

REGLEMENT DU CHAMPIONNAT 2020

1/ La participation aux épreuves organisées par l'AFET est ouverte uniquement aux cavaliers membres de l'AFET à jour de leur cotisation.

L'adhésion ou son renouvellement peut être effectué dès le début d'année, lors de l'assemblée générale ou à tout autre moment avant l'inscription sur le premier concours.

La date de fin de validité de l'adhésion est le 31 décembre de chaque année.

Un adhérent peut parrainer l'adhésion d'un nouveau cavalier. Dans ce cas il se voit rembourser sa cotisation.

Seul un concours d'appellation « OPEN » peut accueillir des cavaliers non-adhérents.

Sur un concours comportant deux manches sur deux jours, aucune dérogation ne sera accordée pour effectuer les deux manches sur une seule journée.

Le conseil d'administration se réserve la possibilité d'effectuer toute modification relative aux concours en cas d'événements climatiques ou autres.

2/ Les épreuves. Nombre d'épreuves et classement.

Le championnat annuel de 3 Man 2 Gate sorting et de Ranch sorting est planifié sur 5 concours déterminés par le conseil d'administration de l'association en début d'année.

Tous les concours du championnat comptent pour le classement final annuel.

Epreuve de ranch sorting.

Elle comporte 4 catégories :

- La catégorie OPEN ouverte à toutes les équipes de tous les niveaux de handicap.
- La catégorie INTERMEDIATE ouverte aux équipes ayant un seul cavalier de niveau de handicap OPEN.
- La catégorie LIMITED ouverte seulement aux équipes sans cavaliers de niveau de handicap OPEN.
- La catégorie ROOKIE ouverte seulement aux équipes de cavaliers de niveau de handicap ROOKIE.

Les concours se déroulent sur 2 manches.

Dans chaque catégorie, OPEN, INTERMEDIATE, LIMITED et ROOKIE une finale est organisée pour les 10 meilleures équipes. Pour les finales, les compteurs sont remis à zéro.

Le temps maximum autorisé pour les épreuves est de :

- 70 secondes pour les OPEN.
- 75 secondes pour les INTERMEDIATE.
- 80 secondes pour les LIMITED.
- 90 secondes pour les ROOKIE.

Chaque catégorie garde son temps pour les finales.

La dotation en numéraire est appliquée sur les 3 premières équipes des trois finales. Le meilleur temps du concours toutes catégories confondues « BEST TIME » fera l'objet d'une dotation en numéraire.

Epreuve de 3 MAN 2 GATE sorting.

Elle comporte 2 catégories :

- La catégorie OPEN ouverte à toutes les équipes de tous les niveaux de handicap.
- La catégorie LIMITED ouverte seulement aux équipes sans cavaliers de niveau de handicap OPEN.

3/ Bétail Quantité à utiliser.

Les concours du championnat annuel Ranch sorting/Team penning /3 Man 2 Gate sont normalement effectués avec le cheptel suivant : - 60 veaux pour un maximum de 70 équipes de Team penning. - 90 veaux jusqu'à 100 équipes de Team penning. - 66 veaux jusqu'à 200 équipes de Ranch sorting.

Pour le Team Penning et le Ranch Sorting les lots sont changés toutes les 10 équipes.

Particularité du 3 Man 2 Gate, les lots sont changés toutes les 5 équipes. Par contre, les finales sont sur le même lot. Sur des quantités d'engagements importants, des pauses sont planifiées pour reposer le bétail.

4/ Assurance :

Les concurrents doivent obligatoirement être en possession d'une assurance responsabilité civile (RC) qui inclue la clause de garantie « risques de décès / invalidité permanente » et d'une assurance responsabilité civile équidé (RCPE) en cours de validité pour leur cheval. Une copie de ces assurances doit obligatoirement être remise au secrétariat de l'AFET avant le premier concours.

5/ Licence :

Aucune licence n'est demandée aux adhérents.

6/ Engagements et paiements des inscriptions.

Les inscriptions aux concours sont obligatoirement effectuées à l'aide du formulaire d'inscription électronique disponible sur le site.

Aucune inscription n'est admise après la date de clôture des engagements.

Aucune inscription supplémentaire n'est prise sur le lieu du concours.

