



REGOLAMENTO ROPING 2022

DUMMY ROPING

Questa categoria è riservata ai principianti che iniziano ad avvicinarsi al mondo del Roping. Viene utilizzata una DUMMY (mucca finta) per simulare l'intera azione che avviene nelle gare di Team Roping, quindi le regole e le prese valide e non, rimangono le medesime. La Dummy girerà a sinistra dopo la Dally dell'Header, anche solo simulata nel caso della presa al collo. Il tempo si fermerà alla Dally dell'Heeler. Ricordiamo ai Roper che dev'essere simulata tutta l'azione compreso il "face" di chiusura presa.

Categorie:

JUNIOR: Riservata ai giovani Roper fino ai 16 anni.

NOVICE: Riservata ai principianti dai 16 anni in su.

ADVANCED: Riservata ai Roper con già esperienza o con vincite di titoli di campionato nella categoria. Non ci saranno quindi differenze per le età. Sarà possibile gareggiare anche come heeler.

Per le classifiche del campionato vengono sommate le prese valide dei primi due go per le categorie Junior/Novice e tutti i tre go per la classifica Advanced.

STEER STOPPING

In questa gara, il roper dovrà bloccare il vitello con una presa alla testa, per la quale valgono le stesse regole descritte nel paragrafo Team Roping header.

Il roper dovrà posizionarsi nella chute di partenza, con il cavallo a contatto con l'angolo opposto alla chute di uscita del vitello.

Il tempo sarà fermato nel momento in cui, dopo la dally, stoppando il cavallo, il rope sarà in tensione e dovrà essere bloccato sull'horn della sella, guardando il vitello.

Ci saranno due categorie: BREAKAWAY HONDA e STEER STOPPING con Honda fissa.

Per quanto riguarda la categoria Breakaway Honda le regole sono le stesse a differenza che il tempo si fermerà, dopo la dally, quando l'Honda si sgancerà.

BREAKAWAY ROPING

Regole valide per entrambe le categorie (Novice/Open)

Questa categoria prevede che venga effettuata una presa di testa del vitello, senza trattenerlo, quindi rilasciando il rope. Il Rope dovrà essere legato al pomello della sella con un filo, oppure un elastico, che si spezzerà in modo naturale con il proseguimento della corsa del vitello. La presa non verrà considerata valida se il concorrente provocherà la rottura del cordino, o elastico. Ogni rope dovrà avere una bandana sulla fine, in modo che sia visibile per il giudice il momento in cui il rope si stacca dal pomello, cioè la fine del tempo. Per compiere una presa valida, dovrà essere effettuato almeno uno Swing e la posizione finale del concorrente (prima della rottura del cordino) dovrà essere dietro il vitello e il cavallo dovrà guardare il vitello. Nel caso si formasse una Dally si dovrà togliere, e far scorrere il rope fino alla rottura del cordino.

Prese **VALIDE**

Per effettuare una presa valida la testa del vitello deve passare attraverso il Loope. Il Loope si potrà stringere su qualsiasi parte del vitello, l'importante che la testa passi attraverso.

Nel caso in cui il vitello avesse le corna, sarà valida la presa di entrambe le corna oppure del muso ed un corno.

Prese **NON VALIDE**

Solo muso, solo una o più gambe (senza che passi attraverso il collo)

TEAM ROPING (regole generali)

Il team è composto da due concorrenti: un Header ed un Heeler.

I due dovranno posizionare il proprio cavallo a contatto con l'angolo opposto alla chute di uscita del vitello, l'header alla sua sinistra, l'heeler alla sua destra.

L'header dovrà attendere che il giudice in campo, alzando la bandierina, dia il via libera al "go".

Quando pronto, l'header darà il segnale all'addetto alla gabbia, per l'apertura della chute. Header ed heeler partono all'inseguimento del vitello e nel minor tempo possibile, il primo deve prendere il vitello alle corna, mentre il secondo deve far scivolare il rope sotto le sue gambe posteriori per bloccarle.

Per la validità delle prese, consultare il capitolo "**PRESE VALIDE**", mentre per quanto riguarda l'heeler, è valida la presa ad una o a tutte e due le gambe posteriori del vitello. Affinchè il giudice possa fermare il tempo, dopo aver effettuato la presa, i due cavalieri dovranno posizionare i cavalli in modo che si guardino, con in mezzo il vitello, e con i ropes bene in tensione e bloccati sull'horn della sella.

TEAM ROPING HANDICAP #11

Prima dell'inizio delle gare ogni team dovrà iscriversi alla tappa, compilando l'apposito modulo e versando la quota d'iscrizione prevista. Si ricorda a tutti i concorrenti di portare sempre con sé il libretto sanitario del cavallo, così come previsto dalle normative sanitarie nazionali.

E' prevista una **fase di qualificazione**, dove ogni team svolgerà due Go fissi.

Verrà svolto tutto il primo Go e a seguire il secondo. Dopo di che si potrà stilare una classifica provvisoria che permetterà al 50% dei concorrenti iscritti il passaggio ai go successivi. Attenzione tale percentuale passerà al terzo go solo se hanno effettuato almeno una presa valida.

Il terzo Go è progressive, cioè se non si effettua la presa non si passa al 4Go, inoltre viene

applicato l'handicap, cioè vengono tolti o aggiunti 3 secondi in base al Rating del team, partendo dalla base di 11 si aggiungono i secondi ai numeri maggiori e si tolgono ai Team con un numero minore.

Completato il terzo Go sarà disputato il GO FINALE, dove tutti i team qualificati, nell'ordine stabilito dall'organizzazione, disputeranno l'ultimo Go che determinerà la classifica finale di Tappa e l'attribuzione dei premi previsti per la tappa.

