



SECTION 1. Règles générales de compétition

1 Introduction La discipline de l' Equitation de Travail a été créée pour reconnaître et promouvoir les techniques équestres employées dans les pays qui utilisent le cheval pour travailler sur le terrain. L'objectif est de préserver et de perpétuer non seulement le type d'équitation de chaque pays, mais aussi les diverses traditions, tenues d'équitation et harnachement qui font partie de la tradition culturelle intrinsèque de chaque pays. Le sport gagne en popularité dans de nombreux pays du monde. L'Association mondiale d'équitation de travail (WAVE) régit le sport au niveau international et maintient un ensemble de règles pour la compétition internationale. Chaque pays, cependant, a ses propres règles pour les compétitions WE nationales.

Il y a quatre épreuves qui composent une compétition d'équitation de travail.

Dressage : Des épreuves de dressage prescrites sont exécutées à chaque niveau. Chaque mouvement reçoit une note numérique et des notes collectives sont attribuées pour les allures, l'impulsion, la soumission, la position du cavalier, l'efficacité des aides et la présentation générale. Les mouvements de l'épreuve de dressage coïncident avec le type et la difficulté des mouvements requis dans les épreuves de facilité de maniement et de vitesse à chaque niveau. Voir annexe pour les tests.

Facilité de manipulation : (EOH) Essai. Les obstacles consistent à tester la « maniabilité du cheval et du cavalier ». Cette phase est jugée comme une épreuve de dressage - avec des scores basés sur le mouvement nécessaire pour accomplir les tâches. transitions/navigation, allures, impulsion, soumission et cavalier/présentation. Les obstacles sont numérotés et franchis dans l'ordre. Voir annexe pour les obstacles

Vitesse : C'est l'un des favoris des spectateurs. Le cheval et le cavalier complètent le parcours et les obstacles contre la montre. Il n'est pas jugé comme dressage mais seulement à la fin de l'exécution. Voir les tableaux pour les pénalités et les bonus

Bovins : Cette phase est véritablement le test ultime de la maniabilité, de l'obéissance et de la maniabilité du cheval et du cavalier. Le concours de bovins est monté individuellement dans une équipe de 3 ou 4. Les scores peuvent être enregistrés à la fois individuellement et en équipe. Le cavalier individuel coupe une vache du troupeau et l'équipe aide à enclos.

Divisions de cavaliers

La direction de l'exposition peut choisir d'offrir des cours dans l'une des divisions suivantes pour les cavaliers : a. Jeunes – Ouvert aux cavaliers de 7 à 17 ans, à compter du 1er janvier de l'année civile. Les coureurs de la division Jeunes peuvent concourir à n'importe quel niveau jusqu'au niveau 6. La division Jeunes peut être subdivisée comme suit :

Enfants : Cavaliers de 7 à 11 ans. (2) Juniors : Cavaliers de 12 à 17 ans.

Amateur Cette division n'est pas limitée par l'âge. Un cavalier éligible à cette division peut également concourir dans la division Open et la division Young Horse.

Open – Tous les coureurs.

Divisions équestres (à la discrétion de la direction du spectacle)

Jeune Cheval Pour les chevaux de 4 ou 5 ans concourant dans leur première année. (L1 -2). Une seule année de concours. Le cheval doit avoir 5 ans pour concourir en L3.

Gaited Horse Division - Pour les chevaux à allure qui utilisent une allure intermédiaire au lieu du trot. Si une division distincte n'est pas désignée, ces chevaux peuvent concourir dans n'importe quelle division avec l'allure intermédiaire substituée au trot.

Exigences du cheval :

Tout membre de la famille Equid peut concourir.

Tous les chevaux inscrits doivent être en bon état de fonctionnement ; ne montrer aucun signe de boiterie, d'inconfort ou de douleur. Un cheval doit être âgé d'au moins 4 ans au début de l'année de compétition pour participer aux niveaux Enfants, Introduction (L1) et Novice A (L2).

Un cheval doit avoir au moins 5 ans au début de l'année de compétition pour participer aux niveaux Novice B (L3) et Intermédiaire A/B (L4/L5).

Un cheval doit avoir au moins 6 ans au début de l'année de compétition pour participer aux niveaux Advanced (L6) et Masters (L7).

* Un cheval sera considéré comme âgé de 1 an le premier jour de janvier suivant la date réelle du poulinage.

Divisions de cavaliers

La direction de l'exposition peut choisir d'offrir des cours dans l'une des divisions suivantes pour les cavaliers :

Jeunes – Ouvert aux cavaliers de 7 à 17 ans, à compter du 1er janvier de l'année civile. Les coureurs de la division Jeunes peuvent concourir à n'importe quel niveau jusqu'au niveau 6. La division Jeunes peut être subdivisée comme suit :

Enfants : Cavaliers de 7 à 11 ans. (2) Juniors : Cavaliers de 12 à 17 ans.

Amateur Cette division n'est pas limitée par l'âge. Un cavalier éligible à cette division peut également concourir dans la division Open et la division Young Horse.

Ouvert – Tous les coureurs.

(à la discrétion de la direction du spectacle)

Jeune Cheval Pour les chevaux de 4 ou 5 ans concourant dans leur première année. (L1 -2). Une seule année de concours. Le cheval doit avoir 5 ans pour concourir en L3.

Exigences du cheval :

- Tout membre de la famille Equid peut concourir.
- Tous les chevaux inscrits doivent être en bon état de fonctionnement ; ne montrer aucun signe de boiterie, d'inconfort ou de douleur. A Un cheval doit être âgé d'au moins 4 ans au début de l'année de compétition pour participer aux niveaux Enfants, Introduction (L1) et Novice A (L2).

- Un cheval doit avoir au moins 5 ans au début de l'année de compétition pour participer aux niveaux Novice B (L3) et Intermédiaire A/B (L4/L5).
- Un cheval doit avoir au moins 6 ans au début de l'année de compétition pour participer aux niveaux Advanced (L6) et Masters (L7).

* Un cheval sera considéré comme âgé de 1 an le premier jour de janvier suivant la date réelle du poulinage.

Allocations d'équipement, de tenue vestimentaire et d'équipement

La responsabilité du matériel, de la tenue vestimentaire et de l'équipement corrects incombe au compétiteur.

L'équipement doit inclure une selle, des étriers et une bride ou un bosal.

Mors et brides

Brides avec mors, brides sans mors et tractions latérales.

Les hackamores bosal naturels ou authentiques sont autorisés.

Cavesson/muserolle - deux doigts placés à plat sur l'arête du nez.

Gourmettes et mentonnières en cuir - ½" de largeur et reposent à plat contre les mâchoires du cheval. Deux doigts, placés à plat, doivent passer entre la chaîne/sangle et la mâchoire du cheval.

