FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT FFE DES COMPETITIONS

Applicable au 01 septembre 2025

Dispositions spécifiques Equitations de Travail et de Tradition

SOMMAIRE

PREAMBULE 4
I - ORGANISATION 4
Art 1.1 - Terrain et matériel 4
A - Terrain de présentation 4
B - Terrain d'échauffement 4
Art 1.2 - Tableau d'affichage 4
Art 1.3 - Sonorisation 5
II - EPREUVES 5
Art 2.1 - Liste des épreuves 5
Equivalences techniques 5
Art 2.2 - Composition des épreuves 6
Art 2.3 - Epreuves Avenirs 7
Art 2.4 – Epreuves Internationales 7
III - OFFICIELS DE COMPETITION 7
Art 3.1 - Officiels de compétition 7
Art 3.2 - Nombre de Juges 7
Art 3.3 - Qualification des juges, chefs de piste et commissaires au paddock. 8
Art 3.4 – Rôle des juges 8
A - Reprise de travail 8
B - Maniabilité technique, Maniabilité à points et Maniabilité chronométrée 8
C - Tri et Conduite du troupeau 8
Art 3.5 – Chef de piste 8
IV - CONCURRENTS 8
Art 4.1 - Conditions de participation 8
Art 4.2 – Tenue 9
Art 4.3 – Emploi des rênes 9
Art 4.4 – Tableau récapitulatif de l'emploi des rênes et de la tenue selon l'épreuve 10
V - PONEYS / CHEVAUX 10
Art 5.1 - Conditions de participation 10
Art 5.2 - Harnachement 11
VI - NORMES TECHNIQUES 12
Art 6.1 - Répartition des points par épreuve en Club 3, Club 2 et Club 1 par équipe 13
Art 6.2 - Reprise de travail 13
A - Définition 13
B - Notation 13
Art 6.3 - Parcours de Pays 14
A - Définition 14
B - Dispositifs 14
C - Chronométrage 15
D – Plan du parcours 15
~~E – Définition des fautes aux dispositifs~~ 15
~~F – Aide de complaisance~~ 16
Art 6.4 - Maniabilité technique et chronométrée 16
A - Généralités 16
B - Reconnaissance 16
C – Terrain et parcours pour les maniabilités 17
D - Liste des dispositifs des maniabilités 17
E - Franchissement et notation de la maniabilité technique 17
F - Franchissement et notation de la maniabilité chronométrée 18
Art 6.5 - Maniabilité à points 19
Art 6.6 – Conduite du troupeau 20
A – Organisation et infrastructures 20
B – Déroulement 21
Art 6.7 - Tri chronométré 21
Art 6.8 – Tri technique du bétail domestique individuel 22
A - Définition 22
B – Terrain et installation 22
C - Constitution des lots 22
D – Déroulé de l'épreuve 22
E – Notation 23
F – Classement 23
Art 6.9 – Tri technique du bétail Camargue en individuel 23
A - Définition 23
B – Terrain et installation 23
C - Constitution des lots 23
D – Déroulé de l'épreuve : 24
E - Notation 24
F – Classement 24
Art 6.10 - Tri chronométré du bétail Camargue par équipe 25
A – Définition 25
B - Terrain et installation 25
C – Constitution des lots 25
D – Déroulé de l'épreuve 25
E – Notation 25
F – Classement 26
Art 6.11 - Tri chronométré du bétail domestique par équipe « Team sorting » 26
A – Définition 26
B – Terrain et installation 26
C – Constitution des lots 26
D – Déroulé de l'épreuve 26
E – Notation 27
F – Classement 27
Art 6.12 - Ranch Sorting 27
A – Bétail 27
B – Chronométrage 28
C – Déroulement 28
D - Notation 29
E - Sécurité 29
VII - DEROULEMENT 29
Art 7.1 - Généralités 30
Art 7.2 - Epreuves 30
Art 7.3 - Ordre de passage 30
VIII - PENALITES 30
Art 8.1 – Définitions 30
A - Refus 30
B - Dérobé 30
C - Volte 30
D - Brutalité 30
E – Chute du cavalier 31
F – Chute du cheval 31
G – Erreur de parcours non rectifiée 31
Art 8. 2 - Points de pénalités 31
Art 8. 3 – Cas d'élimination d'un test 31
Art 8. 4 – Cas d'élimination de l'épreuve 32
Art 8. 5 – Aides extérieures 32
IX - CLASSEMENT 32
Art 9.1 - Classement par équipe 32
Art 9.2 - Classement individuel 33
Art 9.3 - Tableau d'application des points 33
A – Aide de complaisance 34
ANNEXE 34
Art 10.1 Tenues, harnachements et embouchures 34
ÉQUITATION CAMARGUE 34

A - Tenues 35
B - Harnachement 35
C - Embouchures 36
ÉQUITATION PORTUGUAISE 39
A - Tenues 39
B - Harnachement 40
C - Embouchures 40
ÉQUITATION WESTERN 40
A - Tenues 40
B - Harnachement 41
C - Embouchures 42
DOMA VAQUERA 43
A - Tenues 43
B - Harnachement 44
C - Toilettage 44
ÉQUITATION DE STOCK NEO-CALEDONIENNE 45
A - Tenues 45
B – Harnachement 45

PREAMBULE

L'Équitation de travail est une équitation pastorale (travail à cheval avec du bétail). Aujourd'hui comme hier, dans les zones humides des pâturages, le cheval est l'indispensable compagnon dans le quotidien du gardian. Sans lui, la garde, le tri et le déplacement du bétail ne seraient pas possibles.
Les compétitions d'Équitation de travail ont été créées dans le but de valoriser les techniques équestres développées par les cavaliers qui utilisent le cheval pour le travail dans le bétail. Elles sont l'occasion d'une confrontation à la fois sportive et culturelle.
Le règlement est établi dans un souci d'équité sportive, de respect des cultures et des traditions équestres issues notamment de :

- L'Équitation Camargue est l'héritière d'une tradition séculaire propre aux cavaliers du delta du Rhône et de son environnement culturel. C'est une équitation française de travail traditionnellement destinée à l'élevage extensif des taureaux sauvages de race Camargue. La compétition d'Equitation Camargue a pour but de mettre en valeur cette équitation ainsi que les qualités spécifiques du Cheval Camargue et de son cavalier.
- La Doma Vaquera est une équitation de tradition issue du travail pratiqué en Andalousie par les cavaliers travaillant dans les élevages de taureaux. Progressivement, la pratique intuitive des « vaqueros », s'est précisée et s'est organisée en discipline équestre de dressage à part entière.
- L'Équitation Portugaise est l'équitation de tradition au Portugal, issue d'une tradition ancestrale plus marquée depuis le XVIII^{ème} siècle. L'équitation portugaise est une équitation de manège, issue de la tradition française et influencée par le travail du bétail.
- L'Équitation Western vient des Etats-Unis. Elle est issue d'une équitation de travail propre aux cavaliers devant convoyer entre autres du bétail à travers le continent.
- L'Équitation de Stock Néo-Calédonienne.

Le règlement des compétitions de la FFE est constitué de dispositions générales et de dispositions spécifiques par discipline.
Les dispositions générales établissent les règles communes à toutes les disciplines. Les dispositions spécifiques établissent les règles particulières à chaque discipline. Lorsqu'elles diffèrent des règles communes, les règles spécifiques sont prépondérantes.
Les cas non prévus sont traités par le jury. Il est compétent pour prendre la décision fondée sur le bon sens et l'éthique sportive qui s'inscrit le mieux dans l'esprit du règlement fédéral.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Terrain et matériel

A - Terrain de présentation

Le terrain de la reprise de travail est un rectangle de 40 m x 20 m, non muni de lettres. La dimension du terrain pour les maniabilités doit être au minimum de 60 m x 20 m. D'une manière général le sol doit être plat, ne présentant ni pierre, ni objet, de nature à compromettre l'intégrité et l'évolution des chevaux. La surface peut être sablée ou en herbe si la nature du sol n'est pas trop dure et ne glisse pas. Elle doit être délimitée par une lice parfaitement alignée.
Le terrain peut rester ouvert après l'entrée de chaque concurrent.
Le public doit être séparé de la carrière, des zones de tri et des maniabilités d'une distance minimum de 5 m.

- La maniabilité peut être réalisée en pays.

B - Terrain d'échauffement

L'aire d'échauffement appelée détente est d'une surface suffisante pour permettre la répétition de figures par plusieurs concurrents en même temps.

Art 1.2 - Tableau d'affichage

Sont inscrits :

- Les informations nécessaires au bon déroulement de la compétition,
- Les plans des différents parcours,
- Les résultats provisoires et définitifs.

Art 1.3 - Sonorisation

Pour les besoins de la compétition, une sonorisation peut être installée et mise à la disposition du Président de jury. Elle comprend un ampli avec hauts parleurs adaptés aux manifestations en public, des micros, un lecteur CD.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Liste des épreuves

Epreuves	Tests
Club 3 B individuel ou équipe	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Conduite du troupeau, Combiné, Parcours de pays, Maniabilité à points.
Club 3 individuel ou équipe	
Club 2 individuel ou équipe	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Conduite du troupeau, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points.
Club 1 individuel ou équipe	
Club Elite	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Tri technique, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points.
Amateur 4 **Amateur 3** **~~Amateur 3 Préparatoire~~**	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points, tri technique
Amateur 2 **Amateur 2 Juniors**	
Amateur 1	
Amateur Elite	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Tri technique, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points.
Avenirs 2 **Avenirs 1**	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Tri technique, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points.

Equivalences techniques

Club	Amateur	Avenirs
Club 3, Club 2		Avenirs 2
Club 1	Amateur 4, Amateur 3	Avenirs 1
Club Elite	Amateur 2	
	Amateur 1	
	Amateur Elite	

Les équipes sont composées de 3 cavaliers.
~~Les épreuves Préparatoires :~~

- ~~Sont qualificatives~~

Peuvent être labellisées championnat départemental, des territoires ou régional :
- les épreuves combinées 3 tests (reprise de travail, maniabilité technique et maniabilité chronométrée) ou 4 tests,
- les épreuves de Tri chronométrée et/ou Tri technique.

EQUITATION CAMARGUE

Les épreuves Camargue peuvent être combinées avec les autres épreuves.

Epreuves Camargue	Tests
Amateur 2 ~~Amateur 2 Préparatoire~~	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Maniabilité à points, Tri chronométré, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays.
Amateur 1 ~~Amateur 1 Préparatoire~~	
Amateur Elite	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Maniabilité à points, Tri chronométré, Tri technique, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays.

Doma Vaquera

Les épreuves de Doma Vaquera ne peuvent être combinées avec les autres épreuves.

DIVISION	INDICE	LFC	GALOP MINIMUM	INTITULE INITIAL
Amateur	Amateur 3 Préparatoire	Club ou Amateur	4	Amateur Jeunes Chevaux
	Amateur 3	Amateur		Amateur débutant
	Amateur 2			Amateur Intermédiaire 1
	Amateur 1			Amateur Intermédiaire 2
	Amateur Elite			Amateur Chevaux Dressés
	Amateur Elite Grand Prix			Amateur Grand Prix Spécial

Pour l'ensemble des épreuves d'Equitation de travail, les organisateurs ont la possibilité de :
- Réserver les épreuves aux poneys B et/ou C et/ou D,
- Spécifier une catégorie d'âge pour les cavaliers et/ou les poneys/chevaux.

Art 2.2 - Composition des épreuves

Il existe 12 types de tests d'Equitation de travail. Ils peuvent être organisés indépendamment et sont dans ce cas synonyme d'épreuve. L'épreuve comportant un seul test et donnant lieu à un classement ou de façon combinée dans une épreuve qui comporte plusieurs tests avec un seul classement pour l'ensemble :

1. Reprise de travail
2. Maniabilité technique
3. Maniabilité chronométrée
4. Maniabilité à point
5. Conduite du troupeau
6. Ranch Sorting
7. Parcours de pays
8. Tri chronométré du bétail domestique en individuel

9.Tri technique du bétail domestique en individuel
10.Tri technique du bétail Camargue en individuel
11.Tri chronométré du bétail Camargue en équipe
12.Tri chronométré du bétail domestique en équipe

Un organisateur peut proposer des combinés de 2, 3 ou 4 tests parmi la liste des 12 tests d'Equitation de travail, qu'il précisera sur la DUC du concours.

Art 2.3 - Epreuves Avenirs

Les épreuves de la division « Avenir » : sont destinées à permettre aux cavaliers de débuter et former leurs poneys/chevaux à la compétition avec des contenus adaptés, des enchaînements libres de mouvements imposés. Elles ont pour vocation de proposer une progression raisonnée pour accompagner la préparation des poneys / chevaux jusqu'aux compétences Amateurs.
Elles sont ouvertes aux chevaux/poneys (C, D, E) de 4 pour les Avenir 2 et 5/6 ans pour les Avenir 1 d'Origine Constatée ou inscrit à un Stud-Book et inscrits sur la liste FFE.
Les épreuves Avenir sont génératrices de points, un couple ayant comptabilisé 10 points peut s'engager aux finales Avenir.

Art 2.4 – Epreuves Internationales

Les épreuves internationales ont pour but de faire se rencontrer au cours la saison sportive des cavaliers d'Equitation de Travail, afin de favoriser l'échange de techniques et de rapprocher les compétiteurs.

- Chaque fédération, par le biais de ses adhérents peut organiser, par saison, des compétitions internationales d'Equitation de Travail inscrite dans le calendrier de la FITE.
- La FITE inscrira au calendrier du circuit pour l'année suivante, les compétitions qui lui seront déclarées chaque année par les fédérations, au plus tard le 1er novembre de l'année précédente.
- Après validation par la fédération, les engagements devront être envoyés à l'organisateur sur les bordereaux d'engagements de la FITE.

Le calendrier international et les bordereaux d'engagements sont disponibles via le lien suivant : https://fite-net.org/equitation-de-travail/

III - OFFICIELS DE COMPETITION

Art 3.1 - Officiels de compétition

Le président de jury et le chef de piste sont désignés par l'organisateur.
Il est obligatoirement choisi sur la liste des officiels de compétition.
Le président du jury et le chef de piste doivent être présent pendant toute la durée du concours.
Le président du jury est chargé en accord avec l'organisateur de désigner :

- Le juge assesseur des différents tests inscrits au programme du concours,
- Le commissaire au paddock,
- Le chef de piste.

Art 3.2 - Nombre de Juges

Un jury est composé au minimum d'un président de jury.
Le nombre de juges supplémentaires éventuels est déterminé par l'organisateur en fonction du niveau de l'épreuve, du programme du concours et du nombre d'engagés.

Art 3.3 - Qualification des juges, chefs de piste et commissaires au paddock.

Ils doivent être inscrits sur la liste des Officiels de compétition de la discipline.

ÉPREUVES	Juges	Chef de piste	Commissaire au paddock
Club 3, Club 2, Club 1, Club Elite, Amateur 4, Amateur 3	Club	Club	Facultatif
Amateur 2, Amateur 1, Amateur Elite, Avenirs	National	Club	Club

Art 3.4 – Rôle des juges

A - Reprise de travail

Le jury donne le départ de chaque concurrent à l'aide d'une sonnerie. Les concurrents disposent d'1 mn après que la sonnerie a retenti pour commencer le test.

B - Maniabilité technique, Maniabilité à points et Maniabilité chronométrée

La maniabilité technique est arbitrée par un juge minimum. La présence de deux chronométreurs est obligatoire.

