



# Ranch Roping Competition

## Austragungsregeln

### Inhalt

1. Prüfungen.....	2
1.1 Greenhorn Groundwork.....	2
1.1 Advanced Groundwork.....	2
1.2 Breakaway from the Ground.....	2
1.3 Vaquero Groundwork.....	2
1.4 Vaquero Working Ranch Horse (European Championship Single Run#1).....	3
1.5 Vaquero Breakaway Efficiency (European Championship Single Run#2).....	3
1.6 Vaquero Breakaway Fancy (European Championship Single Run#3).....	3
1.7 Team Cattle Trail.....	4
1.8 Team Doctoring (European Championship Team).....	4
1.9 Team Fun Groundwork Parcours.....	4
2. Allgemein.....	5
2.1 Beschreibung.....	5
2.2 Klassen.....	5
2.3 Verhalten.....	5
2.4 Haftung.....	5
2.5 Pferde und Tack.....	5
2.6 Richter und allgemeine Regeln.....	6
3. Anhang.....	7
4. Shotlist.....	8

# 1. Prüfungen

## 1.1 Greenhorn Groundwork

Zeitlimit	6 Minuten
Aufgabe	Das Ziel ist, den Dummy aus jeder der 8 Positionen mit einem beliebigen Wurf vom Boden aus um den Hals zu fangen.
Teilnehmer	Die Prüfung ist für Einsteiger gedacht.
Entfernung	Dummymittelpunkt: 3 1/2 Meter
Punkte	Jeder Wurf ist 2 Punkte wert.

## 1.1 Advanced Groundwork

Zeitlimit	8 Minuten
Aufgabe	Das Ziel ist, den Dummy aus jeder der 8 Positionen mit folgenden Würfen vom Boden aus um den Hals zu fangen. Sidearm, Offside, Overhand, Side Arm Open, Backhand Forward, Backhand Reverse, Houlihan, Houlihan One Swing. Jeder Wurf darf nur 2-mal wiederholt werden.
Teilnehmer	Die Prüfung ist für Fortgeschrittene gedacht.
Entfernung	Dummymittelpunkt: 4 Meter
Punkte	Punkte nach Wurfliste

## 1.2 Breakaway from the Ground

Zeitlimit	8 Minuten
Aufgabe	Es wird in eine kleine Herde Rinder vom Boden aus gefangen. Maximal 3 Rinder sollen in einer bestimmten Reihenfolge gefangen werden.
Teilnehmer	Die Prüfung ist für Einsteiger und Fortgeschrittene gedacht.
Punkte	<ul style="list-style-type: none"><li>- Vorwärts geschwungen = 1 Punkt</li><li>- Rückwärts geschwungen = 2 Punkte</li></ul>

## 1.3 Vaquero Groundwork

Zeitlimit	8 Minuten
Aufgabe	Bei der Prüfung „ <b>Vaquero</b> “ beträgt die Entfernung zum Dummymittelpunkt bei Head-shots mindestens 5 m und bei Hipshots mindestens 4m (Ausnahmen siehe Wurfliste). Die Distanz kann nach Ermessen des Werfers erweitert werden. Bei den Heel Shots beträgt die Entfernung zu den Hinterbeinen ungefähr 1m (liegt im Ermessen des Werfers). Nachdem der Starter die 8 Head Shots (P1-P8) abgeworfen hat, sind die Hinterbeine zu fangen mit 3 Hip Shots und 3 Heel Shots. Jeder Wurf <u>darf max. einmal</u> gezeigt werden. Ausführung als One-Swing gilt nicht als andere Ausführung. Ausnahme (Houlihan One Swing) Keine ausgefüllte Wurfliste nötig.
Teilnehmer	Sehr erfahrene Roper.
Punkte	Punkte nach Wurfliste.

#### 1.4 Vaquero Working Ranch Horse (European Championship Single Run#1)

<b>Zeitlimit</b>	8 Minuten (eine Kuh)
<b>Aufgabe</b>	Der Teilnehmer sortiert ein vorgegebenes Rind aus einem Pen in die Arena. Das Rind soll nun an vorgegebenen Stellen an der Bande gestoppt werden. Folgend soll das Rind am Nacken gefangen werden und wieder mit dem Rope am Rind an zwei Stellen gestoppt werden oder gezirkelt werden. Rope soll kontrolliert mit Dally gelöst werden damit Punkte für den Wurf zählen.
<b>Teilnehmer</b>	Sehr erfahrene Roper zu Pferd
<b>Punkte</b>	Punkte nach Wurfliste. Punkte zählen zur Europameisterschaft. (Siehe Strafpunkte)

#### 1.5 Vaquero Breakaway Efficiency (European Championship Single Run#2)

<b>Zeitlimit</b>	5 Minuten (beliebig viele Kühe)
<b>Aufgabe</b>	Es dürfen beliebige viele Rinder am Nacken gefangen werden. (Headshot). Bedenke: Horsemanship und Stockmanship werden ebenfalls bewertet.  Punkte zählen nach Wurfliste nur wenn das Rope ordentlich mit Dally gelöst wurde.
<b>Teilnehmer</b>	Sehr erfahrene Roper zu Pferd
<b>Punkte</b>	Punkte nach Wurfliste. Punkte zählen zur Europameisterschaft. (Siehe Strafpunkte)

