

# Ranch Cutting - RLW 2023

Version du 11.09.2023 RLW

L'épreuve de Ranch Cutting juge la capacité du cheval à travailler une vache en la séparant du troupeau.

En fonction du niveau de l'épreuve, L'objectif est de séparer 1 vache du troupeau, et de travailler cette vache avec l'assistance de deux « Turn Back » et de deux « Herd holders », qui sont des cavaliers d'aide. L'organisateur du concours peut fournir des cavaliers d'aide ou le cavalier peut choisir ses aides librement. Si un concurrent est « turn back » ou « herd holder », il peut utiliser son cheval de show ou utiliser un autre cheval. Le cavalier doit travailler au minimum 2 vaches.

## **A – Bétail**

Le bétail n'est pas identifié par collier. Le troupeau doit être composé au minimum de 10 vaches (idéalement 20 à 30). Avant la compétition, le troupeau sera préparé à cheval dans l'aire d'évolution pour l'acclimater à l'environnement, aux chevaux, à leurs déplacements et à ce qu'on attend de lui c'est à dire se laisser trier et contrôler par les chevaux. Cette étape est capitale et doit être menée correctement pour assurer en toute sécurité un concours de qualité par un cavalier confirmé nommé par l'organisateur.

## **B – Classes & Déroulement**

### Classe NON-PRO :

Classe réservée aux concurrents non professionnels, qui ne donne aucun cours ni ne travaille des chevaux de tiers contre rémunération. Le cavalier doit être propriétaire du cheval présenté, justifiable par document de propriété.

Temps imparti 2 minutes et 30 secondes pour 2 vaches minimum

### Classe OPEN :

Classe ouverte à tous les concurrents, professionnels ou amateurs, propriétaire ou non du cheval présenté

Temps imparti 2 minutes et 30 secondes pour 2 vaches minimum

### Précisions :

*Herd Holder ou Corner* : L'obligation des deux Corner est d'aider le concurrent à contenir le troupeau et le groupe de bovins que le concurrent essaie de diviser. Cela donne au concurrent (Cavalier) amplement l'occasion de démontrer aux juges sa capacité à travailler le troupeau, conduire une vache et la placer au milieu de la zone de travail. Après avoir aidé le Cavalier en maintenant le troupeau lors de l'isolement de sa vache, le Corner doit se déplacer dans le coin pour contenir le troupeau, sans perturber l'épreuve. Les Corner peuvent influencer négativement le score du concurrent lorsqu'ils donnent trop d'aide au Cavalier (en évitant une pénalité majeure par exemple perdre la vache).

*Turn Back* : Les deux Turn Back permettent d'éviter que la vache ne s'échappe à l'extrémité opposée de l'aire d'évolution. Ils jouent également un rôle afin de permettre au concurrent de mettre en valeur le travail de son cheval.

La limite de temps est de 2 minutes et 30 secondes. Chaque concurrent doit travailler au minimum 2 vaches. Quand il reste 1 minute, le speaker annonce « Reste 1 minute ».

Le chronomètre démarre dès que le cavalier franchit la ligne de départ, avant d'entrer dans le troupeau. La distance entre la ligne de départ et le troupeau est à l'appréciation du juge.

Cette ligne de départ est matérialisée par des cônes ou banderoles etc... avant le démarrage de la compétition. Le chronomètre ne peut pas démarrer avant que le cavalier n'ait franchi la ligne. Le concurrent peut alors séparer sa vache du troupeau. Toute rudesse inutile ou l'éparpillement excessif du troupeau peut entraîner une disqualification.

### **C - Notation**

La notation suggérée se fera sur une base de 0 à l'infini.

70 représente une performance moyenne. Chaque manœuvre provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 :  $-1 \frac{1}{2}$  = très mauvais,  $-1$  = mauvais,  $-\frac{1}{2}$  = insuffisant,  $0$  = correct,  $+\frac{1}{2}$  = bien,  $+1$  = très bien,  $+1 \frac{1}{2}$  = excellent. Du crédit sera donné aux chevaux qui montrent l'excellence de leur travail dans le troupeau, de la conduite et du travail au centre de la carrière, du degré de difficulté de la vache choisie dans le temps imparti.

