



## **OBSTACLES EOH**

Obstacle recommandé Mesures et distances respectives

Nombre d'obstacles requis L1–L3 : 10. L4 et L5 : 11. L6 et L7 : 12.

Distance entre obstacles consécutifs et entrée/sortie 10 m (30 ft) min. (ligne de voyage)

**Distance du public** 5 m (15 pi) min.

Marqueurs d'entrée/sortie 1,5 m (5 pi) min; 3 m (10 pi) max.

### **Les Obstacles**

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

**Figure 8** Distance entre les tambours : 3 m (10 pi) centre à centre. Enclos Enclos extérieur : 6 m (20 pi) de diamètre. Enclos intérieur de 3 m (10 pi) de diamètre. Entrée : 1,5 à 2,5 m (5 à 8 pi) **Couloir** : 1,5 m (5 pi).

**Table de pichet** : 1,2 m (4 pi). Le bidon doit être dans la même position pour tous les concurrents. Doit être accessible de chaque côté.

**Retirer le poteau** Poteau : 2,5 à 3,5 m (8 à 11,5 pi). Doit être accessible de chaque côté.

**Anneau de lance** Anneau : 15 cm (6 po) de diamètre. (environ.). Doit être accessible de chaque côté.

**Remplacer le poteau** Doit être accessible de chaque côté.

Poteaux de cintrage de tasse de commutateur : 2 m (6,5 pi) de haut (environ). Distance : 1,2 m (4 pi) de distance. Coupe : doit être placée sur le même poteau pour tous les concurrents.

**Rails du couloir cloche** : 30 cm (12

Rails arrière en « L » : 30 cm (12 po) de hauteur (min) ; 3,7 m (12 pi) de long. "L" dans les deux sens. Largeur du couloir : 1,5 m (5 pi).

**Poteaux d'arrondi** Largeur du couloir : 1,5 m (5 pi). Distance entre les poteaux : 2,5 m (8 pi) min ; 3 m (10 pi) max.

**Poteaux de slalom simples** : 2 m (6,5 pi) de haut. Distance entre poteaux : 6 m (20 pi)

**Poteaux doubles de slalom** : 2 m (6,5 pi) de haut. Distance entre poteaux : 6 m (20 pi). Largeur du couloir : 6 m (20 pi)

**Porte** : hauteur 1,3 m (4 pi 3 po) min. Largeur : 2 m (6,5 pi) min.

**Saut** : 3 m (10 pi) min. L1 : rail au sol entre les montants, coupelles de saut retirées.

Deux rails au sol peuvent être utilisés, distants de 1 à 1,2 m (3,5 à 4 pieds). L2/L3 : Rails croisés de 0,5 m (22 po) en standard ; 0,4 m (15 po) au centre. L4–L7 : 0,5 m (22 po) de haut.

**Rail de passage latéral** Rail : 10 cm (4 po) de diamètre ; 3,7 m (12 pi) de long; 5 à 10 cm (2 à 4 po) au-dessus du sol. Deux rails en ligne ou rails parallèles : 3 m (10 pi) l'un de l'autre **Configuration en zigzag** : angles réglés à 90 degrés

