

RULES BOOK NCHA. Traduction Pierre Reust, Bernard Bosch

Introduction :

Vous trouverez ci-dessous une traduction des règles appliquées lors des concours de cutting.

Il s'agit d'une petite part du NCHA Rule Book. Nous vous encourageons à lire attentivement les autres parties du RULE Book qui contiennent des règles importantes pour les status de Non-Pro, Amateur, Youth, etc ; pour l'organisation des shows ; pour le payement des primes et bien d'autres informations.

Bonne lecture.

NCHA APPROUVED SWOWS

- Les shows avec plus de 1 000.-\$ de gains doivent être jugés par un min. de 2 juges
- Il est recommandé que le juge vérifie les embouchures de 2 chevaux dans chaque bunch
- Aucun chien n'est toléré dans l'aréna ainsi que dans la carrière où on chauffe les chevaux.

STANDING RULES RELATED TO JUDGES

Règle n°1 : DEEP CUT

Chaque cheval doit entrer suffisamment profondément dans le troupeau pour démontrer son habileté à trier un veau. Un seul tri profond (deep cut) suffit pour respecter cette règle. L'incapacité à l'exécuter est sanctionnée par une pénalité de **3 points**.

Du crédit récompense la capacité d'un cheval à entrer calmement dans le troupeau en causant le moins de perturbations possibles au bétail et à l'animal qui en est sorti.

Exemple 1

Alors qu'un concurrent approche du troupeau, un veau en sort volontairement. Le cutter se tourne, trie cette vache et la travaille. Quand il commence son deuxième tri, une nouvelle vache sort d'elle même du troupeau et le cutter à nouveau la trie et la travaille. Il rentre ensuite profondément dans le troupeau pour aller chercher sa troisième vache mais avant que celle-ci ne soit isolée du troupeau la cloche retentit.

Jugement : Une pénalité de 3 points sanctionne l'incapacité à réaliser une deep cut durant le run.

Exemple 2

Dans un troupeau de 45 vaches, un cutter trie deux veaux proprement et il est en train de travailler la deuxième vache quand le timer sonne. A chaque fois qu'il a trié, il a sorti 3 vaches et il a pris la dernière.

Jugement : 3 vaches peuvent ou non représenter suffisamment de bétail pour respecter la règle de la deep cut. Si le cutter s'est dirigé vers le **bords** du troupeau et qu'il en a fait sortir trois vaches, le juge doit estimer qu'aucun tri profond n'a été réalisé et il doit donc attribuer une pénalité de 3 points. Au contraire, si le cutter est allé **au cœur** du troupeau et qu'il a conduit 3 vaches dehors, ou bien qu'il a commencé à conduire plus de 3 vaches depuis le cœur du troupeau et qu'il a ensuite trié parmi trois animaux, le juge doit estimer que la règle 1 est respectée.

Exemple 3

Un cutter entre profondément dans le troupeau et fait démarrer un nombre important de veaux sur sa droite. Quand les veaux sont en face du concurrent, celui-ci s'avance pour réaliser son tri. Le flot de vaches s'arrête et repart vers le troupeau par la droite. Le cutter trie la dernière vache restante si bien qu'aucune vache n'est passée réellement de l'autre côté sur sa gauche.

Jugement : Le cutter a respecté la règle de la deep cut.

Note : Pour juger la règle n°1, il est plus important que le juge tienne compte de la profondeur à laquelle le cutter entre dans le troupeau et du trajet qu'il emprunte plutôt que du nombre de vaches qui sont déplacées par le cheval. Cependant, il est nécessaire que le cutter conduise véritablement un groupe de plusieurs vaches pour que la règle soit respectée.

Exemple 4

Le cheval du Cutter A marche calmement dans le troupeau et reste très clame pendant que le cutter A réalise son tri. Le cheval du cutter B avance aussi calmement dans le troupeau mais il se montre clairement nerveux et bouge de façon excessive quand le cutter B exécute son tri.

Jugement : Le cutter A recevra plus de crédit pour son tri que le cutter B.

Exemple 5

Alors qu'il trie, le cutter A doit exécuter plusieurs mouvements avec le veau avant d'être capable de le séparer du troupeau. Ces mouvements affolent la vache triée et le bétail autour d'elle. Alors qu'il trie, le cutter B est capable de sortir une vache en créant très peu de perturbations à cette vache et au reste du bétail.

Jugement : Le cutter B doit recevoir plus de crédit que le cutter A. Dans ce cas, le juge ne pénalise pas le cutter A. Cependant, il donne plus de crédit pour récompenser le travail du cutter B.

Note : Lors d'un tri, aucun crédit ne peut être donné à un cheval qui refuse de trier une vache qui lui est désignée ou qui résiste de façon ostensible au choix du cavalier.

Règle n°2 : trier en bonne position : conduire le veau au centre de l'arène et à bonne distance du troupeau

Quand un veau est séparé du troupeau, il est souhaitable qu'il soit conduit au centre de l'arène. Si c'est le cas, du crédit sera accordé par le juge. Du crédit sera aussi accordé au cheval qui conduit un groupe de veaux à une distance suffisante du troupeau pour s'assurer que celui-ci ne sera pas dérangé. Le cheval doit montrer son habileté à conduire le bétail.

Exemple 1

Le cutter A et le cutter B ont, selon le juge, réalisé un travail similaire. Le cutter A conduit ses veaux loin du troupeau de manière à ne pas le déranger. Le cutter B ne

l'a pas non plus dérangé mais il n'a fait aucun effort pour conduire ses veaux loin du troupeau.

Jugement : Le cutter A recevra plus de crédit pour son travail que le cutter B. Dans ce cas, le juge ne pénalise pas le cutter B, il récompense néanmoins le travail effectué par le cutter A en lui accordant du crédit.

Exemple 2

Le cutter A et le cutter B ont réalisé un travail similaire. Les deux ont effectué leur deep cut sur le premier tri et ont bien conduit leurs veaux au centre de l'arène. Le cutter A a ensuite trié sa deuxième vache près du mur du fond et il a commencé à la travailler là. Le cutter B trie sa deuxième vache au centre de l'arène. La cloche sonne alors que les deux cutters sont en train de travailler leur deuxième vache.

Jugement : Le cutter B doit recevoir plus de crédit que le cutter A

Règle n°3 : monter avec des rênes longues

Monter avec des rênes longues durant toute sa performance est une obligation et sera reconnu comme tel.

Exemple 1

Le cutter A et le cutter B ont présenté un travail similaire. Aucun des deux n'a bougé sa main après avoir choisi une vache. Les rênes du cutter A sont ajustées de telle sorte que le cheval est laissé libre. Les rênes du cutter B sont visiblement plus courtes.

Jugement : Si les deux cavaliers ont des rênes suffisamment longues pour que le cheval ne soit pas dirigé, les deux cavaliers respectent la règle. Si les rênes du cutter B sont assez courtes pour attirer l'attention du juge, même si le mors n'a jamais été touché, le contenu du run du cutter B sera jugé moins bon que celui du cutter A.

Règle n°4 : travailler au centre de l'arène

Du crédit sera accordé au cheval qui contrôle une vache dans une position la plus proche possible du centre de l'arène.

Exemple 1

Le cutter A trie proprement et travaille trois vaches. Il travaille sa deuxième vache entièrement dans le tiers gauche de l'arène. Le cutter B présente un travail similaire, mais il tient ses vaches bien plus près du centre de l'arène.

Jugement : Le cutter B devrait recevoir plus de crédit que le cutter A. Le juge ne pénalise pas le cutter A mais il récompense la qualité supérieure du travail présenté par le cutter B.

Exemple 2

Le cutter A trie proprement et travaille 2 vaches. Il tient les deux animaux au centre de l'arène. Le cutter B trie proprement et travaille deux vaches également. Il maintient sa première vache très près du centre de l'arène. Il trie la deuxième mais il est incapable de la tenir au centre de l'arène. En fait, la vache court d'une barrière à l'autre, même si le cheval reste en bonne position. Les deux cutters ont présenté des runs qui ne comptent aucune pénalité, et le degré de difficulté est le même pour les deux selon les juges.

Jugement : Le cutter A doit recevoir du crédit supplémentaire pour son travail. Le cutter B n'a commis aucune faute selon le règlement. Cependant, la valeur de son run est moindre par rapport à celle du run exécuté par le cutter A.

Exemple 3

Le cutter A et le cutter B travaillent chacun deux vaches avec un challenge de niveau équivalent. Le cutter A tient sa première vache au centre de l'arène. Il travaille sa seconde vache sur la moitié gauche de l'arène. Selon le juge, le cutter A reste en bonne position sur sa deuxième vache mais le cheval ne dépasse pas assez la vache pour l'empêcher de courir jusqu'à la barrière gauche. Le cutter A ne stoppe la vache que sur le côté droit. Le cutter B tient ses deux vaches au centre de l'arène. Les deux cavaliers n'ont commis aucune faute sanctionnée par une pénalité.

Jugement : Le cutter B reçoit plus de crédit

Exemple 4

Durant son travail, le cutter poursuit sa vache qui court de barrière en barrière.

Jugement : Le cheval qui laisse son veau courir de barrière en barrière, parce qu'il se contente de la poursuivre ou parce qu'il se jette en avant dans ses demi tours et qu'il perd le contrôle du veau, ne doit pas recevoir de crédit pour son run en application de la règle.

Note : Le degré de difficulté offert par le veau travaillé doit peser lourdement sur la décision du juge. Du crédit doit être attribué au cheval qui répond au challenge d'une vache rapide et obstinée sans perdre l'avantage ou le contrôle. Toutes conditions égales par ailleurs, le cheval qui travaille ses veaux le plus longtemps doit recevoir le plus de crédit.

Règle n°5 : Déranger les veaux

Si un cheval de Cutting ou son cavalier dérange le bétail à n'importe quel instant durant les 2 minutes 30 de son run, il sera pénalisé dans les cas suivants :

a/ N'importe quel bruit émis par le cutter à destination du bétail sera pénalisé d'**un point**

b/ Chaque fois qu'un cheval court dans le troupeau, l'effraie ou fait sortir des veaux alors qu'il travaille un veau, le cutter recevra une pénalité de **3 points**. Une vache doit entrer entièrement dans la zone de travail du cheval pour que l'on considère que le cheval a dérangé le troupeau.

c/ Le juge peut décider d'arrêter un cutter si celui-ci entraîne, maltraite son cheval ou effraie le bétail. Un concurrent qui refuse de s'arrêter immédiatement sera sanctionné par la NCHA d'une amende de \$ 500.