Les chevaux ne seront pas pénalisés pour l'utilisation des rênes durant la partie « Cutting », mais devront montrer leur capacité naturelle.

Score : 100% de la note sera attribuée en fonction de la performance du cheval et de ses capacités naturelles.

**Remarque** : Calcul du score final en Ranch Cutting :

Déduire les pénalités 1 sur chaque vache. Calculer ensuite la moyenne des deux/trois notes.

Ajouter la note de Courage (score de  $-1 \frac{1}{2}$  à  $+1 \frac{1}{2}$ ). Déduire les pénalités 3 et 5 à la fin.

**Courage** : Le juge donne du crédit à un cavalier qui continue à travailler une vache difficile. Du crédit est aussi donné à un cavalier si, après avoir commencé le long des barrières, il arrive à établir une position de travail près du centre du manège, avant de quitter la vache.

**Attrait visuel** : Une présentation attractive à l'œil grâce au style du cheval doit recevoir du crédit.

**Degré de difficulté** : Le degré de difficulté est déterminé par l'effort exercé par une vache pour retourner au troupeau. Une vache qui bouge et tourne rapidement est plus difficile à maintenir en position de travail qu'une vache lente. Le juge donne du crédit si le cavalier est capable de tenir une vache rapide en position de travail (au centre de la zone).

FAUTES	PENALITES
Cheval trop tenu (par manœuvre)	1
Attitude incorrecte (trop ouvert montrant une résistance ou trop bas ou encapuchonné)	1
Perdre l'avantage du travail*	1
Bout des pieds, pied ou étrier sur l'épaule	1
Travailler hors position*	1
Bétail sorti inopinément ou éparpillé*	3
Back Fence*	3
Hot Quit* (cheval quitte le veau sans que celui-ci ne soit arrêté ou lui tourne le dos)	3
Eperonner en avant de la sangle	5
Frapper ou mordre le bétail	5
Cheval quitte ou perd la vache *	5
Changer de vache après un choix spécifique lors du tri *	5
Ne pas réussir à séparer une seule vache après avoir quitté le troupeau *	5
Désobéissance du poney/cheval, ruer, mordre, se cabrer, cabrioler et/ou frapper le sol avec un membre	5
Attitude incompatible avec un cheval de Ranch (port de queue artificiel pour chaque manœuvre)	10

**Perdre l'avantage du travail** : quand un cheval dépasse ou rate sa vache au point qu'il perd sa position pour maintenir le contrôle de sa vache.

**Travailler hors position** : La position du cheval en relation avec la vache travaillée, étant soit trop loin ou trop court pendant qu'il travaille au contrôle de la vache.

**Bétail sorti inopinément ou éparpillé** : A chaque fois que le cheval court dans le troupeau ou éparpille le troupeau pendant le travail ou ramasse du bétail de la faute du cheval, une pénalité de 3 points est appliquée. La totalité de la vache doit entrer dans la zone de travail du cheval (la zone de travail du cheval est définie par une ligne imaginaire parallèle à la ligne de Back Fence\* et étant devant la tête du cheval) ou dérange le troupeau par son travail sur une vache isolée *Back Fence* : Zone de 20m de large minimum sur le mur du fond (derrière le troupeau), matérialisée de façon aisément visible (cône ou rubalise). A chaque fois que la zone de « Back fence » vient stopper ou faire tourner la vache travaillée par le cavalier, à moins d'1m de cette zone, la pénalité s'applique. Les marqueurs sont considérés comme faisant partie du Back fence.