**Eau** Minimum 1,5 m (5 pi) de long; 2,4 m (8 pi) de large; 10 cm (4 po) de profondeur

**La Berge** 30-60 cm (1-2 pi) au-dessus du niveau du sol. Plateau de 2 m (6,5 pi) de long.

**Tambours** L1–L5 : 4 m (13 pieds) ; L6 et L7 : 3 m (10 pi)

**Déplacer la table de sac** : 1,2 m (4 pi). Sac de 4,5 kg (10 lb) max.

**Faites glisser** : 1,2 m (4 pi). Lariat : 6 m (20 pi).

**Terrain variée** 1,2 x 2,4 m (4 x 8 pi) minimum.

**Élevage de bovins** Hauteur du panneau : 1,5 à 2,1 m (5 à 7 pi). Enceinte : 6 x 6 m (20 x 20 pi)

## PERSONNEL DU SPECTACLE

### Secrétaire

- Soumettez votre assurance en indiquant [secreatryoswe@gmail.com](mailto:secreatryoswe@gmail.com) Ontario Society for Working Equitation comme assuré désigné.
- Voici quelques points pour vous aider à ne pas commencer votre événement avec certains éléments manquants ou non arrangés.
- Porta-pots commandés si besoin
- Copeaux disposés si fournis
- Créez une carte de stabulation/décrochage si nécessaire - ou une carte de stationnement, etc.
- Récompenses : les rubans et les récompenses sont commandés et arriveront à temps
- Organiser pour le juge - voyage, hébergement - repas si nécessaire

- Système de sonorisation - annonceur pour les grands spectacles
- Bénévoles organisés pour chaque poste : Scribe, In gate, paddock steward, timers, course setters/re-setters, SCORER - avoir quelqu'un utilisant le système GIRA et également prêt à marquer à la main sur les feuilles de score en cas d'échec de GIRA
- Avoir des copies des formulaires de rapports d'incident OSWE disponibles - adhésions, formulaire de blessure / décès, plaintes
- Créez un dossier de concurrent pour chaque inscription afin d'inclure le numéro de compétition du cheval/cavalier, les numéros de contact du vétérinaire et du maréchal-ferrant.
- Cartes des parcours.
- Ayez les entrées originales à portée de main en cas de litige.
- S'il n'est pas reçu avec l'inscription, ayez une renonciation disponible pour chaque coureur à signer avant de recevoir le paquet.
- Cloche et/ou sifflet pour juge
- Chronomètres ou talkies-walkies et piles de rechange
- Imprimante/copieur o Copies des épreuves de dressage pour les notes du juge. Cavalier, cheval et numéro de concurrent etc remplis sur chaque feuille. Ayez également quelques pièces de rechange disponibles pour chaque niveau.
- Copies des feuilles de notation EOH pour le juge, remplies avec des informations sur le cavalier/cheval ainsi que les noms des obstacles. Ayez également quelques blancs disponibles pour chaque cours.
- Copies des feuilles de notation de vitesse remplies avec les obstacles et les numéros/noms des coureurs.....suffisamment de copies pour indiquer le nombre d'inscriptions pour chaque niveau/classe
- Bloc-notes et crayons/stylos Inclure un stylo rouge à l'usage du juge.
- Juge et scribe - avec des feuilles prêtes dans l'ordre d'aller,
- Épreuves de dressage. Feuilles de pointage EOH
- In gate / Paddock Steward - ordre de départ
- Photographe - Ordre de passage et liste des concurrents par numéro  
Chronométreurs – Ordre de passage, chronomètres o Copies des feuilles de pointage principales pour chaque niveau/classe pour le marqueur.
- Zone de travail du marqueur - BON WIFI POUR GIRA
- Veiller à ce que les bénévoles soient formés pour leur travail. JOUR DE SPECTACLE
- arriver tôt.
- Vérifiez que l'arène/le parcours est prêt.
- Le scribe doit arriver au moins 30 minutes avant le début.
- Demandez au juge d'arriver au moins 30 minutes avant le début pour rencontrer son scribe et voir l'installation

- Le marqueur doit publier les scores dès qu'ils ont été approuvés par le juge/TD
- Faites des copies de tous les tests de dressage et des feuilles EOH avec les scores à conserver avec les dossiers d'exposition.
- Les cavaliers reçoivent les originaux.
- N'oubliez pas les collations et les rafraîchissements tout au long de la journée pour le juge et les bénévoles

### **Commissaire de paddock**

Le commissaire de paddock peut être tenu de couvrir également les tâches de Gate Steward lors des expositions sous licence (Règlement section 3.9). Si tel est le cas, procurez-vous une copie de la liste de contrôle des devoirs du préposé à la porte et de la liste de contrôle de l'équipement et de la tenue vestimentaire.

