



4ème Championnat Suisse de Ranch Roping 2020

Adresse	Ranch Little Wood Route de la Faye 22 1782 Formangueires
Date	03 octobre 2020 Le concours se déroule dans le manège en sable
Horaire	9h00 : 1er passage 2ème passage après le repas de midi. 17h30 environ : Finale Remise des prix pendant l'apéro des cavaliers.
Juge	Alexandre Valet, Maules
Inscription	Formulaires disponibles sur ranchlittlewood.ch et www.avalet.ch Les inscriptions sont enregistrées selon leur ordre d'arrivée et sont enregistrées seulement après avoir été payées. En cas de d'empêchement, l'inscription n'est pas remboursée.
Délai D'inscription	19 septembre 2020
Paiement	65 CHF - L'inscription est prise en compte lorsqu'elle est payée. Coordonnées bancaires pour le paiement : <i>Carolane Morand, Rte des Noyers 36, 1782 Formangueires</i> IBAN : CH86 0076 8300 1311 1380 3 Banque Cantonale de Fribourg, 1701 Fribourg

Assurances

L'assurance (incl. Risques de manifestation équestre) est de la responsabilité des participants.
L'organisateur décline toutes responsabilités en cas d'accident.

Boxes

Plusieurs boxes sont mis à disposition.
Coûts CHF 20.- / jour (foin et paille inclus).

Le champ utilisé pour parquer les vans et camions peut également être utilisé comme place de camping et comme paddock pour les chevaux.

Notre but est d'organiser un concours dans la bonne humeur, le fair-play entre participants et le respect des animaux.

Le travail de Ranch au lasso avec les chevaux et les bovins est mis en lumière et nous attendons une prestation dans le calme et sous contrôle de la part des cavaliers.

Nous nous réjouissons d'accueillir de nombreux participants !

Ranch Little Wood et Annik & Alexandre Valet



Annik & Alexandre Valet
Maréchalerie & Débourage
www.avalet.ch

Déroulement de la compétition

1^{er} passage "Show Your Fancy Skills"

Temps imparti : 8 minutes

- Les 4 lancers mentionnés ci-dessous doivent être effectués dans l'ordre sur du bétail vivant et avec un honda breakaway.
 - Il y a 2 tentatives par lancer, après quoi il faut passer au lancer suivant.
 - Si le premier lancer n'est pas valable et le deuxième l'est, une pénalité est attribuée par nouvelle tentative.
 - Si le roper abandonne un lancer et passe au suivant, il doit le signaler clairement au juge. Il ne peut plus y revenir par la suite.
 - Il peut y avoir deux aides sur place.
 - Le lancer n'est pas annoncé.
 - Une fois le temps imparti écoulé, l'épreuve est terminée et le total des points obtenus est comptabilisé.
 - L'attribution des points se fait d'après la liste des points attribués à chaque lancer (cf. liste en anglais ci-après).
- Headshot : Overhand, Sidearm, Sidearm Open ou Offside – veau désigné.
- Headshot : Houlihan ou Backhand Backward/Forward, Falling Skirt – veau à choix.
- Headshot : libre – veau désigné.
- Hipshot/Heelshot : libre – veau à choix.

2^{ème} passage "Get The Job Done"

Temps imparti : 5 minutes

- Chaque lancer réussi donne 3 points, peu importe le lancer.
- Chaque lancer raté résulte en 1 point de pénalité.
- Libre choix des veaux; chaque veau doit être attrapé qu'une fois.
- Après 10 veaux attrapés, le temps est arrêté.
- Il n'y a pas d'aide sur place; le roper doit travailler le bétail tout seul et se créer lui-même ses propres opportunités.
- Les mêmes règles générales que pour le 1er passage sont valables.

3. Finale

Temps imparti : 5 minutes

- Même tâche que lors du 1er passage, mais sans aide.
- Tâche individuelle.

Règlement

Les cavaliers de toutes les nationalités peuvent prendre le départ. Il y a un classement en commun et un classement pour le championnat Suisse

- Le classement pour le championnat suisse comprend seulement les participants avec la nationalité suisse.
- Tenue western exigée avec un chapeau ou une bombe.
- L'organisateur ne met pas de chevaux à disposition.

Roping

Durant chaque passage, le cavalier n'a le droit qu'à un seul lasso

- Le lasso doit se terminer par un honda breakaway approprié.
- Le breakaway doit être déclenché avec le dally.
- La boucle du lasso doit attraper le cou du veau uniquement, sans membre (1 patte attrapée = 1 point de pénalité; 2 pattes attrapées = 0 point, c'est-à-dire le lancer ne compte pas).

Le lancer ne compte pas lorsque:

- Seules les cornes sont attrapées.
- Le ventre seulement est attrapé (belly shot).
- Le cavalier perd tout son lasso (tous ses coils) durant ou immédiatement après son lancer.

