

REGOLAMENTO I.R.R.A. ANNO 2016.

IL RISPETTO DEGLI ANIMALI, SIANO ESSI CAVALLI, VITELLI O CANI, STA AL DISOPRA DI OGNI REGOLAMENTO E STATUTO.

1) ARENA DI GARA: L'arena dove si svolgono le gare deve essere autorizzata dai giudici ufficiali di gara e dal Delegato Regionale dove si svolge la tappa, stessa cosa per il bestiame utilizzato. Durante le gare dovrà esserci tassativamente la presenza dell'ambulanza, ad eccezione fatta per centri nel cui raggio di 5 Km siano presenti ospedali e/o centri di primo soccorso. Le categorie ammesse alle gare sono tre: NOVICE, NON PRO e PRO.

2) GIUDICI: I Giudici ufficiali di gara potranno essere a cavallo nell'arena, oppure in una postazione prestabilita, sono incaricati di verificare lo stato della mandria e sono i primi a cui i ropers devono rivolgersi per qualsiasi problema. I giudici sono anche coloro che stabiliscono la validità o meno di una presa o di una scorrettezza interrompendo il GO. Possono essere coadiuvati da un FLAG-MAN (altro giudice in arena munito di bandiera) e sono assistiti dal cronometrista, che dal tavolo scandisce i tempi di ogni singolo GO.

3) ABBIGLIAMENTO: Adeguato abbigliamento Western, composto da cappello in feltro o in paglia e derivati western a falde larghe, camicia con maniche lunghe abbottonate sui polsi e con possibilità di scelta per il bottone sulla gola, stivali western, jeans, chaps o chinks facoltativi, foulard, gilets o giacche sono accettate purché siano in sintonia con la tipologia di manifestazione. Questo abbigliamento vale per tutte le attività dell'Associazione (Gare, Clinics, Jack.pot, presenze a Fiere, ossia in tutte quelle occasioni in cui la ns. Associazione è a contatto con il pubblico).

4) MANDRIA: La mandria utilizzata per le gare IRRA deve essere composta da almeno 8/10 manzi con l'eventuale possibilità di cambio. Essendo il Ranch Roping uno sport assolutamente tecnico prediligendo la tecnica nel suo insieme (doti tecniche nell'utilizzo del rope, armonia tra cavallo/cavaliere/rope/mandria), la mandria in questione non viene assolutamente stressata da lunghe e faticose corse per l'arena. I capi vengono dichiarati idonei dai giudici ufficiali di gara e solo loro sono in grado di dichiarare un manzo non idoneo alla gara. E' comunque ovvia, da parte di ogni concorrente, la segnalazione al giudice, qualora un manzo dimostrasse qualsiasi tipo di problema. La mandria sarà (se le condizioni della stessa e del Centro lo consentono) numerata con numeri progressivi.

5) FENCE: Il fence o staccionato deve essere assolutamente idonea e sicura alla pratica in questione, si ribadisce l'autorità dei giudici ufficiali di gara. STRIPPING CHUTE, rientra nella categoria FENCE. Deve essere utilizzata per lo Steer Stopping NON PRO e per il Team Branding PRO. Deve essere costruita in modo che risulti sicura per il vitello e per chi deve operare all'interno di essa.

6) TURNING BACK: I Turn Back sono solitamente in 2 e si occupano di riscaldare, controllare e sistemare la mandria dopo e prima di ogni GO, sono gli unici che possono intervenire se chiamati dai giudici a cavallo, qualora un capo selezionato dal roper non dimostri reattività. Possono sostare in un corner facendo attenzione a non intralciare l'esito del Go.

7) PRESE VALIDE: (Header) Sono da considerarsi valide le prese effettuate con il loop sul collo, sulle corna, il collo ed una zampa, un corno ed il collo. Tutte le altre non espressamente indicate sono considerate non valide (illegal catch) e quindi penalizzate con la "Presa non effettuata" (1) e quindi verrà valutata con i punteggi minimi riguardanti il tiro e con un punteggio di -2 punti al termine (non nella media). (Heeler) Sono valide le prese sui due posteriori o sul singolo posteriore (in questo caso c'è una penalità di -0,5 Punti). Il loop si deve chiudere al di sotto del garretto se la presa è stata effettuata su tutte e due le zampe, mentre è consentita sopra il garretto se la presa è stata effettuata su una sola zampa. Tutte le altre prese non espressamente indicate sono considerate non valide (illegal catch) penalizzate con il "Presa non effettuata". (1) Per considerare valida una presa, il loop deve essere stato "lanciato" (e quindi staccato dalla mano). Una volta effettuata la presa, il rope può essere gestito solo dalla parte del Tail (Es. dopo una presa illegale, non si può intervenire sul loop per correggere la stessa).