C - Tri et Conduite du troupeau

Ces différents tests sont arbitrés par le président de jury. Il peut être assisté dans sa tâche par les Juges assesseurs de son choix.

Art 3.5 – Chef de piste

Le chef de piste établit les parcours. Il détermine les plans : les tracés et les côtes des dispositifs selon les indications prévues pour chaque épreuve.
Il doit être consulté lorsqu'il se produit un incident sur le terrain.
Le chef de piste prévu au programme d'un concours doit obligatoirement y officier.

IV - CONCURRENTS

Art 4.1 - Conditions de participation

LFC	EPREUVES	Galop minimum pour les mineurs
Club	Club 3 B, Club 3, Club 2 (en individuel ou par équipe de 3 concurrents)	Galop 2 ou Galop d'Or
	Club 1 (en individuel ou par équipe de 3 concurrents) Club Elite	Galop 4
Amateur	Amateur Avenirs	Galop 4

Pour les concurrents majeurs, aucun galop n'est exigé.
Les engagements par équipe peuvent être multiculturels.

- Un même cavalier peut participer à 2 combinés ou 8 tests par jour. Un même cavalier est également autorisé à participer, en supplément, à ~~5~~ 3 tests par jour en Ranch Sorting et en tri.
- ~~Durant toute la compétition et pour chaque test, le cavalier doit conduire son poney / cheval~~

~~uniquement à une main. Les concurrents peuvent tenir les rênes avec la main de leur choix, mais ils ne peuvent changer de main en cours d'épreuve sous peine de pénalités. Le concurrent peut utiliser l'autre main pour raccourcir ou rallonger les rênes mais il ne peut s'aider de sa main libre pour diriger son poney / cheval et en aucun cas la placer en avant ou à la même hauteur que celle qui agit. Le fait de porter les deux mains sur les rênes sera interprété comme une conduite à deux mains.~~

- ~~L'emploi des rênes de caveçon ou matériel similaire lié à chaque culture équestre est autorisé dans les épreuves Préparatoires et Avenir, quel que soit le test. Dans ce cas, la conduite du poney / cheval à deux mains est autorisée.~~
- ~~Pour les épreuves Club 3 et Club 2 la conduite à deux mains est autorisé. Un bonus de 10 points ou 10 secondes par juge et par test sera attribué pour la conduite à une main sur l'ensemble du test. Ce bonus de 10 points doit être retiré si le cavalier utilise la deuxième main.~~
- ~~Pour les juniors, la monte se fait au choix soit à 1 ou à 2 mains. Le choix du concurrent s'applique à toutes les phases. La notation est identique pour les deux situations.~~
- ~~Le choix du concurrent s'applique à toutes les phases, sauf pour le tri ou si le concurrent tient un calos ou une autre aide au tri, il est autorisé à monter à une seule main. Si le concurrent change sa tenue de rêne après le dressage, il est éliminé du test en cours.~~

Art 4.2 – Tenue

- Le règlement sur la tenue s'applique également sur le terrain d'échauffement.
- Le port d'un casque aux normes en vigueur est obligatoire pour tous les concurrents dans les épreuves Club et pour les mineurs toutes épreuves confondues.
- Le casque est facultatif en épreuves Amateur.
- La cravache et le stick sont interdits dans tous les tests, sauf ~~dans les épreuves préparatoires et~~ en Club 3 et cavalières en amazone.
- Le port des éperons est facultatif.
- Seuls les cavaliers engagés en épreuves Club, Avenir et Amateur 4 ~~Amateur 3 préparatoire~~ pourront se présenter en tenue club ou de concours.
- Amazones : dans les cultures concernées les cavalières peuvent se présenter en amazone en épreuves Amateur.
- Amazones : dans les cultures concernées les cavalières peuvent se présenter en amazone en épreuves Amateur.
- Tenues Amateur : se reporter aux fiches techniques de la culture concernée ~~sur www.ffe.com~~ en annexe du règlement.

Art 4.3 – Emploi des rênes

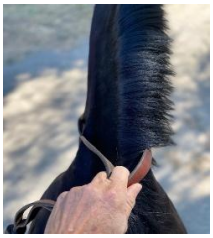
Durant toute la compétition et pour chaque test, le cavalier doit conduire son poney/cheval uniquement à une main. Les concurrents peuvent tenir les rênes avec la main de leur choix, mais ils ne peuvent changer de main en cours d'épreuve sous peine de pénalités. Le concurrent peut utiliser l'autre main pour raccourcir ou rallonger les rênes mais il ne peut s'aider de sa main libre pour diriger son poney/cheval et en aucun cas la placer en avant ou à la même hauteur que celle qui agit. Le fait de porter les deux mains sur les rênes sera interprété comme une conduite à deux mains.

- L'emploi des rênes de caveçon ou matériel similaire lié à chaque culture équestre est autorisé dans les épreuves Avenir, quel que soit le test. Dans ce cas, la conduite du poney/cheval à deux mains est autorisée.
- Pour les épreuves Club 3 et Club 2 la conduite à deux mains est autorisé. Un bonus de 10 points ou 10 secondes par juge et par test sera attribué pour la conduite à une main sur l'ensemble du test. Ce bonus de 10 points doit être retiré si le cavalier utilise la deuxième main.
- Pour les juniors, la monte se fait au choix soit à 1 ou à 2 mains. Le choix du concurrent s'applique à toutes les ~~phases~~ tests. La notation est identique pour les deux situations.
- Le choix du concurrent s'applique à toutes les ~~phases~~ tests, sauf pour le tri ou si le concurrent tient un calos ou une autre aide au tri, il est autorisé à monter à une seule main. Si le concurrent change sa tenue de rêne après le dressage, il est éliminé du test en cours.

La tenue des rênes en pont est interdite et pénalisée d'une élimination du test.

OK

OK


OK en Western

ÉLIMINATION

ÉLIMINATION

Art 4.4 – Tableau récapitulatif de l'emploi des rênes et de la tenue selon l'épreuve

CLUB 3 **CLUB 2**	**CLUB 1** **CLUB ELITE**	**AVENIR 2** **AMATEUR 4**	**AVENIR 1**
1 ou 2 mains Choix / Test	1 main Combiné	2 mains Combiné	1 ou 2 mains Choix / Combiné
BONUS 1 main **+ 10 points sur le test**	…	…	…
Si 2ème main ou changement de main sur le test : **RETRAIT BONUS**	Conduite à 2 mains, 2ème main ou changement de main : **-5 pts/+5 sec par action** 3ème= **Elimination Test**	…	…
Tenue Classique concours ou Tenue de Tradition (pas de mélange autorisé)			

Conduite à 1 ou 2 mains	**Conduite à 2 mains non autorisé**
AMATEUR 2 **JUNIOR**	**AMATEUR 3, AMATEUR 2, AMATEUR 1** **AMATEUR 1 JC** **AMATEUR ELITE**
Si changement de main après reprise ou 2ème main : **Elimination TEST**	2ème main ou changement de main **Elimination TEST**
Le choix de la main lors de la conduite à 1 main reste le même sur l'ensemble des épreuves lors des tests combiné. **Tenue de Tradition obligatoire**	

V - PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 - Conditions de participation

Les équidés d'origines inconnues, ou origines non constatées peuvent concourir dans toutes les épreuves hormis :

- les épreuves Grand Prix d'Equitation Camargue réservées aux chevaux Camargue,
- les épreuves Avenirs réservées aux chevaux/poneys (C, D, E et F) de 4 ans pour les Avenirs 2 et

5/6 ans pour les Avenirs 1 d'Origine Constatée ou inscrit à un Stud-book.

Un même poney / cheval peut participer à ;

Age du Poney / Cheval	Tests Equitation de Travail / Avenirs	Tri chronométré et /ou Ranch Sorting
4 ans, 5 ans et 6 ans Avenirs	4	-
4 ans et 5 ans	~~4~~	-
6 ans et +	~~8~~ 6	5

Le nombre de participations pour les tests Equitation de travail et Tri chronométré et/ou Ranch sorting ne sont pas cumulables sur la même journée.

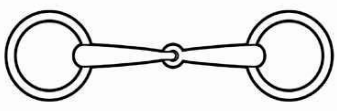
Art 5.2 - Harnachement

- Les poneys / chevaux engagés en épreuves Club, ~~Préparatoire et~~ Avenir et amateur 4 pourront avoir un harnachement club ~~ou mixte~~ de couleur sobre et discrète. Les poneys / chevaux engagés en épreuves Amateur sont en harnachement traditionnel, se reporter aux fiches techniques de la culture concernée ~~sur www.ffe.com~~ en annexes du règlement
- Protections sobres et discrètes aux membres autorisées sauf en reprise de travail : se reporter aux fiches techniques de la culture concernée ~~sur www.ffe.com~~ en annexes du règlement
- Les protections de sangle, les protèges-gourmettes et les alliances sont autorisées.
- Les rondelles sont interdites.
- L'enrênement gogue est interdit

EPREUVES CLUB, AVENIR ET AMATEUR
PLANCHES DES SEULES EMBOUCHURES AUTORISEES

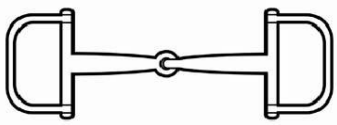
- En épreuves Club, les mors de tradition sont autorisés
- Le bras de levier du mors ou la longueur en dessous de la partie qui traverse la bouche, est limité à 8 cm.
- Si le mors a un canon mobile, le bras de levier du mors en dessous du canon ne doit pas mesurer plus de 10 cm lorsque le canon se trouve dans la position la plus haute.
- Le diamètre de l'anneau du filet doit être adapté pour ne pas blesser le poney/cheval.
- Les doubles brisures, les passages de langue, les canons droits, les rouleaux tels que ci-dessous et les différents alliages sont autorisés sur toutes les embouchures figurant dans ce tableau.

- Toutes les embouchures peuvent être recouvertes soit de caoutchouc, soit de cuir, soit de plastique.

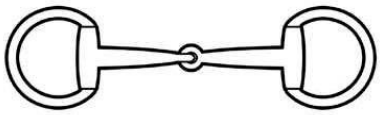


Filet simple

Filet avec canon droit sans brisure

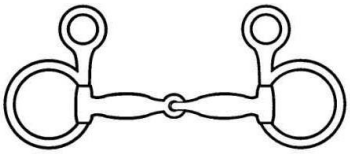


Filet Verdun



Filet à olives

Filet à aiguilles



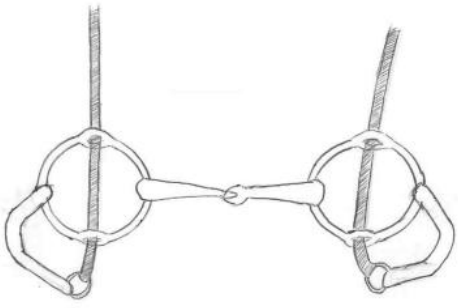
Filet Baucher

Filet espagnol avec ou sans passes

Pessoa, dans les épreuves Poney A où les alliances* sont obligatoires

Pelham, dans les épreuves Poney A, les épreuves club 3 & 2 et Amateur 4, les alliances lisses* sont obligatoires

Mors espagnol sans brisure avec passage de langue



Filet releveur

Embouchure à aile et effet trio, autorisée également sans aile ou sans effet trio

♦ En Club 3, Club 2 et Amateur 3 préparatoire, Avenirs 2, les chevaux peuvent concourir en caveçon
♦ La monte sans mors est autorisée en Club et Amateur, sauf dans les tests de tri.

VI - NORMES TECHNIQUES

Art 6.1 - Répartition des points par épreuve en Club 3, Club 2 et Club 1 par équipe

Le résultat de l'équipe est la somme des 3 résultats individuels de la Reprise de travail et de la Maniabilité chronométrée des concurrents de l'équipe, divisé par trois et ajouté au résultat collectif de la Conduite du Troupeau.
Si, à la suite d'élimination(s), forfait(s) ou abandon(s), une équipe ne comporte plus 3 concurrents, elle sera éliminée.

Pour les épreuves Club 3, Club 2 et Club 1 :
- Reprise de travail .....120 points
- Maniabilité technique ou chronométrée .....120 points
- Conduite du troupeau .....120 points

Total maximum pouvant être obtenu pour l'ensemble des tests ..... 360 points

Art 6.2 - Reprise de travail

A - Définition

Les reprises de travail proposent des mouvements à exécuter obligatoirement.
- Club 3 (trot enlevé autorisé)
- Avenirs 2
- Club 2
- Club 1 / Avenirs 1 / Amateur 3 / ~~Amateur 3 Préparatoire~~ / Amateur 4
- Club Elite / Amateur 2
- Amateur 2 Junior / Amateur 1 / Amateur 1 Jeune Cavalier
- Amateur Elite

Les protocoles des reprises sont disponibles sur www.ffe.com

Le jury donne le départ de chaque concurrent à l'aide d'une sonnerie.
La durée maximale de cet enchaînement est de :
- 7 minutes 30 maximum, pour les Club Elite, Amateur 2, Amateur 2 Junior, Amateur 1, Amateur 1 Jeune Cavalier et Amateur Elite
- 6 minutes pour les Club 3, Club 2, Club 1, Amateur 3, Amateur 4, Avenirs 2 et Avenirs 1.

Le déclenchement du chronomètre se fait de salut à salut. Toutes les figures de la reprise hors temps ne seront pas retenues.
Au moment du salut au jury, les cavalières inclinent la tête tandis que les cavaliers se découffent de la main libre. Toutes absence de salut sera pénalisée de -5 points.
Pour la présentation de la reprise de travail, les concurrents ont la possibilité, dans la mesure où l'organisateur dispose d'une sono, de proposer un fond musical de leur choix. Le support audio doit être remis avant le début de l'épreuve.

B - Notation

Les points attribués à chaque concurrent sont calculés à partir du cumul des points accordés par chaque juge.
Chaque mouvement ainsi que les notes d'ensemble sont notés par chaque juge de 0 à 10 selon le barème suivant :

10	Excellent,	Toutes les reprises peuvent être notées au ½ point pour les notes techniques, artistiques et d'ensemble. Les demi-points servent à nuancer, si besoin, l'appréciation du juge entre deux notes pleines.
9	Très bien	
8	Bien	
7	Assez bien	
6	Acceptable	
5	Passable	

4	Insuffisant	
3	Assez mal	
2	Mal	
1	Très mal	
0	Non exécuté	

En cas d'erreur dans la reprise, le président du jury sonne la faute. Le chronomètre est arrêté et le concurrent est pénalisé de -5 points de pénalités par faute et par juge. Il reprend à l'endroit de l'erreur à la sonnerie et le chronomètre redémarre. La troisième erreur entraîne l'élimination du test, dans toutes les épreuves Club. La deuxième erreur entraîne l'élimination du test, dans toutes les épreuves Avenirs et Amateur.
Un bonus de 10 pts par juge est attribué, par test, pour la monte à 1 main en Club 3 et Club 2.
Utilisation de la voix -2 points par figure.
Cheval encapuchonné : -2 points par figure.

Equitation Camargue :
Trois textes de reprises :
- Amateur 2
- Amateur 1
- Amateur Elite

Art 6.3 - Parcours de Pays

A - Définition

Ce test comporte des niveaux d'épreuves, correspondant à des parcours d'extérieur différents. Tous les dispositifs doivent être solidement construits et agréablement décorés.
Le Parcours de pays est tracé par un chef de piste à travers la campagne en utilisant au mieux les caractéristiques du terrain.
Des fanions rouges à droite et blancs à gauche sont employés pour indiquer les lignes de départ et d'arrivée, les passages obligatoires et la délimitation des dispositifs.
Les fossés, rivières et tous les dispositifs nécessitant un effort important en largeur doivent être délimités par 4 fanions : un fanion rouge et un fanion blanc sur le 1er plan ; un fanion rouge et un fanion blanc sur le second plan.
Les dispositifs doivent être numérotés dans l'ordre indiqué sur le plan figurant au panneau d'affichage.

