

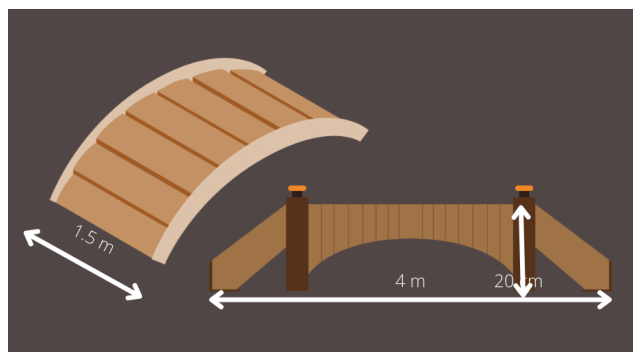
ONTARIO SOCIETY FOR WORKING EQUITATION EASE OF HANDLING RULES 2023



Balisage du parcours : Des balises (rouge à droite et blanc à gauche) servent à préciser l'entrée et la sortie de plusieurs obstacles.

Pont

Le pont doit être fait de bois massif suffisamment solide pour supporter le cheval et le cavalier et avoir une bonne traction. Il peut être arqué ou incliné dans sa montée. Les barrières latérales sont facultatives et doivent être facilement retirées pour des raisons de sécurité.



Dimensions : largeur : 1,5 m (5 pi) ; longueur minimale : 4 m (13 pi) ; hauteur minimale : 20 cm (8 po).

Le pont doit être traversé au pas pour tous les niveaux. Cela peut être nécessaire dans les deux sens à condition qu'il y ait au moins un obstacle entre le premier et le deuxième passage.

Jugement : Le juge évaluera la transition vers le pas, la rectitude de l'entrée. Qualité et régularité de la traversée du pont. La confiance de l'équipe lors du franchissement de cet obstacle est observée. Des points seront déduits si un cheval présente une maladresse, une hésitation ou une irrégularité.

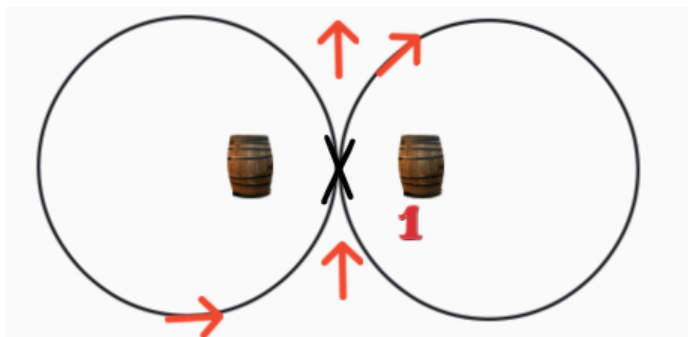
Erreur de cap : descendre du pont. Obligatoire : les marqueurs d'entrée et de sortie marquent le point de transition

Figure 8

Dimensions : (10 pieds) de distance, mesurées à partir du centre.

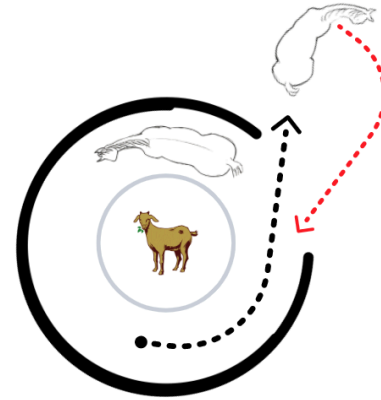
Le cheval tourne d'abord un cercle de rêne à droite, puis à gauche. Le cheval changera de virage directement entre les deux barillets. Les cercles doivent avoir le même diamètre. L'équipe sort entre les tambours. Une Volte de 3 m doit être réservée au plus haut degré d'exécution. L6/L7 peuvent devoir se retenir pour franchir l'obstacle après les circuits initiaux vers l'avant. Le premier circuit en sens inverse doit faire le tour du tambour à droite. Si cette option est incluse, elle doit être indiquée sur le plan du parcours. Le cheval doit franchir la ligne entre les tonneaux avec ses quatre sabots avant d'entamer le revers.

