

1 BARREL RACING (HORDÓKERÜLŐ VERSENY)

A hordókerülő verseny pályarajza:

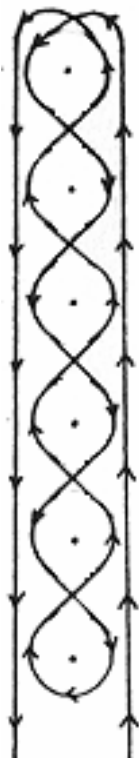


A hordókerülő versenynél időeredményt mérnek. A hordók közötti távolságot pontosan a rajzon megadott módon kell mérni és a távolságok nem haladhatják meg azokat a méreteket. Ha az alappálya túl nagy a rendelkezésre álló területhez képest, azt 4,5 méterenként lehet csökkenteni, addig, amíg a pálya bele nem illeszkedik a kijelölt területbe. Elég helyet kell hagyni a hordók és más egyéb (a pálya körül lévő) akadályok között. A 3. sz. hordótól a célvonalig mért távolságot nem kell 4,5 m-rel csökkenteni, ha elegendő hely van ahhoz, hogy a ló meg tudjon állni. A pálya kijelölésénél gondolni kell arra, hogy elég hely legyen a lovak számára a fordulások végrehajtására és a célon való átfutásra. Ajánlott, hogy a startvonal a pálya végétől legalább 13,5 m távolságra, az 1. és 2. sz. hordó a pálya szélétől legalább 5,5 m-re, a 3. sz. hordó pedig 11 m-re legyen a pálya végétől.

Élénk (világos) színű, 200 l-es, mindkét végén zárt acélhordót kell használni. A hordó nem lehet gumiból vagy műanyagból. A startvonal-jelzéseket, vagy az elektromos időmérőket, ha lehetséges, a pálya két szélén kell elhelyezni. Elektromos időmérőt, vagy legalább két órát kell használni. Az elektromos időmérő által mért időt, vagy az órák által mért átlagidőt kell a hivatalos időnek tekinteni. Az idő mérését akkor kell elkezdni, amikor a ló orra a startvonalhoz ér és akkor kell befejezni, amikor a ló orra áthaladt a célvonalon. A versenyző nekifutással kezdhet. A startbíró jelzésére a versenyző az 1. sz. hordóhoz lovagol, balról megkerüli és teljes, kb. 360 fokos fordulatot tesz körülötte; majd a 2. sz. hordóhoz lovagol, azt jobboldalról kerüli meg és valamivel több mint 360 fokos fordulatot tesz meg körülötte; majd a 3. sz. hordóhoz fut, azt is jobboldalról kerüli meg, és egy kb. 360 fokos fordulat után az 1. és a 2. sz. hordó között a célvonalon átlovagol. A pályán balra kezdve is végig lehet haladni (lásd: a mellékelt ábrákat). A hordó feldöntéséért 5 büntetőmásodperc jár. Az a versenyző, aki nem a fent leírt módon teljesíti a pályát, kizárásra kerül. A versenyzők a feladat végrehajtása során megérinthetik a kezükkel a hordót. Szintén 5 büntetőmásodpercet kap az a versenyző, aki a verseny során elveszti western kalapját, vagy a kobakját. A bíró saját belátása szerint kizárhatja azt a versenyzőt, aki túl sokszor használja a lovaglópalcát, vagy egyéb fenyítőeszközt a heveder előtt. Amennyiben az első helyen döntetlen fordul elő, a döntő résztvevőinek újra teljesíteniük kell a pályát, mégpedig az eredeti idejükön max. 2 másodpercen túli időn belül, különben az összevetést újra kell indítani. Az összevetés során nem jár büntetőpont a plusz 2 másodpercen túli

POLE BENDING (SZLALOMVERSENY)

A pályarajz:



vagy



Minden versenyző nekifutással indul. Az időmérés akkor kezdődik, amikor a ló orra áthalad a startvonalon, és akkor fejeződik be, amikor a ló orra keresztül halad a célvonalon. A start-célvonalnak jól láthatónak kell lennie. Elektromos időmérőt, vagy legalább két órát kell használni. A hivatalos időnek, az elektromos időjelző által mért idő, vagy pedig 2 óra szerint mért átlagidő tekintendő.

A verseny egy 6 oszlopból álló pályán zajlik. Az oszlopoknak egymástól 6,4 méternyire kell lenniük, és az első oszlopnak is 6,4 méternyi távolságra kell lennie a startvonalától. A karóknak a földben kell lenniük és 1,8 m magasnak és maximum 35 cm átmérőjűnek kell lenniük. A talpas oszlopokat a földre kell helyezni. Magasságuk 1,8 m, a talpazat átmérője pedig nem lehet több mint 35 cm.

Az oszlopok sora mellett jobbról, vagy balról végig kell lovagolni a sor végéig, majd szlalomban oda-vissza meg kell kerülni az oszlopokat, majd a sor ellentétes oldalán a célvonalon át kell lovagolni. Lásd a mellékelt rajzot.

Minden oszlop eldöntése 5 büntetőmásodpercet von maga után. Az a versenyző, aki nem a fent leírt módon teljesíti a pályát, kizárásra kerül. A versenyzők a pálya teljesítése során megérinthetik az oszlopokat. 5 büntetőmásodperc jár azért, ha a versenyzőn nincs rajta a kalapja vagy a kobakja egész idő alatt, amíg a pályán van.

Amennyiben az első helyen döntetlen fordul elő, a döntő résztvevőinek újra teljesíteniük kell a pályát, eredeti idejükön max. 2 másodpercen túli időn belül, különben az összevetést újra kell indítani. Az összevetés során nem jár büntetőpont a plusz 2 másodpercen túli időért, de a végső összevetésbe beleszámít.

A bíró saját belátása szerint kizárhatja azt a versenyzőt, aki túl sokszor használja a pálcát, vagy más fenyítőeszközt a heveder előtt.