

Allgemeine Regeln

1. Ein Pferd darf max. 7 Nennungen pro Tag, auf alle Disziplinen verteilt, haben. Reiter unbegrenzte Starts.
2. Erlaubt sind generell alle im Westernsport gebräuchlichen Trensenarten und Gebisse. Twisted Wire ist verboten, Tiedown und Martingal nur in Verbindung mit Snaffle Bit erlaubt, Mouthcloser erlaubt. Gebisse mit Hebelwirkung (Bit) sind nur beim einhändigen Reiten erlaubt.
3. Eine endgültige Entscheidung über die Anzahl der Rinder liegt beim Richter und dem Veranstalter.
4. Pferde die während des Turniers wiederholt außer Kontrolle geraten, können verwarnt/disqualifiziert werden.
5. Der Richter darf nicht von den Teilnehmern angesprochen werden. Ausnahme ist hier ausschließlich das Melden von verletzten oder falsch nummerierten Tieren. Ein vorher zu bestimmender Reitersprecher kann in den Pausen Anträge und Fragen an den Richter stellen.
6. Richterentscheidungen sind Tatsachenentscheidungen.
7. Proteste: Proteste müssen beim Richter mit gleichzeitiger Hinterlegung einer Kautions von 100.- Euro angemeldet werden. Es werden nur Proteste mit Hinterlegung der Kautions bearbeitet. Wird dem Protest stattgegeben, erhält der Protestierende die Kautions zurück. Wird der Protest abgelehnt, verfällt die Kautions.
Die Entscheidung über den Protest fällt ein Gremium aus Richter, Veranstalter und Reitersprecher.
Proteste können nur eingereicht werden, solange der Durchgang läuft (nicht erst 1 Tag später).
8. „No Time“ bedeutet: Null Rinder und maximale Zeit.
9. Bestrafungen

Der Richter kann Bestrafungen aussprechen wegen

- unnötiger Härte am Rind oder Pferd,
- falscher Ausrüstung
- Unsportlichkeit
- respektloses oder vulgäres Verhalten gegenüber Richter, Reiter, Zuschauer, Helfer

Ein Ausschluss vom Wettbewerb aufgrund groben Verhaltens eines Reiters gilt nur für dieses Team. In besonders schweren Fällen kann der Reiter oder das Team vom gesamten Turnier ausgeschlossen werden.

Mögliche Maßnahmen:

- Verwarnung
- „No Time“ Bewertung
- Disqualifikation vom Turnier

Die 3. Verwarnung führt zur Disqualifikation von Reiter und/oder Team.

10. Alle Pferde müssen einen gültigen Equidenpass haben, in dem die landesüblichen Impfungen eingetragen sind.

Tierschutz

1. Unwürdiges Behandeln eines Tieres in der Arena, auf dem Abreitplatz, in Stallungen bzw. auf dem gesamten Veranstaltungsgelände ist strengstens verboten.
2. Der Veranstalter hat dafür zu sorgen, dass der Rinderbereich abgeschirmt ist.
3. Die Rückseite des Pens ist mit einem Banner oder ähnlichem zu verhängen.
4. Es dürfen nur Pferde mit einem Mindestalter von 4 Jahren gemeldet werden.
5. Erlaubt sind maximal 7 Nennungen, pro Pferd, in allen Disziplinen. Bei mehr Starts wird das beste Pferde-ergebnis gestrichen.

Folgendes ist auf dem Veranstaltungsgelände zu unterlassen:

6. Andauerndes Zerren, Spornieren, Peitschen, Schlagen oder Treten vom Boden aus und jegliches grobes Verhalten dem Pferd gegenüber.
7. Schlagen auf den Kopf des Pferdes mit der Hand oder Sonstigem.
8. Das unsachgemäße Benutzen eines Gebisses, das ein Bluten des Mauls oder des Kopfes zur Folge hat.
9. Es ist nicht erlaubt, das Pferd zu schlagen.
10. Wiederholtes Reißen und Zerren an einem oder beiden Zügeln.
11. Das Reiten eines lahmen, verletzten oder in schlechtem Gesundheitszustand befindlichen Pferdes.

