

Le Reglement

2019

SWISS RANCH HORSE ASSOCIATION

SRHA

www.srha.ch

Table des matières

1. LA FONCTION, LES NOTIONS ET LA VALIDITÉ.....	4
2. LES RÈGLES DU TOURNOI.....	4
2.1. LES RÈGLES GÉNÉRALES ET IMPORTANTES	4
2.2. LES CATÉGORIES DU TOURNOI.....	4
2.2.1. RANCH HORSE FESTIVAL.....	4
2.2.2. LE VERSALITY RANCH HORSE SIMPLE	4
2.2.3. COWBOY AND COWGIRL OF THE YEAR.....	4
2.3. LES DISCIPLINES DES TOURNOIS	4
2.4. LES CLASSES DE PARTICIPANTS	5
2.4.1. LA GREENHORN CLASSE	5
2.4.2. RANCH HAND CLASSE	5
2.4.3. COWBOY CLASSE	5
2.4.4. OPEN CLASSE	5
2.4.5. LES YOUTH	6
2.4.6. CHANGEMENT DE CLASSE	6
2.5. LE CALCUL DE POINT.....	6
2.6 L` ENREGISTREMENT DES TOURNOIS ET DES COURSES	7
2.7. LA LISTE DES PARTICIPANTS	7
2.8. LES RÈGLES POUR CHEVAUX	7
2.9. PROPOSITIONS ET INSCRIPTIONS	7
2.10. LE CLASSEMENT	7
2.10.1. LE NOMBRE DES CLASSEMENTS	7
2.10.2. LE CLASSEMENT AU CAS DE LA DISQUALIFICATION OU A 0-SCORE	7
2.10.3. MULTIPLES CLASSEMENTS	8
2.11. PROTÈT.....	8
2.12 FLOTS ET PRIX.....	8
2.12.1 FLOTS	8
2.12.3. LES PRIX	8
2.13. LE CALCUL DU VAINQUEUR.....	8
2.13.1. RÈGLES EN CAS D`EGALITE DE POINTS	8
2.14. RÈGLES DE PROTECTION DES ANIMAUX.....	9
2.14.1. LA SANTE DES CHEVAUX.....	9
2.14.2. VACCINATION	9
2.14.3. DECLARATION D`UNE MALADIE.....	9
2.15. RÈGLES DE L`ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL	9
2.16. RÈGLES DE L`ÉQUIPEMENT : CAVALIER	9
2.16.1 LES VETEMENTS OBLIGATOIRES	9
2.16.2. DES EQUIPEMENTS SUPPLEMENTAIRES	9
2.17. RÈGLES DE L`ÉQUIPEMENT : CHEVAL.....	9

2.17.1. ÉQUIPEMENT GENERAL INTERDIT	9
2.17.2. SELLE	10
2.17.3. LES BRIDES ET LA MANIERE DE TENIR LES RENES	10
2.17.4. RENES POUR LE SNAFFLE-BIT	10
2.17.5. RENES POUR LA BRIDE HACKAMORE	10
2.18. ROPING	11
2.19. ÉVALUATION ET DISQUALIFICATION	11
2.19.1. DISQUALIFICATION	11
2.19.2. ÉVALUATION DU RANCH TRAIL/ RANCH REINING	11
2.19.3. ÉVALUATION DU RANCH CUTTING/ RANCH SORTING	12
2.19.4. ÉVALUATION DU RANCH RIDING	12
2.19.5. 0-SCORE	12
3.1 ALLURES	12
3.1.1. WALK	12
3.1.2. JOG	12
3.1.3. EXTENDED JOG	12
3.1.4. LOPE	12
3.1.5. EXTENDED LOPE	12
3.1.6. BACKUP	13
3.2. RANCH TRAIL	13
3.2.1. GENERALITE	13
3.2.2. LES RÈGLEMENTS	13
3.2.3. ÉVALUATION (SCORE)	13
3.2.4. 0-SCORE	13
3.2.5. LES PÉNALITÉS	13
3.3. RANCH RIDING	14
3.4. RANCH REINING	15
3.4.1. PARTIE GÉNÉRALE POUR REINING	15
3.4.2. PARTIE GÉNÉRALE POUR RANCH ROPING	15
3.4.3. LES DIMENSIONS DE L'ARÈNE	15
3.4.4. DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE	15
3.4.5. LE CONTRÔLE DU MORS	15
3.4.6. ÉVALUATION (SCORE)	15
3.4.7. 0-SCORE	15
3.4.8. SOUMETTRE À L'ÉVALUATION	16
3.4.9. PÉNALITÉS DES MANŒUVRES SPÉCIALES	16
3.4.10. PÉNALITÉS ATTRIBUÉS PAR LE JUGE	17
3.4.11. LES RANCH REINING PATTERN CORRESPONDANT AUX 12 PATTERN DU NRCHA	17
3.5. RANCH CUTTING	30
3.5.1. GENERALITE	30
3.5.2. LES RÈGLEMENTS	30
3.5.3. DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE	30
3.5.4. ÉVALUATION (SCORE)	31
3.5.5. 0-SCORE	31
3.5.6. SOUMETTRE À L'ÉVALUATION	31
3.5.7 LA RÉPÉTITION DE L'ÉPREUVE	32
3.6. RANCH SORTING	32
3.6.1. LA GENERALITE	32
3.6.3. DEROULEMENT DE L'ÉPREUVE	33
3.6.4. ÉVALUATION (SCORE)	33

3.6.5. 0-SCORE	34
3.6.6. LES PENALITES	34
3.6.7. SIMPLIFICATION POUR LES RANCH HAND CLASSE	35
3.7. RANCH ROPING	35
3.7.1. LA GENERALITE	35
3.7.2. DEROULEMENT DE L'EPREUVE	35
3.7.3. L'EQUIPEMENT	36

1. La fonction, les notions et la validité

Ce règlement est valable pour tous les championnats autorisé ou réalisé par l'association de la Swiss Ranch Horse Association SRHA avec son autorisation et fait en son nom. Les objectifs ont de permettre une compétition correcte sans aucun surmenage ou maltraitance pour le cheval ou le bétail. Toutes les situations qui ne sont pas indiqués, sont au fond permises. Elles doivent être estimés par l'organisateur ou le juge dans le sens de ce règlement.

Ce règlement est valable du 01.01.2019.

2. Les règles du tournoi

2.1. Les règles générales et importantes

- Le cavalier n'est pas obligé d'être membre de SRHA (Exceptions : des SRHA Highpoint et Cowboy or Cowgirl of the Year)
- Le brevet n'est pas obligatoire pour une participation
- Que les cavalier et chevaux inscrits sont autorisés à participer au concours et montés sur la place du concours
- L'utilisation du brillant de sabot est interdit
- Non admis sont la crinière et queue tressées
- L'extension de la queue n'est pas autorisée
- Il est interdit de raser les oreilles du cheval
- Il est interdit de couper les poils des narines
- Des chevaux avec un poil long ne doivent pas être tondu
- Les chevaux de 3 ans ou moins ne sont pas autorisés

2.2. Les catégories du tournoi

2.2.1. Ranch Horse festival

La SRHA Versality Ranch Horse (Ranch concours complet) est effectuée en deux classes. Durée : au moins 2 jours

2.2.2. Le Versality Ranch Horse simple

Cette épreuve est effectuée dans une seule classe (open). Durée : un ou deux jours.

2.2.3. Cowboy and Cowgirl of the year

Voyez le règlement spécifique. www.srha.ch

2.3. Les disciplines des tournois

2.3.1. Règlement pour le Ranch Horse festival :

All rights by SRHA

Le Versility Ranch Horse (VRH) doit être effectué en deux classes :

Classe **Ranch Hand**, Classe **Cowboy**

La VRH se compose de 5 épreuves Ranch qui font une unité :

- **Ranch Trail**
- **Ranch Riding**
- **Ranch Reining**
- **Ranch Cutting**
- **Ranch Sorting**

La même paire cavalier/cheval doit participer à toutes les 5 épreuves. Les deux classes ont leurs propres jugements généraux. Pour être classé on doit participer toutes les épreuves.

Si un cheval est incapable de réussir en raison d'une blessure ou pour toute autre raison, les examens classés peuvent être comptés pour le score total à condition que tous les examens aient été rapportés et payés.

2.3.2. Versility Ranch Horse

Même règlement comme 2.2.1 avec une exception : une seule classe open, durée un ou deux jours.

2.3.3. Si un cavalier n'est inscrit qu'à un examens individuels, il ne peut être pris en compte dans le classement général.

2.4. Les classes de participants

La SRHA a des classes et règles suivantes :

2.4.1. La Greenhorn classe

Les Greenhorn n'ont pas encore de l'expérience de bétail.

Les cavaliers participent aux trois épreuves suivantes :

Ranch Riding

Ranch Trail

Ranch Reining

Il s'applique : 1 cheval, 1 cavalier, 3 épreuves.

À la fin d'année les deux meilleurs Greenhorns passent dans la classe Ranch Hand. Cette classe fait partie du Ranch Horse festivals.

2.4.2. Ranch Hand classe

Les Ranch Hand assistent dans le travail du bétail les Cowboys routinier. Les novices et ceux qui ont encore peu d'expérience participent dans cette classe. Normalement un cavalier débute par là. À la fin de l'année les deux meilleurs Ranch Hands passent dans la classe des Cowboys. Dans les disciplines du bétail les rênes sont tenus obligatoirement à deux mains en Snaffle ou au Hackamore. Cette classe fait partie du Ranch Horse festivals.

2.4.3. Cowboy classe

Les Cowboys et Cowgirls avec de l'expérience participent dans cette classe. Le cavalier peut choisir sa manière de tenir les rênes selon son embouchure. Elle peut varier dans les épreuves différentes. Cette classe fait partie du Ranch Horse festivals.