Exemple 1

Alors qu'il essaie d'exécuter un tri sur un bétail peu réactif, le cutter fait du bruit en direction du bétail pour le séparer. Ce bruit est clairement audible par le juge.

Jugement : Le cutter reçoit un point de pénalité

Exemple 2

Alors que le cutter tente de trier, un des aides du cutter effectue du bruit qui est entendu par le juge.

Jugement : Aucune pénalité selon la règle 5. Seul le cutter n'a pas le droit de faire du bruit en direction du bétail.

Exemple 3

Durant le travail, 3 vaches sortent du troupeau et s'échappent derrière les turn-backs. Selon le juge, le cutter n'a pas provoqué la sortie de ces 3 veaux du troupeau.

Jugement : Aucune pénalité. Pour que l'on considère que le cutter a dérangé le troupeau, il doit faire sortir lui même des veaux du troupeau alors qu'il travaille une vache.

Exemple 4

Le cutter travaille trois vaches. Il est obligé de quitter légalement ses deux premières vaches car son cheval court dans le troupeau et fait sortir une ou plusieurs vaches qui quittent le troupeau et entrent dans la zone de travail du cheval.

Jugement : Le cutter reçoit une pénalité de **3 points à chaque fois que le cheval court dans le troupeau** et le dérange alors qu'un veau est travaillé. Le total des pénalités atteint donc ici de **6 points**.

Note : La zone de travail du cheval est définie par une ligne imaginaire qui est parallèle au mur du fond et qui passe au niveau de la tête du cheval.

Exemple 5

Le cutter travaille sa troisième vache quand la cloche retentit. Le cutter a quitté légalement . Cependant, à chaque fois qu'il a quitté, le cutter était très près du troupeau et le bétail autour s'est éloigné du cheval. Les herd-holders ont été capables de contenir le bétail qui ne s'est pas enfui du troupeau.

Jugement : Aucune pénalité.

Note : On ne peut pas dire que le cutter a couru dans le troupeau si le cutter n'a pas dérangé le troupeau au point qu'une ou plusieurs vaches quittent le troupeau et pénètrent dans la zone de travail du cutter.

Exemple 6a

Le cheval du cutter est très proche du troupeau alors qu'il tient une vache très difficile. Avant que le cutter ne puisse saisir une opportunité de quitter légalement, 3 vaches sortent du troupeau et rejoignent la veau qui est travaillé. Le juge est certain que le cutter a dérangé le troupeau et provoqué la sortie des 3 vaches.

Jugement : Le cutter reçoit 3 points de pénalités pour avoir ramené du bétail durant le travail

Exemple 6b

Le cutter conduit 3 vaches hors du troupeau, une vache rouge, une blanche et une noire. Il conduit la vache rouge devant ce qui pousse la vache blanche et la vache noire à retourner derrière le cheval. Alors qu'il commence à travailler la vache rouge, la vache blanche et la vache noire rejoignent la vache rouge. Le cutter quitte alors que la vache rouge tourne en s'éloignant de lui.

Jugement : Aucune pénalité. Le cutter n'a pas dérangé le troupeau et il n'a pas commis de hot quit.

Note : Ramener du bétail ne sera pas pénalisé ici car la vache blanche et la vache noire n'ont jamais rejoint le troupeau. On considère qu'elles font partie du trafic.

Exemple 7

Le cutter quitte légalement et presque simultanément 4 vaches sortent du troupeau.

Jugement : Le juge doit décider si le cutter a commis une faute. Si le juge considère que le cutter a dérangé le troupeau et a poussé le bétail à en sortir, il attribuera une pénalité de 3 points. Si le juge ne peut décider, le doute profite au cutter et aucune pénalité n'est attribuée.

Exemple 8

Alors que le cutter est en train de travailler un veau, le bétail derrière lui bouge. Les aides du cutter sont capables de contenir le bétail de façon à ce qu'aucun individu ne s'échappe du troupeau.

Jugement : Aucune pénalité.

Note : Le bétail ne doit pas être considéré comme effrayé tant qu'une vache n'entre pas dans la zone de travail du cheval.

Exemple 9

Le cutter produit un effort honnête pour shower son cheval, mais son cheval ne travaille pas proprement. Le cutter court plusieurs fois dans le bétail.

Jugement : Le cutter doit être arrêté par le juge et son travail est terminé.

Note : Même si le cutter n'entraînait pas ou ne maltraitait pas son cheval, il effrayait le bétail. Le show manager doit fournir à chaque juge un sifflet de façon à ce qu'il puisse arrêter rapidement le travail d'un concurrent.

Exemple 10

A/ Après avoir perdu une vache, le cutter trie une autre vache et stoppe son cheval à

chaque fois que la vache s'arrête. Il ne corrige pas excessivement son cheval avec ses mains ou ses éperons.

B/ Le cutter ne travaille pas proprement. Il éperonne son cheval dans l'épaule de façon agressive et ensuite le reprend violemment dans un stop.

Jugement : Dans le cas A, le juge attribue une pénalité de 5 points pour avoir perdu une vache puis une pénalité de 1 point à chaque fois que le cutter stoppe son cheval. Dans le cas B, le juge doit arrêter le cutter.

Exemple 11

Alors qu'il travaille sans faire de faute du bétail quitte le troupeau et rejoint la vache travaillée.

A/ Le cutter quitte la vache travaillée alors qu'elle tourne vers lui.

B/ Le cutter lève sa main et guide son cheval avec les rênes jusqu'à ce que le bétail retourne dans le troupeau. Ensuite il repose sa main et continue à travailler son veau.

C/ Le cutter lève la main et guide son cheval dans le but de séparer le veau qu'il travaillait. Il décide finalement de ne pas séparer cette vache et quitte légalement.

D/ Le cutter quitte son veau qui tourne en s'éloignant.

E/ Le cutter continue son travail sur son veau jusqu'à ce que le bétail retourne dans le troupeau. Durant ce temps, le cutter ne guide pas son cheval avec ses rênes.

Jugement : dans le cas A, le juge attribue une pénalité de 3 points pour hot quit (voir règle 13).

Dans le cas B et C, le juge attribue un point de pénalité à chaque fois que le cutter guide son cheval avec ses rênes.

Dans le cas D, aucune pénalité.

Dans le cas E, le juge donne du crédit au cheval pour être resté avec le veau travaillé.

Exemple 12

Alors qu'il travaille, sans commettre de faute, du bétail quitte le troupeau et rejoint la vache travaillée. Le cutter guide son cheval avec ses rênes dans le but de séparer la vache qu'il travaillait des autres. La vache travaillée s'échappe et rejoint le troupeau en laissant que les autres vaches devant le cutter.

Jugement : Le juge donne **un point** de pénalité par action de rênes et une pénalité de **5 points** pour avoir perdu une vache.

Exemple 13

Alors qu'il travaille, le cutter est poussé contre le troupeau ce qui provoque la sortie d'une ou plusieurs vaches.

A/ Le cutter quitte légalement la vache travaillée.

B/ Le cutter quitte alors que la vache travaillée traverse l'arène ou fait demi tour en se tournant vers lui.

C/ Le cutter perd la vache travaillée à peu près au même moment.

D/ Le cutter guide deux fois son cheval avec ses rênes alors que le bétail sorti rejoint le troupeau et ensuite continue à travailler.

E/ Le cutter guide son cheval une fois et ensuite quitte légalement.

Jugement : Dans le cas A, le cutter reçoit une pénalité de 3 points pour avoir dérangé le troupeau

Note : Il n'est pas nécessaire de séparer le veau travaillé des autres avant de quitter. Mais il faut quitter légalement !

Dans le cas B, le juge attribue une pénalité de 3 points pour avoir dérangé le troupeau et une pénalité de 3 points pour hot quit. Le total des pénalités s'élève à **6 points**.

Dans le cas C, le juge devra considérer si les deux fautes ont lieu simultanément ou s'il s'est passé un certain laps de temps après que les veaux aient été ramenés.

Dans des circonstances normales, seule la plus grosse pénalité, 5 points pour avoir

perdu une vache, est attribuée. Une pénalité supplémentaire de 3 points peut être attribuée si les deux fautes sont séparées dans le temps.

Dans le cas D, une pénalité de 3 points est attribuée pour avoir ramené des vaches et une pénalité de 1 point pour chaque action de rênes. Le total des pénalités s'élève donc à **5 points**.

Dans le cas E, le juge attribue une pénalité de 3 points pour avoir ramené du bétail et une pénalité de 1 point pour chaque action de rênes. Le total des pénalités est donc de 4 points.

Exemple 14

Alors qu'il est en train de trier, le cutter a séparé deux vaches ou plus du troupeau. En essayant d'isoler la vache choisie il se rapproche assez du troupeau pour qu'une ou plusieurs vaches en sortent en entrent dans la zone de travail du cheval.

Jugement : Le juge donne une pénalité de 3 points pour avoir ramené du bétail.

Exemple 15

Alors que le cutter travaille un veau à une distance raisonnable du troupeau, une autre vache quitte volontairement le troupeau et s'arrête de telle façon que le cheval l'oblige à rentrer dans la zone de travail.

Jugement : Aucune pénalité dans la mesure où le cheval n'a jamais dérangé le troupeau.

Règle n°6 : Back fences

Un cheval est sanctionné de **3 points** de pénalité à chaque fois que c'est la barrière du fond de l'arène (back fence) qui arrête ou oblige le veau à faire demi tour. On considère que c'est le cas quand le veau s'approche à une distance inférieure à un mètre de la barrière qui délimite le fond de l'arène. La zone qu'on appelle Back Fence se situe un rayon d'un mètre autour de la barrière du fond de l'arène et entre deux marqueurs que le juge place avant le début de la compétition. Ils doivent être bien visibles. Si un concurrent émet une objection sur leur placement, le juge doit demander à l'ensemble des concurrents de voter pour déterminer un emplacement de la Back Fence qui satisfasse la majorité.

Exemple 1

Alors qu'il travaille un veau, le cheval ne parvient pas à le stopper ni à lui faire faire demi tour. Le veau se dirige visiblement vers la barrière au fond de l'arène. Il finit cependant par tourner à environ 3 mètres de la zone délimitée comme étant la Back Fence.

