

Chère cavalière, cher cavalier,

Je vous prie de bien vouloir trouver ci-dessous :

- Un exemplaire du règlement Equiblues qui a été entièrement mis à jour et que vous devrez impérativement accepter pour valider votre inscription sur internet.
- Les horaires correspondants aux épreuves (susceptibles d'être modifiés sur place en cas d'intempéries).







Afin de prendre toutes les mesures nécessaires à une bonne organisation, je vous serai gré de bien vouloir vous inscrire au plus tôt en sachant que le nombre de participants est limité pour certaines épreuves. Des frais de secrétariat (office charge) d'un montant de 10€ seront ajoutés à chaque inscription. Si vous vous inscrivez en plusieurs fois, l'office charge sera débité à chaque fois. **Votre inscription et le paiement par carte bancaire sont possibles sur notre site web à cette adresse :**

<http://www.equiblues.com/billetterie/index.php/reservation/cavalier>

Attention, sur place, le prix de l'inscription à une épreuve sera majoré de 10€.

A l'occasion de cette vingt-troisième édition, Equiblues vous propose 6 journées de concours ouvertes à tous les cavaliers, du vendredi 10 au mercredi 15 :

Programme 2018 :

- Il y aura une épreuve d'**Xtrem Cowboy Race EXCA**.
- Le **3 Man 2 Gate Sorting** remplace encore le Team Penning.
-  Le **Cattle Drive** est reconduit. Bien évidemment, vous retrouverez les épreuves de **Ranch Sorting** et de **Cattle Penning**.
-  4 épreuves de vitesse : **Relay Race, Pole Bending, Barrel Racing** et **Pony Express**.
-  1 épreuve de **Cowboy Mounted Shooting**
-  Un **Barrel Super Event**, pendant les rodéos de vendredi et dimanche, finale le mardi.
-  Un **Barrel BBR Open 4D**, pendant les rodéos samedi et mardi.
-  Un stage de Cowboy Mounted Shooting pour cavaliers confirmés animé par la championne du monde Kenda Lenseigne, le mardi 14 août.

Les épreuves seront primées de la façon suivante :

- Barrel Equiblues: 1500 € + boucle.
- Barrel Super Event : 130% payback + une boucle.
- Barrel BBR Open 4D : 800€/go + une boucle au meilleur des 2 gos.
- Relay Race : 1^{ère} équipe : 1 boucle pour chaque équipier – 2^{ème} équipe : 90 € - 3^{ème} : 60 €
- Pole Bending et Pony Express, primes = 80% payback + boucle.
- Cowboy Mounted Shooting : 80% du payback + boucle.
- Cattle Penning: 850 € de prime + boucle.
- 3 Man 2 Gate Sorting: 2500 € de prime + boucles.
- Ranch Sorting: 1500 € + boucles.
- Xtrem Cowboy Race : 80% payback + boucle
- Cattle Drive : 80% du payback

Comme l'an dernier, le prix du box ne comprend pas la fourniture de litière. Des sacs de Linabox seront disponibles à l'agence Gamm Vert de Saint-Agrève. **Pas de litière** sur place. **Attention, le prix du box varie : 80 € en juin, 100 € en juillet, 120 € en août.** Il ne sera plus possible d'annuler une réservation de box passée après le 1er août 2017.

Il y aura du foin en petites bottes à la vente cette année ! Réservation indispensable en ligne au moment des inscriptions aux épreuves. Pour le récupérer, il faudra venir au camion de foin entre 18h et 19h du jeudi au mardi, Prix : 4€ la botte.

Les bracelets devront être retirés par le cavalier en personne muni d'une pièce d'identité et seront fixés au poignet par un membre de l'organisation. A l'inscription uniquement, un montant minimum de 100€ ouvre le droit à l'achat d'un (et d'un seul) bracelet accompagnateur par cavalier. Le bracelet donne libre accès à la carrière seulement. Notez bien que les places assises sont réservées en priorité à la clientèle. Les cavaliers participant à la parade du rodéo se verront remettre à l'entrée de la carrière, une invitation pour deux personnes aux concerts du soir.

A votre arrivée sur le site, un contrôle sera effectué et seuls les cavaliers ayant réservé un box pourront avoir accès à la zone compétiteurs et seront autorisés à y camper, sachant que les paddocks y sont interdits. Avant de vous installer et de décharger les chevaux, vous devez passer au chalet pour présenter l'original des papiers du cheval, le carnet de vaccination à jour et l'attestation d'assurance de responsabilité civile. L'emplacement de votre box vous sera alors indiqué. Les bracelets seront mis autour de vos poignets et un dossard plastifié propre à chaque cavalier vous sera remis

Equiblues grandit chaque année un peu plus, mais l'esprit de convivialité dans lequel ce concours s'est déroulé jusqu'à ce jour, et auquel nous sommes très attachés, reste difficile à maintenir. Nous comptons sur vous pour nous aider à le conserver. Il est plus que jamais essentiel de perpétuer l'ambiance ludique qui a assuré ce succès.

Souhaitant qu'Equiblues 2018 soit, comme les 22 éditions précédentes, la fête à la fois du cheval, de l'équitation western, de la bonne musique et de la bonne humeur.

Recevez, chère cavalière, cher cavalier, mes amicales salutations.

Elodie Rousse, présidente.

Gestion et organisation du concours :

Show Office: Thierry Croze / Philippe Croze.

Concours de maniabilité et de tri du bétail : Michel Lombard : 06.76.92.55.83

Elodie Rousse - Organisation générale - Tél : 06.70.71.79.48.

Fredy Laval - Chargé du jugement des épreuves du concours Equiblues. Tél : 06.71.94.34.97.

Organisation Barrel Races : Karine Wagnon – Tél : 06.27.67.21.22.

Vétérinaires :

➤ Cabinet vétérinaire du Haut Lignon - Tél : 04.71.65.00.09.

➤ Dr Rouchossé - Tél : 04.75.06.43.33

➤ Dr Goyon - Tél : 04.75.29.02.42.

Gamm Vert (Litière lin, copeaux, aliments) : 04.75.30.14.46.



Règlement 2018 du Concours d'Équitation Western

INSCRIPTIONS

Toutes les inscriptions devront être faites en ligne à cette adresse :

<http://www.equiblues.com/billetterie/index.php/reservation/cavalier>

Les photocopies de ce formulaire sont acceptées si envoi par courrier, à raison d'une feuille par cheval. Les participants sont responsables des erreurs sur leur bulletin d'inscription. Après l'inscription sur le site internet, le concurrent devra envoyer par courrier ou par mail à cette adresse : equiblues@equiblues.com après scan les documents suivants :

- La copie de la page « certificat d'origine » du livret SIRE ainsi que des feuillets de vaccinations attachés à ce livret.
- La copie de l'attestation en responsabilité civile du propriétaire du cheval.

Si ces papiers ne sont pas fournis, Equiblues se réserve le droit de refuser la participation du cheval aux épreuves.

REGLEMENT GENERAL

Dès leur arrivée, les concurrents sont priés de se présenter au secrétariat pour prendre leur numéro de dossard. Aucun concurrent ne pourra participer aux épreuves sans ce dernier. Le cavalier devra porter le dossard dans le dos et veiller à ce qu'il soit bien visible. A votre arrivée, nous vous prions de bien vouloir également présenter les papiers de votre cheval, son carnet de santé et votre attestation d'assurance. Merci de prévoir des photocopies de ces documents afin que nous puissions les conserver et les classer. Après vérification de ceux-ci, l'emplacement du box qui vous a été attribué vous sera communiqué.

Le bureau sera ouvert de 8h à 18h du jeudi 9 au mercredi 15 août.

Equiblues se réserve le droit de refuser n'importe quelle inscription sans responsabilité d'indemnisation pour les raisons suivantes : chèque sans provision, mauvais traitement des chevaux, manque de sportivité, harcèlement et contestation des décisions des juges, secrétaires et/ou personnels employés bénévoles du show.

Equiblues se réserve le droit de modifier les horaires et programmes du concours en fonction du déroulement des épreuves et de la météo.

Le cavalier doit rester maître de sa monture en toutes circonstances. Il doit donc adapter sa vitesse en tenant compte des conditions du sol, des autres cavaliers et des piétons présents dans son environnement.

Chaque cavalier est responsable de son équipement. Le bris d'une pièce d'équipement du cavalier en cours de compétition ne provoque pas un nouveau départ.

Le coaching des entraîneurs est interdit pendant les épreuves.

INSPECTION DES CHEVAUX

A l'arrivée sur le site d'Equiblues, chaque cheval sera contrôlé pour vérifier qu'il est bien vacciné contre la grippe équine, le tétanos et qu'il possède un carnet SIRE. Chaque cheval doit être assuré en responsabilité civile et une copie de cette assurance sera demandée lors de l'inscription.

CHIENS

Les chiens des concurrents, propriétaires et visiteurs ne devront pas entrer dans l'arène, ni gêner le bon déroulement des épreuves. Les propriétaires doivent toujours garder leur chien sous rappel.

DETENTE DES CHEVAUX

Pendant les détenteurs précédant les classes, les cavaliers devront être en tenue réglementaire.

SANCTIONS

Tout manquement aux règles de sportivité, tout comportement pouvant nuire au bon déroulement de la compétition et de la manifestation en général sur l'enceinte du concours, toute attitude, comportement s'avérant dangereux pour les autres concurrents lors des périodes de détente pourront, après notification, être sanctionnés par une exclusion immédiate du concours. Et ce, sans pouvoir prétendre à une quelconque indemnisation ou remboursement des frais d'engagement ou tout autres frais engagés pour cette compétition.

DROIT A L'IMAGE

Toutes photos ou films pris sur le lieu du concours pourront servir à la communication d'Equiblues, sur tous les supports médias. Aucun cavalier ne pourra prétendre à une quelconque indemnisation ou règlement en contrepartie de la publication de son image ou de celle de la monture qu'il utilise pendant toute la durée d'Equiblues.

CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX EPREUVES

Il n'est pas obligatoire d'être le propriétaire du cheval que l'on présente lors de la compétition.

Les épreuves sont ouvertes à tous les équidés qui ont 3 ans et plus.

Tout cheval blessé ou boiteux sera éliminé. Le juge est en droit de faire des contrôles au hasard, tant de l'état de l'animal que de l'équipement utilisé.

Un cavalier peut présenter autant de chevaux qu'il le désire dans chaque épreuve.

Un cheval peut être présenté au maximum par trois cavaliers dans chaque épreuve.

(Sur le nombre de passages, les épreuves de bétail et de maniabilité ont un règlement spécifique que vous trouverez ci-dessous.)

TENUE VESTIMENTAIRE DES CAVALIERS

Pour le western : chapeau, bottes, chemise boutonnée (tolérance 1 bouton ouvert), manches longues baissées et boutonnées, jean et ceinture obligatoire. Les pans de la chemise doivent être rentrés dans le pantalon. Le jean pourra être mis dans ou par-dessus les bottes.

Pour les concurrents qui appartiennent à d'autres écoles d'équitation, les tenues devront être réglementaires (ex : Camargue, espagnole, argentine, portugaise...).

Le juge peut refuser l'entrée de la carrière ou exclure un concurrent si la tenue et/ou l'équipement ne sont pas conformes. De plus, il peut exclure un concurrent pour comportement brutal envers le cheval.

Il peut également autoriser des ajustements vestimentaires en fonction de la météo.

Le port du casque à la place du chapeau est autorisé à tout cavalier mais il est obligatoire pour les moins de 18 ans.

L'usage de toutes sortes de cravache, rênes comprises sont strictement interdits sous peine de disqualification.

DOTATION DES EPREUVES

S'il y a moins de 20 concurrents ou équipes engagées dans une épreuve, seuls les 3 premiers seront primés. Au-delà, les 5 premiers le seront.

	De 1 à 20 concurrents	Au-delà de 20 concurrents
Classement		
1	45%	34%
2	35%	27%
3	20%	20%
4		10%
5		9%

ORDRE DE PASSAGE

Les inscriptions aux épreuves de vitesse seront clôturées au plus tard la veille de chaque épreuve à 19h. Dès clôture des inscriptions, l'ordre de passage des concurrents sera tiré au sort. Cependant, les cavaliers qui montent le même cheval dans une épreuve, doivent le signaler au bureau au plus tard la veille de l'épreuve afin de pouvoir adapter l'ordre de passage. Il en sera de même pour les cavaliers inscrits dans différentes équipes.

Tout retard peut être sanctionné par le juge et déboucher sur l'élimination du concurrent. Dans certains cas, le juge peut autoriser le retardataire à passer en dernier.

DROIT DE RECLAMER

Les réclamations devront exclusivement être présentées au bureau qui les transmettra au juge à la fin de l'épreuve.

En cas d'intempéries, si une des manches d'une épreuve en comportant plusieurs est supprimée pour une quelconque raison, tout sera mis en œuvre pour pouvoir reporter la manche. Dans le cas d'une impossibilité, le classement sera fait en fonction du ou des passages déjà effectués et aucun remboursement ne sera fait.

RESPONSABILITES

Equiblués ne pourra être tenu pour responsable, ou même voir sa responsabilité partiellement engagée, par tout incident ou accident causé par un cheval participant à la manifestation.

Tout vol, destruction volontaire ou involontaire ne pourront être imputés en responsabilité à Equiblues.

Les participants sont responsables individuellement de tout préjudice ou tort causé à un tiers par eux-mêmes ou leurs chevaux et s'engagent par la signature du présent règlement à renoncer à tout recours qu'eux-mêmes ou leurs assureurs seraient en droit d'exprimer contre toute personne détachée à l'organisation et/ou à la mise en œuvre du concours.

REGLEMENTS SPECIFIQUES

POUR LES EPREUVES DE VITESSE

Equipement :

Le chapeau doit être sur la tête du cavalier au moment de l'entrée dans l'arène.

L'usage de la muserolle et des martingales est autorisé.

L'usage des mors twistés est autorisé, le règlement de la NBHA sera appliqué.

- Pour les mors de filets : les alliances doivent être en cuir ou en nylon.
- Pour les mors de bride : les gourmettes peuvent être en cuir, en nylon ou en chaînette en métal, d'une largeur mini de 13 mm. Elle se rattache aux extrémités des anneaux du mors par du cuir ou du nylon.
- **Toute trace de sang dans la bouche des chevaux entraînera l'élimination du cavalier.**

Barrel Racing

Il s'agit d'une épreuve chronométrée autour de trois tonneaux identiques qui délimitent un circuit en "feuille de trèfle". L'organisateur doit utiliser des tonneaux métalliques de 200 litres fermés des deux côtés.

Les concurrents qui ne respectent pas le tracé du circuit sont disqualifiés.

Lorsqu'un concurrent renverse un tonneau sur le 1er ou le 2ème go, son score est nul. Toutefois, un cavalier qui a renversé un bidon lors du 1er run, peut, s'il le souhaite, prendre le départ du 2ème run, pour le sport, mais il ne sera pas classé.

Toucher un tonneau, même pour l'empêcher de tomber, est autorisé et n'entraîne aucune pénalité. Un concurrent se verra également attribuer un score nul si son cheval ou lui-même chute de manière à rompre le tracé, ou si le cavalier est désarçonné.

Deuxième départ :

Un deuxième départ est accordé lorsque le chronomètre n'a pas fonctionné correctement ou si les tonneaux ne se trouvaient pas à leur place. Aucune pénalité antérieure ne sera appliquée au deuxième départ.

Les crampons (y compris les pointes de tungstène et tout ce qui est rapporté aux fers) sont interdits.

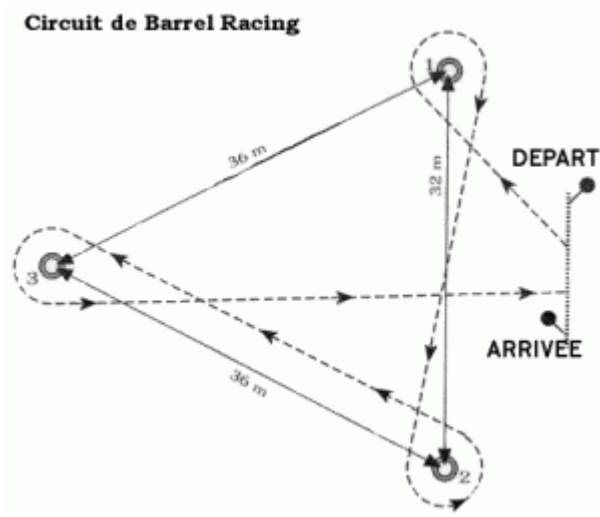
Le juge pourra disqualifier tout cavalier dont le cheval présentera des marques de blessures tant à la commissure des lèvres qu'aux flancs.

Pattern :

Un minimum de 4,50 mètres doit séparer chacun des deux premiers tonneaux de l'enceinte de l'arène.

Un minimum de 9 mètres doit séparer le troisième tonneau de l'enceinte de l'arène.

Un minimum de 9 mètres doit séparer la barrière de chronométrage du premier tonneau.



Le départ se fera dans un couloir prévu et délimité à cet effet. L'utilisation de la cravache est interdite même dans ce couloir.

Les cavaliers qui le souhaitent, pourront se faire accompagner jusqu'à la carrière par une seule personne à pied dans le couloir. Cette personne devra sortir de la carrière avant le go ou se tenir dans le coin de l'arène.

Aucun autre cavalier ne sera autorisé dans le couloir pour des raisons de sécurité.

Tout cavalier doit entrer et sortir de la carrière à cheval.

Un cavalier qui tombe dans l'arène, après que le "timer" ait validé son temps, sera OUT.

Le règlement ci-dessus s'applique également pour les épreuves de Barrel en double et Super Event qui ont lieu pendant le rodéo.

Pour le 5D barrel, le départ se fera du côté du couloir d'entrée. Il faudra spécifier lors de l'inscription de quel côté vous souhaitez partir.

Pour le barrel Classic, il n'y aura pas de finale. On fera le cumul des 2 gos.

Pour le barrel Super Event, il y aura une finale pendant la finale du rodéo.

