

REGELBUCH 2018



Erste Westernreiter Union
Deutschland e.V.

EWU Deutschland e.V. | Bundesgeschäftsstelle
Freiherr-von-Langen-Straße 8a | 48231 Warendorf
Telefon: 0 25 81 / 92 84 6 - 0 | Fax: 0 25 81 / 92 84 6 25
E-Mail: info@ewu-bund.de | Internet: www.westernreiter.com

LUX
COMPANY



www.luxcompany-shop.de

Règlement EWU

Édition 2018

Valable dès le 1 janvier 2018

Règlement pour le sport équestre western

Bearbeitet und herausgegeben von der
Ersten Westernreiter Union Deutschland e.V.

EWU-Bundesgeschäftsstelle
Freiherr-von-Langen-Straße 8a
48231 Warendorf

Tel.: 0 25 81 / 92 84 6–0

Fax: 0 25 81 / 92 84 6 25

© 2018 EWU Deutschland e.V.

Alle Rechte vorbehalten, Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit
Genehmigung der EWU Deutschland e.V. gestattet.

Association

EWU Deutschland e.V.

Freiherr-von-Langen-Str. 8a

48231 Warendorf

Tel.: 0 25 81 / 92 84 6-0

Fax: 0 25 81 / 92 84 6 25

E-Mail: info@ewu-bund.de

Internet: www.westernreiter.com

Définitions des abréviations

Table des matières

Définition des abréviations.....	5
Dispositions générales du championnat	9
001 Règlementation du bien-être animal dans les sports équestres ..	9
002 Capacité de départ d'un cheval	10
003 contrôles des médicaments	12
004 Autres manipulations.....	13
100 Règlement du championnat EWU.....	14
200 Limites de départ pour les chevaux aux événements EWU.	15
300 Classes de performance de l'EWU (LK 5-1 A/B)	16
400 Points de performance	19
500 Organisation d'un tournoi	21
510 Responsabilité et assurance pour les événements EWU.....	23
600 Règlement des participants	24
900 Classements et cérémonies de remise de prix	33
1000 corrections de classements et de protestations	37
1100 Flots, trophées et autres prix	39
1200 Titre de Champion All-Around	40
1300 Publication des résultats du tournoi	41
2000 Professionnels du tournoi.....	42
2001 Comité organisateur	42
2010 Organisateur	43
2100 Directeur du tournoi.....	45
2300 Responsable d'inscription	46
2400 Bureau d'enregistrement.....	47
2500 Annonceur / Speaker	48
2600 Portier	49
2700 Service du Parcours	50
2800 steward de l'EWU	50
2900 vétérinaire	53
3000 Maréchal-ferrant	53
3100 service médical	54
3200 Service d'ordre	54
4000 juges	55
4100 Secrétaire EWU	60
4200 Formation juge et secrétaire	62
4400 mesures disciplinaires et comité de tournoi	62
6000 règles d'équipement	63
6004 selle Western	64

6005 bride	64
Équipement dans les compétitions sportives spéciales et de masse	68
7000 Les allures en équitation western	68
7100 Les disciplines de l'équitation western.....	74
7200 Western Pleasure (WPL)	74
7300 Western Horsemanship (WHS)	76
7400 Trail (TH)	77
7500 Showmanship à Halter (SSH)	84
7600 Western Riding (WR)	86
7650 Ranch Riding (RR)	93
7700 Superhorse (SUHO).....	96
7800 Reining (RN)	97
7900 tests chez les jeunes chevaux (JUPF)	102
7910 examens Youngstar	106
8000 Working cow horse (WCH)	108
8200 Working Cowhorse Boxing Class (WCHB).....	113
8300 cutting.....	114
8400 compétitions de Walk Trot (WT).....	118
8500 Horse & Dog Trail (H & DTH)	119
9000 compétitions sportives spéciales et de masse	124
9101 types de discipline spéciale	125
9105 Compétitions par équipes (MS)	125
9113 Championnats d'Allemagne par équipe	127
9120 Freestyle Reining (FS-RN)	128
9141 Pole Bending (PB)	131
9150 Team Penning (TP).....	131
9160 Ranch Trail (RT)	133
9170 classes Jackpot (JP)	138
9180 audits spéciaux selon appel d'offres (SO).....	138
9200 compétitions sportives récréatives.....	139
9210 compétition de rênes de plomb (FZ).....	139
9600 Badge et entraînement amateur en Western.....	141
9610 médailles EWU	142
9620 Titre: Champion EWU / Champion All Around.....	143

Alle Ordnungen der EWU sind Bestandteil des Regelbuches dazu gehören:

- die Richterordnung der EWU
- die Schiedsordnung der EWU
- die Stewardordnung der EWU (neu aufgenommen)
- die ethischen Grundsätze der FN
- das Tierschutzgesetz der Bundesrepublik Deutschland
- die Leitlinien für den Tierschutz im Pferdesport - BMELV

Die Ordnungen und Erläuterungen zu den Disziplinen für Richter und Teilnehmer finden Sie auf der Website der EWU: www.Westernreiter.com

Dispositions générales du championnat

001 Règlementation du bien-être animal dans les sports équestres

L'EWU se réfère expressément à la loi fédérale sur le bien-être des animaux de l'Allemagne et aux «directives pour le bien-être des animaux» qu'elle a signées.

En ce qui concerne la loi sur la protection des animaux (TierSchG), les dispositions suivantes s'appliquent selon l'article § 3 TierSchG

Il est interdit:

1. Demander à un animal, sauf en cas d'urgence, des services qu'il ne peut évidemment pas gérer en raison de son état ou qui outrepassent manifestement ses pouvoirs

1.a. à un animal qui a subi une intervention chirurgicale ou un traitement qui porte atteinte à sa condition physique et qui réduit ses performances, d'être mis à contribution dans des exercices auxquels il ne pourrait pas faire face en raison de son état physique.

1.b. à un animal en formation ou lors de compétitions sportives ou d'événements similaires, les mesures qui sont associées à une douleur, souffrance ou dommage important et qui peuvent affecter la performance des animaux, ainsi que l'utilisation d'agents de dopage sur un d'un animal dans des compétitions sportives ou des événements similaires.

5. 1.c Entraîner ou dresser un animal, s'il provoque une douleur importante,
Souffrance ou dommages à l'animal.

002 Capacité de départ d'un cheval

La santé du cheval doit lui garantir la capacité à prendre le départ. Cela indique que :

- Le cheval doit être exempt de maladies ou de boiteries et provenir d'écuries exemptes de maladies.
- Le cheval doit être exempt de maladies qui affectent significativement sa performance.
- Le cheval ne doit montrer aucune blessure liée à l'équitation ou affectant sa performance.
- Le cheval doit avoir une protection suffisante contre le virus de la grippe.

En signant le formulaire d'inscription, chaque participant accepte que des examens vétérinaires puissent être effectués sur place.

Règlementation du protocole de vaccination :

Les chevaux ne sont autorisés à prendre le départ que s'ils ont été vaccinés contre les virus grippaux et que leur vaccination est correctement documentée dans le passeport équin.

Les vaccinations contre les infections par le virus de la grippe doivent être effectuées par un vétérinaire comme suit et être dûment documentées par le vétérinaire, y compris la signature et le cachet:

A) Immunisation de base : Elle se compose de trois vaccinations. Pour les deux premières vaccinations à un intervalle d'au moins 28 jours jusqu'à un maximum de 70 jours. La troisième vaccination doit être réalisée au maximum 6 mois + 21 jours après la deuxième vaccination.

B) Vaccination de rappel : La vaccination de rappel s'effectue à un maximum de 6 mois + 21 jours (jusqu'au 31.12.2012 inclus, à des intervalles de 7 mois + 21 jours).

En outre, un vaccin contre les infections par le virus de l'herpès est recommandé. Les vaccins appropriés contre le tétanos sont considérés comme acquis.

La participation à un concours est possible quand:

a) les deux premiers vaccins ont été effectués, et le deuxième vaccin a été fait 14 jours avant la participation à un concours

b) les vaccinations de rappel et après la 3ème vaccination 7 jours se sont écoulés

c) en manque d'information sur les vaccinations, dans les 3 dernières années, le cheval doit être vacciné dans l'écart de 6 mois + 21 jours (jusqu'au 31.12.2012, 7 mois + 21 jours), les vaccins doivent être prouvés

Le contrôle de la vaccination contre les infections virales de la grippe est effectué par le bureau d'enregistrement sur la base des entrées dans le passeport équin et s'effectue lors de l'arrivée sur la place du concours.

Liste des substances interdites: La réglementation actuelle de la FN s'applique

www.Pferd-aktuell.de

003 contrôles des médicaments

En signant le formulaire d'inscription EWU, chaque participant accepte de se soumettre à une vérification des médicaments avec son cheval.

Le directeur du concours, le commissaire de l'EWU ou le juge de chaque concours de chaque catégorie peuvent effectuer des contrôles de médicaments.

Toute personne âgée de plus de 18 ans peut demander au comité du concours un contrôle des médicaments pour un cheval participant au concours, s'il fournit ses propres données personnelles, le numéro de départ du cheval concerné et les raisons de sa suspicion.

Si la demande est acceptée, le contrôle des médicaments est effectué contre un paiement d'avance de CHF 500.— par le demandeur. Si le résultat est positif, les frais seront remboursés. Si le résultat est négatif, le demandeur paiera le coût total.

Le test de dopage doit être effectué par un commissaire délégué.

Un test de dopage refusé est considéré comme un test de dopage positif.

Les conditions actuelles ADMR des règles antidopage et de contrôle des drogues pour les sports équestres s'appliquent.

Lors d'un championnat d'Allemagne, au moins 3 contrôles de médicaments doivent être effectués. A cette fin, au moins 3 tests seront déterminés avant le début du concours et au moins un sera tiré au sort parmi chacun des chevaux présents au départ. Les détails des contrôles médicamenteux sont présentés dans une brochure séparée.

Remboursement

Après confirmation du contrôle positif de présence de médicaments, le participant doit supporter tous les coûts et les conséquences qui en résultent. Après la confirmation du soupçon ou le refus d'inspection, une procédure disciplinaire sera engagée contre le participant. D'autres détails sont réglementés par le système juridique.

La liste des substances interdites fait partie de l'ADMR.

004 Autres manipulations

Tout cheval traité avec des médicaments ou une chirurgie visant à améliorer ses performances, changer son comportement, soulager une douleur ou changer son apparence devrait être exclu du concours. Ceci s'applique, entre autres, aux chevaux subissant une neurotomie (sectionner un nerf dans la jambe) et ceux dont la mobilité a été restreinte.

De même, le rasage des vibrisses est interdit. Le pelage sur les oreilles peut être rasé mais le rasage à l'intérieur des oreilles est interdit.

Si de telles manipulations sont suspectées, le comité du concours peut ordonner un examen par le vétérinaire.

100 Règlement du championnat EWU

101 Catégories du championnat EWU

DM	=	Championnat d'Allemagne
Tournois A / Q	=	Tournois EWU qualificatif pour DM
Tournois A	=	Tournois EWU ou événements spéciaux
Tournois B	=	championnats nationaux d'associations
Tournois C	=	tournois d'associations nationales
Tournois D	=	compétitions sportives
Tournois E	=	Playdays, événements de loisirs

102 Disciplines du championnat EWU

Les disciplines officielles du championnat et les abréviations internationales sont:

WPL	Western Pleasure
WHS	Western Horsemanship
TH	Trail (Trail Horse)
SSH	Showmanship à Halter
WR	Western Riding
SUHO	Superhorse
JUPF	tests de jeunes chevaux
YS	Youngstar examens
RN	Reining
RR	Ranch Riding
WCH	Working Cow Horse
H&DTH	Horse & Dog Trail

103 Catégorie en fonction de l'âge du cheval

1. Jeunes chevaux: 4 ans ou 5 ans (classes séparées)
Youngstar: 6 ans
2. Chevaux juniors: 4-6 ans
3. Chevaux seniors: à partir de 7 ans
4. Tous les âges: à partir de 4 ans

104 Catégorie selon l'âge du cavalier

1. A = Cavalier adulte
2. B = Jeunes cavaliers: Dans la catégorie des jeunes cavaliers, les cavaliers peuvent commencer jusqu'à la fin de l'année civile au cours de laquelle ils ont 19 ans.

105 Pattern

Dans le pattern, lorsque le texte et le dessin ne correspondent pas, le texte prime toujours avant l'image.

200 Limites de départ pour les chevaux aux événements EWU.

A. Règlementation générale des limites de départ

1. Pour chaque cheval nommé pour un tournoi selon les règles de l'EWU, les limites de départ suivantes s'appliquent, qu'elles soient présentées par un ou plusieurs concurrents dans une ou plusieurs classes de performances (LK).
2. Un compétiteur peut concourir avec un ou plusieurs chevaux dans un même test, mais un cheval ne peut avoir qu'un cavalier par examen.
3. Chaque départ dans les classes officielles d'équitation et lors des compétitions spéciales ou sportives, compte comme un départ.
4. Chaque départ dans une classe de meneurs, un Showmanship at Halter, une compétition spéciale ou une compétition de loisirs où le cheval est mené, est considéré comme un demi-départ.
5. Les limites de départ s'appliquent par journée de concours.
6. Si une classe est reportée à un autre jour en raison d'un décalage temporel, il est alors permis de dépasser la limite de départ d'un cheval.

B. Nombre de départ autorisé par jour d'après l'âge du cheval

Pour déterminer le nombre de départ autorisé des chevaux pour certains tests, on suit la règle suivante: La première année de vie d'un cheval commence en principe le 1er janvier de l'année de naissance.

Les limites de départ sont :

4 ans	3 départs maximum par jour
5 ans	5 départs maximum par jour
6 ans et plus	6 départs maximum par jour

C. Autorisation de départ selon le sexe

Les étalons ne sont autorisés à concourir que dans les classes de performance suivantes: LK 1 A/B, LK 2A/B, LK 3A. Ils ne peuvent pas commencer en SSH.

300 Classes de performance de l'EWU (LK 5- 1 A/B)

310 Classe de performance 5

Le LK 5 est destiné à entrer dans la compétition. Les disciplines LK 5 peuvent être annoncées pour le style de conduite des cavaliers western, libres et classiques sont autorisés, ou autorisé seulement pour les cavaliers western.

Pour les cavaliers classiques en LK 5, les règlements d'équipement selon FN-LPO/WBO s'appliquent (entre autres : pas de martingale, pas de cravache). Permis spécial en LK 5: selle de randonnée ou selle d'endurance.

Les participants au LK 5 ne doivent pas nécessairement être membres de l'EWU. Les chevaux n'ont pas besoin d'être enregistrés auprès de l'EWU. Avec les détails complets sur le formulaire d'inscription, le participant et le cheval nommé sont enregistrés auprès de l'organisateur.

320 Classe de performance 4

321 Enregistrement

1. Les participants au LK 4 doivent être membres de l'EWU, pour se faire, il est nécessaire de soumettre une demande d'adhésion à l'association nationale de l'EWU concernée. Les chevaux doivent être enregistrés auprès de l'EWU.

2. La LK 4 est la première classe de participants pour laquelle une performance sur le nombre de points est requise. Les performances des participants en LK 5 qui sont membres de l'EWU sont évaluées par l'EWU. L'EWU réglemente l'ascension à la LK 4 selon les points obtenus. Les associations nationales communiquent les points d'ascension des participants du LK 5 qui ne sont pas membres de l'EWU. Ceux-ci seront enregistrés dans l'association. Avec l'ascension vers la LK 4, l'autorisation de départ dans les LK 5 expire.

3. Sur demande, les participants qui n'ont pas encore commencé en LK 5 peuvent également être admis en LK 4 s'ils deviennent membres de l'EWU.

322 Déclassement

1. Les participants en LK 4 ne peuvent pas être déclassés en LK 5.
2. Les participants en LK 1 ou 2 peuvent max. être déclassés en LK 3.

Catégories de tournois pour LK avec examens

LK	Catégorie du championnat							Epreuves pour chaque LK					
	DM	A	A/Q	B	C	D	E	WPL	WPL Jun/Sen	WHS	TH	TH Jun/Sen	SSH
1A	✓	✓	✓	✓	✓			WPL	WPL Jun/Sen	WHS	TH	TH Jun/Sen	SSH
1B	✓	✓	✓	✓	✓			WPL		WHS	TH	TH Jun*	SSH
2A	✓	✓	✓	✓	✓			WPL	WPL Jun/Sen	WHS	TH	TH Jun/Sen	SSH
2B	✓	✓	✓	✓	✓			WPL		WHS	TH	TH Jun*	SSH
3A		✓		(✓)	✓			WPL		WHS	TH		SSH
3B		✓		(✓)	✓			WPL		WHS	TH		SSH
4A				(✓)	✓	✓	✓ (sans RN)	WPL		WHS	TH		SSH
4B				(✓)	✓	✓	✓ (sans RN)	WPL		WHS	TH		SSH
5A					✓	✓	✓	WPL		WHS	TH		SSH
5B					✓	✓	✓	WPL		WHS	TH		SSH
5 JUSQU'À 1				SO	SO	SO + BS	SO + BS						

Toutes les épreuves juniors et seniors ainsi que les épreuves des jeunes chevaux sont que aux tournois de catégorie A, A/Q, B et SM,

Les épreuves Youngstar sont des tournois de catégorie A/Q, B et SM

H & D Trail LK1/2 sont de la catégorie C jusqu'à SM, H & D Trail LK3 – 5 sont des tournois de catégorie C

*Les adolescents avec un jeune cheval peut participer au TH, WR, RN, RR, soit en B ou A-junior

330 Classe de performance 3

1. Les participants en LK 3 doivent être membres de l'EWU. Les chevaux doivent être enregistrés auprès de l'EWU.
2. L'EWU réglemente l'ascension à la LK 3 selon les points obtenus.
3. Les propriétaires de WRA 3 peuvent être classés en LK 3.
4. EWU Trainer C/B/A und Pferdewirte Spezialreitweisen/ Westernreiten werden in LK 3 eingestuft - der weitere Aufstieg erfolgt nach LP oder weiteren Qualifikatione

340 Classe de performance 2

1. La LK 2 est la deuxième classe de performance la plus élevée.
2. L'EWU réglemente l'ascension à la LK 2 selon les points obtenus.
3. Inhaber der WRA 2 können sich innerhalb von 12 Monaten nach Ablegen des WRA 2 einmalig in LK 2 einstufen lassen

										Option
RN	RN Jun/Sen	RR	RR Jun/Sen	WR	WR Jun/Sen	YS	JUPF	SUHO	H&D TH	WCH
RN	RN Jun*	RR	RR Jun*	WR	WR Jun*	YS	JUPF	SUHO	H&D TH	WCH
RN	RN Jun/Sen	RR	RR Jun/Sen	WR	WR Jun/Sen	YS	JUPF	SUHO	H&D TH	WCH
RN	RN Jun*	RR	RR Jun*	WR	WR Jun*	YS	JUPF	SUHO	H&D TH	WCH
RN		RR	RR	WR		YS	JUPF		H&D TH	(WCH)
RN		RR	RR	WR		YS	JUPF		H&D TH	(WCH)
RN		RR	RR						H&D TH	
RN		RR	RR						H&D TH	
		RR	RR						H&D TH	
		RR	RR						H&D TH	

350 Classe de performance 1

1. La LK 1 est la classe de performance la plus élevée.
2. L'EWU régleme l'ascension à la LK 1 selon les points obtenus.

400 Points de performance

Les points de performance peuvent être acquis dans les disciplines de LK. Aussi dans les LK consolidés, ainsi que les classes Q et M, des LP peuvent être acquis.

Les réussites dans les compétitions spéciales ou de base ne donneront aucun pointage.

401 Ascension et descente dans les classes de performance

Les performances des participants de chaque LK sont évaluées par l'EWU. L'EWU régleme la montée et la descente au sein d'une LK par des points de performance, qui ont été atteints en un an. Pour les non-membres qui commencent en LK 5, les associations nationales rapportent les résultats.

402 Calcul des points de performance

Exemple :

6 classements (pour 11-15 inscrits)

- Participants à la 1ère place = 6 LP
- Participants à la 2ème place = 5 LP
- Participants à la 3ème place = 4 LP
- Participants à la 4ème place = 3 LP
- Participants à la 5ème place = 2 LP
- Participants à la 6ème place = 1 LP

Le participant classé vainc également ceux qui avaient un score de 0, ont été disqualifiés ou n'ont pas participé.

Exemple 2 :

5 classements sont prévus pour 6 inscrits, aber es hat sich folgendes Bild ergeben.

N° de départ	Rang	Points de performance
33	1.	5
11	2.	4
25	3.	3
48 0-Score	-	
52 Disqualifié	-	
13 n'a pas participé	-	

Les points de performance sont multipliés par le facteur suivant, en fonction de la catégorie du championnat :

Catégorie DM	x 3
Catégorie A/Q	x 2
Catégorie B	x 1,5
Catégorie C	x 1
Catégorie D	x 0,5

Lors des Tournoi E aucuns points de performance ne sont attribués.

Des exemptions peuvent être demandées auprès du BGS pour l'ascension, la descente, la maintenance d'une classe de performance ou une nouvelle classification dans une classe de performance.

Les détenteurs d'un WRA 2 peuvent être classés une fois en LK 2 dans les 12 mois suivant l'examen.

Les chevaux professionnels et entraîneurs A,B,C doivent débiter en LK 3 et atteindre la classe de performance suivante via des points de performance.

500 Organisation d'un tournoi

Ce qui suit s'applique aux tournois de toutes catégories:

1. Chaque tournoi EWU est sujet à enregistrement (demande d'approbation du tournoi). Les groupes ou individus souhaitant organiser des tournois (organisateur) doivent être reconnus par l'EWU. Chaque tournoi doit être réenregistré et approuvé chaque année.
2. La demande d'autorisation de tournoi doit spécifier la catégorie de tournoi (A/Q, A, B, C, D, E), l'organisateur et le directeur du tournoi. Si la liste complète des épreuves n'est pas encore jointe, elle doit être soumise en temps utile pour publication sous la forme d'un appel d'offres complet. Les conditions contenues dans le formulaire "Contrat d'organisation de tournoi" doivent être respectées.
3. Les frais d'inscription pour chaque épreuve doivent être annoncés dans la demande d'approbation du tournoi. Les frais d'inscription ne peuvent être modifiés après approbation.
4. Lors d'un rendez-vous auquel un championnat d'Allemagne est prévu, aucun autre tournoi ne peut être approuvé.
5. Si la demande d'approbation du tournoi a été soumise correctement, l'EWU enverra à l'organisateur un permis officiel (contrat d'organisation de tournoi). Si le permis de tournoi est refusé, l'EWU en donnera les raisons. La même chose s'applique si l'approbation a été accordée uniquement dans des conditions spéciales.
6. L'annonce de l'appel d'offres se déroule dans l'association. Pour le traitement, la publication de l'offre et la couverture d'assurance une taxe est due, qui est répertorié dans le contrat d'organisation de tournoi.
7. Tout organisateur (groupe ou individu) qui ne respecte pas ses obligations de paiement peut se voir refuser l'approbation de futurs tournois. En outre, les membres de l'EWU peuvent être exclus de l'EWU pour une telle raison. La décision appartient à l'EWU.

501 Tournoi des catégories DM

Les tournois de la catégorie DM (Championnat d'Allemagne/Open d'Allemagne) sont sous la responsabilité de l'EWU et sont soumis à des règlements propres.

502 Tournoi des catégories A et A/Q

1. Les tournois A et A/Q doivent être demandés par l'organisateur au BGS. Le Bureau du CEE est responsable de l'approbation de tous les tournois A/Q de l'EWU.
2. Les tournois A et A/Q ne peuvent pas être approuvés si:
 - un autre tournoi approuvé de cette catégorie est déjà programmé pour la même date, dont la distance du lieu du tournoi demandé est inférieure à 250 km.
 - l'équipement du tournoi ne répond pas aux exigences de la catégorie A/Q.
 - Les tournois organisés jusqu'ici sur ce site ont été insuffisants pour répondre aux exigences d'un tournoi de catégorie A ou A/Q.
3. Afin d'obtenir l'approbation pour ces tournois, l'organisateur doit soumettre une demande d'approbation du tournoi à l'EWU avant le 1er octobre de l'année précédente.
4. Les modifications donnant suite à un préavis peuvent être soumises dans un délai de 90 jours, à condition qu'il soit possible d'afficher ces changements avant la date de l'événement sur l'organisme de l'association.
5. L'EWU est responsable de l'annonce de l'appel du tournoi au sein de l'association à la condition que l'appel d'offres ait été soumis conformément aux règlements. Pour la publication dans l'association et la protection d'assurance, des frais doivent être payés.

503 Tournoi des catégories B / C et E

Afin d'obtenir l'approbation pour ces tournois, l'organisateur doit envoyer une demande de permis de tournoi à l'association nationale de l'EWU appropriée au moins 90 jours avant le début de l'événement. L'association nationale est responsable de la transmission à l'EWU de la publication de l'invitation à soumissionner au sein de l'association.

504 Dispositions supplémentaires pour les tournois A, A/Q et B

1. Sur ces tournois, les scores doivent être annoncés après chaque concours.
2. Dans les classes de jeunes chevaux, l'annonce doit également mentionner le pedigree du jeune cheval et de l'éleveur.
3. Les concours sur les terrains en gazon pour ces classes ne sont pas autorisés.

510 Responsabilité et assurance pour les événements EWU

511 Responsabilité

Toute responsabilité en cas de vol entre l'organisateur d'une part et les visiteurs, les propriétaires de chevaux et les participants d'autre part est exclue. De plus, l'organisateur n'est responsable qu'en cas de faute. Les visiteurs, les participants et les propriétaires de chevaux ne sont pas des assistants au sens des articles 278 et 831 BGB.

512 pouvoir de donner des instructions

Chaque propriétaire de cheval et participant, chaque personne accompagnante et visiteurs, en entrant dans la zone de l'événement se soumettent aux instructions de l'organisateur, à la direction du tournoi et aux commissaires et acceptent les règles de l'EWU.

513 Couverture d'assurance

Les événements de l'EWU approuvés par l'EWU ou l'Association nationale de l'EWU sont assurés par l'assurance de l'EWU et ses conditions d'assurance, à condition que l'organisateur soit membre de l'EWU. Les réclamations pour dommages doivent être immédiatement être signalées au BGS.

600 Règlement des participants

Une personne est définie comme un participant si elle se déclare comme participant sur le formulaire d'inscription. Si le participant n'est pas le propriétaire du cheval, il est considéré comme le représentant autorisé du propriétaire du cheval. Si un compétiteur n'est pas en mesure de remplir ses obligations au tournoi, en particulier le devoir de soin aux chevaux, parce qu'il doit quitter l'épreuve pour cause de maladie, de blessure ou d'autres raisons impérieuses, il doit en informer immédiatement la direction ou désigner un remplaçant. Il doit immédiatement arriver au bureau d'enregistrement et y déposer son nom et son adresse.

601 Prêt à démarrer

Il est de la responsabilité de chaque participant d'être ponctuel lors de son passage dans la classe.

602 Numéros de départ

1. Chaque participant doit porter les numéros de départ émis par le bureau d'inscription lors des épreuves, sur la zone d'échauffement et sur l'ensemble du terrain.
2. Dans les épreuves de groupe, il doit y avoir un numéro de départ reconnaissable des deux côtés du cheval.
3. Dans les épreuves où le participant à évaluer se déplace à pied, le numéro de départ est sur son dos.
4. Dans tous les cas avec un numéro de départ non reconnaissable, le participant ne recevra pas de note.
5. Les numéros sur les dossards doivent avoir une hauteur d'au moins 90mm.

603 Liste de départ et ordre de départ

L'ordre de départ sera déterminé et publié par le bureau d'inscription au moins 90 minutes avant le début du cours.

L'ordre de départ doit obligatoirement être respecté. Le non-respect entraînera l'interdiction de passage du participant.

Exception: l'ordre de départ est obligatoire, mais pour se conformer à des exceptions justifiées, le directeur du tournoi peut décider de modifier l'ordre de départ.

