



Commissions western 2025

Fonctionnement et règlements

Composition de la commission :

Aujourd'hui la commission se composera des personnes acceptant de s'investir dans le développement de la discipline western.

La composition maximum dans l'hypothèse où les candidatures se multiplient :

- 1 organisateur de concours
- 1 cavalier pro
- 1 cavalier amateur
- 1 dirigeant école équitation western
- 1 monitrice équitation western
- 1 vétérinaire
- 1 juge

Membres de la commission 2024 :

Floriane DE BERMOND PRESIDENTE	06 03 25 05 69 / fe.leranch@gmail.com
Claire DUVAL CAVALIER AMATEUR	06 10 41 22 42 / coyotacciu@hotmail.fr
Dominique LUCCHINI	06 38 46 64 45 / lucchini.dominique@gmail.com



Fonctionnement de la commission :

La commission western au sein du CRE Corse se réunira au minimum 2 fois par an. Les réunions définiront et proposeront les disciplines pour les championnats de corse ainsi que leurs règlements, le calendrier des concours, les championnats de corse, les dates de stages experts fédéraux et autres, ainsi que les aides aux concours et déplacements pour les championnats de France (en fonction du budget alloué par le comité directeur CRE Corse et des conditions mises par ce dernier). Le lieu et la date sera défini par les membres de la commission.

Calendrier 2025 :

Dates	Organisateur	Lieu	CATEGORIE	Programme concours
12 & 13 Avril 2025	AETC	SAGONE	CLUB ET AMATEUR	POLE BENDING, BARREL RACING , RANCH TRAIL, REINING,RANCHSORTING, RANCH REINING, RANCH RIDING,
17 & 18 Mai 2025	AETC	SAGONE	CLUB ET AMATEUR	POLE BENDING, BARREL RACING , RANCH TRAIL, REINING,RANCHSORTING, RANCH REINING, RANCH RIDING, MOUNTAIN TRAIL



Objectifs de la commission western CRE Corse :

- Favoriser un développement sportif et économique des structures équestres organisatrices.
- Permettre aux organisateurs de favoriser la sécurité des compétitions.
- Permettre à « tous nos jeunes cavaliers » de s'épanouir dans ces disciplines.
- Sélection des meilleurs cavaliers insulaires afin de représenter la corse aux différents concours nationaux et internationaux.
- Formation de juges
- Organisation de stages destinés aux cavaliers
-

Règlement des disciplines western FFE en corse :

Épreuves de dressage :

- Reining : (Les règlements des disciplines sont ceux de FFE).

Épreuves de performances :

- Trail : (Les règlements des disciplines sont ceux de FFE).
- Trail ranch : (Les règlements des disciplines sont ceux de FFE).
- Horsemanship : (Les règlements des disciplines sont ceux de FFE)
- Showmanship : (Les règlements des disciplines sont ceux de FFE).
- Ranch Reining : (Les règlements des disciplines sont ceux de FFE).
- Ranch Riding : (Les règlements des disciplines sont ceux de FFE).
- Moutain Trail : (Les règlements des disciplines sont ceux de FFE).

Épreuves de vitesse :

- Barrel racing : (Les règlements des disciplines sont ceux de FFE).
- Pole bending : (Les règlements des disciplines sont ceux de FFE).

Épreuves de tri de bétail :

- Ranch sorting : (voir règlement discipline et classe en fin de document)
- Team penning : (voir règlement discipline et classe en fin de document)
- Cattle penning : (voir règlement discipline et classe en fin de document)



BILAN ET PERSPECTIVE

Après avoir connu un fort engouement les compétitions western et d'équitation subissent une perte de vitesse au niveau des organisations de concours. En revanche le nombre de cavaliers licenciés semblent s'équilibrer car de plus en plus d'enfants découvrent et se dirigent directement vers ses disciplines. A noter que certains cavaliers s'orientent vers des centres équestres du continent.

L'objectif de cette dernière est de favoriser et de protéger les initiatives régionales, pour cela une attention particulière devra être portée aux différentes demandes afin de permettre aux organisateurs et centres équestre régionaux de continuer leurs développements sans souffrir de concurrence continentale.

L'Équitation Western est une équitation de tradition venue des États-Unis. A l'origine, c'est une équitation de travail destinée à l'élevage extensif, au gardiennage et au déplacement des troupeaux dans l'ouest américain. Elle s'appuie sur une pratique équestre qui recherche l'économie physique et psychique optimum du poney / cheval afin de le rendre disponible pour des actions rapides et précises dans le temps le plus long possible.

Les compétitions Western mettent en évidence :

- ☐ †la vitesse et la maniabilité du poney / cheval,
- ☐ †la soumission, l'équilibre, la rectitude et l'harmonie du poney / cheval,
- ☐ †la franchise, la maniabilité, le perçant et l'endurance du poney / cheval,
- ☐ †la souplesse, la fixité et l'aisance du cavalier,
- ☐ †l'indépendance et l'opportunité des aides du cavalier,
- ☐ †la stabilité, la solidité et l'assurance du cavalier.



Règlement championnat corse western :

La commission définira le lieu et la date d'une finale avant le début de la saison (de préférence le jour de la réunion de calendrier organisée par le CRE CORSE, et impérativement avant le mois de janvier. Pour participer aux finales, 2 participations à des concours qualificatifs (inscrit au calendrier du CRE CORSE) seront exigés (en comptant les finales) en club et amateur. Pour tout ce qui ne figure pas au présent règlement, il est fait application des règlements des compétitions de la FFE en vigueur

Dans tous les championnats, dans toutes les épreuves et pour tous les concurrents de 18 ans et moins, le casque est obligatoire. Pour tous les championnats, la commission sous la tutelle du comité directeur CRE corse se réserve la possibilité de découper, de regrouper ou d'annuler des championnats après la clôture, si le nombre d'engagés le nécessite soit selon un critère d'âge soit selon un critère de performance. En dessous de trois engagés, un championnat peut être annulé.

PARTICIPATIONS COUPLE : Un couple ne peut pas participer à un championnat Amateur Elite et Amateur 1 dans la même discipline.

PARTICIPATIONS CAVALIER : Un cavalier a droit à une participation maximum par championnat. Les épreuves Amateur 1 Reining sont fermées aux cavaliers ayant concouru depuis le 1er janvier 2017 en épreuves internationales Junior et plus (CRI). Les épreuves Amateur 1 Formation Reining ne sont pas concernées par cette fermeture.

PARTICIPATIONS PONEY/CHEVAL : Un poney/cheval est autorisé à concourir dans 5 épreuves maximum sur l'ensemble des championnats Western avec une participation maximum par championnat.

- Championnats de Corse Amateur Elite
- Championnats de Corse Amateur 1 et 2
- Championnats de Corse club 1 et 2



MODE DE CALCUL DES POINTS ET CLASSEMENTS :

(Championnat régional & circuit régional) : Un classement par épreuve est réalisé et récompensé sur chaque concours. Le classement final est défini par le cumul des points des 3 concours. Pour accéder au classement final du championnat régional ou du circuit régional, il faut avoir participé à au moins 2 épreuves dont la finale.

Les points sont attribués de la manière suivante :

1^{er} : 10 points

2^e : 8 points

3^e : 6 points

4^e : 4 points

5^e : 2 points

A partir du 6^e et jusqu'au dernier classé : 1 point

Les cavaliers éliminés n'obtiennent pas de points.



EPREUVES ET NORMES TECHNIQUES

Disciplines des Championnats de Corse 2025 :

Pour les disciplines suivantes

- Reining
- Horsemanship
- Showmanship
- Trail
- Trail Ranch
- Ranch sorting
- Cattle penning
- Team penning.
- Barrel Race
- Pole Bending
- Ranch riding
- Ranch reining

Le championnat se court sur 2 étapes d'une manche (1 étape par jour).