Le premier circuit en sens inverse doit faire le tour du tambour à droite. Si cette option est incluse, elle doit être indiquée sur le plan du parcours. Le cheval doit franchir la ligne entre les tonneaux avec ses quatre sabots avant d'entamer le revers.



Enclos à Bétail

Dimensions : Une enceinte ronde de 6 m (20 pi) de diamètre. Largeur d'ouverture 1,5 m (5 pi) - 2,5 m. (8 pieds). L'enclos intérieur mesure 3 m (10 pi) de diamètre. L'enclos intérieur peut contenir de petits animaux ou des statues placés à l'intérieur de l'enceinte. L'espace de navigation doit avoir une largeur de 1,5 m (5 pieds).



L'équipe franchit l'obstacle à l'allure prescrite selon le niveau dans une direction. L'équipe sort de l'obstacle et effectue un changement de direction, l'équipe rentre sur les rênes alternatives (la direction peut être le choix du cavalier ou celle du juge sur la carte). Le cheval exécutera un demi-cercle, une demi-pirouette ou tournera sur les hanches pour le virage extérieur. En cas de galop, un changement de leader est nécessaire. Rythme et qualité des allures, et utilisation des aides par le cavalier. Le virage à l'extérieur du parc et le changement de leader si nécessaire entre les circuits du parc sont considérés comme des éléments constitutifs de l'obstacle. Une approche et un départ droits sont considérés comme une difficulté plus élevée
*Dans l'essai de vitesse, le Pen est effectué sur un seul circuit ; le coureur peut choisir la direction à moins qu'elle ne soit spécifiquement désignée sur le plan du parcours ou par le juge.

Cruche

Dimensions : Une petite table ou autre plate-forme similaire de 1,2 m (4 pi) de hauteur avec un espace libre de tous les côtés. Le conteneur doit avoir une poignée et être placé au centre de la plateforme.

(Des marqueurs doivent être utilisés avec cet obstacle pour indiquer la direction d'approche et de sortie). L'équipe s'approche de la table vers le côté numéroté, dans l'allure prescrite, s'arrête n'importe où autour de la plate-forme. La difficulté la plus élevée est une ligne droite sans aucun cercle et avec flexion vers l'obstacle. Le cavalier soulève le récipient au-dessus de sa tête et le replace sur la table. En cas de chute : L1 - un membre de l'équipe au sol remettra le conteneur aux coureurs. L2-L3 doivent démonter-récupérer-remonter -remplacer le conteneur OU demander une



passé (score 0). (L4) - Les coureurs Masters (L7) doivent descendre, récupérer le conteneur, remonter et le remettre en place ou être disqualifié.

Jugement : L'approche doit être calme, régulière et confiante. L'arrêt doit être immobile. Le contenant, une fois posé sur la table, doit rester debout. Une difficulté plus élevée est envisagée et une approche droite avec flexion vers l'obstacle. Déplacer la table entraînera un score inférieur. Les cavaliers de niveau intermédiaire (L4) à maître (L7) recevront un score plus élevé s'ils approchent de la table au galop avec une bonne transition du galop à l'arrêt. Obligatoire : marqueurs d'entrée et de sortie

Supprimer le poteau

Dimensions : Un tonneau ouvert et une perche de 2,5 à 3,5 m (8 à 11,5 pi) de longueur.

Le cavalier doit s'approcher du réceptacle dans l'allure requise et retirer la garrocha sans rompre l'allure. Le cavalier peut faire le tour du conteneur une fois avant de ramasser la garrocha, bien que cela soit considéré comme plus facile qu'une approche directe.



Si le garrocha est lâché L1, un membre de l'équipe au sol remettra le garrocha aux coureurs. Les cavaliers de niveau novice (L2/L3) doivent descendre de cheval, récupérer la garrocha et remonter avec la perche en main ou peuvent demander l'autorisation de passer (score 0). (L4) -(L7) les cavaliers doivent descendre de cheval, récupérer la garrocha et remonter avec la garrocha en main. Ou DQ

Cet obstacle doit être utilisé conjointement avec Deposit Garrocha. L'obstacle Skewer Ring n'est pas obligatoire mais peut être inclus entre les deux. Lorsqu'elle est utilisée entre les deux, cette ligne est considérée comme une « ligne » et considérée comme un obstacle unique. Si d'autres obstacles sont rencontrés entre eux, ils sont notés séparément, mais toute la séquence est une « ligne » jusqu'à ce que la garrocha soit déposée.