8) Nel caso in cui il concorrente catturi erroneamente un vitello non assegnatogli, verrà valutato un NO SCORE

9) ROPES: I rope utilizzati possono essere in nylon, poly o in fibra vegetale, con una lunghezza che varia da un minimo di 30 piedi ad un massimo di 60 piedi.

10) PUNTEGGI CLASSIFICA: I punti sono attribuiti come di seguito indicato:

14 punti al primo classificato di ogni tappa, sommando i go effettuati, le prese ed il tempo.

12 punti al secondo classificato di ogni tappa, sommando i go effettuati, le prese ed il tempo.

10 punti al terzo classificato di ogni tappa, sommando i go effettuati, le prese ed il tempo.

8 punti al quarto classificato di ogni tappa, sommando i go effettuati, le prese ed il tempo.

7 punti al quinto classificato di ogni tappa, sommando i go effettuati, le prese ed il tempo.

6 punti al sesto classificato di ogni tappa, sommando i go effettuati, le prese ed il tempo.

5 punti al settimo classificato di ogni tappa, sommando i go effettuati, le prese ed il tempo.

4 punti al ottavo classificato di ogni tappa, sommando i go effettuati, le prese ed il tempo.

3 punti al nono classificato di ogni tappa, sommando i go effettuati, le prese ed il tempo.

2 punti al decimo classificato di ogni tappa, sommando i go effettuati, le prese ed il tempo.

Il punteggio viene assegnato sia al singolo roper, nelle categorie Novice o Non Pro, che al team nella categoria Pro.

Nel caso tutti i team abbiano effettuato un NO SCORE ogni team riceve comunque 1 punto. Nelle classifiche, se si presenta un ex-equò, il cavaliere successivo scalerà di una posizione. (Es. se ci sono due secondi posti, il cavaliere successivo sarà classificato al quarto posto).

11) ANDATURE: Dal marker di partenza (start) l'andatura consentita è il passo o il trotto, mentre per l'entrata nella mandria è esclusivamente il passo. La gestione del vitello può essere fatta al passo o al trotto, è assolutamente vietato pressare il vitello galoppando costringendolo a galoppare. (NO SCORE) E' consentito galoppare per non incorrere in situazioni pericolose per se ed il proprio cavallo oppure per il vitello.

Sarà il giudice a valutare successivamente questa eventuale situazione.

12) CAVALLI E LORO BARDATURA: Per lo svolgimento di questa disciplina, possono venire utilizzati cavalli di tutte le razze, fermo restando che il giudice di gara possa non ammettere un cavallo se lo ritiene "non curato" o, se per problemi fisici, possa non essere in grado di poter compiere il lavoro richiesto.

Ogni cavallo NON potrà essere utilizzato da più di due cavalieri (per tutte le categorie).

Non possono essere usati cavalli con meno di 3 (tre) anni.

E' obbligatorio per le discipline del Ranch Trail e del Three Man Doctoring, l'utilizzo del mecate per i cavalli condotti con bosal o filetto con "slobben straps" e del Get down Rope per i cavalli condotti in morso.

I cavalli non devono avere trecce, elastici che raccolgano coda o criniera.

L'unico nodo consentito alla coda è il "War-Knot".

E' vietato l'uso durante le gare di capezzine in corda.

E' vietato utilizzare Tie-down, martingale o quant'altro possa pregiudicare la sicurezza del cavaliere e del cavallo nell'entrata in mandria.

E' vietato l'utilizzo della gomma sul horn (pomo) della sella.

E' vietato l'uso di bardature colorate o altro non in sintonia con la nostra disciplina.

SPECIALITA'

Steer Stopping Novice: Gara riservata alla categoria NOVICE.