L'ordre de départ peut être modifié en cas de départs parallèles du coureur et/ou des chevaux.

Un changement dans la liste de départ doit être annoncé par le haut-parleur.

Dans les examens de groupe, où tous les participants sont invités à entrer dans l'arène, il n'est pas essentiel de respecter l'ordre d'entrée.

604 Inscription de chevaux

Tous les chevaux participants aux examens des LK 1 à 4 doivent être enregistrés auprès de l'EWU. Pour s'inscrire, le participant doit présenter un passeport équin valable.

L'inscription du cheval entraînera des frais.

La vente ou le décès de chevaux enregistrés à l'EWU ou d'un changement étalon/hongre doit être communiqué immédiatement au BGS.

605 Autorisation de passage d'après l'âge du cheval

Il existe une limite de départ en fonction de l'âge du cheval - voir art. 200

606 Assurance responsabilité du cheval

Pour chaque cheval présenté lors d'un tournoi EWU, une assurance responsabilité civile valide doit exister.

700 Invitation au tournoi

701 Informations nécessaires

Dans la compétition de toutes les catégories doivent y être répertoriés:

- Catégorie de tournoi EWU
- evt. Nom du tournoi
- Lieu
- Date du tournoi
- Informations de l'organisateur
- Nom du directeur du tournoi
- Nom du juge
- evt. Nom du délégué de l'anneau
- Nom du délégué de l'EWU
- Nom du responsable d'inscription, adresse et numéro de téléphone pour le renvoi des inscriptions
- Date de clôture des inscriptions
- Les frais d'inscription et les coûts supplémentaires
- Horaire
- Directions
- Liste des hôtels (facultatif pour les tournois C, D et E)

702 Frais d'inscription et frais de bureau

1. Le montant des inscriptions et les Offices Charges sont déterminés par l'organisateur et doivent être annoncés dans l'inscription. Les Offices Charges sont des frais de traitement qui comprennent, entre autres, la collecte de données sur les chevaux et les cavaliers au bureau d'inscription, l'envoi d'une confirmation d'inscription avec attribution de temps et la création d'une brochure pour tous les participants. Un Office Charge est autorisé pour les tournois de toutes les catégories.
2. Si des classes de plusieurs LK sont combinées dans l'offre, les frais de départ pour le LK le plus élevé pour tous les participants s'appliquent.
3. Les frais d'inscription ne peuvent être modifiés après la publication de l'invitation à soumissionner.
4. Si des classes de plusieurs LK sont combinées au tournoi, alors les frais de départ de la LK respectivement spécifiée dans l'annonce s'appliquent, des frais supplémentaires ne sont pas autorisés.

703 charges

Le montant des coûts supplémentaires éventuels pour les participants au tournoi, y compris les coûts pour les boxes, les paddocks, l'électricité, les frais de stationnement, etc., sont fixés par l'organisateur et doivent être annoncés dans l'inscription.

704 Calendrier

La répartition de l'horaire doit contenir toutes les classes annoncées.

L'horaire doit contenir au minimum:

Pour les tournois de catégorie D / E:

- Ouverture du bureau d'inscription avant la première classe de chaque journée de tournoi.

- Début de la première classe de chaque journée de tournoi.

- Premier départ et description de la 1ère classe après la pause déjeuner

tous les jours

Pour les tournois de catégorie DM, A / AQ, B, C, un horaire doit être créé avec le début des tests individuels et envoyé avec la confirmation d'inscription.

Les changements d'horaires des classes ne sont possibles que s'ils sont retardés. Exception: tous les participants de la classe concernée sont présents, donnent leur avis et conviennent unanimement d'un début d'examen plus tôt.

Le dernier jour du tournoi, après la pause déjeuner, l'heure de début d'un cours ne devrait être que "retardé".

705 Changement d'offre

1. L'organisateur se réserve le droit de modifier l'annonce jusqu'à la date limite d'inscription. Il peut annuler l'événement contre le remboursement des fonds versés ou des remboursements individuels contre le remboursement des frais d'inscription. Si c'est le seul test du participant, il a droit au remboursement des sommes versées.

2. Dans le cas d'une réinstallation locale dans un rayon de 50 km, il n'y a pas de demande de remboursement possible.

3. Si l'événement est reporté pour un tournoi, l'organisateur doit rembourser intégralement toutes les sommes versées à un participant souhaitant annuler. Les autres prétentions du participant sont exclues (par exemple les frais de voyage, d'hébergement, etc.).

4. Si un test est effectué un jour différent, l'organisateur doit rembourser intégralement un participant qui ne souhaite plus participer à cette classe. Les autres prétentions du participant sont exclues (par exemple les frais de voyage, d'hébergement, etc.).

Exception: Pour les maladies à déclaration obligatoire, situations graves (ex: incendie, tempête, inondation), l'organisateur ne doit rembourser que 50% des frais de départ et de ravitaillement s'il propose un nouveau tournoi dans les 3 mois.

5. Une annulation du tournoi n'est possible que jusqu'à 7 jours après la date de clôture des inscriptions.

706 Fusion de classes

S'il y a moins de 4 inscriptions à la fin du délai, le texte suivant est appliqué:

- Pour tous les âges ou seulement les disciplines seniors, les deux classes de jeunes et les deux classes d'adultes seront fusionnées.
- Pour les disciplines dans lesquelles les jeunes font tous les âges et les classes juniors / seniors adultes, les deux LK seront mises en commun chez les jeunes.
- Pour les disciplines avec des classes juniors / seniors, celles-ci sont combinées avec les classes juniors / seniors de l'autre LK.

A moins de 4 inscriptions dans les classes de qualification pour le DM le texte suivant s'applique et la fusion devient comme suit:

- Pour les disciplines où les adultes sont divisés en classes junior / senior, ils sont combinés.
- Pour tous les âges ou seulement pour les disciplines seniors, la classe des jeunes et les classes pour adultes seront fusionnées.

La fusion peut être effectuée comme suit:

- Jeunes et adultes d'un LK

- LK 5 et LK 4

- LK 4 et LK 3; (Exception: dans WPL et RN, ces LK ne peuvent pas être fusionnées)

- LK 3, LK 2 et LK 1

Si les examens juniors et seniors sont combinés, le pattern des examens juniors doit être monté.

720 Offres pour catégorie DM (German Open)

Les championnats d'Allemagne sont de la responsabilité de l'EWU.

L'EWU peut charger un organisateur de la mise en œuvre.

721 Offre actuelle et mode de qualification DM

Le mode de qualification doit être annoncé avant la date de clôture du premier tournoi A / Q de l'année concernée.

723 Championnats par équipe DM

Pour les championnats par équipe dans le contexte du DM, les classes suivantes peuvent y être soumises:

WPL MS Western Pleasure

TH MS Trail

WHS MS Western Horsemanship

RN MS Reining

WR MS Western Riding

RR MS Ranch Riding

Lors des championnats par équipes, seuls les coureurs des catégories de performance LK 3 à LK 1 sont admis.

725 Titre Champion d'Allemagne par équipe

Les championnats par équipes peuvent également être désignés séparément chez les jeunes et les adultes. Cela entraîne les titres

- Champion d'Allemagne par équipe

- Champion d'Allemagne par équipe adultes

728 Qualification et entrée

Pour les championnats par équipes, aucune qualification n'est nécessaire. Les équipes sont appelées par les conseils d'administration des associations d'état.

730 Offres de la catégorie A / Q

Les tournois EWU A / Q sont des tournois d'importance suprarégionale avec des classes pour se qualifier pour le championnat allemand.

731 qualification

La qualification pour le championnat n'a lieu que dans les classes à qualification (Q). Là, les participants placés gagnent des points de qualification. Le mode et le nombre de points de qualification requis sont fixés par l'EWU pour chaque année.

Score minimum :

Discipline	Junior / Jeunes chevaux	Adulte / Chevaux senior
Reining	65	67
Superhorse	65	67
Ranch Riding	65	67
Trail	65	67
Western Riding	65	67
Working Cowhorse (Reined Work et Cow Work)	65	65

740 Inscriptions catégorie B - championnats nationaux

Les tournois EWU B sont des championnats nationaux des associations de l'EWU. Il peut également s'agir de membres d'autres associations nationales, mais pas de champions nationaux.

741 master classes LM

Dans les master classes, les champions nationaux sont déterminés. Dans les championnats nationaux alignés, le cavalier avec une double adhésion décide pour quelle association il concourt. Ceci s'applique alors à tout le tournoi.

1. Si les championnats nationaux sont fusionnés et que les titres de championnat correspondants sont attribués, ne sont alors pris en compte que les meilleurs de leur association nationale qui sont classés parmi dans le top 5 de la classe.
2. La fusion de plus de 3 championnats nationaux ne sont pas autorisées.

3. Un titre national est une qualification complète pour le championnat si le score minimum selon l'art. 731 a été atteint.
4. Les classes LK 3 et LK 4 peuvent être annoncées sur les tournois de catégorie B, mais les LK 3/4 ne décerneront pas de titres de championnat national.
5. Les classes LK 3 et LK 4 ne peuvent pas être combinées avec une LK supérieure.

750 Inscriptions Catégorie C

Les tournois EWU C sont des tournois régionaux des associations de l'EWU. Les membres d'autres associations nationales peuvent également participer.

760 Inscriptions Catégorie D

Les tournois EWU-D sont destinés à l'entrée de cavaliers dans les tournois. Il incombe à l'organisateur de fixer des priorités spéciales pour l'événement (p. Ex. Journée de jeu, tournoi à domicile, tournoi d'entraînement, manifestation sportive de masse, compétitions hors route, journée du coureur avec les classes FN). Les groupes cibles sont les LK 5 et les LK 4. Une gamme de compétitions de cross-riding (pour les cavaliers western, de loisirs et classiques) devrait être envisagée.

770 Inscriptions Catégorie E

Les tournois EMU-E sont des événements de type playday. Il est également possible de soumettre des tests pour les LK 4 et LK 5 (sauf Reining).

800 Inscriptions

801 Formulaires d'inscriptions

Les inscriptions doivent être effectuées avec des formulaires de l'EWU valides.

802 Informations nécessaires sur une inscriptions

Chaque participant aux tournois EWU doit soumettre un formulaire d'inscription valide et complet avant sa participation. Il est responsable des erreurs sur ce formulaire. La saisie doit contenir les informations suivantes:

- Nom, prénom
- Numéro de membre EWU
- Numéro UELN du cheval
- Pour les tests de jeunes chevaux:

Nom des deux parents du cheval et nom de l'éleveur, s'ils sont connus.

- déclaration du ou des tests ci-dessus

1. Un participant qui retire son inscription ne sera pas remboursé des frais d'inscription sauf s'il ne peut pas participer à la compétition en raison d'une maladie ou d'une blessure parvenue à son cheval ou à sa propre maladie, blessure ou au décès dans sa famille. Dans ce cas, 50% des frais d'inscription payés seront remboursés.

La demande doit être reçue par l'organisateur au plus tard 4 jours après le tournoi. Cela ne s'applique pas aux frais d'inscription, qui sont redistribués en tant que prix en espèces.

2. Les inscriptions ne seront prises en compte que si elles ont été reçues par l'organisateur avant la date limite indiquée dans l'annonce. Les formulaires d'inscription incomplets ne doivent pas être acceptés par le bureau d'inscription.

3. Les frais d'inscription et tous les frais sont dus avant la date limite d'inscription. Tout participant qui ne remplit pas ses obligations de paiement peut faire l'objet de mesures disciplinaires en vertu de l'ordre juridique de l'EWU.

4. En envoyant le formulaire d'inscription signé, le participant / propriétaire du cheval accepte l'invitation à soumissionner, ainsi que les règlements applicables à la manifestation et les règlements en vigueur de l'EWU.

§ 803 Inscriptions ou modifications tardives

1. Les inscriptions tardives ne sont possibles qu'en accord avec l'organisateur.

2. Une inscription tardive est possible pour ajouter une classe de plus à celles déjà inscrite pour la combinaison cheval/cavalier ou une nouvelle combinaison

3. Un changement consistant en l'échange d'un cheval inscrit avec un autre est possible à tout moment.

4. L'inscription d'un autre cavalier sur un cheval déjà inscrit est possible.
5. Si la combinaison cheval/cavalier affectée par le cavalier ou l'échange de chevaux a déjà été mentionnée dans un test avant le moment de l'échange, un nouveau numéro de départ doit être attribué.
6. Les frais de retard d'inscription ou de changement sont déterminés par l'organisateur.
7. Les modifications doivent être effectuées au plus tard 2 heures avant le début des épreuves concernées

900 Classements et cérémonies de remise de prix

Le résultat de la compétition dans les classes de tournoi et le classement des participants, est fait par le juge par intérim.

901 Validité

Une épreuve ne peut avoir lieu que sur présentation de 4 inscriptions au minimum, à l'exception des épreuves spéciales et des tournois E.

Le classement relève uniquement de la responsabilité du juge, sa décision est définitive. Dans les classes de performance 1-3 A / B, un score minimum de 56 points est requis pour un passage dans les disciplines suivantes (TH, WR, RN, RR, SUHO). Dans les disciplines suivantes, une note est attribuée: TH, WR, RN, SUHO, CUT, WCH, RR. Dans les disciplines où aucun score n'est attribué, le juge décide si un parcours mérite ou non d'être classé.

902 Nombre de places au classement

Pour toutes les classes des disciplines de tournoi, le classement suivant (nombre de places) est possible en tenant compte de l'art. 901:

4	inscriptions:	classement jusqu'au	Rang 4
5 à 10	inscriptions:		Rang 5
11 à 15	inscriptions:		Rang 6
16 à 21	inscriptions:		Rang 7
22 à 24	inscriptions:		Rang 8
25 à 27	inscriptions:		Rang 9
28 à 30	inscriptions:		Rang 10
31 à 33	inscriptions:		Rang 11
34 à 36	inscriptions:		Rang 12
37 à 39	inscriptions:		Rang 13
40 et +	inscriptions:		Rang 14

903 Disqualification et Score 0

Si un cheval a été disqualifié ou a reçu un score de 0, une figuration au classement est exclue.

904 tournois, manches et finale

1. Pour la finale, au minimum les participants qualifiés pour le nombre requis de rangs seront invités prendre part à la finale.
2. Dans une finale, les participants avec un score égal au tournoi peuvent également être inclus dans la finale. Cela peut augmenter le nombre de finalistes, mais pas le nombre de cavaliers classés.
3. En finale, tous les participants seront réévalués.
4. Dans une finale, un participant avec un score de 0 peut également être classé, mais pas dans le cadre d'une disqualification.

905 liste de résultats (carte de juge)

1. Le juge / secrétaire doit inscrire le nombre exact de participants ayant pris part à une épreuve un examen dans la liste des résultats (carte du juge). Il inscrit les numéros de départ des participants classés en plus de deux gagnants de réserve et, dans le cas des disciplines marquées, le score dans la liste de résultats. Le juge les signe.
2. Si le classement est connu pour une épreuve, l'épreuve peut ne pas être reconduite. Si le juge a signé la carte de juge, celle-

ci ne doit pas être modifiée. Exception voir art. 1001 - 1003
3. La carte de juge sera envoyée au BGS avec la liste de départ signée par le directeur du tournoi.

906 Score Sheets

En outre, les feuilles de pointage officielles des examens pour lesquels des feuilles de notes sont prescrites sont la documentation pour des résultats. À la fin de l'examen, les feuilles de scores remplies par le secrétaire vont au bureau d'enregistrement. Ils sont rendus accessibles aux participants pour inspection.

Les feuilles de score originales restent avec les documents du tournoi et le tout est envoyé par le directeur du tournoi au BGS.

907 Classements égaux

Plusieurs classements égaux sont possibles dans toutes les disciplines (sauf dans le WPL), mais ne s'applique pas à la première place. La distribution de la couleur du flot et éventuellement des prix en nature à des personnes de même rang est tirée au sort. Le prix en argent sera divisé en part égale.

908 Choix pour la première place

1. En cas d'égalité en première place, une répétition s'exécute, avec le même ordre de départ et le même parcours. Il n'y a qu'une seule répétition possible. S'il y a une nouvelle égalité, les gagnants seront nommés co-champions.
2. S'il y a un prix en argent, le montant des 1ère et 2ème places sera additionné et chacun des deux participants recevra la moitié de la somme, un prix sera remis pour tout prix honorifique.
3. Cette règle ne s'applique que si le prix en argent de la 1ère place est supérieur à 800 euros.
4. Si la somme est en dessous de 800 euros, une répétition du pattern peut être exclue, si les participants aux premiers rang se sont mis d'accord
5. Si un cavalier ne participe pas à la finale, il sera classé deuxième. Un cavalier qui perd la finale peut uniquement être classé 2^{ème} (avec 3 participants à la finale, il sera 3^{ème}, etc.)

909 Classement avec plusieurs juges

1. Lors des épreuves WPL, WHS, SSH, le classement des juges est déterminé par les points de placement. Si par exemple 10 participants sont classés dans une discipline, le cavalier à la première place recevra 10 points, la deuxième place recevra 9 points, et ainsi de suite.
2. En cas d'égalité, le juge décide du classement (en fonction de la catégorie de tournoi GO, combinée LM à la première place ou 1-3 places). Le juge doit être déterminé par le directeur du tournoi avant l'épreuve et nommé sur la liste de départ de la discipline concernée.
3. Si un score est attribué, les scores des juges sont additionnés.
4. Les résultats prédéterminés sont autorisés.
5. Des règles distinctes s'appliquent à l'Open d'Allemagne.

910 Cérémonies de remise des prix

Les cérémonies de remise de prix ne sont possibles que pour les épreuves pour lesquelles au moins quatre participants ont participé.

Si moins de 4 participants sont mentionnés et qu'aucune combinaison n'a été faite, cette classe sera supprimée.

911 Exécution de la cérémonie de remise des prix

La cérémonie de remise des prix devrait avoir lieu immédiatement après l'épreuve.

912 Apparition des participants à la cérémonie de remise des prix

1. Les participants classés doivent apparaître personnellement dans les vêtements prescrits.
2. Exception: Si des épreuves ont lieu en même temps ou immédiatement après et si un participant ou un cheval participe à la cérémonie, le participant et le cheval peuvent être représentés.

913 Publication des titres

Si les vainqueurs ou autres sont mentionnés dans les médias publics ou dans la publicité, ils doivent être publiés avec une indication de l'association, de la discipline et de l'année.

1000 corrections de classements et de protestations

1001 Erreur de calcul ou d'enregistrement

Les erreurs de calcul, d'écriture ou d'enregistrement sur les listes de résultats, les feuilles de notation ou les fiches d'évaluation doivent être corrigées.

Si un concurrent note une erreur de calcul sur une feuille de match, il peut demander le changement auprès du directeur du tournoi sans avoir à protester officiellement.

1002 Raisons des corrections

La correction ultérieure des classement n'est possible que par le juge ou l'EWU, et uniquement dans les cas suivants:

- Il y a une erreur de calcul ou une erreur d'écriture dans l'évaluation.
- Un participant ou un cheval s'avère par la suite ne pas être éligible pour commencer.
- Un participant ou un cheval s'avère être disqualifié.
- Une protestation est accordée.

1003 Correction après la cérémonie de remise des prix

Le juge corrige la carte de juge (liste de résultats), les feuilles de résultats ou les fiches d'évaluation.

L'orateur lit le classement modifié. Le bureau d'enregistrement réglemente l'échange des prix en nature, des flots, et si nécessaire, des gains. Les participants sont obligés d'échanger.

1004 Correction après le tournoi

L'EWU et le bureau des licences du tournoi sont d'accord sur le changement et publient le résultat modifié.

1005 Conditions pour les protestations

1. Tout participant qui a été pénalisé par une violation des règles du concours (Règlement) peut protester contre le score correspondant. Les réclamations contre les classements par équipe doivent être déposées par le capitaine de l'équipe.
2. Les protestations contre les décisions des juges ne sont possibles que si elles ont été rendues dans les règles.

1006 Forme de protestation

La soumission d'une réclamation doit être faite par écrit, en temps voulu et sous réserve du paiement des frais de réclamation au directeur du tournoi.

La protestation doit être suffisamment motivée. En cas d'erreurs de calcul évidentes, la réclamation peut également être faite verbalement sans paiement de frais.

1007 Délai

La réclamation doit être déposée au plus tard une heure après le classement ou une demi-heure après le classement de la dernière épreuve du tournoi.

1008 Frais de réclamation

La taxe de protestation est:

- 25 .- CHF pour les tournois EWU-C, EWU-D et EWU-E
- 50 .- CHF pour les tournois EWU-A et EWU-B
- 100 .- CHF au championnat d'Allemagne de l'EWU (DM)

Les frais sont payables en espèces au moment de la réclamation.

Si la réclamation est accordée, les frais de réclamation doivent être remboursés.

1009 Décision sur une protestation

1. Le jury décide de la réclamation au plus tard 2 heures après la fin de la dernière épreuve.
2. Les parties impliquées ou autrement biaisées ne peuvent pas décider d'une protestation.
3. Si, pour une raison légitime, le comité du tournoi ne peut pas prendre de décision, la réclamation doit être transmise à l'autorité responsable supérieure dans un délai d'une semaine.

1010 Recours

1. La personne concernée a le droit de s'opposer à la décision du comité du tournoi.
2. L'objection doit être formulée par écrit et justifiée auprès de l'autorité responsable supérieure dans un délai d'une semaine.
3. Les mesures correctives ne sont autorisées que si elles ont été déposées dans les délais et les coûts conformément payés à l'avance. La procédure judiciaire ordinaire est exclue.

1100 Flots, trophées et autres prix

1101 Flots

Pour toutes les classes dans les disciplines du tournoi, les flots doivent être attribués en fonction du classement. Si les inscriptions en retard sont acceptées, il doit y avoir suffisamment de flots, sinon les flots manquants devront être envoyés dans les 28 jours.

1102 Couleurs des flots

Les couleurs des flots suivants sont requises:

1ère place: bleu

2ème place: rouge

3ème place: jaune

4ème place: blanc

5ème place: rose

6ème place: vert

dès la 7ème place: marron

Champion All-Around: Lila (grand flot)

1103 Trophées

Pour chaque gagnant d'une classe, un prix d'honneur, par ex. un trophée, est donné.

1104 Prix en argent

Si des prix en espèces sont fournis pour certaines classes, ils doivent être publiés dans le formulaire d'inscription, ou au plus tard, apparaître dans la brochure du programme. La distribution est obligatoire pour l'organisateur.

L'échelonnement de la distribution appartient à l'organisateur.

1105 Classes Jackpot

Une discipline peut également être annoncée comme une classe de Jackpot (épreuve spéciale).

Les conditions préalables suivantes doivent être remplies:

- Il doit y avoir un jackpot quel que soit le prix d'entrée.
- Le jackpot (dépôt) doit être au moins 5 fois le montant d'inscription individuel.
- En outre, au moins la moitié des frais d'inscription doivent être redistribués.

Le montant du jackpot (dépôt) doit être publié dans l'invitation.

1106 Prix en nature

Il n'est pas nécessaire d'énumérer les prix à gagner, mais cela est recommandé pour augmenter l'attractivité du tournoi. Si des prix sont annoncés dans l'invitation ou le programme, ils doivent obligatoirement être attribués.

1200 Titre de Champion All-Around

Le titre d'un champion All-Around doit être attribué comme suit:

- pour LK 1 et LK 2 sur les tournois de catégorie DM et A / Q
- pour LK 1, LK 2 et LK 3 sur les tournois de catégories A et B
- pour les tournois LK 1, LK 2, LK 3, LK 4 et LK 5 sur les tournois de catégorie C
- pour LK 4 et LK 5 sur les tournois de catégories C et D

Pour les tournois combinés, par exemple. AQ / C ou B / C attribueront le titre de champion pour le tournoi entier dans les classes de performance comme annoncées.

Il n'y a pas de champion du concours complet sur les tournois E.

1201 Exigence

Pour déterminer le champion d'un tournoi, les points acquis dans toutes les classes officielles (à l'exception des épreuves Horse & Dog Trail) sont cumulés. Le champion ne peut être que la combinaison cavalier/cheval ayant reçu un ou plusieurs points dans au moins 3 classes.

1202 Titres par classe de performance

Le titre d'un champion pour chacune des LK en LK 1-5 est attribué séparément à A et B, même si les points ont été gagnés dans des classes combinées.

1203 Système de pointage/ points par classement

Le système de points suivant est utilisé:

- Chaque participant reçoit des points en fonction de son classement.

- Il obtient autant de points que de classements.

Exemple avec un classement de 6 participants:

Participants à la 1ère place = 6 points

Participants à la 2ème place = 5 points

Participants à la 3ème place = 4 points

Participants à la 4ème place = 3 points

Participants à la 5ème place = 2 points

Participants à la 6ème place = 1 point

1204 égalité de points

S'il y a égalité dans la détermination du champion dans une LK, la décision est la suivante:

1. Il déclare le participant champion celui qui aura marqué des points avec un cheval dans la plupart des classes.
2. Le cavalier qui a battu le plus grand nombre de chevaux participants devient champion.

S'il y a toujours une égalité, 2 champions seront nommés. Flot, trophée et les prix en nature seront distribués conformément à la décision de l'organisateur.

1300 Publication des résultats du tournoi

1301 Tournois des catégories DM et A / Q, A, B, C

1. Directeur du tournoi

Les documents suivants doivent être envoyés par le directeur du tournoi au BGS dans la semaine suivant le tournoi:

- Registre des résultats (1x par e-mail, 1x sur support de données)
- Livret du programme
- Originaux des cartes de résultat (cartes de juge), feuilles de résultats, fiches d'évaluation
- Listes de résultats
- Fiche d'évaluation du juge
- Listes de départ - signé par le secrétaire

Ce n'est qu'après que les résultats du BGS ont été transmis qu'ils peuvent être publiés et transmis à des tiers.

2. Les résultats du tournoi

Si la direction du tournoi ne rapporte pas les résultats en temps voulu à l'EWU ou si les résultats sont incorrects ou incomplets, les résultats seront ultérieurement déterminés par l'EWU et des frais seront facturés à l'organisateur du tournoi. L'approbation d'un futur tournoi peut être refusée.

1302 Tournois de catégorie D et E

1. Directeur du tournoi

Les résultats doivent être envoyés par le directeur du tournoi à l'association nationale responsable de l'EWU dans la semaine suivant le tournoi. Les notices manuscrites sous une forme soignée suffisent à documenter les résultats. Ils doivent contenir:

- nom de la classe, épreuve spéciale ou compétition sportive de masse; rang avec indication du numéro de départ, nom du participant et nom du cheval
- Programme, si disponible
- Originaux des cartes de résultat (cartes de juge), feuilles de résultats, fiches d'évaluation
- liste complète des participants

En outre, le juge doit envoyer un formulaire d'évaluation du juge à l'EWU.

2. Résultats du tournoi

Les résultats doivent être remis par le juge au directeur du tournoi à la fin du dernier jour du tournoi. Ils doivent contenir:

- les cartes de résultat (cartes de juge)
- les listes de départ signées par le secrétaire

De plus, le juge doit envoyer un formulaire d'évaluation du tournoi au BGS pour les tournois D.

2000 Professionnels du tournoi

2001 Comité organisateur

Pour chaque tournoi, un comité doit être formé et dont les membres sont présents tout au long du tournoi.

Le comité du tournoi est composé du directeur du tournoi ou de son représentant, d'un juge intérimaire et d'un délégué du tournoi.

Le comité du tournoi est responsable des protestations et des mesures dans le sens du bien-être animal ainsi que des mesures disciplinaires au sens du règlement de l'EWU ainsi que des règlements juridiques et arbitraux.

Le comité du tournoi est responsable de la cessation définitive du tournoi.

2003 Suspension d'un participant au tournoi

Le comité d'organisation peut imposer une interdiction de tournoi à un participant. L'interdiction s'applique à l'ensemble du tournoi et doit être signalée au BGS le premier jour ouvrable après le tournoi. Voir les principes d'éthique FN dans le sport équestre, le code de conduite, le système juridique et les règles d'arbitrage de l'EWU.