Jugement : Le cheval doit faire preuve de confiance. La démarche doit rester régulière. Une note inférieure sera attribuée pour toute rupture de rythme ou de qualité de démarche. Ramasser le garrocha en ligne droite rapportera un score plus élevé que faire le tour du tambour. *Faire le tour du tambour plus d'une fois entraînera un score négatif. Renverser le tambour entraînera un score négatif. Obligatoire : Doit être accessible des deux côtés. Doit laisser suffisamment d'espace pour une approche directe

Remplacer le poteau

L'obstacle est un barillet ouvert pour le remplacement du poteau. Il peut s'agir du même barillet que le retrait d'obstacle au poteau si un autre obstacle est réalisé entre le retrait du poteau et son remplacement.

Le poteau est placé avec la crosse vers le bas. Le cavalier peut faire le tour du tambour une fois avant de déposer la garrocha. Une approche directe est considérée comme plus difficile et obtient un score plus élevé.

Si la garrocha rebondit ou tombe hors du tonneau : L1 - un membre de l'équipe au sol remettra la perche aux coureurs. Les coureurs de niveau novice (L2/L3) doivent descendre de cheval, récupérer le bâton et remonter avec le bâton en main ou peuvent demander l'autorisation de passer (score 0). (L4) - (L7) les coureurs doivent descendre, récupérer le bâton et remonter avec le bâton en main ou DQ. Obligatoire : Doit être accessible des deux côtés.

Jugement : Le cheval doit s'approcher droit et même avec une légère courbure vers l'obstacle. Toute rupture de démarche ou changement de rythme constitue une faute grave et entraînera une diminution du score.

Anneau de lance

Le même obstacle implique désormais un anneau à récupérer avec la garrocha. L'anneau est monté sur un taureau ou un autre objet avec l'anneau placé sur le dessus. Les anneaux peuvent être en bois, en métal ou en plastique et doivent avoir un diamètre d'environ 15 cm (6 po). L'anneau de brochette est utilisé conjointement avec Collect/Deposit Garrocha et peut être placé entre ces obstacles dans le parcours, mais il peut y avoir des obstacles supplémentaires entre les deux.

Le concurrent doit embrocher le(s) anneau(s) avec la pointe de la garrocha. Si la garrocha tombe : L1 - un membre de l'équipe au sol remettra la perche aux coureurs. Les



coureurs de niveau Novice (L2/L3) doivent descendre, récupérer le bâton et remonter avec le bâton en main ou peuvent demander l'autorisation de passer et recevoir un 0 pour l'obstacle. L4) - (L7) les coureurs doivent descendre, récupérer le bâton et remonter avec le bâton en main ou DQ.

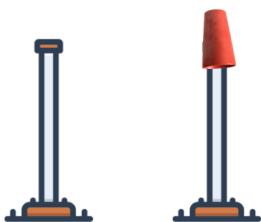
Jugement : L'approche du cheval doit être droite ou légèrement courbée vers l'obstacle. Toute pause dans le mouvement du cheval ou toute perte de rythme entraînera une note inférieure. Frapper n'importe quelle partie du taureau entraînera un score inférieur. Laisser tomber l'anneau après l'avoir ramassé ou ne pas l'embrocher entraînera un score inférieur (*cependant, le changement de rythme est pénalisé plus sévèrement que le fait de ne pas embrocher l'anneau). Obligatoire : Doit être accessible des deux côtés.

Changer de tasse

Cet obstacle est constitué de deux poteaux verticaux avec une coupelle renversée incassable.

Dimensions : 2 m (6,5 pi) de hauteur et non fixé en place. Les bases sont espacées de 1,2 m (4 pi). Une coupelle incassable est placée à l'envers sur la pointe d'un des bâtons. La coupe doit être placée sur le même poteau pour tous les concurrents de la division ou du niveau.

