

PRAVIDLÁ 2019
SLOVENSKEJ
ASOCIÁCIE
WESTERN
RIDINGU A
RODEA

Pracovné disciplíny s
dobytkom



Slovenská asociácia western ridingu a ródea (SAWRR) je nezávislou záujmovou športovou organizáciou, ktorá združuje záujmové skupiny a jednotlivých členov.

Je budovaná na základe demokratických princípov. Hlavným predmetom jej činnosti je organizovanie a vykonávanie športových aktivít svojich členov v oblasti jazdeckých disciplín Western ridingu a Ródea.

Združuje skupiny a jednotlivcov, ktorí sa chcú spoločne podieľať na príprave a vykonávaní jednotlivých športových aktivít.

PLATNOSŤ A ROZSAH PRAVIDIEL SAWRR

Pravidlá a ustanovenia, ako sú tu vytlačené, platia od 1. januára 2019. Na súťažiach uznaných SAWRR musia byť prísne dodržiavané. Pred jazdeckou sezónou sa môžu meniť a dopĺňať. Tieto zmeny musia byť zverejnené ako „Pravidlá šampionátu“ pre daný rok.

ZÁSADY ĽUDSKOSTI

S každým zvieratom sa vždy bude zaobchádzať s ľudskosťou, dôstojnosťou a súcitom. Norma, ktorá určuje správanie alebo zaobchádzanie, je také správanie alebo zaobchádzanie, aké by rozumná osoba informovaná a skúsená vo všeobecne prijatých postupoch v tréningu a predvádzaní koní alebo veterinárnych štandardoch nepovažovala za kruté, hrubé alebo neľudské. Keďže v ródeu sa súťaží so zvieratami, či už s hovädzím dobytkom, alebo s koňmi, je potrebné, aby s nimi súťažiaci a usporiadatelia zaobchádzali čo najlepšie. Plošiny, ohrady, boxy a žľaby musia byť upravené tak, aby nemohlo dôjsť k porananiu. Všetky priestory, kde sa dobytok zdržuje, rovnako aj aréna musia byť zbavené nerovností, dier a iných prekážok. Usporiadateľ musí mať pripravený postup, akým sa prípadne zranené zviera odstráni z arény tak, aby si pri transporte neprivodilo ďalšie zranenie. K odloženiu poraneného zvieratá má byť k dispozícii vyčlenený priestor a potrebný materiál na ošetroenie. Za necitlivý prístup a týranie zvierat môžu byť pomocníci postihnutí a súťažiaci diskvalifikovaní. Ak v niektornej ródeovej súťaži dôjde z akýchkoľvek príčin k zraneniu zvieratá, súťažiaci ďalšie zviera nedostane k dispozícii. Na súťaž sa nesmú použiť zranené alebo choré zvieratá. Prístrešok proti dažďu a slnku pre dobytok používaný v ródeu musí byť schválený veterinárom. Povinnosťou rozhodcov je posúdiť dodržiavanie vyššie uvedených opatrení a v prípade potreby vyvodiť dôsledky.

Pri práci s hovädzím dobytkom je vypracovaný systém ochrany zvierat (animal welfare) ktorý treba dodržiavať.

Všeobecné pravidlá a organizačné pokyny ku pracovným disciplínam

Aréna určená pre dobytkárske disciplíny musí byť vybavená na nedobytéj strane vstupnou bránkou s výškou a šírkou 3m, pre zabezpečenie plynulého príchodu a odchodu jazdcov z arény.

Poradie v startovnej listine sa určuje pomocou programu na www.eurorodeo.eu. Tento program vygeneruje náhodné poradie. Toto generovanie bude transparentné pre všetkých jazdcov a tímy. Vďaka náhodnému generovaniu, môže dôjsť k situácií, že jazdci štartujúci na viacerých koňoch, prípadne jazdci štartujúci vo viacerých tímov budú zoradení v startovnej listine bezprostredne po sebe.

Pre všetky disciplíny sa používa stádo pozostávajúce z 12 kusov teliat označené štandardizovanými obojkami. Tie pozostávajú z kombinácie farby a čísla nasledovne:

čísla 1,2,3 modrá farba

čísla 4,5,6 červená farba

čísla 7,8,9 zelená farba

čísla 0,X,X biela farba

Čísla a farby sú štandardizované z dôvodu transparentného losovania časomierou. Pri disciplíne Team Pennig je možné pridať 3 teľatá bez obojku.

V disciplíne Team Penning budú farby na časomiera pridelené nasledovne:

0 biela farba

1 modrá farba

2 červená farba

3 zelená farba

4 bez obojku

Pri surovom stáde majú jazdci právo stádo pred súťažou opracovať. (2x prehnat' na nedobyčiu stranu)

V pracovných disciplínach štartuje trieda mládeže vždy až po triede Open.

Napovedanie pri pracovných disciplínach je povolené.

V tímových disciplínach môže jazdecká dvojica štartovať v jednej disciplíne maximálne 3 krát, vždy však v inom tíme. V prípade disciplín Team penning, Team sorting a Gate sorting smie pri absencii jedného jazdca štartovať tím vo dvojici.

Jazdecká dvojica pri štarte nemusí byť označená štartovným číslom.

Pád koňa alebo jazdca pri pracovných disciplínach neznamená diskvalifikáciu. V prípade zranenia koňa alebo jazdca rozhodca posúdi situáciu. Je na jeho rozhodnutí disciplínu ukončiť. V takomto prípade nemá jazdecká dvojica, prípadne tím nárok na opakovany štart.

V prípade, že dôjde k poškodeniu ohrady alebo úniku dobytka mimo arénu, rozhodca udelí opakovany štart. Ak dôjde k poškodeniu ohrady alebo úniku dobytka po nadmernom nátlaku jazdca na dobytok, nemá nárok na opakovany štart.

Ústroj :

Vo všetkých disciplínach je záväzne predpísaný dobre padnúci, čistý westernový odev, k tomu patria aj westernový klobúk, westernové čižmy alebo westernové topánky a košeľa s dlhým rukávom. Vysúkané alebo krátke rukávy sú neprípustné. V prípade nepriaznivých klimatických podmienok môže rozhodca nariadiť úpravu výstroja.

Výstroj:

Vo všetkých westernových disciplínach budú kone predvádzané s westernovým sedlom a príslušnou uzdečkou, so snaffle bit alebo hackamore. Westernové sedlo je bežným typom sedla význačným širokou a výraznou rázsochou, na ktorej je niektorý typ hrušky, vysokým posedlím a širokými sukňami.

Jazdec sa nesmie žiadnym spôsobom k sedlu pripojiť.

Pri pracovných disciplínach s dobytkom sú povolené všetky typy uzdení (bit, snaffle bit a hackamore) bez ohľadu na vek koňa. Obojručné vedenie na páke je povolené.

Pri klasickom zubadle (snaffle bit) musí byť použitý podbradný remienok. Pri pákovom zubadle (bit) musí byť použitá podbradná retiazka. Podbradný remienok a podbradná retiazka musia byť voľné.

Pri lasárskych disciplínach sa používa laso s pevnou alebo rozopínacou hondou podľa toho, ako stanovujú pravidlá disciplíny.

Povolená prídavná výstroj:

- chrániče a bandáže
- navliekacie podkovy alebo iné náhrady podkov
- nánosník a tie-down
- pohyblivé martingaly
- ostrohy

Zakázaná výstroj:

- pevné martingaly, vyvázovačky a prevlečky
- dvojité uzdenie
- anglické športové ostrohy
- elektrošok, bič, palička
- nánosník alebo tie down, ktorý obsahuje nekrytý kov, reťaz alebo drôt

Opakovanie jazdy z dôvodu zlyhania výstroje nie je povolené. V prípade že zlyhanie výstroje spôsobí meškanie alebo prerušenie jazdy, rozhodca diskvalifikuje účastníka.

Rozhodca má právo vyžadovať odstránenie alebo úpravu časti výstroje, ktorá je podľa jeho/jej názoru nebezpečná, alebo ktorá dáva koňovi neférové zvýhodnenie, alebo ktorá je nehumánnna.

!!! Ďalšie pravidlá sú uvedené v dokumente „všeobecne záväzné pravidlá“. Jazdcom sa doporučuje oboznámiť sa s nimi. !!!

1) CATTLE PENNING

Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd). Aréna je rozdelená na dve polovice. Jedna polovica je dobytkárska a druhá polovica je nedobytkárska. Stádo teliat označených číslami je voľne zhromaždené na dobytkárskej strane (podľa nákresu). Na nedobytkárskej strane na dlhšej stene arény je ohrádka zo zostaviteľných kovových ohradových dielcov o minimálnych rozmeroch 3 x 9m (podľa nákresu). Čísla teliat prideluje časomiera automaticky. Jazdec začína túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Akonáhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a jazdcovi sa zobrazí číslo teľa na displeji časomillery. Úlohou jazdca je oddeliť určené teľa od stáda, zahnať ho a zavrieť do ohrádky na nedobytkárskej strane arény.

Pri zatvaraní prideleného teľa do ohrádky musia platiť súčasne 2 podmienky:

- a) jazdec zdvihne ruku,
- b) jeho kôň pretne pomyselnú čiaru zavretia

Po splnení oboch podmienok dá rozhodca pokyn na zastavenie času – pomocou tlačidla časomillery. V prípade, že jazdec pojde do ohrádky s celým koňom, nesmie ohrozíť teľa umiestnené vo vnútri. Takéto ohrozenie môže na základe posúdenia rozhodcu viest k diskvalifikácii. V prípade, že teľa opúšťa pen v momente keď jazdec požiada o ukončenie disciplíny, je na posúdení rozhodcu, či sa dané teľa nachádzalo v pene alebo mimo neho. Pri ukončení disciplíny nesmie byť na nedobytkárskej strane arény žiadne iné teľa. Inak je to tiež diskvalifikácia v danom kole. Pokiaľ na nedobytkársku stranu prebehnú viac ako 4 teľatá, je jazdec v tomto kole diskvalifikovaný.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

Kôň uhryzne alebo kopne teľa

Hrubé navážanie do teľa, povalenie teľa koňom alebo prejdenie teľa

Pobádanie teľa nohou, oťažami či iným predmetom

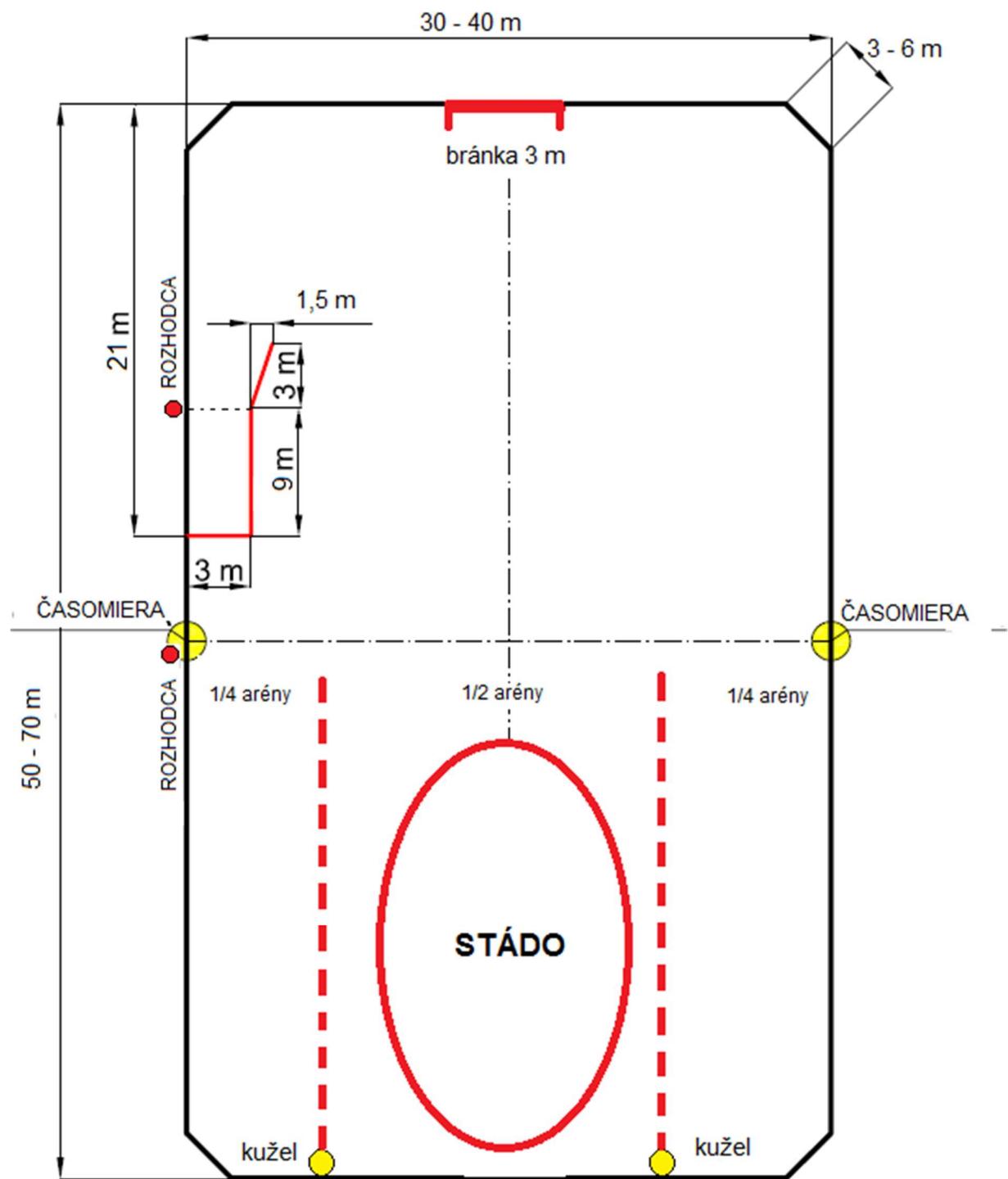
Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni

Akákoľvek tvrdosť voči teľa – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii.

Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára.

Pokial bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

Cattle Penning



2) TRAILER LOADING

Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd). Trailer Loading je tímová disciplína dvoch jazdcov s koňmi. Aréna je rozdelená na dve polovice. Jedna polovica je dobytkárska a druhá polovica je nedobytkárska. Stádo teliat označených číslami je zhromaždené na dobytkárskej strane. Na nedobytkárskej strane je ohrádka zo zostaviteľných kovových ohradových dielcov simulujúca prepravník, ktorá je tvorená dvomi oddelenými časťami (podľa nákresu). Tím sa skladá z dvoch jazdcov a začína túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Čísla teliat prideluje časomiera automaticky. Akonáhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu sa zobrazí číslo teľa na displeji časomillery. Úlohou tímu je oddeliť určené teľa od stáda, zahnáť ho do prvej časti ohrádky a do druhej časti zaviesť oba kone. Následne jazdci pôjdu pešo pretnúť čiaru kruhu vyznačeného v aréne, ktorý je 8 metrov od rohu prepravníku. V okamihu, keď obaja jazdci prekročia oboma nohami vyznačenú čiaru kruhu sa zastavuje čas a úloha je ukončená. Rozhodca ukončuje disciplínu pomocou tlačidla časomillery. Vo chvíli, keď sa zastavil čas, tak na nedobytkárskej strane arény nesmie byť žiadne iné teľa, celé pridelené teľa musí byť v prepravníku a koňom nesmie vytŕčať žiadna časť tela, inak je tím diskvalifikovaný z daného kola. Pokial' na nedobytkársku stranu prebehne viac ako 2 teľatá, je tím v tomto kole diskvalifikovaný. Vbehnutím iného než určeného teľa do prepravníku je tím diskvalifikovaný. Za priviazanie koňa alebo prehodenie oťaží cez kovové ohradové dielce simulujúce prepravník bude tím v tomto kole diskvalifikovaný.

