



Regelbuch

2019

SWISS RANCH HORSE ASSOCIATION
SRHA

www.srha.ch

Inhalt	Seite
1. Zweck, Begriffe und Gültigkeit -----	04
2. Turnierbestimmungen -----	04
2.1. Allgemeine wichtige Bestimmungen -----	04
2.2. Turnierkategorien -----	04
2.2.1. Ranch Horse Festival -----	04
2.2.2. Einfache Versatility Ranch Horse -----	04
2.2.3. Cowboy or Cowgirl of The Year -----	05
2.3. Turnierdisziplinen -----	05
2.3.1. Bei Ranch Horse Festivals -----	05
2.3.2. Bei Versatility Ranch Horse -----	05
2.3.3. Einzelprüfungen -----	05
2.4. Teilnehmerklassen -----	06
2.4.1. Greenhorn Klasse -----	06
2.4.2. Ranch Hand Klasse -----	06
2.4.3. Cowboy Klasse -----	06
2.4.4. Open Klasse -----	06
2.4.5. Youth -----	06
2.4.6. Klassenwechsel -----	07
2.5. Punktevergabe -----	07
2.6. Anmeldung von Turnieren und Kursen -----	07
2.7. Startliste -----	08
2.8. Startberechtigung von Pferden -----	08
2.9. Ausschreibungen und Nennungen -----	08
2.10. Platzierungen -----	08
2.10.1. Anzahl Platzierungen -----	08
2.10.2. Platzierung bei Disqualifikation oder 0-Score -----	08
2.10.3. Mehrfachplatzierung -----	08
2.11. Proteste -----	08
2.12. Schleifen und Preise -----	09
2.12.1. Schleifen -----	09
2.12.2. Schleifenfarben und Druck mit SRHA Logo-----	09
2.12.3. Preise -----	09
2.13. Berechnung der Gesamtsieger -----	09
2.13.1. Regeln bei Punktegleichstand -----	09
2.14. Tierschutzbestimmungen -----	09
2.14.1. Pferdegesundheit -----	10
2.14.2. Impfung -----	10
2.14.3. Meldung einer Krankheit -----	10
2.15. Allgemeine Ausrüstungsbestimmungen -----	10
2.16. Ausrüstungsbestimmungen: Reiter -----	10
2.16.1. Vorgeschriebene Kleidung -----	10
2.16.2. Zusätzlich erlaubte Ausrüstung -----	10
2.17. Ausrüstungsbestimmungen: Pferde -----	10
2.17.1. Generell verbotene Ausrüstung -----	10
2.17.2. Sattel -----	11
2.17.3. Zäumung und Zügelführung-----	11
2.17.4. Zügel für Snaffle-Bit-Zäumung -----	12
2.17.5. Zügel für Hackamore-Zäumung -----	12
2.18. Ropen -----	12
2.19. Bewertungen und Disqualifikation -----	12

2.19.1. Disqualifikation -----	12
2.19.2. Bewertung für Ranch Trail/Ranch Reining -----	13
2.19.3. Bewertung für Ranch Cutting/Ranch Sorting -----	14
2.19.4. Bewertung für Ranch Riding -----	14
2.19.5. 0-Score -----	14
3. Turnierdisziplinen -----	14
3.1. Gangarten -----	14
3.1.1. Walk -----	14
3.1.2. Jog -----	14
3.1.3. Extended Jog -----	14
3.1.4. Lope -----	14
3.1.5. Extended Lope -----	15
3.1.6. Backup -----	15
3.2. Ranch Trail -----	15
3.2.1. Allgemeines -----	15
3.2.2. Bestimmungen -----	15
3.2.3. Bewertung -----	15
3.2.4. 0-Score -----	16
3.2.5. Abzug in der Bewertung -----	16
3.3. Ranch Riding -----	17
3.4. Ranch Reining -----	18
3.4.1. Allgemeines zum Reining Teil -----	18
3.4.2. Allgemeines zum Ranch Roping Teil -----	18
3.4.3. Anforderung an die Arena -----	18
3.4.4. Prüfungsablauf -----	19
3.4.5. Gebisskontrolle -----	19
3.4.6. Bewertung (Score) -----	19
3.4.7. 0-Score -----	19
3.4.8. Abzug in der Bewertung -----	19
3.4.9. Abzug in der Bewertung spez. Manöver -----	20
3.4.10. Abzug in der Bewertung nach Ermessen -----	20
3.4.11. Die Ranch Reining Pattern 1-12 -----	21
3.5. Ranch Cutting -----	34
3.5.1. Allgemeines -----	34
3.5.2. Bestimmungen -----	34
3.5.3. Ablauf der Prüfung -----	34
3.5.4. Bewertung (Score) -----	35
3.5.5. 0 Score -----	35
3.5.6. Abzug in der Bewertung -----	36
3.5.7. Wiederholung des Ritts -----	37
3.6. Ranch Sorting -----	37
3.6.1. Allgemeines -----	37
3.6.2. Bestimmungen -----	37
3.6.3. Ablauf der Prüfung -----	38
3.6.4. Bewertung (Score) -----	39
3.6.5. 0 Score -----	39
3.6.6. Abzug in der Bewertung -----	39
3.6.7. Vereinfachung für Ranch Hand Klasse -----	40
3.7. Ranch Roping -----	41
3.7.1. Allgemeines -----	41
3.7.2. Prüfungsablauf -----	41
3.7.3. Ausrüstung -----	41

1. Zweck, Begriffe und Gültigkeit

Die Bestimmungen dieses Regelbuchs gelten für alle Turniere die von der Swiss Ranch Horse Association SRHA genehmigt und in ihrem Namen durchgeführt werden. Ihre Aufgabe ist es einen fairen Wettkampf zu ermöglichen und Überforderung oder Misshandlung des Partners Pferd und Rind zu verhindern. Alle hier nicht erfassten Situationen sind grundsätzlich erlaubt und situativ vom Veranstalter oder verantwortlichen Richter im Sinne dieses Regelbuches zu behandeln und zu entscheiden.

Das vorliegende Regelbuch gilt ab dem 01.01.2019

2. Turnierbestimmungen

2.1. Allgemeine wichtige Bestimmungen

- Der Reiter muss nicht SRHA-Mitglied sein (Ausnahmen sind: SRHA Highpoint und Cowboy or Cowgirl of The Year)
- Das Brevet ist für Starts nicht erforderlich
- Es dürfen nur angemeldete Reiter und Pferde am Turnier und auf dem Turniergelände reiten
- Die Verwendung von Hufpolitur ist nicht erlaubt
- Mähne und Schweif dürfen nicht geflochten sein
- Schweifverlängerungen sind nicht zugelassen
- Das Ausrasieren der Ohren ist verboten
- Das Clippen der Tastaare ist verboten
- Langhaarige Pferde sollten nicht geschoren werden
- 3-jährige oder jüngere Pferde sind nicht zugelassen

2.2. Turnierkategorien

2.2.1. RANCH HORSE FESTIVAL

Die SRHA Versatility Ranch Horse (Ranch-Vielseitigkeitsprüfungen) wird in zwei Klassen durchgeführt. Dauer: mind. 2 Tage

2.2.2. Einfache **VERSATILITY RANCH HORSE**

Durchführung der SRHA Versatility Ranch Horse in einer einzigen offenen Klasse auf ein bis zwei Tage verteilt.

2.2.3. **Cowboy or Cowgirl of The Year**

Siehe separates Reglement. www.srha.ch

2.3. **Turnierdisziplinen**

2.3.1. Für die **Ranch Horse Festivals** gibt es von der SRHA folgende Bestimmungen:

Die Versatility Ranch Horse (VRH) muss bei einem Ranch Horse Festival zwingend in zwei Klassen angeboten werden. Das sind eine **Ranch Hand** Klasse (Einsteiger) und eine **Cowboy** Klasse.

Die VRH besteht aus folgenden 5 Ranchprüfungen, die nicht einzeln sondern nur als Einheit angeboten werden dürfen:

- **Ranch Trail**
- **Ranch Riding**
- **Ranch Reining**
- **Ranch Cutting**
- **Ranch Sorting**

Die fünf Prüfungen müssen von der gleichen Reiter/Pferd-Kombination geritten werden. Für beide Klassen wird eine Gesamtwertung des Turniers geführt. Für die Gesamtwertung müssen alle Prüfungen geritten werden. Sollte ein Pferd verletzungsbedingt oder aus weiteren Gründen eine Prüfung nicht absolvieren können, können die gerittenen Prüfungen für die Gesamtwertung gezählt werden, sofern sämtliche Prüfungen gemeldet und bezahlt worden sind.

2.3.2. Für die einfache **Versatility Ranch Horse**

Veranstaltung gelten ebenfalls die Regeln 2.2.1. mit Ausnahme, dass sie in einer offenen Klasse und Wertung an einem bis zwei Tagen durchgeführt wird.

2.3.3. Ist ein Reiter nur für Einzelprüfungen gemeldet, kann er nicht in der Gesamtwertung berücksichtigt werden.

2.4. **Teilnehmerklassen**

Die SRHA unterscheidet in folgende Klassen und ihre Bestimmungen:

2.4.1. **Greenhorn Klasse**

Greenhorns haben noch keine Rindererfahrung. Folgende Prüfungen müssen geritten werden:

Ranch Riding

Ranch Trail

Ranch Reining

Es gilt: 1 Pferd, 1 Reiter, 3 Prüfungen.

Die zwei besten Greenhorns steigen jeweils Ende Jahr in die Ranch Hand Klasse auf. Diese Klasse gibt es an Ranch Horse Festivals.