Il cavaliere entra in arena e partendo da un marcher deve "tagliare" (separare), un manzo (con un max di tre capi) dalla mandria in arena,(nel caso in cui si siano numerati i vitelli , saranno precedentemente sorteggiati ed attribuiti ad ogni concorrente) e con il tempo limite massimo di 2'30" minuti deve catturarlo effettuando una presa da HEADER (sopra descritta) con il rope con la Honda BREAK-A-WAY, una volta effettuata la presa, il completamento del "lavoro" è valutato dopo aver effettuato la manovra di SLACK e di DALLY. Il numero di lanci è illimitato.

Se il BREAK-A-WAY si apre con lo SLACK, occorrerà comunque terminare il lavoro con la dally, al fine di poter valutare il corretto lavoro del cavaliere.

Se al primo lancio il concorrente effettua una presa non valida viene dato una "Presa non effettuata".

Il cavaliere Novice sarà "aiutato" nella fase di taglio da un concorrente della categoria Pro, questo potrà essere scelto dallo stesso concorrente.

Steer Stopping Non Pro: Gara riservata alla categoria NO PRO.

Il cavaliere entra in arena e partendo da un marcher deve "tagliare" (separare), un manzo (con un max di tre capi) dalla mandria in arena,(nel caso in cui si siano numerati i vitelli , saranno precedentemente sorteggiati ed attribuiti ad ogni concorrente) e con il tempo limite massimo di 2'30" minuti deve catturarlo effettuando una presa da HEADER (sopra descritta) con il rope da LAVORO, una volta effettuata la presa, il completamento del "lavoro" è valutato dopo aver effettuato la manovra di SLACK e di DALLY. Il numero di lanci è illimitato.

A lavoro ultimato verrà usato lo stripping chute per levare il rope dal vitello catturato.

Se al primo lancio il concorrente effettua una presa non valida viene dato una "Presa non effettuata".

Il cavaliere Non Pro sarà "aiutato" nella fase di taglio da un concorrente della categoria Pro, questo potrà essere scelto dallo stesso concorrente.

Ranch Team Roping Pro: Il Ranch Team Roping è una specialità riservata esclusivamente alla categoria Pro. Tempo massimo 3 minuti.

Ogni Team è formato da 2 persone. Il Team parte da un marcher per "tagliare" un manzo dalla mandria, con un max di tre capi (anche per la categoria Pro, nel caso in cui la mandria sia stata numerata, verrà sorteggiato il numero per il manzo da tagliare). A questo punto possono lanciare il rope per effettuare la presa alla testa, questa deve essere la prima operazione, NON si possono catturare per prime le zampe posteriori, pena il NO SCORE.

I lanci per l'header sono liberi, ovvero non vi è un numero massimo di possibilità di lanci.

Dopo aver catturato per la testa il manzo l'heeler ha a disposizione un massimo di 3 lanci, dopo di che viene dato un "Presa non effettuata" (1) rif. art. N.7. Header al primo go dovrà essere "dichiarato" alla partenza perché nel secondo go le posizioni dovranno essere invertite, ovvero chi ha fatto l'header nel primo go dovrà fare l'heeler nel secondo.

Nel caso questa regola non venga soddisfatta, il team verrà penalizzato di 2 punti (-2) nella valutazione. Effettuata la presa alla testa l'header deve posizionarsi in modo da favorire l'heeler senza e per alcun motivo trascinare inutilmente il manzo, al minimo accenno di insofferenza il manzo va "rilassato" allentando la presa per poi recuperarla in seguito, se questa operazione non viene eseguita, in funzione della gravità il giudice potrà stabilire il NO SCORE del team.

A questo punto l'heeler può lanciare alle zampe posteriori, una volta catturato alla testa ed ai posteriori i due ropers devono mettersi in posizione frontale uno all'altro guardandosi ed avendo i rope in tensione, a questo punto il "lavoro" è da ritenersi concluso.

I ropes possono essere lasciati sul vitello così da evitare ogni tipo di forma coercitiva nei confronti del capo. I ropes verranno poi tolti all'interno della stripping chute.

