



Rocking L Ranch
grote bosweg 1
6276PK
Heijenrath

Ranch Roping Competitie

Regels voor de competitie

Inhoud

1.	Algemeen.....	2
1.1	Omschrijving.....	2
1.2	Categorieën	2
1.3	Gedragsregels	2
1.4	Paarden en materiaal	2
2.	Evenementen.....	3
0.1	Greenhorn Groundwork.....	3
1.1	Gevorderden Groundwork.....	3
1.2	Gevorderden Trail & Breakaway	3
2.1	Vaquero Groundwork	4
2.2	Vaquero Horseback.....	4
2.3	Vaquero Breakaway	4
3.1	- 3 Man Team – Extreme trail.....	5
3.2	- 3 ManTeam - Heading&Heeling	5
4.1	Ladies' cup	5
5.1	Vaquero Breakaway Senior Class.....	6
6.1	Team Parcours	6
3.	Jury en algemene regels	7
3.1	Jury	7
3.2	Algemene regels.....	7
3.3	Worpen	7
3.4	Aansprakelijkheid	9
4.	Bijlage	9
4.1	Deelname formulier	9
5.	Worplijst.....	10

1. Algemeen

1.1 Omschrijving

Het doel van de Ranch Roping Competition is om de traditionele Ranch Roping te behouden en te beoefenen zoals deze al tientallen jaren op de ranches in het westen van Noord-Amerika wordt beoefend.

De ervaring en de gemeenschap staan op de voorgrond van dergelijke evenementen. Dit is te behouden met selectie van de locatie, de klassen, de prijzen, ...

Deze regels zullen worden gebruikt als basis voor de Ranch Roping. Het bevat alle regels en alle aangeboden klassen. Het standaard formulier met verdere organisatorische informatie is te vinden in een apart document.

1.2 Categorieën

Greenhorn:	Voor rookies die nog nooit in een roping competitie hebben deelgenomen.
Gevorderd:	Voor gevorderde Ropers
Vaquero:	Voor de ranch roping specialisten
Senior:	Senioren die niet meedoen in de Vaquero klassen
Ladies:	Ladies only
Team Ranch Work:	Gevorderd en Vaquero

1.3 Gedragsregels

Horsemanship en Stockmanship staan voorop in de competitie. De wedstrijdelementen gaan niet over snelheid, maar over kwaliteit en stijl. De juryleden zijn verplicht om naar eigen goeddunken overtredingen op te leggen met een diskwalificatie. Elk soort meedogenloos gedrag ten opzichte van mensen of dieren moet ook worden bestraft met een diskwalificatie. Alle scores vervallen tot het moment van diskwalificatie. Registratiekosten en deelnemerskosten worden niet gerestitueerd.

1.4 Paarden en materiaal

Paarden van alle rassen vanaf de leeftijd van 4 jaar mogen starten.

Voor alle competities is western kleding met hoed verplicht. Beschermende kleding, bijvoorbeeld een helm en handschoenen worden aanbevolen. Niet toegestaan zijn tie-downs, martingals of rubberen horn wrap. In alle wedstrijden waar vee wordt gevangen, zijn Breakaway Honda's verplicht.

De juryleden worden aangemoedigd om dit voor de run te controleren.

Als een paard wordt geleend, moet de ruiter van het geleende paard ten minste de helft van de kosten vergoeden aan degene die het paard leent aan de ruiter voor dit evenement.

2. Evenementen

0.1 Greenhorn Groundwork

Tijdlimiet	6 minuten
Opdracht	De greenhorn klasse is alleen bedoeld voor beginners in dummy ranch roping. Het doel is om de dummy rond de nek te vangen vanaf elk van de 8 posities met een Sidearm, Offside, Overhand or Sidearm Open.
Deelnemer	Dit evenement is voor beginners die nog nooit in een roping competitie hebben meegedaan.
Afstand	3 en een halve meter tot aan de dummy.
Punten	Elke rake shot geldt als 2 punten.

