

## RÈGLEMENTS RANCH TRAIL - 2021

Cette classe devrait tester la capacité du cheval à faire face à un ensemble d'obstacles généralement rencontrés au cours des travaux quotidiens dans un ranch. L'équipe cheval/cavalier est jugée sur la justesse, l'efficacité et la précision du parcours avec laquelle les obstacles sont traversés, ainsi que sur l'attitude et le comportement du cheval. L'accent est mis sur l'identification d'un cheval bien dressé, réactif, et qui peut naviguer correctement à travers les obstacles du parcours. Le cheval de ranch trail idéal doit avoir une apparence naturelle de cheval de ranch de la tête à la queue dans chaque manœuvre.

### Exigences/ procédures :

Le parcours de ranch trail comprendra pas moins de six (6) et pas plus de neuf (9) obstacles. Il est obligatoire que le cheval exécute des trois allures (pas, trot et galop) pendant le parcours. Le pas est noté indépendamment de l'obstacle qui le précède ou lui succède. Le trot doit être demandé à au moins 35 pieds de l'obstacle à venir. Quant au galop, il doit être demandé à au moins de 50 pieds de l'obstacle à venir. Des précautions doivent être prises pour éviter de mettre en place des obstacles qui peuvent être dangereux pour le cheval ou le cavalier. Le parcours doit être conçu en utilisant les obstacles et manœuvres obligatoires plus les obstacles optionnels. La combinaison de deux ou plusieurs obstacles est acceptable.

### Obstacles interdits :

Des obstacles d'eau à fond lisse, bâches, tuyau en pvc utilisé pour sauter ou marcher, pneus, ponts basculants et des bûches élevées.

### Obstacles et manœuvres obligatoires :

1. Traverser des obstacles au sol (généralement des billots). Le pas, le trot ou le galop peuvent être utilisés.
  - Marchez sur un maximum de cinq billots ne dépassant pas 10 pouces de haut et espacés entre 26 et 30 pouces. La formation peut être droite, courbé, en zigzag ou élevé.

- Trottez sur un maximum de cinq billots ne dépassant pas 10 pouces de haut et espacées entre 36 et 42 pouces. La formation peut être droite, courbé, en zigzag ou élevé.
  - Galopez sur un maximum de cinq billots ne dépassant pas 10 pouces de haut et espacées entre 6 et 7 pieds. La formation peut être droite, courbé, en zigzag ou élevé.
2. Ouverture, passage et fermeture d'une barrière (pas en corde).
  3. Montez sur un pont en bois au pas seulement.
  4. Obstacles de recul : ils doivent être espacés d'au moins 28 pouces. S'ils sont élevés, un espacement de 30 pouces est requis. Un parcours en L, V, U ou droit ou de forme similaire ne peut pas être élevé de plus de 24 pouces.
  5. Obstacles de pas de côté; tout objet sécuritaire et de n'importe quelle longueur peut être utilisé pour démontrer la réactivité du cheval aux signaux des jambes. Les obstacles latéraux surélevés ne doivent pas dépasser 12 pouces.

### Obstacles optionnels :

Des obstacles facultatifs peuvent être utilisés à conditions qu'ils puissent être trouvés dans le travail quotidien d'un ranch. Les obstacles facultatifs comportent, mais ne sont pas limités à :

- Un saut qui n'est pas plus haut que 25 pouces. La tenue de la corne de selle est autorisée pour cet obstacle.
- Transporter un objet d'une partie de l'arène à une autre.
- Retirer et replacer des objets de la boîte aux lettres.
- Slalom au trot avec un espace minimum de 6 pieds entre les cônes.
- Rentrer et sortir d'un obstacle.
- Mettre ou retirer un manteau
- Ouvrir une barrière à pied
- Marcher dans un obstacle d'eau
- Prendre les pieds du cheval
- Groundtie (attache au sol)
- Trotter à pied avec le cheval

