

REGLEMENTS GENERAUX DU CHAMPIONNAT STPA

Dernière édition : 20.02.2017

1. Les règlements et principes de fonctionnements définis ci-dessous sont identiques pour le championnat de team penning et pour le championnat de ranch sorting.
2. Le championnat annuel STPA est planifié sur des concours agréés par le comité.
3. En team penning, une équipe est constituée des trois mêmes cavaliers tout au long du championnat. L'équipe est inscrite avant la 1ère manche de championnat, aucune inscription en cours de championnat n'est acceptée. Un cavalier peut faire partie de trois équipes au maximum. Chaque team a droit à un cavalier de remplacement. Une même équipe formée des mêmes cavaliers ne peut participer qu'une seule fois par manche.
4. Est déclarée championne l'équipe ayant cumulé le plus grand nombre de points sur la totalité des concours STPA. En cas d'égalité de points, les équipes seront départagées sur le nombre de vaches rentrées sur la saison - l'équipe ayant rentré le plus de vaches serait alors championne. Si cela ne suffisait pas, les temps des différentes manches de championnat seront cumulés, et l'équipe la plus rapide serait alors déclarée championne.
5. Les 15 premiers classés de chaque concours et de chaque classe obtiennent des points, selon le barème ci-dessous :

| | | | |
|------------------|------------------|------------------|------------------|
| 1er : 17 points | 2ème : 14 points | 3ème : 13 points | 4ème : 12 points |
| 5ème : 11 points | 6ème : 10 points | 7ème : 9 points | 8ème : 8 points |
| 9ème : 7 points | 10ème : 6 points | 11ème : 5 points | 12ème : 4 points |
| 13ème : 3 points | 14ème : 2 points | 15ème : 1 points | |
6. Lorsque les responsables de championnat reçoivent les résultats d'une manche, ils doivent procéder comme suit :
 - a. Epurer le classement des équipes hors championnat.
 - b. Contrôler que les équipes restantes soient bien inscrites au championnat. S'il en manque, s'en inquiéter : peut-être n'a-t-elle pas participé à cette manche ou aller la rechercher dans le classement reçu de l'organisateur (peut-être que ce dernier a oublié de mentionner que cette équipe participait au championnat).
 - c. En cas de remplacement dans une équipe s'assurer qu'il n'y a qu'un seul remplaçant.
 - d. Une fois ce contrôle effectué, classer les équipes selon la règle : plus grand nombres de vaches – plus petit chrono.
 - e. Et pour terminer, attribuer les points selon le barème du pt 5 de ce règlement.
7. Des prix devront être remis, au minimum, aux 3 premières équipes.

FIN

REGLEMENT D'ORGANISATION DES CONCOURS STPA **(TEAM PENNING & RANCH SORTING)**

Dernière édition : 17.01.2017

Le règlement STPA devra être appliqué par tous les organisateurs. En cas de non-respect des dits règlements, le concours pourra ne pas être pris en compte pour le championnat.