1.1 Gevorderden Groundwork

Tijdlimiet	8 minuten
Opdracht	Het doel is om de dummy rond de nek te vangen vanaf elk van de 8 posities met een Sidearm, Offside, Overhand, Sidearm Open, Backhand Forward, Backhand Reverse, Houlihan, Houlihan One Swing. Elk shot mag maximaal 2 keer worden gegooid.
Deelnemer	Dit evenement is voor gevorderden.
Punten	Punten volgens de shotlijst.

1.2 Gevorderden Trail & Breakaway

Tijdlimiet	8 minuten
Opdracht	Het eerste deel is een parcours met gemakkelijke obstakels en roping taken te paard. Mobiele dummy kan hier worden gebruikt. Aan het einde moet je kiezen tussen twee taken: 1. Om een koe uit de kudde te leiden en de lasso met een dally te openen. 2. Verplaats de koe door één obstakel. Het trail parcours wordt op de locatie bepaald en aangepast aan het niveau van de deelnemers.
Deelnemer	Dit evenement is voor beginners en gevorderden. 1 helper te paard is toegestaan.
Punten	Punten volgens de shotlijst. Telt alleen als koe is gescheiden van de kudde en dally is uitgevoerd. (zie Penalty)

2.1 Vaquero Groundwork

Tijdlimiet	8 minuten
Opdracht	In de klasse "Vaquero" is de afstand tot de dummy headshots minimaal 5 m en voor Hipshots minimaal 4 m (voor uitzonderingen zie de shotlijst). De afstand kan naar keuze van de roper worden verlengd. Voor heelshots, de afstand tot de achterpoten is ongeveer 1m (naar keuze van de Roper). Nadat de Roper de 8 headshots (P1-P8) heeft gegooid, worden de achterpoten gevangen met 3 hipshots en 3 heelshots. Elke deelnemer vult een lijst in van de worpen die hij in verschillende posities zal gebruiken. De worp is aangekondigd door bij de judge voor de uitvoering. Een correctie is niet toegestaan.
Deelnemer	Zeervaren Ropers.
Punten	Punten volgens shotlijst. Punten voor Overall European Champion.

2.2 Vaquero Horseback

Tijdlimiet	8 minuten
Opdracht	In deze categorie zit de ruiter op zijn paard. De rijder maakt 3 headshots vanuit drie verschillende posities, de afstand is 4 meter. Vervolgens 3 verschillende hipshots, afstand 4 meter en uiteindelijk 2 verschillende heelshots. Elke deelnemer vult een lijst in van de worpen die hij in verschillende posities zal gebruiken. De worp en positie wordt vóór de uitvoering door de judge bekendgemaakt. Een correctie is niet toegestaan.
Deelnemer	Zeervaren Ropers.
Punten	Punten volgens shotlijst

2.3 Vaquero Breakaway

Tijdlimiet	3 koeien of max. 5 minuten
Opdracht	- De rodear-lijn is gemarkeerd in het zand. - De koe moet rond de nek worden gevangen. (Headschot) Punten tellen volgens shotlijst. a) De koe moet duidelijk gescheiden zijn van de kudde, met de lasso gevangen en moet even stil blijven staan (ongeveer 2 sec) voor de dally. (= enkele worppunten voor deze koe) of b) Koe kan afzonderlijk over de rodear-lijn worden bewogen en moet kortstondig (ongeveer 2 seconden) stil blijven staan alvorens te gaan vangen. (= dubbele worppunten voor deze koe) - Breakaway moet worden afgehandeld met een dally anders geen punten voor deze koe. - Alleen gevangen koeien mogen de rodear-lijn oversteken.
Deelnemer	Zeervaren Ropers. Geen helper
Punten	Punten volgens shotlijst. Telt alleen als koe wordt gescheiden van de kudde en dally werd uitgevoerd. (zie Penalty) Punten voor Overall European Champion.