Un box réservé doit être obligatoirement réglé à l'association même si il n'est pas utilisé.

Le paiement correspondant est effectué soit par courrier postal avant la date de clôture des inscriptions de chaque concours, soit par virement bancaire sur le compte de l'association, soit avant le début des épreuves du premier jour du concours auprès du secrétariat.

Le non-paiement des inscriptions du concours impliquera l'impossibilité par le cavalier d'entrer dans la carrière de concours. Aucune dérogation ne sera faite à cette règle.

En cas de dépassement du volume d'engagements possibles sur un concours, l'AFET se réserve le droit de clôturer les inscriptions avant la date prévue.

7/ Composition des équipes.

En team penning et en 3 Man 2 Gate une équipe est constituée des trois mêmes cavaliers tout au long du championnat. Un numéro lui est attribué lors de sa création. Un cavalier peut faire partie de plusieurs équipes. Une même équipe ne peut pas participer plus d'une fois dans la même classe.

En ranch sorting, une équipe est constituée des deux mêmes cavaliers tout au long du championnat. Un numéro lui est attribué lors de sa création. Un cavalier peut faire partie de plusieurs équipes. Une même équipe ne peut pas participer plus d'une fois dans la même classe.

Cas spécifique du nouveau cavalier. Dans le cas où un nouveau cavalier se présente pour son premier concours sans avoir pu constituer d'équipe, le comité d'organisation se charge de lui trouver un ou deux cavaliers d'expérience pour qu'il puisse engager une équipe sur l'une des deux disciplines par équipe du concours. Dans ce cas, les équipiers désignés n'ont pas à payer leur engagement dans cette équipe.

8/ Méthode de calcul des handicaps cavaliers.

L'attribution d'un niveau de handicap permet de constituer une compétition homogène correspondant au niveau d'expérience des cavaliers et avant tout de permettre aux cavaliers débutants ou d'un niveau moyen (Rookie et Limited) d'être « protégés ».

Le but étant de rendre les compétitions les plus équitables et conviviales possibles.

Le niveau de handicap de l'année +1 est calculé en prenant en compte les résultats en compétition des cavaliers de ranch sorting de l'année écoulée.

Définition des niveaux de handicap :

- ROOKIE. Cavalier débutant .
- LIMITED Cavalier de plus d'un an de compétition et ayant eu des résultats.
- OPEN niveau de handicap 7. Tous les cavaliers professionnels ou assimilés ayant un rôle de formateur, consultant ou entraîneur dans les disciplines de bétail.

9/ Méthode de classement du championnat.

Dans chaque catégorie, seules les dix premières équipes ou cavaliers marquent des points selon la répartition suivante :

- première équipe ou cavalier 20 Points
- seconde équipe ou cavalier 17 Points

- troisième équipe ou cavalier et suivants 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3 Points

- dixième équipe ou cavalier 1 Point

A noter : Tous les points sont attribués. Dans le cas d'un concours "OPEN", les points sont attribués aux seuls cavaliers AFET.

Le classement est effectué dès la participation au premier concours. Un cumul des points est effectué sur la totalité des concours de l'année. C'est l'équipe ayant le plus grand nombre de points sur la totalité des concours qu'elle a effectuée qui gagne le championnat. En cas d'égalité de points en fin de championnat la règle de départage appliquée sera la suivante : On tiendra compte en premier lieu du nombre de participations aux finales. En second lieu, le nombre de victoire, deuxième place...

. Si l'égalité persiste seront pris en compte, comme pour un concours unique, le nombre de vaches total entrées. Enfin, en dernier lieu, seront pris en compte les temps cumulés.

10/ Répartition des prix.

Dotation en numéraire et lots Team penning : Les primes en numéraire sont attribuées aux trois premiers de la catégorie OPEN du team penning. Les lots attribués par les sponsors sont répartis en fonction de leur nombre et de leur valeur.

Ranch sorting :

Les primes en numéraire sont attribuées aux trois premiers de la finale de ranch sorting de la catégorie OPEN, aux trois premiers de la finale de la catégorie INTERMEDIATE, aux trois premiers de la finale de la catégorie LIMITED et aux trois premiers de la finale de la catégorie ROOKIE.

