



REGLEMENTS GENERAUX DU CHAMPIONNAT STPA

1. Les règlements et principes de fonctionnements définis ci-dessous sont identiques pour le championnat de Team Penning et pour le championnat de Cattle Penning.
2. Le championnat annuel STPA est planifié sur des concours agréés par le comité.
3. En team penning, une équipe est constituée des trois mêmes cavaliers tout au long du championnat. Un numéro lui est attribué en début de championnat. Un cavalier peut faire partie de trois équipes au maximum. Chaque team a droit à un cavalier de remplacement. Une même équipe formée des mêmes cavaliers ne peut participer qu'une seule fois par manche. *[idem pt. 13 organisation concours]*
4. Est déclarée vainqueur l'équipe ayant cumulé le plus grand nombre de points sur la totalité des concours STPA. *[idem pt. 10 organisation concours.]*
5. Les 10 premiers classés de chaque concours et de chaque classe obtiennent des points, selon le barème ci-dessous :

1 ^{er} : 17 points	2 ^{ème} : 14 points	3 ^{ème} : 13 points	4 ^{ème} : 12 points
5 ^{ème} : 11 points	6 ^{ème} : 10 points	7 ^{ème} : 9 points	8 ^{ème} : 8 points
9 ^{ème} : 7 points	10 ^{ème} : 6 points		

[idem pt. 14 organisation concours]
6. Des prix devront être remis, au minimum, aux 3 premières équipes. *[idem pt. 15 organisation concours]*

REGLEMENT D'ORGANISATION DES CONCOURS STPA

1. Le règlement STPA devra être appliqué par tous les organisateurs. En cas de non respect des dits règlements, le concours ne sera pas pris en compte pour le championnat.
2.
 - a. Dimensions conseillées pour le carré et le pen : au minimum 20x50m pour le carré et 5x8m pour le pen. Toutefois, une dimension de 20x45m peut être autorisée pour une manifestation se déroulant à l'intérieur, dans un manège fermé. Aucune dérogation n'est possible pour un concours en extérieur. Un organisateur qui ne respecterait pas ces minimas se verra exclu du championnat.
 - b. En cas de dimensions plus grandes, ces proportions devront être maintenues.
 - c. De plus, le fond du pen devra être obligatoirement bâché afin d'éviter que les veaux ne se jettent contre le fond.
3. Le nombre de bêtes idéal est de deux troupeaux de 21 bêtes, et au minimum deux troupeaux de 15 bêtes ou de 3 troupeaux de 12. Le changement se fait entre la 12ème et la 15ème équipe. A chaque changement de troupeau, le juge sollicitera l'aide de quelques cavaliers afin de détendre/travailler le bétail ; si nécessaire, le juge demandera à l'équipe entrante de regrouper le troupeau au fond du manège/arena avant de lui donner le départ.
4. Les numéros sur le bétail doivent se faire par colliers ou par dossards collés. Les colliers/dossards doivent être numérotés ou munis d'une couleur ; une couleur par chiffre, mais des paires différentes pour chaque colliers/dossards (par ex. 4-rouge // 4-vert // 4-jaune // 5-jaune // 5-vert // 5-rouge, etc.).
5. Pour qu'un concours puisse faire partie du championnat, il devra obligatoirement comporter 2 manches. Le cumul des 2 manches (vaches + temps) comptera pour le championnat. Si l'organisateur décide de faire une finale, le résultat de cette dernière ne comptera pas pour le championnat.
6. Pour chaque épreuve, il y aura un juge, un flagman à la ligne médiane et un flagman au pen. Toutefois, si le juge est placé à hauteur du pen ou de la ligne médiane, 1 seul flagman suffit. La configuration des lieux devra permettre, en tout temps, à ces 2 ou 3 personnes de se voir.