1. En Team Penning, les dimensions conseillées pour le carré et le pen: au minimum 20x50m pour le carré et 6x7m pour le pen.
En cas de dimensions plus grandes, ces proportions devront être maintenues.
En cas de dimensions plus petites, l'organisateur doit demander l'aval du comité avant l'organisation d'une manche STPA. Avant de donner son accord, le comité évaluera les possibilités qu'offrent l'endroit et les infrastructures, et s'assurera de la possibilité d'organiser un concours de qualité malgré des dimensions plus petites.
De plus, le fond du pen devra obligatoirement être bâché afin d'éviter que les veaux ne se jettent dans les barrières.
En Ranch Sorting, l'espace de triage recommandé est de 15 à 20 mètres de diamètre sans angle à 90°, c'est à dire des pens ronds ou octogonaux.
La ligne de départ recommandée sera une ouverture d'au minimum 3 mètres entre les 2 pens.
2. Chaque organisateur devra demander l'aval du comité STPA pour l'organisation d'un concours valable pour le championnat, ceci en lui soumettant un petit dossier démontrant que les conditions ci-dessus sont respectées. Le comité se réserve le droit d'avaliser ou non un concours comme manche du championnat. De même, le comité peut à tout moment décider de ne pas prendre en compte les résultats d'un concours dans le cas où l'organisateur ne respecterait pas ses engagements.
3. Le comité peut accorder une (des) dérogation(s) à l'organisateur du concours, pour autant que cela ne porte préjudice à l'équité entre les différentes manches du championnat. Toutefois il est du ressort de l'organisateur d'avertir le comité, préalablement au concours, des points pour le(s)quel(s) il requiert une (des) dérogation(s).
4. Le nombre de bêtes idéal est de deux troupeaux de 21 bêtes, et au minimum deux troupeaux de 15 bêtes ou de 3 troupeaux de 12. Les changements de troupeaux doivent se faire régulièrement, idéalement entre la 10ème et la 15ème équipe en fonction du nombre total de partants. A chaque changement de troupeau, le juge sollicitera l'aide de quelques cavaliers afin de détendre/travailler le bétail ; si nécessaire, le juge demandera à l'équipe entrante de regrouper le troupeau au fond du manège/arène avant de lui donner le départ.
5. En Team Penning, les têtes de bétail doivent être identifiées à l'aide de numéros bien visibles (colliers ou dossards collés). Chaque troupeau sera composé de plusieurs lots de 3 bêtes porteuses du même numéro (par ex : un troupeau de 15 bêtes sera composé de 5 lots de 3 vaches numérotées 3x1, 3x2, 3x3, 3x4, 3x5).

En Ranch Sorting, les têtes de bétail doivent être identifiées à l'aide de numéros bien visibles (colliers ou dossards collés). Chaque troupeau sera composé de 12 vaches numérotées de 0 à 10 et deux vaches sans numéros.

- 6.** Pour qu'un concours puisse faire partie du championnat, il doit obligatoirement comporté 2 gos.
Si l'organisateur décide de faire une finale, le résultat de la journée devra être calculé au cumul gos + finale. Pour le championnat, seuls les résultats des gos comptent. Le résultat de la finale n'est jamais pris en compte pour le championnat.
Pour chaque épreuve, il y aura au minimum : un juge, un juge adjoint, un chronométreur et 1 flagman à la ligne médiane. La configuration des lieux devra permettre, en tout temps, à ces personnes de se voir.
La tâche du juge est de juger l'épreuve, cela signifie qu'il doit en tout temps pouvoir se concentrer sur le go en cours. Par conséquent, il est vivement conseillé d'avoir en plus un speaker et une secrétaire.
- 7.** Avant le début de la compétition le juge devra procéder à un briefing de tous les concurrents. A cette occasion, il leur rappellera les règles les plus importantes ainsi que les modalités de déroulement du concours. Toutefois, il est évident que chaque concurrent se doit de connaître le règlement de la STPA et il ne saurait être reproché au juge d'avoir omis l'énoncé d'un point du règlement. Il procédera à cette occasion au tirage au sort des deux cavaliers qui feront partie de la commission traitant les réclamations. (voir art. 12)
- 8.** Les concurrents doivent être en possession d'une assurance responsabilité civile (RC) adaptée à l'activité.
- 9.** Les engagements sont effectués à l'aide du formulaire d'inscription ou sur place selon l'organisateur. En cas de dépassement du volume d'engagements possibles sur un concours, les membres adhérents à la STPA sont prioritaires si inscrits dans les délais.
- 10.** En team penning, une équipe est constituée des trois mêmes cavaliers tout au long du championnat. Chaque cavalier peut faire partie de trois équipes de championnat au maximum. Toutefois, dans le cadre d'un remplacement et de manière exceptionnelle, un cavalier est autorisé à faire une 4^{ème} équipe. Il n'est autorisé qu'un seul cavalier de remplacement par équipe, toutefois l'équipe est autorisée à concourir à 2 cavaliers si elle le souhaite.
Une même équipe formée des mêmes cavaliers ne peut participer qu'une seule fois par manche.
Chaque cheval peut faire partie de trois équipes par manches au maximum.
Toutefois, dans le cadre d'un remplacement et de manière exceptionnelle un cheval est autorisé à faire une 4ème équipe.
- 11.** L'organisateur doit redistribuer au minimum le 30% des engagements en cash. Des prix devront être remis, au minimum, aux 3 premières équipes.
- 12.** Réclamations: Les réclamations doivent être déposées auprès du juge. Au besoin, une commission réunissant le juge, l'organisateur et deux cavaliers consultants (tirés au sort avant l'épreuve) ainsi qu'un membre présent du comité STPA, est seule habilitée à décider de son bien fondé, ainsi que de la suite qui lui sera donnée. Une équipe désirent contester la décision d'un juge ou demander une reprise de son go devra s'adresser à ce dernier avant de quitter l'arène. Tous les membres de l'équipe devront rester dans l'arène. Si tel ne devait pas être le cas, celle-ci perdrait automatiquement son droit de contester.
- 13.** Publication : A l'issue de chaque concours, un classement officiel est établi par des responsables de championnat. Ce classement est publié sur le site de l'association et communiqué aux médias qui en font la demande.
- 14.** Le comité se réserve le droit de changer les règlements en tout temps.