2.4.2. **Ranch Hand Klasse**

Der Ranch Hand ist bei der Rancharbeit der Helfer des erfahrenen Cowboys. Neulinge und noch etwas unerfahrene Turnierteilnehmer starten in dieser Einsteigerklasse. Normalerweise beginnt ein Reiter in dieser Klasse. Die zwei besten Ranch Hands steigen jeweils Ende Jahr in die Cowboy Klasse auf. In den Rinderdisziplinen ist die Zügelführung zwingend zueihändig mit Snaffle oder Hackamore.

Diese Klasse gibt es an Ranch Horse Festivals.

2.4.3. **Cowboy Klasse**

Die erfahrenen Cowgirls und Cowboys sind in dieser Klasse zu finden. Die Zügelführung ist der Ausrüstung entsprechend frei wählbar und ist pro Prüfung wählbar. Diese Klasse gibt es an Ranch Horse Festivals.

2.4.4. **Open Klasse**

Open heisst wörtlich offen für alle. Diese Klasse gibt es an einfachen Versatility Ranch Horse Prüfungen und bei Sonderprüfungen des Rahmenprogramms. Die Zügelführung ist entsprechend dem Reiterstatus.

2.4.5. **Youth** (Jugendliche) starten Klasse in Klasse in den oben definierten Klassen. Hengste sind nicht erlaubt. **Helm oder Schale sind Pflicht. Das Mindestalter ist 14 Jahre und endet mit 19 Jahren. Danach wird in die Ranch Hand gewechselt oder auf Gesuch zu den Cowboys.**

2.4.6. Klassenwechsel

Jeder Teilnehmer wird bei Saisonbeginn in die für ihn gültige Klasse eingeteilt. Ein Klassenwechsel ist aber jederzeit möglich. Eine Änderung, bzw. Wechsel muss beim Sportchef eingereicht und begründet werden.

2.5. Punktevergabe

Folgende Tabelle gilt für sämtliche Prüfungen die im Namen der Swiss Ranch Horse Association durchgeführt werden.

Anzahl startende Pferde

Platz	5-6	7-9	-14	-19	-24	25+
1.	4	6	8	10	12	15
2.	3	5	7	9	11	14
3.	2	4	6	8	10	13
4.	1	3	5	7	9	12
5.	-	2	4	6	8	11
6.	-	1	3	5	7	10
7.	-	-	2	4	6	9
8.	-	-	1	3	5	8
9.	-	-	-	2	4	7
10.	-	-	-	1	3	6
11.	-	-	-	-	2	5
12.	-	-	-	-	1	4
13.	-	-	-	-	-	3
14.	-	-	-	-	-	2
15.	-	-	-	-	-	1

Diese Punkte zählen für die Versatility Ranch Horse Gesamtwertung und auch bei Cupwertungen über mehrere Turniere. Es wird eine SRHA Highpoint-Wertung auf der Webseite des Vereins veröffentlicht. Ein Teilnehmer kann an verschiedenen Veranstaltungen mit unterschiedlichen Pferden starten. Die Punkte gehen auf ihn. Um in der Highpoint Wertung geführt zu werden, muss der Reiter SRHA-Aktivmitglied sein. Eine Highpoint Wertung wird nur durchgeführt, wenn mehr als ein Ranch Horse Festival im Jahr organisiert wird.

2.6. Anmeldung von Turnieren und Kursen

Jedes SRHA-Mitglied kann ein Turnier anmelden. Das entsprechende Reglement „**Manual für Kurse & Turniere**“ ist zu beachten. www.srha.ch

Der Veranstalter kann die Teilnehmerzahl beschränken. Es sind keine hc Starts zugelassen.

2.7. Startliste

Diese muss spätestens eine Stunde vor dem ersten Start der Prüfung ausgehängt werden.

2.8. Startberechtigung von Pferden

Es sind Pferde und Ponys jeder Rasse zugelassen. Das Mindestalter ist vier Jahre.

2.9. Ausschreibungen und Nennungen

Werden dem Veranstalter überlassen. Zwingend sind eindeutige Angaben über: Kosten, Austragungsort, Datum und Nennschluss, Startberechtigung, Tierärztliche Bestimmungen, Doping etc.) Austragungsbedingungen, Richtervorschlag, Nachnennungen, Preise etc., Zeitplan (die Cowboys starten vorrangig zu zentralen Zeiten). Diese sind mit Anmeldung des Turniers dem Sportchef der SRHA beizulegen. Dieser kann Anpassungen verlangen.

2.10. Platzierungen

Die Platzierung ist allein Sache des Richters und seine Entscheidung ist endgültig.

2.10.1. Anzahl Platzierungen

Platziert werden alle Teilnehmer, die in die Punkte geritten sind.

2.10.2. Platzierung bei Disqualifikation oder 0-Score

Ist ein Pferd-Reiter-Paar disqualifiziert worden oder hat einen 0-Score, kommt es für eine Platzierung in dieser Disziplin nicht in Frage.

2.10.3. Mehrfachplatzierungen

Mehrfachplatzierungen sind in allen Disziplinen, in denen Scores vorgeschrieben sind ausser auf dem 1. Platz, möglich. Die Verteilung der Schleifenfarben und evtl. Sachpreise an Gleichplatzierte wird ausgelost.

2.11. Proteste

Werden vom Veranstalter, Richter, falls anwesend dem SRHA Sportchef und dem Protestführer resp. der Gegenpartei einvernehmlich gelöst.

2.12. Schleifen und Preise

2.12.1. Schleifen

Für alle offiziellen Turnierdisziplinen müssen Schleifen gemäss der vorgeschriebenen Platzierung vergeben werden. Dies gilt auch für die VRH Gesamtwertung.

2.12.2. Schleifenfarben und Druck mit SRHA Logo

Die folgenden Schleifenfarben sind vorgeschrieben:

- 1. Rang: Blau
- 2. Rang: Rot
- 3. Rang: Gelb
- 4. Rang: Weiss
- 5. Rang: Rosa
- 6. Rang: Grün
- 7. Rang: lila
- 8. Rang: braun
- 9. Rang: dunkelgrau
- 10. Rang: hellblau

2.12.3. Preise

Über Preise entscheidet der Veranstalter. Geldpreise sind nicht erlaubt.

2.13. Berechnung der Gesamtsieger

Zur Ermittlung der Gesamtsieger eines Turniers werden die erworbenen Punkte aus allen fünf respektive drei Ranch Disziplinen addiert.

2.13.1. Regeln bei Punktegleichstand

Kommt es bei der Ermittlung des Gesamtsiegers in einer Teilnehmerklasse zu einem Punktegleichstand, wird in folgender Reihenfolge entschieden:

- 1. Der Reiter, der weniger Penalties im Ranch Trail erzielt, wird Gesamtsieger.
- 2. Der Reiter, der mehr Pluspunkte im Ranch Trail erzielt, wird Gesamtsieger.
- 3. Der Reiter, der das bessere Resultat im Reining erzielt, wird Gesamtsieger

2.14. Tierschutzbestimmungen

Der Umgang mit dem Pferd und das Reiten desselben sowie der Umgang mit dem Rind müssen innerhalb der allgemein gültigen Tierschutzregelungen geschehen.

2.14.1. Pferdegesundheit

Nur gesunde Pferde dürfen an einem Turnier teilnehmen.

2.14.2. Impfung

Die Startnummer wird nur bei Vorweisung eines Impfzeugnisses mit gültiger Influenza-Impfung abgegeben. Auf dem Turniergelände darf nur mit Startnummer geritten werden.

2.14.3. Bei Verdacht od. **Meldung einer Krankheit** kann ein Vet-Check Vorort veranlasst werden. Diese Kosten übernimmt die SRHA, bei unbegründetem Verdacht.

2.15. Allgemeine Ausrüstungsbestimmungen

Alle Ausrüstungen von Pferden und Reitern auf Turnieren nach dem Regelbuch der SRHA müssen den folgenden Bestimmungen entsprechen. Dem amtierenden Richter obliegt es, Ausrüstungsgegenstände, die dem Regelbuch nicht entsprechen oder die er für nicht tiergerecht hält, abzulehnen. Der betreffende Teilnehmer wird für die entsprechende Prüfung disqualifiziert. Diese Ausrüstungsbestimmungen gelten während des ganzen Turniers für das gesamte Turniergelände.

2.16. Ausrüstungsbestimmungen: Reiter**2.16.1 Vorgeschriebene Kleidung**

- Westernhut, Helmschale mit Hut oder Reithelm
- Protektoren sind erlaubt
- langärmeliges Hemd/Bluse, bzw. langärmeliger Pullover (hochgekrempelte Ärmel sind nicht erlaubt)
- lange Hose
- Westernstiefel (Roper, Lacer, Buckaroo etc.)

2.16.2. Zusätzlich erlaubte Ausrüstung

- Chinks oder Chaps und Armitas
- Westernradsporen

2.17. Ausrüstungsbestimmungen: Pferde**2.17.1. Generell verbotene Ausrüstung**

- Zaumzeug aus Metall, auch wenn gepolstert (Metallschnallen und Verbindungsstücke sind erlaubt)

- Kinnriemen oder -ketten, die nicht den Anforderungen (Mindestdurchmesser 1.25 cm) entsprechen und/oder die zu eng verschnallt sind. Keine Kinnketten am Snaffle-Bit.
- Gedrehte und scharfkantige Mundstücke, alle nicht erlaubten Gebisse
- Sperrhalter (Mouth-Shutter)
- Glücksräder
- alle Hilfszügel (z.B. Tie-downs, Stosszügel, Martingal, Ausbinder, Schlaufzügel), und Doppelzäumungen
- alle peitschenähnlichen Gegenstände, sowie die Verwendung der Zügelenden als Peitsche

2.17.2. Sattel

Ein Westernsattel mit festem Sattelhorn und Fendern ist vorgeschrieben:

- Sattelhorn, das fest mit der Fork verbunden ist
- Fender (breite Bein-Leder entlang des äusseren Bügelriemens)

Der Sattel darf zusätzlich mit einem Vorderzeug versehen sein.

