



SEF-ITALIA
SPORT E FORMAZIONE

Regolamento Roping

1) CAMPO DI GARA: L'arena dove si svolgono le gare e il bestiame utilizzato devono essere autorizzati dai giudici ufficiali di gara e dal Delegato Regionale dove si svolge la tappa. Le categorie ammesse alle gare sono tre: **NOVICE**, **NON PRO** ed **PRO**.

2) GIUDICI: I Giudici ufficiali di gara potranno essere a cavallo in arena, oppure in una postazione prestabilita. I giudici sono anche coloro i quali stabiliscono la validità o meno di una presa, di una scorrettezza interrompendo il GO. Ogni qual volta lo ritengano necessario, essi sono incaricati di verificare lo stato della mandria e sono i primi a cui i ropers devono rivolgersi per qualsiasi problema. Possono essere assistiti dal cronometrista, che dal tavolo scandisce i tempi di ogni singolo GO.

3) MANDRIA: La mandria utilizzata per le gare deve essere composta da almeno 6/8 vitelli. Essendo il Ranch Roping uno sport assolutamente tecnico e prediligendo la tecnica nel suo insieme, la mandria in questione non deve venire assolutamente stressata da lunghe inutili e faticose corse per l'arena. I vitelli vengono dichiarati idonei dai giudici ufficiali di gara e solo loro sono in grado di dichiarare se un vitello non è idoneo alla gara.

E' comunque ovvia, da parte di ogni concorrente, la segnalazione al giudice, qualora un vitello dimostrasse qualsiasi tipo di problema.

La mandria sarà numerata con numeri progressivi, a meno che i vitelli non siano riconoscibili da diversità di mantello che ne rendano inutile la numerazione stessa.

4) FENCE: Il fence o la staccionata dell'arena, devono essere assolutamente idonei e sicuri alla pratica in questione, fermo restando le velocità ridotte con cui è permesso effettuare il go senza pressioni inutili alla mandria e si ribadisce l'autorità dei giudici ufficiali di gara nello stabilirne l'idoneità.

La gabbia, se utilizzata, rientra nella categoria FENCE. Deve essere utilizzata per lo steer stopping NON PRO, deve essere costruita in modo che risulti sicura per il vitello e per la squadra a terra che devono operare all'interno di essa.

5) TURN BACK : I Turn Back sono 1 o 2 e devono controllare e sistemare la mandria dopo e prima di ogni Go. Sono gli unici autorizzati a intervenire se chiamati dai giudici, qualora un capo selezionato dal roper non dimostri reattività. Possono sostare in un angolo dal lato opposto alla mandria non intralciando l'esito del Go.

6) PRESE VALIDE:

Per la testa. Sono da considerarsi valide le prese effettuate con il loop sulle corna, sul collo, un corno ed il collo, il collo ed una zampa. Tutte le altre non espressamente indicate sono considerate non valide e quindi penalizzate con la "**Presa non effettuata**" e quindi verrà valutata con i punteggi minimi, riguardanti la difficoltà di tiro, numero di tiri effettuati e dimensione del loop e con un punteggio di -2 punti al termine.

Per le gambe. Sono valide le prese sui due posteriori o sul singolo posteriore. Il loop si deve chiudere al di sotto del garretto, se la presa è stata effettuata su tutte e due le zampe. E' consentita sopra il garretto se la presa è stata effettuata su una sola zampa. Tutte le altre prese non espressamente indicate sono considerate non valide, quindi penalizzate con il "**Presa non effettuata**". In questo caso di presa a 1 sola gamba c'è una penalità di 1/2 Punto.

Per considerare valida una presa, il loop deve essere stato "lanciato" e quindi staccato dalla mano non depositato su testa o gambe avendo ancora il loop in mano.

Una volta effettuata la presa, il rope può essere gestito solo dalla parte del Tail. Ad esempio dopo una presa illegale, non si può intervenire sul loop per correggere la stessa.

7) Nel caso in cui il concorrente catturi erroneamente un vitello non assegnatogli, verrà valutato con un **"NO SCORE"**

8) **ROPES:** I rope utilizzati possono essere in nylon, poly o in fibra vegetale, con una lunghezza che varia da un minimo di 30 piedi ad un massimo di 60 piedi.