2.4.4. Open classe

Open signifie littéralement: cette classe est ouverte pour tout le monde. Cette classe fait partie de Versility Ranch Horse ou des épreuves spéciales du programme-cadre. La manière de tenir les rênes dépend de son embouchure.

2.4.5. Les Youth

(Les jeunes cavaliers) participent dans les classes si dessus. Des étalons sont interdit pour des jeunes cavaliers. Un casque ou une bombe est obligatoire. L'âge minimum est 14 ans, l'âge limité est 19 ans. Après ont doit passer à la classe Ranch Hand ou sur demande à la classe Cowboys.

2.4.6. Changement de classe

Au début de saison tous les cavaliers sont classés selon leurs résultats de l'année passée. Un changement de classe est toujours possible. Un changement de classe doit d'être demandé et justifié auprès du chef de sport.

2.5. Le calcul de point

Cette table compte pour toutes des épreuves qui sont sous le nom de la Swiss Ranch Horse Association.

Nombre de chevaux participants

Rang	5-6	7-9	-14	-19	-24	25+
1.	4	6	8	10	12	15
2.	3	5	7	9	11	14
3.	2	4	6	8	10	13
4.	1	3	5	7	9	12
5.	-	2	4	6	8	11
6.	-	1	3	5	7	10
7.	-	-	2	4	6	9
8.	-	-	1	3	5	8
9.	-	-	-	2	4	7
10.	-	-	-	1	3	6
11.	-	-	-	-	2	5
12.	-	-	-	-	1	4

13.	-	-	-	-	-	3
14.	-	-	-	-	-	2
15.	-	-	-	-	-	1

Ces points comptent pour les Versatility Ranch Horse classement général et aussi au notation du Highpoint sur plusieurs championnats. On publie la SRHA Highpoint notation sur la site d'internet de la SRHA.

Un participant peut participer à plusieurs championnats avec différents chevaux.

Les points vont sur son compte. Pour être dans la Highpoint notation le participant doit être un membre actif.

Une Highpoint notation est effectuée seulement s'il y a plus d'un championnat de Ranch Horse Festival pendant l'année.

2.6 L'enregistrement des tournois et des courses

Chaque SRHA nombre peut enregistrer un tournoi. Le règlement pour les cours et les tournois est à respecter. www.srha.ch

L'organisateur peut limiter le nombre de participant. De départ hors concours ne sont pas autorise.

2.7. La liste des participants

Cette liste doit être afficher au plus tard une heure avant que le premier participant commence l'épreuve.

2.8. Les règles pour chevaux

Toutes les races de chevaux et poney sont autorisés. L'âge minimum est de 4 ans.

2.9. Propositions et inscriptions

L'organisateur décide comment il fait. Important c'est qu'il fasse des déclarations claires du prix, de l'endroit de la compétition, de la date et de la date de clôture des inscriptions, de l'autorisation de départ, du règlement du vétérinaire, (du doping, etc.), les conditions de décharge, les inscriptions tardives, prix etc., l'horaire des départs (les Cowboys commence prioritairement aux heures centrales). Le tout est à joindre avec les inscriptions chez le chef du sport de la SRHA. Cela peut exiger des adaptations.

2.10. Le classement

Le classement relève uniquement du juge et sa décision est définitive.

2.10.1. Le nombre des classements

Tous les participants qui ont fait des points sont classés.

2.10.2. Le classement au cas de la disqualification ou à 0-Score

Si une paire cheval-cavalier est disqualifiée ou a fait un 0-Score dans une discipline, ils n'est pas dans le classement dans de cette discipline.

2.10.3. Multiples classements

Des égalités de classements sont possibles dans tout les disciplines, s'il y a égalité de Score, sauf en premier place. La distribution des flots ou éventuellement des prix spéciaux de ses classements sont tirés au sort.

2.11. Protêt

Le juge, l'organisateur ou si le chef de sport SRHA et présent, vont résoudre le problème avec la personne qui proteste et l'autre partie.

2.12 Flots et prix

2.12.1 Flots

Pour toutes les disciplines officielles de championnats, il doit être attribué des flots selon le classement. Cela compte aussi pour les VRH classement multiple.

2.12.2. Les couleurs des flots et l'impression du logo SRHA

Les flots suivants sont:

- 1. Rang: Bleu
- 2. Rang: Rouge
- 3. Rang: Jaune
- 4. Rang: Blanc
- 5. Rang: Rose
- 6. Rang: Vert
- 7. Rang: Violet
- 8. Rang: Brun
- 9. Rang: Gris foncé
- 10. Rang: Bleu claire

2.12.3. Les prix

Sur les prix, l'organisateur décide. Les prix en argent ne sont pas autorisé.

2.13. Le calcul du vainqueur

Pour la détermination du vainqueur du tournoi, on additionne les points des cinq respectivement 3 disciplines au Ranch.

2.13.1. Règles en cas d'égalité de points

Se produit lors de la détermination du vainqueur final une égalité de points dans une classe, on procède de la façon suivante:

- 1. Le cavalier qui a moins de pénalités en Ranch Trail, devient vainqueur final
- 2. Le cavalier qui a plus de points de bonus en ranch Trail, devient vainqueur final
- 3. Le cavalier qui a le meilleur résultat en Reining, devient vainqueur final

2.14. Règles de protection des animaux

La manipulation du cheval et la monte de celui-ci, ainsi que les relations avec le bétail doit être faite dans les règlements de protection des animaux valides généraux.

2.14.1. La santé des chevaux

Seuls les chevaux en bonne santé ont le droit de participer au tournoi.

2.14.2. Vaccination

Que sur présentation d'un certificat vaccinations valide d'Influenza, on reçoit le numéro de dossard. Sur place on a seulement le droit de monter avec le numéro de dossard.

2.14.3. Déclaration d'une maladie

Avec suspicion de maladie, on peut demander un Vet-Check sur place. Ces coûts sont pris en charge par la SRHA si le soupçon est infondé.

2.15. Règles de l'équipement général

Tout le matériel pour les chevaux et les cavaliers lors des compétitions selon le règlement de la SRHA doit se conformer aux dispositions suivantes : Le juge décide, sur des équipements qui ne répondent pas au règlement ou qu'il ne juge pas approprié, il peut les refuser.

Le participant sera disqualifié pour l'épreuve particulière. Cette réglementation de l'équipement s'applique tout au long du tournoi et pour l'ensemble des terrains de concours.

2.16. Règles de l'équipement : cavalier

2.16.1 les vêtements obligatoires

- Chapeau western ou bombe avec chapeau
- Une chemise à manches longues ou un pullover à manches longues (les manches retroussés sont interdits)
- Pantalon long
- Bottes western (Roper, Lacer Buckaroo etc.)

2.16.2. des équipements supplémentaires

2.16.1 les vêtements prescrits

- Chapeau western, casque de protection avec un chapeau ou une bombe.
- Les gilets de protection sont permis
- Chinks ou Chaps ou Armitas
- Les éperons western

2.17. Règles de l'équipement : cheval

2.17.1. Équipement général interdit

- Une bride en métal même quand elle est rembourrée (Des boucles en métal et des raccords sont autorisés)
- Gourmettes, qui ne correspondent pas aux exigences ou qui sont trop étroites (Diamètre minimum 1.25cm). Pas de Gourmettes au Snaffle-Bit.
- Embouchures torsadées et fortes, toutes interdites
- Muserolle (Mouth-Shutter)

- « Glücksrad »
- Tous engrènements (Tie-downs, Martingales, rêne fixes et double rêne)
- Tout objet comment fouet et utiliser les rênes comment fouet

2.17.2. Selle

Une selle western avec une corne fixe et avec des Fender est obligatoire.

- La corne doit être fixe à la selle
- Fender (large étrivières de cuir larges descendent jusque aux étriers)
- La selle peut être pourvue d'un collier de chasse

2.17.3. Les brides et la manière de tenir les rênes

Seulement les brides suivantes sont approuvées :

- Snaffle-Bits- à deux mains
- Le Hackamore (hackamore mécanique interdit) – à deux mains. Diamètre minimum des pièces de joue 0,5 inch
- Le Western-Bit – à une main
- **Two Reins-bridle – à une main, Squaw Reining est autorisé (en référence à la NRCHA)**
- **Californian Bridle-Bridle – avec le romal – à une main, la fin du romal doit être tenue de la main libre.**
- S'il n'y a pas de Leadrope sur les rênes romale, l'extrémité romal doit être ou Groundtying obligatoire placer autour de la corne (risque d'accident)

Le contrôle de l'équipement est obligatoire avant la première épreuve. Le juge décide si la bride est correcte et bonne.

Au principe chaque cavalier monte avec la bride qu'il connaît et qui convient au cheval.

Le cavalier tient les rênes comme sa correspond à la bride.

2.17.4. Rênes pour le snaffle-bit

- Avec la bride snaffle-bit on a le droit d'avoir des Split Reins ou des rênes fermées.
- Avec des rênes fermées, un Lead Rope est obligatoire. Les rênes fermées doivent être fixées au corn de selle lors de tâches effectuées au sol.
- **Les Slobber Straps sont acceptés seulement avec Mecate (regarder 2.17.5 rênes pour une bride de hackamore)**
- Avec des split Reins : les deux rênes doivent passer dans les deux mains. Elles doivent faire un pont entre les deux mains. Avec le snaffle bit on monte toujours à deux mains. Pendant une épreuve les mains sont tout le temps sur les rênes.
- **Les seules exceptions où on a le droit de tenir les rênes dans une main est pendant le roping ou dans quelques obstacles du Trail. Des rênes fermées ne doivent pas être croisées.**

2.17.5. Rênes pour la bride hackamore

- Avec le Hackamore la Mecate est obligatoire, les rênes sont fermées et la fin est soit attaché à la selle ou est poussé traditionnellement avec une boucle sous la ceinture du cavalier.
- Matériaux pour mecate sont: crins, mohair, coton et synthétique

- En liaison avec des slobber straps, on peut aussi utiliser un Lead Rope avec le Snaffle-bit.
- En guidant avec le Lead Rope, les rênes doivent être croisées à la corne de la selle.