Pole Bending

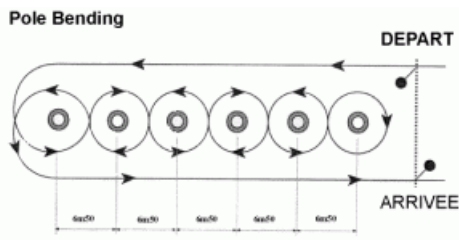
Mêmes règles que pour le Barrel Racing concernant la tenue et le harnachement du cheval.

Épreuve de maniabilité et de rapidité jugée au meilleur temps.

L'épreuve consiste à slalomer autour de six cônes. Le concurrent doit effectuer le parcours en commençant par la droite à partir du premier tonneau.

1 quille tombée = 5 secondes de pénalité.

Pattern :

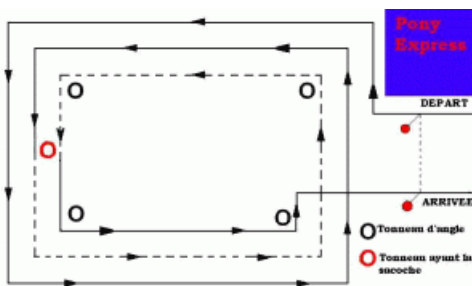


Pony Express

Epreuve d'adresse et de rapidité jugée au meilleur temps.

Le cavalier devra s'arrêter à hauteur du tonneau rouge et prendre à cheval ou à pied, de la main gauche, la sacoche qui se trouve dessus. Il mettra rapidement la sacoche en travers de l'encolure, et effectuera à nouveau un tour complet de l'aire d'évolution.

Il s'arrêtera donc à hauteur du tonneau rouge, et y déposera la sacoche avec la main droite, en prenant soin de ne pas la faire tomber. Il fera un demi-tour de l'aire d'évolution et se dirigera vers la ligne d'arrivée.



Relay Race

C'est un jeu amusant, rapide et spectaculaire que les cavaliers apprécient beaucoup. Cette épreuve est jugée au meilleur temps, par équipes de 3 ou 4 cavaliers qui se passent un relais après avoir fait un tour de carrière.

Règlement commun aux 3 disciplines de tri du bétail

- Le chapeau doit être sur la tête du cavalier au moment de l'entrée dans l'arène.
- L'usage de la muserolle et des martingales est autorisé. L'usage des mors twistés est interdit :
 Pour les mors de filets : les alliances doivent être en cuir ou en nylon.
 Pour les mors de bride : les gourmettes peuvent être en cuir, en nylon ou en chaînette en métal, d'une largeur mini de 13 mm. Elle se rattache aux extrémités des anneaux du mors par du cuir ou du nylon.
- Pour chaque concours : 1 juge principal, 1 juge adjoint sont prévus (plus 1 juge de ligne en cattle), et 2 juges de ligne en 3 Man 2 Gate, ainsi que deux chronométrages
- Les cavaliers entrent dans l'arène dès l'appel de leur nom. Le troisième appel de l'équipe sans succès entraîne la disqualification de l'équipe (du cavalier, cattle) pour la manche. il n'y a pas de contestation possible.
- Il est interdit d'effrayer le bétail avec fouet, chapeau, corde, bâton, lasso, Romal, rênes, etc. Les « Romals » ou les rênes ne peuvent pas être agités ou frappés sur les « Chaps », seules les mains peuvent être frappées

sur les « Chaps ». Le juge peut infliger une pénalité (-10s) et en cas de récidive l'exclusion pour cette manche.

- En cas de réclamation seul le juge est habilité à décider de son bien-fondé. Il peut demander avis au juge adjoint et au juge de ligne. La décision du juge est irrévocable. Les réclamations doivent être déposées au changement de troupeau. Aucune réclamation ne sera acceptée au-delà. En cas de nouveau départ, celui-ci est donné à la fin de la manche.
- Un avertissement sonore ou verbal est indiqué à l'équipe en action 30 secondes avant la fin du temps imparti.
- Seul le juge a le pouvoir de décision pour constater une anomalie sur un animal. (Sont concernées, les bêtes agressives, blessées ou au comportement anormal). Le constat d'une anomalie par le juge entraîne automatiquement l'arrêt du jeu et la réattribution d'un nouveau lot de bêtes à l'équipe en compétition.
- En cas de défense manifeste, dangereuse et répétée du cheval (ruade, cabrade, rétivité...), après un premier avertissement, le juge indique au concurrent qu'il ne peut continuer la manche avec le cheval incriminé. Le concurrent doit alors quitter la carrière sans arrêter le temps ni disqualifier l'équipe.
- La chute d'un cheval ou de son cavalier n'est pas éliminatoire et n'arrête pas le temps. Cependant, toute tentative de travail par un cavalier à pied débouche automatiquement sur une disqualification de l'équipe pour la manche.
- Tout comportement antisportif, ou toute autre attitude incorrecte vis à vis des juges ou d'autres cavaliers, ainsi que de toute action brutale sur le bétail ou sur les chevaux est sanctionné d'un avertissement. Cet avertissement est automatiquement assorti d'une pénalité de temps de 10 secondes sur la manche. Au second avertissement, le cavalier est disqualifié ainsi que son équipe (3 man 2 gate sorting, ranch sorting). Les avertissements sont cumulables sur le concours.
- Si une bête sort de l'arène, en sautant ou en passant au travers des barrières, le juge, en fonction de la responsabilité du cavalier dans la survenance de l'évènement, peut décider soit de le disqualifier pour brutalité, soit accorder un nouveau départ.

Cattle-Penning

- Le concours se déroule en deux manches de 60 secondes, le passage de la première manche est tiré au sort, celui de la seconde se fait dans l'ordre inverse.
- Dans cette limite de temps, un cavalier doit trier du troupeau et mettre dans un enclos une bête identifiée par un collier numéroté. Le troupeau se compose de 10 bêtes numérotées de 0 à 9.
- Pour déterminer le classement final, c'est le cumul du nombre de bêtes qui prévaut. 2 bêtes dans le Pen gagnent sur 1. En cas d'égalité, c'est le temps cumulé des deux manches qui départage les concurrents. Dans l'éventualité d'une égalité parfaite (nombre de bêtes entrées, temps) pour l'une des trois premières places, une manche de départage est faite sur une seule bête tirée au sort (une bête différente par cavalier).
- Toutes les manches pour un cavalier doivent être effectuées avec la même monture.
- Toutes les bêtes sont groupées dans la zone « Bétail » de l'arène avant que le chronomètre ne soit déclenché. Cette zone « Bétail » est délimitée par le début de la carrière (zone sans Pen) et la ligne de départ. Le cavalier est hors de cette zone. Le juge de ligne lève son drapeau pour signaler que les conditions requises sont remplies. Le cavalier en compétition a le numéro de la bête attribuée lorsque le juge de ligne abaisse son drapeau et ce dès que le nez du cheval cavalier franchit la ligne de départ.
- Les numéros attribués au cavalier sont tirés au sort par le juge avant la compétition.

- Si plus de 4 vaches sont simultanément au-delà de la limite de la zone « Bétail », le cavalier est jugé « Hors temps ». Quelle que soit la partie du corps de la cinquième bête qui franchit la ligne.
- Il n'est toléré aucun mauvais numéro dans le Pen, l'intrusion d'un mauvais numéro entraîne un No time.
- Le juge constate et valide l'arrêt à l'instant où le cavalier lève la main. Il est impératif qu'une partie du cheval franchisse la porte du Pen pour demander l'arrêt du temps. Le juge constate et valide l'arrêt à l'instant où le cavalier lève la main.
- Le concurrent qui demande l'arrêt du chronomètre avec une vache d'un mauvais numéro dans le pen est jugé « no time ». A l'arrêt du temps, une pénalité de 10 secondes est donnée pour chaque bête hors de la zone « Bétail »
- Si un numéro déjà utilisé dans le même lot de bêtes est attribué à un cavalier, un nouveau départ est immédiatement donné en utilisant le bon numéro dans ce même lot de bêtes.

3 man 2 gate sorting

Principe : Le 3 man 2 gate sorting s'exécute entre deux enclos (Pens). La séparation des deux enclos ou ligne de départ dans la longueur possède deux portes comprises entre 3,7 mètres et 5 mètres. 10 têtes de bétail numérotées de 0-9 et une sans numéro constituent un troupeau total de 11 bêtes. La séparation des deux enclos ou ligne de départ dans la longueur possède deux portes comprises entre 3,7 mètres et 5 mètres. Avant le début d'un passage (run) le troupeau est parqué derrière la ligne de départ dans la zone de tri, l'équipe composée de 3 cavaliers étant positionnée de l'autre côté de cette ligne dans le second enclos.

- Les cavaliers doivent franchir la ligne de départ dès que le juge en donne l'ordre. Le chronomètre est déclenché lorsque le nez du premier cheval passe la ligne de départ. Les concurrents reçoivent leur numéro instantanément.
- L'ordre de tri est déterminé par tirage au sort d'un numéro par l'annonceur (juge). La bête portant ce numéro doit être séparée en premier. Par exemple si la numéro 5 est tirée au sort, elle est triée en premier, suivie du 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4. Les bêtes sans numéro ne sont pas triées.
- Les bêtes numérotées sont à trier, le plus rapidement possible, en les faisant passer d'un enclos à l'autre par l'une ou l'autre porte, les numéros pairs par la porte paire, les numéros impairs par la porte impaire. Le choix du premier trieur détermine la porte paire et la porte impaire.
- Le temps s'écoule jusqu'à ce que les têtes de bétail soient triées ou que la limite du temps réglementaire soit atteinte.
- Les bêtes sont séparées dans l'ordre. Si une bête non numérotée ou une bête avec un mauvais numéro passe entièrement la ligne de départ, le juge sanctionne d'un « No-time ». Si lors du tri de la dernière bête numérotée et donc de l'arrêt du temps, une bête sans numéro passe dans la mouvance de celle-ci, le juge sanctionne un « No time »
- L'épreuve se déroule en deux manches (go) de 90s, le passage de la première manche est tirée au sort, celui de la seconde se fait dans l'ordre inverse.
- Si une bête déjà séparée repasse entièrement la ligne de départ, l'équipe est jugée « No time ».
- Une bête est considérée comme séparée lorsqu'elle franchit entièrement la ligne de départ. Le temps est pris en compte lorsque la queue de celle-ci franchit la ligne.

- L'équipe gagnante est celle qui passe le plus de bêtes en un minimum de temps. En cas d'égalité de bêtes et de temps entre plusieurs équipes, l'équipe entrant des bêtes dans les deux manches l'emporte sur celle qui entre la même quantité de bêtes en une seule manche.
- Le chronomètre est arrêté lorsque la queue du dernier animal (la dixième bête dans le bon ordre), a passé la ligne de départ.
- L'équipe qui trie dans l'ordre le maximum des 10 têtes du bétail est mieux placée que l'équipe qui en a trié moins.
- Dans le cas d'une égalité dans le nombre de vaches triées, le temps est déterminant. Pour ce faire, le temps intermédiaire de passage de chaque bête est donc noté. Le temps de passage de la dernière bête passée est enregistré. C'est ce temps qui est pris en compte pour départager les ex-æquo.
- Etant donné la plus grande taille des pens, il est recommandé de ne pas faire plus de 5 gos avec chaque troupeau. Ceci est laissé à l'appréciation du juge.
- La disqualification d'un membre de l'équipe pour comportement antisportif, disqualifie l'équipe entière et le cavalier pour l'ensemble de ses équipes sur le concours. Si par contre, un cavalier est disqualifié au motif de deux avertissements pour contacts violents et / ou non volontaires sur le bétail, son équipe est disqualifiée du concours mais ce cavalier peut cependant prendre le départ avec ses autres équipes sur le concours.

Ranch-Sorting

Principe : Le ranch sorting s'exécute entre deux enclos circulaires (Pens) de 15 à 20 mètres de diamètre. 10 têtes de bétail numérotées de 0-9 et une sans numéro constituent un troupeau total de 11 bêtes. La séparation des deux enclos ou ligne de départ possède une ouverture comprise entre 3 mètres et 5 mètres. Avant le début d'un passage (run) le troupeau est parqué derrière la ligne de départ dans l'un des deux enclos circulaires, l'équipe de cavaliers étant positionnée de l'autre côté de cette ligne dans le second enclos.

- Les cavaliers doivent franchir la ligne de départ dès que le juge en donne l'ordre. Le chronomètre est déclenché lorsque le nez du premier cheval passe la ligne de départ. Les concurrents reçoivent leur numéro instantanément.
- L'ordre de tri est déterminé par tirage au sort d'un numéro par le juge. La bête portant ce numéro doit être séparée en premier. Par exemple si le numéro 5 est tiré au sort, il est trié en premier, suivi du 6, 7, 8, 9, 0, 1 et ainsi de suite. Les bêtes sans numéro ne sont pas triées.
- Les bêtes numérotées sont à trier dans l'ordre chronologique et à faire passer d'un enclos dans l'autre le plus vite possible.
- Le temps s'écoule jusqu'à ce que les têtes de bétail soient triées ou que la limite du temps réglementaire soit atteinte.
- Les bêtes sont séparées dans l'ordre. Si une bête non numérotée ou une bête avec un mauvais numéro passe entièrement la ligne de départ, le juge sanctionne d'un « No-time ». Si lors du tri de la dernière bête numérotée et donc de l'arrêt du temps, une bête sans numéro passe dans la mouvance de celle-ci, le juge sanctionne un « No time »
- L'épreuve se déroule en 3 manches (go) de 90s, le passage de la première manche est tirée au sort, celui de la seconde se fait dans l'ordre inverse. La 3ème manche est constituée des 40 meilleures équipes au cumul des deux premières manches. Lors de cette 3ème manche, le passage des équipes se fait dans l'ordre inverse du classement des deux premières manches. Si le volume d'équipes participant à la finale s'avère plus

important que prévu du fait d'équipes ex aequo, la totalité des équipes incriminées est prise en compte. Le classement final se fait au total des trois manches.

- Si une bête déjà séparée repasse entièrement la ligne de départ, l'équipe est jugée « No time ».
- Une bête est considérée comme séparée lorsqu'elle franchit entièrement la ligne de départ. Le temps est pris en compte lorsque la queue de celle-ci franchit la ligne.
- L'équipe gagnante est celle qui passe le plus de bêtes en un minimum de temps. En cas d'égalité de bêtes et de temps entre plusieurs équipes, l'équipe entrant des bêtes dans les trois manches l'emporte sur celle qui entre la même quantité de bêtes en une seule manche ou dans les deux manches.
- Le chronomètre est arrêté lorsque la queue du dernier animal (la dixième bête dans le bon ordre), a passé la ligne de départ.
- L'équipe qui trie dans l'ordre le maximum des 10 têtes du bétail est mieux placée que l'équipe qui en a trié moins.
- Dans le cas d'une égalité dans le nombre de vaches triées, le temps est déterminant. Pour ce faire, le temps intermédiaire de passage de chaque bête est donc noté. Le temps de passage de la dernière bête passée est enregistré. C'est ce temps qui est pris en compte pour départager les ex-æquo.
- La disqualification d'un membre de l'équipe pour comportement antisportif, disqualifie l'équipe entière et le cavalier pour l'ensemble de ses équipes sur le concours. Si par contre, un cavalier est disqualifié au motif de deux avertissements pour contacts violents et / ou non volontaires sur le bétail, son équipe est disqualifiée du concours mais ce cavalier peut cependant prendre le départ avec ses autres équipes sur le concours.

Dans le cas où un point de ce règlement ne serait pas suffisamment explicite ou qu'un litige issu d'une situation non décrite par ce règlement viendrait à se produire, une décision sera prise par le comité d'organisation et immédiatement appliquée. Le règlement s'en trouverait ainsi modifié et complété.

Epreuves de maniabilité

Cattle Drive

- Il y aura 1 juge principal, et éventuellement 1 juge adjoint.
- Epreuve de conduite d'un troupeau de 10 vaches, sur un parcours composé de 6 obstacles, par une équipe constituée de 4 cavaliers.
- Le troupeau est changé après chaque passage.
- L'épreuve se déroule en une manche.
- Il est interdit d'effrayer le bétail avec fouet, chapeau, corde, bâton, lasso, Romal, rênes, etc. Les «Romals» ou les rênes ne peuvent pas être agités ou frappés sur les « Chaps », seules les mains peuvent être frappées sur les « Chaps ». Le juge peut infliger une pénalité en cas de récidive.

- Le troupeau au pas doit être conduit dans la calme et sans perdre de bête. Le galop est interdit dans la direction du troupeau. il peut toutefois être prit par un cavalier pour contrôler une bête qui s'écarte du troupeau ou pour échapper à une situation dangereuse.
- Seul le juge a pouvoir de décision pour constater une anomalie sur un animal. (Sont concernées, les bêtes agressives, blessées ou au comportement anormal). Le constat d'une anomalie par le juge entraîne automatiquement l'arrêt du jeu et la réattribution d'un nouveau lot de bêtes à l'équipe en compétition.
- La chute d'un cheval ou de son cavalier n'est pas éliminatoire et n'arrête pas le temps. Cependant, toute tentative de travail par un cavalier à pied débouche automatiquement sur une disqualification de l'équipe.
- Les réclamations doivent être déposées au changement de troupeau. Aucune réclamation ne sera acceptée au-delà.
- Si une bête sort de l'arène, en sautant ou en passant au travers des barrières, le juge, en fonction de la responsabilité du cavalier dans la survenance de l'évènement, peut décider soit de le disqualifier pour brutalité, soit d'accorder un nouveau départ.
- En cas de nouveau départ, celui-ci est donné à la fin de la manche. Si plus d'un nouveau départ doit être effectué, les départs sont donnés dans l'ordre des évènements produits.
- Un temps maximum de 10 minutes est attribué, passé ce délai l'équipe sera pénalisée de -30 points par obstacles non franchis.
- En cas d'égalité le meilleur temps sera pris en compte.

Notation :

Il y a 6 ateliers :

N°1 enclos de départ

N°2 contournement des tonneaux

N°3 zone de contention du troupeau et tri d'une vache pour la mettre dans le Pen.