9) **PUNTEGGI CLASSIFICA:** I punti sono attribuiti come segue:

14 punti al primo classificato di ogni tappa;

12 punti al secondo classificato;

10 punti al terzo classificato;

8 punti al quarto classificato;

7 punti al quinto classificato;

6 punti al sesto classificato di ogni tappa;

5 punti al settimo classificato;

4 punti al ottavo classificato;

3 punti al nono classificato;

2 punti al decimo classificato.

Il punteggio viene assegnato sia al singolo roper, nelle categorie novice o Non Pro, che al team nella categoria Pro.

Nel caso in cui tutti i ropers o tutti i team abbiano effettuato un NO SCORE, ogni roper o team riceve comunque 1 punto.

Nelle classifiche, se si presenta un ex-equo, il cavaliere successivo scalerà di una posizione; ad esempio se ci sono due primi posti, il cavaliere successivo sarà classificato al terzo posto. Ecc. se ci sono 3 primi il successivo sarà quarto e così via per qualsiasi posizione ci sia un pari merito.

10) **ANDATURE:** Dal marker di partenza e per l'entrata nella mandria l'andatura consentita è il passo. La gestione del vitello può essere fatta al passo o al trotto. E' assolutamente vietato pressare il vitello galoppando o costringerlo a galoppare pena il **NO SCORE**.

E' consentito galoppare per non incorrere in situazioni pericolose per se, il proprio cavallo, per il vitello, o per riportarsi sul vitello che si è allontanato dalla mandria o sta rientrando in mandria senza però pressarlo ma cercando di tagliargli la strada. Sarà il giudice a valutare successivamente questa eventuale situazione.

11) **CAVALLI E LORO BARDATURA:** Per lo svolgimento di questa disciplina, possono venire utilizzati cavalli di tutte le razze. Il giudice di gara può non ammettere un cavallo ritenuto non idoneo a compiere il lavoro richiesto. Ogni cavallo potrà essere utilizzato da non più di tre cavalieri, indipendentemente dalla categoria di appartenenza. Non possono essere utilizzati cavalli con meno di tre anni.

E' obbligatorio per le discipline ove sia necessario smontare da cavallo l'utilizzo del mecate per i cavalli condotti con bosal o filetto e con "slobben straps", del Get down Rope per i cavalli condotti in morso.

I cavalli non devono avere trecce, elastici che raccolgano coda o criniera.

E' vietato l'uso durante le gare di capezzine in corda, tie-down, martingale e qualsiasi finimento che possa pregiudicare la sicurezza del cavaliere e del cavallo nell'entrata in mandria.

E' vietato l'utilizzo della gomma sul pomo della sella.

12) **ABBIGLIAMENTO:** Adeguato abbigliamento Western, composto da cappello in feltro o in paglia e derivati western a falde larghe, camicia con maniche lunghe abbottonate sui polsi e con possibilità di scelta per il bottone sulla gola, stivali western, jeans. Sono facoltativi, chaps o chinks foulard, gilets. Le giacche sono accettate se siano in sintonia con la tipologia di manifestazione e autorizzate dal giudice di gara

13)SPECIALITA'

A) Steer Stopping Novice: Gara riservata alla categoria NOVICE. Il cavaliere entra in arena e deve separare, il vitello assegnatogli con un max di altri due capi dalla mandria e con il tempo limite massimo di 2'30" minuti. Il vitello dovrà essere catturato effettuando una presa alla testa con il rope e con la Honda **BREAK-A-WAY**, dopo aver effettuato la presa. Il completamento del lavoro è valutato dopo aver effettuato la manovra di **SLACK** e di **DALLY**. Il numero di lanci è illimitato. Se il **BREAK-A-WAY** si apre con lo **SLACK**, occorrerà comunque terminare il lavoro con la dally, al fine di poter valutare il corretto lavoro del cavaliere. Se al primo lancio il concorrente effettua una presa non valida viene dato una "**Presa non effettuata**" (vedi punto 6). Nel caso in cui il rope venga perso, o scivoli in terra, il cavaliere verrà penalizzato con un "**NO SCORE**". Il cavaliere Novice sarà accompagnato nella fase di taglio da un concorrente di categoria superiore, questo potrà essere scelto dallo stesso concorrente e potrà essere sostituito a ogni go

B) Steer Stopping Non Pro: Tempo limite massimo 2'30" minuti. Stesse regole della categoria NOVICE ma con l'uso del rope da lavoro, con l'aggiunta della gabbia o gancio per levare il rope dal vitello catturato. Nel caso in cui il rope venga perso, o scivoli in terra, il cavaliere verrà penalizzato con un "**NO SCORE**".

