



FÉDÉRATION FRANÇAISE  
D'ÉQUITATION

## **REGLEMENT DES COMPETITIONS**

*Applicable au 2 septembre 2019*

Avec rectificatif au 02 janvier 2020

# **Dispositions spécifiques Equitation Western**





### III - OFFICIELS DE COMPETITION

#### Art 3.1 - Qualification des Juges

	EPREUVES CLUB PREPARATOIRES	EPREUVES AMATEUR 1, AMATEUR 2, AMATEUR 1 FORMATION, PREPARATOIRES	EPREUVES PRO, AMATEUR ELITE ET
Président du Jury	Juge Club	Juge National	Juge National Elite
Nombre de Juges minimum	1	1	1
Commissaire au paddock		Commissaire au paddock ou Juge : club minimum.	Commissaire au paddock ou Juge : Club

#### Art 3.2 - Jury de terrain

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

Il valide les plans de parcours et juge les concurrents. Chaque Juge est assisté d'un(e) secrétaire ou « Ring Steward ».

Le président de jury est obligatoirement de nationalité Française. En cas de juge étranger, il ne peut être qu'assesseur.

PAGE 5 / 37

##### B - Le commissaire au paddock

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

### IV - CONCURRENTS

#### Art 4.1 - Qualification / Participation

	CLUB A CLUB PONEY	CLUB2	CLUB1	AMATEUR 1 ET 2	AMATEUR ELITE	PRO
Age minimum	—		—	10 ans	14 ans	14 ans
Qualification	Galop 1 cavalier ou western minimum	Galop 2 cavalier ou western minimum à maxi Galop 4 cavalier ou western inclus	Galop 2 cavalier ou western minimum	Galop 4 cavalier ou western minimum pour les 18 ans et moins	Galop 6 cavalier ou western minimum pour les 18 ans et moins	Galop 7 cavalier ou western minimum pour les 18 ans et moins
Nombre de participations par jour	Non limité					
Nombre de participations maxi par épreuve avec poneys / chevaux différents	2	2	2	3	3	3
Nombre de participations maxi par épreuve de ranch sorting	5 participations dans 5 équipes différentes, avec un ou plusieurs équidés					

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

Fermeture :

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

LFC PRO : la Licence Fédérale de Compétition Pro est obligatoire pour la participation en concours international 2\* (CRI 2\*).



## D - Notation

La notation suggérée se fera sur une base de 0 à l'infini.

70 représente une performance moyenne. Chaque obstacle provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 : -1,5 = extrêmement pauvre, -1 = très pauvre, -0,5 = pauvre; 0 = correct, +0,5 = bon, +1 = très bon, +1,5 = excellent.

Les notes par obstacle doivent être déterminées et évaluées indépendamment des points de pénalité.

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

Le cavalier a le droit de ne pas faire un des obstacles, dans ce cas il est déclaré « Off Pattern » (OP). Un juge peut demander au cavalier de passer à l'obstacle suivant après un 3<sup>ème</sup> refus ou à tout autre moment dès lors que sa sécurité est menacée.

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

Pénalités	
Tutoyer une barre, un cône ou un obstacle	1/2 point
Toucher ou marcher sur une barre, un cône une plante ou un obstacle.	1 point
Allure incorrecte ou rupture d'allure au pas ou au trot sur deux foulées ou moins.	1 point
Les deux antérieurs ou postérieurs du poney / cheval dans un intervalle ou un espace pour une foulée unique	1 point
Sauter par-dessus ou omettre de mettre le pied à l'intérieur d'un obstacle prescrit	1 point
Ne pas respecter le nombre de foulées requises pour les barres franchies au trot.	1 point
Allure incorrecte ou rupture d'allure au pas ou au trot sur plus de deux foulées	3 points

Chute d'une barre surélevée, d'un cône, d'un baril, d'un obstacle décoratif, ou déplacement ou bouleversement majeur d'un obstacle	3 points
Sortir des limites d'un obstacle, tomber ou sauter d'un obstacle dès que le cheval y a engagé un pied	3 points
Manquer un élément de l'obstacle avec un pied	3 points
Echapper un imperméable ou un objet à transporter d'un point à l'autre du parcours	5 points
Premier ou deuxième refus d'exécution consécutif, dérobade, ou évasion d'un obstacle produisant un écart ou un reculer	5 points
Perte du contrôle ou laisser-aller de la barrière	5 points
Bris d'équipement retardant l'exécution du parcours	5 points
Utilisation de l'une ou l'autre des deux mains pour susciter crainte ou récompense	5 points
Sortir des limites d'un obstacle, tomber ou sauter d'un obstacle dès que le cheval s'y est engagé	5 points
Manquer un élément de l'obstacle avec plus d'un pied	5 points
Désobéissance flagrante : ruer, cabrer, cabrioler, frapper le sol avec un membre	5 points
Défaut de compléter un obstacle	5 points
Laisser tomber la corde	5 points

### Pointage 0 :

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



## VII - DEROULEMENT

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

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

### Art 7.2 - Horaires

---

PAGE 36 / 37

Les cavaliers, Juges, présentateurs, chefs de piste, hommes de piste doivent respecter les horaires qui sont affichés.