Jugement : aucune pénalité car la Back Fence s'étend selon la règle jusqu'à un mètre de la barrière du fond entre les deux marqueurs placés par le juge.

Exemple 2

Alors qu'il travaille, une vache prend de vitesse le cheval du cutter et le repousse contre la barrière du fond. La vache s'arrête et tourne à moins d'un mètre de la back fence avant de retourner vers le centre de l'arène. La cutter quitte alors de façon légale et termine son travail.

Jugement : 3 points de pénalités pour back fence

Exemple 3

La vache travaillé heurte la barrière au fond de l'arène et :

- A- S'éloigne de la back fence quand le cutter quitte
- B- Se dirige vers la back fence quand le cutter quitte
- C- S'arrête et le cutter quitte alors qu'elle est arrêtée
- D- Retourne dans le troupeau

Jugement : dans le cas A, le juge sanctionne une back fence avec 3 points de pénalités. Dans le cas B, il attribue un total de 6 points de pénalités pour back fence et hot quit, 3 points de pénalité à chaque fois. Dans le cas C, il attribue juste 3 points de pénalité pour back fence. Enfin dans le cas D, le juge doit estimer si les deux fautes ont eu lieu simultanément ou si la vache a rejoint le troupeau dans un second temps. Si les deux pénalités arrivent simultanément, seule la plus importante, ici 5 points pour avoir perdu la vache, est appliquée.

Exemple 4

Alors qu'il est en train de trier, le cutter isole deux animaux du troupeau. Il tente de trier la vache qu'il souhaite travailler mais les deux vaches se déplacent et entrent dans la zone qui se situe à moins d'un mètre de la barrière du fond de l'arène et qui est située entre les deux marqueurs placés par le juge. Ils reviennent ensuite au centre de l'arène où le cutter termine son tri.

Jugement : le juge applique une pénalité de 3 points pour back fence

Exemple 5

Un cutter travaille une vache qui est stoppée par la barrière du fond mais en dehors de la zone délimitée par les marqueurs de la back fence. La vache se rapproche ensuite du cheval et entre dans la zone considérée comme la back fence.

Jugement : 3 points de pénalité pour back fence

Note : A chaque fois que le cheval laisse une vache pénétrer d'un seul pas dans une zone située entre les deux marqueurs et à moins d'un mètre de la barrière du fond de l'arène, le cutter doit recevoir une pénalité de 3 points.

Règle n°7 : Tourner la queue vers le veau

Si un cheval pivote dans le mauvais sens, avec la queue en direction du veau travaillé, un score de 60 points lui sera automatiquement attribué.

Exemple 1

Alors qu'il est en train d'effectuer un tri, le cutter sépare du troupeau au moins deux vaches. Lorsqu'il tente d'isoler le veau qu'il désire travailler, le cheval se détourne du veau de telle sorte qu'il présente sa queue en direction du veau.

Jugement : le cutter reçoit automatiquement un score de 60 points.

Exemple 2

Le cutter travaille un veau et son cheval tente de se détourner de ce veau. Le cutter parvient néanmoins à arrêter son cheval avant que celui-ci ne tourne la queue vers le veau. Le vache rejoint le troupeau

Jugement : Il ne s'agit pas d'un cas où le cheval tourne la queue donc un score de 60 points ne doit pas être appliqué. Le cutter se voit quand même attribuer une pénalité de 5 points parce que son cheval a quitté le veau travaillé.

Règle n°8 : guider le cheval avec ses rênes

Quand il travaille une vache, un cheval recevra **1 point de pénalité chaque fois** que les rênes sont utilisées pour le contrôler ou le guider, peu importe si la main qui tient les rênes est posée ou levée. Une pénalité d'un point sera aussi attribuée chaque fois que le cheval reçoit une indication, peu importe la nature de celle-ci. Si les rênes sont courtes au point que le mors reçoive des secousses, le cheval recevra une pénalité de 1 point à chaque fois, même si la main du cavalier ne bouge pas.

a/. Le cheval doit être laissé libre dès l'instant où le veau choisi est isolé du reste du troupeau. Toute action supplémentaire avec les rênes pour le guider, le contrôler ou le positionner sera pénalisée d'un point pour chaque action

b/. Le cavalier doit tenir les rênes dans une seule main. Une pénalité de **3 points** lui sera attribuée si la seconde main touche les rênes, peu importe l'objectif sauf si c'est pour réajuster ses rênes.

c/. Éperonner derrière l'épaule n'est pas interdit. En revanche, **3 points** de pénalité seront attribués chaque fois que le cheval est éperonné dans l'épaule.

d/. Un pied, un bout de pied ou l'étrier posé sur l'épaule sont considérés comme une indication donnée au cheval. Une pénalité de **1 point** sera attribuée à chaque fois.

Exemple 1

Le cutter tient ses rênes très longues. Après avoir trié proprement, il commence à travailler en tenant sa main près de la corne de la selle. Il ne bouge pas la main de gauche à droite ni d'avant en arrière durant le travail. Il fait la même chose sur la 2ème vache et n'a pas le temps d'en trier une 3ème quand le buzzer sonne.

Jugement : Aucune pénalité.

Note : Un cutter peut tenir sa main près de la corne de la selle du moment qu'elle ne bouge pas et du moment que ses rênes sont assez longues pour éviter que le mors ne soit secoué pendant le run.

Exemple 2

Durant un tri, le cutter lève et baisse sa main, il l'agite de droite à gauche avant de la placer :

A/. Sur l'encolure et la laisse posée pendant qu'il travaille.

B/. Près de la corne et la laisse là.

C/. Sur l'encolure au début puis près de la corne de la selle.

D/. Sur l'encolure très en avant.

Jugement : Dans les cas A et B, aucune pénalité. Dans le cas C, si le mouvement de la main est considéré comme une indication donnée au cheval, une pénalité de 1 point est attribuée pour chaque mouvement de main. Dans le cas D, un point de pénalité est infligé pour chaque indication.

Note : Le cutter peut guider son cheval avec ses rênes autant que nécessaire pour effectuer son tri. Les tris propres et faciles doivent recevoir du crédit. Poser sa main

indique que le cutter est prêt à entamer le travail. Toute autre indication donnée avec les rênes ensuite sera pénalisée.

Exemple 3

Le cutter effectue un tri et en attendant que la vache bouge :

A/. Secoue sa main ce qui fait bouger les rênes.

B/. Donne du mou à ses rênes.

Jugement : Dans le cas A, un point de pénalité est attribué à chaque fois. Si le cutter secoue sa main après ses 3 tris, il reçoit donc un total de 3 points de pénalités. Dans le cas B, aucune pénalité n'est infligée au cutter.

Exemple 4

Le cutter travaille avec sa main posée mais ses rênes sont courtes de telle sorte que le mors reçoit deux secousses durant le run.

Jugement : Le cutter se voit infligé un point de pénalité pour chaque secousse soit un total de deux points de pénalité.

Exemple 5

Le cutter est en train de travailler et :

A/. Durant son run, il bouge sa main très légèrement au cours d'un demi tour.

B/. Durant son run, il bouge sa main de façon évidente et le juge considère qu'il a guidé son cheval dans un demi tour.

C/. Alors qu'il traverse l'arène, il bouge sa main pour empêcher son cheval de percuter le troupeau.

D/. Durant son run, il avance sa main pour inciter son cheval à suivre la vache.

E/. Durant un stop, il se penche en arrière et sa main bouge

Jugement : Dans le cas A, il ne reçoit aucune pénalité. Dans tous les autres cas, il reçoit une pénalité d'un point.

Exemple 6

Lors du tri, le cutter choisit une vache et commence à la conduire hors du troupeau. Le cutter guide son cheval jusqu'à ce que la vache soit isolée et pose sa main.

Jugement : aucune pénalité.

Note : La règle 8a vise à éviter que le cutter aide son cheval quand le veau est isolé du troupeau. Les juges doivent faire attention d'autoriser le cutter à guider son cheval pour isoler la vache qu'il a choisi. En application de cette règle, isoler signifie conduire suffisamment loin du troupeau pour pouvoir commencer à travailler avec le reste du troupeau derrière la croupe de son cheval.

Exemple 7

Lors d'un tri, le cutter choisit une vache et guide son cheval avec ses rênes en conduisant cette vache hors du troupeau. Après l'avoir isolée, il continue à diriger son cheval avec ses rênes jusqu'à ce que la vache exécute son 1er mouvement. Il pose ensuite sa main et laisse son cheval travailler.

Jugement : Un point de pénalité doit être attribué à chaque fois que le cheval a été guidé à partir du moment où le veau est isolé.

Exemple 8

Après avoir isolé une vache du troupeau, le cutter dirige son cheval avec ses rênes pour amorcer le 1er mouvement avec la vache.

Jugement : Il reçoit un point de pénalité pour reining.

Exemple 9

Un cutter trie un veau dans un groupe de vache qui passe devant lui. Il dirige son cheval jusqu'à ce que les autres vaches soient repoussées par les herd-holders et il pose ensuite sa main

Jugement : Aucune pénalité.

Exemple 10

Le cutter trie une vache qui sort en marchant du troupeau.

A/. Le cutter dirige son cheval jusqu'à ce qu'il soit sorti du troupeau et ensuite il pose sa main.

B/. Le cutter guide son cheval avec ses rênes jusqu'à ce qu'il soit sorti du troupeau. Plusieurs secondes s'écoulent avant que la vache ne soit bougée par les turn-backs. Le cutter garde sa main levée et le contact avec son cheval. Il maintient la tension de ses rênes pour garder l'attention de son cheval sur la vache jusqu'à ce qu'elle bouge.

C/. Le cutter dirige son cheval jusqu'à ce qu'il soit sorti du troupeau. Presque simultanément, il pose sa main et les turn-backs renvoient le veau.

Jugement : Aucune pénalité dans les cas A et C. Dans le cas B, le cutter reçoit un point de pénalité.

Exemple 11

Le cutter choisit une vache dans un groupe qui se déplace autour de lui. Il avance d'un pas vers une vache et dirige son cheval avec ses rênes jusqu'à ce que les herdholders aient repoussé les autres vaches derrière le cutter. Ensuite, il maintient la tension dans ses rênes alors que la vache qu'il a choisi est isolée et traverse l'arène en trotant. Quand la vache s'arrête et fait demi tour, le cutter stoppe son cheval et le ramène sur la vache avant de poser sa main.