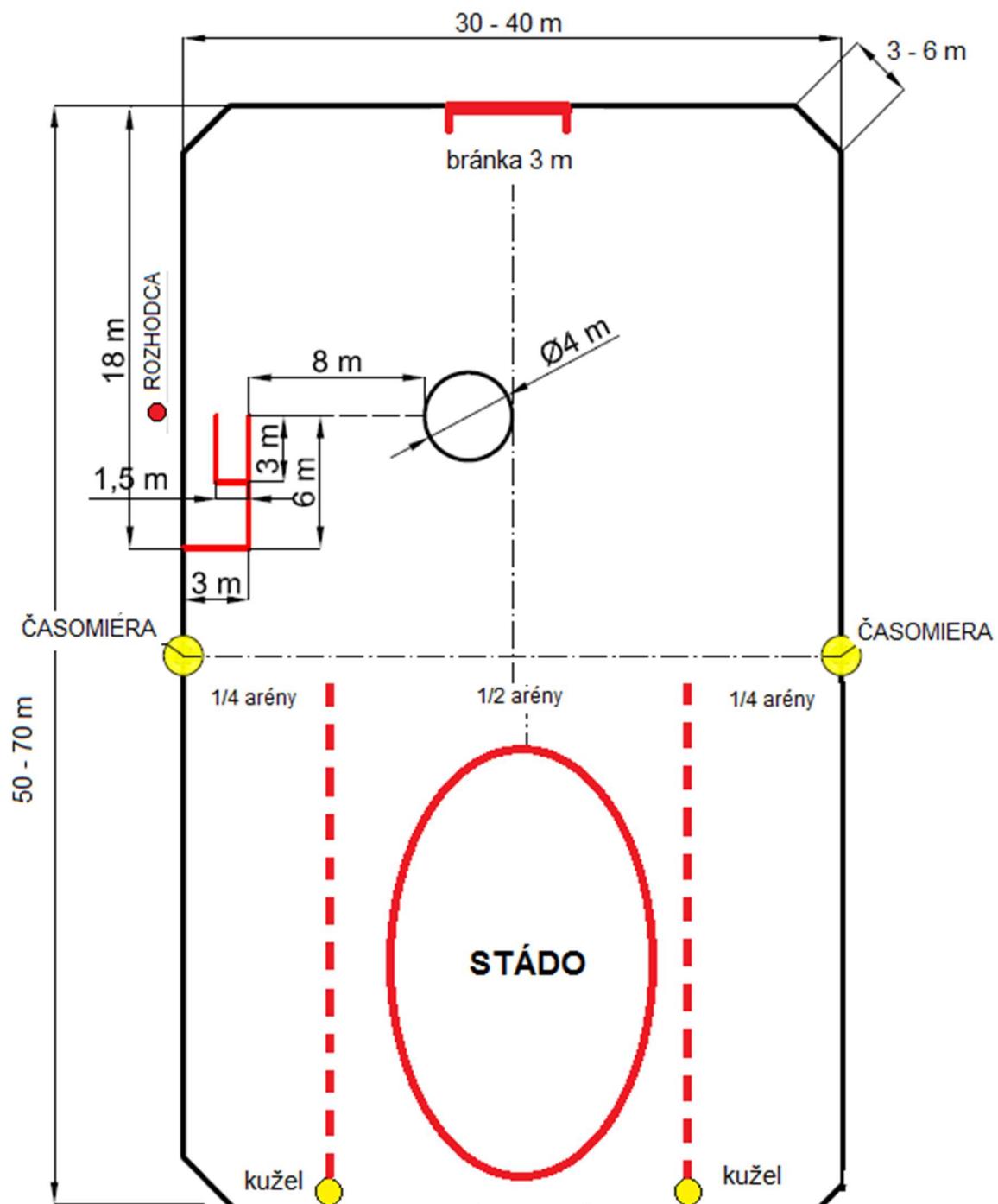
Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranách opustí arénu. Táto možnosť nemusí byť využitá v prípade, že stádo stojí pokojne na mieste i bez pomoci jazdcov.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- Hrubé navážanie do teľa, povalenie teľa koňom alebo prejdenie teľa
- Pobádanie teľa nohou, oťažami či iným predmetom
- Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni

Akákoľvek tvrdosť voči teľa – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokial' bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

Trailer Loading



3) TEAM SORTING

Časový limit na ukončenie úlohy je 90 sekúnd. Team Sorting je tímová disciplína. Tím je zložený z troch jazdcov, (príp.2 pri absencii jedného člena tímu), ktorí začínajú túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Aréna je rozdelená na dve polovice. Na jednej je brána, ktorou sú preháňané oddelované teľatá. Šírka brány je 1/3 šírky danej arény. Jedna polovica je dobytkárska a druhá nedobytkárska. Na dobytkárskej strane je zhromaždené stádo teliat. Hodnotený je dosiahnutý čas a počet oddelených teliat. Akonáhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu sa zobrazí číslo teľa na displeji časomery. Čísla teliat prideluje časomiera automaticky.

Tím má za úlohu postupne zo stáda oddeliť a prehnáť na nedobytkársku stranu teľatá počnúc prideleným číslom a ďalšie čísla vzostupne ako idú za sebou (príklad prvé je číslo 5, potom 6,7,8,9,0,1,2,3,4). Pokiaľ prebehne iné číslo než ako je v poradí, musia ho jazdci vrátiť späť a znova vytriediť až bude na rade, inak nemôžu pokračovať ďalej. Pokiaľ prebehne teľa s vyššou hodnotou skôr ako je správne, musia jazdci vyhnáť obe teľatá späť a potom môžu pokračovať ďalej v oddelovaní. Pri úniku už oddeleného teľa musia jazdci najprv vrátiť uniknuté teľa a len potom môžu pokračovať. Na dobytkárskej strane musia zostať teľatá s číslom 0, pokiaľ takto označené teľa prebehne, je tím diskvalifikovaný.

Zastavenie času ukončuje jazdec zdvihnutím ruky na nedobytkárskej strane. V okamihu ukončenia úlohy musia byť všetci jazdci s vytriedenými teľatami na nedobytkárskej strane. Pokiaľ nebude táto podmienka splnená, bude tím diskvalifikovaný.

Vyhráva tím s väčším počtom oddelených teliat. Pri rovnosti počtu teliat rozhoduje dosiahnutý čas. 30 sekúnd pred uplynutím časového limitu bude tím upozorený, že sa blíži koniec časového limitu pre túto úlohu.

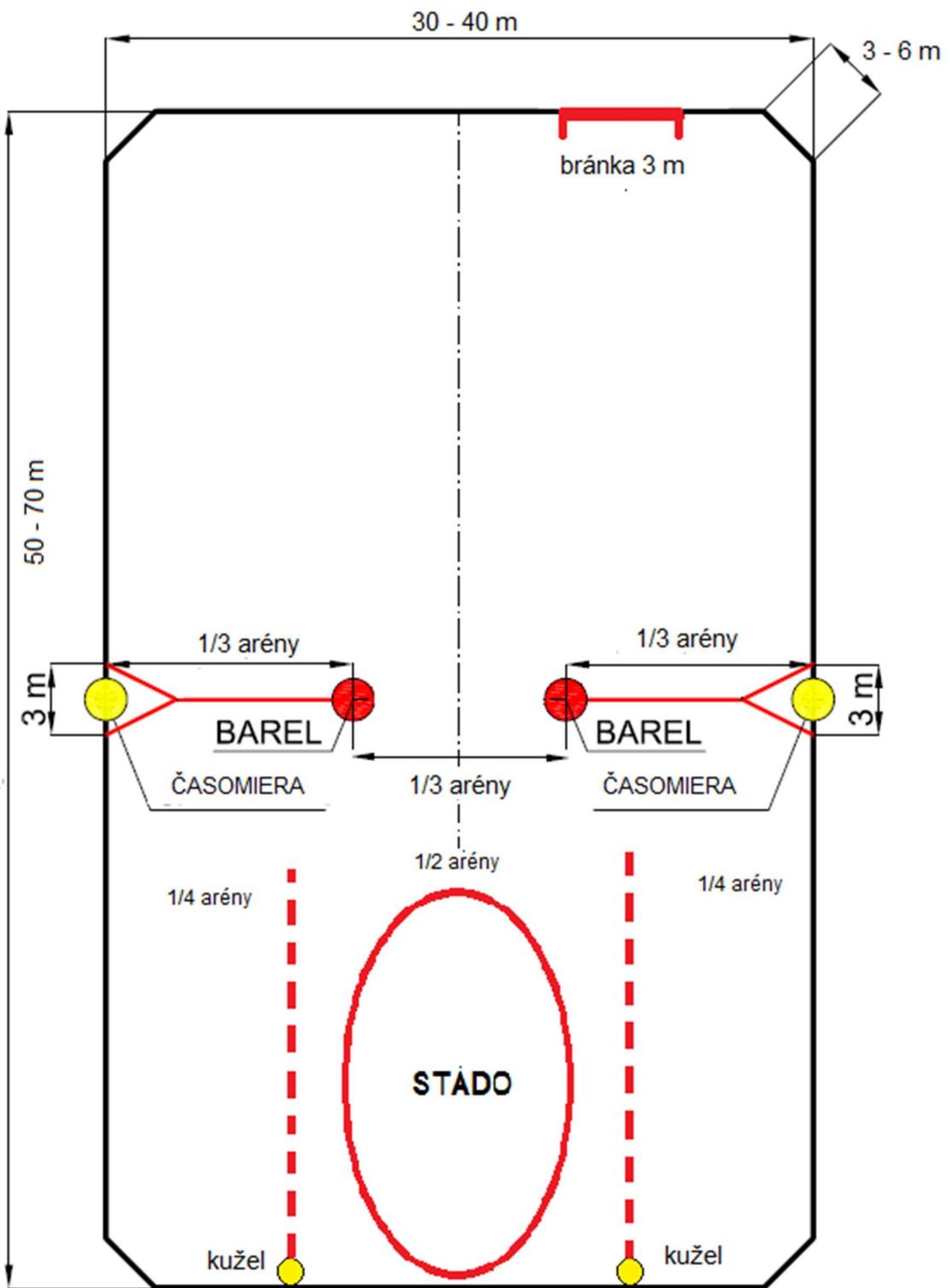
Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranach opustí arénu. Táto možnosť nemusí byť využitá v prípade, že stádo stojí pokojne na mieste i bez pomoci jazdcov.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do teľa, povalenie teľa koňom alebo prejdenie teľa
- c) Pobádanie teľa nohou, oťažami či iným predmetom
- d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, ked' jazdec nesedí na koni

Akákoľvek tvrdosť voči teľa – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

Team Sorting



4) TEAM PENNING

Časový limit na ukončenie úlohy je 90 sekúnd. Team Penning je tímová disciplína. Tím je zložený z troch jazdcov (príp.2 pri absencii jedného člena tímu), ktorí začínajú túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Aréna je rozdelená na dve časti. Jedna časť je dobytkárska a druhá časť je nedobytkárska.

Na dobytkárskej strane je zhromaždené stádo 12 prípadne 15 teliat. **Teľatá sú označené farebnými obojkami, vždy po troch rovnakou farbou. Jedna trojica teliat môže byť bez obojku.** Na nedobytkárskej strane na kratšej stene arény je postavená ohrádka o minimálnych rozmeroch 6 x 6 m tak, aby bola 10 m od dlhšej strany arény a medzi otvorenou bránkou a kratšou stenou arény bola vzdialenosť 6 m. Pány bránky sú vždy na tej strane ohrádky, ktorá je ďalej od dlhšej steny arény. Bránka musí byť 1,5 m široká.

Akonáhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu bude oznámená farba teliat prostredníctvom komentátora. Farby teliat sú losované a pridelené tímom pred začiatkom disciplíny. Tím má za úlohu postupne oddeliť zo stáda teliat 3 predom určené teľatá označené farebnými obojkami, zahnať ich a zavrieť do ohrádky na nedobytčej strane arény. Úloha je splnená i v prípade, že tím oddelí len jedno nebo dve teľatá. Hodnotený je dosiahnutý čas a počet oddelených teliat. Pri zatváraní pridelených teliat do ohrádky musia platiť súčasne 2 podmienky:

- a) jazdec zdvihne ruku,
- b) jeho kôň pretne pomyselnú čiaru zavretia

Po splnení oboch podmienok dá rozhodca pokyn na zastavenie času - **pomocou tlačidla časomieri.** V prípade, že jazdec vojde do ohrádky s celým koňom, nesmie ohroziť teľa umiestnené vo vnútri. Takéto ohrozenie môže na základe posúdenia rozhodcu viesť k diskvalifikácii. V prípade, že sa o ukončenie disciplíny pokúsia viacerí jazdci naraz, bude čas zastavený na pokyn jazdca, ktorý ako prvý splní obe vyššie uvedené podmienky zatvárania.

Vyhŕá tím s najväčším počtom zavretých teliat. Pri rovnosti počtu teliat rozhoduje dosiahnutý čas. Pokiaľ na nedobytkársku stranu prebehnú viac ako 3 teľatá, je tím v tomto kole diskvalifikovaný. Pokiaľ tím zavrie do ohrádky iné než určené teľa je v tomto kole diskvalifikovaný.