Bits NON autorisés

Hackamores mécaniques

Mors bâillon

Mors torsadés ou en fil

Mors d'ascenseur

Mors combinés

Mors à queue dépassant 8,5 pouces de longueur de tige.

Tout bit avec un port supérieur à 3,5 pouces, y compris les bits Spade

Tout élément qui ne relève pas de cette description – Jugement discrétionnaire

Tenue

Pantalons, culottes, pantalons d'équitation ou jupe d'équitation ;

Chemises une chemise à manches longues ou courtes avec col;

Casques Obligatoires dans les divisions Enfants/jeunes et L1 - L5 inclusivement

Casque de sécurité approuvé ASTM/SEI

car les vestes, les gilets, les gants, les chinks, les armitas, les demi-jambières, les jambières et les écharpes sont autorisés.

Chaussures Des bottes à talons sont requises - à condition que la conception de l'étrier ne permette pas au pied de passer à travers.

La tenue vestimentaire doit représenter la tradition ou le style de conduite (anglais, occidental, espagnol, portugais, etc.) et la tradition culturelle. Il ne doit pas être trop fort pour nuire à la maniabilité des tests. Il s'agit d'une compétition de chevaux de travail.

*Toutes les règles d'équipement et de tenue seront appliquées dans les anneaux d'échauffement et de compétition.

*Les numéros d'exposition doivent être portés en tout temps sur le terrain de compétition

Équipement autorisé

Bottes à sabot (c'est-à-dire bottes utilisées à la place des chaussures)

Les cloches et les bottes de protection sont autorisées pour les épreuves EOH, Speed et Cattle.

Le recadrage est autorisé dans les niveaux Enfants, L1-L5.

Bonnets anti-mouches Le Paddock Steward inspectera également visuellement les bouchons d'oreille.

Filet nasal *Une lettre du vétérinaire doit être jointe au formulaire d'inscription.

Interdit

Arrimages

Liens de langue

Martingales

Licols avec longe

Serretas

Rênes portantes, latérales, à tirage ou d'équilibrage

Clignotants

Bouchons d'oreilles/casques

Muserolles ou hackamores à âme métallique

Courroies/mentonnières cloutées ou à pointes

Enveloppements de queue

Appareils de communication électronique, casques, écouteurs, appareils de divertissement électroniques,

Les mèches plates doivent être montées d'une seule main

Disqualification, pénalités et éliminations

Disqualification DQ

La disqualification (DQ) est la disqualification de l'essai ou de la phase. Les inscriptions disqualifiées d'un essai *peuvent participer aux autres essais/phases et sont toujours éligibles pour les récompenses.

L'élimination signifie l'élimination de toute la compétition. Les candidatures éliminées du concours ne sont éligibles à aucun prix.

Pénalité signifie perdre des points

Disqualification DQ exemples

- Entrer dans l'arène d'essai avant que la cloche ait sonné ou selon les instructions d'un préposé au paddock/à la porte.
- Prendre plus de 60 secondes pour démarrer le procès après que la cloche ait sonné.
- Le cheval montre des signes de sang sur n'importe quelle partie de son corps causé par une blessure non cicatrisée existante ou une blessure dans l'arène. (Remarque 2, Remarque 3).
- Le cheval présente des signes de boiterie, de douleur ou de détresse grave (Note 1, Note 2).
- Le cavalier maltraite le cheval (discrétion du juge)
- Cheval jugé dangereux (discrétion du juge).
- Deux mains sur les rênes plus longtemps que nécessaire pour ajuster les rênes (L6-Advanced)
- Utilisation excessive du fouet ou des éperons. (appréciation du juge).
- Aide extérieure (L6, L7).
- Utilisation d'équipements, de vêtements ou d'équipements illégaux. (les concurrents doivent utiliser le même harnachement tout au long de chaque phase de compétition)
- Chute d'un cheval ou d'un cavalier lors d'une épreuve.
- Démonter pour toute autre raison que de ramasser un obstacle.
- Manque de respect ou inconduite flagrante de la part d'un exposant

Élimination (juge, TD, show manager)

Le cheval montre des signes de sang sur n'importe lequel de ses corps

Utilisation/application de toute substance sur ou dans un cheval susceptible de modifier ou d'influencer le port naturel, les mouvements ou le comportement d'un cheval.

* Il n'y a pas d'option d'appel en cas de disqualification ou d'élimination pour sang ou boiterie.

OSWE est une organisation de spectacles scolaires. Les spectacles sont destinés à être des opportunités à basse pression pour les cavaliers et les chevaux d'acquérir de l'expérience, des tests d'école et de pratique et de cours d'équitation, et de ressentir la compétition.

En tant que tel, l'objectif de la compétition est d'apprendre de ses erreurs. Les cavaliers qui obtiennent un DQ seront corrigés sur le parcours avec une cloche ou un sifflet, mais peuvent continuer à suivre le parcours à moins que le juge considère que le cheval/cavalier n'est pas en sécurité.

Pénalités

Assistance extérieure

* commence lorsque le cavalier entre dans l'arène et se termine après le salut final.

Les concurrents ne peuvent recevoir aucune aide extérieure pendant une épreuve.

Pénalisé à la discrétion du juge :

peut inclure des pénalités de 10 points en Dressage et EOH

Pénalités de 10 secondes pour vitesse pour chaque occurrence.

L'assistance extérieure aux niveaux Advanced (L6) ou Master (L7) entraînera une disqualification.

*Les concurrents enfants, débutants (L1) et novices (L2/L3) de l'épreuve de dressage peuvent avoir une personne placée à l'extérieur de l'arène pour lire le test à haute voix.

Les lecteurs de test ne sont autorisés à aucun autre niveau ni à aucune autre épreuve des compétitions

Afficher le personnel

Afficher le gestionnaire

Le directeur du spectacle s'assure que tout le personnel nécessaire au spectacle est en place et correctement formé, et est présent tout au long de la compétition pour faciliter le déroulement du spectacle. Le directeur de l'exposition ne peut pas participer à l'exposition.

Afficher la secrétaire

- Maintient des records pour la compétition.
 - Prend les inscriptions, vérifie les adhésions et les inscriptions des chevaux, prépare les listes de classe et conserve les scores des concurrents dans la base de données/le dossier de l'exposition.
 - Affiche les scores dans les 2 heures suivant la fin de l'essai. Les feuilles de pointage des participants seront mises à la disposition des compétiteurs au plus tard 2 heures après la fin de l'épreuve. (les originaux seront disponibles après attribution du concours WE). Le juge et/ou le délégué technique doivent signer et approuver la publication des résultats et des cartes de pointage avant l'affichage et la publication. J
 - Détient les records non remis à un concurrent pendant une durée de 8 jours après la compétition. Des copies des feuilles de pointage et des résultats doivent être conservées au dossier pendant une période de 12 mois pour toutes les expositions.
 - Fournit des informations à l'annonceur de l'exposition, y compris la musique désignée pendant les épreuves de dressage de niveau maître. Le secrétaire d'exposition peut participer à des expositions sous licence avec les dispositions suivantes :
-
- Ils doivent désigner un substitut pour résoudre tout problème pouvant survenir pendant la durée de la compétition.
 - Ils ne peuvent pas siéger au comité des protêts pour résoudre les conflits de compétition qui surviennent.
 - Ils ne peuvent pas être impliqués dans la conception du cours. S'ils reçoivent une carte de conception de parcours au cours de la préparation de l'exposition, ils doivent mettre cette carte immédiatement à la disposition de tous les concurrents. Ils ne peuvent pas servir de buteur de compétition.?

