

# Austragungsregeln

Die Regeln sind frei für diesen Wettbewerb ausgelegt in Anlehnung an die bisherigen EM-Veranstaltungen in Österreich, Ungarn und Deutschland

## Allgemeines

- Am Tag vor dem ersten Wettbewerb kann jeder Teilnehmer am freien Training mitmachen. Dabei können die geforderten Aufgaben nachgefragt und auf Wunsch auch demonstriert werden.
- Bei allen Wettbewerben ist Westernkleidung mit Hut oder Cap vorgeschrieben.
- In den Klassen „**Greenhorn**“, „**Kiddy - Cup**“, „**Advanced**“ und „**Vaquero**“ sind keine Mehrfachstarts erlaubt. Jeder Teilnehmer darf nur in einer dieser Klassen melden.
- In allen Prüfungen, ausser „**Greenhorn**“ & „**Kiddy - Cup**“, muss der Wurf vom Teilnehmer vor der Durchführung **laut angesagt** werden. Eine Korrektur ist nicht zulässig.
- Jede Prüfung darf nur mit einem Rope geworfen werden, das Tauschen des Ropes während des Wettbewerbes ist nicht gestattet.
- Die Schlinge muss um den Hals geworfen werden, muss aber nicht zugezogen werden.
- Der Wurf ist ungültig und darf nicht wiederholt werden, wenn
  - ein anderer als der angesagte Wurf ausgeführt wurde
  - ein Wurf nicht für die Klasse zugelassen ist
  - nur die Hörner gefangen werden
  - bei nachträglichem Korrigieren des Wurfes (z.B. wenn die Schlinge an nur einem Horn hängen geblieben ist).
  - dem Werfer während oder unmittelbar nach dem Wurf alle Coils aus der Hand fallen
  - die Entfernungsbegrenzung überschritten wird
- Bei den Würfen um die Hinterbeine muss die Schlinge vor den Hinterbeinen so zum Liegen kommen, dass das Tier beim Vorgehen in diese hinein treten und auf beiden Beinen gefangen würde. ***Wird nur ein Bein gefangen gibt es Punkteabzug.***
- Bei Würfen um die Hüfte muss die Schlinge auf der Hüfte und vor den Hinterbeinen so zum Liegen kommen, dass das Tier beim Vorgehen in diese hinein treten und auf beiden Beinen gefangen würde. ***Wird nur ein Bein gefangen gibt es Punkteabzug.***
- Auf dem Scoresheet der jeweiligen Klasse wird von den Richtern ein Wurf bei „ungültig“ mit 0 Punkten und bei „gültig“ mit den entsprechenden Punkten für den Teilnehmer auf dem Scoresheet eingetragen.
- Bei Zeitüberschreitung wird pro angefangene 20 Sekunden 1 Punkt abgezogen.
- Die Richter sind für die Zeitnehmung verantwortlich und geben den Start und das Ende klar bekannt. Die Zeit wird auf dem Scoresheet notiert und kann bei Gleichstand von den Richtern als Tie verwendet werden.

- Bei Punktegleichstand um Platz 1 oder 2 wird ein weiterer Durchgang durchgeführt. Die Entfernung zum Ziel wird um einen Meter vergrößert. Bei erneutem Punktegleichstand wird die Entfernung nochmals um einen Meter vergrößert. Sollte nochmals ein Punktegleichstand entstehen, entscheiden KO-Würfe, welche von den Richtern bestimmt werden.
- Die Entscheidungen des/der Richter ist/sind bindend. Es gibt nur einen Score.
- Die Scoresheets werden nach der Prüfung zur Einsicht ausgehängt.
- Evtl. Änderungen werden vor Beginn der Klasse bekannt gegeben. Mit der Anmeldung akzeptiert der Starter die Austragungsregeln.
- Linkshänder haben die gleichen Würfe rotieren aber im Gegenuhrzeigersinn.

## **Bestimmungen für die einzelnen Prüfungen**

### **1. Greenhorn** Zeitlimit: 10 Minuten

Die Prüfung „**Greenhorn**“ ist für die Anfänger im Dummy Ranch Roping reserviert. Teilnehmer, die bereits bei früheren EM in der Klasse „**Greenhorn**“ gestartet sind, dürfen nicht mehr in dieser Klasse antreten.

Rund um den Dummy wird ein Kreis gezogen, welcher in 8 Sektoren (P1 - P8) eingeteilt wird. Der Start erfolgt bei der Position 1 und wird in der Uhrzeigerrichtung fortgesetzt. P1 ist Blickrichtung Kopf, P5 ist der Schwanz,..... Das Ziel ist, den Dummy aus jeder der 8 Positionen mit einem beliebigen Wurf z.B. Overhand, Side Arm, Offside etc. um den Hals zu fangen. Jeder gültige Treffer zählt 2 Punkte. Die Entfernung zum Dummymittelpunkt beträgt ca. 3 1/2 Meter.