☒ †Étape 1: ordre de départ du programme

☒ †Étape 2: ordre inverse du classement provisoire.

☒ Le classement final s'obtient en additionnant les points de pénalités et le temps des 2 étapes. Les ex-aequo pour la 1^e place et/ou la 2^e place et/ou la 3^e place seront départagés par un barrage qui consiste à refaire le même parcours dans le même ordre de passage.

DEROULEMENT et CLASSEMENT

Les lieux de travail sont précisés sur le tableau d'affichage, tout autre lieu étant exclu. Il est interdit aux concurrents, sous peine d'élimination, de faire travailler, monter par une autre personne qu'eux- mêmes, les chevaux engagés et ceci depuis leur arrivée sur le terrain de concours et jusqu'à la fin du concours.

ATTENTION: Une inspection vétérinaire obligatoire et un contrôle des documents d'identification aura lieu la veille de la 1^{ère} manche pour les chevaux engagés, Amateur Elite et Amateur 1.



Conformément au règlement spécifique d'Équitation Western.

ORGANISATION :

Terrains pour la compétition :

- Reining Amateur Elite et Pro, Barrel Race et Pole Bending : terrain clos de 25 m x 50 m minimum.
- Autres épreuves: terrain clos de 20 m x 40 m minimum.
- Ranch Sorting: 2 ronds de diamètre de 15 à 20 mètres maximum séparés par une porte de 3 à 5 mètres.
- Ranch Trail : terrain intérieur ou extérieur.

Terrain d'entraînement

Un terrain d'entraînement séparé doit être mis à disposition des concurrents pour l'échauffement. En Amateur et Pro, si ce terrain ne présente pas les qualités de sol nécessaires, la piste principale devra être ouverte pour compléter la détente avant les épreuves. Dans ce cas, un temps minimum de 15 mn est réservé entre chaque épreuve se déroulant sur le même terrain pour permettre une détente officielle pour les concurrents participant à l'épreuve suivante.

Présentateur ou speaker

☑ †Sa présence est essentielle pour le bon déroulement des compétitions. Il doit avoir une bonne connaissance de la discipline.

☑ †Le Présentateur a la liste des concurrents avant chaque épreuve et l'annonce au micro. Il rappelle les points clé du règlement de chaque épreuve. Au cours de l'épreuve, il indique l'ordre de passage un concurrent à l'avance. Le Présentateur n'a aucune décision à prendre. Il n'a aucun jugement à émettre. Il annonce la procédure et la mise en œuvre du protocole de remise des prix



Secrétariat

Un responsable du secrétariat doit être, du début à la fin des épreuves, à la disposition du Président du jury de l'épreuve. Il doit être capable d'utiliser et d'appliquer le règlement et notamment de :

- ☑ travailler au bon fonctionnement du secrétariat,
- ☑ préparer le dossier du Président et des Juges, avec la liste détaillée des engagements pour permettre les vérifications d'usage,
- ☑ disposer du règlement des compétitions de la FFE en cours de validité avec les dispositions générales et les dispositions spécifiques du Western,
- ☑ disposer du programme détaillé du concours,
- ☑ disposer du plan des parcours,
- ☑ disposer du plan de répartition des Juges et des secrétaires. Il est assisté :
- ☑ de secrétaires chargés du calcul des notes, de la photocopie des résultats et de leur affichage,
- ☑ d'agents de liaison entre les cabines de Juges et le secrétariat. Un local isolé doit être prévu pour le secrétariat, accessible uniquement à l'organisateur, aux membres du jury, à l'exception de toute autre personne.

Le secrétariat est équipé idéalement :

- ☑ d'un ordinateur avec logiciel de calcul adapté ou, à défaut, d'une calculatrice,
- ☑ d'un photocopieur à disposition

Tableau d'affichage

Il doit se situer à l'entrée de la carrière de compétition. Tout affichage de parcours validé par le juge est obligatoirement et exclusivement fait au moins une heure avant l'épreuve. Il ne



peut être fait que sur le tableau d'affichage officiel du concours à l'exclusion de tout autre support.

EPREUVES

- Nomenclature Les épreuves Western sont nommées par :

☒ †le type d'épreuve : Horsemanship, Showmanship, Trail, Reining, Pole Bending, Barrel Race, Ranch Trail, Trail ranch,

☒ †la division: Club, Amateur et Pro

☒ †le niveau: Club 1, Club 2, Club Elite, Amateur 1, Amateur 2, Amateur Elite et Pro

☒ †le type d'épreuve: Ranch Sorting, Team Penning, Cattle Penning.

☒ †la division: mini youth (-12ans), youth (12 à 16 ans) et adultes (+16ans)

☒ †le niveau: open ; limited et beginner

- Epreuves réservées

☒ †Toutes les épreuves Club, Amateur et Pro peuvent être réservées à une catégorie d'âge. Cette précision doit figurer sur la DUC.

☒ †Toutes les épreuves Amateur de Trail, Reining peuvent être réservées à une catégorie d'âge de poneys / chevaux :

☒ Futurity : poneys / chevaux de 4 ans,

☒ Maturity : poneys / chevaux de 4 et 5 ans

☒ Derby : poneys / chevaux de 5 et 6 ans.

☒ †Par défaut, toutes les épreuves Club et Amateur sont ouvertes à tout équidé, certaines épreuves peuvent être réservées aux races suivantes :

☒ AQHA : Quarter Horse,

☒ APHA : Paint Horse,

☒ APHC : Appaloosa.



Cette précision devra figurer sur la DUC pour chaque épreuve concernée.

Le commissaire au paddock

Il est responsable de l'organisation du paddock et veille au bon déroulement des détenteurs sur les aires réservées à cet effet. Il assure le contrôle des concurrents avant leur entrée en piste.

CONCURRENTS

- Qualification / Participation

Les épreuves Club 2 sont réservées aux cavaliers Galop 2 à 4 inclus.

Les participations en Showmanship ne sont pas comptabilisées dans les limitations.

Fermeture : les couples ayant obtenus 3 fois 70 points en Amateur Elite Reining ou participé à un concours international, CRI, ne peuvent plus concourir en épreuves Amateur 1 et Amateur 2 Reining.

Tenue des cavaliers

Cravache interdite. Le cavalier doit être couvert, casque ou chapeau selon l'âge et /ou la LFC, dès lors qu'il est à cheval dans l'enceinte du concours.

A - Division Club

☒ †Tenue d'équitation libre, western ou classique. Dans tous les cas, le port du casque est obligatoire.

☒ †L'habillement du casque est autorisé. En Showmanship, Trail, dans ces disciplines uniquement, le chapeau est autorisé en remplacement du casque.

☒ †Gilet de protection dorsale aux normes équestres en vigueur obligatoire en Barrel Race et Pole Bending.

☒ †Les éperons (prince de Galle ou éperons à molette trèfle ou forme similaire) sont autorisés.



B - Division Amateur et Pro

- ☒ Quelle que soit l'épreuve, le cavalier doit porter une tenue correcte avec chapeau western américain sans jugulaire - les chapeaux de cuir ne sont pas acceptés - des bottes style western, une chemise ou un chemisier boutonné à manches longues baissées. Le chapeau peut être remplacé par un casque aux normes.
- ☒ †Gilet de protection dorsale aux normes équestres en vigueur obligatoire pour les cavaliers de moins de 18 ans en Barrel Race et Pole Bending.
- ☒ †Les cavaliers devront porter une tenue correcte conforme au règlement lors de la détente et pour la remise des prix.
- ☒ †Le chapeau avec jugulaire est autorisé dans les épreuves de vitesse et Ranch Sorting.
- ☒ †Le port de chaps est obligatoire pour les finales nationales seniors, sauf en Pole Bending et Barrel race.
- ☒ †Sont interdits : couteau, veste à franges.
- ☒ †Eperons autorisés,
- ☒ †Cravache et/ou fouet interdits.