3.1 - 3 Man Team – Extreme trail

Tijdlimiet	8 minuten
Opdracht	3 ruiters creëren een team. Twee teamleden moeten een mobiele dummy headen en heelen. Dan moet een bepaalde hoeveelheid koeien verplaatst worden over of door een object (brug,poort...) daarna moeten aan het einde alle koeien terug in de pen zitten om de ronde te beëindigen. Patern wordt bepaald tijdens het evenement.
Deelnemer	3 ropers van Vaquero of Beginner horseback. Beide categorieën moeten in één team aanwezig zijn.
Punten	Punten volgens shotlist. Er zijn punten voor elke taak. Worp telt alleen als een dally is uitgevoerd.

3.2 - 3 ManTeam - Heading&Heeling

Tijdlimiet	3 headshots of 5 minuten
Opdracht	De hele kudde is in de arena. Er is 5 minuten de tijd en 3 koeien moeten worden ge-head of ge-heeled. Bonuspunten per koe zijn bedoeld om ze over de lijn te scheiden en ze in een afzetting bij de kop te verplaatsen. Alleen gevangen koeien mogen de rodear-lijn oversteken.
Deelnemer	3 ropers van Vaquero, gevorderden horseback.
Punten	Punten per werplijst. Er zijn punten voor elke taak. Worp telt alleen als een dally is uitgevoerd.

4.1 Ladies' cup

Tijdlimiet	8 minuten
Opdracht	Trouw aan het motto "Cowgirls do it better".Is dit je klasse. In deze competitie is de afstand tot aan de dummy 4 meter. Het doel is om de dummy uit een van de 8 posities te vangen met elke worp (zie Vaquero werplijst Headshots) om de nek. Elke deelneemster vult een lijst in met de Worpen die zij in verschillende posities zal gebruiken. De worp wordt vóór de uitvoering door de jury aangekondigd. Een correctie is niet toegestaan. Elke worp mag slechts 3 keer worden uitgevoerd.
Deelnemer	Dit evenement is voor de ladies.
Afstand	4 meter
Punten	Punten door shotlijst

5.1 Vaquero Breakaway Senior Class

Tijdlimiet	3 koeien of max. 7 minuten
Opdracht	<ul style="list-style-type: none"> - De rodear-lijn is gemarkeerd in het zand. - De koe moet rond de nek worden gevangen. (Headshot) Punten tellen volgens shotlist. a) De koe moet duidelijk gescheiden zijn van de kudde, met de lasso gevangen en moet even stil blijven staan (ongeveer 2 sec) voor de dally. (= enkele worppunten voor deze koe) of b) Koe kan afzonderlijk over de rodear-lijn worden bewogen en moet kortstondig (ongeveer 2 seconden) stil blijven staan alvorens te gaan vangen. (= dubbele worppunten voor deze koe) <ul style="list-style-type: none"> - Breakaway moet worden opgelost met een dally anders geen punten voor deze koe. - Alleen gevangen koeien mogen de rodear-lijn oversteken.
Deelnemer	Zeer ervaren Ropers. Senior. Geen helper
Punten	Punten volgens shotlist. Telt alleen als koe werd gescheiden van de kudde en een dally werd uitgevoerd. (zie Penalty)

6.1 Team Parcours

Tijdlimiet	Tijd als bepaling
Opdracht	Deze klasse wordt gestart in paren (in een team van 2). Verschillende dummies worden gevangen door de header en dan door de heeler. Bij de head shots moet de dummy om de nek gevangen worden. Bij de heelshots, moet de lus zo geplaatst worden dat het dier er in zou lopen als hij/zij voorwaarts zou lopen. Worpen mogen vrij gekozen worden. Header en Heeler mogen elk moment van positie wisselen. De punten worden gegeven volgens de Vaquero puntenlijst. Elke greenhorn krijgt een punt extra per worp.
Deelnemer	Elke deelnemer mag maar 1 keer deelnemen.
Punten	Punten volgens shotlist. Telt alleen als koe werd gescheiden van de kudde en een dally werd uitgevoerd. Punten voor Overall European Champion. (zie Penalty)

3. Jury en algemene regels

3.1 Jury

De beslissingen van de juryleden zijn bindend. Er is slechts één score per jurylid. De juryleden zijn verantwoordelijk voor de timing en maken duidelijk het begin en het einde bekend. De tijd wordt genoteerd op het scoreformulier en kan worden gebruikt door de juryleden als er sprake is van gelijkspel.

