



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT FFE DES COMPETITIONS

Applicable au 1^{er} décembre 2011

Dispositions spécifiques Equitation de Travail



SOMMAIRE

I - ORGANISATION	3	VI - NORMES TECHNIQUES	6
Art 1.1 - Terrain et matériel	3	Art 6.1 - Reprise de travail	6
A - Terrain de présentation	3	A - Définition	6
B - Terrain d'échauffement	3	B - Notation	6
Art 1.2 - Tableau d'affichage	3	C - Protocoles	6
Art 1.3 - Sonorisation	3	Art 6.2 - Maniabilité chronométrée	7
		A - Définition	7
		B - Le terrain	7
		C - La reconnaissance	7
		D - Liste des obstacles	7
		E - Description, franchissement et notation	7
II - EPREUVES	3	Art 6.3 - Tri du bétail Camargue	10
Art 2.1 - Liste des épreuves	3	A - Définition	10
Art 2.2 - Composition des épreuves	4	B - Constitution des lots	11
		C - Notation	11
III - OFFICIELS DE COMPETITION	4	Art 6.4 - Tri du bétail domestique	11
Art 3.1 - Jury / Officiels de compétition	4	A - Définition	11
Art 3.2 - Nombre de Juges	4	B - Notation	12
Art 3.3 - Qualification des Juges	4		
Art 3.4 - Jury des différents tests	4		
A - Reprise de travail	4		
B - Maniabilité chronométrée et Tri du bétail	4		
IV - CONCURRENTS	5	VII - DEROULEMENT	12
Art 4.1 - Conditions de participation	5	Art 7- Ordre de passage	12
A - Généralités	5		
B - Tri du bétail	5		
Art 4.2 - Tenue	5		
V - PONEYS / CHEVAUX	5	VIII - PENALITES	13
Art 5.1 - Conditions de participation	5	Art 8.1 - Points de pénalités	13
Art 5.2 - Harnachement	5	Art 8.2 - Cas d'élimination	13
		Art 8.3 - Aides extérieures	13
		IX - CLASSEMENT	13
		Art 9.1 - Classement par équipe	13
		Art 9.2 - Classement individuel	13
		Art 9.3 - Classement combiné	13
		Art 9.4 - Tableau de coefficient	14
		Art 9.5 - Tableau d'application des points	14

PREAMBULE

Les compétitions d'Equitation de travail ont été créées dans le but de valoriser les techniques équestres développées par les cavaliers qui utilisent le cheval pour le travail dans le bétail. Elles sont l'occasion d'une confrontation à la fois sportive et culturelle.

Le règlement est établi dans un souci d'équité sportive, de respect des cultures et des traditions équestres issues de :

- L'Equitation de travail italienne
- L'Equitation Camargue
- La Doma Vaquera
- L'Equitation Portugaise
- L'Equitation Western

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Terrain et matériel

Tous les terrains doivent répondre précisément au cahier des charges établi pour chaque test.

A - Terrain de présentation

Le terrain du test de dressage est un rectangle de 40 m x 20 m, plat, ne présentant ni pierre ni objet de nature à compromettre l'expression des concurrents et par voie de conséquence leur évaluation par le jury. Il est fortement recommandé que la surface d'évolution soit sablée. Elle peut être en herbe si la nature du sol n'est pas trop dure et si elle ne glisse pas. Elle doit être délimitée par une lice parfaitement alignée d'une hauteur n'excédant pas 0,50 m.

L'entrée de la carrière doit avoir une ouverture située au milieu du petit côté opposé à celui où est installé le jury.

Elle peut rester ouverte après l'entrée de chaque concurrent.

Le public doit être séparé de la carrière d'une distance minimum de 5 m.

B - Terrain d'échauffement

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

Art 1.2 - Tableau d'affichage

Sont inscrits :

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

Art 1.3 - Sonorisation

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

II - EPREUVES

Art 2.1 - Liste des épreuves

- ◆ Club élite préparatoire
- ◆ Club Elite
- ◆ Amateur 2
- ◆ Amateur 1
- ◆ Amateur Elite

Art 2.2 - Composition des épreuves

Les épreuves d'Equitation de travail comprennent 4 tests qui peuvent être organisés de façon combinée ou indépendante :

- ◆ 1. Reprise de travail
- ◆ 2. Maniabilité chronométrée
- ◆ 3. Tri du bétail Camargue sur deux manches
- ◆ 4. Tri du bétail domestique sur deux manches

III - OFFICIELS DE COMPETITION**Art 3.1 - Jury / Officiels de compétition**

Le Président de jury est désigné par l'organisateur.

Il est obligatoirement choisi sur la liste des Officiels de compétition.

Le Président du jury doit être présent pendant toute la durée du concours.

Le Président du jury est chargé en accord avec l'organisateur de désigner :

- ◆ le Juge assesseur des différents tests inscrits au programme du concours,
- ◆ le Commissaire au paddock nécessaire à l'organisation.

Art 3.2 - Nombre de Juges

Le nombre minimum de Juges est déterminé par le niveau de l'épreuve, en fonction du programme du concours et du nombre d'engagés.

