

REGLEMENT DU 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 (1:00 mn) pour la catégorie OPEN, de 80 secondes (1:20 mn) pour les catégories LIMITED OPEN et YOUTH (Cavaliers jusqu' au 31 décembre de l'année de leur 16 ans), pour la catégorie MINI YOUTH (Cavaliers jusqu' au 31 décembre de l'année de leur 12 ans) et de 90 secondes pour les catégories BEGINNER et/ou ROOKIE.

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. 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.

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 bienfondé de la demande et permet un nouveau passage.

10. En cas de défense manifeste, dangereuse et répétée du cheval (ruade, cabrade, rétivité...), et 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 événement, 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 événements 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 une mauvaise vache sort complètement de la zone « Bétail », l'équipe est jugée « NO TIME ». 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. 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.

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

19. 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.

20. 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 si N° collés. Si colliers, ils sont placés autour du cou de la bête et comportent le N° sur le dessus. Les numéros et les couleurs sont tirés au sort par le juge et les responsables avant la compétition.

21. 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.

22. Le nombre minimum de bêtes dans un troupeau est de 30. Se reporter à l'article VII du règlement intérieur pour le calcul du nombre de lots de bêtes nécessaires en fonction des équipes engagées. 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.
23. Deux juges avec drapeaux sont nécessaires : un à l'entrée du Pen et l'autre à la ligne de départ. Un seul chronométreur est nécessaire si utilisation de Chronomètres électroniques de type Timers. 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.
24. Equipement 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.
25. Equipement 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. En cas de mauvais temps, le juge peut assouplir ces règles et permettre le port de vestes, imperméables.
26. Aucune discussion avec le juge n'est permise durant le déroulement de la compétition. 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.
27. 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. Excepté pour les catégories MINI YOUTH, BEGINNER et ROOKIE, 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.
28. Un cheval malade ou blessé ne peut prendre part à la compétition.
29. 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. Une provision de 50€ peut être demandée pour toute réclamation, elle est remboursée si la plainte est fondée.
30. 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.