Le cheval et le cavalier s'approchent de l'obstacle à l'allure et à l'arrêt prescrits. Le cavalier retire la coupelle du bâton d'une main et la place sur l'autre bâton. La sortie est en avant. À partir de l'arrêt, l'équipe passe à l'allure requise.

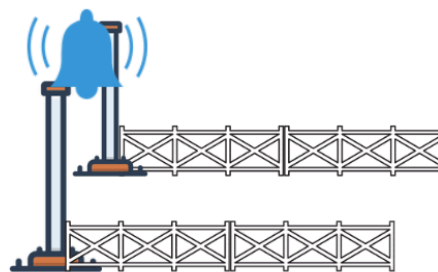


Si la coupelle tombe ou si un poteau est renversé : (L1) un membre de l'équipe au sol récupérera la coupelle et remplacera le poteau. Les coureurs novices (L2/L3) doivent descendre, récupérer la coupe ou remplacer le bâton ou marquer 0. Les coureurs de niveaux 4 à 7 doivent descendre, récupérer la coupe / remplacer le bâton ou DQ. Obligatoire : La coupe doit être placée sur le même poteau pour TOUS les coureurs, quelle que soit la main utilisée.

Jugement : Rectitude et qualité de l'arrêt. Immobilité du cheval. Transition vers l'arrêt et la démarche requise.

Couloir de la cloche

Dimensions : Un couloir est constitué de deux rails parallèles reposant sur des supports, de petites clôtures ou des murs d'au moins 30 cm (12 po) de hauteur. Les supports ne sont pas fixés dans le sol. Les rails mesurent 3,7 m (12 pi) de long et sont espacés de 1,5 m (5 pi). Une cloche est placée à 2 m de hauteur au bout du couloir. Le support retenant la cloche est placé de manière à ce que la cloche pende au centre du couloir.



Le cheval et le cavalier franchissent l'obstacle à l'allure requise pour le niveau et s'arrêtent au bout du couloir. Le cavalier sonne la cloche. L'équipe recule à travers l'obstacle. L'obstacle est terminé lorsque l'avant du cheval franchit l'obstacle et les balises de parcours (si présentes).

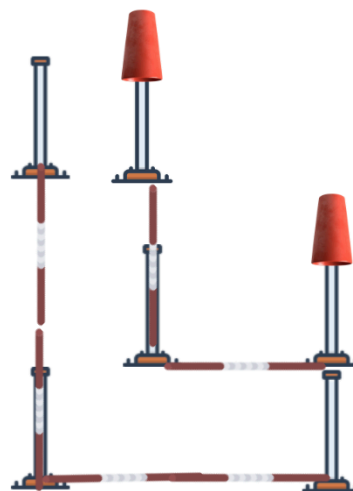
Jugement : la droiture de l'entrée. Le calme du cheval. Immobilité à l'arrêt. Application et efficacité des aides. Position du cheval pour ne pas atteindre la cloche. Qualité de rêne avec paires diagonales actives claires. Le cheval ne doit pas montrer de résistance. Le cheval doit être accroché pendant la marche arrière. Si un cheval heurte les rails, et une note négative si le cheval déplace ou renverse l'un des rails ou si le cheval enjambe les rails. Le fait que le cheval ne reste pas immobile sera pénalisé. Le fait que le coureur ne sonne pas la cloche entraînera une disqualification. Quitter l'obstacle au bout du couloir avec les quatre pieds entraînera une disqualification.

Reculer « L »

Dimensions : Un passage en forme de L constitué de rails parallèles reposant sur des supports, de petites clôtures ou des murs d'au moins 30 cm (12 po) de hauteur. La courbure du « L » peut être dans les deux sens. Les côtés ne doivent pas être fixés dans le sol. Les rails mesurent 3,7 m (12 pi) de long et sont espacés de 1,5 m (5 pi) pour les coureurs novices (L2/L3) et intermédiaires (L4/L5), et espacés de 1,2 m (4 pi) pour les avancés. (L6) et Masters (L7).