2.17.3. Zäumung und Zügelführung

Es sind nur die folgenden Zäumungen zulässig:

- Snaffle-Bit-Zäumung – zweihändig
- nicht mechanische/metallene Hackamore-Zäumung – zweihändig Mindestdurchmesser der Backenstücke 0.5 inch
- Western-Bit-Zäumung - einhändig
- **Two Reins-Zäumung – einhändig, Squaw-Reining ist erlaubt (in Anlehnung an NRCHA)**
- **Californian Bridle-Zäumung – mit Romal – einhändig, wobei das Romal Ende mit der freien Hand gehalten wird.**
- Ist bei Romal-Zügeln kein Leadrope vorhanden, muss das Romalende bei z.B. Groundtying, zwingend um das Sattelhorn gelegt werden (Unfallgefahr).

Die Ausrüstungskontrolle vor der ersten Prüfung ist obligatorisch. Der Richter alleine entscheidet über die Zulässigkeit und Korrektheit der jeweiligen Zäumung.

Grundsätzlich reitet der Teilnehmer mit der Zäumung die seinem Können und dem Alter und Ausbildungsstand seines Pferdes entspricht.

Er führt die entsprechenden Zügel der Zäumung entsprechend.

2.17.4. Zügel für Snaffle-Bit-Zäumung

- Bei der Snaffle-Bit-Zäumung sind geteilte Zügel (Split Reins) oder geschlossene Zügel erlaubt.

- Bei geschlossenen Zügeln ist ein Lead Rope Pflicht. Der geschlossene Zügel muss bei Aufgaben vom Boden zwingend am Sattelhorn befestigt werden.

- **Slobber Straps sind mit Mecate erlaubt (siehe 2.17.5 Zügel für Hackamore-Zäumung)**

- Bei Split Reins: Beide Zügelenden müssen durch beide Hände laufen, dadurch muss eine Zügelbrücke gebildet werden. Das Snaffle-Bit wird immer zweihändig geritten, das heisst, es befinden sich in der Prüfung immer beide Hände an den Zügeln.

- **Ausnahmen einhändig: Beim Ropen und bei manchen Hindernissen im Ranch Trail. Geschlossene Zügel müssen dabei nicht gekreuzt werden.**

2.17.5. Zügel für Hackamore-Zäumung

- Bei der Hackamore-Zäumung ist die Mecate vorgeschrieben, ein geschlossener Zügel, dessen Ende (Leitseil oder Lead Rope) **entweder am Sattel befestigt ist oder traditionell mit einer Schlaufe unter den Gürtel des Reiters geschoben wird.**

- **Materialien für die Mecate sind: Pferdehaar, Mohair, Baumwolle und Synthetik.**

- **In Verbindung mit Slobber Straps können diese Art von Zügeln mit Leitseil auch bei der Snaffle Bit-Zäumung verwendet werden.**

- **Beim Führen mit dem Leitseil muss der Zügelteil überkreuzt ums Horn gelegt sein.**

2.18. Ropen:

Der Reiter muss beim Ropen jederzeit Kontrolle über das Pferd haben. Während dem Ropen dürfen die Zügel nicht losgelassen werden.

2.19. Bewertungen und Disqualifikation

2.19.1. Disqualifikation geltend für alle Disziplinen

Ritte, die mit einer Disqualifikation enden kommen für eine Platzierung in der jeweiligen Prüfung nicht in Frage.

Eine Disqualifikation wird vom Richter ausgesprochen bei:

- **falscher Zügelführung**
- **nicht erlaubter Ausrüstung**
- **frischen Wunden am Pferd durch Sporen- und/oder Gebisseinwirkung**
- **grobem Ungehorsam, Steigen, Buckeln und bei dreimaligem Verweigern**
- **unnötige Härte und/oder übermäßiges Stören der Herde**
- **Misshandlung des Pferdes in der Reitbahn**

- **Einsatz verbotener Ausrüstungsteile**
- **Verweigerung der Gebisskontrolle**
- **Respektlosigkeit und/oder schlechtem Verhalten des Reiters**
- **Weitere Gründe: Verletzung des Pferdes, Lahmheit und sonstige Manipulationen.**
 - **Out of Control**
 - **Der Teilnehmer hat die Möglichkeit bei einer Disqualifikation durch eine Lahmheit in der ersten Prüfung sein Pferd vor der nächsten Prüfung dem Richter vorzustellen. Befindet der Richter, dass das Pferd nicht mehr lahmt, so kann das Reiterpaar in den kommenden Prüfungen wieder starten. Eine erneute Disqualifikation - bei wieder festgestellter Lahmheit - ist möglich.**

Sturz von Pferd und/Reiter für alle Disziplinen ergibt einen 0 Score

2.19.2. Bewertung für Ranch Trail und Ranch Reining

Die Basis der Punktvergabe liegt bei 70 Punkten; von diesen werden Punkte abgezogen bzw. zu diesen addiert. Punkte werden für alle Manöver addiert oder subtrahiert:

- - 1½ = extrem schwach
- - 1 = sehr schwach
- - ½ = schwach
- 0 = Durchschnitt
- + ½ = gut
- + 1 = sehr gut
- + 1½ = extrem gut

2.19.3. **Bewertung für Ranch Cutting und Ranch Sorting**

Die Basis der Punktvergabe liegt bei 70 Punkten; von diesen werden Punkte abgezogen bzw. zu diesen addiert. Punkte werden für alle Manöver addiert oder subtrahiert:

• - 1 = schwach = -

• 0 = gut = √

• + 1 = sehr gut = +

2.19.4. **Bewertung für Ranch Riding**

Siehe unter 3.3.

2.19.5. **0-Score**

Sturz von Pferd und/oder Reiter

3. Turnierdisziplinen

3.1. Gangarten

Ein Westernpferd bewegt sich in allen Gangarten taktrein, losgelassen, in natürlicher Haltung und gerade gerichtet, mit gutem Schub aus der Hinterhand, im Gleichgewicht ausbalanciert vorwärts. Unreinheiten im Takt werden vom Richter bestraft.

3.1.1. Walk

Walk (Schritt) ist eine natürliche, flach auffussende Gangart im reinen Viertakt. Das Pferd bewegt sich völlig gerade, ist aufmerksam und zeigt eine zu seiner Grösse und seinem Exterieur passende Schrittlänge.

3.1.2. Jog

Jog (Western-Trab) ist eine weiche, gleichmässige diagonale Gangart im Zweitakt, wie ein Trab, wird jedoch in mässigem, aber nicht übertrieben langsamem Tempo ausgeführt.

3.1.3. Extended Jog

Extended Jog (Trab) ist eine raumgreifende, diagonale Gangart im Zweitakt, die in mittlerem Tempo ausgeführt wird. Leichttraben und leichter Sitz sind erlaubt.

3.1.4. Lope

Lope (Galopp) ist eine leichte, rhythmische Gangart im Dreitakt. Pferde zeigen auf der linken Hand Linksgalopp, entsprechend auf der rechten Hand

Rechtsgalopp. Pferde, die im Viertakt galoppieren, erfüllen die Anforderungen an diese Gangart nicht. Ein einfacher Galoppwechsel wird entweder über Schritt oder Trab geritten.

3.1.5 **Extended Lope**

Ist ein verstärkter Lope.

3.1.6. **Backup**

Backup (Rückwärts) ist eine ruhige, gleichmässige Bewegung im Zweitakt.

3.2. Ranch Trail

3.2.1. **Allgemeines**

Diese Klasse beinhaltet einen Parcours aus mindestens sechs Hindernissen und dient zur Prüfung von Fähigkeit und Willigkeit des Pferdes, verschiedene Aufgaben zu erfüllen, die von ihm während eines normalen Ranch-Arbeitstages verlangt werden könnten. Beim Ropen hat der Reiter einen Wurf zur Verfügung, es wird nur die Manier des Pferdes bewertet. Beim Ziehen eines Gegenstandes mit dem

Pferd muss das Rope um das Sattelhorn gewickelt werden (dallying). Nach Möglichkeit sollen Naturhindernisse verwendet werden. Wenn möglich sollte der Parcours außerhalb der Reitbahn auf einem geeigneten Gelände aufgebaut werden, natürliche und realistische, aber ungefährliche Hindernisse sollen benutzt werden.

3.2.2. **Bestimmungen**

(1) Der Mindestabstand zwischen den Hindernissen muss 9,14 m (30 Fuß) betragen, um dem Pferd zu ermöglichen, seine Gangarten zu zeigen.

(2) Der Richter muss den Trail-Parcours abgehen und hat das Recht und die Verpflichtung den Parcours in jeglicher Form abzuändern, wenn es die Sicherheit erfordert.

(3) Es ist erlaubt, für das Absolvieren eines Hindernisses die Zügelhand zu wechseln.

(4) Gamaschen sind erlaubt

3.2.3. **Bewertung**

Siehe 2.19.2.

3.2.4. 0-Score

Folgende Fehler führen zu einer 0-Score:

- Mehr als ein Finger zwischen den Zügeln
- Der Gebrauch von zwei Händen (ausgenommen das Regelbuch erlaubt die zweihändige Zügelführung in der jeweiligen Klasse) oder der Wechsel der Zügelhand. Wird einhändig geritten, so darf nur ein und dieselbe Hand am Zügel sein, ausser ein Handwechsel ist ausdrücklich erlaubt, um ein Hindernis zu bewältigen. Beim Transportieren und/oder Umsetzen eines Gegenstandes bei zweihändiger Zügelführung ist es nicht erlaubt, den Gegenstand mit der einen Hand aufzunehmen und mit der anderen abzusetzen (zusätzlicher Handwechsel), es sei denn, es ist ausdrücklich erlaubt.
- Bewältigen der Hindernisse anders als in der vorgegebenen Reihenfolge.
- Auslassen eines Hindernisses ohne den Versuch, es zu bewältigen.
- Dritte Verweigerung.