Lors des lancers au niveau des hanches, le lasso doit passer sur la croupe et devant les postérieurs, de façon à ce que le veau mette les pattes dans la boucle formée par le lasso lorsqu'il avance. Les deux pattes doivent être attrapées pour que le lancer compte.

Lors du 1er passage, le cavalier peut se faire aider de deux personnes (à cheval). Le cavalier choisit lui-même ces deux personnes.

Lors du 2^{ème} passage et de la finale, le cavalier n'a pas le droit à une aide extérieure.

Equitation

Le horsemanship et le stockmanship tiennent la place d'honneur dans cette compétition.

Le cavalier a le droit de galoper seulement lorsqu'il a un veau au bout du lasso. S'il galope avant d'avoir attrapé un animal, il est disqualifié.

Trop de pression exercée sur un veau ou sur le cheval entraîne la disqualification immédiate du cavalier. Lors de l'exécution des différentes tâches, la priorité est mise sur un travail de qualité, exécuté avec style et dans le calme. Le juge est tenu de sanctionner les violations de manière délibérée et peut disqualifier un cavalier si celui-ci ne respecte pas le règlement. Les chevaux peuvent participer à la compétition dès l'âge de 3 ans.

Evaluation

Les points des deux passages sont additionnés.

Au-delà de 8 participants, il y a une finale entre les 6 meilleurs résultats des deux passages. Lors de la finale, les points des deux passages ne sont plus pris en compte.

Le champion suisse sera celui qui remporte le plus de points en un meilleur temps. En cas d'égalité de points, le temps est déterminant et les départage.

Dans la grille d'évaluation de chaque épreuve et pour chaque participant, le juge note un lancer « non valable » avec 0 point et « valable » avec le nombre de points correspondant (cf. liste en anglais ci-après).

Le juge est responsable du chrono et indique clairement le début et la fin de l'épreuve. Le temps est noté sur la grille d'évaluation et peut être utilisé par le juge pour départager une égalité.

Les décisions du juge sont contraignantes.

Les protestations se font par écrit et adressées directement à l'organisateur.

De légères modifications/améliorations du règlement sont possibles et seront publiées avant le championnat.

Les éventuelles modifications seront annoncées avant le début d'une épreuve.

Par son inscription, le concurrent accepte le règlement.

Disqualification

Comportement rude, violent, trop de pression envers le cheval ou les veaux.

Galoper avant d'avoir attrapé le veau au lasso

Pénalités (Points de pénalité)

5 points pour perte ou lâcher du lasso.

1 point pour chaque tentative ratée.

1 point pour un antérieur avec la tête dans la boucle du lasso.

Head Shots

Head 1	Overhand / Overhead	2 Points
Head 2	Side Arm	2 Points
Head 3	Overhand (Tip over left shoulder)	2 Points
Head 4	Side Arm Open	3 Points
Head 5	Offside	3 Points
Head 6	Backhand Reverse	3 Points
Head 7	Houlihan	3 Points
Head 8	One Swing Houlihan	4 Points
Head 9	Black Well	3 Points
Head 10	Backhand Forward	4 Points
Head 11	Scoop Loop	4 Points
Head 12	Fallen Skirt	4 Points
Head 13	Marcialo	4 Points
Head 14	Del Viento	6 Points
Head 15	Johnny Blocker / Turn Over / Rodado	7 Points
Head 16	Backhand Forward Turn Over	7 Points
Head 17	Contra Viento	8 Points
Head 18	Ocean Wave / Lazo Del Oro	8 Points

Hip Shots

Hip 1	Left To Right / Sidearm Hip	2 Points
Hip 2	Backhand Reverse Hip	3 Points
Hip 3	Backhand Forward Hip	4 Points
Hip 4	Right To Left / Scoop Loop	4 Points
Hip 5	Straight Behind Hip	4 Points
Hip 6	Side Arm Over The Hip	4 Points
Hip 7	Offside Over The Hip	4 Points
Hip 8	Fallen Skirt Hip	4 Points
Hip 9	Left To Right Over The Hip	4 Points
Hip 10	Left To Right Over The Hip (Reverse)	4 Points
Hip 11	Backhand Over The Hip Forward	5 Points
Hip 12	The Ears	6 Points
Hip 13	Johnny Blocker/ Turn Over Hip	7 Points
Hip 14	Backhand Forward Turn Over Hip	7 Points
Hip 15	Del Viento Hip	8 Points
Hip 16	Contra Viento Hip (at min. 3,5 m)	10 Points

Heel Shots

Heel 1	Basic Heel Trap / Overhand Heel Trap	2 Points
Heel 2	Sidearm Flank Shot / Sidearm Heel Trap	2 Points
Heel 3	Backhand Heel Trap	3 Points
Heel 4	Reach And Measure Backhand	4 Points