Jugement : Le cutter reçoit un point de pénalité pour chaque indication donnée au cheval soit 1 point pour avoir dirigé le cheval en traversant l'arène, un point pour l'avoir stoppé et un point pour l'avoir ramené sur la vache. Il reçoit donc trois points de pénalité.

Exemple 12

Alors qu'il travaille un veau, le cutter :

A/. Pose ses deux mains sur les rênes pour faire tourner son cheval avec le veau

B/. Pose ses deux mains sur les rênes pour stopper son cheval et ensuite il le laisse tourner tout seul.

C/. Pose ses deux mains sur les rênes pour stopper le cheval et ensuite il quitte de façon légale.

Jugement : Dans les trois cas, le cutter se voit attribué 3 points de pénalité.

Exemple 14

Le cutter fait tomber une rêne et :

A/. Utilise sa 2ème main pour la rattraper alors qu'il travaille une vache

B/. Utilise sa 2ème main pour la rattraper alors qu'il a quitté légalement et que son cheval est arrêté.

Jugement : 3 points de pénalité dans le cas A et aucune dans le cas B.

Exemple 15

Les rênes du cutter se sont emmêlées :

A/. Le cutter quitte sa vache légalement et avant de pénétrer dans le troupeau, il utilise sa 2ème main pour réajuster ses rênes.

B/. Alors qu'il monte dans le troupeau, le cavalier place sa 2ème main sur les rênes pour les démêler.

C/. Le cavalier se retourne et arrête son cheval devant le troupeau. Il utilise sa 2ème main pour réajuster ses rênes.

Jugement : Aucune pénalité.

Exemple 16

Le cutter pose sa 2ème main sur les rênes pour :

A/. Stopper ou reculer son cheval après avoir quitté son veau de façon légale.

B/. Faire pivoter son cheval après avoir quitté de façon légale.

C/. Pour faire tourner son cheval alors qu'il est dans le troupeau.

Jugement : 3 points de pénalité.

Exemple 17

Durant son run, alors que le cheval effectue un demi tour, le cutter :

A/. Éperonne son cheval dans l'épaule.

B/. Tente de l'éperonner dans l'épaule mais il n'y a pas de contact avec le cheval.

Jugement : Aucune pénalité dans le cas B et une pénalité de 3 points dans le cas A.

Règle n°9 : perdre une vache

Si le cheval laisse retourner dans le troupeau un animal qu'il travaille, il sera pénalisé de **5 points**.

Exemple 1

Le cutter travaille un veau qui prend en défaut le cheval et retourne dans le troupeau.

Jugement : Le cutter reçoit 5 points de pénalité.

Exemple 2

Le cutter travaille une vache qui le pousse contre le bord du troupeau puis finit par y retourner.

Jugement : le juge applique une pénalité de 5 points.

Exemple 3

Le cutter travaille une vache qui saute hors de l'arène :

A/. Entre les marqueurs désignant la Back Fence.

B/. En dehors des deux marqueurs désignant la Back Fence.

Jugement : Dans le cas A, le cutter se voit sanctionné de 3 points pour Back Fence (voir règle n°6) alors que dans le cas B il n'y a aucune pénalité.

Exemple 4

La vache travaillée s'efforce de rejoindre le troupeau:

A/. Le cutter quitte le veau alors que le cheval a l'avantage mais que le veau est tourné vers lui.

B/. Le cutter quitte le veau alors que le cheval a perdu son avantage et la vache parvient à rejoindre le troupeau.

Jugement : Dans le cas A, le cutter reçoit 3 points de pénalité pour Hot Quit (voir règle n°3). Dans le cas B, il reçoit 1 point de pénalité pour avoir perdu l'avantage dans le travail avec la vache puis 5 points de pénalité pour l'avoir laissé rejoindre le troupeau. Le total des pénalités est donc de **6 points**.

Exemple 5

Durant le tri, le cutter fait démarrer un large groupe de vaches autour de lui. Alors que les veaux se déplacent autour de lui, **il ne sort pas du troupeau et n'essaye pas d'isoler le moindre animal**. Il laisse les veaux s'en aller librement puis :

A/. Se retourne et fait ressortir d'autres veaux. Il isole un de ces veaux.

B/. Se retourne puis se dirige à nouveau vers les premières vaches, les fait sortir du troupeau et réalise son tri.

Jugement : Aucune pénalité dans les deux cas.

Exemple 6

Alors qu'il travaille une vache, celle-ci prend l'avantage sur le cheval et il est évident que le cheval ne pourra pas regagner l'avantage et l'empêcher de rejoindre le troupeau. Le buzzer retentit avant que la vache n'ait physiquement rejoint le troupeau.

Jugement : La sanction est **5 points** de pénalités pour avoir perdu une vache.

Note : Au buzzer, une vache est considérée comme perdue du moment où le cheval ne peut plus regagner l'avantage et où la vache a quitté la zone de travail du cheval, quelque soit la position de main du cavalier, (posée sur l'encolure ou reprise des rênes). Durant le travail, une vache est considérée comme perdue si elle rejoint le troupeau. La zone de travail du cheval est une zone matérialisée par une ligne imaginaire parallèle au mur du fond et qui se situe en avant de la tête du cheval.

Règle n°10 : Changer de vache

Si un cavalier change de vache après s'être ouvertement déclaré pour une vache en particulier, une pénalité de **5 points** sera appliquée.

Exemple 1

Au cours d'un tri, le cutter conduit un groupe de veaux hors du troupeau. Avant que le cutter ne tente d'isoler une de ces vaches, trois autres vaches quittent le troupeau et marchent vers un point situé à côté du premier groupe de vaches mais qu'elles ne rejoignent pas.

A/. Le cutter avance vers le premier groupe de veaux et isole l'un d'entre eux.

B/. Le cutter s'éloigne du premier groupe de veaux pour se diriger vers le second au sein duquel il isole un veau.

C/. Le cutter s'éloigne du premier groupe et se dirige vers le second. Ce second groupe de vaches s'enfuit au trot et rejoint le troupeau en laissant le cutter seul sans aucune vache à isoler.

Jugement : Dans les cas A et B il n'y a pas de pénalité. Dans le cas C, une pénalité de 5 points est infligée pour incapacité à isoler une vache (Règle n°15).

Note : Un cutter ne peut se déclarer que pour une seule vache et pas pour un groupe de vaches.

Exemple 2

Le cutter réalise un tri. Il a un groupe de 5 vaches devant lui. Et...

A/. Il regarde une vache marron, mais n'essaye pas de déplacer son cheval vers cette vache marron. Il trie ensuite une vache rouge.

B/. Il déplace son cheval vers cette vache marron et le guide une fois pour suivre cette vache. Il trie ensuite une vache rouge.

C/. Il décide de ne trier aucune de ces 5 vaches et il isole une autre vache qui est sortie de l'autre côté du troupeau.

D/. Il ne se décide pas assez vite et 3 vaches le contourne par la gauche, les deux autres passent à droite et il se retrouve donc avec aucune vache à trier.

E/. Il attend jusqu'à ce que les vaches commencent à tourner autour de lui sur une seule file. Le cutter avance ensuite d'un pas en mettant une légère pression sur le bétail qui passe devant lui. Il isole la vache qui désire le plus rester devant lui.

Jugement : Dans les cas A, C et E aucune pénalité. Dans le cas B, une pénalité de 5 points pour avoir changé de vache. Dans le cas D, une pénalité de 5 points pour n'avoir pas pu isoler une vache.

Note : Un cutter est considéré comme engagé sur une vache à partir du moment où il a effectué deux mouvements vers une vache en particulier. Un seul mouvement peut aussi être interprété comme le fait que le cutter se déclare sur une vache bien spécifique si ce mouvement indique clairement et de façon évidente que le cutter a choisi une vache.

Exemple 3

Le cutter entre dans le troupeau près du centre et tourne ensuite à droite. Il conduit une vache hors du troupeau alors que les autres vaches se déplacent autour de lui. Un groupe de vache sort du troupeau sur le côté gauche. La vache que le cutter conduit rejoint ce groupe de vaches. Le cutter abandonne la vache qu'il avait conduit originellement et en isole une autre dans le groupe.

Jugement : Le juge attribue une pénalité de 5 points.

Exemple 4

Lors d'un tri, le cutter avance vers une vache pour stopper le mouvement d'un groupe de vaches. Cette vache s'arrête et d'autres vaches s'arrêtent à côté pour former un groupe de vaches. Le cutter trie ensuite une de ces vaches.

Jugement : Aucune pénalité.

Note : Un juge doit autoriser un cutter à stopper un groupe de vaches et ensuite à trier dans ce groupe. Pour stopper un groupe de vaches, le cutter doit stopper une vache dans le flux de vaches. Un juge ne doit pas considérer que le cutter s'est visiblement déclaré pour cette vache de tête à moins que le cutter ne tente vraiment d'isoler cette vache.

Exemple 5

Au cours d'un tri, le cutter avance vers une vache pour stopper un flux de vaches. Cette vache s'arrête et un groupe de vaches se forme autour d'elle. Le cutter bouge ensuite vers cette vache de tête et s'engage visiblement à la trier, il trie ensuite une autre vache.

Jugement : Une pénalité de 5 points sanctionne le changement de vache.

Exemple 6

Lors d'un tri, le cutter fait démarrer un groupe de vaches autour de lui. Il sélectionne un animal et se déclare de façon visible pour cet animal. Dans sa tentative d'isoler cet animal des autres vaches :

A/. Le cutter traverse rapidement l'arène plusieurs fois avec le bétail et ensuite parvient à effectuer son tri.

B/. La vache va jusqu'au back fence avec les autres vaches et ensuite le cutter parvient à la sortir jusqu'au centre de l'arène où il l'isole et la travaille.

C/. La vache repart dans le troupeau avec le groupe de vaches et ensuite le cutter parvient à la ramener au centre de l'arène pour l'isoler et la travailler.

D/. Le cutter va jusqu'au back-fence avec ce groupe de vache et il est incapable de trier une vache.

Jugement : Dans le cas A, aucune pénalité cependant le valeur du run doit être minorée du fait de l'absence d'un tri calme et propre. Dans le cas B, le cutter reçoit 3 points de pénalité pour back-fence (Règle N°6). Dans les cas C et D, le cutter reçoit 5 points de pénalité pour avoir perdu une vache (Règle N°9).

