

PRAVIDLÁ 2023
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 zvieraťom 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 poraneniu. 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 zvieraťa má byť k dispozícii vyčlenený priestor a potrebný materiál na ošetrovanie. Za necitlivý prístup a týranie zvierat môžu byť pomocníci postihnutí a súťažiaci diskvalifikovaní. Ak v niektorej ródeovej súťaži dôjde z akýchkoľvek príčin k zraneniu zvieraťa, 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 vyvodit' dôsledky.

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

Všeobecné pravidlá a organizačné pokyny ku pracovným disciplinám

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

Poradie v štartovnej 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 situácii, že jazdci štartujúci na viacerých koňoch, prípadne jazdci štartujúci vo viacerých tímoch budú zoradení v štartovnej listine bezprostredne po sebe.

Pre všetky disciplíny sa používa stádo pozostávajúce z 12 kusov teliat označené štandardizovanými obojkami. Tie pozostávajú z kombinácií farieb a čísel 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 a systémom spracujúcim štartovné listiny. Pri disciplíne Team Pennig je možné pridať 3 teľatá bez obojku.

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

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

Ak je pri pracovných disciplinách v prvom kole viac ako 15 platných pokusov druhé kolo sa štartuje metódou PROGRESSIVE - postupujú iba jazdci, ktorí majú platný pokus. Druhé kolo sa v tomto prípade smie zoradiť od najhoršieho výkonu po najlepší pre zatriktívnenie súťaže.

Napovedanie pri pracovných disciplinách je povolené.

V tímových disciplinách môže jazdecká dvojica štartovať neobmedzený počet 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 disciplinách neznamena 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 opakovaný štart.

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

Ústroj :

Vo všetkých disciplinách je záväzne predpísaný dobre padnúci, čistý westernový odev, k tomu patria aj westernový klobúk, westernové čižmy alebo westernové topánky a košeľ a 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 pripevniť.

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, vyvážovačky 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 nehumánna.

!!! 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 prideliť časomiera automaticky. Jazdec začína túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Akonáhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a jazdcovi sa zobrazí číslo teľaťa na displeji časomier. Úlohou jazdca je oddeliť určené teľa od stáda, zahnať ho a zavrieť do ohrádky na nedobytkárskej strane arény.

Pri zatvaraní prideleného teľaťa 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 časomier. 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 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 teľaťá, je jazdec v tomto kole diskvalifikovaný.

Vyhráva štartovná dvojica najväčším počtom platých pokusov. Pri rovnosti platných pokusov rozhoduje dosiahnutý súčet časov,najmenší.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

Kôň uhryzne alebo kopne teľa

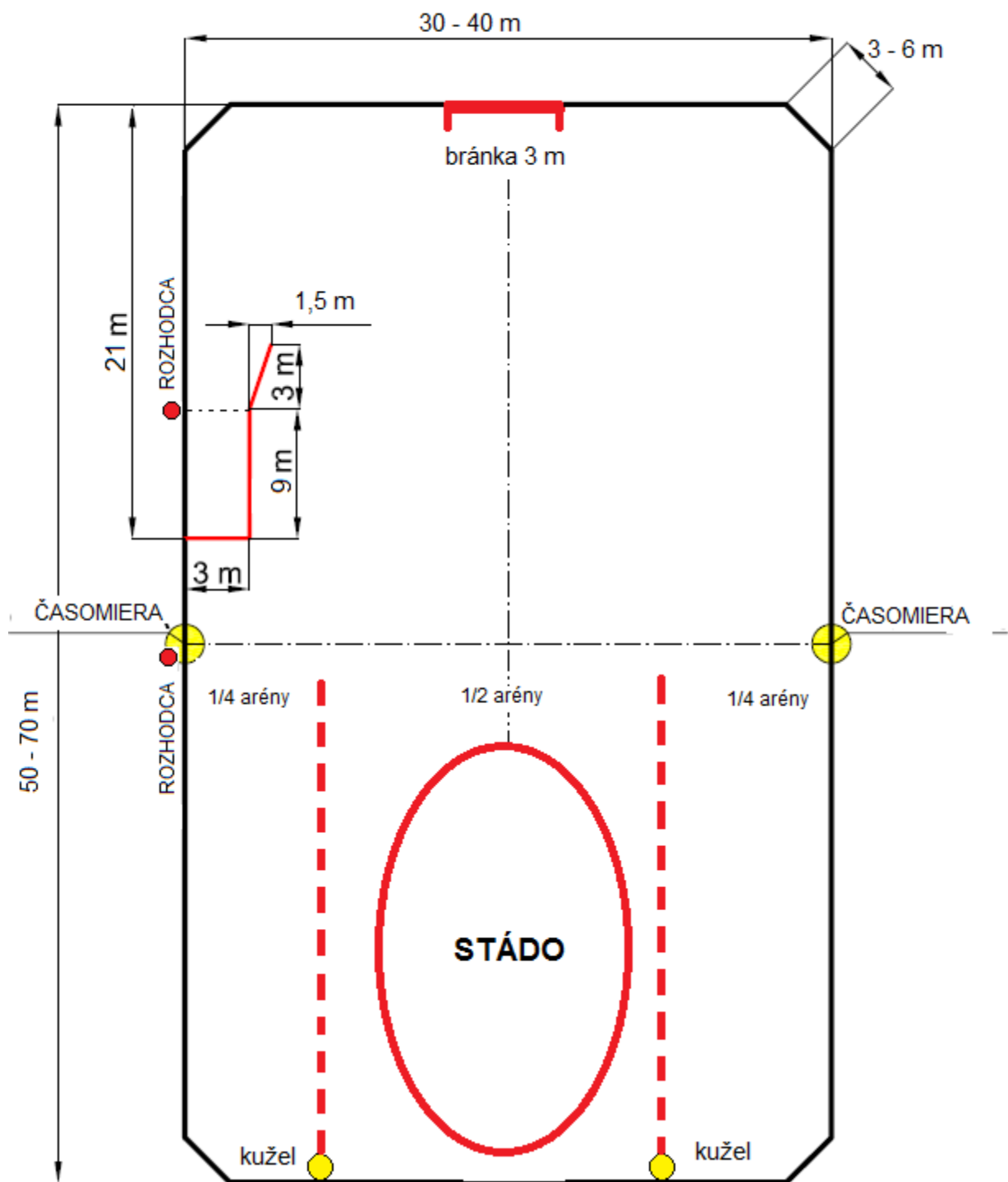
Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa

Pobádanie teľaťa nohou, oťažami 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. 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.

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 prideliť časomiera automaticky. Akonáhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu sa zobrazí číslo teľaťa na displeji časomiere. Úlohou tímu je oddeliť určené teľa od stáda, zahnať 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. 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. Pokiaľ na nedobytkársku stranu prebehne viac ako 2 teľaťá, je tím v tomto kole diskvalifikovaný. Vbehnutím iného než určeného teľaťa do prepravníku je tím diskvalifikovaný. Za priviazanie koňa alebo prehodenie oŕaží 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.

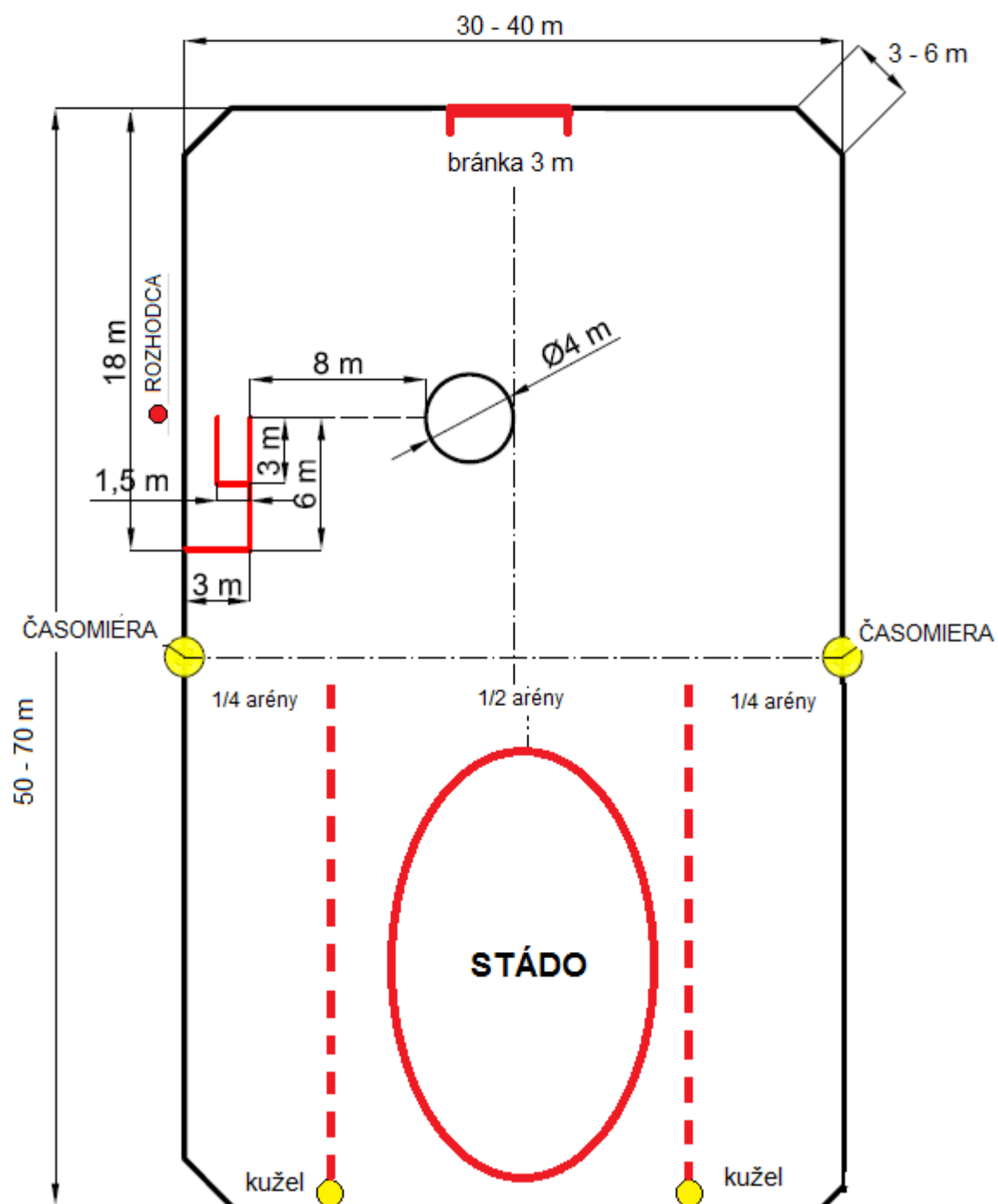
Vyhráva tím s najväčším počtom platných pokusov. Pri rovnosti platných pokusov rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- Hrubé navázanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
- Pobádanie teľaťa nohou, oŕažami 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. 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.