Il est composé au minimum d'un Président de jury et d'un Assesseur.

Art 3.3 - Qualification des Juges

Tous les Juges Nationaux doivent être inscrits sur la liste des Officiels de compétition de la discipline.

EPREUVES	PRESIDENT DE JURY	JUGE ASSESSEUR
Club/Amateur	Club/Amateur	Club/Amateur
National	National	National

Art 3.4 - Jury des différents tests**A - Reprise de travail**

Chaque Juge est isolé de l'autre et doit porter son jugement en toute indépendance. Dans la mesure du possible, les membres du jury doivent être installés dans des cabines séparées.

Chaque Juge dispose obligatoirement d'un secrétaire chargé de porter ses remarques sur les protocoles d'évaluation.

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

Tout dépassement ou tout départ avant la sonnerie entraîne l'élimination du concurrent.

B - Maniabilité chronométrée et Tri du bétail

Le test de la maniabilité chronométrée est arbitré par le Président de jury. Il peut être assisté dans sa tâche par les Juges assesseurs de son choix. Un secrétaire est chargé de reporter sur un protocole les pénalités acquises par les concurrents et de transmettre les résultats au secrétaire général du concours, afin que ceux-ci soient affichés.

Après chaque concurrent, le Président de jury annonce au public le résultat qui vient d'être réalisé.

IV - CONCURRENTS

Art 4.1 - Conditions de participation

A - Généralités

Les concurrents doivent être titulaires d'une Licence Fédérale de Compétition en cours de validité.

Epreuves	Niveau d'examen des cavaliers mineurs
Club Elite préparatoire (chevaux 4-8 ans) / Amateur 2	Galop 6
Club Elite / Amateur 1	Galop 4
Amateur Elite	Galop 6

Pour les concurrents majeurs, aucun Galop n'est exigé.

Un même cavalier peut participer plusieurs fois à la même épreuve avec un poney / cheval différent.

Durant toute la compétition et pour chaque test, le cavalier doit conduire son poney / cheval uniquement à une main. Les concurrents peuvent tenir les rênes avec la main de leur choix, mais ils ne peuvent changer de main en cours d'épreuve sous peine de pénalités.

Le concurrent peut utiliser l'autre main pour raccourcir ou rallonger les rênes mais il ne peut s'aider de sa main libre pour diriger son poney / cheval et en aucun cas la placer en avant ou à la même hauteur que celle qui agit.

Le fait de porter durablement les deux mains sur les rênes sera interprété comme une conduite à deux mains.

L'emploi des rênes de caveçon ou matériel similaire lié à chaque culture équestre est autorisé uniquement en Amateur 2 et Club Elite préparatoire, quel que soit le test, dans ce cas, la conduite du poney / cheval peut se faire à deux mains.

B - Tri du bétail

Les engagements par équipes de 3 cavaliers se font en nombre illimité par culture d'Equitation de travail : Equitation Camargue, Doma Vaquera, Maremmana, Portugaise ; Western.

Une même équipe ne peut s'inscrire qu'une seule fois.

Un même couple cavalier-poney / cheval ne peut s'inscrire qu'une seule fois.

Art 4.2 - Tenue

Le port d'une protection céphalique homologuée est obligatoire pour tous les concurrents dans les épreuves Club et reste facultatif dans les épreuves Amateur.

Les concurrents qui participent aux épreuves d'Equitation de travail doivent obligatoirement se présenter dans le costume traditionnel correspondant à la culture d'Equitation de travail au titre de laquelle ils sont engagés.

V - PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 - Conditions de participation

Les poneys / chevaux doivent être âgés au minimum de 4 ans.

Le nombre maximum de participations est fixé à 4 tests par poney / cheval et par jour.

Amateur 2 / Club Elite préparatoire	Ouverte aux poneys/chevaux de 4 à 8 ans maximum (en 1 ^{ère} ou 2 ^{ème} année de compétition dans la fourchette d'âge)
Club Elite / Amateur 1	Tous poneys / chevaux, toutes races
Amateur Elite	Tous poneys / chevaux, toutes races

Art 5.2 - Harnachement

Les poneys / chevaux qui participent aux compétitions d'Equitation de travail doivent obligatoirement être équipés du harnachement utilisé dans la monte traditionnelle correspondant à la culture d'Equitation de travail au titre de laquelle ils sont engagés dans la compétition.

VI - NORMES TECHNIQUES

Art 6.1 - Reprise de travail

A - Définition

La reprise de travail comporte 2 textes de reprise différents :

- ◆ épreuves Club Elite préparatoire, Club Elite, Amateur 2, Amateur 1,
- ◆ épreuve Amateur Elite.

L'enchaînement des mouvements de la reprise Amateur Elite doit être libre et imposé pour les autres. Les reprises de travail comprennent des mouvements à exécuter obligatoirement. Le Président de jury donne le départ de chaque concurrent à l'aide d'une sonnerie. Au son de la cloche le concurrent dispose d'une minute maximum avant de faire son entrée sous peine d'élimination. Tout départ avant la sonnerie entraîne l'élimination du concurrent.

