

STOCK SORTING REGLEMENT 2023

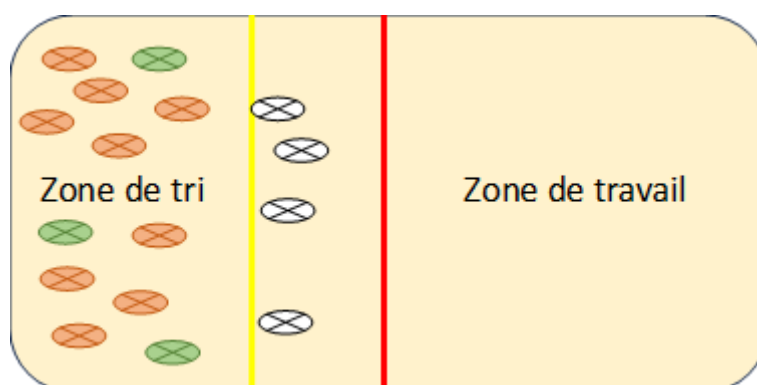
Version du 11.09.2023 RLW

1. Principe

L'équipe de cavaliers doit, dans un temps donné, trier des bêtes définies d'un troupeau pour les mener vers un objectif comme un Pen, par exemple. Le but de la discipline est de démontrer le travail d'équipe, la lecture du bétail, mais surtout, la qualité de travail au tri et à la conduite du bétail.

2. Infrastructure et bétail

Toute la carrière fait office de place de show, soit 25/50 mètres. Un troupeau de 30 bêtes numérotées par 3 (3 fois "0", 3 fois "1", etc.) est tenu au fond de la carrière (zone de tri). Proposition : Un troupeau de 30 animaux, chaque numéro étant représenté 3 fois (3 fois "0", 3 fois "1", etc.), est tenue au fond de la carrière (zone de tri). La zone de tri est définie par des marqueurs jaunes et représente 18 m de profond sur toute la largeur de la carrière. Les marqueurs rouges situés au milieu de l'arène définissent la zone de travail (moitié opposée de la carrière).



3. Déroulement

Chaque équipe composée de 4 cavaliers (au minimum 3) a 4 minutes à disposition pour sortir 3 bêtes annoncées par le juge et les guider à l'objectif donné pour la manche :

- 1^{ère} manche ; les trois bêtes doivent être chargées dans une bétailière située à l'autre extrémité de la carrière. La porte doit être verrouillée (contrôle par le flagman)
- 2^{ème} manche ; chacune des trois bêtes doit être attrapée une seule fois au lasso au cou (Headshot avec Honda Breakaway uniquement).

Le chronomètre démarre lorsque le premier cheval entre dans la zone de tri et le juge annonce les numéros à trier au même moment. Le chronomètre s'arrête lorsque le but est atteint soit, la porte verrouillée, soit la dernière bête attrapée (roping).

Lors du tri, tous les cavaliers sont autorisés à entrer dans la zone de tri, cependant, aucune mauvaise bête ne doit en sortir (NO TIME, *schéma 1*). Tout au long de l'épreuve, aucun contact volontaire du cheval, du cavalier ou de l'équipement (sauf lasso dans la zone de travail) sur le bétail ne sera toléré (NO TIME).

Lorsque toutes les bêtes triées (3 ou moins) se trouvent dans la zone de travail, le reste du troupeau est autorisé à sortir de la zone de tri (*schéma 2*) mais ne doit jamais entrer dans la zone de travail (NO TIME). Dès ce moment, si une vache triée retourne au troupeau (repassa la ligne rouge), elle est considérée comme perdue (*schéma 3*) et ne peut plus être récupérée (pénalité).

4. Équipement du cheval et du cavalier

Pour le cavalier, la tenue western traditionnel est de mise, (au minimum bottes, jeans, chemise longue manches, et chapeau ou casque), ou tout autre équipement traditionnel du travail du bétail type camarguais, espagnol, etc.

Pour le cheval, tout type de selle western, ibérique ou camarguaise est autorisé. Tous les filets standard (snaffle bit), Hackamore (bosal) et licols de travail sont autorisés à deux mains. Les mors de brides (à branches) sont autorisés, tenus à une main (la deuxième main peut servir à corriger la longueur des rênes, mais ne doit jamais interférer entre le mors et la main de guide). Les mors torsadés, Easy-Stop sont interdits. Tous types d'enrênement est également interdit.