Les lots attribués par les sponsors sont répartis en fonction de leur nombre et de leur valeur.

Le montant des primes est le suivant :

Les primes sont calculées sur la base de :

30% de Payback par catégorie en Ranch sorting avec une répartition de 50% au premier 30% au deuxième et 20% au troisième. :

50% de Payback en 3 Man 2 Gate avec une répartition de 50% au premier 30% au deuxième et 20% au troisième. Les "BEST TIME" du ranch sorting et 3 Man 2 Gate de chaque concours du championnat sont dotés chacun de 50€.

11/ Jugement.

Pour chaque concours, il y aura au moins 1 juge principal et deux assesseurs. Réclamations.

Les réclamations doivent être déposées le jour du concours. Aucune réclamation ne sera acceptée au-delà. En cas de réclamation une commission réunissant les juges, deux cavaliers consultants (tirés au sort avant l'épreuve) et un membre du conseil d'administration présent est créée. Elle analyse le bien fondé de celle-ci et décide de l'action à appliquer.

Tout comportement antisportif, ou toute autre attitude incorrecte vis à vis des juges ou d'autres cavaliers, dans le geste ou la parole, sera sanctionné d'un avertissement ou d'autres sanctions pouvant aller jusqu'à la disqualification du fautif. En cas de récurrence, le conseil se réserve le droit d'exclure un cavalier de l'association. De même le conseil peut refuser un cavalier au sein de l'association au vu de ses agissements présents ou passés.

12/ Publication.

A l'issue de chaque concours, un classement officiel est établi. Ce classement est publié sur le site de l'association et communiqué aux médias qui en font la demande.

13/ Participation aux concours « hors championnat ».

Masters organisés par l'AFET.

Cavaliers adhérents : Pour les Masters planifiés jusqu'à la date du 4ème concours, la participation des cavaliers/équipes se fera en fonction du classement de l'année -1.

Pour les Masters planifiés après la date du 4ème concours, la participation des cavaliers/équipes se fera en fonction du classement de l'année en cours.

Cavaliers non-adhérents : La qualification se fera lors de concours nationaux ou internationaux

préalablement déterminé par le conseil d'administration. Concours nationaux et internationaux. Ouvert à tous les cavaliers adhérents dans la mesure des places disponibles.

14/ Points de règlement non stipulés Dans le cas où un point de ce règlement ne serait pas suffisamment explicite ou qu'un litige issu d'une situation non décrite par ce règlement viendrait à se produire, une décision sera prise par le conseil d'administration et immédiatement appliquée. Le règlement s'en trouverait ainsi modifié et complété.

REGLEMENT DU TEAM PENNING

1. Les concours se déroulent sur deux manches. Une finale peut être éventuellement organisée dans certaines classes.

Le temps alloué par manche est de 60 secondes (1:00min.) pour la catégorie OPEN, de 80 secondes (1:20 min.) pour les LIMITED OPEN et YOUTH (Cavaliers jusqu' au 31 décembre de l'année de leur 16 ans), MINI YOUTH (Cavaliers jusqu' au 31 décembre de l'année de leur 12 ans) et de 90 secondes pour les BEGINNER.

2. Dans cette limite de temps, une équipe de trois cavaliers doit trier du troupeau et mettre en enclos trois bêtes identifiées d'un même numéro ou de même couleur de collier.

3. Le classement résulte du cumul sur les deux manches du nombre de bêtes mises dans l'enclos et des temps mis pour ce faire. Les équipes entrant six bêtes devancent les équipes entrant cinq bêtes qui devancent les équipes entrant quatre bêtes, etc....

4. L'équipe gagnante est celle qui réalise le meilleur temps. Trois bêtes dans le Pen gagnent sur deux et deux bêtes dans le Pen l'emportent sur une seule. Le concours se joue sur deux manches et une finale. Pour déterminer le classement avant la finale, c'est le cumul du nombre de bêtes qui prévaut. En cas d'égalité, c'est le temps cumulé des deux manches qui départage les concurrents. Une équipe ayant entrée des bêtes dans les deux manches l'emporte sur une équipe qui a entré le même nombre de bêtes sur une seule manche. En cas d'égalité totale sur les deux manches concernant les équipes classées 10ème et 11ème (même nombre de vaches, même temps) un passage supplémentaire est effectué par les deux équipes sur une seule bête tirée au sort (une bête différente par équipe). C'est l'équipe qui effectue le meilleur temps qui est qualifiée pour la finale. Dans l'éventualité d'une égalité parfaite (nombre de bêtes entrées, temps) pour l'une des trois premières places du concours dans une catégorie, une manche de départage est faite : le classement résulte du temps mis par chaque équipe concernée pour entrer un lot de bêtes tiré au sort dans le Pen.