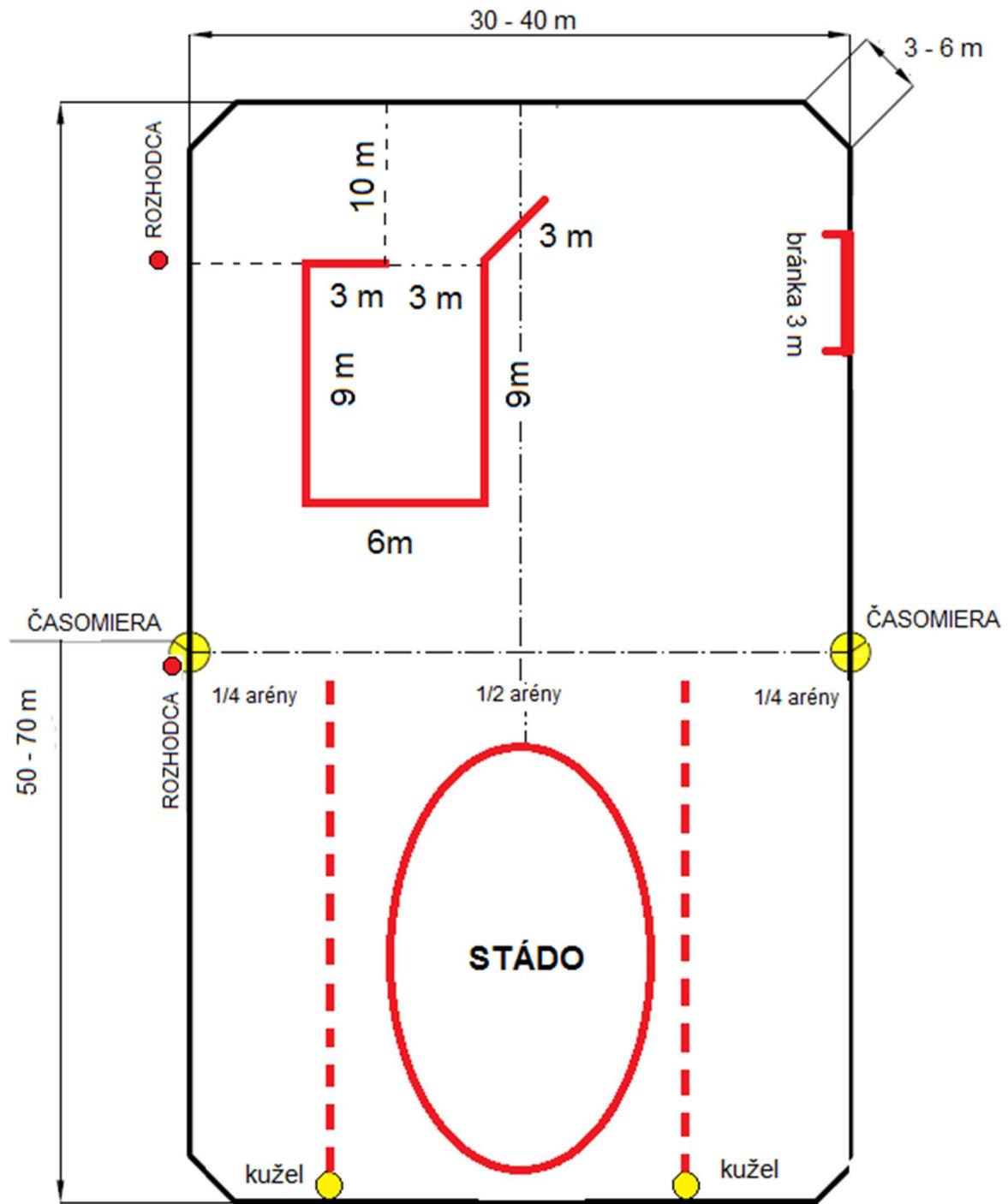
Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranach opustí arénu. Táto možnosť nemusí byť využitá v prípade, že stádo stojí pokojne na mieste i bez pomoci jazdcov.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do teľa, povalenie teľa koňom alebo prejdenie teľa
- c) Pobádanie teľa nohou, oťažami či iným predmetom
- d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, ked' jazdec nesedí na koni

Akákoľvek tvrdosť voči teľa – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

Team Penning



5) RANCH SORTING

Časový limit na ukončenie úlohy je 60 sekúnd. Tím pozostáva z dvoch jazdeckých dvojíc.

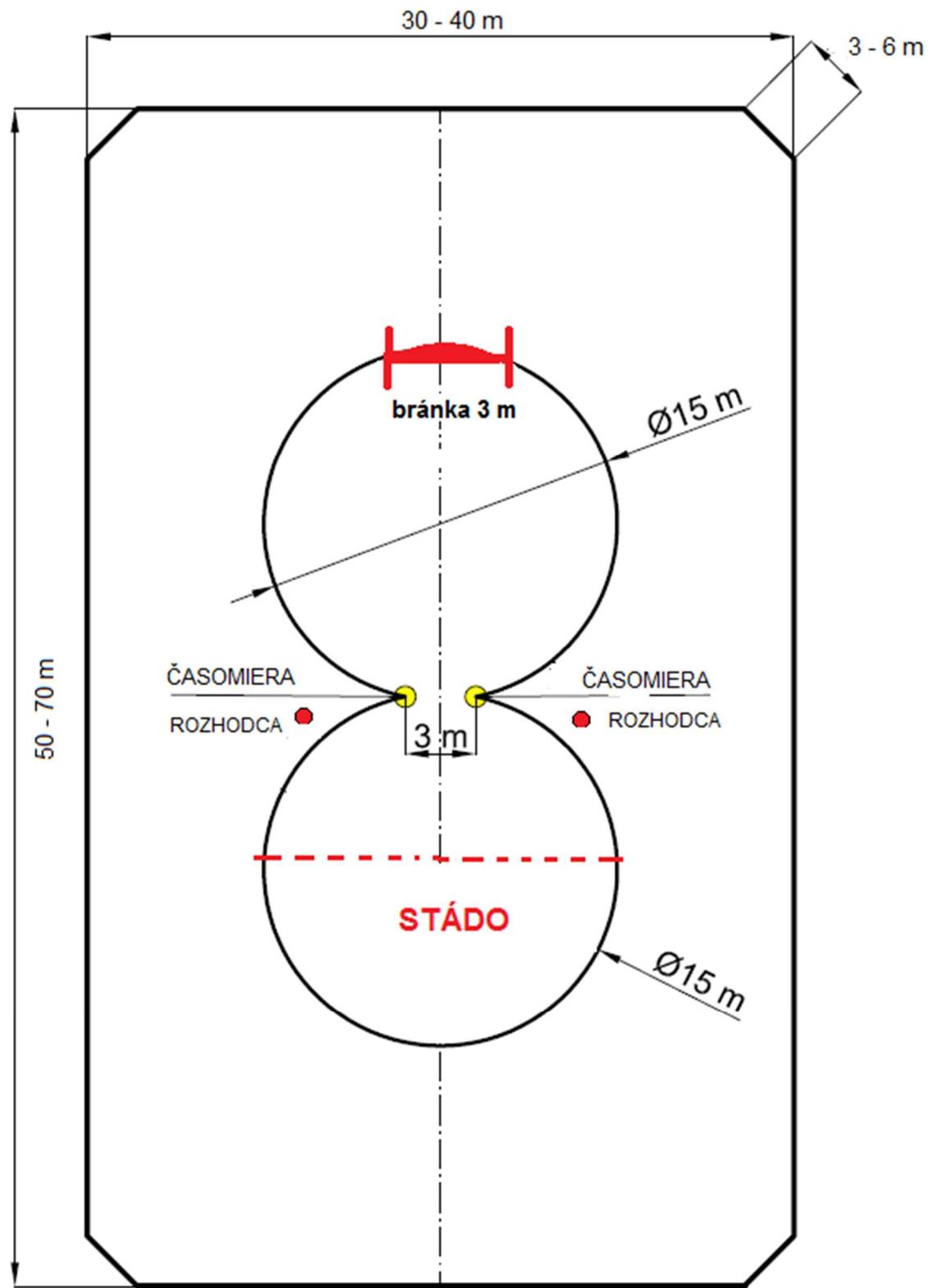
Aréna pozostáva z dvoch kruhových ohrád medzi ktorými sa nachádza otvor o priemere 3m. Jedna z ohrád je dobytčia, druhá nedobyťcia. Odporučaný priemer kruhovej ohrady je 15m. Na dobytčej strane sa nachádza stádo 12 ks teliat, z toho 10 je očíslovaných číslami 0-9 a ďalšie dve sú označené X, prípadne bez obojku. Pred štartom sa stádo nachádza na dobytčej strane ohrady, tím na nedobyťcej.

Akonáhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu sa zobrazí číslo teľa na displeji časomieri. Čísla teliat prideluje časomiera automaticky. Jazdci triedia teľatá vzostupne. (príklad prvé je číslo 5, potom 6,7,8,9,0,1,2,3,4). Čas je meraný pri každom teľati samostatne, vždy v momente, keď teľa prejde celým objemom na nedobyťciu strane arény. Ak dve prípadne viac teliat prechádza bránkou súčasne, rozhodujúcim pri posudzovaní situácie je vždy nos teľa, prípadne prvá časť tela teľa, ktorá pretne štartovaciu čiaru. Je úlohou rozhodcu zhodnotiť, či bolo poradie v akom sa teľatá zoradili správne. Teľa, ktoré neprejde celým objemom na dobytčiu stranu, nemôže byť počítané. Tímu sa počíta do výsledného hodnotenia posledný nameraný čas teľa spolu s počtom teliat.

Tím bude hodnotený diskvalifikáciou ak:

- pretne deliacu čiaru nesprávne teľa – tj. teľa mimo poradia a teľa označené X prípadne bez obojku
- správne teľa pretne deliacu čiaru akoukoľvek časťou tela a vráti sa spať smerom na dobytčiu stranu
- správne už vytriedené teľa opustí nedobyťciu stranu a vráti sa na stranu dobytčiu, prípadne pretne akoukoľvek časťou teľa deliacu čiaru smerom spať na dobytčiu stranu
- ak kôň kopne alebo uhryzne teľa
- ak dôjde k násilnému správaniu voči koňom a dobytku

Ranch Sorting



6) GATE SORTING (3 man- 2 gate sorting)

Časový limit na pre disciplínu je 90 sekúnd

Aréna je rozdelená na dve časti – dobytčiu a nedobytčiu. Aréna je rozdelená ohradou, v ktorej sa nachádzajú dva otvory – brány, ktoré sa nachádzajú v približnej tretine dĺžky od dlhej steny arény. Tím je nedobytčej. Na dobytčej strane sa nachádza **vol'ne rozptýlené** stádo 12 ks teliat, z toho 10 je očíslovaných číslami 0-9 zložený z troch jazdcov (príp.2 pri absencii jedného člena tímu), ktorí začínajú túto disciplínu na strane a ďalšie dve sú označené X , prípadne bez obojku. Pred štartom sa stádo nachádza na dobytčej strane ohrady, tím na nedobytčej.

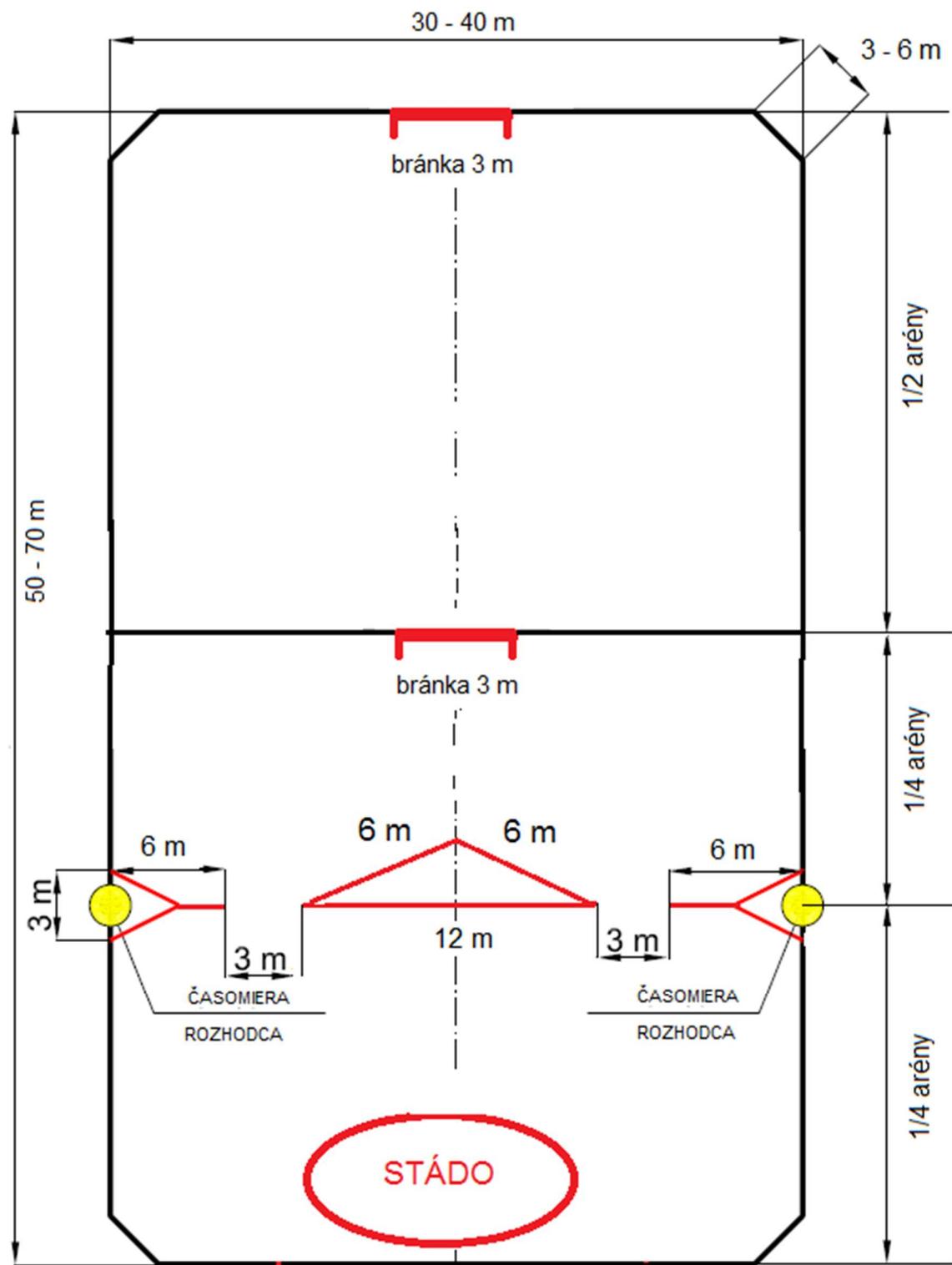
Akonáhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu sa zobrazí číslo teľa na displeji časomier. Čísla teliat prideluje časomiera automaticky. Jazdci triedia teľatá vzostupne. (príklad prvé je číslo 5, potom 6,7,8,9,0,1,2,3,4). Jazdci môžu triediť teľatá cez ľubovoľnú bránku, vždy však v správnom poradí. Čas je meraný pri každom teľati samostatne, vždy v momente, keď teľa prejde celým objemom na nedobytčiu stranu arény. Ak dve prípadne viac teliat prechádza bránkami súčasne, rozhodujúcim pri posudzovaní situácie je vždy nos teľa, prípadne prvá časť tela teľa, ktorá pretne štartovaci čiaru. Je úlohou rozhodcu zhodnotiť, či bolo poradie v akom sa teľatá zoradili správne. Teľa, ktoré neprejde celým objemom na dobytčiu stranu, nemôže byť počítané. Tímu sa počíta do výsledného hodnotenia posledný nameraný čas teľa spolu s počtom teliat.

Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranach opustí arénu. Táto možnosť nemusí byť využitá v prípade, že stádo stojí pokojne na mieste i bez pomoci jazdcov.

Tím bude hodnotený diskvalifikáciou ak:

- pretne deliacu čiaru nesprávne teľa – tj. teľa mimo poradia a teľa označené X prípadne bez obojku
- správne teľa pretne deliacu čiaru akoukoľvek časťou tela a vráti sa spať smerom na dobytčiu stranu
- správne už vytriedené teľa opustí nedobytčiu stranu a vráti sa na stranu dobytčiu, prípadne pretne akoukoľvek časťou teľa deliacu čiaru smerom spat' na dobytčiu stranu
- ak kôň kopne alebo uhryzne teľa
- ak dôjde k násilnému správaniu voči koňom a dobytku

GATE SORTING



7) ALLEY - ulička

Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd).

Cieľom tejto disciplíny je previesť pridelené teľa troma bránkami v určenom poradí a smere zahnať ich do cieľovej ohrádky. Jazdec pred štartom stojí pripravený v aréne. V momente ako rozhodca zdvihne vlajku ako signál, že aréna je pripravená, jazdec dá signál kývnutím hlavy k vypusteniu teľa z vypúšťacieho zariadenia. Akonáhle teľa opustí vypúšťacie zariadenie, rozhodca dá pokyn na meranie času. Šírka všetkých bránok je 3 metre. Prvá bránka je umiestnená 3 metre od polovice arény smerom k vypúšťaciemu zariadeniu, kde jedna hranica bránky je stena arény a druhá bude vyznačená kužeľom, prípadne tyčou. Druhá bránka je umiestnená v polovici krátkej steny arény oproti vypúšťaciemu zariadeniu, kde jedna hranica bránky je stena arény a druhá bude vyznačená kužeľom, prípadne tyčou. Tretia bránka je umiestnená v polovici arény 1,2 metra od dlhej steny arény a je vyznačená kužeľom, prípadne tyčou. Cieľová ohrádka je určená rozhodcom v závislosti od možností arény.

Vypustené teľa vedie jazdec bránkami v určenom poradí a smere. Už prekonaná bránka prestáva existovať, takže je povolené, aby sa teľa vrátilo do už prekonanej bránky. Cieľové ohrádka sa otvorí po prejdení prvej bránky. Ak teľa pretne bránku v zlom poradí alebo smere, jazdec je diskvalifikovaný.

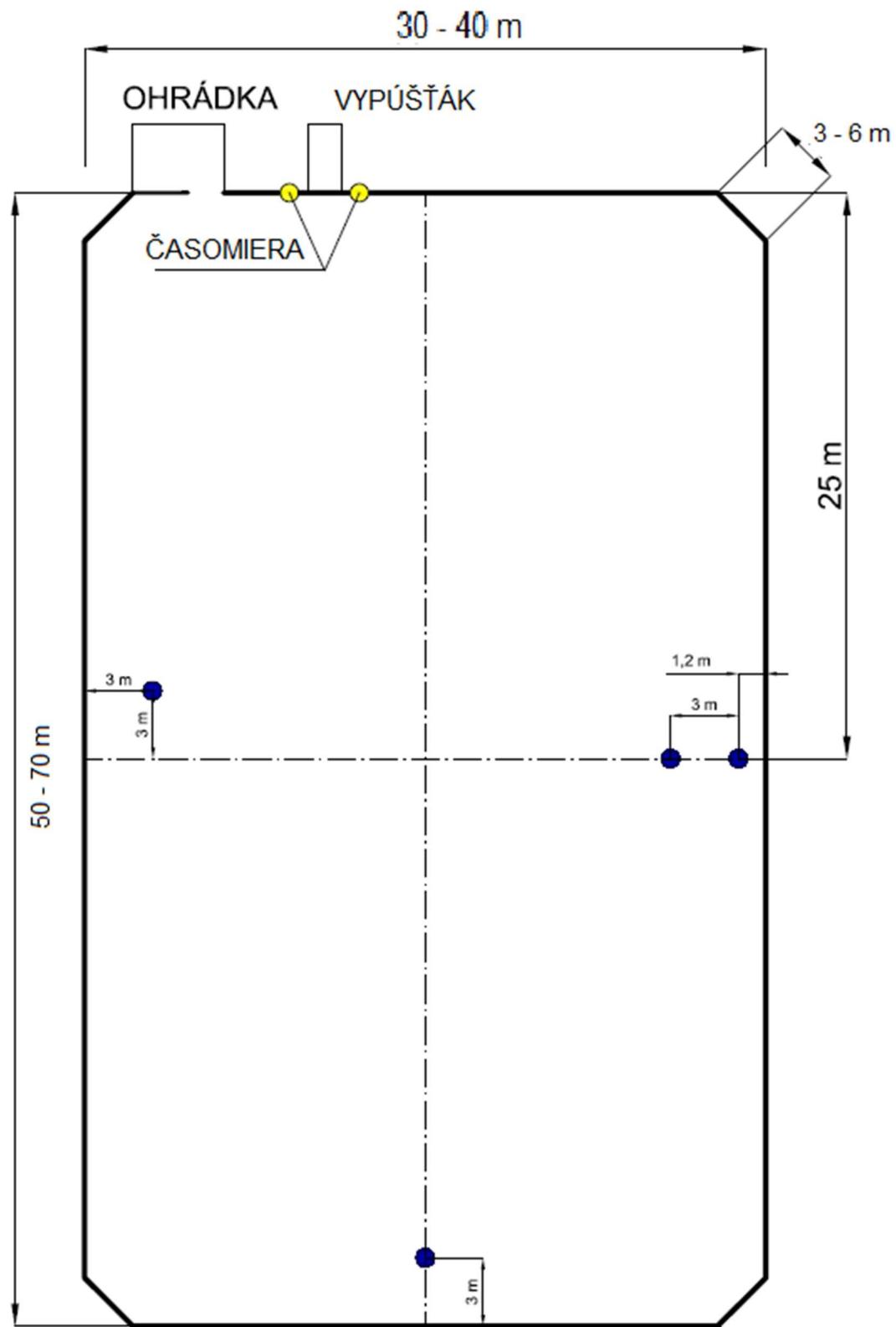
Čas sa zastaví, akonáhle teľa zabehne do cieľovej ohrádky celým svojím telom. Jazdec nemusí cieľovú ohrádku zatvárať.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do teľa, povalenie teľa koňom alebo prejdenie teľa
- c) Pobádanie teľa nohou, oťažami či iným predmetom
- d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, ked' jazdec nesedí na koni

Akákoľvek tvrdosť voči teľa – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokial bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

Alley



8) SPEED PENNING

Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd).

Aréna je rozdelená na dve pozdĺžne polovice, v každej z nich sa nachádza stádo s rovnakým počtom teliat označených zhodnými číslami. Dvaja jazdci predvádzajú disciplínu súčasne. Ich úlohou je v čo najkratšom čase zahnať pridelené teľa z dobytčej strany arény do ohrádky na nedobytéj strane arény (viď nákres). Startová čiara sa nachádza v polovici arény (prípadne podľa uváženia rozhodcu). V momente ked' je arény pripravená, rozhodcovia zdvihnu vlajky. Hlásateľ oznámi obom jazdcom číslo kusu dobytka, ktorý budú jazdci zaháňať do ohrádky. Čas sa začína merať v momente ako nos prvého koňa pretne startovaciu čiaru.

Pri zatváraní prideleného teľa do ohrádky musia platiť 2 podmienky:

- a) jazdec zdvihne ruku,
- b) jeho kôň pretne pomyselnú čiaru zavretia

Po splnení oboch podmienok dá rozhodca pokyn na zastavenie času. V momente zastavenia času musí byť vytriedené teľa v ohrádke celým objemom tela a v ohrádke nesmie byť žiadne iné teľa. V prípade, že jazdec vojde do ohrádky s celým koňom, nesmie ohroziť teľa umiestnené vo vnútri. Takéto ohrozenie môže na základe posúdenia rozhodcu viest' k diskvalifikácii. Disciplína prebieha vylučovacím spôsobom. Jazdec s rýchlejším časom postupuje do ďalšieho kola. V prípade, že ani jeden jazdec neplní úlohu, žiadny z nich nepostupuje. V prípade nepárneho počtu jazdcov a porovnávajú dosiahnuté časy.

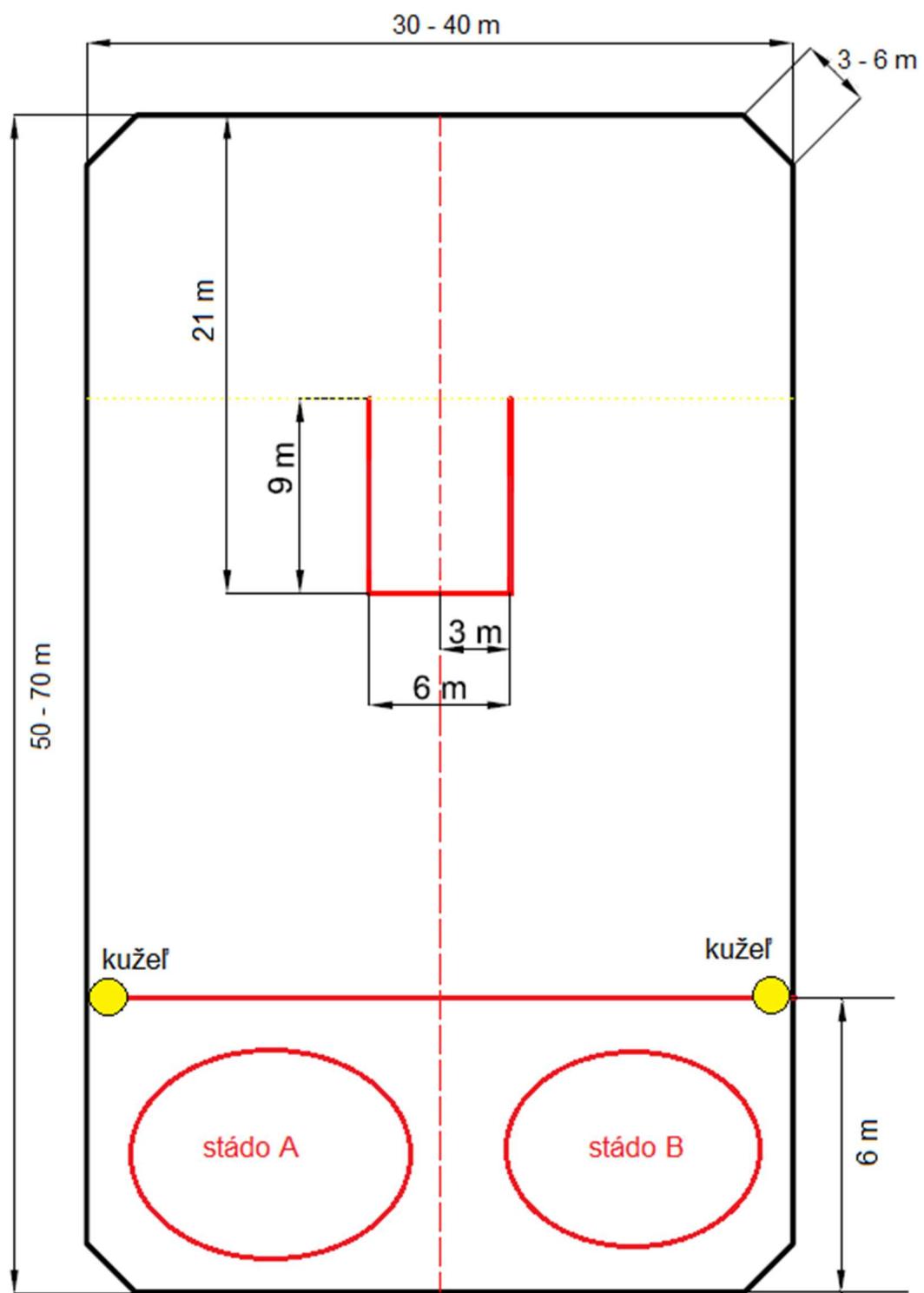
Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do teľa, povalenie teľa koňom alebo prejdenie teľa
- c) Pobádanie teľa nohou, oťažami či iným predmetom
- d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, ked' jazdec nesedí na koni

Akákoľvek tvrdosť voči teľa – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokial' bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

.

