

LUXEMBOURG COW HORSE ASSOCIATION

www.lcha.lu

RULEBOOK

TEAM PENNING

Allgemein:

Reiter unter 18 Jahre sind gebeten einen Reithelm zu tragen.

Die Teilnehmer müssen im Besitz einer gültigen haftpflichtversicherung für sich und ihr Pferd sein.

1) Die Zeitlimits für die Open Klassen betragen 60 Sekunden (1 Min.) Für alle anderen Klassen 120 Sekunden (2 Min.)

1a) Open Reiter ist jeder der mit der Arbeit an den Pferden Geld verdient.

1b) Ein Open Reiter darf in einer anderen Klasse mit reiten darf jedoch in dieser Klasse nicht in die Herde reiten, ausser wenn beide anderen Reiter unter 15 Jahren alt sind.

1d) Mit Bit muss einhändig geritten werden. Snaffel bits sind beidhändig zu reiten. Ausnahme sind Kinder unter 15 Jahren. Sie dürfen auch das Bit beidhändig reiten, können allerdings bei zu viel Härte vom Richter verwarnet und sogar disqualifiziert werden. Twisted Wire ist verboten, Tiedown, Martingal und Mouthcloser sind nur in Verbindung mit Snaffle Bit erlaubt.

2) Innerhalb des Zeitlimits muss ein dreiköpfiges Team aus einer Herde drei Rinder aussondern, die mit der gleichen Nummer oder einem gleichfarbigen Halsband markiert sind und diese in einen Pferch am anderen Ende der Arena treiben.

3) Die schnellste Zeit gewinnt.

4) 30 Sekunden vor Ablauf des Zeitlimits muss dem Team ein Signal gegeben werden.

5) Im Falle einer nicht gegebenen Warnung, kann auf Anfrage des Teams ein Wiederholungsritt (Rerun) gegeben werden.

6) Wenn das Team einen Rerun fordert wird die Herde gesettelt und der Rerun erfolgt sofort mit der gleichen Nummer. Allerdings bekommt das Team eine 30-Sekunden-Strafe.

7) Alle Rinder werden auf der Rinderseite der Startlinie gesettelt,. Der Richter signalisiert, wenn die Arena freigegeben wird. Den Teilnehmern wird die Nummer ihrer Rinder genannt, sobald die Nase des ersten Pferdes die Startlinie überschreitet.

8) Die Reiter sind verpflichtet, sobald sie die Arena betreten. Jede Verzögerung führt zu einer Disqualifikation.

LUXEMBOURG COW HORSE ASSOCIATION

www.lcha.lu

- 9) Nach erfolgreichem Start ist das Team für die Rinder verantwortlich. Wenn ihrer Meinung nach bei den Rindern mit ihrer Nummer oder Farbe ein verletztes oder unbrauchbares Tier ist, liegt es in der Verantwortung des Teams, bevor es mit den Rindern arbeitet, zu stoppen und vom Richter eine Entscheidung zu verlangen. Sobald mit den Rindern gearbeitet wurde, ist keine Reklamation mehr zulässig.

Entkommt ein Rind aus der Bahn, durch oder über die Bande, kann das Team entweder wegen unnötiger Härte disqualifiziert werden oder der Richter gewährt ihm nach seinem Ermessen einen Rerun. Wenn ein Rerun gewährt wird, muss dieser am Ende des Durchgangs (Go-Rounds) stattfinden.

Wenn keine frischen Rinder zur Verfügung stehen, werden die zum Einsatz kommenden Rinder vom Richter und der Turnierleitung bestimmt. Werden Rinder zweimal benutzt und kommen zusätzlich frische Rinder zum Einsatz, müssen die frischen Rinder mit den anderen gemischt werden und neu nummeriert bzw. mit neuen Halsbändern versehen werden. Es muss versucht werden, sicherzustellen, dass jedes Team die gleiche Anzahl frischer und bereits benutzter Rinder erhält.