Ranch Team Roping Pro

Il Ranch Team Roping è una specialità riservata esclusivamente alla categoria Pro. Tempo massimo 3 minuti.

Ogni Team è formato da 2 binomi. Il Team parte per separare il vitello assegnatogli dalla mandria con un massimo di altri due, a questo punto possono lanciare il rope per effettuare la presa alla testa, questa deve essere la prima operazione. **NON** si possono catturare per prima le zampe posteriori, pena il **NO SCORE**. Nel caso in cui uno dei 2rope venga perso, o scivoli in terra, il team verrà penalizzato con un **NO SCORE**.

L'header al primo go sarà il primo binomio ad essere chiamato all'ingresso del team in arena alla partenza, nel secondo go le posizioni dovranno essere invertite, chi ha fatto l'header nel primo go dovrà fare l'heeler nel secondo. Nel caso questa regola non venga soddisfatta, il team verrà penalizzato di 2 punti (-2) nella valutazione.

Effettuata la presa alla testa l'header deve posizionarsi in modo da favorire l'heeler senza e per alcun motivo trascinare inutilmente il vitello, **al minimo accenno di insofferenza il manzo va rilassato** allentando la presa per poi recuperarla in seguito, a questo punto l'heeler può lanciare alle zampe posteriori, una volta catturato alla testa ed ai posteriori i due ropers devono mettersi in posizione frontale uno all'altro guardandosi ed avendo i rope in tensione, a questo punto il lavoro è da ritenersi concluso. I ropes possono essere lasciati sul vitello così da evitare ogni tipo di forma coercitiva nei confronti del capo. I ropes verranno poi tolti dalla squadra a terra o all'interno della gabbia. Al termine del tempo i ropers devono condurre il vitello precedentemente catturato all'interno della gabbia qualora i ropes fossero da levare, ed in seguito inseriti nella mandria, altrimenti il vitello va reinserito all'interno della mandria immediatamente.

PENALITA' e RICHIAMI

I comportamenti antisportivi verso il pubblico, verso i giudici, verso i propri compagni di team, gli altri cavalieri, i maltrattamenti nei confronti del bestiame come colpire i vitelli col rope, calci intenzionali, andare addosso ai vitelli con il cavallo o mantenersi ad una distanza inferiore ad un passo dagli stessi, potranno determinare l'allontanamento dalla manifestazione, a giudizio insindacabile del giudice di gara. E' fatto divieto di contestazioni in arena, eventuali reclami, potranno essere presentati in forma scritta alla fine della manifestazione.

Sono vietati comportamenti violenti nei confronti dei cavalli, come retromarce improvvise ove non richieste, speronate inutili, frustate con le redini o altri comportamenti violenti atti a punire il cavallo sia in campo gara che in campo prova, comunque all'interno della struttura dove si tiene la manifestazione.

Il giudizio dei giudici è insindacabile. Il concorrente che inveisce o bestemmia nei confronti della giuria in campo gara viene allontanato e squalificato per la giornata o dal campionato.

E' fatto divieto assoluto di entrare in arena, sia per svolgere gare o dimostrazioni, in condizioni psicofisiche non idonee al tipo di lavoro da svolgere.

Sarà a discrezione dei giudici di gara, valutare l'eventuale allontanamento dall'arena. Nelle manifestazioni, invece, tale giudizio sarà a cura del responsabile della manifestazione.

ASSEGNAZIONE DELLA CATEGORIA DI APPARTENENZA

Come già precedentemente descritto, le categorie sono 3:

NOVICE;

NON PRO;

PRO.

