

-
- The diagram illustrates a horse training arena with several obstacles and paths. On the left, a yellow structure is labeled "Table des juges" (Judge's Table). A scale bar indicates dimensions of 100" X 100". The arena contains several obstacles: a black horse silhouette on a black ball, a black horse silhouette on a wooden ramp, a yellow circular obstacle with a yellow arrow, a blue square obstacle with a green 'X', and a yellow ramp obstacle. Paths are marked with dashed lines: a purple path starting from the top left, a blue path starting from the judge's table, a green path starting from the judge's table and leading to the blue square obstacle, an orange path starting from the judge's table and leading to the yellow ramp obstacle, and a yellow circular path. Arrows indicate the direction of movement along these paths.

Règles de l'épreuve :

- Cette épreuve sera chronométrée. Le temps imparti est de huit (8) minutes. Si une équipe dépasse le temps imparti lors du parcours, elle sera éliminée.
- L'équipe peut réaliser le parcours en liberté ou en laisse. Le choix de traverser le parcours en liberté accordera dès le départ 20 points bonus.
- L'humain a le droit de traverser un (1) seul obstacle pour inciter son cheval à le (la) suivre. Passé cela, l'équipe sera disqualifiée. La bâche est une exception et ne compte pas pour cette règle.
- L'équipe peut franchir le parcours à l'allure qu'elle souhaite. Elle peut également choisir sa trajectoire, tout en respectant l'ordre exigé.

Pointage :

- Les 14 équipes participantes seront classées en ordre de 14 à 1 selon la vitesse d'exécution du parcours. L'équipe ayant complété le parcours le plus rapidement recevra 28 points, celui en deuxième rang 26 points, le troisième 24 points, le quatrième 22 points, et ainsi de suite.
- Les équipes participantes seront ensuite évaluées sur un pointage de 72, pour la qualité de leurs habiletés équestres (24 points), la sensibilité de leur cheval à leur gestuelle et la clarté de leurs demandes (24 points), l'énergie et l'entrain du cheval à la tâche (12 points) et la gestion des imprévus (12 points).
- Chaque obstacle ou tâche ratée entraînera une déduction de 25 points.
- Chaque obstacle ou tâche partiellement complétée entraînera une déduction de 12 points.
- Chaque maladresse (cône qui tombe, pôle qui bouge, patte qui dépasse) entraînera une déduction de 5 points.

Description des obstacles :

Obstacle	Description
Slalom	L'humain mène son cheval à l'allure de son choix. Il (elle) marche en ligne droite et seul le cheval emprunte la trajectoire en serpentine du slalom. Le cheval passe autour de chacun des cônes, qui sont

	disposés à des distances variées.
Arrêt et marche arrière devant les juges	L'humain et son cheval s'arrêtent à la ligne tracée au sol, devant les juges, et effectuent une marche arrière jusqu'à la deuxième ligne.
Corridor de pôles	L'humain et son cheval se rendent au corridor de pôles, qu'ils abordent en marche arrière. Le cheval doit reculer de manière confiante, sans toucher les pôles, et réaliser un demi-tour dans un angle de 90 degrés.
Bâche	L'humain et son cheval se déplacent jusqu'à la bâche, sur laquelle ils doivent s'arrêter durant trois (3) secondes. Ensuite, l'humain fait le tour de son cheval tandis que celui-ci reste immobile. Quand l'humain revient au niveau de la tête de son cheval, il (elle) peut quitter la bâche avec son cheval et se diriger vers l'obstacle suivant.
Pont	Le cheval doit traverser le pont, avec ses quatre pattes, encouragé par son partenaire humain au sol.
Cerceau	Le cheval doit placer ses deux antérieurs dans le cerceau et effectuer un demi-tour sur les postérieurs.
Obstacle	Le cheval doit sauter l'obstacle sur la dernière ligne du parcours sans faire tomber les pôles
Petit cercle	Avant de sortir, le cheval doit décrire un petit cercle autour du cône de la fin.
***** **	***** **
***** **	***** **