C - Jeunes concurrents

Dans toutes les divisions, dans toutes les épreuves, le port du casque est obligatoire pour les cavaliers de moins de 18 ans. En Showmanship, Trail Ranch et Trail uniquement, le chapeau est autorisé en remplacement du casque.

PONEYS ET CHEVAUX

- Conditions de participation des poneys / chevaux

age minimum : 4ans

participations : 5 dont au maximum 3 en Barrel Race ou Pole Bending.

Les épreuves Amateur 1 Formation Reining sont ouvertes uniquement aux poneys / chevaux de 4 à 5 ans montés avec mors de filet ou hackamore tenu à deux mains. Le showmanship n'est pas comptabilisé dans le nombre de participations.



Tous les poneys /chevaux sans distinction d'origine peuvent participer aux épreuves Western. En Showmanship Amateur 1 et 2, les poneys / chevaux sont acceptés à partir de 12 mois. En Horsemanship un poney / cheval ne peut pas être monté par plus d'un cavalier dans la même épreuve, sauf en Horsemanship Club, Club A et Club Poney. Lors d'un concours, dans une épreuve par équipe, un même poney / cheval peut appartenir à trois équipes maximum mais n'a droit qu'à un cavalier par équipe.

- Harnachement des chevaux

A - Club A, Club Poney et Club

Règlement général + selle western ou selle de tradition ou selle anglaise. Rênes fermées autorisées. Les poneys / chevaux sont montés en mors de filet simple ou hackamore western type bosal , tenue des rênes à une ou à deux mains. Hackamore mécanique autorisé seulement en Barrel Race, Pole Bending et Ranch Sorting. Mors de Bride, Rênes tenues à une ou deux mains, autorisé en Club. L'utilisation du mors de filet ou mors de bride tenu à deux mains doit obligatoirement laisser le flot des rênes croisés sur l'encolure.

B - Amateur et Pro

Dans toutes les épreuves, les chevaux de 5 ans et moins peuvent être montés soit en mors de bride rênes tenues à une main, soit en mors de filet, soit en Hackamore western type bosal rênes tenues à deux mains. Les chevaux de 6 ans et plus sont montés en mors de bride, tenue des rênes à une main sauf Ranch Sorting, Cattle penning, team penning, Pole Bending et Barrel Race.

Les chevaux devront avoir le même harnachement sur le terrain d'échauffement et pendant l'épreuve dans laquelle ils concourent.

L'utilisation d'une selle western et d'un tapis de selle est obligatoire pour toutes les épreuves montées.

1. Equipements autorisé

†Collier de chasse,

†Romal.



2. Equipements interdit

- ☒ †Martingale fixe ou à anneaux, sauf dans les épreuves de vitesse et de bétails,
- ☒ †Muserolle, sauf dans les épreuves de vitesse et de bétails,
- ☒ †Étriers couverts sauf épreuves de bétails
- ☒ †Les protections ou bandages sont interdits dans les épreuves : Showmanship,
- ☒ †Lasso ou Riata sauf épreuves de bétails.
- ☒ †Hackamore mécanique sauf en Barrel Race, Pole Bending et épreuves de bétails

3. Embouchures

Tout mors de filet simple sans effet de levier. Le diamètre de chaque anneau est compris entre 5 et 10 cm. Le diamètre de l'embouchure est de 8 mm à 20 mm, mesuré à 2.5 centimètres de l'anneau, et il est décroissant vers le joint. L'embouchure doit être ronde ou ovale et lisse. La gourmette ou alliance, si utilisée, doit être en nylon ou en cuir. Les rênes sont attachées aux anneaux au-dessus de cette gourmette ou alliance. Tout mors de bride western. Ce type de mors exige l'utilisation d'une gourmette d'au moins 13 mm de largeur, qu'elle repose à plat sous la mâchoire du poney / cheval et soit libre de toute barbe, broche et/ou torsade. Mors type Gag bit, ovale ou rond et lisse, combinaison hackamore et releveur sans partie de métal sur le nez du cheval, mors twisté rond de 8 mm minimum autorisé en amateur Barrel Race et Pole Bending. Le mors western possède les caractéristiques suivantes :

☒ La longueur hors tout maximale du levier est de 21,5 cm. L'embouchure doit être ronde, lisse et d'un diamètre de 8 mm à 20 mm. Aucune partie à l'intérieur de la bouche ne peut être plus basse de plus de 3,2 mm à partir du canon du mors.

☒ La hauteur maximale permise du passage de langue est de 9 cm. Le mors releveur n'est pas permis. Les rênes sont tenues à une main et on ne doit jamais changer cette main pendant l'épreuve, sauf dans les épreuves de Trail où certains obstacles justifient un changement. Tenue des rênes à une main : seul l'index ou le premier doigt est autorisé entre les rênes.



❑ Le romal ne peut être utilisé pour donner un signal au poney / cheval. Aucun doigt n'est permis entre les rênes. L'utilisation de la main libre qui tient le romal pour modifier la tension ou la longueur des rênes entre la bride et la main qui tient les rênes est éliminatoire, sauf spécificité du Reining.

Règlement et catégorie des disciplines de tri de bétail :

°Epreuve de ranch sorting. Elle comporte 3 catégories :

- La catégorie OPEN ouverte à toutes les équipes de tous les niveaux de handicap.
- La catégorie LIMITED ouverte seulement aux équipes sans cavaliers de niveau de handicap 6 ou 7. Une équipe ayant un handicap lui permettant de concourir en LIMITED peut également s'inscrire en catégorie OPEN.
- La catégorie BEGINNER ouverte seulement aux équipes ayant des cavaliers de niveau de handicap 1 ou 2. Un règlement allégé est appliqué à cette catégorie. Une équipe ayant un handicap lui permettant de concourir en BEGINNER peut s'inscrire également dans les catégories LIMITED et OPEN. Dans ce cas, elle suit le règlement et le temps imparti dans ces catégories. Les concours se déroulent sur 2 manches. Dans chaque catégorie, OPEN et LIMITED, une finale est organisée pour les 10 meilleures équipes. Pour les finales, les compteurs sont remis à zéro. Les temps maximum autorisés pour les épreuves sont de :

- 70 secondes pour les OPEN.
- 90 secondes pour les LIMITED et BEGINNER.
- 70 secondes pour les finales OPEN et LIMITED.

La dotation en numéraire est appliquée sur les 3 premières équipes des deux finales. Le meilleur temps du concours toutes catégories confondues « BEST TIME » fera l'objet d'une dotation en numéraire.

°Epreuve de team penning. Elle comporte 3 catégories :

- La catégorie « Class-in-Class » regroupant les équipes de handicap OPEN et LIMITED.
- La catégorie YOUTH ouverte à tous les cavaliers ayant au maximum 16 ans dans l'année. Une équipe YOUTH peut s'inscrire également dans la catégorie « Class-in-Class ». Dans ce cas, elle suit le règlement et le temps imparti dans cette catégorie.
- La catégorie BEGINNER ouverte aux cavaliers de niveau de handicap 1 ou 2. Un règlement allégé est appliqué à cette catégorie.



Le déroulement du concours s'effectue en deux manches sans finale :

- 1ere manche, passage des équipes OPEN suivies des équipes LIMITED
- 2ème manche, passage des équipes LIMITED suivies des équipes OPEN.