Al termine del tempo i ropers e gli herd holders devono condurre il vitello precedentemente catturato all'interno della stripping chute qualora i ropes fossero da levare, ed in seguito inseriti nella mandria, altrimenti il manzo va reinserito all'interno della mandria immediatamente

MANDRIA – MARCHER - PENALITA' - RICHIAMI

Tutte le manifestazioni antisportive nei confronti della giuria e degli altri concorrenti, vanno punite con la squalifica, così come ogni azione minimamente violenta nei confronti del bestiame e del cavallo montato. Il giudizio dei giudici è insindacabile. Il concorrente che inveisce o bestemmia nei confronti della giuria in campo gara viene allontanato e squalificato per la giornata o dal campionato.

Per penalità e richiami si intendono tutte quelle azioni che richiedono l'intervento ufficiale dei Giudici Ufficiali di gara.

Sono intese penalità o richiami:

- a) Turpiloquio durante lo svolgimento della performance. RICHIAMO
- b) Inveire nei confronti degli altri appartenenti lo stesso Team o contro gli altri Team partecipanti o contro il pubblico presente. Qualsiasi azione anti sportiva. RICHIAMO o PENALITA'
- c) Inveire nei confronti dei Giudici Ufficiali. PENALITA'
- d) Maltrattare in qualsiasi modo il proprio cavallo o il bestiame. PENALITA'
- e) "caricare" con particolare violenza i vitelli della mandria nell'azione di taglio od inseguito a questa operazione. RICHIAMO o PENALITA'
- f) Effettuare una presa considerata non valida (illegal catch). PENALITA'
- g) Non usare un abbigliamento o un'attrezzatura appropriata durante la manifestazione sportiva. RICHIAMO o PENALITA'
- h) E' fatto assoluto divieto di entrare in arena, sia per svolgere gare o dimostrazioni, in condizioni psicofisiche non idonee al tipo di lavoro da svolgere. Nel caso delle gare, sarà a discrezione dei giudici, valutare l'eventuale allontanamento dall'arena. Nelle manifestazioni, invece, tale giudizio sarà a cura del responsabile IRRA della manifestazione.

Il richiamo è da considerarsi orale. Esso serve per richiamare l'attenzione di un atleta per un azione scorretta o non consona alla manifestazione sportiva. Se il richiamo viene ripetuto più volte si può incorrere in una penalità.

La penalità è un azione più severa che il giudice può applicare ad un atleta.

Le penalità si dividono in:

NO SCORE; applicabile nei su menzionati punti a, b, c, d, e, f, g.- SQUALIFICA DALLA TAPPA; applicabile nei punti b, c, d.- SQUALIFICA DAL CAMPIONATO; applicabile nei punti b, c, d.-

I richiami e le penalità non possono essere contestate in sede di gara, si può fare ricorso scritto in sede Nazionale al Direttivo Nazionale I.R.R.A., composto dal Presidente Nazionale, il Vice Presidente Nazionale, i Consiglieri Nazionali ed il Segretario Nazionale.

ASSEGNAZIONE DELLA CATEGORIA DI APPARTENENZA

Come già precedentemente descritto, le categorie sono 3; NOVICE, NON PRO, PRO.

L'assegnazione ad una categoria è a discrezione del Delegato della propria Regione.

Comunque la categoria di partenza è quella dei NOVICE e nella quale il cavaliere dovrà gareggiare per minimo due campionati, il primo classificato del Campionato del proprio circuito, passa alla classe successiva, fermo restando una valutazione successiva al termine del campionato, nella quale una apposita commissione, valuterà l'effettiva possibilità di passaggio di categoria, (sicurezza nei lanci, nella gestione del cavallo e soprattutto in quella del vitello). L'atleta che ritiene di non essere idoneo o sicuro di poter gareggiare nella categoria successiva, potrà richiedere la possibilità di rimanere nella categoria di appartenenza dell'anno in corso.

Il Delegato Regionale può, previo richiesta al consiglio direttivo I.R.R.A. e supportato da valide motivazioni, concedere di far gareggiare nel Campionato successivo, un atleta non vittorioso nella sua categoria, nella categoria superiore. Durante il Campionato di circuito o alle National Finals ogni atleta gareggia per la propria categoria, nei Jackpot la categoria Non Pro può fare Team con un PRO nella specialità del TEAM BRANDING.