N°4 slalom dans les cônes

N°5 franchissement de la piscine

N°6 retour du troupeau dans l'enclos de départ

- 260 points sont attribués au départ :

- 30 points par atelier.

- 20 points par cavalier de "Hormanship"

Chaque vache compte pour 3 points donc 30 points pour le troupeau et par atelier correctement réalisé.

Une déduction de moins 3 points sera comptabilisé par vache qui ne franchit pas un atelier.

- Le Pen (N°3), pour obtenir la note de 30 il faut avoir mis la bonne vache dans le Pen. Le N° est donné par le juge à l'entrée de la zone de contention.

Moins 3 points par vaches en dehors de la zone de contention du troupeau.

Moins 15 points si la vache désignée n'est pas entrée dans le pen.

Out pour l'atelier si une mauvaise vache entre dans le pen (zéro point).

- Le chrono démarre lorsqu'un cavalier rentre dans l'enclos N°1 et s'arrête lorsque toutes les vaches sont retournées dans l'enclos de départ N°6

Cowboy Mounted Shooting

Introduction

Les responsabilités du "maître d'arène" comprennent: le maintien de la sécurité pour les tireurs et les spectateurs, l'évaluation des pénalités encourues par les cavaliers et l'enchaînement fluide du concours.

L'objectif du Maître d'arène est de terminer le concours avec aussi le peu de pénalités procédurales que possible, ceci grâce à la prévention.

Avant que le premier compétiteur ne démarre, le Maître d'arène doit regarder le parcours sélectionné avec le directeur du match, assurant qu'il n'y a pas de risques de sécurité pour les tireurs ou les spectateurs. Les barils doivent être au minimum à 9 mètres des bords de l'arène.

Le Maître d'arène doit s'assurer que les parcours suggérés soient adaptés à l'arène (taille et forme). Le maître d'arène doit choisir les parcours parmi les parcours CMSA pouvant être exécutés en toute sécurité.

La commission de recours composée des membres responsables des épreuves d'équitation western d'Equiblues est nommée dans le but de dissiper toute controverse au sujet d'une décision venant du Maître d'arène. Voir section. 15.B pour plus de détails.

Le Maître d'arène doit surveiller toute situation potentiellement dangereuse.

Il arrive à tous de faire une erreur. "Juger comme vous le voyez", le processus d'appel est disponible pour gérer les erreurs. Le but est d'avoir un concours fluide. Le maître d'arène ne doit pas prendre un processus d'appel personnellement.

Le maître d'arène vérifie à la réunion des concurrents que tous les nouveaux membres doivent être pré-qualifiés pour s'assurer de leur capacité à négocier le parcours en toute sécurité et de manipuler correctement les armes à feu.

Le concurrent entre dans l'arène.

Le Maître d'arène doit avoir en tête:

- Vérification des portes (elles doivent toutes être fermées).
- Les installateurs de cibles, les spectateurs et les gardiens de portes sont à l'extérieur de l'arène ou dans un endroit sûr.
- Les 10 cibles sont gonflées et à l'emplacement prévu.
- Le chronomètre fonctionne.

Emplacement du Maître d'arène :

Le Maître d'arène peut être monté ou non, sur le côté de l'arène dans la partie où se débute et se termine le parcours. Il est fortement recommandé qu'il reste dans la même zone pendant toute la compétition. Le Maître d'arène peut utiliser ses bras, un drapeau ou une GO-Light afin d'indiquer au concurrent qu'il a la permission de commencer son parcours. Le signal de "Go" du Maître d'arène reste jusqu'à ce que le concurrent soit engagé dans le parcours en traversant la ligne de départ (chronomètre).

Cibles non détruite par des tirs :

Ceci relève d'une décision du maître d'arène, voir section 16.F.

Cibles non gonflées ou sous gonflées :

Si un concurrent demande de remplacer une cible sous gonflée, le maître d'arène demandera aux poseurs de cibles de le faire, si la demande est justifiée. Une fois que le concurrent a franchi la ligne de départ alors il a accepté l'état des cibles. Pas de points en plus ou de re-ride pour cibles sous gonflées.

Le Cowboy Mounted Shooting® est un sport équestre chronométré où les concurrents, montés à cheval, utilisent deux revolvers à simple action, chargés à blanc (cartouche fabriquée selon les normes de la CMSA). Le cavalier doit négocier un parcours spécifique à cheval et toucher 10 cibles. Il existe également une version mixte où les concurrents utilisent un revolver à simple action et une carabine (approuvée) à levier ou à pompe.

Obligations des cavaliers :

Tous les concurrents conviennent de ce qui suit:

- Je comprends que je participe à un sport dangereux pouvant causer des blessures et maladies. En contrepartie du droit à participer à Equiblues et les services fournis pour moi par Equiblues et de ses agents, j'assume donc les risques associés à ma participation aux stages et épreuves. Le candidat est responsable et doit défendre (à ses frais) et indemniser toute tierce partie ayant subi un dommage occasionné par toute action ou omission du candidat. Equiblues exige que ceux qui concourent respectent toutes les exigences légales liées à l'utilisation et la possession des armes à feu utilisées. Il est de la responsabilité de tous les cavaliers de s'assurer qu'ils sont légalement en mesure de posséder ces armes à feu.
- En participant à Equiblues, j'accepte que mon cheval, mon équipement et moi-même puissent être photographiés, filmés ou enregistrés et être réutilisés pour la promotion d'Equiblues sans permission et sans compensation.
- Je m'engage en outre à soutenir et à faire respecter les règles d'Equiblues comme indiquées ci-après. Cet accord de solidarité lie tous les concurrents d'Equiblues afin de respecter les règles.
- Tous les concurrents sont responsables de leur propre sécurité et de celle de leur cheval et doivent rester vigilants au cas où une situation dangereuse se développerait. Dans ce cas, ils doivent le signaler au Maître d'Arène ou à un membre de l'organisation d'Equiblues immédiatement.
- Equiblues propose des stages de formation pour les cavaliers ayant des compétences insuffisantes ou incertaines (niveau équestre et de tir).
- Les responsables des épreuves d'équitation western d'Equiblues ont un pouvoir de décision suprême. Ils entendent et examinent toute faute prétendue et déterminent les actions appropriées en fonction de la gravité de la faute.

Exemples de fautes considérés comme préjudiciables à Equiblues (non exhaustive):

- Comportement menaçant et/ou agressif envers les autres pendant ou après un match.
- Mauvais traitement des animaux.
- Concourir sans être en plein contrôle de ses capacités (ébrété, influence médicamenteuse...)
- Utilisation non autorisée d'une marque déposée.

En tant que concurrent d'Equiblues vous acceptez toutes les décisions des responsables des épreuves d'équitation western d'Equiblues comme définitives.

Sécurité :

- Toute arme doit être considérée comme chargée.
- Toute arme doit rester déchargée jusqu'à ce que le concurrent arrive dans la zone de chargement.
- Aucune arme à feu ne doit être armée sauf immédiatement avant le tir sur une cible.

- Les concurrents doivent s'assurer que leurs armes à feu sont chargées et fonctionnent correctement avant le parcours.
- Les concurrents se doivent de concourir en toute sécurité et de contrôler en permanence la direction de leur arme.
- Les concurrents doivent être formés à utiliser les armes sans créer de situation dangereuse.
- Equiblues oblige l'utilisation de protections auditives lors de la pratique autant pour les cavaliers que pour les chevaux. La protection oculaire est également possible.
- Les gardiens des juniors peuvent être dans l'arène (en dehors de la ligne de chronométrage, dans un endroit sûr approuvé par le maître d'arène) quand le junior concourt.
- Le concurrent assume toute responsabilité associée à sa participation aux compétitions.
- Les concurrents doivent respecter les règles vestimentaires communes à toutes les épreuves d'Equiblues citées ci-dessus.
- Seules 5 cartouches (à blanc) doivent être chargées dans une arme à feu. Ceci de manière à ce que le marteau repose sur un vide avant le parcours. Les membres d'Equiblues peuvent inspecter, à tout moment, toutes les armes à feu utilisées.

Armes à feu :

- Seulement les revolvers de calibre 45 LC, à simple action, conçus avant 1898, ou leurs reproductions, seront autorisés dans les compétitions d'Equiblues. (Colt simple action modèle Army ou Bisley, Smith & Wesson Schofield, Russes, ou Remington 1875 et 1890, Ruger Vaqueros, Bisleys ou Montados).
- Tous les étuis doivent être en cuir de la forme du revolver et capable de maintenir les armes à feu des concurrents pendant les parcours de compétition. Un feedbag ou sacoche n'est pas acceptable (considéré comme être dangereux par Equiblues). Les revolvers doivent être retournés dans leur étui porté au ceinturon, au pommeau ou à l'épaule après utilisation.
- Les armes à feu doivent être maintenues en l'état original (factory state). Les modifications permises se limitent à la gravure et au moletage du marteau (tant qu'il n'y a pas de mouvement latéral ou de soudure). Les poignées spéciales sont permises (y compris les têtes d'oiseaux: comme le Cimarron Thunderer). Les poignées en caoutchouc sont interdites. Le profil externe d'origine doit être maintenu. Toutes les pièces externes doivent suivre le design original de ce modèle. Les tiges d'éjection doivent être maintenues. Les modifications de viseur seront limitées au limage de celui-ci. Les viseurs avant et arrière d'un fusil peuvent être enlevés. Les gâchettes doivent marcher (les marteaux dérapant sont dangereux et interdits). Tous les dispositifs de sécurité installés en usine doivent être maintenus. Toute modification pouvant compromettre la sécurité ou avantager un candidat sont interdites et disqualificatives. Elles peuvent conduire à une sanction disciplinaire. Le concurrent est responsable des armes utilisées en compétition et doit veiller à ce qu'elles soient fonctionnelles et non dangereuses.
- Les poignées "Tête d'oiseau" sont légales pour toute compétition de la CMSA. Cela n'inclut que les armes produites avec une poignée "Tête d'oiseau", ou proposant une poignée "tête d'oiseau" comme un accessoire officiel. L'utilisation de poignées "custom" n'est pas autorisée. Le profil général de l'arme ne peut pas être modifié.
- L'utilisation de ruban adhésif enveloppant la poignée ou le marteau est interdite et disqualificative. En cas d'urgence (poignées brisées) le concurrent peut utiliser un ruban adhésif s'il a l'approbation du Maître d'Arène (sécurité).
- Les Marteaux de style Bisley sont autorisés sur les revolvers à action simple.
- Un Marteau de style Bisley peut remplacer un marteau original dans la mesure où il est du même fabricant. Exemple: Il est légal de remplacer un marteau de Ruger Vaquero avec un marteau Bisley de Ruger.

Munitions (à blanc) :

- Toute munition utilisée à Equiblues doit être approuvée lors de la vérification par un membre de l'organisation d'Equiblues. Tous fournisseurs de munition doivent soumettre des cartouches de leur fabrication à Equiblues pour les essais et certification afin d'approbation.

- Toute munition approuvée par Equiblues doit systématiquement faire éclater un ballon (ballon habilité à être gonflé à l'hélium) situé entre 3 et 6 mètres.
- Aucune munition ne doit avoir une portée effective de plus de 6 mètres pour la sécurité des concurrents et des spectateurs.
- Si la qualité des munitions fournies à un match est en question, Equiblues peut demander à vérifier à nouveau les cartouches.
- Equiblues fournira les munitions. Les concurrents seront dans l'obligation de les utiliser moyennant paiement de leur prix auprès d'Equiblues, soit 10€ par go. Au terme de son go, le compétiteur devra remettre les 10 douilles à l'organisation.

Chevaux :

- Les compétitions Equiblues sont ouvertes à toutes les races équestres y compris les chevaux et les mules. Les concurrents se doivent de rivaliser avec les montures qui sont en bonne santé et en bonne condition physique.
- Un concurrent peut présenter au maximum 2 chevaux et chaque cheval ne peut être monté que 2 fois.
- Aucun abus d'animaux n'est autorisé. C'est une responsabilité du Maître d'Arène. Un premier avertissement précède l'expulsion du concours.
- Le cheval suivi, doit participer à toutes les étapes de l'épreuve. Ne pas le faire entraînera la résiliation de tous les points.

Équipement :

- Les concurrents doivent utiliser des selles de type cowboy. Les selles doivent être en cuir, en bon état.
- Un "mors" signifie le mors de la bride. Il peut être brisée ou solide, à tiges et peut avoir un effet de levier. Tous les mors doivent être exempts de dispositif mécanique et doivent être de type western. La tige ne peut mesurer plus de 22 centimètres mesuré du haut de l'anneau de la bride en bas de l'anneau des rênes. Les tiges peuvent être fixes ou lâches. Le port mesure de 90 mm maximum. Rouleaux et couverture sont acceptables. Les mors brisés, mixés ou bèches sont acceptables, mais doivent être utilisés avec une sangle ou chaîne correctement fixée de manière à faire contact avec le menton de cheval. Les muselières sont autorisées. Les chevaux porteront toujours une selle et un harnais "western". Le type de cuir (brut ou non) et les détails sont libres. Hackamores doivent être recouverts de cuir et ne peuvent avoir de métal visible ou touchant la tête du cheval. Les longes doivent être en cuir, en nylon plat ou en corde d'au moins 2 centimètre de diamètre. Bonnets (sur la tête et / ou sur le front) en corde, sangle en nylon ou en cuir plat (minimum 2 centimètre de diamètre) sont autorisés. Le Maître d'Arène peut interdire tout matériel qu'il estime être irrespectueux du cheval.

Equipements interdits :

- Les sangles en métal (quelle que soit la façon dont elles sont rembourrées ou recouvertes).
- Toute sangle de moins de 1cm de large.
- Les longes et rênes sont autorisées. Ils ne peuvent pas être fixés entre ou autour des antérieurs.

Dans l'arène :

- Seuls les parcours listés dans le livret actuel du CMSA peuvent être utilisés.
- Un parcours de la CMSA doit avoir dix cibles. Un concurrent doit faire le parcours avec deux revolvers à action simple, qui ne doivent être chargés qu'au plus avec 5 cartouches approuvées par Equiblues et par revolver. Les revolvers doivent être utilisés l'un après l'autre. Le premier revolver pour la première moitié du parcours (parcours aléatoire). Après avoir terminé le parcours aléatoire le concurrent doit rengainer le premier revolver et dégainer le deuxième pour la deuxième moitié du parcours appelé le "rundown". Les Revolvers doivent être rengainés dans leur étuis (ceinturon, étuis de pommeau, troussequin, et / ou l'épaule). Les concurrents ne peuvent tenir plus d'un revolver à la fois.
- Le maître d'arène doit faire une inspection du parcours avant que le premier concurrent ne s'engage.

- Le concurrent ne peut entrer dans l'arène au galop.
- Le départ se fait porte fermée ou utilise une allée fermée.
- Un baril ne peut être à moins de 7.50m du bord de l'arène. Les cibles ne peuvent être à moins de 9 mètres du bord de l'arène.
- Les parcours ne peuvent être sélectionnés plus de 18h avant le début de la compétition et doivent être affichés avant le début des évènements.
- Les parcours doivent être sélectionnés dans une liste d'au moins 20 parcours.

Minuterie :

- Une minuterie électronique à faisceau (comme les minuteriers de FarmTek) doit être utilisée. Ce chronomètre sera doublé d'un chronomètre manuel en cas de panne de la minuterie électronique. Le concurrent et le cheval doivent commencer le parcours derrière le faisceau de synchronisation.

Points :

- Le nombre de points accordés à un concurrent est la somme du temps en secondes pris pour effectuer le parcours plus les pénalités. La somme des points de tous les parcours détermine tout placement.
- Les décisions du Maître d'arène sont définitives. Un concurrent peut contester une décision de la même manière que pour toute autre compétition Equiblues (voir ci-dessus).

Pénalités :

- Liste des pénalités :
 - Cible loupée: 5 secondes
 - Baril renversé: 5 secondes
 - Mauvais parcours: 10 secondes
 - Arme tombée: 5 secondes
 - Arme non remise dans l'étui: 5 secondes
 - Parcours non valide, et temps maximum d'exécution: 60 secondes
 - Manipulation des armes à feu dangereuse: 5 secondes par événement
 - Perte du chapeau avant d'engager le parcours de tir: 10 secondes
 - Faire tomber un cône ou porte cible: 5 secondes
1. Une arme à feu qui est tombée une fois que le parcours a été engagé est une arme à feu inutilisable et le compétiteur encourt 5 secondes de pénalité plus les cibles manquées. Un concurrent dont l'arme tombe avant d'engager le parcours peut repasser après que son arme ait été nettoyée sans pénalité. Il n'y a pas de pénalité pour une arme qui tombe après la fin du parcours.
 2. Si un concurrent qui tombe de cheval durant son parcours, le parcours est considéré comme non valide (60s).
 3. Si une arme entre en contact avec le sol de l'arène elle devient inutilisable. Pour des raisons de sécurité le Maître d'arène ou un membre expérimenté d'Equiblues doit la ramasser.
 4. La durée maximum enregistrée (avec pénalités) pour un parcours est de 60 secondes.
 5. Toutes les cibles doivent être touchées par un tir d'une arme du concurrent. Une cible explosant accidentellement avant que le concurrent ne lui tire dessus n'est pas considérée comme touchée. Une cible explosant après que le concurrent lui ait tiré dessus et avant qu'il finisse son parcours est considérée comme touchée.
 6. Renverser un piquet ou cône considéré comme une porte (dans la description du parcours) sera sanctionné d'une pénalité de 5s. Si ce piquet ou cône est aussi une cible, le concurrent reçoit 2 pénalités de 5s.
 7. On considère qu'un concurrent a démarré le parcours une fois qu'il a franchi la ligne de la minuterie. A ce moment, il accepte le parcours tel quel. Aucun défaut (arme, cheval, cibles non gonflées...) ne donne droit à un "re-ride". Si les ballons sont placés dans une position incorrecte (couleurs), suivre le parcours en fonction de la position, pas de la couleur.