Les temps maximums autorisés pour les épreuves sont de :

- 60 secondes pour les OPEN.
- 80 secondes pour les LIMITED, BEGINNER et YOUTH.

La dotation en numéraire est appliquée sur les 5 premières équipes du « Class-in-Class ». Un classement séparé des OPEN et des LIMITED est établi pour le classement du championnat annuel.

Le meilleur temps du concours toutes catégories confondues « BEST TIME » fera l'objet d'une dotation en numéraire.

°Epreuve de cattle penning. Elle comporte 3 catégories :

- La catégorie « Class-in-Class » regroupant les cavaliers de handicap OPEN et LIMITED. Un cavalier ayant un handicap lui permettant de concourir en LIMITED peut s'inscrire en OPEN et en LIMITED.

- La catégorie YOUTH ouverte à tous les cavaliers ayant au maximum 16 ans dans l'année. Un cavalier YOUTH peut s'inscrire également dans la « Class-in-Class ».

- La catégorie BEGINNER ouverte aux cavaliers de niveau de handicap 1 ou 2. Un règlement allégé est appliqué à cette catégorie. Un cavalier ayant un handicap lui permettant de concourir en BEGINNER peut s'inscrire également dans la « Class-in-Class ». Dans ce cas, il suit le règlement et le temps imparti dans cette catégorie.

Le déroulement du concours s'effectue en deux manches et une finale avec remise à zéro des compteurs.

- 1ere manche, passage des cavaliers OPEN suivis des cavaliers LIMITED.
- 2ème manche, passage des cavaliers LIMITED suivis des cavaliers OPEN.

Les temps maximums autorisés pour l'épreuve sont de :

- 50 secondes pour les OPEN.
- 60 secondes pour les LIMITED, YOUTH et BEGINNER.



Bétail Quantité à utiliser.

Les concours du championnat annuel Ranch sorting, Cattle penning/Team penning sont normalement effectués avec le cheptel suivant :

- 60 veaux pour un maximum de 70 équipes de Team penning
- 90 veaux jusqu'à 100 équipes de Team penning.

Sur des quantités d'engagements importants, des pauses sont planifiées pour reposer le bétail.

/ Assurance :

Les concurrents doivent obligatoirement être en possession d'une assurance responsabilité civile (RC) qui inclue la clause de garantie « risques de décès / invalidité permanente » et d'une assurance responsabilité civile équidé (RCPE) en cours de validité pour leur cheval. Une copie de ces assurances doit obligatoirement être remise au secrétariat avant le premier concours.

/ Licence : licence FFE compétition amateur est demandée.

/ Composition des équipes :

En team penning, une équipe est constituée des trois mêmes cavaliers tout au long du championnat. Un numéro lui est attribué lors de sa création. Un cavalier peut faire partie de plusieurs équipes. Une même équipe ne peut pas participer plus d'une fois dans la même classe.

En ranch sorting, une équipe est constituée des deux mêmes cavaliers tout au long du championnat. Un numéro lui est attribué lors de sa création. Un cavalier peut faire partie de plusieurs équipes. Une même équipe ne peut pas participer plus d'une fois dans la même classe.

Cas spécifique du nouveau cavalier. Dans le cas où un nouveau cavalier se présente pour son premier concours sans avoir pu constituer d'équipe, le comité d'organisation se charge de lui trouver un ou deux cavaliers d'expérience pour qu'il puisse engager une équipe sur l'une des deux disciplines par équipe du concours. Dans ce cas, les équipiers désignés n'ont pas à payer leur engagement dans cette équipe.



/ Méthode de calcul des handicaps cavaliers : *L'attribution d'un niveau de handicap permet de constituer une compétition homogène correspondant au niveau d'expérience des cavaliers et avant tout de permettre aux cavaliers débutants ou d'un niveau moyen (Beginner et Limited) d'être « protégés ». Le but étant de rendre les compétitions les plus équitables et conviviales possibles. Le niveau de handicap de l'année +1 est calculé en prenant en compte les résultats en compétition des cavaliers de ranch sorting de l'année écoulée.*

Définition des niveaux de handicap

- *BEGINNER niveau de handicap 1. Cavalier débutant en compétition officielle.*
- *ROOKIE niveau de handicap 2. Cavalier débutant expérimenté d'une année de niveau 1*
- *AMATEUR niveaux de handicap 3, 4, 5 et 6.*
- *PROFESSIONNEL niveau de handicap 7. Tous les cavaliers professionnels ou assimilés ayant un rôle de formateur, consultant ou entraîneur dans les disciplines de bétail.*

Hypothèses de calcul : - Un nouveau cavalier (non connu en compétition) se voit attribuer le niveau de handicap 1. Après son premier concours, le bureau confirme ce niveau ou en détermine un nouveau en regard des performances du cavalier.

- *Le niveau de handicap 1 n'est possible qu'une seule année de concours. Le cavalier passe automatiquement au niveau 2 l'année suivante.*

- *Le cavalier de niveau de handicap 2 passe au niveau de handicap 3 dès lors qu'il gagne des points sur l'année. Si ce n'est pas le cas, il reste à son niveau de handicap.*

- *Le cavalier de niveau de handicap 3 ne peut pas redescendre au niveau 2. En fonction des points engrangés, soit il reste à ce niveau, soit il monte au niveau 4.*

- *Le cavalier niveau de handicap 4 et 5 peut en fonction des points engrangés, rester à son niveau, monter d'un niveau ou descendre d'un niveau.*

- *Le cavalier de niveau de handicap 6 ne peut pas monter au niveau 7. En fonction des points engrangés, soit il reste à ce niveau, soit il redescend au niveau 5.*

- *Le niveau de handicap 7 est réservé aux professionnels ou assimilés.*

Méthode de calcul : Un classement est effectué sur chaque concours. Classements séparés OPEN – LIMITED année N-1 pour le calcul année N) Tous les concours sont pris en compte. Des points sont attribués à toutes les équipes classées. Les points sont inversement proportionnels à la quantité d'équipes engagées. Exemple : Sur un concours à 100 équipes,



80 équipes sont classées. (Les équipes n'ayant entrées aucune bête ne sont pas classées). Chacun des deux cavaliers de l'équipe classée première se voit attribuer 100 points, la seconde 99 points et ainsi de suite jusqu'à la quatre vingtième équipe où les deux cavaliers reçoivent 1 point. La somme des points de chaque cavalier est effectuée à la fin du championnat. Un classement par points et par niveau de handicap est alors établi. Une fois l'opération réalisée, les paramètres suivants sont pris en compte :

- Les cavaliers n'ayant engrangés aucun point dans l'année ne change pas de niveau de handicap.

- un pourcentage de "montée/descente" est appliqué en suivant les hypothèses de calcul définies précédemment. (Le conseil d'administration décide d'un pourcentage de "montée/descente" par niveau de handicap chaque année).

Pour le calcul des niveaux de handicap 2017, les pourcentages appliqués sont les suivants :

- Niveau de handicap 3 => 10% de montée en niveau 4.

- Niveau de handicap 4 => 10% de montée au niveau 5 et 10% de descente au niveau 3.

- Niveau de handicap 5 => 10% de montée au niveau 6 et 10% de descente au niveau 4.

- Niveau de handicap 6 => 10% de descente au niveau 5. Tout adhérent a la possibilité de demander, à son initiative, une modification de son pointage s'il estime que celui-ci ne correspond pas à son niveau (en plus ou en moins). Seul le bureau est habilité à modifier le pointage et en tout état de cause, ce pointage restera valable une fois modifié pour l'année en cours.

