

RANCH SORTING

1. Konkurencja wywodzi się z praktyki hodowlanej prowadzonej na ranczach, gdzie zachodzi konieczność sortowania bydła, jak chociażby w przypadku oddzielania cieląt od krów. Bardzo istotne są tu cechy konia, takie jak zwinność, płynność ruchu, dobry czas reakcji oraz umiejętność pracy ze stadem.

Ranch Sorting opiera się na pracy dwóch zawodników, których zadaniem jest przepędzenie 12 sztuk bydła w porządku numerycznym z jednej specjalnie wyznaczonej części areny do drugiej, przy czym znaczenie ma tu również czas.

2. Ranch Sorting rozgrywany jest na obszarze areny wyznaczonym przez dwa połączone round -pens o tych samych wymiarach. Rekomendowana arena do tej konkurencji powinna posiadać wymiary 50-60 stóp średnicy (16-19 m) i nie zawierać kątów prostych. Rekomendowane wymiary dla linii startowej, zlokalizowanej pomiędzy dwoma częściami konstrukcji to 12-16 stóp (3,7 – 4,9 m). Może mieć ona kształt round-penu lub kształt oktagonalny (jak znak drogowy „STOP”). Przed zawodami show manager i/lub komisja sędziowska ustala, czy praca ze stadem będzie odbywała się tylko w jednym kierunku (z części A areny do części B), czy w obu (jedna drużyna przegania stado w kierunku od części A do części B, kolejna od części B do części A). Wszystkie sztuki bydła muszą być po właściwej stronie areny, zanim zespół startujący rozpocznie przejazd. Po zakończeniu każdego przejazdu sędzia sygnalizuje konieczność przepędzenia stada na właściwą stronę areny.

3. Limit czasowy może zostać ustalony na poziomie 90, 75 lub 60 sekund. Oficjalny czas wyświetlany jest przez zegar elektroniczny, którego wskazania muszą być widoczne dla zawodników oraz sędziów. Oficjalny czas danego przejazdu zostaje zatrzymany w momencie, gdy wszystkie 10 sztuk bydła zostanie przesortowane w odpowiedniej kolejności. Jeżeli nie uda się przesortować wszystkich sztuk bydła w wyznaczonym limicie czasowym, za czas oficjalny uznaje się dany limit czasowy.

4. Dodatkowy stoper służy do mierzenia czasu sortowania dla każdego z cielaków, w przypadku gdy podczas przejazdu zostanie ich przesortowanych mniej niż 10 sztuk. Jego wskazania będą brane pod uwagę w przypadku, gdy zaistnieje sytuacja identycznej liczby przesortowanych cieląt i identycznego pomiaru oficjalnego czasu dla dwóch lub więcej drużyn.

5. Wskazania stopera dodatkowego oraz liczba przesortowanych cieląt będą sumowane w przypadku zawodów, podczas których ma miejsce więcej niż jeden przejazd.

6. Dodatkowy stoper może być używany również w przypadku awarii zegara elektronicznego

7. Do sędziowania konkurencji wymagany jest minimum jeden sędzia, ustawiony równo z linią startu.

8. Sędzia sygnalizuje gotowość areny przed każdym startem poprzez podniesienie ręki/flagi. Pomiar czasu rozpoczyna się w momencie, gdy nos pierwszego konia przekroczy linię startową i jednocześnie spiker poda numer, który będzie sortowany jako pierwszy. Każde opóźnienie w przekroczeniu linii startowej może skutkować karą „no-time” dla drużyny.

9. Stado do rozgrywania konkurencji składa się z 12 sztuk, w tym ponumerowanych od 0 do 9 oraz dwóch sztuk nienumerowanych. Numery muszą znajdować się na grzbiecie/obu bokach zwierząt.

10. Jeżeli jakkolwiek część ciała numerowanego cielaka przekroczy linię startową, a nie jest to numer zgodny z właściwą kolejnością, drużyna otrzymuje karę „no –time”.

11. Jeżeli jakkolwiek część ciała już przesortowanego cielaka przekroczy ponownie linię startową, drużyna zostaje zdyskwalifikowana.

12. Jeżeli jakkolwiek część ciała nienumerowanego cielaka przekroczy linię startu zanim dziesiąty (zgodnie z ustaloną kolejnością) cielak zostanie przesortowany, będzie to skutkowało notą „no-time”.

13. Kolejność sortowania określana jest wybraniem losowej liczby przez sędziego czasowego/ spikera i ten cielak musi być sortowany jako pierwszy.

PRZYKŁAD:

Jeżeli został wylosowany numer 5, cielak oznaczony tym numerem musi zostać przesortowany jako pierwszy, w następnej kolejności sortowany jest cielak z numerem 6, dalej kolejno 7,8,9,0,1,2,3,4.

Cielak uznany zostaje za przesortowanego w momencie, gdy cały znajdzie się za linią startową.

14. Jeżeli podczas przejazdu okaże się, że stado jest ponumerowane nieprawidłowo lub znajduje się w nim zbyt wiele nienumerowanych cieląt, dana drużyna ma prawo do powtórnego przejazdu na końcu wszystkich przejazdów przywidzianych z udziałem danego stada.

15. Jeżeli drużyna otrzyma przy rozpoczęciu przejazdu numer cielaka, który został już użyty w pracy z tym stadem, ma prawo do natychmiastowego ponownego startu, z podaniem prawidłowego numeru cielaka z tego samego stada.