7. Avant le début de la compétition le juge devra procéder à un briefing de tous les concurrents. A cette occasion, il leur rappellera les règles les plus importantes ainsi que les modalités de déroulement du concours. Toutefois, il est évident que chaque concurrent se doit de connaître le règlement de la STPA et il ne saurait être reproché au juge d'avoir omis l'énoncé d'un point du règlement. Il procédera à cette occasion au tirage au sort des deux cavaliers qui feront partie de la commission traitant les réclamations. (voir art. 16)
8. Chaque organisateur devra demander l'aval du comité STPA pour l'organisation d'un concours valable pour le championnat, ceci en lui soumettant un petit dossier démontrant que les conditions ci-dessus sont respectées. Le comité se réserve le droit d'avaliser ou non un concours comme manche du championnat. De même, le comité peut à tout moment décider de ne pas prendre en compte les résultats d'un concours dans le cas où l'organisateur ne respecterait pas ses engagements.
9. Le comité peut accorder une (des) dérogation(s) à l'organisateur du concours, pour autant que cela ne porte préjudice à l'équité entre les différentes manches du championnat. Toutefois il est du ressort de l'organisateur d'avertir le comité, préalablement au concours, des points pour le(s)quel(s) il requiert une (des) dérogation(s). Est déclarée vainqueur l'équipe ayant cumulé le plus grand nombre de points sur la totalité des concours STPA.
10. Les concurrents doivent être en possession d'une assurance responsabilité civile (RC).
11. Les engagements sont effectués à l'aide du formulaire d'inscription ou sur place selon l'organisateur. En cas de dépassement du volume d'engagements possibles sur un concours, les membres adhérents à la STPA sont prioritaires si inscrits dans les délais.
12. En team penning, une équipe est constituée des trois mêmes cavaliers tout au long du championnat. Un numéro lui est attribué en début de championnat. Un cavalier peut faire partie de trois équipes. Chaque team a droit à un cavalier de remplacement. Une même équipe formée des mêmes cavaliers ne peut participer qu'une seule fois par manche.
13. Les 10 premiers classés obtiennent des points, selon le barème ci-dessous :

1 ^{er} : 17 points	2 ^{ème} : 14 points	3 ^{ème} : 13 points	4 ^{ème} : 12 points
5 ^{ème} : 11 points	6 ^{ème} : 10 points	7 ^{ème} : 9 points	8 ^{ème} : 8 points
9 ^{ème} : 7 points	10 ^{ème} : 6 points		
14. Des prix devront être remis, au minimum, aux 3 premières équipes.

- 15.** Réclamations : Les réclamations doivent être déposées auprès du juge. Au besoin, une commission réunissant le juge, l'organisateur et deux cavaliers consultants (tirés au sort avant l'épreuve) ainsi qu'un membre présent du comité STPA, est seule habilitée à décider de son bien fondé, ainsi que de la suite qui lui sera donnée. Une équipe désirant contester la décision d'un juge ou demander une reprise de son go devra s'adresser à ce dernier avant de quitter l'arène. Tous les membres de l'équipe devront rester dans l'arène. Si tel ne devait pas être le cas, celle-ci perdrait automatiquement son droit de contester.
- 16.** Publication : A l'issue de chaque concours, un classement officiel est établi par le juge et les responsables. Ce classement est publié sur le site de l'association et communiqué aux médias qui en font la demande.
- 17.** Le comité se réserve le droit de changer les règlements en tout temps.
- 18.** La STPA ne peut en aucun cas être tenue pour responsable de tout accident survenant sur les êtres humains, les animaux ou pour tous dégâts matériels causés durant le concours. Nous informons également les organisateurs que l'organisation d'une manche du championnat STPA ne garantit nullement la réussite d'une manifestation, par conséquent nous déclinons toute responsabilité en cas de perte financière.

REGLEMENT DE L'EPREUVE DE TEAM PENNING

1. Une équipe composée de 3 cavaliers doit dans un laps de temps n'excédant pas 90 secondes, séparer du troupeau 3 vaches identifiées par un même numéro et les conduire dans le pen. L'équipe réussissant à mettre les 3 vaches avec un temps minimum est déclarée gagnante.

Lorsque 60 secondes se seront écoulées, l'équipe sera avisée du temps qui reste à courir, soit 30 secondes.

Le jeu doit se dérouler en tout temps avec un minimum de 2 cavaliers.

2. Au début du go, le troupeau doit être regroupé à l'extrémité centre du manège, du côté de la ligne de départ. Lorsque tout est en place, le juge de ligne lève le drapeau. Au moment où le premier cheval traverse la ligne de départ, l'équipe reçoit son numéro de vache et simultanément le juge de ligne abaisse le drapeau donnant le signal de départ du go.

Les numéros seront déterminés par un tirage au sort et ne seront pas annoncés à l'avance pour des raisons d'équité.

Les participants sont jugés dès leur entrée dans l'arène.

3. L'arrêt du temps:

Le drapeau sera abaissé par le juge de l'enclos aussitôt que le nez du premier cheval entrera dans le pen et que le cavalier aura levé sa main, toutefois sous peine de se voir signifier un "NO TIME", le cheval ne devra pas pénétrer dans le pen au-delà de la sangle maintenant la selle.

Cependant, si un cavalier lève la main alors qu'une ou des vaches d'un mauvais numéro se trouvent à l'extérieur du pen et hors de la "zone bétail", l'équipe se verra signifier un "NO TIME".

Un "NO TIME" n'est pas une disqualification. En revanche cela signifie pour l'équipe qu'elle se verra créditée, pour la manche en cours, du temps maximum ainsi que d'un score de 0 bête entrée.

