Turnierordnung (TOc)

der National Barrel Horse Association of Germany e.V. (im Folgenden ‚NBHAG')

Generelle Regeln bei Turnieren (c)

(Turnierordnung)

A. TURNIERBESTIMMUNGEN

Alle Anwesenden auf dem gesamten Veranstaltungsgelände einer NBHAG-Veranstaltung sind während der gesamten Veranstaltungsdauer dazu verpflichtet, durch ihr Verhalten andere Teilnehmer keinesfalls zu behindern oder zu gefährden und auf diese Weise Unfälle zu vermeiden. Neben vorsätzlichem kann hierbei auch schon fahrlässiges Verhalten durch NBHAG-Veranstalter / -Turnierleiter / -Richter bis hin zum Turnierausschluss unmittelbar sanktioniert werden.

I. Allgemeine Turnierbestimmungen

1. Zuständig für die Genehmigung eines Turniers ist der Vorstand der NBHAG. Teilnahmeberechtigt sind alle Mitglieder der NBHAG.

   HighPointpunkte können nur auf anerkannten HighPoint-Turnieren erritten werden, die im Divisionsformat gewertet werden müssen. Art und Form der Wertung sowie Punkteverteilung, siehe Abschnitt IIa HighPointwertung.

2. Um die Saisonplanung zu koordinieren und Terminkonflikte zu vermeiden müssen die Regionalgruppen Ihre Turnierplanung für das Folgejahr bis **spätestens Ende Oktober** dem Vorstand der NBHAG vorlegen. Dieser erstellt daraus einen Gesamtturnierplan.

   Spätestens **sechs Wochen vor dem geplanten Termin** muss die Ausschreibung dem Vorstand der NBHAG zur endgültigen Genehmigung vorgelegt werden. Die Ausschreibung ist **mindestens 14 Tage vor Turnierstart** auf der Internetseite der NBHAG zu veröffentlichen.

3. Turniergenehmigungen werden nach Eingang der Anfragen bearbeitet. Der Vorstand der NBHAG behält sich das Recht vor, ein bestimmtes Datum oder Turnier abzulehnen, wenn es nicht der NBHAG oder den Mitgliedern dient.

4. Eine Regionalgruppe sollte nicht weniger als 3 und nicht mehr als 8 genehmigte Turniere während eines Wettkampfjahres veranstalten.(Ausnahmen können über den Vorstand der NBHAG genehmigt werden).

5. Um genehmigt zu werden muss auf einem Turnier allen Mitgliedern der NBHAG e.V., egal wie alt oder welchen Geschlechts, die Gelegenheit geben werden zu starten. Um in einer NBHAG - Klasse starten zu dürfen müssen Mitglieder des NBHAG keine andere Klasse nennen, keinem anderen Verein beitreten oder Eintrittsgebühren an einen anderen Verein zahlen.

6. Es gibt fünf Wettkampfklassen (Divisionen sind die Leistungsklassen) :

Open	(Division 1 bis 5)
Kiddy	(10 – 11 Jahre)
Junior	(12 – 15 Jahre)
Youth	(16 – 18 Jahre)
Senior	(45 Jahre und darüber)

NBHAG HighPoint - Turniere müssen alle diese 5 Klassen anbieten.

Nichtmitgliedern kann die Möglichkeit geboten werden, gegen ein erhöhtes Startgeld und ohne HighPointwertung oder Anspruch auf Preisgelder in der Wettkampfklasse „Open“ mitzureiten, oder aber die Disziplinen des Regelbuchs in einer eigenen Wertung, der **Schnupperklasse**, auszuprobieren. Hierbei wird entweder eine einfache Wertung je Disziplin oder eine kombinierte Wertung aus allen angebotenen Disziplinen zugrunde gelegt.

In der Schnupperklasse sind keine Gebisse mit Shanks zugelassen !

Zur Jugendförderung bietet die NBHAG folgende Möglichkeiten an :

Für die kleinsten Reiter können in der **Bambiniklasse** die Prüfungen sowohl geritten als auch geführt angeboten werden. **In der Bambiniklasse ist darauf zu achten das die Füße der Kinder sich in den Steigbügeln befinden.**

Für Jugendliche **bis zum Alter von 14 Jahren** werden Sonderprüfungen angeboten, in denen die Prüfungen des Regelwerks in Abweichung zu den Vorschriften für die Ausrüstung des Pferdes (siehe § IV 2) die Möglichkeit besteht, dass Ponys auch ohne Sattel geritten werden können. Hierbei geht es, in Anlehnung an die von den Verbänden der FN durchgeführten Ponyspiele, darum, den Kindern einen Einstieg in unseren Sport zu ermöglichen, ohne die jeweils entsprechende Ausrüstung vollständig vorhalten zu müssen.