#### **Zusatzpunkte:**

Für guten bzw. schlechten Wurfstil kann der Richter einen Punkt abziehen bzw. zugeben

---

### **2. Kiddy - Cup** Zeitlimit: 10 Minuten

Die Prüfung „**Kids-Cup**“ ist für die Anfänger bis 16 Jahren im Dummy Ranch Roping reserviert. Teilnehmer, die bereits bei früheren EM in der Klasse „**Kids-Cup**“ oder „**Greenhorn**“ gestartet sind, dürfen nicht mehr in dieser Klasse antreten.

Rund um den Dummy wird ein Kreis gezogen, welcher in 8 Sektoren (P1 - P8) eingeteilt wird. Der Start erfolgt bei der Position 1 und wird in der Uhrzeigerrichtung fortgesetzt. P1 ist Blickrichtung Kopf, P5 ist der Schwanz,..... Das Ziel ist, den Dummy aus jeder der 8 Positionen mit einem beliebigen Wurf z.B. Overhand, Side Arm, Offside etc. um den Hals zu fangen. Jeder gültige Treffer zählt 2 Punkte. Die Entfernung zum Dummymittelpunkt beträgt ca. 3 1/2 Meter.

#### **Zusatzpunkte:**

Für guten bzw. schlechten Wurfstil kann der Richter einen Punkt abziehen bzw. zugeben

---

### **3. Advanced** Zeitlimit: 10 Minuten

Die Prüfung „**Advanced**“ ist für Roper mit etwas Erfahrung gedacht, die sich aber noch nicht zu den Vaqueros zählen. Teilnehmer, die bei früheren EM in der Klasse „**Greenhorn**“ gestartet sind, dürfen in dieser Klasse antreten.

Rund um den Dummy wird ein Kreis gezogen, welcher in 8 Sektoren (P1 - P8) eingeteilt wird. Der Start erfolgt bei der Position 1 und wird in der Uhrzeigerrichtung fortgesetzt. P1 ist Blickrichtung Kopf, P5 ist der Schwanz,..... Bei diesem Bewerb beträgt die Entfernung zum Dummymittelpunkt 4 Meter. Das Ziel ist, den Dummy aus jeder der 8 Positionen mit einem vorgeschriebenen Wurf um den Hals zu fangen.

P1: Overhand	2 Punkte	oder Backhand	3 Punkte
P2: Overhand	2 Punkte	oder Side Arm	2 Punkte
P3: Side Arm	2 Punkte		
P4: Overhand	2 Punkte	oder Side Arm	2 Punkte
P5: Overhand	2 Punkte	oder Houlihan	3 Punkte
P6: Overhand	2 Punkte	oder Houlihan	3 Punkte
P7: Offside	2 Punkte	oder Backhand	3 Punkte
P8: Offside	2 Punkte	oder Side Arm Open	3 Punkte

**Zusatzpunkte:**

Wird ein Wurf als One-Swing ausgeführt, gibt es einen Zusatzpunkt.  
Für guten bzw. schlechten Wurfstil kann der Richter einen Punkt abziehen bzw. zugeben.

**4. Lady - Cup Zeitlimit: 5 Minuten**

Das Ziel ist, den Dummy aus jeder der 8 Positionen mit einem vorgeschriebenen Wurf um den Hals zu fangen.

Die Grundentfernung beträgt 4m.

- P1: Overhand 2 Punkte oder Backhand 3 Punkte
- P2: Overhand 2 Punkte oder Side Arm 2 Punkte
- P3: Side Arm 2 Punkte
- P4: Overhand 2 Punkte oder Side Arm 2 Punkte
- P5: Overhand 2 Punkte oder Houlihan 3 Punkte
- P6: Overhand 2 Punkte oder Houlihan 3 Punkte
- P7: Overhand 2 Punkte oder Backhand 3 Punkte
- P8: Overhand 2 Punkte oder Side Arm Open 3 Punkte

**Zusatzpunkte:**

Für den Wurfstil können die Richter einen Punkt zugeben bzw. abziehen

**5. Vaquero Zeitlimit: 10 Minuten**

Bei der Prüfung „**Vaquero**“ beträgt die Entfernung zum Dummymittelpunkt bei Head- und Hip Shots mindestens 5m maximal 8m. Bei den Heel Shots beträgt die Entfernung zu den Hinterbeinen ungefähr 1m (liegt im Ermessen des Werfers).