2.18. Roping

Le cavalier doit avoir pendant le roping en tout temps le control de son cheval. Pendant le roping ne pas lâcher les rênes.

2.19. Évaluation et disqualification

2.19.1. Disqualification valable pour toutes les disciplines

Un passage qui finit par une disqualification n'est pas admit au placement dans le classement de cette épreuve. (non plus pour la victoire finale?)

Une disqualification est prononcée par le juge a :

- Mauvaise tenue des rênes
- Équipements non admis
- Blessures fraîches sur le cheval par les éperons et/ou effet du mors
- Grande désobéissance, cabre, ruade et refuser à trois reprises
- Dureté excessive et /ou déranger excessivement le troupeau
- Mauvais traitements du cheval sur place
- Utilisation de pièces d'équipement interdites
- Refus du control du mors
- Le manque de respect et / ou mauvais comportement du cavalier
- D'autres raisons: blessures du cheval, la boiterie et d'autres manipulations
- Out of Control
- En cas de disqualification pour cause de boiterie pendant la première épreuve le cavalier a le droit de se présenter au jury avant la deuxième épreuve. Si le juge trouve que le cheval ne boite plus, le cavalier a le droit de continuer les épreuves. Une nouvelle disqualification- si une boiterie est de nouveau constatée- est possible.

2.19.2. Évaluation du Ranch Trail/ Ranch Reining

La base de l'attribution de points est de 70 points; de ces points seront déduits ou ajoutés à ceux-ci. Des points sont ajoutés ou soustraits pour toutes les manœuvres :

- - 1 ½ = extrêmement faible
- - 1 = très faible
- - ½ = faible
- 0 = moyenne
- + ½ = bon
- + 1 = très bien
- + 1 ½ = extrêmement bien

2.19.3. Évaluation du Ranch Cutting/ Ranch Sorting

La base de l'attribution de points est de 70 points; des points seront déduits ou ajoutés à ceux-ci. Des points sont ajoutés ou soustraits pour toutes les manœuvres :

- - 1 = faible = -
- 0 = bien = ✓
- + 1 = très bien = +

2.19.4. Évaluation du Ranch Riding

Voir sous 3.3

2.19.5. 0-Score

Chute du cheval ou du cavalier pour toutes les disciplines

3. LES ALLURES DES TOURNOIS

3.1 Allures

Un cheval western se déplace dans toutes les allures à une cadence fluide, libre dans une position naturelle et redressée, avec un bon engagement de l'arrière main, aller en avant et en équilibre. Des impuretés dans la cadence seront punies par le juge.

3.1.1. Walk

Le walk (au pas) est une démarche naturelle plate, à quatre temps. Le cheval se déplace complètement droit, il est attentif et montre selon sa taille et son extérieur une longueur de pas appropriée.

3.1.2. Jog

Le Jog (le trot) est une démarche diagonale, comme un trot à deux temps, mais est modérée, mais la lenteur du temps ne doit pas être exagérée.

3.1.3. Extended Jog

L'extended Jog (trot allonger) est une démarche diagonale expansive à deux temps, qui doit être exécuté dans une cadence modérée. Le trot enlevé et le trot de chasse sont autorisés.

3.1.4. Lope

Le Lope (le galop) est une démarche rythmique, légère à trois temps. Les chevaux montrent sur main gauche un galop à gauche, sur la main droite un galop à droit. Chevaux au galop à quatre temps ne répondent pas aux exigences de cette démarche. Un changement de galop simple peut se faire au trot ou au pas.

3.1.5. Extended lope

Est un Lope (galop) plus rapide.

3.1.6. Backup

Backup (reculer) est un mouvement calme, mouvement régulier dans une cadence à deux temps.

3.2. Ranch Trail

3.2.1. Généralité

Cette classe comprend un parcours d'au moins six obstacles et est utilisé pour les tests de compétences de la volonté du cheval, pour accomplir les diverses tâches qui peuvent lui être demandés au cours d'une journée de ranch normale. Pour le roping le cavalier a un lancer à disposition, il est évalué seulement la manière du cheval. La traction d'un objet avec le cheval, le Rope doit être enroulée à la corne de la selle (dallying). Si possible il y a devrait être utilisé des obstacles naturels. Si possible le parcours devrait être construit en dehors de l'arène sur un terrain approprié, des obstacles naturels et réalistes, mais des obstacles pas dangereux peuvent être utilisés.

3.2.2. Les règlements

- (1) La distance minimale entre les obstacles est de 9.14m (30 pieds) pour permettre au cheval de montrer ses allures.
- (2) Le juge construit le trail-parcours et a le droit et l'obligation de modifier le parcours sous une forme quelconque, si nécessaire pour la sécurité.
- (3) Il est permis pour franchir un obstacle de changer les rênes de main.
- (4) Les guetres sont autorisées

3.2.3. Évaluation (score)

Voire 2.19.2.

3.2.4. 0-Score

Les erreurs suivantes mener à un 0-Score :

- Plus qu'un doigt entre les rênes
- Utilisation des deux mains (sauf si le règlement permet cela dans ces classe) ou le changement des rênes dans l'autre main. S'il est monté avec une main, seule cette main peut tenir les rênes, sauf si un changement de main est explicitement autorisé pour franchir un obstacle. Pendant le transport et/ ou en déplaçant un objet au moyen d'une main il est interdit de changer de la main, sauf s'il est explicitement autorisé.
- Réaliser les obstacles dans un ordre différent que celui prescrit
- Laisser un l'obstacle sans la tenter de le franchir
- Troisième refus

3.2.5. Les pénalités

5 points pénalités :

- Laisser tomber un imperméable ou un objet à transporter

- Premier est second refus ou essayer d'esquiver un obstacle, le craindre et reculer de plus de 2 pas à l'écart de l'obstacle
- Lâcher le portail
- Dépasser la limite de l'obstacle sauter ou sortir d'un obstacle (par exemple en reculant du pont, latéralement, carré) plus d'un sabot
- Ne pas terminer un obstacle
- Débuter un obstacle incorrectement ou le faire d'une manière différente à celle demandé

3 points de pénalités :

- L'interruption de la marche (break of gait) au pas ou au trot de plus de deux pas
- Faux galop, perdre le galop ou une démarche incorrect
- Faire tomber une perche surélevée, renverser un cône ou une plante ou un grand démontage d'un obstacle
- Dépasser la limite de l'obstacle, sauter ou sortir d'un obstacle (par exemple en reculant, du pont latéralement, carré) de plus d'un sabot

1 point de pénalités :

- Chaque touchante significative des bois, perches, pylône au obstacle
- L'interruption de la marche (break of gait) au pas ou au trot jusqu'à deux pas
- Les deux pieds avant ou pieds arrière dans un espace qui est destiné à un pied
- Sauter ou manquer un espace qui est destiné y mettre un pied entre
- Aux « lope over » prendre une perche entre les pieds avant ou arrière (split pole)
- Manqué dans l'obstacle « jog or lope over » les nombres de pas ou saut corrects entre les perches
- Pour le roping: roper la vache par devant

1/2 point de pénales :

- Chaque petite touche des bois, perches, cônes ou obstacles

3.3. Ranch Riding

Cette classe vérifie la capacité du cheval, de ce porter dans un rythme de travail avec un cavalier. Les chevaux sont montrés sur chaque main aux trois allures : au pas, au trot, au galop. Sont demandé des changements des mains, des arrêts et reculer. Le juge doit demander au moins sur une main le « extended jog » et si possible aussi le « extended lope » au moins sur une main.

Obtient des points en plus, un cheval qui porte sa tête dans une position normale avec des oreilles attentives et qui se déplace avec des mouvements de vitesse naturelle. Des points en plus sont donnés pour des changements d'allure légères, pour tenir le bon galop et pour tenir l'allure demandées, jusque au moment ou le juge demande une autre allure. Les candidats pour la finale, sur demande du juge, peuvent être testés individuellement.

3.4. Ranch Reining

3.4.1. Partie générale pour reining

Reining (« to rein a horse ») ne signifie pas seulement de conduire le cheval, mais aussi à contrôler tous ses mouvements. Un cheval bien monté devrait suivre volontiers les ordres du cavalier et être mené avec peu ou même sans aides évidentes et est complètement contrôlé. Chaque indépendance du cheval dans une manœuvre en course d'exécution doit être comme manquant ou temporairement un manque de contrôle et est donc puni selon la gravité de la faute avec des pénalités. Doit être considéré comment positif la fluidité, la finesse, l'attitude, l'exécution rapide et la supériorité dans l'exécution des différentes manœuvres exécutées à une vitesse contrôlée.

3.4.2. Partie générale pour Ranch Roping

Avant ou après la fin du Reining-Pattern le participant à la possibilité de roper pour augmenter ses points. Le rope doit être attaché à la selle à l'entrée dans le manège. On le détache juste avant le lancé. Pour obtenir un point le cavalier doit tourner le rope visiblement et atteindre la tête. Le point est ajouté aussi au cas de „0-score“ mais pas au „No-score“. Il n'y a pas de pénalité mais un demi point supplémentaire qui augmente des points du Reining.

En cas d'un trop grand retard du participant, le jury peut l'avertir et même le faire quitter le manège. Le Ranch Roping se fait immobile au pas ou au trot. Le galop donne 0 points. On a le droit de toucher la selle et son cheval dans cette partie de l'épreuve.