5. En cas de force majeure (intempérie, terrain impraticable, etc..) le juge peut stopper temporairement ou définitivement le concours. Dans ce dernier cas, le classement du concours résulte de celui de la manche complète qui a pu se dérouler.

6. Toutes les bêtes sont groupées dans la zone « Bétail » de l'arène avant que le chronomètre ne soit déclenché. Cette zone « Bétail » est délimitée par le début de la carrière (zone sans Pen) et la ligne de départ. Les cavaliers sont hors de cette zone. Le juge de ligne lève son drapeau pour signaler que les conditions requises sont remplies. L'équipe en compétition a le numéro ou la couleur du collier des bêtes attribuées lorsque le juge de ligne abaisse son drapeau et ce dès que le nez du cheval du premier cavalier de l'équipe franchi la ligne de départ.

7. Les cavaliers entrent dans l'arène dès l'appel de leur nom. Le troisième appel de l'équipe sans succès entraîne la disqualification de l'équipe pour la manche. (Seul le juge peut prendre la décision d'élimination pour ce motif, il n'y a pas de contestation possible dans ce cas).

8. Si pour toute raison une équipe ne se présente pas après avoir été appelée, le numéro des bêtes qui leur avait été attribué par tirage au sort ne sera pas utilisé dans ce lot d'équipes.

9. Seul le juge a pouvoir de décision pour constater une anomalie sur un animal. (Sont concernées, les bêtes agressives, blessées ou au comportement anormal). Le constat d'une anomalie par le juge entraîne automatiquement l'arrêt du jeu et la réattribution d'un nouveau lot de bêtes à l'équipe en compétition. Si l'équipe constate une anomalie et demande d'arrêter le jeu, ceci se réalise à ses risques et périls : le temps continue à courir, seul le juge décide du bienfondé de la demande et permet un nouveau passage.

10. En cas de défense manifeste, dangereuse et répétée du cheval (ruade, cabrade, rétivité...), après un premier avertissement, le juge indique au concurrent qu'il ne peut continuer la manche avec le cheval incriminé. Le concurrent doit alors quitter la carrière sans arrêter le temps ni disqualifier l'équipe. Il n'a la possibilité de se présenter avec un autre cheval dans la manche suivante que sur décision vétérinaire.

11. La chute d'un cheval ou de son cavalier n'est pas éliminatoire et n'arrête pas le temps. Cependant, toute tentative de travail par un cavalier à pied débouche automatiquement sur une disqualification de l'équipe pour la manche.

12. Chaque cavalier est responsable de son équipement. Le bris d'une pièce d'équipement du cavalier en cours de passage ne provoque pas un nouveau départ. Le temps n'est pas arrêté.

13. Il est défendu d'effrayer le bétail avec fouet, chapeau, corde, bâton, lasso, Romal, rênes, etc.... Seules les mains peuvent être frappées sur les chaps. La sanction de toute action brutale sur le bétail ou sur les chevaux ainsi que pour toute conduite non sportive est un avertissement pour l'équipe. Cet avertissement est automatiquement assorti d'une pénalité de temps de 10 secondes sur la manche. Au second avertissement, l'équipe est disqualifiée. Les avertissements sont cumulables sur le concours.

14. Si une bête sort de l'arène, en sautant ou en passant au travers des barrières, le juge, en fonction de la responsabilité des cavaliers lors de cet événement, peut décider soit de disqualifier l'équipe pour brutalité, soit d'accorder un nouveau départ.

