



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI



## DIPARTIMENTO MONTA WESTERN NAZIONALE FITETREC-ANTE



**REGOLAMENTO RANCH ROPING 2024**

Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme generali della FITETREC-ANTE o alle disposizioni del Consiglio Federale.

Il presente Regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano tutte le competizioni FITETREC- ANTE di STEER STOPPING, TEAM BRANDING, TRADITIONAL RANCH ROPING, indette in Italia.

Esso dovrà essere osservato:

- Dai Comitati Organizzatori
- Da coloro che vi prendono parte (cavalieri debitamente autorizzati e loro assistenti)
- Da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con la competizione.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della FITETREC-ANTE, dei suoi rappresentanti nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere Tecnico e Disciplinare attinenti all'attività del presente Regolamento. L'inosservanza delle norme e degli adempimenti (richieste di autorizzazione per lo svolgimento della gara, controllo patenti cavalieri, passaporti dei cavalli) sarà soggetta alle sanzioni previste dello Statuto Federale e/o alla sospensione della manifestazione (da parte della Giuria in caso di mancanza dei requisiti e delle garanzie essenziali). Altresì sarà compito della Giuria segnalare eventuali mancanze di idoneità delle strutture ai Comitati Regionali di competenza.

Le manifestazioni possono essere indette dalle Associazioni affiliate o aggregate alla FITETREC-ANTE oppure da Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrono il necessario affidamento a giudizio dell'organo Federale preposto a tale funzione (Comitati Regionali di competenza sentito il parere del Referente di disciplina).

Ogni manifestazione Nazionale, deve essere autorizzata dal Responsabile Nazionale di Disciplina, mentre le gare regionali devono essere autorizzate dal referente regionale di disciplina in accordo con i rispettivi Comitati Regionali.

L'organizzatore deve richiedere l'autorizzazione per lo svolgimento della manifestazione 20 giorni prima della data di inizio, compilando ed inviando apposito modulo disponibile sul sito internet Federale.

Unitamente alla richiesta dovranno essere inviate le Norme di Partecipazione e la Dichiarazione di Idoneità delle strutture e dei campi. La richiesta di autorizzazione allo svolgimento della manifestazione deve essere inviata sempre in copia alla Segreteria Nazionale Monta Western ed al Comitato Regionale FITETREC-ANTE competente.

Nelle date in cui si disputeranno gare di carattere Nazionale (Campionato Italiano, Raduno Nazionale, ecc.) è fatto divieto assoluto a chiunque di autorizzare o disputare altri eventi di qualsiasi valenza Federale della medesima disciplina, ivi compresi eventi adiacenti per festività consecutive.

Lo stesso principio si applica all'interno delle Regioni per le gare di Campionato Regionale.

Le eventuali autorizzazioni per suddette richieste verranno concesse non prima di sette giorni ai comitati organizzatori di gare a valenza regionale, e non prima di quindici giorni per tutti gli altri comitati organizzatori. Le autorizzazioni rilasciate dai Comitati Regionali e/o dal Dipartimento Nazionale dovranno sempre essere esibite al Presidente di Giuria nominato per l'evento.

Eventuali deroghe verranno esaminate dal Responsabile Nazionale.

Per lo svolgimento dei Campionati Regionali non sono ammesse deroghe al Regolamento Nazionale FITETREC-ANTE di RANCH ROPING.

Le suddette norme hanno valenza sia per le gare di carattere Nazionale che Regionale.

Le gare di carattere "SOCIALE" possono essere svolte unicamente all'interno di circoli affiliati/aggregati ed esclusivamente tra tesserati del circolo stesso. Detti tesserati oltre ad essere in possesso della patente FITETREC-ANTE, devono essere iscritti nel libro soci del centro organizzatore; non potranno quindi partecipare cavalieri tesserati presso altri circoli seppur in possesso di patente FITETREC-ANTE. La gara sociale è sempre e comunque di carattere ludico addestrativa e non prevede rimborsi spesa. Le gare a carattere sociale debbono essere comunque comunicate al Comitato Regionale di competenza e rimangono in ogni caso soggette alle norme dell'attività agonistica (certificazione medica, tesseramento, punteggio, giudici ufficiali) e soggette al presente Regolamento.