Alle Beteiligten sind angehalten, Verstöße zu melden.

Team Penning

1. Ziel von Team Penning

Innerhalb einer vorgegebenen Zeit muss eine, aus 3 Reitern bestehende Mannschaft, 3 Rinder mit der gleichen Nummer von einer Herde trennen und sie in den sog. Pen hineintreiben. Das Team mit den meisten Rindern, max. 3 pro Go, und der schnellsten Zeit gewinnt. Bei mehreren Go`s werden die Rinder und die Zeit addiert.

1a) Ist einer der Reiter nicht mehr in der Lage an dem Wettkampf teilzunehmen, können die beiden restlichen Reiter dieser Mannschaft den Wettbewerb fortführen.

1b) Zeitlimit: Der Veranstalter sollte ein Zeitlimit von 60 Sekunden festlegen. Nach Absprache kann dieses Zeitlimit angepasst werden.

Die jeweils gültigen Zeitlimits müssen bereits in der Ausschreibung angegeben werden.

30 Sekunden vor Ablauf der Zeit muss der Mannschaft durch Zuruf „Time“ die Restzeit angezeigt werden. *Geschieht dies nicht, kann die Mannschaft einen Wiederholungslauf (Re-Run) verlangen, der zuletzt VOR dem nächsten Herdenwechsel durchgeführt werden muss.*

2. Beginn des Laufs

2a) Ohne Lichtschranke: Vor dem Start wird die Herde hinter der Timeline auf der Herdenseite der Arena positioniert. Wenn alle bereit sind, wird als Startzeichen die Flagge gehoben. Die Flagge fällt, sobald die Nase des ersten Pferdes die Timeline überschreitet. Beim Überqueren der Timeline erhält die Mannschaft ihre Nummer genannt. Jegliche Verzögerung beim Start wird mit „No Time“ bewertet.

2b) Mit Lichtschranke: Vor dem Start wird die Herde hinter der Timeline auf der Herdenseite der Arena positioniert. Wenn alle bereit sind, wird als Startzeichen die Flagge gehoben. Die Zeit wird gestartet, sobald das erste Pferd die Lichtschranke an der Timeline durchquert und die Mannschaft erhält ihre Nummer genannt.

3. Zeitnahme

3a) Manuell: Um die Zeit anzuhalten, muss ein Reiter am Eingang des Pen stehen, der Kopf seines Pferdes im Pen sein und der Reiter den Arm heben.

3b) Mit Buzzer: Um die Zeit anzuhalten, muss ein Reiter am Eingang des Pen stehen, der Kopf seines Pferdes im Pen sein und der Reiter eines der beiden am Eingang des Pen angebrachten Buzzer betätigen.

3c) Bei der Zeitnahme muss der Pferdekopf im Pen sein. Maximales Einreiten in den Pen bis zum Steigbügel. Der Reiter darf zu keiner Zeit weiter im Pen sein.

Ausnahme: Es befindet sich ein falsches Rind im Pen.

Es zählen nur die Rinder, die vollständig im Pen sind. Die Mannschaft kann ein „No Time“, erhalten, wenn eines der Rinder aufgrund zu heftigen Drucks gegen den "Pen" rennt oder ein Rind gegen das Panel getrieben wird.

4. Zeitnahme mit weniger als 3 Rindern

Eine Mannschaft kann mit zwei oder nur einem richtigen Rind die Zeit anhalten. Mannschaften mit 3 richtigen Rindern im Pen werden jedoch höher bewertet als Mannschaften mit weniger Rindern unabhängig von der Zeit. D.h. die Mannschaft mit den meisten Rindern und der schnellsten Zeit gewinnt.

5. Zeitnahme mit falschen Rindern auf der Pen-Seite

Bei der Zeitnahme dürfen nur Rinder mit der korrekten Nummer auf der Pen-Seite sein, ansonsten wird der Lauf mit „No Time“ bewertet.

6. Rinder treiben

Das Treiben der Rinder mit der Hand/Fuß oder sonstiger Ausrüstung, oder das Hetzen oder starkes Bedrängen der Rinder mit der Ausrüstung oder anderen Gegenständen werden mit „No Time“ gewertet.