3.4.3. Les dimensions de l'arène

La taille de la l'arène doit être d'au moins. 20 x 40m. Les marques sont placées de la manière suivante sur la bande ou la clôture : une marque au milieu de l'arène et la marque de fin selon la grandeur de l'arène.

3.4.4. Déroulement de l'épreuve

Chaque participant doit monter l'épreuve individuellement. Il entre dans l'arène sur demande du speaker. Chaque Reining-Pattern commence à l'arrêt ou pas (sauf le run-in-pattern)

3.4.5. Le contrôle du mors

Après avoir finis l'épreuve, le cavalier doit aller au pas vers le juge pour enlever la bride et montrer la more. Le juge contrôle le cheval sur des blessures éventuelles ou des manipulations. Cela est une partie prescrite des reining-pattern.

3.4.6. Évaluation (score)

Voir 2.19.2.

3.4.7. 0-Score

Les erreurs suivantes amènent à un 0 score

- Plus qu'un doigt entre les reins (Split reins)
- Utilisation des deux mains ou changement des mains pendant l'épreuve

Exception : monter avec un snaffle bit ou hackamore

- Erreur dans le déroulement du pattern, ceci inclut plus de 4 pas et pivot de plus de 90 degrés
- Un défaut de l'équipement
- Trotter plus de la moitié du cercle ou la moitié de la longueur de l'arène
- (Overspin) plus d'un quart de spin en trop
- Utiliser d'autres romals que ceux décrits dans le présent règlement

3.4.8. Soumettre à l'évaluation

5 points de pénalités

- Utilisation des éperons devant la sangle
- Utilisation de la main libre pour influencer le cheval
- Toucher la selle avec la main libre
- Désobéissance grave: coup de pied, mordre, refuser, cabrer, ruer

2 points de pénalités

- Ne pas tenir compte de la marque aux arrêts et rollback
- Suspendre l'allure prescrite
- Arrêt au spin ou rollback
- Dans toutes les patterns (sauf run-in) avant le galop ne pas marquer un temps d'arrêt ou aller au pas
- Au run-in-patterns ne pas être au galop avant la première marque

3.4.9. Pénalités des manœuvres spéciales

Entrer dans un cercle ou un double cercle sur la fausse main ou un changement tardif de galop sera évalué comme suit :

- Changement de galop tardif = ½ points de pénalité
- ¼ cercle commencé trop tard = 1 point de pénalité
- ½ cercle commencé trop tard = 2 points de pénalité
- ¾ cercle commencé trop tard = 3 points de pénalité
- 1 cercle commencé trop tard = 4 points de pénalité

Au pattern, ou on peut faire des changements de galop simple, aucun point de pénalités ne sont pas enlevés pour une interruption dans le galop aux milieu du manège (environ 3 longueurs de cheval).

Les marques des extrémités ne limitent pas la taille du cercle.

Partir dans un cercle au pas ou au trot après un rollback:

- Jusqu'à 4 pas = ½ point de pénalité
- Trot de plus de 4 pas jusque au milieu
De la longueur ou ½ cercle = 2 points de pénalité

Trop de spins ou trop peu de spins :

- Jusqu'à 1/8 spin en moins ou trop = ½ point de pénalité
- 1/8 à ¼ spin en moins en trop = 1 point de pénalité

Un stop effectué à moins de 6m de la paroi est puni d'un ½ point de pénalité.

3.4.10. Pénalités attribués par le juge

Pour les erreurs suivantes seront déduits des points supplémentaires :

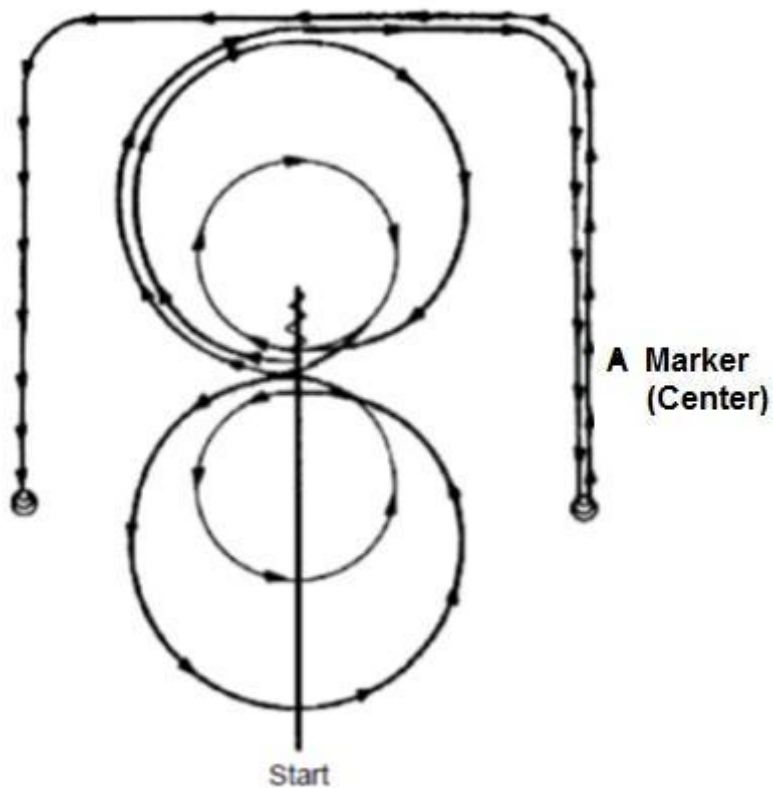
- Trop ouvrir le museau
- Mâcher excessive
- Trop ouvrir le museau ou trop battement de têtes aux stops
- Le manque de tendresse, manquant de redressement, n'arrête pas de la hanche, fuir vers l'avant ou vers le côté après le stop, stop ardoise
- Trébucher
- Fouetter de la queue
- Reculer de travers
- Renverser les marques

3.4.11. Les Ranch Reining Pattern correspondant aux 12 Pattern du NRCHA

Dans les Classes Greenhorn et Ranch-Hand sont les suivantes simplifications :

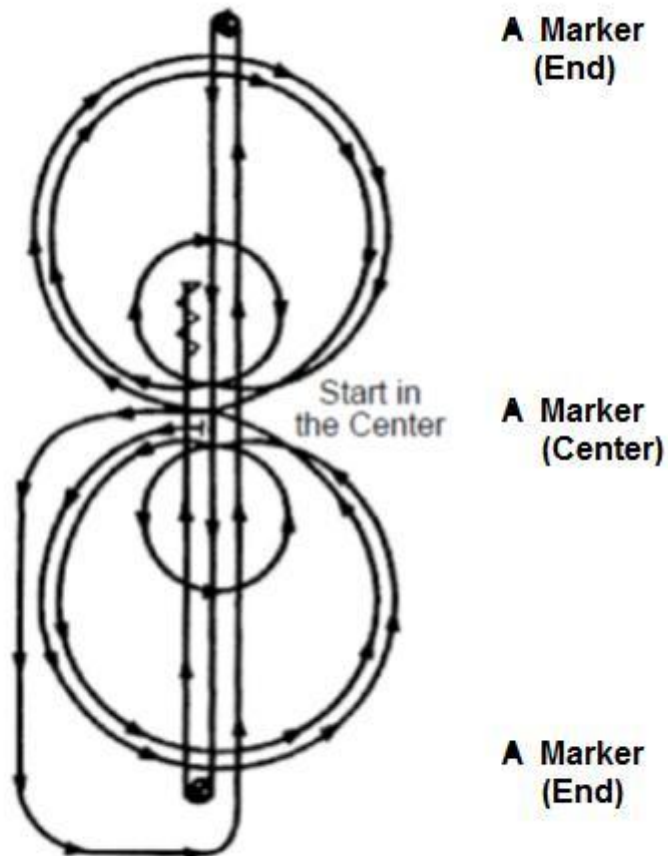
- Seulement 1½ spin de chaque côté
- Changement de galop simples ou volent

Ranch Reining Pattern 1

**PATTERN 1**

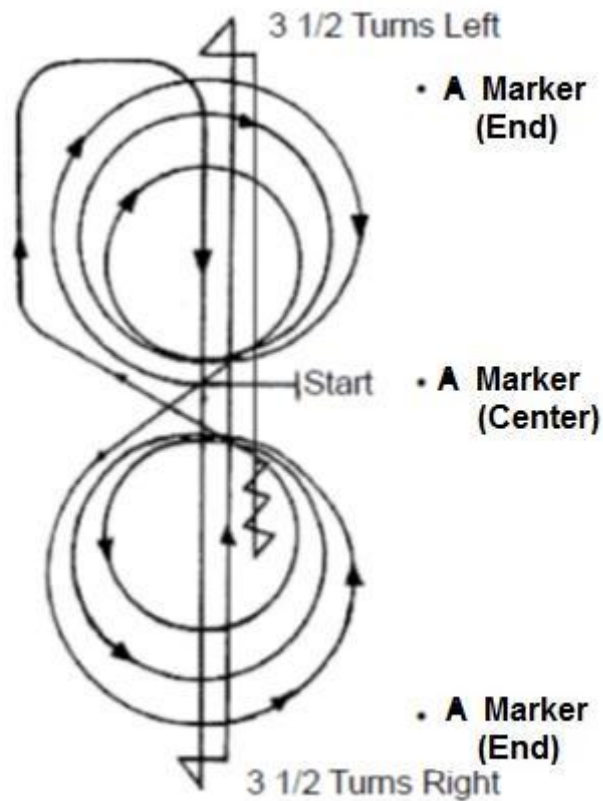
1. Start at end of arena. Run down middle past center marker to a stop.
2. Back at least 10 feet to center. 1/4 turn left.
3. Pickup right lead, large fast circle, small slow circle.
4. Change leads to left, large fast circle, small slow circle.
5. Change leads to right, do not close this circle.
6. Run around end of arena and down the side (approximately 20 feet from fence) past center marker and come to a stop.
7. Complete 3 1/2 spins to the right.
8. Continue back down side and end of arena to other side (approximately 20 feet from fence) go past center marker and come to a stop.
9. Complete 3 1/2 spins to the left. Hesitate to complete pattern.