L'assegnazione ad una categoria è a discrezione del Delegato della propria Regione. La categoria di partenza è quella dei NOVICE, il primo classificato del Campionato del proprio circuito, può passare alla categoria successiva, fermo restando una valutazione al termine del campionato, nella quale una apposita commissione, valuterà l'effettiva possibilità di passaggio di categoria, sicurezza nei lanci, nella gestione del vitello e soprattutto in quella del cavallo.

L'atleta che ritiene di non essere idoneo o sicuro di poter gareggiare nella categoria successiva, potrà richiedere la possibilità di rimanere nella categoria di appartenenza dell'anno in corso. Il Delegato Regionale può, previo richiesta al consiglio direttivo e supportato da valide motivazioni, concedere di far gareggiare nel Campionato successivo, un atleta non vittorioso nella sua categoria, nella categoria superiore.

Durante il campionato di circuito o nelle eventuali finali nazionali ogni atleta gareggia per la propria categoria, negli event la categoria di appartenenza, verrà valutata da un'apposita commissione competente.

YOUTH

Sono considerati YOUTH tutti i minori di 18 anni. Uno YOUTH può iniziare a gareggiare se c'è la possibilità, in una classe apposita, quella YOUTH, in caso contrario può gareggiare esclusivamente nella specialità STEER STOPPING NOVICE sopra descritta, fino ai 14 anni, dai 14 anni ai 18 anni può gareggiare nella specialità STEER STOPPING NON PRO. **E' OBBLIGATORIO in arena di gara il casco protettivo e la presenza di almeno un cavaliere maggiorenne di categoria superiore in arena.**

CRITERI DI VALUTAZIONI E GIUDIZI

Lo scopo principale è quello di portare la nostra disciplina ad un livello tecnico sempre più alto nella speranza di stimolare tutti i cavalieri nel miglioramento delle proprie abilità con il rope, soprattutto di avere un cavallo sempre più versatile e una padronanza delle varie situazioni in arena sempre migliore. E' utile sia applicato un criterio di valutazione che premi i cavalieri che fanno un lavoro pulito, in sicurezza efficace e che dimostrino di avere le varie situazioni in campo sempre sotto controllo, la perdita di controllo del cavallo comporterà l'esclusione immediata dalla gara o dalla manifestazione da parte del giudice.

La valutazione partirà da un punteggio base di 70, ai quali potranno essere sommati o detratti i vari punteggi assegnati dal giudice. I punti assegnati dal giudice, vanno da un massimo di +2 punti ad un minimo di -1, questo per le singole valutazioni. Al termine delle manifestazioni con 2 giudici si prenderanno le valutazioni dei due giudici e verrà eseguita una media per ottenere il punteggio finale.

REGOLE DI VALUTAZIONE

1) Spingere energicamente il vitello con il petto del cavallo: **NO SCORE**.

2) Il cavallo che morde "evidentemente" o calcia un vitello: **-2 punti**, se il fatto si ripete nello stesso go: **NO SCORE**. Se il cavallo sta mordendo il vitello ma il cavaliere lo richiama con le redini, nessuna penalità.

Ad ogni cavallo è richiesto di entrare in maniera sufficientemente profonda nella mandria per dimostrare la sua abilità nel tagliare la stessa. E' richiesto solo un taglio profondo per soddisfare questa regola. Penalità verrà assegnata ai concorrenti delle categorie NOVICE e NON PRO, nel caso il taglio venga effettuato solo dall'aiutante. Nel caso l'aiutante faccia un lavoro insufficiente non verrà penalizzato il concorrente, mentre per la categoria PRO, deve essere effettuato almeno un taglio profondo da uno dei due cavalieri. La penalità verrà segnata nell'indicatore "Lavoro del Team"

3) La mancata presa o la presa illegale vengono considerate come "**presa non effettuata**", pertanto gli indicatori: "Dimensione del loop", "difficoltà del tiro", "Quantità di tiri effettuati", verranno considerati con il minor punteggio (-1 e 1/2), verranno, inoltre, detratti 2 punti sulla valutazione finale.