7. Zu viele Rinder

"No Time" gilt sobald das 5. Rind vollständig die Foulline überschritten hat.

8. Verzögerung

Eine Mannschaft muss spätestens 30 Sekunden nachdem sie vom Sprecher aufgerufen wurde, startbereit in der Arena stehen. Jede nicht begründbare Verzögerung wird mit „No Time“ bewertet. Ein Mannschaftsmitglied kann nicht mehr die Arena betreten nachdem der Lauf gestartet wurde.

9. Bedingungen für einen Wiederholungslauf (Re-Run)

9a) Ein Wiederholungslauf muss vor dem nächsten Herdenwechsel erfolgen.

Wichtig: Die Mannschaft kann durch diesen Wiederholungslauf ihre vorherige Zeit nicht verbessern. Beispiel: Während eines Runs geschieht etwas, wodurch ein Re-Run in Frage kommt. Die Uhr zeigt zu diesem Zeitpunkt 45 Sekunden an. Sollte die Mannschaft im Wiederholungslauf unter diese 45 Sekunden kommen, gilt trotzdem die im ersten Lauf bereits benötigte Zeit von 45 Sekunden.

9b) Verlässt ein Rind die Arena, hat der Richter folgende Möglichkeiten der Wertung:

- „No Time“ bei übertriebener Härte

- Wiederholungslauf erteilen, bei unverschuldetem Reiter/Teamverhalten

Sollten während eines kompletten Durchgangs mehrere Wiederholungsläufe anstehen, erfolgen diese in der Reihenfolge, in der die Zwischenfälle vorgekommen sind. Die Mannschaft kann durch diesen Wiederholungslauf ihre vorherige Zeit nicht verbessern.

9c) Entdeckt die Mannschaft vor dem Arbeiten an der Herde ein verletztes oder nicht nummeriertes Rind, muss sie dies sofort dem Richter melden. Hat die Mannschaft bereits an der Herde gearbeitet, entscheidet der Richter, ob die Mannschaft einen Wiederholungslauf erhält oder nicht. „Arbeiten an der Herde“ bedeutet, dass die Mannschaft die Timeline überschritten- und die Mannschaft die Rindernummer erhalten hat. Wiederholungsläufe werden immer zuletzt vor dem Herdenwechsel durchgeführt.

9d) Wenn ein Rind nicht mehr laufen will oder kann, obliegt es einzig und allein dem Richter, den Run ab zu brechen, und einen Re-Run zu gewähren.

Abbruch durch den Reiter bedeutet, Reiter/Team gibt auf.

9e) Eine Mannschaft erhält einen Wiederholungslauf, wenn sie eine Nummer zugewiesen bekommen hat, die nur 2-mal oder 4-mal in der Herde vorhanden ist. Dieser Wiederholungslauf wird mit derselben Herde als letzter vor dem Herdenwechsel durchgeführt.

10. Herdenwechsel

Die Herde sollte nach ca. 10 - 15 Teams und vor dem Finale ausgetauscht werden. Es ist darauf zu achten, dass die Teams im zweiten Durchgang eine andere Herde erhalten.

11. Unnötige Härte

Der Richter entscheidet, ob ein Team wegen „unnötiger Härte am Rind“ verwarnt, mit „No Time“ bewertet, oder disqualifiziert wird.

12. Arenamaße (siehe auch Skizze)

Die „ideale“ Arena für Team Penning sollte die Maße von ca. 30 x 60 Meter haben. Diese Maße sind jedoch nur Anhaltswerte.

12a) Timeline: Die Timeline sollte entsprechend der Länge der Arena bei 50 % von der Herdenseite quer zur Arena verlaufen und entsprechend gekennzeichnet sein.

12b) Pen-Eingang: Der Eingang zum Pen sollte sich 25 % von der Arenabegrenzung auf der Pen-Seite befinden.

13. Rinder zu Fuß treiben

Jeder Versuch, die Rinder zu Fuß zu treiben, wird mit „No Time“ gewertet.