- 15.** La STPA ne peut en aucun cas être tenue pour responsable de tout accident survenant sur les êtres humains, les animaux ou pour tous dégâts matériels causés durant le concours.
Il est vivement conseillé aux organisateurs de souscrire à une RC manifestation.
Nous informons également les organisateurs que l'organisation d'une manche du championnat STPA ne garantit nullement la réussite de la manifestation, par conséquent nous déclinons toute responsabilité en cas de perte financière.

FIN

REGLEMENT DE L'EPREUVE DE TEAM PENNING

Dernière édition: 20.02.2017

1. Une équipe composée de 3 cavaliers doit, dans un laps de temps n'excédant pas 90 secondes, séparer du troupeau 3 vaches identifiées par un même numéro et les conduire dans le pen. L'équipe réussissant à mettre les 3 vaches avec le temps minimum est déclarée gagnante. Lorsque 60 secondes se seront écoulées, l'équipe sera avisée du temps qui reste à courir, soit 30 secondes.
Le jeu doit se dérouler en tout temps avec un minimum de 2 cavaliers.
2. Au début du go, le troupeau doit être regroupé à l'extrémité centre du manège, du côté de la ligne de départ. Lorsque tout est en place, le juge de ligne lève le drapeau. Au moment où le premier cheval traverse la ligne de départ, l'équipe reçoit son numéro de vache et simultanément le juge de ligne abaisse le drapeau donnant le signal de départ du go. Les numéros seront déterminés par un tirage au sort et ne seront pas annoncés à l'avance pour des raisons d'équité.
Les participants sont jugés dès leur entrée dans l'arène.
3. Pour demander l'arrêt du temps, les trois cavaliers de l'équipe doivent être à cheval, dans la zone du pen. Il suffit qu'un seul cavalier appuie sur le buzzer pour demander l'arrêt du temps.
Aucune limite n'est constatée à l'entrée dans le pen, seule la pression est jugée (le juge apprécie l'importance de la pression exercée dans le pen et peut sanctionner d'un « NO TIME » l'équipe fautive).
Cependant, si un cavalier appuie sur le buzzer alors qu'une ou des vaches d'un mauvais numéro se trouvent à l'extérieur du pen et hors de la « zone bétail », l'équipe se verra signifier un "NO TIME".
Même sanction, si un membre de l'équipe se trouve toujours dans la « zone bétail » alors que l'un de ses co-équipiers « buzze ».
Un "NO TIME" n'est pas une disqualification. En revanche cela signifie pour l'équipe qu'elle se verra créditée, pour la manche en cours, du temps maximum ainsi que d'un score de 0 bête entrée.
4. Une équipe pourra décider, pour des raisons qui la concernent et qu'elle n'est pas tenue d'expliquer, de rentrer seulement une ou deux des 3 vaches. Cependant, une équipe ayant capturé 3 vaches aura toujours préséance quant au classement à une équipe n'en ayant capturé qu'une ou deux et ceci quel que soit le temps par équipe.
Il n'est toléré aucun mauvais numéro dans le pen.
5. A tout moment, si plus de 4 bêtes franchissent la ligne médiane, l'équipe sera jugée "NO TIME".
N'importe quelle partie de la 5ème bête franchissant la ligne de départ déclenche le "NO TIME".
6. Les cavaliers devront entrer dans l'arène dès l'appel de leur nom. Si les cavaliers ne se présentent pas après trois appels, l'équipe pourra être disqualifiée. Si un seul cavalier manque à l'appel, ses deux coéquipiers pourront faire le choix de concourir à deux.
7. Advenant une défectuosité mécanique ou un manquement du juge ou de son staff, l'équipe aura droit à une reprise de son go.
8. Une équipe désirant contester la décision d'un juge ou demander une reprise de son go devra s'adresser à ce dernier avant de quitter l'arène. Tous les membres de l'équipe devront rester dans l'arène. Si tel ne devait pas être le cas, celle-ci perdrait automatiquement son droit de contester.