Exemple 7

Durant un tri, le cutter fait démarrer un groupe de vaches autour de lui. Il choisit un animal et guide son cheval vers lui. Durant un bref instant l'animal est isolé

A/. La vache rejoint un groupe de vaches et s'enfuit vers la back fence. Le cutter ramène la vache et continue à travailler.

B/. Alors que les herd-holders essayent de repousser les autres vaches, deux vaches s'échappent et rejoignent la vache déjà isolée. Le cutter isole des autres la vache qu'il avait choisi au départ sans que le groupe ne rejoigne le troupeau ou se dirige jusqu'à la back-fence.

C/. La vache isolée échappe au cheval et rejoint un groupe de vaches qui est repoussé par les aides. Le cutter guide son cheval et isole sa vache des autres sans que le groupe ne rejoigne le troupeau ou n'aille jusqu'au mur du fond.

D/. La vache qui est isolée échappe au cheval et rejoint un groupe de veaux qui sont repoussés par les aides du cutter. Le groupe de veaux rejoint le troupeau ou se déplace jusqu'au mur du fond de l'arène.

Jugement : Dans le cas A, une pénalité de 3 points pour violation de la règle sur la back-fence (Règle N°6), et un point de pénalité à chaque fois que le cutter guide son cheval avec les rênes (Règle N°8). Dans le cas B, le cutter est pénalisé d'un point à

chaque fois que le cutter utilise ses rênes pour isoler à nouveau la vache. Si le cutter ne donne aucune indication au cheval, celui-ci recevra du crédit pour être resté avec la vache. Dans le cas C, un point de pénalité à chaque fois que le cavalier guide son cheval avec ses rênes. Dans le cas D, le cutter reçoit 5 points de pénalité pour avoir perdu une vache (Règle N°9).

Exemple 8

Le cutter travaille une vache. Une autre vache qui a échappé auparavant aux turn-backs décide de retourner dans le troupeau. Alors que cette vache revient vers le troupeau :

A/. Le cheval du cutter change de vache et travaille la vache qui revient.

B/. Le cutter anticipe un changement de vache de son cheval et utilise ses rênes pour l'en empêcher. L'attention du cheval se porte un instant vers la vache qui revient mais il ne change pas de vache.

C/. Le cheval du cutter déporte son attention sur la vache qui revient et il fait un mouvement avec cette vache. Le cutter l'arrête et le guide avec ses rênes vers la vache qu'il travaillait au départ.

D/. Le cutter ne donne aucune indication à son cheval et celui-ci ne change pas de vache.

Jugement : 5 points de pénalité dans le cas A. Dans le cas B, un point de pénalité pour avoir guidé le cheval avec les rênes (Règle N°8). Dans le cas C, 5 points de pénalité pour avoir changé de vache et un point de pénalité pour reining. Le total des pénalités est de 6 points. Dans le cas D, le cutter reçoit du crédit.

Exemple 9

Le cutter se déclare pour une vache, mais avant que celle-ci soit clairement isolée du reste du troupeau, le cheval essaye de façon abrupte de changer de vache et de trier une autre vache.

A/. Le cutter n'avait pas relâché les rênes de son cheval, il le ramène tout de suite sur la première vache avec ses rênes.

B/. Le cutter avait posé sa main pour indiquer à son cheval qu'il était sur la vache choisie.

Jugement : Dans le cas A, aucune pénalité. Dans le cas B, 5 points de pénalité.

Règle n°11 : Perdre l'avantage par rapport à la vache

Quand un cheval perd l'avantage dans son travail avec la vache, prend du retard par rapport à elle ou travaille hors position, il est pénalisé de 1/2 point (a) ou 1 point (A et F).

Définition des termes :

La perte de l'avantage (a et A) est définie par fait que le cheval perd son placement qui lui permettait de maintenir le contrôle de cette vache.

Le retard ou "miss" (a et A) est défini comme une réponse du cheval au déplacement de la vache qui aboutit à une perte d'avantage ou un hors position.

Le hors position ou "out of position" se définit par le fait que la position du cheval par rapport à la vache qu'il travaille est vraiment trop longue ou trop courte pour pouvoir la contrôler.

Exemple 1

Alors qu'il travaille, le cheval du cutter dépasse la vache d'une longueur. La vache tourne et le cutter doit se précipiter et courir avant de la rattraper.

Jugement : Le juge attribue un point de pénalité pour miss ou pour perte d'avantage.
(A).

Exemple 2

Alors qu'il travaille, le cheval du cutter dépasse la vache. La vache tourne, le cutter regagne le contrôle et l'avantage très rapidement.

Jugement : Une pénalité de 1/2 point pour miss ou perte d'avantage (a).

Note : L'objectif de ces exemples est d'indiquer que tous les pertes d'avantage n'ont pas la même valeur. Cela dépend de l'effort produit pour regagner l'avantage.

Un juge ne devrait jamais déterminer le vainqueur par ½ point ou commencer sa feuille de juge avec un demi point. Une classe se gagne sur des scores sans appel.

Exemple 3

Alors qu'il travaille, le cheval du cutter dépasse la vache d'une longueur. La vache tourne, le cutter maintient immédiatement son contrôle et garde l'avantage par rapport à la vache.

Jugement : Pas de pénalité.

Note : Un cheval ne doit avoir aucune difficulté à maintenir son avantage dans le travail sur une vache lente.

Le cheval qui peut garder l'avantage face à une vache qui offre un challenge élevé doit recevoir du crédit.

Aucune pénalité ne doit être infligée à un cheval qui regagne immédiatement son avantage après avoir suffisamment dépassé une vache pour la forcer à tourner.

Exemple 4

Alors qu'il travaille, le cheval du cutter dépasse la vache et perd son avantage. Le cutter le ramène sur la vache avec ses rênes, et après plusieurs foulées, le cheval regagne le contrôle et l'avantage.

Jugement : Un point de pénalité pour "losing working advantage" (A), également un point de pénalité pour "reining" (B). Le total des pénalités est de 2 points.

Exemple 5

Alors qu'il travaille, le cheval du cutter dépasse la vache et perd son avantage. La vache stoppe et s'enfuit, le cutter quitte sans avoir regagné l'avantage.

Jugement : Une point de pénalité pour avoir perdu l'avantage (A).

Note : Le cutter ne peut pas éviter la pénalité pour perte d'avantage ou hors position en quittant sa vache. Même s'il quitte légalement en respectant la Règle n°13.

Exemple 6

Alors qu'il travaille, le cheval du cutter est extrêmement long d'un côté et extrêmement court de l'autre côté. Le cutter continue à travailler de cette manière.

Jugement : Un point de pénalité pour out of position (F) sur chaque vache. Un moins dans la case "Controlling a cow" pour l'évaluation du run content.

Note : Un juge doit savoir qu'un miss, une perte d'avantage et/ou un out of position peuvent induire un moins dans l'évaluation du contenu du run.

Règle 12 : frapper, mordre, botter le bétail

Toute brutalité inutile, comme par exemple un cheval qui frappe avec un antérieur, botte ou mord le bétail, sera pénalisée de **3 points**.

Exemple 1

Alors qu'il travaille une vache, le cheval du cutter ouvre la bouche et :

A/- Tente de mordre la vache mais n'entre pas en contact avec elle.

B/- Mord la vache.

Jugement : Dans le cas A, aucune pénalité n'est infligée au cutter. Dans le cas B, 3 points de pénalités lui sont attribués par le juge.

Note : Aucune pénalité ne doit être donnée à un cheval qui touche une vache avec ses lèvres lorsqu'il se déplace dans le troupeau.

Exemple 2

En se déplaçant dans le troupeau pour trier une vache, le cheval :

A/- Touche le dos d'une vache avec son nez.

B/- Tente de mordre une vache mais est repris à temps par le cavalier.

C/- Mord de façon visible une vache.

D/- Botte une vache.

Jugement : Aucune pénalité dans les cas A et B. Le juge inflige 3 points de pénalité dans les cas C et D.

Exemple 3

Alors qu'il travaille une vache, le cheval du cutter :

A/- Frappe une vache avec un antérieur.

B/- Frappe avec un antérieur mais ne touche aucune vache.

C/- Se cabre et piaffe avec ses deux antérieurs mais ne touche pas de vache.

D/ -Botte mais ne touche aucune vache.

Jugement : Dans le cas A, 3 points de pénalité. Dans le cas B, aucune pénalité. Dans les cas C et D, pas de pénalité mais ce type de comportements a forcément un impact négatif sur l'évaluation du run.

Exemple 4

Durant son run, alors que le cutter traverse l'arène, le cheval rue avec un postérieur ou les deux, effectue des sauts de mouton en baissant la tête et en levant les postérieurs.

Jugement : Aucune pénalité cependant ces comportements nuisent à la qualité globale du run et ont un impact négatif sur le run content.

Règle 13 : Hot Quit

Un concurrent peut quitter un animal quand il est clairement arrêté, qu'il lui tourne clairement le dos, ou quand il est clairement **derrière les turnbacks et que ceux-ci sont derrière la ligne de temps**. Une pénalité de **3 points** sera appliquée si l'animal est quitté dans n'importe quelle autre circonstance.

Note : Un juge ne peut considérer qu'il y a hot quit, tant que le cutter n'a pas vraiment arrêté de travailler cet animal.

Exemple 1

Alors qu'il travaille, le cutter quitte une vache qui est en train de traverser l'arène. Selon le juge, la vache ne tournait pas le dos au cutter ou ne s'éloignait pas de lui au moment où il a quitté.

Jugement : Une pénalité de 3 points pour hot quit.

Note : Aucune ligne imaginaire ne sera prise en compte pour appliquer cette règle. L'attitude de la vache par rapport au cheval, est le seul élément qu'on prend en compte pour appliquer cette règle.

Exemple 2

Alors qu'il travaille, le cutter quitte une vache qui de façon évidente :

A/- S'éloignait du cheval en lui tournant le dos.

B/- Était tournée vers le cheval et pas à l'arrêt.

C/- Était tournée vers l'autre côté de l'arène.

D/- S'éloignait.

Jugement : Dans les cas A, C et D aucune pénalité. Dans le cas B, une pénalité de 3 points pour hot quit.

Exemple 3

Alors qu'il travaille, le cutter quitte la vache qui durant un bref instant lui a tourné le dos puis s'est retournée vers lui :

A/- Le juge est certain que la vache était tournée vers le cutter quand il a quitté.

