



Concours de Ranch Sorting et 3 Men 2 Gates au RED STAR RANCH !!!

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 numérotées sont à trier 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 12 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 avant le début du concours. Le juge peut décider de faire travailler le bétail dans les deux sens ou à sens unique.

1. 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.

-I handicap des cavaliers est défini par les organisateurs en fonction de plusieurs items, aucun cavalier ne peut contester le niveau de lui-même voir celui d'autres cavaliers.

2. Temps impartis.

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

-OPEN : 1 minute et 10 secondes

-LIMITED : 1 minute et 20 secondes

-INTERMEDIATE 1minute 20 secondes

Epreuve de ranch sorting

Elle comporte 3 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.
- Les concours se déroulent sur 2 manches.

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

Chaque catégorie garde son temps pour les finales.

Dans le cadre ou le calcul des handicaps le permet la même équipe peu s'inscrire dans plusieurs catégories.

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.

Dans le cadre ou le calcul des handicaps le permet la même équipe peu s'inscrire dans plusieurs catégories

3. 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.

4. Enregistrement du temps.

L'utilisation d'une console de chronométrage (ordinateur) avec panneau d'affichage ou écran est recommandée mais pas obligatoire sur le concours de Ranch sorting et 3 men 2 Gates. Le temps intermédiaire de passage de chaque bête doit être enregistré

5. 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, toute 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 « Notime »

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.

- le changement de cheval par le cavalier est accepté pendant l'intégralité du concours
- le mors de brid est également autorisé à deux mains

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, sa monture (cheval), 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 pénalisée (par un ajout de temps supplémentaire (défini par le juge avant le concours), ajouter au temps total du go) ou voir même 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 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.
- l'usage du mors twister est lui interdit

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 les organisateurs et le juge et immédiatement appliquée. Le règlement s'en trouverait ainsi modifié et complété.

9. Réclamations.

Aucune réclamation ne sera acceptée.

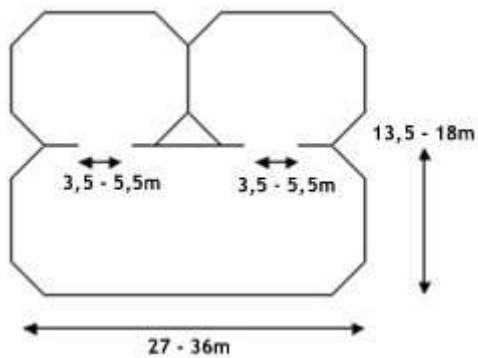
Tout comportement antisportif, ou toute autre attitude incorrecte vis à vis des juges ou d'autres cavaliers, dans le geste ou la parole, sera sanctionné d'un avertissement ou d'autres sanctions pouvant aller jusqu'à la disqualification du fautif.

REGLEMENT DU 3 MAN 2 GATE

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. (Voir une seul en fonction du nombre d'équipes)
- 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. Le chevauchement des vaches est interdit.