15. En cas de nouveau départ, celui-ci est donné à la fin de la manche. Si pour ce nouveau départ, toutes les bêtes ont été utilisées, le juge et les responsables de la compétition déterminent les bêtes à utiliser. Si plus d'un nouveau départ doit être effectué, les départs sont donnés dans l'ordre des événements produits. Si dans le bétail à réutiliser, des bêtes « Fraîches » peuvent être incorporées, un mixage des bêtes doit être effectué de façon à attribuer le même nombre de bêtes « Fraîches » à chaque équipe encore en compétition.

16. Si plus de 4 vaches sont simultanément au-delà de la limite de la zone de parage, l'équipe est jugée « Hors temps ». Quelle que soit la partie du corps de la cinquième bête qui franchit la ligne. Un avertissement sonore « 30 secondes » est indiqué à l'équipe en action 30 secondes avant la fin du temps imparti. Dans l'éventualité où l'avertissement sonore « 30 secondes » n'a pas été donné, un nouveau départ peut être demandé par l'équipe. Si l'équipe demande un nouveau départ, le troupeau est regroupé dans la zone « Bétail » et le départ est donné immédiatement en utilisant les mêmes bêtes que précédemment sans pénalité.

17. Il n'est toléré aucun mauvais numéro dans le Pen, l'intrusion d'un mauvais numéro entraîne un « No time » pour l'équipe.

18. Pour demander l'arrêt du temps, il faut que les trois cavaliers de l'équipe soient à cheval, dans la zone du Pen. Il est impératif qu'une partie du cheval franchisse la porte du Pen pour demander l'arrêt du temps. Le juge de ligne constate et valide l'arrêt à l'instant où le cavalier lève la main. Il est précisé qu'aucune limite n'est constatée à l'entrée dans le Pen, seule la pression est jugée (le juge apprécie l'importance de la pression exercée dans le Pen et doit sanctionner d'un « No time » l'équipe fautive). L'équipe qui demande l'arrêt du chronomètre avec une vache d'un mauvais numéro dans l'enclos ou hors de la zone « Bétail » est jugée « No time ». Ce n'est pas une

disqualification, un tel cas entraîne un score de « 0 » bêtes avec le temps maximum autorisé dans la classe d'engagement de l'équipe.

19. Une équipe peut demander l'arrêt du temps avec une ou deux bêtes du bon numéro dans le Pen.

20. La disqualification d'un membre de l'équipe pour comportement antisportif, disqualifie l'équipe entière et le cavalier pour l'ensemble de ses équipes sur le concours. Si le cavalier disqualifié participe à d'autres équipes, elles peuvent toutefois faire le choix de faire leurs GO à deux. Si par contre, un cavalier est disqualifié au motif de deux avertissements pour contacts non violents et / ou non volontaires sur le bétail, son équipe est disqualifiée du concours mais ce cavalier peut cependant prendre le départ avec ses autres équipes sur le concours.

21. Les numéros doivent faire 15,5 centimètres de haut et les colliers de couleur au minimum 15,5 centimètres de large. Les numéros doivent être appliqués sur les deux côtés de l'animal, en haut de chaque côté du milieu du dos entre l'épaule et la hanche si N° collés. Si colliers, ils sont placés autour du cou de la bête et comportent le N° sur le dessus. Les numéros et les couleurs sont tirés au sort par le juge et les responsables avant la compétition.

22. Si un numéro ou une couleur de collier déjà utilisé dans le même lot de bêtes est attribué à une équipe, un nouveau départ est immédiatement donné en utilisant le bon numéro ou couleur de collier dans ce même lot de bêtes. L'erreur étant découverte après que le troupeau soit sorti de l'arène, le nouveau départ est donné à la fin de la manche avec le même troupeau.

23. Le nombre minimum de bêtes dans un troupeau est de 30. Se reporter à l'article VII du règlement intérieur pour le calcul du volume total de bêtes en fonction des équipes engagées. Le maximum possible dans un lot est de 45 bêtes. Toutes les bêtes dans un même lot doivent être numérotées par groupe de trois. a) Trois bêtes numérotées à l'identique doivent être attribuées par équipe à chaque départ d'équipe. b) Les mêmes séries de numéros de bêtes devront être utilisées dans chaque troupeau. c) Dans l'éventualité où, lors du passage d'une équipe, il est découvert des bêtes d'un même lot possédant plus ou moins de trois numéros identiques, l'équipe bénéficie d'un nouveau départ à la fin de la manche. Les temps pour toutes les autres équipes de ce lot restent inchangés. d) Le bétail ne peut pas être réutilisé à l'intérieur d'un même lot excepté comme spécifié dans la règle ci-dessus pour un nouveau départ.

