

REGLEMENT RANCH TRAIL - OAKS FARM

L'épreuve de Ranch Trail est une épreuve de maniabilité et consiste à tester la capacité du cheval à faire face à des situations rencontrées habituellement dans une journée de travail de ranch.

Le cheval sera monté sur un parcours comportant des obstacles pouvant ressembler à ceux que l'on rencontre dans le travail de tous les jours.

Le couple cavalier/cheval sera jugé sur la qualité, l'efficacité et la précision du parcours avec lesquelles les obstacles seront négociés et l'attitude et les manières du cheval (bien dressé, réceptif et maniable).

Matériel

La tenue du cavalier doit être en accord avec l'équitation pratiquée (tenue western, classique, camargue, espagnol etc...). On évitera baskets, short, t shirt...

Tous les types de mors, hackamores et monte en licol sont acceptés ici. Le juge tiendra compte du respect mutuel cheval-cavalier envers le matériel utilisé. Tout usage abusif sera pénalisé.

Tous types de selles sont acceptés ici, en accord avec l'équitation pratiquée.

Parcours

Le parcours n'inclura pas moins de six obstacles et pas plus de neuf.

L'enchaînement du parcours prévoit un tracé et des courbes larges permettant de préparer l'abord de chaque obstacle.

Une épreuve de Ranch Trail sera effectuée « in hand », c'est-à-dire cheval en main, tenu au licol.

- Elle est ouverte à tous les chevaux et poneys, quelque soit l'âge
- Elle est idéale pour les poulains (dès 1 an) et les jeunes chevaux

- Du pas et du trot (sur courte distance) en main pourront être demandés
- La longe du licol ne devra pas être enroulée autour du poignet du meneur

Une épreuve de Ranch Trail sera effectuée montée.

- Elle est ouverte à tous les chevaux et poneys, dès 3 ans
- Du pas, du trot et du galop (sur courte distance) en main pourront être demandés

Obstacles rencontrés :

- Passage de barres au sol
- Ouvrir, passer et fermer un portail
- Passage d'un ponton
- Slalom
- Reculer

Le tracé du parcours sera affiché dès le matin de l'épreuve et une reconnaissance à pied aura lieu avant le début de l'épreuve. Aucun cheval n'est autorisé à s'entraîner sur le parcours avant l'épreuve.

Crédits et pénalités

Tous les parcours commencent dès l'entrée dans l'aire de travail.

Le score attribué au début est de 70 points. Seront ensuite crédités ou soustraits un ou plusieurs points selon les passages d'obstacle.

Du crédit sera donné aux couples cavalier/cheval qui auront négocié les obstacles correctement et efficacement.

Les chevaux recevront du crédit pour l'attention qu'ils prêteront aux obstacles et leur capacité à les négocier tout au long du parcours quand les obstacles l'exigent tout en répondant volontiers aux aides du cavalier sur les obstacles plus difficiles. La qualité du mouvement et la cadence de la manœuvre seront pris en compte dans le score de l'obstacle.

Le cavalier a l'option d'éliminer n'importe quel obstacle et aura un score 0 pour cet obstacle. Toutefois, ce cavalier n'est pas éliminé mais ne pourra pas être mieux classé que les cavaliers ayant complétés le parcours entier.

Le juge pourra demander au cavalier de passer un obstacle après trois refus ou à n'importe quel moment pour des raisons de sécurité.

Pénalités

1 point: heurter ou marcher sur une barre, un pole, un cône ou tout élément composant obstacle,

allure incorrecte ou bris d'allure au pas ou au trot sur deux foulées ou moins,

lorsque les antérieurs ou les postérieurs du cheval se déposent dans le même espace où

il doit n'y avoir qu'un membre, ou ne pas marcher dans un espace requis,

division de la foulée lors du franchissement d'une barre au galop (barre entre deux antérieurs ou deux postérieurs),

nombre de foulées incorrecte, si spécifié, un pas pendant le montoir ou l'immobilité, sauf pour repositionner.

3 points: bris d'allure au pas ou au trot sur plus de deux foulées,

être sur le mauvais pied, désuni, ou bris d'allure au galop (excepté pour reprendre le bon pied),

deux ou trois pas pendant le montoir ou l'immobilité.

5 points: utiliser les éperons en avant de la sangle, désobéissance flagrante du cheval (ruer, se cabrer, cabrioler, frapper le sol avec un membre,...),

utilisation de sa deuxième main pour inspirer crainte ou flatter le cheval,

renverser, sortir ou tomber d'un obstacle, perte de l'objet à déplacer d'un point à un autre, premier et deuxième refus cumulés, laissé aller la barrière.

Hors parcours: ne pas respecter le parcours, quitter l'aire de travail avant d'avoir complété le parcours, troisième refus, désobéissances répétées, chute du cheval ou du cavalier (le parcours est alors terminé, le crédit sera celui du travail effectué). Les cavaliers 'hors parcours' ne pourront être mieux classés que les cavaliers ayant complétés le parcours en entier.

Disqualification: boiterie, abus, équipement illégal, manque de respect ou mauvaise conduite

Le vainqueur sera le couple qui aura le score final le plus élevé.