Non viene accettato che un cavaliere ritorni nella categoria precedente, se non per giustificati motivi di lunga assenza dalle gare, comunque sarà discrezione del Consiglio Direttivo valutare i singoli casi.

YOUTH; Sono considerati YOUTH tutti i minori di 18 anni. Uno YOUTH può iniziare a gareggiare se c'è la possibilità, in una classe apposita, quella YOUTH, in caso contrario può gareggiare esclusivamente nella specialità STEER STOPPING NOVICE sopra descritta, fino ai 14 anni, dai 14 anni ai 18 anni può gareggiare nella specialità STEER STOPPING NON PRO. In ogni caso è OBBLIGATORIO in arena di gara il casco protettivo e la presenza di almeno un adulto a cavallo in arena.

CRITERI DI VALUTAZIONI E GIUDIZI

Con lo scopo di portare la nostra disciplina ad un livello tecnico sempre più alto e nella speranza di stimolare tutti i soci nel miglioramento delle proprie abilità con il rope, di “farsi” un cavallo sempre più versatile e di avere un abbigliamento (proprio e del cavallo) sempre più vicino alla cultura buckaroo, riteniamo sia naturale il fatto di eliminare il fattore tempo e di “premiare” invece nelle competizioni, tutte quelle azioni e caratteristiche che ci spingano a lavorare per quegli obiettivi prima descritti.

La possibilità di applicare un regolamento come quello dei Californios risulta, ad oggi, per noi improponibile dato che non abbiamo ancora formato dei giudici che possano valutare in termini così precisi molte situazioni.

A questo proposito abbiamo provato ad estrapolare solamente alcuni punti per la valutazione in gara, considerando che possano essere “facilmente” individuati e valutati dai nostri giudici.

L'indice di valutazione partirà da un punteggio base di 70 punti ai quali potranno essere sommati o detratti i vari punteggi assegnati dal giudice. I punteggi assegnati dal giudice possono andare da un massimo di +2 punti ad un minimo di -2 punti, questo per le singole valutazioni.

Al termine delle valutazioni, si prenderanno le valutazioni dei due giudici e verrà eseguita una media per ottenere il punteggio finale. A questo proposito riportiamo di seguito quali dovrebbero essere i criteri da utilizzare da parte del giudice.

REGOLE DI VALUTAZIONE COMUNI.

1. Il cavallo che morde “evidentemente” o calcia un vitello, -2 punti di penalità, se il fatto si ripete nello stesso go, NO SCORE. Se il cavallo “mordicchia” il vitello, oppure se sta mordendo ma il cavaliere lo richiama con le redini, nessuna penalità. Non si può spingere energicamente il vitello con il petto del cavallo, NO SCORE.

2. Ad ogni cavallo è richiesto di entrare in maniera sufficientemente profonda nella mandria per dimostrare la sua abilità nel tagliare la stessa. E' richiesto solo un taglio profondo per soddisfare questa regola. Penalità verrà assegnata ai concorrenti delle categorie NOVICE e NON PRO, nel caso il taglio venga effettuato solo dall'aiutante. Mentre per la categoria PRO, deve essere effettuato almeno un taglio profondo da uno dei due cavalieri (a penalità verrà segnata nell'indicatore “Lavoro del Team”).

3. La presa illegale viene considerata come presa non effettuata, pertanto gli indicatori:

- Dimensione del loop
- Difficoltà del tiro
- Quantità di tiri effettuati
- Difficoltà del tiro
- Quantità di tiri effettuati

Verranno considerati con il minor punteggio stabilito (-0,5 / -1 / -1), in più vengono detratti 2 punti dopo la media dei giudici nel singolo go. Nella categoria PRO, vengono sommati sia l'header che l'heeler, quindi si potranno verificare le seguenti casistiche:

- Prese ambedue cavalieri
- Presa header, no heeler
- Nessuna presa 0 / 0 0 / -2 -2 / -2

Queste sotto elencate “azioni” daranno seguito ad un punteggio ZERO (0):

1: Dally effettuata con il rope sulla parte sinistra (per i destri) o sulla parte destra (per i mancini) del cavallo.

2: Doppio rifiuto del cavallo ad entrare in mandria (Turn tail), ovvero girare le spalle alla mandria.