Speed Penning



9) RANCH ROPING

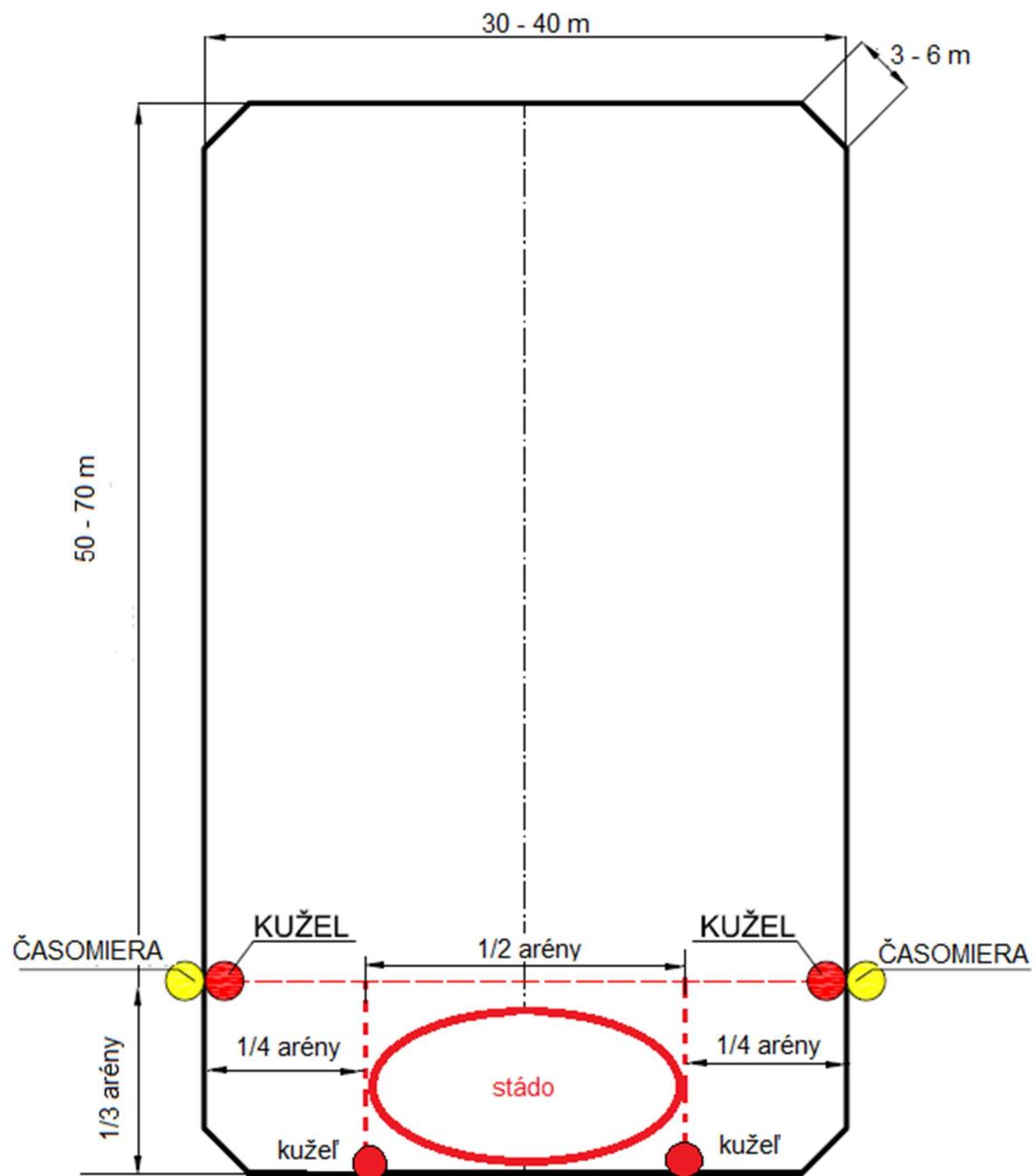
Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd). Pri tejto disciplíne sa používa vypínacia honda. Aréna je rozdelená pomyslenou čiarou označenou kužeľmi na dve časti (dobytkársku/nedobytkársku). Pomer rozdelených častí si určuje rozhodca podľa danej arény a podľa svojho uváženia. Stádo teliat označených číslami je zhromaždené na dobytčej strane. Jazdec začína túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Akonáhle nos koňa pretne pomyslenú rozdeľovaciu čiaru, rozhodca dá pokyn k meraniu času a jazdcovi bude oznámené číslo teľaťa. Čísla teliat sú losované a pridelené jazdcom pred začiatkom disciplíny. Jazdec má za úlohu oddeliť pridelené teľa od stáda, prehnáť ho za pomyslenú čiaru na nedobytkársku stranu, kde má dané teľa zalašovať. V okamihu, kedy jazdec hŕdže laso, musí byť teľa v pohybe, v lúbovoľnom chode a pri opúšťaní dobytkárskej strany arény musí aspoň niektorou časťou svojho tela pretnúť pomyselnú čiaru na nedobytkársku stranu arény. Akonáhle nos teľaťa pretne pomyslenú čiaru späť na dobytkársku stranu, je zakázané teľa chytia. Jazdec má neobmedzený počet hodov. Platným hodom sa rozumie chytenie teľaťa za akékoľvek časť tela, mimo ucha, nosu a chvostu. Chytené rohy budú uznané ako platný hod len v prípade, že veľkosť rohov bude dostačujúca pre udržanie teľaťa. V tomto prípade chytenie teľaťa, bude veľkosť rohov na posúdení rozhodcom. Pri oddelovaní a lasovaní smie na nedobytkárskej strane prebehnúť lúbovoľný počet teliat. Disciplína je ukončená namotaním lasa na hrušku („dally“) a následnom uvoľnení (vycvaknutí) hondy. V tomto prípade je zastavený čas. Pokial by honda vycvakla skôr, ako je laso namotané na hrušku, tak čas beží ďalej. Pre kontrolu, že bolo prevedené „dally“, v okamihu správneho ukončenia úlohy, sa musí jazdec vždy otočiť k rozhodcovi a „dally“ ukázať.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň pohryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
- c) Pobádanie teľaťa nohou, lasom, oťažami či iným predmetom
- d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, ked' jazdec nesedí na koni

Akákol'vek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadat konzultáciu prítomného veterinára. Pokial bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

Ranch Roping



10) CALIFORNIA RANCH ROPING

Časový limit na ukončení úlohy je 1 minúta(60 sekúnd). Pri tejto úlohe sa používa vypínacia honda. California Ranch Roping je tímová disciplína 2 jazdcov. Aréna je rozdelená pomyslenou čiarou označenou kužeľmi na dve časti (dobytkársku a nedobytkársku). Pomer rozdelených častí si určuje rozhodca podľa arény a podľa svojho uváženia. Stádo teliat označených číslami je zhromaždené na dobytkárskej strane. Tím, ktorý sa skladá z dvoch jazdcov vybavených lasom s vypínacou hondou, začína túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Akonáhle nos prvého koňa pretne pomyslenú rozdeľovaciu čiaru, rozhodca dá pokyn k meraniu času a tímu bude oznámené čísla teľaťa. Čísla teliat sú losované a pridelované tímom pred začiatkom disciplíny. Jeden z tímu (cutter) má za úlohu sám, bez pomoci druhého z tímu (roper) oddeliť pridelené teľa od stáda, prehnáť ho za pomyslenú čiaru na nedobytkársku stranu, kde mu už môže pomôcť roper, ktorý má za úlohu dané teľa zalašovať. Roper sa pri prvom oddelovaní prideleného teľaťa nesmie zapojiť do práce cuttera a musí sa zdržovať pri pomyslenej rozdeľovacej čiare. Akonáhle sa teľa po prvom oddelení a pretnutí pomyslenej čiary na nedobytkársku stranu arény vráti späť na dobytkársku stranu arény, môžu sa do oddelovania teľaťa na dobytkárskej strane arény zapojiť obaja jazdci. V okamihu, keď roper hádže laso, musí byť teľa v pohybe, v ľubovoľnom chode a pri opúšťaní dobytkárskej strany arény musí aspoň niektorou časťou svojho tela pretnúť pomyselnú čiaru na nedobytkársku stranu arény. Akonáhle teľa opúšťa nedobytkársku stranu arény a niektorou časťou svojho tela pretne pomyslenú čiaru späť na dobytkársku stranu, je zakázané teľa chytia. Pokial' roper nie je úspešný a nechyti pridelené teľa, môže sa o zalašovanie pokúsiť cutter a roper mu môže pomôcť oddeliť pridelené teľa od stáda. Pravidlo chytania teľaťa je pre cuttera rovnaké ako u ropera. Obaja majú iba jeden hod. Platným hodom sa rozumie chytenie teľaťa za akékol'vek časť tela, mimo ucha, nosu a chvostu. Chytené rohy budú uznané ako platný hod len v prípade, že veľkosť rohov bude dostačujúca pre udržanie teľata. V tomto prípade chytenie teľata, bude veľkosť rohou na posudení rozhodcom. Pokial' na nedobytkársku stranu prebehnú viac ako 4 teľatá, je tím v tomto kole diskvalifikovaný. Disciplína je ukončená namotaním lasa na hrušku („dally“) a následnom uvoľnení (vycvaknutí) hondy. Vtedy je zastavený čas. Pokial' by honda vycvakla skôr, ako je lasso namotané na hrušku, tak čas beží d'alej. Pre kontrolu, že bolo prevedené „dally“, v okamihu správneho ukončenia úlohy, sa musí jazdec vždy otočiť k rozhodcovovi a „dally“ ukázať.

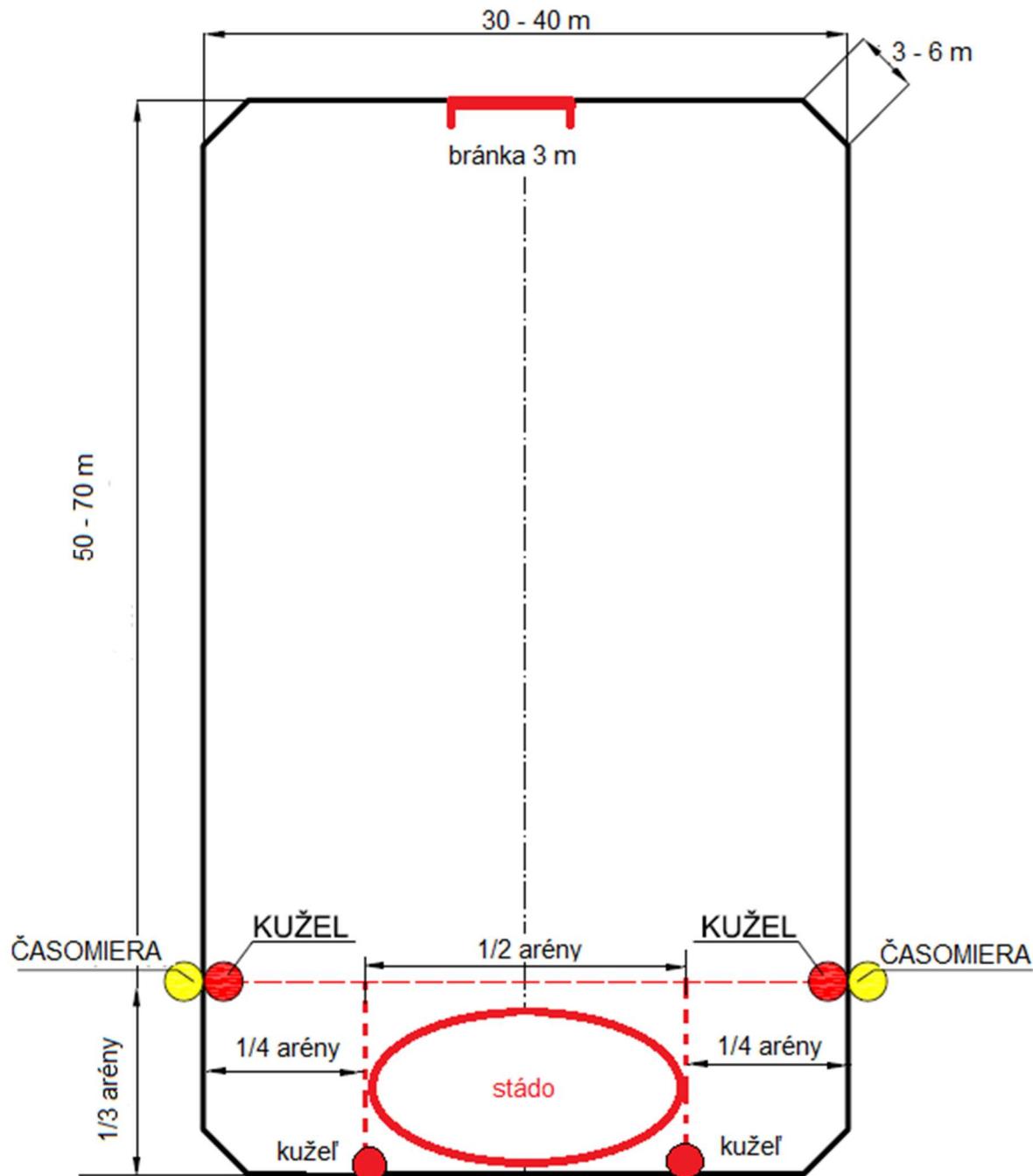
Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
- c) Pobádanie teľaťa nohou, otážami či iným predmetom
- d) Akékol'vek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni

Akékol'vek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu

prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

California Ranch Roping



11) CALF ROPING

Časový limit na ukončenie úlohy je 30 sekúnd .

Jazdec sa pred štartom pripraví do štartovacieho boxu. Jazdec, ktorý hádže pravou rukou, štartuje z pravého štartovacieho boxu, jazdec, ktorý hádže ľavou rukou, štartuje z pravého štartovacieho boxu. Rozhodca dáva pokyn „štart povolený“ zdvihnutím vlajky. Akonáhle je jazdec pripravený, dáva kývnutím hlavy pokyn k vypusteniu teľaťa. V momente keď teľa opustí vypúšťacie zariadenie, rozhodca dá pokyn k meraniu času. V tom okamihu môže kôň s jazdcom pretnúť pomyselnú čiaru štartovacieho boxu a jazdec môže hádzať lasom. Platný pokus znamená chytenie teľaťa za hlavu, prípadne rohy (ak ich rozhodca uzná ako postačujúce na chytenie). Akékoľvek iné chytenie je brané ako neplatný pokus. Štartovací box nie je súčasťou arény. Ak kôň s jazdcom pretne pomyselnú čiaru štartovacieho boxu skôr, než teľa opustí vypúšťacie zariadenie, dostane jazdec časovú penalizáciu (+10 sekúnd k dosiahnutému času). V okamihu keď jazdec hádže laso, musí teľa cválať. Po chytení jazdec pustí laso na zem a zasadne z koňa. Čas sa zastaví v momente keď sa jazdec dotkne oboma nohami zeme. V okamihu zastavenia času musí slučka lasa zostať okolo krku alebo rohov teľaťa a jazdec musí mať koňa pod kontrolou, inak bude hodnotený diskvalifikáciou. Jazdec má povolený iba jeden hod lasom.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
- c) Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
- d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni

Akékoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadat konzultáciu prítomného veterinára. Pokial bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

12) TEAM ROPING

Základné fakty o disciplíne TEAM ROPING

**(USTRC, WSTR, PRCzA
,SAWRR)**

Časový limit pre ukončenie úlohy je 1 minuta (60 sekund).

1. ČISTÁ ARÉNA - Arena Clear

Pokyn jazdcov k vypusteniu teľa skôr, než je aréna prázdna a následný zásah predchádzajúceho teľa alebo tímu v aréne do jazdy daného tímu, sa nepovažuje za zásah vyžadujúci nové teľa.

2. KONTROLA ARÉNY - Arena Control

Rozhodca má povinnosť kontrolovať oblasť vo vnútri arény.

3. NEFUNKČNOSŤ SNÍMAČA BARIÉRY/ČASOMIERY - Barrier Eye/Timer Malfunction

Ak by nefunkčnosť snímača bariéry alebo časomillery poškodila jazdu tímu, môže rozhodca tímu ponúknúť možnosť nového štartu alebo vymazanie penalizácie za predčasný štart. (Nemusí byť vypustené nové teľa). Avšak nesmie dôjsť k žiadnym pochybnostiam, že takáto situácia (nefunkčnosť) nastala.

4. VYŽIADANIE SI TEĽAŤA - Calling for a Steer

Teľa patrí roperom od chvíle, kedy si hlavar -header teľa vyžiada (dá pokyn na vypustenie). Okrem mechanických chýb tím situáciu prijíma tak "ako je" bez ohľadu na priebeh.

5. VYRADENIE TEĽAŤA - Cattle Removed from the Draw

Asociácia si vyhradzuje právo kedykoľvek vyradiť akékoľvek teľa zo startu. Nové štarty budú udeľované rozhodcom na základe kritérií pre "možnosť súťažiť", ako je popísané nižšie v našich podmienkach pre umožnenie nového štartu. Vyradenie teľa automaticky nevedie k novému štartu.

6. CHYTENIE PRED ZÁKRUTOU - Cross Fire

Chytenie teľa nohárom – heelerom pred odklonením zo smeru nie je povolený. Zvieratá musí byť v ťahu odklonené zo smeru vypustenia pred tým než nohár zalaže.