8. Si un candidat passe derrière la minuterie il sera considéré comme hors de contrôle et dangereuse et son parcours sera considéré comme non-valable (60 secondes).
9. Si un concurrent retransverse la ligne de temps après avoir terminé son parcours et redémarre la minuterie et que le chronomètre perd le temps du parcours, le parcours sera considéré comme non valable (60s).
10. Si un participant mis au courant pendant ou après un parcours d'une erreur de chronométrage ou un mauvais fonctionnement du chronomètre, il aura le droit à un "re-ride".
11. Si un concurrent franchit la ligne de chronométrage avant de terminer le parcours de tir, son parcours sera considéré comme non-valable (60 secondes).
12. Les "re-ride" doivent être accordés dès que possible. Un "re-ride" remplace complètement le "ride" original qui est complètement annulé.
13. Si un parcours est interrompu, la décision du "re-ride" est prise par le Maître d'arène.
14. Tous les concours Equiblues ont une règle "pas d'excuses". Aucun "re-ride" n'est accordé à cause de problèmes lié au mauvais fonctionnement des munitions.
15. Si un cavalier fait exploser deux cibles d'un seul coup de feu, il est possible d'utiliser la cartouche en surplus pour viser une autre cible (Two Target Rule ou TTR).
16. Tirer dans le dos et autre technique dangereuse donnent 5 secondes de pénalité.
17. Les concurrents sont tenus de porter un chapeau de cow-boy, une bombe ou un couvre-chef approprié dans l'arène. Le chapeau doit rester au-dessus de leur tête jusqu'à ce qu'ils aient franchit la ligne du chronomètre. La pénalité pour tout chapeau qui tombe avant est de 10 secondes.
18. Les concurrents peuvent dégainer et rengainer à tout moment, mais ne peuvent pas avoir plus d'un revolver à la main à un moment donné. Le non-respect de cette règle est sanctionnée pas 5s de pénalité. Si une arme à feu est rangée dans son étui, puis en ressort durant le parcours et se pose sur les jambes du concurrent, il n'y aura pas de pénalité tant que l'arme ne touche le sol et qu'il est rengainé avant de quitter l'arène.
19. Tout doute profite au concurrent.

Règles résultant en pénalités, parcours invalide ou disqualification.

Le non-respect de la règle suivante résulte en une pénalité :

- Ne pas exécuter le parcours comme prescrit dans le livret de règle de le CMSA.

Le non-respect des règles suivantes entraîne l'invalidation du parcours :

- Un coup de feu hors d'un parcours (en tout lieu) encourt une pénalité de 60 secondes pour le propriétaire de l'arme, soit pour le parcours précédent, soit pour le suivant (à la discrétion du Directeur du Match). Si le concurrent effectue tout de même le parcours, il sera disqualifié.
- Démarrer le parcours sans le consentement du Maître d'Arène donne lieu à une pénalité de 60 s.
- Endommager le chronomètre donnera lieu à une pénalité de 60 secondes.
- Si un concurrent charge et/ou tire 6 coup à partir de la même arme dans un parcours.
- Le non-respect du code vestimentaire encourt une pénalité de 60 secondes.
- Passer derrière la minuterie encourt une pénalité de 60 secondes.

Le non-respect des règles suivantes entraîne une disqualification immédiate et éviction potentielle.

- Les boissons alcoolisées sont interdites dans tous endroits où on garde et charge les munitions, l'arène, et ses alentours. Cela inclut tout le monde, concurrents, officiels, les clients ou toute autre personne présente.
- Les concurrents ne doivent pas consommer de boissons alcoolisées avant la fin de leur dernier parcours de la journée, avant qu'ils aient déchargés, examinés, et stocké l'ensemble de leurs armes à feu.
- Les concurrents ne doivent pas ingérer de substance qui pourrait affecter leur capacité à participer sans danger à la compétition. Les produits pharmaceutiques avec ou sans ordonnance qui peuvent causer de la somnolence ou autres déficiences physiques ou mentales sont à éviter.
- L'utilisation de langage abusif ne sera pas tolérée et le Directeur de Match pourra soit donner un avertissement ou disqualifier le concurrent.

- Les concurrents ne doivent pas avoir de munitions réelles sur eux ou dans leurs cartouchières. Seules les munitions inertes peuvent être utilisées dans des bandes de cartouches.
- Les concurrents devront utiliser des munitions certifiées par Equiblues de calibre 45 pour tir à blanc. Aucune munition personnelle ne sera tolérée en catégorie Open.
- Aucun abus envers les animaux ne sera autorisé.
- On ne peut refuser une demande d'inspection d'une arme à feu par un officiel du Match.

Cibles :

- Les cibles utilisées dans les compétitions d'Equiblues sont de « qualité ballon à l'hélium ». Gonflées, elles mesurent de 15 à 22 centimètres de diamètre. Les cibles doivent être de deux couleurs nettement différentes, sauf sur indication contraire du livre de parcours.
- Le support de la cible doit être fait d'un matériau souple comme le PVC ou le polyéthylène ne dépassant pas 2.5cm de diamètre.
- La hauteur standard d'un pôle est de 125 cm, mais peut varier de 60 à 180 cm afin d'augmenter la variété des parcours.
- Un système de gonflage automatique approuvé par Equiblues est aussi admis.

Primes :

L'attribution des primes suivra les règles communes aux épreuves d'Equiblues. Voir détails ci-dessus.

Dans le cas où un point de ce règlement ne serait pas suffisamment explicite ou qu'un litige issu d'une situation non décrite par ce règlement viendrait à se produire, une décision sera prise par le comité d'organisation et immédiatement appliquée. Le règlement s'en trouverait ainsi modifié et complété.

RÈGLEMENT DE L'EXTREME COWBOY ASSOCIATION

Nous avons fait le maximum pour réaliser un règlement Exca le plus exhaustif possible pour la saison 2018.

Si une situation imprévue à cette 8e édition du règlement survenait, la politique décidée par l'Exca serait applicable pour la saison entière. Le comité exécutif de l'EXCA détermine la politique de l'association. Si une règle est contestée lors d'un évènement les juges ont autorité et sont chargés de la faire respecter.

- A. L'Exca est l'association reconnue à établir les règles officielles et les indications de ce sport.
- B. L'Exca reconnaît uniquement les évènements soumis au présent règlement.
- C. L'extreme cowboy racing est un sport équestre polyvalent qui exige du cavalier vitesse, précision et sens du cheval (« horsemanship »).
- D. La sécurité du cavalier et du cheval doivent toujours rester une priorité.
- E. Ce règlement contient les règles spécifiques adoptées par l'extreme cowboy challenge.
- F. Tous les membres de l'association doivent signer et accepter les conditions de participations ainsi que la décharge de responsabilité. Pour les young gun et les youth, les parents ou représentants légaux doivent signer et accepter les conditions de participation ainsi que la décharge de responsabilité.
- G. Lorsqu'une division fait l'objet d'une limite d'âge, l'âge au 1^{er} janvier de l'année sera pris en compte pour toute l'année de compétition.

H. Le tableau de classement mettra en avant la somme harmonisée des temps. Dans l'objectif de recevoir des points bonus, la course doit être terminée en moins de 8 minutes. Toute course non terminée dans le temps maximum autorisé ne recevra aucun point bonus.

I. Un équidé peut être monté une seule fois par division à l'exception des « young guns » et des « youth ». Dans ce cas l'équidé peut être monté au maximum 3 fois.

J. Les cavaliers peuvent monter plusieurs chevaux dans la même division. Ils paient un engagement par cheval. Un même cheval peut être monté par plusieurs cavaliers jusqu'à un maximum de 3 engagements par évènement.

K. La division « non-pro » est prioritaire à la division « ride smart » en raison de la possibilité pour tous de s'engager en « non pro » ce qui n'est pas le cas de la catégorie « ride smart » qui requiert un âge minimum de 55 ans.

L. La division « pro » sera toujours la dernière à concourir dans un évènement Exca.

M. Un « novice », « intermédiaire », « youth », « ride smart » ou « non-pro » peut s'engager en « pro » avec le même cheval.

1. Définitions

L'affirmatif sera utilisé pour les règles, le conditionnel sera utilisé pour les recommandations.

2. Divisions ou catégorie de la compétition

Young gun : âge minimum de 7 ans, âge maximum de 11 ans. Chaque cavalier âgé entre 7 et 11 ans à la possibilité de s'engager dans la division young gun. Les young guns sont autorisés à s'engager dans la catégorie youth avec une autorisation parentale.

- Un young gun peut monter au maximum 2 chevaux ;
- La course doit être constituée de 8 obstacles, la note finale sera attribué sur : le passage de ces obstacles, le horsemanship et le temps ;
- Les obstacles sont de niveau 1 et 2.

Youth : âge minimum de 12 ans, âge maximum de 17 ans.

- Un youth peut monter au maximum 3 chevaux ;
- Une course devra comprendre 13 obstacles ainsi qu'une note de horsemanship et de temps,
- Les obstacles sont de niveau 1 à 4.

Novice : âge 18 ans et plus. La division novice est créée pour les cavaliers qui n'ont que les manoeuvres de base comme le galop, le reculer et les déplacements latéraux (side pass) etc. et qui n'ont pas de Résultat dans d'autres disciplines. La division Novice est considérée comme le niveau « découverte » qui permettra

au cavalier de développer sa confiance et ses compétences pour passer dans la division intermédiaire. Les cavaliers novices sont autorisés à concourir dans la catégorie supérieure.

A l'issue de la saison de compétition, une décision sera prise par le bureau d'imposer à un cavalier novice de changer de catégorie. Pour ce faire, le bureau procèdera à une étude statistique basée sur le nombre de

victoires d'un cavalier novice dans sa divisions par rapport au nombre de concours effectués et au nombre de participants à chacun de ces concours. Le Bureau peut prendre en considération les recommandations des juges et des organisateurs concernant la division appropriée du cavalier novice. Un cavalier qui a été changé de catégorie peut formuler un recours auprès du bureau pour rester en novice.

- La course novice comprend 10 obstacles, une note de horsemanship et une note de temps ;
- Les obstacles sont de niveau 1 à 3.

Intermédiaire : la catégorie intermédiaire est destinée aux cavaliers prêts à concourir dans un niveau supérieur à la catégorie novice mais pas encore en catégorie non-pro et qui ne reçoit aucune compensation

pour l'équitation ou l'entraînement des chevaux, poneys ou mules. Un cavalier concourant dans la catégorie intermédiaire a amélioré ses compétences et sa confiance notamment dans les manoeuvres de base et la gestion de la vitesse, et il est prêt pour relever les défis de ce niveau supérieur. Un cavalier intermédiaire a une certaine expérience en compétition dans les sports équestres.

A l'issue de la saison de compétition, une décision sera prise par le bureau d'imposer à un cavalier intermédiaire de changer de catégorie. Pour ce faire, le bureau procèdera à une étude statistique basée sur

le nombre de victoires d'un cavalier intermédiaire dans sa divisions par rapport au nombre de concours

Règlement officiel Exca international 3 /32

effectués et au nombre de participants à chacun de ces concours. Un cavalier qui a été changé de catégorie

peut formuler un recours auprès du bureau pour rester en intermédiaire.

- Un cavalier intermédiaire ne peut pas concourir dans une catégorie inférieure ;
- La course intermédiaire comprend 13 obstacles, une note de horsemanship et une note de temps ;
- Les obstacles sont de niveau 1 à 4.

Non-pro : un cavalier non-pro est expérimenté mais ne doit pas recevoir de compensation financière pour le travail ou l'entraînement des chevaux, poney, mule ou tout autre équidé. Cette catégorie concerne tous les cavaliers de 18 ans et plus sauf pour les youth justifiant d'une autorisation parentale.

- La course non-pro comprend 13 obstacles, une note de horsemanship et une note de temps ;
- les obstacles sont de niveau 1 à 5.

Pro : un cavalier est considéré comme pro lorsqu'il est âgé de 18 ans ou plus et qu'il perçoit une forme de compensation pour le travail ou l'entraînement de chevaux, poneys ou mules.

- Un pro peut monter un nombre illimité de chevaux dans la catégorie pro et peut également concourir dans la division futurity ;
- Pour pouvoir concourir dans un niveau inférieur, le cavalier ne doit avoir perçu aucune forme de rémunération pendant une période de 5 ans avant de formuler une demande pour concourir à un niveau inférieur ;
- La course pro comprend 13 obstacles, une note de horsemanship et une note de temps ;
- Les obstacles sont de niveau 1 à 6.

Ride Smart : cette division concerne les « non-pro » de 55 ans et plus.

- La course comprend 13 obstacles, une note de horsemanship et note de temps ;
- Les obstacles sont de niveau 1 à 5.

Les concurrents enregistrés en « non pro » ou ride smart ne peuvent pas concourir en novice ni en intermédiaire. Mais les membres peuvent renouveler leur licence une catégorie inférieure telle qu'intermédiaire.

Futurity : cette catégorie est réservée aux chevaux de 3 et 4 ans.

- Les futurity peuvent être montés par des cavaliers âgés de plus de 12 ans ;
- La catégorie futurity n'est proposée qu'à l'occasion des championnats du monde ;
- Tous les chevaux doivent être âgés de 3 ou 4 ans pendant la saison de compétition au cours de laquelle ils participeront aux championnats du monde ;
- Un cheval futurity devra être engagé avant le 1^{er} aout de l'année pour être accepté aux championnats du monde ;
- Chaque engagement tardif fera l'objet de pénalités de retard de 100 \$;

Toutes les races sont acceptées. Les chevaux ne sont pas obligatoirement enregistrés. Les équidés sans

papier devront faire l'objet d'un examen dentaire prouvant leur âge ;

- Les engagements en futurity seront versés comme suit :
- 250 \$ accompagnés du formulaire de candidature au 1^{er} aout,
- 100 \$ au 1^{er} septembre,
- 100 \$ au 1^{er} octobre,

A noter : une tolérance de 10 jours est accordée, cachet de la poste faisant foi. Chaque engagement reçu après la période de tolérance fera l'objet d'une pénalité de retard de 25 \$ supplémentaires ;

Règlement officiel Exca international 4 /32

- Si un cheval futurity se blessait, à partir de la date d'engagement aucun frais engagé ne serait remboursé mais ces frais pourront être réaffectés ;
 - Tous les concurrents et/ou propriétaires doivent être adhérents à l'Exca ;
 - Le formulaire d'engagement est disponible sur le site internet de l'Exca et peut être transmis par courrier ou par email au bureau Exca ;
 - Tout cheval engagé en futurity peut concourir uniquement en « green horse » pour rester éligible aux championnats du monde.
- Green Horse : la catégorie green horse concerne les chevaux de tout âge qui débutent dans la discipline.
- Un green horse peut avoir n'importe quel âge ;
 - Un green horse peut être monté par tout cavalier de 12 ans et plus ;
 - Les points ne seront pas enregistrés par l'Exca ;
 - Les obstacles sont de niveau 1 à 3 ;
 - Il n'y a pas de catégorie green horse aux championnats du monde ;
 - Un green horse ne peut pas être monté dans une autre catégorie ;
 - Les résultats des green horse doivent être enregistrés sur un tableau séparé car ils ne sont pas adressés au bureau Exca et les points ne sont pas pris en compte.

3. Évènements officiels

Un club doit soumettre au planning ses évènements au minimum 30 jours à l'avance.

Les frais annuels d'adhésion sont de 265 \$ par club (260 \$ pour les renouvellements). Un club peut accueillir un ou plusieurs concours par an.

Le club établi lui-même le montant des engagements pour chacun de ses évènements. L'Exca recevra 10 \$ de frais d'administration par engagement. Par exemple, pour une estimation des charges à 50 \$ par cavalier, l'Exca recommande de proposer des engagements à 60 \$ par cavalier pour couvrir les dépenses et assurer le versement de 10 \$ de frais d'administration.

Si un club décide d'offrir une boucle portant le logo de l'Exca ou utilisant le terme « extreme cowboy association » ou « extreme cowboy race », il se trouve dans l'obligation de commander sa/ses boucles auprès du bureau Exca. Aucune exception n'est accordée.

A la suite de chaque évènement Exca, le club doit adresser le tableau des scores à results@extremecowboyassociation.com et adresser les frais d'administration de 10 \$ par cavalier et par évènement dans un délai de 5 jours ouvrés. Attention : les frais sont réduits à 5 \$ pour l'international. Tous les scores non soumis dans un délai de 5 jours ouvrés feront l'objet d'une pénalité de retard de 50 \$ par jour.

Aucun point ne sera pris en compte ni publié avant que les documents et frais aient été adressés au bureau.

4. Sécurité

Chaque cavalier doit concourir conformément à ses capacités.

Règlement officiel Exca international 5 /32

Traduction C.Mullot.

Un cavalier éjecté ou qui tombe peut continuer à concourir s'il est en capacité d'attraper sa monture et de remonter en selle sans assistance en moins d'une minute.

Dans le cas où un cheval sort de la délimitation du parcours, le cavalier est éliminé pour cette manche. Tout cavalier doit s'assurer que son cheval est en condition de concourir dans le challenge d'extreme cowboy race.

Les parents ou les représentants légaux doivent être présents lorsqu'un young gun est en course. La présence du représentant légal est demandée pour la sécurité et non pour coacher les cavaliers lorsqu'ils traversent les obstacles.

Dans un objectif de sécurité, de justice et d'assurance, il est interdit à tous de suivre un cavalier à cheval pour coacher, promouvoir, encourager ou assister un cavalier de n'importe quelle division.

Si un young gun, un youth ou un ride smart devait descendre de cheval, il est autorisé à utiliser un montoir. Il est interdit de faire la courte échelle.

Le représentant légal assume l'entière responsabilité du cavalier de moins de 18 ans.

