



SEF-ITALIA
SPORT E FORMAZIONE

***REGOLAMENTO
TEAM ROPING***



Definizione

Il Team Roping è una disciplina comunemente usata dai cowboys americani e da poco conosciuta in Italia. Molto simile ad un rodeo, consiste nella cattura di un vitello da parte di due cowboys attraverso l'utilizzo di una corda (rope): il primo (header) ha l'obiettivo di catturarlo dalla testa, mentre il secondo (heeler) dalle zampe posteriori.



L'attrezzatura

Per poter partecipare è necessario che ciascun roper abbia a disposizione alcuni attrezzi quali:

- il Rope (la corda).
- Horn wraps (protezione per le corna del vitello) → protezioni che avvolgono le corna in modo tale da impedire che si rompano o si brucino durante la gara.
- Roping gloves (guanti) → impediscono che il roper si ustioni le mani con la corda.
- Bell boots e splint boots → protezioni per i piedi del cavallo.

Inoltre, i ropers, devono indossare un cappello da cowboy, una camicia a maniche lunghe e degli stivali.

Le regole

Tale disciplina è regolata da norme che riguardano il manzo, il cavallo e la gara.

Il manzo ed il cavallo

1. Se un roper abusa eccessivamente di un animale attraverso qualsiasi inutile azione deve essere squalificato dal giudice: questo vale sia per maltrattamenti al bestiame che al proprio cavallo.
2. Se, prima della partenza, un manzo è visibilmente ferito il team deve dichiararlo.
3. Nel caso in cui parta un manzo ferito, il giudice può dare al team una replica che però non sarà data nel caso in cui il manzo si ferisca a causa del team che è partito.
4. I manzi usati per il team roping devono avere un peso tra i 150-250 kg e si devono applicare le protezioni alle corna.

La gara

1. *Catture legali*: si possono effettuare tre fermi testa giuridiche in tutto. Sono legali sia le prese al collo, sia a mezza testa che attorno alle corna.
2. *Catture valide*: qualsiasi cattura in questione sarà comunque decisa dal giudice il quale potrà ispezionare eventuali catture e determinarne la legalità.
3. *Cross fire*: l'header, dopo la presa, deve cambiare la direzione del manzo. Una volta cambiata, l'heeler può lanciare il rope.
4. Non si possono effettuare più lanci di seguito; ciò significa che, se l'header non prende il manzo al primo lancio, il team prende un “no time”.
5. *Penalità*: il team viene penalizzato a livello di tempo nel caso in cui rompa la barriera (10 secondi) oppure nel caso in cui l'heeper catturi una sola zampa del manzo (5 secondi).