Cet obstacle peut être réalisé avec :

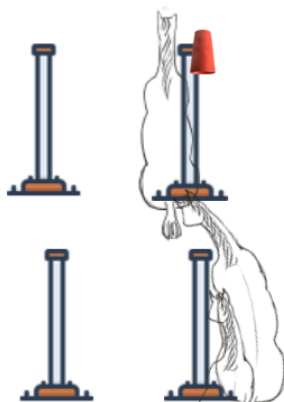
- 1) Une cloche au bout du passage
 - 2) Une tasse est placée à l'envers sur chacun des poteaux. Il y a un deuxième ensemble de poteaux de flexion à l'entrée de l'obstacle.
- Le cheval et le cavalier entrent dans le couloir à l'allure prescrite pour le niveau et s'arrêtent à la fin du passage. Le cavalier : (1) Sonne la cloche et recule dans le passage en « L ». (2) Enlève la coupelle et inverse le passage en « L ». Avant de repartir, le cavalier s'arrête et pose la coupe sur le poteau à l'entrée (du même côté d'où la coupe a été retirée). Aucun arrêt n'est requis lors du remplacement de la coupelle. Déductions : identiques à celles de l'anneau, de l'inversion et du changement de coupelle.



Jugement : La qualité de la transition d'arrêt. La qualité et la rectitude du dos de rêne. Le cheval doit être fluide et ne montrer aucune résistance. Le juge donnera une note inférieure si un cheval heurte les rails, et une note négative si le cheval déplace ou renverse l'un des rails ou si le cheval enjambe les rails. Les pénalités sont les mêmes que pour les obstacles précédents.

Arrondir les poteaux

Dimensions : Avec des poteaux positionnés en deux lignes parallèles de trois poteaux chacun, créez un passage de 1,5 m (5 pieds de large). Les poteaux de chaque ligne sont séparés d'un minimum de 2,5 m (8 pi) et d'un maximum de 3 m (10 pi) les uns des autres et sont alignés avec les poteaux de l'autre côté.



L'équipe traverse le passage et s'arrête à la fin. Le cavalier prend une tasse. L'équipe revient autour du poteau central du même côté que celui où la coupe a été retirée, puis s'arrête. La coupelle est replacée sur le poteau à l'entrée (le même côté que la coupelle a été retiré). Le cavalier doit garder la

coupe à la main pendant toute la durée de l'obstacle, mais l'obstacle peut être franchi à deux mains sur les rênes si le cavalier évolue à deux mains.

Jugement : Le cheval doit s'arrêter dans une bonne position, entre les poteaux, en faisant preuve d'immobilité lorsque le cavalier ramasse la coupe sur le poteau et place la coupe à l'envers sur le dessus du premier poteau. Le cheval doit sortir de l'obstacle avec ses quatre sabots avant de reprendre l'allure. Aucun arrêt n'est nécessaire lors du remplacement de la coupelle.

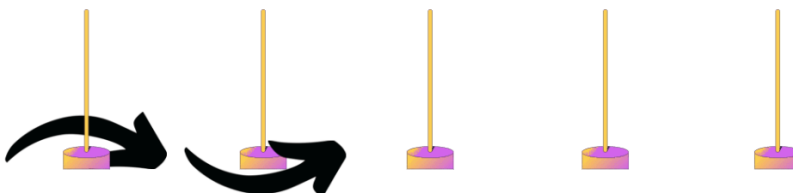
Si la coupe ou les poteaux tombent : les coureurs L2/L3 doivent descendre, récupérer/remplacer, remonter avec la coupe en main et la replacer sur le poteau ou peuvent demander l'autorisation de passer (0 score). Les coureurs de L4 à L7 doivent descendre, récupérer, remonter, remplacer la coupelle/le poteau ou le DQ.

Slalom simple 5 ou 7 objets de forme similaire (5 pour N1-N5), d'environ 2 m ou 6 pieds de hauteur, sont positionnés à 7 m ou 23 pieds (L1-L4) les uns des autres en ligne droite. (Bases non fixées au sol)

L'obstacle est inscrit selon l'allure prescrite. À moins que des balises de sortie ne soient utilisées, l'obstacle est terminé lorsque l'épaule du coureur passe le poteau final en terminant le demi-cercle sur le dernier poteau.