/ Jugement :

Pour chaque concours, il y aura au moins 1 juge principal et deux assesseurs. Réclamations. Les réclamations doivent être déposées le jour du concours. Aucune réclamation ne sera acceptée au-delà. En cas de réclamation une commission réunissant les juges, deux cavaliers consultants (tirés au sort avant l'épreuve) présent est créée. Elle analyse le bien fondé de celle-ci et décide de l'action à appliquer. Tout comportement antisportif, ou toute autre attitude incorrecte vis à vis des juges ou d'autres cavaliers, dans le geste ou la parole, sera sanctionné d'un avertissement ou d'autres sanctions pouvant aller jusqu'à la disqualification du fautif. En cas de récidive, le conseil se réserve le droit d'exclure un cavalier



de l'association. De même le conseil peut refuser un cavalier au sein de l'association au vu de ses agissements présents ou passés.

/ Points de règlement non stipulés

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 sera prise par la commission et immédiatement appliquée. Le règlement s'en trouverait ainsi modifié et complété.

REGLEMENT D'UN CONCOURS DE TEAM PENNING

1. Les concours se déroulent sur deux manches. Une finale peut être éventuellement organisée dans certaines classes.

Le temps alloué par manche est de

60 secondes (1:00min.) pour la catégorie OPEN,

80 secondes (1:20 min.) pour les LIMITED OPEN et YOUTH (Cavaliers jusqu' au 31 décembre de l'année de leur 16 ans), MINI YOUTH (Cavaliers jusqu' au 31 décembre de l'année de leur 12 ans)

90 secondes pour les BEGINNER.

2. Dans cette limite de temps, une équipe de trois cavaliers doit trier du troupeau et mettre en enclos trois bêtes identifiées d'un même numéro ou de même couleur de collier.

3. Le classement résulte du cumul sur les deux manches du nombre de bêtes mises dans l'enclos et des temps mis pour ce faire. Les équipes entrant six bêtes devancent les équipes entrant cinq bêtes qui devancent les équipes entrant quatre bêtes, etc....

4. L'équipe gagnante est celle qui réalise le meilleur temps.

Trois bêtes dans le Pen gagnent sur deux et deux bêtes dans le Pen l'emportent sur une seule.

La finale se joue sur deux manches et une finale. Pour déterminer le classement avant la finale, c'est le cumul du nombre de bêtes qui prévaut.

En cas d'égalité, c'est le temps cumulé des deux manches qui départage les concurrents.



Une équipe ayant entrée des bêtes dans les deux manches l'emporte sur une équipe qui a entré le même nombre de bêtes sur une seule manche.

En cas d'égalité totale sur les deux manches concernant les équipes classées 10ème et 11ème (même nombre de vaches, même temps) un passage supplémentaire est effectué par les deux équipes sur une seule bête tirée au sort (une bête différente par équipe).

C'est l'équipe qui effectue le meilleur temps qui est qualifiée pour la finale.

Dans l'éventualité d'une égalité parfaite (nombre de bêtes entrées, temps) pour l'une des trois premières places du concours dans une catégorie, une manche de départage est faite : le classement résulte du temps mis par chaque équipe concernée pour entrer un lot de bêtes tiré au sort dans le Pen.

5. En cas de force majeure (intempérie, terrain impraticable, etc..) le juge peut stopper temporairement ou définitivement le concours.

Dans ce dernier cas, le classement du concours résulte de celui de la manche complète qui a pu se dérouler.

6. Toutes les bêtes sont groupées dans la zone « Bétail » de l'arène avant que le chronomètre ne soit déclenché. Cette zone « Bétail » est délimitée par le début de la carrière (zone sans Pen) et la ligne de départ.

Les cavaliers sont hors de cette zone.

Le juge de ligne lève son drapeau pour signaler que les conditions requises sont remplies.

L'équipe en compétition a le numéro ou la couleur du collier des bêtes attribuées lorsque le juge de ligne abaisse son drapeau et ce dès que le nez du cheval du premier cavalier de l'équipe franchi la ligne de départ.

7. Les cavaliers entrent 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).

8. Si pour toute raison une équipe ne se présente pas après avoir été appelée, le numéro des bêtes qui leur avait été attribué par tirage au sort ne sera pas utilisé dans ce lot d'équipes.



9. Seul le juge a pouvoir de décision pour constater une anomalie sur un animal. (Sont concernées, les bêtes agressives, blessées ou au comportement anormal). Le constat d'une anomalie par le juge entraîne automatiquement l'arrêt du jeu et la réattribution d'un nouveau lot de bêtes à l'équipe en compétition. Si l'équipe constate une anomalie et demande d'arrêter le jeu, ceci se réalise à ses risques et périls : le temps continue à courir, seul le juge décide du bien fondé de la demande et permet un nouveau passage.

10. En cas de défense manifeste, dangereuse et répétée du cheval (ruade, cabrade, rétivité...), après un premier avertissement, le juge indique au concurrent qu'il ne peut continuer la manche avec le cheval incriminé.

Le concurrent doit alors quitter la carrière sans arrêter le temps ni disqualifier l'équipe.

Il n'a la possibilité de se présenter avec un autre cheval dans la manche suivante que sur décision vétérinaire.

11. La chute d'un cheval ou de son cavalier n'est pas éliminatoire et n'arrête pas le temps.

Cependant, toute tentative de travail par un cavalier à pied débouche automatiquement sur une disqualification de l'équipe pour la manche.

12. Chaque cavalier est responsable de son équipement.

Le bris d'une pièce d'équipement du cavalier en cours de passage ne provoque pas un nouveau départ.

Le temps n'est pas arrêté.

13. Il est défendu d'effrayer le bétail avec fouet, chapeau, corde, bâton, lasso, Romal, rênes, etc....

Seules les mains peuvent être frappées sur les chaps.

La sanction de toute action brutale sur le bétail ou sur les chevaux ainsi que pour toute conduite non sportive est un avertissement pour l'équipe.

Cet avertissement est automatiquement assorti d'une pénalité de temps de 10 secondes sur la manche.

Au second avertissement, l'équipe est disqualifiée.

Les avertissements sont cumulables sur le concours.



14. Si une bête sort de l'arène, en sautant ou en passant au travers des barrières, le juge, en fonction de la responsabilité des cavaliers lors de cet évènement, peut décider soit de disqualifier l'équipe pour brutalité, soit d'accorder un nouveau départ.

15. En cas de nouveau départ, celui-ci est donné à la fin de la manche.

Si pour ce nouveau départ, toutes les bêtes ont été utilisées, le juge et les responsables de la compétition déterminent les bêtes à utiliser.

Si plus d'un nouveau départ doit être effectué, les départs sont donnés dans l'ordre des évènements produits.

Si dans le bétail à réutiliser, des bêtes « Fraîches » peuvent être incorporées, un mixage des bêtes doit être effectué de façon à attribuer le même nombre de bêtes « Fraîches » à chaque équipe encore en compétition.

16. Si plus de 4 vaches sont simultanément au-delà de la limite de la zone de parage, l'équipe est jugée « Hors temps ».

Quelle que soit la partie du corps de la cinquième bête qui franchit la ligne.

Un avertissement sonore « 30 secondes » est indiqué à l'équipe en action 30 secondes avant la fin du temps imparti.

Dans l'éventualité où l'avertissement sonore « 30 secondes » n'a pas été donné, un nouveau départ peut être demandé par l'équipe.

Si l'équipe demande un nouveau départ, le troupeau est regroupé dans la zone « Bétail » et le départ est donné immédiatement en utilisant les mêmes bêtes que précédemment sans pénalité.

17. Il n'est toléré aucun mauvais numéro dans le Pen, l'intrusion d'un mauvais numéro entraîne un « No time » pour l'équipe.

18. Pour demander l'arrêt du temps, il faut que les trois cavaliers de l'équipe soient à cheval, dans la zone du Pen.

Il est impératif qu'une partie du cheval franchisse la porte du Pen pour demander l'arrêt du temps.