5. Le challenge extreme cowboy

- Les obstacles sont classés de 1 à 6 en fonction de leur niveau de difficulté, 1 étant le plus facile et 6 étant le plus difficile ;
- 8 obstacles doivent être prévus pour les youngs guns, plus une note de horsemanship et une note de temps ;
- 10 obstacles doivent être prévus pour les novices, plus une note de horsemanship et une note de temps ;
- Toutes les autres catégories doivent comporter 13 obstacles, plus une note de horsemanship et une note de temps ;
- Lors du championnat régional, le bureau Exca déterminera le nombre d'obstacles retenus pour les championnats du monde ;
- Le parcours des young guns comporte des difficultés de niveau 1 et 2 ;
- Le parcours des youth comporte des difficultés de niveau 1 à 4 ;
- Le parcours des novices comporte des difficultés de niveau 1 à 3 ;
- Le parcours des intermédiaires comporte des difficultés de niveau 1 à 4 ;
- Le parcours des non-pro et ride smart comporte des difficultés de niveau 1 à 5 ;
- Le parcours des pro comporte des difficultés de niveau 1 à 6 ;
- Le parcours des futurity comporte des difficultés de niveau 1 à 6 ;
- Les obstacles du parcours doivent être affichés une heure avant le départ sans être numérotés.

6. Les sauts, contre hauts et contre bas

Les obstacles fixes sont limités à 56 cm ;

Les contre hauts sont limités à 91,5 cm ;

Les contre bas sont limités à 137 cm.

7. Les obstacles doivent être construits en gardant à l'esprit la sécurité du cheval et du cavalier

Par exemple, pas de bord tranchants ni d'angle franc autour de l'obstacle, à l'abord ni à la réception.

8. Les obstacles du challenge

Le niveau des obstacles est déterminé entre parenthèse après l'intitulé de chaque obstacle.

Chaque division est limitée à un niveau de difficulté qu'il est autorisé d'atteindre. Il appartient au cavalier d'évaluer sa capacité et son aptitude par rapport à l'objectif à atteindre grâce à sa complicité avec son cheval. Le cavalier ne doit pas s'engager sur un obstacle qu'il juge au-dessus de ses capacités. Dans ce cas, il

ne doit pas passer l'obstacle et se diriger vers le suivant.

Chaque obstacle doit faire l'objet d'une limite de temps de 30 secondes. Le décompte commence quand le cavalier commence à aborder l'obstacle ou à négocier son abord. Si le temps est écoulé, un coup de sifflet retenti pour que le cavalier se rende sur le prochain obstacle. Les juges peuvent autoriser le cavalier à continuer pourvu que le couple cavalier-cheval ait réalisé un important progrès dans le franchissement de l'obstacle au moment du coup de sifflet.

Si le cavalier n'a pas terminé de traverser l'obstacle, les points seront attribués ou déduits sur la base de sa

tentative. Une tentative valide peut scorer entre 0,5 et 2 points. Les juges ne peuvent pas attribuer de zéro si la tentative était réussie.

Si le cavalier omet un obstacle et commence le suivant, il ne peut pas retourner sur l'obstacle qu'il a oublié.

Si le cavalier retourne sur l'obstacle manqué (qu'importe le moment), il sera disqualifié pour cette manche. L'oubli de l'obstacle est sanctionné par un score de zéro et de 30 secondes de pénalité pour chaque obstacle.

Les obstacles ne sont pas numérotés sur le parcours.

9. Système de notation et de jugement

L'explication qui suit présente le système de notation de l'Exca. C'est de cette manière que les juges observent et notent chaque obstacle. Cette explication est incluse pour aider les cavaliers à apprendre les méthodes de notation.

Chaque obstacle est noté entre 1 et 10 point. On considère que la note de 5,5 points correspond à la moyenne.

Chaque obstacle est constitué de 3 étapes :

- L'abord de l'obstacle (de +1 à -1) ;
- L'obstacle en lui-même (de 0 à 8 points) ;
- La sortie de l'obstacle (de +1 à -1).

Bien qu'il y ait 3 étapes à prendre en compte, les juges attribuent une seule note par obstacle. L'objectif est de valoriser le horsemanship et de permettre aux juges d'attribuer des notes précises pour chaque obstacle

afin d'identifier les points d'amélioration.

Voici le détail du système de notation recherché par les juges:

• L'ABORD

Chaque cavalier commence à aborder l'obstacle avec la note de zéro et acquiert ou perd un quart de point (0,25 point) en fonction de sa performance. Le total des points de l'abord ne peut être inférieur à -1 ni supérieur à +1.

L'abord de chaque obstacle peut nécessiter une transition descendante au trot ou au pas depuis le galop. L'Exca insiste sur l'importance de monter son cheval avec des rênes détendues. Le juge notera l'action de rênes pour effectuer une transition ou entamer une manoeuvre.

La transition descendante doit être souple, douce et équilibrée. Le cheval doit répondre de manière volontaire et calme aux demandes du cavalier et se montrer dans une attitude d'écoute.

Le cheval doit démontrer son dressage dans les transitions et répondre aux demandes avec réactivité. Le cheval ne doit pas se montrer soumis par la force ni ouvrir la bouche ou secouer la tête pour résister.

L'abord doit être le plus droit et fluide possible.

Pénalités : - 0,25 point par faute

- Galoper à faux
- Bouche ouverte
- Allures désassemblées
- Utiliser les éperons avec excès
- Maintenir l'équilibre avec les rênes
- Avancer trop rapidement lorsque les conditions ne le permettent pas
- Avoir une main trop forte
- Aborder un obstacle à une vitesse excessive qui peut créer un risque pour le cheval ou le cavalier
- Ne pas maintenir le cheval sur son postérieur lors des pivots
- Incurver son cheval lors des pivots au lieu de le garder droit

Bonus : + 0,25 point par action

- Partir et rester au galop sur le bon pied
- Monter rênes détendues
- Maintenir son cheval sur les postérieurs lors des pivots
- Réaliser des pivots rapides et avec rectitude
- Effectuer des sliding stop (arrêts glissés) forts, sans contact, sans tête relevée ni bouche ouverte
- Vitesse cadencée et contrôlée
- Reculer à travers un obstacle avec fluidité, cadence et vitesse avec un cheval qui cède la nuque et monte

l'encolure

- Garder un cheval rassemblé en traversant les obstacles

• LES OBSTACLES

Le cavalier débute la notation de l'obstacle avec 5,5 points. Un juge peut attribuer un maximum de 3 point pour l'exécution d'un obstacle et peut déduire autant de points que nécessaire jusqu'à atteindre la note de zéro. La note maximum est de 8. Le cavalier peut être récompensé ou pénalisé par tranches de 0,25 points comme indiqué ci-dessous.

Après une transition dans une allure appropriée et sécuritaire, le cheval doit agir comme s'il connaissait déjà l'obstacle. L'Exca recherche des chevaux qui travaillent rênes souples et légères.

Idéalement, le cheval et le cavalier semblent confiants et même un peu détendus. Le horsemanship est aussi important que la vitesse et le contrôle.

Règlement officiel Exca international 8 /32

Traduction C.Mullot.

Pénalités : - 0,25 point par faute

- Galoper à faux
- Bouche ouverte
- Allures désassemblées
- Utiliser les éperons avec excès
- Maintenir l'équilibre avec les rênes
- Avancer trop rapidement lorsque les conditions ne le permettent pas
- Avoir une main trop forte
- Aborder un obstacle à une vitesse excessive qui peut créer un risque pour le cheval ou le cavalier
- Ne pas maintenir le cheval sur son postérieur lors des pivots
- Incurver son cheval lors des pivots au lieu de le garder droit
- Sliding stop fort avec trop d'action sur la bouche entraînant déséquilibre et tête en l'air

Bonus : + 0,25 point par action

- Partir et rester au galop sur le bon pied
- Monter rênes détendues
- Maintenir son cheval sur les postérieurs lors des pivots
- Réaliser des pivots rapides et avec rectitude
- Effectuer des sliding stop (arrêts glissés) forts, sans contact, sans tête relevée ni bouche ouverte
- Vitesse cadencée et contrôlée
- Reculer à travers un obstacle avec fluidité, cadence et vitesse avec un cheval qui cède la nuque et monte l'encolure
- Garder un cheval rassemblé en traversant les obstacles

• LA SORTIE DE L'OBSTACLE

Lors de la sortie de l'obstacle, le cavalier peut être sanctionné de +1 à -1 point acquis ou perdu par tranche de 0,25 point en fonction de sa performance.

Quitter un obstacle est certainement plus facile à faire et à juger. La traversée de l'obstacle aura un fort impact sur la sortie de l'obstacle. Pour un obstacle correctement franchi, l'Exca attend une sortie fluide et une trajectoire efficace jusqu'au prochain obstacle.

Ceci comme un cavalier de saut qui franchi son obstacle en visant déjà le prochain.

La transition montante doit se faire de manière fluide et sur le bon pied par rapport à la trajectoire. Galoper sur le bon pied est très important à cette étape mais peut ne pas être pris en compte en fonction des paramètres de l'obstacle.

Beaucoup de cavaliers repassent au trot pour pouvoir repartir sur le bon pied pour aborder le prochain obstacle. Le galop sera pris en compte dans la note de horsemanship.

L'équilibre, la cadence et la confiance sont des éléments essentiels que l'Exca observe à l'abord, dans le franchissement et dans la sortie de l'obstacle. La fluidité au cours des transitions doit sembler naturelle.

Règlement officiel Exca international 9 /32

Traduction C.Mullot.

Pénalités : - 0,25 point par faute

- Galoper à faux
- Bouche ouverte
- Allures désassemblées
- Utiliser les éperons avec excès
- Maintenir l'équilibre avec les rênes
- Avancer trop rapidement lorsque les conditions ne le permettent pas
- Avoir une main trop forte

- Aborder un obstacle à une vitesse excessive qui peut créer un risque pour le cheval ou le cavalier
- Ne pas maintenir le cheval sur son postérieur lors des pivots
- Incurver son cheval lors des pivots au lieu de le garder droit

Bonus : + 0,25 point par action

- Partir et rester au galop sur le bon pied
- Monter rênes détendues
- Maintenir son cheval sur les postérieurs lors des pivots
- Réaliser des pivots rapides et avec rectitude
- Effectuer des sliding stop (arrêts glissés) forts, sans contact, sans tête relevée ni bouche ouverte
- Vitesse cadencée et contrôlée
- Reculer à travers un obstacle avec fluidité, cadence et vitesse avec un cheval qui cède la nuque et monte l'encolure
- Garder un cheval rassemblé en traversant les obstacles

Un score de 8 ou 9 indique que le couple a effectué un abord, un franchissement et une sortie exceptionnels. Un franchissement parfait enregistrant la note de 10 doit rester extrêmement rare.

10. Showboating ou fanfaronade

Les cavaliers ne sont pas autorisés à ajouter à un obstacle des composants qui ne sont pas nécessaires sans

obtenir l'approbation des juges.

Si un élément est ajouté sans autorisation il sera qualifié de « frime » et des points seront déduits du score correspondant à l'obstacle.

Si les cavaliers ont une idée créative, ils doivent consulter les juges au préalable et avant l'évènement. L'originalité et l'initiative sont encouragées quand elles ne prennent pas de temps supplémentaire.

11. Proposition de changement des règles

Lorsque quelqu'un a une idée de nouvelle règle ou une proposition de modification d'une règle existante, il est encouragé à faire part de sa proposition à l'Exca. Pour cela, il convient de soumettre la suggestion au club local ou au bureau national de référence. Ils transmettront la proposition au bureau Exca.

12. Demande d'approbation d'un obstacle

Si vous souhaitez utiliser un obstacle non référencé dans votre concours, n'hésitez pas à contacter l'Exca par email à president@extremecowboyassociation.com

13. Jugement

Les juges doivent être des membres Exca et doivent avoir réussi le test de juge disponible sur le site Exca. Les frais sont de 35 \$. Chaque candidat devra soumettre le test complété à l'adresse suivante :

president@extremecowboyassociation.com

Le test sera noté et le candidat recevra une notification de résultat.

Un score de 90% de bonnes réponses ou plus est exigé pour obtenir la certification de juge. Le juge recevra

sa carte de juge et un exemplaire du règlement.

Le juge peut être de niveau 1 à 5 en fonction de son expérience et de sa réputation. Le niveau 5 est le plus élevé et le niveau 1 est le moins élevé. Tous les juges sont encouragés à participer à un séminaire animé par Craig Cameron. Les détails des séminaires sont disponibles sur www.craigcameron.com

Si un candidat échoue au test, il pourra bénéficier d'un tarif réduit pour repasser ce test.

Si un candidat échoue une seconde fois au test, il devra attendre une période de 60 jours avant de repasser

l'examen. Le tarif sera alors à nouveau à taux plein.

A noter : du fait du développement croissant de l'Exca dans certaines régions, il se peut qu'il soit difficile de trouver des juges dans certains secteurs. Si cela se produisait, il faudrait contacter le bureau Exca par email

à l'adresse suivante : president@extremecowboyassociation.com pour demander une dérogation.

Chaque concours doit être jugé par deux juges certifiés.

Il est déconseillé aux juges de juger un membre de leur famille.

Il est déconseillé qu'un organisateur juge son propre évènement.

Il est recommandé que chaque juge ait un secrétaire pour noter les points attribués.

Les juges ont la connaissance et savent estimer le horsemanship. Ils jugent sur la base de la recherche d'un

bon horsemanship et de la vitesse sous contrôle.

Les juges portent une attention particulière à l'équilibre, la cadence, la souplesse de la main, l'utilisation des jambes et de l'assiette et à la vitesse contrôlée. Ils prêtent également attention à ce que le cheval galope sur le bon pied à l'abord, dans l'obstacle et en sortant de l'obstacle en fonction de la trajectoire jusqu'au prochain obstacle.

Les juges doivent connaître les différentes races et tenir compte de leurs spécificités dans leur jugement. Par exemple, un juge ne doit pas favoriser une race qu'il préfère et ne doit pas lui attribuer une meilleure notation si la course ne le mérite pas. Les juges doivent garder à l'esprit que l'objectif est un jugement correct et qu'il ne s'agit pas d'un concours de popularité.

Un juge peut demander à n'importe quel cavalier de retirer sa bride après la course et disqualifier le cavalier et son cheval si ce dernier présente des saignements ou blessures liées à une main brutale du cavalier.

Les juges peuvent disqualifier un concurrent sur le champ et sans avoir à fournir d'explication s'ils estiment qu'il y a violence envers un animal ou transgression du présent règlement.

Règlement officiel Exca international 11 /32

Traduction C.Mullot.

Un juge peut disqualifier un concurrent s'il apparaît qu'il a consommé de l'alcool, des produits stupéfiants, dopants et/ou illicites.

Si un juge estime qu'un cheval n'est pas en état de concourir pour quelle que raison que ce soit, celui-ci peut être disqualifié.

Si un concurrent n'est pas en capacité de terminer une course, il sera disqualifié de la manche. S'il y a d'autres manches, il pourra être autorisé à y participer.

Les juges ne doivent pas bavarder ni échanger pendant qu'un cavalier concourt et est en cours de notation.

A la discrétion des juges, un concurrent peut être amené à recommencer son tour dans le cas où un événement extérieur viendrait perturber la compétition. Si un tel événement se produisait, le concurrent devrait terminer sa course, se faire annoncer son temps et demander à recommencer son tour. La demande devra être formulée dans la minute qui suit la fin de la course.

Si un second passage est autorisé, le concurrent effectuera son second tour après le dernier passage de la catégorie du jour. La décision des juges ne pourra pas faire l'objet de contestation.

Les juges doivent signer les feuilles de notation avant de les adresser au bureau pour effectuer les calculs.

Si un concurrent décide d'adresser une plainte au sujet d'un juge, des frais administratifs seront facturés 50 \$. La plainte est enregistrée par le bureau régional et l'organisateur. Si elle est estimée recevable, les frais seront remboursés. Le bureau régional adressera un rapport écrit comprenant ses conclusions à l'adresse suivante : president@extremecowboyassociation.com

Un juge peut être renvoyé par le bureau Exca s'il tient des propos ou fait preuve de gestes ou de comportements estimés préjudiciables à l'association.

14. Équipement

Tous les équipements doivent être liés à l'équitation traditionnelle western, australienne, sauf indication différente pour certains événements.

Les hackamores mécaniques, martingales de tous types, caveçons, muserolles allemandes, muserolles croisées, toutes autres muserolles passant sous le mors et toutes formes de mors de bride ou de mors coulissants sont interdits.

Un bosal est considéré comme un caveçon sauf lorsqu'il est utilisé avec les rênes traditionnelles (mécate). Cependant, le bosal ne doit pas être utilisé avec une corde supplémentaire (spécificité californienne).

Il est autorisé de monter sans bride et sans selle.

15. Ordre de passage

L'ordre de passage devra être déterminé par l'une des 3 méthodes suivantes :

- tirage au sort électronique,
- tirage au sort des concurrents présents,
- ordre de réception des engagements.

L'ordre de passage ne pourra pas être contesté et les concurrents doivent le respecter. L'ordre pourra être modifié sur demande exceptionnelle.

Règlement officiel Exca international 12 /32

Traduction C.Mullot.

Les cavaliers doivent être prêts à concourir dans l'ordre de passage. Le cavalier qui n'est pas prêt à concourir au moment de son passage est passible de disqualification pour la manche concernée.

16. Reconnaissance

Les cavaliers marchent le parcours avec les juges avant le concours. Aucun cheval ne sera autorisé sur le parcours pendant la reconnaissance ni pendant la durée de l'évènement.

Les obstacles et le règlement de la course sont présentés lors de la reconnaissance.

Seuls les cavaliers sont autorisés à poser des questions concernant les obstacles et les règles de la course.

Les concurrents doivent connaître le règlement et il leur appartient de comprendre le franchissement attendu pour chaque obstacle et de connaître l'ordre des obstacles avant le début de la course.

Il est autorisé de faire procéder à une seule reconnaissance pour toutes les catégories. Dans ce cas, chaque

obstacle utilisé pour la compétition du jour doit être présenté. Il appartient au concurrent de déterminer la manière de franchir l'obstacle en fonction de sa catégorie et de retenir la succession de ces obstacles.

S'il est prévu une seule reconnaissance pour toutes les catégories, l'organisation doit remettre à chaque concurrent un plan descriptif du parcours par catégorie.

17. Égalité

En cas d'égalité à l'issue du concours, le gagnant est celui qui enregistre le meilleur temps.

18. Chronométrage

Il est possible d'effectuer le chronométrage aux moyens de chronomètres électroniques ou de deux montres au minimum. Un chronomètre spécifique supplémentaire devra être utilisé pour le décompte des 30 secondes par obstacle.