3.2.5. Abzug in der Bewertung

5 Strafpunkte:

- Fallenlassen eines Regenmantels oder Gegenstandes, der transportiert werden soll.
- Erstes und zweites Verweigern, Wegdrängen oder Versuch, einem Hindernis auszuweichen durch Scheuen oder Rückwärtsgehen von mehr als 4 Tritten (2 Schritte) weg vom Hindernis.
- Loslassen des Tores
- Übertreten der Hindernisbegrenzung, Herausfallen oder Heraus- oder Herabspringen aus einem Hindernis (z.B. Rückwärts, Brücke, Seitwärts, Viereck) mit mehr als einem Huf
- Ein Hindernis nicht vollenden.
- **Ein Hindernis falsch anreiten oder in einer andern als der vorgeschriebenen Art bewältigen.**

3 Strafpunkte:

- Unterbrechung der Gangart im Schritt oder Trab für mehr als zwei Schritte/vier Tritte.
- **Falscher Galopp, aus dem Galopp fallen oder falsche Gangart.**
- Herunterwerfen einer erhöhten Stange, Umwerfen einer Pylone, Tonne, Pflanze oder grössere Demontage eines Hindernisses.

- Übertreten der Hindernisbegrenzung, Herausfallen oder Heraus- oder Herabspringen aus einem Hindernis (z.B. Rückwärts, Brücke, Seitwärts, Viereck) mit einem Huf.

1 Strafpunkt:

• Jedes deutliche Berühren oder Drauftreten von/auf Hölzern, Stangen, Pylonen oder Hindernissen.

- Unterbrechung der Gangart (break of gait) im Schritt oder Trab bis zu zwei Schritte/vier Tritte.
- Beide Vorder- oder Hinterhufe in einem Zwischenraum, der nur für einen bestimmt ist.
- Auslassen oder Verpassen eines Trittes in einen dafür vorgesehenen Zwischenraum.
- Beim lope over eine Stange zwischen die jeweiligen Vorder- oder Hinterhufe nehmen (split pole).
- Verpassen in jog- oder lope over Hindernissen die korrekte Anzahl von Tritten oder Sprüngen zwischen den Stangen zu zeigen.

• Für das Ropen des Rindes von vorne.

½ Strafpunkt:

- Jedes leichte Berühren von Hölzern, Stangen, Pylonen oder Hindernissen.

3.3. Ranch Riding

Diese Klasse prüft die Fähigkeit des Pferdes, sich in Arbeitstempo mit einem Reiter zu bewegen. Die Pferde werden auf jeder Hand in drei Gangarten gezeigt: Schritt, Trab, Galopp. Verlangt werden Wendungen, Anhalten und Rückwärtsrichten. **Der Richter muss Extended Jog (verstärkten Trab) auf mindestens einer Hand verlangen und je nach Gegebenheit sollte er auch Extended Lope auf mindestens einer Seite verlangen.** Pluspunkte erhält ein Pferd, das seinen Kopf in normaler Haltung mit aufmerksamen Ohren trägt und das sich in der gefragten Gangart mit natürlicher Geschwindigkeit bewegt. Pluspunkte werden vergeben für weiche Übergänge zwischen den Gangarten, für das Einhalten des richtigen Galopps und für das Einhalten der gefragten Gangart, bis das Wechseln der Gangart vom Richter verlangt wird. Anwärter für das Finale können auf Anordnung des Richters individuell geprüft werden.

3.4. Ranch Reining

3.4.1. Allgemeines zum Reining Teil

Reining («to rein a horse») heisst nicht nur, das Pferd zu führen, sondern auch jede seiner Bewegungen zu kontrollieren. Das am besten gerittene Pferd sollte bereitwillig der Führung des Reiters folgen und sich mit nur wenig oder sogar ohne erkennbare Hilfen lenken und vollständig beherrschen lassen. Jede selbständig vom Pferd ausgeführte Bewegung muss als fehlende oder zeitweise fehlende Kontrolle betrachtet und daher entsprechend der Schwere der Abweichung mit Fehlerpunkten bestraft werden. Positiv gewertet werden Weichheit, Feinheit, Haltung, rasche Ausführung und Überlegenheit bei der Ausführung der verschiedenen Lektionen unter Einhaltung einer kontrollierten Geschwindigkeit.

3.4.2. Allgemeines zum Ranch Roping Teil

Vor oder nach Beendigung des Patterns hat der Teilnehmer die Möglichkeit sein Punktekonto zusätzlich mit dem Rope aufzubessern. Diese Punkte zählen auch bei einem 0-Score, nicht aber bei No Score. D.h. es gibt keinen Punktabzug für einen fehlerhaften Wurf, aber einen ½ Punkt zu den Punkten aus dem Reining Teil. Dazu muss er aber das Rope beim Einreiten in die Prüfung am Sattel festgebunden haben und darf es erst vor dem Wurf wieder lösen. Er hat ein Wurf zur Verfügung. Bei zu grosser Verzögerung durch den Teilnehmer kann er vom Richter ermahnt und sogar zum Abbruch aufgefordert werden. **Ranch Roping erfolgt aus dem Stand, Schritt oder Trab. Galopp ergibt 0 Punkte.** Wichtig für einen gültigen Wurf ist, dass der Reiter das Rope deutlich sichtbar schwingt. Es gibt einen ½ Punkt für das Treffen, egal welche Art von Wurf. In diesem Teil dürfen Sattel und Pferd berührt werden.

3.4.3. Anforderungen an die Arena

Die Grösse der Reitbahn sollte mind. 20 x 40 m betragen. Die Markierungen werden an der Bande oder am Zaun wie folgt aufgestellt: Eine Markierung in der Mitte der Bahn und die Endmarker entsprechend der Hallengrösse

3.4.4. **Prüfungsablauf**

Jeder Teilnehmer muss die geforderte Prüfung separat als Einzelaufgabe reiten. Er betritt die Reitbahn auf Aufforderung durch den Ansager. Jedes Reining-Pattern beginnt aus dem Stand oder Schritt (ausgenommen die Run-In-Pattern)

3.4.5. **Gebisskontrolle**

Nach dem Ritt muss der Reiter im Schritt zum Richter kommen, das Zaumzeug abnehmen und dem Richter das Gebiss vorzeigen. Der Richter kontrolliert das Pferd auch auf Verletzungen und Manipulationen. Dies ist ein vorgeschriebener Teil des Reining-Patterns.

3.4.6. **Bewertung (Score)**

Siehe 2.19.2.

3.4.7. **0-Score**

Folgende Fehler führen zu einer 0-Score:

- mehr als den Zeigefinger zwischen den Zügeln (Split Reins)
- Benutzen von zwei Händen oder Wechseln der Hand während der Aufgabe

Ausnahme: Reiten im Snaffle Bit oder Hackamore

- Jede Abweichung vom vorgeschriebenen Pattern, dazu gehören auch Rückwärtsrichten von mehr als 4 Tritten (zwei Schritte) und Kehrtwendungen von mehr als 90 Grad
- Bei Ausrüstungsfehler
- Traben von mehr als einem halben Zirkel oder der Hälfte der Länge der Arena
- Überdrehen (Overspin) von mehr als einer viertel Drehung
- anderer Gebrauch der Romals als in diesem Reglement beschrieben

3.4.8. **Abzug in der Bewertung**

5 Strafpunkte

- Einsatz der Sporen vor dem Gurt
- Benutzen irgendeiner Hand, um dem Pferd Angst einzujagen oder um es während der Aufgabe zu loben
- Berühren des Sattels mit irgendeiner Hand; um sich einen Vorteil dadurch zu verschaffen
- Grobe Widersetzlichkeit wie z. B.: kicken, beißen, bocken, steigen, ausschlagen

2 Strafpunkte

- Missachtung der Marker bei Stopp und Rollback
- Unterbrechung der vorgeschriebenen Gangart
- Einfrieren zum Stillstand beim Spin und Rollback
- Bei allen Pattern (ausser Run-In) vor dem Angaloppieren nicht anzuhalten oder Schritt zu reiten
- Bei Run-In-Pattern nicht vor dem ersten Marker anzugaloppieren

3.4.9. Abzug in der Bewertung spez. Manöver

Einleiten eines Zirkels oder einer Zirkelacht auf der falschen Hand oder verspäteter Galoppwechsel werden wie folgt bewertet:

- Um 1 Galoppsprung verspäteter Galoppwechsel = 1/2 Strafpunkt
- bis 1/4 Zirkel nach Einleiten des Zirkels = 1 Strafpunkt
- bis 1/2 Zirkel zu spät = 2 Strafpunkte
- bis 3/4 Zirkel zu spät = 3 Strafpunkte
- bis 1 Zirkel zu spät = 4 Strafpunkte

Bei Pattern, in denen einfache Galoppwechsel erlaubt sind, werden im Galoppwechselbereich (ca. 3 Pferdelängen in der Bahnmitte) für Gangartunterbrechung keine Strafpunkte vergeben. Die äusseren Pylonen stellen keine Begrenzung für die Grösse der Zirkel dar.

Beginn eines Zirkels im Schritt oder Trab nach einem Rollback:

- bis zu 4 Tritte = 1/2 Strafpunkt;
- Trab von mehr als 4 Tritten bis zur halben Bahnlänge bzw. zu 1/2 Zirkel = 2

Strafpunkte

Über-/Unterspinnen:

- bis zu 1/8 Spin zuviel oder zuwenig = 1/2 Strafpunkt
 - 1/8 bis 1/4 Spin zuviel oder zuwenig = 1 Strafpunkt
- Wird ein Stopp näher als 6 m an der Seitenbande ausgeführt, wird 1/2 Strafpunkt vergeben.