2004 Mise en arrêt d'un cheval

Le vétérinaire décide de laisser continuer un cheval à concourir lors d'un signalement par le délégué syndical ou le juge de l'EWU en cas de blessure, de boiterie ou de santé générale. Le comité du tournoi peut consulter un vétérinaire. Cette interdiction s'applique à tout le tournoi et doit être signalée au BGS le premier jour ouvrable du tournoi.

2005 Recours

Le cavalier incriminé a le droit de s'opposer à la décision de mesures disciplinaires prise par les personnes autorisées.

En cas de résiliation d'un tournoi sans le consentement de l'organisateur, ce dernier a un recours légal au système judiciaire et au règlement d'arbitrage de l'EWU.

L'objection doit être soumise par écrit et justifiée dans un délai d'une semaine à l'autorité compétente de l'EWU (tribunal sportif ou d'arbitrage). La procédure judiciaire ordinaire est exclue.

2010 Organisateur

Les organisateurs et directeurs d'un tournoi doivent être membres de l'EWU pour que l'événement soit assuré par l'assurance responsabilité de l'EWU.

2011 Compétences requises

L'organisateur est responsable de l'approbation du tournoi (contrat de l'organisateur) et du respect des conditions qui y sont stipulées, ainsi que du respect de toutes les règles générales de mise en œuvre des tournois.

En cas de violation des règles de mise en œuvre, il appartiendra à l'organisateur de décider d'autoriser ou non un tournoi à l'avenir,

- avec l'EWU pour les tournois des catégories DM, A / Q et A
- avec un responsable affilié à l'EWU pour les tournois des catégories B, C, D et E. Il ne peut pas être juge ou délégué au tournoi.

2012 Contrat judiciaire

1. Un contrat nommé (formulaire EWU "contrat judiciaire") doit être conclu entre l'organisateur et le juge. Celui-ci sera envoyé à l'organisateur par le juge en double exemplaire. Une copie doit être renvoyée au juge signée par l'organisateur dans les 14 jours. Passé ce délai, le juge n'est plus lié par son engagement.

2. Le juge doit être informé par l'organisateur au moins 2 jours avant le début du tournoi.

3. À la fin du dernier jour du tournoi, les remboursements convenus (honoraires du juge, frais de déplacement, frais supplémentaires) doivent être intégralement versés au juge et au secrétaire.

2013 Sécurité

L'organisateur doit s'assurer qu'il y a une démarcation nette et solide (clôture, gang) entre les participants et le public.

En outre, un espace entre le juge et le public doit être assuré.

2014 Place de concours (arène)

Toutes les classes doivent avoir lieu dans une infrastructure d'équitation ou dans un manège fermé, qui répond aux exigences de la discipline.

Toutes les classes de tournoi doivent avoir lieu dans un espace défini espacé des spectateurs (clôture, couloir, autre démarcation).

2015 Place de travail

1. Les places travail doivent être délimitées.
2. Les places de travail doivent assurer une séparation suffisante des cavaliers et des spectateurs.
3. L'état du sol de travail doit permettre une conduite et une préparation en toute sécurité, conformément à la compétition.
4. La taille minimale des places de travail pour les tournois des catégories DM, A / Q, A, B et C doit être de 20 x 40 m.
5. Dans le cas d'examens parallèles, deux manèges doivent alors être disponibles.

2016 Installations sanitaires

Pour chaque tournoi, des installations sanitaires suffisantes doivent être mises à disposition.

2100 Directeur du tournoi

Les organisateurs du tournoi doivent être membres de l'EWU.

1. L'organisateur détermine un directeur de tournoi pour la performance du tournoi.
2. Le directeur du tournoi est responsable avant l'organisateur du respect des règles du tournoi.
3. Si l'organisateur et le directeur du tournoi sont la même personne, les conditions de l'organisateur pour le directeur du tournoi s'appliquent sans restriction.
4. Il ne peut pas être juge au tournoi.

2101 Conditions préalables pour la fonction de directeur

Le directeur du tournoi désigné par l'organisateur doit être une personne membre de l'EWU et avoir au moins 21 ans et être autorisé à organiser un tournoi. L'autorité responsable de l'approbation d'un tournoi peut refuser un directeur de tournoi et demander la nomination d'un autre directeur de tournoi. Le directeur ne peut participer au tournoi.

2102 Tâches du directeur du tournoi

Le directeur du tournoi a le droit et le devoir de respecter toutes les règles concernant le tournoi. Il doit être présent et disponible pour le juge et le délégué syndical de l'EWU en tout temps. Le directeur du tournoi est en charge de la transmission des résultats au BGS.

2103 Organisation

Le directeur du tournoi est responsable du traitement et de l'envoi de tous les documents nécessaires au tournoi. Il supervise le respect du calendrier, qui a été annoncé aux participants (y.c. horaire).

2104 Responsabilité générale

Le directeur du tournoi est responsable de la bonne impression générale de l'événement et soutient toujours le travail du juge, du secrétaire et du Ringstewart.

2300 Responsable d'inscription

Le responsable d'inscription doit être mentionné dans l'invitation avec son nom, adresse et numéro de téléphone.

2301 Validation des inscriptions

Le responsable d'inscription accepte ou non les inscriptions et doit refuser les inscriptions qui ne sont pas conformes aux dispositions du règlement. Le responsable peut, mais pas nécessairement, contacter un participant pour avoir la possibilité de corriger son inscription.

2302 Confirmation d'inscription et programme

1. Si un Office Charge est prévu dans l'inscription, le responsable a l'obligation d'envoyer une confirmation d'inscription aux participants, qui parvient aux participants au moins 2 jours ouvrables avant le premier jour du tournoi.
2. La confirmation d'inscription contient la liste des classes nommées, confirme la réception des charges d'inscription et des frais accessoires et indique les frais à payer sur place.
3. La confirmation d'inscription indique un programme détaillé dans lequel toutes les classes sont répertoriées dans l'ordre indiqué et les heures suivantes y sont indiquées:
 - ouverture du bureau d'inscription pour chaque jour du tournoi.
 - sur les tournois DM, A, A / Q, B, C: le début de chaque épreuve.
 - Pour les tournois D et E: début de la première classe de chaque jour du tournoi et mention du début de la première classe après la pause déjeuner de chaque jour du tournoi.

2303 Autres

Le responsable d'inscription transmet les entrées collectées au bureau d'enregistrement.

2400 Bureau d'enregistrement

Le bureau d'enregistrement accepte toutes les entrées acceptées par le responsable (si ce n'est pas la même personne) et les traite lors du traitement des données. Le responsable du bureau d'inscription est déterminé par l'organisateur ou le directeur du tournoi et doit être désigné par son nom.

2401 Traitement des données des membres pour les catégories DM, A / Q, B et C

L'enregistrement et le traitement des données des participants aux tournois sont traités via le logiciel de l'EWU. Ceux-ci et leur base de données sont gérés de manière centralisée par le BGS. L'utilisation du logiciel est obligatoire.

2402 Traitement des données des membres des catégories D et E

Le logiciel de l'EWU n'est pas requis pour traiter les données de participant aux tournois de catégorie D et E. L'évaluation doit uniquement respecter les exigences de la réglementation.

2403 Enregistrement des participants

Le bureau d'inscription reçoit les participants au tournoi, vérifie les conditions de départ (confirmation d'inscription, carte de membre / tournoi, passeport équin) et attribue les numéros de départ. Elle attribue la répartition des boxe ou paddock et fournit des informations sur l'organisation future du tournoi.

2405 avis aux participants

Le bureau de communication est responsable de la publication des informations suivantes:

- horaire actuel
- Toutes les catégories du tournoi
- Listes de départ pour chaque classe au moins 90 minutes avant le début des cours, affichées au bureau des inscriptions et à la zone d'échauffement
- Des copies des feuilles de match en fonction des cours suivis.

Aucune feuille de pointage originale ne doit être publiée. Si la copie n'est pas possible pour des raisons techniques, les feuilles de résultats restent au bureau d'enregistrement et sont à la disposition des participants pour inspection.

- Listes de résultats (classements) après les cours
- temps intermédiaires

2406 listes de départ

1. L'ordre de départ sera déterminé avec une liste de départ par le directeur du tournoi ou le bureau des inscriptions au moins 90 minutes avant le début de chaque classe et affiché. Ce doit être différent de classe en classe.
2. Dans le cas d'un cavalier avec plusieurs chevaux, de nombreux cavaliers devraient être entre ses départs. Sur la liste de départ, toutes les combinaisons cheval / cavalier mentionnées pour le test respectif doivent être répertoriées.
3. Il doit contenir les informations suivantes: numéro EWU et nom du test,
Numéro de départ de la combinaison cheval / cavalier, nom et LK du cavalier, nom,
Sexe et année de naissance du cheval.
4. Les listes de départ et de résultats des tests chez les jeunes chevaux doivent également inclure les noms des parents et le nom de l'éleveur du jeune cheval, s'il est connu.

2500 Annonceur / Speaker

L'annonceur est déterminé par l'organisateur et / ou le directeur du tournoi. La personne spécifique doit être familiarisée avec l'organisation générale du tournoi.

2501 prêt à démarrer

1. L'annonceur informe les participants de l'ordre de départ et les appelle en conséquence.
2. Si un concurrent appelé n'est pas devant le portail, le dernier appel de ce concurrent a lieu: "Dernier appel pour le numéro ...".
3. Si le participant avec le numéro de départ appelé n'apparaît pas immédiatement après cet appel, il n'est plus autorisé à commencer.

2502 instructions du juge

L'annonceur transmet les instructions du juge/secrétaire aux participants. Celles-ci peuvent être des instructions pour la mise en place, le démarrage du test, la démarche requise ou l'interruption du test. Les épreuves western sont décrites avec les termes techniques américains.

Dans les compétitions de cross, ils sont annoncés en allemand et en anglais.

2508 Classement et remise des prix

L'annonceur appelle les participants convoqués au classement. Il lit le classement dans l'ordre inverse (du dernier au vainqueur), en indiquant le numéro de départ, le concurrent et le cheval.

2600 Portier

Le portier est déterminé par l'organisateur / le directeur du tournoi.

2601 prêt à démarrer

Le portier doit recevoir les listes de départ actuelles du bureau d'enregistrement. Il appelle les participants à être prêts pour le prochain passage et contrôle leur présence. Il peut informer l'annonceur des cavaliers absents et leur demander d'appeler ces participants.

2602 Initiation et début de l'examen

Si l'annonceur demande aux participants d'entrer, le portier ouvre la porte.

Après le dernier appel du cavalier ou le dernier appel d'un participant non annoncé jusqu'à présent, le portier ferme la porte sur le signe de la main du juge. Aucun autre participant n'est autorisé à commencer

2700 Service du Parcours

2701 Responsable du parcours

1. Pour l'équipe du service du parcours, l'organisateur et / ou le directeur du tournoi désignent un directeur de parcours. Cette personne doit être familiarisée avec les règles.
2. Le responsable du parcours est responsable de fournir tous les obstacles et marqueurs de piste nécessaires au tournoi.
3. Le chef de parcours prépare l'arène pour la prochaine épreuve. Il ajuste la formation des obstacles et des marques avec le juge.
4. Le juge doit approuver le parcours

2702 Restaurer les obstacles

1. Le service de parcours ne peut fonctionner qu'après la fin d'une épreuve ou à une distance raisonnable du participant dans des obstacles qu'il a déjà complétés. En aucun cas, un obstacle ne peut être traité tant qu'un participant y est.
2. Si un obstacle est modifié par un participant et que cet obstacle doit être réutilisé au cours de la séquence (obstacles combinés), il ne peut pas être restauré dans ce laps de temps.

2703 Interruption d'un manège

Le rétablissement d'un obstacle qui nécessite une pause dans l'épreuve en cours nécessite l'approbation du juge.

2800 steward de l'EWU

1. Un steward EWU doit obligatoirement être présent sur tous les tournois des catégories A, A / Q, B et C.
2. Le juge en titre ainsi qu'un participant à ce tournoi ne peuvent pas être un commissaire de l'EWU.
3. L'intendant de l'EWU doit porter un badge d'activité et un badge nominatif.
4. Le responsable de l'EWU rédige un formulaire d'évaluation du tournoi et l'envoie au BGS

2801 présence

L'intendant de l'EWU doit être présent à tout moment où des sièges officiellement autorisés peuvent être utilisés.

2802 Heures d'entraînement

Les heures d'entraînement sont réglées et affichées à l'avance. En dehors de ces heures l'entraînement est interdit et peut conduire à une interdiction de départ au concours. Les concurrents sont autorisés d'entraîner leur cheval uniquement sur les places d'entraînement indiquées.

2803 équipement

Le secrétaire de l'EWU doit constamment porter ce règlement EWU avec lui. Une liste complète des participants avec les numéros de départ doit lui être remise par le bureau des inscriptions. L'utilisation d'une caméra vidéo est recommandée.

2804 instructions

Les instructions des stewards EMU doivent être suivies par les participants au tournoi.

2805 compétences

Le secrétaire de l'EWU surveille les événements sur le site de l'exposition. Il est responsable du respect du présent règlement, du règlement général sur la sécurité, de la prévention des accidents et du bien-être des animaux. Les autres tâches sont définies dans les fiches d'instructions pour les stewards.

2806 prévention des accidents

Dans le cas de la prévention des accidents, la sélection suivante s'applique: Quiconque gêne ou met en danger lui-même ou des tiers par son comportement.

2807 Bien-être animal

Parmi les réglementations en matière de bien-être animal dans le sport équestre, on doit notamment évaluer:

- Toute personne qui travaille un cheval qui, en raison de sa condition physique, n'est plus en mesure de participer à une compétition.
- Qui travaille un cheval si intensément ou si longtemps que ses limites physiques sont atteintes.
- Qui inflige à plusieurs reprises des douleurs à un cheval.
- Qui travaille un cheval comportant des blessures.

2808 boiterie

Il incombe au secrétaire de l'EWU d'interdire le travail des chevaux souffrant de troubles du mouvement, probablement causés par la douleur. Si nécessaire, un vétérinaire est appelé à confirmer l'état. Il doit signaler l'incident au comité du tournoi. La responsabilité incombe aussi au comité du tournoi.

2809 avertissement

1. Le secrétaire de l'EWU est habilité à adresser un avertissement aux participants s'ils enfreignent les dispositions susmentionnées.
2. Un participant doit compter sur l'exclusion du tournoi s'il continue malgré tout à violer les règles malgré l'avertissement du commissaire.
3. Réglemente en outre l'ordre juridique de l'EWU.

2810 Identification du participant sur l'aire d'échauffement

Chaque utilisateur de la zone d'échauffement doit porter le numéro de départ de la combinaison cheval / cavalier attribuée pour ce tournoi. Par "équitation" au sens de cette règle, on entend tout travail de chevaux à la main, à la longe ou sous la selle.

2811 équipement dans la zone d'échauffement

Fondamentalement, ce n'est qu'après cette règle que l'équipement approuvé est autorisé sur la zone d'échauffement. Pour les cavaliers de la classe de performances 1-5 B, le port du casque est obligatoire. Le secrétaire de l'EWU peut exiger le retrait d'équipements qui ne sont pas conformes aux dispositions relatives aux équipements de l'EWU.

Il est expressément interdit:

- Monter à cru
- Conduite sans bride autorisée
- Plus qu'un cavalier par cheval
- Enfants sur des selles dont les étriers sont trop longs
- Monter un cheval en longe

2812 Longer

Il est permis de longer le cheval aux emplacements appropriés sur le site du concours. Il ne peut être longé que si aucun autre participant ne s'y trouve déjà. Les chevaux longés

peuvent être si loin de manière à ce que la ligne du pont de nez soit devant ou à la verticale. Les chevaux ne peuvent être sortis qu'au Snaffle Bit. Les mors à prendre en compte doivent être conformes au règlement. L'utilisation d'un fouet est autorisée. Si le cheval est longé au „curb bit“, il est interdit de fixer la longe au barres

2813 Texture des lieux d'échauffement

Les lieux d'échauffement autorisés doivent être démarqués. La nature des lieux d'échauffement doit permettre une conduite sûre et une préparation correcte pour le test actuel et le prochain.

2900 vétérinaire

1. Pour les tournois de toutes les catégories, un vétérinaire pour chevaux doit être de piquet, c'est-à-dire que ses numéros de téléphone sont publiés dans le livret du programme et au bureau des inscriptions.
2. Seuls les chevaux en bonne santé (voir Conditions générales du tournoi) sont autorisés à participer à un tournoi. Ceci est surveillé par le vétérinaire et le secrétaire ou le directeur du tournoi.
3. En signant le formulaire d'inscription, chaque participant accepte de subir des examens vétérinaires sur place. Les frais du vétérinaire sont toujours à la charge du propriétaire du cheval.

3000 Maréchal-ferrant

Pour les tournois de toutes les catégories, un maréchal-ferrant agréé par l'EWU doit être disponible sur appel, c'est-à-dire que son numéro de téléphone est publié dans le livret du programme et dans le bureau des inscriptions.

3100 service médical

Pour les tournois des catégories DM, A / Q, A, B et C, au moins une trousse paramédicale avec équipement d'urgence doit être disponible au tournoi pendant toute la période du tournoi. L'équipement d'urgence doit être adapté aux soins médicaux de base des blessures graves.

Pour assurer la disponibilité opérationnelle la plus rapide d'un médecin responsable ou d'un assistant de sauvetage.

Dans les tournois de catégorie D et E, le directeur du tournoi doit avoir une connexion téléphonique avec un service de secours local.

3200 Service d'ordre

Un service d'ordre peut être contracté par l'organisateur / le directeur du tournoi. Il peut être chargé des tâches suivantes:

3201 tâches:

- Contrôle de l'accès à la zone du concours (déterminé par les droits d'accès, la confirmation de l'inscription du participant, la confirmation de l'assistant du tournoi, la confirmation des bureaux et des tâches du tournoi, badge du participant).
- Parking, écurie, paddock, ordre de camping.
- Supervision des installations (installations sanitaires, restauration, etc.).
- Contrôle du bon comportement de tous les participants et spectateurs (mesures en cas de consommation excessive d'alcool, d'émeutes, de harcèlement de personnes).

3202 compétences

1. Le service d'ordre est sous la direction du directeur du tournoi et doit établir un contact direct avec le directeur du tournoi lors de tous les incidents survenant.
2. Le service d'ordre s'efforce de créer une atmosphère agréable et conviviale pour tous les participants et leur sera particulièrement serviable.

4000 juges

1. Le juge doit être sélectionné parmi la liste actuelle des juges de l'EWU.
2. Lors de championnats, des juges qualifiés d'autres fédérations reconnues peuvent également être nommés s'ils connaissent la partie des règles de l'EWU concernant les disciplines à traiter.
3. L'organisateur doit s'assurer que le(s) juge(s) nommé(s) possède/nt les qualifications (ou certificats éventuels) nécessaires pour juger les épreuves annoncés.
4. Il incombe à l'organisateur de s'assurer que le juge ne siège pas plus de 12 heures par jour et qu'il reste au moins 9 heures jusqu'à la prochaine affectation. Si l'horaire nécessite plus de 12 heures par jour, un deuxième juge doit être nommé.

4001 liste A / B

Les juges inclus dans la liste A / B actuelle maintenue par l'EWU peuvent juger toutes les catégories de tournois des catégories de tournoi DM, A / Q, B, C, D et E ainsi que toutes les compétitions sportives spéciales et de masse. Exception: Pour juger le Working Cow Horse et Cutting, le juge doit avoir un certificat à cet égard.

4002 liste C / D / E

Les juges, qui figurent sur la liste C actuelle dirigée par l'EWU, peuvent juger toutes les catégories de tournois des catégories de tournois C, D, E, ainsi que tous les examens spéciaux et les compétitions sportives de masse.

Les juges C sont autorisés à soumettre des classes de la LK 3 qui ont été intégrées dans les tournois de catégorie A / Q ainsi que des classes des LK 3 et LK 4 qui ont été intégrées pour des tournois de la catégorie B.

4005 contact avec la direction du tournoi

1. Le juge doit contacter la direction du tournoi immédiatement après son arrivée sur le site.
2. Le juge informera le directeur du tournoi en cas de litige, à condition que celui-ci se rapporte au règlement.

4006 Zone d'échauffement

Le juge n'est pas autorisé à regarder les chevaux en échauffement, à discuter avec d'autres personnes que les participants eux-mêmes, ni à exprimer son opinion sur les chevaux.

Si le secrétaire de l'EWU ou le directeur du tournoi lui demande d'observer les événements sur l'aire d'échauffement, cela se fait exclusivement sous les aspects suivants:

- Conformité au règlement
- Sécurité générale et prévention des accidents
- Réglementation sur le bien-être animal dans les sports équestres

4007 Partialité

1. Ne sont pas autorisés à prendre le départ les chevaux vendus ou entraînés par le juge au cours des 3 derniers mois.
2. Les participants ayant reçu des leçons d'équitation du juge au cours des 3 derniers mois ne possèdent pas le droit de prendre part au départ.
3. Les personnes ne sont pas autorisées à passer un examen si un membre proche est juge sur place. Cela entend les parents, les conjoints ou partenaires et les enfants.
4. La raison de l'application des motifs de partialité incombe au participant. Il est obligé de faire attention au juge dans l'annonce.

En cas d'impartialité impliquant la perte du droit de départ, le participant ne se verra pas remboursé de ses frais.

5. Ce paragraphe ne s'applique pas si le juge a été modifié par la suite.

Comportement lors de l'application de motifs de partialité:

Dans ce cas, le juge est obligé d'en signaler les partants. Si le juge constate l'application de motifs de partialité après le début de l'épreuve ou à la fin du parcours, l'épreuve est effectuée et le participant concerné ne reçoit aucune note.

4008 contacts avec le juge

Pendant que le juge exerce son activité, les participants ne peuvent le contacter qu'auprès du directeur du tournoi ou auprès du secrétaire.

Une conversation entre le juge et le participant au-delà des instructions du juge n'est pas autorisée pendant les examens.

Exception: pour les tournois des catégories C, D et E, les explications du juge aux fins d'évaluation sont également autorisées au cours de l'épreuve et avant la cérémonie de remise des prix

4009 Début d'un examen

Le juge entre dans la piste d'équitation avec son secrétaire au plus tôt 15 minutes avant le début d'un examen. Une fois que tous les préparatifs ont été faits, le juge demandera au speaker de commencer l'examen.

4010 Autres personnes autorisées dans l'arène

Il en est de la décision du juge (à temps plein ou subalterne) d'autoriser ou non, en plus du secrétaire, d'autres personnes dans le parcours. Ceux-ci peuvent être:

- prétendants au poste de secrétaire
- autres juges ou candidats juges
- personnes du service de parcours
- photographes

Les personnes autorisées doivent être sur la piste du début à la fin de l'épreuve et avoir une place assignée.

4011 Coaching d'un participant par d'autres personnes

Le juge peut exclure un participant qui participe à un examen dans la piste s'il est clairement influencé par une personne extérieure à la piste.

Si le cheval d'un participant est suivi par une autre personne et que celui-ci la ligne de départ, le participant ne recevra pas de score.

(Ne s'applique pas aux classes en mains ni aux classes pour handicapés)

4012 Début de la classe aux examens de groupe

Le test commence à la fermeture de la porte, après quoi aucun autre participant ne peut accéder sur la piste

4013 Interruption d'un examen

Le juge peut suspendre un examen à tout moment pour les raisons suivantes:

- changements dans la piste qui perturbent l'examen
- raisons de bien-être animal
- équipement inadéquat
- cheval hors de contrôle

L'interruption d'un parcours est signalée par le juge à l'aide de signaux manuels au speaker ou par un coup de sifflet.

4014 Contrôle de l'équipement par le juge sur la piste

À la fin de chaque parcours et dans chaque discipline, le juge peut exiger le retrait de la bride et la présentation des mors / mors / bosals et contrôler le matériel.

Dans les disciplines suivantes, le contrôle des mors / mors / bosals est obligatoire et le participant doit se présenter devant le juge avec le cheval correspondant et lui montrer le mors / mors:

- Reining, Reining Jeunes Chevaux, Reining Youngstar
- Cheval de travail

Si un participant ne respecte pas son obligation de présenter mors / Snaffle Bits / Bosals, il est disqualifié dès qu'il franchi la ligne de départ. Un rappel du juge au participant de se présenter est autorisée, à condition que le participant ne dépasse pas la ligne de départ.

4015 Juge suppléant

1. Un juge supplémentaire (juge), qui figurait sur la liste officielle des juges de l'EWU peut être utilisé pour le contrôle des mors, l'équipement, l'état du cheval ("Inspection") et peut décider seul de toute disqualification.

2. Le participant doit faire inspecter son cheval par le juge suppléant immédiatement après son départ.

3. Le juge suppléant informe immédiatement ou au plus tard avant la délivrance de la carte de juge des manquements.

4016 Modification de l'équipement de la piste

Les modifications apportées à l'équipement de la piste ne sont pas autorisées lors d'un examen.

Exemples:

Parasol, chaises, modifications de la clôture, bâtiments et installations.

4017 Changement des conditions de départ en raison des conditions météorologiques

1. Si les conditions de départ changent pendant un test en raison des conditions météorologiques, il appartient au juge de décider si le test peut être maintenu jusqu'à la fin ou s'il doit être interrompu ou annulé et sera poursuivi ou répété à une date ultérieure.

2. En cas d'interruption, la reprise se fait dans l'ordre de départ.

En cas d'annulation et de répétition de l'examen, tous les participants commencent dans le même ordre de départ. L'épreuve interrompue est annulée.

4018 Équipements refusés

Le juge doit disqualifier un participant avec un équipement non-règlementaire.

4019 Disqualification et verrouillage

1. Le juge a le droit de disqualifier un concurrent pour infraction aux règles pendant un examen ou pendant le tournoi.

2. Ceci s'applique également en cas d'insulte ou d'abus envers un juge par un participant.

3. En cas d'infraction grave, le juge peut demander au comité du tournoi une interdiction. Le comité du tournoi décide de la suspension d'un participant.

4. Plus de lois dans le règlement de l'EWU.

4020 blessure d'un cheval

1. Décision avant ou pendant la présentation:

Il appartient au juge en exercice d'empêcher la présentation de chevaux présentant des blessures manifestement douloureuses. Cela peut déjà être fait pendant la conduite ou lors d'un test en abandonnant (sifflement). Dans les examens de groupe, le cheval en question peut être isolé et mis en sécurité dans un endroit ne gênant pas les autres participants.

2. Décision après la présentation:

Il appartient au juge principal d'une classe ou à un juge suppléant d'invalider tout cheval présentant une blessure manifeste après la présentation ou à la fin des examens de groupe. Ceci s'applique en particulier si des blessures physiques du cheval sont constatées.

Exemples: bouche (dentition) et ventre (éperons), présence de sang.

4021 boiterie

1. Décision avant ou pendant la présentation:

Il appartient au juge en exercice d'empêcher la présentation de chevaux avec des troubles évidents de locomotion suspectés de causer de la douleur. Pendant un examen individuel, cela peut être fait en abandonnant l'examen ou en le disqualifiant à la fin de la prestation. Lors des examens de groupe, le cheval en question doit être isolé et désigné pour être gardé dans un endroit ne gênant pas les autres participants.

2. Décision après la présentation:

Il appartient au juge en exercice de disqualifier, après présentation ou à la fin des examens de groupe, les chevaux présentant des troubles évidents de locomotion soupçonnés de causer de la douleur.

Une disqualification pour cause de boiterie du cheval doit être communiquée au participant

4100 Secrétaire EWU

1 Un ringsteeward de la liste de la BGS est ordonné pour les catégories SM, A/Q, B et C Dans ces Dans ces catégories, le secrétaire doit être membre de l'EWU.

2. Une personne compétente devrait être nommée lors des tournois EWU D / E. L'adhésion à l'EWU n'est cependant pas requise ici.