B - Dispositifs

N'est considéré comme tel qu'un dispositif délimité par un ou des fanions rouges et un ou des fanions blancs et numéroté.
Tous les dispositifs doivent être franchis dans l'ordre des numéros.

Se référer aux fiches techniques des dispositifs disponibles sur www.ffe.com

Dispositifs en fonction des épreuves	Club 3, Club 2, Avenirs 2	Club 1, Amateur 4, Amat 3, Avenirs 1	Club Elite, Am 2, Am 1 et Am Elite
Nombre de difficultés	**8 à 10**	**10 à 14**	**12 à 16**
Longueur	**100 à 1200 m**	**1200 à 1400 m**	**1400 à 1600 m**
Hauteur max de la partie fixe	**0.50 m**	**0.60 m**	**0.70 m**
Hauteur contre bas n'excédant pas	**0.50 m**	**0.70 m**	**0.80 m**
Hauteur contre haut n'excédant pas			
Haie hauteur max			

Fossé		**1 m**	**1.20 m**
Tronc hauteur max	**0.40 m**	**0.60 m**	**0.80 m**
Butte pente de 20 à 30 degrés	**X**	**X**	**X**
Passage d'eau au pas, 0.50m de profondeur max	**X**	**X**	**X**
Passerelle largeur 1.50 m et hauteur 1 m max	**X**	**X**	**X**
Plan ascendant	**X**	**X**	**X**
Plan descendant	**X**	**X**	**X**
Zone de pas sur 7 m	**X**	**X**	**X**
Descendre et monter dans un cercle	**X**	**X**	**X**
Passage étroit 8 m de long	**Largeur 0.80 m**	**Largeur 0.70 m**	**Largeur 0.60 m**
P.O.	**X**	**X**	**X**
Reculer		**Droit**	**En L**
Transporter un objet	**X**	**X**	**X**
Tunnel à pied		**X**	**X**
Porte		**X**	**X**
Branches basses à 1.80 m	**2**	**3**	**4**

C - Chronométrage

- Le chronomètre joue un rôle primordial. Les organisateurs doivent veiller à ce que le temps de chaque concurrent soit noté avec soin et enregistré par des personnes compétentes utilisant des chronomètres électriques ou manuels.
- Le temps est compté dès l'instant où le poney / cheval franchit la ligne de départ et jusqu'au moment où le poney / cheval passe la ligne d'arrivée. Toute seconde commencée est comptée.
- Le temps doit être calculé et affiché par l'organisateur. La vitesse moyenne est de 350 m/mn. Ce temps peut être abaissé ou augmenté en fonction de la topographie du terrain, du niveau des cavaliers et/ou toutes circonstances nécessaires à la sécurité des couples par le jury.
- En cas de dépassement du temps, une pénalité de 0,4 point par seconde est appliquée
  - Epreuves Club :
    - En cas de temps inférieur de plus de 15 secondes, 1 pénalité de 1 point par seconde d'avance est appliqué.

D – Plan du parcours

Un plan détaillé du parcours est affiché.
Ce plan doit être mis en place avant la reconnaissance officielle. Lui seul fait foi en cas de réclamation.
Les concurrents sont tenus de consulter ce plan avant de prendre le départ.
Toute modification de dernier moment intervenant en fonction de l'état du terrain ou de toute autre circonstance doit être affichée auprès du plan officiel, une heure avant le départ du premier concurrent.
Le parcours ne peut être modifié à partir du moment où le départ a été donné au premier concurrent.
Si un cas de force majeure survient, le Président du jury doit suspendre le test pour remise en état du terrain et des dispositifs ; au cas où cela ne peut être réalisé, l'épreuve est arrêtée et annulée.

~~E – Définition des fautes aux dispositifs~~

- ~~Refus :~~

~~Il y a refus quand le poney / cheval s'arrête devant l'dispositif qu'il doit franchir. L'arrêt sans recul ou un pas de côté suivi immédiatement du saut de pied ferme n'est pas pénalisé.~~
~~a) Si l'arrêt se prolonge ou si le poney / cheval recule volontairement ou non, même d'un seul pas, c'est-à-dire s'il déplace un diagonal ou l'autre, il lui est compté un refus.~~
~~b) Si le poney / cheval, après avoir reculé une première fois, même d'un pas, s'arrête et recule une seconde fois, après avoir été ramené sur l'dispositif, il lui est compté un second refus et ainsi de suite.~~

- ~~Dérobé :~~

~~Un poney / cheval est considéré comme ayant dérobé quand, présenté devant un élément ou un dispositif, il évite de franchir l'élément ou l'dispositif de telle manière qu'il doit y être de nouveau présenté.~~
~~Même à la suite d'une erreur à un dispositif, ou à un élément précédent, un cavalier peut décider de modifier sa trajectoire sans pénalité.~~
~~Toutefois, si c'est le poney / cheval qui évite la partie de l'dispositif ou de l'élément face auquel il a été présenté, il encourt une pénalité.~~

- ~~Concurrent en difficulté devant un dispositif :~~

~~Tout concurrent en difficulté devant un dispositif qui est prêt à être franchi par un concurrent suivant, doit laisser rapidement la voie libre. L'obstruction volontaire d'un concurrent entraîne l'élimination.~~
~~Si, en franchissant un dispositif, un poney / cheval se trouve dans une difficulté telle qu'il puisse se blesser ou qu'il ne puisse pas continuer son parcours sans pouvoir être aidé, il appartient au Juge de décider d'interrompre le parcours et d'éliminer le concurrent.~~

~~F – Aide de complaisance~~

~~Il est interdit à un Juge à un dispositif ou à un Officiel de rappeler un concurrent ou de l'aider à rectifier une erreur de parcours.~~

- ~~Aides de complaisances défendues :~~

~~Sous peine d'élimination, les aides de complaisance de la part de tiers sont interdites. Est considérée comme aide de complaisance défendue, toute intervention, sollicitée ou non, d'un tiers, faite dans le but de faciliter la tâche du cavalier ou d'aider le poney / cheval.~~

- ~~Exceptions :~~

~~Ramener un poney / cheval échappé ou en liberté, aider le cavalier à rajuster son harnachement.~~

Art 6.4 - Maniabilité technique et chronométrée

A - Généralités

Avant le début de chaque maniabilité, les concurrents saluent le jury. L'absence de salut est pénalisé de -5 points ou +5 secondes.
Le test de maniabilité consiste à enchaîner et franchir un certain nombre de dispositifs, aux difficultés croissantes, mettant en valeur la disponibilité du cheval et l'aisance du cavalier.

- Club 3 / Club 2 / Avenirs 2 avec 8 à 10 dispositifs
- Club 1 / Club Elite / Amateur 3 / Amateur 4 / ~~Amateur 3 Préparatoire~~ / Avenirs 1 / Amateur 2 / Amateur 2 Junior avec 10 à 11 dispositifs
- Amateur 1 / Amateur 1 Jeune Cavaliers avec 12 à 13 dispositifs
- Amateur Elite avec 14 à 15 dispositifs

La maniabilité technique a lieu avant la maniabilité chronométrée.
Les dispositifs doivent être franchis dans le mouvement en avant.

B - Reconnaissance

Le chef de piste doit prévoir que l'ensemble des dispositifs puissent être franchis à technique égale par des concurrents droitiers ou gauchers.
Le chef de piste peut prévoir des parcours différents pour la maniabilité technique et la maniabilité chronométrée. Il indique sur les plans le sens du franchissement par des flèches.
Avant le début du test, les concurrents ont la possibilité de faire une reconnaissance libre à pied du parcours. La piste est ouverte par le président de jury pendant au moins 30 minutes.

C – Terrain et parcours pour les maniabilités

L'organisateur est libre de choisir un parcours dans la liste proposée. Il existe 4 niveaux de tests correspondant à des difficultés croissantes.
Les parcours sont composés de dispositifs numérotés et fanionnés à 2,50 m et d'une largeur de 3m choisis parmi la liste ci-dessous. Certains dispositifs imposent des transitions avant et après : ~~l'abreuvoir~~, le carré, le chapeau, le couloir musical, le passage dans l'eau, le passage latéral, la passerelle, la porte, le reculer.
Les parcours de maniabilité comportent obligatoirement une ligne de départ et une ligne d'arrivée fanionnées. La ligne de départ doit obligatoirement se situer à une distance minimum de 20 m du premier dispositif. La ligne d'arrivée doit obligatoirement se situer à une distance minimum de 10 m du dernier dispositif.
Une distance de minimum 3 m doit être respectée entre un dispositif et la lice.

D - Liste des dispositifs des maniabilités

Dispositifs en fonction des épreuves	Club 3, Club 2 et Avenirs 2	Club 1, Amat 3/4 et Avenirs 1	Club Elite, Amat 2	Amat 1 et Amat Elite
1. L'Abreuvoir	X	X	X	X
2. L'Anneau	X	X	X	X
3. Le Barrage des tasses	X	X	X	X
4. Le Carré	X	X	X	X
5. Le Chapeau			X	X
6. Le Contre-Bas			X	X
7. Le Contre Haut			X	X
8. Le Couloir musical	X	X	X	X
9. L'Enclos à bestiaux	X	X	X	X
10. Faire tomber un objet	X	X	X	X
11. Le Huit	X	X	X	X
12. La Prise de lance	X	X	X	X
13. La Pose de lance	X	X	X	X
14. Le Passage dans l'eau	X	X	X	X
15. Le Passage latéral		X	X	X
16. La Passerelle	X	X	X	X
17. La Porte	X	X	X	X
18. Le Reculer	X	X	X	X
19. Le Saut	X	X	X	X
20. Le Slalom en ligne	X	X	X	X
21. Le Slalom parallèle				X
22. Transporter un objet	X	X	X	X
23. Le Trèfle	X	X	X	X

Une combinaison de deux ou plus de ces dispositifs est autorisée. Dans ces cas, chaque dispositif est noté individuellement.

E - Franchissement et notation de la maniabilité technique

Chaque franchissement est noté et le parcours est chronométré. Les juges prennent en compte la

régularité et la fluidité des mouvements, la facilité d'exécution des dispositifs et la correction des aides. Un cavalier ne peut pas rattraper une partie d'un dispositif à l'aide de sa main ou de son pied. Toute modification du tracé imposé constitue une erreur de parcours qui doit être impérativement rectifiée avant le franchissement du dispositif suivant.

Chaque dispositif est noté fonction de 5 critères :

- Contrat
- Style
- Les allures seulement pour les dispositifs concernés
- Note d'ensemble
- Tenue et harnachement

A égalité de points, c'est le chronomètre qui départage les ex-æquo, le concurrent ayant réalisé le temps le plus rapide est classé devant.

Le temps maximum à ne pas dépasser sur la maniabilité technique est précisé par le chef de piste, après tout dépassement de temps, les dispositifs franchis ne seront pas notés.
Si le temps accordé est dépassé, le jury le signifie au concurrent en sonnant la cloche. Le chronomètre est alors arrêté, le concurrent sort de la piste sans terminer le test.
Une note de style pouvant aller de 0 à 10 est attribuée à chaque franchissement d'un dispositif

Pour les épreuves Club 3, Club 2, Club 1, Amateur 4, Amateur 3 Avenirs 2 et Avenirs 1 :

- Certains dispositifs sont à franchir en allure libre.
- Pour tout franchissement en allures libres, la prise de risque (galop par rapport au trot ou au pas) sera prise en compte dans la notation d'un dispositif bien exécuté.
- Si le trot ou le galop est exigé, mais exécuté au pas, la note n'excédera pas 4.

Pour les épreuves Club Elite, Amateur 2:

- Transition progressive à 2,50 m du dispositif, L'abreuvoir, le carré, le couloir musical, le passage dans l'eau, le passage latéral, la passerelle, la porte et le reculer.
- Pour un dispositif réalisé au trot, la note maximum sera de 6.
- Pour un dispositif réalisé au pas, la note maximum sera de 4.

Pour les épreuves Amateur 2 Junior, Amateur 1, Amateur 1 Jeune Cavalier et Amateur Elite :

- Les transitions galop-pas et pas-galop se font à2m50 avant et après le dispositif, au niveau des antérieur du cheval pour l'entrer dans le dispositif et au niveau des postérieurs pour la sortie du dispositif L'abreuvoir, le carré, le chapeau, le couloir musical, le passage dans l'eau, le passage latéral, la passerelle, la porte et le reculer.
- Un dispositif réalisé au trot, la note maximale est de 4 sur 10.
- La réalisation au pas entraîne la note 0.

Dans le cas d'une erreur de parcours : le juge sonne le concurrent qui doit reprendre son parcours à l'endroit de l'erreur. Une pénalité de -5 points est attribuée par erreur.
Pour les épreuves Club : la 3ème erreur élimine le concurrent.
Pour les épreuves Avenirs et Amateur : la 2ème erreur élimine le concurrent.

Tout dispositif tenté mais non réalisé dans son intégralité est pénalisé de -5 points. Le concurrent doit reprendre le dispositif
Pour les épreuves Club : le concurrent est éliminé au troisième refus sur le dispositif ou sur l'ensemble du parcours.
Pour les épreuves Avenirs et Amateur : le concurrent est éliminé au deuxième refus sur le dispositif ou sur l'ensemble du parcours.

Les feuilles de notation sont consultables sur www.ffe.com
Les feuilles de jugement des maniabilités techniques pour chaque épreuve sont consultables en annexe.

F - Franchissement et notation de la maniabilité chronométrée

Dans ce test, le classement est effectué à partir du temps réalisé par les concurrents pour effectuer le

parcours, majoré par les pénalités en temps pour fautes sur les dispositifs, ou minoré par l'obtention de bonus.
Le parcours est chronométré par deux chronométreurs. Le descriptif des dispositifs est le même que pour la Maniabilité technique. Chaque faute sur les dispositifs est pénalisée par des secondes qui seront ajoutées au temps. L'allure de chaque dispositif est libre.

Le temps maximum à ne pas dépasser sur la Maniabilité chronométrée est précisé par le chef de piste. En cas de dépassement de temps les dispositifs franchis après la limite chronométrée ne seront pas notés. Si le temps accordé est dépassé, le jury le signifie au concurrent en sonnant la cloche. Le chronomètre est alors arrêté, le concurrent sort de la piste sans terminer le test.

Dans le cas d'une erreur de parcours : le juge sonne le concurrent qui doit reprendre son parcours à l'endroit de l'erreur. Une pénalité de ~~-5 points~~ +5 secondes est attribuée par erreur.
Pour les épreuves Club : la 3ème élimine le concurrent.
Pour les épreuves Avenirs et Amateur : la 2ème erreur élimine le concurrent

Tout dispositif tenté mais non réalisé dans son intégralité est pénalisé de +5 secondes. Le concurrent doit reprendre le dispositif :
Pour les épreuves Club : le concurrent est éliminé au troisième refus sur le dispositif ou sur l'ensemble du parcours.
Pour les épreuves Avenirs et Amateur : le concurrent est éliminé au deuxième refus sur le dispositif ou sur l'ensemble du parcours.

