Cattle Paradise©

Ranch Roping Series

Ranch Roping TEAM

zu Ehren von Horst Höbel

23. – 25. Juli 2021

Austragungsregeln

Inhalt

1. Prüfungen 2
   - 1.1 Superpuncher Breakaway 2
   - 1.1 Vaquero Breakaway 2
   - 1.2 Team Heading&Heeling 2
2. Allgemein 3
   - 2.1 Beschreibung 3
   - 2.2 Klassen 3
   - 2.3 Verhalten 3
   - 2.4 Haftung 3
   - 2.5 Pferde und Tack 4
3. Shotlist 7

1. Prüfungen

1.1 Superpuncher Breakaway

Zeitlimit	max. 5 Minuten (beliebig viele Kühe)
Aufgabe	Beliebige Rinder sollen am Nacken gefangen werden. (Headshot) Punkte zählen nach Wurfliste nur wenn das Rope ordentlich mit Dally gelöst wurde.
Teilnehmer	Alle Roper!
Punkte	Headshot nach Wurfliste zählt nur wenn Rind ordentlich vom Rope gelöst wurde. (Siehe Strafpunkte)

1.1 Vaquero Breakaway

Zeitlimit	3 Kühe oder max. 6 Minuten
Aufgabe	-Die rodear line wird im Sand markiert. -beliebige Rinder soll am Nacken gefangen werden. (Headshot) Punkte zählen nach Wurfliste. a) Das Rind muss mit dem Rope um den Nacken, separiert von der Herde, klar zum Stehen gebracht werden (ca. 2 Sec) bevor das Rope mit Dally gelöst wird. (= einfache Punktzahl der Wurfpunkte) **oder** b) Das Rind kann mit dem Rope um den Nacken, über die Rodear Linie separiert, klar zum Stehen gebracht werden (ca. 2 Sec) bevor das Rope mit Dally gelöst wird. (= doppelte Punktzahl der Wurfpunkte) - Breakaway muss mit Dally gelöst werden ansonsten gibt es keine Punkte für diese Kuh. - Nur gefangene Kühe dürfen die Rodear Line überqueren.
Teilnehmer	Alle Roper!
Punkte	Headshot nach Wurfliste zählt nur wenn Rind ordentlich am Rope separiert und vom Rope gelöst wurde. (Siehe Strafpunkte)

1.2 Team Heading&Heeling

Zeitlimit	3 Headshots oder max. 6 Minuten
Aufgabe	Die ganze Herde ist in der Arena. In 6 Minuten dürfen 3 Rinder geheaded und geheelt werden. Extrapunkte je Rind für separieren über die Linie und für stellen in eine Box am Headrope. Nur gefangene Kühe dürfen die Rodear Line überqueren.
Teilnehmer	3 Roper
Punkte	Würfe nach Wurfliste. Breakaway muss mit Dally gelöst werden ansonsten gibt es keine Punkte. (Siehe Strafpunkte)

2. Allgemein

2.1 Beschreibung

Diese Veranstaltung ist ein Trainingsturnier. Es werden keine Preise vergeben oder Siegerehrungen abgehalten.

Alexander Ittershagen
Rodewalder Straße 54
29690 Gilten-Nienhagen
Tel.: 0152 - 31 83 11 56
a.ittershagen@gmx.de

Hier ein paar Eckdaten zur Planung:

- Es sind max. 8 Teilnehmer pro Tag zugelassen. Der frühe Vogel fängt den Wurm.
- Ihr könnt einen, zwei oder drei Tage teilnehmen.
- Um Wartezeiten zu minimieren können Gruppen eingeteilt werden oder die Anzahl der Runs variieren.
- Kostenschnapper-Tagespauschale von 50€/Tag für Competition, Warmup und Cattle Charge
- Same prozedure every day:
- Morgens: Warmup an Rindern, nachmittags 3 Events in denen jeder startberechtigt ist.
- 20€ Box/Tag inkl. Heu (misten und füttern muss jeder selber übernehmen)
- Camping mit Selbstversorgung 4free oder Unterkünfte
- Mit der Überweisung stimmt ihr diesem Regelwerk zu.
- Zuschauer nur mit Voranmeldung wegen COVID-19
- **Nennung (Competition/Box/Übernachtung)**
  mit Nennformular an Alexander Ittershagen A.Ittershagen@gmx.de
- Anmeldeschluss: 15. Juli 2021

Ziel der Ranch Roping Competition ist das traditionelle Ranch Ropen wie es auf den Ranches im Westen Nordamerikas seit Jahrzehnten durchgeführt wird, zu bewahren und zu zelebrieren.
Das Teamerlebnis und die Gemeinschaft standen und stehen bei solchen Events im Vordergrund. Dies gilt es zu bewahren mit Auswahl der Location, der Prüfungen, der Preise, ... u.v.m.