La durée maximale de cet enchaînement est de 7 minutes. Le déclenchement du chronomètre se fait à l'entrée de la reprise jusqu'au salut final. Toutes les figures de la reprise hors temps ne seront pas retenues.

L'harmonie et la cohérence de l'enchaînement des figures sont des éléments à prendre en considération par le jury.

Pour chaque mouvement, un coefficient multiplicateur est appliqué. Il est précisé sur le protocole d'évaluation.

Chaque concurrent doit remettre au jury, avant son passage, le texte qui précise l'ordre dans lequel s'enchaînent les mouvements.

Au moment du salut au jury, il est entendu que les cavalières inclinent légèrement la tête tandis que les cavaliers se décoiffent de la main droite.

Pour la présentation de la reprise, les concurrents ont la possibilité, dans la mesure où l'organisateur possède une sono, de disposer du fond musical de leur choix. Dans ce cas, la musique doit être en harmonie avec les mouvements exécutés et leur enchaînement. Le CD doit être remis au jury en même temps que le texte de la reprise.

B - Notation

Les points attribués à chaque concurrent sont calculés à partir de la moyenne des points accordés par chaque Juge.

Chaque mouvement ainsi que les notes d'ensemble sont notés par chaque Juge de 0 à 10 selon le barème suivant :

Excellent :	10
Très bien :	9
Bien :	8
Très Satisfaisant :	7
Satisfaisant :	6
Suffisant :	5
Insuffisant :	4
Médiocre :	3
Très insuffisant :	2
Difficilement notable :	1
Non réalisé :	0

En cas d'erreur dans la reprise, le président du jury sonne la faute. Le chronomètre est arrêté et le concurrent est pénalisé de – 5 points de pénalités par faute. Il reprend à l'endroit de l'erreur à la sonnerie et le chronomètre redémarre. La troisième erreur entraîne l'élimination.

C - Protocoles

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

Texte A : Club Elite préparatoire, Club Elite, Amateur 2, Amateur 1

Texte B : Amateur Elite

Art 6.2 - Maniabilité chronométrée

A - Définition

Il existe 2 niveaux de tests correspondant à des difficultés progressives.

Dans ce test, le classement est effectué à partir du temps réalisé par les concurrents pour effectuer le parcours, majoré par les pénalités en temps pour fautes aux obstacles.

B - Le terrain

Le terrain du test de 40 m x 20 m minimum, doit être régulier, sans pierre ni élément étranger.

La surface d'évolution est sablée ou en herbe si la nature du sol n'est pas trop dure et si elle ne glisse pas. Elle doit être délimitée par une lice parfaitement alignée.

Le parcours se compose de 8 (selon la dimension du terrain) à 15 obstacles fanionés et numérotés choisis par l'organisateur et validés par le Président de jury, parmi les 17 difficultés proposées.

C - La reconnaissance

Avant le début du test, les concurrents ont la possibilité de faire une reconnaissance à pied des difficultés du parcours. Pour cela la piste est ouverte par le Président de jury pendant au moins 15 minutes. L'ouverture et la fermeture de la piste sont signalées par une sonnerie.

D - Liste des obstacles

- | | |
|------------------------|---|
| ◆ La porte | ◆ Le slalom spécial |
| ◆ L'abreuvoir | ◆ La danse du huit |
| ◆ Le couloir musical | ◆ La passerelle |
| ◆ Le slalom parallèle | ◆ La promenade dans l'enclos à bestiaux |
| ◆ Le triangle enchanté | ◆ Le passage dans l'eau |
| ◆ Le saut | ◆ La barque |
| ◆ * Le reculer en L | ◆ * Le passage latéral |
| ◆ La brochette | ◆ L'éventail |
| ◆ L'anneau | |

* uniquement en amateur 1, club élite et amateur élite

E - Description, franchissement et notation

Le parcours est chronométré par deux chronométreurs. Chaque faute aux obstacles sera pénalisée par des secondes qui seront ajoutées au temps mis. L'allure de chaque obstacle est libre. Le non franchissement d'un obstacle entraînera l'élimination.

1. la porte

Il s'agit d'un portillon d'un front minimum d'1,20 m, d'une hauteur comprise entre 1,50 m et 1,80 m en bois fermé par un anneau en fer ou en matériau souple.

Selon le parcours, l'ouverture peut se faire à droite ou à gauche, mais il doit toujours permettre l'ouverture du côté opposé à celui par lequel arrive le cavalier.

Le cavalier aborde l'obstacle à l'allure de son choix. Avec la main libre il soulève l'anneau, ouvre la porte, peut laisser glisser la main le long de celle-ci et la franchit entièrement tout en conservant la main sur la porte sauf en Club élite Préparatoire et amateur 2, et la referme.

- ◆ 50 secondes ☒ pour le renversement de l'obstacle
- ◆ 20 secondes ☒ pour le lâcher en élite et amateur 1
- ◆ 50 secondes ☒ pour ne pas avoir refermé le portillon

2. l'abreuvoir

Il s'agit d'une table ronde de 1 m à 1,20 m de haut et de 1,50 m de diamètre sur laquelle est posé un objet symbolisant un pot à eau attaché à la table par une ficelle.