7. ODEV - Dress Code

Jevyžadované kovbojské oblečenie (nie je to podmienkou pri kvalifikáciách, iba na finále). Kovbojské oblečenie je definované ako košeľa s golierom, s gombíkmi po celej dĺžke prednej strany, s dlhými rukávmi a kovbojské topánky alebo schválené šnurovacie kovbojské topánky s podpätkom. Užien nie je vyžadovaný na košeľy golier alebo dlhý rukáv, ale oblečenie musí byť primerané situácii.

8. SPADNUTÉ LASO - Dropped Rope

Spadnuté laso, ktoré musí byť znova zmotané , je považované za už hodené laso.

9. NOHAR ZALASUJE PREDNU NOHU - Heeler ropes front foot

Ak predná noha alebo nohy z oka lasa vyskočia pred tým, než hlavar - header požiada o zastavenie času, bude sa štart počítať za platný. Pre vyskočenie nôh z oka rozhodca nepovolí žiadny čas navyše.

10. HLAVAR ZALASUJE AKÚKOĽVEK NOHU - Header ropes any leg

Automaticky no time - neplatný štart.

11. LEGÁLNE CHYTENIE - Legal Catches

Sú iba tri legálne chytenia hlavy: 1) okolo oboch rohov; 2) pol hlavy a roh; 3) okolo krku. Ak honda prejde okolo jedného rohu a oko okolo druhého, chytenie je nelegálne. Ak je úchyt, kde laso urobí osmičku, chytenie je neplatné. To neplatí pre nohára. Akékoľvek chytenie nôh či jednej nohy alebo za oboma bedrami je legálne, ak oko predtým prejde cez obe zadné nohy.

12. MINIMÁLNY VEK - Minimum Age

Súťažiaci musí mať minimálne 21 rokov, aby mohol vstúpiť do WSTR súťaží.

13. PUBLIKACIA FOTOGRAFIÍ A VIDEA - Photography/Video Release

Zaplatením členstva alebo súťažením na USTRC, PRCzA, SAWRR zúčastnených súťažiach lasári udeľujú povolenie k právam na fotografie alebo videozáZNAM. Tieto materiály môžu byť upravované, kopírované, publikované alebo inak používané, bez toho aby lasár musel schvaľovať výsledný produkt. Navyše sa lasári zriekajú všetkých práv na poplatky alebo nároky na zárobky z takto použitých materiálov. Materiály môžu byť používané pre rôzne propagačné a vzdelávacie účely, bez geografického obmedzenia.

14. PROBLEMOVÉ KONE A TROJITÉ UPOZORNENIA - Problem Horses

Ak mal lasár možnosť vstúpiť do štartovacieho boxu, nedarí sa mu dostať koňa do boxu alebo je kôň mimo kontroly v boxe, a rozhodca usúdi, že je táto situácia už nadmerná, lasárovi budú udelené tri upozornenia o nápravu. Po treťom upozornení môže rozhodca uvoľniť teľa sáma štart tímu vyhlásiť za neplatný. Ak sa to stane pri prvom teľati, tímu budú vrátené všetky poplatky. Ak sa to stane pri druhom či treťom teľati, tím môže poplatky dostať iba v prípade, že sa prvým teľatom kvalifikoval. Toto pravidlo neplatí pre short round.

15. ODSTÚPENIE - Pulling up

Ak je súťažiaci poškodený (napríklad teľa je vypustené bez kývnutia) alebo je jasne viditeľné, že by mohol byť poškodený, musí odstúpiť alebo tonahlásiť a nepokúsať sa pokračovať v súťaži. Ak sa neprihlási, súhlasí so situáciou tak, ako je.

16. ZPOCHYBNENIE ROZHODNUTIA - Questioning the Flagger

Súťažiaci môže rozhodcu požiadať o vysvetlenie rozhodnutia, avšak vysvetlenie nie je debata a lasár by mal okamžite po vysvetlení opustiť arénu. Akýkoľvek nesúhlas s rozhodnutím rozhodcu by mal byť predložený uspiadateľovi. Rozhodnutie rozhodcu nie je posledné, uspiadateľ alebo zástupca WSTRC má právo toto rozhodnutie zvrátiť, ak uzná, že je nesprávne.

17. NEJASNÉ CHYTENIE - Questioned Catch

V prípade nejasností o chytení bude rozhodnuté rozhodcom. Pokiaľ rozhodca povie hlavárovi, aby teľa podržal a chytenie mohlo byť skontrolované, hlavár tak neurobí, tím dostane -no time.

18. NOVÉ TEĽA - Reruns

Udelenie ďalšieho teľa a bude udelené rozhodcom a bude ponúknuté požiadanie lasára. Ak rozhodca neumožní štart na rovnakom teľati a tím nadobudne pocit, že mu tak nebolo umožnené korektné súťažiť, tím by túto skutočnosť nemal riešiť s rozhodcom a rozhodcu o nové teľa žiadať, ale mal by svoje pripomienky odovzdať uspiadateľovi. Nové teľa sa vydá iba u "nelasovatelného" teľatá. Nelasovatelné znamená teľa, ktoré tímu neumožní súťažiť. Ak sa rozhodca dostane do situácie, kedy je umožnené súťažiť 50 na 50, výhoda ide k dobru tímu.

Možnosť súťažiť bude na uvážení rozhodcu, ale určite to nebude teľa, ktoré spomaľuje, uteká doľava, t'ažké teľatá, vybočí pri zatočení, klusá miesto cválania a kvôli rade iných dôvodov, ktoré by lasári mohli považovať ako právo na nové teľa. Možnosť súťažiť nebude posudzovaná, ak bude očividné, že problém je spôsobený súťažiacim (kôň hlavara nebeží a net'ahá teľa - nohár je pred teľat'om a tým spôsobuje, že musí byť 'ťahané atď.). Možnosť súťažiť môže zahrňať teľa, ktoré nemôže tímu dobehnuť, hoci vyštartovali správne. Výber teľatá zo stáda je otázkou náhody a patrí k tomuto športu. Nové teľatá pri short round (vo finále) by mali byť veľmi vzácné.

Rozhodca by si mal byť vedomý, že short round sa má posudzovať oveľa prísnejšie. Nie je to situácia 50 na 50, v prípade nového teľa aby nemali byť absolútne žiadne pochybnosti o tom, že tím nemal možnosť regulárne súťažiť, potom a len potom môže byť tímu udelené nové teľa.

19. PRAVIDLO KLOBÚKA - Resistol Hat Rule

Lasári musia na WSTR, PRCZA, SAWRR kvalifikáciách a finále nosiť kovbojský klobúk alebo iný môžu štartovať bez klobúku. Šiltovky nie sú povolené. Uspiadatelia môžu toto pravidlo uvoľniť v prípade extrémneho počasia (hustý dážď, silný vietor, atď.).

20. PRAVIDLO KLOBÚKU PRE ŽENY - Resistol Hat Rule for Women

Ženy musia nosiť kovbojský klobúk alebo iný môžu štartovať bez klobúka aj pri finále v Las Vegas a Heartlandskom finále. Pri kvalifikáciách je ženám povolené nosiť štýlové alebo súťažiace šiltovky, nesmú nosiť firemné šiltovky.

21. PRÁVO NA VYLOUČENÍ TÝMU / ODMIETNUTIE SLUŽBY - Right to Drawout/Refuse Service

WSTR, PRCZA, SAWRR sivý hradzuje právo na zmennu kvalifikácie až medzi kvalifikovanými tímmi, ak je presvedčená, že by bola ohrozená integrita súťaže. Vyhradzuje si právo odmietnuť službu

alebo vylúčiť akýkoľvek tím pre nevhodné správanie, nezhody s usporiadateľom, dohadu o kvalifikáciu alebo aj iné dôvody, ktoré nemôžu byť vyriešené pred súťažou.

22. LASOVANIE MIMO PORADIA - Roping Out of Order

Lasovanie mimo poradia alebo vynechanie short round vedie k okamžitej diskvalifikácii.

23. ZKRÁTENÉ KOLO - Short Rounds

V tomto kole budú zahrnutí všetci, ktorí úspešne zalašujú všetky teľatá pri kvalifikáciách v poradí od najpomalšieho po najrýchlejší čas. Avšak usporiadateľ má právo obmedziť short round na 20 tímov, ak tak vopred oznámi.

24. ŠPORTOVÝ DUCH -Sportsmanship

Asociácia si vyhradzuje právo diskvalifikovať akéhokoľvek lasára, ktorý sa nebude správať rozumným, profesionálnym a športovým spôsobom. Diskvalifikovaní lasári nemajú nárok na vrátenie poplatkov.

25. PRAVIDLÁ PRE LASO NA PEVNO - Tie On Rules

Vek premužov je 60 rokov. Asociácia si vyhradzuje právo odmietnuť možnosť lasanapevno alebo upraviť kvalifikáciu pre túto možnosť, ak bude presvedčená, že toto právo by znamenalo jasnú výhodu. Ženské nohárky môžu mať laso napevno bez obmedzenia veku.

26. VYŽIADANIE UKONČENIA ČASU - Time is Requested

Čas bude zastavený pokial' hlavári stoja čelom proti teľaťu - keď je teľa zalašované a zabezpečené medzi oboma lasármami, oba kone sú hlavami k teľaťu a obaja lasári majú pevne uviazané dally. Predné nohy koňa musia byť na zemi a lasár musí byť na koni. Čas je zastavený vo chvíli, keď sa mávne súťažnou zástavkou, ale čas nie je oficiálny do chvíle, než rozhodca dá zapisovateľovi znamenie. Rozhodcam môžete vylúčiť aj poodmávnutí času, ak zistínelegálne chytenie hlavy alebo nôh, teľa nebolo zabezpečené alebo zakéhokoľvek iného dôvodu, ktorý nebol jasný v dobe mávnutia. Ak nohár má chytenú iba jednu zadnú nohu, dostáva tím penalizáciu 5 sekúnd.

27. VÝMENA HLAVÁRA A NOHÁRA - "UP AND BACK"

Štarty s výmenou lasárov nie sú povolené na finále, ale len v kvalifikáciách.

28. ZÁKAZ NATÁČANIA VIDEÍ - Video Prohibited

Videozáznamy z team ropingu pre osobnú potrebu sú na SAWRR súťažiacich povolené, viac menej komerčné využitie alebo živé vysielanie, umiestňovanie na internet verejne na internet, predaj alebo šírenie WSTR, PRCzA, SAWRR záznamov alebo fotografií je zakázané.

29. SAWRR BARIÉRA - SAWRR Barrier

Bariéra je vždy vyžadovaná na SAWRR súťažiach, pokial' v predstihu nebude oznámené inak.

VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ TEAM ROPINGU

(USTRC, WSTR, PRCzA,SAWRR)

Každý tím má iba dve možnosti úchytu, ktorý môže použiť . Zalasovanie teľa a bez toho, aby bola slučka hodená , bude považované za nesplnenie úlohy. Lasár musí urobiť dally, aby zastavil teľa. Ak je teľa zalasované z jeden roh, lasár nesmie akokoľvekručne slučku odnímať alebo ju nasadzovať na druhý roh či hlavu.

Legálne chytenia u hlavarov sú iba tri: 1) okolo oboch rohov; 2) pol hlavy; 3) okolo krku. Ak hondachytí jeden roh a slučka druhý, je to nedovolené chytenie. Ak slučka kríži samú seba (osmička), je to nedovolené chytenie. U nohára je legálne akékoľvek chytenie, aj keď slučka zostane za bedrami zvieratá a prejde na telo cez obe zadné nohy.

Akékoľvek nejasné chytenie bude posudzovať rozhodca . Ak rozhodca hlavárovi povie, aby podržal teľa , aby mohol chytenie skontrolovať , a hlavártak neurobí, tím môže dostať no-time. Čas bude zastavený vo chvíli, kedy je teľa zalasované, zaistené medzi oboma jazdcami, oba kone stoja hlavou k teľaťu , sú urobené dally a lasá sú napnuté . Čas sa zastaví mávnutím vlajky, avšak platný čas bude zapisovať ovi potvrdený potom, čo si rozhodca skontroluje, že tím chytil legálnym štýlom a teľa bolo zaistené.

Noháranad 60 rokov ažený nohára môžu mať lasonahruškena povevno. Hlavár nesmie mať laso napevno za akýchkoľvek podmienok. Deti do 12 rokov nesmú mať laso priviazané. Nie je dovolené robiť dally, ak je už laso priviazané alebo jazdec používa zariadenie na pripomienanie lasa k hruške. Ak sa priviazané laso počas úlohy akokoľvek uvoľní, tím bude diskvalifikovaný. Pri používaní priviazaného lasa je odporúčané používať zariadenie pre rýchle pustenie lasa.

Hlavár musí mať kontrolu nad hlavou teľa a smer teľa a musí byť zmenený pred tým, než môže nohár legálne hodíť svoj hod. Tzn. ,že nohár môže lasovať teľa v zákrute, ale nie skôr. Akékoľvek chytenie pred zákrutou vedie k diskvalifikácii.

Ak nohár chytí do slučky jednu alebo obe predné nohy, je to nesprávne chytenie. Ak predné nohy alebo nohy zo slučky vyklíznu predtým, než tímpožia da očas, bude to považované za platnú úlohu . Rozhodca nebude poskytovať žiadny čas navyše, aby predná noha alebo nohy

mohli zo slučky vykľznuť.

Akhlavárv zala súje a kóľ vek nohu (aj ak by jutel' avyvlieklo), tím do stáva no time. Spadnuté laso, ktoré by muselo byť znova zašúľané, je považované za hodné.

Aktímpožiada o vypustenie teľaťa predtým, než majú prázdnú arénu a teľa alebo iný team im tak zasiahne do ich úlohy, nebude sa to považovať za prerušenie úlohy a tím nedostane nový štart.

Lasári musia mať kovbojský klobúk alebo môžu štartovať bez klobúka. Šiltovky nie sú povolené, rovnako tak privázovanie alebo akékoľvek prievňovanie klobúka. Je vyžadované kovbojské oblečenie, čo zahŕňa košeľu s golierom, s gombíkmi po celej dĺžke prednej strany košeľe s krátkym alebo dlhým rukávom (košeľe bez rukávu nie sú povolené) a kovbojské topánky alebo povolené šnurovacie topánky s podpätkom. Pokiaľ k tomu nie sú preukázané zdravotné dôvody, akékoľvek topánky s vysokým podpätkom alebo tenisky nie sú povolené. Nedodržanie pravidlá obliekania povedie k hodnoteniu no time.

VÁŽNE PORUŠENIA PRAVIDIEL

Diskvalifikácia bude nasledovať po tom, čo bude lasár požívať alkohol alebo oamanné drogy na aréne alebo bude na aréne pod vplyvom alkoholu alebo oamanných drog. Taktiež hádanie alebo prania sana aréne.