Dieses Regelwerk wird als Grundlage für die Durchführung der Ranch Roping Competition verwendet. Es beinhaltet alle Regeln und alle angebotenen Prüfungen.

2.2 Klassen

Jeder darf in jedem Event starten.

2.3 Verhalten

Horsemanship und Stockmanship stehen in diesem Wettbewerb an oberster Stelle. In der Ausführung der Aufgaben geht es nicht um Geschwindigkeit, sondern um Qualität und Stil. Die Richter sind angehalten Verstöße nach eigenem Ermessen mit einer Disqualifikation zu ahnden.

Jede Art von rüpelhaftem Verhalten gegenüber Menschen oder Tier ist ebenfalls mit einer Disqualifikation zu ahnden.
Alle Wertungen bis zu dem Zeitpunkt der Disqualifikation verfallen. Nenngelder werden nicht erstattet.

2.4 Haftung

Die für die Organisation und Durchführung verantwortlichen Personen vom Ranch Roping Team übernehmen keinerlei Haftung für Dritte. Jedwede Schäden die im Zuge der Veranstaltung an Mensch, Tier oder Anlage auftreten liegen nicht in der Verantwortung des Ranch Roping Teams. Jeder Teilnehmer und Veranstalter ist für seine eigene Haftung und Versicherung zuständig.
Die Teilnahme ist auf eigene Gefahr. Eltern haften für Ihre Kinder.

2.5 Pferde und Tack

Es sind Pferde aller Rassen ab dem Alter von 4 Jahren startberechtigt.
Bei allen Wettbewerben ist Westernkleidung mit Hut vorgeschrieben.
Schutzkleidung wie z.B. ein Helm und Handschuhe sind zu empfehlen.

Nicht erlaubt sind Tie-Downs, Martingals oder Gummi-Hornwicklung.
In allen Wettbewerben in denen Rinder gefangen werden, sind Breakaway Hondas Pflicht. Die Richter sind angehalten diese vor der Prüfung zu kontrollieren.
Wird ein Pferd ausgeliehen, ist dem Pferdebesitzer eine Unkostenbeteiligung von mindestens der Hälfte der Unkosten die das Pferd den Besitzer für diesen Event gekostet hat, zu erstatten.

Richter und allgemeine Regeln

Für diese Veranstaltung werden Richter aus dem Teilnehmerkreis ernannt.
Es wird eine Scoring App zum Richten eingesetzt.

Die Entscheidungen der Richter sind bindend. Es gibt nur einen Score pro Richterteam.

Die Richter sind für die Zeitnahmen verantwortlich und geben den Start und das Ende klar bekannt. Die Zeit wird auf dem Scoresheet notiert und kann bei Gleichstand von den Richtern als Tie verwendet werden.

Ist die vorgeschriebene Zeit in der Prüfung abgelaufen, wird die Prüfung abgebrochen und die bis zu diesem Zeitpunkt erzielten Punkte zählen.

Es werden alle Punkte aus Vorläufen und Finale zusammengezählt.

Punktegleichstand:
Ist auch die Zeit gleich, müssen die betroffenen Teilnehmer in der zuletzt durchgeführten Prüfung ins Stechen. Dies gilt um den Finaleinzug wie um den Platz 1. Ansonsten ist Doppelplatzierung möglich.

Proteste müssen schriftlich beim Veranstalter eingereicht werden.

Galoppieren ist erlaubt, wenn das Rope am Rind fixiert ist oder die aktuelle Aufgabe in der Prüfung kein Rope vorsieht. Ansonsten führt dies zum null Score/Abbruch. Aber auch im erlaubten Fall führt der Galopp zu Strafpunkten.

Jede Prüfung darf nur mit einem Rope geworfen werden, das Tauschen des Ropes während der Prüfung ist nicht gestattet.