Die Art der Prüfungen und die Wertung müssen sich aus der jeweiligen Ausschreibung ergeben.

„Sonderprüfungen“ / „Sonderveranstaltungen“, die national oder international durch den Vorstand der NBHAG genehmigt werden können, werden nicht in der HighPointliste gewertet. **In den Sonderprüfungen / Sonderveranstaltungen werden keine Divisionswertungen durchgeführt**, es erfolgt eine normale Platzierung.

7. Das Turniermanagement behält sich vor, das Alter der Teilnehmer zu prüfen.

8. Der Turnierleiter legt für ein Turnier die Anzahl der Wertungsläufe (‚Go') und die Anzahl der einzelnen Durchgänge (‚Run') sowie die Art der Wertung der Läufe (‚Added' oder. ‚Streichergebnis') in der Ausschreibung fest. **Auf HighPointturnieren werden generell zwei Runs ‚Added' durchgeführt**, um einen bundesweit einheitlichen Qualifikationsmodus sicherzustellen.

9. Berechtigte Teilnehmer haben die Möglichkeit, ihre Zeiten aus der Open Klasse mit in die Jugend- oder Senioren-Klasse zu nehmen. Sollte ein Teilnehmer dies wünschen, muss er vor dem Start eine entsprechende Mitteilung an den Turnierleiter richten. Jeder Teilnehmer, der seine Zeit anrechnen lässt, muss die entsprechende Startgebühr für die Jugend- oder Seniorenklasse zahlen und ist somit berechtigt, HighPoint-Punkte in der jeweiligen Klasse zu erreiten; genauso als wäre die Zeit separat in der Jugend oder Senioren-Klasse gelaufen. Voraussetzung hierfür ist, dass die fünf Klassen **nacheinander** geritten werden. Das Pattern jeweils für Open, Kiddy, Junior, Youth und Senior muss genau das gleiche sein und darf nicht verändert werden. Die Reihenfolge Kiddy – Junior – Youth – Senior – Open muss eingehalten werden; Ausnahmen können nur vom Vorstand der NBHAG separat genehmigt werden.

10. Das Turniermanagement behält sich in Zusammenarbeit mit dem Ausrichter das Recht vor, Klassen gegen Rückzahlung des Startgeldes ausfallen zu lassen, wenn bis zum Nennschluss nicht mindestens drei Teilnehmer genannt sind.

11. **Absagen genannter Teilnehmer führen grundsätzlich nicht zur Erstattung der Nenngebühren**. Ausnahme : der Reiter / Pferdebesitzer weist zeitnah schriftlich durch Vorlage eines ärztlichen Attestes nach, dass sein Pferd ernsthaft erkrankt ist und nicht am Turnier teilnehmen kann. In diesem Fall werden 50% der Nenngelder erstattet. Nicht erstattet wird die Office Charge (‚Fee'). Boxengelder werden nur dann erstattet, wenn die Box kurzfristig durch einen anderen Teilnehmer belegt werden kann.

IIa. HighPoint-Wertung

1. Nur auf HighPointturnieren können sich NBHAG-Mitglieder in den Disziplinen ‚Pole Bending' und ‚Barrel Race' für die **Deutschen Meisterschaften** (im Folgenden „DM") qualifizieren. Es werden nur Turniere gewertet, die auch als HighPoint-Turnier genehmigt wurden. **Jede Regionalgruppe führt pro Jahr maximal 2 HP-Turniere durch.**

2. Auf HighPoint-Turnieren sind alle Mitglieder der NBHAG startberechtigt, unabhängig von der Regionalgruppenzugehörigkeit.

3. Es wird die Divisionswertung zu Grunde gelegt. Die Zeitdifferenz zwischen den Divisionen beträgt **1,50 Sekunden** (d.h. die schnellste Zeit D1 plus 1,00 Sec. = D2 usw. / D1 1. Platz ist 14,00 Sec.; D2 ist dann 1.Platz 15,00 sec. - usw.). Werden mehrere Wertungsläufe addiert werden auch die Zeitdifferenzen jeweils addiert. (d.h. bei zwei Wertungsläufen beträgt die Zeitdifferenz zwischen den Divisionen 2 Sekunden).