3: Rope perso.

4: Per la categoria NOVICE, se il cavaliere fa staccare il break a way, senza avere il controllo della situazione, (cavallo e vitello).

5: Abbandonare l'arena prima di avere completato il lavoro.

6: Qualora il/i giudici ritengano, per garantire l'incolumità del cavaliere, del cavallo, del vitello, non sussistano le condizioni di gestibilità del cavallo da parte del cavaliere.

Criteria di valutazione per ex-equo

Nel caso di risultato ex-equo, le discriminanti saranno in ordine le seguenti:

1. Verrà premiato il cavaliere che avrà ottenuto il punteggio più alto nel “tiro” effettuato. Se si tratta di Team, allora sarà premiato sempre il punteggio più alto ottenuto sommando il punteggio dell'Header che quello dell'Heeler.
2. Nel caso di parità del punto precedente, verrà premiato il punteggio più alto nel “Lavoro di team”.
3. Nel caso di parità del punto precedente, verrà premiato il punteggio più alto nel “Lavoro del cavallo”.
4. Nel caso di parità del punto precedente, verrà premiato il punteggio di “Quantità di tiri effettuati”.
5. Nel caso di parità del punto precedente, verrà premiato il punteggio di “distanza del tiro”

PRINCIPI DI VALUTAZIONE CATEGORIA PRO.

1. LAVORO DEL TEAM. (Min. -1, Max +1)

- Profondità del taglio nella mandria (Valutare se per togliere il vitello assegnato, il cavaliere ha dovuto eseguire un taglio con un certo numero di vitelli)
 - Aiuto reciproco dei due cavalieri (Valutare quanto i due cavalieri si aiutano per sbrancare il vitello assegnatogli)
 - Gestione della mandria (Valutare quanto viene dispersa la mandria per effettuare il taglio.)
 - Reattività del vitello assegnato. (Valutare il lavoro anche in base al vitello lavorato)
- Il punto N.1 viene giudicato in cinque differenti gradi: pessimo (-1), insufficiente (- 1/2), mediocre (0), sufficiente (+ 1/2), buono (+1)

2. MANDRIA OLTRE IL MARKER (Min. - 1/2, Max. + 1/2)

- Valutazione sul numero di vitelli che oltrepassano il marker. (Ovviamente inferiore al numero per il NO SCORE. Meno vitelli uguale miglior punteggio)
- Il punto N.2 viene giudicato in tre differenti gradi: due/tre vitelli (- 1/2), un vitello (0), nessun vitello (+ 1/2)

3. DIMENSIONE DEL LOOP. (Min. - 1/2, Max + 1/2)

- Valutare le dimensioni del loop per il tiro. (Più è grande il loop, migliore sarà il punteggio.) Questo vale sia per l'Header che per l'Heeler.
- Il punto N.3 viene giudicato in tre differenti gradi: loop piccolo, dai 60 cm ai 100 cm (- 1/2), loop normale, dai 100 cm ai 160 cm (0), loop grande oltre i 160 cm (+ 1/2)
- Nota: Le dimensioni sono indicative per la valutazione.

4. DIFFICOLTA' DEL TIRO. (Min. -1, Max +2)

- Senza dare un punteggio per ogni tipo di lancio, valutare la difficoltà del tiro.
 - Altro fattore da valutare sarà la distanza da dove si tira. (Più è lontano migliore sarà il punteggio.) Questo vale sia per l'Header che per l'Heeler.
 - Per l'Heeler, nel caso venga catturata una sola zampa, penalità di -0,5 (mezzo) punto.
- Il punto N.4 viene giudicato in cinque differenti gradi : pessimo, swing veloce e tiro normale (-1); insufficiente, swing normale e tiro "sopra" il vitello (- 1/2); mediocre, swing normale e tiro a distanza normale, circa 1,5 / 2 metri, (0); sufficiente, swing normale e tiri non di "rotazione contraria" (bach-hand) da buona distanza, da 2 a 4 metri (+ 1/2); buono, swing normale e tiri normali da distanza oltre i 4 metri, o tiri in "rotazione contraria" da buona distanza, da 2 a 4 metri (+1); ottimo, swing giusto e tiro particolarmente difficile (Ocean Weve, Del Viento, etc.) (+2).