3.4.10. Abzug in der Bewertung nach Ermessen

Für folg. Fehler werden zusätzlich Punkte abgezogen:

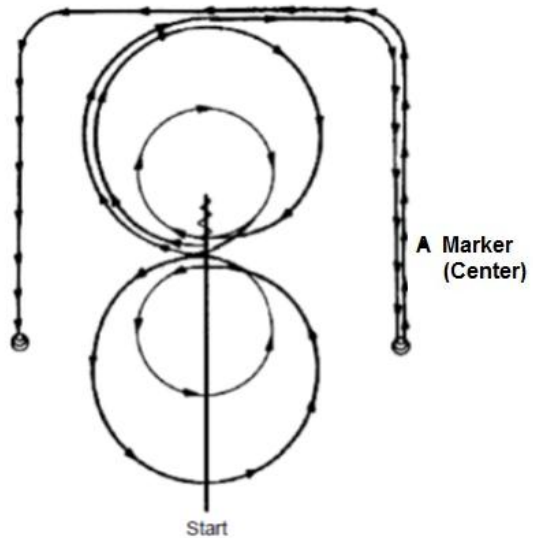
- Aufsperrern des Mauls; übermässig starkes Kauen, aufgesperrtes Maul oder Kopfschlagen bei den Stopps
- mangelnde Weichheit, fehlendes Geraderichten, Stopps nicht aus der Hüfte, sich nach vorn oder zur Seite entziehen nach dem Stopp, schiefer Stopp.
- Stolpern

- drehender Schweif
- schiefes Rückwärtsrichten
- Umwerfen von Pylonen

3.4.11. Die Ranch Reining Pattern entsprechen den der 12 NRCHA Pattern. In den Klassen Greenhorn und Ranch Hand gelten folg. Vereinfachungen:

- **nur 1 +1/2 Spins auf jeder Seite**
- **einfache oder fliegende Galoppwechsel**

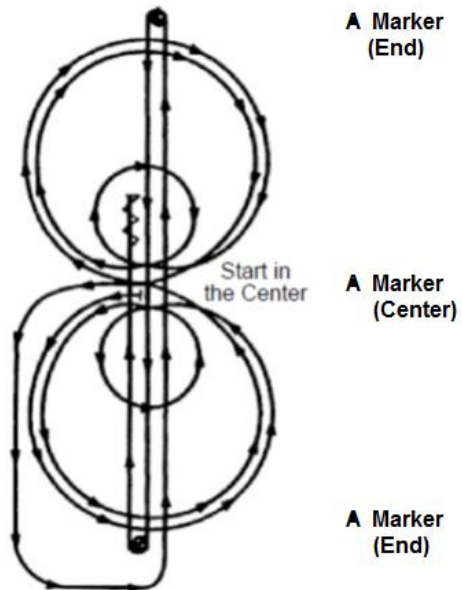
Ranch Reining Pattern 1



PATTERN 1

1. Start auf der kurzen Seite der Arena. Mittel Run Down bis nach dem Mittelmarker. Stopp.
2. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet). $\frac{1}{4}$ Spin links.
3. Im Lope (rechts). Ein schneller, grosser, anschliessend ein langsameren, kleinen Zirkel auf rechte Seite.
4. Galoppwechsel auf X. Schneller, grosser, anschliessend ein langsameren, kleinen Zirkel auf linke Seite.
5. Galoppwechsel auf X. Halber Zirkel auf rechte Seite.
6. Der kurzen und anschliessend der langen Seite - ca. 7 Meter (20 feet) von der Wand entfernt - der Arena entlang bis nach dem Mittelmarker. Stopp.
7. $3 \frac{1}{2}$ Spins auf die rechte Seite.
8. Ca. 7 Meter (20 feet) von der Wand entfernt auf die gegenüberliegende Seite bis nach dem Mittelmarker. Stopp.
9. $3 \frac{1}{2}$ Spins auf die linke Seite. Verharren. Ende der Prüfung.

Ranch Reining Pattern 2

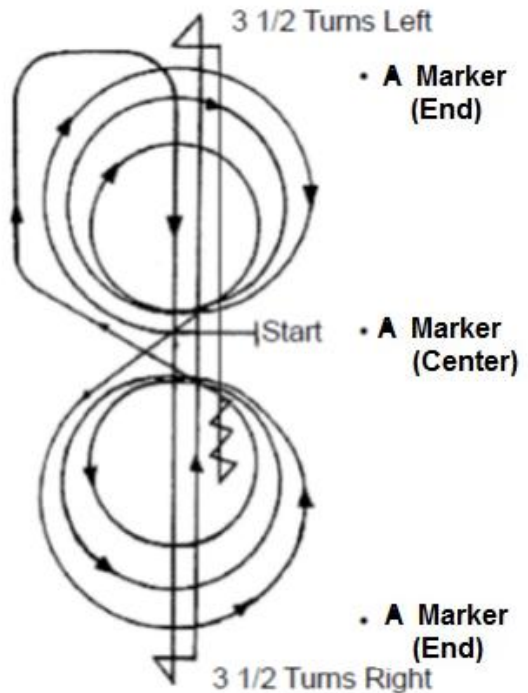


PATTERN 2

Im Jog zum "X". Stopp. Beginn der Prüfung mit Sicht auf den Richter.

1. Im Lope (links). 3 Zirkel, beginnend auf die linke Seite. Schnell und gross - langsam und klein - schnell und gross. Galoppwechsel auf "X".
2. 3 Zirkel, beginnend auf die rechte Seite. Schnell und gross - langsam und klein - schnell und gross. Galoppwechsel auf "X".
3. Der Wand entlang auf den Mittel Run Down.
4. Stopp nach dem Endmarker. Verharren.
5. 3 ½ Spins auf die linke Seite. Verharren.
6. Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker. Verharren.
7. 3 ½ Spins auf die rechte Seite. Verharren.
8. Mittel Run Down bis nach dem Mittelmarker. Stopp. Verharren.
9. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet). Verharren. Ende der Prüfung.

Ranch Reining Pattern 3

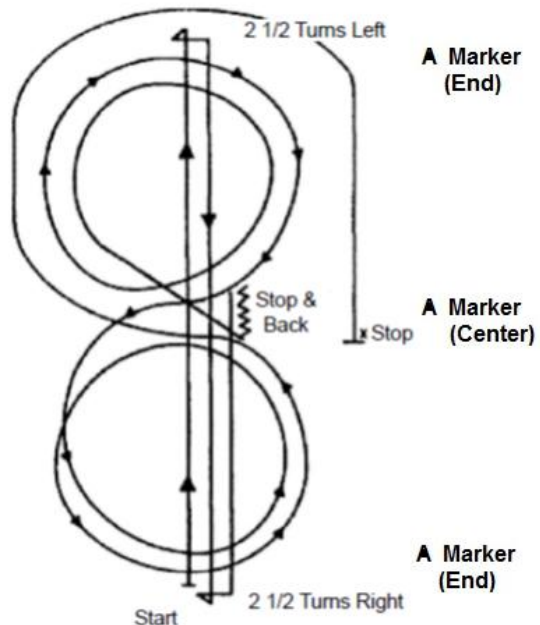


PATTERN 3

Im Jog zum "X". Stopp. Beginn der Prüfung mit Sicht auf den Richter.

1. Im Lope (rechts). 3 Zirkel, beginnend auf die rechte Seite. Zweimal schnell und gross - einmal langsam und klein. Galoppwechsel auf "X".
2. 3 Zirkel, beginnend auf die linke Seite. Zweimal schnell und gross - einmal langsam und klein. Galoppwechsel auf "X".
3. Der Wand entlang auf den Mittel Run Down.
4. Stopp nach dem Endmarker.
5. 3 ½ Spins auf die rechte Seite.
6. Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker.
7. 3 ½ Spins auf die linke Seite.
8. Zurück bis nach dem Mittelmarker. Stopp.
9. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet). Verharren. Ende der Prüfung.

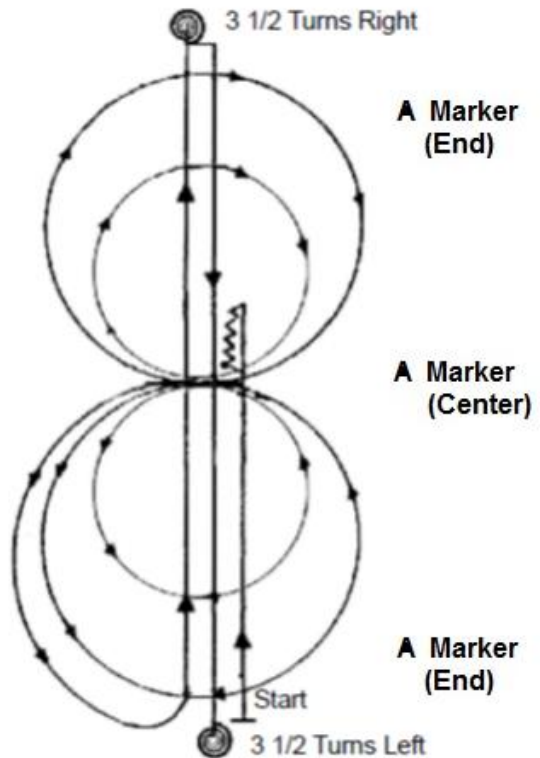
Ranch Reining Pattern 4



PATTERN 4

1. Start auf der kurzen Seite der Arena.
2. Mittel Run Down bis nach dem Endmarker. Stopp. 2½ Spin links.
3. Mittel Run Down bis nach dem Endmarker. Stopp. 2½ Spin rechts.
4. Mittel Run Down bis nach dem Mittelmarker. Stopp.
5. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet).
6. ¼ Spin links. Verharren. Im Lope (rechts). Ein langsamer, kleinen, anschliessend ein schneller, grosser Zirkel auf rechte Seite. Galoppwechsel auf "X".
7. Ein langsamer, kleinen, anschliessend ein schneller, grosser Zirkel auf linke Seite. Galoppwechsel auf "X".
8. Der kurzen und anschliessend der langen Seite - ca. 7 Meter (20 feet) von der Wand entfernt - der Arena entlang bis nach dem Mittelmarker. Stopp. Verharren. Ende der Prüfung

