



Cattle Paradise®

Ranch Roping Series



EifelOpen 2026 RanchRoping Championship

Austragungsregeln

Inhalt

1.	Prüfungen	2
1.1	Rookie Groundwork	2
1.2	Vaquero Groundwork (Eifel Open Championship)	2
1.3	Vaquero RanchWork (Eifel Open Championship)	2
1.4	Vaquero Breakaway Efficiency (Eifel Open Championship)	2
1.5	Vaquero Breakaway Fancy (Eifel Open Championship)	3
1.6	Team Cattle Trail	3
2.	Allgemein	3
2.1	Beschreibung	3
2.2	Klassen	3
2.3	Verhalten	4
2.4	Haftung	4
2.5	Pferde und Tack	4
3.	Shotlist	7

1. Prüfungen

1.1 Rookie Groundwork

Zeitlimit	5 Minuten
Aufgabe	Das Ziel ist, den Dummy aus jeder der 8 Positionen mit einem beliebigen Wurf vom Boden aus um den Hals zu fangen.
Teilnehmer	Die Prüfung ist für Einsteiger und Fortgeschrittene gedacht. (noch nie Vaquero gestartet)
Entfernung	Dummymittelpunkt: 4 Meter
Punkte	<ul style="list-style-type: none">- Vorwärts geschwungen = 1 Punkt- Rückwärts geschwungen = 2 Punkte- Turnovers = 3 Punkte

1.2 Vaquero Groundwork (EifelOpen Championship)

Zeitlimit	8 Minuten
Aufgabe	Bei der Prüfung „ Vaquero “ beträgt die Entfernung zum Dummymittelpunkt bei Head-shots mindestens 5 m und bei Hipshots mindestens 4m (Ausnahmen siehe Wurfliste). Die Distanz kann nach Ermessen des Werfers erweitert werden. Bei den Heel Shots beträgt die Entfernung zu den Hinterbeinen ungefähr 1m (liegt im Ermessen des Werfers). Nachdem der Starter die 8 Head Shots (P1-P8) abgeworfen hat, sind die Hinterbeine zu fangen mit 3 Hip Shots und 3 Heel Shots. Jeder Wurf <u>darf max. einmal</u> gezeigt werden. Ausführung als One-Swing gilt nicht als andere Ausführung. Ausnahme (Houlihan One Swing) Keine ausgefüllte Wurfliste nötig.
Teilnehmer	Alle Roper
Punkte	Punkte nach Wurfliste.

1.3 Vaquero RanchWork (EifelOpen Championship)

Zeitlimit	-
Aufgabe	Der Teilnehmer reitet vorliegende RanchWork Pattern. Wird durchgehend einhändig, mit Rope/Loop vorbereitet in den Händen geritten, gibt es 4 Punkte extra. Während der Pattern, sind Würfe auf stationäre Dummies zu absolvieren sowie ein mobiler Dummy zu headen und zu ziehen. 2 Headshots, 1 Hip- oder Heelshots beliebig nach Wurfliste.
Teilnehmer	Alle Roper zu Pferd
Punkte	Punkte nach Wurfliste. (Siehe Strafpunkte)

1.4 Vaquero Breakaway Efficiency (EifelOpen Championship)

Zeitlimit	max. 5 Minuten (beliebig viele Kühe)
Aufgabe	<p>Es dürfen beliebige viele Rinder am Nacken gefangen werden. (Headshot). Bedenke: Horsemanship und Stockmanship werden ebenfalls bewertet.</p> <p>Punkte zählen nach Wurfliste nur wenn das Rope ordentlich mit Dally gelöst wurde.</p>
Teilnehmer	Alle Roper zu Pferd
Punkte	Punkte nach Wurfliste. (Siehe Strafpunkte)