Le cavalier aborde l'obstacle à l'allure de son choix. Il saisit l'objet posé sur la table, le soulève jusqu'à tendre la ficelle puis le repose dans sa position initiale.

- ◆ 10 secondes ☒ pour n'avoir pas suffisamment soulevé l'objet (ficelle tendue)
- ◆ 10 secondes ☒ pour avoir mal reposé l'objet (objet renversé)
- ◆ 50 secondes ☒ pour avoir renversé la table

3. le couloir musical

Le cavalier s'engage dans le couloir, le traverse entièrement jusqu'à ce que les antérieurs du poney / cheval aient franchi la limite de l'obstacle, fait tinter la clochette avant de sortir par un reculer.

Il s'agit d'un couloir de 1,20 m de large, de 3,50 m à 4 m de long et de 0,20 m à 0,40 m de haut maximum, réalisé en planches ou à l'aide de barres d'obstacles posées sur des supports. Au bout du couloir on a suspendu une clochette à 2 m du sol.

Le cavalier aborde l'obstacle à l'allure de son choix. Il s'engage dans le couloir, le traverse entièrement jusqu'à ce que les antérieurs du poney / cheval aient franchi la limite de l'obstacle, fait tinter la clochette avec sa main avant de sortir par un reculer.

- ◆ 10 secondes ☒ pour barre tombée
- ◆ 50 secondes ☒ pour n'avoir pas fait tinter la cloche ou contrat non terminé ou démolition de l'obstacle
- ◆ 20 secondes ☒ pour être sorti entièrement du couloir

4. le slalom parallèle

L'obstacle est constitué de 2 rangées parallèles de piquets distantes de 6 m l'une de l'autre. Dans chaque rangée, chaque piquet est distant de 6 m de celui qui le précède. La première rangée comprend les piquets n° 1 ; 3 ; 5 ; 7, la deuxième rangée comprend les piquets n° 2 ; 4 ; 6.

L'obstacle est disposé de manière à ce que le piquet n° 2 soit situé entre les piquets n° 1 & 3, le piquet n° 4 entre les piquets n° 3 & 5 et le piquet n° 6 entre les piquets n° 5 & 7.

L'obstacle doit être franchi au galop dans l'ordre prévu et dans le sens indiqué sur le plan du parcours.

Toute modification du tracé imposé constitue une erreur de parcours qui doit être impérativement rectifiée avant le franchissement de l'obstacle suivant sous peine d'élimination.

- ◆ 10 secondes ☒ pour renversement de chaque piquet

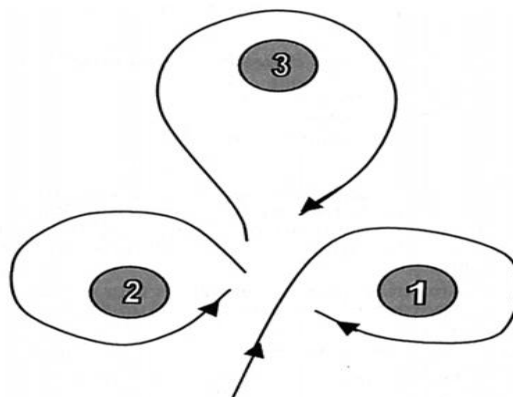
5. le triangle enchanté

L'obstacle est constitué de trois bidons placés aux trois angles d'un triangle équilatéral de 6 m de côté.

Le cavalier aborde l'obstacle par le milieu d'un des trois côtés comme indiqué sur le plan du parcours et réalise son franchissement en respectant scrupuleusement le tracé imposé par le plan.

Toute modification du tracé imposé constitue une erreur de parcours qui doit être impérativement rectifiée avant le franchissement de l'obstacle suivant sous peine d'élimination.

- ◆ 10 secondes ☒ pour chaque bidon renversé



6. le saut

L'obstacle naturel est sautant d'une hauteur de 0,60 m maximum et de 2 m de front minimum et muni d'une barre d'appel.

Le cavalier aborde l'obstacle à l'allure de son choix. Il doit franchir l'obstacle sans le déplacer ni le démolir.

- ◆ 10 secondes ☒ pour modification du profil de l'obstacle.

7. le reculer en L

Il s'agit d'un couloir en forme de L constitué de planches ou de barres d'obstacle reposant sur des supports. Chaque segment du couloir a une longueur de 4 m, une largeur de 1,5 m et une hauteur de 0,40 m environ.

Le cavalier aborde l'obstacle à l'allure de son choix. Il s'engage dans le couloir et le traverse entièrement jusqu'à ce que les antérieurs du poney / cheval aient franchi la limite de l'obstacle puis il ressort du couloir par un reculer. Au cours du franchissement, le cavalier ne doit pas démonter l'obstacle. Toute sortie des quatre pieds doit être corrigée.

- ◆ 10 secondes ☒ par barre renversée
- ◆ 20 secondes ☒ pour être sorti entièrement du couloir
- ◆ 50 secondes ☒ pour démolition de l'obstacle
- ◆ 50 secondes ☒ pour abandon de l'obstacle

8. la brochette

L'obstacle est constitué d'un tonneau dans lequel se trouve une lance ou d'un tonneau vide dans lequel le concurrent dépose la lance.