Juge(s)

Il peut y avoir plus d'un juge aux compétitions pour chaque épreuve : un juge sera identifié comme président du jury et agira en tant que président. Les autres membres du jury sont simplement appelés juges

Compétitions OSWE : un juge est typique.

Championnats OSWE : un minimum de deux juges est requis. Lorsque deux juges ou plus officient lors d'une compétition, les notes sont moyennées pour déterminer la note officielle de l'épreuve. Si le président du jury n'est pas en mesure d'exercer ses fonctions pour quelque raison que ce soit, le juge le plus ancien du jury assumera cette fonction.

Le juge a l'autorité et la responsabilité de disqualifier tout concurrent dont le cheval présente des signes de sang n'importe où, un cheval visiblement en mauvaise santé ou dangereux. Un juge ne peut participer à aucune compétition dans laquelle il juge. Un cheval possédé ou loué par un juge ne peut participer à aucune compétition sous la direction de ce juge

Les juges OSWE sont notés comme suit :

Juge Sénior (S)

Juge intermédiaire (I)

Juge novice (N)

Apprenti juge (L)

Ordre d'entrée

Le secrétaire de l'exposition affichera l'ordre d'inscription au moins 2 heures avant le début de chaque épreuve. Les cartes de parcours pour EOH et Speed doivent être affichées en même temps. Si possible, un jour ou plus à l'avance, accompagné du tirage au sort du premier essai. Le secrétaire de l'exposition maintiendra l'ordre d'inscription et l'ajustera si nécessaire pour les conflits impliquant des cavaliers avec plusieurs chevaux. Des efforts seront faits pour accueillir les concurrents qui concourent avec plusieurs chevaux. La direction du spectacle doit s'efforcer de fournir autant de temps que possible entre les entrées de ce concurrent, mais cela n'est pas garanti. Les coureurs sont responsables de connaître l'ordre d'entrée et de surveiller la progression de l'épreuve pour s'assurer qu'ils sont prêts à la porte lorsqu'ils sont appelés.

Les concurrents ont 60 secondes pour se présenter à la porte après avoir été appelés ou seront disqualifiés.

Dépistage antidopage Aucun cheval ou poney ne peut participer à une compétition s'il a reçu une substance interdite telle que définie par la CE

Preuve de sang

Le juge a l'autorité et la responsabilité de disqualifier/éliminer tout concurrent dont le cheval montre des signes de sang n'importe où.

Bien-être du cheval

OSWE respectera les règles de CE concernant le bien-être du cheval, comme dans l'article A517 de CE. Equitation de travail Canada respectera cet ensemble de règles et s'engage à s'assurer que tous les chevaux sont traités humainement, avec dignité, respect et compassion, en tout temps.

La cruauté ou la détresse intentionnelle du cheval seront sujettes à élimination (à la discrétion des juges)

Prix

Les prix de l'exposition doivent figurer sur les formulaires d'inscription à l'exposition et/ou sur une liste de prix publiée. Les informations sur les prix doivent être clairement décrites dans la liste des prix ou le formulaire d'inscription.

Dépistage antidopage Aucun cheval ou poney ne peut participer à une compétition s'il a reçu une substance interdite telle que définie par la CE

Preuve de sang

Le juge a l'autorité et la responsabilité de disqualifier/éliminer tout concurrent dont le cheval montre des signes de sang n'importe où.

Bien-être du cheval

OSWE respectera les règles de CE concernant le bien-être du cheval, comme dans l'article A517 de CE. Equitation de travail Canada respectera cet ensemble de règles et s'engage à s'assurer que tous les chevaux sont traités humainement, avec dignité, respect et compassion, en tout temps.

La cruauté ou la détresse intentionnelle du cheval seront sujettes à élimination (à la discrétion des juges)

Notation

Les mouvements dans les épreuves de dressage et EOH sont notés sur une échelle de 10 (la plus élevée) à 0 pour permettre un placement correct et logique des concurrents dans chaque classe. Lorsque deux juges ou plus officient lors d'une compétition, les notes sont moyennées pour déterminer la note officielle de l'épreuve. Les demi-points sont autorisés. Les marques peuvent généralement être interprétées comme suit :

10 - Excellent Exécute correctement le mouvement et remplit les critères avec une grande qualité d'exécution.

9 - Très bien

8 - Bien

7 - Assez bon Exécute correctement le mouvement et satisfait aux exigences du mouvement et aux critères de jugement avec une qualité d'exécution

6 - Satisfaisant

5 - Suffisant Pas de problème majeur mais pas une qualité d'exécution du mouvement et/ou des critères de jugement.

4- Insuffisant Au moins un problème majeur dans le mouvement ou une mauvaise qualité d'exécution.

3 - Médiocre Problèmes sérieux et/ou multiples avec les bases du mouvement et/ou les critères de jugement.

2 - Mauvais

1 - Très mauvais

0- Non exécuté

Un score négatif est de 4,5 ou moins

Le vainqueur de l'épreuve de dressage pour chaque classe est le concurrent qui obtient le pourcentage le plus élevé dans l'épreuve de dressage effectuée. Le gagnant de l'épreuve EOH est le concurrent qui obtient le pourcentage le plus élevé de la course d'obstacles terminée. Le vainqueur de l'épreuve de vitesse est le concurrent qui termine le parcours dans le temps ajusté le plus bas.

4.8.2 Calcul des points individuels Le nombre total de points disponibles dans une classe donnée est basé sur le nombre de concurrents inscrits et concourant initialement dans cette classe. La base de points reste la même même si moins de coureurs participent à des essais ultérieurs dans cette classe à la suite de forfaits ou de disqualifications.

Les concurrents gagnent des points en fonction de leur placement dans chaque essai, par exemple ;

1ère place = $N + 1$

2ème place = $N - 1$

3e place = $N - 2$

4ème place = $N - 3$

etc. où N = le nombre de concurrents inscrits dans cette classe.

Classement final

Concurrents Individuels :

Le nombre total de points pour chaque essai détermine le classement général de chaque classe.

Les concurrents au classement général individuel doivent participer à toutes les épreuves de la classe.

Les coureurs qui ont réussi moins d'épreuves ne peuvent pas se placer au-dessus des coureurs qui ont réussi plus d'épreuves.

