



Rodéo

Dans le rodéo, les règlements sont simples. Le participant doit s'agripper d'une seule main au cheval ou au taureau (selon le type de rodéo). Lors de la sortie de l'enclos, le participant doit réussir à tenir 8 secondes sur l'animal .

Tirs de chevaux lourds

Pour les tirs, chaque participants disposent d'une atelage de deux chevaux de traie. A tour de rôle, chaque participant atèle ses chevaux sur un traineau contenant des blocs de béton. Les chevaux doivent alors tirer la charge sur une distance de X pieds (X mètres) et pour ce faire ils disposent de trois essais. La distance des trois essais est additionné ensemble pour obtenir le résultat. Lorsque tout les participants ont finis leurs essais, une charge supplémentaire est ajoutée au traineau. Le processus est répété jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un participant dans la course.

Course de barils

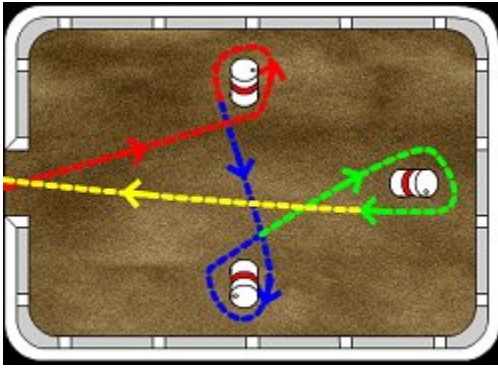
1- Le participant et son cheval doivent contourner l'un des barils le plus près du lieu de départ. (Le participant pour choisir de commencer par le baril droit ou le baril gauche)

2-Par la suite, le participant et sa monture doivent contourner le baril du coté opposé.

3-Ensuite le participant doit aller contourner le baril le plus éloigné du point de départ.

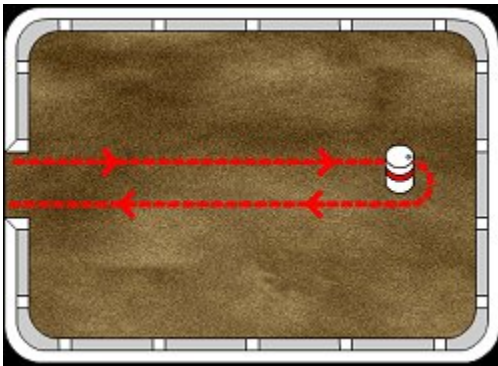
4-Pour finir, le participant doit retourner au point de départ le plus vite possible.

Selon les différentes catégories de course, la chute d'un des barils entraine soit une pénalité de 5 secondes ou la disqualification.



Aller-retour

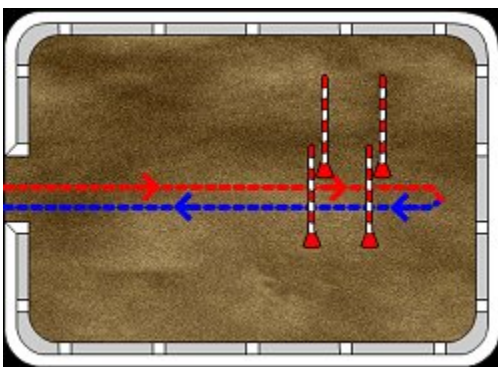
1- Le participant et son cheval doivent, à toute vitesse, aller le baril à l'autre extrémité de l'arène et revenir le plus vite possible.



Course du trou de serrure

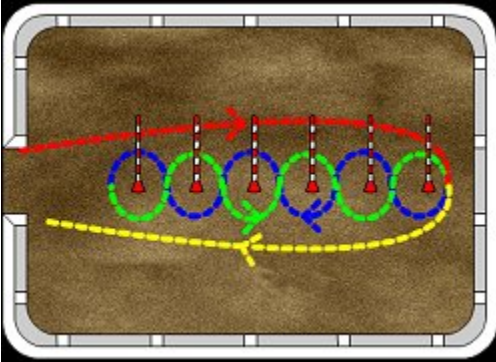
1- Le participant et son cheval doivent traverser entre les quatre pôles.

2- Ensuite, le cavalier doit faire volte-face et revenir au point de départ en repassant à travers les quatre pôles.



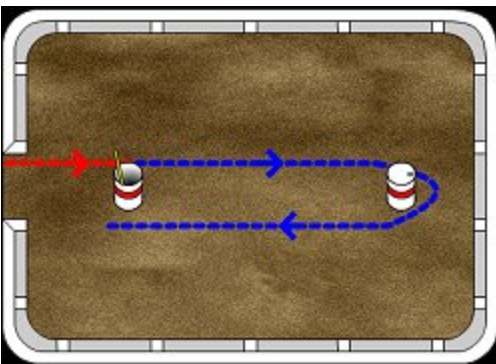
Course en slalom

- 1- Le cavalier doit se rendre au bout de l'arène en ligne droite
- 2- Le participant et son cheval doivent zigzager entre les 6 pôles.
- 3- Le participant et son cheval doivent revenir en zigzagant entre les 6 pôles.
- 4- Ensuite, le cavalier doit retourner au point de départ en ligne droite le plus rapidement possible.



Course du drapeau

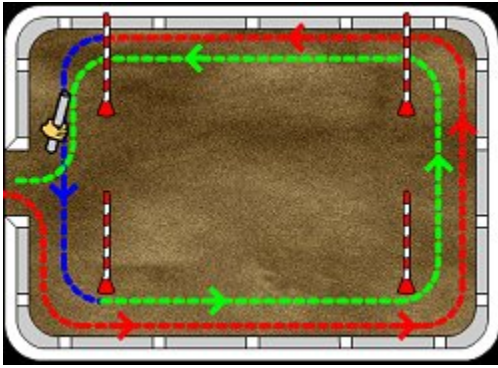
- 1- Le participant doit agripper le drapeau.
- 2- Ensuite, le cavalier doit aller contourner le baril au bout de l'arène et revenir redéposer le drapeau dans le premier baril.



Course à relais

- 1- Le premier participant doit faire le tour de l'arène.
- 2- Le premier cavalier doit ensuite donner le relais au deuxième participant.
- 3- Le deuxième participant doit à son tour faire le tour de l'arène.

L'échange du relais doit absolument se faire dans la zone bleu, sinon l'équipe est disqualifiée.



Course du sauvetage

1- Le premier participant doit se rendre au fond de l'arène, où l'attend le deuxième participant (représenté par le chapeau).

2- Le premier cavalier doit attraper le deuxième participant et le faire monter sur sa monture.

3- Les deux participants doivent alors revenir au point de départ.

Le sauvetage doit absolument se faire dans la zone bleue sinon l'équipe est disqualifiée.