24. Deux juges avec drapeaux sont nécessaires : un à l'entrée du Pen et l'autre à la ligne de départ. Un seul chronométreur est nécessaire si utilisation de Timers. La ligne de départ est signalée par des marques localisées sur chaque côté de l'arène et doivent être facilement repérables par le juge de ligne et les concurrents.

25. Equipement du cheval : Tous les mors western usuels sont autorisés, Snaffle bit, Bosal, Meroth, etc..., ainsi que les rênes fermées. Les embouchures aux canons vrillés (twistés) ne sont pas autorisées. Leur utilisation entraîne une disqualification. Aucune blessure n'étant tolérée, le juge est en droit de faire des contrôles au hasard.

26. Equipement du cavalier : Jeans, Chemise à manches longues boutonnées, chapeau western, bottes western. Le Poncho n'est pas autorisé. Les cavaliers dont la tenue est non conforme ne sont pas autorisés à entrer dans la carrière. Cette règle est valable pour la détente (Warm-up) avant la compétition et pour la compétition. Le port du casque à la place du chapeau est autorisé à tout cavalier. Il est recommandé pour les YOUTH et obligatoire pour les MINI YOUTH. La perte du chapeau n'est pas pénalisée. Les concurrents qui appartiennent à d'autres cultures d'équitation de travail doivent obligatoirement se présenter dans le costume traditionnel correspondant à celle-ci. Le harnachement de leurs chevaux est conforme à la monte traditionnelle correspondante. Tous les concurrents doivent être équipés pour la compétition une heure avant le début de celle-ci. En cas de mauvais temps, le juge peut assouplir ces règles et permettre le port de vestes, imperméables.

27. Aucune discussion avec le juge n'est permise durant le déroulement de la compétition. Pour le championnat de France, avant le début de la compétition, un responsable « Réclamation » est nommé par zone. Il doit recueillir les réclamations potentielles et les analyser pour déterminer leurs légitimités. Il est alors le seul habilité à transmettre la réclamation au juge. Les réclamations se réalisent lors des opérations de changement de troupeau ou de fin de manche. Le non-respect de ceci donne le droit au juge de faire sortir la personne du local.

28. Le responsable de la manifestation doit veiller à ce que le bétail ne soit pas dérangé. La clôture de l'arène côté bétail doit être opacifiée. Les aides extérieures ne sont pas autorisées. (Coaching, indication des bêtes, etc.). La zone de tri doit être interdite d'accès aux spectateurs pour éviter toutes indications sur le positionnement des bêtes du bon numéro.

29. Un cheval malade ou blessé ne peut prendre part à la compétition.

30. Il est interdit d'adresser la parole au juge pendant la manifestation sportive. En cas de non-respect, le juge peut exclure la personne des lieux ou disqualifier le cavalier. Une provision de 50€ est demandée pour toute réclamation, elle est remboursée si la plainte est fondée.

31. Dans le cas où un point de ce règlement ne serait pas suffisamment explicite ou qu'un litige issu d'une situation non décrite par ce règlement viendrait à se produire, une décision est prise par le conseil d'administration et immédiatement appliquée. Le règlement s'en trouverait ainsi modifié et complété.

REGLEMENT DU RANCH SORTING

1. Principe.

Le Ranch sorting s'exécute entre deux enclos circulaires (Pens). 10 têtes de bétail numérotées de 0-9 et une sans numéro constituent un troupeau total de 11 bêtes.

Les bêtes numérotés sont à triés dans l'ordre chronologique et à faire passer d'un enclos dans l'autre le plus vite possible.

Avant le départ le troupeau est parqué derrière la ligne de départ dans l'un des deux enclos circulaires, une équipe de deux cavaliers étant positionnée de l'autre côté de cette ligne dans le second enclos.