Nevhodné zaobchádzanie s dobytkom. Akékoľvek pokusy o ovplyvňovanie alebo podplácanie členov usporiadateľskej organizácie, rozprávanie s rozhodcom vo chvíli, kedy súťaž beží. Akékoľvek nevhodné správanie voči oficiálnym účinkujúcim, členom asociácie či divákom. Ak po vyzvaní nebude tím pripravený na štart, alebo ak bude kôň niektorého z jazdcov vysoko nekontrolovaný v štartovom boxe.

Pri porušení týchto pravidiel bude lasár automaticky vylúčený bez náhrady za štartovné a iné poplatky. Tím bude diskvalifikovaný aj keď sa jeden z lasárov počas úlohy akokoľvek dotkne zeme.

Ak lasár dostal možnosť vstúpiť do štartovacieho boxu a nepodarí sa mu koňa do boxu dostať alebo je jeho kôň v boxe mimo jeho kontrolu a podľa rozhodcu sa táto situácia stala nadmernou, budú lasárovi udelené 3 upomienky. Ak ani pri treťom upozornení lasár nepožiada o vypustenie teľaťa, rozhodca môže tímu udeliť no time. Ak sa tak stane na prvom teľati, tím má nárok na vrátenie štartovného. Ak sa tak stane u akéhokoľvek ďalšieho teľaťa, tím nemá nárok na vrátenie štartovného.

Ak sú podmienky podkladu na aréne nebezpečné, súťaž môže byť pozastavená, až kým podmienky nebudú napravené.

Bariéra by mala byť vo výške 80 - 90 cm (32 až 36 palcov), merané uprostred štartovacieho boxu. Jej dĺžka je prispôsobená podmienkam arény. Predčasné prejdenie bariéry znamená penaltu 5 sekúnd. Ak je použitá lanová bariéra, bude počítané s penaltou 10 sekúnd. Vo všetkých prípadoch porušenie nohárskej bariéry bude penalizované rovnako ako porušenie hlavárskej bariéry. Bariéra pre nohára by mala byť

súčasťou USTRC súťaží a nemala by predchádzať bariéru hlavara o viac ako 1,5 m (5 stôp). Ak pri vyžiadaní ukončenia času má nohár chytenú iba jednu zadnú nohu dostáva tím penaltu 5 sekúnd.

Ako sa pri prvom pokuse neotvorí brána vypúšťačieho zariadenia, musia otvárač brány úkon zastaviť a počkať na ďalší pokyn hlavara. Čo kôľ veľ sa stane pred jeho kývnutím, nebude brané na zretel' (kôľ nemôže porušiť bariéru pred tým, než si lasár vyžiada teľa). Ak je teľa vypustené nechtiac alebo prerazi bránu, tím má nárok na nové teľa.

Ak je lasované teľa viditeľne zranené vo chvíli, kedy začína úloha (vrátane zlomeného rohu), tím sa musí okamžite a viditeľne stiahnuť.

Ak zlomený roh neboli viditeľný, rozhodca môže poskytnúť nové teľa. Nové teľa nebude poskytnuté, ak bol roh zlomený počas úlohy, alebo ak tak rozhodca predpokladá. Ak je úloha dokončená a čas nameraný, hoci zlomený roh je dobre viditeľný, úloha bude započítaná ako platná a rozhodca by mal požiadať o odstránenie teľa.

Telatá pro TeamRoping

Minimálna váha teľa by mala byť 160kg(350 libier), maximálna potom 230kg(500 libier). Minimálne by mal byť k dispozícii dobytok v počte 1/3 počtu tímov v najobsadenejší deň.

Dobytok určený na lasovanie bude prehliadnutý pred prvou súťažou. Žiadne choré, krívajúce, boľavé alebo zranené teľa alebo teľa s obmedzeným zrakom nebude pripravené k lasovaniu. Ak sa niektoré teľa zraní alebo ochorie počas súťaže, okamžite bude vyradené zo súťaže. Takéto zvieratá budú ustajnené izolované a pohodlne, aby sa minimalizoval ich stres.

Počas súťaže sa vyžaduje humánne zaobchádzanie s dobytkom. Ak kôľ veľ lasár, ktorý zvierajúce zneužíva akýmkoľvek nadbytočným spôsobom počas alebo mimo súťaž, bude vylúčený zo súťaže. Rozhodca by toto mal ihneď označiť administrátorovi a ten by mal okamžite vyhlásiť diskvalifikáciu lasároví z dôvodu hrubosti voči dobytku.

Všetky teľatá musia mať ochranu rohov, ktorá chráni základňu rohov a uši. So žiadnym zvieratom sa nesmie zaobchádzať nehumánne a nesmie byť ani nadmerne popoháňané. Štandardné elektrické biče musia byť používané v čo najmenšej miere. Bičom teľa môže byť poháňané len v oblasti bokovaramien. Ak kôľ veľ lasár, ktorý nebude brať do úvahy varovanie rozhodcu kvôli jeho správaniu k zvieratám, bude vylúčený na zvyšok súťaže bez nároku na vrátenie štartovného.

Rozhodca môže súťaž v akýmkoľvek chvíľu zastaviť, ak si všimne zraneného zvieratá. Toto zvierajúce bude vyradené a tím má nárok na nový štart.

13) RANCH DOCTORING

Časový limit na ukončenie úlohy je **2 minúty (120 sekúnd)**

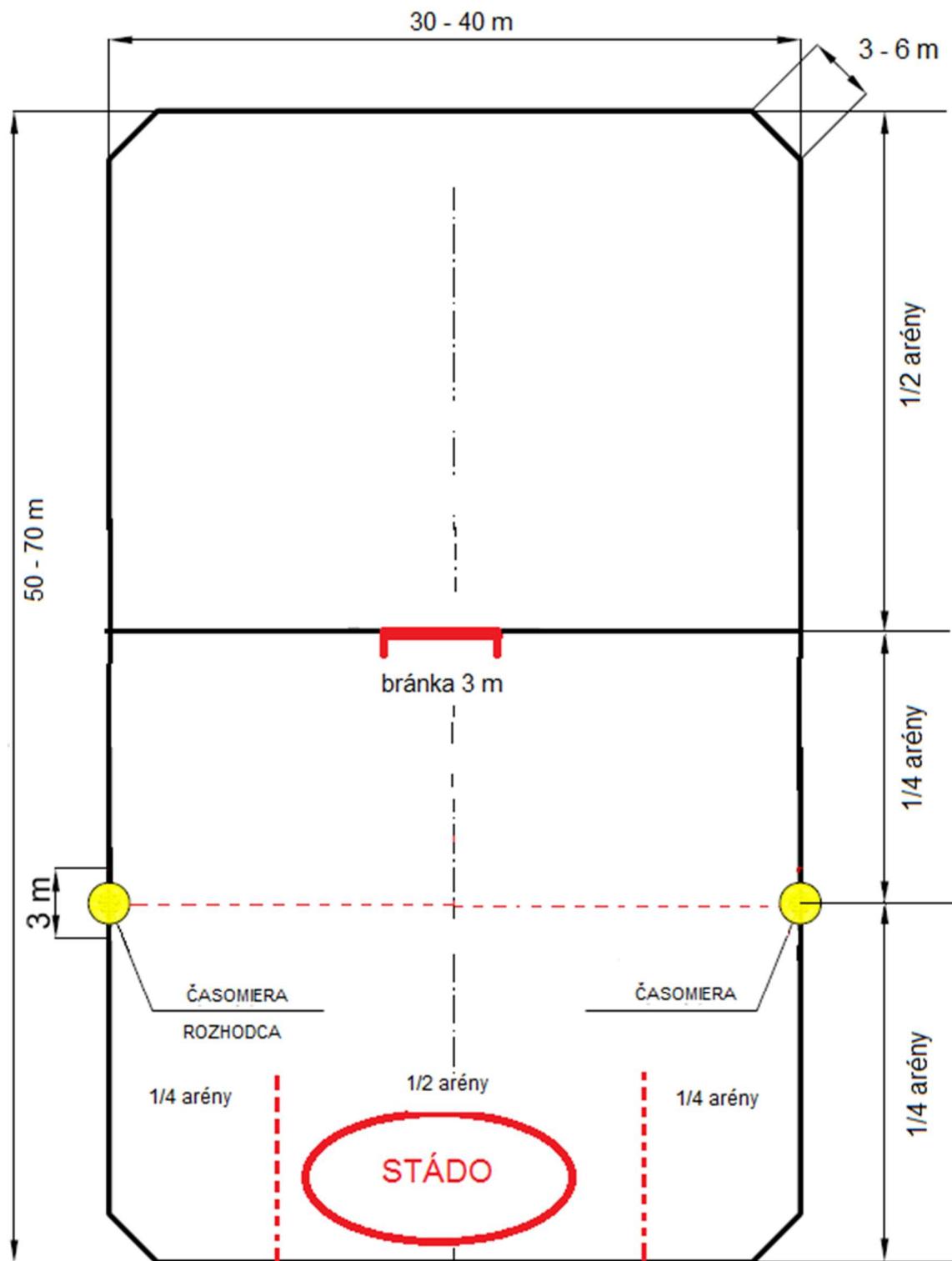
Pri tejto úlohe a používa pevná honda. Ranch Doctoring je tímová disciplína. Tím pozostáva z troch jazdcov. Odporúčaný rozmer arény je 30x30 metrov, z dôvodu kľudnej práce s dobytkom. Aréna je rozdelená pomyslenou čiarou na dve časti – dobytčiu a nedobytčiu. Stádo teliat je označené farbami, vždy po troch kusoch rovnakej farby. Tímu začína disciplínu na nedobytčej strane arény. V momente keď nos prvého koňa pretne štartovaciu čiaru, rozhodca dá pokyn k meraniu času a tímu bude oznamená farba teliat. Farby teliat sú pridelované tímom pred začiatkom disciplíny. Jeden z tímu má za úlohu zalašovať hlavu. Druhý jazdec následne chytá zadné nohy. V okamihu, keď jazdec hádže laso, musí byť teľa v pohybe, v ľubovoľnom chode. Pokial' jazdec nezalasuje teľa, môže sa o to pokúsiť viac krát. Platným pokusom sa rozumie chytenie teľa za hlavu a nohy (povolená aj jedna noha) a zvalenie teľa na bok. Následne je potrebné zviazať predné nohy spolu a zadné nohy spolu. Po ukončení práce s teľaom jazdec zdvihne ruku, čím požiada o zastavenie času. Teľa sa musí po ukončení disciplíny postaviť a vyslobodiť z oboch lás. Teľa pri lasovaní a tahaní nesmie spadnúť a byť tahané o viac ako dĺžku tela teľa. Jazdci pri vstupe do arény môžu mať jedno laso v ruke a druhé pripojené na sedle. Prijatie ďalšieho lasa nie je povolené a bude hodnotené ako prijatie cudzej pomoci v aréne.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do teľa, povalenie teľa koňom alebo prejdenie teľa
- c) Pobádanie teľa nohou, oťažami či iným predmetom
- d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni

Akákoľvek tvrdosť voči teľa – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiať konzultáciu prítomného veterinára. Pokial' bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

RANCH DOCTORING



14) CALF BRANDING

Časový limit na ukončenie úlohy je 2 minúty (120 sekúnd).

Aréna je rozdelená na dve časti – dobytčiu a nedobyťciu. Na deliacej čiare pri stene sa nachádza vedro s farbou a so značkovadlom (jeden meter dlhý kolík, ktorý je na konci omotaný mäkkým sacím materiálom namočeným vo farbe). Stádo teliat je zhromaždené na dobytčej časti arény. Teľatá sú označené farebnými obojkami, vždy po troch rovnakej farby. Tím, ktorý sa skladá z dvoch jazdcov na koni s lasom a jedným peším pomocníkom, začína svoju úlohu zo strany nedobyťcej.

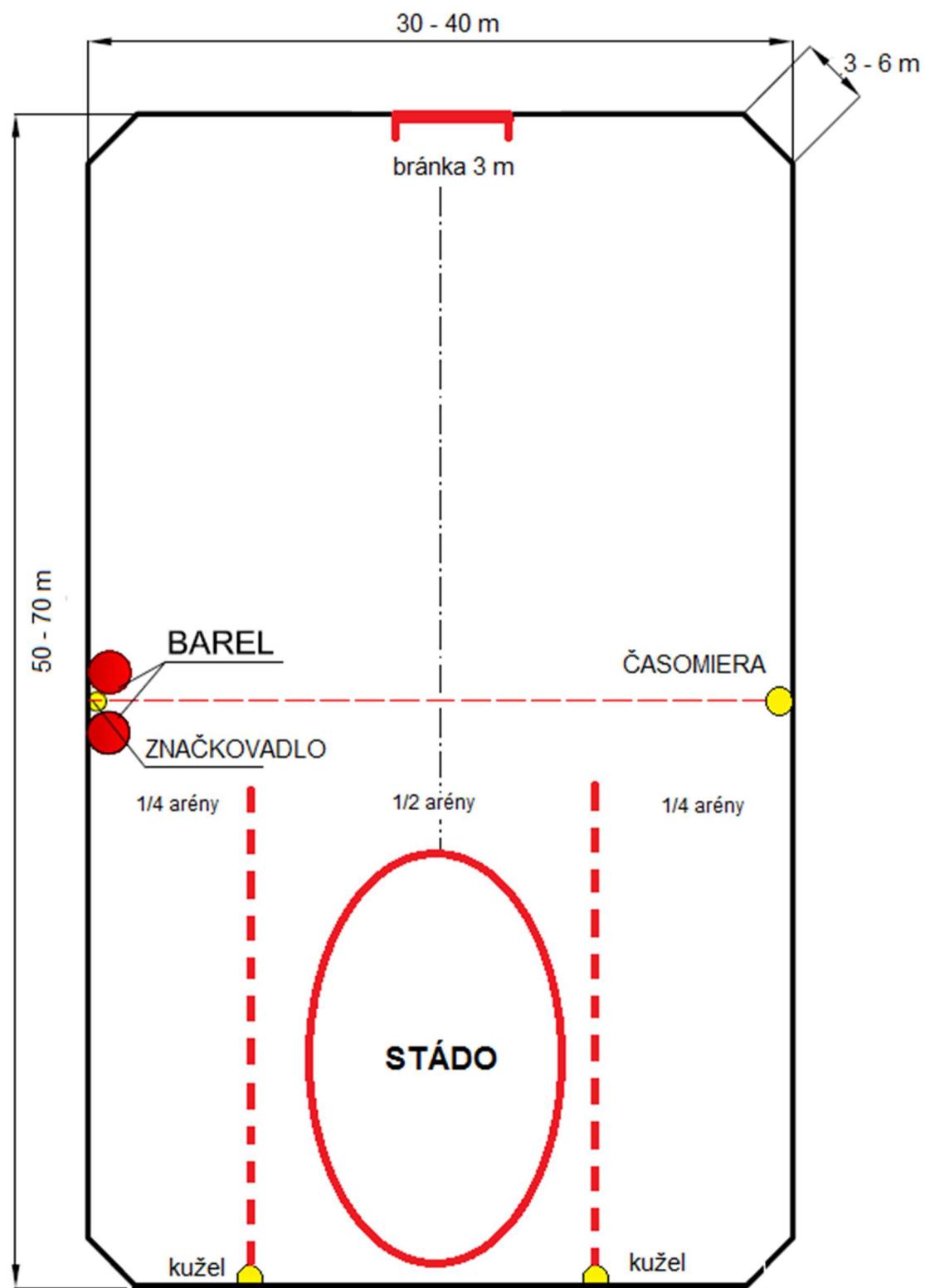
V momente keď jeden z členov tímu pretne štartovaciu čiaru, rozhodca dá pokyn na meranie času a tímu bude oznamená farba obojkov teliat. Farby obojkov sú vylosované a pridelené tímom pred začiatkom disciplíny. Tím má za úlohu oddeliť zo stáda jedno teľa, ktoré je označené pridelenou farbou obojku, chytiť teľa za krk, prípadne rohy, ak ich rozhodca určí ako postačujúce na lasovanie. Lasovanie prebieha bez pomoci pešieho pomocníka. Počet hodov lasom nie je obmedzený. Teľa môže byť zalasované kdekoľvek v aréne, ale iba jedným lasom. Pokiaľ bude teľa chytené oboma lasami, musí jeden z lasarov laso okamžite pustiť. Chytené teľa musí tím dostať na nedobyťciu stranu, kde ho zvalí na bok. Vo chvíli, kedy teľa leží na zemi, musí byť teľa zložené lasom, jeden z tímu prinesie značkovadlo a farbou označí teľa na zadnom stehne. Teľa nesmie byť označené skôr, ako bude zložené laso z hlavy. Nedodržanie tejto podmienky znamená diskvalifikáciu. Po označovaní môže tím teľa pustiť a značkovadlo musí vrátiť do vedra. V momente, keď je vrátené značkovadlo vo vedre, rozhodca dá pokyn z zastaveniu času. Jazdi nesmú mať laso pripravené k hruške napevno.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do teľa, povalenie teľa koňom alebo prejdenie teľa
- c) Pobádanie teľa nohou, otážami či iným predmetom
- d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni

Akákoľvek tvrdosť voči teľa – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadat konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

Calf Branding



15) RANCH CUTTING

Časový limit na ukončenie úlohy je 2,5 minúty (150 sekúnd).