Les feuilles de notation des Maniabilités chronométrées pour chaque épreuve sont consultables en annexe.

Art 6.5 - Maniabilité à points

Avant le début de l'épreuve, le concurrent salue le jury. L'absence de salut est pénalisée de -5 points.

- Dans ce test un certain nombre de dispositifs est placé sur le terrain.
- À chaque dispositif, il est attribué de 50 à 200 points suivant sa difficulté.
- Les dispositifs doivent être construits pour pouvoir être franchis dans les deux sens.
- Le concurrent est crédité du nombre de points attribués à chaque dispositif lorsqu'il le franchit correctement.
- En cas de pénalité à un dispositif, aucun point n'est attribué.
- Chaque concurrent dispose de 2 mn 30.
- Dans l'intervalle des 2 mn 30, le cavalier peut franchir les dispositifs qu'il souhaite dans n'importe quel ordre et dans n'importe quel sens. Le passage de la ligne de départ dans un sens ou dans l'autre est obligatoire
- Un coup de cloche annonce la fin du parcours. Pour permettre d'enregistrer le temps de son parcours, le concurrent doit alors passer la ligne d'arrivée dans un sens ou dans l'autre. S'il ne passe pas la ligne d'arrivée, il est classé le dernier des concurrents avec les mêmes points.
- Si le temps fixé est atteint au moment où le poney / cheval a commencé à franchir un dispositif, il sera comptabilisé.
- Tout dispositif démoli ne sera pas rétabli ; s'il est franchi à nouveau, aucun point ne sera attribué au concurrent
- En cas de désobéissance sans renverser le dispositif, le cavalier peut franchir ce dispositif ou continuer son parcours. Tout dispositif tenté mais non réalisé dans son intégralité est pénalisé de -5 points. Pour les épreuves Club : le concurrent est éliminé au troisième refus, volte, dérobé sur l'ensemble du parcours. Pour les épreuves Avenirs et Amateur : le concurrent est éliminé au deuxième refus, volte, dérobé sur l'ensemble du parcours.
- Chaque dispositif peut être franchi deux fois non consécutives. S'il est franchi une troisième fois le cavalier aucun crédit de points ne sera attribué
- Le concurrent ayant obtenu le plus grand nombre de points sera déclaré le vainqueur. En cas d'égalité de points, le meilleur chronomètre départagera les concurrents. En cas d'égalité de points et de temps pour la première place, un barrage sera prévu selon la même formule dans un temps fixé de 1 mn.
- Un dispositif peut être prévu dans le parcours, intitulé joker. Le joker peut être franchi deux

fois maximum. Il vaudra 200 points à chaque franchissement correct.

Maniabilité à points

Dispositifs	Points	Allure (GALOP) est imposée pour bonus de 20 points			
		Club 3 Club 2 Avenirs 2	Club 1 Amat 3 Avenirs 1	Club Elite Amat 2	Amat 1 Amat Elite
1. L'abreuvoir	50	X	X	X	X
2. L'anneau	120	X	X	X	X
3. Le barrage des tasses	80	X	X	X	X
4. Le carré	70	X	X	X	X
5. Le chapeau	150			X	X
6. Le contre bas	50			X	X
7. Le contre haut	50			X	X
8. Le couloir musical	100	X	X	X	X
9. L'enclos à bestiaux	120	X	X	Galop	Galop
10. Faire tomber un objet	70	Galop	Galop	Galop	Galop
11. Le huit	70	Galop	Galop	Galop	Galop
12. La prise de lance	80	Galop	Galop	Galop	Galop
13. La pose de Lance	80	Galop	Galop	Galop	Galop
14. Le passage dans l'eau	100	X	X	X	X
15. Le passage latéral	150		X	X	X
16. La passerelle	50	X	X	X	X
17. La porte	90	X	X	X	X
18. Le reculer	150		X	X	X
19. Le saut	50	Galop	Galop	Galop	Galop
20. Le slalom droit	80			Galop	Galop
21. Le slalom parallèle	110				Galop
22. transporter un objet	70	X	Galop	Galop	Galop
23. Le trèfle	110	X	Galop	Galop	Galop

Art 6.6 – Conduite du troupeau

L'épreuve se déroule par équipe de 3 cavaliers ou en individuel avec deux aides engagés dans le concours en épreuves Club.

Conduire au travers de 3 à 6 dispositifs numérotés, un lot de 3 bêtes en liberté, poney, cheval, mouton, vache, etc. Les cavaliers peuvent être munis d'un bâton d'1,50 m maximum, ils ne doivent pas toucher le troupeau avec leur bâton. Seul un contact léger au niveau de la cuisse ou de l'épaule du poney / cheval est autorisé pour le mettre ou le remettre en route.

A – Organisation et infrastructures

1. Dispositifs

- Sont au nombre de 3 à 6, choisis dans la liste ci-dessous, positionnés sur une carrière de 20 m x 40 m minimum tout en laissant 10 m d'un des petits côtés de la carrière comme zone de parcage,
- Ne doivent pas être de nature à effrayer le troupeau,
- Sont tous mobiles et destructibles,
- Sont aménagés avec des cônes, des bidons ou des barres et autres objets (chandeliers …).

2. Liste

- La porte large le long de la lice, environ 3 m,
- La porte étroite le long de la lice, environ 2 m,
- La porte large au centre,
- La porte étroite au centre,
- Le couloir droit,
- Le couloir en L,
- Le passage d'angle,
- Le passage bas,
- Le slalom des 3 plots,
- La zone d'arrêt.

La liste des dispositifs n'est pas exhaustive dans la mesure où ils restent dans l'esprit du franchissement et la philosophie du test.

B – Déroulement

Le chronomètre est déclenché au franchissement de la ligne de parcage du troupeau en liberté, et sera arrêté lorsque le troupeau aura franchi le dernier dispositif des quatre pieds.
Il faut conduire les 3 animaux du troupeau dans le premier dispositif avant de franchir le deuxième et ainsi de suite jusqu'au dernier.
On attribue :

- 20 points pour chaque dispositif réalisé par l'ensemble du troupeau à la première tentative,
- 10 points à la deuxième tentative,
- 5 points à la troisième.

Tout dispositif non réalisé entraîne la note 0 sur le dispositif.
Les concurrents peuvent :

- Précéder ou suivre le troupeau au travers des dispositifs,
- Se positionner de l'autre côté du dispositif,
- Canaliser le troupeau.

Le chronomètre est arrêté au bout de 5 minutes : le nombre de points réalisé sera comptabilisé pour établir le classement. Le temps le plus court départage en cas d'égalité.
Tout contact envers le troupeau fera l'objet de 10 points de pénalités.
3ème contact entraîne la note 0 sur le test de Conduite du troupeau.

Se reporter à la grille de notation de la conduite de Troupeau sur www.ffe.com

Art 6.7 - Tri chronométré

Ce test est individuel et chronométré. Il se déroule en 2 manches avec du bétail domestique.
Ce bétail est identifié par des colliers portant des chiffres ou des lettres.
~~La phase~~ Le test se déroule dans un rectangle d'au moins 60 m x 20 m et idéalement de 70 m x 30 m. Le rectangle est divisé en deux moitiés égales par une ligne matérialisée par deux fanions bien visibles.

La première moitié dite « zone de stationnement » où y sont placées les 10 bêtes. Elle se situe à l'opposé du portail d'entrée. Dans la mesure du possible les bêtes doivent être places du côté où elles rentrent.
La deuxième moitié est dite « zone de tri ». La bête désignée doit y être conduite et tenu isolée pendant 15 secondes. Le reste du troupeau doit rester dans la zone de stationnement.

- Le concurrent dispose de 60 secondes pour entrer sur le terrain, le jury lui désigne alors la bête qu'il doit trier.
- Au son de la cloche, le concurrent a 60 secondes pour franchir la ligne médiane, au franchissement de cette ligne, le jury déclenche le chronomètre ~~de la phase~~ du test.
- Dans un temps de 90 secondes, le concurrent doit séparer la bête désignée du reste du troupeau et le conduire dans la zone de tri. Les quatre membres doivent franchir la ligne médiane.
- Si d'éventuels bêtes, maximum trois, sont entrées dans la zone de tri, le concurrent doit obligatoirement ramener ces bêtes dans la zone de stationnement.
- La présence de quatre bêtes y compris la bête à trier, dans la zone de tri entraîne l'élimination de ~~la phase~~ le test.
- Le décompte des 15 secondes commence quand la bête désignée est la seule bête à être présente dans la zone de tri. Le positionnement du cavalier n'intervient pas dans le déclenchement du chrono.
- Si pendant le décompte des 15 secondes, une ou plusieurs bêtes passent la ligne médiane pour aller dans la zone de tri, le chronomètre s'arrête. Le concurrent doit ramener les bêtes en excès dans la zone de stationnement. Quand la dernière bête aura dépassé à nouveau la ligne médiane, le décompte des 15 secondes recommencera depuis le début.
- Si le concurrent dépasse le temps limite sans avoir trié la bête désignée, il lui sera attribué un « No Time ».

La manche se terminera au son de la cloche du président du jury.
Les concurrents sont classés sur la base du temps qu'ils mettent pour terminer la manche.
À la fin de la manche, le concurrent doit ramener le troupeau dans la zone de stationnement.
Le port de la guinguelle, petit bâton flexible ou du calos, bâton rigide épais, est autorisé. La longueur maximale est de 1m50.

Art 6.8 – Tri technique du bétail domestique individuel

A - Définition

Le Tri technique est un test individuel de travail du bétail réalisé en une seule manche. Il est apprécié par un jury qui évalue la prestation du concurrent et de son cheval.
Il fait l'objet d'un protocole permettant d'attribuer un total de points.
Un concurrent doit extraire d'un troupeau de 15 bêtes minimum, l'une après l'autre, 3 bêtes désignées à l'avance, pour les conduire dans une zone isolée du reste du troupeau.
Le temps accordé est de 6 minutes maximum.

B – Terrain et installation

Ce test doit impérativement être organisé dans un espace clos à l'appréciation conjointe du jury et de l'organisateur permettant de contenir efficacement du bétail domestique.
Les dimensions recommandées de la piste sont de 30 m x 70 m minimum.
Une zone de parcage est délimitée par une ligne à 30 m dans tous les cas, une zone d'arrivée est délimitée par une ligne à 25 m dans tous les cas. La zone de conduite comprise entre la zone de parcage et celle d'arrivée dépend de la dimension de piste restante.

C - Constitution des lots

Au sein d'un troupeau de 15 bêtes minimum, 10 bêtes sont numérotées de 0 à 9, les 5 bêtes restantes devant porter chacune une lettre différente : (A – B – C – D – E).

D – Déroulé de l'épreuve

Dans le clos, le cavalier se présente avec deux aides de son choix.
Les cavaliers viennent se présenter et saluer le jury.
Le troupeau est regroupé au fond de la piste avant chaque départ. Dans la mesure du possible le bétail doivent être placées du côté où elles rentrent.
Une fois le troupeau en place, le jury annonce au micro « le bétail est en place » et le cavalier dispose de 15 secondes pour se placer au-delà de la zone de parcage.
A la fin des 15 secondes, un signal sonore retentit et le chronomètre est déclenché. Le cavalier franchit la ligne de parcage et dispose ses aides selon son choix. Les aides peuvent entrer dans la zone de parcage mais ils ne doivent en aucun cas participer au tri de la bête. Une fois la bête triée par le concurrent, ils peuvent l'aider à franchir la ligne d'arrivée. Lorsque celle-ci a franchi des 4 pieds la ligne d'arrivée, le juge de ligne signale le franchissement correct en brandissant le drapeau blanc.
Le chronomètre est arrêté et le cavalier dispose de 15 secondes avant de trier la bête suivante. Dans ce laps de temps la bête triée doit réintégrer la zone de parcage.
Un signal sonore préviendra le concurrent à la fin des 15 secondes et le chronomètre sera à nouveau déclenché. Le cavalier doit se trouver hors de la zone de parcage à la fin des 15 secondes ainsi que ses aides.
Le juge de ligne soulevant un drapeau rouge, signale au cavalier un franchissement incomplet de la ligne d'arrivée par la bête triée.
Le concurrent peut, s'il le décide arrêter le tri de la bête choisie. Pour cela il lève le bras et sort de la zone de parcage ainsi que ses aides. Le chronomètre est arrêté.
Un délai de 15 secondes est accordé et au signal sonore le chronomètre est à nouveau déclenché, et le cavalier recommence le tri de la bête suivante.
Si le temps accordé le permet, il pourra reprendre le tri de la bête abandonnée à la suite.

Pendant toute la durée du tri, le troupeau doit être maintenu calme. Toute agitation notable du troupeau est passible de pénalité suivie d'avertissement en cas de récidive.

Le chronomètre est arrêté définitivement lorsque la 3ème bête a franchi correctement la ligne d'arrivée.

E – Notation

Une pénalité de -5 points est appliquée :

- Chaque fois qu'une bête autre que celle qui est triée franchit des 4 membres la ligne de parcage. (Lorsqu'une bête sort avant son tour du troupeau elle doit obligatoirement être ramenée dans la zone de parcage.
- Chaque fois qu'un cavalier franchira la ligne de parcage et entrera dans cette zone avant le signal sonore annonçant la fin des 15 '' et le déclenchement du chronomètre.
- Pour changement volontaire de bête
- Chaque fois qu'un cheval d'un des aides franchira des 4 membres la ligne des partenaires.
- En cas de récidive un carton qui va de l'avertissement (carton jaune) à l'élimination (carton rouge) peut être appliqué.
- Pour toute agitation notable du troupeau causée par un ou plusieurs cavaliers de l'équipe. En cas de récidive, le président de jury attribue, selon la gravité de la faute, un carton qui va de l'avertissement (carton jaune) à l'élimination (carton rouge).
- En cas de défense manifeste, dangereuse d'un cheval. En cas de récidive, le président de jury peut exclure le cheval de la compétition.
- Pour tout contact violent sur le bétail

- Si 4 bêtes et plus, autres que celles désignées, se retrouvent en même temps de l'autre côté de la zone de parcage, le cavalier est arrêté et ne se verra attribuer aucun point.
- En outre le dépassement du temps maximum de 6 minutes arrête le concurrent.
- Si aucune bête n'a franchi correctement la ligne d'arrivée, le concurrent ne se verra attribuer aucun point.
- L'emploi d'un trident ou d'une « garocha » n'est pas autorisé.

F – Classement

Le classement est établi en additionnant les notes des protocoles des différents juges. Le concurrent ayant le nombre de points le plus élevé, l'emportera

Protocoles disponibles sur le www.ffe.com

Art 6.9 – Tri technique du bétail Camargue en individuel

A - Définition

Le Tri technique est un test individuel de travail du bétail réalisé en une seule manche. Il est apprécié par un jury qui évalue la prestation du concurrent et de son cheval.
Il fait l'objet d'un protocole permettant d'attribuer un total de points.
Un concurrent doit extraire d'un troupeau de 18 bêtes minimum, l'une après l'autre, 3 bêtes désignées à l'avance, pour les conduire dans une zone isolée du reste du troupeau.
L'emploi d'une "ginguelle" "varinha" (bâton flexible) ou "calos (bâton rigide épais) longueur maximum : 1 m 50 est autorisé.
Le temps accordé est de 6 minutes maximum.