B/- Le juge est certain que la vache tournait le dos au cutter quand il a quitté.

C/- Le juge n'est pas sûr que la vache tournait le dos au cutter.

Jugement : Dans le cas A, le juge applique 3 points de pénalité. Dans les cas B et C, aucune pénalité.

Note : Un juge ne peut considérer qu'il y a hot quit tant que le cutter n'a pas arrêté de travailler la vache.

Exemple 4

Le cutter travaille une vache qui bouge très peu. La vache effectue quelques mouvements très lents puis s'arrête et regarde le cutter. Même si elle reste arrêtée,

elle continue à bouger sa tête et le cheval du cutter contre ces mouvements. Le cutter quitte.

Jugement : aucune pénalité.

Exemple 5

Le cutter travaille une vache près du centre de l'arène. La vache stoppe et fait face au cheval. Alors que le cutter quitte, la vache :

A/- Lève un pied.

B/- Commence à tourner le dos lentement au cheval.

C/- Commence à s'éloigner.

D/- Avance vers le cheval du cutter et tente de retourner dans le troupeau.

Jugement : Dans les cas A, B et C, il n'y a aucune pénalité. Dans le cas D, le cutter commet un hot quit et se voit pénalisé de 3 points.

Exemple 6

Le cutter est en train de travailler une vache qui l'entraîne loin vers le côté gauche de l'arène. La vache tourne vers le cutter et celui-ci :

A/- Quitte la vache alors qu'elle tourne.

B/- Attend que la vache lui tourne le dos et s'éloigne de lui pour quitter.

Jugement : Dans le cas A, 3 points de pénalité. Dans le cas B, aucune pénalité.

Note : Normalement, quand une vache entraîne un cutter d'un côté de l'arène et qu'elle tourne vers le cheval, un hot quit sera sanctionné si le cutter quitte. Cependant, si le cutter attend que la vache ait parcouru une distance suffisante pour bien montrer au juge qu'elle s'éloigne de son cheval, il n'y aura pas hot quit.

Exemple 7

Le cutter travaille une vache qui se déplace parallèlement à lui en traversant l'arène. Alors que la vache approche du mur, elle ralentit au pas puis stoppe un instant face au mur. Le cutter quitte alors que la vache :

A/- S'arrête au mur.

B/- S'éloigne.

C/- Stoppe au mur puis tourne lentement vers le cutter.

D/- Tourne rapidement vers le cutter.

Jugement : Dans les cas A et B, aucune pénalité. Dans les cas C et D, il y a 3 points de pénalité pour hot quit.

Note : Un juge considère qu'un cutter quitte une vache quand il reprend ses rênes ou place sa main libre sur l'encolure du cheval, que le cheval s'arrête tout de suite ou non.

Exemple 8

Le cutter est en train de travailler une vache qui tombe par terre. Le cutter quitte cette vache :

A/- Alors qu'elle est étendue au sol.

B/- Qu'elle revient sur ses pieds après être tombée.

C/- Qu'elle se déplace vers le cheval après être revenue sur ses pieds.

Jugement : Dans les cas A et B, aucune pénalité. Dans le cas C, le juge inflige une pénalité de 3 points pour hot quit.

Exemple 9

Alors qu'il travaille une vache difficile, le cutter reprend ses rênes pour signifier qu'il veut quitter cette vache. Dans l'opinion du juge, la vache tournait le dos au cutter quand il a repris son cheval, mais le temps que le cheval s'arrête vraiment la vache s'est retournée vers lui.

Jugement : Aucune pénalité.

Exemple 10

La vache qui est travaillée s'arrête et le cheval du cutter stoppe. La vache et le cheval sont complètement à l'arrêt. Le cutter reprend son cheval de telle sorte qu'il est raisonnable de penser qu'il désire quitter cette vache. La vache bouge ensuite et le cheval du cutter contre ce mouvement de façon suffisante pour créer dans la tension dans les rênes. Le cutter continue ensuite à reprendre son cheval et à l'écarter de la vache.

Jugement : Aucune pénalité.

Exemple 11

Alors qu'il travaille, le cutter quitte une vache qui a couru derrière les chevaux de turnbacks et ceux-ci sont :

A/- Derrière la ligne de temps et la vache fait face au cutter.

B/- Devant la ligne de temps et la vache fait face au cutter.

Jugement : Dans le cas A, aucune pénalité. Dans le cas B, hot quit donc 3 points de pénalité.

Exemple 12

Alors qu'il travaille, le cutter reste sur une vache qui a couru derrière les chevaux de turnbacks. Après qu'elle soit revenue entre les chevaux de turnbacks et lui, le cutter quitte la vache qui est tournée vers lui.

Jugement : 3 points de pénalité.

Exemple 13

Le cutter quitte une vache de façon légale. Le cutter recommence ensuite à travailler la même vache.

Jugement : Aucune pénalité.

Note : Quitter une vache qui tourne vers le cutter entraînera normalement une pénalité de 3 points à moins que le cutter attende que la vache lui tourne à nouveau le dos pour quitter. D'un autre côté, dans des circonstances normales, un cutter qui initie son mouvement pour quitter quand la vache lui tourne le dos ne recevra aucune pénalité.

Exemple 14

Le cutter travaille une vache au milieu de l'arène. Alors que le cutter initie un mouvement pour la quitter, en reprenant ses rênes ou en touchant l'encolure du cheval avec sa main :

A/- Le cutter réalise qu'il ne peut pas quitter légalement, il repose immédiatement sa main ou remet sa main libre sur le corne de la selle. Au prochain mouvement, la vache s'éloigne de lui et il quitte.

B/- Le cutter n'est pas sûr qu'il puisse quitter légalement. Il repose immédiatement sa main ou replace sa main sur la corne de la selle, mais décide ensuite de quitter alors que la vache tourne vers lui.

Jugement : Dans le cas A, le cutter reçoit un point de pénalité pour reining. Dans le cas B, il reçoit aussi un point de reining pour avoir repris ses rênes puis 3 points de pénalité pour hot quit . Le total des pénalités est de 4 points.

Règle n°14 : le cheval quitte une vache

Si un cheval quitte une vache, une pénalité de **5 points** lui sera attribuée.

Exemple 1

Le cutter quitte une vache qu'il travaillait. Le juge pense que le cheval avait perdu le contact avec la vache.

Jugement : Aucune pénalité. Cependant, cela doit réduire le run content.

Note : C'est la responsabilité du juge de déterminer ce qui s'est passé exactement. Un juge ne doit jamais anticiper une erreur.

Exemple 2

Le cheval du cutter dépasse une vache qui s'est arrêtée ou qui a fait demi tour, le résultat est une perte évidente de l'avantage. Le cheval ne va clairement pas tourner ou s'arrêter sans l'intervention du cavalier. Le cutter décide de quitter.

Jugement : Il reçoit 5 points de pénalité car son cheval a quitté.

Exemple 3

Le cutter travaille une vache et son cheval quitte. Le cutter reprend ses rênes et fait repartir le cheval. Il continue son travail.

Jugement : Le juge inflige 5 points de pénalité pour sanctionner le cheval qui quitte et un point de pénalité pour reining au cutter qui a repris ses rênes. Le total des pénalités est donc de **6 points**.

Exemple 4

Le cheval du cutter stoppe avec une vache et ne la regarde pas. La vache bouge et le cheval reste immobile. Le cutter ne le guide pas avec ses rênes. Le cheval fait ensuite demi tour avec du retard et rattrape la vache.

Jugement : Un point de pénalité pour perte d'avantage ou pour hors position (Règle n°11).

Note : même si le cheval montre une réticence momentanée à s'arrêter ou à faire demi tour, on ne considérera pas qu'il a quitté s'il arrête ou tourne de lui même. Si le cheval doit être guidé ou stoppé par le cavalier avec ses rênes, il recevra une pénalité de 5 points en application de la règle n°14.

Exemple 5

Le cheval du cutter stoppe avec une vache et ne la regarde pas. La vache bouge et le cheval reste momentanément immobile. Le cavalier ramène son cheval vers la vache avec ses rênes. Selon le juge, le cutter a repris ses rênes car le cheval avait quitté la vache.

Jugement : Le juge inflige 5 points de pénalité pour sanctionner le cheval qui quitte et un point de pénalité pour reining au cutter qui a repris ses rênes. Le total des pénalités est donc de 6 points.

Règle n°15 : échouer à isoler un veau

Si un cheval sépare du troupeau deux veaux ou plus et qu'il ne parvient pas à en isoler un seul, une pénalité de **5 points** lui sera infligée. Il n'y a aucune pénalité si le temps imparti est écoulé.

Exemple 1

Le cutter tente de réaliser un tri. Alors qu'il choisit la vache qu'il désire, une autre vache refuse de se séparer de la vache choisie. Le cutter traverse plusieurs fois l'arène. Finalement, il décide que cette situation est inextricable et il quitte.

Jugement : 5 points de pénalité pour sanctionner sans incapacité à isoler un veau.

Exemple 2

Le cutter travaille et :

A/- Par sa propre faute, il fait sortir d'autres vaches du troupeau. Le cutter quitte légalement avant de séparer sa vache de celles qui sont venues.

B/- Alors qu'il n'y est pour rien, d'autres vaches reviennent du troupeau. Il quitte légalement avant d'avoir séparé sa vache de celles sorties du troupeau.

Jugement : Dans le cas A, 3 points de pénalité pour avoir ramené des vaches (Voir Règle n°5.b). Dans le cas B, aucune pénalité.

Exemple 3

Le cutter a isolé sa vache suffisamment loin d'un groupe de veaux pour pouvoir poser les rênes et commencer à travailler. Avant que les herd holders n'aient pu faire rentrer les autres vaches dans le troupeau, une vache revient et rejoint celle que le cutter travaille. Le cutter quitte légalement sans isoler à nouveau la vache qu'il travaillait.

Jugement : Aucune pénalité.

Exemple 4

Avant que le cutter ne puisse isoler une vache sur son 3ème tri, le buzzer retentit.

Jugement : Aucune pénalité

Exemple 5

Alors qu'il trie, le cutter a au moins deux vaches devant lui. Après s'être ouvertement déclaré pour une de ces vaches, celle-ci s'enfuit derrière les chevaux de turnbacks et il ne reste que les autres vaches. Le cutter :

A/- Arrête son cheval et retourne dans le troupeau pour réaliser un autre tri.