L'équipe doit rouler aussi droit que

possible avec des changements de virage ou de tête exactement à mi-chemin entre les poteaux. Recommandé : Des marqueurs d'entrée et de sortie sont recommandés.



Jugement : La qualité de la démarche et du rythme. Le bon pli autour de chaque poteau. Au galop, la qualité du plomb change. Efficacité de la position du pilote et aide à l'exécution du virage. Le fait de ne pas effectuer de changement de fil et/ou de changement de courbure entraînera une note négative. Les changements de dérivation et/ou de virage tardifs ou retardés entraîneront un score inférieur. Une note négative sera attribuée si l'un des messages est renversé.

Double Slalom

Dimensions : 5 à 7 objets verticaux. (5 pour N1-N5) Mêmes exigences que le Single Slalom. Les objets sont disposés en deux lignes parallèles décalées. 7 m - 23 pieds de distance (L1-L4)

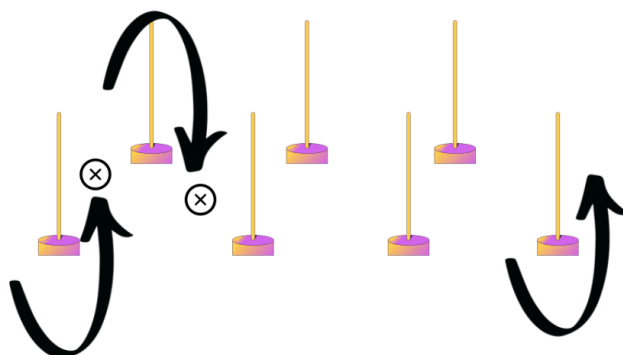
La distance L1-L5 et 6 m est de 7 m ou 23 pieds.

La distance L6 et L7 est de 6 m ou 20 pieds.

Les poteaux sont positionnés de manière à ce que le point médian entre les deux premiers poteaux de la première ligne soit directement opposé au premier poteau de la deuxième ligne. L'obstacle est inscrit selon l'allure prescrite. Le cheval effectuera des demi-cercles autour des poteaux et parcourra une ligne droite entre les deux.

Les changements d'avance/cintrage s'effectuent à mi-chemin entre les poteaux et sur la ligne entre poteaux.

L'avance et le virage du cheval doivent être conformes à la direction du virage. Si les balises de sortie ne sont pas utilisées, le coureur doit terminer le dernier poteau par un demi-cercle dans le sens du virage. Recommandé : Des marqueurs d'entrée et de sortie sont recommandés.



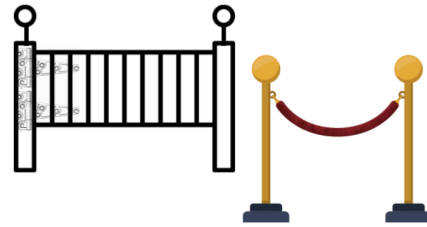
Jugement : Rythme et régularité de la démarche. Courbure correcte et changement de laisse précisément à mi-chemin. L'efficacité du cavalier aide à maintenir la flexion, les changements et la qualité de la démarche. Le fait de ne pas effectuer de changement de fil et/ou de changement de courbure entraînera une note négative. Les changements de dérivation ou les changements de virage tardifs ou retardés entraîneront un score inférieur. La forme, la symétrie et la précision des virages pour cet obstacle. Une note négative sera attribuée si l'un des messages est renversé.

Grille

Dimensions : La barrière doit mesurer au moins 1,3 m (4 pi 3 po) de hauteur et 2 m (6,5 pi) de largeur, soutenue par deux poteaux lestés (ou étalons de saut) et deux charnières. Un loquet facilement actionnable à cheval doit être utilisé. Le portail peut être ouvert vers la droite ou vers la gauche selon la position de l'obstacle sur le parcours. Un portail à corde au lieu d'un portail solide (le portail à corde doit être utilisé pour la vitesse).