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 oddeľované 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 teľaťa na displeji časomieri. Čísla teliat prideľuje časomiera automaticky.

Tím má za úlohu postupne zo stáda oddeliť a prehnať 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 znovu vytriediť až bude na rade, inak nemôžu pokračovať ďalej. Pokiaľ prebehne teľa s vyššou hodnotou skôr ako je správne, musia jazdci vyhnať obe teľatá späť a potom môžu pokračovať ďalej v oddeľovaní. Pri úniku už oddeleného teľaťa 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.

Jazdci triedia teľatá až do ukončenia časového limitu. Čas nameraný pri poslednom teľati je čas, ktorý sa zapíše do výsledkovej listiny. Vyhráva tím s väčším počtom oddelených teliat. Pri rovnosti počtu teliat rozhoduje dosiahnutý čas. 30 sekúnd pred uplynutím časového limitu bude tím upozornený, že sa blíži koniec časového limitu pre túto úlohu.

Vyhráva tím s najväčším počtom zavretých teliat. Pri rovnosti počtu teliat rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší. Nerozhoduje počet platných pokusov

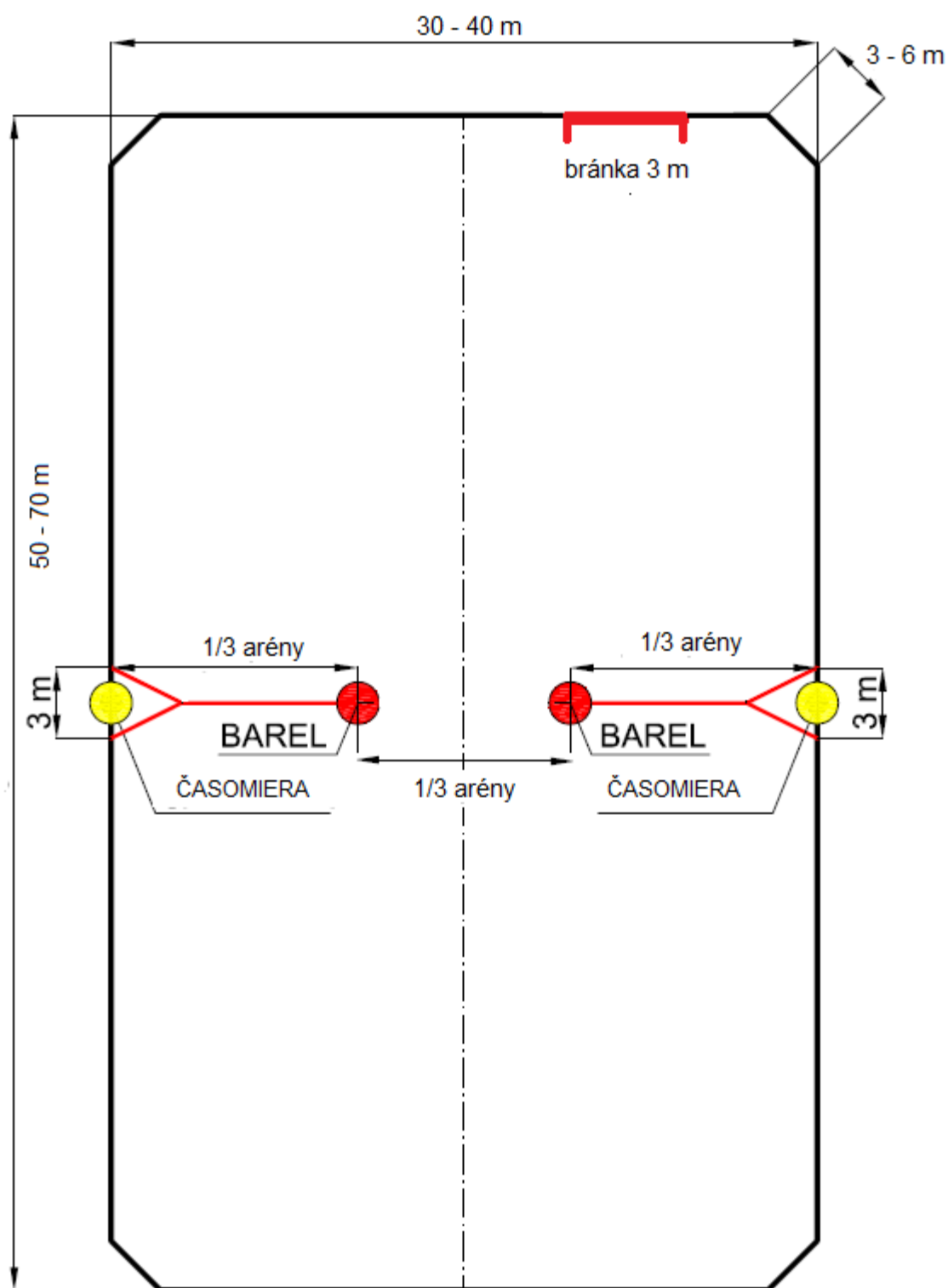
Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranách opustí arénu.

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

Akákoľvek tvrdosť voči teľatú – 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 steny arény je postavená ohrádka o minimálnych rozmeroch 6 x 9 m tak, aby bola 10 m od dlhšej strany arény a medzi otvorenou brámkou a kratšou stenou arény bola vzdialenosť 6 m. Pánty 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 nedobytkárskej strane arény. Úloha je splnená i v prípade, že tím oddelí len jedno alebo 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. **V momente zatvárania sa jazdci môžu nachádzať kdekoľvek v aréne.**

Vyhráva tím s najväčším počtom zavretých teliat. Pri rovnosti počtu teliat rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší. Nerozhoduje počet platných pokusov. Pokiaľ na nedobytkársku stranu prebehne iné ako teľa s pridelenou farbou obojku, 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 stranách opustí arénu

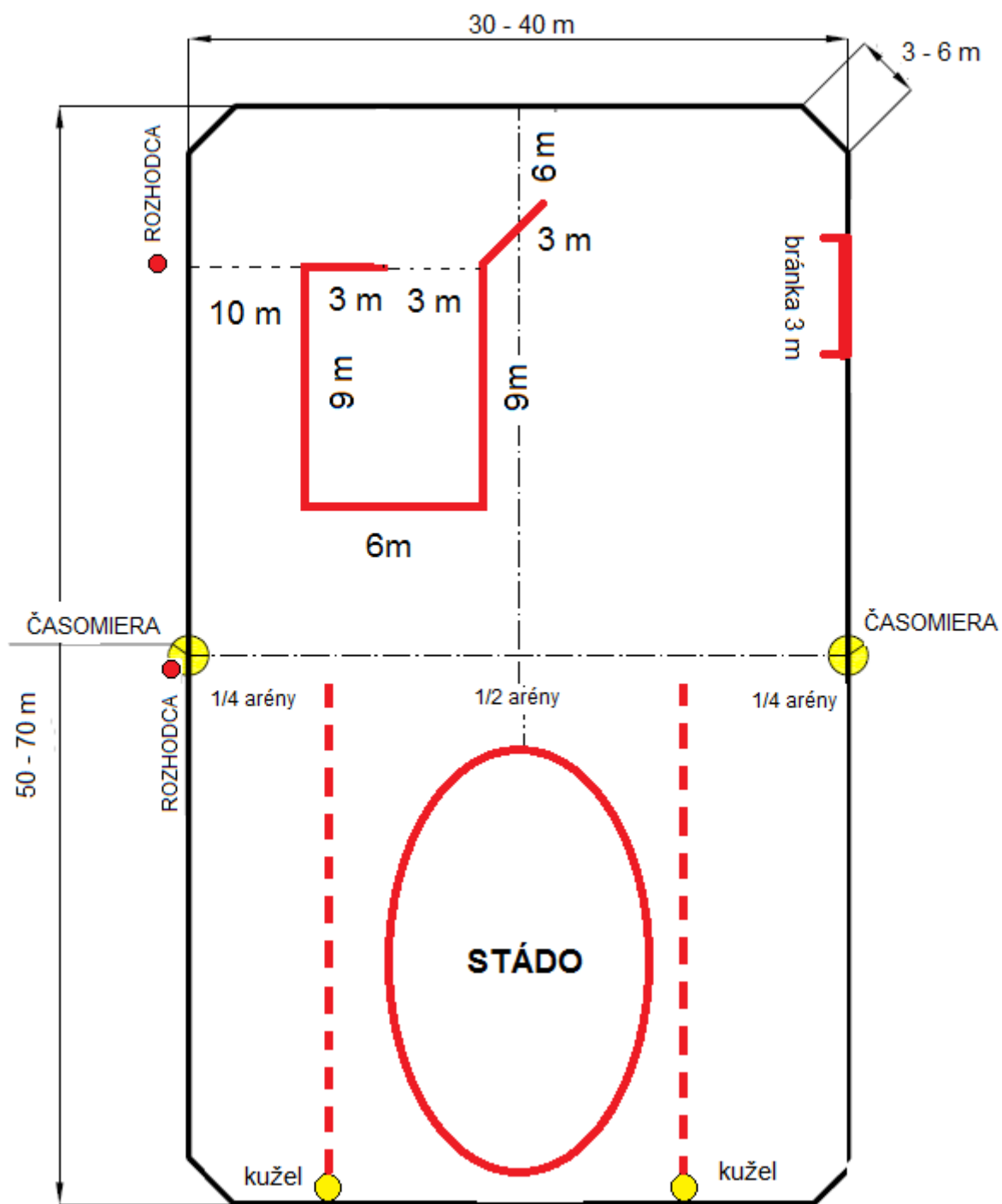
Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- 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

Akákoľvek 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.

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 nedobytčia. Odporúčaný 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 nedobytčej.

Akonáhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu sa zobrazí číslo teľaťa na displeji časomieri. Číslo teliat prideliť 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 nedobytčiu stranu arény. Ak dve prípadne viac teliat prechádza bránkou súčasne, rozhodujúcim pri posudzovaní situácie je vždy nos teľaťa, prípadne prvá časť tela teľaťa, ktorá pretne štartovaciu čiaru. Je úlohou rozhodcu zhodnotiť, či bolo poradie v akom sa teľatá zoradili správne. Teľa, ktoré neprejde celým objemom na nedobytčiu stranu, nemôže byť počítané. Tímu sa počíta do výsledného hodnotenia posledný nameraný čas teľaťa spolu s počtom teliat. Jazdci triedia teľatá až do ukončenia časového limitu. Čas nameraný pri poslednom teľati je čas, ktorý sa zapíše do výsledkovej listiny.

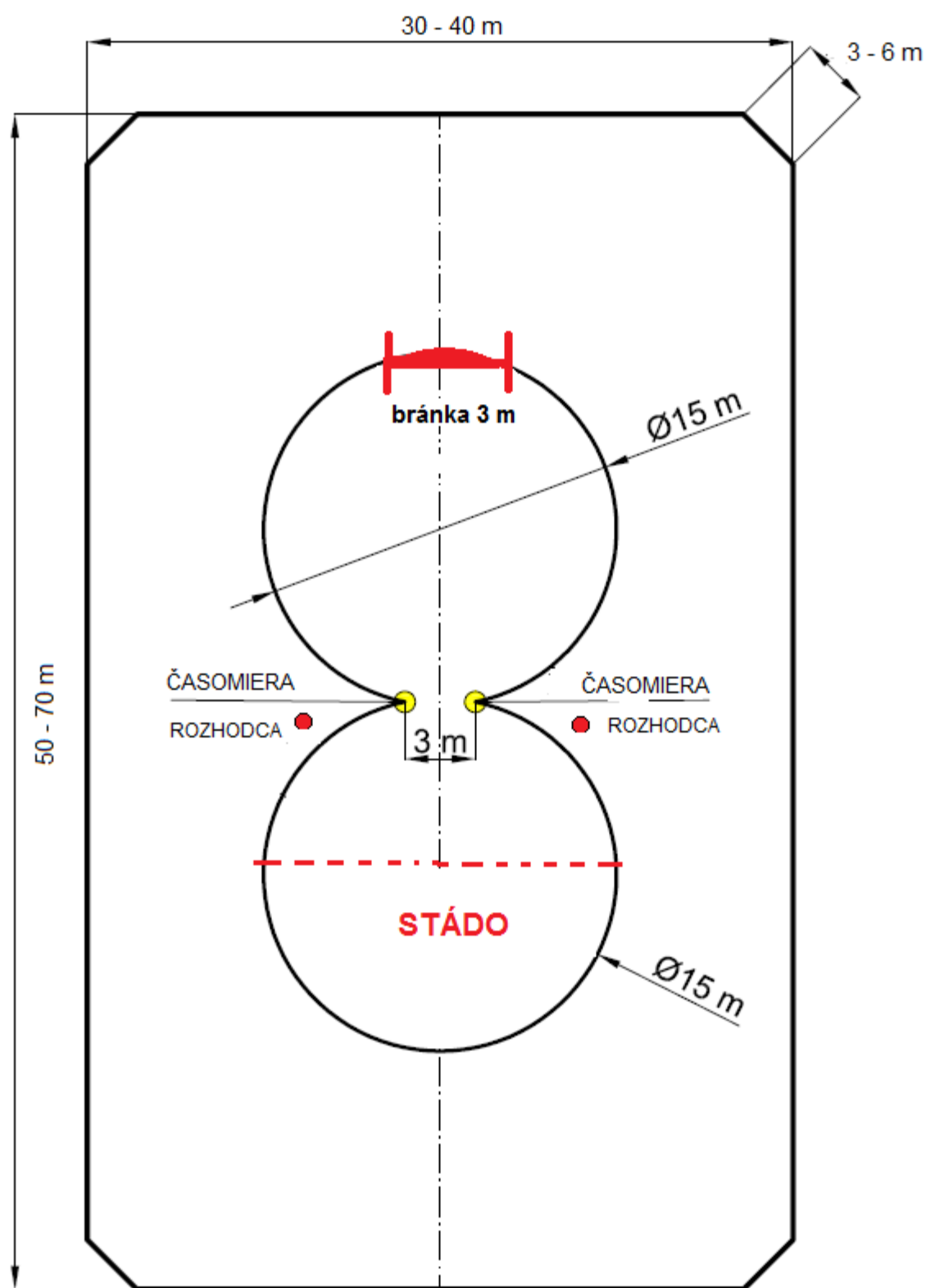
Vyhráva tím s najväčším počtom zavretých teliat. Pri rovnosti počtu teliat rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší. Nerozhoduje počet platných pokusov

Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranách opustí arénu

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 späť 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 späť 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 voľne 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.

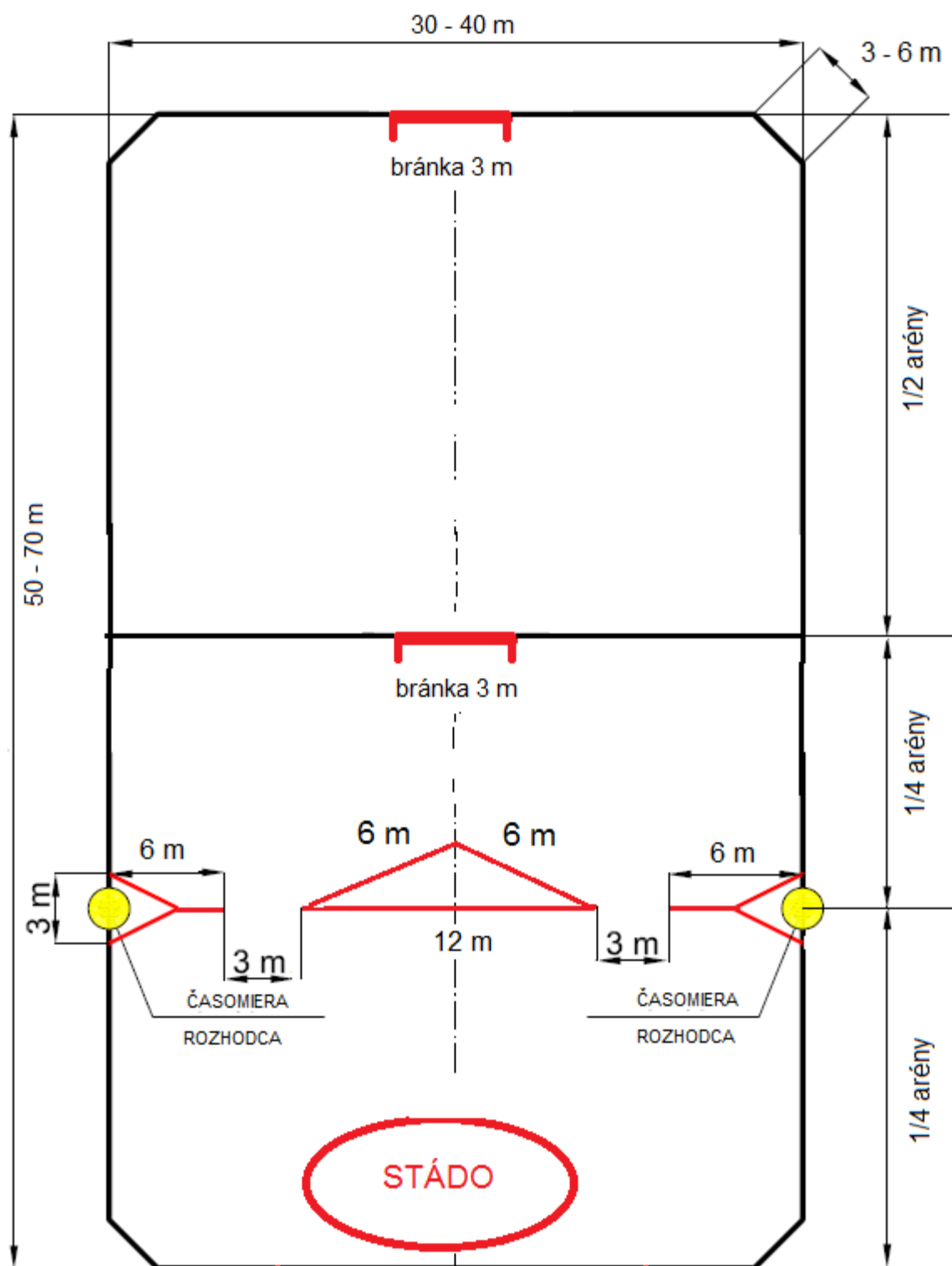
Akonáhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu sa zobrazí číslo teľaťa na displeji časomier. Číslo teliat prideluje časomiera automaticky. Jazdci triedia teľatá vzostupne. (príklad prvé je číslo 5, potom 6,7,8,9,0,1,2,3,4). Jazdci musia triediť teľatá striedavo raz cez jednu, nasledovné teľa cez druhú bránku. Je ľubovoľné, ktorou bránkou začnú triedenie. Čas je meraný pri každom teľati samostatne, vždy v momente, keď teľa prejde celým objemom na nedobytčiu stranu arény. Teľa, ktoré neprejde celým objemom na nedobytčiu stranu, nemôže byť počítané. Jazdci triedia teľatá až do ukončenia časového limitu. Čas nameraný pri poslednom teľati je čas, ktorý sa zapíše do výsledkovej listiny. **Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranách opustí arénu.**

Vyhráva tím s najväčším počtom zavretých teliat. Pri rovnosti počtu teliat rozhoduje dosiahnutý súčet časov,najmenší.Nerozhoduje počet platných pokusov

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 späť 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 späť 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 tromi brámkami 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 teľaťa 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 tyčkou. 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 tyčkou. Tretia bránka je umiestnená v polovici arény 1,2 metra od dlhej steny arény a je vyznačená kužeľom, prípadne tyčkou. Cieľová ohrádka je určená rozhodcom v závislosti od možností arény.