1.5 Vaquero Breakaway Fancy (EifelOpen Championship)

Zeitlimit	3 Kühe oder max. 6 Minuten
Aufgabe	<p>-Die rodear line wird im Sand markiert.</p> <p>-beliebige Rinder soll am Nacken gefangen werden. (Headshot) Punkte zählen nach Wurfliste.</p> <p>a) Das Rind muss mit dem Rope um den Nacken, separiert von der Herde, klar zum Stehen gebracht werden (ca. 2 Sec) bevor das Rope mit Dally gelöst wird. (=Wurf zählt) oder</p> <p>b) Das Rind kann mit dem Rope um den Nacken, in/über ein Hindernis separiert, klar zum Stehen gebracht werden (ca. 2 Sec) bevor das Rope mit Dally gelöst wird. (= Wurf + Extra Punkte)</p> <p>- Breakaway muss mit Dally gelöst werden ansonsten gibt es keine Punkte für diese Kuh.</p> <p>- Nur gefangene Kühe dürfen die Rodear Line überqueren.</p>
Teilnehmer	Alle Roper zu Pferd
Punkte	<p>Headshot nach Wurfliste zählt nur wenn Rind ordentlich am Rope separiert und vom Rope gelöst wurde.</p> <p>Punkte zählen zur Europameisterschaft. (Siehe Strafpunkte)</p>

1.6 Team Cattle Trail

Zeitlimit	8 Minuten
Aufgabe	Ein Team besteht aus drei Reitern. Zwei Teammitgliedern haben die Aufgabe einen fahrbaren Dummy zuerst zu headen dann zu heelen. Danach wird eine bestimmte Anzahl an Rindern (Anzahl wird vor Ort bestimmt) aus einem Pferch durch einen Trail mit zwei Hindernissen (z.B. Brücke, Panels, Tor) getrieben. Zwischen den Hindernissen ist vom Team ein Rind zu headen. Der Parcours wird auf der Veranstaltung festgelegt.
Teilnehmer	3 Roper zu Pferd.
Punkte	<p>Würfe nach Wurfliste. Für jede Aufgabe gibt es Punkte.</p> <p>Breakaway muss mit Dally gelöst werden ansonsten gibt es keine Punkte. (Siehe Strafpunkte)</p>

2. Allgemein

2.1 Beschreibung

Ziel der Ranch Roping Competition ist das traditionelle Ranch Ropen wie es auf den Ranches im Westen Nordamerikas seit Jahrzehnten durchgeführt wird, zu bewahren und zu zelebrieren.

Das Teamerlebnis und die Gemeinschaft stehen und stehen bei solchen Events im Vordergrund. Dies gilt es zu bewahren mit Auswahl der Location, der Prüfungen, der Preise, ... u.v.m.

Dieses Regelwerk wird als Grundlage für die Durchführung der Ranch Roping Competition verwendet. Es beinhaltet alle Regeln und alle angebotenen Prüfungen.

2.2 Klassen

Siehe Punkt 1

2.3 Verhalten

Horsemanship und Stockmanship stehen in diesem Wettbewerb an oberster Stelle. In der Ausführung der Aufgaben geht es nicht um Geschwindigkeit, sondern um Qualität und Stil. Die Richter sind angehalten Verstöße nach eigenem Ermessen mit einer Disqualifikation zu ahnden.

Jede Art von rüpelhaftem Verhalten gegenüber Menschen oder Tier ist ebenfalls mit einer Disqualifikation zu ahnden.

Alle Wertungen bis zu dem Zeitpunkt der Disqualifikation verfallen. Nenngelder werden nicht erstattet.

2.4 Haftung

Die für die Organisation und Durchführung verantwortlichen Personen vom Ranch Roping Team übernehmen keinerlei Haftung für Dritte. Jedwede Schäden die im Zuge der Veranstaltung an Menschen, Tier oder Anlage auftreten liegen nicht in der Verantwortung des Ranch Roping Teams. Jeder Teilnehmer und Veranstalter ist für seine eigene Haftung und Versicherung zuständig. Die Teilnahme ist auf eigene Gefahr. Eltern haften für Ihre Kinder.

2.5 Pferde und Tack

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

Bei allen Wettbewerben ist Westernkleidung mit Hut vorgeschrieben. Schutzkleidung wie z.B. ein Helm und Handschuhe sind zu empfehlen.

Nicht erlaubt sind Tie-Downs, Martingals oder Gummi-Hornwicklung.

In allen Wettbewerben in denen Rinder gefangen werden, sind Breakaway Hondas Pflicht. Die Richter sind angehalten diese vor der Prüfung zu kontrollieren.

