



ASSOCIATION FRANCAISE D'EQUITATION DE TRAVAIL

REGLEMENT DU TEAM SORTING 2026

1. Dans un délai de 90 secondes, une équipe de trois cavaliers doit tenter de trier dix têtes de bétail dans le bon ordre tiré au sort. L'équipe avec le plus de bovins dans le meilleur temps gagne. Toutes les pénalités seront ajoutées au temps de l'équipe, le temps officiel de l'équipe pourrait donc dépasser les 90 secondes. En Team Sorting, le classement se fera selon le nombre total de bovins triés, puis par le temps qui a été mis pour trier les bovins, et enfin par le temps total de tous les GOs.

2. L'arène est séparée en deux espaces, A&B, définis par une ligne imaginaire de départ et d'arrêt du temps.

Les dix têtes de bétail seront installées dans la zone « A ».

La zone « B » accueillera ou contiendra le bétail au fur et à mesure du tri.

3. Tous les bovins seront regroupés dans la zone « A » avant le début du temps imparti. Le Juge lèvera le drapeau ou fera un signe pour signaler que l'arène est prête. Les participants recevront leur numéro de départ (attribué) lorsque le juge fera signe dès que le nez du premier cheval aura franchi la ligne de départ. Les cavaliers seront appelés trois fois pour entrer dans l'arène. Tout retard est une disqualification.

4. Une fois engagée dans le bétail et que le décompte du temps a commencé, l'équipe ne peut être rappelée que par le juge en cas d'annonce d'un numéro incorrect ou d'échec du démarrage du chronomètre. Cependant, une fois que l'équipe a réussi à trier la première vache, l'équipe ne sera pas rappelée si un numéro incorrect a été annoncé.

5. En commençant par le numéro donné par le juge, l'équipe triera numériquement chaque vache et la dirigera vers la zone « B ».

Plus d'une vache peut franchir la ligne en même temps, à condition d'être dans le bon ordre numérique. Le nez de la vache #5 doit franchir la ligne avant le nez de la vache #6. La vache complète (à l'exclusion de la queue) doit franchir la ligne de départ/arrivée pour être comptée.

Si le numéro #5 commence à traverser la ligne, s'arrête et se tient sur la ligne sans complètement traverser la ligne et ne rentre pas dans la zone « B » et que le numéros #6, 7, ... passent le jeu continue mais tant que la vache restée sur la ligne (#5) ne passe pas entièrement, les numéros passés après ne seront pas comptés si le temps s'arrête.

Un No-time sera appliqué si la vache #5 retourne dans la zone « A » alors qu'elle était passée dans la zone « B ». Cependant, le temps continue si la vache #5 qui était partiellement sur la ligne imaginaire retourne dans la zone « A » sauf si d'autres vaches (#6, 7) étaient déjà passées.

6. Le temps démarre lorsque le juge baisse son drapeau ou fait signe aux concurrents de commencer et que le nez du premier cheval passe la ligne imaginaire.

7.

Le temps s'arrête lorsque la dernière vache franchit complètement (à l'exclusion de la queue) la ligne imaginaire qui s'épare la zone « A » et « B » ou lorsque le temps est expiré.

8. Un No-time sera appliqué si une mauvaise vache franchit la ligne dans le mauvais ordre numérique, ou le cas échéant si une quelconque partie d'une vache mal numérotée franchit la ligne de départ

9. Un No-time sera appliqué si une partie d'une vache qui a été complètement triée dans la zone « B » retourne dans la zone « A ».

10. Un contact sur le bétail avec les mains, un chapeau, une corde, une batte, un Romal, ou tout autre équipement fait l'objet d'une disqualification.

11. Une fois dans la carrière, l'équipe est entièrement responsable de son troupeau. C'est la responsabilité de l'équipe dans l'arène, si une vache n'est pas capable d'être triée ou blessée ou possède un collier illisible, d'en informer le juge avant de passer la ligne de tri et de démarrer le chronomètre. Une fois la ligne passée aucune excuse ne sera acceptée.

12. L'équipe sera disqualifiée par le juge pour toute action que le juge estime être une brutalité inutile ou une conduite non sportive. Quelques exemples d'une liste non exhaustive : marcher sur une vache, rentrer dans le bétail d'une façon non maîtrisée ou violente de manière à faire tomber la vache...

13. Si une ou plusieurs vaches quittent la zone « A », soit par-dessus ou à travers les barrières, le juge arrêtera le temps et l'équipe sera soit disqualifiée pour brutalité inutile, soit bénéficiera d'un Re-run en fonction de l'analyse faite par le juge de la raison pour laquelle la ou les vaches ont quitté la zone « A ». En cas de Re-run, l'équipe redémarre à la suite du GO problématique avec le temps maximum imparti et le même numéro de vache. Si plusieurs Re-run doivent être faits, ils doivent être faits dans l'ordre de passage initial.

14. Si un cavalier n'est pas à cheval et influence le bétail de quelque sorte dans l'arène, l'équipe sera jugée No-time.

15. Si, pour une raison quelconque, une équipe ne se présente pas après 3 annonces successives des noms ou du numéro de l'équipe, l'équipe sera jugée No-time et le numéro sera scratché pour les équipes suivantes.

16. Tous les cavaliers doivent avoir la tenue réglementaire prévue par le règlement AFET et se doivent de montrer un exemple vestimentaire.

17. En cas de litige, le juge doit être informé d'une réclamation immédiatement avant la prochaine équipe. Le juge peut consulter le règlement, le président et le bureau de l'association avant de prendre sa décision.

18. S'il y a égalité, les juges se réfèrent aux règles en vigueur pour départager les gagnants.

19. Les décisions du juge sont définitives dans tous les domaines. Toutefois, le juge doit consulter le président et le bureau avant de modifier une règle.

20. En cas de doute des juges, l'avantage sera pour les cavaliers.