14. Anzeigenuhr

Bei elektrischer Zeitnahme ist die Uhr, die die laufende Zeit anzeigt, für die Reiter gut sichtbar in der Arena zu platzieren.

15. Herde „Settlen“

Jede Herde sollte in beiden Ecken der Arena „gesettled“ und einmal in den Pen getrieben werden, bevor sie abschließend auf der Herdenseite der Timeline nochmals „gesettled“ und in der Mitte positioniert wird.

16. Kleiderordnung

Eine Stunde vor Beginn der Veranstaltung besteht Kleiderordnung. Die Teilnehmer/Reiter, sind verpflichtet, folgende Kleiderordnung einzuhalten:

- Jeans
- Westernhut (kein Schlapphut, Wachshut, oder ähnliches!)
- Zugknöpftes, Hemd mit langen Ärmeln, das in der Jeans stecken muss
- Westernstiefel



Regelwerk Shadow Creek Ranch

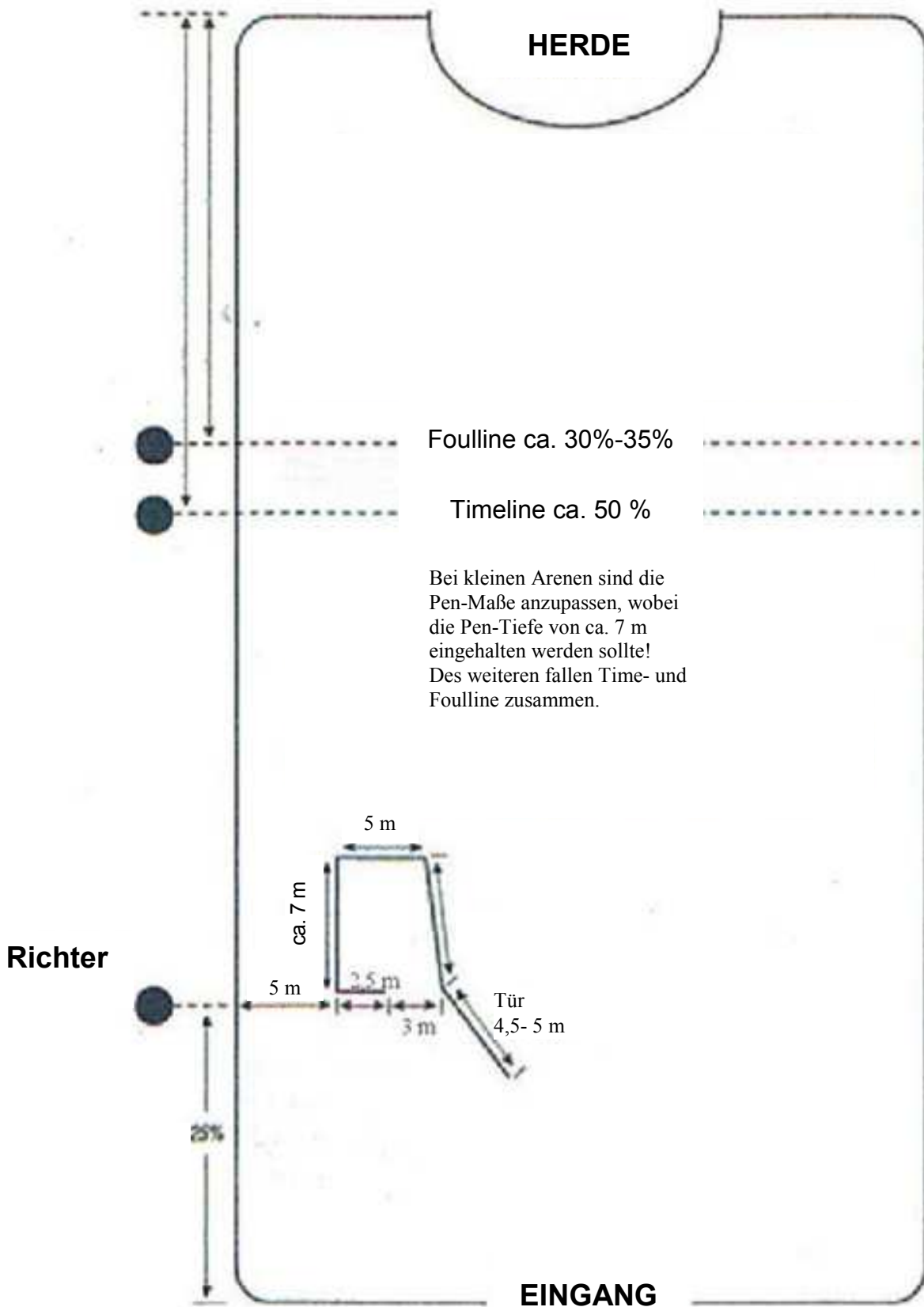
(Stand 16. August 2012)