Si vous avez des questions, posez-les au TD.

- Coordonner l'entrée des concurrents dans l'arène en fonction de l'ordre d'entrée.
- Contrôler l'accès au paddock (échauffement) pour éviter le surpeuplement.
- Surveillez les chevaux dans le paddock pour assurer un environnement d'échauffement sécuritaire.
- S'assurer qu'aucune méthode coercitive ou acte abusif n'est utilisé sur les chevaux.
- Ne laissez pas les concurrents non équestres rester dans le paddock. Seuls les concurrents, entraîneurs ou dresseurs des chevaux en préparation sont autorisés à se trouver dans le paddock.
- Assurez-vous que les compétiteurs quittant l'arène respectent les compétiteurs qui ne sont pas encore entrés. Toute forme d'exubérance ou de chahut pouvant porter préjudice aux concurrents est interdite.
- Informer le juge, directement ou par l'intermédiaire du DT, de toute irrégularité ou non-respect des règles

### **Commissaire d'embarquement /porte**

- Rôle recommandé mais pas obligatoire
- Le Paddock Steward peut assumer les fonctions de Gate Steward.
- Inspectez chaque compétiteur avant et après l'épreuve pour vérifier que l'équipement, le matériel et la tenue vestimentaire sont conformes aux exigences.
- Donnez aux compétiteurs avec un équipement/équipement/tenue inapproprié(e) la possibilité de corriger la lacune. Placez-les à la fin de l'ordre de trajet programmé.

- Informez le DT de tous les changements d'ordre de course.
- L'autorisation finale du harnachement, de la tenue vestimentaire et de l'équipement est du devoir du juge ou du DT.
- Tout caveçon doit être ajusté pour laisser de la place à au moins deux doigts placés verticalement sous la muserolle du côté du visage sous la pommette. L'étanchéité du collier est mesurée sur le côté du visage sous la pommette. L'étanchéité de la muserolle combinée est mesurée sur le côté des os nasaux.
- Les bits doivent être vérifiés s'il y a des questions concernant l'acceptabilité. Une inspection visuelle peut suffire; cependant, si un examen plus approfondi est nécessaire, le préposé à la porte doit utiliser une nouvelle paire de gants jetables. Le Gate Steward peut demander que le mors soit lâché pour mieux inspecter l'embouchure; assurez-vous que cela se fait dans un environnement sûr. (La direction de l'exposition doit avoir une boîte de gants jetables à la disposition du commissaire de paddock.)
- Les cagoules doivent être retirées pour inspection après l'essai. Le Gate Steward inspectera également visuellement les bouchons d'oreille. •
- Les moustiquaires sont autorisées si un vétérinaire a diagnostiqué chez le cheval le syndrome du secouement de la tête. Une lettre du vétérinaire doit être jointe au formulaire d'inscription.
- • Les concurrents avec un équipement, un équipement ou une tenue inappropriés doivent avoir la possibilité de corriger le défaut, en les plaçant à la fin de l'ordre de course prévu.
- Le préposé à la porte doit contacter le DT ou le juge en cas de doute sur l'acceptation de tout équipement, harnachement ou tenue vestimentaire. Contrôle sanguin (sections 3.3, 4.5 du livret de règles)
- Inspectez l'état du cheval avant et après chaque essai pour détecter la présence de sang. Si du sang est détecté, informez-en immédiatement le DT (ou le juge). • Ayez des serviettes blanches propres (papier ou tissu) à disposition du commissaire de porte (ou de paddock) pour vérifier s'il y a du sang

#### **Vérification de l'équipement et de la tenue vestimentaire :**

- Chaque participant doit participer à toutes les phases en utilisant le même équipement/tenue (à l'exception de l'ajout de bottes)
- bottes de protection = essais EOH, Speed et Cattle uniquement