4. Preisgelder / Ehrenpreise / Sachpreise

   Auf den regulären HighPoint-Turnieren werden keine Preisgelder ausgeschüttet, statt dessen gehen 30 % der Startgelder in den Pott für die DM und werden über das Jahr aufgesammelt. Diese Gelder werden vollumfänglich als Preisgelder auf der DM in den Divisionen ausgeschüttet.

   Die Veranstalter sind angehalten, nach Möglichkeit den Reitern auf den Turnieren Ehren- oder Sachpreise für die Platzierungen zu überreichen.

5. Schleifen werden mindestens für die ersten 3 Platzierungen einer jeden Division / Klasse ausgegeben. Ausnahme: Sonderprüfungen gem. Nr. 9 – die Anzahl wird durch den Vorstand festgelegt

6. Die Punktevergabe für die HighPoint-Wertung erfolgt nur in den beiden Wettkampf-Disziplinen ‚Pole Bending' und ‚Barrel Race' und gliedert sich in Platzierungspunkte und Zusatzpunkte.

   Platzierungspunkte (PP) werden je Division wie folgt vergeben:

1. Platz	10 Punkte
2. Platz	08 Punkte
3. Platz	06 Punkte
4. Platz	04 Punkte
5. Platz	03 Punkte
6. Platz	02 Punkte
7. Platz	01 Punkte

Zusatzpunkte (ZP) werden nach folgendem Schlüssel zu den Platzierungspunkten addiert um den erhöhten Schwierigkeitsgrad der Platzierung zu würdigen.

01 bis 20 Starter pro Disziplin	keine Zusatzpunkte
21 bis 30 Starter pro Disziplin	ein Zusatzpunkt
31 bis 40 Starter pro Disziplin	zwei Zusatzpunkte
ab 41 Startern pro Disziplin	drei Zusatzpunkte

Die Zusatzpunkte werden wie in dem folgenden Beispiel addiert und bis eins runter gerechnet.

Beispiel: Turnier mit 43 Teilnehmer beim Barrel Race

1. Platz 10PP + 3ZP (13HP)
2. Platz 8PP + 3ZP (11HP)
3. Platz 6PP + 3ZP (9HP)
4. Platz 4PP + 3ZP (7HP)
5. Platz 3PP + 3ZP (6HP)
6. Platz 2PP + 3ZP (5HP)
7. Platz 1PP + 3ZP (4HP)
8. Platz 0PP + 3ZP (3HP)
9. Platz 0PP + 2ZP (2HP)
10. Platz 0PP + 1ZP (1HP)
11. Platz 0PP + 0ZP (0HP)

Der Regionalgruppenbeauftragte muss bei HighPointturnieren alle Show-Ergebnisse innerhalb von 7 Tagen an die NBHAG-Geschäftsstelle weitergeben. Die Ergebnisse müssen in "Divisionsformat" abgegeben werden. Die Punktestände werden auf der Homepage der NBHAG veröffentlicht. Sollte ein Mitglied mit der Punkteverteilung nicht einverstanden sein kann es innerhalb 14 Tage (ab dem Datum der Veröffentlichung) beim Regionalgruppenleiter oder der NBHAG-Geschäftsstelle Widerspruch gemäß Regelbuch einlegen. Sollte keine Veröffentlichung erfolgt sein müssen die Mitglieder ihren Regionalgruppenbeauftragten benachrichtigen. Sollte dies keine Lösung des Problems ergeben, muss eine schriftliche Mitteilung des Mitglieds an die NBHAG-Geschäftsstelle erfolgen.

IIb. Deutsche Meisterschaft („DM“)

1. Für die Deutsche Meisterschaft wird in folgenden Wettkampfklassen qualifiziert

   Open (Division 1 bis x)
   Kiddy
   Junior
   Youth
   Senior

2. Die Qualifikation erfolgt jeweils für Pole Bending und Barrel Race. Entscheidend sind die, über den Qualifikationszeitraum (01.08. bis 31.07.) errittenen Punkte der Pferd-/ Reiterkombination auf den jeweiligen HighPoint-Turnieren.

   Innerhalb der Wettkampfklasse „Open“ wird für eine Division qualifiziert. Sollte sich eine Pferd- / Reiterkombination für mehrere Divisionen qualifizieren, muss in der besten Division gestartet werden.

3. Um die deutsche Meisterschaft reiten die Pferd- / Reiterkombinationen, die sich in der D1 qualifiziert haben. In den anderen Divisionen wird ein Divisionschampion ausgeritten.