Ranch Reining Pattern 2

**PATTERN 2**

- Trot to center of arena, stop. Start pattern facing towards judge.
1. Beginning on the left lead, complete 3 circles to the left. The first one large and fast, the second small and slow, the third large and fast Change leads at the center of arena
 2. Complete 3 circles to the right. The first one large and fast, the second small and slow, and the third large and fast Change leads at the center of arena.
 3. Continue loping to run down.
 4. Run to far end past the marker to a stop. Hesitate.
 5. Complete 3 1/2 spins to the left. Hesitate.
 6. Run to far end past marker to a stop. Hesitate.
 7. Complete 3 1/2 spins to the right. Hesitate.
 8. Run past center marker to a stop. Hesitate.
 9. Back at least 10 feet. Hesitate to complete pattern.

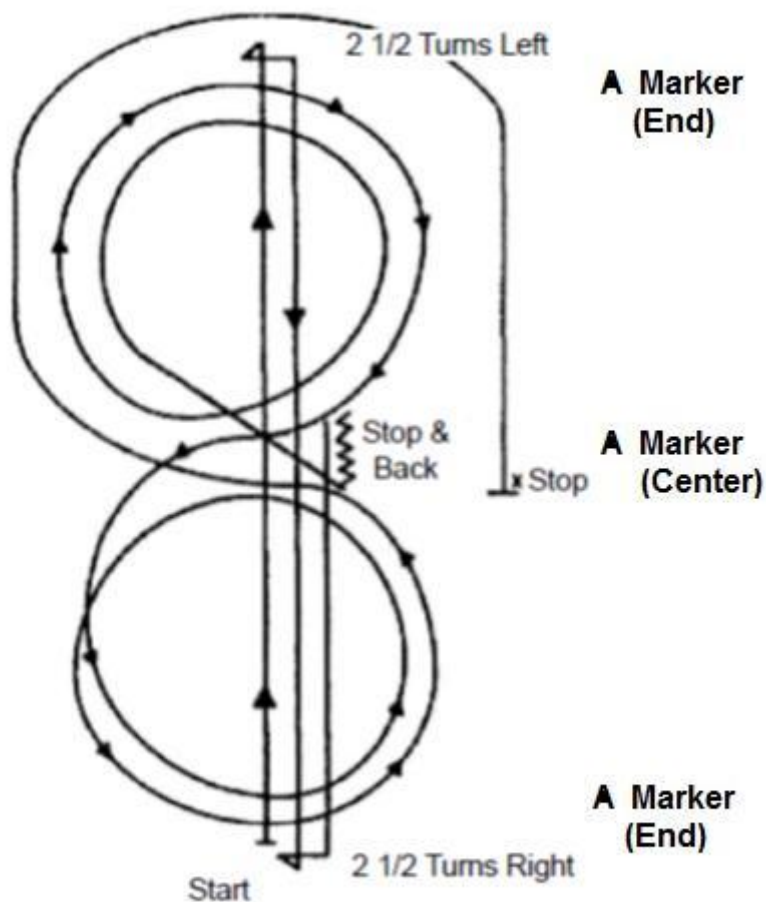
Ranch Reining Pattern 3

**PATTERN 3**

Trot to center of arena, stop. Start pattern facing towards judge.

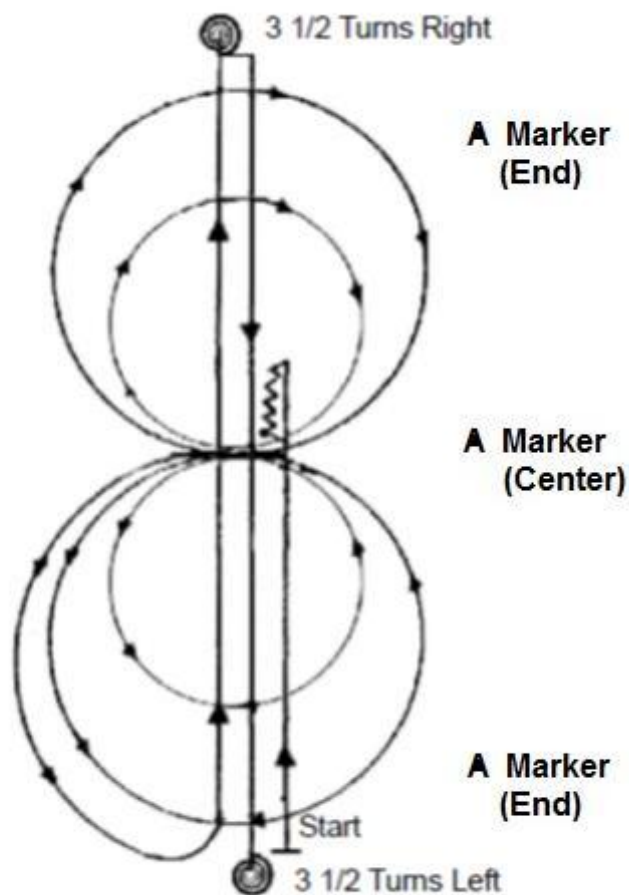
1. Begin on right lead complete 3 circles to right, 2 large fast circles followed by 1 small slow circle, change to left lead.
2. Complete 3 circles to left, 2 large, fast circles followed by 1 small slow circle. Change to right lead.
3. Continue loping around end of arena without breaking gait.
4. Run up center of arena to far end past the end marker and come to a stop.
5. Complete 3 1/2 spins to the right.
6. Run up center of arena past the end marker, and come to a stop.
7. Complete 3 1/2 spins to the left.
8. Run back to middle of the arena past the center marker and come to a stop.
9. Back at least 10 feet in a straight line. Hesitate to complete pattern.

Ranch Reining Pattern 4

**PATTERN 4**

1. Start at end of arena.
2. Run up center of arena past the end marker and come to a stop. Complete 3 1/2 spins to the left.
3. Run to other end of arena past the end marker and stop. Complete 3 1/2 spins to the right.
4. Run past the center marker and stop.
5. Back at least 10 feet in a straight line.
6. Complete a 1/4 turn to the left, hesitate. Beginning on the right lead, complete 2 circles to the right, the first one small and slow, and the second large and fast. Change leads at the center of the arena.
7. Complete one small, slow circle and one large, fast circle, Change leads to the right.
8. Run around end of arena to the other side, past center marker, at least 20 feet from fence and come to stop. Hesitate to complete pattern.

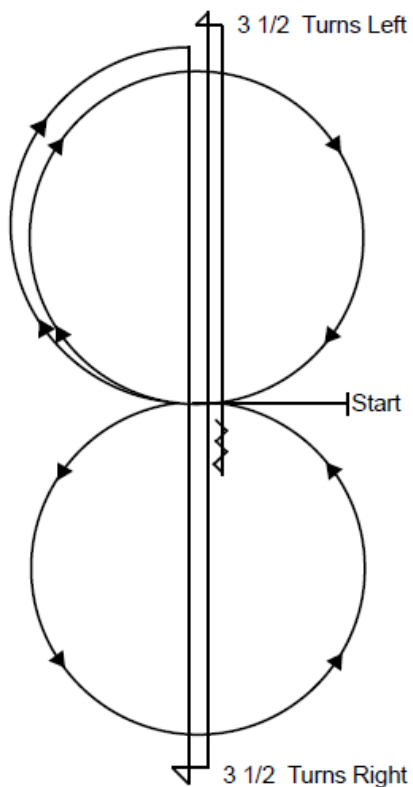
Ranch Reining Pattern 5

**PATTERN 5**

This pattern works best when the exhibitor and cattle enter from the same end of arena.

1. Start at end of arena. Run past center marker, stop, and back at least 10 feet.
2. 1/4 turn to left. Complete 2 circles to left. The first circle large and fast, the second circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
3. Complete 2 circles to the right. The first circle small and slow, the second circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
4. Continue around end of arena without breaking gait or changing leads, run down center of arena past end marker, execute a square stop.
5. 3 1/2 spins to the right.
6. Run down center of arena past end marker, execute a square stop.
7. Complete 3 1/2 spins to the left. Hesitate to complete pattern.

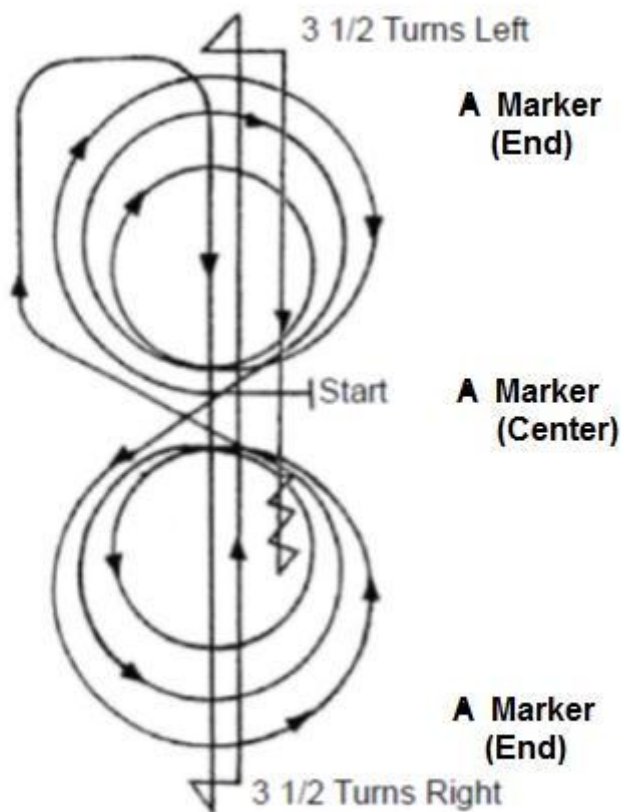
Ranch Reining Pattern 6

**PATTERN 6**

Trot to center of arena, stop. Start pattern facing towards judge

1. Beginning on the right lead lope one circle to the right. Change leads to the left.
2. Complete one circle to the left. Change leads to the right and go to the top of the arena.
3. Run down center of arena past the end marker and come to a stop.
4. Complete 2 1/2 spins to the right.
5. Run to the other end of the arena, past the end marker and come to a stop.
6. Complete 2 1/2 spins to the left.
7. Run past the center marker, stop, back at least 10 feet..