L'approche de l'équipe doit être perpendiculaire à la porte à l'allure prescrite. Passez ensuite au pas au balisage à une longueur de cheval de la porte. L'équipe se tourne latéralement et s'arrête le long de la porte. Le cavalier doit soulever le loquet, ouvrir le portail et franchir l'entrée. Lorsque le cheval a complètement passé de l'autre côté de la porte, le cavalier peut reculer d'un ou deux pas pour fermer la porte et doit remettre complètement le loquet en place. L'obstacle peut être requis dans les deux sens à condition qu'il y ait au moins un obstacle entre la première et la deuxième exécution.

Jugement : La qualité de la transition vers la marche. L'efficacité des aides du cavalier pour positionner le cheval. Le calme, l'immobilité et l'obéissance du cheval pendant que l'équipe franchit l'obstacle. Le cheval doit être engagé. Un score négatif est obtenu si le coureur lâche le contrôle de la porte en relâchant plus qu'un ajustement momentané de la position des mains à tout moment pendant l'exécution de cet obstacle. Changer de main entraînera un DQ.



Saut

Dimensions : Le saut ne dépasse pas 0,5 m (22 po). Les rails avec remblai sont préférables et mesurent au moins 3 m (10 pi) de diamètre. Le saut doit être positionné entre deux standards de saut avec des coupelles de saut appropriées (coupelles détachables recommandées).

Enfants et L1 : Un seul rail est posé au sol entre les standards de saut ; les coupelles de saut doivent être retirées.

L2 et L3 : Les rails croisés ne doivent pas dépasser 0,5 m (22 po) au standard et 0,4 m (15 po) au centre.

L4-L7 : Obstacle vertical/solide ou rails remplis placés à environ 0,5 m (22 po) de hauteur.

Le cheval doit s'approcher et sauter droit à l'allure requise. Obligatoire : Doit avoir un poteau de terre.



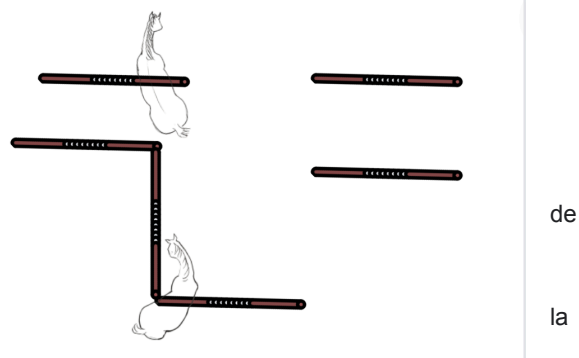
Jugement : Droiture d'approche et rythme de démarche constant. Détente et remontée dans la bascule au dessus du saut. Énergie, impulsion et volonté d'avancer dans les sauts. Efficacité du cavalier à maintenir l'équilibre lors du saut/de l'atterrissage. Renverser n'importe quelle partie de l'obstacle entraînera un score négatif.

Rail de passage latéral

Dimensions : Un ou plusieurs poteaux d'environ 3,7 m (12 pi) de longueur et d'un diamètre ne dépassant pas 10 cm (4 po), soutenus à 5 à 10 cm (2 à 4 po) au-dessus du sol.

Les pôles peuvent être disposés comme suit :

- Un seul rail
- Deux rails en ligne séparés d'au moins 3 m (10 pi)
- Deux rails parallèles séparés d'au moins 3 m (10 pi)
- Deux rails en configuration « L »
- Trois rails en configuration zigzag (« Z ») ; les rails sont réglés à 90 degrés. Obligatoire : des marqueurs d'entrée et sortie sont requis



L'équipe s'approche de l'obstacle dans l'allure requise et fait transition pour marcher au niveau des balises ou à une longueur de cheval des rails, puis se tourne latéralement

pour passer latéralement les poteaux. Les jambes du cheval doivent se croiser dans un mouvement latéral sur le rail avec le bâton entre les pattes avant et arrière du cheval tout au long de l'obstacle. Lorsqu'il y a 2 rails, ils doivent être parcourus dans des directions différentes. Pour une configuration en « L », le cheval doit être positionné de manière à ce que sa tête soit à l'intérieur du « L ».