**GLI ARTICOLI DI SEGUITO SONO VALIDI PER TUTTE LE  
TIPOLOGIE DI GARA.**

**ART.1 ARENA DI GARA:** Le misure non devono essere inferiori a 20x40 mt. Possono utilizzarsi anche Round Pen di diametro non inferiore ai 25 mt.

Tutte le arene devono essere in sabbia, recintate con fences (h 160 cm; sezione 40 mm; da 4 a 6 sbarre orizzontali) oppure recinzioni con tubi innocenti, tubi in PVC, staccionate di legno con tavole con un'altezza che va da 145 cm a 160, le tavole dovranno essere un minimo di tre fino ad un massimo di sei. Presenza facoltativa di una streepping chut (piccola recinzione adiacente l'arena dove viene condotto il capo qualora sia necessario sfilargli il rope).

**ART.2 PERSONALE DI GARA:** Per il corretto svolgimento delle gare è obbligatoria la presenza di almeno un'ambulanza autorizzata con medico, giudici, cronometristi e segreterie di gara dovranno essere esclusivamente federali; deve essere inoltre presente un maniscalco e un veterinario autorizzati a svolgere tale mansione. Così come previsto dal regolamento FITETREC-ANTE

**ART.3 GIUDICI:** I Giudici federali 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. Possono essere coadiuvati da uno o più FLAG-MAN (altro giudice in arena munito di bandiera).

**ART.4 LA MANDRIA:** La mandria da utilizzare deve essere composta da un minimo di 10 capi, fatto salvo che nelle situazioni in cui fossero presenti oltre 25 team dove diventa necessario l'inserimento di una seconda mandria di un minimo di 10 capi anch'essa. Ogni singolo capo deve essere contraddistinto da marchio o numero applicato dietro le spalle, largo almeno 15 cm e lungo 25 cm, visibile su ambo i lati. E' opportuno sistemare i recinti dei vitelli adiacenti al lato corto del Cattle-Side, in modo da evitare la dispersione dei vitelli. Sono preferite le razze Limousine, Hereford, Angus o incroci e sono sconsigliate le razze da latte. Sono consigliate le femmine, di peso non inferiore a 120 kg cad. una con corna lunghe, corte o assenti.

I vitelli dovranno avere acqua a disposizione per dissetarsi e fieno; nelle giornate di sole torrido dovranno avere a disposizione una zona ombreggiata mentre nella stagione fredda è obbligatorio una vitellaia sistemata all'interno dell'arena stessa, o comunque coperta affinché il bestiame utilizzato sia al riparo da eventuali intemperie o agenti atmosferici di qualsiasi genere.

**ART.5 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, chinks o armitas facoltativi, cuffs, foulard, gilets o giacche sono accettate purché siano in sintonia con la tipologia di manifestazione.

Il Dress - code va indossato in campo gara, in campo prova e/o qualsiasi altra arena.

**ART. 6 TURNING BACK:** I Turn Back (figura non obbligatoria) 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.

**ART.7 ORDINE DI PARTENZA:** L'estrazione dell'ordine di partenza verrà effettuata dal Collegio Giudicante dopo aver stabilito la sequenza del cambio delle mandrie se necessari.

Il Collegio Giudicante sarà tenuto a verificare il corretto abbinamento da parte della segreteria dei numeri estratti con i team iscritti.

La presenza dei capi squadra, che dovranno obbligatoriamente essere avvisati dell'inizio dell'estrazione, è facoltativa. Se a causa di errore tecnico da parte della segreteria di gara, uno o più team non vengono inseriti nell'ordine di partenza, gli stessi previa valutazione del Presidente di Giuria potrebbero essere inseriti nei termini stabiliti dal giudice.