Le juge de ligne constate et valide l'arrêt à l'instant où le cavalier lève la main.



Il est précisé qu'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 doit sanctionner d'un « No time » l'équipe fautive).

L'équipe qui demande l'arrêt du chronomètre avec une vache d'un mauvais numéro dans l'enclos ou hors de la zone « Bétail » est jugée « No time ».

Ce n'est pas une disqualification, un tel cas entraîne un score de « 0 » bêtes avec le temps maximum autorisé dans la classe d'engagement de l'équipe.

19. Une équipe peut demander l'arrêt du temps avec une ou deux bêtes du bon numéro dans le Pen.

20. La disqualification d'un membre de l'équipe pour comportement antisportif, disqualifie l'équipe entière et le cavalier pour l'ensemble de ses équipes sur le concours.

Si le cavalier disqualifié participe à d'autres équipes, elles peuvent toutefois faire le choix de faire leurs GO à deux.

Si par contre, un cavalier est disqualifié au motif de deux avertissements pour contacts non violents et / ou non volontaires sur le bétail, son équipe est disqualifiée du concours mais ce cavalier peut cependant prendre le départ avec ses autres équipes sur le concours.

21. Les numéros doivent faire 15,5 centimètres de haut et les colliers de couleur au minimum 15,5 centimètres de large.

Les numéros doivent être appliqués sur les deux côtés de l'animal, en haut de chaque côté du milieu du dos entre l'épaule et la hanche.

Les numéros et les couleurs sont tirés au sort par le juge et les responsables avant la compétition.

22. Si un numéro ou une couleur de collier déjà utilisé dans le même lot de bêtes est attribué à une équipe, un nouveau départ est immédiatement donné en utilisant le bon numéro ou couleur de collier dans ce même lot de bêtes.

L'erreur étant découverte après que le troupeau soit sorti de l'arène, le nouveau départ est donné à la fin de la manche avec le même troupeau.

23. Le nombre minimum de bêtes dans un troupeau est de 30.

Se reporter à l'article VII du règlement intérieur pour le calcul du volume total de bêtes en fonction des équipes engagées.



Le maximum possible dans un lot est de 45 bêtes. Toutes les bêtes dans un même lot doivent être numérotées par groupe de trois.

a) Trois bêtes numérotées à l'identique doivent être attribuées par équipe à chaque départ d'équipe.

b) Les mêmes séries de numéros de bêtes devront être utilisées dans chaque troupeau.

c) Dans l'éventualité où, lors du passage d'une équipe, il est découvert des bêtes d'un même lot possédant plus ou moins de trois numéros identiques, l'équipe bénéficie d'un nouveau départ à la fin de la manche.

Les temps pour toutes les autres équipes de ce lot restent inchangés.

d) Le bétail ne peut pas être réutilisé à l'intérieur d'un même lot excepté comme spécifié dans la règle ci-dessus pour un nouveau départ.

24. Deux juges avec drapeaux sont nécessaires : un à l'entrée du Pen et l'autre à la ligne de départ.

Il doit y avoir au moins deux chronométreurs.

Le premier chronométreur est l'officiel.

Le recours au second résulte d'une erreur ou d'un problème matériel pour le premier.

Un seul chronométreur est nécessaire si utilisation de Buzzers.

La ligne de départ est signalée par des marques localisées sur chaque côté de l'arène et doivent être facilement repérables par le juge de ligne et les concurrents.

25. Équipement du cheval : Tous les mors western usuels sont autorisés, Snaffle bit, Bosal, Meroth, etc., ainsi que les rênes fermées.

Les embouchures aux canons vrillés (twistés) ne sont pas autorisées.

Leur utilisation entraîne une disqualification.

Aucune blessure n'étant tolérée, le juge est en droit de faire des contrôles au hasard.

26. Équipement du cavalier : Jeans, Chemise à manches longues boutonnées, chapeau western, bottes western.

Le Poncho n'est pas autorisé.



Les cavaliers dont la tenue est non conforme ne sont pas autorisés à entrer dans la carrière.

Cette règle est valable pour la détente (Warm-up) avant la compétition et pour la compétition.

Le port du casque à la place du chapeau est autorisé à tout cavalier.

Il est recommandé pour les YOUTH et obligatoire pour les MINI YOUTH.

La perte du chapeau n'est pas pénalisée.

Les concurrents qui appartiennent à d'autres cultures d'équitation de travail doivent obligatoirement se présenter dans le costume traditionnel correspondant à celle-ci.

Le harnachement de leurs chevaux est conforme à la monte traditionnelle correspondante.

Tous les concurrents doivent être équipés pour la compétition une heure avant le début de celle-ci.

En cas de mauvais temps, le juge peut assouplir ces règles et permettre le port de vestes, imperméables.

27. Aucune discussion avec le juge n'est permise durant le déroulement de la compétition.

Il doit recueillir les réclamations potentielles et les analyser pour déterminer leurs légitimités.

Il est alors le seul habilité à transmettre la réclamation au juge.

Les réclamations se réalisent lors des opérations de changement de troupeau ou de fin de manche.

Le non-respect de ceci donne le droit au juge de faire sortir la personne du local.

28. Le responsable de la manifestation doit veiller à ce que le bétail ne soit pas dérangé.

La clôture de l'arène côté bétail doit être opacifiée.

Les aides extérieures ne sont pas autorisées. (Coaching, indication des bêtes, etc.).

La zone de tri doit être interdite d'accès aux spectateurs pour éviter toutes indications sur le positionnement des bêtes du bon numéro.



29. Un cheval malade ou blessé ne peut prendre part à la compétition.

30. Toutes les manches d'un concours pour un cavalier (Cattle) ou une équipe donnée (Team penning) doivent être effectuées avec la même monture sauf cas exceptionnel d'ordre vétérinaire.

31. Il est interdit d'adresser la parole au juge pendant la manifestation sportive.

En cas de non-respect, le juge peut exclure la personne des lieux ou disqualifier le cavalier.

32. Pour une équipe inscrite dans la classe BEGINNER il n'y a pas de disqualification.

Elle bénéficie donc du temps maximum alloué. L'arrêt du temps doit s'effectuer en respectant le règlement général.

33. 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.

REGLEMENT D'UN CONCOURS DE CATTLE PENNING

1. Les concours se déroulent en deux manches et une finale. Le temps alloué par manche est de 50 secondes (0:50 min.) pour toutes les OPEN et de 60 secondes (1:00 min.) pour les autres catégories.

2. Dans cette limite de temps, un cavalier doit trier du troupeau et mettre en enclos une bête identifiée par un collier numéroté ou coloré

3. Le classement final résulte du cumul sur les deux manches et la finale, du nombre de bêtes entrées et des temps mis pour ce faire. Dans l'éventualité d'une égalité pour l'une des trois premières places, chaque cavalier ex-æquo aura à entrer une bête numérotée. Le classement résultant de la rapidité de ces cavaliers pour entrer leur bête supplémentaire.

4. En cas de force majeure (intempérie, terrain impraticable, ...) le juge peut stopper temporairement ou définitivement le concours.

Dans ce dernier cas, le classement du concours résulte de celui de la manche complète qui a pu se dérouler.



5. Le cavalier entre dans l'arène dès l'appel de son nom.

Le troisième appel du cavalier sans succès entraîne la disqualification de celui-ci 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).

6. Si pour toute raison un cavalier ne se présente pas après avoir été appelé, le numéro de bête qui lui avait été attribué ne sera pas utilisé dans ce lot afin d'éviter de changer l'ordre de passage pour les autres concurrents.