Nella categoria PRO, vengono sommati sia L'header che l'heeler, quindi si potranno verificare le seguenti situazioni di punteggio :

Prese ambedue cavalieri 0 / 0 e valutazione su dimensione loop difficoltà di tiro e quantità tiri effettuati

Presa header, no heeler 0 / -2 e valutazione solo per header e penalità di 1 e 1/2 per heeler

Nessuna presa -2 / -2 e penalità di 1 e 1/2 per tutti e 2

PRINCIPI DI VALUTAZIONE CATEGORIA PRO.

1) Lavoro Del Team. (Min. -1, Max +1)

Profondità del taglio nella mandria. Valutare se per togliere il vitello assegnato, il cavaliere ha dovuto eseguire un taglio con un certo numero di vitelli. Aiuto reciproco dei due cavalieri. Valutare quanto i due cavalieri si aiutano per sbrancare il vitello assegnatogli. Gestione della mandria. Valutare quanto viene dispersa la mandria per effettuare il taglio.

Il punto N.1 viene giudicato in cinque differenti gradi : scarso (-1), insufficiente (- 1/2), mediocre (0),sufficiente (+ 1/2), buono (+1)

2) Dimensione Del Loop. (Min. - 1/2, Max + 1/2)

Valutare le dimensioni del loop per il tiro. (Più è grande il loop, migliore sarà il punteggio.) Questo vale sia per l'Header che per l'Heeler.

Il punto N.2 viene giudicato in tre differenti gradi : loop piccolo, dai 60cm ai 100 cm (- 1/2) , loop normale, dai 100 cm ai 160 cm (0), loop grande oltre i 160 cm (+ 1/2)

Nota: Le dimensioni sono indicative per la valutazione.

3) Difficoltà Del Tiro. (Min. -1, Max +2)

Senza dare un punteggio per ogni tipo di lancio, valutare la difficoltà del tiro.(Esempio, -1 per un tiro tipo quelli da team roping, +2 per un ocean weel. Del viento houlian con extra coils)

Altro fattore da valutare sarà la distanza da dove si tira. Più è lontano migliore sarà il punteggio.

Questo vale sia per l'Header che per l'Heeler.

Per l'Heeler, nel caso venga catturata una sola zampa, penalità di -1/2

Il punto N.3 viene giudicato in cinque differenti gradi : scarso, swing veloce e tiro normale (-1); insufficiente, swing normale e tiro "sopra" il vitello (- 1/2); mediocre, swing normale e tiro a distanza normale, circa 1,5 / 2 metri, (0); sufficiente, swing normale e tiri non di "rotazione contraria" (bachhand) da buona distanza, da 2 a 4 metri (+ 1/2); buono, swing normale e tiri normali da distanza oltre

i 4 metri, o tiri in “rotazione contraria” da buona distanza, da 2 a 4 metri (+1); ottimo, swing giusto e tiro particolarmente difficile Ocean Weel, Del Viento, houlihan etc.+2

4). Q.Ta’ Di Tiri Effettuati. (Min. -1, Max +1/2)

Per quanto riguarda, meno tiri si eseguono per la presa, migliore sarà il punteggio. .

Il punto N.4 viene giudicato in quattro differenti gradi : oltre i 4 tiri (-1), fino a 4 tiri(- ½) , 2 tiri (0), 1 tiro (+ ½).

5)LAVORO DEL CAVALLO.(Min. -1, Max +1) I punti di riferimento per tale valutazione sono:

A) Guidabilità del cavallo, Manovre con una mano, rollback, stop, side pass e comunque la tranquillità nel seguire il vitello;

B) Come entra nella mandria. Da solo, Stimolato, Con paura, Rifiuti,

C) Come si comporta dopo la presa, con la dally. (Irritato, calmo, attento.)

Il punto N.5 viene giudicato in cinque differenti gradi : pessimo (-1), insufficiente (- ½), mediocre (0),sufficiente (+ ½), buono (+1).

PRINCIPI DI VALUTAZIONE CATEGORIA NOVICE E NON PRO.