B – Terrain et installation

Ce test doit impérativement être organisé dans un espace clos à l'appréciation conjointe du jury et de l'organisateur permettant de contenir efficacement des taureaux Camargue.
Les dimensions recommandées de la piste sont de 30 m x 70 m minimum.
Une zone de parcage est délimitée par une ligne à 30 m dans tous les cas, une zone d'arrivée est délimitée par une ligne à 25 m dans tous les cas. La zone de conduite comprise entre la zone de parcage et celle d'arrivée dépend de la dimension de piste restante.

C - Constitution des lots

Au sein d'un troupeau de 18 bêtes minimum, le bétail sera classé par lots homogènes de 3 bêtes identifiées par une même couleur.
Les lots pourront être constitués ainsi : un mâle adulte, une vache adulte et une bête jeune de 2 ans.
Si ce n'est pas le cas, l'identification d'un même type de bêtes doit être faite sur une corne différente (la bête difficile corne gauche, la bête moyenne corne droite, la bête facile les deux cornes)
Les couleurs sont le vert, jaune, blanc, rouge, bleu, orange, possibilité de panachage de différentes couleurs avec avis du président de jury.
La largeur du ruban visible par corne doit être de 40 mm minimum par couleur.

D – Déroulé de l'épreuve :

Dans le clos, le cavalier se présente avec deux aides de son choix.
Les concurrents viennent se présenter et saluer le jury.
Le troupeau est regroupé au fond de la piste avant chaque départ.
Une fois le troupeau en place, le jury annonce au micro « le bétail est en place » et le concurrent dispose de 15 secondes pour se placer avec ses aides au-delà de la zone de parcage.
A la fin des 15 secondes, un signal sonore retentit et le chronomètre est déclenché. Le concurrent franchit la ligne de parcage et dispose ses aides selon son choix. Les aides peuvent entrer dans la zone de parcage mais ils ne doivent en aucun cas participer au tri de la bête. Une fois la bête triée par le concurrent, ils peuvent l'aider à franchir la ligne d'arrivée. Lorsque celle-ci a franchi des 4 pieds la ligne d'arrivée, le Juge de ligne signale le franchissement correct en brandissant le drapeau blanc.
Le chronomètre est arrêté et le cavalier dispose de 15 secondes avant de trier la bête suivante. Dans ce laps de temps la bête triée doit réintégrer la zone de parcage.
Un signal sonore préviendra le concurrent à la fin des 15 secondes et le chronomètre sera à nouveau déclenché. Le concurrent doit se trouver hors de la zone de parcage à la fin des 15 secondes ainsi que ses aides.
Le juge de ligne soulevant un drapeau rouge, signale au cavalier un franchissement incomplet de la ligne d'arrivée par la bête triée.
Le concurrent peut, s'il le décide, arrêter le tri de la bête choisie. Pour cela il lève le bras et sort de la zone de parcage ainsi que ses aides. Le chronomètre est arrêté.
Un délai de 15 secondes est accordé et au signal sonore le chronomètre est à nouveau déclenché et le cavalier recommence le tri de la bête suivante.
Si le temps accordé le permet, il pourra reprendre le tri de la bête abandonnée à la suite.

Pendant toute la durée du tri, le troupeau doit être maintenu calme. Toute agitation notable du troupeau est passible de pénalité suivie d'avertissement en cas de récidive.
Le chronomètre est arrêté définitivement lorsque la 3ème bête a franchi correctement la ligne d'arrivée.

E - Notation

Une pénalité de -5 points est appliquée :

- Chaque fois qu'une bête autre que celle qui est triée franchit des 4 membres la ligne de parcage. (Lorsqu'une bête sort avant son tour du troupeau elle doit obligatoirement être ramenée dans la zone de parcage.
- Chaque fois qu'un concurrent franchira la ligne de parcage et entrera dans cette zone avant le signal sonore annonçant la fin des 15 '' et le déclenchement du chronomètre.
- Pour changement volontaire de bête.
- En cas de récidive un carton qui va de l'avertissement (carton jaune) à l'élimination (carton rouge) peut être appliqué.
- Pour toute agitation notable du troupeau causée par un ou plusieurs cavaliers de l'équipe. En cas de récidive, le président de jury attribue, selon la gravité de la faute, un carton qui va de l'avertissement (carton jaune) à l'élimination (carton rouge).
- En cas de défense manifeste, dangereuse d'un cheval. En cas de récidive, le président de jury peut exclure le cheval de la compétition.
- Pour l'utilisation violente de la "ginguelle" ou du "calos" à l'encontre des chevaux ou du bétail.

F – Classement

Le classement est établi en additionnant les notes des protocoles des différents juges. Le concurrent

ayant le nombre de points le plus élevé, l'emportera

Protocoles disponibles sur le www.ffe.com

Art 6.10 - Tri chronométré du bétail Camargue par équipe

A – Définition

Une équipe de trois cavaliers doit extraire d'un troupeau de 18 bêtes minimum, l'une après l'autre, trois bêtes désignées à l'avance pour les conduire dans une zone isolée du reste du troupeau.
L'emploi d'une « ginguelle » « varinha » (bâton flexible) ou « calos » (bâton rigide épais) longueur maximum 1 m 50 - est autorisé.
Cette épreuve se déroule en 2 manches.
Le temps accordé est de 4' (quatre minutes) maximum.

B - Terrain et installation

Ce test doit impérativement être organisé dans un espace clos à l'appréciation conjointe du jury et de l'organisateur, permettant de contenir efficacement des taureaux Camargue.
Les dimensions recommandées de la piste sont de 30 m / 70 m minimum.
Une zone de parcage est délimitée par une ligne à 30 m dans tous les cas, une zone d'arrivée est délimitée par une ligne à 25 m dans tous les cas. La zone de conduite comprise entre la zone de parcage et celle d'arrivée dépend de la dimension de piste restante.

C – Constitution des lots

Au sein d'un troupeau de 18 bêtes minimum, le bétail sera classé par lots homogènes de 3 bêtes identifiées par une même couleur.
Les lots pourront être constitués ainsi : un mâle adulte, une vache adulte, et une bête jeune de 2 ans.
Si ce n'est pas le cas, l'identification d'un même type de bête doit être faite sur une corne différente (la bête difficile corne gauche, la bête moyenne corne droite, la bête facile les 2 cornes).
Les couleurs sont le vert, le jaune, le blanc, le rouge, le bleu, l'orange, possibilité de panachage de différentes couleurs avec avis du président de jury.
La largeur du ruban visible par corne doit être de 40 mm minimum par couleur.

D – Déroulé de l'épreuve

Le troupeau est regroupé au fond de la piste avant chaque départ dans la zone de parcage.
Une fois le troupeau en place, le jury annonce au micro « le bétail est en place » et les concurrents disposent de 15 " pour se placer au-delà de la zone de parcage.
A la fin des 15 " un signal sonore retentit et le chronomètre est déclenché.
Une fois qu'une bête est triée et lorsqu'elle a franchi des 4 pieds la ligne d'arrivée, le juge de ligne signale le franchissement correct en brandissant le drapeau blanc.
Le chronomètre est arrêté et les cavaliers disposent de 15 ' avant de trier la bête suivante. Dans ce laps de temps la bête triée doit réintégrer la zone de parcage et les cavaliers ne doivent plus se trouver dans cette zone à la fin des 15 ".
Un signal sonore préviendra les concurrents à la fin des 15 ' et le chronomètre sera à nouveau déclenché.
Le juge de ligne brandissant un drapeau rouge signale à l'équipe un franchissement incomplet de la ligne d'arrivée par la bête triée.
Les cavaliers doivent tenter de reprendre la bête triée et de lui faire franchir correctement la ligne d'arrivée.
Le chronomètre est arrêté définitivement lorsque la 3ème bête a franchi correctement la ligne d'arrivée.
A tout moment du tri, le troupeau doit être maintenu calme. Toute agitation notable du troupeau est passible de pénalité suivie d'avertissement en cas de récidive.

E – Notation

Une pénalité de 20 " est appliquée :

- Chaque fois qu'une bête autre que celle qui est triée franchit des 4 membres la ligne de parcage. (Lorsqu'une bête sort avant son tour du troupeau elle doit obligatoirement être

ramenée dans la zone de parcage.

- Chaque fois qu'un concurrent franchira la ligne de parcage et entrera dans cette zone avant le signal sonore annonçant la fin des 15 '' et le déclenchement du chronomètre.
- Pour toute agitation notable du troupeau causée par un ou plusieurs cavaliers de l'équipe. En cas de récidive, le président de jury attribue, selon la gravité de la faute, un carton qui va de l'avertissement (carton jaune) à l'élimination (carton rouge).
- En cas de défense manifeste, dangereuse d'un cheval. En cas de récidive, le président de jury peut exclure le cheval de la compétition.
- Pour changement volontaire de bête.
- Pour l'utilisation violente de la "ginguelle" ou du "calos" à l'encontre des chevaux ou du bétail.

Si 4 bêtes et plus, autres que celles désignées, se retrouvent en même temps de l'autre côté de la zone de parcage, l'équipe est arrêtée et ne sera pas dans le classement.
En outre le dépassement du temps maximum de 4 minutes arrête l'équipe.
Si aucune bête n'a franchi correctement la ligne d'arrivée, l'équipe ne sera pas classée.

L'emploi d'un trident ou d'une « garocha » n'est pas autorisé.

F – Classement

Le classement est établi en additionnant le nombre de bêtes triées par manche ainsi que le temps (pénalités incluses).
Le nombre de bêtes triées l'emporte sur le temps
En cas d'égalité du nombre de bêtes et de temps des 2 manches, c'est l'équipe qui aura le moins de pénalités et d'avertissements qui gagnera.

Protocoles disponibles sur le www.ffe.com

Art 6.11 - Tri chronométré du bétail domestique par équipe « Team sorting »

A – Définition

Une équipe de 3 concurrents doit extraire d'un troupeau de 15 bêtes minimum le plus grand nombre de bêtes dans un temps imparti.
Cette épreuve se déroule en 2 manches.
Le temps accordé est de 120 '' pour le tri maximum de 10 bovidés.

B – Terrain et installation

Ce test doit impérativement être organisé dans un espace clos à l'appréciation conjointe du jury et de l'organisateur, permettant de contenir efficacement du bétail domestique.
Les dimensions recommandées de la piste sont de 30 m / 70 m minimum.
Une zone de parcage est délimitée par une ligne à 30 m dans tous les cas. Le reste de la piste est considérée comme la zone d'arrivée.

C – Constitution des lots

Au sein d'un troupeau de 15 bêtes minimum, 10 bêtes sont numérotés de 0 à 9, les 5 bêtes restantes devant porter chacune une lettre différente (A – B – C – D – E).

D – Déroulé de l'épreuve

Le troupeau est regroupé au fond de la piste dans la zone de parcage avant chaque départ.
Le troupeau une fois regroupé, les cavaliers doivent se positionner en arrière de la limite de la zone de parcage.
Lorsqu' un des cavaliers de l'équipe franchit la "ligne de parcage" le président du jury annonce le numéro par lequel doit commencer le tri et le chronomètre est déclenché.
Les concurrents disposent de 2 minutes pour faire passer l'une après l'autre dans un ordre croissant les bêtes de l'autre côté de la ligne à partir du numéro annoncé (ex : n° 8 annoncé) les bêtes suivantes à sortir dans l'ordre seront : la 9, la 0, la 1, la 2 etc.…

Une ligne est franchie lorsqu'une bête a passé ses quatre pieds au-delà de cette ligne.
Lorsqu'une bête d'un mauvais numéro ou non identifiée franchit la ligne (ex : n° 8, 9, 5) les cavaliers doivent faire revenir dans la zone de parcage le mauvais numéro 5 ou la bête non identifiée, avant de reprendre l'ordre normal de sortie des bêtes (0, 1, etc.…)
Si une bête déjà triée revient dans la zone de parcage, l'équipe est arrêtée et aucun point dans cette manche ne lui est attribué.
Si les bêtes « intruses » ne sont pas entièrement reconduites dans la zone de parcage à la fin du temps réglementaire, l'équipe ne se verra attribuer aucun point dans cette manche.
Lorsque les 10 bêtes ont été sorties on arrête le chronomètre quand la dernière bête à trier passe la ligne de limite de zone de parcage (les 4 membres ayant franchi la ligne).
Un avertissement sonore indique à l'équipe en jeu qu'il lui reste 30 secondes avant la fin du temps réglementaire.
A la fin du temps réglementaire, ne seront comptabilisées que les bêtes sorties dans l'ordre annoncé.
Le nombre de bêtes sorties dans l'ordre annoncé l'emporte sur le temps.
Il est défendu d'effrayer le bétail avec fouet, chapeau, corde etc.

E – Notation

Une pénalité de 20 secondes est appliquée :

- Chaque fois qu'une bête autre que celle qui est triée franchit des 4 membres la limite de parcage. Elle doit obligatoirement être ramenée dans la zone de parcage.
- Pour toute agitation notable du troupeau causée par un ou plusieurs cavaliers de l'équipe. S'il y a récidive, le président du jury attribue selon la gravité de la faute un carton qui vaut d'avertissement (jaune, orange) à élimination (rouge).
- En cas de défense manifeste, dangereuse d'un cheval. En cas de récidive le président du jury peut exclure le cheval de la compétition.
- Une pénalité de 10 secondes est appliquée :
- Pour tout contact violent sur le bétail.

- Si 4 bêtes et plus autres que celles désignées se retrouvent en même temps de l'autre côté de la zone de parcage, l'équipe est arrêtée et ne se verra pas attribuer de point.
- En outre le dépassement maximum de 120 secondes arrête l'équipe.

F – Classement

Le classement est établi en additionnant le nombre de bêtes triées par manche ainsi que le temps (pénalités incluses).
Le nombre de bêtes triées l'emporte sur le temps
En cas d'égalité du nombre de bêtes et de temps des 2 manches, c'est l'équipe qui aura le moins de pénalités et d'avertissements qui gagnera.

Protocoles disponibles sur le www.ffe.com

Art 6.12 - Ranch Sorting

Le Ranch Sorting est une épreuve de vitesse de tri par équipe de deux concurrents. Il s'exécute à l'intérieur d'enclos circulaires de taille identique. La séparation entre les deux enclos ou ligne de départ est une ouverture. La dimension exacte de cette ouverture entre 3 et 5 mètres est déterminée par le jury et l'organisateur avant le début du concours. Le jury peut décider de faire travailler le bétail dans les 2 sens ou à sens unique.
10 têtes de bétail numérotées de 0 à 9 plus 2 sans numéro constituent un troupeau total de 12 bêtes. Les bêtes numérotées sont à trier dans l'ordre croissant des numéros et à faire passer d'un enclos à l'autre. Avant le départ, le troupeau est parqué derrière la ligne de départ dans l'un des deux enclos. L'équipe de cavaliers est positionnée de l'autre côté de cette ligne dans le second enclos.

A – Bétail

Les têtes de bétail doivent être identifiées, à l'exception de 2, par des colliers numérotés. Les numéros doivent mesurer au moins 15 cm de haut. Toutefois des numéros appliqués sur les deux flancs de l'animal (le haut des chiffres au milieu du dos entre les hanches et les épaules) peuvent être acceptés par décision

de l'organisateur ou du président du jury.