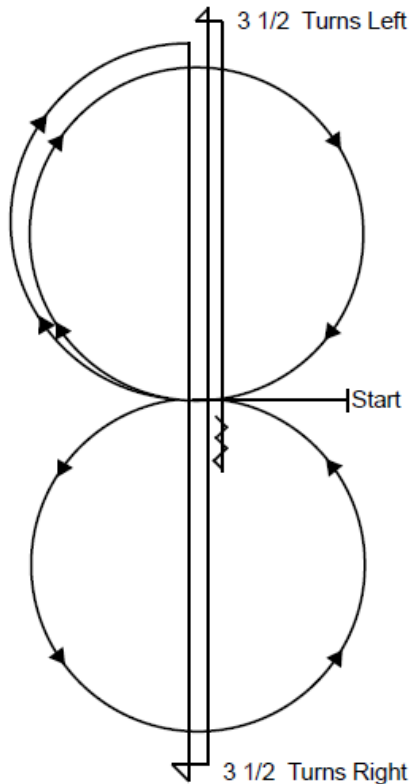
Ranch Reining Pattern 5



PATTERN 5

1. Start auf der kurzen Seite der Arena. Mittel Run Down bis nach dem Mittelmarker. Stopp. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet).
2. $\frac{1}{4}$ Spin links. Im Lope (links). Ein schneller, grosser, anschliessend ein langsamer, kleiner Zirkel auf linke Seite. Galoppwechsel auf "X".
3. Ein langsamer, kleiner, anschliessend ein schneller, grosser Zirkel auf rechte Seite. Galoppwechsel auf "X".
4. Halber Zirkel bis Ende der Arena. Mittel Run Down über Endmarker. Stopp.
5. $3 \frac{1}{2}$ Spin rechts.
6. Mittel Run Down über Endmarker. Stopp.
7. $3 \frac{1}{2}$ Spins links. Verharren. Ende der Prüfung.

Ranch Reining Pattern 6

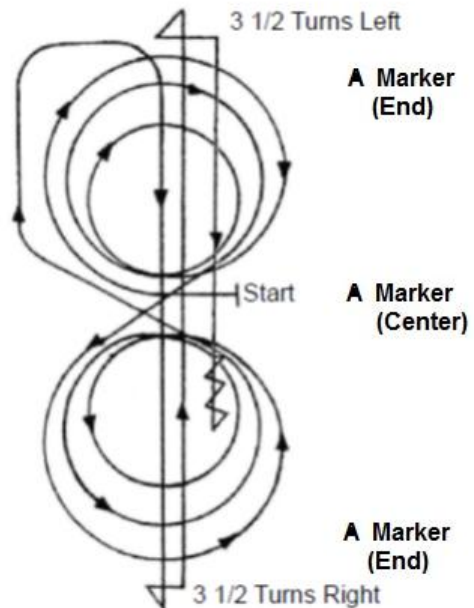


PATTERN 6

Im Jog zum "X". Stopp. Beginn der Prüfung mit Sicht auf den Richter.

1. Im Lope (rechts). Ein Zirkel auf rechte Seite. Galoppwechsel auf "X".
2. Ein Zirkel auf linke Seite. Galoppwechsel auf "X".
3. Halber Zirkel bis Ende der Arena. Mittel Run Down über Endmarker. Stopp.
4. 3 ½ Spins rechts.
5. Mittel Run Down über Endmarker. Stopp.
6. 3 ½ Spins links.
7. Mittel Run Down über Mittelmarker. Stopp. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet). Ende der Prüfung.

Ranch Reining Pattern 7

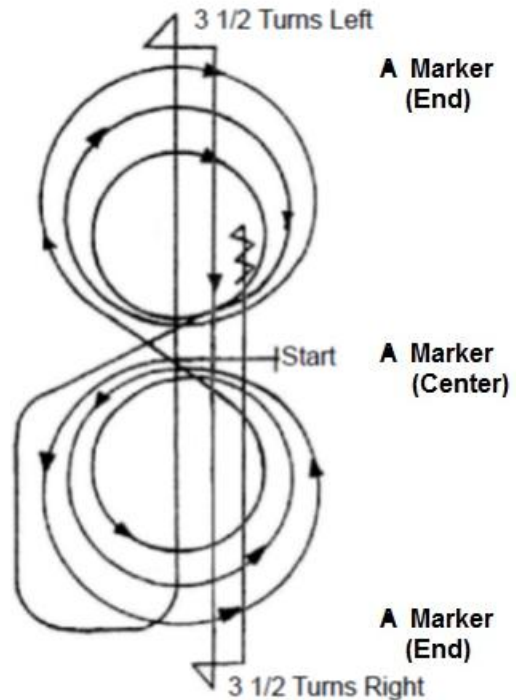


PATTERN 7

Im Jog zum "X". Stopp. Beginn der Prüfung mit Sicht auf den Richter.

1. Im Lope (rechts). 3 Zirkel, beginnend auf die rechte Seite. Schnell und gross - langsam und klein - schnell und gross. Galoppwechsel auf "X".
2. 3 Zirkel, beginnend auf die linke Seite. Schnell und gross - langsam und klein - schnell und gross. Galoppwechsel auf "X".
3. Der Wand entlang auf den Mittel Run Down.
4. Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker. Verharren.
5. 3 ½ Spins auf die rechte Seite.
6. Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker. Verharren.
7. 3 ½ Spins auf die linke Seite.
8. Zurück bis nach dem Mittelmarker. Stopp. Verharren.
9. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet). Verharren. Ende der Prüfung.

Ranch Reining Pattern 8

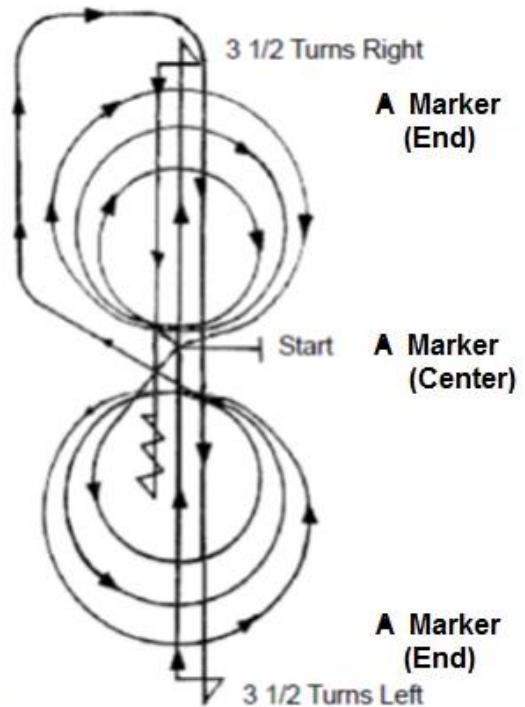


PATTERN 8

Im Jog zum "X". Stopp. Beginn der Prüfung mit Sicht auf den Richter.

1. Im Lope (links). 3 Zirkel, beginnend auf die linke Seite. Zweimal schnell und gross - einmal langsam und klein. Galoppwechsel auf "X".
2. 3 Zirkel, beginnend auf die rechte Seite. Zweimal schnell und gross - einmal langsam und klein. Galoppwechsel auf "X".
3. Der Wand entlang auf den Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker.
4. 3 ½ Spins auf die linke Seite.
5. Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker.
6. 3 ½ Spins auf die rechte Seite.
7. Zurück bis nach dem Mittelmarker. Stopp.
8. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet). Verharren. Ende der Prüfung.

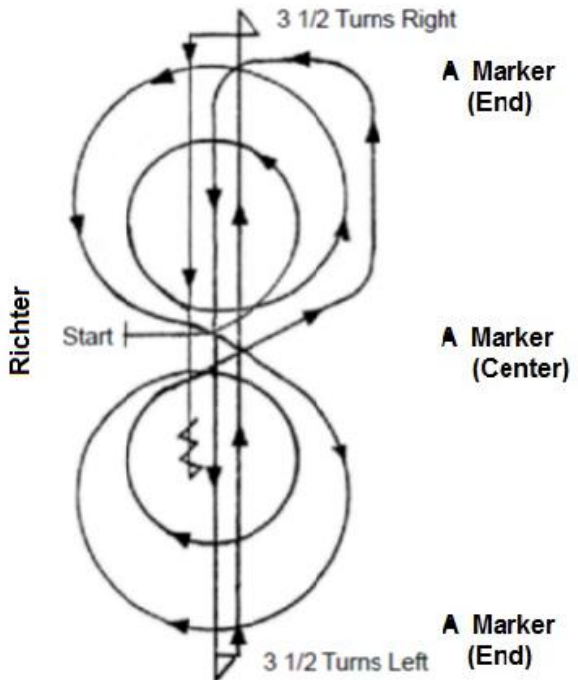
Ranch Reining Pattern 9



PATTERN 9

Im Jog zum "X". Stopp. Beginn der Prüfung mit Sicht auf den Richter.