3. Le juge désigné de l'EWU a également le droit d'agir en qualité de secrétaire.

4101 Contrat

1. Le secrétaire conclut un contrat avec l'organisateur / le directeur du tournoi. Le juge doit approuver l'obligation du secrétaire. Le secrétaire doit être mentionné dans le bulletin d'inscription.
2. Le juge est en principe autorisé à nommer le secrétaire ou à refuser un secrétaire proposé par l'organisateur / le directeur du tournoi.
3. Le secrétaire est un joyau de remboursement.
Réglementation des frais aussi.
4. À la fin du dernier jour du tournoi, le secrétaire se voit rembourser les frais convenus (frais de prestation, frais de déplacement, frais supplémentaires) par le directeur du tournoi.

4102 Tâches des secrétaires

1. Le secrétaire est l'assistant du juge et reste donc proche de lui tout au long du tournoi. Il établit le lien entre le juge et le participant et conserve les archives nécessaires des examens.
2. Il veillera au bon déroulement des examens en transmettant les instructions du juge au haut-parleur, aux autres membres du personnel du tournoi et aux participants.
3. Le secrétaire est tenu d'avertir les participants en cas de comportement antisportif ou irrégulier pendant le tournoi et doit informer le juge de l'incident.

4103 discrétion

Il est expressément interdit au secrétaire de transmettre des commentaires sur les cavaliers ou les chevaux participants ou sur leur classement au juge ou à d'autres personnes.

4104 équipement

Le secrétaire doit apparaître en tenue officielle pendant son engagement.

4200 Formation juge et secrétaire

Les candidats juges et secrétaires qui souhaitent effectuer leur stage (épreuve pratique) lors d'un tournoi doivent s'inscrire auprès du juge (à temps plein).

Le juge en informe le directeur du tournoi. Les juges et secrétaires en formation n'ont aucune autorité officielle.

4201 Approbation

Il appartient au juge (à temps plein ou suppléant) de laisser les candidats pratiquer pendant les examens.

4400 mesures disciplinaires et comité de tournoi

Mesures disciplinaires par les agents

1. Les représentants de l'EWU aux événements associatifs (en particulier les tournois) sont des juges, des organisateurs d'événements (en particulier les responsables de tournois) ou des responsables de la surveillance de l'EWU.

2. En tant que mesures disciplinaires, les personnes accusées d'infractions au règlement, en particulier d'infraction à l'équité sportive et aux règles applicables en matière de protection des animaux, peuvent imposer un avertissement ou une exclusion temporaire ou permanente de la manifestation du club dans le cadre d'événements.

3. L'imposition d'une mesure disciplinaire doit être consignée par écrit et signalée immédiatement après l'événement à l'EWU.

L'interdiction s'applique à l'ensemble du tournoi et doit être signalée à l'EWU le premier jour ouvrable après le tournoi.

4401 appel

Le défendeur a le droit de faire appel contre l'imposition de mesures disciplinaires.

L'opposition doit être adressée par écrit au terrain de sport dans un délai d'une semaine et doit être justifiée. Les recours juridiques ne sont autorisés que s'ils ont été déposés à temps et sous forme avec le paiement de l'avance sur les frais. Le processus judiciaire ordinaire est exclu.

6000 règles d'équipement

Tous les équipements des chevaux et des cavaliers dans les tournois selon les règlements EWU doivent être conformes aux dispositions suivantes. (Dans les tournois sous la direction de la Fédération équestre allemande ou les tournois communs, la LPO / WBO s'applique en cas de doute.)

Le juge est responsable de l'interdiction du matériel non conforme à la réglementation ou qu'il considère inhumain. Le participant en question sera disqualifié de l'épreuve correspondante.

6001 Vêtements du cavalier

Les vêtements prescrits sont:

- Chapeau western ou casque d'équitation (casque d'équitation incassable avec fixation à trois ou quatre points, nous recommandons un casque de sécurité conforme à la norme européenne "EN 1384" 2000).

Pour les cavaliers de la classe de performances 1-5 B, le port du casque est obligatoire, même sur le podium.

- Dans toutes les classes Walk Trot et à la main, un casque est requis quel que soit l'âge du coureur.

- Exception en B: le port du chapeau western est autorisé dans le SSH.

- Une chemise à manches longues / un chemisier à manches longues ou un pull à manches longues (les manches retroussées ne sont pas autorisées) et un pantalon long.

- des bottes western ou des bottines western qui dépassent la cheville. Les vêtements doivent être propres et rangés.

- Les changements de vêtements liés aux conditions météorologiques sont de la décision du juge.

6002 Équipement supplémentaire autorisé

- Chaps

- Les éperons western se terminant par une forme sphérique dont le diamètre de la roulette est au moins de 1,5 cm ou un éperon avec boule. (Lors de la présentation d'un cheval à la main, le port d'éperons n'est pas autorisé !)

- Gilets de sécurité

- Uniquement autorisé dans les classes LK 5, LK 4 de Ranch riding, tapaderos (avec cuir fermant l'étrier à l'avant)

6003 Autres

1. Un participant ne peut pas être attaché au cheval ou à la selle par l'importe quel moyen.
2. Un participant ne peut pas être puni pour cause corporelle ou handicap. Le cavalier a le droit à une carte de Para WR de la santé sportive pour l'équitation thérapeutique, à cause de cela les aides qui y sont inscrites sont autorisées. Le juge doit en être informé avant le début de l'épreuve. Voir art. 9500

6004 selle Western

En tant que selle au sens de ce règlement, une selle western est définie avec les caractéristiques suivantes:

- Un pommeau de selle, qui est fixement intégré à la fourche
- étrivières
- les selles western ont un arçon

Il s'applique à tous les équipements pour lesquels les ornements en argent, tels que les selles de show, n'ont pas une cote supérieure à celle des équipements de travail solides et bien entretenus.

6005 bride

Seules les brides suivantes sont autorisées:

A. snaffle-bit

L'utilisation du snaffle bit doit se faire à deux mains.

Exception: dans les disciplines où le cavalier est autorisé à tenir la selle, le cavalier peut également guider les rênes du filet avec une main afin de pouvoir tenir le pommeau de l'autre main.

1. L'attache du mors est constitué de:

- Les brides avec frontal et sous-gorge
- Les brides à une oreille sur le mors ne sont pas autorisées.
- Les brides à deux oreilles ne sont autorisés qu'avec la présence d'un sous-gorge.

2. mors à brisure (simple ou double brisure) en métal lisse sans effet de levier avec anneaux de bride. Rien ne doit dépasser au bas du mors. Le canon du mors peut être rond, ovale ou en forme d'oeuf. Le mors doit être lisse, il n'est pas autorisé d'avoir un enroulement ou un anneau au mors. Il ne peut avoir plus de 3mm de liberté de langue

3. Le diamètre intérieur des anneaux de bride peut aller de 5 à 10 cm. Les anneaux de bride ne doivent pas être reliés avec une bride, une gourmette ou une pièce de tête qui donnerait un effet de levier au mors. Les rênes doivent pouvoir bouger librement dans l'anneau de bride. Les passages dans l'anneau de bride pour la pièce de tête et la gourmette sont autorisés.
4. À 2,54 cm (1 pouce) du bord, le diamètre du mors doit être d'au moins 0,8 cm. Le diamètre du mors peut diminuer vers le milieu.
5. Une gourmette en cuir ou en plastique d'une largeur minimale de 1,25 cm est requise. Les chaînes ne sont pas autorisées.
6. Les rênes ouvertes sont autorisées. Au minimum une rêne doit être dans les deux main, qui doit former un pont. Le mors est toujours monté à deux mains, c'est-à-dire qu'il ya toujours les deux mains sur les rênes lors de l'épreuve.
7. Les slobber sont autorisés. Ils se composent de deux cuirs avec mecate (fermé), la troisième corde vient attachée à la selle. Les slobbers avec rênes ouvertes die wie Split reins gehalten werden.

B. Hackamore

Un hackamore doit être utilisé à deux mains.

Exception: dans les disciplines où le cavalier est autorisé à tenir la selle, le cavalier peut également tenir la mecate avec une main afin de pouvoir tenir la selle avec l'autre main.

Une bride Hackamore comprend:

1. Têtière de bosal ou une autre pièce de tête (la sous-gorge est autorisée)
2. Bosal (anneau de nez): Bosal souple en cuir tressé, en corde ou en cuir brut, dont le centre est en cuir brut. Le diamètre admissible peut être de 1/2 à 1 pouce. Les matériaux durs ou inélastiques dans la zone où le bosal touche la tête du cheval ne sont pas autorisés, même s'ils sont rembourrés ou enveloppés à cet endroit. Les bosals en crin de cheval ne sont pas autorisés.
3. Mecate, rênes fermées dont l'extrémité (troisième corde) est fixée à la selle.
4. Un fiador est autorisé.
5. Un hackamore mécanique (bride sans mors à grand levier, Roy Hackamore) dont les bâtons ont un effet de levier, n'est pas autorisé.

C. Mors à branches

La bride se compose de:

1. Bridon: frontal, une oreille ou deux oreilles, avec ou sans sous-gorge
2. Mors à branche (droit, simple ou double brisure).
3. Les mors doivent avoir un canon de forme ronde, ovale ou en forme d'oeuf et avoir un diamètre d'au moins 0,8 cm et d'un maximum de 1,9 cm à partir du bord de 2,54 cm. La surface des embouchures doit être lisse.
4. Les Dépôts sont autorisés. Rien ne doit dépasser au bas du mors.
5. Le jeu de la langue ("palai") ne doit pas dépasser 8,9 cm.
6. Les mors (attache du bridon - centre de l'attache de rêne) ne doivent pas dépasser 21,6 cm de long.
7. Gourchette d'une largeur minimale de 1,25 cm, qui repose à plat contre le menton du cheval et qui n'est pas tordue. Si la gourchette est composée de deux chaînes individuelles, celles-ci doivent être fermement connectées au milieu. La gourchette doit être attachée à l'ouverture supérieure du mors.
8. Les Split Reins (reines ouvertes), sont gérées à une main. Les deux extrémités des rênes pendent du côté de la main tenant les rênes. Les rênes doivent être guidées de la même main pendant le test. Exceptions: les changements de mains, à la porte et si cela est expressément autorisé. La main tenant les rênes ne doit pas contenir plus que l'index entre les rênes. Le déroulement du flot est permis dans le mouvement.
9. Romals: Les Romals sont tenus de bas en haut dans une main fermant les rênes (poing fermé), sans aucun doigt entre les rênes. La seconde main tient la fin du Romal à au moins 40 cm de l'autre main. L'extrémité ne doit pas être utilisée comme un fouet (exception dans le WCH derrière la ceinture). Les romals doivent être reliées à l'arrière.

6006 Équipements interdits

- brides en métal, qu'elles soient rembourrées (bouclerie et attache en métal autorisés)
- les gourmettes qui ne répondent pas aux exigences susmentionnées et / ou qui sont trop serrées
- Embouchures torsadées et à arêtes vives
- Tous les dentiers interdits
- muserolle, muserolle, obturateur de bouche
- Toutes les rênes auxiliaires (par exemple : Tie-downs, Stoßzugel, martingales, Ausbinder, Schlaufzugel) et les brides double
- Tous les articles en forme de fouet (fouet, cravache, Quirt) et l'utilisation de rênes comme fouet durant le test
- Poids dans la queue
- Il est interdit de monter avec un casque d'oreille. Raison: le cavalier est distrait et se met avec son cheval et les autres dans des situations dangereuses
- les bouchons d'oreilles pour chevaux sont interdits

6007 Équipements supplémentaires

- La protection contre les mouches sur les oreilles est autorisée.
- Une protection sur le nez (Head Shaker) est autorisée.
- Les fourrures ou autres éléments de protection sur l'équipement sont autorisés.
- Les bandages et guêtres (Boots, Combination Boots, Bell Boots, Wickelbandagen, etc.) ne sont autorisés que dans les disciplines suivantes: Horsemanship, Reining, Superhorse, Working Cow Horse, Cutting, Ranch Riding, et toutes les compétitions pour jeunes chevaux.
- Lorsqu'on longe le cheval, une longe et un fouet sont autorisés.
(voir aussi § 2812)

6008 ferrage et soins du sabot

- le ferrage doit être approprié et en ordre; Les plaques en plomb ou les poids ne sont pas autorisés, qu'ils soient visibles ou non.
- Les boots sont autorisées sauf dans les disciplines RN et SUHO aux postérieures
- Dans la RN et le SUHO, un ferrage approprié est obligatoire.

Équipement dans les compétitions sportives spéciales et de masse

6010 examens spéciaux

Pour les examens spéciaux, l'équipement est défini par les dispositions générales, sauf exception indiquée

6020 compétitions sportives récréatives

1. Pour les compétitions récréatives et les classes de cross, les dispositions suivantes s'appliquent:

Pour les cavaliers western, les dispositions générales de l'EWU dans leur LK

pour les cavaliers classiques, les dispositions de la LPO FN dans leur LK

2. Particularités: L'EWU ne fait pas de distinction entre les chevaux et les poneys. Dans les compétitions de l'EWU, tous les chevaux participants sont considérés comme des poneys au sens du règlement FN-LPO.

3. En ce qui concerne l'utilisation d'un fouet et de rênes auxiliaires, l'EWU se réfère aux dispositions du § 68.B LPO et assimile ainsi les cavaliers classiques aux cavaliers western qui n'utilisent ni le fouet ni les rênes et ne sont pas autorisés à utiliser de rênes auxiliaires.

4. Des exceptions aux rênes auxiliaires s'appliquent aux coureurs handicapés.

7000 Les allures en équitation western

Les termes et constructions suivants pour les asters sont valables pour toutes les disciplines western:

Un cheval western avance à toute allure en un mouvement libéré, dans une posture naturelle et soutenue, avec un bon engagement de l'arrière-train, équilibré dans le balancement de l'avant.

A. La marche / pas est une démarche naturelle, à pieds plats, en quatre temps.

Le cheval se déplace complètement droit, est attentif et montre une foulée qui convient à sa taille et à sa conformation.

1. Mauvais pas: Un cheval à l'allure irrégulière et faux dans les temps. Il montre des mouvements mécaniques et est hésitant. Il n'est pas fluide ou semble intimidé. Ou va trop vite en avant.
2. Pas moyen: un cheval marche en quatre temps avec une ligne supérieure plate et en fait une impression tombée.
3. Bon pas: Le cheval marche en ligne régulière à quatre temps et à la ligne du dessus.

Il se montre détendu, mais toujours éveillé et attentif. Ses mouvements sont fluides et légers.

B. Le jog est une démarche douce, expansive, diagonale, à deux temps, semblable à un trot, mais exécutée à un rythme modéré. Le cheval se déplace parfaitement d'une paire de jambes en diagonale à l'autre.

Le jog est donc similaire des deux côtés et avec un mouvement simple. Les chevaux qui trottent à l'avant et marchent avec l'arrière-train ne répondent pas aux exigences de cette allure. Si un gain du jog ("extension modérée du jog") est requis, la poignée et le cadre de la pièce doivent être étendus de manière adéquate avec la même douceur de l'allée.

1. Jog extrêmement mauvais: le cheval n'est pas capable de garder le rythme du jog. Il est stoppé et sans équilibre et rend l'impression inconfortable dans l'assiette.
2. Mauvais jog: Un cheval qui stop, hésite ou perd le temps. Il ne montre pas un mouvement lisse et équilibré avec une ligne supérieure calme. Ou le cheval semble mélanger.
3. Jogging médiocre: un cheval avec une qualité de mouvement moyenne, présentant des caractéristiques négatives dans son imagination. Certaines des caractéristiques négatives peuvent être: les pattes postérieures marchent, les pattes postérieures sont tirées à travers le sol ou il existe une longueur inégale du coup de pied entre les pattes antérieure et postérieure.
4. Jog correct ou moyen: cheval présentant un mouvement à deux temps en diagonale claire et régulière, les paires de pattes diagonales étant bloquées simultanément. Il montre une ligne supérieure calme et est lâche, alors qu'il est facile à conduire et à visualiser.

5. Bon jog: Un cheval avec une qualité de mouvement moyenne, montrant des caractéristiques positives dans sa performance. Certaines de ces caractéristiques peuvent être: il équilibre et porte un arrière-train actif, avec des mouvements uniformes des antérieurs et postérieurs.

6. Très bon jog: Un cheval qui donne l'impression d'être très confortable à monter. Il montre un deux temps régulier, est facile à mener et laisse aller avec une ligne supérieure lisse. De temps en temps, ses jarrets peuvent être légèrement en arrière, ou peuvent montrer une action du genou, mais il est évidemment léger.

7. Excellent jog: Un cheval dont les mouvements semblent sans effort et efficaces.

Il entre avec une poignée de pièce suffisante et touche doucement le sol. Le cheval semble satisfait et lâche. Il est très bien équilibré et avec une aide minimale pour diriger. Il se produit avec une jambe avant plate et une faible action de la cheville et des articulations élastiques par boulet. Son expression est alerte et attentive. Il se porte avec une épaule légère et un arrière-train bien dégagé et une ligne de dessus silencieuse.

Jog allongé

1. Mauvais jog allongé: Le cheval ne rallonge pas ses enjambées, mais ne fait que s'accélérer dans la démarche. Il perd son rythme, fait secouer le cavalier et donne l'impression d'être difficile à s'asseoir.

2. Jog allongé moyen: un cheval augmente légèrement son allure mais reste souple pour rester assis.

3. Bon jog allongé: le cheval allonge considérablement ses enjambées (élargit son cadre) et est seulement légèrement plus vite dans son allure. Ce cheval continue de courir sans à-coups, de façon uniforme et sans effort, et gagne plus de terrain.

Le trot est une démarche expansive à deux temps en diagonale exécutée à une vitesse moyenne.

Le trot enlevé est uniquement autorisé dans les tests de jeunes chevaux et en Ranch Riding en ext.

Si le pattern est décrit comme un trot, le jog et le trot sont autorisés.

C. Le galop est une démarche légère et rythmée à trois temps. Les chevaux montrent un galop gauche sur la main gauche, un galop droit sur la main droite. Les chevaux qui galopent en quatre temps ne répondent pas aux exigences de cette allure. Les mouvements du cheval doivent être complètement naturels et détendus. Ils donnent au spectateur un sentiment de douceur. Le rythme doit être adapté au mouvement naturel et fluide du cheval.

1. Galop extrêmement mauvais: le cheval ne montre pas clairement trois temps. Il s'arrête, sans rythme, sans équilibre et sans tact et il est évidemment inconfortable.
2. Galop très mauvais: Un cheval montre un saut en trois temps, mais ne se porte pas et retombe sur son épaule. Il branle et balance sa tête. Vous pouvez voir qu'il a du mal se mouvoir. Il ne semble pas être confortable.
3. Galop médiocre: Un cheval avec une qualité de mouvement moyenne, montrant des caractéristiques négatives dans son imagination. Certaines de ces caractéristiques négatives peuvent être: balancer la tête, les enjambées des jambes avant sont courtes et ses membres postérieurs ne sont pas bien en dessous du centre de gravité. Un cheval surplombé (oblique) présente généralement ces caractéristiques négatives.
4. Galop correct ou moyen: cheval à trois temps uniforme, avec une ligne supérieure lisse et peu de mouvement dans la tête et l'encolure. Il a un mouvement confortable et est relativement droit (pas oblique). Il bouge élastiquement et a une expression détendue. C'est la longueur standard ou moyenne.
5. Galop bon: Un cheval avec une qualité de mouvement moyenne, montrant des caractéristiques positives dans son imagination. Certains de ces traits positifs peuvent être: un bon équilibre et une propre-tenue (il se porte), une ligne de fond calme, réagit volontiers aux aides du cavalier et donne une expression détendue.
6. Très bon galop: Le cheval montre un mouvement fluide et léger – mieux que comme un cheval d'un galop moyen. Il porte un arrière-train actif et léger. Il peut montrer un léger mouvement du genou ou la jambe postérieure peut être un peu en arrière. Mais il a toujours une ligne calme et porte une expression détendue, et semble être confortable.

7. Galop excellent: Ce cheval arque le dos et a un saut fort et profond, avec une jambe avant plate. Il est très correct et avec suffisamment de prise en main et semble le faire sans effort. La ligne du haut est très calme. Ses pattes postérieures sont profondes sous le centre de gravité. Ils ne font pas un pas en arrière, derrière la ligne qui forme le fil à plomb. Le cheval a une expression détendue, mais en même temps alerte et satisfaite. C'est un cheval exceptionnel, correct et élastique. Il fait preuve d'une grande légèreté et d'une bonne portée de soi.

D. un simple changement de galop (changement de direction) peut optionnellement être fait au pas, Jog ou Trot, sauf en Ranch Riding (doit ici être exécuté au trot).

E. Changement de galop au point de suspension: les antérieurs et postérieurs doivent changer en même temps.

F. Reculé / Back Up: fluide, équilibré, entraîné par l'arrière-train.

1. Mauvais reculé: le cheval semble provocant ou lourd dans le coup droit. Il ouvre la bouche, bat la tête ou court à reculons.

2. Reculé moyen ou correct: le cheval doit redresser au moins une longueur de cheval à l'arrière. Cela devrait être fait uniformément, avec peu d'aides et sans hésitation.

3. Bon reculé: le cheval montre des mouvements équilibrés et fluides, avec un arrière-train actif, et semble être confortable à monter. Il devrait faire au moins une longueur de cheval doucement et avec la bouche fermée en arrière. Cela devrait être perméable, avec un minimum de contacts de rênes et aucune hésitation.

G. La ligne supérieure du cheval dans les allures

1. Mauvaise ligne du haut: la tête du cheval est trop haute ou trop basse. Si la tête du cheval est toujours portée plus haut que l'extérieur du cheval, le dos devient creux et perd la poussée de l'arrière-train. Si la tête est portée de façon constante plus basse que son extérieur, elle devient lourde sur le coup droit et n'a ni facilité ni fluidité. Dans les deux cas, le cheval perd la maîtrise de soi et semble se débattre.

2. Ligne du haut moyenne: cheval dont la ligne du haut est toujours calme, la posture de la tête et du cou est plate et détendue selon sa conformation, mais la posture de la tête est instable.

3. Bonne ligne du dessus: Ce cheval présente une ligne du dessus lisse, sa posture pour la tête et le cou est plate et détendue en fonction de son extérieur. Il montre une ligne du haut cohérente et une bonne auto-rétention.

7001 Règles d'aide

L'influence équestre (aides) n'est autorisée que

- aides à la cuisse: derrière la ceinture. Les jambes, les étriers et les éperons ne doivent pas être utilisés devant la circonférence.

- aides à la suspension: selon les directives de rênes prescrites, qui doivent être suivies tout au long de l'essai. Un changement de main de rênes en solitaire ou à deux mains est uniquement autorisé aux portes dans les disciplines Trail, Ranch Riding, H & D Trail et Super Horse, ou s'il est explicitement autorisé dans d'autres obstacles.

7003 Disqualification (s'applique à tous les types d'examens)

1. Maltraitance intentionnelle sur le cheval
2. Utilisation d'équipements interdits (non autorisés)
3. Refus de contrôle de la dentition
4. Irresponsabilité ou mauvais comportement du cavalier
5. Blessure du cheval
6. Boiterie du cheval
7. Manipulations,
8. Conduite dans une RN, Suho sans ajustement approprié des sabots postérieurs
9. Bouchons d'oreille - bouchons d'oreille pour le cheval
10. Agrafes aux front du cheval
11. Poids à la queue

7004 Définition: chute du cheval

Les épaules et les hanches du cheval touchent le sol et les quatre jambes du cheval sont orientées dans une direction.

7100 Les disciplines de l'équitation western

Début d'un parcours

Le parcours d'un cavalier à évaluer commence par son entrée dans l'arène ou dans la zone d'examen.

7200 Western Pleasure (WPL)

Dans le WPL, un cavalier ne peut présenter qu'un cheval par classe. Si la classe est divisée en plusieurs manches, il doit y avoir une finale.

7201 Critères d'évaluation pour la classe de performances 1 - 3

- Cette discipline est jugée par la qualité de la démarche, du style et de la construction du cheval.
- Les chevaux sont présentés sur les deux mains dans les trois allures Marche, Jog et galop pour montrer leur capacité à respecter le bon galop sur les deux mains. Le juge peut demander un renforcement des allures sur les deux mains. Les chevaux doivent être disposés à faire demi-tour et à rester immobiles.
- Une évaluation positive est donnée aux chevaux présentés sur des rênes suffisamment lâches, si nécessaire avec un contact et un contrôle légers, sans que cela soit intimidant.
- Un bon cheval a un mouvement vers l'avant équilibré et fluide, montrant l'allure correcte au bon rythme.

- La qualité du mouvement et la vitesse uniforme dans les allures sont les principaux critères d'évaluation.
- La tête et l'encolure doivent être maintenues dans une position naturelle et confortable pour le cheval et l'extérieur.
- Les transitions entre les allures doivent s'effectuer sans à-coups et sans interruption du mouvement en avant.
- Les chevaux doivent bouger sereinement et naturellement, ce qui se traduit par l'expression des oreilles, des yeux, de la bouche et de la queue.
- Le changement de main se fait sous forme de balayage.

7202 Critères d'évaluation de la classe de performances 4 - 5

- Non seulement la qualité de l'équipement du cheval, mais aussi la présentation harmonieuse de la combinaison cheval / cavalier sont évaluées dans ces catégories de performance.
- Les autres critères correspondent aux critères généraux du WPL.
- Dans ces LK, il ne devrait pas y avoir plus de 8 chevaux en même temps en exercice.

7203 Pas d'évaluation

Aucune évaluation (égale à 0 score) n'a lieu en cas de:

- mauvaise tenue des rênes
- Chute du cavalier ou du cheval
- perte de contrôle, désobéissance grossière du cheval
- mauvais équipement

7204 Pénalités dans l'évaluation

Les erreurs suivantes entraînent des pénalités:

- Vitesse rapide et incontrôlée dans chacune des trois allures
- Changement dans la mauvaise allure
- Allure excessivement lente dans chacune des trois allures, perte de mouvement vers l'avant
- Conduite dans une allure non nécessaire
- La position de la tête du cheval est trop haute
- La position de la tête du cheval est trop basse (les oreilles sont plus basse que le garrot)
- L'arc-en-ciel ou le dos du cheval tendu, de sorte que le nez bascule derrière la verticale
- Nez extrêmement avancé
- Bouche ouverte
- voyage
- Utilisation d'éperons ou de Romals devant la sangle
- Quand un cheval a l'air terne, émacié, terne ou fatigué
- Obstruction des autres participants
- Mauvais galop
- Interruption de l'allure
- Pas de changement de d'allure après un délai raisonnable
- impureté
- Mener une volte ou un cercle
- Toucher le cheval ou la selle avec votre main libre
- Rouler sur plusieurs pas dans le lope

7205 équipement

Pour vérifier l'équipement, le juge peut demander aux concurrents de descendre de leur monture à la fin de l'épreuve. Il peut demander la présentation de la dentition. Avec des brides à filet et de hackamore, les rênes sont tenues à deux mains, d'une seule main pour le mors à branche. Au cours de l'épreuve, les mains ne peuvent changer de rênes.

7300 Western Horsemanship (WHS)

Critères généraux et évaluation

Pour chaque cavalier, un seul cheval est éligible pour participer à un examen.

Le cavalier est jugé sur son assise et ses aides discrètes. La performance doit être maîtrisée et harmonieuse. Les manœuvres successives rapides nécessitent un rythme de base très calme.

Les manœuvres doivent être précises et fluides, tandis que le cavalier se montre confiant avec une posture équilibrée, fonctionnelle et correcte.

7301 parties d'examen

L'examen comprend le pattern (parcours individuel) et le système optionnel de Railwork (équitation dans un groupe).

7302 Pattern (parcours individuel)

Le juge détermine la tâche et l'annonce au plus tard 90 minutes avant le début de la compétition (tableau d'affichage et place d'échauffement). Le pattern est dessiné et décrit. Si des marqueurs sont dessinés, il doit alors être compréhensible pour le cavalier de quel côté du marqueur il doit passer.