Les concurrents qui se sont retirés ou ont été disqualifiés dans l'un des essais ou éliminés de la compétition ne reçoivent aucun point pour cet essai, mais ils sont inclus dans le nombre de concurrents lors du calcul des points de l'essai.

Les concurrents qui abandonnent ou sont disqualifiés d'un essai peuvent participer aux autres essais/tests et gagner des points de compétition dans ces essais.

Une inscription cheval/cavalier ne se verra attribuer qu'une seule note finale par spectacle.

Points Égal

Les concurrents qui restent à égalité après l'application de tous les bris d'égalité obtiennent le même classement et les mêmes points

les concurrents dont le score est inférieur à l'égalité sont placés comme s'il n'y avait pas d'égalité.

(Par exemple : si deux concurrents sont à égalité pour la 2e place dans une épreuve à 6 chevaux, ils obtiendraient chacun des prix de 2e place et chacun recevrait 5 points. Le cheval suivant en ligne serait classé 4e avec 3 points, comme si l'égalité n'existait

pas. Il n'y aurait pas de 3e place ou de points. a. S'il y a égalité dans l'épreuve de dressage, les notes collectives sont utilisées pour départager l'égalité. Si ces notes sont égales, les entrées restent à égalité et chacune sera attribuée les points associés au classement pour lequel ils sont à égalité. b. En cas d'égalité dans l'épreuve EOH, le coureur qui a encouru un 0 sera classé plus bas que le coureur qui ne l'a pas fait. Si les deux ont des 0, le coureur avec le plus de 0 sera placé plus bas. Si l'égalité persiste, les notes collectives sont utilisées pour briser l'égalité. Si ces notes sont égales, les entrées restent à égalité et chacun se verra attribuer les points associés au classement pour lequel il est à égalité. c. Ex aequo dans l'épreuve de vitesse, le concurrent avec le temps de pénalité/bonus accumulé le plus bas (en secondes) sera placé plus haut. Si ces notes sont égales, les inscriptions resteront à égalité et chaque inscription se verra attribuer les points associés au classement pour lequel elles sont à égalité. ré. En cas d'égalité dans l'épreuve Cattle (compétition par équipe uniquement), les égalités sont départagées par le temps total le plus bas accumulé par les trois meilleurs cavaliers de l'équipe. Si ces notes sont égales, l'équipe avec le moins de temps de pénalité se classera plus haut. S'il y a encore égalité, les entrées resteront à égalité. e. En cas d'égalité pour le classement général dans une classe donnée : le concurrent qui a obtenu la meilleure moyenne du score combiné Dressage et EOH sera classé le plus haut.)

S'il y a encore égalité, le compétiteur avec le score le plus élevé en EOH sera classé plus haut. S'il y a toujours égalité, le meilleur temps de l'épreuve de vitesse sera mieux classé

Appels

Faire appel d'une décision du comité des réclamations.

L'appel doit être écrit, signé, accompagné d'un droit de 150 \$ payable à l'organisme de délivrance des licences et envoyé par la poste à l'organisme de délivrance des licences dans les 7 jours civils suivant la fin du concours. La commission d'appel doit rendre une décision dans les 45 jours suivant sa réception. Le Comité peut demander des informations supplémentaires - tout officiel de compétition, bénévoles ou autres témoins lors de la compétition en question.

Si l'appel est accueilli, l'appelant sera remboursé à la fois des frais de protêt et d'appel.

Les résultats du concours impactés par l'appel seront corrigés.

Les récompenses et prix seront corrigés.

Dispositions disciplinaires et amendes

Le Délégué Technique, le Show Manager et le Juge/Président du Jury sont responsables de l'application des règles contenues dans ce règlement. Tout officiel du concours, concurrent ou leur représentant qui commettrait une infraction grave au présent règlement pourra faire l'objet de sanctions disciplinaires.

ESSAIS

Première section : Épreuve de dressage

L'équitation de travail est un sport équestre de travail. L'épreuve de dressage mesure le niveau d'entraînement et les capacités du cheval. Les chevaux qui sont calmes, souples, confiants, réactifs et semblent capables d'accomplir les tâches d'un cheval de travail sont récompensés. Un grand objectif pour le cheval d'équitation de travail est la maniabilité et l'adaptabilité et que le cheval ne montre PAS de tension.

Arène

Les épreuves de dressage se déroulent dans un manège de 20X40m

*voir annexe pour les tests

Exécution du procès

Les mouvements sont effectués dans l'ordre et l'emplacement de l'arène spécifiés.

Test Masters (L7) - les mouvements doivent être exécutés dans l'ordre spécifié, mais c'est au cavalier de choisir où dans l'arène ils sont accomplis.

- Le juge sonnera une cloche (ou sifflera) pour signaler l'autorisation d'entrer dans l'arène.
- Après que la cloche ait sonné, le cheval et le cavalier doivent entrer dans l'arène dans les 60 secondes.
- L'épreuve commence lorsque le cheval/cavalier entre dans le manège de dressage en « A » et se termine par un salut au juge.
- Salut : faites face au juge principal, le cheval doit être immobile, incliner la tête et laisser tomber une main.
- Les enfants et les cavaliers de niveau L1-L3 peuvent avoir un lecteur de test positionné à l'extérieur de l'arène

- Trot, le trot peut être exécuté debout ou assis pour les enfants L1-L3
- Le trot assis est exigé à tous les autres niveaux.
- Les concurrents avancés (L6) et Masters (L7) exécutent toutes les phases avec une main sur les rênes. La même main doit être utilisée tout au long de l'épreuve. En cas d'éventuelle
- Répartition des compétences requises / niveau

Les erreurs

Une erreur ou la non-exécution d'un élément du test ne disqualifie pas le coureur jusqu'à la troisième erreur.

Cinq (5) points seront soustraits pour chacune des deux premières erreurs ou omission d'effectuer un exercice.

La troisième erreur entraîne une disqualification.

Les concurrents utilisant des signaux verbaux sont pénalisés de 2 points pour chaque occurrence.

Notation

Les épreuves de dressage sont notées sur une échelle de 10 (la plus élevée) à 0 pour permettre un placement correct et logique des concurrents dans chaque classe. Les demi-points sont autorisés.

Marques collectives

Allures : Droiture, liberté et régularité.

Impulsion : Volonté d'aller de l'avant ; élasticité des marches ; souplesse du dos; engagement des postérieurs.

Soumission : Coopération volontaire ; harmonie, attention et confiance; acceptation du contact ; droiture, légèreté du coup droit; facilité des mouvements.

Cavalier et Présentation : Position et siège ; l'utilisation correcte et l'efficacité des aides, l'exhaustivité et la pertinence de l'équipement et de la tenue vestimentaire.