1) Lavoro Del Team. (Min. -1, Max +1)

Profondità del taglio nella mandria. Valutare se per togliere il vitello assegnato, il cavaliere ha dovuto eseguire un taglio con un certo numero di vitelli. Aiuto reciproco dei due cavalieri. Valutare quanto i due cavalieri si aiutano per sbrancare il vitello assegnatogli, in ogni caso gli errori dell'accompagnatore non dovranno influire sulla valutazione del concorrente, anzi se viene fatto un buon lavoro nonostante l'accompagnatore sia stato inutile o addirittura dannoso, verranno assegnati punti di merito da ½ a 2 a discrezione del giudice.

Il punto N.1 viene giudicato in cinque differenti gradi : pessimo (-1), insufficiente (- ½), mediocre (0),sufficiente (+ ½), buono (+1).

2) Dimensione Del Loop. (Min. - 1/2, Max + 1/2)

Valutare le dimensioni del loop per il tiro. Più è grande il loop, migliore sarà il punteggio.

Il punto N.2 viene giudicato in tre differenti gradi : loop piccolo, dai 60cm ai 100 cm(- ½) , loop normale, dai 100 cm ai 160 cm (0), loop grande oltre i 160 cm (+ ½).

3) Difficoltà Del Tiro. (Min. -1, Max +2)

Senza dare un punteggio per ogni tipo di lancio, valutare la difficoltà del tiro.(Esempio, -1 per un tiro tipo quelli da team roping, +2 per un houlihan del viento ecc.)

Altro fattore da valutare sarà la distanza da dove si tira. Più è lontano migliore sarà il punteggio

Il punto N.3 viene giudicato in cinque differenti gradi : pessimo, swing veloce e tiro normale (-1), insufficiente, swing normale e tiro “sopra” il vitello (- ½), mediocre, swing normale e tiro a distanza normale (0),sufficiente, swing normale e tiri non di rotazione contraria (bach-hand) da buona distanza (+ ½), buono, swing normale e tiri in bachhand da buona distanza (+1), ottimo, swing giusto e tiro particolarmente difficile (Ocean Weel, Del Viento, etc.) (+2).

4) Q.Ta’ Di Tiri Effettuati. (Min. -1, Max +1/2)

Dato che i tiri sono illimitati, meno tiri esegue per la presa, migliore sarà il punteggio.

Il punto N.4 viene giudicato in quattro differenti gradi : oltre i 4 tiri (-1), fino a 4 tiri(- ½) , 2 tiri (0), 1 tiro (+ ½).

5) Lavoro Del Cavallo.(Min. -1, Max +1)

I punti di riferimento per tale valutazione sono:

A) Guidabilità del cavallo Manovre con una mano, rollback, stop, side pass e comunque la tranquillità nel seguire il vitello.

B) Come entra nella mandria. Da solo, Stimolato, Con paura, Rifiuti,

C) Come si comporta dopo la presa, con la dally. (Irritato, calmo, attento,)

Il punto N.5 viene giudicato in cinque differenti gradi : pessimo (-1), insufficiente (- ½), mediocre (0),sufficiente (+ ½), buono (+1).

6) Azioni che daranno seguito ad un punteggio ZERO (0):

A) Dally effettuata con il rope sulla parte sinistra per i destri o sulla parte destra per i mancini del cavallo.

B) Doppio rifiuto palese del cavallo ad entrare in mandria oppure girare le spalle alla mandria.

C) Rope perso.

D) Per la categoria NOVICE, se il cavaliere fa staccare il break a way, senza avere il controllo della situazione,(cavallo e vitello) .

E) Abbandonare l'arena prima di avere completato il lavoro.

F)_Qualora il giudice ritenga necessario per garantire l'incolumità del cavaliere, del cavallo, del vitello,e non sussistano le condizioni di gestibilità del cavallo da parte del cavaliere.

7) Criteri di valutazione per ex-equo

Nel caso di risultato ex-equo,

A)Verrà premiato il cavaliere che avrà ottenuto il punteggio più alto nel "tiro" effettuato. Se si tratta di Team, allora sarà premiato sempre il punteggio più alto ottenuto sommando il punteggio dei due ropers.

B) in caso di ex-equo ancora ,sarà compito insindacabile del giudice stabilire a chi dare la vittoria valutando a sua discrezione la qualità della prova migliore in base a tutto il lavoro svolto nella gara.