3.2 Algemene regels

Als de voorgeschreven tijd in de ronde is verstreken, wordt de ronde beëindigd en worden de tot dan toe behaalde punten geteld.

Alle punten uit voor-rondes en finales worden bij elkaar opgeteld.

In het geval van gelijke stand moeten de ropers opnieuw ropen in de minst succesvolle ronde. Dit is alleen voor de finales en de eerste plaats. Anders is dubbele plaatsing mogelijk.

Protesten moeten schriftelijk worden ingediend bij de organisator.

Galopperen is alleen toegestaan als de lasso aan het vee vast zit maar zal worden bestraft met puntaftrek.

Elke ronde mag alleen met één lasso worden gegooid, het wisselen van een lasso tijdens de run is niet toegestaan.

3.3 Worpen

Alle worpen en punten zijn te vinden in de shottijst. Verdere worpen kunnen worden overeengekomen met de jury en punten kunnen dan alsnog worden gedefinieerd. Andere deelnemers moeten op de hoogte worden gebracht van deze worpen.

Headshot:

De lus moet bij de dummy om de nek worden gegooid, maar mag niet worden aangetrokken. Bij het vee moet de lus rond de nek worden gegooid, de helft van het hoofd (een hoorn en een snuit), of de schouder (nek en voorbeen).

Heelshot:

In het geval van worpen rond de achterpoten moet de lus voor de achterpoten liggen zodat het dier erin zou kunnen komen tijdens de manoeuvre en op beide benen zou worden gevangen. Als de lus wordt gegooid zodat slechts één poot wordt gevangen, telt de helft van de punten van de worp.

Hipshot:

In het geval van het gooien rond de heup, moet de lus op de heup en voor de achterbenen liggen op een zodanige manier dat het dier erin zou gaan tijdens de manoeuvre en op beide benen zou worden gevangen. Als de lus wordt gegooid zodat slechts één poot wordt gevangen, telt de helft van de punten van de worp.

Afkeur:

- De worp is ongeldig en mag niet worden herhaald als:
- een andere dan de aangekondigde worp wordt gegooid.
 - een worp niet is toegestaan voor een van de klassen.
 - alleen de horens worden gevangen.
 - de coils laten vallen tijdens de run.
 - de afstandslimiet is overschreden.

Extra punten:

Voor een goede of slechte werpstijl kan de jury een punt aftrekken of optellen. Als een worp wordt uitgevoerd als OneSwing, wordt een punt toegevoegd.

Straffen:

- Mislukte worp -1,
- Buik worp -5
- Verkeerde koe -5
- Per koe over de lijn -3
- Gallop -3
- Rimfire - nul score
- Verloren lasso - nul score
- Eraf gebokt worden - nul score
- Grof gedrag - nul score

Rimfire:

Als de lasso dat van de rijdende roper naar het gevangen dier loopt, in contact komt met een ander paard (en) of deze lasso zich om het paard van de roper wikkelt.

Horsemanship/Stockmanship:

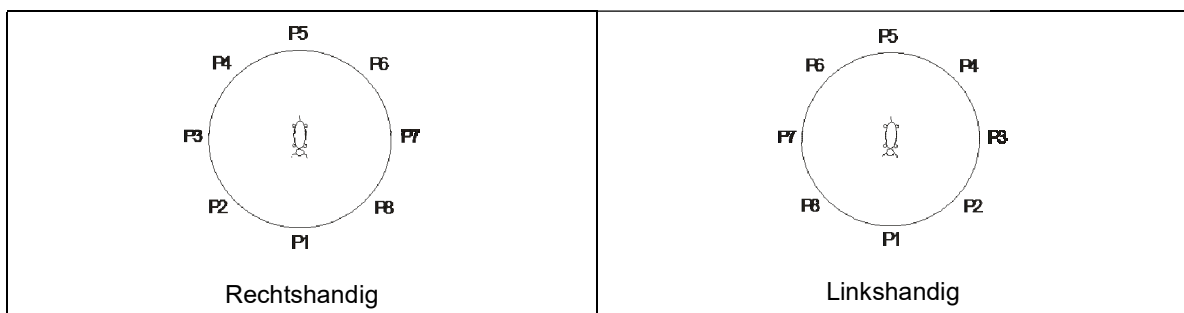
Horsemanship/stockmanship wordt gewaardeerd tussen -5 en +5 punten per paard/vee run. Alle teamleden en assistenten in een run worden beoordeeld.