7303 Railwork (devoirs en groupe)

Il appartient au juge de décider si un Railwork sera effectué et quels participants y participeront, ainsi que les allures et les manœuvres nécessaires au Railwork.

7304 évaluation

Dans l'ensemble, l'évaluation du Western Horsemanship est basée sur des scores de 0 à 100 points.

La base de l'évaluation repose sur la notation dans le domaine de l'assise et de l'utilisation des aides, notées chacune entre 30 et 45 points.

Les scores des manœuvres et les fautes (fautes mineures, majeures et graves) sont additionnées ou soustraites en conséquence.

7400 Trail (TH)

Critères généraux et évaluation

Cette discipline est jugée par la performance des chevaux à franchir des obstacles.

- L'accent est mis sur la manière, l'attention du cheval aux aides du cavalier et la qualité du mouvement.
- Les chevaux obtiennent une meilleure note lorsque l'obstacle est franchi avec style et rapidité, sans perdre de leur précision.
- Les points supplémentaires sont accordés aux chevaux qui trouvent leur chemin à travers le parcours, et sur les obstacles qui le justifient, savent suivre la volonté du cavalier sur des obstacles difficiles.
- Les chevaux se verront retirer des points en cas de détournement inutile dans la conduite ou la résolution des obstacles. Le comportement non naturel du cheval sur les obstacles, la position exagérée dans les étriers et la flexion en avant/arrière du cavalier sont également punis.
- La qualité du mouvement et le rythme constant font partie du score de manœuvre. Pendant que les chevaux franchissent les obstacles, ils doivent être en équilibre et soutenir la tête et l'encolure dans une position naturelle et détendue au niveau du garrot ou légèrement au-dessus. L'arête du nez ne doit pas être amenés plus qu'à la verticale, ce qui donnerait une impression d'intimidation. La résistance aux rênes est également jugée négative.

7401 Pattern de trail

Le parcours est conçu par l'organisateur, le directeur du tournoi ou le juge.

Le pattern doit être conçu de manière à ce que les trois allures (marche, jog, galop) apparaissent dans le pattern entre les obstacles. En LK 5, le galop n'est pas obligatoire.

Le pattern doit être affiché au moins 90 minutes avant le début de la compétition. Dans la description, toutes les manœuvres, les obstacles et allures doivent être dessinés et décrits avec du texte. Sauf indication contraire, le galop demandé est essentiellement le galop à la main résultant de la courbe.

Lors de la création du pattern, il convient de garder à l'esprit que le parcours n'a pas pour but de piéger les chevaux ou de les mener en faute dans des d'obstacles difficiles pour l'évaluation.

Toutes les contraintes et obstacles sûrs de créer des accidents sont exclus. Le degré de difficulté des obstacles doit être adapté à la LK et le groupe d'âge des chevaux.

Si les distances et les dégagements dans tous les obstacles sont déterminés, mesurez la largeur libre entre les différents bois, poteaux, etc., en supposant que le cheval se déplace normalement dans les obstacles. Pour évaluer la qualité des allures, le parcours doit permettre au minimum 10 mètres de trot/jogging, respectivement 20 mètres pour le galop.

7402 inspection et inspection

- Le juge est responsable de la conformité du pattern et doit aménager la piste avant le début du cours.
- Il a le droit et le devoir de vérifier les obstacles et de les changer si nécessaire.
- Le juge peut supprimer ou modifier tout obstacle s'il le considère dangereux ou déraisonnablement difficile.
- La piste peut être mise à disposition aux participants avant l'examen pour inspection (sans chevaux).

7403 obstacles

- Au moins six obstacles seront utilisés, dont trois seront décrit et tous les autres seront retirés de la liste d'obstacles à choix.
- Les obstacles peuvent être combinés les uns avec les autres et compter alors comme un obstacle dans l'évaluation.

7404 Obstacles obligatoires

1. Ouvrir, passer et fermer une porte. (Le relâchement du portail est déduit dans l'obtention des points) La porte ne doit présenter aucun danger pour les cavaliers et les chevaux. Largeur de la porte est d'environ 2,5 m de large.

2. Passer sur au moins 4 barres. Celles-ci peuvent se trouver dans une ligne, dans une courbe, dans un zigzag ou surélevée. L'espace entre les barres est mesuré avec précision.

Le chemin que doit emprunter le cheval sert de base à la mesure. Toutes les parties surélevées doivent être sécurisées afin qu'elles ne puissent pas rouler.

La hauteur est mesurée du sol au plus haut point de l'obstacle. La distance entre les barres dans les différentes allures, au pas, au trot, ou au galop est la suivante ou un multiple des distances: La distance dans le pas: de 40 à 60 cm, une augmentation pouvant aller jusqu'à 30 cm est autorisé. Les parties d'obstacles surélevées doivent être séparées d'au moins 55 cm. Trot: 90 cm à 105 cm, galop: 180 cm à 210 cm. Les distances d'obstacle peuvent dans le Trot et le galop au maximum être augmenté de 20 cm.

3. Reculer: Les barre entre lesquels il faut reculer doivent être distantes d'au moins 100 cm. Une augmentation pouvant aller jusqu'à 30 cm est autorisée. Les participants ne doivent pas être invités à reculer sur une partie fixe de l'obstacle (par exemple, du bois, des pièces de métal). Le reculé doit être conduit dans au moins 3 marqueurs. En variante, l'obstacle peut être rectiligne ou similaire à un L, V ou un U.

7405 Exemples d'obstacles à choix (non limités à cette liste)

1. Les bassins d'eau, ruisseaux ou films résistants à la déchirure, les obstacles avec un sol en métal ou un sol glissant sont interdits

2. slalom au pas ou au trot. Au trot, il faut respecter une distance minimale de 250 cm

3. Déplacer/transporter un objet qui, de par sa nature, peut être tenu d'une main ou tiré sur une corde

4. Traverser un pont en bois (largeur minimale 90 cm, longueur minimale 250 cm).

L'obstacle doit être stable et sécurisé

5. Enfiler et enlever un imperméable ou une cape

6. Vider et remplir une boîte aux lettres

7. Passages latéraux sur des perches ou entre des parties d'obstacle (élevé d'un maximum de 30 cm)
8. Délimitation de forme carrés faite de 4 barres de 180 cm à 210 cm de long chacune. Chaque participant doit entrer dans cette case du côté prescrit, faire un tour à l'intérieur de la case et la quitter à nouveau.
9. sauter par-dessus un obstacle de maximum 45 cm de haut
10. Obstacles pouvant survenir en cas de changement de terrain et approuvés par le juge
11. Obstacles combinés

7406 Obstacles / matériaux interdits

- pneus, tuyaux en PVC, - animaux à l'intérieur de l'arène
- des bascules ou des ponts mobiles,
- Portes dont les éléments sont reliés les uns aux autres sur le sol
- fossés avec des pièces coulantes ou mobiles
- flammes, neige carbonique, extincteurs, etc.
- Bois et poteaux disposés de manière à pouvoir rouler

7407 Obstacle incorrect

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

- arrêter son cheval (sans faute), attendre que l'obstacle soit réparé et recommencer à l'allure prescrite, à une certaine distance;
- Passer l'obstacle quand même et sera évalué comme si l'obstacle était correctement monté.

7408 Obstacle endommagé

Si un obstacle est tellement endommagé qu'il ne peut pas être remis dans son état normal pour les autres participants, ou si un obstacle s'avère dangereux pendant le déroulement de l'épreuve, il sera laissé de côté par des autres participants. Dans l'évaluation, l'évaluation de cet obstacle pour tous les participants est supprimée. La décision à ce sujet appartient au juge.

7409 Points et évaluations

Une notation basée sur 0 à l'infini est supposée, en commençant par 70 points.

Chaque obstacle est marqué avec des points ajoutés ou soustraits des 70 points.

Chaque obstacle est noté avec des points allant de +1,5 à -1,5, où -1,5 est extrêmement mauvais, -1 est très mauvais, -0.5 est mauvais, 0 est correct, +0.5 est bon, +1 est très bon, +1,5 signifie excellent.

Les points d'évaluation sont attribués et évalués indépendamment des points de pénalité.

7410 Pas d'évaluation (0-Score)

1. Plus qu'un doigt entre les rênes.
2. L'utilisation des deux mains (à l'exception du règlement autorisant les rênes à deux mains dans chaque classe) ou le changement de la main des rênes. Si vous conduisez avec une seule main, seule la même main peut être sur les rênes, à moins qu'il soit expressément permis de changer de direction pour surmonter un obstacle. Si le but est le dernier obstacle de la piste et que le motif se termine après le passage de la porte, il n'est plus nécessaire de changer la main qui porte la tête. Lors du transport et / ou du déplacement d'un objet avec des rênes à deux mains, il n'est pas permis de saisir l'objet avec une main et de le poser avec l'autre main (changement supplémentaire de la main des rênes), sauf autorisation expresse.
3. L'utilisation du Romals d'une manière autre que celle décrite dans le règlement.
4. Gérez les obstacles de manière incorrecte ou autrement que dans l'ordre donné.
5. Omettre un obstacle sans essayer de le surmonter.
6. Équipement défectueux.
7. Chute du cheval et / ou du cavalier.
8. Entrer dans un obstacle du mauvais côté, ne pas franchir/travailler un obstacle du bon côté ou dans la bonne direction ou en effectuant une rotation excessive de plus d'un quart de tour.
9. Prendre le mauvais chemin dans un obstacle ou entre des obstacles.
10. Franchir un obstacle d'une manière autre que celle décrite.
11. Dépasser à l'extérieur des barres destinées à limiter le pattern (tâche entière).

12. Troisième refus dans l'ensemble du pattern.
13. Omission d'un galop sur bonne main ou d'une allure prescrite. Le galop sur la bonne main résulte des lignes réelles du parcours.
14. Aucun franchissement de barres dans la bonne allure ou dans le bon galop.
15. Conduite permanente avec la posture de la tête du cheval trop basse (oreille nettement au-dessous du garrot) ou avec le cou étiré, de sorte que l'arête du nez soit portée derrière la verticale.

7411 pénalités (points de pénalité) TH

Les pénalités sont définies comme suit et soustraites du score:

Pénalité de 1/2 point (déduction de 1/2 point):

Touche légère de bois, de barres, de marqueurs ou d'obstacles.

1 point de pénalité (1 point de déduction):

1. Chaque contact ou marche sur du bois, des barres, des marqueurs ou des obstacles.
2. Allure incorrecte au pas ou au trot jusqu'à 2 enjambées/4 enjambées.
3. Les deux sabots avant ou arrière passent dans un écart prévu que pour un pas. Un point de pénalité par foulée (marche, trot, galop) est imposé durant le même obstacle.
4. Louper ou éviter un pas dans un espace prévu.
5. Dans un pole-over, passer une perche entre les jambes avant du cheval ou arrière (Split pole)
6. Ne pas montrer le bon nombre de pas entre les perches durant les Jog-over ou lope-over sont pénalisés par un point par foulé

Pénalité de 3 points (déduction de 3 points):

1. Mauvaise allure pour plus de 2 pas / 4 coups de pied / sauts (L'omission complète de l'allure demandée conduit à la note 0).
2. Faux galop, galop en croix ou chute galop (sauf pour corriger le mauvais galop), ainsi que les changements de galop non spécifiés dans le schéma.
3. Laisser tomber un poteau surélevé, renverser un marqueur,

un baril, une usine ou un démantèlement majeur d'un obstacle.

4. Franchir la limite d'un obstacle, tomber ou sauter d'un obstacle à l'autre (par exemple, en arrière, pont, côté, quadrilatère) avec un seul sabot.

Pénalité de 5 points (déduction de 5 points):

1. Déposer un objet à transporter.
2. Refuse ou essayez d'éviter un obstacle en zigzaguant ou en reculant de plus de 4 pas (2 enjambées).
3. Ne pas tenter de franchir l'obstacle après le premier refus.
4. Nie ou tente d'éviter un obstacle en évitant ou en reculant à plus de 4 longueur de pas (2 enjambées) de l'obstacle.
5. Lâcher la porte ou laisser tomber une corde à la "porte en corde".
6. Ne pas respecter la limite de l'obstacle, tomber ou sauter par-dessus ou par-dessous un obstacle (par exemple : reculé, pont, déplacement latéral, carré au sol) avec deux sabots ou plus. La limitation peut provenir du pattern et n'est pas nécessairement marqué par des barres au sol.
7. Désobéissance sévère (frapper, cogner, cabrer, faire semblant).
8. Ne pas compléter un obstacle.
9. Toucher le cou du cheval une fois pour baisser la tête ou utilisez la main libre pour effrayer ou féliciter le cheval.

Les erreurs qui peuvent se produire entre les obstacles et être punis sérieusement sont toujours:

- a) posture de la tête trop haute, b) posture de la tête trop basse (embouts auriculaires situés sous le garrot), c) étirement excessif du cou, de telle sorte que l'arête du nez soit derrière la verticale,
- d) dilatation nasale extrême, e) ouverture extrême de la bouche.

7500 Showmanship à Halter (SSH)

Il s'agit de l'évaluation du showman. Il doit démontrer ses capacités à présenter un cheval à la main. Il est évalué selon:

1. Exécution du pattern
2. Impression générale / présentation

Chaque exposant ne peut présenter qu'un seul cheval.

7501 chevaux acceptés

Chevaux à partir de 4 ans, pas d'étalons

7502 équipement

Cheval: licol (sans nœud), longe ou corde (sans crochet anti-panique)

Showman: Vêtements voir § 6001, la veste est autorisée (pas de chaps, pas d'éperons), les showman en dès la LK B sont autorisés à porter un chapeau western.

7503 Parcours seul (pattern)

Le pattern sera annoncé au moins 90 minutes avant le début du tournoi (tableau d'affichage et zone d'échauffement).

Le pattern est dessiné et décrit.

Si des marqueurs sont dessinés, il doit être possible de voir de quel côté du marqueur il est nécessaire de passer.

Les manœuvres suivantes doivent être exécutées:

- Guider le cheval en marche, jog, trot ou l'allongement indiqué
- en arrière: droit ou en courbe
- dans une combinaison de lignes droites et de courbes
- Stop
- tourne de 90° ou d'un demi-tour à droite
- dans une combinaison ou une répétition de virages.

7504 Manœuvres

Les manœuvres individuelles doivent être effectuées avec fluidité et précision. Le showman et le cheval doivent travailler ensemble de manière harmonieuse, sans montrer trop d'aide. Une vitesse plus élevée augmente le niveau de difficulté, mais la précision ne devrait pas être péjorée par la vitesse. Le cheval doit être volontaire, frais et engagé tout en étant guidé dans une courbe, un reculé, un stop, un set up, avec un minimum d'aide visible ou audible. Pas de Line-up est prévu. Si des marqueurs sont installés, les manœuvres doivent toujours être effectuées lorsque le cheval est au niveau des marqueurs avec son épaule, sauf s'il existe un HHW.

7505 Conduite

1. Le showman mène le cheval de la gauche.
2. Le cheval est dans la région de la tête et du cou au niveau de l'épaule du showman. Le présentateur tient la longe (corde ou cuir) dans la main droite et le bout pris dans la main gauche.
3. Si une chaîne est à l'avant de la longe, il ne faut pas la toucher.
4. Si une longe est utilisée avec une chaîne en première partie de la longe, elle doit être accrochée à l'anneau inférieur du licol ou de manière à ce que la chaîne passe sous le menton ou sur le nez.

7506 Tenue lors des tours

Si un tour est requis, il doit toujours être fait sous la forme d'un tour sur soi à droite.

7507 Configuration pour l'inspection (configuration)

1. Set up pour l'inspection (cheval face au juge) avec les changements de côtés appropriés
2. Short set up (dans le pattern) sans changement de côté
3. Placement (au début et/ou à la fin), éventuellement avec changement de côté

Le cheval est mis en place pour l'inspection.

Le dessin ci-dessous montre les positions du showman lorsque le juge fait le tour du cheval pour l'inspection. C'est juste un exemple de la façon dont il va se déplacer, il peut choisir une autre façon.

- Si le juge est en I, le présentateur est en IV.
- Si le juge passe à II, le présentateur passe à I.
- Si le juge passe à III, le présentateur passe à IV.
- Si le juge passe à IV, le présentateur revient en position initiale.

S'assurer que le cheval est toujours sous contrôle, le présentateur a toujours un contact visuel avec le juge et le présentateur ne gêne pas la vue du juge sur le cheval.

7508 Evaluation

Dans l'ensemble, la note de SSH est basée sur un score de 0 à 100 points.

La base de l'évaluation dépend des points attribués dans la présentation/impression générale, qui est notée entre 60 et 90 points. Les scores de manœuvre et les fautes (fautes mineures, majeures et graves) sont additionnées ou soustraites en conséquence.

7600 Western Riding (WR)

Western Riding est l'idée d'un cheval sensible, détendu et en mouvement sans effort. Le cheval est jugé par la qualité de ses allures et des changements de galop, par sa perméabilité, sa finesse, sa prédisposition et sa volonté envers le cavalier (harmonie).

Le cheval doit montrer dans cette tâche une posture de tête détendue, accepter les rênes du cavalier et montrer une forme adéquate dans le cou.

Les chevaux peuvent être montés avec un léger contact avec la bouche ou sur la rêne raisonnablement lâche. Il convient de surmonter l'obstacle dans le jog ou le galop sans changer d'allure ou changer de vitesse. Le rythme du galop doit être maintenu uniformément jusqu'à la fin de l'essai.

7601 Pattern Western Riding

Les patterns suivants sont obligatoires. Le juge détermine le choix du pattern pour chaque classe. Le pattern sélectionné doit être publié au moins 90 minutes avant le début de l'épreuve. Traîner un dessin n'est pas nécessaire.

Explications sur les dessins de pattern:

1. Les cercles représentent les balises. Sur le côté long avec 5 balises, les distances minimales sont de 8,5 m et maximales de 15 m. Dans le motif 1, les 3 balises du côté opposé doivent être exactement à la hauteur des 3 balises correspondantes. La longueur de la piste doit être d'au moins 45 m. Nous recommandons une distance minimale de 3 m entre les balises et la paroi. Le juge est responsable de la construction correcte du parcours.
2. Le rectangle étroit représente une barre (longueur minimale 2,50 m).
3. Les lignes indiquent la direction et les allures. La ligne en pointillé signifie le pas, le traitillé le jog et la ligne continue le galop; la ligne sinueuse (zigzag) signifie le reculé. Le changement de galop (toujours volant) conseillé est $\frac{1}{2}$ foulée avant le milieu de la ligne entre 2 marqueurs

Choix de motif

Les modèles 6 (uniquement pour les petits manèges), 7 et 8 sont spécialement conçus pour les examens des classes LK 3 et Junior. Pour les classes juniors, ces modèles sont obligatoires, pour LK 3, ils peuvent être sélectionnés. Si les classes junior et senior sont combinées, le modèle junior annoncé sera monté.

7602 Pattern de western riding 1

- 1) Au pas jusqu'au premier marqueur, passer au trot, passer sur la perche.
- 2) Transition vers le galop à gauche à moins de 9m de la balise, galoper sur piste intérieure.
- 3) 1. Changement de galop sur la ligne.
- 4) 2. Changement de galop sur la ligne.
- 5) 3. Changement de galop sur la ligne.
- 6) 4. Changement de galop sur la ligne, galop sur piste intérieure.
- 7) 1. Changement de galop avec changement de côté.

- 8) 2. Changement de galop avec changement de côté.
- 9) Galop par-dessus la perche.
- 10) 3. Changement de galop avec changement de côté.
- 11) 4. Changement de galop avec changement de côté.
- 12) Quitter la piste intérieure pour venir au centre, stopper au niveau du marqueur central et faire un reculé d'au moins 3m.

7603 Pattern de western riding 2

- 1) Au pas, passage au trot entre les deux premières balises, trot sur la perche.
- 2) Passage au galop gauche entre les balises.
- 3) 1. Changement de galop avec changement de côté.
- 4) 2. Changement de galop avec changement de côté.
- 5) 3. Changement de galop avec changement de côté.
- 6) Volte, 1. Changement de galop sur la ligne.
- 7) 2. Changement de galop sur la ligne.
- 8) 3. Changement de galop sur la ligne.
- 9) 4. Changement de galop sur la ligne, Volte.
- 10) galop par-dessus la perche.
- 11) Stop entre les balises, reculé d'au moins 3m.

7604 Pattern de western riding 3

- 1) Au pas, passage au trot entre les deux premières balises, trot sur la perche.
- 2) Transition vers le galop à gauche à moins de 9m de la balise, galoper sur piste intérieure.
- 3) 1. Changement de galop avec changement de côté.
- 4) Galop par-dessus la perche
- 5) 2. Changement de galop avec changement de côté.
- 6) 1. Changement de galop sur la ligne.
- 7) 2. Changement de galop sur la ligne.
- 8) 3. Changement de galop sur la ligne.
- 9) 4. Changement de galop sur la ligne.
- 10) 3. Changement de galop avec changement de côté.
- 11) 4. Changement de galop avec changement de côté.
- 12) Quitter la piste intérieure pour venir au centre, stopper au niveau du marqueur central et faire un reculé d'au moins 3m.

7605 Pattern de western riding 4

- 1) Au pas, passage au trot entre les deux premières balises, trot sur la perche.
- 2) Transition vers le galop à droite, galoper sur piste intérieure.
- 3) 1. Changement de galop sur la ligne.
- 4) 2. Changement de galop sur la ligne.
- 5) 3. Changement de galop sur la ligne.
- 6) 4. Changement de galop sur la ligne.
- 7) 1. Changement de galop avec changement de côté.
- 8) 2. Changement de galop avec changement de côté.
- 9) 3. Changement de galop avec changement de côté.
- 10) Galop par-dessus la perche
- 12) Stop entre les balises, reculé d'au moins 3m.

7606 Pattern de western riding 5

- 1) Au pas, passage au trot entre les deux premières balises, trot sur la perche.
- 2) Transition vers le galop à gauche avant le dernier marqueur, galoper sur piste intérieure.
- 3) 1. Changement de galop sur la ligne.
- 4) 2. Changement de galop sur la ligne.
- 5) 3. Changement de galop sur la ligne.
- 6) 4. Changement de galop sur la ligne.
- 7) 1. Changement de galop avec changement de côté.
- 8) Galop par-dessus la perche
- 9) 2. Changement de galop avec changement de côté.
- 10) 3. Changement de galop avec changement de côté.
- 11) 4. Changement de galop avec changement de côté.
- 12) Quitter la piste intérieure pour venir au centre, stopper au niveau du marqueur central et faire un reculé d'au moins 3m.

7607 Pattern de western riding 6 (pour jeunes chevaux)

- 1) Au pas, passage au trot entre les deux premières balises, trot sur la perche.
- 2) Transition vers le galop à gauche à au moins 9m du marqueur, galoper sur piste intérieure.
- 3) 1. Changement de galop sur la ligne.
- 4) 2. Changement de galop sur la ligne.
- 5) 1. Changement de galop avec changement de côté.
- 6) 2. Changement de galop avec changement de côté.
- 7) Galop par-dessus la perche
- 8) 3. Changement de galop avec changement de côté.
- 9) 4. Changement de galop avec changement de côté.

10) Quitter la piste intérieure pour venir au centre, stopper au niveau du marqueur central et faire un reculé d'au moins 3m.

7608 Pattern de western riding 7 (pour jeunes chevaux)

- 1) Au pas, passage au trot entre les deux premières balises, trot sur la perche.
- 2) Transition vers le galop à gauche entre les marqueurs.
- 3) 1. Changement de galop avec changement de côté.
- 4) 2. Changement de galop avec changement de côté.
- 5) 3. Changement de galop avec changement de côté.
- 6) Volte, puis 1. Changement de galop sur la ligne
- 7) 2. Changement de galop sur la ligne, puis volte
- 8) Galop par-dessus la perche
- 9) Stop entre les marqueurs, reculé d'au moins 3m.

7609 Pattern de western riding 8 (pour jeunes chevaux)

- 1) Au pas, passage au trot entre les deux premières balises, trot sur la perche.
- 2) Transition vers le galop à droite entre les deux marqueurs, galoper sur piste intérieure.
- 3) 1. Changement de galop sur la ligne.
- 4) 2. Changement de galop sur la ligne.
- 5) 1. Changement de galop avec changement de côté.
- 6) 2. Changement de galop avec changement de côté.
- 7) 3. Changement de galop avec changement de côté.
- 8) Galop par-dessus la perche
- 9) Stop entre les marqueurs, reculé d'au moins 3m.

7610 Evaluation WR

Les points sont attribués de 0 à 100, 70 points étant la moyenne.

Des points en plus ou en moins sont ajoutés ou soustraits pour toutes les manœuvres:

- | | |
|-------|-----------------------|
| - 1,5 | = extrêmement mauvais |
| - 1 | = très mauvais |
| - 0,5 | = mauvais |
| 0 | = moyen |
| + 0,5 | = bien |
| + 1 | = très bien |
| + 1,5 | = extrêmement bien |

Les notes de manœuvre sont attribuées indépendamment des pénalités.

7611 Points additionnels

Les notes positives dans l'évaluation sont attribuées pour:

1. Qualité du changement de galop
2. Qualité de la trajectoire
3. Pattern précis et net
4. Maintien d'un rythme régulier
5. Perméabilité des aides des rênes et des jambes (rênes libres adéquates), bon contrôle du cheval
6. Bonnes manières et disposition
7. Extérieur et santé/fitness

7612 Points soustraits

Les notes négatives dans l'évaluation sont attribuées pour:

1. Tension extrême dans la bouche
2. Mauvaise utilisation des aides
3. Trébuchement
4. Cheval serré et imperméable aux aides
5. Nez de cheval derrière la verticale
6. Utilisation d'éperons importante

7613 Pas d'évaluation (0 score)

- Chute du cheval et/ou cavalier
- Seconde main sur les rênes
- Changement de mains des rênes
- Plus que l'index entre les rênes (avec l'utilisation des rênes à une main)
- Utilisation du romal d'une manière différente de celle prescrite
- entrer dans le Pattern = Off Pattern
- Omettre une perche
- Défauts d'équipement entraînant une interruption du travail
- Renverser des marqueurs
- Manoeuvres supplémentaires
- Désobéissance grave
- Plus de 4 pas en arrière (en comptant les pas des pattes antérieures)
- Demi-tour de plus de 90 °
- Refus des aides du cavalier qui engendrent un retard
- Défaut de galop devant le dernier marqueur des modèles 1, 3, 5 et 6
- 4 changements ou plus de galops faciles et/ou manquants

- Manque de contrôle ou de maîtrise, par lequel il n'est plus possible de savoir si le cavalier est toujours à la tâche.

7614 Pénalités (points de pénalité) WR

5 points de pénalité

1. Faute dans le changement de galop
2. Résistance, telle que coup de pied, morsure, ruer, cabrer, frapper, refuser
3. Utilisation des éperons devant la sangle
4. Utilisation d'une main pour rassurer le cheval ou pour le féliciter pendant la tâche
5. Toucher la selle d'une main

3 points de pénalité

1. Mauvais point de départ dans la transition de l'allure requise (jogging ou galop / lope) ou mauvais point d'arrêt au marqueur (à environ 3 m)
2. Interruption du galop
3. Changement de galop facile
4. Mauvais galop sur ou devant le marqueur de la prochaine zone de transition spécifiée ou mauvais galop sur ou derrière le marqueur derrière la zone de transition spécifiée
5. Changement induit de galop quelque part dans le schéma
6. Modèles 1, 3 et 6: échec du départ au galop dans les 9 mètres suivant le passage de la perche qui est toujours franchie au Jog.
7. Interruption de l'allure au pas ou au jog pendant 2 étapes ou plus
8. Galop croisé ou extérieur (un changement nécessaire du galop ne sera en outre pas puni)

1 point de pénalité

1. Interruption de l'allure au pas ou au jog jusqu'à enjambées
2. Marche sur la perche ou déplacement de la perche
3. Faux galop de plus d'une longueur hors de la zone de transition spécifiée jusqu'au marqueur (voir graphique)
4. Perche entre les deux antérieures ou postérieures au galop

1/2 point de pénalité

1. Touche légère de la perche
2. Tape les postérieurs lors du changement de galop
3. Kein simultaner Galoppwechsel von Vor- und Hinterhand innerhalb eines Galoppsprungs

7650 Ranch Riding (RR)

7651 Critères d'évaluation

La classe devrait refléter la polyvalence, la volonté de travailler et le mouvement en avant au rythme du cheval de ranch. La performance du cheval devrait répondre aux exigences d'un cheval de ranch sur le terrain. Jugé sur la capacité du cheval à rester contrôlable à tout moment, même dans des allures plus rapides. S'il est disposé et obéissant à l'aide, cela devrait être récompensé. Une légère connexion des rênes au mors est récompensée, un long relâchement ou des rênes constamment en tension n'est pas souhaité. La manière du cheval et la qualité de ses allures sont cruciales.