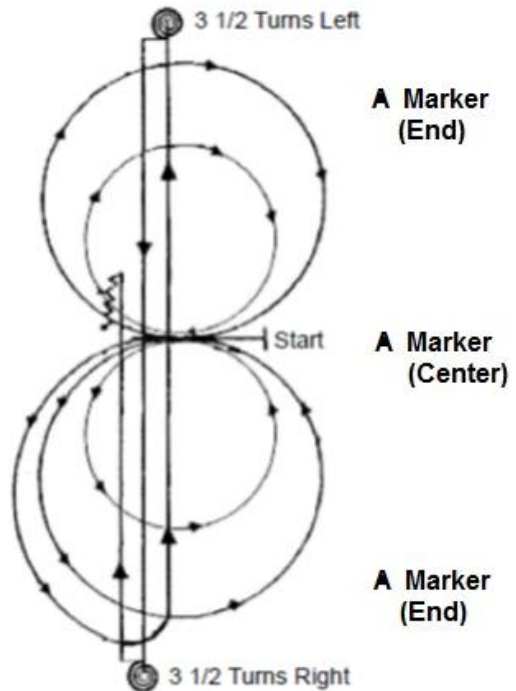
1. Im Lope (rechts). 3 Zirkel, beginnend auf die rechte Seite. Einmal langsam und klein - zweimal schnell und gross. Galoppwechsel auf "X".
2. 3 Zirkel, beginnend auf die linke Seite. Einmal langsam und klein - zweimal schnell und gross. Galoppwechsel auf "X".
3. Der Wand entlang auf den Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker.
4. 3 1/2 Spins auf die linke Seite.
5. Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker.
6. 3 1/2 Spins auf die rechte Seite.
7. Zurück bis nach dem Mittelmarker. Stopp.
8. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet). Verharren. Ende der Prüfung.

Ranch Reining Pattern 10**PATTERN 10**

Im Jog zum "X". Stopp. Beginn der Prüfung mit dem Rücken zum Richter.

1. Im Lope (links). 2 Zirkel, beginnend auf die linke Seite. Zuerst langsam und klein anschliessend schnell und gross. Galoppwechsel auf "X".
2. 2 Zirkel, beginnend auf die rechte Seite. Zuerst langsam und klein anschliessend schnell und gross. Galoppwechsel auf "X".
3. Der Wand entlang auf den Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker.
4. 3 1/2 Spins auf die linke Seite.
5. Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker.
6. 3 1/2 Spins auf die rechte Seite.
7. Zurück bis nach dem Mittelmarker. Stopp.
8. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet). Verharren. Ende der Prüfung.

Ranch Reining Pattern 11

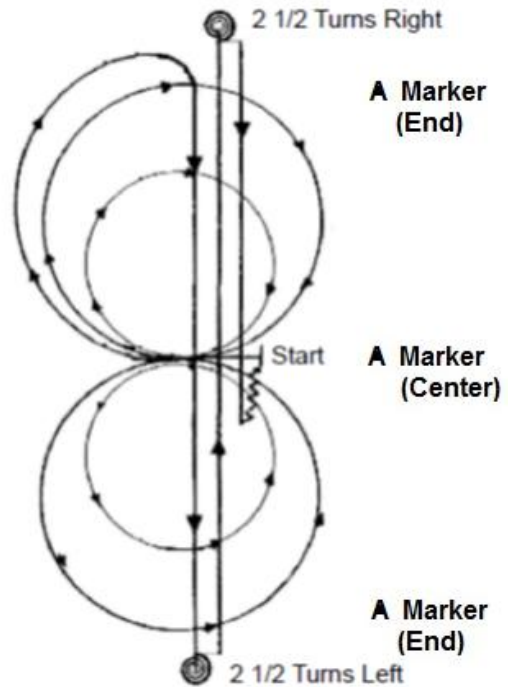


PATTERN II

Im Jog zum "X". Stopp. Beginn der Prüfung mit Sicht auf den Richter.

1. Im Lope (links). 2 Zirkel, beginnend auf die linke Seite. Zuerst schnell und gross anschliessend langsam und klein. Galoppwechsel auf "X".
2. 2 Zirkel, beginnend auf die rechte Seite. Zuerst schnell und gross anschliessend langsam und klein. Galoppwechsel auf "X".
3. Halber Zirkel bis Ende der Arena. Auf den Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker.
4. 3 ½ Spins auf die linke Seite.
5. Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker.
6. 3 ½ Spins auf die rechte Seite.
7. Zurück bis nach dem Mittelmarker. Stopp. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet). Verharren. Ende der Prüfung.

Ranch Reining Pattern 12



PATTERN 12

Im Jog zum "X". Stopp. Beginn der Prüfung mit Sicht auf den Richter.

1. Im Lope (rechts). 2 Zirkel, beginnend auf die rechte Seite. Zuerst schnell und gross anschliessend langsam und klein. Galoppwechsel auf "X".
2. 2 Zirkel, beginnend auf die linke Seite. Zuerst schnell und gross anschliessend langsam und klein. Galoppwechsel auf "X".
3. Halber Zirkel bis Ende der Arena. Auf den Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker.
4. 2 ½ Spins auf die linke Seite.
5. Mittel Run Down. Stopp nach dem Endmarker.
6. 2 ½ Spins auf die rechte Seite.
7. Zurück bis nach dem Mittelmarker. Stopp. Back-up mindestens 3.05 m (10 feet). Verharren. Ende der Prüfung.

3.5. Ranch Cutting

3.5.1. Allgemeines

Ein einzelnes nummeriertes Rind muss aus der Herde getrennt werden und das Pferd muss zeigen, dass es fähig ist, das Rind zu arbeiten. Hat das Pferd dies ausreichend gezeigt, muss der Reiter das Rind am gegenüberliegenden Ende der Reitbahn einpferchen. Bewertet wird die Fähigkeit eines Pferdes bei der Rinderarbeit: Aussortieren von der Herde, Treiben zur Mitte der Arena, das Rind dort halten und schließlich Treiben in einen „Pen“ (Umzäunung, Pferch).

3.5.2. Bestimmungen

(1) Ranch Cutting ist keine Prüfung nach Zeit, ist aber zeitlich begrenzt.

(2) Die Mindestanzahl der Rinder in der Herde ist **zehn** in der Cowboyklasse und **sechs** in der Ranch Hand Klasse.

(3) Das Setteln der Herde darf von allen Teilnehmern der Ranch Hand - und Cowboy - Klasse durchgeführt werden ausgenommen des ersten Cutters dieser Prüfung. Die "Settler" werden vom Veranstalter bestimmt.

(4) Alle Rinder werden deutlich mit Nummern markiert. Die Reiter lösen die Nummern aus.

(5) Die Rinder sind an einer Seite der Reitbahn zu halten. Ein „Pen“ mit einem Einlass wird an der Längsseite der Reitbahn errichtet. Die Tür ist zum Inneren der Reitbahn hin zu öffnen (siehe Skizze). Ein Marker wird in die Reitbahn gesetzt, mit einem **Abstand von 6 bis 12 m** zur inneren Ecke des Pens.

3.5.3. Ablauf der Prüfung

(1) Das Ziel ist, ein bestimmtes Rind von der Herde zu trennen und dieses mit der Hilfe von wahlweise 1-2 Reitern (als Turnbacks und Herdholders) zu arbeiten.

(2) Das Zeitlimit beträgt 2½ Min. in der Cowboy Klasse und Ranch Hand Klasse. Die Zeit läuft, wenn der Reiter die Startlinie überschreitet. Er wird nun das Rind ruhig von der Herde trennen.

(3) Es ist die Aufgabe der Helfer die Herde während der ganzen Zeit jenseits der Time/Foullinie zu halten. Weiter dürfen sie beim Aussortieren soweit behilflich sein, dass sie die falschen Rinder wieder

zurücktreiben. Sie dürfen aber dem Cutter nicht bei seiner eigentlichen Aufgabe helfen.

(4) Wenn das Pferd seine Cutting-Fähigkeit ausreichend bewiesen hat, bewegen sich die Hilfsreiter zur Seite und erlauben dem Teilnehmer, das Rind in ihre Richtung zu treiben. Der Teilnehmer muss das Rind zwischen den Marker und die Ecke des Pferchs treiben und anschliessend in den Pferch treiben.

(5) Der Cutter hat im Vorfeld selber dafür zu sorgen, dass er aus seinem Teilnehmerfeld Helfer verpflichten kann.

(6) Der Veranstalter kann vor Beginn des Turniers bestimmen, ob ein oder zwei Läufe durchgeführt werden. Es gilt in diesem Falle der bessere von den beiden Läufen.

3.5.4 **Bewertung (Score)**

(1) siehe 2.19.3.

(2) Als Manöver werden vom Richter bewertet:

- das Aussortieren des Rindes aus der Herde
- der opt. Eindruck des Pferdes beim Cut (Eye Appeal)
- der Schwierigkeitsgrad
- die Zeit die mit Cuttingarbeit verbracht wurde
- das Treiben des Rindes in den Pen

• **Lose Zügel (loose Reins)**

(3) Die Teilnehmer werden nicht bestraft für das Aufnehmen der Zügel während der Cutting-Aufgabe, sollten jedoch die natürliche Fähigkeit des Pferdes zur Rinderarbeit zeigen.

(4) Anders als beim Cutting werden beim Ranch Cutting auch Scores unter 60 Punkten vergeben.