   Das Starterfeld der Divisionen 2-x wird dabei durch den Vorstand der NBHAG in der Einladung gesondert festgelegt.

   In den Jugend- und der Seniorklasse wird ebenfalls ein deutscher Meister ausgeritten. Dort wird das Starterfeld auf die ersten 10 Pferd-Reiter-Kombinationen der HighPointliste beschränkt.

4. Die Deutsche Meisterschaft wird über 2 Tage ausgerichtet. Pro Tag und Disziplin gibt es jeweils einen GO (die Anzahl der RUNs wird jeweils mit der Einladung festgelegt). Die einzelnen Divisionen starten mit unterschiedlichen Patterngrößen.

IIIa. Startberechtigung

1. Um in einer der NBHAG-Klassen starten zu können muss eine NBHAG-Mitgliedschaft bestehen und der aktuelle Jahresbeitrag bezahlt sein oder ein erhöhtes Startgeld entrichtet werden. Nichtmitglieder erhalten nur die Platzierungsschleife und keine Geld- oder Sachpreise, sie werden nicht in den NBHAG-HighPointlisten geführt.

2. Mitglieder einer anderen NBHA oder Mitglieder von Vereinen der EBHA sind berechtigt, an Turnieren der NBHAG zu starten (sofern nicht anderweitig eingeschränkt). Sie müssen dem Turnierleiter die jeweilige gültige Mitgliedschaft nachweisen und die turnierüblichen Gebühren entrichten. Sie erhalten jedoch keine Punkte und können auf nationalen NBHAG-Turnieren keine Titel erreiten.

3. Startberechtigt in den NBHAG-Klassen sind alle Personen ab 10 Jahren. Das Alter eines Teilnehmers wird zu jedem ersten Januar des Wettkampfjahres festgelegt. Es wird das Alter berücksichtigt, welches im laufenden Jahr erreicht wird. Senioren dürfen zu jeder Zeit an / oder nach ihrem 45. Geburtstag reiten.

4. Hengste dürfen nur von Reitern geritten werden, die 18 Jahre und älter sind. Alternativ muss eine schriftliche Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten vorliegen.

5. Startberechtigt sind Pferde aller Rassen ab fünf Jahren. Das Alter eines Pferdes wird auf der Basis des Kalenderjahres seiner Geburt unabhängig vom tatsächlichen Geburtstag berechnet. Beispiel: ein Fohlen, welches 2002 geboren wurde, gilt ab dem 1.1.2003 als Jährling, ab dem 1.1.2004 als Zweijähriges.

6. Die Anzahl der Starts eines Pferdes in verschiedenen Disziplinen ist grundsätzlich nicht begrenzt, sofern die Belastung für das Pferd als zumutbar gilt. Der Richter ist jedoch berechtigt, jederzeit und nach eigenem Ermessen ein Pferd von der weiteren Teilnahme am Turnier auszuschließen, wenn Anzeichen von Überlastung, Erschöpfung oder gesundheitlicher Gefährdung erkennbar sind. Diese Entscheidung ist bindend.

7. Mit **jüngeren oder neuen** Pferden kann gegen einen Unkostenbeitrag von 5€ pro Disziplin außer Konkurrenz und ohne Wertung gestartet werden, um das Pferd an das Turniergeschehen zu gewöhnen. **Dabei ist erkennbar nicht am Limit zu reiten; die Gewöhnung des Pferds an das Turniergeschehen steht im Vordergrund.** Ggf. findet hierzu eine Beurteilung durch den Turnierrichter statt. Diese Pferde müssen generell an den Anfang des Teilnehmerfeldes gesetzt werden. Die Anzahl der Starts wird hierbei auf max. 5 pro Tag beschränkt. Ausgenommen hiervon ist die Führzügelklasse.

8. Teilnehmende Pferde müssen ausnahmslos gegen das Equine Influenzavirus (EIV) gemäß den Empfehlungen der Impfstoffhersteller **geimpft** sein, aus einem **seuchenfreien Stall** kommen und **haftpflichtversichert** sein. Der Equidenpass / Impfnachweis ist mitzuführen und an der Meldestelle vorzuzeigen.

9. Bei allen Einzeldisziplinen darf jede Pferd-/Reiterkombination nur einmal genannt werden. Bei allen Teamdisziplinen darf das Team in dieser Zusammensetzung nur einmal genannt werden.