Section 2 : Facilité de manipulation Essai EOH

- La phase de maniabilité teste la maniabilité du cheval et du cavalier et l'efficacité de leur dressage en fonction de l'exécution des tâches requises (obstacles). Elle est notée sur la base des critères de dressage et montée dans les allures suivantes.
- Allures requises / obstacle / niveau
 - Conception de cours
 - Enfants - 8 obstacles
 - L1-L3 10 obstacles
 - Obstacles intermédiaires L4/L5 11) et pour
 - Avancé (L6) Intermand Niveau Master (L7) 12 obstacles

Certains obstacles peuvent être combinés en une série (ligne de taureaux) ou séparés en éléments distincts. Certaines peuvent être faites dans les deux sens pour compter comme plus d'une incidence sur un parcours (saut, porte)

Une distance minimale de 10 mètres (30 pieds) est requise pour la ligne de déplacement entre les obstacles successifs

- Les obstacles seront numérotés à droite, indiquant l'ordre
- Les chiffres indiquent la direction d'approche de l'obstacle lorsqu'aucun marqueur n'est présent. Les numéros d'obstacles sont considérés comme faisant partie de l'obstacle.
- Les obstacles tels que la cruche, le poteau de retrait, l'anneau de lance, etc. doivent être positionnés de manière à permettre l'accès de chaque côté pour accueillir la main de travail du cycliste.
- Les obstacles peuvent être marqués avec des marqueurs rouges et blancs (par exemple, des drapeaux, des cônes) pour indiquer la bonne direction à travers l'obstacle (marqueurs rouges à droite, blancs à gauche)
- Certains obstacles peuvent également avoir des marqueurs de sortie.
- Les marqueurs indiquent également la transition vers/ depuis la marche
- Les marqueurs de parcours sont considérés comme faisant partie de l'obstacle.
- Tout obstacle peut être érigé, orné ou faire partie d'un autre type de décoration/publicité à condition qu'il soit conforme à l'esprit de l'épreuve.
- Un plan du parcours doit être affiché et/ou mis à la disposition des concurrents au plus tôt 48 heures avant le début du spectacle et au moins 2 heures avant le cours.
- Si le parcours est mis en place bien avant le concours, l'arène doit être sécurisée afin qu'aucun cheval ne puisse y avoir accès

- Suivre le parcours
- Une marche sur le parcours doit avoir lieu avant le début de cette épreuve.
- Les compétiteurs de tous niveaux peuvent marcher à l'intérieur du manège pour examiner les obstacles au cours d'une marche prescrite.
- Les concurrents peuvent toucher/manipuler des parties des obstacles qu'ils devront ramasser/manipuler pendant l'épreuve EOH, par ex. les concurrents peuvent prendre la perche pour tester le poids/l'équilibre, tester la fixation de l'anneau, etc. T
- Le juge et le délégué technique doivent être disponibles pendant la marche du parcours pour répondre aux questions.
- Les entraîneurs/formateurs peuvent accompagner les coureurs, cependant, ils ne peuvent poser aucune question à moins de représenter un jeune coureur.
- Il est recommandé que la direction du salon offre une fenêtre de 15 à 30 minutes pour la marche du parcours. Le juge ou le délégué technique signalera l'ouverture et la fermeture de la piste.

Exécution du procès

- Le parcours est considéré comme "en direct" une fois que le cheval entre dans l'arène,
- Le juge indique le début officiel de chaque épreuve en faisant sonner une cloche.
- Les concurrents ont 60 secondes pour saluer le juge et franchir la ligne de départ
- Les concurrents qui ne respectent pas le temps limite seront disqualifiés.
- Lorsqu'il y a plus d'un juge, les cavaliers doivent faire face et saluer le président du jury, mais peuvent saluer tous les juges présents.
- Lorsque le parcours est terminé, le coureur franchit les balises de sortie et se tourne pour faire face au juge/président du jury pour un dernier salut
- Le coureur doit franchir les bornes d'entrée/sortie dans le sens indiqué sur le plan du parcours

L'obstacle est exécuté avec succès si :

- Monté entre les marqueurs d'entrée de l'obstacle (le cas échéant) dans la bonne direction
- Approché face au côté numéroté s'il n'y a pas de marqueur d'entrée,
- Effectuer le mouvement technique requis par l'obstacle
- Sortez de la zone d'obstacles par les balises de sortie (le cas échéant).
- Les coureurs doivent franchir les obstacles dans l'ordre indiqué sur le plan du parcours. Les erreurs de parcours doivent être corrigées avant d'entrer dans l'obstacle suivant.

Pénalités.

Les coureurs ne peuvent pas franchir les marqueurs d'obstacles ou les lignes hors service

Une fois qu'un obstacle a été franchi, il peut être franchi.

Les obstacles exécutés dans une démarche incorrecte recevront un score négatif (4,5) pour cet obstacle. Renverser n'importe quelle partie de l'obstacle entraînera un score négatif (4.5)

- Les enfants / L1 recevront l'objet et seront autorisés à franchir l'obstacle, ou pourront demander la permission de passer et recevoir un score de 0.
- Les coureurs L2/L7 doivent démonter, réinitialiser/récupérer la pièce, remonter et continuer à franchir l'obstacle ou peuvent demander la permission de passer et d'obtenir un score de 0 .
- Le cavalier n'est pas jugé sur la sortie et la remontée.
- * Il n'y a aucune restriction sur l'utilisation des mains lorsque le cavalier remonte tout en tenant l'objet tombé ; cependant, l'article doit être transféré à la main de travail avant que le cavalier continue à franchir l'obstacle.
- Frapper un numéro d'obstacle ou un marqueur de parcours peut entraîner un score inférieur (moins de 4) à la discrétion du juge.
- Un refus (par exemple, le cheval s'arrête, recule ou tourne avant d'entrer dans l'obstacle) entraînera un score négatif.
- Les cavaliers Enfants, Initiation (L1) et Novice A/B (L2/L3) ont droit à trois refus. Si le troisième essai est infructueux, le coureur peut, avec l'autorisation du Juge, passer à l'obstacle suivant et une note de 0 est donnée pour l'obstacle non franchi.
- Changez cela en pénalité Un troisième refus pour les coureurs intermédiaires (L4) et au-dessus est une disqualification. L'allure obligatoire entre les obstacles

est le galop pour les cavaliers Novice A (L2) et plus; le trot entre les obstacles à ces niveaux est pénalisé dans les marques collectives.

- Les coureurs qui obtiennent un score de 0 sur trois obstacles en EOH ne seront pas autorisés à participer à l'épreuve de vitesse. Il sera marqué comme une disqualification pour le vitesse
- Méthode de notation
- Échelle de notation
- Obstacles
- marqué 0-10
- Lorsque deux juges ou plus officient lors d'une compétition, les notes sont moyennées pour déterminer la note officielle de l'épreuve. Les demi-points sont autorisés.