B/- Replaces son cheval, attend les vaches restantes et commence à travailler.

C/- Retient son cheval, attend que la vache choisie rejoigne l'aire de travail et ensuite commence à la travailler.

Jugement : Dans les cas A, B et C aucune pénalité.

Note : Un cutter peut quitter une vache légalement du moment qu'elle est derrière les turnbacks et que ceux-ci sont derrière la ligne de temps ou si elle sort de l'aire de travail, peu importe les circonstances. A ce moment là, le cutter peut trier n'importe quelle autre vache devant lui ou bien aller en chercher une autre dans le troupeau.

Exemple 6

Le cutter tente d'effectuer un tri. Il se déclare pour une vache en particulier dans le groupe qui est devant et son cheval :

A/- Ne répond à ses injonctions et la vache retourne dans le troupeau.

B/- Ne répond pas aux ordres du cavalier mais parvient quand même à stopper la vache avant qu'elle ne rejoigne le troupeau.

Jugement : Dans le cas A, 5 points de pénalité pour avoir échoué à séparer un animal. Dans le cas B, aucune pénalité mais la valeur du run sera minorée du fait de l'absence d'un tri calme et propre.

Exemple 7

Durant le tri, le cutter fait démarrer un large groupe de veaux autour de lui. Alors qu'ils tournent autour de lui, le cutter avance vers un groupe d'animaux de telle sorte qu'il est raisonnable de penser qu'il souhaite trier l'un d'entre eux. Tout le groupe le

dépasse au trot et retourne dans le troupeau. Il retourne ensuite dans le troupeau, sort à nouveau un groupe de veaux et réalise son tri.

Jugement : Le juge attribue une pénalité de 5 points pour sanctionner l'incapacité à isoler un animal lors d'un tri.

Note : Quand un cutter s'éloigne du troupeau avec un groupe de vaches devant lui, il doit en isoler une avant de pouvoir retourner dans le troupeau en trier une autre.

Règle n°16 : utiliser un équipement non conforme

Les chevaux doivent être montés avec une bride ayant un mors dans la bouche ou avec un hackamore. Toutes les brides doivent avoir des rênes séparées. Une bride ne doit pas comporter de muserolle ou de bosal et les hackamores doivent être en corde ou en rawhide tressé sans aucune partie métallique. Les boules en rawhide tressé sur le nez du cheval ne sont pas tolérés. Le juge doit pouvoir passer librement deux doigts entre le nez du cheval et le hackamore et sur tout le tour du nez. Les choke ropes, martingales ou câbles autour du nez du cheval, de son cou ou de toute autre partie du corps sont strictement interdits. Les cravaches, bâtons ou tout autre instrument mécanique qui donnent un contrôle sur le cheval sont interdits sur les terrains de concours organisés ou sponsorisés par la NCHA. Aucun câble ne peut être installé sur la gourmette. Les gourmettes en cuir ou en chaîne doivent être au moins larges de 3/8 de pouce et doivent être attachées au mors par une ficelle en nylon, une lanière en nylon ou une lanière en cuir. Les boules de décoration ou les pompons ne sont pas tolérés sur les gourmettes. Des colliers de chasse peuvent être utilisés, à condition qu'aucune partie ne passe au dessus de l'encolure. Les colliers attachés à la fourche de la selle sont interdits. Le cavalier peut porter des chaps et des éperons. La queue du cheval ne peut pas être attachés de telle sorte que ses mouvements soient entravés. A chaque fois qu'un concurrent enfreint cette règle, il

doit être disqualifié. Le juge peut entendre le témoignage d'un concurrent si celui-ci suspecte une infraction à la règle 16.

a/. **Tous les chevaux** doivent respecter la règle 16 dans l'arène.

b/. N'importe quel cavalier à cheval dans l'arène, que ce soit dans la partie de travail ou dans la partie d'échauffement, après le début d'un show NCHA doit porter une tenue western ce qui inclut obligatoirement un chapeau. L'obligation du chapeau peut être exceptionnellement suspendue sur les shows en extérieur en cas de conditions climatiques extrêmes avec le consentement du juge et du show management. Les concurrents doivent porter des chemises à manches longues avec un col et les boutons fermés . Les body, marcel et autres T-Shirts ainsi que tous les types de sweatshirts ne sont pas tolérés. Un sweater peut être porté du moment que le cavalier porte une chemise appropriée en dessous. Les manches ne peuvent pas être relevées. Sous réserve de l'approbation d ushow management un casque peut remplacer le chapeau. L'usage du téléphone portable est interdit dans la working area de l'aréna.

c/. La règle 16 devient effective une heure avant le début du show. Sur les Aged Events ou sur les shows spéciaux de la NCHA, la règle est effective 3 heures avant le début du show chaque jour et jusqu'à une heure après la fin du show.

d/. Le show management peut aménagé des aires de practices où la règle 16 ne s'applique pas. Les practices doivent s'arrêter au moins une heure avant le début du show.

e/. Les concurrents sont limités à 4 aides.

f/. Si le show management, un représentant des concurrents, un directeur ou n'importe quel membre de l'exécutif constate une infraction à la règle 16, il doit la rapporter immédiatement.

g/. Toute violation à la règle 16 entraîne automatiquement :

\$ 200 d'amende pour une première offense.

\$ 500 d'amende pour une seconde offense.

90 jours de suspension pour une 3ème offense en moins de 12 mois.

h/. Tout individu qui cherche à utiliser un appareil auditif sur un show NCHA doit pouvoir justifier un problème d'audition confirmé par un examen. Un appareil peut être porté du moment que le transmetteur est porté par un des 4 aides. La NCHA peut demander un test d'audition.

Exemple 1

Durant un run, le juge suspecte que le hackamore est trop serré.

Jugement : Après la fin du run, le juge peut examiner le hackamore. S'il peut passer deux doigts entre le nez du cheval et le hackamore, il n'y a aucune pénalité. S'il se confirme que l'équipement est illégal, le concurrent est disqualifié.

Note : Dans le cas où un concurrent est disqualifié pour un équipement illégal, c'est au juge de reporter l'incident au département des juges et à la NCHA.

Exemple 2

Durant un run, le juge suspecte qu'un équipement d'entraînement est utilisé.

Jugement : Après la fin du run, le juge peut examiner la bride. S'il se confirme que l'équipement est illégal, le concurrent est disqualifié.

Note : Dans le cas où une partie de l'équipement se brise durant un run, le cheval doit être autorisé à poursuivre son travail et une note doit lui être accordée selon les règles de la NCHA. Aucun rerun ne peut avoir lieu pour défaillance d'une partie de l'équipement.

Règle n°17 : Chute du cavalier ou du cheval

Quand un cavalier est jeté à terre par son cheval ou que celui-ci tombe au sol, un score de 0 point sera automatiquement attribué.

Exemple 1

Alors qu'il travaille une vache, le cutter tombe de son cheval après une minute de travail.

Jugement : Le juge arrête le run. Un score de 0 points lui est attribué.

Exemple 2

Alors qu'il travaille une vache, le cheval du cutter tombe. Le cutter se relève et sort de l'aire de travail.

Jugement : Un score de zéro point lui est attribué automatiquement pour avoir quitté l'aire de travail avant que le temps n'expire.

Note : Si un concurrent quitte l'arène avant que les 2 min 30 n'expirent parce que son cheval ou lui sont tombés, il recevra automatiquement un score nul (Voir Règle n°18°).

Note : On considère qu'un cheval est tombé au sol quand il repose sur le coté avec les 4 membres tendus dans la même direction.

Règle n°18 : Quitter la zone de travail avant la fin des 2min1/2=>score= 0

Exemple 1

Un cutter perd sa vache et décide de quitter la zone de travail, ou stop son travail avant la fin du temps imparti.

Jugement : son score est 0

Exemple 2

Après avoir travaillé sa première vache, le cutter descend du cheval et retend la sangle de la selle, ou ramasse un objet à terre, puis remonte à cheval et continue son run.

Jugement : score = 0

Règle n°19 : rerun

Un cutter peut être autorisé à rejouer son run par le juge si

- il n'a pas eu ses 2min1/2 pour travailler (chronomètre)
- des dérangements excessifs ont eu lieu, autres que ceux causés par le cutter et ses aides et que le juge a fait arrêter le chronomètre. Par exemple l'ouverture du portail, la chute de barrières ou d'objets tombant dans la zone de travail. Par contre, pas les dérangements dus à des vaux sauvages ou à l'activité normale dans l'arena.

Le rerun doit être fait avec le même lot de vaches et avant le prochain changement de bétail. Le concurrent peut choisir s'il veut recourir immédiatement ou le dernier du bunch.

Il n'y a pas de rerun si le concurrent avait reçu une pénalité de trois ou cinq points avant la survenue du dérangement.

Si, après son run, un concurrent estime avoir été sérieusement dérangé pour demander un rerun, il doit immédiatement en faire la demande au représentant des concurrents ou au juge qui doivent en référer au show management avant que le prochain concurrent soit appelé.

Si le chronomètre ne démarre pas au début d'un run, un rerun est automatiquement effectué.

Exemple 1

Un cutter travaille sa 3eme vache, le portail derrière le troupeau s'ouvre, ou le bétail pousse et dérange les barrières.

(A) A ce moment, le run est libre de toutes pénalités à 3 ou 5 points.

(B) A ce moment, le juge a déjà infligé une pénalité de 3 ou 5 points.

Jugement : En (A) le juge stop le run et propose un rerun. Le concurrent choisi s'il veut recourir immédiatement ou à la fin de son bunch

En (B) le juge ne stop pas le run.

Exemple 2

Un cutter passe le dernier de son bunch, il travaille lorsque le portail s'ouvre.

(A) A ce moment, le run est libre de toutes pénalités à 3 ou 5 points.

(B) A ce moment, le juge a déjà infligé une pénalité de 3 ou 5 points.

Jugement : En (A) le juge stop le run et propose un rerun. Le concurrent choisi s'il veut recourir immédiatement ou à la fin de son bunch

En (B) le juge ne stop pas le run.

Exemple 3

Avant que la cloche sonne, le portail s'ouvre et tout le bétail s'échappe de l'arène. Le cutter est incapable de terminer son rub puisqu'il n'a plus de vache à travailler.

Jugement : Le run s'est terminé de lui-même. Si le concurrent avait déjà une pénalité de 3 ou 5 points, le score est zéro. S'il n'y avait pas de pénalité de 3 ou 5 points, le juge propose un rerun.