**ART.8 PARTENZA DEL TEAM:** Il Team deve attendere dietro la linea di partenza (start-Line) vistosamente segnalata con apposite bandierine o marker. Quando il Giudice di linea alza la bandiera, il Team deve partire senza indugio (entro 10 secondi) pena il No-Time. Al passaggio del naso del primo cavallo attraverso la linea di partenza (start-line), il Giudice di linea abbasserà la sua bandiera determinando così l'inizio del cronometraggio e lo Speaker a questo punto comunicherà al Team il numero assegnato. In presenza del sistema Polaris, il passaggio del primo cavallo attraverso le fotocellule poste sulla linea di partenza (start-line), determinerà l'inizio del cronometraggio e contemporaneamente verrà visualizzato sul display luminoso posto nell'arena

**ART. 9 PRESE VALIDE:** Header (Roper che effettua la presa alla testa): Sono da considerarsi valide le prese effettuate con il loop sul collo, sulle corna, il collo ed una zampa, un corno e mezza faccia, figura 8 sulle corna e figura 8 collo e anteriori. Le prese da considerarsi non valide (Illegal Catch) sono presa occhi, orecchie, unghie, sopra il garretto, pancia e sopra il ginocchio. Tali prese diventano effettive al momento che il Roper lega il vitello al pomo della sella (in gergo questo gesto viene definito con il termine di "dare la dally"), qualora quest'ultimo effettuasse una Illegal Catch ha comunque la possibilità di aggiustare il rope o sganciare la presa, sempre assicurandosi di essere nel massimo della sicurezza.

Heeler (Roper che effettua la presa alle gambe posteriori): Sono valide: le prese sui due posteriori sotto e sopra i garretti o sul singolo posteriore ma in questo caso solo sotto al garretto; la presa sulle anche purchè al momento dell'allineamento finale e solo dopo aver dato la dally il rope sia scorso sulle zampe. Tutte le altre sono considerate Illegal Catch. Le prese diventano effettive al momento che il Roper lega il vitello al pomo della sella (in gergo questo gesto viene definito con il termine di "dare la dally"), qualora quest'ultimo effettuasse una Illegal Catch ha comunque la possibilità di aggiustare il rope o sganciare la presa ripetendo il lancio, sempre assicurandosi di essere nel massimo della sicurezza.

Una volta effettuata la presa sia per l'Header che per l'Heeler il rope potrà essere gestito solo dalla parte della coda (Tail). Il Go ha inizio quando il giudice comunica il numero del vitello e alza la bandierina; mentre per il No Time il giudice dovrà fischiare ed agitare la bandierina.

N.B. NELLO STEER STOPPING NOVICE LE PRESE VALIDE SONO DA CONSIDERARSI SOLO PER L'HEADER.

**ART.10 ROPES:** I rope utilizzati possono essere di molteplici materiali: nylon, polietilene, fibra vegetale, cotone, cotenna animale (rawhide) con una lunghezza minima di 40 piedi, lo spessore può variare da 5/16 a salire.

**ART.11 LA CLASSIFICA:** La Classifica per le discipline di Traditional Ranch Roping; Steer Stopping Novice viene stilata facendo la somma dei parametri tra cui: lavoro del team, lavoro del cavallo, numero di tiri effettuati per testa, numero di tiri effettuati per gambe anteriori e posteriori (qualora la gara lo preveda), dimensione del loop, difficoltà del tiro, situazioni diverse (tutte quelle situazioni di pericolo che il cavaliere crea per sé, per il team, per gli animali). La Classifica per il Team Branding viene stilata in base al minor tempo effettuato; in caso di exequo verrà effettuato lo spareggio dal primo al sesto posto.

E' previsto l'utilizzo dello SCORE BOARD (Vedi Allegato A) da parte del Giudice, per le gare a Giudizio, che verrà poi messo a disposizione dei cavalieri.



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI



**ART.12 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 sé ed il proprio cavallo oppure per il vitello.**

Sarà il giudice a valutare successivamente questa eventuale situazione.

**ART.13 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 o se non idoneo.

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

Gli unici nodi consentiti alla coda sono:

War Knot, Spanish Cross, Nodi Tradizionali.

E' vietato l'utilizzo di Tie-down, martingale, chiudi bocca, redini di ritorno, redini tedesche e qualsiasi altro abbassa testa meccanico o quant'altro possa pregiudicare la sicurezza del cavaliere e del cavallo nell'entrata in mandria.