○

Marques collectives

○

Transitions/Navigation : transitions nettes, précises et en montée entre les allures
Efficacité des lignes aux obstacles ; corrigez les fils et pliez-les pour les lignes de parcours. Marche prescrite entre les obstacles.

Allures : Droiture, liberté et régularité.

Impulsion : Volonté d'aller de l'avant ; élasticité des marches ; souplesse du dos; engagement des postérieurs.

Soumission : acceptation du contact ; rectitude; légèreté du coup droit; facilité des mouvements.

Cavalier et Présentation : Position et siège ; l'utilisation correcte et l'efficacité des aides. Intégralité et adéquation de l'équipement et de la tenue vestimentaire.

Erreurs de cours

- Franchir une ligne d'obstacles ou des balises avant l'exécution
- Effectuer des obstacles dans le désordre
- Ne pas refaire ou réparer un obstacle avant d'entrer dans le prochain obstacle consécutif
- Commence à effectuer un obstacle sans avoir terminé l'obstacle précédent
- Ne complète pas l'obstacle
- Ne passe pas entre les balises de sortie de l'obstacle (si l'obstacle en possède) ;
- Les erreurs de parcours reçoivent un score négatif (4,5)
- Une erreur est considérée comme commise et sujette à disqualification lorsqu'un concurrent :
- Commence à exécuter un obstacle sans avoir préalablement corrigé l'exécution de l'obstacle précédent ;
- Commence à franchir un obstacle sans avoir franchi l'obstacle précédent.

- Ne parvient pas à exécuter complètement un obstacle, y compris en passant à travers les drapeaux au point d'entrée et de sortie
- Le rouge est mes idées (Lise) pour notre indulgence à l'égard de la «scolarisation» - mais il est peut-être plus simple d'annoncer simplement que les DQ seront autorisés à poursuivre leurs études à la discrétion des juges.
- ****Motifs de disqualification (garder le même - et aller avec *autorisé à l'école)
- Les concurrents peuvent être disqualifiés (DQ) de l'épreuve lorsque :
 - Il y a un signe de traumatisme, de détresse chez le cheval ou le cavalier
 - Quand un cavalier tombe
 - Quand le cheval est jugé dangereux
 - Montrer un obstacle de manière manifeste avant le début du procès
 - Impossible d'avancer pendant 20 (au lieu de 15) secondes ?

Points de pénalité

Défaut de saluer le juge - pénalité de 5 points à chaque occurrence.

c. Assistance extérieure - pénalité de 10 points à chaque occurrence (L2 à L5.)

Changement de mains (au lieu de DQ ?) -5

Lignes de rupture (au lieu de DQ ?) -5

Non franchissement des balises d'entrée/sortie du parcours dans le sens indiqué sur le parcours (au lieu de DQ) -5

Abattre un obstacle ou une partie d'obstacle qui n'a pas encore été exécuté

Zéro score ?

Ne pas corriger une erreur de parcours avant de franchir l'obstacle suivant.

b. Trois refus d'effectuer le même obstacle (L4 à L7) ?.

ré. Montrer un obstacle au cheval de manière manifeste.

e. Franchir la ligne d'un obstacle à tout moment avant qu'il ne soit exécuté (sauf autorisation spécifique sur le plan du parcours).

g. Assistance extérieure L6 et L7. h. L6 et L7 Caresser ou toucher trois fois l'encolure du cheval devant la rêne.

Créer un nouveau tableau

Facilité de gestion des pénalités et des disqualifications

	Children	L1 INTRO	L2 NOV A	L3 NOV B	L4 INT A	L5 INT B	L6 ADV	L7 MAST
Refusals	3 allowed; negative score . After 3, with approval from Judge, rider can move on. Score is 0 for obstacle.			2 allowed; negative score . 3 rd refusal is a DQ				
Portion of obstacle which is required to complete the obstacle is knocked over or dropped (Jug, Cup, Pole) Does not include Ring.	Negative Score							
	Obstacle part is reset, or handed back to rider, . Or request permission to pass and receive 0.		Rider must dismount, reset, remount and complete the obstacle. Or request permission to pass and receive 0		Rider must dismount, retrieve, remount, replace and complete the obstacle. Failure is DQ.			
Knocking over any other portion of an obstacle, eg obstacle #, course marker	Negative Score							
Zero (0) score on 3 obstacles			Not allowed to compete in Speed trial.					
Riders riding 1-handed; using 2 hands on the reins excessively or for long than necessary to adjust the reins.							DQ	
Outside assistance	10-pt penalty, each occurrence						DQ	
Use of voice	2-pt penalty, each occurrence							
Failure to salute the Judge	5-pt penalty, each occurrence							
L6/L7 Stroking/touching the horse in front of the rein hand (maximum twice)							5-pt penalty, each occurrence	
L6/L7 Stroking/touching the horse in front of the rein hand three times.							DQ	
Failure to correct course error before starting next obstacle.	DQ							
Failure to advance for 15 seconds	DQ							
Showing obstacle to horse in an overt manner	DQ							
Crossing line of obstacle at any time before performed	DQ							
Knocking down obstacle before performed	DQ							
Failure to ride through the entry/exit markers in the direction indicated on the course map.	DQ							
Even if there is a possible disqualification, the judge(s) must score the whole of a competitor's performance in a trial, up to completion. After the final salute, the judge will notify the rider of any disqualification. The judge has the authority to end the trial at any time for safety or welfare concerns.								

Section 3 - Essai de vitesse

L'épreuve de vitesse est jugée uniquement sur le temps mis pour terminer le parcours. Des pénalités seront émises en temps additionnel. Les obstacles sont exécutés le plus rapidement possible et ne sont pas jugés comme du dressage. La concentration est la coordination des aides du cavalier et la soumission, la vitesse et l'attention du cheval. Des chronométreurs (ou chronomètres automatiques) sont situés dans l'alignement des bornes d'entrée et de sortie.

Des balises d'entrée et de sortie de parcours seront installées à l'intérieur du périmètre du manège.

Un bloc de montage doit être fourni.

Vitesse

Le concurrent reçoit une cloche et 60 secondes pour saluer le juge

Le temps commence lorsque l'équipe franchit l'entrée

Le temps se termine lorsque l'équipe franchit l'arrivée

Le parcours de vitesse utilise les mêmes obstacles que l'épreuve EOH avec les exceptions suivantes :

Une porte de corde doit être utilisée

Il n'y a pas d'obstacle de cruche ou de traînée

L'enclos du bétail est monté sur un seul cercle

Pénalités de temps

Les pénalités de temps d'obstacle sont cumulées comme suit :

Pénalités de 5 secondes

Placer l'extrémité de la perche dans le tambour

Lancer l'anneau avec le bout de la perche.

Toute jambe enjambant un rail de passage latéral

Pénalités de 10 secondes

Renverser ou déloger par le cheval ou le cavalier toute partie d'un obstacle dans l'arène.