Jugement : Transition vers la marche. Application des aides et obéissance du cheval. Qualité de la demi-passe, jambes croisées. Un virage dans la direction du mouvement rapportera un score plus élevé.

Eau

Dimensions : Les obstacles d'eau doivent mesurer au moins 1,5 m (5 pi) de longueur et au moins 2,4 m (8 pi) de largeur. Une profondeur de 10 cm (4 po) à un maximum de 20 cm (8 po). Il devrait être sécuritaire avec une base appropriée. Des balises de parcours doivent être utilisées pour marquer l'entrée et la sortie. Il peut être encadré de rondins, les chevaux doivent donc enjamber et entrer/sortir de l'eau.

Le cheval doit s'approcher et maintenir son allure dans l'eau naturellement et sans aucune hésitation. Cet obstacle n'est pas utilisé pour les niveaux Enfants et Initiation (L1).



Jugement : Rectitude, volonté du cheval de passer dans l'eau.

Efficacité des aides au pilotage pour assister. Le cheval maintient un rythme régulier dans l'eau. Une note inférieure sera attribuée aux hésitations et aux déviations du cheval. Une note négative sera attribuée si le cheval recule avant de franchir l'obstacle ou saute l'obstacle sans passer par l'eau.

Banque

Dimensions : Un talus naturel dans le sens de la marche ne dépassant pas 30 à 60 cm (1 à 2 pi) au-dessus du niveau du sol. Il doit avoir un plateau sur le dessus et être de niveau pour le décollage et s'il est effectué en atterrissage inversé au bas du talus ; le plateau doit mesurer au moins 2 m (6,5 pi) de long dans le sens de la marche.

L'équipe doit aborder et maintenir l'allure choisie à travers l'obstacle naturellement et sans aucune hésitation. Une inclinaison ascendante et une inclinaison descendante peuvent être incorporées et comptabilisées comme un seul obstacle.

Jugement : La droiture de l'approche. Énergie et impulsion à travers l'obstacle. Calme et bascule sur la berge. Des notes inférieures sont attribuées aux hésitations ou aux écarts. Un cheval qui recule avant de franchir le talus recevra une note négative.



Triangle / Barils

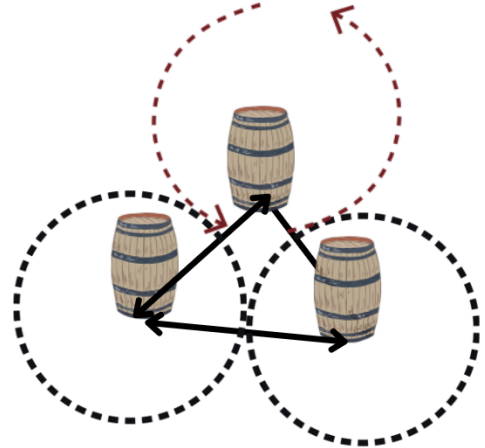
Dimensions. Les barils Triangle forment un triangle équilatéral de 3 ou 4 m (10 ou 13 pieds) mesuré à partir du centre des barils.

Enfants-L5 : 4 m (13 pi)

L6-L7 : 3 m (10 pi)

Le cheval entre à l'allure appropriée au niveau et tourne un cercle à droite sur le premier tonneau. Après un tour complet le cheval change de virage directement entre le tonneau 1 et 2 et entame un $\frac{3}{4}$ de cercle autour du tonneau 2. Il y a un changement de virage/avance entre le tonneau 2 et le cheval fait un cercle complet vers la droite autour du tonneau 3 et sort à le même point à partir duquel l'exercice a commencé.

*L'obstacle peut être exécuté vers la gauche en premier seulement s'il est désigné sur le plan du parcours et approuvé par le juge.



Jugement : qualité de la démarche, du rythme et de la courbure. Précision et cohérence de la géométrie. Enfants - Les cercles L5 ne doivent pas être plus petits qu'une Volte de 4 m (13 pi). L6 - L7 – 3 m (10 pi). Un score inférieur sera attribué en cas de placement incorrect du changement de laisse et/ou du changement de courbure. Une note négative sera attribuée en cas de non-réalisation d'un changement de plomb et/ou d'un changement de virage.