Le cavalier aborde l'obstacle à l'allure de son choix et s'empare de la lance qui est rangée dans le tonneau ou dépose la lance qu'il tient dans sa main libre.

- ◆ 10 secondes ☒ pour le renversement du bidon
- ◆ 10 secondes ☒ pour la lance qui ressort du bidon
- ◆ 50 secondes ☒ pour contrat non réalisé

9. l'anneau

Il s'agit d'une ou plusieurs potences au bout de laquelle est suspendu un anneau en fer.

Hauteur de l'anneau 1,80 m environ. Diamètre de l'anneau 8 cm.

Le cavalier aborde l'obstacle à l'allure de son choix et enfle un ou plusieurs anneaux en fer sur la lance.

- ◆ **10 secondes de bonus** ☒ par anneau réussi.

10. le slalom spécial

L'obstacle est constitué de 6 piquets mobiles d'environ 2 m de haut alignés et distants l'un de l'autre de 6 m.

Le cavalier aborde l'obstacle à la main indiquée sur le plan du parcours et contourne obligatoirement tous les piquets.

Toute modification du tracé imposé constitue une erreur de parcours qui doit être impérativement rectifiée avant le franchissement de l'obstacle suivant sous peine d'élimination.

- ◆ 10 secondes ☒ pour le renversement de chaque piquet.

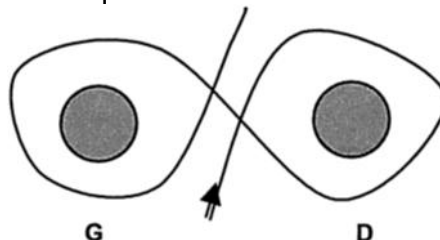
11. la danse du huit

L'obstacle est constitué par 2 bidons disposés à une distance de 6 m l'un de l'autre.

Le cavalier aborde l'obstacle par le milieu dans le sens indiqué par le plan du parcours et contourne successivement les 2 tonneaux en respectant le tracé imposé par le plan.

A la fin, le cavalier doit avoir réalisé un huit complet autour des deux tonneaux. Toute modification du tracé imposé constitue une erreur de parcours qui doit être impérativement rectifiée avant le franchissement de l'obstacle suivant sous peine d'élimination.

- ◆ 10 secondes ☒ pour chaque bidon renversé.



12. la passerelle

Il s'agit d'un pont de 3 à 6 m de long et 0,80 m à 1,50 m de large d'une hauteur variant entre 0,20 m et 0,50 m. L'obstacle doit être construit de façon à assurer une bonne stabilité de l'ensemble et une bonne sécurité. Il peut être bordé sur toute sa longueur par des éléments décoratifs en relation avec l'Equitation de travail ou la culture du pays organisateur ou des arbres décoratifs mais doit posséder un garde corps.

Le cavalier doit passer entre les 2 fanions d'entrée et les 2 fanions de sortie.

L'obstacle doit être franchi librement.

- ◆ 10 secondes ☒ pour le renversement d'un fanion.

13. la promenade dans l'enclos aux bestiaux

Il s'agit d'un enclos d'environ 3 m de diamètre autour duquel les concurrents doivent circuler. L'entrée et le passage autour de l'enclos sont délimités par une rampe placée en tout point à 1,50 m de l'enclos.

La largeur totale de l'obstacle est de 6 m.

Le cavalier s'introduit dans le passage situé entre la rampe et l'enclos à la main de son choix, contourne l'enclos et ressort. Il fait demi-tour et contourne l'enclos une 2^{ème} fois à la main opposée au premier passage.

- ◆ 10 secondes ☒ pour démolition partielle de l'obstacle.

14. le passage dans l'eau

Il s'agit d'une étendue recouverte d'un tissu étanche sur lequel de l'eau peut être répandue. La zone à franchir est délimitée par des fanions qui indiquent le début et la fin de l'obstacle.

Le cavalier doit passer entre les 2 fanions d'entrée et les 2 fanions de sortie.

Pas de pénalisation pour cet obstacle. Les refus sont automatiquement sanctionnés par la perte de temps qu'ils occasionnent.

- ◆ 10 secondes ☒ pour le renversement d'un fanion.

15. la barque

Il s'agit d'une barque à fond plat posée sur le sol qui peut être encadrée par des éléments décoratifs en relation avec l'Equitation de travail. Sa hauteur ne peut pas dépasser 0,60 m.

Le cavalier franchit l'obstacle.

- ◆ Pas de pénalisation pour cet obstacle. Les refus sont automatiquement sanctionnés par la perte de temps qu'ils occasionnent.