In caso in cui ci fossero due team in testa alla classifica a pari merito, verrà effettuato un Go di spareggio.

PRESE VALIDE

I ropers sono tenuti a mantenere la posizione di presa sino a che il giudice stesso non abbia avuto la possibilità di constatarne la validità.

La distinzione fra prese valide e non, riguarda unicamente le prese alla testa o alle corna del vitello, dato che per le prese ai piedi l'unica regola è prendere uno o tutti e due i posteriori del vitello.

Nel caso di presa di una sola gamba verrà assegnata una penalità di 5 secondi.

PRESE NON VALIDE

- HEADER o Specialità singole

- 1) un solo corno del vitello.
- 2) se rimane nel rope, anche un solo orecchio del vitello.
- 3) presa solamente sul muso del vitello.
- 4) rope a otto sulle corna del vitello.
- 5) qualsiasi presa che includa anche una o più zampe del vitello.
- 6) l'honda entra nel corno del vitello.

- HEELER

- 1) presa di gamba anteriore

CLASSIFICA CAMPIONATO TROPHY ICE

Per partecipare a questa classifica bisogna versare la quota di 50€ per entrare in graduatoria in una o più categorie. Non partecipare al campionato comporta un'aumento del costo dell'iscrizione.

LE CLASSIFICHE SONO COMPOSTE

DALLA MAGGIOR SOMMA DI PRESE VALIDE NEL MINOR TEMPO.

Per la **DUMMY ROPING Junior/Novice**, lo **STEER STOPPING** e il **BEGINNERS TEAM ROPING** verranno tenute valide le prese dei 2 Go.

Per la **DUMMY ROPING Advanced** e il **BREAKAWAY ROPING** verranno sommate le prese DEI 3 Go.

Per il **TEAM ROPING**, la prima regola per la composizione della classifica di campionato è la seguente : NON vengono considerati le prese ed i tempi del terzo e quarto go.

Chiarito questo, saranno sommate le prese valide ed i relativi tempi di ogni TEAM, composto dal medesimo HEADER e medesimo HEELER, il titolo di **TEAM CHAMPION**, andrà così alla coppia più regolare.

È previsto inoltre un riconoscimento al **BEST HEADER** ed al **BEST HEELER** del campionato; verrà infatti predisposta una speciale classifica che sommerà **TUTTE** le prese dei primi due go, ed i relativi tempi per ogni singolo HEADER ed ogni singolo HEELER, indipendentemente dalla coppia e dalle tappe migliori.

ROPING COWHORSE

Questa categoria è a giudizio. Verrà valutato l'abilità del binomio nel gestire il vitello.

La gara si svolgerà con l'arena libera, al cenno del concorrente entrerà un vitello in Arena

La prova si divide in una prima parte chiamata BOXING dove il binomio deve dimostrare di riuscire a far muovere il vitello tenendolo sul lato corto dell'arena in modo da capire la reattività del vitello. Entrati in sintonia col vitello si prosegue con il FENCE WORK dove il vitello viene condotto sul lato lungo dell'arena, qui vengono effettuati almeno due cambi di direzione. Ora è il momento di prendere in mano il Rope che sarà legato alla sella. Dovrà essere effettuata una presa alla testa, esattamente con le regole dello STEER STOPPING. Il Roper avrà un massimo di tre minuti per dimostrare le abilità del suo cavallo e fermare il vitello. Ci sarà la possibilità di effettuare due lanci nel caso il primo non vada a buon fine. Non sarà possibile dare la Dally se la presa alla testa rientra nelle PRESE NON VALIDE.

Le imboccature sono accettati filetti e hackamore con conduzione a due mani ed invece two rein e bridle ad una mano.

Ci saranno due categorie: OPEN e NON PRO.

REGOLE GENERALI (valide per TUTTE le categorie)

Il roper dovrà attendere che il giudice in campo, alzando la bandierina, dia il via libera al "go".

Quando pronto, il roper darà il segnale all'addetto alla gabbia, per l'apertura della chute. La categoria verrà disputata con un minimo di 3 Iscritti.

Il parere del giudice di gara è inappellabile.

Saranno presenti le fotocellule sui box di partenza. Nel caso il concorrente esca prima del vitello, quindi "rompa" la barriera, sarà assegnata una penalità di 5 secondi.

Il GO viene considerato valido quando il giudice considera valida la presa abbassando la bandierina, e viene assegnato il tempo rilevato.

Nel caso ci siano maltrattamenti di cavalli e/o vitelli, durante il go oppure all'interno del campo gara, il giudice potrà dare No Time o squalificare il concorrente.

Potrà essere presente per ogni categoria un aiuto esterno, ad esempio per entrare in chute, che dovrà però cessare quando il concorrente dà il cenno di apertura della chute o parte.

ABBIGLIAMENTO

E' obbligatorio per i concorrenti un abbigliamento western adeguato, cappello western, camicia/felpa a maniche lunghe, stivali; non sono ammesse scarpe da ginnastica, berretti e t-shirt.

Il concorrente non potrà partecipare al go sino a quando non indossera' abbigliamento consono; nel caso in cui un concorrente abbia svolto il go con abbigliamento non consono, il go non sarà ritenuto valido e sarà data la possibilità di ripetere, per una sola volta, il go annullato.

Nel caso in cui il concorrente si rifiuti di svolgere il go con abbigliamento consono, sarà assegnato un NO TIME, in nessun caso sarà restituita la tassa d'iscrizione.

NOTA FINALE

L'organizzazione, declina qualsiasi responsabilità, per eventuali danni a cose o persone, che i partecipanti dovessero malauguratamente causare a se stessi o a terzi, con i propri mezzi o con il proprio cavallo, sia esso di proprietà, o sia preso a nolo.

Buon Divertimento COWBOYS GUEST RANCH