



Ranch Roping Suisse

Déroulement de la compétition

1er tour «Show Your Fancy Skills» Limite de temps:7min

- Les 3 lancers mentionnés ci-dessous doivent être effectués dans l'ordre sur du bétail vivant et avec un honda breakaway.
- Il y a deux tentatives par lancer, après quoi il faut passer à la lancer suivante.
- Si la première lancer n'est pas valable mais que la deuxième l'est, une pénalité est attribuée à la deuxième lancer.
- Si le Roper abandonne une lancer et passe à la suivante, il doit le signaler clairement au juge. Il ne peut plus revenir en arrière par la suite.
- Il est autorisé d'avoir deux aides sur place.
- La lancer n'est pas annoncée.
- Une fois le temps écoulé, l'épreuve est terminée et le total des points obtenus est comptabilisé.
- L'attribution des points se fait d'après la liste des points attribués à chaque lancer
 - Headshot: Overhand, Sidearm, Sidearm open ou offside
Veau désigné
 - Headshot: Houlihan ou Backhand Backward/Forward, Falling Skirt
Veau à Choix
 - Headshot: Libre
Veau désigné

2ème tour Header&Healer

Limite de temps: 3min

- Le juge définit un Header par Heeler
- Le Heeler à trois essais
- Libre choix pour les bêtes
- Le chrono débute au moment où la génisse est Headée. Si le Header perd la bête, le temps sera arrêté. Le chrono repart au moment où la génisse est à nouveau Headée.
- Choix libre de Hipshot/Heelshot
- Les points ne sont attribués qu'au Heeler
- Le Dally n'est pas autorisé, signe clair (signe de la main) quand les deux pieds arrière sont attrapés

3ème tour Finale

Limite de temps :5min

- Même tâche que lors du 1^{er} tour mais sans aide.
- Épreuve solo