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

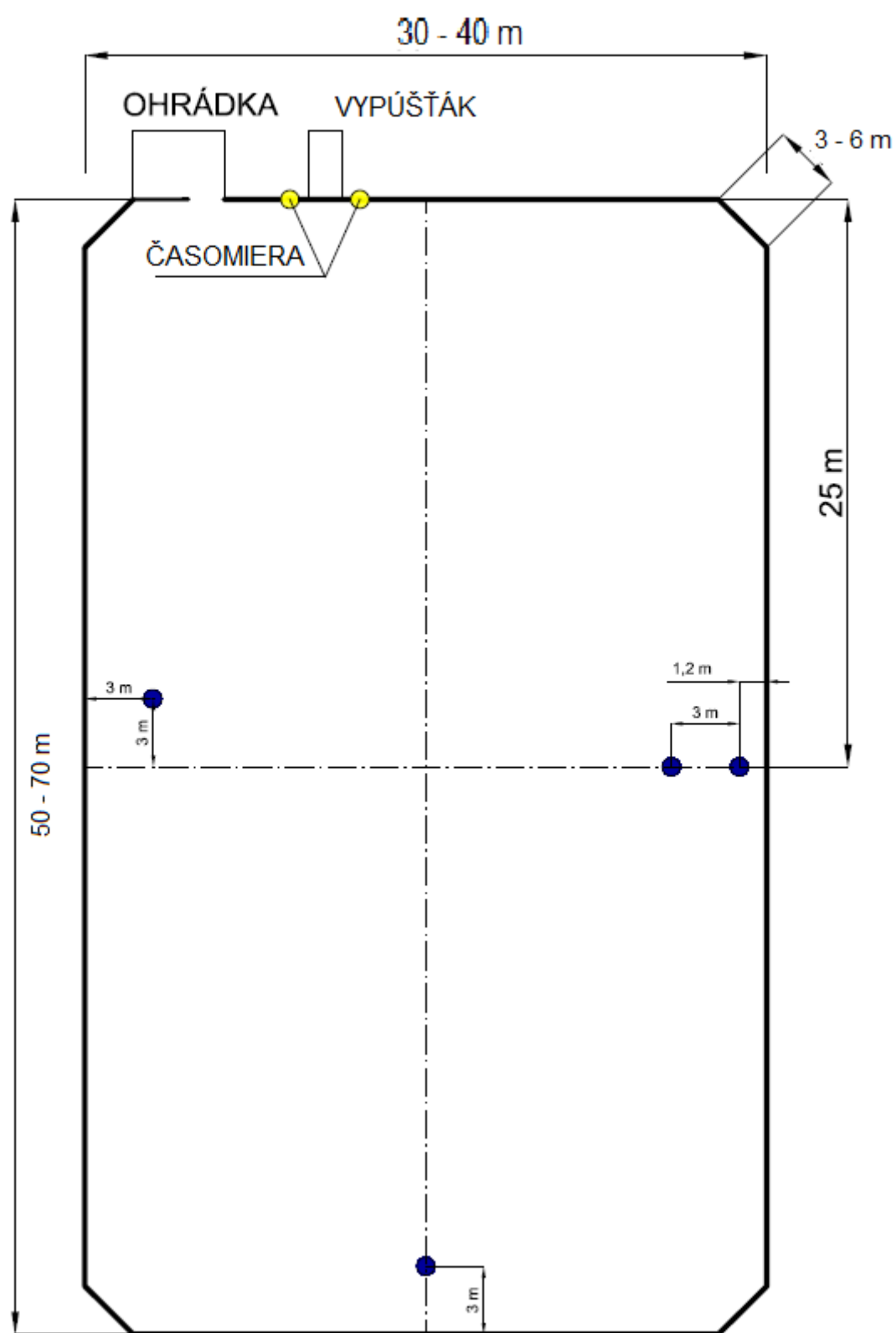
Čas sa zastaví, akonáhle teľa zabehne do cieľovej ohrádky celým svojím telom. Jazdec nemusí cieľovú ohrádku zatvárať.

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do 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

Akákoľvek 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.

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 nedobytčej strany arény (viď nákres). Štartová čiara sa nachádza v polovici arény (prípadne podľa uváženia rozhodcu). V momente keď je arény pripravená, rozhodcovia zdvihnú vlajky. Hlásateľ oznámi obom jazdcom číslo kusu dobytky, ktorý budú jazdci zaháňať do ohrádky. Čas sa začína merať v momente ako nos prvého koňa pretne štartovaciu čiaru. Pri zatváraní prideleného teľaťa 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 viesť k diskvalifikácii. Disciplína prebieha vylučovacím spôsobom. Jazdec s rýchlejšim 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.

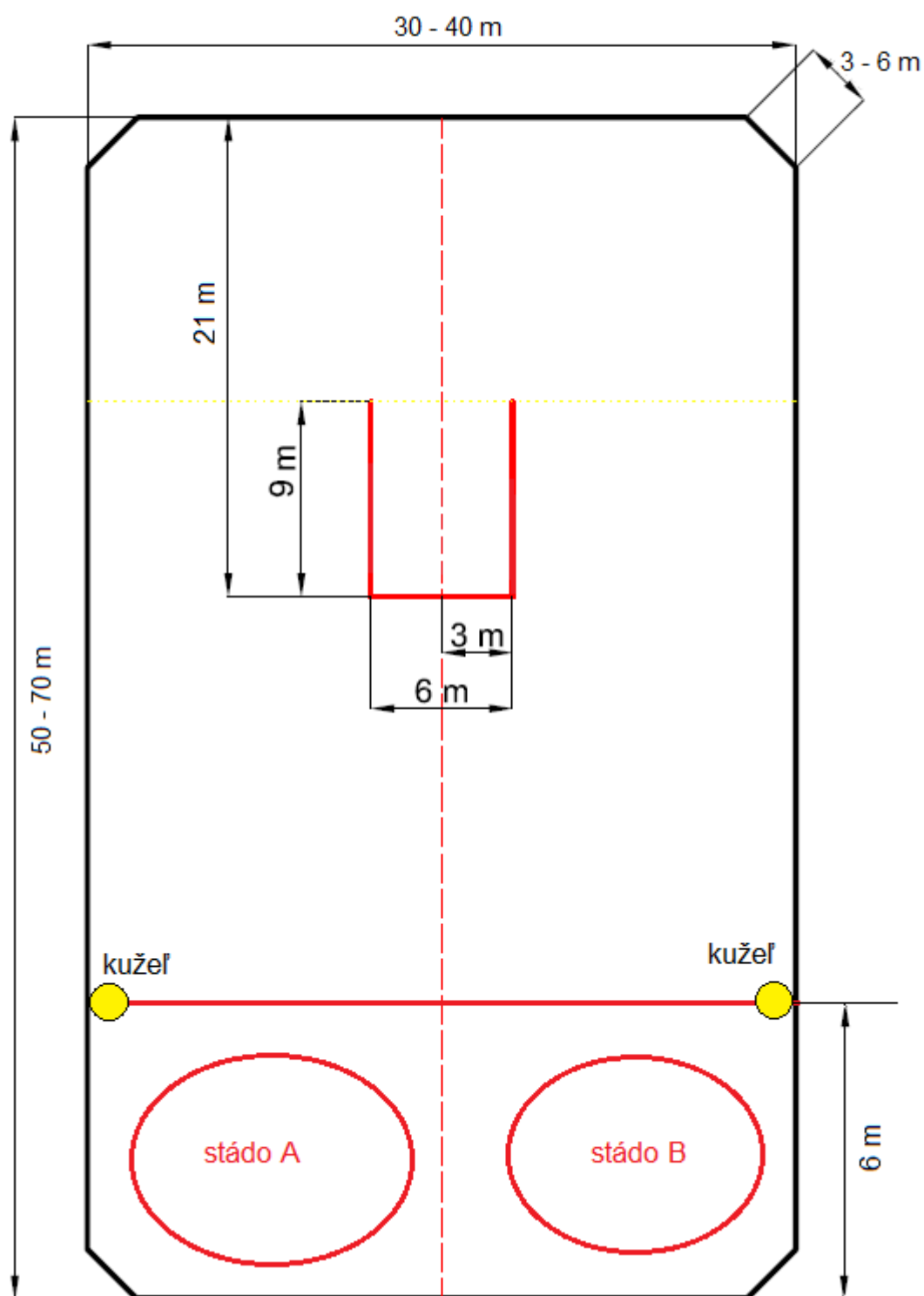
Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do 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

Akákoľvek 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.

.

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, prehnať ho za pomyslenú čiaru na nedobytkársku stranu, kde má dané teľa zalasovať. V okamihu, kedy jazdec 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 nos teľaťa pretne pomyslenú čiaru späť na dobytkársku stranu, je zakázané teľa chytať. Jazdec má neobmedzený počet hodov. Platným hodom sa rozumie chytenie teľaťa za akúkoľvek 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 ľubovoľný počet teliat. Disciplína je ukončená namotáním lasa na hrušku („dally“) a následnom uvoľnení (vycvaknutí) hony. V tomto prípade je zastavený čas. Pokiaľ 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.

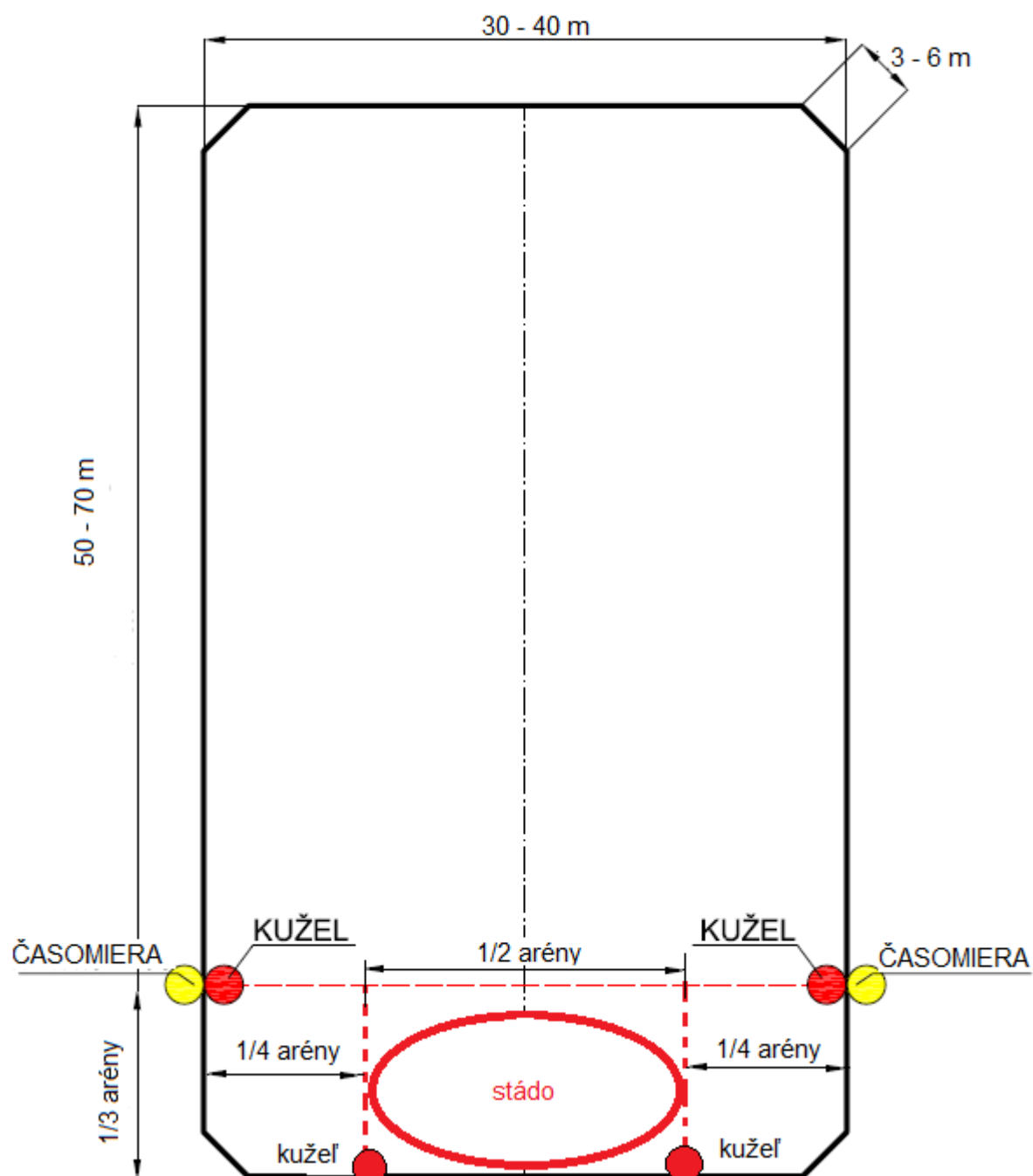
Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