Tout retard peut être sanctionné par le Juge par l'élimination du concurrent. Sa décision est sans appel.

### Art 7.3 - Visite vétérinaire

Dans les épreuves Amateur Elite et Pro, une visite vétérinaire peut être effectuée avant le début des épreuves. L'horaire est indiqué sur la DUC et au tableau d'affichage.

Les poneys / chevaux sont présentés en main et examinés par le jury.

Tenue d'équitation correcte obligatoire et sans éperons.

Les poneys / chevaux doivent être examinés au pas et au trot, en ligne droite, rênes longues, sur un sol ferme, régulier et non glissant.

Le vétérinaire officiel effectuera une inspection visuelle.

Si le Président du jury trouve l'état physique du poney / cheval douteux, celui-ci doit être réexaminé par le vétérinaire désigné qui peut procéder aux examens qu'il juge nécessaires.

En fonction des conclusions du vétérinaire, le Président du jury prendra la décision d'autoriser ou non le concurrent à continuer l'épreuve. Cette décision est sans appel.

### Art 7.4 - Numérotation

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

### Art 7.5 - Notation

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

### Art 7.6 - Disqualification

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

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

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



## Art 6.2 – Trail in Hand

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

### A - Equipement

La tenue vestimentaire de type western est obligatoire. En club, la tenue d'équitation classique est autorisée. L'utilisation d'aides artificielles entraîne la disqualification. Le concurrent ne porte ni chaps ni éperons. Le couvre-chef est obligatoire, chapeau ou casque d'équitation.

### B - Procédures

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

- Si le juge requiert une vérification des dents du cheval ;
- Si le concurrent doit porter ou tirer un objet d'une partie de la piste à l'autre ;
- Si le concurrent doit ouvrir ou fermer une porte ; dans ce cas la main droite peut également tenir l'excès de longe ;
- Dans les pas de côté ; dans ce cas l'excès de longe peut être tenu dans la main à la tête du cheval.

Lorsqu'il mène son cheval, le concurrent doit se placer entre l'œil et la mi-encolure, ce qui est appelé la « position du mouvement en avant ».

Le concurrent n'a pas le droit de toucher le cheval, sauf lors d'un pas de côté mais avec un minimum de signaux visibles ou audibles.

### C - Parcours

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

- 1- Division A :
  - Barres au pas : 4 barres minimum disposées en ligne droite, courbe ou en zigzag.
  - Barres au trot : 4 barres minimum disposées en ligne droite, courbe ou en zigzag.
- 2- Division B :
  - Pas de côté : l'obstacle peut être utilisé pour démontrer la réactivité du cheval à des signaux de côté.

- Pivot : Pivot antérieur ou postérieur. Lors d'un pivot antérieur, le concurrent peut tenir le cheval et l'excès de longe dans sa main gauche pendant le tour.
  - Carré : Lorsque les 4 pieds du cheval sont dans le carré, le concurrent exécute un cercle de 360° ou moins et quitte le carré. Le concurrent peut rester à l'intérieur ou à l'extérieur du carré.
  - Barrière : Ouvrir, traverser et fermer une barrière. Le concurrent doit pouvoir ouvrir la barrière de son côté gauche. Il lui est permis de prendre l'excès de longe dans la main droite tout en négociant la porte. Une perte de contrôle de la barrière est pénalisée.
- 3- Division C :
    - Reculer : Les obstacles servant au reculer peuvent être disposés en simple L, double L, V, U ou un obstacle de forme similaire. A travers ou en contournant un minimum de 3 cônes. Dans tous les cas le concurrent a le choix de passer à l'intérieur ou à l'extérieur de l'obstacle.
    - Pont : Franchir un pont avec ou sans rails latéraux, d'une hauteur maximum de 30 cm.
    - Obstacle d'eau : Un fossé ou un plan d'eau peu profond peut être utilisé. Il doit être assez grand pour pouvoir contenir les 4 pieds du cheval. Une feuille de matière plastique peut être utilisée pour simuler l'eau. Si de l'eau est utilisée, le concurrent devra marcher à gauche de l'eau tandis que le cheval passera dans l'eau.
  - 4- Division D :
    - Enlever et remettre des objets d'une boîte aux lettres
    - Cônes disposés en serpentine devant être franchis au pas ou au petit trot. L'espacement minimum des obstacles pour le petit trot est de 1.80 m.
    - Transporter un objet d'un endroit à un autre (seuls des objets que l'on pourrait vraisemblablement transporter lors d'une randonnée peuvent être utilisés)
    - Trot autour d'un cône situé au milieu d'un carré, le concurrent se trouvant à l'extérieur du carré.
    - Traverser au trot des barres en forme de simple L, double L, V, U ou un obstacle de forme similaire.
    - Faire glisser ou tirer tout objet pouvant être utilisé lors d'une randonnée. Cet objet doit être traîné sur le côté gauche du concurrent. L'excès de longe peut être pris dans la main droite.