Wird ein Pferd ausgeliehen, ist dem Pferdebesitzer eine Unkostenbeteiligung von mindestens der Hälfte der Unkosten die das Pferd den Besitzer für diesen Event gekostet hat, zu erstatten.

Richter und allgemeine Regeln

Die Entscheidungen der Richter sind bindend.

Die Richter sind für die Zeitnahmen verantwortlich und geben den Start und das Ende klar bekannt. Die Zeit wird auf dem Scoresheet notiert und kann bei Gleichstand von den Richtern als Tie verwendet werden.

Ist die vorgeschriebene Zeit in der Prüfung abgelaufen, wird die Prüfung abgebrochen und die bis zu diesem Zeitpunkt erzielten Punkte zählen.

Es werden alle Punkte aus Vorläufen und Finale zusammengezählt.

Punktegleichstand:

Ist auch die Zeit gleich, müssen die betroffenen Teilnehmer in der zuletzt durchgeführten Prüfung ins Stechen. Dies gilt um den Finaleinzug wie um den Platz 1. Ansonsten ist Doppelplatzierung möglich.

Proteste müssen schriftlich beim Veranstalter eingereicht werden.

Galoppieren ist erlaubt, wenn das Rope am Rind fixiert ist oder die aktuelle Aufgabe in der Prüfung kein Rope vorsieht. Ansonsten führt dies zum null Score/Abbruch. Aber auch im erlaubten Fall führt der Galopp zu Strafpunkten.

Jede Prüfung darf nur mit einem Rope geworfen werden, das Tauschen des Ropes während der Prüfung ist nicht gestattet.

Würfe:

Es sind alle Würfe die in der Wurfliste aufgeführt sind mit angegebenen Punkten zu bewerten. Weitere Würfe können im Vorfeld mit dem Richter und/oder dem Ranch Roping Team abgestimmt werden und Punkte festgelegt werden. Andere Teilnehmer sollten über diese Würfe in Kenntnis gesetzt werden.

Headshot:

Die Schlinge muss am Dummy um den Hals geworfen werden, muss aber nicht zugezogen werden. Am Rind muss die Schlinge um den Hals, den halben Kopf (ein Horn und Schnauze) oder die Schulter (Hals und ein Vorderbein) geworfen werden.

Heelshot:

Bei den Würfen um die Hinterbeine muss die Schlinge vor den Hinterbeinen so zum Liegen kommen, dass das Tier beim Vorgehen in diese hineintreten und auf beiden Beinen gefangen würde. Ein Bein = die halbe Punktzahl des Wurfs.

Hipshot:

Bei Würfen um die Hüfte muss die Schlinge auf der Hüfte und vor den Hinterbeinen so zum Liegen kommen, dass das Tier beim Vorgehen in diese hineintreten und auf beiden Beinen gefangen würde. Ein Bein = die halbe Punktzahl des Wurfs.

Der Wurf ist ungültig und darf nicht wiederholt werden, wenn

- ein anderer als der angesagte Wurf ausgeführt wurde
- ein Wurf nicht für die Klasse zugelassen ist
- nur die Hörner gefangen werden
- dem Werfer während oder unmittelbar nach dem Wurf alle Coils aus der Hand fallen
- die Entfernungsbegrenzung überschritten wird

Zusatzpunkte:

Für guten bzw. schlechten Wurfstil kann der Richter einen Punkt abziehen bzw. zugeben. Wird ein Wurf als OneSwing ausgeführt wird ein Punkt zugegeben.

Strafpunkte:

- Bauch gefangen -5
- Falsches Rind -5
- Rinder über Linie -3
- Galopp -3
- Verlorenes Rope -5
- Rimfire - null Score/Abbruch
- Ab gebuckelt - null Score/Abbruch
- Raues Verhalten gegen Tier oder Mensch - null Score/Abbruch

Rimfire:

