



Cattle Paradise®

Ranch Roping Series

Ranch Roping

T E A M

BAVARIAN CATTLE DAYS 2026

Austragungsregeln

Inhalt

| | |
|----------------------------|---|
| 1. Prüfungen..... | 2 |
| 1.1 Groundwork..... | 2 |
| 1.2 Breakaway..... | 2 |
| 1.3 Team Cattle Trail..... | 2 |
| 2. Allgemein..... | 3 |
| 2.1 Beschreibung..... | 3 |
| 2.2 Klassen..... | 3 |
| 2.3 Verhalten..... | 3 |
| 2.4 Haftung..... | 3 |
| 2.5 Pferde und Tack..... | 3 |
| 3. Shotlist..... | 6 |

1. Prüfungen

1.1 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 und Fortgeschrittene gedacht. |
| Entfernung | Dummymittelpunkt: 4 Meter |
| Punkte | <ul style="list-style-type: none">- Vorwärts geschwungen = 2 Punkt- Rückwärts geschwungen = 3 Punkte- Turnovers = 4 Punkte |

1.2 Breakaway

| | |
|-------------------|---|
| Zeitlimit | max. 5 Minuten (beliebig viele Kühe) |
| Aufgabe | 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. |
| Teilnehmer | Alle Roper zu Pferd |
| Punkte | <ul style="list-style-type: none">- Vorwärts geschwungen = 2 Punkt- Rückwärts geschwungen = 3 Punkte- Turnovers = 4 Punkt Breakaway muss mit Dally gelöst werden ansonsten gibt es keine Punkte. |

1.3 Team Cattle Trail

| | |
|-------------------|---|
| Zeitlimit | 8 Minuten |
| Aufgabe | Ein Team besteht aus drei Reitern. Zwei Teammitgliedern haben die Aufgabe einen fahrbaren Dummy zuerst zu headen dann zu heelen. Danach wird eine bestimmte Anzahl an Rindern (Anzahl wird vor Ort bestimmt) aus einem Pferch durch einen Trail mit zwei Hindernissen (z.B. Brücke, Panels, Tor) getrieben. Zwischen den Hindernissen ist vom Team ein Rind zu headen. Der Parcours wird auf der Veranstaltung festgelegt und könnte auch auf einer Wiese durchgeführt werden. |
| Teilnehmer | 3 Roper zu Pferd. |
| Punkte | <ul style="list-style-type: none">- Vorwärts geschwungen = 2 Punkt- Rückwärts geschwungen = 3 Punkte- Turnovers = 4 Punkte. Für jede Aufgabe gibt es Punkte. Breakaway muss mit Dally gelöst werden ansonsten gibt es keine Punkte. (Siehe Strafpunkte) |

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.

2.2 Klassen

Siehe Punkt 1

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. Nenn Gelder 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

Es sind Pferde aller Rassen ab dem Alter von 4 Jahren startberechtigt.

Bei allen Wettbewerben ist Westernkleidung mit Hut und langärmeligen Hemd 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, 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.

Richter und allgemeine Regeln

Die Entscheidungen der Richter sind bindend.

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.

Es werden alle Punkte aus Vorläufen und Finale zusammengezählt.

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 oder Strafpunkten. 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:

- Bauch gefangen -5
- Falsches Rind -5
- Rinder über Linie -3
- Galopp -3
- Verlorenes Rope -5

- Rimfire - null Score/Abbruch
- Ab gebuckelt - null Score/Abbruch
- Raues Verhalten gegen Tier oder Mensch - null Score/Abbruch

Rimfire:

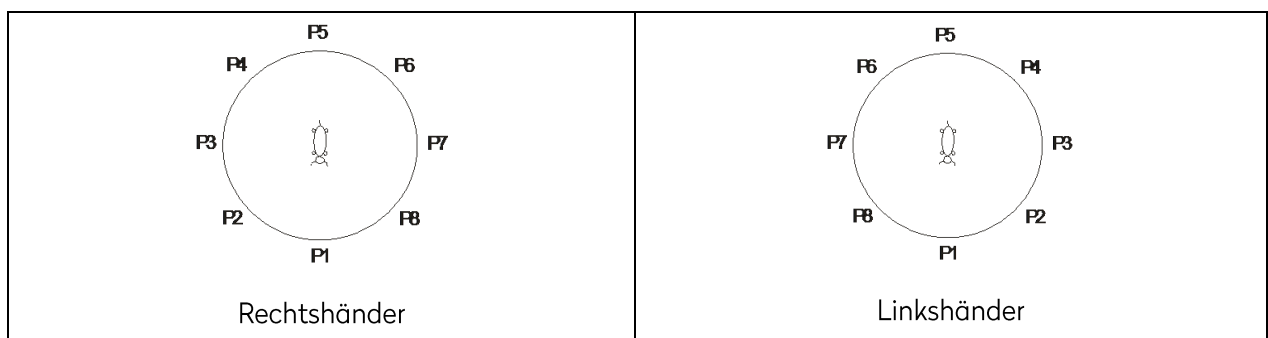
Wenn das Rope zwischen Reiter/Roper und gefangenem Rind ein anders Pferd berührt oder das Rope sich um das Pferd des Reiters/Ropers wickelt.

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, ...



Änderungen an den Prüfungen sind möglich werden jedoch vor Beginn mit allen Teilnehmern besprochen.

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

3. 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 | 4 Punkte |
| 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 |