IV. Ausrüstung

1. Kleiderverordnung

a. Auf allen Veranstaltungen der NBHAG **muss der Reitweise entsprechende Kleidung getragen werden**. Die Wahl der Reitweise obliegt dem Reiter. Von der NBHAG anerkannte Reitweisen sind die **Westernreitweise** und die **klassische Reitweise**. Mit Ausnahme vorgeschriebener Schutzkleidung und knöchelhohem Schuhwerk mit Absatz unterliegt die Führzügelklasse nicht der Kleiderordnung, jedoch ist auch hier ein ordentliches Erscheinungsbild gefordert.

Bei der Westernreitweise gehören dazu lange Jeans, langärmeliges Hemd / Bluse mit Kragen, Westernhut und Westernstiefel / Westernstiefeletten. Das Tragen von Sporen, Chaps oder Chinks und Reithelmen ist optional.

Bei der klassischen Reitweise sind die Regeln an die WBO angelehnt. Es ist angemessene Reitkleidung (lange Reithose und langärmeliges Hemd / Bluse, Stiefel oder knöchelhohe Schuhe mit Absatz und Reithelm) zu tragen. Das Tragen von Sporen und Jacket ist optional.

Ausnahme für alle Reitweisen : für Jugendliche unter 18 Jahren ist

- **das Tragen eines Reithelms verpflichtend**
- **die Verwendung von Sporen untersagt**

Freiwillig und zugelassen ist das Tragen einer Sicherheitsweste in allen Klassen und Reitweisen.

b. Die Richter können nach eigenem Ermessen die Kleidungsvorschriften an die Wetterbedingungen anpassen. Einzelfallentscheidungen bezüglich der Kleidung kann der Richter in Verbindung mit dem Vorstand entscheiden.

c. Bei einem **Hutverlust** während eines überregionalen Turniers (HighPoint) werden von dem Reiter **5,00 € Strafe** verlangt; diese ist unverzüglich an die Zahlstelle zu entrichten oder der Reiter wird disqualifiziert. Bei einem Hutverlust während eines Regionalgruppenturnieres obliegt die Höhe der Strafe dem Veranstalter.

2. Ausrüstung

Die Ausrüstung muss der Reitweise entsprechend gewählt werden.

Bei der Westernreitweise müssen die Pferde mit einem Westernsattel vorgestellt werden. Das Zaumzeug kann einfach oder silberverziert sein mit Stirnriemen (Shaped Ear oder Split Ear).

Gebisse:

a. Anzug (shank) : Die Anzüge können fest oder beweglich sein. **Gebisse mit Shanks** sind vom Prinzip her für einhändige Zügelführung gedacht und setzen eine entsprechende Ausbildung von Reiter und Pferd voraus.

b. Mundstück : Das Mundstück muss aus rundem, weichem und nicht umwickeltem Metall sein, mit einem Durchmesser von nicht unter 8mm, 2,5cm vom Maulwinkel nach innen gemessen. **Nichts, wie etwa Verlängerungen oder Prongs, darf unterhalb des Mundstücks abstehen.** Das Mundstück kann aus zwei oder drei Teilen bestehen. Bei dreiteiligen Mundstücken darf der äußere Durchmesser der Verbindungsringe nicht größer als 39mm sein. Ein flaches Verbindungsstück darf nicht größer als 8mm mal 20mm (gemessen von oben bis unten) bei einer maximalen Länge von 50mm sein. Die Verbindungsteile müssen flach im Pferdemaul aufliegen.

   Ausnahme : Der Turnierrichter kann jederzeit die Verwendung jedweder Art von Gebiss als Einzelentscheidung für die NBHAG-Veranstaltung untersagen, wenn er diese z.B. als zu scharf ansieht.

c. Erlaubte gebisslose Zäumungen sind mechanisches Hackamore, Bosal und Sidepull

Sonstige erlaubte Ausrüstungsteile

a. Tiedown, ganz aus Leder, Nylon oder Seil
b. Laufende Martingals (Running Martingals)
c. Bandagen oder Leg Boots

Bei der klassischen Reitweise müssen die Pferde angelehnt an die WBO mit englischem Vielseitigkeits-, Dressur- oder Springsattel mit Steigbügeln vorgestellt werden. Zugelassene Zäumungen auf Trense sind hannoversches, englisches, mexikanisches und kombiniertes Reithalfter gem. WBO Teil IV 2.1.2 sowie Gebisse gem. WBO Teil IV 2.1.1