- 10) Um einen Zeitstopp zu verlangen, muss ein Reiter im Tor des Corrals stehen und eine Hand heben. Die Zeit wird dann gestoppt wenn der Reiter die Hand hebt und minimum die Nase des Pferdes im Pen ist. Der Reiter darf bis zur Schulter des Pferdes in den Pen reiten.

Bei der Open Klasse müssen alle ‚falschen‘ Rinder auf der Rinderseite der Startlinie sein bevor die Zeit gestoppt werden kann. Ansonsten gibt es „No time“.

Bei der Beginner Klasse, dürfen ‚falsche‘ Rinder auf der Corralseite der Startlinie sein wenn die Zeit gestoppt wird, dies wird jedoch mit 10 Strafsekunden pro Rind bewertet.

- 11) Ein Team kann verlangen, dass die Zeit gestoppt wird, auch wenn erst ein oder zwei Rinder im Corral sind. Jedoch wird jedes Team mit drei Rindern höher bewertet als eines mit zwei und jedes mit zwei höher als eines mit einem Rind und zwar ohne Berücksichtigung der benötigten Zeit.

In einem Wettbewerb mit mehreren Ausscheidungen schlagen alle Teams, die in jedem Durchgang Rinder in den Corral bringen konnten, die Teams, die in einem Durchgang keine Rinder in den Corral bringen konnten, ohne Rücksicht auf die Anzahl der Rinder und auf die benötigte Zeit. In einem Wettbewerb mit mehreren Ausscheidungen müssen Rinder in den Corral gebracht werden, um sich weiter zu qualifizieren. In einem Wettbewerb mit mehreren Ausscheidungen werden Zeit und Rinderzahl zusammengezählt, um die Platzierung zu ermitteln.

- 12) Stoppt die Mannschaft mit einem falschen Rind im Pen die Zeit, wird der Lauf mit „No Time“ bewertet.

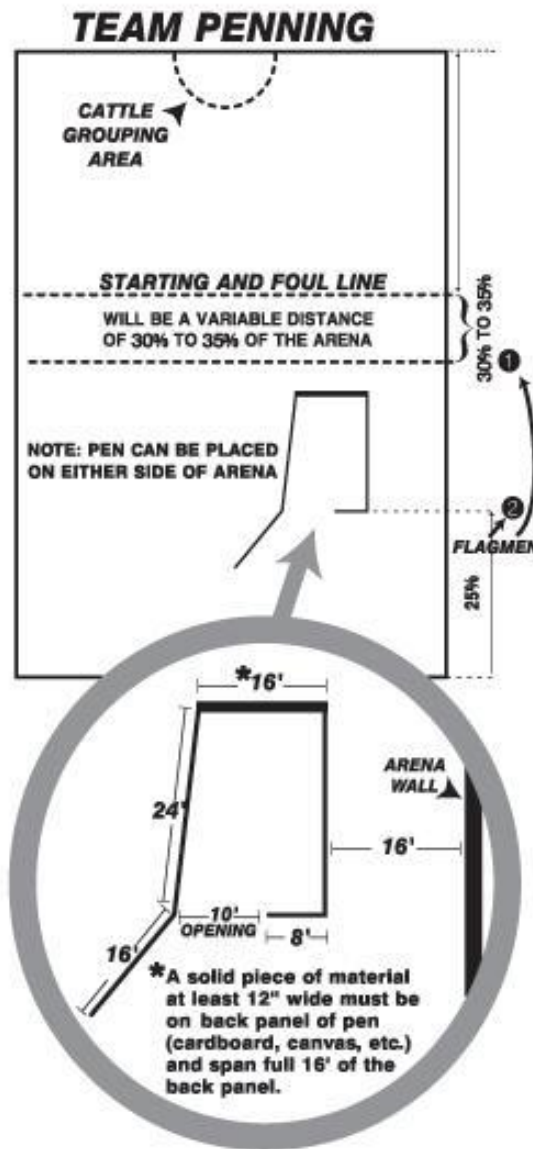
LUXEMBOURG COW HORSE ASSOCIATION

www.lcha.lu

13) Wenn 5 Rinder oder mehr über die Startlinie laufen bekommt der Reiter ‚No Time‘

14) Berühren der Rinder mit Händen, Hüten, Lassos, Gerten, Romals oder anderen Ausrüstungsgegenständen führt zur Disqualifikation ebenso das Treiben der Rinder mit Gerten, Hüten oder Lassos. Romals oder Zügel dürfen geschwungen oder auf die Chaps geklatscht werden.