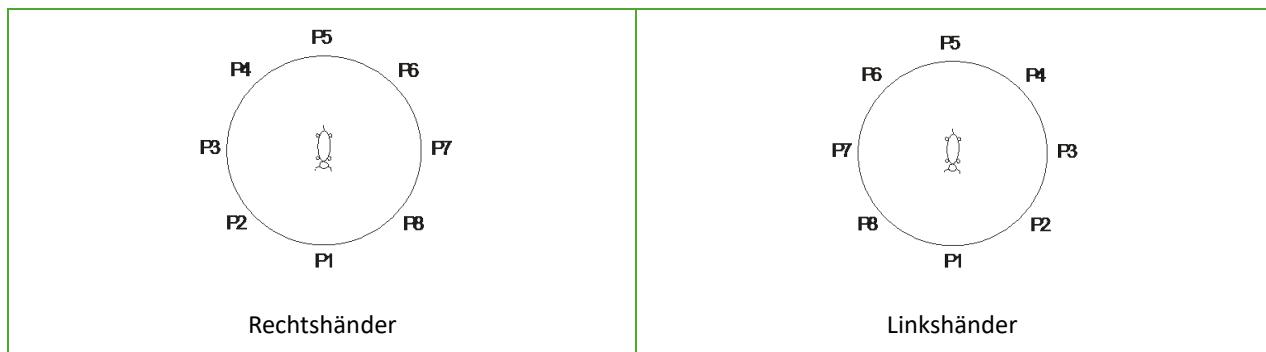
Wenn das Rope zwischen Reiter/Roper und gefangenem Rind ein anders Pferd berührt oder das Rope sich um das Pferd des Reiters/Ropers wickelt.

Horsemanship/Stockmanship:

Je Prüfung mit Pferd oder Rind wird Horsemanship/Stockmanship zwischen -5 und +5 Punkte gewertet.

Generelle Positionierung Groundwork:

Rund um den Dummy wird ein Kreis gezogen, welcher in 8 Sektoren (P1 - P8) eingeteilt wird. Der Start erfolgt bei der Position 1 und wird in der Uhrzeigerrichtung (Linkshänder gegen den Uhrzeigersinn) fortgesetzt. P1 ist Blickrichtung Kopf, P5 ist der Schwanz, ...



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

Autor und Copyright:

Tim Jansen/Piet Rott, Ranch Roping Team team@ranch-roping-team.de

www.ranch-roping-team.de

3. Shotlist

Head Shots:

Head 1	Overhand /Overhead	2 Punkte
Head 2	Side Arm	2 Punkte
Head 3	Overhand (Tip over left shoulder)	2 Punkte
Head 4	Side Arm Open	3 Punkte
Head 5	Offside	3 Punkte
Head 6	Backhand Reverse	3 Punkte
Head 7	Houlihan	3 Punkte
Head 8	One Swing Houlihan	4 Punkte
Head 9	Black Well	3 Punkte
Head 10	Backhand Forward	4 Punkte
Head 11	Scoop Loop	4 Punkte
Head 12	Fallen Skirt	4 Punkte
Head 13	Backdoor	4 Punkte
Head 14	Marcialo	4 Punkte
Head 15	Del Viento	6 Punkte
Head 16	Johnny Blocker / Turn Over / Rodado	7 Punkte
Head 17	Backhand Forward Turn Over	7 Punkte
Head 18	Contra Viento	8 Punkte
Head 19	Ocean Wave / Lazo Del Oro	8 Punkte

Hip Shots:

Hip 1	Left To Right / Sidearm Hip	2 Punkte
Hip 2	Backhand Reverse Hip	3 Punkte
Hip 3	Backhand Forward Hip	4 Punkte
Hip 4	Right To Left /Scoop Loop	4 Punkte
Hip 5	Straight Behind Hip	4 Punkte
Hip 6	Side Arm Over The Hip	4 Punkte
Hip 7	Offside Over The Hip	4 Punkte
Hip 8	Fallen Skirt Hip	4 Punkte
Hip 9	Left To Right Over The Hip	4 Punkte
Hip 10	Left To Right Over The Hip (Reverse)	4 Punkte
Hip 11	Backhand Over The Hip Forward	5 Punkte
Hip 12	The Ears	6 Punkte
Hip 13	Johnny Blocker/ Turn Over Hip	7 Punkte
Hip 14	Backhand Forward Turn Over Hip	7 Punkte
Hip 15	Del Viento Hip	8 Punkte
Hip 16	Contra Viento Hip	10 Punkte

Heel Shots:

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