Il est possible de déterminer un chronomètre principal et un second utilisé pour la détermination du temps total.

19. Tenue vestimentaire

- Il est recommandé d'adopter une tenue traditionnelle d'équitation western ou australienne.
- Les jeans de couleur sont autorisés.
- Les cavaliers doivent porter des chemises à manches longues et boutonnées.
- Les cavaliers doivent porter des bottes d'équitation avec un talon. Les baskets ne sont pas autorisées.
- A l'exception des marques de fabricant, les logos sont interdits sur les chemises, vestes et pantalons, sauf s'ils ont été au préalable autorisés par le bureau Exca.
- Les cavaliers doivent porter un chapeau de style western ou un casque homologué. Les casquettes ne sont pas autorisées.
- Les chaps et les éperons ne sont pas obligatoires.

20. Obligations des membres Exca

Etre membre Exca est un privilège et non un droit.

Le bureau Exca a autorité pour sanctionner un membre, un juge ou un club Exca.

Il est demandé de faire preuve d'un bon esprit sportif à tout instant. Tout manquement est passible d'une amende pouvant aller jusqu'à 250 \$, une suspension ou une révocation de l'adhésion Exca.

Un concurrent ne peut pas être exclu d'un concours sans avoir commis un acte considéré comme préjudiciable à l'Exca.

Les membres sont responsables de leur sécurité et de celle de leurs chevaux.

Exemple d'action considérée comme préjudiciable à l'Exca :

- Comportement agressif ou menaçant envers autrui pendant ou après la compétition,
- Acte douteux envers ou au sujet d'un cheval ou d'un équipement d'un concurrent,
- Non versement des cotisations à l'Exca,
- Participation sous l'influence de produits dopants ou stupéfiants,
- Il est strictement interdit aux organisateurs, aux bénévoles et au personnel de consommer toute forme d'alcool pendant l'évènement,
- Utilisation sans autorisation de la marque Exca,
- Non-respect du règlement lors des évènements officiels.

21. Fraternalisation

Les cavaliers ne doivent pas fraterniser avec l'équipe organisatrice et les représentants Exca pendant l'évènement ni en dehors jusqu'à ce que l'évènement entier soit clos.

22. World Qualifying Events : simple point (WQP) ou double point (DWQP)

Il s'agit des concours qualifiants pour les championnats du monde.

WQP (simple points) : frais d'administration simple pour chaque concours.

DWQP (double points) : frais d'administration doubles pour chaque concours.

Il n'est pas possible de prévoir plus de deux WQP ou DWQP sur un seul concours et en un week-end.

Le fait de limiter le nombre de concurrents sur un concours doit être annoncé 30 jours à l'avance sur le site internet Exca.

Aucun WQP ne sera autorisé à se dérouler à la même date que le Championnat régional de la même région.

Il doit y avoir au minimum 2 juges Exca pour un événement. Lorsqu'il y a deux juges, les résultats des deux juges sont cumulés puis divisés en deux pour déterminer le résultat définitif de la manche.

Chaque concurrent doit être prêt à partir lorsqu'il est appelé à passer conformément à l'ordre de passage annoncé. Si un concurrent n'est pas prêt à partir dans les 30 à 60 secondes qui suivent la sortie du cavalier précédent, il peut être disqualifié pour la manche concernée.

23. Exca Cowboy Classic (Triple Points, simple frais d'administration)

Tout club affilié EXCA actuel peut demander l'organisation d'un événement EXCA Cowboy Classic.

Celui-ci doit être pré-approuvé par le bureau

Celui-ci doit être associé à un autre événement majeur comme un salon par exemple.

24. Exca State Championships (double points, simple frais d'administration)

Les dates du championnat d'état doivent être approuvées par l'Exca.

Chaque état peut proposer un championnat.

Chaque championnat doit proposer les sept catégories.

Tout membre peut concourir au championnat d'État.

25. Exca Regional Championship (triple points, simple frais d'administration)

Chaque région doit proposer un championnat régional.

Les dates et lieux des championnats régionaux doivent être approuvés par l'Exca et peuvent être organisés à n'importe quelle période de l'année pourvu que la date soit antérieure aux championnats du monde.

Les championnats régionaux doivent proposer les sept catégories.

Chaque membre Exca peut participer au championnat régional.

Un championnat régional doit être un événement à part entière et ne peut être cumulé avec un autre concours.

Chaque région peut limiter le nombre d'engagements sur la base du premier engagé, premier pris en compte.

Un championnat régional doit faire appel à au moins un juge de niveau 3.

Dans chaque région Exca, les cowgirls et cowboys cumulant le plus grand nombre de points par région pourront recevoir une mention. Tous les points accumulés au cours de la saison seront pris en compte pour

la détermination du Champion régional de chaque division.

Un membre Exca doit concourir le championnat régional avec l'objectif de remporter le titre. Une exception peut être soumise au bureau Exca pour une autorisation en cas de décès d'un membre de la famille.

26. EXCA International/Provincial Championship series (quintuple points, simple frais d'administration)

Les dates et le lieu des championnats internationaux / provinciaux doivent être approuvés par l'EXCA.

Chaque pays / province peut avoir un championnat international / provincial.

Les championnats internationaux / provinciaux doivent offrir les sept divisions.

Tout membre de l'EXCA peut participer à un championnat international / provincial.

Un championnat international / provincial est un événement indépendant.

27. Exca World Championship

Les dates et lieux des championnats du monde doivent être approuvés par l'Exca.

La qualification pour concourir nécessite que le cheval et le cavalier doivent être dans les 60 meilleurs pourcents (60%) de leur catégorie dans le classement global.

Un cheval peut se substituer à un autre pour le championnat du monde uniquement sur certificat médical d'un vétérinaire stipulant que le cheval ne peut pas poursuivre la saison. Le cheval de substitution ne doit pas avoir remporté un titre de champion du monde au cours des trois dernières années.

28. Les chevaux

Les chevaux des concurrents peuvent être issus de n'importe quelle race et n'importe quel croisement. Il n'y a aucune restriction d'âge ni de genre, sauf pour les concours réservés à certaines classes d'âge. Tout événement impliquant une restriction d'âge doit être approuvé par l'Exca. Tous les championnats régionaux et le championnat du monde doivent faire l'objet d'un examen postcourse réalisé par un vétérinaire agréé.

29. Bien être des chevaux

Chaque cheval doit être traité avec dignité et respect. Toute action ou traitement cruel, abusif ou inhumain pourra faire l'objet d'une disqualification immédiate. Une telle disqualification pourra être rapportée à l'Exca par l'organisation. L'organisation devra remonter l'information au bureau dans un délai de 3 jours ouvrés. Le bureau Exca enregistre les détails de l'incident et a l'autorité pour prendre des mesures de sanction supplémentaires si nécessaire.

30. Boiterie

Les juges et les vétérinaires Exca ont l'obligation, la responsabilité et l'autorité pour disqualifier toute boiterie évidente :

- Le cheval montre des signes de boiterie au trot,
- Mouvements de tête flagrants et démarches dénaturées ou douteuses,
- Allures inconstantes.

31. Assurance

Les modalités d'assurance inscrites au règlement Exca ne concernent pas les pays étrangers et ne sont donc pas applicables en France.

32. Frais d'adhésion

Les frais d'adhésion à l'Exca sont les suivants :

- 650 \$: membre à vie. Cette licence inclut également une boucle de membre à vie. Un adhérent peut convertir son adhésion « individuelle » en adhésion « membre à vie » pour 575 \$.
- 65 \$: pour une adhésion annuelle individuelle en novice, intermédiaire, non pro, pro, futurity ou ride smart.
- 45 \$: pour toute licence annuelle prise à l'international hors USA qu'importe la catégorie.
- 45 \$: pour une adhésion annuelle des young guns et youth.
- 105 \$: pour une adhésion annuelle familiale.
- 35 \$: pour une adhésion « green horn » qui permet de concourir pendant une période de 30 jours. Le licencié pourra verser 30 \$ supplémentaires pour la convertir en licence annuelle dans les 30 jours. Passé ce délai, la licence expirera et ne pourra plus être convertie.
- 25 \$: pour une adhésion en tant que membre associé. Cette adhésion ne permet pas de concourir.
- 265 \$: pour une adhésion club permettant d'organiser un ou plusieurs événements dans la saison.

Des frais d'administration de 10 \$ par concurrent et par concours doivent être appliqués. Ces frais doivent être envoyés dans un délai maximum de 5 jours ouvrés après l'événement au bureau Exca.

Ces frais sont fixés à 5 \$ pour les concours organisés à l'international hors USA.

33. Avantages de l'Adhésion

Chaque membre Exca reçoit une carte Exca et « the brave horse », la newsletter de l'Exca avec les actualités, des interviews et des articles de Craig Cameron.

Les membres bénéficient de réductions sur la boutique en ligne de l'Exca.

OBSTACLES APPROUVÉS PAR L'EXCA

Le sigle « + » permet de repérer les éléments permettant d'acquérir des points.

Le sigle « - » permet de repérer les éléments entraînant une perte de points.

- **Tir à l'arc à cheval** (Niveau 3 à l'arrêt, niveau 4 au trot, niveau 5 et 6 au galop)

Le cavalier doit attraper un arc et une flèche puis tirer un maximum de deux flèches sur un obstacle fixe. La cible doit être attachée à une balle de foin, de paille ou tout autre matériau sécurisant permettant de retenir la flèche. Le cavalier aura l'occasion de se familiariser avec l'arc pendant la reconnaissance. Le tir aura toujours lieu en direction du centre du parcours afin d'assurer la sécurité des personnes environnantes.

+ Légèreté dans la direction, contrôle du cheval, atteinte de la cible.

- Mauvais comportement du cheval, gestes non coordonnés, perte de contrôle, ne pas toucher la cible.

- **Reculer** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit du test où les concurrents doivent reculer droit ou sur une trajectoire déterminée d'un point à un autre. Le reculer peut varier de 3 à 18 mètres.

+ reculer fluide, droit, volontaire, bonne attitude du cheval.

- défense du cheval, main forte, port de tête trop haut, perte de rectitude

- **Reculer en descente** (Niveau 3 à 6)

Dans ce test le cavalier doit descendre une pente ou une marche en reculant.

+ reculer droit, dans la trajectoire, rectitude, rênes détendues, cheval rassemblé, fluidité, main douce,

- sortie de la trajectoire, défense du cheval, port de tête trop haut.

- **Reculer en montée** (Niveau 4 à 6)

Dans ce test le cavalier doit monter une pente ou une marche en reculant.

+ reculer droit, dans la trajectoire, rectitude, rênes détendues, cheval rassemblé, fluidité, main douce,

- sortie de la trajectoire, défense du cheval, port de tête trop haut.

- **Monte sans selle** (uniquement pour les pro et les non pro)

Le cavalier dé-selle à l'endroit identifié sur le parcours. Le cavalier monte son cheval depuis le sol ou à l'aide

d'un montoir. Le cavalier se rend jusqu'au point identifié. Le cheval peut évoluer au pas, au trot ou au galop.

+ légèreté au montoir, bon équilibre, contrôle de la vitesse.

- incapacité à remonter à cheval, manque d'équilibre / contrôle, rênes trop tendues, vitesse trop lente.

- **Monte sans selle avec un second cavalier** (Niveau 6)

Le cavalier dé-selle à l'endroit identifié sur le parcours.

Le cavalier monte son cheval depuis le sol ou à l'aide d'un montoir. Le cavalier se rend jusqu'au point identifié et emmène un second cavalier sur son cheval. Il doit y avoir des balles de foin pour que le second cavalier puisse monter et descendre derrière le cavalier. Le cheval peut évoluer au pas, au trot ou au galop.

Lorsque le second cavalier est monté, la vitesse doit être à un rythme qui permettra au second cavalier de maintenir son équilibre jusqu'à ce qu'il descende.

+ légèreté au montoir, bon équilibre, contrôle de la vitesse.

- incapacité à remonter à cheval, manque d'équilibre ou de contrôle, rênes trop tendues, vitesse trop lente.

- **Saut de barrels** (Niveau 4 à 6)

Il s'agit d'un saut fait de barrels d'environ 200 litres posés horizontalement côte à côte sur le sol.

Règlement officiel Exca international 18 /32

Traduction C.Mullot.

Cet obstacle est généralement fait de 3 ou 4 barrels pour former un obstacle large.

+ cheval volontaire, rectitude, rênes détendues, abord et réception toniques.

- refus, fuite, manque de rectitude, cheval qui charge l'obstacle.

- **Enchaînement de sauts de barrels** (Niveau 4 à 6)

Il est autorisé d'installer 3 ou 4 sauts successifs pourvu que la distance entre chacun des obstacles soit entre 7 et 9 mètres.

+ approche directe et franche, bon équilibre, bonne position, saut au centre de l'obstacle, encolure

dégagée à l'abord et à la réception, bonne allure qui signifie que les foulées ne sont ni trop courtes ni trop longues.

- hésitation, écart, refus, saut non centré sur l'obstacle, encolure non libre, défaut d'équilibre ou de position, défaut de foulées entre les obstacles.

· Tours de barrels (Niveau 2 à 6)

C'est un défi où le cavalier tourne autour des barrels d'environ 200 litres en forme de trèfles à 3 feuilles, à 4 feuilles ou en forme de 8.

+ virages courts, serrés, fluides, sur le bon pied, avec des changements de pied, rectitude, vitesse, contrôle,

- virages larges, bâclés, galop à faux, manque de rectitude, manque de contrôle, utilisation incorrecte des rênes.

· Mener son cheval à l'aveugle (Niveau 5 à 6 – uniquement pour les non pro et pro)

Le bandeau peut être fabriqué à partir d'un masque anti-mouches avec un morceau de tissu cousu à l'extérieur et couvrant le champ de vision. Le concurrent doit bander les yeux de son cheval à un point déterminé sur le parcours et le mener sur une certaine distance ou à travers un obstacle.

Cet obstacle commence à partir du moment où le masque est posé sur le cheval, il est conçu pour mesurer la confiance du cheval envers son meneur.

+ descente de cheval tonique, bonne acceptation du bandeau par le cheval qui se laisse mener facilement et sans hésitation.

- descente maladroite, bâclée, cheval hésitant ou peu disposé à accepter le bandeau et à se laisser mener.

· Marquage à la craie (Niveau 2 à 6)

Il s'agit d'une mission où le compétiteur descend de son cheval à un endroit identifié, ramasse un fer de marquage, le plonge dans la craie et le pose sur une partie du corps spécifique comme l'épaule ou la hanche. Il remet le fer dans le seau, monte puis repart vers l'obstacle suivant.

+ descente de cheval tonique, approche douce du cheval à marquer, réalisation de l'application du marquage, immobilité du cheval du concurrent pendant l'attente et lors de la remise en selle.

- descente difficile, approche trop rapide ou bâclée qui effraie le cheval à marquer, application imprudente de la marque. Le cheval du concurrent ne reste pas à sa place, une remise en selle difficile et cheval qui bouge au montoir.

· Pont (Niveau 2 à 6)

Le pont peut être légèrement élevé, pas plus de 60 cm de haut.

+ franchise, vitesse adaptée, cheval tête basse et rênes détendues,

- blocage, peur, refus, traversée incomplète, vitesse dangereuse, tête trop haute, mains trop hautes et dures.

· Broken jump ou sauts brisés (Niveau 4 à 6)

Cet obstacle est constitué d'une série de 3 sauts connectés. Deux sont parallèles et l'un est perpendiculaire aux deux autres.

L'obstacle peut être abordé du pied gauche ou droit et doit être effectué de manière à ce qu'il y ait au moins un changement de pied pour que le cavalier et son cheval puissent sauter chacun des trois sautants.

+ abord et réception sur le bon pied au galop, rênes détendues, changement de pied lorsque c'est nécessaire,

- refus, abord ou réception sur le mauvais pied, passage bâclé, rênes trop tendues.

· Cache hoist ou la poulie (Niveau 4 à 6)

Cet obstacle est constitué d'une corde attachée à l'extrémité d'un objet pour pouvoir le soulever du sol. Il s'agit de lever de l'aliment ou du matériel de campement par exemple. La corde peut être attachée pour laisser l'objet en suspension ou alors on peut la lâcher et laisser retomber l'objet au sol.

+ saisir la corde, reculer à distance,

- échouer dans l'exercice, cheval impressionné par l'élément soulevé, cheval qui ne recule pas.

· Transporter des sacoches (Niveau 3 à 6)

Le cheval et son cavalier se rendent à un point identifié sur le parcours pour ramasser des sacoches. Elles peuvent contenir des objets comme des boîtes de conserve ou d'autres éléments bruyants. Le cavalier transporte les sacoches jusqu'au point identifié.

+ approche douce et franche, bon arrêt sur les postérieurs, monte douce et équilibrée, rênes détendues au moment de la chute de l'objet ou du placement des sacoches au point identifié.

- Cheval fuyant, apeuré, hésitant à l'approche des sacoches. Rênes trop tendues, attitude déséquilibrée ou arrêt à l'approche du point de dépôt des sacoches.

• **Cercles – Grands et petits – Lents et rapides** (Niveau 2 à 6)

Le cavalier réalise des cercles parfaitement dessinés, d'abord lentement puis rapidement. Le cheval doit partir sur le bon pied et y rester. Le cavalier peut être amené à changer de vitesse à n'importe quel endroit du parcours. Il est possible de faire changer de main au cavalier en changeant également de pied.

Les changements de pieds « volants » (sans changer d'allure) sont notés plus généreusement que les changements de pied « simples » (repasser au trot).

+ changements de pieds volants, cheval équilibré, cavalier bien positionné,

- pas de changement de pied, démarche « tombante », rênes trop tendues ou cavalier penché dans les cercles.

• **Grimper et sonner une cloche** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier doit pouvoir laisser son cheval (en liberté ou attaché) pour grimper un moulin à vent ou un objet de mêmes type, comme une échelle posée sur un barns par exemple. Le cavalier grimpe et sonne une cloche. Il descend l'échelle et remonte son cheval.