Táto disciplína je hodnotená na základe schopností koňa pracovať s dobytkom tak, že kôň s jazdcom oddeli pridelené teľa od stáda, kde ho udrží, aby tak predviedol svoju schopnosť pracovať s teľaťom a na záver ho zaženie medzi kužeľe do ohrádky na nedobytkársku stranu arény.

Aréna je rozdelená na dve polovice. Jedna polovica je dobytkárska a druhá polovica je nedobytkárska. Na dobytkárskej polovici je zvýraznená časová čiara, ktorú určuje rozhodca podľa danej arény a podľa svojho uváženia. Na oddelovacej čiare sú umiestnené dva kužeľe (3 až 5 metrov od hradenia). Na strane dobytkárskej je v označenom priestore pri ohradení arény zhromaždené stádo očíslovaných teliat. Na strane nedobytkárskej je postavená ohrádka, kam jazdec s koňom musí v časovom limite zavrieť pridelené teľa. Každý jazdec môže využiť dvoch až štyroch pomocníkov (turn -backy). Pomocníci sa pohybujú v každom rohu na dobytkárskej strane arény, pomáhajú jazdcovi udržať stádo v označenom priestore a pridelené teľa na dobytkárskej strane. Keď teľa utečie na nedobytkársku stranu, môžu pomocníci teľa vrátiť späť na dobytkársku stranu. Pri ukončovaní, zatváraní teľaťa, musia zostať na dobytkárskej strane. Ako náhle nos koňa pretne rozdeľovaci čiaru, je jazdcovi oznamené číslo teľaťa, ktoré ma oddeliť. Čísla teliat sú vopred vylosované a pridelené jazdcovi. Čas sa jazdcovi počíta od chvíle, kedy nos jeho koňa pretne časovú čiaru. Kôň s jazdcom musí vstúpiť do stáda dostatočne hlboko, aby predviedol, že je schopný predviest' oddelenie prideleného teľaťa. Keď kôň s jazdcom oddeli pridelené teľa od stáda, tak by mal byť kôň schopný predviest' svoje schopnosti teľa nepustiť späť do stáda. Kôň s jazdcom musí ukázať prácu s teľaťom, tzn. Minimálne 4-krát otočiť teľa na dobytkárskej strane, aby mohol dokončiť úlohu, zahnať a zavrieť pridelené teľa medzi kužeľe do ohrádky na nedobytkárskej strane. Pokial' kôň s jazdcom nepredvedú dostatočnú prácu s oddeleným teľaťom a ukončia úlohu, dostanú 0 bodov. Pri zatváraní prideleného teľaťa do ohrádky jazdec ukončuje úlohu zdvihnutím ruky, ale najprv musí jeho kôň pretnúť pomyslenú čiaru zavretia. Pokial' jazdec pri zatváraní teľaťa do ohrádky zdvihne ruku skôr ako nos jeho koňa pretne pomyslenú čiaru zavretia, bude to brané ako predčasné ukončenie, neplnenie úlohy a bude to posudzované ako diskvalifikácia v danom kole. Pri zatváraní jazdec s koňom nesmú vojsť celou dĺžkou koňa do ohrádky. Kúsok koňa musí byť vnútri ohrádky. Inak je to diskvalifikácia v danom kole. Pri ukončení disciplíny nesmie byť na nedobytkárskej strane arény žiadne iné teľa, inak je to takisto diskvalifikácia v danom kole. 30 sekúnd pred uplynutím časového limitu bude jazdec upozornený, že sa blíži koniec časového limitu pre túto úlohu. Jazdec, ktorý pôjde s pákovým zubadlom, môže ovládať koňa iba jednou rukou. Jazdec, ktorý pôjde s krúžkovým zubadlom, môže ovládať koňa obomi rukami.

Kôň a jazdec budú hodnotení od – 5 bodov do + 5 bodov:

1. Oddelenie prideleného teľaťa zo stáda
2. Práca so stádom
3. Práca s oddeleným teľaťom (za každú otočku, ktorú predvedie bez pomoci kôň s jazdcom získavajú + 1 bod)
4. Samostatná práce koňa (voľné oťaže)
5. Štýl prevedenia

Mínusové body :

- | | |
|---------|--|
| 1 bod | <input type="checkbox"/> očividné pobádanie a riadenie koňa (A1.)
<input checked="" type="checkbox"/> strata kontroly nad teľaťom (B1.) |
| 3 body | <input type="checkbox"/> rozohnanie stáda (R3.)
<input checked="" type="checkbox"/> nezrealizovanie hlbokej vypichnutia (H3.)
<input checked="" type="checkbox"/> druhá ruka na oťažiach pri pákovom zubadle (D3)
<input checked="" type="checkbox"/> pobádanie pred podbrušníkom (P3.) |
| 5 bodov | <input checked="" type="checkbox"/> útek teľaťa do stáda (U5.)
<input checked="" type="checkbox"/> opustenie práce koňom (O5.) kôň sa otočí chvostom k pridelenému teľaťu
<input checked="" type="checkbox"/> teľa prebehne medzi kuželom a hradením(K5)
<input checked="" type="checkbox"/> pokial tela prebehne mezi kuželoma ohradou na nedobytčiu stranu jazdec ukončí ulohu (T5) |

Pokial kôň s jazdcom nepredvedie dostatočnú prácu s oddeleným teľaťom a ukončí úlohu, dostanú 0 bodov.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

(vztahuje sa na sútažiaceho a aj na pomocníkov)

- Kôň pohryzne alebo kopne teľa
- Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
- Pobádanie teľaťa nohou, lasom, oťažmi či iným predmetom
- Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni

Akákoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného

veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

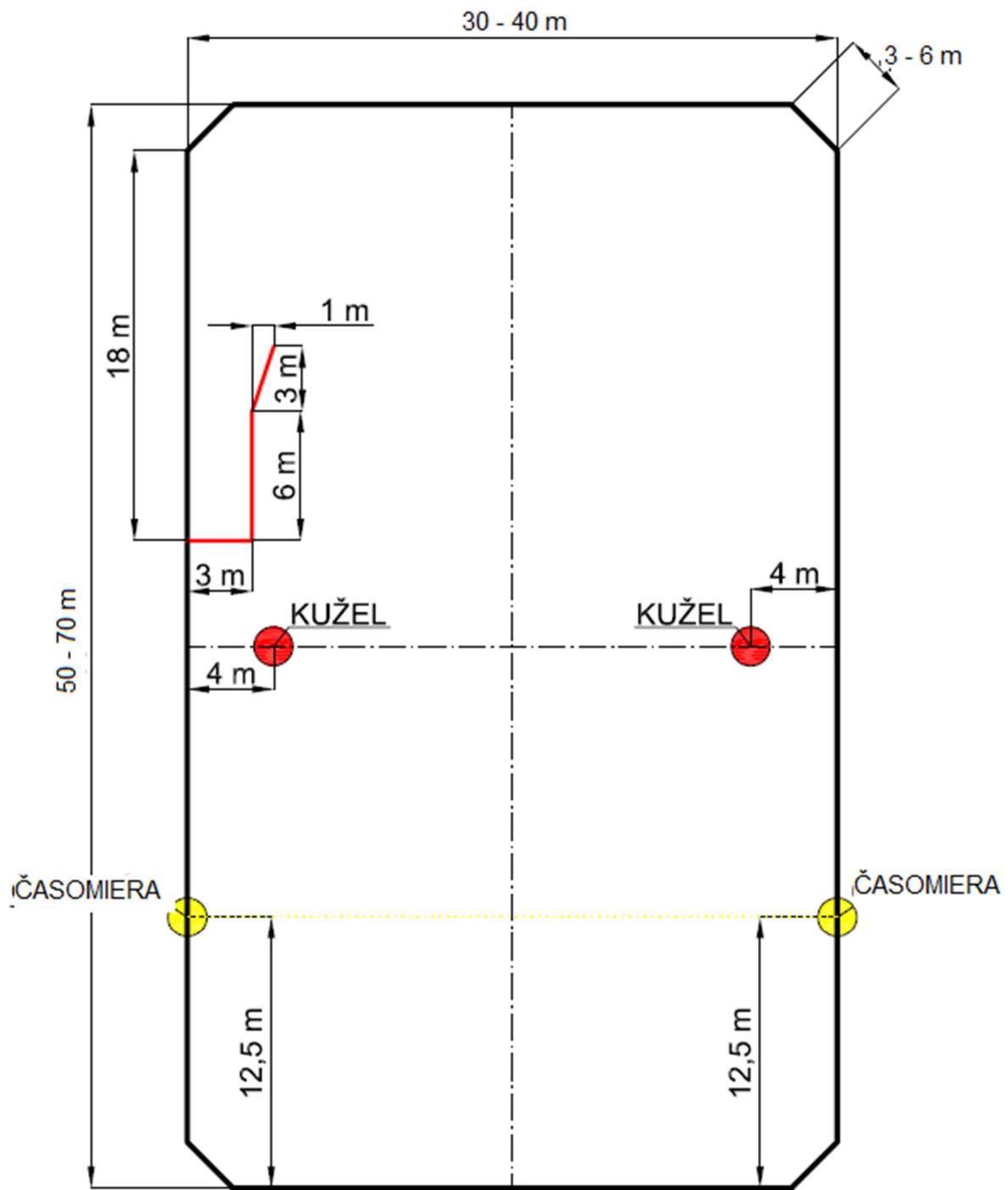
Nežiaduce zásahy pomocníkov (vždy záleží na konkrétnom prípade a posúdenie rozhodcu, jedná sa iba o ilustračné príklady):

- Pomocník príliš aktívne zasahoval do diania v stáde, že došlo k rozrušeniu stáda.
- Pomocník príliš aktívne pomáhal súťažiacemu pri oddelovaní priradeného teľaťa zo stáda.

Žiaduce zásahy pomocníkov:

- Udržiavanie stáda vo vymedzenom priestore a pohromade pri oddelovaní teľaťa súťažiacim.
- Ak teľa uniklo na nedobytčí stranu, smie teľa prehnáť späť na dobytčie stranu.
- Zatiaľ čo súťažiaci pracuje s prideleným teľaťom, oddelí sa od stáda samovoľne inej teľa a vydá sa do arény, pomocník by mal také teľa zahnať späť do stáda, pokiaľ možno tak, aby sa nepridalo k teľaťu, s ktorým súťažiaci pracuje.

Ranch Cutting



16) STEER WRESTLING

Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd).

V tejto disciplíne štartuje hlavný jazdec - chytač (bulldogger) zo štartovacieho boxu a ďalší jazdec v úlohe pomocníka (hazery) z druhého štartovacieho boxu. Hazery štartuje súčasne s bulldoggerom, ale z druhej strany vypúšťacieho zariadenia. Hazery štartuje ako nesúťažný asistent.

Ked' je bulldogger pripravený vo štartovacom boxe, kývnutím hlavy dá pokyn k vypusteniu teľa. Akonáhle teľa opustí vypúšťacie zariadenie, rozhodca dáva pokyn na meranie času. V tom okamihu môžu bulldogger aj hazery pretnúť pomyselnú čiaru štartovacích boxov a bulldoggersa varéne snažiachytiť a zvaliť teľa. Štartovací box nie je súčasťou arény. Ak kôň s bulldoggerom alebo kôň s hazery pretne pomyselnú čiaru štartovacieho boxu skôr, než teľa opustí vypúšťacie zariadenie, dostane bulldogger časovú penalizáciu (+ 10 sek.).

Bulldoggersa musí dostať na úroveň teľa, tesne k jeho pravému alebo ľavému boku. Hazery udržuje smer pohybu teľa a z druhej strany, takže teľa sa pohybuje medzi nimi. Bulldogger uchopí teľa za krk, rohy či hlavu, nesmie ho však uchopiť za uši, ani sa dotýkať jeho očí, nesmiena neho nasadnúť. Pri tomz koňa zosadá. V okamihu, kedy bulldogger zosadá, teľa musí cválať. Teľa zastaví a zvalína bok na tú stranu, na ktorú zoskočil. Čas sa zastavuje v momente, kedy sa teľa dotkne bokom zemi.

Regulárnosť platného pokusu je podmienená povalením stojaceho teľa.

Ak bulldogger pri prvom pokuse o chytenie teľa neuspel a stratil s teľa omprimáky kontakt, nesmie pokračovať v chytaní pešo. Môže však znova nasadnúť na koňa a pokus zopakovať, pokiaľ mu to dovolí časový limit.

Sú povolené ochranné pomôcky, ako je prilba na hlavu a ochranná vesta. Túto disciplínu môžu jazdiť iba muži.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do teľa, povalenie teľa koňom alebo prejdenie teľa
- c) Pobádanie teľa nohou, otážami či iným predmetom
- d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, ked' jazdec nesedí na koni

Akákoľvek tvrdosť voči teľatu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, tátó skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadat konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.