#### **Interdit:**

- Mors- combinaison
- Mors - ascenseur
- Mors- bâillon
- Mors - fil torsadé

- l' œillères
- Bouchons d'oreille ou manchons
- Appareils électroniques ou de communication
- Colliers et corde
- Martingales
- Hackamores mécaniques
- Caveçon / hackamores
- Serretas
- Mors chaines cloutées ou à pointes / mentonnières
- Arrimages
- Liens de langue
- Enveloppements de queue
- Équilibrage / Rênes à tirer

L'étanchéité des caveçons doit être vérifiée - 2 doigts verticalement sur le côté du visage ou sous la mâchoire

Sans mors = Doit avoir de la place pour 2 doigts placés verticalement

Cagoules anti-mouches = Le coureur est responsable de retirer la cagoule pour que Steward inspecte visuellement les bouchons d'oreille.

Filet nasal = Si approuvé par la direction de l'exposition avec une lettre du vétérinaire.

Fouet - ne pas dépasser 120 cm

### **Tenue requise**

Casque

Chemise à manches

Pantalon long / jupe

Botte à talon

Des efforts doivent être faits pour montrer une tenue vestimentaire conforme à la discipline - anglais, occidental, portugais, espagnol, etc. et ne pas mélanger

Un bling excessif n'est pas recommandé pour un «cheval de travail»

### **Selles**

Western, Anglais, Espagnol, Portugais, Bareback avec étriers

### **Judg**

Doit utiliser un agent reconnu par l'OSWE

Juge tous les manèges

Peut avoir 2 juges - diviser les entrées/divisions ou diviser les phases de la compétition

### **Fonction de Scribe**

Les tâches de scribe comprennent :

- Organisez la zone de travail pour vous-même et pour le juge : stylos, tests, ordre de départ, cloche ou sifflet.
  - Enregistrer rapidement, précisément, lisiblement et silencieusement les notes et les commentaires faits sur chaque course par le juge.
  - Reconnaître que ce qui est dit à la table du juge est entre le juge et le cavalier.
  - Ne fournissez pas d'informations sur les concurrents ou leurs chevaux.
  - Attendez que le juge initie la conversation entre les manèges ou pendant la pause.
  - Restez concentré sur la rédaction pour enregistrer avec précision les commentaires et les notes.
  - Enregistrez uniquement ce que dit le juge et ne modifiez, ajoutez ou supprimez aucun commentaire.
  - Enregistrez le score avec un 0,5 ou 0,0 à la fin de chaque note (par exemple, 6,0, 6,5)
- Ne discutez pas des notes ou des commentaires des juges avec les concurrents

### **Fonctions de TD :**

L'objectif d'un Délégué Technique est d'offrir de bonnes conditions sportives équitables à tous les concurrents.

Le DT doit être disponible et accessible à tous les concurrents et appliquer les règles de manière diplomatique et amicale.

Fonctions comprennent:

Ayez une copie complète et à jour du règlement disponible lors de la compétition, ainsi que des copies vierges du formulaire de protêt.

Être présent à toutes les épreuves pour s'assurer du respect des règles en collaboration avec le juge.

Recevoir toutes les plaintes des compétiteurs et s'assurer qu'elles sont soumises au comité de protêts.

Siéger au comité des protêts avec le juge et le directeur de l'exposition.

Assister le secrétaire de l'exposition avec le tirage au sort de l'ordre de départ pour l'épreuve de dressage (si demandé). Cela se fait sur GIRA

En collaboration avec le juge si demandé, approuver la publication des résultats et des feuilles de pointage avant l'affichage.

Remplir le rapport final du délégué technique à la fin du concours

### **Autres rôles bénévoles :**

Coureurs - Exécutez les tests marqués au marqueur

Équipe aux terrain - nettoyer la merde, réinitialiser les obstacles après les tests

Annonceur - annonce les coureurs, les temps de vitesse, gère la musique, annonce les sponsors

Minuteries - pour la vitesse ronde / 2 minium