15) Jede Aktion des Teams, die der Richter für unnötig rau den Rindern oder Pferden gegenüber hält oder als unsportlich betrachtet führt zur Disqualifikation.



LUXEMBOURG COW HORSE ASSOCIATION

www.lcha.lu

16) Sturz eines Pferdes und/oder des Reiters bedeutet nicht die Disqualifikation des Teams, jedoch bedeutet jeder Versuch eines abgesessenen Reiters die Rinder zu beeinflussen die automatische Disqualifikation.

17) Die Disqualifikation eines Team-Mitglieds ergibt die Disqualifikation des gesamten Teams.

18) Im Falle eines Unentschieden darf jedes der betroffenen Teams ein nummeriertes oder mit Halsband versehenes Rind in den Corral bringen. Die schnellste Zeit gewinnt.

19) Wenn ein Team aus irgendeinem Grund nicht startet, nachdem die Startreihenfolge ausgelost wurde, wird die Nummer oder Farbe ihrer Rinder gezogen und bekannt gegeben, als ob das Team

gestartet sei und wird nicht für die anderen Teilnehmer des Wettbewerbs benutzt. Dies verhindert, dass sich die Startreihenfolge der anderen Teams verändert.

20) Die Nummern müssen mindestens 15 cm (6 Inches) groß sein. Halsbänder müssen mindestens 15,5 cm groß sein. Die Nummern müssen an beiden Seiten des Rindes befestigt sein, und zwar so hoch wie möglich, mit der Oberkante nahe der Rückenlinie zwischen Schultern und Kruppe. Die Nummern, Farben und die Startfolge werden vom Richter und der Turnierleitung jeweils vor dem Start der Klasse ausgelost.

21) Wenn einem Team eine Nummer oder Farbe genannt wird, die bereits benutzt wurde, muss ein sofortiger Wiederholungsritt gewährt werden mit korrekter Nummer oder Farbe aus derselben Herde. Wird der Fehler entdeckt, nachdem die Herde bereits aus der Arena getrieben wurde, findet der Wiederholungsritt am Ende der Durchgänge (Go-Rounds) mit derselben Herde statt.

22) Die Höchstzahl der Herde soll 45 Stück nicht überschreiten, es sollen jedoch mindestens 15 Rinder sein selbst wenn weniger als sieben Teams teilnehmen. Alle Rinder der Herde müssen in Dreiergruppen markiert sein.

a) Für jedes Team, das an den Start geht, müssen immer drei gleich gekennzeichnete Tiere in der Herde sein.

b) Bei mehreren Go-Rounds müssen die Herden immer gleich groß sein.

c) Für den Fall, dass ein Team feststellt dass die ihm zugewiesenen Rinder sich nicht in der geforderten Anzahl (= drei gleich gekennzeichnete Tiere) in der Herde befinden, wird dem betroffenen Team am Ende der Go-Round ein Rerun gewährt. Die Zeiten für alle anderen Teams innerhalb einer solchen Herde bleiben die selben.

LUXEMBOURG COW HORSE ASSOCIATION

www.lcha.lu

23) Der Richter steht an der Startlinie und startet und beendet den Wettbewerb. Es müssen mindestens zwei Zeitnehmer anwesend sein, der erste nimmt die offizielle Zeit, die zweite Zeit wird herangezogen, wenn der erste Zeitnehmer versäumt hat zu stoppen oder die Uhr versagt. Die Startlinie/Fehlerlinie muss durch Marker auf der Bande gekennzeichnet sein, die für Richter und Teilnehmer deutlich zu erkennen sind.