Exemple 4

Pendant qu'un cutter travail, un parachutiste atterri à côté de l'aréna ce qui effraie son cheval qui quitte.

(A) A ce moment, le run est libre de toutes pénalités à 3 ou 5 points.

(B) A ce moment, le juge a déjà infligé une pénalité de 3 ou 5 points.

Jugement : En (A) le juge stop le run et propose un rerun. Le concurrent choisi s'il veut recourir immédiatement ou à la fin de son bunch

En (B) le juge ne stop pas le run.

Exemple 5

Pendant que le cutter travaille, li devient évident pour le juge qu'il travaille depuis plus de 2 min^{1/2}.

(A) A ce moment, le run est libre de toutes pénalités à 3 ou 5 points.

(B) A ce moment, le juge a déjà infligé une pénalité de 3 ou 5 points.

Jugement : Dans les deux cas le juge propose un rerun.

Note : Il est difficile de déterminer si la pénalité a été infligée avant ou après la fin de 2min^{1/2} légales et c'est la raison pou laquelle un rerun est donné.

Exemple 6

La cloche sonne, mais le juge pense que le cutter a travaillé pendant moins que 2min^{1/2}.

(A) Avant que le buzzer sonne, il n'y avait pas de pénalité de 3 ou 5 point.

(B) Avant que le buzzer sonne, il y avait une pénalité de 3 ou 5 point.

Jugement : En (A), rerun.

En (B), score=0

Exemple 7

Durant le run, une chaise tombe, le bruit effraye les veaux qui se dispersent.

(A) A ce moment, le run est libre de toutes pénalités à 3 ou 5 points.

(B) A ce moment, le juge a déjà infligé une pénalité de 3 ou 5 points.

Jugement : En (A), le juge stoppe le run et donne un rerun. En (B), le juge ne stoppe pas le run.

Note : En (B), le juge doit stopper le run si :

. Une vie humaine est en danger.

. S'il applique la **Règle 5.c.**

Exemple 8

Dans une compétition jugée par plusieurs juges, un juge stoppe le run et propose un rerun. L'(les) autre(s) juge(s) n'est (sont) pas d'accord.

Jugement : Si il y a 2 juges : un rerun est donné

Si il y a 3 juges ou plus : si la majorité des juges avait donné une pénalité de 3 ou 5 points avant que le run soit stoppé, il n'y a pas de rerun.

Exemple 9

Pendant qu'un cutter travaille, un juge tombe de sa chaise ou l'emplacement des juges s'écroule

(A) A ce moment, le run est libre de toutes pénalités à 3 ou 5 points.

(B) A ce moment, le juge a déjà infligé une pénalité de 3 ou 5 points.

Jugement .En (A), le juge stoppe le run et donne un rerun. En (B), le juge ne stoppe pas le run.

Note : En (B) le juge tombé doit continuer à juger depuis le sol !

Exemple 10

Pendant qu'un cutter travaille, un petit chien court devant le stand des juges et distrait le veau que le cutter travaille, le veau détourne son attention du cheval de cutting. Le cutter demande immédiatement un rerun à la fin de ses 2 min1/2.

A) Le run est libre de toutes pénalités à 3 ou 5 points.

(B) Le juge a déjà infligé une pénalité de 3 ou 5 points.

Jugement : En (A), si la majorité des juges pensent que le chien est responsable, un rerun est accordé.

En (B), pas de rerun.

Règle n°20 : points.

Un juge donne un score entre 60 et 80 points, les ½ points sont permis.

Exemple

Dans un show, le premier cheval termine son run. Le juge n'arrive pas à se décider entre 73 et 74 points. Il donne un score de 73 ½.

Jugement : Légal. Bien qu'il n'est pas recommandé de commencer le show avec un score ayant un demi point.

Règle n°21 : si le juge a un doute à propos d'une pénalité, le bénéfice du doute est toujours pour le cutter.

Pénalités

(a) 1 point—(miss) losing working advantage (11)

(b) 1 point—reined or visibly cued (8) reinning ou aide visible (c) 1 point—noise directed to cattle (5a) bruit en direction des vaches

(d) 1 point—toe, foot or stirrup on the shoulder (8d) pied, pointe du pied ou étrier sur l'épaule

(e) 1 point—hold on too long on a cut (8a) garder les rennes trop longtemps en l'air lors du cut

(f) 1 point—working out of position travailler hors position (g) 1 point—*hand too far forward main trop avancée sue l'encolure*

(a) 3 points—hot quit (13) quit illégal

(b) 3 points—cattle picked up or scattered (5b) vaches prises par erreur ou effrayées

(c) 3 points—second hand on reins (8b) deuxième main sur les rennes

(d) 3 points—cue in shoulder (8c) aide dans l'épaule

(e) 3 points—pawing or biting cattle (12) botter ou mordre une vache

(f) 3 points—failure to make a deep cut (1) ne pas effectuer de deep cut

(g) 3 points—back fence (6) ligne de marker du fond

(a) 5 points—horse quitting a cow (14) cheval quittant la vache

(b) 5 points—losing a cow (9) perdre la vache

(c) 5 points—changing cattle after a specific commitment changer de vache après avoir fait des mouvements spécifiques (10)

(d) 5 points—failure to separate a single animal after leaving ne pas séparer un animal après avoir quitté le troupeau the herd (15)

60—if horse turns tail (7) 60 si le cheval tourne la queue en direction de la vache cuttée

60—if horse falls to ground (17) 60 si le cheval tombe au sol

Disqualification (score 0)—illegal equipment, or leaves disqualification score 0 pour équipement illégal ou pour quitter

working area before time expires la surface de travail avant l'expiration du temps;

DONNER DU CREDIT

(A) Pour entrer dans le troupeau tranquillement en dérangeant le moins possible les bêtes.

(B) Pour amener un veau au centre de l'aréna.

(C) Pour conduire un veau à une distance suffisante du troupeau afin que le travail du cutter ne dérange pas le troupeau.

(D) Pour mener un cheval avec les rênes longues tout au long du run.

(E) Pour travailler un veau près du centre de l'aréna.

Note: Le rôle du Herd Holder est d'assister le cutter en contenant le troupeau et le groupe de veaux que le cutter tente de séparer. Ceci donne l'opportunité au cutter de démontrer aux juges son habilité à travailler dans le troupeau, à sortir une vache et la conduire au centre de l'aréna. Dans ces conditions, les juges peuvent donner du crédit au cutter. Après avoir assisté le cutter dans son tri, le Herd holder doit retourner près des barrières du fond pour pouvoir maintenir le troupeau, mais il ne doit pas intervenir dans le run. Toute action excessive du Herdholder sera sanctionnée par un débit dans le run content. Par exemple s'il sauve une pénalité majeure, si avec des vaches fraîches il sort des veaux pour le cutter

a. Avec des vaches fraîches, un ou les deux Herdholder se placent derrière les vaches de telle sorte qu'il est évident pour le juge qu'ils font autant ou plus que le cutter pour sortir des veaux

Jugement : Le run content est réduit.

b. Dans la dernière classe d'un weekend show, les vaches sont des reruns et sont difficiles à faire bouger de la barrière du fond. Les deux herd holder aident le cutter à bouger les vaches suffisamment loin pour pouvoir faire un tri.

Jugement : Le run content n'est pas réduit.

c. Lors d'une classe avec de vaches rerun, le cutter ne reçoit pas d'aide excessive de ses herd holders et est capable de sortir tout seul un veau et de le conduire.

Jugement : il reçoit du crédit sur le run content

d. Avec des vaches rerun, le cutter se rend vers l'angle gauche près de la barrière du fond et s'arrête. Le herd holder à droite marche derrière les vaches et les conduit loin de la barrière du fond. Quand le bétail est assez loin il se retire et laisse la place au cutter pour qu'il fasse son tri.

Jugement : Débit sur le run content.

e. Après le tri, le herd holder reste à distance (quelques pieds) de la barrière du fond. Il est évident pour le juge que cela influence la vache qui est travaillée.

Jugement .Débit sur le run content.

f. Alors que le cutter quitte le mur du fond en poussant une vache, le herd holder du côté opposé pense que le trajet du cutter va faire éclater le troupeau, il bouge son cheval et le place de telle manière à prévenir cet événement.

Jugement : Pas de réduction du run content. Le herd holder a le droit de se positionner afin d'éviter l'éclatement du troupeau.

g. Alors que le cutter travaille une vache, le cutter et la vache s'approche de l'angle où se trouve le herd holder. Celui-ci

- 1- Reste en position mais bouge légèrement son cheval
- 2- Quitte le coin et tente de stopper ou arrêter la vache

Jugement :

- 1- Pas de débit dans le run content
- 2- Réduction du run content.

h. Le cutter a travaillé une vache pendant plusieurs secondes et voudrait quitter, mais il est évident que la vache ne tournera pas le dos au cutter sans assistance.

- 1- Alors que la vache approche d'un côté, avec le cutter en bonne position de travail, le herd holder bouge son cheval pour faire tourner la vache le dos au cutter.
- 2- Idem, mais le cutter a perdu le contrôle de la vache et est hors position.

Jugement :

- 1- Pas de débit dans le run content
- 2- Réduction du run content.

i. Après un miss, il est évident pour le juge que le cutter va perdre sa vache ou faire un back fence. Le herd holder bouge son cheval pour l'empêcher,

Jugement : Un point de pénalité + réduction du run content,

2)DEGRE DE DIFFICULTE

Le degré de difficulté est déterminé par l'effort exercé par une vache pour retourner au troupeau. Une vache qui bouge et tourne rapidement est plus difficile à maintenir en position de travail qu'une vache lente.

Le juge donne de crédit si le cutter est capable de tenir une vache rapide en position de travail.

3)EYE APPEAL OF THE RUN

Un run attractif à cause du style du cheval et de la correction de tout le travail effectué doit recevoir du crédit.

4)AMOUNT OF COURAGE

Le juge donne du crédit à un cutter qui continue à travailler une vache difficile. Du crédit est aussi donné à un cutter si après avoir commencé le long des barrières, il arrive à établir une position de travail près du centre de l'aréna, avant de quitter la vache.

5)TEMPS EFFECTIF DE TRAVAIL

On doit considérer le temps effectif que le cutter passe à travailler les veaux. Passer trop de temps dans le troupeau ou durant le tri a une influence négative sur le total des points du run.