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

Akákoľvek 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.

Vyhráva štartovná dvojica najväčším počtom platných pokusov. Pri rovnosti platných pokusov rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší.

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 pridelené tímom pred začiatkom disciplíny. Jeden z tímu (cutter) má za úlohu sám, bez pomoci druhého z tímu (roper) oddeliť pridelené teľa od stáda, prehnat ho za pomyslenú čiaru na nedobytkársku stranu, kde mu už môže pomôcť roper, ktorý má za úlohu dané teľa zalasovať. 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 prenutí 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 chytať. Pokiaľ roper nie je úspešný a nechytí pridelené teľa, môže sa o zalasovanie 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 akúkoľvek 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 rohov na posúdení rozhodcom. Pokiaľ na nedobytkársku stranu prebehnú viac ako 4 teľatá, je tím v tomto kole diskvalifikovaný. Disciplína je ukončená namotáním lasa na hrušku („dally“) a následnom uvoľnení (vycvaknutí) hony. Vtedy je zastavený čas. Pokiaľ 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.

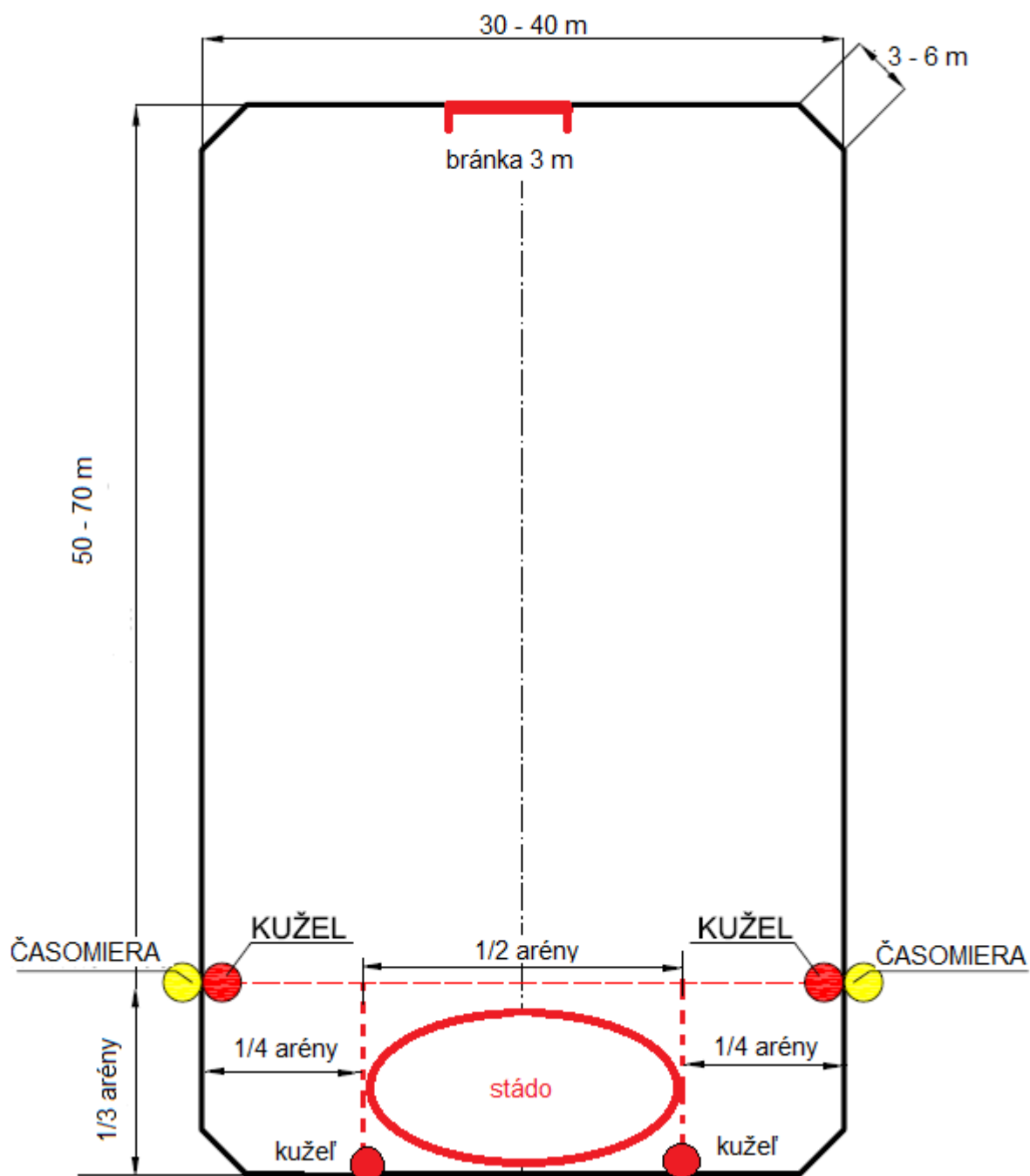
Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň 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

Akákoľvek 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.

Vyhráva tím s najväčším počtom platných pokusov. Pri rovnosti platných pokusov rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší.

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 cváľať. Po chytení jazdec pustí laso na zem a zosadne 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

Akákoľvek 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.

Vyhráva štartovná dvojica najväčším počtom platných pokusov. Pri rovnosti platných pokusov rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší.

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

2. KONTROLA ARÉNY - ArenaControl

Rozhodca má povinnosť kontrolovať oblasť vo vnútri arény.

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

Ak by nefunkčnosť snímača bariéry alebo časomier poškodila jazdu tímu, môže rozhodca tímu ponúknuť 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 z ostáda. Nové štarty budú udeľované rozhodcom na základe kritérií pre "možnosť súťažiť", ako je popísané nižšie v našich podmienkach pre umožnenie nového štartu. Vyradenie teľaťa automaticky nevedie k novému štartu.

6. CHYTENIE PRED ZÁKRUTOU - Cross Fire

Chytenie teľaťa nohárcom – heelerom pred odklonením zo smeru nie je povolený. Zvieratá musia byť v ťahu odklonené zo smeru vypustenia pred tým než nohár zalasuje.

7. ODEV - DressCode

Je vyžadované kovbojské oblečenie (nie je to podmienkou pri kvalifikáciách, iba na finále). Kovbojské oblečenie je definované ako košeľ a golierom, s gombíkmi po celej dĺžke prednej strany, s dlhými rukávami a kovbojské topánky alebo schválené šnurovacie kovbojské topánky s podpätkom. U žien nie je vyžadovaný na košely golier alebo dlhý rukáv, ale oblečenie musí byť primerané situácii.

8. SPADNUTÉ LASO - Dropped Rope

Spadnuté laso, ktoré musí byť znovu 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 AKÚKOL'VEK 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. PUBLIKÁCIA FOTOGRAFIÍ A VIDEOA - 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 koň 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 sama 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 teľaťom kvalifikoval. Toto pravidlo neplatí pre short round.

15. ODSŤÚPENIE - 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 nepokúšať 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 usporiadateľovi. Rozhodnutie rozhodcu nie je posledné, usporiadateľ 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 tel'a podržal a chytenie mohlo byť skontrolované, hlavár tak neurobí, tím dostane -no time.

18. NOVÉ TEĽA - Reruns

Udelenie ďalšieho tel'a bude udelené rozhodcom a bude ponúknuté požiadanie lasára. Ak rozhodca neumožní štart na rovnakom tel'ati a tím nadobudne pocit, že mu tak nebolo umožnené korektne súťažiť, tím by túto skutočnosť nemal riešiť s rozhodcom a rozhodcu o nové tel'a žiadať, ale mal by svoje pripomienky odovzdať usporiadateľovi. Nové tel'a sa vydávajú "nelasovateľného" tel'a. Nelasovateľné znamená tel'a, ktoré tímu neumožní súťažiť. Ak sa rozhodca dostane do situácie, kedy je umožnené súťažiť 50 na 50, výhoda ide k dobrej tímu.

Možnosť súťažiť bude na uvážení rozhodcu, ale určite to nebude tel'a, ktoré spomaľuje, uteká doľava, ťažké tel'atá, vybočí pri zatočení, klusá miesto cváľania a kvôli rade iných dôvodov, ktoré by lasári mohli považovať ako právo na nové tel'a. Možnosť súťažiť nebude posudzovaná, ak bude očividné, že problém je spôsobený súťažiacim (kôň hlavara nebeží a neťahá tel'a - nohár je pred tel'atom a tým spôsobuje, že musí byť ťahaný atď.). Možnosť súťažiť môže zahŕňať tel'a, ktoré nemôže tím dobehnúť, hoci vyštartovali správne. Výber tel'atá zo stáda je otázkou náhody a patrí k tomuto športu. Nové tel'atá pri short round (vo finále) by mali byť veľmi vzácne.