Les deux ronds sont de taille identique, l'espace de tri recommandé est 15 à 20 mètres de diamètre. La séparation des deux enclos ou ligne de départ possède une ouverture comprise entre 3 mètres et 5 mètres. La dimension exacte de cette ouverture est déterminée par le juge et le comité d'organisation avant le début du concours. Le juge peut décider de faire travailler le bétail dans les deux sens ou à sens unique.

2. Constitution.

L'épreuve se déroule en deux manches (go) plus une finale. Le passage de la première manche est tiré au sort, celui de la seconde se fait dans l'ordre inverse. La finale est constituée des dix meilleures équipes au cumul des deux manches. Elle est effectuée sur une seule manche, les résultats des deux premières manches qualificatives n'entrant pas en compte. Le passage des équipes se fait dans l'ordre inverse du classement provisoire.

3. Temps impartis.

Le temps réglementaire diffère selon le handicap de l'équipe inscrite :

OPEN : 1 minute et 10 secondes INTERMEDIATE : 1 minute et 15 secondes LIMITED : 1 minute et 20 secondes. ROOKIE: 1 minute et 30 secondes.

Le temps des finales est identique à celui des manches.

4. Bétail.

Les têtes de bétail doivent être identifiées (à l'exception d'une) par des colliers numérotés. Les numéros doivent mesurer au moins 15,5 centimètres de haut. Toutefois des numéros appliqués de préférence sur les deux flancs de l'animal, le haut des chiffres près du milieu du dos entre

l'épaule et la hanche peuvent être tolérés par décision de l'association organisatrice.

5. Enregistrement du temps.

L'utilisation d'une console de chronométrage électronique avec panneau d'affichage est recommandée sur les concours de Ranch sorting. Le temps intermédiaire de passage de chaque bête doit être enregistré. Le comité d'organisation de la manifestation avec le juge, peuvent cependant décider de remplacer le panneau chronomètre par deux personnes au moins qui chronométreront l'épreuve.

Le premier chronomètre donne le temps officiel, le second chronomètre supplée le premier chronomètre si celui-ci tombe en panne.

6. Déroulement.

Tout le troupeau est rassemblé du côté de l'ouverture qui lui est réservé avant que le départ ne soit donné. Le juge précise la nécessité ou non de faire rassembler le troupeau.

Les cavaliers doivent entrer dans l'arène dès l'appel de leur nom. Le troisième appel de l'équipe sans succès entraîne la disqualification de l'équipe pour la manche. (Seul le juge peut prendre la décision d'élimination pour ce motif, il n'y a pas de contestation possible dans ce cas).

Les cavaliers doivent franchir la ligne de départ dès que le juge en donne l'ordre. Le chronomètre est déclenché lorsque le nez du premier cheval passe la ligne de départ. Un numéro déterminé par tirage aléatoire est alors annoncé et affiché instantanément à l'équipe. La bête portant ce numéro doit être séparée en premier et emmenée dans le second cercle.

Par exemple si le numéro 5 est appelé, il est trié en premier, suivi du 6, 7, 8, 9, 0, 1 et ainsi de suite. La bête sans numéro ne doit pas être triée. Une bête est considérée comme séparée lorsqu'elle franchit entièrement la ligne de départ. Le temps est pris en compte lorsque la queue de celle-ci franchit la ligne.

Les bêtes doivent être triées les unes après les autres, tout ou partie d'une autre bête ne pouvant franchir la ligne de départ en même temps que la bête triée.

Le temps s'écoule jusqu'à ce que toutes les bêtes numérotées soient triées ou que la limite du temps réglementaire soit atteinte.

L'équipe doit être avertie lorsqu'il ne lui reste plus que 30 secondes du temps réglementaire.

L'arrêt du temps est effectué dès le passage effectif de la dixième bête. Lors de cet arrêt du temps, si la bête sans collier passe dans la mouvance de la 10^{ième} bête l'équipe est jugée « No-time »

L'équipe gagnante est celle qui passe le plus de bêtes en un minimum de temps. Dans le cas d'une égalité dans le nombre de bêtes triées, le temps est déterminant. Pour ce faire, le temps intermédiaire de passage de chaque bête est noté et c'est le temps de passage de la dernière bête passée qui est enregistré.