7. Avant que le départ du passage ne soit donné, toutes les bêtes sont groupées dans la zone «Bétail ».

Cette zone est délimitée par le début de la carrière et la ligne de départ. Le cavalier est hors de la zone «Bétail ».

Le juge de ligne lève son drapeau pour signaler que les conditions requises sont remplies.

8. Le numéro ou la couleur du collier attribué sont annoncés dès que le nez du cheval franchit la ligne de départ.

Ceci est signalé par le juge de ligne qui abaisse son drapeau.

9. Un avertissement sonore "30 secondes" doit être indiqué au cavalier en action 30 secondes avant la fin du temps imparti.

Si l'avertissement sonore «30 secondes » n'a pas été donné, le cavalier peut demander un nouveau départ.

10. Seul le juge a pouvoir de décision pour constater une anomalie sur un animal. (Sont concernées, les bêtes agressives, blessées ou au comportement anormal).

Le constat d'une anomalie par le juge entraîne automatiquement l'arrêt du jeu et la réattribution d'une nouvelle bête au cavalier en compétition.

Si le cavalier constate une anomalie et demande d'arrêter le jeu, ceci se réalise à ses risques et périls : le temps continue à courir, seul le juge décide du bien-fondé de la demande et permet un nouveau passage.

11. En cas de défense manifeste, dangereuse et répétée du cheval (ruade, cabrade, rétivité...), après un premier avertissement, le juge indique au concurrent qu'il ne peut continuer la manche avec le cheval incriminé.



Le concurrent doit alors quitter la carrière.

Il n'a la possibilité de se présenter avec un autre cheval dans la manche suivante que sur décision vétérinaire.

12. La chute d'un cheval ou de son cavalier n'est pas éliminatoire et n'arrête pas le temps.

Cependant, toute tentative de travail par un cavalier à pied débouche automatiquement sur sa disqualification pour la manche.

13. Le cavalier est responsable de son équipement.

Le bris d'une pièce d'équipement du cavalier en cours de passage ne provoque pas un nouveau départ.

Le temps n'est pas arrêté.

14. Il est défendu d'effrayer le bétail avec fouet, chapeau, corde, bâton, lasso, Romal, rênes, etc....

Les « Romals » ou les rênes ne peuvent pas être agités ou frappés sur les « Chaps », seules les mains peuvent être frappées sur les « Chaps ».

15. La sanction de toute action brutale sur le bétail ou sur les chevaux ainsi que pour toute conduite non sportive est un avertissement.

Cet avertissement est automatiquement assorti d'une pénalité de temps de 10 secondes sur la manche. Au second avertissement, le cavalier est disqualifié.

Les avertissements sont cumulables sur le concours.

16. Si une bête sort de l'arène, en sautant ou en passant au travers des barrières de l'arène, le juge, en fonction de la responsabilité du cavalier dans la survenance de l'évènement, peut décider soit de le disqualifier pour brutalité, soit accorder un nouveau départ.

17. En cas de nouveau départ, celui-ci est donné à la fin de la manche.

Si pour ce nouveau départ, toutes les bêtes ont été utilisées, le juge et les responsables de la compétition déterminent les bêtes à utiliser.

Si plus d'un nouveau départ doit être effectué, les départs sont donnés dans l'ordre des évènements produits.



Si dans le bétail à réutiliser, des bêtes « Fraîches » peuvent être incorporées, un mixage des bêtes doit être effectué de façon à attribuer le même nombre de bêtes « Fraîches » à chaque équipe encore en compétition.

18. Si plus de 4 vaches sont simultanément au-delà de la limite de la zone «Bétail », le cavalier est jugé « Hors temps ».

Qu'elle que soit la partie du corps de la cinquième bête qui franchit la ligne.

19. Un avertissement sonore « 30 secondes » est indiqué au cavalier en action 30 secondes avant la fin du temps imparti.

Dans l'éventualité où l'avertissement sonore « 30 secondes » n'a pas été donné, un nouveau départ peut être demandé par le concurrent.

Si un nouveau départ est demandé, le troupeau est regroupé dans la zone « Bétail » et le départ est donné immédiatement en utilisant les mêmes bêtes que précédemment sans pénalité.

20. Il n'est toléré aucun mauvais numéro dans le Pen, l'intrusion d'un mauvais numéro entraîne un « NO TIME ».

Le juge de ligne constate et valide l'arrêt à l'instant où le cavalier lève la main.

Il est précisé qu'aucune limite n'est constatée à l'entrée dans le Pen, seule la pression sera jugée (le juge apprécie l'importance de la pression exercée dans le Pen et devra sanctionnée d'un « No time » le cavalier fautif).

Il est impératif qu'une partie du cheval franchisse la porte du Pen pour demander l'arrêt du temps.

21. Le concurrent qui demande l'arrêt du chronomètre avec une vache d'un mauvais numéro dans le Pen est jugé « NO TIME ».

A l'arrêt du temps, une pénalité de 10 secondes est donnée pour chaque bête hors de la zone « Bétail ».

22. Les numéros devront faire 15,5 centimètres de haut et les colliers de couleur au minimum 15,5 centimètres de large.

Les numéros doivent être appliqués sur les deux côtés de l'animal, en haut de chaque côté du milieu du dos entre l'épaule et la hanche.



Les numéros et les couleurs sont tirés au sort par le juge et les responsables avant la compétition

23. Le nombre optimum de bêtes dans un troupeau est 20.

Le maximum possible est de 25 et le minimum de 10 même si la compétition comporte moins de dix cavaliers.

Toutes les bêtes doivent être repérées par un numéro et la couleur de leur collier.

24. Il doit toujours y avoir les mêmes numéros de bêtes dans chaque lot utilisé dans une manche.

25. Deux juges avec drapeaux sont nécessaires : un à l'entrée du Pen et l'autre à la ligne de départ.

Il doit y avoir au moins deux chronomètres. Le premier chronométré est l'officiel. Le recours au second résulte d'une erreur ou d'un problème matériel pour le premier. Un seul chronométré est nécessaire si utilisation de Buzzers.

La ligne de départ est signalée par des marques localisées sur chaque côté de l'arène et doivent être facilement repérables par le juge de ligne et les concurrents.

26. Équipement du cheval : tous les mors western usuels sont autorisés, Snaffle bit, Bosal, Meroth, etc., ainsi que les rênes fermées.

Les embouchures aux canons vrillés (twistés) ne sont pas autorisées.

Leur utilisation entraîne une disqualification. Aucune blessure n'étant tolérée, le juge est en droit de faire des contrôles au hasard.

27. Équipement du cavalier : Jeans, Chemise à manches longues boutonnées, chapeau western, bottes western.

Le Poncho n'est pas autorisé.

Les cavaliers dont la tenue est non conforme ne sont pas autorisés à entrer dans la carrière.

Cette règle est valable pour la détente (Warm-up) avant la compétition et pour la compétition.

La perte du chapeau n'est pas pénalisée.



Les concurrents qui appartiennent à d'autres cultures d'équitation de travail doivent obligatoirement se présenter dans le costume traditionnel correspondant à celle-ci.

Le harnachement de leurs chevaux est conforme à la monte traditionnelle correspondante.

Tous les concurrents doivent être équipés pour la compétition une heure avant le début de celle-ci.

En cas de mauvais temps, le juge peut assouplir ces règles et permettre le port de vestes, imperméables.

28. Aucune discussion avec le juge n'est permise durant le déroulement de la compétition.

Pour le championnat de France, avant le début de la compétition, un responsable « Réclamation » est nommé par zone. I

I doit recueillir les réclamations potentielles et les analyser pour déterminer leurs légitimités.

Il est alors le seul habilité à transmettre la réclamation au juge.

Les réclamations se réalisent lors des opérations de changement de troupeau ou de fin de manche.