Der Bewerb beginnt bei der Position 1 und wird in der Uhrzeigerrichtung fortgesetzt.

P1 ist Blickrichtung Kopf, P5 ist der Schwanz,..... Nachdem der Starter die 8 Head Shots (P1-P8) abgeworfen hat, sind aus den Positionen 3, 5 und 7 die Hinterbeine mit einem Hip Shot und danach aus den Positionen 4, 5 und 6 die Hinterbeine mit einem Heel Shot zu fangen. Jeder Wurf darf nur einmal gezeigt werden. Ausführung als One-Swing gilt als andere Ausführung und muss entsprechend angesagt werden.

Folgende Würfe sind für die Prüfung „**Vaquero**“ zulässig:

**Head Shots:**

Head 1	Overhand /Overhead	2 Punkte
Head 2	Side Arm	2 Punkte

Head 3	Overhand (Tip over left shoulder)	2 Punkte
Head 4	Side Arm Open	3 Punkte
Head 5	Offside	3 Punkte
Head 6	Backhand Reverse	3 Punkte
Head 7	Houlihan	3 Punkte
Head 8	Black Well	3 Punkte
Head 9	Backhand Forward	4 Punkte
Head 10	Scoop Loop	4 Punkte
Head 11	Fallen Skirt	4 Punkte
Head 12	Marcialo	4 Punkte
Head 13	Del Viento	6 Punkte
Head 14	Johnny Blocker / Turn Over / Rodado	6 Punkte
Head 15	Contra Viento	8 Punkte
Head 16	Ocean Wave / Lazo Del Oro	8 Punkte

### Hip Shots:

Hip 1	Left To Right / Sidearm Hip	2 Punkte
Hip 2	Backhand Reverse Hip	3 Punkte
Hip 3	Backhand Forward Hip	4 Punkte
Hip 4	Right To Left /Scoop Loop	4 Punkte
Hip 5	Straight Behind Hip	4 Punkte
Hip 6	Side Arm Over The Hip	4 Punkte
Hip 7	Offside Over The Hip	4 Punkte
Hip 8	Fallen Skirt Hip	4 Punkte
Hip 9	Left To Right Over The Hip	4 Punkte
Hip 10	Left To Right Over The Hip (Reverse)	4 Punkte
Hip 11	Backhand Over The Hip Forward	5 Punkte
Hip 12	The Ears	6 Punkte
Hip 13	Del Viento Hip	8 Punkte
Hip 14	Contra Viento Hip	10 Punkte

### Heel Shots:

Heel 1	Basic Heel Trap /Overhand Heel Trap	2 Punkte
Heel 2	Sidearm Flank Shot /Sidearm Heel Trap	2 Punkte
Heel 3	Backhand Heel Trap	3 Punkte
Heel 4	Reach And Measure Backhand	4 Punkte

### Zusatzpunkte:

Wird ein Wurf als One-Swing ausgeführt, gibt es einen Zusatzpunkt.  
Für den Wurfstil können die Richter einen Punkt zugeben bzw. abziehen.

## **6. Team Parcours (Heading and Heeling)**

Diese Prüfung wird paarweise (im Team) gestartet. Verschiedene Dummies werden zuerst vom Header und anschließend vom Heeler beworfen. Bei den Head Shots ist der Dummy um den Hals zu fangen. Bei den Heel Shots muss die Schlinge so platziert werden, dass das Tier beim Vorwärtssteigen in die Schlinge treten würde. Würfe können frei gewählt werden. Header und Heeler können ihre Position jeder Zeit tauschen. **Pro gültigen Wurf gibt es 2 Punkte. Wenn bei Heel-Shot mit fixieren nur ein Bein gefangen wird gibt es nur 1 Punkt.** Die

Zeitmessung beginnt nach überschreiten der Startlinie und endet, nachdem beide Roper die Ziellinie überschritten haben. Bei Punktegleichstand zählt die schnellere Zeit.

---

**7. Horseback** Zeitlimit: 10 Minuten

Offene Prüfung für alle, zählt aber nur mit „**Vaquero**“ zusammen zur Bundesmeisterschaft. Die Bepunktung der Würfe erfolgt wie bei der Prüfung „**Vaquero**“. Auf einen Dummy sind auszuführen: 3 Head Shots und 3 Heel- oder Hip Shots aus beliebiger Position. Die Entfernung für die Head- und Hip Shots beträgt mind. **4m**, für die Heel Shots ca.1-2m.

*Wer kein eigenes Pferd mitbringen kann – geeignete Pferde stehen zur Verfügung?????*

---