RANCH WORKING

Scopo della Gara

Lo scopo della gara è di separare il vitello assegnato dalla mandria, portandolo nel branding side. A quel punto il vitello deve essere preso al lazo con una presa valida alla testa.

Regolamento

Il campo è diviso in cattle side, dove inizialmente si trova la mandria, e il branding side, dove inizialmente si trovano i cavalieri e dove poi verrà preso al lazo il vitello.

Il team è composto da due cavalieri: un penner ed un roper; entrambi i cavalieri possono contribuire a spingere il vitello assegnato nel branding side. Solo il roper potrà poi prendere il vitello al lazo..

Il tempo inizia quando il naso del primo cavallo passa la linea di partenza ed il giudice contemporaneamente abbassa la bandierina. Il numero assegnato al team viene annunciato immediatamente dopo

Il tempo si chiude quando viene effettuata la manovra della dally (almeno un giro del rope intorno al pomo) e il vitello viene fermato con il rope in tensione (oppure il break-away si apre), dopodiché il vitello viene liberato.

Per chi usa la sella argentina, il tempo si ferma quando il vitello viene fermato e il lazo o la reata sono in tensione.

Il tempo limite è di 60 secondi per go, con avviso negli ultimi 30 secondi

La gara si svolge in uno o più go e una finale. I team che, nei go, concludono correttamente il lavoro con una presa valida entro il tempo limite accedono al go successivo. Il primo 30% dei team (sommando i tempi ottenuti in tutti i go) accede alla finale.

Tra i finalisti vince chi ottiene il miglior tempo (più basso) sommando i tempi ottenuti in tutti i go e nella finale

L'ordine di partenza del team viene sorteggiato, così come il numero del vitello assegnato al team; La mandria è composta da un minimo di 6 vitelli numerati

La linea di partenza (che separa il cattle side dal branding side) può essere attraversata a qualsiasi andatura.

No Time

Nel momento in cui vitello entra nel branding side entrambi i cavalieri devono essere nel cattle side, altrimenti è NO TIME.

Se uno qualsiasi dei vitelli della mandria diverso da quello assegnato entra nel branding site in qualsiasi momento è NO TIME

Se il vitello dopo essere stato portato nel Branding Side torna nel Cattle Side, in qualunque momento prima che i giudici fermino il tempo, è NO TIME. L'unica eccezione a questa regola è il caso in cui il roper stia usando il break-away. In questo caso, dal momento in cui si apre il break-away, e solo da quel momento, il vitello è libero di rientrare nel cattle side senza che questo comporti un NO TIME.

Il contatto di cavallo o cavaliere con un vitello determina NO TIME

Eccessiva pressione sui vitelli (ad esempio mandandoli a sbattere violentemente contro i fences) comporta un NO TIME

Il roper ha a disposizione un massimo di 2 shot per prendere il vitello. Se fallisce anche il secondo shot è NO TIME

Prese valide sono 2 corna, 1 corno e la testa, la testa, testa e 1 zampa. Qualsiasi presa diversa da queste comporta NO TIME; inoltre, se la presa è sulle due corna ma il rope fa “l’otto” è illegal catch, quindi NO TIME. Stessa cosa se l’otto è nella presa di testa e 1 zampa.

Il roper deve effettuare il tiro essendo completamente dentro il branding side, altrimenti è NO TIME

Se il roper perde il rope è NO TIME

Se il rope tocca terra in qualsiasi momento, questo è considerato come un tiro valido. Se era già stato effettuato un tiro si determina quindi un NO TIME.