B – Chronométrage

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

- Le chronométreur doit enregistrer le numéro de l'équipe et le temps intermédiaire de chaque bête.
- Deux chronomètres digitaux sont requis au cas où surviendrait une panne du système à déclenchement automatique. Le Président du jury ou un assesseur doit avoir un chronomètre digital à main.
- Dans toutes les épreuves où le temps est pris à l'aide de chronomètres à main, le temps doit être enregistré en secondes et centièmes de secondes. S'il y a deux chronomètres, le temps d'un seul chronomètre sera pris en considération et le temps du second chronomètre sera utilisé comme moyen de contrôle.
- En cas de panne de l'équipement de chronométrage à déclenchement automatique, le temps de toute équipe concernée par cette panne sera pris par un chronomètre à main au centième de seconde. Un enregistrement vidéo ne doit jamais être retenu pour établir le temps de tri d'une équipe.
- Temps réglementaire par manche:
  - Club 2, 1 et Amateur 3 : 3 minutes,
  - Club Elite, Amateur 2 : 2 minutes,
  - Amateur 1 : 1 minute 30,
  - Amateur Elite : 1 minute 10.

C – Déroulement

Le troupeau est rassemblé dans l'un des deux enclos avant chaque départ par l'équipe qui va concourir. Le juge précise ou non la nécessité de regrouper le troupeau. Les cavaliers doivent entrer dans les enclos à l'appel de leur nom. Le troisième appel de l'équipe sans succès entraîne la disqualification de l'équipe pour la manche sauf cas de force majeure (cheval qui déferre, etc.). Seul le président de jury prend la décision.

L'épreuve se déroule en 2 manches. L'ordre de passage de la première manche est tiré au sort. L'ordre de passage de la seconde manche se fait dans l'ordre inverse du tirage au sort de la première manche. Le classement final est le cumul des deux manches par l'addition du nombre de vaches triées et des temps intermédiaires. Si une équipe ne fait qu'une seule manche, elle ne peut prétendre au classement final.

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

sujet du bétail devra être faite avant le départ de la manche. Lorsque la manche débute, aucun recours n'est accepté. Seul, le président du jury peut en décider autrement.

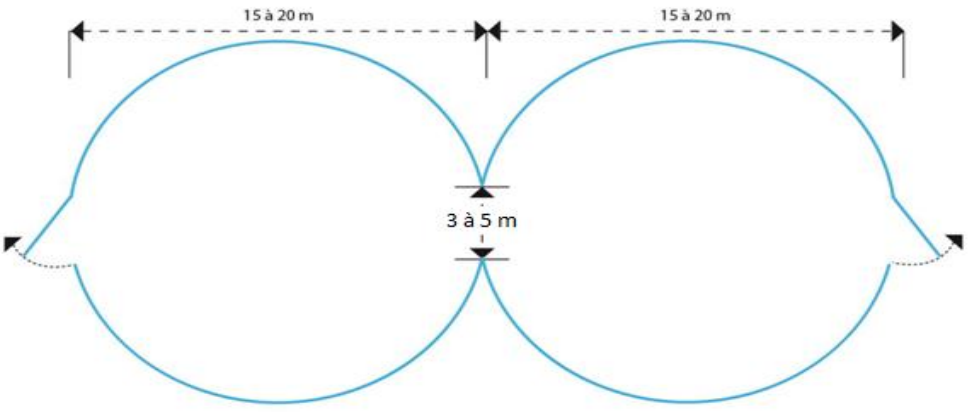
D - Notation

- Une pénalité de 10 secondes sera appliquée pour tout contact sur le bétail avec lasso, etc. Une pénalité de 10 secondes sera appliquée pour toute agitation excessive du bétail.
- En Club 2, 1 et Elite, si la totalité d'une bête non numérotée ou d'une bête avec un mauvais numéro passe la ligne de départ, l'équipe avant de continuer à trier, doit réincorporer l'ensemble du troupeau dans l'enclos initial et recommencer le tri par le numéro de départ et sans arrêt du chronomètre.
- En Amateur 2, 1 et Elite, si la totalité d'une bête non numérotée ou d'une bête avec un mauvais numéro passe la ligne de départ, l'équipe est non classée pour la manche.
- Si la totalité d'une bête déjà séparée repasse la ligne de départ, l'équipe est non classée pour la manche.
- Si un animal quitte la piste en sautant par-dessus ou en passant à travers la barrière, soit l'équipe est disqualifiée pour brutalité soit elle bénéficie d'un nouveau départ suivant la décision du président du jury.
- Agiter un fouet, un chapeau, une corde, etc. est interdit. Le romal ou les rênes peuvent être agités sur les chaps.
- Une équipe est disqualifiée pour toute action que le jury considère comme étant une brutalité envers la bête ou le cheval, ou pour toute autre conduite antisportive.
- La chute du poney / cheval ou du cavalier est éliminatoire.
- Toute aide extérieure à l'équipe en épreuve entraîne l'élimination de celle-ci.
- La disqualification d'un membre d'une équipe entraîne l'élimination de l'équipe.
- Il est interdit de présenter 2 fois la même équipe (2 mêmes cavaliers).

E - Sécurité

- La hauteur des clôtures ou barrières devra être au minimum de 1,65 mètre.
- La conception des clôtures ou barrières devra être adaptée à l'utilisation du bétail.
- Le public ne devra, en aucun cas, avoir accès aux enclos de compétition. Une distance de sécurité autour des enclos devra être prévue à cet effet.
- Le bétail utilisé lors de la compétition devra être adapté.
- Le président du jury se réserve le droit de déclarer et sortir une bête jugée inapte à l'utilisation en compétition.
- En cas de récidive de défense manifeste, dangereuse d'un poney / cheval : le président du jury peut exclure le cheval de la compétition.

Enclos Ranch Sorting



VII - DEROULEMENT

Art 7.1 - Généralités

Une personne autre que le concurrent peut marcher, promener en main et travailler en longe un poney / cheval. Pendant la compétition, le cheval ne peut pas être monté par un autre cavalier.

Art 7.2 - Epreuves

Les épreuves doivent se dérouler dans un ordre précis : la Reprise de dressage, la Maniabilité technique, la Maniabilité chronométrée puis le Tri de bétail.
Les épreuves peuvent se dérouler en deux manches. Les notes des 2 jours s'additionnent pour obtenir la note finale.

Art 7.3 - Ordre de passage

L'ordre de passage est affiché au moins 2 heures avant le début des tests.

- Le non-respect de l'ordre de passage entraîne l'élimination du concurrent. Cependant, en cas de problème sérieux avéré survenu à un concurrent, ferrure, blessure…, le président de jury peut, s'il le juge nécessaire, procéder à une modification exceptionnelle de l'ordre de passage.
- Lorsqu'un concurrent n'est pas présent à son ordre de passage, il dispose de 30 secondes après que le président du jury l'a appelé pour se présenter. Passé ce délai, il est éliminé du test.
- Il peut faire l'objet de l'établissement d'un horaire indicatif de passage mais il appartient aux concurrents de se tenir informés du déroulement des tests pour se présenter à leur tour dans chaque test.

Pour le test de Tri technique, l'ordre de passage des équipes est effectué par tirage au sort.
Pour le test de Tri chronométré, le tirage au sort des couleurs se fait une fois que le bétail est sur le lieu de la compétition.

VIII - PENALITES

Art 8.1 – Définitions

A - Refus

Un arrêt suivi immédiatement d'un saut de pied ferme n'est pas pénalisé. Le cheval peut faire un pas de côté, mais s'il recule, ne serait-ce que d'un pied, c'est un refus. Après un refus, si le concurrent redouble ou renouvelle ses efforts sans succès ou si le cheval est présenté à la difficulté après avoir reculé et si le cheval s'arrête et recule à nouveau, il s'agit d'un deuxième refus et ainsi de suite.

B - Dérobé

Un poney / cheval est considéré comme ayant dérobé quand, présenté devant un dispositif, il évite de le franchir de telle sorte que le cavalier doit le représenter.

C - Volte

Le concurrent sera pénalisé pour une volte quand il recoupe la trace qu'il a faite avant de franchir un dispositif. Après avoir été pénalisé pour un refus, un dérobé ou une volte, un concurrent peut recouper sa trace initiale en effectuant une volte sans pénalité pour qu'il puisse présenter son cheval à nouveau sur le dispositif.

D - Brutalité

Elle peut se définir comme :

- Un coup de cravache sur la tête,
- Plus de trois coups de cravache,
- Actions saccadées avec le mors ou autre sur la bouche du cheval,
- Utiliser le bas de la jambe ou les éperons de façon excessive ou persistante,
- Etc.

Le mauvais traitement peut se définir comme le fait d'infliger, intentionnellement ou non, une souffrance ou un inconfort inutile à un poney/cheval tel que, notamment observer la présence de traces

de sang frais sur les lèvres, dans la bouche ou sur les flancs. Une trace de sang issue d'une piqûre d'insecte n'est pas éliminatoire. Pour tous les autres cas de trace de sang, la décision d'éliminer ou non appartient au Président du jury.

E – Chute du cavalier

Un concurrent à cheval est considéré comme ayant fait une chute quand il y a séparation de corps d'avec son cheval.

F – Chute du cheval

Un poney / cheval est considéré comme ayant fait une chute lorsque son épaule et/ou sa hanche ont touché le sol, ou en appui sur un élément d'un dispositif.

G – Erreur de parcours non rectifiée

Il y a erreur de parcours quand le concurrent :
N'accomplit pas le parcours conformément au plan affiché.
Ne passe pas les dispositifs ou les fanions du dispositif, ainsi que les lignes de départ et d'arrivée, dans l'ordre ou le sens indiqué.
~~Passe~~ Franchit un dispositif, numéroté ou pas, ne faisant pas partie du parcours ou omet un dispositif.

Art 8. 2 - Points de pénalités

Pour la maniabilité technique et la maniabilité chronométrée, se référer à la feuille de jugement des maniabilités en annexe.

- **Reprise de travail :** Entrer plus de 60 secondes après la cloche ou avant la cloche, erreur de parcours -5 pts / faute ; changer de main ou conduite à deux mains en cours de test (sauf en club 3, Club 2, Avenirs, Amateur 4, Amateur 2 Junior ~~et Préparatoire~~) : - 5 points par action, ou éliminateur ~~3ème action éliminatoire~~. Utilisation de la voix -2 points par action.
  Absence de salut en début et/ou fin de reprise : -5 points par absence.

- **Parcours de pays :** 20 secondes / faute

Art 8. 3 – Cas d'élimination d'un test

Reprise de travail :

- Tout cheval qui refuse de se porter en avant de plus de 20 secondes ou pour rétivité répétée.
- Commettre trois erreurs de parcours en épreuves Club.
- Commettre deux erreurs de parcours en épreuves Avenirs et Amateur.

Parcours de pays :

- Trois refus sur le même dispositif,
- Traverser un dispositif une fois l'entrée en piste

Maniabilité technique, ~~et~~ Maniabilité chronométrée et Maniabilité à points :

- Traverser un dispositif une fois l'entrée en piste
- Traverser un dispositif avant son exécution.
- Commet deux erreurs de parcours sur le même dispositif ou sur l'ensemble du parcours en Maniabilité technique et chronométrée en épreuves Avenirs et Amateur.
- Commet trois erreurs de parcours sur le même dispositif ou sur l'ensemble du parcours en Maniabilité technique et chronométrée en épreuves Club.
- Après trois tentatives sur le même dispositif ou sur l'ensemble du parcours, en Maniabilité technique, ~~et~~ chronométrée et à points, en épreuves Club.
- Après deux tentatives sur le même dispositif ou sur l'ensemble du parcours, en Maniabilité technique, ~~et~~ chronométrée et à points, en épreuves Avenirs et Amateur

Pour ~~la~~ les Maniabilités technique ~~et la Maniabilité~~ chronométrée et à points se référer aux feuilles de jugement des maniabilités en annexe.

Tri du bétail :

- Brutalité, pression ou mauvais traitement envers le bétail au cours du test de tri.
- Tout contact sur le bétail avec gingelle, calos, lassos, etc
- Le président du jury peut donner pour les épreuves de tri:
- Une pénalité de – 5 points ou 20 secondes / faute pour un changement de main ou une conduite à deux mains en cours de test pour les concurrents travaillant en mors de bride uniquement. Au-delà de la 3ème pénalité, un avertissement (carton jaune), deux avertissements (carton orange) et trois avertissements (carton rouge) qui vaut exclusion de la compétition.
- Une pénalité de – 5 points ou 20 secondes /faute pour toute tenue ou tout harnachement non conforme à la culture équestre représentée, au-delà de la 1ère pénalité un avertissement (carton jaune), 2 avertissements (carton orange) et 3 avertissements (carton rouge) qui vaut exclusion de la compétition.
- Tout concurrent en individuel ou au sein d'une équipe, ayant un comportement jugé brutal, non conforme à l'esprit sportif, ou entraînant un affolement exagéré du bétail, se verra attribuer un avertissement (carton jaune) deux avertissements (carton orange) et trois avertissements (carton rouge) ce qui vaut exclusion de la compétition du concurrent ou de l'équipe.
- Les avertissements sont cumulables sur l'ensemble des épreuves auxquelles le concurrent ou l'équipe participent.

Pour tous les tests :

- Dans le cas d'un test sur 2 manches, un concurrent éliminé sur la première manche peut prendre le départ de la seconde manche. Il ne sera pas éliminé du test, sauf s'il est éliminé sur l'ensemble des 2 manches.
- Sortir du terrain en cours d'exécution de la Reprise de travail (4 pieds dehors) si la carrière est fermée ou franchir la lice (4 pieds dehors) ou en dehors de la porte si la carrière est ouverte,
- Sortir du terrain en cours d'exécution d'un test (4 pieds dehors)
- Le non-respect de l'ordre de passage (30 secondes après avoir été appelé à se présenter),
- La conduite à 2 mains dans le même test ou changer de main, ou se servir de la 2ème main, lors de la troisième faute constatée (sauf en Club 3, Club 2, Amateur 4, Amateur 2 Junior, Avenirs 2 ~~et en épreuve Préparatoire~~), et éliminatoire à la première faute en Amateur 1 Jeune Cavalier, Amateur 1 et Amateur Elite.
- Un concurrent qui serait éliminé pour des raisons autres que médicales ou vétérinaires peut participer aux autres tests mais ne prend pas de points sur le test considéré,
- Chute du cavalier ou du cheval,

Art 8. 4 – Cas d'élimination de l'épreuve

- En cas de défenses manifestes, dangereuses et répétées du poney / cheval : ruades, cabrades, rétivité…,
- Tout ~~cavalier~~ concurrent ayant bénéficié d'une aide extérieure injustifiée,
- Brutalité, pression ou mauvais traitement envers le cheval au cours de la compétition dans l'enceinte du concours

Art 8. 5 – Aides extérieures

Pendant les tests, les concurrents ne peuvent recevoir d'aide extérieure sous peine d'élimination. Les Reprises de travail peuvent être dictées seulement en Club 3 et Club 2. L'apport de renseignements ou de conseils aux concurrents n'est autorisé qu'à l'échauffement et après la compétition.

IX - CLASSEMENT

Art 9.1 - Classement par équipe

Le classement est établi à partir de la somme des points attribués aux prestations de l'équipe, en fonction du nombre de bêtes triées, des pénalités en temps, des points obtenus, des cartons.

1.Tri du bétail chronométré : maximum de bêtes dans le meilleur temps, il se déroule sur 2 manches et le classement se fera sur le cumul des deux manches.
2. Conduite du troupeau : obtenant un minimum de points

3. Ranch Sorting : maximum de bêtes dans le meilleur temps
4. Tri du bétail Camargue par équipe : maximum de bêtes dans le meilleur temps il se déroule sur deux manches et le classement se fera sur le cumul des deux manches.
5. Tri du bétail domestique par équipes : maximum des bêtes dans le meilleur temps il se déroule sur deux manches et le classement se fera sur le cumul des deux manches.