E' consentito invece l'utilizzo di Mecate in crine, corda o lana mohair, Get Down Rope, Neck Rope, Slobber Strapps, Redini in corda, crine o mohair; abbinate a queste sono consentite tutte le imboccature western inclusi Spade Bit e Bosal non inferiore ai 3/8.

Sono ammesse tutte le imboccature western come filetti (spezzati, interi, torciglione di spessore non inferiore ad 8 mm); morsi a leva interi o spezzati (correctional e spade bit, barbozzale a catena piatta o cuoio).

Categoria hackmore: naturale (capezze in corda con nodi e mecate) Hackmore in rawhide, latigo, loop bosal, side pull, no capezza da box. In sede di gara il giudice può controllare liberamente le imboccature, in qualsiasi momento lo ritenga necessario.

**È obbligatorio l'utilizzo del secondo sottopancia, mentre pettorale e le protezioni per gli arti sono facoltative.**



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI



#### **ART. 14 CATEGORIE:**

L'assegnazione delle categorie di un Cavaliere, come OPEN, LIMITED OPEN, NOVICE, verrà decisa e comunicata dal Responsabile Nazionale di Disciplina, sentito il parere del Responsabile Tecnico di Disciplina o dalla eventuale Commissione Tecnica di Disciplina; creando così un rating di appartenenza sulla base di patente, età ed esperienza sul campo.

#### **ART.15 CLASSIFICA FINALE:** I punti sono attribuiti come di seguito indicato:

14 punti al primo classificato di ogni tappa  
12 punti al secondo classificato di ogni tappa  
10 punti al terzo classificato di ogni tappa  
8 punti al quarto classificato di ogni tappa  
7 punti al quinto classificato di ogni tappa  
e così a scendere fino al decimo classificato.

Nel caso tutti i team abbiano effettuato un NO TIME ogni team riceve comunque 1 punto.

### **TRADITIONAL RANCH ROPING**

Team composto da due Ropers; Viene assegnato il vitello, i due cavalieri possono decidere se tagliarlo dalla mandria o se effettuare le due prese testa e gambe posteriori all'interno di essa. Il Go si conclude quando entrambi i ropers hanno effettuato le prese, fissato il rope al pomo della sella con un giro completo (in gergo questa azione si indica dicendo "dare la Dally") e si trovano in posizione di sicurezza frontale l'uno all'altro. Sono consentite tutte le andature, fermo restando il principio di rispetto del benessere animale di cavallo e vitello.

L'azione di gara si svolge in un massimo di tempo di 4 minuti, i tiri alla testa devono essere effettuati entro 2 minuti pena il No Time, qualora il team effettuasse la presa alla testa al disotto dei 2 minuti al team resteranno 3 tiri per la presa delle gambe da effettuare entro il tempo limite. Qualora i ropers non chiudessero l'azione di gara nel tempo prestabilito verrà attribuito un No Time. La gara viene valutata in base ai parametri stabili dello score card partendo da un punteggio minimo di 70pt.

### **RANCH STEER STOPPING**

Al Roper viene assegnato un vitello che dovrà essere tagliato dalla mandria con l'aiuto di un cavaliere esperto. il tempo limite massimo è di 3 minuti, il Go si conclude con l'azione di legatura al pomo della sella. In questa categoria si possono effettuare solo tiri alla testa.

La classifica viene stilata in base allo score card partendo da un punteggio minimo di 70 pt.



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI



## TEAM BRANDING

Gara a tempo con un Team formato da 3 Ropers. Al momento del superamento della start-line il giudice assegna un vitello al team che deve effettuare due prese: una alla testa una alle gambe posteriori, il terzo roper che non ha lanciato, scende da cavallo, lascia il rope a terra e a sua discrezione decide se condurre con sé il cavallo o lasciarlo fermo (il cavallo non deve invadere l'area di lavoro o al team verrà assegnato il NO Time) aggiusta le prese (da sistemare prima i posteriori poi gli anteriori) e si dirige a prendere il marchio per segnare il vitello; il marchio (detto anche brand) deve essere effettuato nella parte posteriore del vitello. Il team può decidere se effettuare la prova con il vitello in mandria o se tagliare il capo assegnato. Il Go termina quando il marchio tocca la coscia del vitello. Il tempo limite per questa gara è di 3 minuti.