Für Jugendliche unter 18 Jahren besteht Helmpflicht.

Bis zum Erreichen des 16. Lebensjahres muss der Jugendliche einen Rückenprotektor/Schutzweste tragen. Beides gilt auch für den Abreiteplatz.

Bei extremer Wetterlage können der Veranstalter und der Richter gemeinsam Abweichungen von der Kleiderordnung beschließen.

Stormbands am Hut sind nicht erlaubt. Der Verlust des Hutes wird mit einer Strafgebühr von 5 Euro belegt, die sofort nach Beendigung des Durchgangs an einen Bevollmächtigten zu zahlen ist.



Cattle Penning (CP)

Es gilt das Regelwerk für Team-Penning mit folgenden Abweichungen:

1. Beim Cattle Penning startet nur 1 Reiter, der nur 1 bestimmtes Rind in den Pen treiben muss.
2. Der Pen wird an die Seitenwand der Arena gestellt.
3. Das Zeitlimit beträgt 60 Sekunden. Dies kann durch den Veranstalter/ Richter geändert werden (z.B. 30 s).
4. Für jedes zusätzliche Rind welches sich bei der Zeitnahme auf der Penseite befindet, werden der gestoppten Zeit 5 Sekunden hinzu addiert.
5. Zu viele Rinder
"No Time" gilt sobald das 4. Rind vollständig die Foulline überschritten hat.

Ranch Sorting (RS)

In grundsätzlichen Punkten gilt das gleiche Regelwerk wie bei Team-Penning.

Ranch Sorting ist eine Zeitprüfung bei der zwei Reiter die Aufgabe haben, zehn Rinder von einem Pen in ein anderes Pen in einer vorgegebenen Reihenfolge zu sortieren.

Das Team welches die zehn Rinder in der korrekten Reihenfolge und in der schnellsten Zeit sortiert, gewinnt.

1. Das Grundprinzip von RS ist, dass es 10 nummerierte Rinder von 0-9 und 2 unnummerierte Rinder, auch Ghost genannt, gibt, so dass insgesamt 12 Rinder am Anfang der Prüfung hinter der Timeline (Durchgang) sind und zwei Reiter auf der anderen Seite.

2. RS findet zwischen zwei Pens statt, mit ungefähr derselben Größe. Veranstalter und Richter entscheiden, ob vor und zurück – oder nur in eine Richtung gearbeitet wird.

Jede Herde soll vor dem Start in den gegenüberliegenden Pen getrieben werden.

3. Sorting Arena: Rund oder achteckig (auf alle Fälle ohne 90° Ecken)

Durchmesser 15-18m ; Durchgang 3,50 – 5 m

4. Das Zeitlimit beträgt 90 Sekunden. Dies kann durch den Veranstalter/ Richter geändert werden (z.B. 60 s).

Die Zeit wird durch eine elektronische Anzeigenmessung vorgenommen.

Die offizielle Zeit für jeden Lauf resultiert aus der Zeit, die benötigt wird, alle 10 Rinder zu sortieren oder das Zeitlimit abgelaufen ist. Die Zeit läuft so lange weiter, bis alle Rinder in der

korrekten Reihenfolge sortiert sind oder das Zeitlimit erreicht ist, eine von beiden ergibt die offizielle Zeit für das Team.

Es sind 2 Durchgänge anzustreben.

5. Mit der Stoppuhr werden die Splitzeiten gemessen und festgehalten, um bei gleicher Rinderzahl den „Besseren“ unterscheiden zu können.