Pénalités de 30 secondes

Défaut de verrouiller la porte à la bonne partie de l'obstacle. (Cette pénalité est en vigueur lorsque le coureur a fermé la porte mais pas au bon dispositif de verrouillage.)

Chute ou défaut de remplacement de la porte. (cela a une description très verbeuse dans WECan)

Laisser tomber et ne pas remettre en place une partie d'un obstacles

Bonus - 10 secondes

* Lancer l'anneau et le placer correctement avec la perche dans le tambour rapporte un bonus de 10 secondes (temps pris sur le temps total écoulé). Il n'y a pas de pénalité manquant/faisant tomber l'anneau

Disqualification DQ

Disqualification

Passage par la ou les portes d'entrée/sortie après que le coureur a franchi la porte d'entrée pour commencer le chronométrage de l'épreuve mais avant que tous les obstacles de l'épreuve aient été exécutés.

Trois refus à un obstacle individuel. Les coureurs L2/L3 peuvent prendre une pénalité de 30 secondes après trois refus, avec l'autorisation du juge.

Ne pas avancer pendant 15 secondes.

Ne pas parcourir le parcours dans l'ordre séquentiel.

Erreur non corrigée dans l'exécution/le parcours d'un obstacle (par exemple, ne pas sonner la cloche, déplacer la coupe vers un poteau inapproprié, etc.).

Ne pas entrer/sortir d'un obstacle à travers les balises.

Franchir la ligne d'un obstacle à tout moment avant qu'il ne soit exécuté (sauf autorisation spécifique sur le plan du parcours).

Abattre un obstacle ou une partie de celui-ci qui n'a pas encore été exécuté.

Défaut de récupérer un objet tombé et de terminer les exigences de l'obstacle, sauf indication contraire concernant l'obstacle de la porte (sections 7.7c et 7.7d).

Sortir de l'extrémité sans sortie d'un couloir avec les quatre pieds, par exemple, Corridor Bell, Back-up in "L", Rounding Poles.

Ne pas traverser le fossé rempli d'eau. Cela inclut sauter par-dessus le fossé sans qu'aucun des sabots du cheval ne touche l'eau.

L6/L7 Caresser le cheval ou lui toucher l'encolure devant la rêne trois fois. M. Ne pas franchir les balises d'entrée/sortie du parcours dans le sens indiqué sur le plan du parcours.

Pénalités d'essai de vitesse et disqualifications

	-10	+5	+10	+30	DQ
Placing the tip end of the pole in the drum		√			
Skewering the ring with the butt end of the pole		√			
Any leg stepping over a side pass rail (each leg)		√			
Touching horse in front of rein hand (two times max) (L6, L7)		√			
Failure to salute Judge, each occurrence			√		
Outside assistance, each occurrence (L2 thru L5)			√		
Knocking over or dislodging any part of an obstacle			√		
Knocking over the drum and the pole stays in			√		
Failure to latch gate in proper portion of obstacle				√	
Dropping and failing to replace gate				√	
Dropping and failing to replace part of an obstacle (L2, L3)				√	
After three refusals with permission of Judge (L2, L3)				√	
Skewering the ring and getting it placed with pole in drum	√				
Not entering the course within 60 seconds of bell					√
Failure to ride through the course entry/exit markers in the direction indicated on the course map					√
Passing thru exit gate before all obstacles are executed					√
Outside assistance (L6, L7)					√
Using 2 hands on the rein for longer than necessary (L6, L7)					√
Three refusals at an individual obstacle (L4 thru L7)					√
Failure to advance after 15 seconds					√
Not riding the course in sequential order					√
Uncorrected mistake in execution/route of an obstacle					√
Crossing the line of an obstacle before it was performed					√
Knocking down an obstacle or part of one not yet performed					√
Failure to acknowledge a dropped item before moving on (L2, L3)					√
Failure to retrieve/reset a dropped item (L4 thru L7)					√
Exiting the non-exit end of a corridor					√
Failure to ride thru a water-filled ditch					√
Touching horse in front of the rein hand three times (L6, L7)					√

Section 4 : Essai sur les bovins

L'OSWE offrira des essais de bovins dans les expositions du championnat de zone uniquement. La phase Bovins sera guidée par l'éthique et aucun surmenage du bétail ne sera autorisé. C'est une épreuve de vitesse, cependant, tous les efforts doivent être faits pour ne pas courir ou stresser les vaches. Il est interdit de toucher la vache.

La phase Bovins ouverte uniquement aux L3 et au-dessus

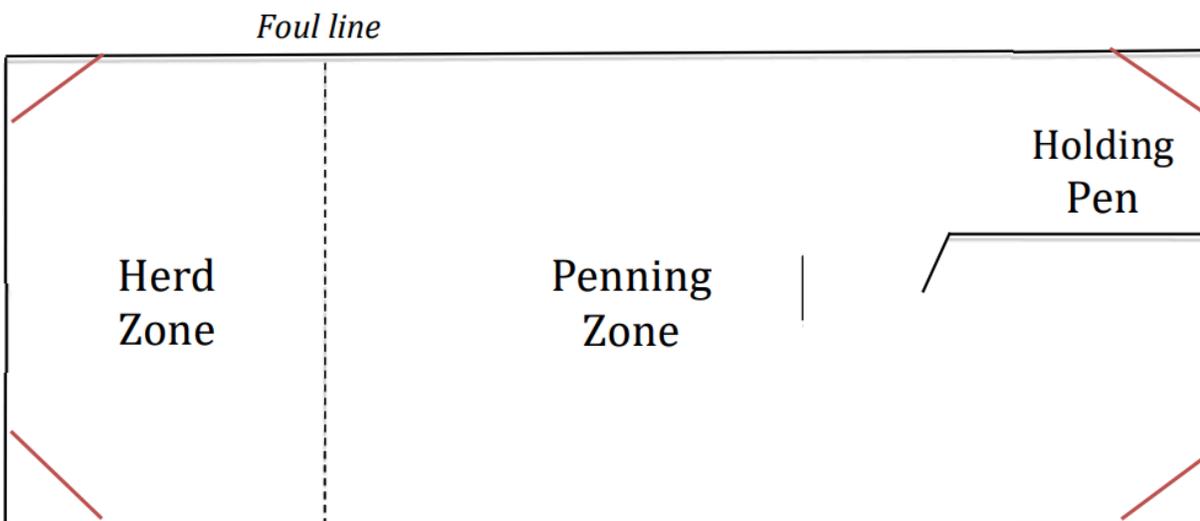
L'épreuve Cattle est le test ultime du cheval et du cavalier de travail. Il est jugé individuellement et en équipe (3 ou 4 cavaliers travaillant ensemble) Les cavaliers découpent un à un les bovins présélectionnés d'un troupeau selon un ordre préétabli défini par le jury (un par cavalier) et les regroupent en un stylo de maintien.