La classifica verrà stilata come stabilito all'ART 12.

## RANCH TRAIL

Il Ranch Trail è una gara con valutazione a punteggio per un singolo cavaliere, è aperta a tutte le categorie e suddivisa in due prove

Il cavaliere nella prima prova dovrà affrontare un percorso ad ostacoli (per ostacoli si intendono varie difficoltà materiali) mentre nella seconda prova dovrà dimostrare le sue capacità nel lavoro della mandria.

Nella prima parte della prova, quindi nel percorso ad ostacoli, il cavaliere avrà a disposizione 3 tentativi per superare con successo ogni ostacolo; qualora al terzo tentativo il cavallo si rifiuti ancora di affrontare la difficoltà al binomio verrà assegnato un NO TIME.

Qualora invece dopo il cavallo affronti la difficoltà al terzo tentativo al binomio verrà assegnata una penalità (da stabilire all'interno di uno score card)

Nella seconda parte della prova il cavaliere dovrà effettuare il taglio del capo numerato assegnato dal giudice, i tiri consentiti sono illimitati ma effettuabili solo alla testa con rope fisso e nel tempo massimo di 1 minuto e 30 secondi.

La gara termina nel momento in cui il cavaliere effettua la prima prova e alla fine della seconda da la dally, quindi fissa il rope al pomo della sella.

La caduta da cavallo, la caduta del binomio, il cavallo fuori controllo, un massimo di 3 ostacoli non superati e la caduta del rope a terra genera un NO TIME.

Il numero minimo di ostacoli è pari a 4, il numero massimo è pari a 8.

Il comitato organizzatore sceglierà il numero di ostacoli in base alle caratteristiche e dimensioni del campo gara (min. 20x40).

Fra gli ostacoli obbligatori troviamo:

il cancello, le barriere a terra nel numero di 5, la dummy, il back a L, ponte e side pass.

Fra gli ostacoli facoltativi troviamo:

il quadrato, il trailer, lo sliker, il secchio con l'acqua da riempire e/o svuotare, la cassetta della posta da aprire e richiudere, la staccionata da riparare.

## RANCH RIDING

Il Ranch Riding è una gara con valutazione a punteggio composta da due prove: la prima prova consiste nello svolgere un pattern prestabilito dal giudice e comunicato agli iscritti almeno una settimana prima della gara; la seconda prova consiste nel lavoro di un singolo vitello, assegnato dal giudice, il lavoro del vitello consisterà nel fare boxing sfruttando il lato corto del campo gara e in seguito nel portarlo nel lato lungo per poi ropparlo alla testa.

La prima prova verrà valutata sullo svolgimento delle manovre con un punteggio minimo di 70

La seconda prova verrà valutata in base al lavoro del vitello e alla presa da header. Le due prove verranno sommate per ottenere un punteggio finale che andrà a classifica.



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI



### **NO TIME SEMPRE**

**Di seguito le situazioni che prevedono il NO TIME per tutte le tipologie di gara del presente regolamento**

caduta rope, caduta cavaliere e cavallo di spalle (sottopancia e naso per terra), contatto eccessivo (discrezione giudice), strozzatura della pancia del vitello con il rope, chiusura del rope sopra le ginocchia, chiusura del rope sopra un solo garretto, rope a terra, correzione eccessiva del cavallo, sangue ai fianchi e in bocca, chiusura del rope su occhi ed orecchie del vitello, tutte quelle situazioni in cui il rope in tensione genera pericolo per cavalli, cavalieri e vitelli; se tutto il vitello supera la linea mediana della coda del cavallo e il cavaliere non interviene per sanare la situazione, nel team branding se il terzo cavallo al momento della marchiatura dovesse generare situazioni pericolose.

### **PRESE VALIDE SEMPRE**

Le prese valide sempre per ogni tipologia di gara: Rope al collo del vitello, rope sulle corna, presa al collo e zampa anteriore insieme, figura 8 fra collo e due zampe, mezza testa.