Auszug aus oben genanntem WBO-Teil:

a. Zäumung auf Trense mit einfach oder doppelt gebrochenen Gebissen, mit geradem oder anatomisch angepasstem, gebogenem Mundstück (Gebissstärke Pony 10 - 18mm; Pferd 14 - 21mm). Gebissringe als Kreisrunde Ringe, Olivenkopf- oder D-Ringe sowie Schenkeltrensen (Durchmesser Pony 55 - 70mm, Pferd 55 - 90mm)
b. Zäumung auf Kandare mit Kandare, S-Kandare, französischer Kandare oder Conrad-Kandare (Gebissstärke Pony 10 - 18mm; Pferd 14 - 21mm) und Kinnkette. Die Anzüge müssen feststehend / nicht drehbar sein, mit einem Verhältnis zwischen Ober- und Unterbaum von 1:1,5 bis 1:2 (Oberbaum max. 5cm, Unterbaum max. 10cm)
c. Erlaubte gebisslose Zäumung ist das mechanische Hackamore

Sonstige erlaubte Ausrüstungsteile

a. als Hilfszügel nur gleitendes Ringmartingal
b. Bandagen, Gamaschen, Sprungglocken
c. Schweifriemen

Verbotene Ausrüstungsteile

a. Reißseile (Jerklines)
b. Brustgeschirre mit scharfen Spitzen innen
c. Fahrradketten- und Maultierbits
d. Jede Art von Tiedown, bei dem Metall in direkten Kontakt mit dem Pferdekopf kommt

V. INHUMANE BEHANDLUNG

Niemand darf auf der Turnier-Anlage, was die Ställe, Parkplätze und Show-Arena einschließt aber nicht darauf beschränkt, ein Pferd auf inhumane Weise behandeln. Dazu gehört unter anderem:

a. Anbringen eines Gegenstandes im Maul des Pferdes, der Unbehagen oder Schmerz verursacht
b. An- und / oder Ausbinden eines Pferdes in einer Box, einem Transporter, beim Longieren oder Reiten, um Unbehagen oder Schmerz zu verursachen
c. Ablassen von Blut
d. Anwendung inhumaner Trainingsmethoden und -techniken; Schlagen oder Stechen der Pferdebeine mit Gegenständen (z.B. Stangen mit Nägeln, Hindernisstangen usw.)
e. Gebrauch inhumaner Ausrüstung, wie u.a. "Sägezahngebisse" (saw tooth bits), Sprunggelenks-Fesseln, Vorderzeug oder Hackamore mit spitzen Nieten innen
f. Jegliche Vorrichtungen, die die Bewegung oder die Durchblutung der Schweifrübe einschränken
g. Absichtliche inhumane Behandlung des Pferdes, die zu Blutungen führt

UNVERZÜGLICHE MELDUNG. Wenn ein Turnier-Offizieller (NBHAG-Funktionär) eine inhumane Behandlung eines Pferdes feststellt muss er dies unverzüglich beim NBHAG-Turnierleiter anzeigen. Der Turnierleiter kann nach eigenem Ermessen über weitere Schritte direkt vor Ort entscheiden; dies ermöglicht neben anderen Sanktionen ausdrücklich auch den sofortigen Ausschluss des Verursachers vom Turnier. Darüber hinaus muss der Turnierleiter den Vorfall an den NBHAG-Vorstand weitergeben.

VERHALTENSEINSCHÄTZUNG. Der Standard, nach dem das Verhalten oder die Behandlung gemessen wird, ist, was eine vernünftige Person, die informiert und erfahren ist, bezüglich generell akzeptierter Trainingsmethoden und dem Vorstellen von Pferden, als grausam, misshandelnd und tierquälerisch bezeichnen würde.

VI. Dopingverordnung

Verboten zur Verwendung auf NBHAG-Veranstaltungen sind grundsätzlich alle Substanzen nach dem FN – Katalog in der aktuellen Fassung.

Die NBHAG behält sich vor, in allen Klassen Dopingproben zu nehmen. Falls eine Dopingprobe positiv ausfällt, so werden die Betroffenen (Besitzer und Vorsteller) zu einer Anhörung geladen. Nach Anhörung entscheidet das für Strafverfahren zuständige Komitee über die zu verhängende Strafe.