Pour le classement provisoire, en cas d'égalité de bêtes, l'équipe entrant des bêtes dans les deux manches est classée avant celle qui entre la même quantité de bêtes en une seule manche.

7. Interdictions

- Si la totalité d'une bête non numérotée ou d'une bête avec un mauvais numéro passe la ligne de départ, l'équipe est jugée « No-time ».

- Si la totalité d'une bête déjà séparée repasse la ligne de départ, l'équipe est jugée « No time ».

- Si un animal quitte la piste en sautant par-dessus ou en traversant la barrière, soit l'équipe est disqualifiée pour brutalité, soit elle peut bénéficier d'un nouveau départ, à la discrétion du juge.

- Si un nouveau départ doit avoir lieu, il doit se dérouler à l'issue de la série. S'il n'y a pas de bétail frais pour les nouveaux départs les bêtes utilisables sont sélectionnées par le comité d'organisation de la manifestation et le juge. Si plusieurs nouveaux départs doivent être donnés dans une série, ils doivent être exécutés en ordre d'occurrence. Si du bétail frais doit être utilisé, il doit être mélangé au bétail déjà utilisé et renuméroté.

- Un contact avec une bête que ce soit avec la main, un chapeau, une corde, une batte, un Romal ou tout autre équipement entraîne une disqualification. - Agiter un fouet, un chapeau ou une corde est interdit. Le Romal ou les rênes peuvent être agités ou claqués sur la jambière (chaps).

- Une équipe est disqualifiée pour toute action que le juge estime comme étant une brutalité envers la bête ou le cheval ou s'il la considère comme une conduite non sportive.

- Il est interdit de présenter deux fois la même équipe (deux mêmes cavaliers).
- La chute de cheval et/ou du cavalier n'est pas éliminatoire cependant toute tentative de contrôle du bétail par le cavalier à pied entraîne automatiquement une disqualification. Le chronomètre ne peut être arrêté si tous les cavaliers ne sont pas montés sur leur cheval.
- Si un ou plusieurs cavaliers perdent leur chapeau, la sanction encourue est à l'appréciation du comité organisateur et du juge. - La disqualification d'un membre de l'équipe entraîne la disqualification de l'équipe entière.
- Lorsqu'ils ont pris les bêtes en charge, les cavaliers en sont responsables. Toute réclamation au sujet du bétail, devra être faite avant le départ du « go ». Lorsque le travail débute, aucun recours n'est accepté. Seul le juge peut en décider autrement.

8. Equipement

Est autorisé l'équipement usuel de tout sport d'équitation western.

9. Modification du règlement.

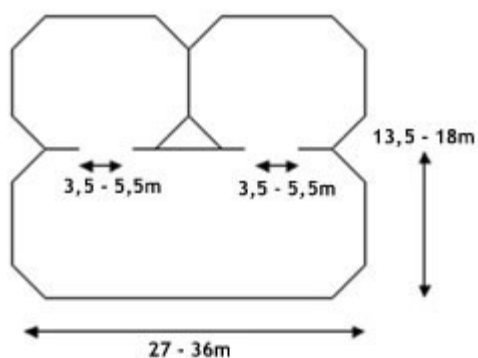
Dans le cas où un point de ce règlement ne serait pas suffisamment explicite ou qu'un litige issu d'une situation non décrite par ce règlement viendrait à se produire, une décision est prise par le conseil d'administration et immédiatement appliquée. Le règlement s'en trouverait ainsi modifié et complété.

REGLEMENT DU 3 MAN 2 GATE SORTING

1. Principe.

Le règlement du 3 MAN 2 GATE sorting est le même que celui du RANCH sorting aux différences près suivantes :

Schéma de montage des Pens :



- Seulement 2 catégories OPEN et LIMITED.
- 3 cavaliers constituent l'équipe.
- 10 bêtes numérotées de 0 à 9 et une bête sans numéro constituent le lot à trier.
- Les bêtes sont à trier dans l'ordre croissant à partir de la bête tirée au sort, les numéros pairs devant être passés par une porte et les numéros impairs par l'autre porte. La première bête triée détermine le côté pair ou impair.
- En fonction de la surface de la zone de tri et pour ne pas fatiguer excessivement les bêtes le juge peut décider de changer les lots toutes les 5 équipes.