9. Aucun contact physique ou à l'aide de pièces d'équipement (chapeau, lasso etc.) par les cavaliers envers les animaux ne saura être toléré. Tout contact de ce genre peut entraîner un "NO TIME". Les "romals" ou les rênes peuvent être agitées ou frappées sur les "chaps". Toutefois, tout autre objet pouvant influencer le bétail dans son comportement ou sa direction, tel que cravache, bâton, etc. n'est pas autorisé.
10. a. Aucun mauvais langage, aucune cigarette ou brutalité ne sera toléré tant et aussi longtemps que le cavalier sera dans l'arène, sous peine de disqualification. Le cavalier qui fait preuve de rudesse ou d'abus envers le bétail ou sa monture durant la compétition est passible d'un avertissement. Cet avertissement est assorti d'une pénalité de 10 secondes sur le temps réalisé pendant le go. Au second avertissement pour les mêmes motifs, le cavalier sera disqualifié pour le reste de la compétition et dans l'ensemble de ses équipes. Un cavalier disqualifié ne peut pas être remplacé. Le juge dispose de cartons jaunes et rouges pour signifier un avertissement ou une élimination. Ces sanctions peuvent intervenir pour toute forme de pression excessive sur le bétail ou le cheval, de même que pour tout comportement jugé inapproprié. L'avertissement ou la disqualification pour pression excessive peut être signifié pendant le go ou juste après la fin du go, avant que les cavaliers ne quittent l'arène.
- b. L'équipe ou le cavalier qui fait preuve de rudesse ou d'abus envers sa monture hors de l'arène de compétition (place d'échauffement, parking et alentours du lieu de la compétition) est passible d'un avertissement. Au second avertissement pour les mêmes motifs, le cavalier sera disqualifié du lieu de la compétition. Un cavalier disqualifié ne peut pas être remplacé. Le juge dispose de cartons jaunes et rouges pour signifier un avertissement ou une élimination. Ces sanctions peuvent intervenir pour toute forme de pression excessive sur le cheval, de même que pour tout comportement jugé inapproprié. L'avertissement ou la disqualification pour pression excessive peut être signifié durant toute la durée de la manifestation.
11. Si un cavalier tombe de cheval, il peut remonter sur sa monture. Il ne peut ou ne doit démontrer aucun mouvement physique servant à améliorer la performance de son équipe tant qu'il n'est pas remonté à cheval. Dans le cas contraire, il y aura disqualification. Chaque cavalier est responsable de son équipement. Le bris d'une pièce d'équipement en cours de passage ne donne pas droit à un nouveau départ. Le temps n'est pas arrêté tant que tous les cavaliers ne sont pas remontés en selle.
12. Il est de la responsabilité de l'équipe prête à faire son go, de faire appel au responsable du troupeau ou au juge, si elle croit que l'un des animaux ne semble pas en mesure de faire le go. L'équipe devra cependant intervenir avant le début de son go, avant d'avoir travaillé le troupeau. Une fois le go débuté, il n'est plus possible de faire appel et aucune intervention ne sera tolérée. Seul le juge est habilité à stopper le go en cours.
13. Les aides extérieures ne sont pas autorisées (coaching, indication de bêtes, etc) et peuvent entraîner une disqualification de l'équipe.
14. Advenant une décision à prendre entre les juges, cette décision devra être rendue avant la manche suivante. Cette décision sera sans appel. Aucune vidéo ne sera acceptée.
15. Une équipe désirant contester la décision d'un juge ou demander une reprise de son go devra s'adresser à ce dernier avant de quitter l'arène. Tous les membres de l'équipe devront rester dans l'arène. Si tel ne devait pas être le cas, celle-ci perdrait automatiquement son droit de contester.