CATTLE PENNING

- 1) Cattle Penning ist ähnlich wie Team Penning mit der Ausnahme dass nur 1 Reiter, (anstatt ein Team) nur 1 bestimmtes Rind (anstatt 3 Rinder) in den Pen treiben muss.
- 2) Zeitlimit sind 60 Sekunden
- 3) Im gegebenen Zeitlimit muss ein Reiter ein besagtes Rind in den Pen treiben.
- 4) Die schnellste Zeit gewinnt
- 5) 30 Sekunden vor Ablauf des Zeitlimits muss dem Reiter ein Signal gegeben werden
- 6) Im Falle einer nicht gegebenen Warnung, kann auf Anfrage des Reiters ein Rerun gegeben werden.
- 7) alle Rinder werden auf der Rinder Seite der Startlinie gesettelt, bevor die Zeit beginnt. Der Richter signalisiert, wenn die Arena freigegeben wird. Dem Teilnehmer wird die Nummer seines Rindes oder die Farbe des Halsbandes genannt, sobald die Nase des Pferdes die Startlinie überschreitet.
- 8) Der Reiter ist verpflichtet sobald er die Arena betreten hat. Jede Verzögerung führt zu einer Disqualifikation.
- 9) Nach erfolgtem Start ist der Reiter für die Rinder verantwortlich. Es liegt in der Verantwortung des Reiters, bevor er mit den Rindern arbeitet, zu stoppen und vom Richter eine Entscheidung zu verlangen, wenn seiner Meinung nach das Rind mit seiner Nummer oder Farbe verletzt oder unbrauchbar ist. Sobald mit den Rindern gearbeitet wurde, ist keine Reklamation mehr zulässig.

Wenn ein Wiederholungsritt gewährt wird, muss dieser am Ende des Durchgangs (Go-Rounds) stattfinden. Wenn keine frischen Rinder zur Verfügung stehen, werden die zum Einsatz kommenden Rinder vom Richter und der Turnierleitung bestimmt.

- 10) Um einen Zeitstopp zu verlangen, muss der Reiter im Tor des Corrals stehen und eine Hand heben. Die Zeit wird gestoppt, wenn die Nase des Pferdes die Torlinie erreicht

LUXEMBOURG COW HORSE ASSOCIATION

www.lcha.lu

- 11) Für jedes ‚falsche‘ Rind auf der falschen Seite der Startlinie gibt es 10 Strafsekunden.
- 12) Wenn 5 Rinder oder mehr über die Startlinie laufen bekommt der Reiter ‚No Time‘
- 13) Stoppt der Reiter die Zeit mit mehr als einem Rind im Pen bekommt er ‚No time‘
- 14) In einem Wettbewerb mit mehreren Ausscheidungen werden Zeit und Rinderzahl zusammengezählt, um die Platzierung zu ermitteln.
- 15) Berühren der Rinder mit Händen, Hüten, Lassos, Gerten, Romals oder anderen Ausrüstungsgegenständen führt zur Disqualifikation ebenso das Treiben der Rinder mit Gerten, Hüten oder Lassos. Romals oder Zügel dürfen geschwungen oder auf die Chaps geklatscht werden.
- 16) Jede Aktion des Reiters, die der Richter für unnötig rau den Rindern oder Pferden gegenüber hält oder als unsportlich betrachtet führt zur Disqualifikation.
- 17) Sturz eines Pferdes und/oder des Reiters bedeutet nicht die Disqualifikation jedoch bedeutet jeder Versuch eines abgesessenen Reiters die Rinder zu beeinflussen die automatische Disqualifikation.
- 18) Im Falle eines Unentschieden darf jeder der betroffenen Reiter ein nummeriertes oder mit Halsband versehenes Rind in den Corral bringen. Die schnellste Zeit gewinnt.
- 19) Wenn ein Reiter aus irgendeinem Grund nicht startet, nachdem die Startreihenfolge ausgelost wurde, wird die Nummer oder Farbe seines Rindes gezogen und bekannt gegeben, als ob der Reiter gestartet sei und wird nicht für die anderen Teilnehmer des Wettbewerbs benutzt. Dies verhindert, dass sich die Startreihenfolge der anderen Reiter verändert.
- 20) Die Nummern müssen mindestens 15 cm (6 Inches) groß sein. Halsbänder müssen mindestens 15,5 cm groß sein. Die Nummern müssen an beiden Seiten des Rindes befestigt sein, und zwar so hoch wie möglich, mit der Oberkante nahe der Rückenlinie zwischen Schultern und Kruppe. Die Nummern, Farben und die Startfolge werden vom Richter und der Turnierleitung jeweils vor dem Start der Klasse ausgelost.
- 21) Im Idealfall sollte die Größe der Herde 30 Rinder sein. Die Höchstzahl der Herde soll 45 Stück nicht überschreiten. Alle Rinder der Herde müssen eine Nummer haben.
- 22) Für jeden Goround sollten immer die gleiche Anzahl Rinder vorhanden sein.