+ arrêt net, ascension tonique et coordonnée, cheval immobile, remise en selle calme,

- ascension difficile sur l'échelle, remise en selle bâclée, cheval qui ne reste pas en place.

• **Sortir les vaches** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier et son cheval doivent sortir du troupeau une vache numérotée ou une vache identifiée.

En fonction de la forme de l'enclos, le cavalier pourra être amené à ouvrir ou fermer la porte pour entrer et sortir de l'enclos. Il peut y avoir un enclos simple ou double avec une seconde porte intérieure.

+ le cavalier ouvre et ferme la porte de façon fluide puis entre calmement dans le troupeau. Il trie la vache identifiée dans le délai imparti et ouvre et ferme la porte de manière délicate,

- incapacité à ouvrir ou fermer la porte ou réalisation maladroite. Entrée rapide et brutale dans le troupeau, perturbation du troupeau, échec dans l'exercice de tri, dépassement du temps imparti.

• **Le rideau de cowboy** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier doit être en selle. Le rideau doit être fait de cordes ou de bandes de plastique. Il doit être large de 2,15 m à 3 m et être assez haut pour une entrée en toute sécurité.

+ approche franche, traversée fluide avec un bon équilibre, des rênes détendues et une sortie délicate vers l'obstacle suivant,

- fuite, hésitation à l'approche de l'obstacle, saut à travers l'obstacle, manque d'équilibre, manque de contrôle, rênes trop tendues.

• **Daisy chain ou les enchainement directionnels** (Niveau 2 à 6)

La daisy chain peut être construite en utilisant 5 piquets de pole bending ou des cônes. Elle est construite en positionnant 4 cônes en carré ou rectangle et le 5^e au milieu avec un espace de 6,40 m à 8,50 m entre les plots.

Le cavalier entre dans l'obstacle en s'approchant du milieu et en faisant le tour à main gauche. Puis il se rapproche d'un cône d'angle (ou piquet) pour manoeuvrer en réalisant une figure en 8 qui nécessite un changement de pied à droite. Chaque angle fait partie de l'obstacle.

Tous les virages autour du cône central se font sur le pied gauche et les cônes d'angle sur le pied droit. Il est

obligatoire de retourner au cône central avant chaque nouveau cône d'angle.

+ cadence, changements de pied « volants », rênes détendues,

- repasser au trot, galoper à faux, changements de pied « simples », rênes trop tendues.

• **Dead fall ou le terrain accidenté** (Niveau 3 à 6)

Il s'agit d'un obstacle fait de branches, billots ou débris naturels qui représente un endroit accidenté dans une forêt ou un ranch. Le franchissement du terrain doit être au moins de 4,50 m et au maximum de 36,5 m de long. Selon la densité de la zone, le cavalier peut traverser en marchant ou en trottant.

+ cheval au pied sûr, tête basse, traversée de manière confiante et calme,

- vitesse trop rapide, manque de contrôle, refus de traverser l'obstacle.

• **Doublin into the fence ou le pivot dans le passage de barrière** (Niveau 3 à 6)

Il s'agit de performer dans le pivot entre deux poteaux de clôture d'environ 18m d'écart. Dans cette

manoeuvre il peut y avoir entre 2 et 5 rotations. A la différence du roll back, il s'agit d'un pivot similaire à la manoeuvre pour déplacer une vache vers une barrière.

Le couple est jugé sur la légèreté, la tonicité et la coopération du cheval. Le cheval doit tourner en douceur dans l'espace de la barrière en réalisant un pivot fort et puissant. Le cheval doit tourner, pivoter et chasser les hanches. Lors du travail au galop, le cheval doit changer de pied à chaque rotation.

+ déplacement en douceur dans la barrière, pivot fort et puissant. Le cheval utilise ses postérieurs, rênes détendues, travail au galop,

- virages difficiles, bâclés, pivot non coordonné, ne pas mettre le cheval sur les postérieurs, rênes trop tendues.

· **Flag race ou la course avec le drapeau** (Niveau 2 à 6)

Le cavalier prend un drapeau en main planté dans un seau de sable posé sur un baril d'environ 200 litres et repose le drapeau.

Règlement officiel Exca international 22 /32

Traduction C.Mullot.

+ approche douce du drapeau, attraper le drapeau sans s'arrêter, porter le drapeau jusqu'au point identifié avec vitesse, équilibre et contrôle puis déposer le drapeau,

- difficulté à approcher le drapeau, manque de contrôle, peur, écart, manque d'équilibre, incapacité à effectuer des lignes droites, manque de vitesse et rênes trop tendues.

· **Torches et fumée** (Niveau 3 à 6)

Les torches peuvent être sur le sol et le cavalier doit passer entre ou par-dessus les torches.

+ approche tranquille, fluide et rênes détendues,

- écarts, fuite, manque d'équilibre et rênes trop tendues.

· **Free ride ou la course libre** (Niveau 2 à 6)

Le free ride est une course la plus rapide possible. Il s'agit d'une partie passionnante et importante de chaque concours. Il peut se faire en musique, le cavalier a ici l'opportunité de démontrer la vitesse et le contrôle. Il peut être prévu au début, au milieu ou à la fin de la course.

Le free ride peut s'étendre sur le périmètre entier du parcours, passer par le centre ou entre les obstacles. Il peut comprendre des obstacles qui ne ralentissent pas la course.

+ main douce, rênes détendues, vitesse, contrôle,

- manque de rectitude, rênes trop tendues, manque de vitesse ou défaut de contrôle.

· **Ground tie ou l'immobilité** (Niveau 2 à 6)

Le ground tie peut se faire de plusieurs façons :

- descendre, lâcher son cheval puis partir à une distance déterminée,

- laisser son cheval dans un cercle et marcher autour du cercle.

+ descente dynamique, marcher loin et d'une manière calme avec un cheval tranquille et patient qui ne bouge pas de la descente à la remise en selle,

- descente précipitée, s'éloigner de façon précipitée du cheval qui s'en va ou qui bouge. Récupérer son cheval dans la précipitation. Remise en selle maladroitement ou cheval qui bouge au montoir.

· **Transport de foin** (Niveau 3 à 6)

Cet obstacle est constitué de deux cônes disposés à 3 m d'écart. Des ballots de foin sont empilés (3 ou 4) à

côté de l'un des cônes. Le but est de descendre et lâcher son cheval pour déplacer les ballots vers le second

cône et les empiler soigneusement.

+ cheval immobile qui ne s'éloigne pas,

- cheval qui s'en va et impossibilité de réaliser l'exercice.

· **Hay maze ou le labyrinthe de foin** (Niveau 3 à 6)

Cet obstacle est construit avec des balles rondes si disponibles. Si les balles rondes ne sont pas disponibles,

des balles carrées peuvent être utilisées. Les balles de foin doivent simuler un tunnel ou un labyrinthe.

Selon la division, il est possible de marcher, trotter ou galoper.

Règlement officiel Exca international 23 /32

Traduction C.Mullot.

+ passage fluide, équilibré, au galop, rênes détendues,

- manque d'équilibre ou de contrôle, rênes trop tendues, ralentissement ou échec à négocier le labyrinthe.

- **Hay ring ou nourrisseur à foin (râtelier rond)** (Niveau 3 à 6)

Le râtelier doit faire un minimum de 1,82 m de diamètre. Le cavalier et son cheval doivent passer dans le nourrisseur fixé à la verticale. Il est possible d'utiliser 2 ou 3 nourrisseurs pour faire un obstacle plus long comme un tunnel. Afin de permettre le passage du cheval en sécurité, il convient de prévoir un chemin de terre à l'intérieur. Les éléments doivent être fixés de chaque côté pour empêcher de rouler et de se déplacer.

+ approche fluide, sans écart et franche. Se déplacer dans le ring calmement et avec les rênes détendues,
- arrêt ou ralentissement, fuite, écart, refus, manque d'équilibre ou de contrôle, rênes trop tendues.

- **La serrure** (Niveau 2 à 6)

Il faut disposer quatre cônes pour former un carré ou utiliser de la craie pour former une configuration de serrure. Le carré ou le trou de la serrure devrait être assez grand pour que le cheval entre dans le carré avec vitesse, s'arrête et fasse un rollback (faire un tour à 180 degrés) pour sortir et passer à l'obstacle suivant.

+ entrée en douceur, arrêt souple et net avec des rênes détendues et un pivot sur les postérieurs,
- entrée trop lentes, des rênes trop tendues, arrêt brusque, rollback bâclé.

- **Traverser l'eau à pied** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier doit descendre de cheval et faire traverser l'eau à son cheval. L'eau peut être profonde jusqu'à mi-poitrail.

+ le cheval accepte de suivre le cavalier avec une longue et lâche longe/rêne, maintien de l'équilibre et de l'allure dans l'eau, sortie de l'eau en douceur.

- refus, écarts, rène/longe tenue trop fort, tirer le cheval, perte d'équilibre, difficulté à sortir de l'eau.

- **Mener le cheval à pied** (Niveau 2 à 6)

Mener le cheval à pied en courant, au trot ou au galop, d'un point A à un point B. Le cheval doit suivre le rythme du cavalier avec la tête à l'épaule.

+ mener avec une longe/rêne détendue,

- tirer sur le cheval pour avancer.

- **Traversée de grumes** (Niveau 3 à 6)

Il s'agit d'un obstacle naturel constitué de billots de bois de différentes tailles, longueurs, largeurs et hauteurs. La hauteur ne dépasse pas 30 cm. Exemple : 4 grumes de 9 m d'écart à traverser successivement.

Cela peut être réalisé au pas, trot ou galop (le galop est mieux noté s'il est correctement effectué).

+ monter sur ou passer tous les grumes sans s'arrêter, au centre et en ligne droite dans un contrôle total,

- refus, esquive, saut pour fuir, cavalier déséquilibré ou désarçonné.

- **Traction de rondins** (Niveau 2 à 6)

Le lasso ou la corde doit être solidement fixé au rondin. Le lasso et le rondin doivent être placés au même endroit pour chaque cavalier pour commencer la traction. La distance moyenne de traction doit être de 9m. Le cavalier peut choisir d'enrouler le lasso ou la corde autour du pommeau ou de le tirer à la main. La traction peut être légère ou lourde.

+ avance droit, cadence, rênes détendues, le rondin ne touche pas les postérieurs,

- écarts, manque de cadence, rênes trop tendues, manque de rectitude, la traction touche les postérieurs.

- **Boîte aux lettres** (Niveau 2 à 6)

Le cavalier doit ouvrir et fermer la boîte aux lettres. Une autre option est d'ouvrir la boîte aux lettres, de prendre le courrier, fermer la boîte aux lettres et apporter le courrier à l'endroit désigné. Le cheval doit être calme et se tenir tranquillement et dans une position parfaite pour que le cavalier puisse accéder à la boîte aux lettres.

+ effectuer un sidepass (déplacement latéral) pour se rapprocher de la boîte aux lettres puis un roll back pour partir vers le prochain obstacle,

- cheval qui bouge et empêche le cavalier de réaliser l'exercice, ne pas fermer la boîte aux lettres, départ maladroit ou roll back bâclé, manque de contrôle.

- **Moguls ou bosses/butes** (Niveau 2 à 6)

Les bosses/butes peuvent être de terre ou de sable et de degré de difficulté variable avec des dimensions

différentes. Le cheval doit traverser toutes les butes.

+ rythme régulier, abord au centre des bosses, rênes détendues, contrôle parfait,

- manque de mouvement en avant, traverser sur les côtés, manque d'équilibre, rênes trop tendues.

• Déplacer une balle de golf d'un cône à un autre (Niveau 2 à 6)

La balle est placée au-dessus d'un cône. Les cônes varient en hauteur selon le niveau de difficulté. Plus le cône est bas, plus le cavalier doit se pencher, ce qui rend l'exercice difficile. Les cônes des youngs guns doivent être assez hauts. Il convient de se pencher et ramasser la balle de golf à partir du cône, puis de se diriger vers le second cône et déposer la balle.

+ cavalier qui se penche avec un cheval immobile, ramasser la balle du premier cône et la placer sur le second.

- actions non coordonnées, cheval qui se déplace lorsque le cavalier se penche, échec au ramassage de la balle, échec au dépôt de la balle, lâcher la balle.

• Pont étroit (Niveau 2 à 6)

Un pont étroit ne doit pas dépasser 60 cm de largeur et 4,5 m de longueur. Le pont peut être légèrement élevé sans dépasser 60 cm de hauteur.

+ vitesse sûre, franchise, tête basse, rênes détendues,

- arrêt/blocage, écart, fuite, refus, traversée incomplète, vitesse dangereuse, mains hautes et/ou lourde.

• Ouvrir et fermer une porte (porte de prairie ou porte en corde) (Niveau 2 à 6)

Le cavalier est jugé à l'abord autant qu'à l'ouverture et la fermeture de la porte sans la claquer ou heurter la porte ou le poteau, de manière fluide et contrôlée. Le cavalier déverrouille et ferme le portail selon les instructions du juge pour cet obstacle.

+ ne pas lâcher la barrière, réaliser les manoeuvres correctes,

- hésitation, lâcher la barrière, échec de l'exercice.

• Traction de palette contrôlée (Niveau 4 à 6)

Il s'agit d'un défi de traction conçu pour montrer le contrôle complet du cheval. Exemple : une palette de 1x1 m est chargée d'environ 150 kg de petites balles de foin. Un seau de 20 litres environ est placé sur le foin. Un lasso est attaché au milieu de la palette dans une bonne position de traction. Le cavalier doit tirer la palette chargée de manière fluide, sur une distance donnée. Le cavalier doit tirer la palette de manière fluide, sur une ligne droite et sans renverser l'eau (4 à 6 m).

+ cavalier qui réussit à tirer la palette de manière fluide, sur une lignée droite et sans renverser l'eau,

- manque de contrôle, difficulté à tirer la palette, renversement de l'eau.

• Prendre les pieds du cheval (Niveau 2 à 6)

Cet exercice est exécuté sur le parcours à un endroit désigné. Le cavalier s'arrête, descend de cheval et prend 1, 2, 3 ou 4 pieds. Il remonte ensuite et passe à l'obstacle suivant.

+ arrêt en douceur, descente dynamique, le cheval ne bouge pas et accepte de donner ses pieds. Remise en selle fluide et départ dans le calme.

- arrêt brutal, descente bâclée, cheval qui bouge, difficulté à prendre les pieds, remise en selle difficile et départ précipité, cheval qui bouge au montoir.

• Pin wheel ou la Roue (Niveau 2 à 6)

Cet obstacle est constitué d'un cône et 4 barres espacés d'au moins 3,5 m. Le cône est utilisé comme milieu

de l'obstacle. Chaque barre est installée à égale distance du cône, formant ainsi un cercle de quatre quarts égaux. Le cavalier doit manoeuvrer en cercle autour du cône en traversant chaque barre.

+ réaliser l'exercice au galop sur le bon pied, tourner de manière fluide et équilibrée en traversant les barres, rênes détendues,

- marcher ou trotter, galoper à faux, virage peu harmonieux, manque d'équilibré, rênes trop tendues.

• Tir au pistolet sur des ballons (Niveau 4 à 6)

Le cavalier est équipé d'un pistolet armé de balles à blanc (poudre noire). Une personne remet le pistolet au cavalier ou alors le cavalier ramasse le pistolet à un endroit identifié. Le cavalier remet le pistolet à la personne ou le repose à l'emplacement prévu. Le cavalier aura l'occasion de se familiariser avec le pistolet pendant la reconnaissance. Le cavalier tire sur un à trois ballons en ligne droite ou en triangle.

Le tir est toujours dirigé vers le centre du parcours, loin des juges, observateurs, spectateurs ou toute autre personne.

+ casser tous les ballons, attitude décontractée, cheval calme et qui ne s'effraie pas,
- réactions du cheval aux coups de feu, échec de l'exercice.
Si le pistolet ne se déclenche pas, le cavalier ne sera pas sanctionné.

• **Tir au fusil sur des ballons** (Niveau 5 à 6)

Le cavalier est équipé d'un fusil armé de balles à blanc (poudre noire). Une personne remet le fusil au cavalier ou alors le cavalier ramasse le fusil à un endroit identifié. Le cavalier remet le fusil à la personne ou

le repose à l'emplacement prévu. Le cavalier aura l'occasion de se familiariser avec le fusil pendant la reconnaissance. Le cavalier tire sur un à trois ballons en ligne droite ou en triangle.

Le tir est toujours dirigé vers le centre du parcours, loin des juges, observateurs, spectateurs ou toute autre personne.

+ casser tous les ballons, attitude décontractée, cheval calme et qui ne s'effraie pas,
- réactions du cheval aux coups de feu, échec de l'exercice.

Si le fusil ne se déclenche pas, le cavalier ne sera pas sanctionné.

• **La barrière pivotante** (Niveau 3 à 6)

Matériel nécessaire : 2 barrels et une barre de 3 à 3,5 m, la barre est couchée sur les deux barrels qui sont à

environ 2,5 ou 3 m de distance. Le cavalier doit prendre une extrémité de la barre et marcher autour du barrel sur lequel reste l'autre extrémité de la barre.

• **Mener un deuxième équidé en dextre** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier détache un second cheval/poney ou quelqu'un lui tend la longe (choix identique pour tous). En cas de changement du 2nd cheval/poney, l'échange doit être fait avec un équidé de même tempérament et de même gabarit.

Le cavalier est jugé sur la façon dont il gère et mène le cheval/poney. Il peut être amené à réaliser un parcours d'obstacles.

+ évolution calme, uniforme et fluide,
- lâcher le 2nd équidé, coup de pied, manipulation approximative.

• **Enfiler des hippo-sandaless** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier s'arrête à un endroit déterminé, descend de cheval et enfle une paire d'hippo-sandaless aux antérieurs et se dirige vers un point identifié où il doit les retirer.

+ descente fluide, cheval qui reste immobile, remise en selle aisée et départ fluide,
- départ précipité, pas d'immobilité au montoir ni aux manipulations remise en selle maladroite. Le cheval n'accepte pas les boots.