- 16.** Equipement du cheval: tous les mors western usuels sont autorisés à l'exception du mors torsadé et doivent être équipés d'une gourmette.

Pour les cavaliers utilisant un mors à branches, celui-ci sera obligatoirement utilisé à une main. Cependant, l'utilisation occasionnelle de la deuxième main ne sera pas pénalisée pour autant qu'elle n'intervienne pas entre le mors et la main meneuse. Si par mégarde, le cavalier se sert de sa 2e main à mauvais escient ou change de main pendant son go, il se verra attribuer un avertissement assorti d'une pénalité de 10 secondes, le 2e avertissement disqualifie le cavalier pour l'ensemble de la compétition. Le cavalier disqualifié ne peut pas être remplacé.

Les enrênements sont tous autorisés pour autant qu'ils ne soient pas directement fixés au mors et qu'ils soient plaqués contre le poitrail du cheval. Ceci afin d'éviter qu'ils flottent et qu'une vache s'y engouffre. La troisième corde doit pouvoir coulisser et se défaire en cas de pression. Cela implique qu'elle ne peut pas être attachée à la selle et doit passer dans la ceinture du cavalier.

Aucune blessure n'est tolérée, le juge est en droit de faire des contrôles au hasard, à tout moment et dans toute l'enceinte de la compétition (place d'échauffement, place de concours, parking et alentours du lieu de la compétition).

Seront particulièrement contrôlés les flancs et les zones sollicitées par l'embouchure choisie (le cavalier devra alors présenter son mors au juge). Le juge peut décider à tout moment de sortir un cheval de la compétition et/ou de sanctionner son cavalier en cas de manquement à ce point du règlement.

S'agissant d'une blessure antérieure à la compétition, le cavalier se doit de l'annoncer au juge avant le début du concours. Selon la nature de la blessure, ce dernier jugera si le cheval est apte à concourir ou non. Un cheval boîteux ou gravement blessé ne peut pas prendre part à la compétition.

- 17.** En cas de défense manifeste, dangereuse et répétée du cheval (ruade, cabrade, rétivité...), après une première concertation entre juge et cavalier, le juge indique au concurrent qu'il ne peut continuer la manche avec le cheval incriminé. Il a la possibilité de se présenter avec un autre cheval dans la manche suivante sur décision du juge.

- 18.** Equipement du cavalier: jeans, chemise à manches longues boutonnées, chapeau et bottes western. Le poncho n'est pas autorisé. Pour des raisons de sécurité, la jugulaire du chapeau n'est pas autorisée et la bombe ou le casque peuvent remplacer un chapeau western.

Toutefois la bombe ou le casque sont obligatoires pour les moins de 18 ans, sauf dérogation écrite des parents à transmettre à l'organisateur du concours avant le début de la manifestation.

- 19.** La perte du chapeau n'est pas pénalisée.