4. Une équipe pourra décider, pour des raisons qui la concerne et qu'elle n'est pas tenue d'expliquer, par exemple de capturer seulement 1 ou 2 des 3 vaches. Cependant, une équipe ayant capturé 3 vaches aura toujours préséance quant au classement à une équipe n'en ayant capturé qu'une ou deux et ceci quel que soit le temps par équipe.

Il n'est toléré qu'un seul mauvais numéro à la fois dans le pen, deux mauvais numéros entraînent un "NO TIME". Un cavalier qui lèvera sa main alors qu'une vache portant le mauvais numéro serait dans le pen, se verra également accorder un "NO TIME".

5. A tous moments, si plus de 4 bêtes franchissent la ligne de départ, l'équipe sera jugée "NO TIME". N'importe quelle partie de la 5^{ème} bête franchissant la ligne de départ déclenche le "NO TIME".
6. Les cavaliers devront entrer l'arène dès l'appel de leur nom. Si les cavaliers ne se présentent pas après trois appels, l'équipe sera disqualifiée.
7. Advenant une défectuosité mécanique, l'équipe aura droit à une reprise de son go.
8. Une équipe désirant contester la décision d'un juge ou demander une reprise de son go devra s'adresser à ce dernier avant de quitter l'arène. Tous les membres de l'équipe devront rester dans l'arène. Si tel ne devait pas être le cas, celle-ci perdrait automatiquement son droit de contester.
9. Aucun contact physique ou à l'aide de pièces d'équipement (chapeau, lasso etc.) par les cavaliers envers les animaux ne saura être toléré. Tout contact de ce genre entraînera un "NO TIME".

Les "romals" ou les rênes peuvent être agitées ou frappées sur les "chaps". Toutefois, tout autre objet pouvant influencer le bétail dans son comportement ou sa direction, tel que cravache, bâton, etc n'est pas autorisé.

L'équipe qui fait preuve de rudesse ou d'abus envers sa monture, est passible de disqualification. L'équipe qui fait preuve de rudesse dans le pen, sera disqualifiée et ce, sans avertissement.

L'équipe qui fait preuve de rudesse pendant son go, peut se voir attribuer un avertissement. Au second avertissement, l'équipe sera disqualifiée (les avertissements sont cumulables sur le concours). Toutefois, selon l'importance de la rudesse, le juge se réserve le droit de disqualifier automatiquement l'équipe et sans appel de cette décision.

Aucun mauvais langage, aucune cigarette ou brutalité ne sera toléré tant et aussi longtemps que le cavalier sera dans l'arène, sous peine de disqualification.

Si un cavalier tombe de cheval, il peut remonter sur sa monture. Il ne peut ou ne doit démontrer aucun mouvement physique servant à améliorer la performance de son équipe tant qu'il n'est pas remonté sur sa monture. Dans le cas contraire il y aura disqualification.

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 tant que tous les cavaliers ne sont pas remontés en selle.

- 10.** Il est de la responsabilité de l'équipe prête à faire son go, de faire appel au responsable du troupeau ou au juge, si elle croit que l'un des animaux ne semble pas en mesure de faire le go. L'équipe devra cependant intervenir avant le début de son go, avant d'avoir travaillé le troupeau. Une fois le go débuté, après avoir travaillé le troupeau, il n'est plus possible de faire appel et aucune intervention ne sera tolérée.
- 11.** La disqualification d'un membre de l'équipe, disqualifie l'équipe entière.
- 12.** Les aides extérieures ne sont pas autorisées (coaching, indication de bêtes, etc) et peuvent entraîner une disqualification de l'équipe.
- 13.** Advenant une décision à prendre entre les juges, cette décision devra être rendue avant la manche suivante. Cette décision sera sans appel. Aucune vidéo ne sera acceptée.
- 14.** Equipement du cheval : tous les mors western usuels sont autorisés, snaffle bit, bosal, Meroth, etc., sauf le mors torsadé. Aucune blessure n'étant tolérée, le juge est en droit de faire des contrôles au hasard.
- 15.** Equipement du cavalier : Jeans, chemise à manches longues boutonnées, chapeau western, bottes western. Le Poncho n'est pas autorisé. Pour des raisons de sécurité, la jugulaire du chapeau n'est pas autorisée et la bombe ou le casque peuvent remplacer un chapeau western.
- 16.** La perte du chapeau n'est pas pénalisée.
- 17.** Un cheval malade ou blessé ne peut pas prendre part à la compétition.