5. Établissement des points et du classement

Les points ou pénalités sont distribués comme suit une fois le travail terminé ou le temps écoulé :

- | | |
|---|--------|
| - Chaque bête se trouvant dans la zone de travail | 3 pt |
| - Chaque bête chargée dans la bétailière | 6 pts |
| - La porte de la bétailière est correctement fermée | 3 pt |
| - Chaque bête attrapée correctement au cou | 7 pts |
| - Une patte antérieure dans le lasso | - 3 pt |
| - Une vache portée dans la zone travail repasse la ligne rouge (perdue) | - 1 pt |

Pour chaque manche le juge dispose de 3 fois 5 points pour noter : le travail d'équipe (coordination, organisation, efficacité), le horsemanship (qualité de la monte, respect des chevaux) et le stockmanship (qualité du tri et conduite de bétail, respect du bétail).

- | | |
|--------------------------|-------|
| - Exceptionnel | 5 pts |
| - Très bon | 4 pts |
| - Correct (note de base) | 3 pts |
| - Moyen | 2 pts |
| - Mauvais | 1 pt |
| - Catastrophique | 0 pt |

Le classement se fait d'abord sur le plus grand nombre de points cumulés lors des deux manches (y.c. les points de qualités). En cas d'égalité, avantage à la meilleure note cumulée de qualité, puis au temps cumulé le plus court.

6. Litige

En cas de litige, l'équipe peut faire valoir toute réclamation tant que tous les cavaliers restent dans la carrière. Le juge peut également demander un avis sur le litige à l'organisateur. Cependant la décision finale reste de l'entière compétence du juge.

En cas de litige d'interprétation sur les traductions de ce règlement, la version dans la langue principale du juge prime sur les autres. Proposition : En cas de litige d'interprétation concernant la traduction du présent règlement, la version rédigée dans la langue principale du juge prévaut sur toutes les autres.

7. Annexes : *Schémas*

Schéma 1

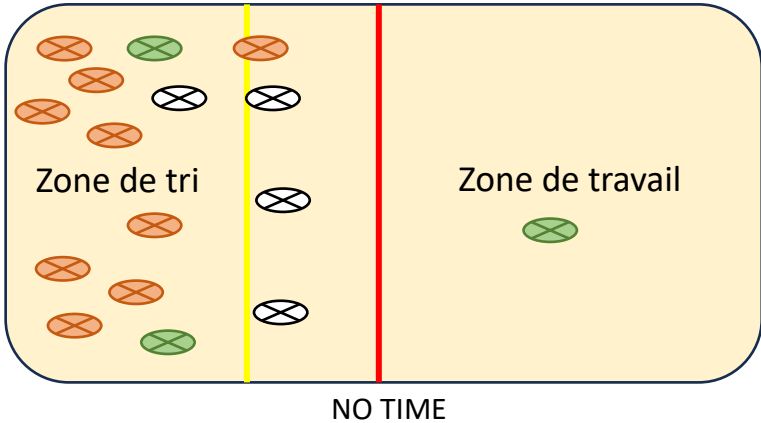


Schéma 2

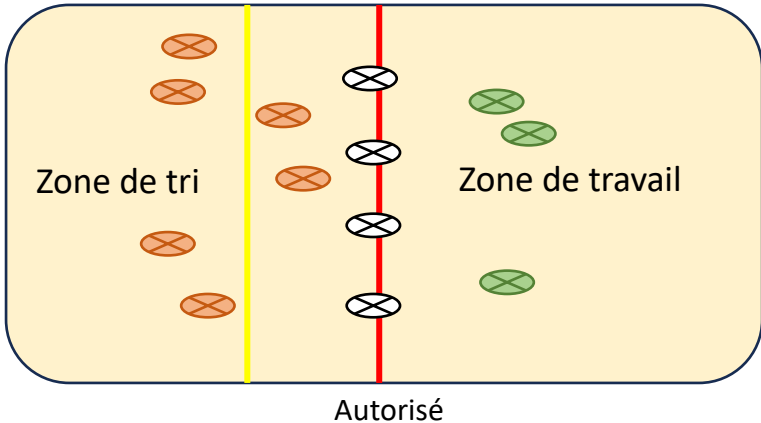


Schéma 3