FIN

REGLEMENT DE L'EPREUVE DE RANCH SORTING

Dernière édition : 20.02.2017

- 1.** Une équipe composée de 2 cavaliers doit, dans un laps de temps n'excédant pas 120 secondes, séparer 10 vaches numérotées de 0 à 9 dans l'ordre croissant en commençant par le numéro tiré au sort. L'équipe réussissant à mettre les 10 vaches avec le temps minimum est déclarée gagnante. Lorsque 90 secondes se seront écoulées, l'équipe sera avisée du temps qui reste à courir, soit 30 secondes.
Le jeu doit se dérouler en tout temps avec un minimum de 2 cavaliers.
- 2.** Au début du go, le troupeau doit être regroupé dans un des coté du 8. Les juges préciseront la nécessité de faire rassembler le troupeau. Lorsque tout est en place, le juge de ligne lève le drapeau. Au moment où le premier cheval traverse la ligne de départ, l'équipe reçoit son numéro de vache et simultanément le juge de ligne abaisse le drapeau donnant le signal de départ du go. Les numéros seront déterminés par un tirage au sort et ne seront pas annoncés à l'avance pour des raisons d'équité.
- 3.** Les participants sont jugés dès leur entrée dans l'arène.
- 4.** Le temps s'écoulera jusqu'à ce que toutes les têtes de bétail soient triées ou que la limite du temps règlementaire soit atteinte, ou que l'équipe fasse un « NO TIME » (voir pt. 8 et 9).
- 5.** Les vaches sont séparées dans l'ordre. Si une vache avec un mauvais numéro ou sans numéro traverse la ligne de départ l'équipe sera jugée « NO TIME ».
Si une vache déjà séparée traverse à nouveau la ligne de départ (revient en arrière) l'équipe sera jugée « NO TIME ».
- 6.** Chaque bête est chronométrée. Le chronomètre est arrêté lorsque l'attache de sa queue a traversé la ligne de départ.
- 7.** L'équipe qui trie dans l'ordre 10 vaches est mieux placée que l'équipe qui en aurait trié moins.
- 8.** La disqualification d'un membre de l'équipe cause la disqualification de l'équipe entière
- 9.** Advenant une déféctuosité mécanique ou un manquement du juge ou de son staff, l'équipe aura droit à une reprise de son go.
- 10.** Une équipe désirant contester la décision d'un juge ou demander une reprise de son go devra s'adresser à ce dernier avant de quitter l'arène. Tous les membres de l'équipe devront rester dans l'arène. Si tel ne devait pas être le cas, celle-ci perdrait automatiquement son droit de contester.
- 11.** Aucun contact physique ou à l'aide de pièces d'équipement (chapeau, lasso etc.) par les cavaliers envers les animaux ne saura être toléré. Tout contact de ce genre peut entraîner un "NO TIME".
Les "romals" ou les rênes peuvent être agitées ou frappées sur les "chaps". Toutefois, tout autre objet pouvant influencer le bétail dans son comportement ou sa direction, tel que cravache, bâton, etc. n'est pas autorisé.

- 12.** a. Aucun mauvais langage, aucune cigarette ou brutalité ne sera toléré tant et aussi longtemps que le cavalier sera dans l'arène, sous peine de disqualification. Le cavalier qui fait preuve de rudesse ou d'abus envers le bétail ou sa monture durant la compétition est passible d'un avertissement. Cet avertissement est assorti d'une pénalité de 10 secondes sur le temps réalisé pendant le go. Au second avertissement pour les mêmes motifs, le cavalier sera disqualifié pour le reste de la compétition et dans l'ensemble de ses équipes. Un cavalier disqualifié ne peut pas être remplacé.
- Le juge dispose de cartons jaunes et rouges pour signifier un avertissement ou une élimination. Ces sanctions peuvent intervenir pour toute forme de pression excessive sur le bétail ou le cheval, de même que pour tout comportement jugé inapproprié. L'avertissement ou la disqualification pour pression excessive peut être signifié pendant le go ou juste après la fin du go, avant que les cavaliers ne quittent l'arène.
- b. L'équipe ou le cavalier qui fait preuve de rudesse ou d'abus envers sa monture hors de l'arène de compétition (place d'échauffement, parking et alentours du lieu de la compétition) est passible d'un avertissement. Au second avertissement pour les mêmes motifs, le cavalier sera disqualifié du lieu de la compétition. Un cavalier disqualifié ne peut pas être remplacé.
- Le juge dispose de cartons jaunes et rouges pour signifier un avertissement ou une élimination. Ces sanctions peuvent intervenir pour toute forme de pression excessive sur le cheval, de même que pour tout comportement jugé inapproprié. L'avertissement ou la disqualification pour pression excessive peut être signifié durant toute la durée de la manifestation.
- 13.** Si un cavalier tombe de cheval, il peut remonter sur sa monture. Il ne peut ou ne doit démontrer aucun mouvement physique servant à améliorer la performance de son équipe tant qu'il n'est pas remonté à cheval. Dans le cas contraire, il y aura disqualification. Chaque cavalier est responsable de son équipement. Le bris d'une pièce d'équipement en cours de passage ne donne pas droit à un nouveau départ. Le temps n'est pas arrêté tant que tous les cavaliers ne sont pas remontés en selle.
- 14.** Il est de la responsabilité de l'équipe prête à faire son go, de faire appel au responsable du troupeau ou au juge, si elle croit que l'un des animaux ne semble pas en mesure de faire le go. L'équipe devra cependant intervenir avant le début de son go, avant d'avoir travaillé le troupeau. Une fois le go débuté, il n'est plus possible de faire appel et aucune intervention ne sera tolérée. Seul le juge est habilité à stopper le go en cours.
- 15.** Les aides extérieures ne sont pas autorisées (coaching, indication de bêtes, etc) et peuvent entraîner une disqualification de l'équipe.
- 16.** Advenant une décision à prendre entre les juges, cette décision devra être rendue avant la manche suivante. Cette décision sera sans appel. Aucune vidéo ne sera acceptée.
- 17.** Une équipe désirant contester la décision d'un juge ou demander une reprise de son go devra s'adresser à ce dernier avant de quitter l'arène. Tous les membres de l'équipe devront rester dans l'arène. Si tel ne devait pas être le cas, celle-ci perdrait automatiquement son droit de contester.