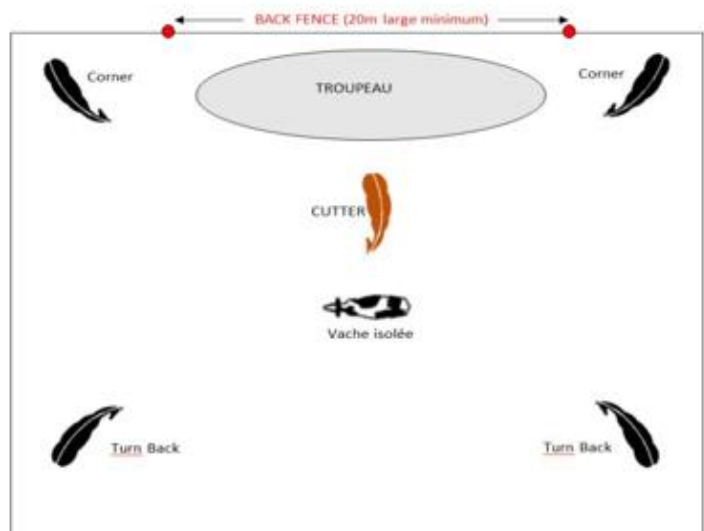
**Hot quit** : Un concurrent peut quitter la vache quand elle est stoppée de façon évidente, tourne le dos de façon évidente, la vache est derrière les Turn Back et que les Turn back sont derrière la ligne de temps. Une pénalité de 3 points s'applique à chaque fois que la vache est quittée sous tout autre circonstance.

### Le cheval quitte ou perd la vache :

Un cheval quitte sa vache quand il refuse de stopper ou tourne le dos à la vache. Un cheval perd sa vache quand il laisse l'animal qu'il travaillait retourner au troupeau.

Remarque : à la fin du temps, la perte de la vache est comptée au moment où le cheval ne peut pas regagner sa zone de travail et la vache quitte la zone de travail du cheval.

**Changer de vache après un choix spécifique lors du tri** : Quand le concurrent change de vache après s'être visiblement engagé vers une autre vache.



### **Ne pas réussir à trier une seule vache après avoir quitté le troupeau.:**

Quand le cheval quitte le troupeau avec deux vaches ou plus et ne réussit pas à séparer un animal seul avant la fin du temps de travail.

Aucune pénalité ne s'applique si le temps expire. Cette règle s'applique seulement lors du tri.

### **OFF Pattern**

En Ranch Cutting uniquement, ne reçoivent pas Score 0 mais sont OFF PATTERN :

- Tourner le dos à la vache
- Ne pas réussir à travailler 2 vaches
- Désobéissance flagrante répétée
- Utilisation des deux mains (sauf si permis, avec mors de filet ou bosal)
- Usage de plus d'un doigt entre les rênes
- Utilisation incorrecte du romal

### **Elimination**

Perturber excessivement le troupeau au point qu'il est demandé au cavalier de quitter la zone de travail.

### **D - Tenue des cavaliers**

Cravache interdite. Le cavalier doit être couvert, casque ou chapeau selon l'âge, dès lors qu'il est à cheval dans l'enceinte du concours.

- Le cavalier doit porter une tenue correcte avec chapeau western américain sans jugulaire - les chapeaux de cuir ne sont pas acceptés - des bottes style western, une chemise ou un chemisier boutonné à manches longues baissées. Le chapeau peut être remplacé par un casque aux normes.
- Les cavaliers devront porter une tenue correcte conforme au règlement lors de la détente et pour la remise des prix.
- Sont interdits : couteau, veste à franges.
- Eperons autorisés
- Cravache et/ou fouet interdits.

### **C - Harnachement des chevaux**

#### **Non-Pro & OPEN**

Les chevaux peuvent être montés soit en mors de bride rênes tenues à une main, soit en mors de filet, soit en Hackamore western type bosal rênes tenues à deux mains. Les chevaux devront avoir le même harnachement sur le terrain d'échauffement et pendant l'épreuve dans laquelle ils concourent.

L'utilisation d'une selle western et d'un tapis de selle est obligatoire pour toutes les épreuves montées. Tous types d'enrênements est strictement interdits.