# Three Man Doctoring – Regolamento v4

## 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 e una ai posteriori, quindi un componente del team deve scendere da cavallo, portare il vitello a terra, e legarlo in modo che un rope leghi gli anteriori e uno i posteriori. A quel punto il cowboy a terra deve risalire a cavallo per fermare il tempo.

## Regolamento

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

Ogni team è composto da tre cavalieri. Un cavaliere può gareggiare in più team diversi, ma lo stesso team può gareggiare solo una volta.

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 non appena il vitello è immobilizzato in sicurezza (2 anteriori legati e 2 posteriori legati) e tutti i cowboy sono tornati in sella.

Il tempo limite è di 3 minuti per go, con avviso negli ultimi 30 secondi

La gara si svolge in due (o più) go eliminatori e una finale. Tutti i  team che concludono correttamente il lavoro entro il tempo limite in almeno un go accedono alla finale.

Tra i finalisti vince chi ha fatto più go validi (finale compresa) e, a parità di go validi, chi ottiene il miglior tempo (più basso) sommando i tempi ottenuti in tutti i go e nella finale.

L’ordine di partenza del team nei go eliminatori viene sorteggiato, così come il numero del vitello assegnato al team; nella finale l’ordine di partenza è dettato dalla classifica parziale: i primi in classifica partono per ultimi.

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

## No Time

Nel momento in cui il vitello assegnato entra nel Branding side tutti i cavalieri devono essere nel Cattle side, altrimenti è NO TIME.

Se più di un vitello, oltre a quello assegnato, entra nel Branding side, dovrà essere effettuata l'operazione di "pulizia" prima di effettuare il tiro. Al momento del tiro deve esserci nel Branding side solo il vitello assegnato, altrimenti è NO TIME.

Se il vitello assegnato dopo essere stato portato nel Branding Side torna nel Cattle Side, in qualunque momento prima che i giudici fermino il tempo, è NO TIME.

Eccessiva pressione sui vitelli (ad esempio mandandoli a sbattere violentemente contro i fences, morsi, frustate, calci e altri comportamenti troppo aggressivi a discrezione dei giudici) comporta un NO TIME

Il team ha a disposizione un massimo di 3 shot per prendere il vitello.

Prese valide sono 2 corna, 1 corno e la testa, la testa, testa e 1 zampa. Qualsiasi presa diversa da queste comporta NO TIME. Se l'honda si infila in un corno, è NO TIME.

Al momento del tiro chi effettua il tiro stesso deve essere completamente dentro il Branding side, altrimenti è NO TIME

I giudici possono in qualunque momento interrompere la gara con un NO TIME qualora rilevino situazioni di pericolo per vitelli, cavalli o cavalieri o di inutile stress o maltrattamento per i cavalli e/o il bestiame.

Il giudizio dei giudici di gara è definitivo. Qualsiasi contestazione dovrà essere fatta esclusivamente al Giudice d'Arena non appena usciti dall'arena stessa.

## Equipaggiamento e altre norme

I cavalieri dovranno indossare pantaloni lunghi, stivali, camicia a maniche lunghe e cappello a tesa larga. Non sono ammessi baseball hats.

E' proibito l'uso di martingale e tie-down

E' possibile utilizzare cavalli di qualsiasi razza, e muli.

Sono ammesse esclusivamente selle americane munite di pomo.