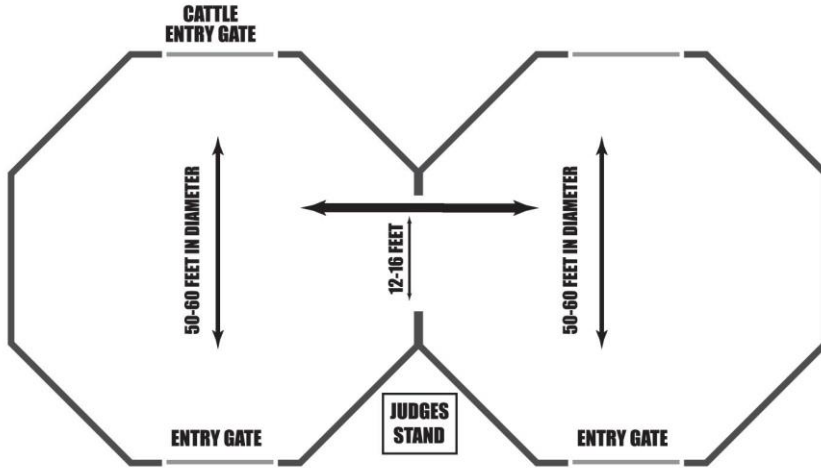
16. W zależności od decyzji sędziów, ponowny przejazd spowodowany brakiem prawidłowej numeracji czy też koniecznością wymiany cielaka rannego i/lub w złej kondycji, może nastąpić niezwłocznie (po wymianie wskazanych cieląt), rozpoczynając się od tego samego wyznaczonego numeru.

17. Wszelkie przejawy nieprawidłowego zachowania w stosunku do koni lub cieląt, jak również zachowanie uznane przez sędziów za niesportowe, będą karane dyskwalifikacją.

18. Wszelkie nadmierne użycie pomocy, gdziekolwiek na ciele konia, będzie karane dyskwalifikacją.

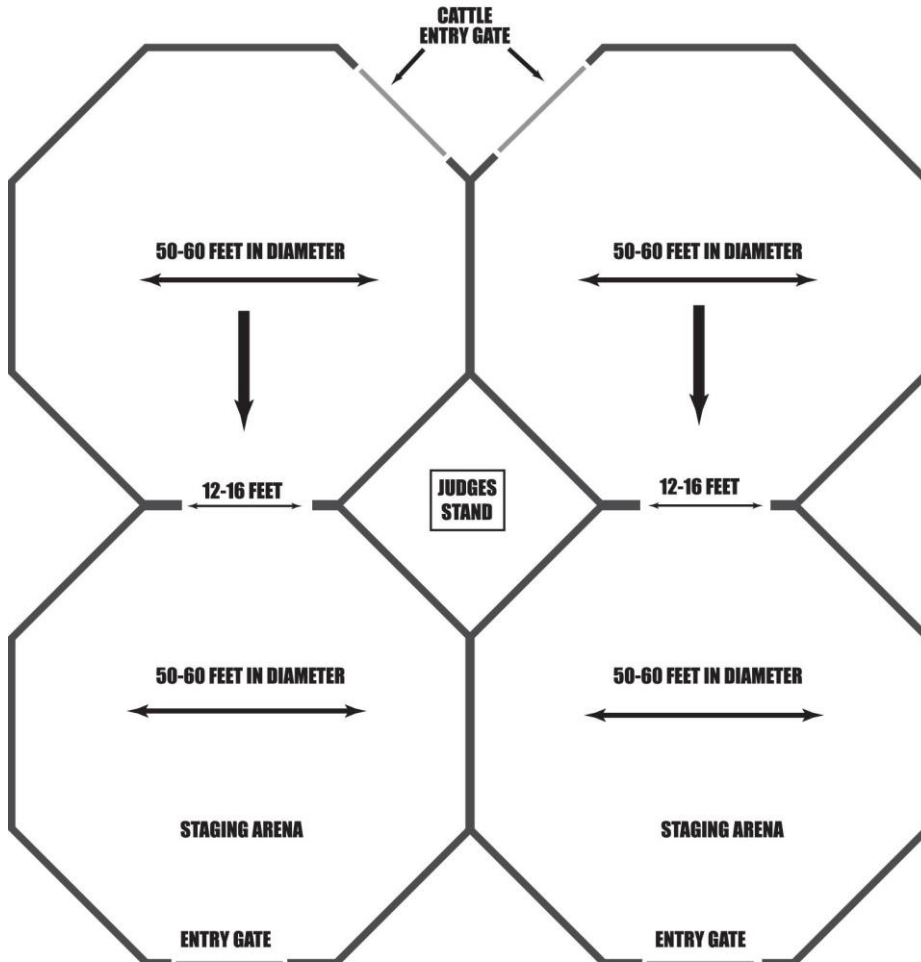
19. Kiełzna typu snaffle bit, curb bit lub hackamore mogą być używane bez względu na wiek konia, a do prowadzenia konia na tych kiełznach można używać obu rąk.

SINGLE SORTING ARENA CONFIGURATION



RIDERS ENTER AT GATE IN ARENA WITH NO CATTLE. CATTLE SORTED TO OPPOSITE ARENA WILL BE SORTED BACK BY NEXT TEAM.

DOUBLE SORTING ARENA CONFIGURATION



RIDERS ENTER AT GATE IN ARENA WITH NO CATTLE.
TEAMS ARE DIVIDED AND ARENAS DESIGNATED AS EVEN AND ODD.
AS ODD TEAM SORTS, EVEN TEAM STAGES TO EMPTY ARENA UNTIL ODD TEAM COMPLETES SORT AND VICE VERSA. CATTLE SORTED TO OPPOSITE ARENA ARE RETURNED BY TEAM THAT SORTED. NEXT TEAM SHOULD ONLY ENTER WHEN CATTLE HAVE BEEN RETURNED AND SETTLED BY PREVIOUS TEAM.

Przelicznik:

50-60 stóp – 15,3m -18,3m

12-16 stóp – 3,6m – 4,9m