Der Richter steht an der Startlinie und startet und beendet den Wettbewerb. Es müssen mindestens zwei Zeitnehmer anwesend sein, der erste nimmt die offizielle Zeit, die zweite Zeit wird herangezogen, wenn der erste Zeitnehmer versäumt hat zu stoppen oder die Uhr versagt.

LUXEMBOURG COW HORSE ASSOCIATION

www.lcha.lu

Die Startlinie/Fehlerlinie muss durch Marker auf der Bande gekennzeichnet sein, die für Richter und Teilnehmer deutlich zu erkennen sind.

RANCH SORTING

Ranch Sorting ist eine Zeitprüfung bei der zwei Reiter die Aufgabe haben, zehn Rinder von einem Corral in einen anderen Corral 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 Ranch Sorting ist, dass es 10 nummerierte Rinder von 0-9 und 2 unnummerierte Rinder gibt, so dass insgesamt 12 Rinder am Anfang der Prüfung hinter der Startlinie (Durchgang) sind und zwei Reiter auf der anderen Seite.
 - 2) Ranch Sorting findet zwischen zwei Corrals statt, mit 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 Corral getrieben werden.
 - 3) Sorting Arena: Durchmesser 15-20m , Durchgang 3,50 – 5 m
 - 4) Die Zeit läuft so lange, bis alle 10 Rinder in der korrekten Reihenfolge sortiert sind oder das Zeitlimit erreicht ist, eine von beiden ergibt die offizielle Zeit für das Team. Es werden zwei Go's und eine Finalrunde geritten.
 - 5) Die Gesamtzeit von **75 Sekunden** wird mit dem Timer gemessen, zusätzlich werden mit der Stoppuhr die Splittzeiten gemessen und festgehalten, um bei gleicher Rinderzahl das bessere Team ermitteln zu können. Bei mehreren Durchgängen wird die Zeit und Rinderzahl addiert. Es gewinnt das Team, welches die meisten Rinder in der kürzesten Zeit sortiert hat.
 - 6) Der Richter soll an der Start/Foullinie positioniert sein. Er gibt den Start frei.
- Die Zeit läuft wenn das erste Pferd mit der Nase die Zeitlinie überquert. In diesem Moment bekommen die Reiter die Nummer zugewiesen, vom ersten zu sortierendem Rind. Nun müssen alle nummerierten Rinder, beginnend mit der genannten Nummer nacheinander über die Startlinie gebracht werden. Wird z.B. die Nummer 4 genannt, gilt es, das Rind mit dieser Nummer als erstes zu arbeiten, dann 8, 9, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 und zuletzt die 7.
- 7) Überquert ein Teil eines der unnummerierten Rinder oder ein Rind mit einer falschen Nummer die Start-/Foullinie, so wird dies mit „NO TIME“ gewertet.
 - 8) Wenn ein bereits sortiertes Rind, oder nur ein Teil davon, die Foullinie zurück überquert, so dies ebenfalls mit NO TIME gewertet.
 - 9) Falls der Richter einen Run abbricht und ein Wiederholungslauf gewährt wird, kann die

LUXEMBOURG COW HORSE ASSOCIATION

www.lcha.lu

vorherige Zeit nicht verbessert werden!