Als mögliche Maßnahmen kommen in Betracht:

- Vereinsseitige Geldstrafen von 500,00 € bis 3.000,00 €
- Übernahme der Kosten für die Dopinguntersuchung
- Aberkennung von Titeln
- Rückzahlung von gewonnenen Preisgeldern oder Rückgabe von gewonnenen Sachpreisen
- Sperrung für Teilnahmen an NBHAG-Veranstaltungen zwischen einem Jahr und auf Lebenszeit für Pferd und Besitzer / Reiter

VII. Tierärztliche Kontrolle

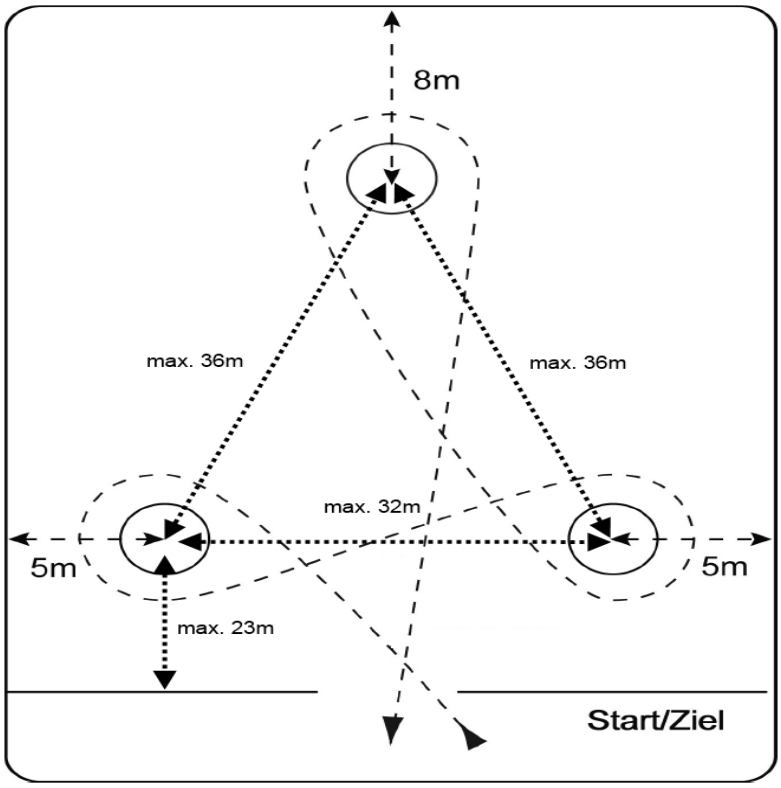
1. Mit der Unterzeichnung des Nennformulars erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, bei seinem Pferd eine tierärztliche Kontrolle (Medikationskontrolle, Lahmheitsuntersuchung usw.) vornehmen zu lassen. Der auf dem Turnier eingesetzte Richter kann diese tierärztliche Kontrolle veranlassen.
2. Jede anwesende Person ab 18 Jahre kann bei schriftlicher Angabe der eigenen Personalien, der Startnummer des betreffenden Pferdes / Teilnehmers und der Verdachtsgründe eine solche Untersuchung über den Ringsteward beim eingesetzten Richter beantragen.
3. Sofern der eingesetzte Richter die Verdachtsgründe als ausreichend oder offensichtlich ansieht gibt er dem Antrag statt und veranlasst die Kontrolle. Sieht der eingesetzte Richter die Verdachtsgründe als nicht ausreichend an und der Antragsteller hält den Verdacht aufrecht, kann die Kontrolle gegen Vorauszahlung des Antragstellers von zunächst €250,- durchgeführt werden. Bei positivem Befund durch den beauftragten Tierarzt, wird die verauslagte Gebühr erstattet. Bei negativem Befund durch den beauftragten Tierarzt trägt der Antragsteller die Gesamtkosten.
4. Bei Bestätigung der positiven Kontrolle hat der schuldige Teilnehmer sämtliche Kosten und Folgen zu tragen. Bei Bestätigung des Verdachts oder bei Verweigerung der Kontrolle wird ein Strafverfahren gegen den Teilnehmer eingeleitet sowie ein sofortiger Turnierausschluss durch den Richter ausgesprochen.

B. Wettkampf-Disziplinen

I. Barrel Race

1. NBHAG-Barrel Race ist ein Wettkampf gegen die Uhr, bei dem ein Kleeblattmuster aus drei identischen Tonnen verwendet wird. Ein Pferd kann den Kurs von rechts oder von links starten und muss den Rest des Kurses dann entsprechend beenden. (Die "NBHA" Weltmeisterschaften, "NBHA" Nationale Meisterschaften und "NBHA Super Shows" benutzen 55 Gallonen (200ltr.) Metallfässer mit verschlossenen Enden. Regionale Turniere müssen keine Metallfässer verwenden, jedoch müssen die Tonnen leer sein. Sie dürfen auch nicht mit Gewichten gefüllt sein, um ein Umkippen zu verhindern.)