#### 1.6 Vaquero Breakaway Fancy (European Championship Single Run#3)

<b>Zeitlimit</b>	3 Kühe oder max. 6 Minuten
<b>Aufgabe</b>	-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. (=Wurf zählt) <b>oder</b> 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. (= Wurf + Extra Punkte)  - Breakaway muss mit Dally gelöst werden ansonsten gibt es keine Punkte für diese Kuh. - Nur gefangene Kühe dürfen die Rodear Line überqueren.
<b>Teilnehmer</b>	Sehr erfahrene Roper zu Pferd
<b>Punkte</b>	Headshot nach Wurfliste zählt nur wenn Rind ordentlich am Rope separiert und vom Rope gelöst wurde. Punkte zählen zur Europameisterschaft. (Siehe Strafpunkte)

## 1.7 Team Cattle Trail

<b>Zeitlimit</b>	8 Minuten
<b>Aufgabe</b>	Ein Team besteht aus drei Reitern. Eine kleine Herde soll durch einen Trail getrieben werden. Ein Rind soll per Breakaway gefangen werden. Der Parcours wird auf der Veranstaltung festgelegt.
<b>Teilnehmer</b>	3 Roper zu Pferd.
<b>Punkte</b>	Würfe nach Wurfliste. Für jede Aufgabe gibt es Punkte. Breakaway muss mit Dally gelöst werden ansonsten gibt es keine Punkte. (Siehe Strafpunkte)

## 1.8 Team Doctoring (European Championship Team)

<b>Zeitlimit</b>	2 Rinder max. 12 Minuten
<b>Aufgabe</b>	Die ganze Herde ist in der Arena. In 12 Minuten können 2 Rinder gelegt werden. (Head/Heel) Extrapunkte für Groundwork vom dritten Reiter. Es kann aber auch die externe Groundcrew zur Hilfe genommen werden. 1 Hinterbein = Wurfpunkte zählen halb.
<b>Teilnehmer</b>	3 Roper zu Pferd. Solid Roping! Alle Teilnehmer müssen die Technik beherrschen und schon mehrfach live geroped haben! Bei Zweifeln können die Richter den Start verhindern/abbrechen. Keine Erstattung der Startgebühren.
<b>Punkte</b>	Würfe nach Wurfliste. Extrapunkte für Stockmanship und Technik. (Siehe Strafpunkte)

## 1.9 Team Fun Groundwork Parcours

<b>Zeitlimit</b>	Zeit wird genommen
<b>Aufgabe</b>	Diese Prüfung wird paarweise (im 2er Team) gestartet. Jeder Teilnehmer ist nur ein Mal startberechtigt. Parcours wird auf der Veranstaltung festgelegt. Jedes Greenhorn und Kid bekommen einen Punkt pro Treffer extra. Prüfung vom Boden ohne Pferd.
<b>Teilnehmer</b>	Alle Roper
<b>Punkte</b>	Jeder Treffer 1 Punkt, dann zählt die Zeit.

## 2. Allgemein

### 2.1 Beschreibung

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. Das Nennformular mit weiteren organisatorischen Informationen ist in einem separaten Dokument zu finden.

### 2.2 Klassen

Greenhorn:	Für Einsteiger
Advanced:	Fortgeschrittene
Vaquero:	Für die Ranch Roping Spezialisten
Team:	All Ropers

In den Klassen „Greenhorn“, „Advanced“ und „Vaquero“ sind keine Doppelstarts erlaubt.

### 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. Nennfelder 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 Menschen, 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

Die Teilnehmer müssen dafür Sorge tragen, dass sowohl sie selbst als auch die Pferde in optimaler körperlicher und gesundheitlicher Verfassung zur Teilnahme, sowie ausreichend versichert ist. Taktunreine Pferde dürfen nach Entscheidung der Richter von der Veranstaltung ausgeschlossen werden. Außerdem hat eine gültige Kranken- und Haftpflichtversicherung, sowie eine Tierhalterhaftpflichtversicherung zu bestehen.

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 (außer Team Doctoring), 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.

## 2.6 Richter und allgemeine Regeln

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.

### **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
- Gallop -3
- Rimfire -5
- Verlorenes Rope - 5
- Abgebuckelt - null Score/Abbruch
- Raues Verhalten gegen Tier oder Mensch - null Score/Abbruch

**Rimfire:**

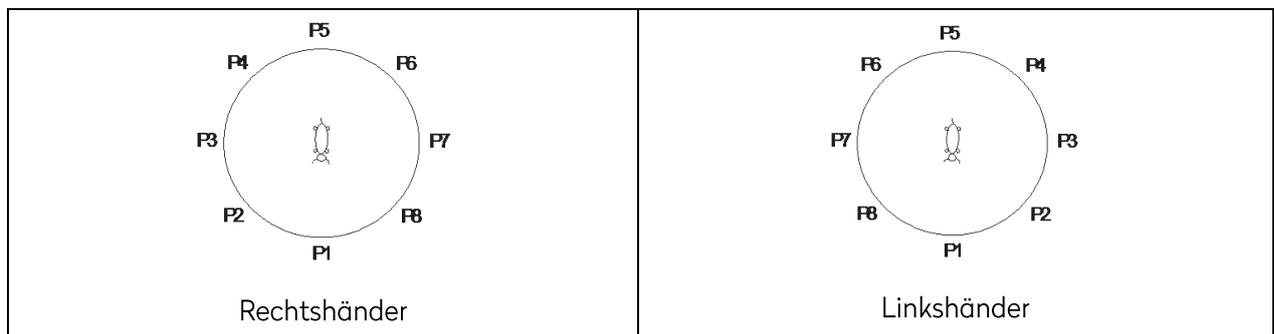
Wenn das Rope zwischen Reiter/Roper und gefangenem Rind ein anders Pferd berührt oder das Rope sich um das Pferd des Reiters/Ropers wickelt.

**Horsemanship/Stockmanship:**

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

**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,...



### 3. Anhang

Wurfliste

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

## 4. 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	<b>4 Punkte</b>
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