

RÈGLES

Règles générales:

Toutes les races de chevaux sont autorisées, aucun brevet n'est requis.

Il n'y a pas de prescriptions spéciales pour l'habillement et la selle.

Les rênes auxiliaires, Tie Downs, etc ne sont pas autorisés sauf l'équipement traditionnel « camargue ».

Snaffle-Bit & Hackamore à deux mains... la bride Western-Bit/TwoReins/Californian Bridle doit être montée à une main.

En cas d'incertitude, le jury peut demander un contrôle général.

En cas de demande, le carnet de vaccination doit être présenté au jury.

Le guidage du bétail à l'aide de rêne, cravache ou autre conduit à une disqualification.

Les animaux blessés, affaiblis doivent être annoncés au jury continuellement.

Chaque départ se fait par 3.

Un cavalier a droit à deux départ par jour (2x dans la même équipe ou 2x dans 2 différentes équipes)

L'assurance est la responsabilité de chaque participant.

En cas d'accidents, l'organisateur ne prend aucune responsabilité.

Camper avec le cheval est autorisé.

Il y a un vétérinaire sur place.

Classement:

Pour les équipes qui participent 2 fois parjourns, il ne sera tenu compte que du meilleur résultat.

Chaque participant est responsable pour lui et son cheval.

JEUX ET RÈGLES 2019

Ey Team Penning: samedi 07.09.2019

Le temps commence sitôt que le premier cavalier dépasse la ligne de départ de l'enclos.

Trois génisses sélectionnées devront être séparées du troupeau.

Il ne peut y avoir plus de 4 génisses qui dépassent la ligne.

Les 3 génisses sélectionnées devront être poussées à travers le portail dans le pâturage.

Un cavalier de l'équipe devra fermer la portail.

Temps du parcours : 7 minutes

1. Obstacle : triage : chaque génisse sélectionnée qui sera correctement sortie : 10 points par génisse
2. Obstacle : les génisses doivent être poussées depuis le bas, à travers la ligne de départ en 8 autour des sapins direction le pont (voir plan) : 10 points par génisse
3. Obstacle : le pont sera traversé par en haut direction la zone de maintien par les génisses et les chevaux (voir plan) : 10 points par génisse et cheval.
4. Obstacle : le troupeau de génisses sera poussé dans la zone de maintien. Ensuite deux cavaliers gardent le bétail dans cette zone pendant que le 3^{ème} cavalier va à l'obstacle 5 et le fait.
Il n'y a que des points pour les génisses qui ne sont pas sorties de la zone de maintien et que le 3^{ème} cavalier est de nouveau assis sur son cheval : 10 points par génisse
5. Dans le « Branding », le cavalier doit prouver ses capacités et marquer sa plaquette lui-même : 10 points
6. Obstacle : le cavalier qui a fait son marquage va ouvrir le portail de l'enclos. Les génisses doivent être ramenées à leur point de départ. Le travail est ainsi terminé et le temps s'arrête sitôt que la dernière génisse a franchi le portail . 10 points par génisse
7. Obstacle : Ropping : temps 3 minutes. Chaque participant à un lancer de lasso.
Il est ici possible de récupérer des points supplémentaires en attrapant les génisses au lasso.
Le lancer n'est jugé que si le lasso tournoie et attrape l'animal. Important : ne compte que les prises à la tête avec lequel le « breakaway Honda » par un « dulli » est effectué : 10 points

Le total maximal de points est de 220. En cas d'égalité, le temps fera la différence.

Ey Sorting: dimanche 08.09.2019

L'équipe doit séparer dans l'ordre les 3 génisses sélectionnées et les faire passer la ligne dessinée.

Tous les cavaliers peuvent donner un coup de main.

Par contre, seul un cavalier peut sortir les génisses sélectionnées du troupeau.

Les génisses sélectionnées n'osent pas revenir en arrière en traversant la ligne.

Aucune génisses non-sélectionnées peut dépasser la ligne.

Le temps s'arrête sitôt que la 3^{ème} génisse a passé la ligne.

Temps maximal : 2 minutes

En cas d'égalité de points, le temps fera la différence.