Bei mehreren Durchgängen wird die Zeit und Rinderzahl addiert. Es gewinnt, wer die meisten Rinder in der kürzesten Zeit sortiert hat.

6. Der Richter soll am Durchgang positioniert sein.

Der Start ist frei, wenn der Richter/der Sprecher ein Zeichen gibt.

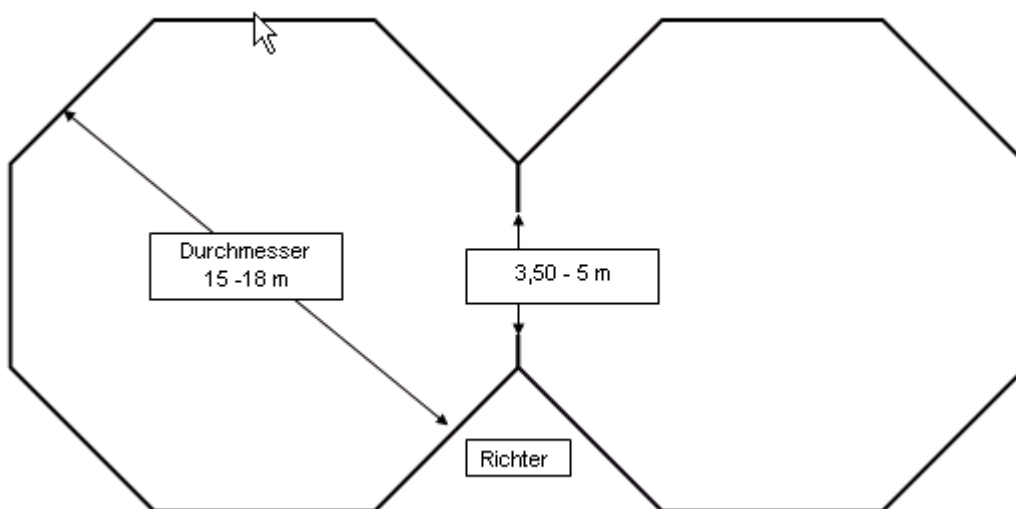
Wenn das erste Pferd mit der Nase die Timeline überquert, bekommen die Reiter die Nummer zugewiesen, welche als erstes sortiert werden muss, gleichzeitig beginnt die Zeitmessung. Nun müssen alle nummerierten Rinder, beginnend mit der genannten Nummer, nacheinander über die die Startlinie gebracht werden. Wird z.B. die Nummer 4 genannt, gilt es, das Rind mit dieser Nummer als erstes zu arbeiten, dann die 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, und zuletzt die 3.

7. Überquert ein Teil des Rindes eines der unnummerierten Rinder, oder eine falsche Nummer die Timeline, so wird dies mit „No Time“ gewertet.

8. Wenn ein bereits sortiertes Rind, oder nur ein Teil davon, die Timeline zurück überquert, so wird dies ebenfalls mit „No Time“ gewertet.

9. Falls der Richter einen Run abbricht und ein Wiederholungslauf gewährt wird, kann die vorherige Zeit nicht verbessert werden!

Arenaaufbau Ranch Sorting



Allgemeine Richtlinien für Veranstalter und Richter

- Vor Turnierbeginn sind 2 Reitersprecher zu wählen
- Richtergespräche müssen höflich und sachlich sein und in Gegenwart eines Offiziellen (Ringsteward, Reitersprecher, Veranstalter) stattfinden
- Der Rinderbereich muss abgeschirmt sein. Die Rinder sind tiergerecht zu behandeln und müssen ausreichend gefüttert und getränkt werden
- Deutliche Kennzeichnung der Rinder mit Nummernschildern vor den GOs.
- Richterplatz auf Penseite nach Möglichkeit abgeschirmt
- Es müssen dem Turnier genügend Helfer zur Verfügung stehen (Flagman, Doorman, Zeitnehmer, Schreiber,
- Vor Turnierbeginn sollte eine Settler-Gruppe, bestehend aus erfahrenen Reitern, von den Reitersprechern bestimmt werden.