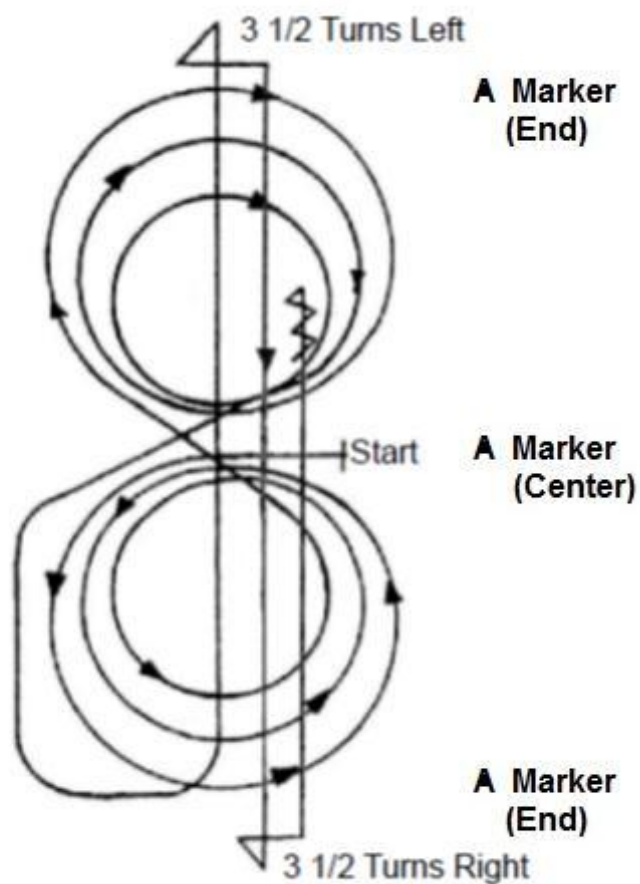
Ranch Reining Pattern 7

**PATTERN 7**

Trot to center of arena, stop. Start pattern facing towards judge.

1. Beginning on right lead and complete 3 circles, the rst large, fast, the second small, slow, the third large, fast. Change leads to the left.
2. Complete 3 circles, the rst large, fast, the second small, slow, the third, large, fast. Changeleads to the right.
3. Continue loping around end of arena without breaking gait or changing leads.
4. Run down center of arena, past end marker and come to a stop. Hesitate.
5. Complete 3 1/2 spins to the right.
6. Run down center of arena past end marker come to stop. Hesitate.
7. Complete 3 1/2 spins to the left.
8. Run past center marker come to stop.
9. Back up at least 10 feet. Hesitate to complete pattern.

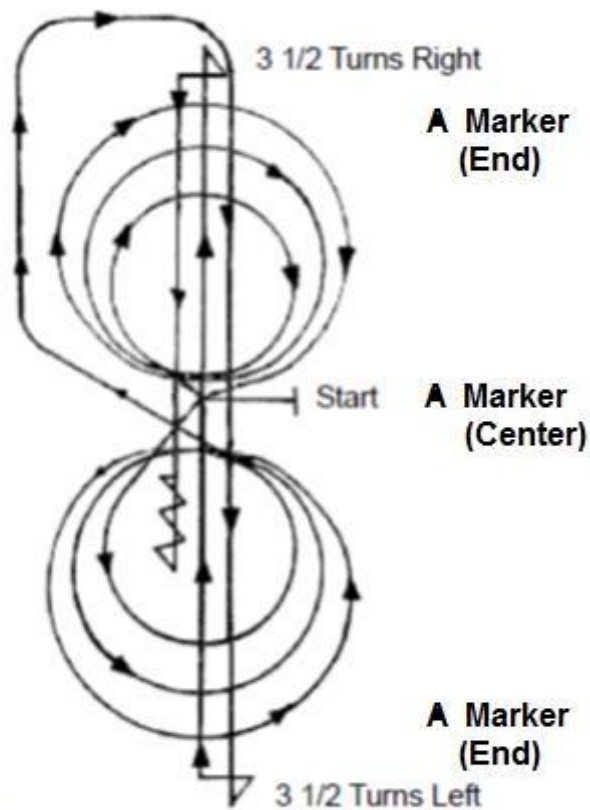
Ranch Reining Pattern 8

**PATTERN 8**

Trot to center of arena, stop. Start pattern facing towards judge.

1. Beginning on the left lead complete 3 circles; 2 large, fast circles, then 1 small slow circle.
2. Change leads to the right.
3. Complete 3 circles to the right, 2 large, fast circles, then 1 small slow circle. Change leads to left.
4. Continue around end of arena without breaking gait or changing leads, run down center of arena past end marker come to square stop.
5. Complete 3 1/2 spins to the left.
6. Run down center of arena past end marker come to square stop.
7. Complete 3 1/2 spins to the right.
8. Run down center of arena past center marker come to square stop.
9. Back up at least 10 feet. Hesitate to complete pattern.

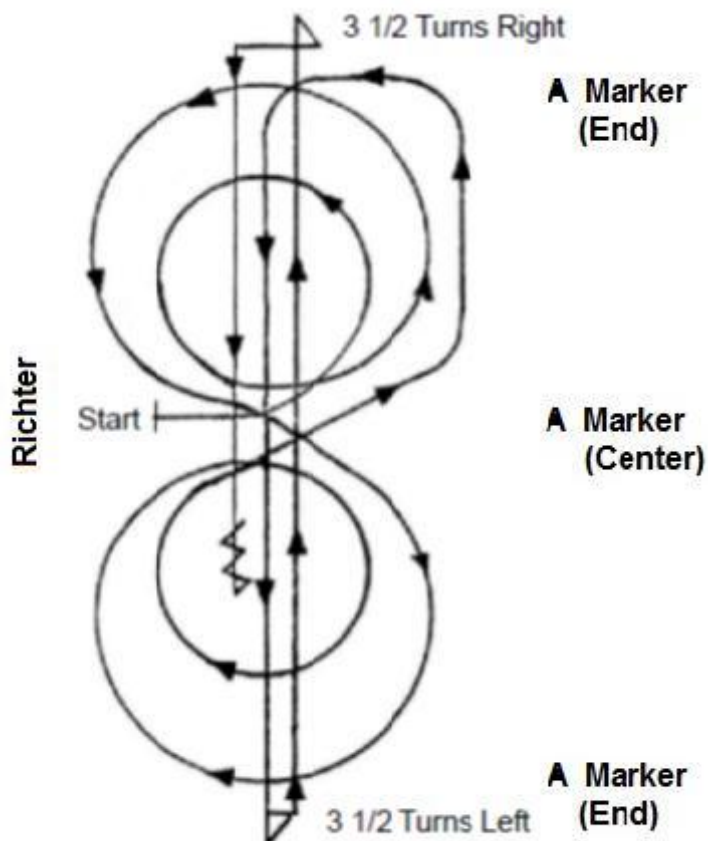
Ranch Reining Pattern 9

**PATTERN 9**

Trot to center of arena, stop. Start pattern facing towards judge.

1. Beginning on right lead and complete 3 circles, the rst large, fast, the second small, slow, the third large, fast. Change leads to the left.
2. Complete 3 circles, the rst large, fast, the second small, slow, the third, large, fast. Change leads to the right.
3. Continue loping around end of arena without breaking gait or changing leads.
4. Run down center of arena, past end marker and come to a stop. Hesitate.
5. Complete 3 1/2 spins to the right.
6. Run down center of arena past end marker come to stop. Hesitate.
7. Complete 3 1/2 spins to the left.
8. Run past center marker come to stop.
9. Back up at least 10 feet. Hesitate to complete pattern.

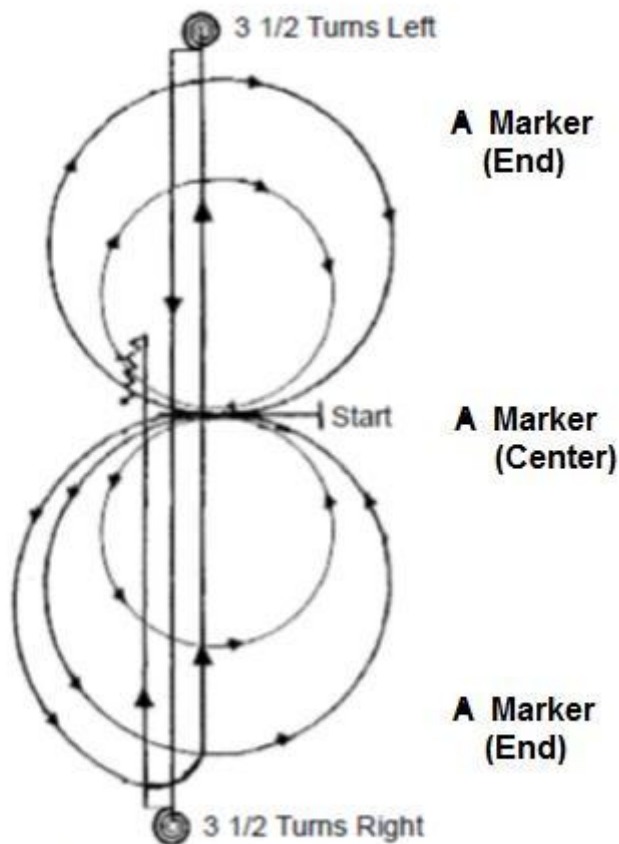
Ranch Reining Pattern 10

**PATTERN 10**

Trot to center of arena, stop. Start pattern facing away from judge.