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

19. PRAVIDLO KLOBÚKA - Resistol Hat Rule

Lasári musia na WSTR, PRCZA, SAWRR kvalifikáciách a finále nosiť kovbojský klobúk alebo môžu štartovať bez klobúku. Šiltovky nie sú povolené. Usporiadatelia 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 môžu štartovať bez klobúka aj pri finále v Las Vegas a Heartlandskom finále. Pri kvalifikáciách je ženám povolené nosiť štýlové alebo súťažiacie šiltovky, nesmú nosiť firemné šiltovky.

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

WSTR, PRCZA, SAWRR si vyhradzuje právo nazmenú kvalifikácie aj medzi kvalifikovanými tímami, ak je presvedčená, že by bola ohrozená integrita súťaže. Vyhradzuje si právo odmietnuť službu

alebo vylúčiť akýkoľvek tím pre nevhodné správanie, nezhody s usporiadateľom, dohady 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 zalasujú 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 pre mužov je 60 rokov. Asociácia si vyhradzuje právo odmietnuť možnosť lasa napevno 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 pokiaľ hlavári stoja čelom proti teľat'u - keď je teľa zalasované a zabezpečené medzi oboma lasármi, oba kone sú hlavami k teľat'u 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. Rozhodca môže tím vylúčiť aj po odmávnutí času, ak zistí nelegálne chytenie hlavy alebo nôh, teľa nebolo zabezpečené alebo z akéhokoľvek 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 súťažiach povolené, viacmenej 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, pokiaľ v predstihu nebude oznámené inak.

VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ TEAM ROPINGU

(USTRC, WSTR, PRCzA,SAWRR)

Každý tím má iba dve možnosti úchytu, ktorý môže použiť. Zalasovanie teľaťa bez toho, aby bola slučka hodená, bude považované za nesplnenie úlohy. Lasár musí urobiť dally, aby zastavil teľa. Ak je teľa zalasované za jeden roh, lasár nesmie akokoľvek ručne 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 horda chytí jeden roh a slučka druhý, je to nedovolené chytenie. Ak slučka kríži samú seba (osmička), je to nedovolené chytenie. U nohára je legálne akokoľvek chytenie, aj keď slučka zostane za bedrami zvierat a a prejde na telo cez obe zadné nohy.

Akokoľvek nejasné chytenie bude posudzovať rozhodca. Ak rozhodca hlavárovi povie, aby podržal teľa, aby mohol chytenie skontrolovať, a hlavár tak 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 zapisovateľovi potvrdený potom, čo si rozhodca skontroluje, že tím chytil legálnym štýlom a teľa bolo zaistené.

Nohár nad 60 rokov a ženynohár môžu mať laso nahruškenapevno. 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 pripevnenie 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 teľaťa a smer teľaťa musí byť zmenený pred tým, než môže nohár legálne hodiť svoj hod. Tzn. že nohár môže lasovať teľa v zákrute, ale nie skôr. Akokoľvek 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 vyklíznupredtým, než tím požiadaočas, bude to považované za platnú úlohu. Rozhodca nebude poskytovať žiadny čas navyše, aby predná noha alebo nohy

mohli zo slučky vyklíznúť.

Akhlavárzasujeakúkoľveknohu(ajakbyjuteľavyvlieklo),tímdostávanotime.Spadnuté laso, ktoré by muselo byť znova zašúľané, je považované za hodené.

Aktímpožiadavovypustenieťaťapredtým, nežmajúprázdnuarénuateľaaleboinýteamim tak zasiahnedoichúlohy,nebudesatopovažovaťzaprerušenieuľohyatímdostanenovýštart.

Lasárimusia mať kovbojský klobúk alebo môžu štartovať bez klobúka. Šiltovky nie sú povolené, rovnako tak priväzovanie alebo akékoľvek pripevňovanie klobúka. Je vyžadované kovbojské oblečenie, čo zahŕňa košeľu s golierom, s gombíkmi po celej dĺžke prednej strany košele s krátkym alebo dlhým rukávom (košele bez rukáv 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 pravidiel obliekania povedie k hodnoteniu no time.

VÁŽNE PORUŠENIA PRAVIDIEL

Diskvalifikácia bude nasledovať po tom, čo bude lasár požívať alkohol alebo omamné drogy na aréne alebo bude na aréne pod vplyvom alkoholu alebo omamných drog. Taktiež hádanie alebo prania sa na aréne.

Nevhodné zaobchádzanie s dobytkom. Akékoľvek pokusy o ovplyvňovanie alebo podplácanie členov usporiadateľskej organizácie, rozprávanie s rozhodcom vo chvíli, kedy sú ťažbeží. Akékoľvek nevhodné správanie voči oficiálnym účinkujúcim, členom asociácie či divákovi. Ak po vyzvaní nebude tím pripravený na štart, alebo ak bude kôň niektorého z jazdcov vysoko nekontrolovateľný 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 nepodariť 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 nepožiadavovypustenieťaťa, 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 teľati, tím nemá nárok na vrátenie štartovného.

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

Bariéra by mala byť vo výške 80 - 90 cm (32 až 36 palcov), meraná uprostred štartovacieho boxu. Jej dĺžka je prispôbená podmienkam arény. Predčasné prejdienie bariéry znamená penaltu 5 sekúnd. Ak je použitá lanová bariéra, bude počítaná 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.

Ak sa pri prvom pokuse neotvorí brána vypúšťacieho zariadenia, musia otvárač brány ukončiť zastaviť a počkať na ďalší pokyn hlavara. Čokoľvek sa stane pred jeho kývnutím, nebude brané na zreteľ (kôň nemôže porušiť bariéru pred tým, než si lasár vyžiada teľa). Ak je teľa vypustené nechtiac alebo prerazí 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 nebol 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 teľaťa.

Telatá pro TeamRoping

Minimálna váha teľaťa by mala byť 160 kg (350 libier), maximálna potom 230 kg (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 pripustené k lasovaniu. Ak sa niektoré teľa zraní alebo ochoreje počas súťaže, okamžite bude vyradené zo súťaže. Takéto zvieratá budú ustajnené izolovane a pohodlne, aby sa minimalizoval ich stres.

Počas súťaže sa vyžaduje humánne zaobchádzanie s dobytkom. Akýkoľvek lasár, ktorý zviera zneužíva akýmkoľvek nadbytočným spôsobom počas alebo mimo súťaže, bude vylúčený zo súťaže. Rozhodca by toto mal ihneď oznámiť administrátorovi a ten by mal okamžite vyhlásiť diskvalifikáciu lasárovi z dôvodu hrubosti voči dobytku.

Všetky telatá musia mať ochranu rohov, ktorá chráni základňu rohov a uši. So žiadnym zvieraťom sa nesmie zaobchádzať nehumánne a nesmie byť ani nadmerne popoháňané. Štandardné elektrické biče musia byť používané v čo najmenšej miere. Bičom teľam môže byť poháňané len v oblasti bokov a ramien. Akýkoľvek 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 akúkoľvek chvíľu zastaviť, ak si všimne zraneného zvieraťa. Toto zviera bude vyradené a tím má nárok na nový štart.

13) RANCH DOCTORING

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

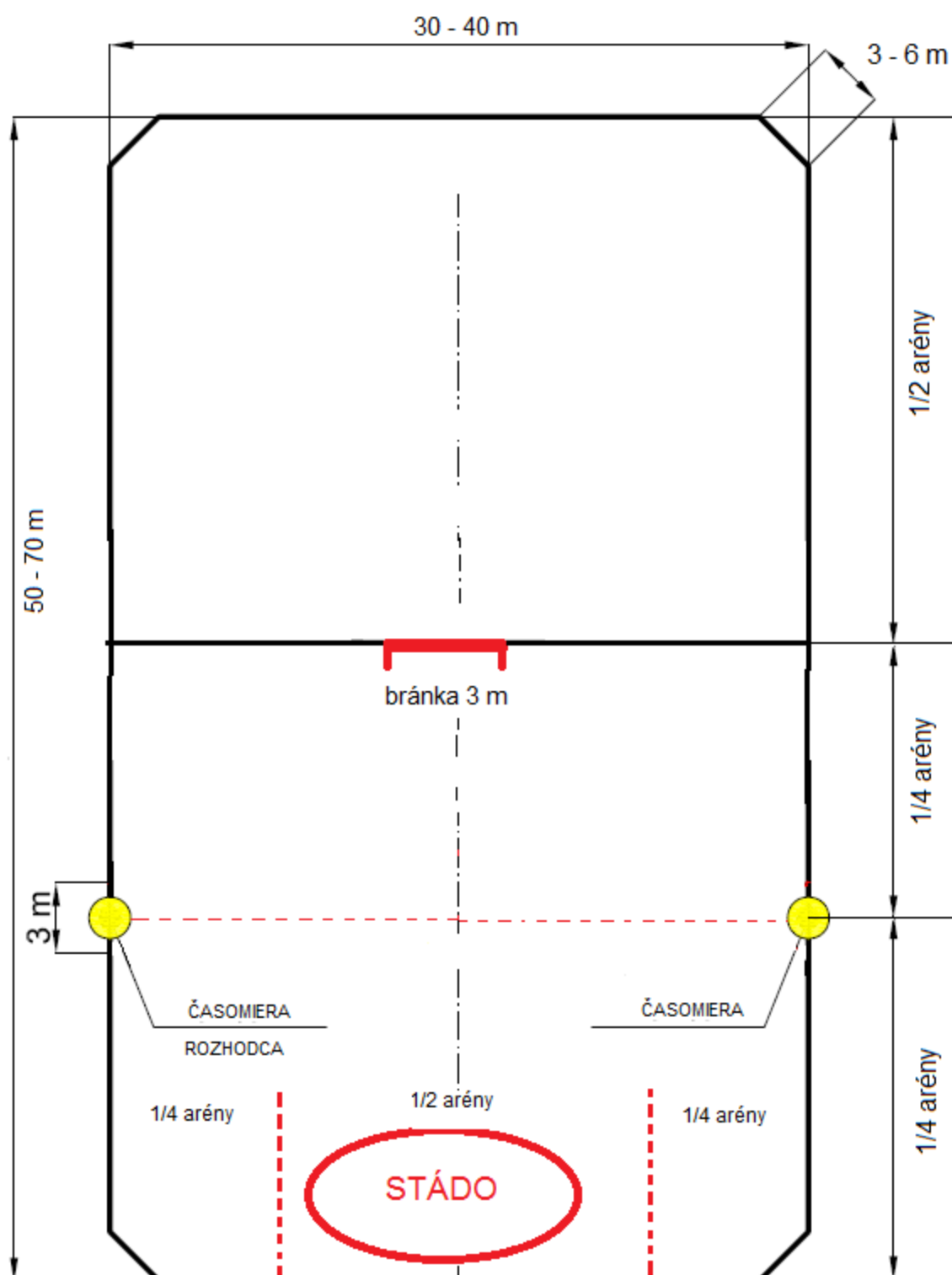
Pri tejto úlohe a používa pevná honda. Ranch Doctoring je tímová disciplína. Tím pozostáva z troch jazdcov. Odporúčaný rozmer arény je 30x30 metrov, z dôvodu kľudnej práce s dobytkom. Aréna je rozdelená pomyslenou čiarou na dve časti – dobytčiu a nedobytčiu. Stádo teliat je označené farbami, vždy po 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 oznámená farba teliat. Farby teliat sú pridelované tímom pred začiatkom disciplíny. Jeden z tímu má za úlohu zalasovať hlavu. Druhý jazdec následne chytá zadné nohy. V okamihu, keď jazdec hádže laso, musí byť teľa v pohybe, v ľubovoľnom chode. Pokiaľ jazdec nezalasuje teľa, môže sa o to pokúsiť viac krát. Platným pokusom sa rozumie chytenie teľaťa za hlavu a nohy (povolená aj jedna noha) a zvalenie teľaťa na bok. Následne je potrebné zviazať predné nohy spolu a zadné nohy spolu. Po ukončení práce s teľaťom jazdec zdvihne ruku, čím požiada o zastavenie času. Teľa sa musí po ukončení disciplíny postaviť a vyslobodiť z oboch lás. Teľa pri lasovaní a ťahaní nesmie spadnúť a byť ťahané o viac ako dĺžku tela teľaťa. Jazdci pri vstupe do arény môže mať jedno laso v ruke a druhé pripevnené 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 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