Le non respect de ceci donne le droit au juge de faire sortir la personne du local.

29. Le responsable de la manifestation doit veiller à ce que le bétail ne soit pas dérangé.

La clôture de l'arène côté bétail doit être opacifiée.

Les aides extérieures ne sont pas autorisées. (Coaching, indication des bêtes, etc.).

La zone de tri doit être interdite d'accès aux spectateurs pour éviter toutes indications sur le positionnement des bêtes du bon numéro.

30. Un cheval malade ou blessé ne peut prendre part à la compétition.

31. Les tenues d'autres cultures d'équitation de travail (Camargue, espagnole, portugaise, etc.) sont autorisées dans la mesure où elles sont en adéquation avec l'équipement du cheval.

32. Toutes les manches d'un concours pour un cavalier doivent être effectuées avec la même monture sauf cas exceptionnel d'ordre vétérinaire.



33. Pour un cavalier inscrit dans la classe BEGINNER il n'y a pas de disqualification possible.

Il bénéficie donc du temps maximum alloué.

L'arrêt du temps doit s'effectuer en respectant le règlement général.

34. 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.

REGLEMENT D'UN CONCOURS DE RANCH SORTING

1. Principe.

Le Ranch sorting s'exécute entre deux enclos circulaires (Pens). 10 têtes de bétail numérotées de 0-9 et deux sans numéro constituent un troupeau total de 12 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.

La finale est constituée des dix meilleures équipes au cumul des deux manches, excepté la classe BEGINNER.

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 la somme des handicaps des deux cavaliers de l'équipe inscrite :

OPEN : 1 minute et 10 secondes (70 secondes)

LIMITED OPEN et BEGINNER : 1 minute et 30 secondes (90 secondes)

Le temps de la finale est fixé à 1.10 minute (70 secondes) pour toutes les équipes.

4. Bétail.

Les têtes de bétail doivent être identifiées (à l'exception de deux) 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.

Les bêtes sans numéro ne doivent pas être triées.

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.

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 une ou les deux bêtes numérotées passent dans la mouvance de la 10^{ième} 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.

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 ».

Nota : Pour une classe BEGINNER, les deux points définis ci-dessus ne sont pas éliminatoires.

Dans ces deux cas les cavaliers doivent remettre les bêtes dans la zone de départ et recommencer leur tri depuis la première bête.

Quoi qu'il arrive ils sont assurés du maximum de temps alloué.

- 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.

- Il est interdit de présenter deux fois la même équipe (deux mêmes cavaliers).

- 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. Équipement

Est autorisé l'équipement usuel de tout sport d'équitation western.

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.



Concours subventionnés par le CRE :

- > effectuer une remise des prix à l'effigie du CRE avec la présence d'un membre, au-moins, du Comité Directeur, le cas échéant, du président de la commission.
- > mentionner le lien vers le formulaire de satisfaction dans les informations utiles de sa DUC : https://www.cre-corse.fr/forms/Formulaire-de-satisfaction-en-ligne_f3.html
- > mentionner le CRE dans le programme (épreuve CRE).
- > respecter le protocole sanitaire en vigueur (COVID-19).

Concours labellisés CirR :

- > effectuer une remise des prix à l'effigie du CRE avec la présence d'un membre, au-moins, du Comité Directeur, le cas échéant, du président de la commission.

Les coupes, plaques et flots doivent porter la mention Circuit Régional Corse.

- > mentionner le lien vers le formulaire de satisfaction dans les informations utiles de sa DUC : https://www.cre-corse.fr/forms/Formulaire-de-satisfaction-en-ligne_f3.html
- > mentionner les partenaires dans les programmes (ex : épreuve Corsicatours)
- > apposer l'intégralité des banderoles partenaires en bordure de carrière : Collectivité de Corse, Corsicatours, CRE, FFE, etc. Les lieux de retrait et restitution vous seront communiqués par le CRE.
- > médiatiser son concours en mettant en avant les partenaires via les réseaux sociaux, presse, et.
- > prendre en compte la charte des engagements co-responsables.
- > utiliser les brassards mis à disposition par la commission pour identifier le vainqueur provisoire du Circuit Régional.
- > respecter le protocole sanitaire en vigueur (COVID-19).



TOUT CONCOURS NE RESPECTANT PAS LES OBLIGATIONS QUI LUI INCOMBENT NE POURRA PRÉTENDRE À L'AIDE FINANCIÈRE DU CRE

> « Les concours inscrits au calendrier peuvent prétendre à une aide financière du CRE à condition de fournir les justificatifs des dépenses liées à l'organisation et d'en faire la demande par mail auprès du CRE avant la fin de l'exercice comptable (1er sept./31 août) ».

> « Les résultats des Championnats Régionaux et des Finales Coupe de Corse doivent être transmis au CRE dès le lendemain de la manifestation au plus tard ».



Budget commission western

Concours	Championnats régionaux	Stages
500 €	1200 €	2000 €

Ventilations des aides à l'organisation des concours 2025

Dates	Organisateur	Catégorie	Montant
12 & 13 Avril 2025	AETC	CONCOURS CLUB ET AMATEUR	500 €
17 & 18 Mai 2025	AETC	CONCOURS CLUB ET AMATEUR	1200 €

Les justificatifs de dépenses liés à l'organisation des manifestations doivent nous être transmis au plus tard 30 jours après pour prétendre à l'aide au concours allouée par le CRE.



Le règlement est validé par le comité directeur du : **23 NOVEMBRE 2021**

Par les membres de la commission /

Floriane de Bermond (président)	Signature
Claire Duval (Cavalier amateur)	Signature
Dominique Lucchini	Signature



Charte des Commissions

1. Les commissions sont ouvertes une fois par an à toute personne licenciée en Corse (cavalier, officiel de compétition, dirigeant, enseignant, etc) impliquée et souhaitant s'investir dans une discipline. Les demandes doivent être formulées auprès du CRE en réponse à l'appel à candidature lancé avant le 1^{er} septembre de chaque année. Les candidatures sont soumises au vote de la commission en place puis approuvées par le Comité Directeur.
2. Les membres de la commission s'engagent à respecter et à faire respecter le règlement établi par eux même. Le règlement de la commission étant encadré par le règlement fédéral de la discipline.
3. Les membres de la commission s'engagent à travailler pour le bien de la discipline et non pour leur intérêt personnel.
4. Les membres de la commission doivent être actifs et s'engagent à être présents à une majorité des réunions. Tout membre de la commission qui aura sans excuse reconnue valable, manqué à trois séances consécutives perdra ipso facto sa qualité de membre de la commission après vote de la commission et validation du le Comité Directeur. Par ailleurs, la commission se réserve le droit de référer au Comité Directeur la demande d'exclusion de l'un de ses membres en cas de non-respect de cette charte.
5. Les membres de la commission s'engagent à rester ouverts aux discussions. Tout point litigieux sera voté et accepté à la majorité. La voix du président de séance est, dans tous les cas, prépondérante en cas de partage des voix.
6. Les membres de la commission resteront respectueux de la Commission, de son Comité et de sa Fédération.
7. Les membres de la commission doivent être impartiaux et veiller à éviter tout conflit d'intérêts. La commission a pour but de faire évoluer la discipline, toutes les opinions ou convictions hors du sujet équestre ne sauraient être exprimées lors des réunions.
8. Les membres de la commission exercent leur mandat dans le respect des principes déontologiques consacrés par la présente Charte
9. Tout membre souhaitant quitter sa commission doit en informer le Président de sa commission ainsi que le Président du CRE par écrit.
10. La présente Charte se doit d'être retournée au CRE signée, précédée de la mention lu et approuvé, par chaque membre entrant ou renouvelé dans une commission.