1. Beginning on the left lead, complete 2 circles to the left. The first circle small and slow, the second circle large and fast. Change leads at the center of arena.
2. Complete 2 circles to the right. The first circle large and fast, the second circle small and slow. Change leads at the center of arena.
3. Continue around end of arena without breaking gait or changing leads, run down center of arena past end marker, and execute a square stop.
4. Complete 3 1/2 spins to the left.
5. Run down center of arena past end marker, and execute a square stop.
6. Complete 3 1/2 spins to the right.
7. Run down center of arena past center marker, and execute a square stop.
8. Back up at least 10 feet. Hesitate to complete pattern.

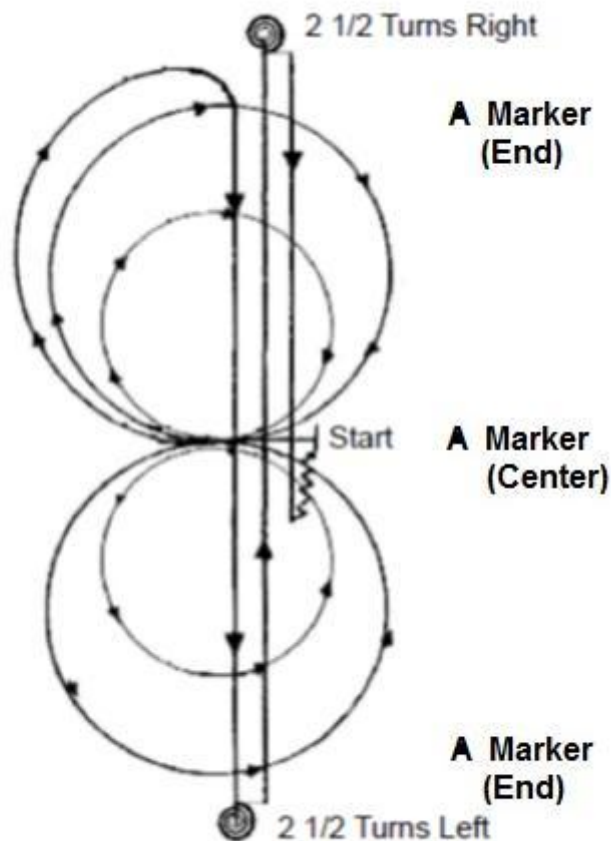
Ranch Reining Pattern 11

**PATTERN 11**

Trot to center of arena, stop. Start pattern facing towards judge.

1. Beginning on the left lead complete 2 circles to the left, the first circle large and fast, and the second circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
2. Complete 2 circles to the right, the first large and fast, the second small and slow. Change leads at the center of the arena.
3. Continue around end of arena without breaking gait or changing leads, run down center of the arena past the end marked, execute a square stop.
4. Complete 3 1/2 spins to the left.
5. Run down center of arena past end marker, execute a square
6. Complete 3 1/2 spins to the right.
7. Run down center of arena past center marker, execute a square stop. Back at least 10 feet. Hesitate to complete pattern.

Ranch Reining Pattern 12

**PATTERN 12**

Trot to center of arena, stop. Start pattern facing towards judge.

1. Beginning on the right lead complete 2 circles to the right, the first circle large and fast, and the second circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
2. Complete 2 circles to the left, the first circle large and fast, and the second circle small and slow. Change leads at the center of the arena
3. Continue around end of arena without breaking gait or changing leads, run down center of the arena past the end marker, execute a square stop.
4. Complete 2 1/2 spins to the left.
5. Run down center of arena past end marker, execute a square stop.
6. Complete 2 1/2 spins to the right.
7. Run down center of arena past center marker, execute a square stop. Back at least 10 feet. Hesitate to complete pattern.

3.5. Ranch Cutting

3.5.1. Généralité

Une seule vache numérotée doit être séparée du troupeau et le cheval doit montrer qu'il est capable de la travailler. Quand le cheval a démontré suffisamment son travail, le cavalier doit emmener la vache à l'opposé de l'arène et doit la mettre dans le Pen.

Les évaluations de la capacité d'un cheval dans son travail avec le bétail sont les suivantes: sortir du troupeau, conduire au centre de l'arène, garder la vache au centre et en suites la mettre dans le Pen.

3.5.2. Les règlements

- 1) Ranch Cutting n'est pas une épreuve au temps, mais est limité dans le temps.
- 2) Le nombre minimum de vaches dans le troupeau est dix dans la classe de Cowboys et six dans la classe Ranch-Hand.
- 3) Rassembler le troupeau peut être effectué par tous les participants Ranch-Hand et des Cowboy-Classe, à l'exception des premiers Cutters de cette épreuve. Les «Settlers» sont déterminés par l'organisateur.
- 4) Toutes les vaches sont clairement identifiées par des numéros. Les cavaliers tirent au sort les numéros.
- 5) Le troupeau doit être tenu sur un côté de l'arène. Un Pen avec une entrée sera construit sur le long côté de l'arène. L'entrée est ouverte vers l'intérieur de la piste (voir croquis). Une marque est placée à une distance de 6 à 12 mètres au coin interne du Pen.

3.5.3. Déroulement de l'épreuve

- 1) Le but est, de séparer une vache attribuée du troupeau et avec l'aide d'option de 1 à 2 cavaliers (Turnbacks et Herdholders) pour la travailler.
- 2) Le temps est de 2 ½ minutes pour les Cowboy- ainsi que les Ranch Hand- classe.
- 3) Le temps est compté quant le cavalier passe la ligne de départ. Il doit maintenant séparer la vache du troupeau dans le calme.
- 4) C'est le travail des assistants de garder le troupeau pendant tout le temps au-delà de la Time/Foulligne. Ils doivent être prêts à aider dans le tri qu'ils repoussent les fausses vaches.
- 5) Si le cheval a prouvé suffisamment sa capacité de trier et tenir la vache, les assistants doivent s'écarter et permettre au participant de conduire la vache. Le participant doit conduire la vache entre la marque et le coin du Pen ensuite la conduire dans le Pen.
- 6) Le Cutter lui-même doit s'assurer à l'avance qu'il peut recevoir l'aides des participants.
- 7) L'organisateur peut déterminer avant le début du tournoi, si une ou deux manches sont effectuées. Dans ce cas la meilleure des deux comptes.

3.5.4. Évaluation (score)

- 1) Voir 2.19.3.
- 2) Les manœuvres qui suivent sont évaluées par le juge:
 - La façon de trier la vache du troupeau
 - L'empreinte visuelle du cheval au tri (Eye Appeal)
 - Le degré de difficulté
 - Le temps qui a été employé pour effectuer les manœuvres
 - La conduite de la vache dans le Pen
 - **Longues rênes (loose Reins)**
- 3) Les participants ne seront pas pénalisés pour avoir tenus les rênes pendant la tâche de Cutting, mais doivent montrer la capacité naturelle du cheval au travail du bétail.
- 4) **Contrairement du Cutting les scores attribués peuvent être de moins de 60 points au Ranch-Cutting.**

3.5.5. 0-Score

- Quand apparemment aucune tentative n'a été faite pour travailler le bétail (cutting)
- **Quand une mauvaise vache a été travaillée**
- Tenir les rênes à deux mains ou en changer de main en bit
- Quand tout le troupeau court dans une direction
- Si le juge siffle avant le temps imparti

3.5.6. Soumettre à l'évaluation

10 points de pénalité

- **Chaque fois qu'il y a plus d'une vache dans le Pen**

5 points pénalité

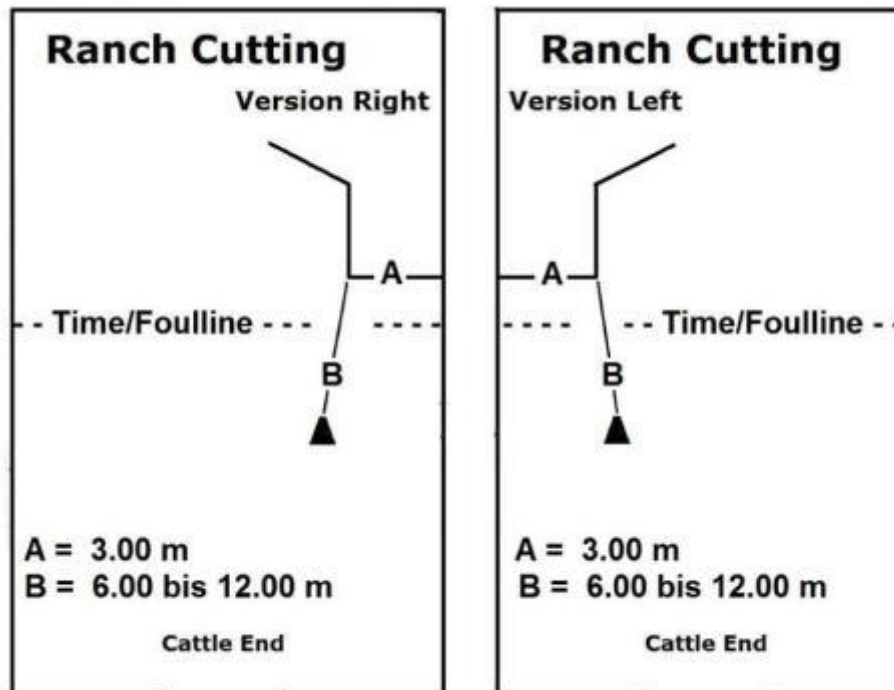
- Ne pas conduire le bovin entre le marqueur et le coin du Pen avant de conduire dans le Pen
- Avec l'aide évidente des assistants au cours du travail individuel du concurrent
- La perte de la vache (retour au troupeau)
- **Quitter la vache**
- **Tourner le dos à la vache (Turning Tail)**
- **Si le temps est écoulé sans avoir mis la vache dans le Pen**
- Si une vache fausse a dépassé la Time/Fouline en moment d'enlèvement du temps