16. le passage latéral

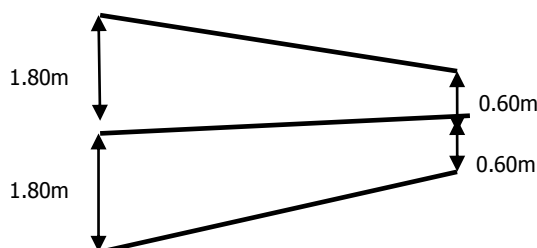
Il s'agit d'une ou plusieurs barres de 0,10 m de diamètre maximum et de 4 m de longueur chacune maximum, disposées de façon isolée, à la suite l'une de l'autre, ou enchaînées en passages successifs dont le but est de montrer l'aisance du poney / cheval à se déplacer latéralement à la demande de son cavalier. Les barres reposent sur des supports à 5 cm du sol. L'obstacle est délimité par 2 fanions qui indiquent l'entrée et 2 fanions qui indiquent la sortie de la difficulté.

Le cavalier franchit l'obstacle en veillant à ne pas renverser les barres.

- ◆ 10 secondes pour chaque barre renversée.
- ◆ 50 secondes ☒ pour contrat non terminé.

17. L'éventail

L'obstacle est constitué de trois barres de 3.5 m à 4 m reposant sur des supports de 0.20m environ et disposées en éventail. L'écartement du côté le plus petit est de 0.60 m entre chaque barre et l'écartement du côté le plus grand est de 1.80 m entre chaque barre.



- ◆ 20 secondes ☒ par barre renversée

Art 6.3 - Tri du bétail Camargue

A - Définition

Une équipe de trois cavaliers doit extraire d'un troupeau de 30 bêtes minimum, l'une après l'autre, trois bêtes désignées à l'avance pour les conduire dans une zone isolée du reste du troupeau. Le temps accordé est de 4 minutes maximum.

Les dimensions recommandées de la piste sont de 30 m x 70 m.

Le troupeau est regroupé au fond de la piste avant chaque départ.

- ◆ Une fois le troupeau en place, le jury annonce au micro « le bétail est en place » et les cavaliers disposent de 15 secondes pour se placer au-delà de la zone de parbage, ligne 1.
- ◆ A la fin des 15 secondes, un signal sonore retentit et le chronomètre est déclenché. Les 3 cavaliers ne doivent plus se trouver dans la zone de parbage à la fin des 15 secondes.
- ◆ Une fois qu'une bête est triée et lorsqu'elle a franchi des 4 pieds la ligne 2, le Juge de ligne signale le franchissement correct en brandissant le drapeau blanc.
- ◆ Le chronomètre est arrêté et les cavaliers disposent de 15 secondes avant de trier la bête suivante.
- ◆ Un signal sonore préviendra les concurrents à la fin des 15 secondes et le chronomètre sera à nouveau déclenché. Les 3 cavaliers ne doivent plus se trouver dans la zone de parbage à la fin des 15 secondes.
- ◆ Le Juge de ligne brandissant un drapeau rouge signale à l'équipe un franchissement incomplet de la ligne 2 par la bête triée.
- ◆ Lorsque le Juge signale, avec un drapeau blanc, le franchissement correct de la ligne 2. Les 3 cavaliers doivent sortir de la zone de parbage avant la fin des 15 secondes.
- ◆ A tout moment du tri, le troupeau doit être maintenu calme. Toute agitation notable du troupeau est passible de pénalité suivie d'avertissement en cas de récidive.
- ◆ Le chronomètre est arrêté définitivement lorsque la 3^{ème} bête a franchi correctement la ligne 2.

B - Constitution des lots

- ◆ Le bétail sera classé par lots homogènes de 3 bêtes identifiées par une même couleur.
- ◆ Les lots pourront être constitués ainsi : un mâle adulte, une vache adulte et une bête jeune de 2 ans. Si ce n'est pas le cas, l'identification d'un même type de bêtes doit être faite sur une corne différente. En cas de triplement la 3^{ème} bête sera identifiée sur les 2 cornes.
- ◆ Les couleurs sont le vert, jaune, blanc, rouge, bleu, orange, possibilité de panachage de différentes couleurs avec avis du Président de jury.
- ◆ La largeur du ruban visible par corne doit être de 40 mm minimum par couleur.

C - Notation

- ◆ Une pénalité de 20 secondes est appliquée chaque fois qu'une bête autre que celle qui doit être triée franchit des 4 membres la ligne 1, limite zone de parbage. Lorsqu'une bête sort avant son tour du troupeau, elle doit obligatoirement être ramenée dans la zone de parbage.
- ◆ Une pénalité de 20 secondes est appliquée chaque fois qu'un cavalier franchira la ligne 1 et entrera dans la zone de parbage avant le signal sonore annonçant la fin des 15 secondes et le déclenchement du chronomètre.
- ◆ Une pénalité de 20 secondes est appliquée pour toute agitation notable du troupeau causée par un ou plusieurs cavaliers de l'équipe. En cas de récidive, le Président de jury attribue, selon la gravité de la faute, un carton qui vaut d'avertissement (jaune, orange) à élimination (rouge).
- ◆ Une pénalité de 20 secondes sera appliquée en cas de défense manifeste, dangereuse d'un poney / cheval. En cas de récidive, le Président du jury peut exclure le poney / cheval de la compétition.
- ◆ Si 4 bêtes et plus, autres que celles désignées, se retrouvent en même temps de l'autre côté de la ligne 1, l'équipe est arrêtée et ne se verra attribuer aucun point.
- ◆ En outre, le dépassement du temps maximum de 4 minutes arrête l'équipe.
- ◆ Si aucune bête n'a franchi correctement la ligne 2, l'équipe ne se verra attribuer aucun point.
- ◆ L'emploi d'une « ginguelle » « varinha » (bâton flexible) ou « calos » (bâton rigide épais) dont la longueur est de 1,50 m maximum, est autorisé à condition que le cavalier ne l'utilise en aucun cas violemment à l'encontre des poneys / chevaux ou du bétail.