Würfe:
Es sind alle Würfe die in der Wurfliste aufgeführt sind mit angegebenen Punkten zu bewerten. Weitere Würfe können im Vorfeld mit dem Richter und/oder dem Ranch Roping Team abgestimmt werden und Punkte festgelegt werden. Andere Teilnehmer sollten über diese Würfe in Kenntnis gesetzt werden.

Headshot:
Die Schlinge muss am Dummy um den Hals geworfen werden, muss aber nicht zugezogen werden. Am Rind muss die Schlinge um den Hals, den halben Kopf (ein Horn und Schnauze) oder die Schulter (Hals und ein Vorderbein) geworfen werden.

Heelshot:
Bei den Würfen um die Hinterbeine muss die Schlinge vor den Hinterbeinen so zum Liegen kommen, dass das Tier beim Vorgehen in diese hineintreten und auf beiden Beinen gefangen würde. Ein Bein = die halbe Punktzahl des Wurfs.

Hipshot:
Bei Würfen um die Hüfte muss die Schlinge auf der Hüfte und vor den Hinterbeinen so zum Liegen kommen, dass das Tier beim Vorgehen in diese hineintreten und auf beiden Beinen gefangen würde. Ein Bein = die halbe Punktzahl des Wurfs.

Der Wurf ist ungültig und darf nicht wiederholt werden, wenn
- ein anderer als der angesagte Wurf ausgeführt wurde
- ein Wurf nicht für die Klasse zugelassen ist
- nur die Hörner gefangen werden
- dem Werfer während oder unmittelbar nach dem Wurf alle Coils aus der Hand fallen
- die Entfernungsbegrenzung überschritten wird

Zusatzpunkte:
Für guten bzw. schlechten Wurfstil kann der Richter einen Punkt abziehen bzw. zugeben.
Wird ein Wurf als OneSwing ausgeführt wird ein Punkt zugegeben.

Strafpunkte:
- Fehlwurf -1
- Bauch gefangen -5
- Falsches Rind -5
- Rinder über Linie -3
- Galopp -3
- Verlorenes Rope -5
- Rimfire – null Score/Abbruch
- Ab gebuckelt – null Score/Abbruch
- Raues Verhalten gegen Tier oder Mensch – null Score/Abbruch

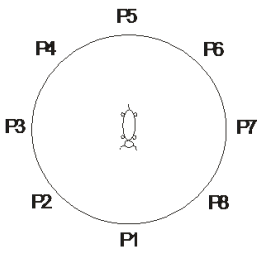
Rimfire:
Wenn das Rope zwischen Reiter/Roper und gefangenem Rind ein anders Pferd berührt oder das Rope sich um das Pferd des Reiters/Ropers wickelt.

Horsemanship/Stockmanship:
Je Prüfung mit Pferd oder Rind wird Horsemanship/Stockmanship zwischen -5 und +5 Punkte gewertet.

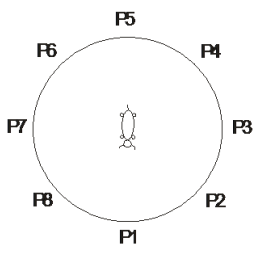
Finale:
Das Finale bestreiten die bester 5 Teilnehmer der zusammengezählten Punkte der durchgeführten Vaquero Prüfungen. (Vaquero Horseback und Vaquero Breakaway)
Die Punkte im Finale werden mit den Vorläufen zusammengezählt.

Generelle Positionierung Groundwork:

Rund um den Dummy wird ein Kreis gezogen, welcher in 8 Sektoren (P1 – P8) eingeteilt wird. Der Start erfolgt bei der Position 1 und wird in der Uhrzeigerrichtung (Linkshänder gegen den Uhrzeigersinn) fortgesetzt. P1 ist Blickrichtung Kopf, P5 ist der Schwanz, ...



Rechtshänder



Linkshänder

Änderungen an den Prüfungen sind möglich werden jedoch vor Beginn mit allen Teilnehmern besprochen.

Autor und Copyright:
Tim Jansen, Ranch Roping Team
team@ranch-roping-team.de
www.ranch-roping-team.de

3. Shotlist

Head Shots:

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

Hip Shots:

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

Heel Shots:

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