- 18.** Equipement du cheval: tous les mors western usuels sont autorisés à l'exception du mors torsadé et doivent être équipés d'une gourmette.

Pour les cavaliers utilisant un mors à branches, celui-ci sera obligatoirement utilisé à une main. Cependant, l'utilisation occasionnelle de la deuxième main ne sera pas pénalisée pour autant qu'elle n'intervienne pas entre le mors et la main meneuse. Si par mégarde, le cavalier se sert de sa 2e main à mauvais escient ou change de main pendant son go, il se verra attribuer un avertissement assorti d'une pénalité de 10 secondes, le 2e avertissement disqualifie le cavalier pour l'ensemble de la compétition. Le cavalier disqualifié ne peut pas être remplacé.

Les enrênements sont tous autorisés pour autant qu'ils ne soient pas directement fixés au mors et qu'ils soient plaqués contre le poitrail du cheval. Ceci afin d'éviter qu'ils flottent et qu'une vache s'y engouffre. La troisième corde doit pouvoir coulisser et se défaire en cas de pression. Cela implique qu'elle ne peut pas être attachée à la selle et doit passer dans la ceinture du cavalier.

Aucune blessure n'est tolérée, le juge est en droit de faire des contrôles au hasard, à tout moment et dans toute l'enceinte de la compétition (place d'échauffement, place de concours, parking et alentours du lieu de la compétition).

Seront particulièrement contrôlés les flancs et les zones sollicitées par l'embouchure choisie (le cavalier devra alors présenter son mors au juge). Le juge peut décider à tout moment de sortir un cheval de la compétition et/ou de sanctionner son cavalier en cas de manquement à ce point du règlement.

S'agissant d'une blessure antérieure à la compétition, le cavalier se doit de l'annoncer au juge avant le début du concours. Selon la nature de la blessure, ce dernier jugera si le cheval est apte à concourir ou non. Un cheval boîteux ou gravement blessé ne peut pas prendre part à la compétition.

- 19.** En cas de défense manifeste, dangereuse et répétée du cheval (ruade, cabrade, rétivité...), après une première concertation entre juge et cavalier, le juge indique au concurrent qu'il ne peut continuer la manche avec le cheval incriminé. Il a la possibilité de se présenter avec un autre cheval dans la manche suivante sur décision du juge.

- 20.** Equipement du cavalier: jeans, chemise à manches longues boutonnées, chapeau et bottes western. Le poncho n'est pas autorisé. Pour des raisons de sécurité, la jugulaire du chapeau n'est pas autorisée et la bombe ou le casque peuvent remplacer un chapeau western.

Toutefois la bombe ou le casque sont obligatoires pour les moins de 18 ans, sauf dérogation écrite des parents à transmettre à l'organisateur du concours avant le début de la manifestation.

- 21.** La perte du chapeau n'est pas pénalisée.

FIN