Akákoľvek 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.

RANCH DOCTORING



14) CALF BRANDING

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

Aréna je rozdelená na dve časti – dobytčiu a nedobytčiu. 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 nedobytčej.

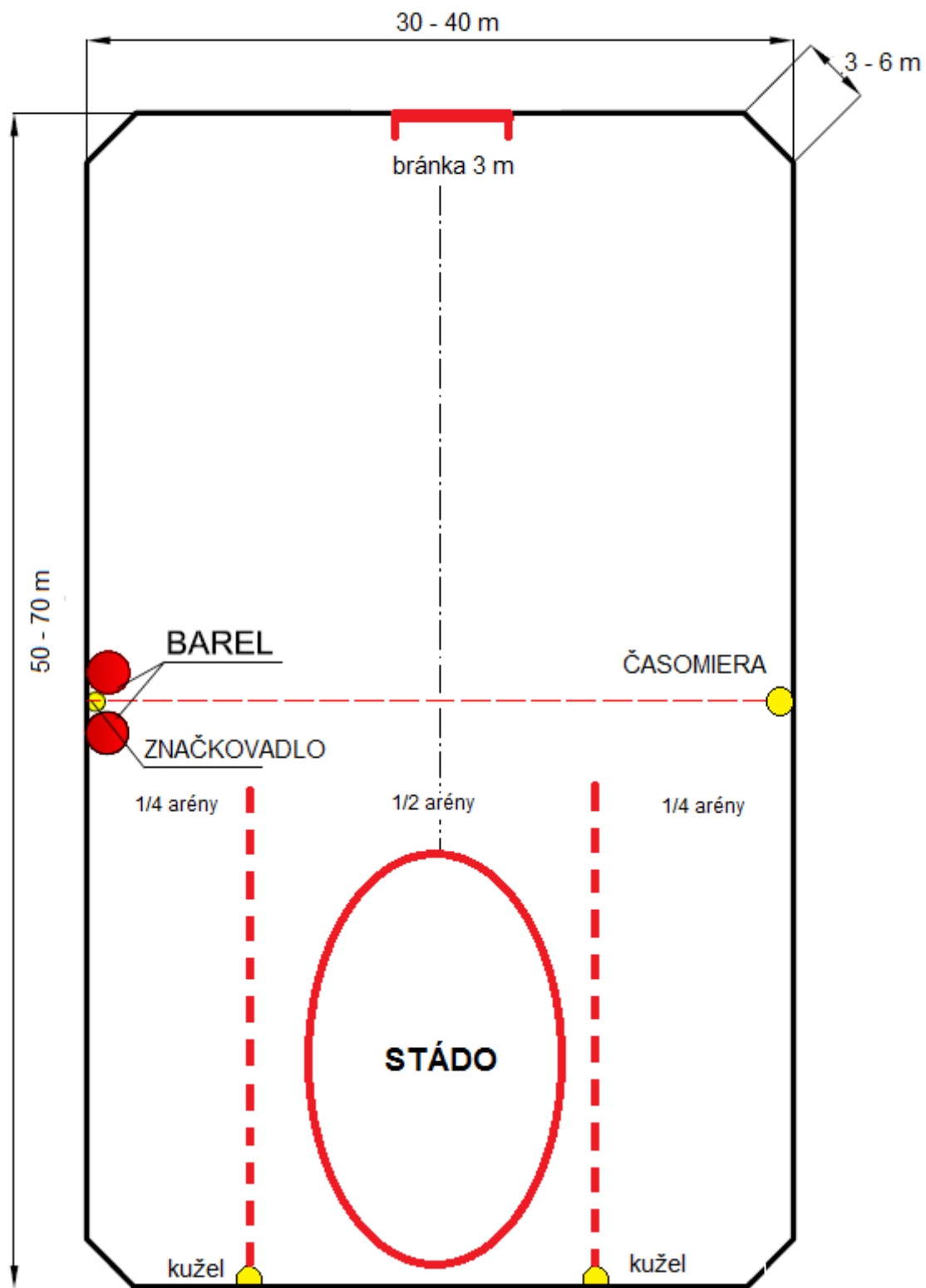
V momente keď jeden z členov tímu pretne štartovaciu čiaru, rozhodca dá pokyn na meranie času a tímu bude oznámená farba obojkov teliat. Farby obojkov sú vylosované a pridelené tímom pred začiatkom disciplíny. Tím má za úlohu oddeliť zo stáda jedno teľa, ktoré je označené pridelenou farbou obojku, chytiť 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 lasárov laso okamžite pustiť. Chytené teľa musí tím dostať na nedobytčiu stranu, kde ho zvalí na bok. Vo chvíli, kedy teľa leží na zemi, musí byť teľaťu zložené laso, 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 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

Akákoľvek 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.

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 oddelí pridelené teľa od stáda, kde ho udrží, aby tak predviedol svoju schopnosť pracovať s teľaťom a na záver ho zaženie medzi kužele 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 oddeľovacej čiare sú umiestnené dva kužele (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 rozdeľovaciu čiaru, je jazdcovi oznámené číslo teľaťa, ktoré ma oddeliť. Číslo 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 predviesť oddelenie prideleného teľaťa. Keď kôň s jazdcom oddelí pridelené teľa od stáda, tak by mal byť kôň schopný predviesť 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 kužele do ohrádky na nedobytkárskej strane. Pokiaľ 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. Pokiaľ 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 oboma 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 | ☐ očividné pobádanie a riadenie koňa (A1.) <ul style="list-style-type: none">• strata kontroly nad teľaťom (B1.) |
| 3 body | ☐ rozohnanie stáda (R3.) <ul style="list-style-type: none">• nezrealizovanie hlbokého vypichnutia (H3.)• druhá ruka na oťažiaciach pri pákovom zubadle (D3)• pobádanie pred podbrušníkom (P3.) |
| 5 bodov | <ul style="list-style-type: none">• útek teľaťa do stáda (U5.)• opustenie práce koňom (O5.) kôň sa otočí chvostom k pridelenému teľaťu• teľa prebehne medzi kuželom a hradením(K5)• pokiaľ tela prebehne medzi kuželom a ohradou na nedobyťciu stranou jazdec ukončí úlohu (T5) |

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

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

(vzťahuje sa na sutažiacoho a aj na pomocníkov)

- Kôň pohryzne alebo kopne teľa
- Hrubé navázanie 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.

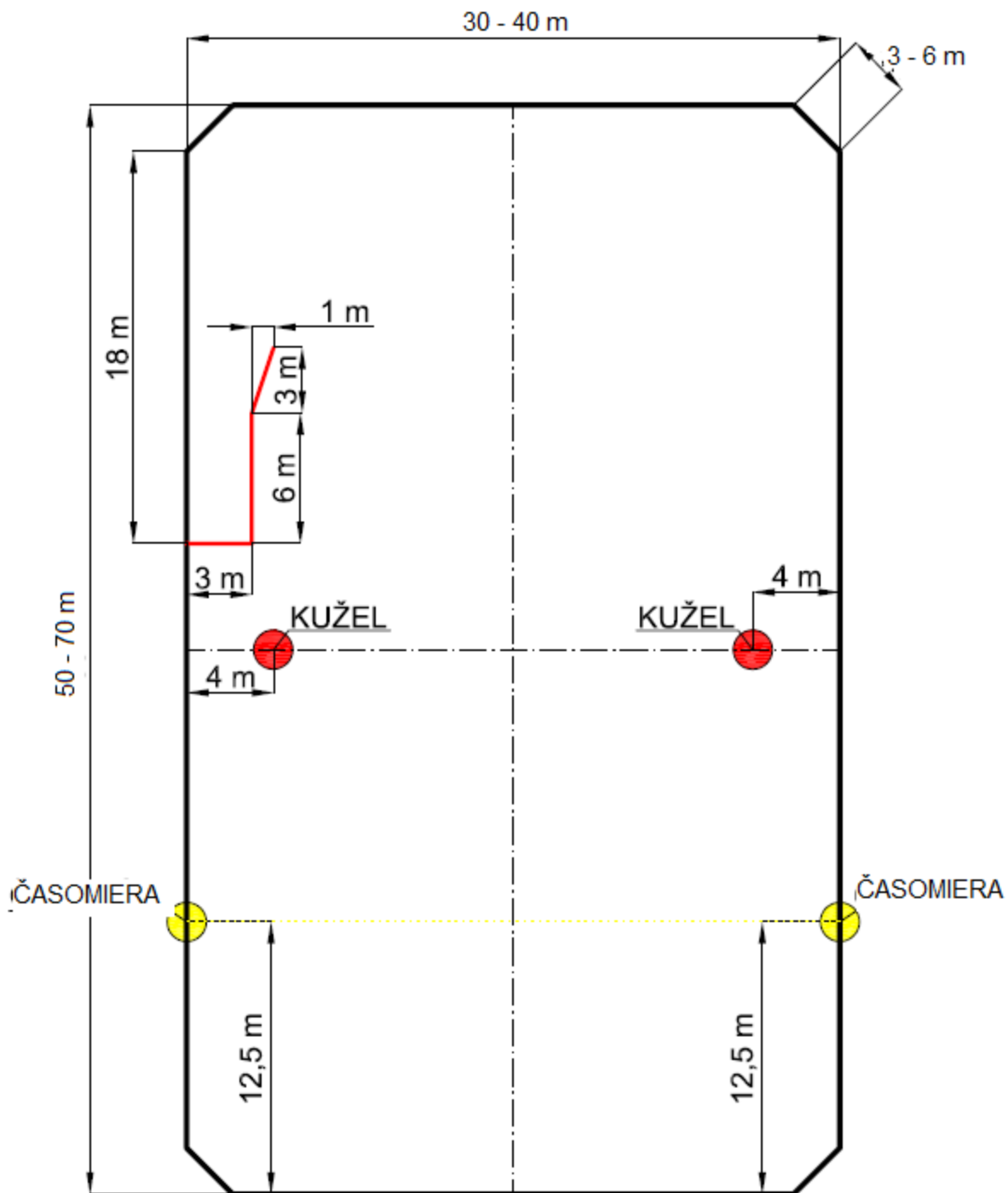
Nežiaduce zásahy pomocníkov (vždy záleží na konkrétnom prípade a posúdenie rozhodcu, jedná sa iba o ilustračné príklady):