Art 6.4 - Tri du bétail domestique

A - Définition

Le tri du bétail domestique ou Team Sorting est un test de tri qui se pratique par équipes de 3 cavaliers. Dans un troupeau de 15 têtes de bétail, 10 bêtes sont numérotées de 0 à 9. Les dimensions recommandées de la piste sont de 30 m x 70 m. Une zone de parbage est délimitée par une ligne à 20 m.

- ◆ Le troupeau est regroupé dans la zone de parbage avant chaque départ par l'équipe qui va concourir.
- ◆ Le troupeau une fois regroupé, l'équipe se met en arrière de la "ligne d'équipe" qui est située à 5 m de la limite de la zone de parbage.
- ◆ Lorsque le premier cavalier franchit la "ligne d'équipe", le Président du jury annonce le numéro par lequel doit commencer le tri et le chronomètre est déclenché.
- ◆ Les cavaliers disposent de 2 minutes pour faire passer l'une après l'autre dans un ordre croissant les bêtes de l'autre côté de la ligne à partir du numéro annoncé, ex : n° 8 annoncé, les bêtes suivantes à sortir dans l'ordre seront : la 9, la 0, la 1, la 2, etc.
- ◆ Un avertissement sonore indique à l'équipe en jeu qu'il lui reste 30 secondes avant la fin du temps réglementaire.
- ◆ Lorsqu'une bête d'un mauvais numéro ou non identifiée franchit la ligne, ex : n° 8, 9, 5, les cavaliers doivent faire revenir dans la zone de parbage le mauvais numéro ou la bête non identifiée, ainsi que toutes celles qui l'ont suivies y compris celles dans l'ordre prévu du tri avant de reprendre l'ordre normal de sortie des bêtes, 0, 1, etc.
- ◆ Si une bête déjà triée revient dans la zone de parbage, l'équipe est arrêtée et aucun point ne lui est attribué.
- ◆ Lorsque les 10 bêtes ont été sorties, on arrête le chronomètre quand la dernière bête à trier passe la ligne de limite de zone de parbage, les 4 membres ayant franchi la ligne.
- ◆ Si les bêtes "intruses" ne sont pas entièrement reconduites dans la zone de parbage à la fin du temps réglementaire, l'équipe ne se verra attribuer aucun point.
- ◆ A la fin du temps réglementaire, ne seront comptabilisées que les bêtes sorties dans l'ordre annoncé.
- ◆ Le nombre de bêtes sorties dans l'ordre annoncé l'emporte sur le temps.
- ◆ Il est défendu d'effrayer le bétail avec fouet, chapeau, corde, etc.

B - Notation

- ◆ **Une pénalité de 20 secondes** est appliquée chaque fois qu'une bête autre que celle qui est triée franchit des 4 membres la limite de parbage. Elle doit obligatoirement être ramenée dans la zone de parbage.
- ◆ **Une pénalité de 20 secondes** est appliquée pour toute agitation notable du troupeau causée par un ou plusieurs cavaliers de l'équipe. En cas de récurrence, le Président du jury attribue, selon la gravité de la faute, un carton qui vaut d'avertissement (jaune, orange) à élimination (rouge).
- ◆ **Une pénalité de 20 secondes** sera appliquée en cas de défense manifeste, dangereuse d'un poney / cheval. En cas de récurrence, le Président de jury peut exclure le poney / cheval de la compétition.
- ◆ **Une pénalité de 10 secondes** sera appliquée pour tout contact sur le bétail avec « ginguette », « calos », lasso, etc.
- ◆ En outre le dépassement maximum de 2 minutes arrête l'équipe.

VII - DEROULEMENT

Art 7- Ordre de passage

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

Le non-respect de l'ordre de passage entraîne l'élimination du concurrent. Cependant, en cas de problème sérieux avéré survenu à un concurrent, ferrure, blessure..., le Président de jury peut, s'il le juge nécessaire, procéder à une modification exceptionnelle de l'ordre de passage.

Lorsqu'un cavalier n'est pas présent à son ordre de passage, il dispose de 30 secondes après que le Président du jury l'a appelé pour se présenter. Passé ce délai, le concurrent est éliminé du test.

Il peut faire l'objet de l'établissement d'un horaire indicatif de passage mais il appartient aux concurrents de se tenir informés du déroulement des tests pour se présenter à leur tour dans chaque test.

Pour le test de tri du bétail, l'ordre de passage des équipes est effectué par tirage au sort.