3.5.5. **0 Score**

• wenn offensichtlich kein Versuch unternommen wurde das Rind zu arbeiten (cutten)

• **Wenn offensichtlich das falsche Rind gecuttet wurde**

- zweihändiges Reiten oder Wechseln der Hand im Bit
- wenn die ganze Herde in eine Richtung rennt
- wenn der Richter vorzeitig pfeift

3.5.6. Abzug in der Bewertung

10 Fehlerpunkte

- **jedes Mal wenn sich mehr als ein Rind im Pen befindet**

5 Fehlerpunkte

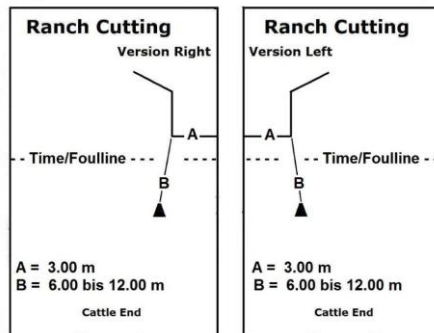
- das Rind nicht zwischen dem Marker und der Ecke des Pens zu treiben vor dem Eintreiben in das Pen
- bei offensichtlicher Hilfe der Helfer bei der eigentlichen Aufgabe des Cutters
- bei Verlust des Rindes (Rückkehr zur Herde)
- **quittieren des Rindes**
- **verkehrtes Abwenden vom Rind (Turning Tail)**
- **wenn die Zeit abgelaufen ist ohne das Rind im Pen zu haben**
- wenn sich beim Abnicken ein zweites Rind jenseits der Time/Foul Line befindet

3 Fehlerpunkte

- **Jede übertriebene Verzögerung vor dem Überreiten der Zeitlinie**
- **wenn das Rind die Markierung an der Fence hinter der Herde überquert (Backfence)**
- **Beissen oder Schlagen eines Rindes**
- übermäßiges Stören der Herde
- wenn das Rind, nach Passieren des Markers und der Ecke, die Time/Foulline zurück überquert
- kurzer Gebrauch der zweiten Hand
- der Gebrauch von Sporen vor dem Bauchgurt

1 Fehlerpunkt

- bei jedem Verlust von Kontrolle über das Rind pro Pferdelänge
- bei Aufreissen des Mauls wegen übermässiger Zügeleinwirkung
- starker Sporen- oder Zügeleinsatz
- Hineinreiten in ein Rind



3.5.7. Wiederholung des Ritts

Wenn es die Zeit und die Anzahl der Rinder erlauben, kann der Richter nach folgenden Kriterien auf eigene Entscheidung hin ein neues Rind verlangen und so dem Teilnehmer ermöglichen, die Fähigkeiten des Pferdes am Rind zu zeigen.

- (1) Das Rind will oder kann nicht laufen
- (2) Das Rind verlässt das Ende der Reitbahn nicht.
- (3) Das Rind ist blind oder weicht nicht vor dem Pferd
- (4) Das Rind verlässt die Reitbahn

(5) Bei einem Tie bis zum dritten Platz

3.6. Ranch Sorting

3.6.1 Allgemeines

Ranch Sorting ist eine Einzelprüfung, die aus einem Teilnehmer mit 2 Helfern besteht. Die Aufgabe ist es, 3 Rinder von einem Pen in einen anderen, möglichst in der vorgegebenen Reihenfolge, zu sortieren.

3.6.2 Bestimmungen

- (1) Ranch Sorting ist keine Prüfung nach Zeit, ist aber zeitlich begrenzt.
- (2) **Das Grundkonzept von Ranch Sorting ist, dass es mind. 8 fortlaufend nummerierte Rinder in einer Herde von 10-12 Rindern hat.** Am Anfang der Prüfung stehen diese hinter der Time/Foul Linie und die Reiter auf der anderen Seite dieser Linie.

(3) Ranch Sorting findet zwischen 2 Pens statt, mit ungefähr derselben Größe.

(4) Die vorgeschriebene Sorting Arena hat 15-20 m im Durchmesser möglichst ohne 90 ° Ecken, idealer Weise gebaut als runder oder achteckiger Pen.

(5) Die Startlinie ist die Öffnung zwischen den 2 Pens, mit einer Größe von 4-7 m. Diese entspricht ebenfalls der Time/Foul Line.

(6) Die Rinder müssen gut sichtbare Nummern tragen.

(7) Bei 10 oder mehr Teilnehmern wird den Rindern in ca. der Hälfte eine Ruhepause von 5-10 Min. in dem gegenüberliegenden Pen gegeben.

(8) Alle Rinder werden, bevor die Zeit läuft, auf der festgelegten Rinderseite der Arena zusammen getrieben. Nach dem Ablauf jedes Starts, entscheidet der Richter über ein eventuelles, neues Zusammentreiben der Rinder.

(9) Die Herde wird vor dem ersten Start und nach der Pause als Vorbereitung je 1 Mal von einem erfahrenen Teilnehmer, der nicht in dieser Klasse startet, mit zwei beliebigen Helfern, ruhig sortiert. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Sorter und Helfer werden vom Veranstalter bestimmt.

3.6.3. Ablauf der Prüfung

(1) Der Teilnehmer hat sich vor der Prüfung selber um 1 - 2 Helfer zu bemühen. Diese können aus allen am Turnier teilnehmenden Reitern ausgewählt werden. Die Aufgabe der Helfer ist, das Gate zu bewachen, um keine falschen Rinder über die Foul Line zu lassen. Sie dürfen dem Teilnehmer nicht helfen, Rinder zu sortieren.

(2) Der Richter gibt das Zeichen, dass die Arena fertig ist. Die Zeit läuft, wenn das erste Pferd mit der Nase die Zeitlinie überquert. In diesem Moment bekommen die Reiter durch den Ansager die **drei Nummern zugewiesen**, welche aussortiert werden sollen.

(4) Dies kann aufsteigend (z.B. 3,4,5) oder absteigend (z.B. 7,6,5) sein.

(5) Die Rinder sollen nach Möglichkeit in der richtigen Reihenfolge, wie vom Speaker angesagt, sortiert werden.

(6) Wechselt der Sorter das Rind nach einem oder mehreren Versuchen, gibt er es auf, dann erhält er dafür auch später keine Punkte mehr.

(7) Das Zeitlimit ist 120 Sekunden. Die Zeit läuft, bis alle Rinder sortiert sind. Wenn das Zeitlimit überschritten ist und der Richter pfeift, wird die korrekt sortierte Anzahl Rinder dem Sorter in Form von Punkten gut geschrieben.

3.6.4. Bewertung (Score)

(1) siehe 2.19.3.

(2) Pro richtig sortiertes Rind (max. 3 Rinder) werden nach folg. Schema die Punkte vergeben:

3 Punkte = beim ersten Versuch

2 Punkte = beim zweiten Versuch

1 Punkt = ab dem dritten Versuch

(3) Für die richtige Reihenfolge erhält der Sorter 2 Zusatzpunkte.

(4) Als Manöver werden weiter vom Richter bewertet:

- **ruhiges Arbeiten in der Herde**
- **die aktive Mithilfe des Pferdes am Rind (cow sense)**
- **der Schwierigkeitsgrad der Aufgabe.**
- **immer wieder lose Zügel (loose Reins)**

3.6.5. 0 Score

• **Wenn die ganze Herde in eine Richtung rennt (Richter pfeift ab).**

• **Wenn der Richter aus einem anderen Grund den Lauf durch pfeifen beendet.**

• Jede übertriebene Verzögerung vor dem Überreiten der Zeitlinie.

3.6.6. Abzug in der Bewertung

5 Fehlerpunkte

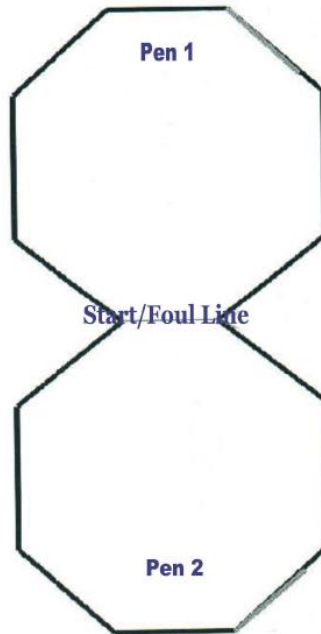
• bei jeder offensichtlichen Hilfe der Helfer bei der eigentlichen Aufgabe des Sorters

3 Fehlerpunkte

- übermäßiges Stören der Herde
- Wenn ein falsches Rind die Foullinie überquert
- kurzer Gebrauch der zweiten Hand
- der Gebrauch von Sporen vor dem Bauchgurt

1 Fehlerpunkt

- bei Aufreissen des Mauls wegen übermässiger Zügeleinwirkung
- starker Sporen- oder Zügeleinsatz
- Beissen oder Schlagen eines Rindes
- Hineinreiten in ein Rind



3.6.7. Vereinfachungen für Ranch Hand Klasse

Diese Bestimmungen gelten so für die Cowboy Klasse und werden für die Ranch Hand Klasse (Einsteiger) auf folgende Weise etwas vereinfacht angewendet:

- Nur 6 nummerierte Rinder und nur ein nicht nummeriertes Rind.

3.7. Ranch Roping

3.7.1. Allgemeines

Jeder Cowboy und jedes Cowgirl sollte das Ranch Roping üben und beherrschen. Deshalb gehören diese Prüfungen selbstverständlich zu jeder SRHA Veranstaltung. Nicht zwingend, aber sie werden empfohlen und gern gesehen.

3.7.2. Prüfungsablauf

Ranch Roping Prüfungen mit lebenden Rindern sind bei SRHA Veranstaltungen aus Gründen des Tierschutzes nur mit Breakaway Hondas und mit älteren, ruhigeren Rindern oder Kühen erlaubt. Es muss sichergestellt werden, dass nur erfahrene Roper mit lebenden Tieren arbeiten. Es macht Sinn für alle anderen Dummys zu verwenden.

Der Veranstalter hat die Möglichkeit nach seinen Ideen Prüfungen zu kreieren. Eine oder mehrere Ropingaufgaben können dabei zu Fuss oder zu Pferd vom Teilnehmer verlangt werden. Auch diese sind dem Sportchef bei Eingabe vorzulegen und von ihm zu genehmigen.

3.7.3. Ausrüstung

Geritten wird nach dem gültigen Reglement der SRHA. **Das Rope soll korrekt am Sattel befestigt werden. Breakaway Hondas sind erlaubt und für das Ropen an echten Tieren sogar Pflicht.**

Preis CHF 8.--