Finale:

De finales zijn de beste 5 deelnemers/teams van de gecombineerde scores van de voor-ronde. Alle punten uit voorgaande rondes en finales worden bij elkaar opgeteld en vormen de eindscore.

Algemene posities Grondwerk:

Rondom de dummy wordt een cirkel getrokken, verdeeld in 8 sectoren (P1 - P8). Start staat op positie 1 en wordt met de klok mee voortgezet (links tegen de klok in). P1 is kop, P5 is de staart,...



3.4 Aansprakelijkheid

De organisatie van het Ranch Roping evenement aanvaardt geen aansprakelijkheid voor derden. Alle schade die optreedt tijdens het evenement aan mensen, dieren of planten is niet de verantwoordelijkheid van de organisatie en elke andere organisatie betrokken bij het evenement. Elke deelnemer en toeschouwer is verantwoordelijk voor zijn eigen aansprakelijkheid en verzekering. Deelname is op eigen risico. Ouders zijn verantwoordelijk voor hun kinderen.

4. Bijlage

4.1 Registratie formulier

Registratie formulier te vinden op: www.rockingLranch.nl/events

schrijver en copyright:
Tim Jansen, Frank Ladru,
team@ranch-roping-team.de
www.ranch-roping-team.de
info@rockinglranch.nl
www.rockingLranch.nl

5. Worplijst

Head Shots:

Head 1	Overhand /Overhead	2 Points
Head 2	Sidearm	2 Points
Head 3	Overhand (Tip over left shoulder)	2 Points
Head 4	Sidearm Open	3 Points
Head 5	Offside	3 Points
Head 6	Backhand Reverse	3 Points
Head 7	Houlihan	3 Points
Head 8	One Swing Houlihan	4 Points
Head 9	Black Well	3 Points
Head 10	Backhand Forward	4 Points
Head 11	Scoop Loop	4 Points
Head 12	Fallen Skirt	4 Points
Head 13	Backdoor	4 Points
Head 14	Marcialo	4 Points
Head 15	Del Viento	6 Points
Head 16	Johnny Blocker / Turn Over / Rodado	7 Points
Head 17	Backhand Forward Turn Over	7 Points
Head 18	Contra Viento	8 Points
Head 19	Ocean Wave / Lazo Del Oro	8 Points

Hip Shots:

Hip 1	Left To Right / Sidearm Hip	2 Points
Hip 2	Backhand Reverse Hip	3 Points
Hip 3	Backhand Forward Hip	4 Points
Hip 4	Right To Left /Scoop Loop	4 Points
Hip 5	Straight Behind Hip	4 Points
Hip 6	Sidearm Over The Hip	4 Points
Hip 7	Offside Over The Hip	4 Points
Hip 8	Fallen Skirt Hip	4 Points
Hip 9	Left To Right Over The Hip	4 Points
Hip 10	Left To Right Over The Hip (Reverse)	4 Points
Hip 11	Backhand Over The Hip Forward	5 Points
Hip 12	The Ears	6 Points
Hip 13	Johnny Blocker/ Turn Over Hip	7 Points
Hip 14	Backhand Forward Turn Over Hip	7 Points
Hip 15	Del Viento Hip	8 Points
Hip 16	Contra Viento Hip	10 Points

Heel Shots:

Heel 1	Basic Heel Trap /Overhand Heel Trap	2 Points
Heel 2	Sidearm Flank Shot /Sidearm Heel Trap	2 Points
Heel 3	Backhand Heel Trap	3 Points
Heel 4	Reach And Measure Backhand	4 Points