• **Traversée du ravin** (Niveau 3 à 6)

Un grand obstacle où un ravin naturel ou artificiel met le couple à l'épreuve. Il peut être profond ou non et long ou court. Les points d'entrée et de sortie peuvent être difficiles mais doivent être négociables. Le ravin peut comporter des bosses, des débris, des buches, de l'eau, etc. en fonction de la catégorie des participants.

+ les cavaliers sont jugés sur l'attitude et la coopération du cheval, les rênes détendues, la fluidité et la sûreté du pied,
- manque de contrôle, incapacité à traverser le ravin dans son ensemble.

• **La ligne droite** (Niveau 2 à 6)

Plus la distance est longue mieux c'est. La ligne droite peut être tracée ou non. Le cavalier galope sur la ligne jusqu'à un point désigné tel qu'un barrel par exemple puis il tourne autour et revient.

+ galop sans rupture, ligne parfaitement droite, cheval droit et équilibré, rênes détendues, tour fluide et harmonie entre le cheval et le cavalier.
- pas de galop, rupture d'allure, tracé non droit, rênes trop tendues, manque d'harmonie dans le couple.

• **Traversée des balles rondes** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit d'un obstacle où de grandes balles rondes sont disposées de manière à former un chemin étroit et sinueux que le cavalier doit négocier. L'obstacle peut être court ou long, au choix.

+ entrée fluide et franche, course rapide et harmonieuse, rênes détendues, attitude volontaire au choix,
- hésitation, fuite, écart, échec, rupture d'allures, manque de cadence, rênes trop tendues.

- **Panneau clignotants de chantier** (Niveau 3 à 6)

Cet obstacle est conçu pour montrer la confiance du cheval envers son cavalier pour traverser un passage de lumières clignotantes. Les feux peuvent être mis en place sur le chemin ou suspendus à hauteur de cavalier.

+ franchise, cheval volontaire et brave,

- hésitation, refus de s'approcher, manque d'équilibre, manque de contrôle, rênes trop tendues.

- **Roll backs ou pivots** (Niveau 3 à 6)

Le roll back doit être effectué au galop. Les juges recherchent un arrêt et demi-tour à 180 degrés sur les postérieurs. Le galop doit être sur le bon pied. Il peut y avoir 3 à 5 roll backs.

+ arrêt glissé (sliding stop), fluidité, souplesse, pivot sur les postérieurs, galop sur le bon pied.

- s'arrêter sur les antérieurs, arrêt difficile, tête en l'air, rotation sur les antérieurs, trotter, galoper à faux.

- **Attraper du bétail au lasso (bovins ou équidés)** (Niveau 4 à 6)

Le bétail doit être gardé, manipulé et travaillé dans un enclos sécurisé. L'eau et la nourriture sont mis à disposition du bétail. Le concurrent est jugé en entrant dans l'enclos. Une personne pourra lui ouvrir. A ce moment, le cavalier est informé de la bête à attraper au lasso.

Sauf indication contraire, le lasso est équipé d'un « breakaway » (dispositif de décrochage du lasso).

L'organisation peut fournir un lasso mais le concurrent peut choisir d'utiliser le sien s'il est équipé du dispositif exigé.

Le cavalier est autorisé à effectuer deux tentatives, s'il rate la 2^e tentative il doit passer à l'obstacle suivant.

Si les 30 secondes sont dépassées avant le second lancé, le cavalier passe à l'obstacle suivant.

+ manipulation parfaite du cheval, qualité du lancer de lasso,

- manipulation brutale du cheval, échec du lancer de lasso, attitude rude avec le bétail.

- **Serpentine** (Niveau 2 à 6)

La serpentine peut être construite avec des panneaux, des cônes, des piquets, des barres au sol ou tout autre objet permettant de former un S. La serpentine peut-être configurée au choix de manière à exiger des changements de direction et des changements de pied au galop.

+ équilibre, contrôle, changements de pied, rênes détendues,

- rupture d'allure, galop à faux, mauvais changements de pied, manque d'équilibre et de contrôle, rênes trop tendues.

- **Side pass ou déplacement latéral** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit d'un obstacle où le cavalier doit faire passer son cheval au-dessus de barres, poteaux ou autre en effectuant un déplacement latéral. Les barres peuvent être de diamètre différent et peuvent être disposées en lignes ou de forme angulaire. Exemple : 2 barres de 3 m sont posées au sol avec un angle de 90 degrés.

L'objectif est de déplacer le cheval latéralement au-dessus des barres, les antérieurs devant et les postérieurs derrière.

+ cadence, rectitude, précision,

- toucher ou traverser la barre, manque de rectitude ou de cadence, absence de déplacement latéral.

- **L'imperméable** (Niveau 3 à 6)

Le concurrent attrape une veste imperméable (ramassée ou donnée par quelqu'un) et l'amène jusqu'à un point identifié.

+ transport et manipulation de la veste sans réaction du cheval, se déplacer avec vitesse et contrôle,

- chute du cavalier, perte de la veste, hésitation du cheval.

- **La lance** (Niveau 2 à 6)

Les cavaliers sont munis d'une lance et doivent attraper des anneaux posés sur un poteau pendant que le cheval est en mouvement. Les anneaux en plastique sont au nombre de 3 et sont placés verticalement sur un poteau de 10 à 15 cm de diamètre planté au sol.

Le cavalier doit saisir la lance de bois (type manche à balai) puis attraper les 3 anneaux qui sont placés avec

6 à 15 m d'écart. En cas de raté, le cavalier continue sans s'arrêter ni recommencer. A l'arrivée le cavalier lâche la lance et se rend à l'obstacle suivant.

+ cavalier saisi la lance, avance à bon rythme, attrape les 3 anneaux et lâche le tout à l'endroit indiqué,

- manquer les anneaux, les faire tomber, manque de souplesse et de contrôle.

- **Spin** (Niveau 3 à 6)

Il s'agit d'un mouvement de performance où le cavalier doit pénétrer dans une zone de 3,5 m x 3,5 m appelée « spin box ». Le cavalier doit faire pivoter son cheval sur les postérieurs sur 360 degrés. Il est demandé d'effectuer 4 spins à droite et 4 spins à gauche.

+ cheval droit et rapide qui déplace ses antérieurs en restant en appui sur ses postérieurs. Le cheval termine son spin au même endroit que lorsqu'il a commencé et orienté dans le même sens.

- chevaux qui sautillent, qui ne s'appuient pas sur les postérieurs ou qui effectuent une mauvaise figure. Les spins corrects mais lents ne sont pas notés comme les spins corrects rapides. Par contre, les spins rapides mais incorrects ne sont pas notés aussi fort que les spins lents et corrects.

- **Debout sur sa selle et taper une balle de tennis** (Niveau 6)

Le cavalier se rend dans une zone déterminée (à l'intérieur de la spin box par exemple) et arrête son cheval.

Il doit alors essayer de tenir debout sur son cheval et toucher un objet suspendu tel qu'une balle de tennis accrochée à une corde. Selon le degré de difficulté, l'objet doit être à environ 3 m de hauteur.

+ cheval immobile, contrôle total, posture confiante du cavalier, réussir à toucher l'objet,

- cheval qui ne reste pas immobile, perte d'équilibre, cavalier qui saute ou tombe de son cheval.

Le cavalier a le droit de réessayer s'il n'a pas dépassé le temps.

- **Contre haut/contre bas** (Niv. 2 = 30cm ; niv. 3 = 60 cm ; niv. 4 à 6 = 90 cm et plus)

Le cavalier traverse un solide contre haut ou contre bas.

+ la descente/montée doit être douce, équilibrée et contrôlée, avec des rênes détendues,

- refus, écart, secousses sur la bouche du cheval, cavalier désarçonné ou perte d'équilibre.

- **Enchaînement de 2 contre haut/bas** (Niv. 2 = 30cm ; niv. 3 = 60 cm ; niv. 4 à 6 = 90 cm et plus)

Il s'agit d'enchaîner deux dispositifs de contre haut/bas.

+ la descente/montée doit être douce, équilibrée et contrôlée, avec des rênes détendues,

- refus, écart, secousses sur la bouche du cheval, cavalier désarçonné ou perte d'équilibre.

- **Enchaînement de 3 contre haut/bas** (Niv. 2 = 30cm ; niv. 3 = 60 cm ; niv. 4 à 6 = 90 cm et plus)

Il s'agit d'enchaîner trois dispositifs de contre haut/bas.

+ la descente/montée doit être douce, équilibrée et contrôlée, avec des rênes détendues,

- refus, écart, secousses sur la bouche du cheval, cavalier désarçonné ou perte d'équilibre.

- **Arrêt** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit de réaliser une manœuvre dans laquelle le cavalier fait exécuter un arrêt ou un sliding stop. Ces arrêts doivent être effectués dans des zones identifiées quel que soit le sol (terrain naturel ou sable).

+ arrêt du galop, arrêt droit sur les postérieurs,

- arrêt visiblement douloureux pour le cheval, tête haute, bouche ouverte, perte de rectitude sur les antérieurs.

- **Bâche (déplacer, emporter, traverser)** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier prend une bâche et doit la traverser ou la trainer soit à la main, soit à distance avec une corde. Elle doit être trainée sur 45 à 65 m, soit en ligne droite soit en réalisant un 8 ou alors il faudra la redéposer à l'endroit initial.

+ cheval sans réaction, calme, droit, qui respecte l'allure demandée par le cavalier,

- écarts, fuite, perte de contrôle, marche latérale, refus d'avancer droit, perte de la bâche.

- **Teeter-totter bridge ou la bascule** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit d'un pont dont l'extrémité bascule au milieu de la traversée. Il doit être entre 2,5 et 3 m.

+ cheval qui traverse droit, sans écart et jusqu'au bout,

- hésitation, écart, sortie de l'obstacle avant la fin.

- **Chargement en van** (Niveau 3 à 6)

Le van est placé le long du parcours et est le dernier obstacle de la course. Bien que n'étant pas une

exigence, l'idéal est un simple van. Pour des raisons de sécurité, la remorque devrait être attelée. Un cavalier peut charger son cheval dans la remorque de différentes manières. Le cavalier peut descendre et mener ou envoyer son cheval dans le van.

La sécurité est primordiale et les juges le prennent en considération dans la notation. Généralement, la porte du van est ouverte et le cavalier doit la refermer.

+ cheval qui embarque franchement. Le cavalier qui choisit de réaliser le « swing off » doit le faire de manière tonique, souple et sécuritaire.

- cheval difficile à charger, hésitant, tentative peu sûre ou négligée du cavalier, cheval qui se retourne vers la porte ou sort du van.

• **Trash ride ou l'allée aux déchets** (Niveau 3 à 6)

L'allée doit être d'environ 3 m de long et de 3 à 4 m de large. Elle est jonchée de déchets (sacs de courses, bouteilles plastiques, paquets de chips, etc.) **NE PAS UTILISER** de matières dangereuses pour le couple !

+ franchise, tête en bas, rênes détendues en regardant la trajectoire,

- écarts, fuite, traversée précipitée par peur.

• **Tunnel** (Niveau 3 à 6)

Le tunnel peut être créé avec des bâches, des panneaux, des ballots de foin, etc. Il peut être court ou long mais la construction doit être sécurisée. Le tunnel simule un canyon étroit ou un ravin. Le cavalier doit passer sous le tunnel.

+ franchise, passage en douceur, vitesse, contrôle,

- recul, hésitation, manque de contrôle, incapacité à traverser.

• **Water box ou bac à eau** (Niveau 2 à 6)

La water box est à envisager quand il n'y a pas de zone naturellement emplies d'eau (mare, rivière, etc.). Un bon substitut consiste à creuser un trou, poser un revêtement avec une bâche en plastique si nécessaire et le remplir d'eau. La waterbox devrait être conçue avec une pente pour l'entrée et la sortie.

+ passage en douceur, bonne position du cavalier, rênes détendues,

- hésitation, saut, tentative de sortie prématurée, cavalier déséquilibré ou désarçonné.

• **Transport d'eau** (Niveau 4 à 6)

Il s'agit de porter un seau d'environ 20 litres, de le remplir à un endroit et d'aller le vider à un autre. Le cavalier ramasse le seau posé sur un baril d'environ 200 litres et doit le transporter à environ 10 m pour le verser dans un réservoir.

+ transport facile, peu d'eau perdue, verser l'eau à deux mains, cheval immobile, rênes détendues,

- impossibilité du cavalier à ramasser l'eau, chute du seau ou de l'eau, ne pas marcher droit, manque de contrôle lors du versement de l'eau.

• **Passage d'eau** (Niveau 3 à 6)

La traversée de l'eau peut être de toute profondeur, de 15 cm jusqu'à la profondeur pour nager en catégorie pro. Une bonne profondeur pour une traversée difficile est 90cm. Les passages d'eau doivent dans l'idéal avoir une profondeur progressive à l'entrée et à la sortie pour garantir une entrée et une sortie sûres.

+ entrée franche, droite, sans crainte et sortie sans encombre. La vitesse et la sécurité sont prises en compte.

- hésitation, saut, tentative de sortie prématurée, cavalier déséquilibré ou désarçonné.

• **Chute d'eau** (Niveau 4 à 6)

L'obstacle nécessite un volume d'eau pour créer un effet de cascade. Selon la conception de l'obstacle, le cavalier doit passer à côté ou à travers la chute d'eau.

+ franchise, pas d'écart.

- hésitation, écart, mauvais équilibre, rênes trop tendues.

• **Arroseur** (Niveau 3 à 6)

Les arroseurs peuvent être placés de façon à ce que l'eau monte, descende ou jaillisse latéralement pour que l'obstacle soit plus ou moins difficile. Il faut passer à côté ou à travers l'eau.

+ franchise, attitude volontaire, rênes détendues,

- refus, blocage, hésitation, impossibilité à traverser l'eau, manipulation brutale.

· **Zig Zag** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit d'une reprise destinée à tester la maniabilité du cheval. Cet exercice peut être mis en place avec des

cônes ou des piquets. La mise en place est faite pour que le cavalier manoeuvre autour de chaque plot.

+ vitesse, contrôle, changements de pieds à chaque changement de direction,

- manque de vitesse ou de contrôle, échec dans les changements de pied, rênes trop tendues.

Je déclare adhérer totalement au règlement Equiblues tel qu'il est défini ci-dessus, déclare également être en possession de l'assurance Responsabilité Civile pour moi-même et mes chevaux, et m'engage à faire honneur à l'éthique de l'Equitation Western et aux associations ou fédérations dont je suis membre.

NOM :

Prénom :

Adresse:

Téléphone :

E-mail :

Fait à : Le :

Signature :

Arène Rodéo	Jeudi 09/08	Vendredi 10/08	Samedi 11/08	Dimanche 12/08	Lundi 13/08	Mardi 14/08	Mercredi 15/08	
8h00 à 8h30								
8h30 à 9h00								
9h00 à 9h30								
9h30 à 10h00	Répétition Intermèdes		Cattle Penning	Cattle Penning	Ranch Sorting	X'Trem Cowboy Race - Challenge EXCA	Pony Express	
10h00 à 10h30				Pause				
10h30 à 11h00			Cattle Drive		3 Man 2 Gate Sorting			Cowboy Mounted Shooting
11h00 à 11h30					Pause			
11h30 à 12h00								
12h00 à 12h30				3 Man 2 Gate Sorting	Barrel Racing	Pole Bending	Pole Bending	
12h30 à 13h00							Pause	
13h00 à 13h30		Pause				Cowboy Mounted Shooting	Pause	
13h30 à 14h00						Barrel Racing	Finale Ranch Sorting	
14h00 à 14h30	Réception bétail & manipulations	Pause	Pause	Pause	Finale 3 Man 2 Gate			
14h30 à 15h00						Pause	Pause	
15h00 à 15h30			Rodéo court	Rodéo	Rodéo	Relay Race	Finales Rodéo	Spectacle Western
15h30 à 16h00					Pause			
16h00 à 16h30				Rodéo	Rodéo	X'Trem Cowboy Race - Challenge EXCA		
16h30 à 17h00								
17h00 à 17h30								
17h30 à 18h00								
18h00 à 18h30								
18h30 à 19h00			Démonstration "Join Up" Joan Hofmans. Débourage jeune cheval, désensibilisation cheval difficile.	Remise des prix rodéo 1er go	Démonstration "Join Up" Joan Hofmans. Débourage jeune cheval, désensibilisation cheval difficile.			
19h00 à 19h30						Stage de Cowboy Mounted Shooting		
19h30 à 20h00								
20h00 à 20h30								

Carrière 2	Jeudi 09/08	Vendredi 10/08	Samedi 11/08	Dimanche 12/08	Lundi 13/08	Mardi 14/08	Mercredi 15/08		
7h30 à 8h00				Echauffement Cattle	Echauffement Ranch				
8h00 à 8h30		Echauffement Cattle	Echauffement Cattle				Echauffement Pony		
8h30 à 9h00		Stage horsemanship en selle animé par Johan Hofmans (Instructeur Monty Roberts) (50€)	Initiation à la monte western avec Lola Daffort	Stage Cowboy Mounted Shooting débutants	Stage pour cavaliers confirmés animé par Johan Hofmans "Travailler la finesse et renforcer la confiance" (40€)	Echauffement X Trem	Echauffement CMS		
9h00 à 9h30									
9h30 à 10h00									
10h00 à 10h30						Echauffement Pole			
10h30 à 11h00									
11h00 à 11h30									
11h30 à 12h00									
12h00 à 12h30				Echauffement Barrel					
12h30 à 13h00					Echauffement CMS		Echauffement Ranch		
13h00 à 13h30									
13h30 à 14h00									
14h00 à 14h30					Echauffement 3M 2G				
14h30 à 15h00									
15h00 à 15h30		Parade Rodéo	Parade Rodéo	Parade Rodéo		Parade Rodéo			
15h30 à 16h00					Echauffement Relay	Ranch Sorting			
16h00 à 16h30		Initiation à la monte western avec Lola Daffort	Stage de préparation à l'X'Trem Cowboy Race animé par Johan Hofmans (40€)	Initiation à la monte western avec Lola Daffort					
16h30 à 17h00								Echauffement X Trem	
17h00 à 17h30									
17h30 à 18h00									
18h00 à 18h30									
18h30 à 19h00									