3 points pénalité

- **Tout temps excessif avant de passer la ligne de départ**
- **Lorsque la vache a franchi la marque de la paroi derrière le troupeau (Backfence)**
- **Mordre ou frapper une vache**
- Perturbation excessive du troupeau
- Lorsque la vache à passer la marque et le coin, et franchi la Time/Fouline de retour
- Courte utilisation de la seconde main
- Les éperons utilisés devant la sangle

1 point de pénalité

- Avec chaque perte de contrôle sur la vache par longueur de cheval
- Fortes ouverture de la bouche à cause d'une utilisation excessive des rênes
- Fortes utilisations des éperons et des rênes
- Percuter une vache



3.5.7 La répétition de l'épreuve

Si le temps le permet et le nombre de vaches dans le troupeau, le juge peut exiger une nouvelle vache avec les critères suivants, à sa seule décision, et ainsi de permettre au participant, de montrer la capacité du cheval à la vache.

- 1) La vache ne veut ou ne peut pas marcher
- 2) La vache ne quitte pas le fond de l'arène
- 3) La vache est aveugle ou ne céder pas du cheval
- 4) La vache quitte l'arène
- 5) **Lorsqu'il y a égalité de points jusque à la troisième place**

3.6. Ranch Sorting

3.6.1. La généralité

Ranch Sorting est une épreuve individuelle, qui se compose d'un concurrent avec deux aides. La tâche est de trier 3 vaches dans l'ordre donné d'un Pen dans l'autre.

3.6.2. Les règlements

- 1) Ranch Sorting n'est pas une épreuve au temps, mais est limité dans le temps.
- 2) Le concept de base du Ranch Sorting est qu'il a au moins 8 vaches numérotées consécutifs dans le troupeau de 10-12 vaches. Au début de l'épreuves le troupeau est derrière le Time/Foul ligne et le cavalier de l'autre côté de cette ligne.
- 3) Ranch Sorting a lieu entre 2 Pens, approximativement de la même taille.
- 4) Les pens doivent avoir un diamètre de 15-20 m, si possible sans angles à 90 °, l'idéal c'est un Pen rond ou octogonale.
- 5) La ligne de départ et l'ouverture entre les 2 Pens, ont une dimension de 4-7m. Cela correspond également à la Time/Foul ligne.
- 6) Les vaches doivent porter visiblement les numéros.
- 7) A 10 ou plus de concurrents, a la moitié des passages, il est donné une pause au bétail de 5-10 minutes dans le Pen opposé.
- 8) Tous les vaches sont avant le départ, rassemblées du côté prévu pour le troupeau. Après chaque départ, le juge peut décide d'a nouveau rassembler le troupeau.
- 9) **Le troupeau est avant le premier départ et après la pause, préparé à chaque fois, par un participant expérimenté qui ne participe pas dans cette classe, il les trit calmement avec deux aides. L'ordre n'a pas d'importance. Le sorteur et les aides sont déterminés par l'organisateur.**

3.6.3. Déroulement de l'épreuve

- 1) Le participant doit chercher avant le départ lui-même 1- 2 assistants. Ceux-ci peuvent être choisis parmi tous les cavaliers participants du tournoi. Le but des assistants est de garder la porte pour pas de laisser de fausses vaches à travers la Foul ligne. Ils ne peuvent pas aider à trier les vaches du concurrent.
- 2) Le juge donne le signal que l'arène est prête. Le temps est compté lorsque le premier cheval franchit la ligne de temps avec le nez. A ce moment, le cavalier obtient par le speaker, **les trois numéros assignés** qui doivent être triés.
- 3) **Cela peut être dans l'ordre croissant (par exemple, 3, 4,5,) ou descendant (par exemple 7, 6,5).**
- 4) **Les vaches doivent être triées comme annoncé par le Speaker, si possible dans l'ordre correct.**
- 5) **Si le concurrent change de vache après une ou plusieurs tentatives, ou il abandonne la vache, il ne recevra pas de points.**
- 6) Le délai est de 120 secondes. Le temps compte jusqu'à ce que tous les vaches soient triées. Lorsque le délai est passé et que le juge siffle, le nombre de vaches seront données sous la forme de points crédités au concurrent.

3.6.4. Évaluation (score)

- 1) Voir 2.19.3.
- 2) **Si les vaches sont triées correctement (max 3 vaches) il sera attribué des points selon le schéma suivant :**
3 points = au premier essai
2 points = au deuxième essai
1 point = troisième essai

3) Pour le bon ordre le concurrent reçoit 2 points de bonus.

4) Les manœuvres suivantes sont évaluées par le juge:

- Travail tranquille dans le troupeau
- L'aide active du cheval sur la vache (cow sense)
- Le degré de difficulté de la tâche
- Si c'est effectué avec les rênes détendues (loose Reins)

3.6.5. 0-Score

- **Si tout le troupeau court dans une direction (le juge sifflet)**
- **Si le juge arrête pour une autre raison la course avec sifflet**
- Tout temps excessif avant de traverser de la ligne de départ

3.6.6. Les pénalités**5 points de pénalités**

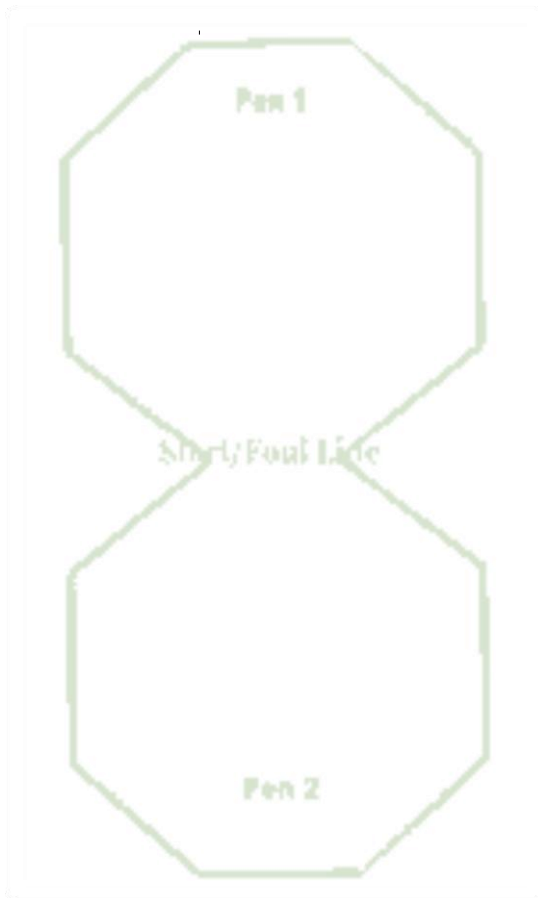
- Pour toute l'assistance manifeste des assistants à la tâche réelle du concurrent

3 points de pénalités

- Perturbation excessive du troupeau
- Si une vache incorrecte a franchi la ligne
- Utilisation de la seconde main
- Les éperons utilisés devant la sangle

1 point de pénalité

- Forte ouvrières de la bouche dont la cause et de trop tirer les rênes
- Forte utilisations des éperons et des rênes
- Mordre ou frapper une vache
- Percuter une vache



3.6.7. Simplification pour la Ranch Hand classe

Ses règlements sont valables pour la Cowboy classe et deviennent simplifiés pour la Ranch Hand classe:

- Seuls 6 vaches numérotées et seulement une vache n'est pas numérotée

3.7. Ranch Roping

3.7.1. La généralité

Chaque cowboy et chaque cowgirl exercer et pratiquer le Ranch Roping. Parce que ces épreuves sont bien sûr se dérouler à tous les événements SRHA. Le Roping n'est pas nécessaire, mais c'est volontiers vu.

3.7.2. Déroulement de l'épreuve

Les épreuves Ranch Roping avec des animaux vivants sont admis à des événements SRHA pour des raisons de bien-être animal avec Breakaway Honda et avec des vaches plus âgées ou plus calmes. Il faut veiller à ce que seuls des Ropers expérimentés travaillent avec des animaux vivants. Il est logique que tous les autres d'utiliser des Dummies.

L'organisateur a la possibilité pour créer des épreuves ses idées. Une ou plusieurs épreuves de Roping peuvent ainsi être demandées à pied ou à cheval par les participants. Elles sont présentées au chef sportif et doivent être approuvées par ceux-lui.

3.7.3. L'équipement

Il est indiqué par le règlement en vigueur dans la SRHA.

Le Rope doit être correctement attaché à la selle. Breakaway Hondas sont admis et pour le Roping sur des animaux vivants même obligatoire.

Au cas où l'interprétation d'un article différerait de celle de l'article correspondant dans la version allemande du règlement SRHA, la version allemande originale fait foi.

Prix CHF 8. --