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

Žiaduce zásahy pomocníkov:

- Udržiavanie stáda vo vymedzenom priestore a pohromade pri oddeľovaní teľaťa súťažiacim.
- Ak teľa uniklo na nedobytčí stranu, smie teľa prehnať 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.

Keď je bulldogger pripravený vo štartovacom boxe, kývnutím hlavy dá pokyn k vypusteniu teľaťa. Akonáhle teľa opustí vypúšťacie zariadenie, rozhodca dáva pokyn na meranie času. V tom okamihu môžu bulldogger aj hazery pretnúť pomyselnú čiaru štartovacích boxov a bulldoggers a varénesnažia chytiť 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).

Bulldoggers a musí dostať na úroveň teľaťa, tesne k jeho pravému alebo ľavému boku. Hazery udržuje smer pohybu teľaťa 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, nesmie na neho nasadnúť. Pritom z koňa zosadá. V okamihu, kedy bulldogger zosadá, teľa musí cválať. Teľa zastaví a zvalí na 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 teľaťa.

Ak bulldogger pri prvom pokuse o chytenie teľaťa neuspel a stratil s teľaťom priamy kontakt, nesmie pokračovať v chytaní pešo. Môže však znovu nasadnúť na koňa a pokus zopakovať, pokiaľ mu to dovoľí 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 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

Akákoľvek 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.

Black Jack

Časový limit na ukončenie úlohy je 60 sekúnd.

Black Jack je tímová disciplína. Aréna je rozdelená na dve časti. Jedna časť je dobytkárska(dobytčia) a druhá časť je nedobytkárska (nedobytčia).

Na dobytkárskej strane je zhromaždené stádo 24 teliat. Teľatá sú označené farebnými obojkami číslami 2x 0-9 a 4 teľatá označené obojkami s písmenom X (bez obojku). Na nedobytkárskej strane na kratšej stene arény je postavená ohrádka v tvare písmena T. Bránky musia byť min 3m široké. Oba tímy sú zložené z dvoch jazdcov, ktorí začínajú túto disciplínu na strane nedobytkárskej.

Akonáhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera. Tímy majú za úlohu postupne oddeliť zo stáda teľatá, ktorých súčet obojkov sa rovná 21. Po dosiahnutí stanoveného súčtu 21 dá rozhodca pokyn na zastavenie času - pomocou tlačidla časomiere. Víťazi tím, ktorému sa podarí úlohu splniť skôr. Súťaž prebieha formou vyradovania. V prípade že súčet teliat v ohrádke prekročí súčet 21, tím je hodnotený Diskvalifikáciou - No Time. V prípade, že sa ani jednému z tímov nepodarí oddeliť súčet 21 do uplynutia časového limitu, víťazí tím s vyšším dosiahnutým súčtom. V prípade, že sa ani jednému tímu nepodarí dosiahnuť súčet 21 v stanovenom limite a súčet teliat v ohrádke po uplynutí limitu je rovnaký u oboch tímov rozhoduje nižší počet teliat. V prípade absolútnej zhody súčtu i počtu teliat - nasleduje opakovaná jazda.

Teľa s označením 0 znamená nulovú hodnotu v súčte- môže sa nachádzať v ohrade s vytriedenými teľatami, avšak do súčtu sa nezapočítava.

Ak vjde do ohrádky teľa s označením X, znamená to diskvalifikáciu – No Time.

Ak jazdec vojde do ohrádky s celým koňom, nesmie ohroziť teľa umiestnené vo vnútri.

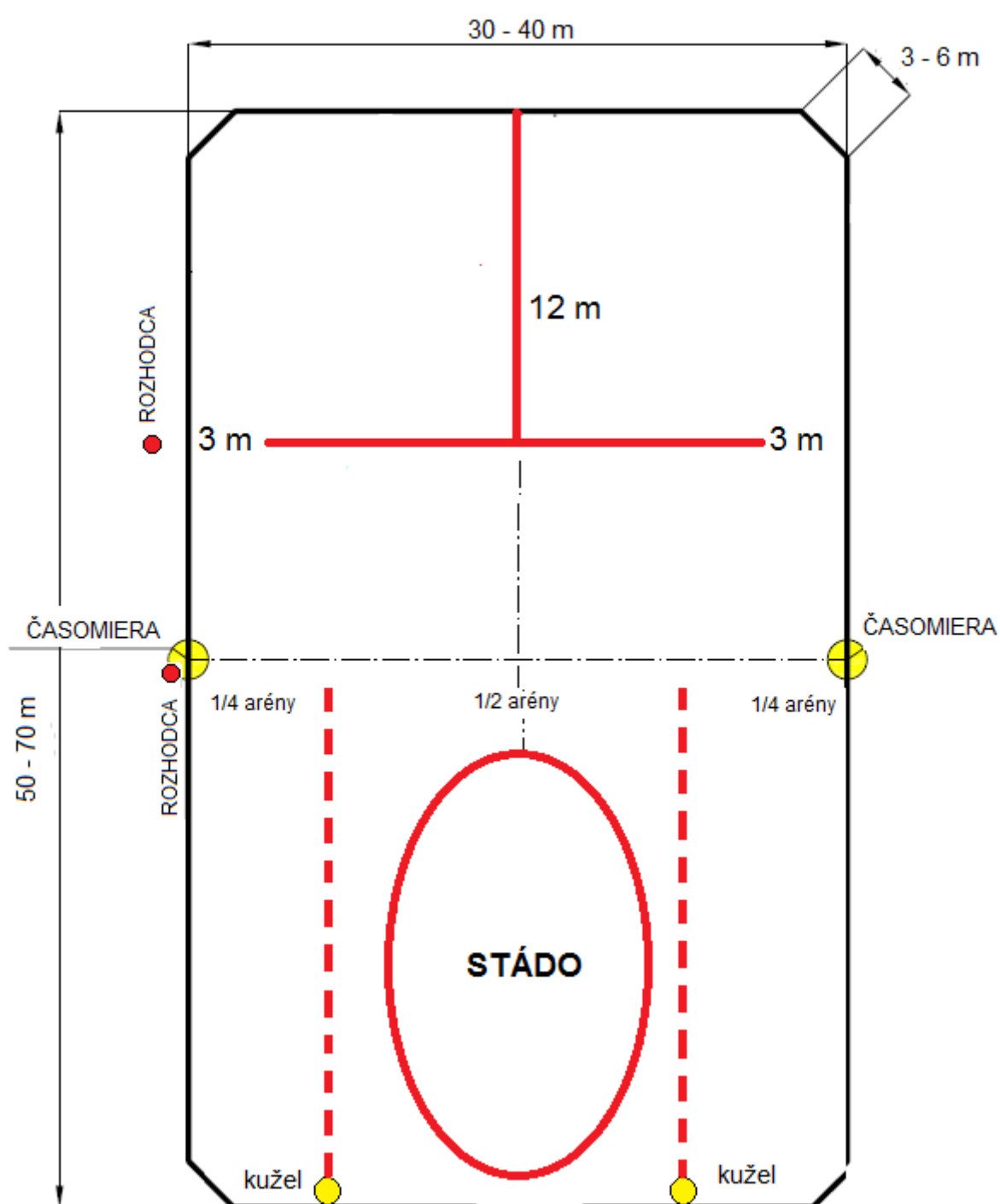
Takéto ohrozenie môže na základe posúdenia rozhodcu viesť k diskvalifikácii.

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

Akákoľvek tvrdosť voči teľatú – 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.

Black Jack



Speed Roping

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

Pri tejto disciplíne sa používa vypínacia honda. 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 na strane nedobytkárskej. Čísla teliat sú losované a pridelené jazdcom pred začiatkom disciplíny. Úlohou jazdcov je v čo najkratšom čase zalasovať pridelené teľa. Štartová čiara sa nachádza 6 m od krátkej steny arény na dobytčej strane (prípadne podľa uváženia rozhodcu). V momente keď je arény pripravená, rozhodcovia zdvihnú vlajky. Hlásateľ oznámi obom jazdcom číslo kusu dobytky, ktorý budú jazdci lasovať. Čas sa začína merať v momente ako nos prvého koňa pretne štartovaciu čiaru. V okamihu, kedy jazdec hádže laso, musí byť teľa v pohybe, v ľubovoľnom chode. Platným hodom sa rozumie chytenie teľaťa za akúkoľvek 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. Disciplína je ukončená namotaním lasa na hrušku („dally“) a následnom uvoľnení (vycvaknutí) hony. V tomto prípade je zastavený čas. Pokiaľ 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. Po korektnom zalasovaní jedného z jazdcov dá rozhodca pokyn na zastavenie času. Disciplína prebieha vylučovacím spôsobom. Jazdec s rýchlejšim 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 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

Akákoľvek tvrdosť voči teľatú – 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.

Speed Roping