Pour le test de tri du bétail Camargue, le tirage au sort des couleurs se fait une fois que le bétail est sur le lieu de la compétition.

VIII - PENALITES

Art 8.1 - Points de pénalités

Changer de main ou conduite à deux mains en cours de test :

- ◆ reprise de travail : - 5 pts par faute
- ◆ maniabilité et tri : 20 secondes par faute
- ◆ Erreur de parcours, reprise de travail : - 5 pts / faute.
- ◆ Brutalité ou mauvais traitement envers le cheval : - 5pts / action ou – 20 secondes / action

Art 8.2 - Cas d'élimination

- ◆ Attendre plus d'une minute après que la sonnerie a retenti.
- ◆ Sortir du terrain en cours d'exécution de la reprise de travail (4 pieds dehors) si la carrière est fermée ou franchir la lice (4 pieds dehors) en dehors de la porte si la carrière est ouverte.
- ◆ Tout concurrent qui prend le départ d'un test avant que le signal lui soit donné.
- ◆ Le non respect de l'ordre de passage (30 secondes après avoir été appelé à se présenter).
- ◆ La conduite à 2 mains dans le même test ou changer de main, lors de la troisième faute constatée.
- ◆ En cas de défenses manifestes, dangereuses et répétées du poney / cheval : ruades, cabrades, rétivité...
- ◆ Trois erreurs en reprise de travail.
- ◆ Trois refus sur le même obstacle.
- ◆ Deuxième chute du cavalier sur l'ensemble des épreuves.
- ◆ Erreur de parcours non rectifiée ou non franchissement d'une difficulté, pour la maniabilité.
- ◆ Tout cavalier ayant bénéficié d'une aide extérieure injustifiée est automatiquement éliminé de la compétition.

Brutalité ou mauvais traitement envers le cheval au bout de la 3^{ème} action au cours de la compétition sur tout le terrain, y compris le paddock.

Un concurrent qui serait éliminé pour des raisons autres que médicales ou vétérinaires peut participer aux autres tests mais ne prend pas de points sur le test considéré.

Art 8.3 - Aides extérieures

Pendant les tests, les concurrents ne peuvent recevoir aucune aide extérieure. L'apport de renseignements ou de conseils aux cavaliers n'est autorisé qu'à l'échauffement et après la compétition. Cependant, en cas de chute, un concurrent a le droit d'être aidé pour récupérer son poney / cheval et se remettre en selle.

IX - CLASSEMENT

Art 9.1 - Classement par équipe

Le classement est établi à partir de la somme des points attribués conformément au tableau d'application des points, aux prestations individuelles de l'équipe, dans chacun des quatre tests.

Art 9.2 - Classement individuel

Il s'agit d'un classement individuel établi sur la base des performances réalisées par les concurrents dans chaque test ou dans le combiné.

Dans les différents tests, est déclaré vainqueur, le concurrent qui :

1. Reprise de travail obtient la meilleure note
2. Maniabilité chronométrée réalise le meilleur temps
3. Tri du bétail Camargue maximum de bêtes dans le meilleur temps
4. Tri du bétail domestique maximum de bêtes dans le meilleur temps

Art 9.3 - Classement combiné

Les épreuves peuvent être organisées, soit sur la base de tests individuels séparés, soit de manière combinée.

Art 9.4 - Tableau de coefficient

A chaque test des épreuves d'Équitation de travail, un coefficient multiplicateur est appliqué.

Reprise de travail	ManiabilitéChrono	Tri Camargue	Tri domestique
Coefficient 1,5	Coefficient 1	Coefficient 1/manche	Coefficient 1/manche

Si un organisateur ne prévoit qu'un test de tri, soit camargue, soit domestique, l'épreuve de tri se déroulera alors sur 2 manches avec un coefficient 1 par manche.

Si un organisateur prévoit de faire du tri de bétail camargue et domestique, le coefficient passera à 0,5 par manche.

Art 9.5 - Tableau d'application des points

Le principe retenu pour l'attribution des points est que chaque concurrent reçoit 1 point de chaque cavalier qu'il précède au classement plus 1 point qui lui revient de droit, sauf pour la première place qui reçoit 2 points.

Ainsi, sur 20 concurrents :

1 ^{er}	21 pts	11 ^{ème}	10 pts
2 ^{ème}	19 pts	12 ^{ème}	9 pts
3 ^{ème}	18 pts	13 ^{ème}	8 pts
4 ^{ème}	17 pts	14 ^{ème}	7 pts
5 ^{ème}	16 pts	15 ^{ème}	6 pts
6 ^{ème}	15 pts	16 ^{ème}	5 pts
7 ^{ème}	14 pts	17 ^{ème}	4 pts
8 ^{ème}	13 pts	18 ^{ème}	3 pts
9 ^{ème}	12 pts	19 ^{ème}	2 pts
10 ^{ème}	11 pts	20 ^{ème}	1 pt

Le classement est obtenu en additionnant les points totalisés individuellement par les trois cavaliers de chaque équipe, l'équipe la mieux placée remporte l'épreuve et fait briller les couleurs de la culture équestre à laquelle elle appartient.