



## REGOLAMENTO TROPHY ICE 2026



### **DUMMY ROPING:**

Questa categoria è riservata ai principianti che iniziano ad avvicinarsi al mondo del Roping. Viene utilizzata una DUMMY (mucca finta) per simulare l'intera azione che avviene nelle gare di Team Roping, quindi le regole e le prese valide e non, rimangono le medesime. Il tempo parte quando l'Header attraversa la fotocellula, dovrà effettuare la presa alla testa e segnalare il momento della Dally avvicinando la mano al pomello, la Dummy girerà a sinistra e il tempo si fermerà alla Dally dell'Heeler. Ricordiamo ai Roper che dev'essere simulata tutta l'azione compreso il "face".

Campionato: 4 tappe, massimo 5 prese del primo Go.

### **STEER STOPPING:**

In questa gara, il roper dovrà bloccare il vitello con una presa alla testa, per la quale valgono le stesse regole descritte nel paragrafo Team Roping header.

Il tempo sarà fermato nel momento in cui, dopo la dally, stoppando il cavallo, il rope sarà in tensione e dovrà essere bloccato sull'horn della sella, guardando il vitello.

E' presente il Barrier quindi, in caso il Roper anticipi l'uscita del vitello verranno aggiunti 5 secondi di penalità.

Campionato: 4 tappe, tutti i go, classifica finale divisa tra Open e Novice.

### **BREAKAWAY ROPING:**

La partenza del Roper è dalla chute dell'Heeler, che dovrà effettuare una presa PULITA al collo. Il rope dovrà essere legato al pomello con un elastico o uno string ed avere una bandierina legata alla fine, per evidenziare il momento quando il rope si stacca dal pomello. E' presente il Barrier quindi, in caso il Roper anticipi l'uscita del vitello verranno aggiunti 5 secondi di penalità. Non sarà considerata una presa valida quando il concorrente provocherà la rottura del cordino, o elastico.

Campionato: 3 tappe, tutti i go.

### **TEAM ROPING:**

L'Header e l'Heeler devono effettuare un go nel minor tempo possibile. All'inizio della gara verrà confermato dal giudice se il tempo si fermerà alla Dally dell'Heeler o al Face dell'Header.

E' presente il Barrier quindi, in caso l'Header anticipi l'uscita del vitello verranno aggiunti 5 secondi di penalità.

Prese VALIDE

- HEADER: due corna, collo, un corno e mezza testa.
- HEELER: due gambe posteriori, una gamba posteriore con la penalità di 5 secondi.

Prese NON valide

- HEADER: qualsiasi presa che presenti una torsione, qualsiasi presa oltre il collo, se l'honda è nel corno, muso.
- HEELER: qualsiasi presa diversa dalle gambe posteriori del vitello.

Il giudice potrà dare un Re-run nel caso ritenga il vitello non idoneo al go o ci sia un malfunzionamento.

Vengono considerate valide tutte le regole del regolamento "Gare - INROPE"

Campionato: 2 tappe, solo il 1 go, Best Header, Heeler, Team e All Girl Team.

#### **4MEN BRANDING:**

In arena sarà presente una zona delimitata chiamata FIRE ZONE, dove cavalli e vitelli NON possono entrare. Ogni team, composto da 4 Roper, dovrà "marchiare" 2 vitelli nel minor tempo possibile. Verrà indicato all'inizio di ogni Go dove dovrà essere marchiato il vitello.

I Ropers si daranno il cambio a coppie, alternandosi nella parte di Roping, quindi la cattura di testa e piedi, e la parte di Branding, cioè la parte a terra di sistemazione degli arti del vitello e la marchiatura. Il tempo finirà quando i due Ropers a terra rientreranno nella FireZone dopo la marchiatura del secondo vitello. Ricordiamo che il Brand potrà uscire dalla FireZone per un tempo limitato in modo che non si "raffreddi".

Non dev'essere presente gomma sul pomello della sella e i Ropes dovranno essere minimo di 40'feet, il tempo massimo è di 4 minuti, il numero di tiri è illimitato.

Penalità di 5 secondi:

- ogni volta che la squadra a terra esce dalla FireZone per aiutare a togliere una presa potenzialmente illegale.

Viene assegnato No Time nei seguenti casi:

- presa dei posteriori prima della presa alla testa
- presa illegale con dally (pancia, collo e due anteriori)
- Dally sopra al garretto nella presa di un posteriore
- perdita del Rope
- eccessivo stress per il bestiame
- scadenza dei limiti di tempo di 2,30 minuti per la prima presa alla testa
- se un cavallo o vitello entra nella Fire Zone
- marchiatura nel punto sbagliato
- se il Brand esce dalla FireZone PRIMA che il vitello sia in sicurezza

#### **REGOLE GENERALI (valide per TUTTE le categorie)**

Il roper dovrà attendere che il giudice in campo, alzando la bandierina, dia il via libera al "go". Il parere del giudice di gara è inappellabile. Il giudice segnala la fine del tempo abbassando la bandierina, ma può fare accertamenti prima di considerare il go valido. In un clima di rispetto e collaborazione tra staff e concorrenti, preghiamo di comunicare subito con il giudice eventuali segnalazioni.

Nel caso ci siano maltrattamenti di cavalli e/o vitelli, durante il go oppure all'interno del campo gara, il giudice potrà dare No Time o squalificare il concorrente.

Potrà essere presente per ogni categoria un aiuto esterno, ad esempio per entrare in chute, che dovrà però cessare quando il concorrente da il cenno di apertura della chute. In arena va tenuto un comportamento adeguato alla gara.

Ogni Roper dev'essere munito di tessera IN ROPE in corso di validità.

### **ABBIGLIAMENTO**

E' obbligatorio per i concorrenti un abbigliamento western adeguato, cappello western, cap e tartaruga per i minorenni, camicia a maniche lunghe, indumenti invernali esclusivamente senza cappuccio e stivali; non sono ammesse scarpe da ginnastica, berretti, indumenti con cappucci e t-shirt. Il concorrente non potrà partecipare al go sino a quando non indosserà abbigliamento consono, nel caso in cui si rifiuti di svolgere il go con abbigliamento consono, sarà assegnato un NO TIME, in nessun caso sarà restituita la tassa d'iscrizione.

### **NOTA FINALE**

L'organizzazione, declina qualsiasi responsabilità, per eventuali danni a cose o persone, che i partecipanti dovessero malauguratamente causare a se stessi o a terzi, con i propri mezzi o con il proprio cavallo, sia esso di proprietà, o sia in gestione.

Buon Divertimento CGR SPORT