REGLEMENT DE L'EPREUVE DE RANCH SORTING

1. Le principe de base du Ranch Sorting est d'avoir 10 têtes de bétail numérotées de 0-9 et deux têtes sans numéro constituant un troupeau total de 12 bêtes. Au début d'un passage (run) le troupeau est parqué derrière la ligne de départ, dans l'arène avec les 2 cavaliers de l'autre côté de la ligne de départ.
2. Les têtes de bétail doivent être identifiées (à l'exception de 2) à l'aide de numéros bien visibles et ne pouvant pas se retourner.
3. L'espace de triage recommandé est de 15 à 20 mètres de diamètre sans angle à 90°, c'est à dire des enclos (pens) ronds ou octogonaux.
4. La ligne de départ (foul line) recommandée sera une ouverture de 3 mètres entre les deux enclos (pens).
5. Le temps réglementaire sera de 120 secondes.
6. Le temps s'écoulera jusqu'à ce que toutes les têtes de bétail soient triées ou que la limite du temps réglementaire soit atteinte.
7. Tout le troupeau sera rassemblé du côté qui lui est réservé avant que le départ ne soit donné. Les juges préciseront la nécessité de faire rassembler le troupeau.
8. Les vaches sont séparées dans l'ordre. Si une vache avec un mauvais numéro traverse la ligne de départ ou qu'une vache non numérotée traverse la ligne de départ, le temps s'arrête aussitôt que le nez du mauvais veau passe la ligne.
9. Si une vache déjà séparée retransverse la ligne de départ, l'équipe sera jugée « no time ».
10. L'ordre de triage est déterminé par un tirage au sort d'un numéro par l'annonceur (speaker). La vache portant ce numéro devra être séparée en premier; par exemple si le numéro 5 est tiré en tant que premier numéro, alors devra être triée la vache numéro 6 puis la 7, la 8, la 9, la 0, la 1 et ainsi de suite.
11. Une vache est considérée comme séparée lorsque sa queue a traversé la ligne de départ.
12. Un cavalier peut participer trois fois dans la même classe, mais doit changer au moins un cavalier dans chaque équipe.
13. L'équipe doit être avertie lorsqu'il ne lui reste plus que 30 secondes du temps réglementaire.
14. Lorsqu'ils ont pris les vaches en charge, les cavaliers en sont responsables. Il est de la responsabilité de l'équipe, avant de commencer à travailler avec les vaches, de faire appel auprès d'un juge si les animaux qui lui sont dévolus sont jugés blessés ou inutilisables. Lorsque le travail a été exécuté, il n'y a pas d'excuse acceptable. Si un animal quitte la piste en sautant par-dessus ou en traversant la barrière, soit l'équipe est disqualifiée pour brutalité inutile, soit elle pourra retravailler une vache, à la discrétion du

juge. Si un nouveau départ doit avoir lieu, il doit se dérouler à l'issue de la série. S'il n'y a pas de bétail frais pour les nouveaux départs les bêtes utilisables seront sélectionnées par le comité d'organisation de la manifestation et le juge. Si plus d'un nouveau départ ont été donnés dans une série ils seront exécutés en ordre d'occurrence.

15. Le chronomètre sera arrêté lorsque la queue du dernier animal (le dixième veau dans le bon ordre), traverse la ligne de départ (foul line).
16. L'équipe qui trie dans l'ordre le maximum des 10 têtes du bétail est mieux placée que l'équipe qui en aurait trié moins.
17. Aucun contact physique ou à l'aide de pièces d'équipement (chapeau, lasso etc.) par les cavaliers envers les animaux ne saura être toléré. Tout contact de ce genre entraînera un "no time". Les "romals" ou les rênes peuvent être agitées ou frappées sur les "chaps". Toutefois, tout autre objet pouvant influencer le bétail dans son comportement ou sa direction, tel que cravache, bâton, etc n'est pas autorisé. L'équipe qui fait preuve de rudesse ou d'abus envers sa monture, est passible de disqualification.
18. L'équipe qui fait preuve de rudesse pendant son go, peut se voir attribuer un avertissement. Au second avertissement, l'équipe sera disqualifiée (les avertissements sont cumulables sur le concours). Toutefois, selon l'importance de la rudesse, le juge se réserve le droit de disqualifier automatiquement l'équipe et sans appel de cette décision. Aucun mauvais langage, aucune cigarette ou brutalité ne sera toléré tant et aussi longtemps que le cavalier sera dans l'arène, sous peine de disqualification.
19. Si un cavalier tombe de cheval, il peut remonter sur sa monture. Il ne peut ou ne doit démontrer aucun mouvement physique servant à améliorer la performance de son équipe tant qu'il n'est pas remonté sur sa monture. Dans le cas contraire il y aura disqualification.
20. La disqualification d'un membre de l'équipe cause la disqualification de l'équipe entière.
21. 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 tant que tous les cavaliers ne sont pas remontés en selle.
22. Il doit y avoir un porte-drapeau. Le juge doit être au niveau de la ligne du départ et peut choisir d'actionner le drapeau lui même.
23. Equipement du cheval : tous les mors western usuels sont autorisés, snaffle bit, bosal, Meroth, etc., sauf le mors torsadé. Aucune blessure n'étant tolérée, le juge est en droit de faire des contrôles au hasard.