### Pointages et pénalités :

Tous les parcours commencent dès l'entrée dans l'arène et toute infraction est sujette à des pénalités à ce moment-là. Le cavalier a la possibilité d'éliminer n'importe quel obstacle, mais cela se traduira par un off-pattern (OP) et l'équipe cheval/cavalier doit être classée après ceux qui ont exécuté le parcours

correctement. Le crédit est accordé aux équipes de chevaux / cavaliers qui négocient correctement et efficacement les obstacles. Les chevaux devraient être reconnus pour leur attention aux obstacles et leur capacité à naviguer tout au long du parcours lorsque les obstacles le justifient, tout en répondant volontairement aux signaux du cavalier sur des obstacles plus difficiles. La qualité du mouvement et la cadence doivent être considérées comme faisant partie du score de manœuvre de l'obstacle. Les évaluations de manœuvres et les demandes de pénalités doivent être déterminées indépendamment. Les pénalités suivantes seront appliquées à chaque occurrence et seront déduites du score final;

**1 point :**

- Over-bridled (par manœuvre)
- Out of frame (par manœuvre)
- Mauvais pied ou bris d'allure au pas ou au trot pour deux foulées ou moins
- Chaque coup ou marcher sur un billot, faire tomber un cône ou autres composantes de l'obstacle
- Nombre de foulées incorrect, si spécifié
- Manquer ou ne pas entrer dans l'espace requis
- Un à deux pas l'attache au sol (ground tie) et à la monte ou descente du cheval (mount / dismount) sauf si le cheval se balance.
- Deux antérieurs ou deux postérieurs dans un intervalle ou espace pour une foulée unique soit au pas ou au trot
- Division de la foulée lors du franchissement d'une perche au galop (antérieur et postérieur ne touchent pas le sol dans le même intervalle entre deux perches)

**3 points :**

- Mauvais pied ou désuni
- Rênes trop longues par manœuvre
- Bris d'allure au pas ou au trot pour plus de 2 foulées
- Bris d'allure au galop, sauf pour corriger un mauvais pied
- Trois à quatre pas à l'attache au sol (ground tie) et à la monte ou descente du cheval (mount / dismount).

**5 points :**

- Utilisation des éperons en avant de la sangle principale
- Désobéissance flagrante
- Utilisation de l'une ou l'autre des mains pour susciter crainte ou récompense
- Échapper un imperméable ou un objet à transporter d'un point à un autre du parcours
- Premier ou deuxième refus d'exécution cumulatif

- Échapper ou relâcher la porte ou la corde de la barrière
- Cinq foulées ou plus à l'attache au sol (ground tie) et à la monte ou descente du cheval (mount / dismount).
- Sortir des limites d'un obstacle, tomber ou sauter d'un obstacle dès que le cheval s'y engagé

### **10 points**

- Apparence et allure du cheval artificielle et non naturelle (la queue du cheval est constamment portée de manière artificielle dans chaque manœuvre)

### **Off -pattern : le concurrent doit être classé derrière tous les autres concurrents qui ont exécuté correctement toutes les manœuvres**

- Ne complète pas une manœuvre
- Troisième refus d'exécution cumulatif
- Rajouter ou éliminer une manœuvre
- Désobéissance flagrante
- Fait l'usage de ses deux mains (excepté dans les catégories approuvées), met plus d'un doigt entre les rênes ou un doigt quelconque entre les rênes d'un romal (à l'exception de la monte autorisée avec un mors à filet et bosal à deux mains)
- Ne pas ouvrir, fermer la barrière complètement.

### **Disqualification**

- Boiterie
- Abus du cheval dans le manège
- Utilisation d'équipement illégal
- Sortir du parcours
- Conduite irrespectueuse ou disgracieuse du concurrent
- Chute au sol du cheval ou du concurrent

### **Équipement**

- L'équipement doit correspondre à une bonne tenue de travail. L'argenterie excessive sur la selle et la bride n'est pas recommandée.
- L'extension de queue est interdite.
- Les guêtres et autres formes de protection des membres sont autorisées.