Art 9.2 - Classement individuel

Il s'agit d'un classement individuel établi sur la base des performances réalisées par les concurrents dans chaque test ou dans le combiné.
Dans les différents tests, est déclaré vainqueur, le concurrent qui :
1. Reprise de travail : obtient la note la plus haute (en cas d'ex aequo, le total des notes d'ensemble départage les concurrents)
2. Maniabilité technique : obtient la note la plus haute (en cas d'ex aequo, le chrono départage les concurrents)
3. Maniabilité chronométrée et/ou parcours de pays : réalise le meilleur temps
4. Tri du bétail : le classement se fait en additionnant le nombre de bêtes et le temps des deux manches. Le nombre de bêtes prime sur le temps.
A chaque test des épreuves d'Equitation de travail, un coefficient multiplicateur est appliqué.

Reprise de travail	Maniabilité Technique et chronométrée	Parcours de pays	Tri technique en 1 manche	Tri chronométré, Ranch Sorting en 2 manches	Conduite du troupeau
Coefficient 1	Coefficient 1	Coefficient 1	Coefficient 1	Coefficient 0,50 / manche	Coefficient 1

Un concurrent éliminé sur une ~~phase~~ test, sauf pour un cas de mauvais traitement, figure au classement ~~de la phase~~ du test. Il peut concourir sur les autres ~~phases~~ tests. Il peut être classé avant un concurrent qui a participé aux 4 ~~phases~~ tests sans élimination.
En aucun cas, le résultat d'un concurrent individuel mieux placé qu'un membre de son équipe ne pourra être utilisé dans le classement par équipe.

Exemple de classement pour un tri individuel chronométré :

Cavalier	1ère manche		2ème manche		Total des deux manches		Classement	Points
	Bête	Temps	Bête	Temps	Total Bêtes	Total Temps		
Jordan	1	00 : 18.0	1	00 : 16.3	2	00 : 34.3	1	0
Léa	1	00 : 21.5	1	00 : 15.4	2	00 : 36.9	2	2
Robert	0	2 : 00.0	1	00 : 12.1	1	02 : 12.1	3	3
Max	1	00 : 14.1	0	02 : 00.0	1	02 : 14.1	4	4
Adam	1	01 : 30.0	0	02 : 00.0	1	03 : 30.3	5	5
Elodie	0	02 : 00.0	0	02 : 00.0	0	04 : 00.0	6	6

~~Exemple de classement pour un combiné 4 tests :~~

Art 9.3 - Tableau d'application des points

- Points par tests :
  Pour un cavalier éliminé sur un test : nombre de partant + 5 points

  Exemple avec le tableau ci-dessous : pour 18 engagés

1er	0 pt	10ème	10 pts
2ème	2 pts	11ème	11 pts
3ème	3 pts	12ème	12 pts
4ème	4 pts	13ème	13 pts
5ème	5 pts	14ème	14 pts
6ème	6 pts	15ème	15 pts
7ème	7 pts	16ème	16 pts
8ème	8 pts	17ème	17 pts
9ème	9 pts	18ème, cavalier éliminé sur un test : 18 pts +5 points = 23 points	

- Test de Conduite du troupeau par équipe :

1ère équipe	0 pt
2ème équipe	4 pts
3ème équipe	7 pts
4ème équipe	10 pts
5ème équipe	13 pts
6ème équipe	16 pts
7ème équipe	19 pts
8ème équipe et plus	22 pts

Classement de l'épreuve :

On effectue le classement de l'épreuve par l'addition des places des concurrents obtenu dans chaque test (ex : cavalier n° 1 termine 1er, 4ème et 7ème = 12 points ; cavalier n° 2 termine 2ème, 3ème et 5ème = 10 points, c'est le cavalier n° 2 qui l'emporte). C'est le concurrent qui obtient le plus petit nombre de points qui gagne l'épreuve.
En cas d'égalité, c'est le classement ~~du Tri du bétail~~ de la ~~-~~mania technique ~~-~~qui départage les concurrents, puis la Reprise de travail, puis la Maniabilité chronométrée, puis le tri du bétail.

A – Aide de complaisance

Il est interdit à un Juge à un dispositif ou à un Officiel de rappeler un concurrent ou de l'aider à rectifier une erreur de parcours.

- Aides de complaisances défendues :

Sous peine d'élimination, les aides de complaisance de la part de tiers sont interdites. Est considérée comme aide de complaisance défendue, toute intervention, sollicitée ou non, d'un tiers, faite dans le but de faciliter la tâche du cavalier ou d'aider le poney / cheval.

- Exceptions :

Ramener un poney / cheval échappé ou en liberté, aider le cavalier à rajuster son harnachement.

ANNEXE

Art 10.1 Tenues, harnachements et embouchures

ÉQUITATION CAMARGUE

La tenue doit être harmonieuse et coordonnée dans son ensemble. Les couleurs fluorescentes sont interdites. Les tissus bariolés, de camouflage ne sont pas admis.
La cravache n'est pas autorisée sur l'ensemble des tests.
Les guêtres interdites en reprise de travail, seront blanches ou de couleur neutre, en relation avec le harnachement.

A - Tenues

Sont obligatoires :

- Le pantalon en tissu et coupe traditionnels, serré aux genoux et plus évasé vers le bas. Il est soutaché d'un liseré noir tout le long de la couture extérieure des jambes. Les poches de devant dites à gousset.
- Les bottines à élastiques ou bottes dites de gardian en cuir lisse ou retourné marron.
- La chemise en coton, flanelle, soie, unie ou à motifs : pois, fleurettes, carreaux et de toutes couleurs vives. Les manches sont longues.
- Chapeau en feutre noir ou sombre, ou en paille pour l'été, casquette, béret, à l'exclusion des casquettes américaines. Le Chapeau doit être en harmonie avec la tenue.

Reprise de travail :
La cravate ou cordelière ou gansé de velours noir est obligatoire. Un foulard en soie autour du cou est autorisé.
Selon la saison, le gilet peut être en coton, velours, soierie surmontée ou non d'une veste en velours ~~à soutache~~ côtelé ou lisse, noir ou de couleur en harmonie avec la tenue.

Cavalière :
Port du pantalon ou de la jupe-culotte. Pour celle-ci, veiller à ce qu'une fois en selle, la jupe recouvre la naissance du mollet, au minimum. Le port de bottes est recommandé.
Les cheveux longs doivent être attachés : le port d'une résille est conseillé. Chignon ou tresse autorisés.

Cravache :
Le port de la cravache ou ginguelle, bâton en bois souple, n'est pas admis.

Eperons :
Ils sont facultatifs et doivent être de type Camargue, en acier courts à petite molette étoilée. ~~à passes ou à boutons~~. Ils doivent être de métal lisse. ~~La tige terminée par une molette~~ et ne doivent pas avoir une longueur supérieure à 4 cm. ~~La molette doit tourner librement, son diamètre est égal ou inférieur à 2 cm, elle comporte un minimum de 10 dents de longueur identique~~. La tige peut être droite ou à col-de-cygne, elle doit être dans l'axe du collier de l'éperon et dirigée vers l'arrière. Ils peuvent être à disque, en trèfle ou droit et fixés par une lanière en cuir.

Tri technique, tri chronométré :
Le port de la ginguelle, petit bâton flexible, ou du calos, bâton rigide épais, est autorisé. Sa longueur est au maximum de 1m50
Sont interdits : le port du trident et/ou de la cravache.

Parcours de pays :
Les bottes en caoutchouc peuvent être admises selon le temps et le terrain, sur avis du Président du jury. Le port de la ginguelle est autorisé.

Autres tests :
Une tenue moins stricte est autorisée.
Les manches de la chemise peuvent être retroussées, le col ouvert.
En cas de mauvais temps, un lainage de couleur neutre peut être porté par-dessus la chemise ainsi qu'un blouson, ou veste, en toile ou coton huilé de couleur sombre. Les tissus bariolés et de type camouflage ne sont pas admis.

B - Harnachement

Tout équidé doit être monté avec une **selle Camargue**, avec une **martingale fixe** avec ou sans la partie haute. La bardette est interdite.

Le tapis de selle ou couverton est en feutre ou en drap à damiers marron /noir et blanc ou uni. II est bordé de cuir ou de simili marron /noir sur tout le tour. II comporte un renforcement en cuir au passage des sangles.

La bride est en cuir généralement de couleur fauve. Elle se compose de la têtière, du frontal, des montants, de la sous-gorge et de la muserolle ou du caveçon. Ces différentes pièces sont retenues entre elles par des boucles.

La martingale, elle est souvent de même qualité de cuir que la bride dans une épaisseur supérieure. Elle se compose d'un anneau central en cuivre d'un diamètre inférieur à 45 mm d'où partent quatre branches. La branche supérieure, réglable n'est pas obligatoire, elle est reliée à la muserolle ou au caveçon ; la branche inférieure, réglable, est reliée à la sangle ; les deux branches restantes embrassent l'encolure du cheval.

Le caveçon est maintenu en place par des montants en cuir réglables par bouclage. Il est de forme particulière, formé par des maillons métalliques articulés obligatoirement recouverts de cuir. Il porte trois anneaux répartis de façon régulière et fixés par des tourets.
L'emploi des rênes de caveçon est autorisé. Il est demandé que leur emploi soit fait de manière judicieuse et dans le respect du cheval, dans le cas contraire, cela entraînera des pertes de points voire une disqualification.

Le seden, élément de cérémonie est facultatif.

Tout autre harnachement est interdit, sous peine d'élimination du test.

C - Embouchures

~~Dans les séries Club, en complément des mors autorisés dans le règlement général des compétitions, les mors Camargue autorisés dans les épreuves Club et Amateur Camargue sont les suivants :~~

Le mors de bride a la caractéristique d'avoir le bas de la branche courbé vers l'arrière.
Il existe des mors droits avec passage de langue et des mors brisés. La grosseur du canon est variable suivant la qualité de la bouche du cheval. La longueur des branches, avec touret et anneau compris doit être inférieure à 150 mm depuis l'axe du canon.
Les parties du mors dans la bouche du cheval peuvent être de matières de nature différente.

Dans les séries Club et Avenir, en complément des mors autorisés dans le règlement général des compétitions, les mors Camargue autorisés dans les épreuves Club, Avenir et Amateur Camargue sont les suivants :

Mors Camargue dit Blatière

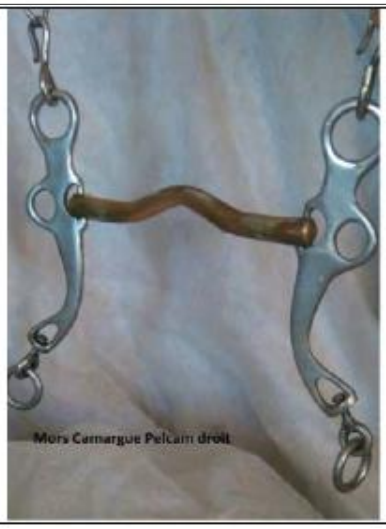
Mors Camargue double brisure droit à branches fixes

Mors Camargue droit

Mors Camargue filet branches fixes 1

Mors Camargue filet branches fixes 2

Mors Camargue pontet brisé gros canon



Auxquels s'ajoutent uniquement dans les épreuves Amateur :

Sont acceptés :
L'ensemble de ces mors peuvent être en acier, recouvert de résine ou de caoutchouc et/ou composés de différents alliages.

Non autorisés en Amateur Elite :
Les rondelles de mors, les protections de gourmette, alliances, les mors en résine et en caoutchouc.

ÉQUITATION PORTUGUAISE

A - Tenues

- Chapeaux :
  - Homme : Chapeau aux bords larges, fond concave ou convexe.
  - Femme : Chapeau bords larges et lisses ou retournés, fond concave ou convexe, décorés ou non de pompons.

- Homme et femme :
  - Chemise blanche, plissée ou à jabot plat ou dentelles, fermée au col par un ou deux boutons à chainette ou non, baroques ou classiques.
  - Veste courte, coupée droite dans le dos.
  - Gilet.
  - Ceinture de couleur assortie à l'ensemble du costume, en soie ou en satin, ou tissu lisse.
  - Pantalon ou caleçon.

- Pour les femmes :
  - En caleçon : descendant jusqu'à la cheville, serré par des boutons en bas.
  - En Jupe : plus longue que le pantalon est ouverte devant et derrière dans une fausse fente, par une ligne verticale de boutons. Elle se développe de manière symétrique sur chaque jambe, tombant de chaque côté de la selle.
  - Pantalon : Le pantalon est coupé droit au niveau de la cheville, sans plis, de couleur unie (sans motifs et fantaisies), la taille haute, bien au-dessus de la ceinture, tenu par des bretelles.

- Pour les hommes :
  - En caleçon : le caleçon moulant aux cuisses, est fermé à l'extérieur par des boutons au niveau du genou, taille haute tenue par des bretelles. Le caleçon se porte avec des bottes hautes, en « calf » ou vernies noires, ouvertes en « V » aux extrémités supérieures et devant la tige. Le talon plat et large « de prateleira », où se fixent les éperons. Chaussettes blanches remontant au-dessus du genou et couvrant l'extrémité supérieure du caleçon.
  - En pantalon : Le pantalon est coupé droit au niveau de la cheville, sans plis, de couleur unie (sans motifs et fantaisies), la taille haute, bien au-dessus de la ceinture, tenu par des bretelles.
  - Bottes noires ou marron en « calf » ou vernies, talon « de prateleira » où est fixé l'éperon, et/ou bottines à talons droits pour les femmes.

- Eperons hommes et femmes ; à branches droites et tige droite sans lanières, sont tolérés les tiges recourbées à molette non coupante, et/ou pour les femmes éperon en forme de lyre fixé à la bottine à talons droit.
- Chaps courtes à la portugaise, de cuir foncé ou en « calf », avec fixation à « rivet ».
- Gants de cuir ou de couleur sombre
- Chaps en cuir lisse, avec des décorations simples sur le contour, coupés droites aux extrémités inférieures, ou en rond en « oreilles de mule ». Elles seront serrées derrière, à la ceinture par une boucle.
- Ne sont pas considérées portugaises : les chaps dites « zahones » andalouses.
- Non autorisé : Le port d'une cravate de ville, le pli en bas du pantalon, les chaps de cuir à l'espagnole, les chaps à fermeture éclair et de type espagnol. Les éperons fixés par une lanière.
- Cavalière amazone :
- Les cavalières en amazone doivent porter le caleçon et un jupon large. Au plus haut, le jupon laisse apparaître la bottine ou la botte maximum à mi mollets. L'éperon doit être fixé sur le talon gauche.

B - Harnachement

- Harnachement « à la portugaise » avec une selle portugaise ou « à Relvas »
- Elle à la portugaise : type à piquer, cloutée, assise en peau, couleur autorisée.
- Selle à Relvas : selle à la portugaise « ouverte ». Troussequin et pommeau bas, taquets avec ou sans oreilles.
- Xairel, collier de chasse et croupière.
- Etriers à sabot en bois ou à sole ronde en métal, fer, inox ou laiton Le tapis de selle ne devra pas être utilisé en épreuves Amateur.
- Les tapis en tissu de couleur sobre ou en cuir sont autorisés en série Club.
- Tapis, housse peau de mouton et amortisseur de dos : autorisés sauf en Amateur Elite
- Bouclerie selles et brides : Boucles baroques ou simples, argentées ou laiton La selle amazone pourra avoir un tapis en cuir ou tissu, une croupière, un xairel et un collier de chasse.