1. Les allures doivent être montrées avec tact et tendance vers l'avant harmonieuse. Les transitions doivent être équilibrées et douces.
2. Il n'y a pas de limite de temps.
3. Des obstacles naturels peuvent être utilisés (perches naturelles, etc.)
4. Au Trot allongé, vous pouvez trotter légèrement avec le cheval ou vous asseoir de façon légère sur le siège.
5. Le pommeau de selle peut être touchée ou tenue.

7652 Manœuvres obligatoires

Les manœuvres obligatoires incluent: Pas, Trot, galop sur les deux mains, Trot allongé, galop allongé sur au moins une main, Stop et Back up.

7653 Choix des manœuvres

Choix des manœuvres (dont au moins 3 manœuvres doivent être incluses dans le pattern):

- Side pass
- 1-4 spin des deux côtés
- Changement de galop en vol ou facile (passage par le Trot) des deux côtés

- Passage par-dessus des perches au pas, au trot ou au galop (la distance entre les perches doit être de 70 cm pour le pas, de 105 cm pour le trot, et de 210 cm pour le galop)

D'autres manœuvres ou obstacles sont conformes aux règles en vigueur.

Le pattern doit être approuvé par le juge. Les modèles qui doivent être utilisés sont suggérés sur

www.westernreiter.com.

7654 évaluation

La base de l'évaluation est de 70 points. Les manœuvres individuelles sont classées par demi-point, de -1,5 au plus mauvais et à +1,5 au meilleur classement.

7655 Pas d'évaluation (O Score)

1. Plus qu'un doigt entre les rênes.
2. Lors de la conduite avec une seule main, seule la même main peut être sur les rênes, à moins qu'un changement de main de rênes ne soit explicitement autorisé pour le franchissement d'un obstacle. Si la porte est le dernier obstacle de la piste et que le pattern se termine après le passage de la porte, il n'est plus nécessaire de changer la main qui porte les rênes.

Lors du transport et/ou du déplacement d'un objet avec des rênes à deux mains, il n'est pas permis de saisir l'objet avec une main et de le déposer avec l'autre main (changement supplémentaire de main des rênes), sauf autorisation explicite.

3. L'utilisation du Romal d'une manière autre que celle décrite dans le règlement.
4. Traitez les manœuvres de la mauvaise façon ou autrement que dans l'ordre indiqué.
5. Sauter une manœuvre.
6. Un équipement défectueux qui retarde l'achèvement de la tâche.
7. Chute du cheval et/ou du cavalier.
8. Renverser plus d'un quart de tour.
9. Monter en dehors des marqueurs destinées à limiter le pattern (ensemble du parcours).
10. Troisième refus dans l'ensemble du pattern.
11. Omettre un galop correct ou une allure prescrite.

12. Conduite permanente avec la posture de la tête du cheval trop basse (oreilles bien en-dessous du garrot) ou avec le cou courbé, de sorte que l'arête du nez du cheval se porte derrière la verticale.

7656 pénalités (points de pénalité)

(Il n'y a pas de pénalité pour le toucher des barres et le dépassement jusqu'à 90 degrés)

1. 1 point de pénalité

- allures trop lentes
- la tête derrière la verticale
- Le cheval ne réagit pas au aides du cavalier
- interruption de l'allure du pas ou du trot pendant max. 2 enjambées ou 4 pas
- touche la perche au galop

2. 3 points de pénalités

- Interruption de l'allure du pas ou du trot pendant plus de 2 enjambées 4 pas
- Faute dans le galop sauf pour corriger un faux galop
- Changement facile au pas
- Plus de 6 pas pour procéder au changement de galop
- Plus de 2 sauts au galop croisé
- Mauvais galop
- Longue relâchement

3. 5 points de pénalités

- désobéissance: fuite, morsure, ruer, cabrer
- Manoeuvres incomplètes
- Toucher consciemment le cou du cheval pour lui baisser la tête ou utiliser la main libre pour rassurer ou féliciter le cheval

7657 équipement

L'équipement est basé sur l'équipement d'un cheval de travail.

1. Un lasso peut être portée.
2. Tapaderos autorisés.
3. Jambières autorisées.
4. Les Schweiftoupets, les selles de show avec argenterie, les crins tressés et les sabots graissés ne sont pas interdits, mais ne sont pas souhaités.
5. En classe RR, le matériel LK 5 Western est également obligatoire

7700 Superhorse (SUHO)

1. La discipline est une combinaison d'éléments des disciplines suivantes: Trail, Western riding, Ranch riding et reining.
 2. En raison des exigences élevées imposées au cheval pour répondre aux critères des disciplines individuelles dans toutes les sous-zones, seuls les chevaux seniors sont autorisés dans cette discipline.
 3. En raison de la polyvalence requise des cavaliers, cette classe est réservée aux classes de performance LK 1 et 2. Ces circonstances justifient le titre "Superhorse".
 4. Le cheval doit facilement suivre l'aide du cavalier, diriger et être complètement contrôlé avec une aide apparente minimale ou nulle.
- Tout mouvement effectué par le cheval seul est considéré comme une absence ou un manque temporaire de contrôle et est donc puni de points de pénalités en fonction de la gravité de la déviation.

7701 Carrière d'équitation SUHO

Les dimensions requises de la carrière d'équitation se trouvent dans les patterns SUHO respectifs en vigueur (Online-Patternbook)

7702 évaluations SUHO

Positif: harmonie, finesse, posture, rapidité et supériorité dans l'exécution des différentes tâches tout en maintenant une vitesse contrôlée. Le cheval est jugé sur la qualité de ses allures et de ses changements de galop, sur sa perméabilité, sa finesse, sa prédisposition et sa volonté envers le cavalier.

Les dispositions de ce règlement sont décisives pour la mise en œuvre des différentes sous disciplines.

La base de l'évaluation est de 70 points. Les manœuvres individuelles sont classées par demi-point, de -1,5 au plus mauvais et à +1,5 au meilleur classement.

Le juge peut exiger une présentation du mors.

7703 Pénalités et 0 Score

1. Les pénalités sont attribuées de manière analogue aux disciplines respectives.

2. De même, la note 0 correspond à celle décrite dans les disciplines individuelles.

Dans la section Western Riding: Si il n'y pas au moins un changement de galop volant qui est montré, , cela conduit à un score de 0.

7704 points additionnels dans le score de manœuvre

- Pattern précis et net
- Perméabilité des aides des rênes et des jambes (rênes libres adéquates), bon contrôle du cheval
- Manière et disposition (souple et harmonieux)
- Qualité des allures
- La qualité des changements de galop (simultanément)
- Extérieur et santé/fitness (charisme)

7705 points soustraits dans le score de manœuvre

- Ouverture extrême de la bouche, mastication excessive, coups de tête
- Préempter l'aide du cavalier, manque de contrôle sur le cheval
- Trébuchement
- Cheval serré et imperméable aux aides
- Nez du cheval derrière la verticale
- Utilisation importante des éperons

7800 Reining (RN)

Reining ("to rein a horse") ne signifie pas seulement conduire le cheval, mais aussi contrôler chaque mouvement.

Le cheval le mieux monté doit facilement suivre les instructions du cavalier et se diriger avec une aide apparente minime, voire nulle, et être totalement contrôlé. Tout mouvement effectué par le cheval seul est considéré comme une absence ou un manque temporaire de contrôle et est donc puni de points de pénalités en fonction de la gravité de la déviation.

La douceur, la finesse, la posture, la rapidité et la supériorité dans l'exécution des différentes tâches, tout en maintenant une vitesse contrôlée, sont considérées comme des éléments positifs.

7801 Sélection des classes et choix du pattern

La reining ne sera pas décrit pour le LK 5.

Pour LK 4, les patterns 14 et 15 sont disponibles.

Pour les LK 3, LK 2 et LK 1, les patterns 1 à 13 sont disponibles.

Le juge décide du pattern que les concurrents auront à exécuter. Cela doit être annoncé au moins 90 minutes avant le début de l'épreuve.

7802 Procédure d'examen

Chaque participant passe séparément l'épreuve en une seule tâche.

Il entre dans le manège à la demande de l'annonceur. Chaque pattern de reining commence à partir de l'arrêt ou du pas (sauf Run-in-Pattern).

7803 Contrôle du mors

Immédiatement après son parcours, le cavalier doit se présenter devant le juge, enlever la bride et montrer le mors au juge. Le juge contrôle également le cheval pour des blessures et des manipulations. Ceci est une partie obligatoire du pattern de reining.

7804 Juge de mors

Ce contrôle peut également être effectué par un juge précédemment nommé. Voir § 4014.

7805 piste d'équitation / arène

La longueur de la carrière doit être d'au moins 20 x 40 m.

Les marqueurs posés le long de la Bande ou de la barrière et sont placés de la manière suivante :

Au milieu de la halle, de chaque côté avec une distance d'au moins 15m de la courte bande

7806 Cote avec des points plus et moins

La base de l'évaluation est de 70 points. Les manœuvres individuelles sont classées par demi-point, de -1,5 au plus mauvais et à +1,5 au meilleur classement.

7807 Pas d'évaluation (0 Score)

Cavaliers qui terminent par un 0 score n'entrent pas dans le classement.

Si un score 0 est atteint lors d'un préliminaire, aucune participation à la finale n'est possible.

0 score:

- Plus que l'index entre les rênes (Split Reins)
- Utiliser les deux mains ou changer de main pendant l'épreuve; exception: conduite avec Snaffle Bit ou Hackamore.
- Toute différence dans le pattern, comme, le Back up de plus de 4 pas (2 marche) Roll-Back de plus de 90°. (sauf: un stop complet dans le premier quart du cercle après le passage au galop du cheval ne compte pas comme manoeuvre, cela conduit à 2 point de pénalité pour la transition)[Break of gait])
- Les erreurs d'équipement qui entravent ou mettent en danger la conduite, par ex. les rênes en mouvement au sol
- Refus des aides du cavalier qui engendrent un retard
- Manque de contrôle ou de maîtrise, par lequel il n'est plus possible de savoir si le cavalier est toujours à la tâche.
- Trot de plus d'un demi-cercle ou de la moitié de la longueur de la piste
- Surpasser (overspin) plus d'un quart de tour
- Chute de cheval et/ou cavalier
- Utilisation des Romals autrement que par les celles décrites à l'article A.60
- Si le cheval, avant ou après un Rollback, dans un pattern où un « run a-round » est imposé, dépasse la ligne du milieu

7808 Pénalités (points de pénalité) en Reining

1. Seront punis de 5 points de pénalité:

- Utilisation d'éperons devant la sangle
- Toucher consciemment le cou du cheval pour lui baisser la tête ou utiliser la main libre pour rassurer ou féliciter le cheval
- Toucher la selle d'une main pour gagner un avantage
- Désobéissance: fuite, morsure, ruer, cabrer

2. Les erreurs suivantes entraînent une déduction de 2 points de pénalité:

- Ignorer les balises pour le stop et le rollback
- interruption de l'allure prescrite
- lors de pause pendant le spin ou le rollback
- Pour tous les patterns (sauf Run-in-Pattern): marquer un arrêt ou marcher avant le départ au galop
- En Run-in-Pattern: ne pas engager le galop avant le premier marqueur

3. Autres pénalités en reining:

- Initier un cercle ou un huit sur la mauvaise main = 1 point de pénalité

- Les changements de galops retardés seront classés comme suit:

À 1 changement de galops tardif de un saut

(vu à partir du moment où le changement doit être conforme à la description du pattern)

= 1/2 point de pénalité,

jusqu'à 1/4 de cercle après le commencement du cercle = 1 point de pénalité,

jusqu'au 1/2 cercle trop tard = 2 pénalités de pénalités,

jusqu'à 3/4 de cercle trop tard = 3 points de pénalités

jusqu'à 1 cercle trop tard = 4 pénalités.

- Dans le pattern dans lesquels des changements de galop simples sont autorisés, dans la zone de changement de galops (environ 3 longueurs de cheval au milieu de la piste) aucune pénalité n'est donnée.

Les marqueurs extérieurs ne limitent pas la taille des cercles.

- Commencer un cercle au trot après un rollback:

Jusqu'à 4 temps = 1/2 point de pénalité,

Trot de plus de 4 temps = 2 points de pénalité, jusqu'à la moitié de la piste ou un demi-cercle.

- spin insuffisant/surabondant

Jusqu'à 1/8 de tour de trop ou trop peu = 1/2 point de pénalité,

1/8 à ¼ de tour de trop ou trop peu = 1 point de pénalité.

- Si un stop est fait à moins de 6 m de la ligne médiane, un demi-point de pénalité sera attribué.

- Pour les carrières d'au moins 30 x 60 m et pour les patterns nécessitant un run in round, une pénalité de 1/2 point sera accordée si la ligne médiane est à moins de 3 m.

7809 Erreur du cheval, le point de, mais pas le résultat de la disqualification

- mouvement de la bouche; mastication excessive, bouche ouverte ou battement de la tête aux arrêts

- Manque de légèreté, manque de redressement, arrête pas des hanches, avance ou déplacement latéral après le stop, schief stop

- trébuche

- queue tournante

- tordu en arrière

- renverse des marqueurs

7810 Avis possible aux juges

En cas de disqualification, score 0 et déduction de 5 points, les juges peuvent se consulter avant la publication des scores. Si des enregistrements vidéo officiels de tous les cavaliers sont disponibles, ces enregistrements ne peuvent être consultés que par le juge et uniquement avant le classement.

7825 Pattern de reining 1

1) Run down sur la ligne médiane, sliding stop derrière le marqueur de fin, rollback à gauche, pas de persistance.

2) Run down sur la ligne médiane, sliding stop derrière le marqueur de fin, rollback à droite, pas de persistance.

3) Run down sur la ligne médiane, sliding stop derrière le marqueur central, reculé jusqu'au milieu de la piste ou sur au moins 3 m, restez en place.

4) 4 spin à droite, restez.

5) 4¼ spin à gauche, restez.

6) 3 cercles galop (à gauche), 1.big and fast, 2.petit et lent, 3.grand et rapide, changement de galop à X.

7) 3 cercles galop (à droite), 1.big and fast, 2.petit et lent, 3.grand et rapide, galopant à X.

8) Galop (gauche) sur le grand cercle, suivre le côté le plus long, sliding stop à au moins 6 m de la bande située derrière le marqueur central.

Le cavalier doit retirer la bride pour le contrôle du mors devant le juge.

7900 tests chez les jeunes chevaux (JUPF)

Informations sur le jeune cheval

Les listes de départ et de résultats des tests pour jeunes chevaux doivent contenir, outre les informations habituelles, le pedigree (noms des deux parents) et le nom de l'éleveur (s'il est connu).

7901 Cavaliers autorisés

Pour la participation aux tests de jeunes chevaux, les cavaliers des LK1-3 A / B sont autorisés.

Les cavaliers peuvent également gagner des points de performance lors de compétitions de jeunes chevaux.

7902 chevaux autorisés

Seuls les chevaux âgés de 4 et 5 ans sont autorisés à participer aux tests de jeunes chevaux.

Seuls les chevaux dont l'enregistrement a été payé sont autorisés à participer à l'Open d'Allemagne, à condition qu'ils aient atteint la qualification requise (tournois A / Q et B).

7903 Division de l'examen en deux groupes d'âge

L'organisateur a la possibilité de partager les compétitions pour jeunes chevaux en deux sections (une pour les chevaux de 4 ans et une pour les chevaux de 5 ans). Cela est possible s'il y a au moins quatre entrées pour chaque groupe d'âge. Le classement a lieu dans chaque section.

7904 Équipements pour la carrière

La carrière doit avoir une paroi solide. La taille minimale pour ces épreuves est de 20 x 40 m. L'état du sol doit répondre aux exigences de disciplines comparables.

7905 Equipement des chevaux

1. La bride autorisée est la suivante: snaffle bit ou hackamore
2. Les bandages et guêtres sont autorisés dans tous les tests chez les jeunes chevaux

7906 processus de lissage

1. Le test du jeune cheval est un examen d'entrée pour les chevaux de 4 et 5 ans qui les guide doucement et de manière informelle dans le sport de compétition et leur donne l'expérience d'un concours. Les juges doivent toujours être conscients de la différence de développement entre les chevaux de 4 et 5 ans.

2. Exécution: Le classement se fait dans cet ordre: pattern, allures de base et impression générale du cheval.

3. Evaluation: L'exécution des pattern, les mouvements naturels du cheval/du poney dans les trois allures de base, sur la base d'un l'entraînement approprié à l'âge en fonction des critères de formation ainsi que de l'impression générale du cheval sont évalués.

Son vu les fonction de formation western:

1. rythme
2. détendu
3. perméabilité
4. Activation de l'arrière-train
5. Rectitude
6. Objectif final: perméabilité absolue

Explications:

du rythme:

Rythme signifie l'équilibre et la régularité des pas, des temps et des enjambées dans les trois allures. Le temps doit être préservé non seulement sur les lignes droites, mais également dans toutes les transitions et les virages.

Du terme détendu:

Les mouvements rythmiques du cheval doivent émaner doucement et couramment d'un arrière-train activement situé sous le centre de gravité. Les muscles du cheval doivent dans l'effort se détendre et se tendre sans contrainte à savoir développer autant de tension musculaire que nécessaire et le moins possible.

Les caractéristiques du cheval détendu sont, par exemple:

- Lâche se balancer en arrière
- Le cheval passe dans un rythme régulier
- Le cheval détend sa bouche et a une mâchoire inférieure mobile
- La queue est balancée et portée décontractée

De la perméabilité:

Le cheval accepte volontiers les aides du cavalier (rênes, cuisses et aides au poids) et est prêt à être monter avec des aides légères.

De l'activation du l'arrière-train:

L'activation des membres postérieurs est déclenchée par l'implication active de la jambe postérieure (impulsion) dans la direction du centre de gravité. Les caractéristiques des allures sont un mouvement rond, lisse et fluide, qui se traduit par un mouvement de ressort de la jambe arrière ainsi que de la jambe avant.

De la rectitude:

Un cheval est redressé lorsqu'il pénètre dans la trajectoire du coup droit, en maintenant son rythme, sa perméabilité, son activation de son arrière-train actif sur des lignes droites et des courbes.

De perméabilité absolue:

Le cheval donne au cavalier toute sa force et doit être monter avec une aide minimale.

Allures

Les allures de base d'un jeune cheval doivent être naturelles et rythmées. Les enjambées et les suspensions doivent être présentées de manière naturelle et avec équilibre.

a) Le pas

Est souhaité un pas sûr et relâché du cheval/poney à quatre temps. Le déroulement du mouvement est évalué en tenant particulièrement compte de la barre de critères et de la poignée de la pièce

Les erreurs sont notamment:

- Irrégularité de temps répétitifs pouvant aller jusqu'à des mouvements de passes
- Urgent, "bouger" les pas
- précédent noué à l'épaule

b) trot / jog

Est souhaité un trot équilibré, élastique et expressif. Le mouvement est jugé, sur la décomposition du temps, sur l'activité du dos, balancement, poussée et prise de la pièce, mais avant tout détente et élasticité. Le non-respect du tempo, qui correspond au physique du jeune cheval/poney à évaluer, réduit considérablement le score.

Les erreurs sont notamment:

- erreurs de temps répétitifs
- Enjambées tendues
- Manque de correspondance dans le mouvement entre l'avant et l'arrière-train
- Evasion latérale importante de l'arrière-train
- "tendance à la descente" reconnaissable

c) galop

est souhaité un galop clair à trois temps avec phase flottante et des postérieurs actifs. Comme c'est le cas avec le trot, le déroulement du mouvement, c'est-à-dire décomposition du temps, activité du dos, élan, poussée et adhérence, mais avant tout détente et élasticité. Le non-respect du tempo, qui correspond au physique du jeune cheval/poney à évaluer, réduit considérablement le score.

Les erreurs sont notamment:

- perte du trois temps clair
- Changement, par exemple galop croisé, mauvais galop
- Jambe postérieure raide avec peu d'activité au boulet
- Retenu avec une queue coincée
- Séquence de suspension courte et urgente lors de l'expansion
- équilibre manquant, net "au galop en ligne droite"

5. Impression générale du cheval

L'évaluation globale inclut le caractère et la nature du cheval ainsi que son charisme, son état d'embonpoint, son comportement, son tempérament, son obéissance et son athlétisme.

Les erreurs sont notamment:

- une résistance substantielle à être monté
- Tension, nuque fermée et charge constante dans les rênes
- bouche ouverte et langue visible

7910 examens Youngstar

Informations sur le cheval Youngstar

Outre les informations, les listes de début et de fin des examens Youngstar doivent également inclure l'ascendance (noms des deux parents) et le nom des éleveurs (s'ils sont connus).

7911 Cavaliers autorisés

Les cavaliers LK 1-3 A / B sont autorisés à participer aux examens Youngstar.

Les cavaliers peuvent également gagner des crédits pour les examens Youngstar.

7912 chevaux autorisés

Seuls les chevaux âgés de 6 ans sont autorisés à passer les examens Youngstar.

Seuls les chevaux dont l'enregistrement a été payés sont autorisés à participer à l'Open allemand.

quand ils ont atteint la qualification requise (tournois A / Q et B).

7913 Equipement de la carrière

La carrière doit avoir une clôture solide. La taille minimale de la piste d'équitation

pour ces tests est de 20 x 40 m. L'état du sol doit répondre aux exigences correspondent à des disciplines comparables.

7914 équipement du cheval

1. La bride autorisée est la suivante: filet ou hackamore à deux mains

ou mors à une main.

2. Les bandages et guêtres sont autorisés dans tous les examens Youngstar

7915 procédure d'examen

1. Les examens Youngstar complètent les examens pour jeunes chevaux et reflètent les progrès du développement en fonction de l'âge par rapport aux jeunes de 4 à 5 ans.

2. Evaluation

L'exécution des pattern et le mouvement naturel du cheval sont jugés en fonction d'une formation adaptée à l'âge et des critères de la grille de formation.

3. Évaluation du Reining Youngstar et du Challenge Youngstar

Les examens sont régulièrement notés en fonction de la discipline.

La base de l'évaluation est de 70 points. Les manœuvres individuelles sont classées par demi-point, de -1,5 au plus mauvais et à +1,5 au meilleur classement.

De plus, 0 à 4 points maximum (compte tenu de l'échelle de formation) sont attribués par supplément d'un demi-point pour l'exécution du pattern. Les demi points sont autorisés:

Signification des points supplémentaires

0 = assez

1 = satisfaisant

2 = bien

3 = très bien

4 = excellent

7920 examen Youngstar Reining (6 ans)

Les pattern du Reining Youngstar sont les modèles 5, 6 et 8 de notre règlement, sauf que les chevaux doivent s'avancer au pas jusqu'au centre. Avant le début du pattern, vous devez vous tenir au milieu de la piste, face au côté gauche, regarder les juges, rester ou marcher.

Les pénalités sont attribuées de la même manière que § 7800 et suivants.

7930 Youngstar Challenge (6 ans)

Le Youngstar Challenge est un test complet. C'est une combinaison des éléments des disciplines, Trail, Ranch Riding et Western Riding. Les dispositions correspondantes du règlement sont déterminantes pour l'évaluation des sous-disciplines.

Les pénalités sont données de manière analogue aux disciplines respectives à l'exception du Western Riding: ici, il n'y a pas de score 0 si les changements en vol requis n'étaient pas indiqués. Les erreurs correspondantes sont punies et corrigées.

8000 Working cow horse (WCH)

Les règles de la NRCHA / USA s'appliquent à l'examen EWU Working Cowhorse, à condition qu'elles ne violent pas les règles de la réglementation de l'équipement de l'EWU.

Le travail de reining et le travail de vache sont des éléments obligatoires de cet examen. Dans l'évaluation du travail du bétail, l'accent est mis sur le fait que le cheval doit pouvoir contrôler le bétail à tout moment, prouvant ainsi que le sens de la vache et la capacité naturelle de travailler sur le bétail sont supérieurs à la moyenne, sans influence excessive du cavalier sur les rênes ou des éperons

Le score en Reined Work et Fence Work est basé sur un score de 60 à 80 points, avec 70 points comme base.

8001 Reined Work Pattern

Le juge sélectionne l'un des pattern de WorkingCowhorse prescrits, qui doit être annoncé au moins 90 minutes avant le début du tournoi.

8002 Évaluation de Reined Work

Le Reining (Reined Work) est jugé selon les règles du Reining. Un cavalier qui est disqualifié à un examen ne fait plus partie du classement, c'est-à-dire qu'il ne peut pas être classé à l'examen final.

8005 Cow Work: Ordre des examens

Le travail de la vache peut être demandé directement après la partie reining ou, selon la décision du juge, lorsque tous les participants ont terminé la partie reining.

8006 processus de Cow Work

Pour un travail idéal du bétail, une fois que le cavalier a reçu un bovin, il doit le maintenir à l'extrémité désignée de la paroi pendant suffisamment de temps pour démontrer la capacité du cheval à contrôler le bétail du côté prescrit. Après un laps de temps raisonnable, le participant devrait laisser le bovin sur le côté long et le retourner au moins une fois de chaque côté contre la paroi. Ensuite, le bovin devrait être conduit sur la piste ouverte et y faire faire un cercle au moins une fois dans toutes les directions. Lors de l'évaluation, le juge prend en compte la taille de la piste, la nature du terrain et le niveau de difficulté du travail du bovin. Lorsqu'il travaille avec du bétail, le cavalier peut tenir le pommeau.

8007 temps de travail

Le cheval et le bovin doivent être travaillés jusqu'à ce que le juge siffle. Si le cavalier cesse de travailler avant que le juge ne le siffle, il obtiendra une note de 0 (0 score). Un cheval qui a essayé d'achever le travail du bétail et qui n'a pas été disqualifié sera jugé par le juge en fonction de ses performances.

8008 évaluation

La note est basée sur 60-80 points, la base étant 70 points. De ces points sont déduits ou ajoutés à ceux-ci.

8009 Disqualification / No Score

Un cavalier qui est disqualifié à un examen ne fait plus partie du classement, c'est-à-dire qu'il ne peut pas être placé pour la finale.

- blessure au cheval (sang dans la bouche)
- Les autres motifs de disqualification sont les suivants: voir §7003

8010 0-Score -/ pas d'évaluation

Les raisons pour un score de 0 dans le travail de la vache sont:

- Conduite à deux mains avec un mors à branche
- Chute du cheval et du cavalier
- Le participant arrête le travail avant la fin du travail du bétail
- le participant quitte la zone de travail avant la fin du travail du bétail
- Le cheval tourne la queue pendant le travail du bétail (turning the tail)
- Correction ou entraînement excessif du cheval entre le reining et le travail des vaches, ainsi que durant l'attente d'une nouvelle vache. Corriger ou entraîner est défini comme un avantage en exerçant des slide, en tournant, en stoppant ou en reculant.
- Le coup de sifflet final du juge

Le juge peut siffler un cheval à tout moment. Tout cheval qui dégénère pendant le travail et met ainsi le cavalier en danger en croisant le passage du bétail doit être sifflé.