5. Q.TA' DI TIRI EFFETTUATI. (Min. -1, Max +1/2)

- Per quanto riguarda l'Header, dato che ha tiri illimitati, meno tiri esegue per la presa, migliore sarà il punteggio. La valutazione sarà la medesima anche per l'Heeler, ma con la differenza che ne può eseguire un massimo di tre (3).
- Il punto N.5 viene giudicato in quattro differenti gradi: oltre i 4 tiri (-1), fino a 4 tiri (- 1/2), 2 tiri (0), 1 tiro (+ 1/2)

6. LAVORO DEL CAVALLO (Min. -1, Max +1)

- I punti di riferimento per tale valutazione sono:
 1. Guidabilità del cavallo (Manovre con una mano, rollback, stop, etc., nel seguire il vitello)
 2. Come entra nella mandria. (Da solo, Stimolato, Con paura, Rifiuti, etc.)
 3. Come si comporta dopo la presa, con la dally. (Irritato, calmo, attento,)
- Il punto N.6 viene giudicato in cinque differenti gradi: pessimo (-1), insufficiente (- 1/2), mediocre (0), sufficiente (+ 1/2), buono (+1)

PRINCIPI DI VALUTAZIONE CATEGORIA NOVICE E NON PRO.

1. LAVORO DEL TEAM. (Min. -1, Max +1)

- Profondità del taglio nella mandria (Valutare se per togliere il vitello assegnato, il cavaliere ha dovuto eseguire un taglio con un certo numero di vitelli)
- Aiuto reciproco dei due cavalieri (Valutare quanto i due cavalieri si aiutano per sbrancare il vitello assegnatogli)
- Reattività del vitello assegnato (Valutare il lavoro anche in base al vitello lavorato)

Il punto N.1 viene giudicato in cinque differenti gradi: pessimo (-1), insufficiente (- 1/2), mediocre (0), sufficiente (+ 1/2), buono (+1)

2. DIMENSIONE DEL LOOP. (Min. - 1/2, Max + 1/2)

- Valutare le dimensioni del loop per il tiro. (Più è grande il loop, migliore sarà il punteggio.)

Il punto N.2 viene giudicato in tre differenti gradi: loop piccolo, dai 60cm ai 100 cm (- 1/2), loop normale, dai 100 cm ai 160 cm (0), loop grande oltre i 160 cm (+ 1/2)

3. DIFFICOLTA' DEL TIRO. (Min. -1, Max +2)

Senza dare un punteggio per ogni tipo di lancio, valutare la difficoltà del tiro.

Altro fattore da valutare sarà la distanza da dove si tira. (Più è lontano migliore sarà il punteggio.)

Il punto N.3 viene giudicato in cinque differenti gradi: pessimo, swing veloce e tiro normale (-1), insufficiente, swing normale e tiro "sopra" il vitello (- 1/2), mediocre, swing normale e tiro a distanza normale (0), sufficiente, swing normale e tiri non di "rotazione contraria" (bach-hand) da buona distanza (+ 1/2), buono, swing normale e tiri in "bach-hand" da buona distanza (+1), ottimo, swing giusto e tiro particolarmente difficile (Ocean Weve, Del Viento, etc.) (+2)

4. Q.TA' DI TIRI EFFETTUATI. (Min. -1, Max +1/2)

- Dato che i tiri sono illimitati, meno tiri esegue per la presa, migliore sarà il punteggio.

Il punto N.4 viene giudicato in quattro differenti gradi: oltre i 4 tiri (-1), fino a 4 tiri (- 1/2), 2 tiri (0), 1 tiro (+ 1/2)

5. LAVORO DEL CAVALLO. (Min. -1, Max. +1)

- I punti di riferimento per tale valutazione sono:

1. Guidabilità del cavallo. (Manovre con una mano, rollback, stop, etc., nel seguire il vitello)
2. Come entra nella mandria. (Da solo, Stimolato, Con paura, Rifiuti, etc.)
3. Come si comporta dopo la presa, con la dally. (Irritato, calmo, attento)

Il punto N.5 viene giudicato in cinque differenti gradi: pessimo (-1), insufficiente (- 1/2), mediocre (0), sufficiente (+ 1/2), buono (+1)