La taille minimale recommandée est de 70 m x 30 m (230 pi x 100 pi).

Une ligne de départ/faute sépare la ZONE DU TROUPEAU où le troupeau est installé de la zone PARC où se trouve un enclos d'attente.

Un parc d'attente est installé à une extrémité de l'arène, à l'écart de la zone de troupeau.

Un minimum de 2 temps chronométrera l'épreuve



- Bétail
- Le nombre de bovins pour le troupeau est de six minimum
- Les bovins doivent être identifiables individuellement, être étiquetés ou marqués d'un numéro / lettre
- Tous les bovins doivent être marqués
- Une fois que les bovins sont dans la zone du troupeau, un tirage au sort est effectué pour déterminer quelle vache chaque cavalier doit couper.
- Le bétail doit être travaillé de manière éthique - pas de stress excessif.

Exécution

- Les individus sont responsables de créer leur propre équipe.
- L'équipe est composée d'un coureur individuel et de 2-3 assistants
- *les individus seront notés/testés
- *les équipes sont les scores individuels collectifs
- Chaque équipe doit être équilibrée en ce qui concerne les cavaliers expérimentés, intermédiaires et novices.
- Il est permis de permettre à un coureur professionnel/expérimenté d'être un membre non jugé de toutes les équipes pour contribuer à la qualité de l'exécution.
- Le professionnel doit performer de manière égale dans toutes les équipes.
- Toutes les règles de pénalité concernant la performance des membres de l'équipe seront toujours en vigueur pour l'assistant professionnel.
- La direction du spectacle détermine l'ordre de départ.
- Chaque équipe entrera et sortira de l'arène au pas

- Les coureurs ne peuvent pas être aidés à franchir la porte par quiconque se trouvant au sol.
- Le juge indique le début officiel de chaque test en faisant sonner une cloche (ou en sifflant).
- Le cavalier individuel reçoit son numéro de vache immédiatement après la cloche.
- Le coureur a 60 secondes pour saluer le juge et franchir la ligne de départ/de faute (le salut doit se produire en dehors de la ligne de faute).
- Le cavalier coupera un animal du troupeau et le déplacera vers l'enclos
- Le coureur dispose de 3 minutes (180 secondes) pour effectuer le test.
- Le temps commencera 60 secondes après que le juge a sonné la cloche ou lorsque le nez du cheval du cavalier passe au-dessus de la ligne de faute.
- Le temps s'arrête lorsque la vache sélectionnée est entièrement parquée dans l'enclos d'attente, que tous les autres bovins sont dans la zone du troupeau et que tous les chevaux sont dans la zone d'enclos, ou lorsque la période de 3 minutes est écoulée.
- *Il est recommandé que les coureurs reçoivent un signal sonore lorsqu'il reste 30 secondes de temps.

Les coureurs individuels coupent la vache

Les membres de l'équipe assistent *en dehors de la ligne de faute en

- - maintenir le bétail restant dans la zone du troupeau
- -aider à enclos la vache
- -aider les vaches à revenir qui ont échappé à la ligne de faute (tous les 4 pieds)

Le contact avec le bétail avec les mains, les pieds, les cordes, les bâtons, les poteaux, la garrocha ou tout autre équipement entraînera une disqualification.

Le bétail doit être manipulé de la manière la plus sûre possible afin de minimiser tout risque de blessure pour les chevaux, les cavaliers ou le bétail. Si le juge estime qu'une situation potentiellement dangereuse existe, le juge sonnera la cloche pour arrêter l'épreuve, auquel cas tous les cavaliers doivent immédiatement cesser de garder du bétail.

Un coureur individuel peut démissionner du test et recevoir "aucun score de temps", et cela est marqué comme un retrait.

Pénalités

Le temps de pénalité (10 secondes à chaque occurrence) est ajouté au temps écoulé pour :

Cowl franchit la ligne de faute. (4 sabots)

Le cheval du membre de l'équipe traverse la zone du troupeau. (4 sabots)

Le coureur franchit la ligne de faute avant que le juge n'ait donné l'autorisation de continuer.

Un membre de l'équipe franchit la ligne de faute, démarrant le chronomètre avant le coureur.

Disqualification

Dégrossissage. Inclut mais n'est pas limité à :

Comportement inutile ou agressif envers les chevaux, les bovins ou les propriétaires de troupeau ;

Contact, écrasement, piétinement ou renversement du bétail pendant la poursuite, par le cavalier ou les cavaliers de l'équipe.

Provoquer une collision entre le bétail et les panneaux de l'enclos, tenter de s'échapper ou « empiler les chiens » dans n'importe quelle ouverture.

Chevaux mordant ou donnant des coups de pied au bétail.

Contact avec le bétail par les mains, les pieds, les cordes, les chauves-souris, les poteaux, le garrocha ou tout autre équipement.

Tout signe de blessure ou trace de sang causé par le coureur.

Mettre en danger tout autre cavalier, cheval, personnel au sol ou officiel.

Toute tentative de travail du bétail à pied.

Le juge peut DQ toute personne qu'il considère comme un danger pour lui-même, les autres ou le bétail

Notation

L'épreuve est notée en fonction du temps nécessaire pour effectuer l'épreuve plus les éventuelles pénalités de temps.

Le fait de ne pas mettre le bon animal dans l'enclos est un score de 0. Si la bonne vache se trouve dans l'enclos et qu'il y a d'autres bovins dans la zone d'enclos (du mauvais côté de la ligne de faute) au moment où le chronomètre s'arrête, le cavalier sera disqualifié.

Individuels - selon leur score de temps final, du plus bas au plus élevé. Les points sont attribués en fonction du nombre de concurrents.

Le placement de l'équipe est déterminé en fonction du total des points des trois (3) meilleurs coureurs gagnés par chaque équipe.

Pénalités et disqualification pour les bovins

	+10	DQ
Failure to salute Judge, each occurrence	√	
Herd cow crosses the foul line, each occurrence	√	
Team member's horse steps over the foul line into herd zone with all four feet, each occurrence	√	
Outside assistance, each occurrence	√	
Rider crosses the foul line, starting the clock before the rider does		√
Team member crosses the foul line, starting the clock before the rider does		√
Team member's horse crosses into the herd zone and remains longer than 5 seconds		√
Herd cows in the penning zone when the selected cow is penned and the clock stops		√
Roughing		√
Contact with cattle by hands, feet or any equipment		√
Any signs of injury or traces of blood caused by the rider		√
Endangering any other rider, horse, ground crew or official		√
Any attempt to work cattle on foot		√

Score Égal

Les égalités sont décidées par le temps net total le plus bas accumulé par les trois meilleurs coureurs de l'équipe. Si ces notes sont égales, l'équipe avec le moins de temps de pénalité se classera plus haut. S'il y a encore égalité, les entrées resteront à égalité.