Le coup de sifflet final donne un score de 0, à moins qu'il y ait un motif de disqualification selon §8009, alors le participant est disqualifié.

8011 pénalités de 5 points

- Ne pas tourner dans aucune direction (déduction de 5 points pour chaque direction)
- Utilisation intentionnelle des éperons devant la ceinture ou utilisation du Romal
- Le cheval mord et frappe le bétail

8012 pénalités de 3 points

- Le cheval ne fait pas demi-tour et court tout droit le long de la paroi (refusant le virage)
- Épuiser ou stopper le bétail avant le cercle
- Renverser le bétail sans avoir un avantage de travail

8013 pénalités de 2 points

- Lorsque vous travaillez sur le côté long, avez déjà roulé au coin avant que la vache ne soit retournée
- Au trot dans le pattern sans stop avant le départ au galop

8014 pénalité de 1 point

- Perte des aides
- Les chevaux dépassant le bétail devraient être punis d'une pénalité de 1 point par longueur qu'ils ont dépassée. Si l'arrière-train du cheval est une longueur de cheval au-delà de la tête de bovin, cela est considéré comme une longueur passée
- Ne passez pas devant le repère central avant de tourner le bovin pour la première fois. Lorsque vous travaillez sur le côté long, utilisez le coin ou le bout de la piste pour faire tourner le bovin.
- Chaque fois que la piste est traversée, utiliser le côté opposé pour un virage
- Glisser les rênes entre vos doigts (raccourcir en Romal)
- Arrêter le cheval ou le retarder (scotching) ou anticiper un stop
- Utilisation excessive des rênes (fouet excessif) ou d'éperons

8015 Erreurs menant à des déductions

Les comportements suivants du cheval sont considérés comme des erreurs:

- Ouverture excessive de la bouche
- Dur ou lourd dans la bouche
- Secousse nerveuse de la tête
- Le cheval met du poids sur le mors
- arrêt ou retard pendant l'épreuve, surtout après le suivi du bétail, ce qui implique anticipation ou indignation du cheval
- La perte du bovin ou l'incapacité de terminer le pattern en raison d'un bétail mal travaillé devrait être punie à la discrétion du juge

8016 points supplémentaires dans le classement

Les caractéristiques d'un bon cheval de Working Cow sont:

- bon comportement du cheval
- Les mouvements agiles et doux avec les sabots à tout moment sous le centre de gravité de son corps, lorsque dans le stop les pattes postérieures viennent bien en dessous du corps
- Une bouche douce et une réponse aux aides légères, en particulier aux torsades
- La tête doit être portée dans une position naturelle, travailler à une vitesse raisonnable, mais toujours sous le contrôle du cavalier

8017 Nouveau bétail

Si le temps et le nombre de bovins le permettent, le juge peut, à sa discrétion, attribuer un nouveau bétail au cavalier afin qu'il puisse montrer les capacités de son cheval sur du bétail.

Ceci est signalé par deux sifflements / klaxons du juge. Les critères pour un nouveau bétail sont:

- La vache veut ou ne peut plus marcher
- La vache ne veut pas quitter le côté court de la piste
- La vache fait l'aveugle ou ne cède pas au cheval
- La vache quitte la piste

Si le cavalier ignore les deux sifflements en continuant à travailler le bovin, il signale au juge qu'il ne veut pas avoir une nouvelle vache. Un remplacement prochain par un autre bétail est donc exclu.

8018 score des deux parties de l'examen

Les scores des deux parties seront ajoutés au classement général.

Si plus d'un participant obtient une même note, c'est la note la plus élevée du travail du bétail qui est prise en compte.

Un cheval qui a débuté à la fois dans le reining et le travail du bétail peut être classé, même s'il a obtenu une note de 0 dans une partie d'examen (exemple: si un cheval reçoit une note de 0 en reining, mais dans le travail du bétail un score de 70, sa note est de 70 points, et il peut être placé avec ce score).

8200 Working Cowhorse Boxing Class (WCHB)

Dispositions générales

La tâche consiste en un pattern de Cowhorse et le travail d'une seule vache du côté court du manège (boxing). Equipement et brides selon les règles et la classe de performance. Cette classe est ouverte aux cavaliers de LK 1 - 3 A et B.

Reined Work: se conforme aux règles du WCH

Boxing:

1. Chaque cavalier qui reçoit une vache dans le manège doit le garder pendant 50 secondes à la limite prescrite du manège. Là, le cheval et le cavalier peuvent démontrer leur capacité à prendre le contrôle du bétail.

2. Le temps commence dès que la porte se ferme derrière la vache. L'annonceur ou le juge donne un signal au bout de 50 secondes avec un sifflet ou un bip.

3. Il n'y a pas de bancs de chevaux autorisés entre la partie reining et la partie bovine; pas même avec un changement de bétail quand un nouveau bétail est alloué.

4. Un cavalier autorisé à courir en boxing au début de l'année civile perdra son admission dans la classe de boxing s'il a débuté trois fois ou plus "down the fence" (Travail sur le long côté) dans une classe WCH. Si le cavalier nommé dans une classe qui comprend le "Fence work", cela compte comme s'il avait passé toute l'épreuve, même s'il avait arrêté son cheval après avoir travaillé du côté court et n'a pas fini le trajet.

Il n'y a pas de croisement. (Par exemple, si quelqu'un commence en boxing, il ne peut pas commencer en même temps dans la classe WCH.)

5. La base de la note est 60-80, ce qui donne 70 points pour une note moyenne. La même base d'évaluation est utilisée à la fois dans la partie reining et dans la partie boxing. En cas d'égalité, le cavalier obtient le score le plus élevé lorsqu'il travaille avec le bétail.

6. Points en boxing

- A. Garder un contrôle constant sur le bétail
- B. Maintenir la position correcte
- C. Niveau de difficulté
- D. Impression générale
- E. Temps travaillé

7. Pénalités en boxing

1 point de pénalité

Perte des aides, travail hors de position

Pénalités de 3 points

Perte de contrôle sur le bétail et cela laisse la fin du chemin

Pénalités de 5 points

Éperons ou coups de pied devant la sangle, désobéissance

flagrante: fuite, morsure, ruer, cabrer ou insubordination

évidente

0 - score

Le cheval tourne sa croupe à la génisse, mauvaise direction, mauvais équipement, aucun contrôle sur le cheval, ou quittant le parcours de manège avant la fin de la tâche.

Remarque: un juge peut siffler le devoir à tout moment. Un score de 0 point sera attribué si le devoir n'est pas terminé à ce moment-là.

8300 cutting

Si des compétitions de cutting sont organisées, les règles de NCHA USA doivent alors être suivies, à condition qu'elles ne violent pas le règlement de l'EWU.

Extrait du règlement de la NCHA:

1. Chaque cheval doit entrer au milieu du troupeau pour démontrer sa capacité à effectuer le cutting. Si vous ne pouvez pas effectuer cette tâche, vous recevrez 3 pénalités.

a) Le cheval reçoit des bénéfices pour une approche silencieuse dans le troupeau, ce qui perturbe le moins possible le troupeau et l'animal récupéré.

2. L'animal sorti doit être amené aussi loin que possible au milieu du manège. Des points supplémentaires sont donnés au cheval qui peut conduire le bétail suffisamment loin du troupeau pour causer le moins de perturbations possible dans le troupeau. Cela démontre la capacité de conduire une vache.

3. Des points supplémentaire sont donnés pour une conduite avec des rênes lâches tout au long de la présentation.

4. Point positifs si la génisse est placée près du milieu de la piste et est travaillée à cet endroit.

5. Si le cheval ou le cavalier cause des ennuis et de la confusion à un moment donné pendant le travail, les pénalités suivantes seront infligées:

a) Tout type de bruit causé par le cavalier donnera lieu à 1 point de pénalité.

b) 3 points sont déduits chaque fois qu'un cheval entre dans le troupeau et sépare le bétail tout en essayant de sortir un animal ou en le travaillant.

c) Le juge doit interrompre immédiatement la présentation si le cavalier abuse du cheval ou provoque l'agitation du troupeau. Si le cavalier ne s'arrête pas immédiatement sur instruction, il sera puni.

6. Si la barrière arrière est utilisée pour aider à arrêter ou à retourner le bétail (à moins de 1 m de la barrière), 3 points viennent déduits. Le juge doit décider avant le début de l'examen où la limite arrière doit être placée. Ce n'est que la clôture en soi et non une ligne imaginaire de point à point. Si un ou plusieurs cavaliers s'opposent au placement de la barrière arrière avant le début de l'examen, un vote sera pris parmi les cavaliers et une barrière arrière acceptée par la majorité sera mise en place.

7. Un cheval qui se tourne du mauvais côté et met sa queue contre la vache avec laquelle il travaille recevra automatiquement un score de 60 points.

8. Le cheval recevra 1 point de déduction pour tenue des rênes par le cavalier, que les rênes soient tenues haut ou bas. Il y a également une déduction de 1 point si le cheval est visiblement soutenu par le cavalier sous quelque forme que ce soit. Si les rênes sont tenues si courtes que le cheval s'appuie contre le mors, un point sera déduit à chaque fois que cela se produit, même si le cavalier tient sa main fermement.

a) Une fois que la vache a été ramassée et séparée du troupeau, les rênes doivent être données immédiatement, et toute aide du cavalier sera pénalisée d'une déduction de 1 point par événement.

- b) Les rênes doivent être tenues dans une main. Chaque contact avec la deuxième main est pénalisé de 3 points, sauf lorsque les rênes doivent être rangées. Ceci n'est possible qu'entre deux passes.
- c) Les éperons derrière l'épaule ne comptent pas comme aide. Si l'éperon est utilisée sur l'épaule, le cavalier reçoit 3 points de déduction.
- d) Le bout de la botte, le pied et l'étrier mis sur l'épaule du cheval sont considérés comme des aides et seront pénalisés d'un point.

9. Lorsqu'une vache en train de travailler revient dans le troupeau, 5 points de pénalités sont déduits.

10. Si le cavalier lâche une vache choisie et se tourne vers un autre animal, il se verra infliger 5 points de pénalités.

11. Un point est déduit chaque fois que le un cheval dépasse suffisamment le bétail pour perdre son avantage de travail

12. Une attaque inutile du cheval, telle que taper ou mordre le bétail, est punie de 3 points.

13. Le cavalier peut libérer une vache dès que celle-ci est immobile, se détourne de toute évidence du cheval ou va derrière la limite de temps ou les Turnback. Dans tous les autres cas, le cavalier sera déduit de 3 points.

14. Si le cheval tourne au milieu du travail, 5 pénalités sont infligées.

15. Si un cheval sépare au moins 2 têtes de bétail du troupeau et est incapable de le séparer avant d'abandonner, 5 points de pénalités sont déduits. Si le temps est écoulé, il n'y a pas de pénalités.

16. L'équipement des chevaux est conforme aux dispositions du règlement de l'EWU ainsi que la tenue du cavalier.

17. Si un cavalier ou un cheval (ou les deux) tombent, le résultat est automatiquement de 60 points.

18. Tout cavalier qui laisse son cheval cesser de travailler ou quitter l'arène avant l'expiration du temps imparti sera disqualifié pour cette passe.

19. Un cavalier peut répéter toute sa performance si le juge estime qu'il n'a pas été en mesure d'utiliser toutes les deux minutes et demie de temps disponible, en raison de perturbations majeures que ni le cavalier ni ses assistants n'ont causées, amenant les juges à arrêter le temps.

Ces éléments de confusion peuvent être une porte qui s'ouvre, une partie renversée de la barrière ou tout objet étranger tombé dans la partie du manège nécessaire au travail. Ceci ne s'applique pas si le troupeau se divise parce qu'il est devenu agité à la suite d'activités normales dans l'arène. Chaque répétition doit être effectuée avec le troupeau dans l'arène, qui a été attribuée au cavalier, avant que le troupeau ne soit remplacé. Le participant peut répéter le travail immédiatement ou en dernier avant de changer le troupeau.

Une répétition n'est pas autorisée si le cavalier a déjà reçu 5 points de pénalité à la suite d'un désordre majeur dans le troupeau. Si le cavalier estime qu'un incident qui justifierait une reprise ait lieu, il doit immédiatement soumettre une demande au représentant des cavaliers ou au juge responsable de l'équipement qui en informe la direction du concours avant que le prochain participant ne commence. La direction du concours transmettra les informations aux juges dès leur réception et, si les deux parties sont d'accord sur les implications de l'incident et si le cavalier n'a pas déjà reçu un retrait de 5 points en raison d'une émeute dans le troupeau, il se verra accorder une nouvelle passe.

20. Les points sont attribués de 60 à 80. Des demi-points sont autorisés.

21. Si le juge n'est pas certain d'une déduction de points, il décide en faveur du cavalier.

8400 compétitions de Walk Trot (WT)

8401 Cavaliers autorisés

Les cavaliers des LK 4 et 5 qui débent dans l'épreuve respective n'ont d'autre test que les examens Walk Trot et LK 4/5 SSH. Il est recommandé d'annoncer la classe pour différents groupes d'âge, par exemple. 6-14 ans, 14-18 ans et adultes (la date limite pour le calcul de l'âge est le 1er janvier de l'année du concours).

8402 chevaux autorisés

Chevaux à partir de 4 ans. Les étalons ne peuvent pas être présentés.

8403 Règlement sur l'équipement spécial

Pour tous les cavaliers: Le port d'un casque incassable (bombe) est obligatoire. Dans tous les cas, il faut veiller à ce que les pieds du cavalier trouvent un appui dans les étriers.

Cavaliers western et leurs chevaux: Voir les règlements relatifs aux équipements LK 5/4 A + B.

Cavalier classique: Filet. Cavaliers classiques: pas de rênes auxiliaires, pas de fouet.

8405 Walk Trot-Pleasure (WT-WPL)

Le test est effectué conformément au §7200 Western Pleasure, mais sans l'allure du galop.

Ce n'est pas le cheval qui est jugé ici, mais l'assise et l'influence du cavalier et le contrôle du cheval par le cavalier.

Le juge doit donner son avis sur les performances affichées, une feuille de match n'est pas requise.

8406 Walk Trot-Western Horsemanship (WT-WHS)

Le test est effectué conformément au §7300 Western Horsemanship mais sans l'allure du galop.

Ce n'est pas le cheval qui est jugé ici, mais l'assise et l'influence du cavalier et le contrôle du cheval par le cavalier.

Le juge doit donner son avis sur les performances affichées, une feuille de match n'est pas requise.

8407 Walk Trot-Trail (WT-TH)

La compétition suit les règles générales du parcours, mais sous

une forme simplifiée pour les jeunes participants: aucun galop n'est requis.

Les obstacles doivent être choisis en fonction du niveau de difficulté et de la taille (dimensions) des participants.

Le juge doit donner son avis sur les performances affichées, une feuille de match n'est pas requise.

8500 Horse & Dog Trail (H & DTH)

8501 Description

Dans le Horse & Dog Trail, le couple cheval / cavalier et le chien complètent ensemble le parcours. Il y a aussi des tâches spéciales pour le chien. Le cheval est jugé dans le sens d'un cheval de trail, le chien comme compagnon obéissant et l'interaction harmonieuse du cavalier, du cheval et du chien.

Cette épreuve peut également être jugé avec un juge de la VDH. Le juge VDH ne peut évaluer que le chien.

Si le Horse & Dog Trail est annoncé à l'Open d'Allemagne ou aux championnats nationaux, les compétitions seront annoncées en LK 1 - 2 A / B et en LK 3 - 5 A / B. Le titre dans le LK 1 - 2 est EWU-Champion Horse & Dog Trail.

852 Pattern

1. Le pattern doit être annoncé au moins 90 minutes avant le début du tournoi, avec un dessin et un texte décrivant toutes les tâches du cheval et du chien. Dans ce cas, toutes les manœuvres, obstacles et allures, y compris les changements de main (Lors du changement de main des reines, le bout des reines peuvent aussi être changés de côté, mais n'est pas obligatoire.), doivent à la fois être dessinés dans la formulation correspondant au cheval et au chien.

2. Est spécifié si le chien doit être assis ou en place.

3. Obstacles mis en fonction du parcours (6 obstacles), en veillant à ce que les obstacles soient adaptés au chien ou qu'il existe des tâches distinctes pour le cheval et le chien dans les endroits respectifs. Le pont doit avoir une clôture ou une attache adaptée au chien.

4. Dans le mouvement, le chien devrait pouvoir maintenir une distance de sécurité de 1 m entre le cheval et les obstacles.

5. Le chien marche à pied pendant le test, sauf indication contraire. "Au pied" signifie: le chien court entre l'épaule et la croupe du cheval.

6. Le cavalier peut décider au début du côté où le chien court. Le chien n'est pas autorisé à changer de côté de manière indépendante (déduction de points). Aussi après être couché, il doit conserver le côté défini.
7. En fonction de l'obstacle, il est possible d'emmener le chien de l'autre côté afin de mieux faire face à l'obstacle avec le cheval et de lui donner sa distance de sécurité, par exemple à la porte.
8. Lors de la création de la liste de départ, les mâles doivent commencer devant les chiennes.
9. Avant le début du test, l'organisateur doit s'assurer que tous les chiens sont tenus en laisse sur le site et ne peuvent pas déranger le chien participant au test à travers la clôture.

8503 participants autorisés

Pour tous les styles de monte et classes de performance, les non-membres sont considérés comme des LK 5.

8504 chevaux autorisés

Les chevaux ne peuvent prendre le départ qu'une seule fois. Tous les chevaux à partir de 4 ans sont autorisés à commencer le test. Etalons acceptés uniquement pour les participants LK 3 A, LK 2 à 1.

8505 Chiens admis

1. Les chiens ne peuvent prendre le départ qu'une fois par examen.
2. Age minimum de 24 mois
3. Les chiens de toutes races ou sans pedigree sont acceptés au test.
4. Les chiennes laüfige sont autorisées à prendre le départ.
5. Le certificat de vaccination international doit être présenté au bureau des inscriptions. Pour cela, il doit être clair que le chien a une vaccination adéquate avec une immunisation de base et qu'il est également vacciné contre la rage. En même temps, il doit être vermifugé régulièrement.
6. Les chiennes en gestation et allaitantes, les chiens malades ou blessés et contagieux sont exclus du concours. En cas de doute, le vétérinaire est décisionnaire.
7. Une assurance de responsabilité du chien doit être prouvée.
8. Un certificat d'autorisation pour la muselière et les tests médicaux qui ont été faits, doivent être emportés..
9. La participation de chiens avec une muselière est autorisée.

Dans tous les cas, les exigences légales doivent être respectées en fonction de l'état.

8506 Règlement sur l'équipement spécial

1. Cavalier et cheval se réfèrent au règlement de l'EWU- voir règles de classe Trail
2. Cavaliers classiques: équipement selon le règlement de l'EWU.
3. Exceptions: les cavaliers montant à deux mains peuvent prendre les rênes d'une main pour donner à leur chien des ordres, par exemple: avancez vers le pont ou beim ablegen. Les signaux manuels ne peuvent être donnés que lorsque le cheval est arrêté.
4. Le cavalier est autorisé à parler à son chien, par exemple Place, assis, au pied, reste, viens, etc. Les louanges vocales sont autorisées.
5. Le chien porte un collier ou un harnais normal. Les colliers de chaîne sont autorisés s'ils ne sont pas tenus en laisse avec enrrouleur.
6. Les lisses doivent avoir une longueur appropriée, les lisses avec collier intégré doivent avoir un arrêt de tir. Si une laisse à chien qui peut être attaché depuis le cheval, doit porter un collier ou harnais au dessous.
7. Lorsque le chien est tenu en laisse, la laisse doit être tenue dans la main et non sécurisée nulle part.
8. Les lisses rétractables sans arrêt, les lisses Merothische et lisses-Flex ne sont pas autorisées.

8507 manœuvres obligatoires

La sécurité du cheval, du chien et du cavalier a la plus haute priorité.

1. Attacher-lâcher

A son entrée dans le parcours le chien est tenu en laisse. À un obstacle prescrit, le chien est libéré. Après le dernier obstacle, le cavalier descend, attache le chien et le guide hors de l'arène. Le cavalier peut choisir quelle que soit la taille du chien ou du cheval:

- a) Si le chien est détaché du cheval, les rênes peuvent être prises dans les mains.
- b) Si le cavalier descend, il peut attacher les rênes à la selle. Le chien est autorisé à rester debout ou assis (pas en place).

2. Slalom autour des objets

Cette tâche est accomplie au pas ou au trot (chien au pied). Les repères doivent être à une distance de 4 m pour le slalom au trot. 3 m au pas.

3. Porte

- a) Le chien est placé (place). Ouvrez la porte, traversez et repoussez la porte. Ouvrez à nouveau la porte, laissez le chien suivre.
- b) Le chien est couché, ouvrez la porte, passez, fermez la porte.
- c) La porte est ouverte, le chien envoyé en avant. Passez et fermez la porte.

4. Pont

Le pont doit avoir une clôture ou une attache adaptée au chien.

- a) Selon la description du parcours, le chien fait place ou attend "assis". Le cavalier traverse le pont, le chien attend que le cavalier l'appelle. Le chien doit traverser le pont jusqu'au cavalier, puis suivre le parcours à nouveau dans la position "au pied".
- b) Le chien est envoyé en avant. Il traverse le pont et le cavalier monte derrière le chien. Après le pont, le chien poursuit le parcours dans la position "au pied".
- c) Le chien est envoyé en avant. Le chien passe le pont selon la description (l'endroit du chien après le pont est déterminé) dans le pattern, le chien est assis, couché, ou libéré, il peut aussi attendre debout. Le cavalier attend que le chien de l'autre côté du pont prenne la position souhaitée, puis le traverse et le chien poursuit à nouveau le parcours "au pied".

5. Traverser des troncs ou des perches

Distances des perche selon les règles décrites en Trail. Passage au pas, trot ou galop d'au moins 4 passage. Les perches doivent avoir une longueur minimale de 3 m pour que le chien et le cheval puissent garder leur distance de sécurité (environ 1 m) l'un à côté de l'autre.

Les perches ne doivent pas être surélevées.

Le chien passe "au pied" sur toutes les perches à côté du cheval. L'allure du chien n'est pas prescrite, le chien est autorisé à marcher sur les perche et à sauter par-dessus.

L'omission de perche entraîne des points de pénalité ou une déduction dans le classement.

Manœuvres au choix:

1. Sauter à travers un pneu

2. Saut par-dessus un obstacle

(les sauts en commun du chien et du cheval ne sont pas autorisés)

8508 évaluation

1. classement du cheval:

Chaque obstacle se verra attribuer un maximum de 10 points pour le cheval et un maximum de 10 points pour le chien. Pour l'interaction harmonieuse (cavalier / cheval / chien), une autre note de 0 à 10 points est attribuée. Le demi-point peut être attribué. Pour tous les obstacles, le cavalier peut augmenter la distance de l'obstacle (par exemple, en se rendant à la porte ou sur le pont) ou du chien (par exemple, en marchant) d'environ 1 mètre pour assurer la sécurité du chien.

2. 0 score

0-Score comme dans le Trail (§7410).

Le chien échappe au cavalier pendant le test et ne revient pas sur commande, le chien est en dehors de l'arène pendant le test, le chien est nourri à l'intérieur du manège, le chien montre une soumission exagérée.

3. Disqualification:

Erreurs menant à la disqualification:

- Un chien menace les chevaux et les humains
- Un cheval menace le chien en le frappant ou en le mordant
- Perte de contrôle du cheval
- erreur d'équipement
- maltraitance délibérée d'un cheval ou d'un chien
- Raisons résultant de dispositions relatives au bien-être des animaux

9000 compétitions sportives spéciales et de masse

Les compétitions sportives spéciales et de masse sont principalement proposées pour les épreuves de catégories D et E.

L'offre de compétitions devrait faciliter les participants à entrer dans les compétition sportives. Le plaisir de la participation est la priorité sur la performance sportive.

9001 définitions

A. Tests spéciaux

Les examens spéciaux sont des examens western qui ne font pas partie des disciplines du tournoi.

B. compétitions récréatives

Les compétitions sportive spéciale sont des compétitions de cross-riding ouvertes aux cavaliers amateurs, classiques et western.

9002 Limite de départ

Les limites de départ définies dans le règlement de l'EWU s'appliquent également aux compétitions sportives spéciales et de masse.

9003 départs multiples

Seul un cavalier peut être inscrit par formulaire d'inscription. Fondamentalement, un cheval dans une classe ne peut être présenté que par un seul cavalier, sauf dans certaines compétitions, pour lesquelles il est expressément permis qu'un cheval puisse également être présenté par deux cavaliers à deux départs.

9004 Points de performance

Il n'y a pas de points de performances.

9005 Règlement sur l'équipement

Sauf réglementation distincte dans le règlement de chaque compétition, le règlement sur l'équipement s'applique conformément au règlement de l'EWU.

9006 Équipements refusés

Le juge doit disqualifier un participant avec un équipement illégal. Cela peut être fait avant le début du tour, alors le tour peut ne pas être effectué (pas de départ permis) ou après le tour (disqualification).

Il incombe au juge de refuser un équipement qui n'est pas clairement défini dans ce règlement si cela confère un avantage au participant, s'il apparaît inhumain ou dangereux.

9101 types de discipline spéciale

Les discipline spéciales décrites dans ce règlement sont les suivantes:

1. Compétition par équipe
2. Freestyle Reining
3. Barrel Race
4. Pole-Bending
5. Team Penning
6. Ranch Trail
7. Jackpot-Classe
8. Discipline spéciale selon annonce

9105 Compétitions par équipes (MS)

Dans les compétitions par équipes, un membre de chaque équipe monte dans une discipline et gagne des points pour toute l'équipe (système de points de performance). Le plus mauvais résultat partiel est supprimé.

L'équipe avec le plus de points est gagnante. En cas d'égalité, la combinaison cheval / cavalier décide de la "discipline joker". La "discipline joker" sera tirée au sort avant le début des compétitions des 4 disciplines.

Les disciplines sont: Western Pleasure, Western Horsemanship, Trail, Reining.

9106 dispositions individuelles

Les compétitions par équipes servent à promouvoir l'esprit d'équipe dans l'équitation western. Les cavaliers des différentes associations nationales doivent promouvoir l'identification avec leur association nationale par un succès d'équipe.

Les membres des équipes peuvent être redéfinis pour chaque compétition.

9107 nombre d'équipes

Par tournoi, plusieurs équipes de chaque association nationale peuvent prendre le départ.

Sont favorisée les compétitions par équipes lorsque autant d'associations que possible sont appelées par les associations nationales. Toute restriction peut être faite par l'organisateur dans les annonce.

9108 Composition des équipes

Les équipes sont formées comme suit:

1. Aux championnats, ils sont déterminés et nommés par l'association nationale (responsable du cadre). Le comité de l'association nationale (ou le responsable du cadre) nomme les équipes à l'organisateur.
2. Les équipes sont composées uniquement de membres des associations nationales respectives.
3. Pour les compétitions de niveau national, les points 1 et 2 ne sont pas applicables.

9109 Date de clôture des inscriptions

L'association nationale doit nommer le nombre d'équipes jusqu'à la date limite spécifiée par l'organisateur. La composition de l'équipe doit être annoncée au moins 2 heures avant la première épreuve.

9110 Calendrier

Toutes les compétitions doivent se dérouler le même jour si possible, excepté les concours se déroulant sur le week-end (samedi / samedi). Lors de Gorounds , la finale doit se dérouler en un jour si possible sinon en un week-end (samedi/dimanche)

9111 frais et coûts

Les frais de départ et les frais supplémentaires sont à la charge des membres de l'équipe ou de l'association nationale.

9112 combinaisons cheval / cavalier

Si les équipes doivent se qualifier, les mêmes combinaisons cheval/cavalier doivent être utilisées en finale comme en compétition.

9113 Championnats d'Allemagne par équipe

Lors de championnats d'Allemagne par équipes, des conditions spéciales s'appliquent.

