

## 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.

Sur les salons et sur certains concours, à l'appréciation du conseil d'administration, les 1<sup>er</sup> Go à zéro seront éliminatoires et l'ordre de passage du 2eme Go fera l'objet d'un nouveau tirage au sort. Cette règle pourra s'appliquer sur toutes les catégories.

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 chronomètrent 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. Aucun chevauchement de vache n'est toléré.

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<sup>ième</sup> 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. Le changement de cheval par le cavalier est autorisé pendant l'intégralité du concours.

## 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.

- 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. **Le mors de bride est interdit à deux mains. L'usage du mors twister est lui interdit.**

#### 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.