Ne sont pas autorisés :

- Les guêtres, cloches, bandes, protège boulets et tous protèges membres (sauf en maniabilité et tri de bétail), les martingales, et enrênements.
- Crampons autorisés et en Amateur.

C - Embouchures

Se référer aux dispositions générales « planche des embouchures » et spécifiquement :
Sont acceptés :

- Bride avec une ou deux paires de rênes selon le(s) mors,
- Bride classique double mors (filet et mors de bride à branches, Lhotte, Saumur),
- Mors portugais droit ou ponté, passage de langue, et branches,
- Pelham,
- Mors en acier, résine, caoutchouc et alliages.

Non autorisés en Amateur Elite :

- Les rondelles de mors, les protections de gourmette, alliances, les mors en résine et en caoutchouc.
- Mors autorisés en Amateur Elite :
- Mors portugais et bride simple ou double tenue à une main.

ÉQUITATION WESTERN

A - Tenues

EPREUVES CLUB
Tenue d'équitation libre, western ou classique. Dans tous les cas, le port du casque est obligatoire.

- L'habillage du casque est autorisé,
- En Showmanship uniquement, le chapeau est autorisé en remplacement du casque,
- Gilet de protection dorsale aux normes équestres en vigueur obligatoire en Barrel Race et Pole

Bending,
- Seuls éperons à molettes autorisés en club et club Poney
- Les éperons (prince de Galle ou éperons à molette trèfle ou forme similaire) sont autorisés SAUF en barrel Race et Pole Bending Club, Club Poney, et toutes épreuves Club A où les éperons sont interdits.

EPREUVES AMATEUR

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

CAVALIERS MINEURS

Dans toutes les divisions, dans toutes les épreuves, le port du casque est obligatoire pour les cavaliers Juniors et moins. En Showmanship uniquement, le chapeau est autorisé en remplacement du casque.

B - Harnachement

EPREUVES CLUB A, CLUB PONEY ET CLUB

- Règlement général + selle western ou selle de tradition ou selle anglaise,
- Rênes fermées autorisées,
- Les poneys / chevaux sont montés en mors de filet simple ou hackamore western type bosal, tenue des rênes à une ou à deux mains. Hackamore mécanique autorisé seulement en Barrel Race, Pole Bending et Ranch Sorting.
- Sont autorisés en Club : mors de bride et/ou rênes tenues à une ou deux mains.

L'utilisation du mors de filet ou mors de bride tenu à deux mains doit obligatoirement laisser le flot des rênes croisés sur l'encolure.

EPREUVES AMATEUR
- Dans toutes les épreuves, les chevaux de 5 ans et moins peuvent être montés soit en mors de bride rênes tenues à une main, soit en mors de filet, soit en Hackamore western type bosal rênes tenues à deux mains,
- Les chevaux de 6 ans et plus sont montés en mors de bride, tenue des rênes à une main sauf Ranch Sorting, Pole Bending et Barrel Race,
- Le concurrent peut remettre en place le flot des rênes seulement à l'arrêt et avec sa main libre. En reining le concurrent peut remettre en place le flot des rênes en mouvement. Il ne doit en aucun cas toucher la partie des rênes qui se situe entre le mors et la main qui guide,
- Les chevaux devront avoir le même harnachement sur le terrain d'échauffement et pendant l'épreuve dans laquelle ils concourent,
- L'utilisation d'une selle western et d'un tapis de selle est obligatoire pour toutes les épreuves montées.

Sont autorisés :

- Collier de chasse,
- Romal.

Sont interdits :

- Martingale fixe ou à anneaux, sauf dans les épreuves de vitesse et Ranch Sorting,
- Muserolle, sauf dans les épreuves de vitesse et Ranch Sorting,
- Étriers couverts sauf Ranch Sorting
- Les protections ou bandages sont interdits dans les épreuves Western Pleasure, Trail, Western Riding et Showmanship,
- Lasso ou Riata sauf Ranch Sorting,
- Hackamore mécénique sauf en Barrel Race, Pole Bending et Ranch Sorting.

C - Embouchures

Tout mors de filet simple sans effet de levier :
Le diamètre de chaque anneau est compris entre 5 et 10 cm. Le diamètre de l'embouchure est de 8 mm à 20 mm, mesuré à 2.5 centimètres de l'anneau, et il est décroissant vers le joint. L'embouchure doit être ronde ou ovale et lisse.
La gourmette ou alliance, si utilisée, doit être en nylon ou en cuir. Les rênes sont attachées aux anneaux au-dessus de cette gourmette ou alliance.

- Tout mors de bride western :

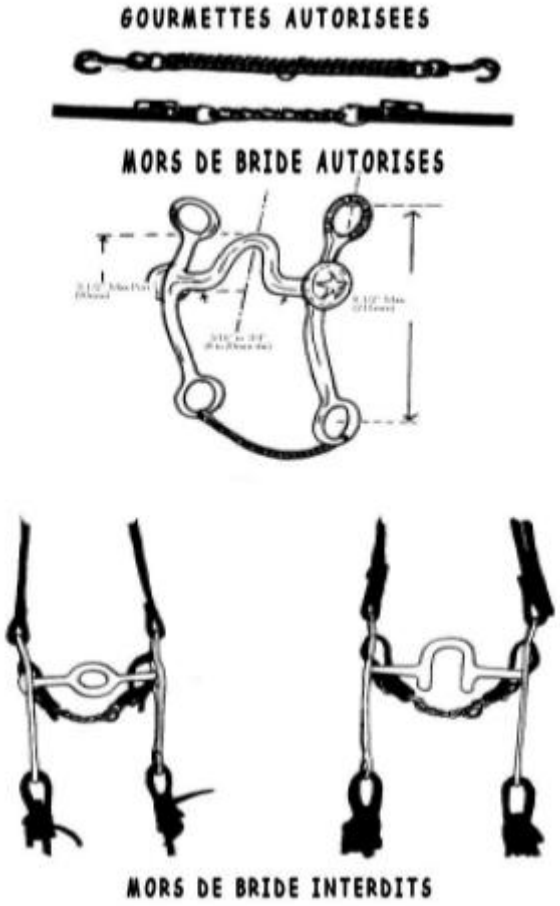
Ce type de mors exige l'utilisation d'une gourmette d'au moins 13 mm de largeur, qu'elle repose à plat sous la mâchoire du poney / cheval et soit libre de toute barbe, broche et/ou torsade.
Mors type Gag bit, ovale ou rond et lisse, combinaison hackamore et releveur sans partie de métal sur le nez du cheval, mors twisté rond de 8 mm minimum autorisé en Amateur Barrel Race et Pole Bending.
Le mors western possède les caractéristiques suivantes :

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

L'embouchure doit être ronde, lisse et d'un diamètre de 8 mm à 20 mm. Aucune partie à l'intérieur de la bouche ne peut être plus basse de plus de 3,2 mm à partir du canon du mors.

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

Les rênes sont tenues à une main et on ne doit jamais changer cette main pendant l'épreuve, sauf dans les épreuves de Trail où certains obstacles justifient un changement.
Tenue des rênes à une main : seul l'index ou le premier doigt est autorisé entre les rênes.
Le romal ne peut être utilisé pour donner un signal au poney / cheval. Aucun doigt n'est permis entre les rênes. L'utilisation de la main libre qui tient le romal pour modifier la tension ou la longueur des rênes entre la bride et la main qui tient les rênes est éliminatoire, sauf spécificité du Reining.



DOMA VAQUERA

A - Tenues

Le costume du cavalier pendant la compétition de Doma Vaquera doit être celui utilisé traditionnellement en Andalousie pour ce type de monte. Le participant essaie d'harmoniser les couleurs de sa tenue vestimentaire, utilisant des couleurs adaptées aux traditions de cette équitation. La tenue est adaptée aux conditions climatiques de la compétition, le cavalier ou la cavalière à un moindre degré utilise de préférence des couleurs sobres : noir, gris, marron, écru, etc. Les tissus sont unis, rayés, pied de poule, etc.

- L'impossibilité d'établir des canons stricts et fixes dans ce domaine, oblige le jury dans chaque situation à décider d'une façon raisonnable de la conformité de l'habillement dans les épreuves.
- Lorsque le participant monte à la Vaquera, il utilise obligatoirement un chapeau à larges bords (sombrero de ala ancha) de couleur noire, grise, marron, porte une veste courte (avec ou sans col) avec un gilet et foulard ou taillole. Lors d'épreuves d'équitation de travail, il pourra être coiffé d'une gorra (casquette).
- Les pantalons sont à revers blancs quand on porte des bottes et avec caireles quand on chausse des bottines.
- La monte en amazone est autorisée. La cavalière porte une jupe traditionnelle, des bottes, les lanières d'éperons sont de couleur noisette, elle se coiffe sans fleurs et ne porte aucun bijou. Elle porte une cravache dans la main droite inclinée vers le sol. Elle peut, outre le chapeau à bords larges, utiliser le catite (chapeau traditionnel en velours).
- La cavalière peut également monter à califourchon avec une jupe cavalière. Dans ce cas, elle porte les bottes avec des lanières noisette.
- Les éperons doivent être classiques, vaqueras en fer bleui à 8 pointes (4 courtes et 4 plus grandes), avec des lanières blanches ou noisette avec des boucles ou lacets. La molette ronde est considérée comme incorrecte.
- Les zahones sont optionnels. Le jury doit en tenir compte lorsqu'elles sont utilisées en raison de la grande difficulté à apprécier la correction des aides.
- Le « marseillais», la « pelisse», le «chaqueton» (chaqueta d'hiver) peuvent être utilisés lorsque les conditions climatiques l'imposent.

- La cavalière peut également monter à califourchon avec une jupe et des bottes mais peut aussi porter un pantalon à revers ou à caireles.

B - Harnachement

Il faut tenir compte de l'état de conservation, de la propreté, de l'ajustement et de l'adaptation au-delà d'autres considérations purement esthétiques.
Il est important d'éviter l'utilisation de formes et matières non traditionnelles comme par exemple la Zalea synthétique (fausse peau de mouton), les selles sans pommeau ou avec troussequins rappelant les selles portugaises, etc. La selle espagnole (Potrera) peut être utilisée pour les jeunes chevaux.

La bride :
La bride est classique vaquera avec ou sans sous gorge. Elle porte le chasse-mouche (mosquero) en cuir, en crin ou en soie. Les boucleries sont en acier bleui.

Les mors, embouchures et branches :
Les mors sont pour tous les poneys / chevaux de tous les âges, et dans tous les types d'épreuves, spécifiques Vaqueros. L'acier est bleui avec gourmette ou morcillon. Les plus usuels sont les mors en forme d'anse de chaudron, gorge de pigeon ou gueule de crapaud.
L'usage de mors non traditionnels est disqualifiant. La gourmette peut être gainée de cuir mais cette protection ne peut en aucun cas l'entourer complètement ni être cousue.

Les embouchures sont libres. Les embouchures doivent être traditionnelles, bleuies, avec gourmette obligatoire pour toutes les reprises, non chromées et sans protections en caoutchouc. La serreta, avec ou sans anneaux, est un élément traditionnel obligatoire et doit être utilisée gainée ou non.

La longueur des branches :
est de 8 cm maximum en épreuve Amateur 2 Préparatoire,
est de 10 cm maximum en épreuves Amateur 2 / 1 / Elite.

La selle :
La selle est traditionnelle vaquera, avec peau de mouton et « menta estriber » jusqu'au pont des étriers. Elle est obligatoirement de couleur noire, lisse ou « moteada » en cuir ou en soie. La selle lisse s'utilise de préférence lorsque l'on porte des zahones et des bottes.
L'utilisation des selles mixtes est proscrite. Les cavalières peuvent utiliser la selle vaquera d'amazone.
Pour les épreuves de jeunes chevaux, on utilise de préférence une selle espagnole doublée de peau. On peut utiliser une selle espagnole (Potrera) doublée de peau de mouton non synthétique. Les étriers sont vaqueros, ils peuvent aussi être de plus petite taille que ceux utilisés avec la selle vaquera.
La selle peut également être pourvue de « menta estribera ».
Le pommeau et le troussequin de la selle sont des parties fondamentales. Il est interdit d'utiliser des selles dont ces éléments n'auraient pas la forme et les dimensions traditionnelles.
Le collier de chasse, s'il est nécessaire, est classique vaquero c'est à dire de trois courroies et une boucle. Deux courroies se fixent sur la selle et la troisième à la sangle, entre les antérieurs du poney / cheval. On ne peut pas utiliser d'autre type de collier de chasse.

Sont interdits :
L'usage des martingales, les attaches de queue ainsi que l'enrubannage des crins et utilisation de protections de jambes et de cloches sur le rectangle de présentation.
L'utilisation de quelque élément pouvant être considéré comme une aide : badine, cravache, garrocha, etc.
L'usage de la badine pour les amazones est obligatoire, il est optionnel pour les épreuves Amateur 2 / 1. Dans ce cas on la porte dans la main droite, en la dirigeant vers le haut, au dessus de l'encolure du poney/cheval.

C - Toilettage

Les poneys / chevaux ont de préférence le toupet rasé, les oreilles et les paturons rasés, la crinière éclaircie ou tressée à la façon Vaquera.
Le jury apprécie son état de propreté, de santé, l'absence de blessures et de plaies.

Si la crinière est tressée en pions, ceux-ci doivent être attachés avec de la ficelle ou des élastiques. Les crins de la queue sont de préférence coupés. Si celle-ci est longue, elle doit être attachée.

ÉQUITATION DE STOCK NEO-CALEDONIENNE

A - Tenues

- Pantalon en toile de Jean's ou coton de couleur unie ou pantalon d'équitation classique,
- Chemise unie ou colorée, ou de type Western,
- Chapeau de type Western,
- Guêtres de stock en cuir rigide protégeant les mollets, tibias et les genoux du cavalier / ou mini-chaps, « leggings » provenant de la monte western,
- Bottes ou boots de type Western en cuir ou boots classiques en cuir,
- Eperons classiques ou Western.

B – Harnachement

- Selle Stock, Australienne avec ou sans pommeau équipée de deux « genouillères » bloquant les cuisses,
- Croupière,
- Etriers plats classiques ou étriers western,
- Montant de bride ou de filet Western,
- Mors western à branches pour une tenue de rênes à une main,
- Tapis de selle Western, couvertures de toutes couleurs pliées ou des tapis d'équitation classique,
- Martingale lâche (ne doit pas être tendue)

Caireles	Breloques d'argent ou de crins, servant à fermer le bas du pantalon
Catite	Chapeau traditionnel de velours noir, porté notamment par les cavaliers de l'école de Jerez
Garrocha	Longue perche terminée par une pointe d'acier, servant à diriger et tester le bétail de combat
Manta estribera	Couverture traditionnelle, se portant roulée ou attachée sur le pommeau de la selle. Dans ce dernier cas, ses extrémités frangées doivent atteindre les attaches des étriers, sans trop les dépasser
Marseillais, pelisse, chaqueton (chaqueta d'hiver)	Vêtements d'hiver se portant par-dessus la « chaquetilla » (veste courte)
Mosquero	Chasse mouche
Moteada	Le cuir de la selle peut-être lisse ou légèrement « brodé » avec de fines lanières formant des motifs discrets
Serreta	Muserolle rigide en métal recouvert de cuir
Sombrero de ala ancha	Chapeau à large bords, traditionnel andalou
Zahones	Protection de jambes en cuir (équivalent des « chaps »)
Zalea synthétique	Peau de mouton recouvrant la selle