Le mode sera donné dans l'annonce.

9114 participants admis DM

Une équipe est composée de 4-5 combinaisons cheval/cavalier différentes et éventuellement d'une paire de cavaliers de réserve. Chaque cavalier et cheval peut prendre le départ qu'une seule fois dans cette compétition.

Après la perte d'un membre de l'équipe, un remplaçant peut être appelé jusqu'à une heure avant le début de la discipline mentionnée.

En cas de maladie d'un cheval, un échange de chevaux est autorisé, mais il doit être annoncé 1 heure avant le début de la discipline.

Sont autorisés à participer à la compétition par équipes: les adolescents et les adultes de LK 3 à 1, qui possèdent la nationalité allemande. Les non-membres ne sont pas admis.

9115 chevaux autorisés

Seuls les chevaux âgés de 4 ans et plus peuvent participer. Les participants de LK 3 A, LK 2 à 1 peuvent également présenter des étalons.

9116 Termes relatifs à l'équipement spécial

Le règlement sur l'équipement s'applique en fonction des disciplines pratiquées et du règlement sur l'équipement de la LK du participant.

9120 Freestyle Reining (FS-RN)

Un Freestyle Reining montre un pattern de Reining choisi par le cavalier auquel il peut ajouter d'autres manœuvres et allures. L'équipement, les allures, les manœuvres et les tempos doivent être adaptés à la musique au sens d'une chorégraphie.

9121 règles

Chaque pattern ne doit pas être inférieur à 1 minute ni supérieur à 4 minutes. La limite de temps commence avec toute introduction ou le début de la musique. Cela se termine avec la fin de la musique.

Le pattern doit contenir au moins les manœuvres suivantes: changement de galop en vol de chaque côté, 3 stops, 4 spins à droite, 4 spins à gauche. Les spins à droite et à gauche ne doivent pas nécessairement se suivre directement. Des manœuvres supplémentaires peuvent être ajoutées, les répétitions de manœuvres obligatoires sont autorisées.

Omettre une manœuvre obligatoire ou ne pas terminer le pattern dans le temps imparti donnera un score de 0. Les changements de vitesse, de degré de difficulté, de timing, de style et l'impression générale de la performance sont pris en compte par le juge dans l'attribution des points. Les points sont attribués de 0 à l'infini, en supposant une moyenne de 70 points. Les manœuvres individuelles obligatoires sont notées par demi-point de -1,5 à +1,5. Pour les manœuvres supplémentaires (obligatoires), le score est ajouté ou soustrait du score déjà attribué dans la manœuvre obligatoire. Il n'y a pas de score supplémentaire. Pour les cercles, les transitions et les "manœuvres de reining peu typiques", telles que Sidepass, un score supplémentaire est attribué pour l'expression artistique. L'attribution des pénalités est effectuée conformément aux règles du Reining. Les exceptions peuvent être les suivantes: galop extérieur voulu, Jog dans le Pattern, maintien en selle, par ex. lors de monter ou de descendre ou d'autres exercices appartenant au pattern.

Dans ce cas, le juge est tenu de reconnaître s'il y a une erreur ou si la manœuvre était intentionnelle. Pour l'expression artistique, le cavalier obtient un score de -2 à +2.

9122 cavaliers autorisés

Cavaliers de LK 3 à 1. Le cavalier peut prendre des assistants pour la performance dans l'arène. Les assistants ne doivent pas gêner le regard du juge sur le cavalier. La performance des assistants n'est pas évaluée.

9123 chevaux autorisés

Chevaux à partir de 4 ans, étalons admis pour les participants en LK 3 A, LK 2 à 1.

9124 Règlement sur l'équipement spécial

En plus des filets et des hackamors, le cavalier peut utiliser les deux mains pour chaque mors autorisé par l'EWU. La présentation sans bride au moyen d'un collier ou similaire est autorisée mais peut être suspendue par le juge si la sécurité l'exige. Sont exclus: les vêtements comme des costumes, les couvre-cefs, toute sorte de selle ou sans selle, les pièces d'équipement ou les décorations supplémentaires, à condition qu'elles ne gênent pas le cheval ni ne provoquent d'accident. La décision appartient au juge.

1. Le Barrel Race est une épreuve au chrono. Le parcours doit être mesuré précisément. En cas de problèmes d'espace, ce parcours est réduit de 5 m partout, jusqu'à ce qu'il puisse être créé sans problème sur le manège existant.
2. La distance entre le troisième tonneau et la ligne d'arrivée ne sera pas réduite s'il reste suffisamment d'espace pour arrêter le cheval. Il doit y avoir une distance de sécurité raisonnable entre les tonneaux et la limite de la piste. Les marques de départ/d'arrivée doivent être attachées à la bande. Un chronométrage électronique, le cas échéant, est également placé sur le groupe. Sinon, au moins 2 chronomètres doivent être utilisés. Le temps officiel est le temps moyen. Les cavaliers sont autorisés à prendre un bon départ. Le temps est pris chaque fois que le nez du cheval atteint la ligne de départ/arrivée.

3. Au signal du starter, le concurrent franchit la ligne de départ et contourne le tonneau n° 1 dans le virage à droite, puis se dirige vers le tonneau n° 2 et le contourne dans un virage à gauche; après cela, il va encercler le tonneau n° 3 dans un virage à gauche et revient entre les barils n° 1 et 2 sur la ligne d'arrivée (voir le schéma). Parcours alternatif: le cavalier galope d'abord sur le tonneau n° 2 et le contourne dans un virage à gauche, puis dans un virage à droite le tonneau n° 1, puis fait un cercle autour du tonneau n° 3 dans un virage à droite. Comme pour la solution décrite ci-dessus, le cavalier revient sur la ligne d'arrivée.
4. Pour avoir fait tomber un tonneau ou pour la perte du chapeau, le cavalier reçoit 5 secondes de pénalité.
5. En cas d'erreur de parcours, cela entraînera la disqualification.
6. Il est permis de toucher les barils avec les mains.
7. En cas d'égalité, se décide d'une ou de plusieurs reprises.

9131 Cavaliers autorisés

Sont autorisés les cavaliers des LK 5 à 1.

9132 chevaux autorisés

Chevaux à partir de 4 ans, étalons autorisés pour les cavaliers des LK 3 A, LK 2 à 1.

9133 Règlement sur les équipements spéciaux BR

Équipement western: Mors filet ou Hackamors monté à deux mains, quel que soit l'âge du cheval.

Pas de bit, pas de cravache

9141 Pole Bending (PB)

1. Le Pole Bending est une épreuve au chrono.
2. Une ligne de départ/d'arrivée clairement reconnaissable doit être marquée. Un chronométrage électronique ou au moins 2 chronomètres sont utilisés. Le temps officiel est le temps moyen. Chaque cavalier commence par un début fulgurant. Le temps est pris lorsque le nez du cheval atteint la ligne de départ/d'arrivée.
3. Le cavalier peut commencer à gauche ou à droite des pôles puis poursuivre le parcours de la même manière (voir schéma).
4. Pour avoir fait tomber un poteau ou pour la perte du chapeau, le cavalier reçoit 5 secondes de pénalité.
5. Si le parcours n'est pas suivi correctement, la disqualification est effective.
6. Les poteaux peuvent être touchés à la main.
7. En cas d'égalité, se décide d'une ou de plusieurs reprises.

9142 Cavaliers autorisés

Sont autorisés les cavaliers des LK 5 à 1.

9143 chevaux autorisés

Chevaux à partir de 4 ans, étalons autorisés pour les cavaliers des LK 3 A, LK 2 à 1.

9144 Règlement sur les équipements spéciaux BR

Équipement western: Mors filet ou Hackamors monté à deux mains, quel que soit l'âge du cheval.

Pas de bit, pas de cravache.

9150 Team Penning (TP)

1. Team Penning nécessite l'installation du parcours comme dans le schéma. Les murs du pen (enclos) mesurent 5 m de long. La ligne de départ passe au milieu de la piste.
2. Dans un délai de 2,5 minutes, une équipe doit séparer de son troupeau 3 bovins portant la même marque et les emmener dans le corral.
3. L'équipe composée de 3 cavaliers, qui a besoin de moins de temps pour résoudre la tâche, gagne. 30 secondes avant la fin des 2,5 minutes, l'équipe se voit signalée le temps restant imparti.

4. Si cela est omis, l'équipe peut se voir accorder un deuxième départ à sa demande. Dans ce cas, le troupeau est rassemblé; après cela, le deuxième départ avec le même bétail ou le même marquage a lieu immédiatement.
5. Une équipe peut demander que le temps soit arrêté, même si seulement 1 ou 2 bovins sont dans le pen.
6. Cependant, chaque équipe avec 3 bovins a un score supérieur à celle avec 2 bovins et celle-ci supérieur à celle un avec 1 bovin, quel que soit le temps passé.
7. Tout le troupeau est rassemblés à l'extrémité de l'arène du côté court, puis le "responsable du troupeau » quitte l'arène.
8. L'épreuve commence dès que les 3 cavalier d'une équipe sont dans l'arène. Le speaker annonce que le départ peut être pris.
9. Le chronométrage commence lorsqu'un cavalier de l'équipe a franchi la ligne de départ. Pour exiger que le temps s'arrête, un cavalier doit se tenir à la porte et lever la main. Le drapeau est abaissé lorsque le nez du premier cheval atteint la ligne du pen. Cependant, le temps continue de courir jusqu'à ce que tous les animaux non capturés se trouvent du côté du troupeau de la ligne de départ.
10. Au cas où un bovin s'échappe du pen après que le temps d'arrêt ait été demandé, mais avant que tous les bovins non capturés ne soient du côté du troupeau, aucun temps n'est enregistré pour cette équipe.
11. Une équipe demandant l'arrêt du temps et piégeant un bovin portant de fausses marques dans le pen sera laissée sans chronométrage.
12. Pour chaque équipe, 3 bovins avec une identification identique doivent être dans l'arène (maximum 30 dans le troupeau).
13. Si, pour une raison quelconque, une équipe ne part pas après que l'ordre ait été déterminé, son numéro restera en place, de sorte qu'aucun changement dans le parcours planifié n'est requis pour les autres équipes.
14. Toucher le bétail avec les mains, le chapeau, le lasso, les romals ou tout autre équipement entraînera la disqualification. Une équipe qui traite grossièrement les animaux reste sans chronométrage. L'influence du bétail avec des fouets, chapeaux ou lasso n'est pas autorisée. Les romals ou les rênes peuvent se balancer ou claqué contre les chaps

15. Après le départ autorisé, l'équipe est entièrement responsable de son bétail. Si l'équipe estime qu'il y a un animal blessé ou inutilisable parmi son bétail, elle doit s'arrêter et demander l'instruction du juge. Cependant, une fois que l'animal a été travaillé, une plainte n'est plus recevable.

16. Si un bovin s'échappe de l'arène ou saute par-dessus les limites de l'arène, l'équipe peut, selon les instructions du juge, soit:

- être disqualifié en raison de pression inutile,
- ou avoir plus de temps,
- éventuellement une possibilité de reprendre un nouveau départ.

17. Si plus de 4 bovins sont amenés sur la ligne de départ, l'équipe restera sans chronométrage.

9153 chevaux autorisés

Chevaux à partir de 4 ans, étalons autorisés pour les cavaliers des LK 3 A, LK 2 à 1.

9154 Règlement sur l'équipement

Selon le règlement de l'EWU. Exceptionnellement les chevaux seniors peuvent également être présentés sur Snaffle/Hackmore

9160 Ranch Trail (RT)

Dans le Ranch Trail, la capacité du cheval à surmonter les obstacles de la vie quotidienne d'un cheval de travail est vérifiée. L'évaluation met l'accent sur un cheval volontaire, perméable et souple, qui surmonte de manière fiable tous les obstacles sans résistance.

9161 Cavaliers autorisés

Sont autorisés les cavaliers et cavalières des LK 5 à 1.

9162 chevaux autorisés

Chevaux à partir de 4 ans, étalons autorisés pour les cavaliers des LK 3 A, LK 2 à 1.

9163 Équipement autorisés

Équipements western pour toutes les classes de performance. Les guêtres sont autorisées.

9164 Pattern de Ranch Trail

Le Ranch Trail comprend au moins 6 obstacles et les allures pas, Trot et galop. Si possible, le parcours doit être organisé en extérieur et exécuté en moins de 4 minutes. Les juges doivent prendre connaissance du parcours et avoir le droit et le devoir de modifier ou de supprimer les obstacles s'ils paraissent insécurisés, dangereux ou inutilement difficiles.

9165 Obstacles interdits

Bâches, obstacles d'eau avec des sols glissants, tuyaux en PVC, pneus, bascules ou ponts mouvant, troncs d'arbres ou poteaux élevés pouvant rouler de manière dangereuse.

9166 obstacles obligatoires

1. Plus de 5 perches / bûches par obstacle
 - au Pas: hauteur maximale 25 cm, distance 70 - 80 cm
 - au Trot: Hauteur maximale 25 cm, distance 100 -120 cm
 - au Galop: hauteur maximale 25 cm, distance 200 - 220 cm
2. Porte
3. Pont
4. Reculé
5. Sidepass: hauteur maximale 30 cm

9167 Obstacles au choix

Les obstacles au choix peuvent être utilisés s'ils se retrouvent dans le travail quotidien des ranchs. Obstacles au choix possibles, mais ne se limitant pas à :

1. Saut: au centre minimum 35 cm maximum 60 cm. La tenue au pommeau de selle est autorisée
2. Vivre ou "nuls" des animaux trouvés dans le travail de ranch
3. Transporter un objet
4. Boîte aux lettres
5. Trot autour du marqueur : Distance minimale 3m
6. Franchir un fossé naturel ou une colline
7. Ropper le Dummy
8. Mettre un imperméable
9. Monter à l'aide d'un montoir
10. Traverser un obstacle d'eau
11. Ouvrir une porte à pied
12. Soulever les sabots

13. Lien au sol

14. Uniquement pour les LK 1-3 traîné au lasso: traîner un objet avec le lasso

9168 Points et évaluations.

Les points sont attribués de 0 à l'infini, en supposant une moyenne de 70 points. Chaque obstacle est marqué avec des points qui sont ajoutés ou soustraits aux 70 points. Chaque obstacle est évalué avec des points allant de +1,5 à -1,5. Les points d'évaluation sont attribués et évalués indépendamment des points de pénalité (pénalités).

Les combinaisons cheval/cavalier qui seront capables de gérer le parcours de manière volontaire, attentive, correcte et efficace seront notés de manière positive. Le tact et la qualité des allures font partie du score de manœuvre de chaque obstacle.

Pas d'évaluation (0 score)

1. Plus qu'un doigt entre les rênes.
2. L'utilisation de deux mains (sauf lorsque le règlement autorise les rênes à deux mains de chaque classe) ou le changement de mains des rênes. Si vous conduisez avec une seule main, seule la même main peut être sur les rênes, à moins qu'il soit expressément permis de changer de main pour franchir un obstacle. Si la porte est le dernier obstacle de la piste et que le pattern se termine après le passage de la porte, il n'est plus nécessaire de rechanger de main. Lors du transport et/ou du transfert d'un objet dans le cas de rênes à deux mains, il n'est pas permis de prendre l'objet avec une main et de le poser avec l'autre main (changement supplémentaire de la main de la rênes), sauf autorisation expresse.
3. L'utilisation du Romal d'une autre manière que celle décrite dans le règlement.
4. Gérez les obstacles de manière incorrecte ou autrement que dans l'ordre donné.
5. Omettre un obstacle sans essayer de le franchir.
6. Équipement défectueux.
7. Chute du cheval et/ou du cavalier.
8. Ne pas commencer, ne pas travailler et ne pas terminer un obstacle du bon côté ou dans la bonne direction, y compris en effectuant une rotation excessive de plus d'un quart de tour.
9. Ne pas prendre le bon chemin dans un obstacle ou entre des obstacles.

10. Traiter/éditer un obstacle d'une manière autre que celle décrite.
11. Monter en dehors des balises destinées à limiter le pattern (tâche entière).
12. Troisième refus dans l'ensemble du pattern.
13. Omettre un galop correct ou une allure prescrite. Le galop sur bonne main résulte des lignes réelles du parcours. Conduite permanente avec la posture de la tête du cheval trop basse (oreille nettement au-dessous du garrot) ou avec le cou étiré, de telle sorte que l'arête du nez soit portée derrière la verticale.

1 point de pénalité

1. Pour chaque contact ou pieds sur les troncs, perches, marqueurs ou les obstacles.
2. Fausse allure (Incorrect Gait) au pas ou au trot jusqu'à 2 pas / 4 foulées.
3. Les deux sabots avant ou arrière passent dans un écart prévu que pour un pas. Un point de pénalité par foulée (marche, trot, galop) est imposé durant le même obstacle.
4. Omission ou manque d'enjambée dans un espace désigné.
5. Au galop, passer une perche entre les sabots avant ou arrière (split pole).
6. Lors de Jog-over, Lope-over, le nombre de pas dans les écarts des perches est incorrecte durant tout l'obstacle avec l'avant et l'arrière main du cheval.
7. Mordre dans un obstacle (buisson, porte, etc.).
8. Un pas après le stop, monter sur le cheval ou Groud Tie (sauf pour gagner de l'équilibre).

3 points de pénalité

1. Mauvaise allure de plus de 2 enjambées / 4 pas / sauts (l'omission complète de l'allure demandée conduit au score 0).
2. Faux galop, galop croisé ou perte du galop (sauf pour corriger le mauvais galop) et changements de galop non spécifiés dans le pattern.
Plus de 2 sauts au galop croisé lors du changement de galop.
Plus de 6 pas au trot lors du changement de galop.
3. Faire tomber une perche surélevée, renverser un marqueur, un baril, une plante ou un provoquer un démantèlement majeur d'un obstacle.
4. Passer la limite de l'obstacle, passer en dehors de l'obstacle (p.ex. back up, , pont, Sidepass, carré) avec seulement un sabot.
5. Deux à trois pas après le stop, monter sur le cheval ou Groud Tie
6. Ne pas faire pas de boucle complète autour du pommeau de selle lorsqu'un objet doit être trainé (pas de "Dally").

5 points de pénalité

1. Ne pas tenter de franchir l'obstacle après le premier refus.
2. Refuse ou essayez d'éviter un obstacle en zigzaguant ou en reculant de plus de 4 pas (2 enjambées).
3. Déposer un objet à transporter.
4. Deuxième refus, refuse ou essayez d'éviter un obstacle en zigzaguant ou
5. reculer plus de 4 pas (2 enjambées).
6. Lâcher la porte ou laisser tomber la corde à la "porte en corde".
7. Ne pas respecter la limite de l'obstacle, tomber ou sauter par-dessus un obstacle (par exemple : reculé, pont, déplacement latéral, carré au sol) avec deux sabots ou plus. La limitation peut provenir du pattern et n'est pas nécessairement marqué par des barres au sol.
8. Désobéissance sévère (frapper, cogner, cabrer, taper du pied).
9. Ne pas compléter un obstacle.
10. Touchez le cou du cheval une fois pour baisser la tête ou utilisez la main libre pour effrayer ou féliciter le cheval.

9170 classes Jackpot (JP)

Les disciplines de tournoi peuvent également être annoncées comme classes jackpot. Les règles de la discipline respective s'appliquent alors. Même dans les classes jackpot, aucun point de performance n'est attribué.

9171 cavaliers autorisés

Selon la discipline et l'offre.

9172 chevaux autorisés

Selon la discipline et l'offre.

9173 Termes spéciaux relatifs à l'équipement

Selon la discipline. Selon le règlement de l'EWU, Jackpot-Reining ne devrait pas s'effectuer à deux mains.

9180 audits spéciaux selon appel d'offres (SO)

L'organisateur est libre d'organiser d'autres épreuves spéciales à condition qu'elles soient conformes aux règles et que le juge les approuve. Leur règlement doit être communiqué aux participants avec l'annonce et communiqué par le bureau des inscriptions. Les épreuves spéciales peuvent être basées sur une discipline, mais elles s'écartent des règles habituelles et portent leur propre nom. Des épreuves spéciales peuvent être proposées à certains groupes de cavaliers ou à certaines races de chevaux.

9181 cavaliers autorisés

Selon l'annonce; toutes LK possibles.

9182 chevaux autorisés

Les chevaux à partir de 4 ans, les étalons sont autorisés en LK 3 A, LK 2 à 1.

9183 Règlement spécial sur l'équipement

Selon l'annonce; Les règlements spéciaux doivent être approuvés par le juge.

9200 compétitions sportives récréatives

Les compétitions de base sont des classes qui s'adressent à un large éventail de cavaliers amateurs, de cavaliers de loisirs et de cavaliers de compétition de tous les styles. Ils sont essentiellement cross-riding. Dans les compétitions sportives, aucun point de crédit ne peut être obtenu.

9210 compétition de rênes de plomb (FZ)

1. La compétition des chefs de renne est une compétition de groupe destinée aux très jeunes cavaliers, qui ont déjà les rênes dans leurs mains et sont capables d'influencer le cheval, mais qui sont soutenus par une personne plus grande qui tient le cheval en longe.
2. Le responsable contribue à la réussite de la démonstration et est responsable de la sécurité.
3. Les allures de pas / jog / trot sont effectuées comme annoncé par le speaker. Un arrêt et un reculé peuvent également être requis. Le galop ne doit pas être exigé.
4. On évalue avant tout l'enfant sur le cheval: s'il est concentré, sa position de base, son basculement dans le mouvement, s'il a déjà un effet bénéfique sur le cheval. La qualité de la démonstration et l'adéquation du cheval aux exigences particulières de cette épreuve sont également incluses dans l'évaluation.
5. La procédure d'évaluation (système de redressement) est facultative. Il est bien accueilli lorsque le juge à la fin prononce quelques mots de motivation pour chaque participant. Pour les participants de petite taille (2 à 5ans), il est permis, après consultation de l'organisateur, de distribuer des boucles et / ou des prix (uniformes) égaux. Pour les participants plus importants, un classement doit être effectué.

9211 Participants autorisés

Sont acceptés les enfants de plus de 4 ans qui ne débutent dans aucune autre discipline. Les enfants de plus de 6 ans peuvent commencer en plus en FZ LK 5B SSH. L'accompagnant doit avoir au moins 16 ans.

9212 chevaux autorisés

Chevaux à partir de 4 ans. Les étalons ne peuvent pas être présentés.

9213 Règlement sur l'équipement spécial

Pour tous les cavaliers: Le port d'un casque incassable (bombe) avec fixation à trois ou quatre points est obligatoire. Il est recommandé d'utiliser un casque de protection conforme à la norme européenne "EN 1384" 2000. Il faut toujours s'assurer, le cas échéant avec un équipement approprié, que les pieds du cavalier sont bien tenus dans les étriers. Les tapaderos ou les étriers de sécurité sont autorisés.

Cavalier Western: Mors filet, l'accompagnant tient une rêne/longe en attachée à un anneau de bride ou la longe du hackamore. Un licol supplémentaire auquel est attachée la longe est autorisé. Le fouet et les éperons ne sont pas autorisés.

Cavalier classique: Filet avec rênes, attaché dans un anneau de filet. Un licol supplémentaire auquel est attachée la longe est autorisé. Le fouet, les éperons et les rênes auxiliaires ne sont pas autorisés.

9500 règles de compétition pour les personnes handicapées dans le sport équestre

(édité pour les exigences des compétitions sur les tournois EWU)

La LPO / FN et les règles de l'EWU sont également valables pour les cavaliers handicapés avec les ajouts suivants:

1. Les concurrents avec handicap reçoivent une carte de santé sportive, carte de concours, dont ses restrictions de santé sont mentionnées (ex. pas de galop) ainsi que les aides de compensation. La carte de santé des sports est ordonnée par le curatelle pour l'équitation thérapeutique. La carte est éditée par Para Western Reiter.

2. Seules les aides qui ne soutiennent pas l'implication du cavalier mais compensent uniquement son handicap physique seront admises. Avec une considération supplémentaire de la déficience de chaque individu peuvent être approuvés: Fouet, rênes spéciales, gants spéciaux, selles spéciales et cintres spéciaux.

3. Les personnes ayant une déficience visuelle ou une personne aveugle sont autorisées à être guidées dans le carré ou dans le parcours par leur accompagnant.

4. Les cavaliers qui ne peuvent pas galoper à cause de leur handicap ne sont acceptés que dans les classes de Walk Trot. Pour ces cavaliers, un assistant dans l'arène du spectacle est toujours nécessaire pour assurer la sécurité des cavaliers. L'assistant est fourni par le cavalier lui-même et doit avoir au moins 18 ans. L'équipement de l'assistant doit être conforme à l'article 6001 du règlement de l'EWU. L'assistant reste silencieusement dans une zone désignée par le juge / le steward dans l'arène jusqu'à ce que le soutien soit requis ou que le juge / le steward le demande. Le cheval doit porter un licol sur ou sous la bride dans lequel l'assistant peut accrocher une corde / une longe en cas d'urgence.

9600 Badge et entraînement amateur en Western

En sport équestre western, il existe une variété de badges permettant de vérifier le niveau de performance du cavalier. Dans le domaine de l'entraînement amateur, une formation est proposée aux entraîneurs C, B et A.

Ainsi il y a la possibilité de passer dans le LK 3 après le certificats western 3, idem pour le LK 2.

Le badge de cavalier Western Or peut être attribué sur demande au cavalier en raison des succès remportés lors du tournoi. De plus amples informations sont disponibles dans le règlement sur la formation et les examens (APO / FN) et dans les brochures "Les badges dans l'Equitation western" et "Les formateurs amateurs - Equitation western" de l'EWU. Les dépliants et l'APO peuvent être obtenus auprès de l'office fédéral EWU.

9610 médailles EWU

1. Ce système spécial de récompense pour les chevaux performants a été publié le 1er janvier 2002. Tous les chevaux ont commencé à 0 (zéro) point à cette époque. Les réalisations de chaque discipline d'équitation sont honorées. Les disciplines suivantes sont prises en compte: depuis le 01.01.2002: Reining, Western Horsemanship, Western Pleasure, Trail, Western Riding, Superhorse
en outre à partir du 01.01.2013: Showmanship at Halter
en plus à partir du 01.01.2015: Ranch Riding
2. Les points sont enregistrés dans les tournois C (classement simple), les tournois B (x1,5), les tournois A / A / Q (x2) et dans le DM (x3), en fonction du Classement. Les points sont enregistrés dès que le cavalier appartient à la classe Amateur LK 1, Amateur LK 2, Jeune LK 1 ou Open, ou à partir de 2006, de LK 3 à LK 1.
3. Les points sont maintenus comme une réalisation à vie des chevaux - cela signifie qu'une fois terminés, les points n'expirent pas et ne comptent pas indépendamment du cavalier ou de la classe du cavalier. Les récompenses seront attribuées pour le bronze (75 points), l'argent (150) et les médailles d'or (250).
4. En outre, il est possible d'honorer un cheval avec une médaille de platine. En plus de la performance du cheval réel, le prix est lié à la performance de la progéniture de ce cheval. Ainsi, pour l'attribution du platine, le cheval doit avoir remporté la médaille de bronze dans au moins une discipline - et la progéniture d'une jument doit avoir atteint au moins 400 points, la progéniture d'un étalon au moins 1000 points.

9620 Titre: Champion EWU / Champion All Around

Le titre de champion EWU ne sera attribué aux membres ordinaires que par le First Western Rider Union Germany e.V. Le titre est attribué annuellement à la combinaison cavalier-cheval (classement commun des LK 1/2 A et LK 1/2 B), qui lors des tournois A et A/Q lors d'un seul test remporte le plus grand nombre de points.

Les disciplines pertinentes sont: junior/senior Reining, Western Horsemanship, junior/senior Western Pleasure, junior/senior Trail, junior/senior Western Riding, Superhorse, Showmanship at Halter, Junior / Senior Ranch Riding, Working Cowhorse. Champion EWU All Around LK 1 / 2A et LK 1 / 2B est la combinaison cavalier-cavalier avec le plus de points total en une saison.