   Skizze Barrel Pattern:



2. Das Eingangstor bzw. die Eingangstore müssen während des ganzen Turniers das Gleiche bzw. die Gleichen sein. Ein Teilnehmer darf um Schließen des Tores bitten, nachdem er in die Bahn eingeritten ist. Gibt es mehrere Eingangstore, dürfen die Reiter auswählen, durch welches sie einreiten. Diese Erlaubnis gilt für alle Starter.

3. Die Start- / Ziellinie und die Position der Tonnen müssen markiert werden. Diese Markierungen dürfen während des Turniers nicht geändert werden.

4. Das "Schema" einer NBHAG-Show ist an folgende Bedingungen geknüpft:

    a. Der Abstand zwischen dem Seitenzaun der Bahn und den beiden ersten Tonnen muss mindestens 5 Meter betragen. Des Weiteren dürfen sich im Abstand von 5m zu diesen Tonnen keine Hindernisse befinden

    b. Der Abstand zwischen der 3. Tonne und dem hinteren Zaun der Arena muss mindestens 8 Meter betragen

5. Die Bodenverhältnisse in der Bahn müssen während der ganzen Veranstaltung gleichbleibend sein. Nach ca. 10 Teilnehmern muss der Boden um die Tonnen herum durchgearbeitet und geebnet werden. Der Richter kann veranlassen, dass dies nach weniger als 10 Teilnehmern oder mehr als 10 Teilnehmern geschieht, abhängig von der Bodenbeschaffenheit.

6. Jedes Mal, wenn ein Teilnehmer über die Start-/Ziel-Linie reitet, wird mit der Zeitmessung begonnen.

7. Für einen Teilnehmer, der sich verreitet (falsches Pattern), gibt es keine Zeitmessung.

8. Ein Teilnehmer, der in der falschen Starterfolge reitet, wird disqualifiziert. Jeder Teilnehmer muss selbst wissen, wann er in seinem Rennen an der Reihe ist zu reiten.

9. Reitet ein Teilnehmer eine Tonne um, bekommt er keine Zeitwertung. Kippt eine Tonne um und stellt sich umgekehrt wieder auf, gibt es ebenfalls eine "no time". Es ist erlaubt die Tonnen zu berühren, auch um sie am Umfallen zu hindern. (Ausnahme mehrere RUNs, eine umgefallene Tonne führt dann jeweils zu plus 5 Strafsekunden auf die gerittene Zeit).

10. Sollten Pferd und Reiter stürzen und so von der vorgegebenen Route abkommen, oder sollte ein Reiter vom Pferd stürzen, gibt es keine Zeitwertung.

11. Sollte während eines Laufes eine Tonne von der Markierung verschoben worden sein, muss Sie vor dem nächsten Lauf wieder richtig positioniert werden.

12. Sobald das erste Pferd in einer Klasse am Start ist werden keine Nennungen mehr angenommen; dies kann auch früher sein, als in der Ausschreibung angegeben. Nennungen werden auf gar keinen Fall angenommen, nachdem das erste Pferd seinen Lauf beendet hat.

13. Die Startfolge auf allen genehmigten NBHAG-Shows sollte ausgelost werden. Beispiele: Ein Computer lost aus, die Nennungen werden untereinander vermischt, nummerierte Clips werden gezogen. Reiter mit mehreren Pferden, müssen diese einzeln nennen. Jede ausgeloste Startfolge bezeichnet eine einzelne Pferd / Reiter-Kombination, der Reiter muss dieses spezielle Pferd in der speziellen Reihenfolge reiten. Unter keinen Umständen darf ein Reiter diese Startfolge selbst bestimmen.

    Einmal festgelegt darf die Ziehung nicht mehr geändert werden. Nur in Ausnahmen kann bei Nennung mit demselben Pferd oder Reiter etwas geändert werden, beispielsweise wenn bei der Nennung die Mitglieder einer Familie (oder Gruppe) zu berücksichtigen sind, die dann dicht aufeinander starten. Was "dicht aufeinander" in diesem Fall heißt ist Sache des Showmanagements, jedoch sollte eine gewisse Regelung für alle Klassen beibehalten werden. Die Ziehung der Startfolge sollte nicht zu Gunsten eines Reiters geändert werden, ein Abweichen hiervon liegt im Ermessen des Turnierleiters.

14. Nur ein Pferd darf sich während des Laufes in der Bahn befinden. *Ausnahme*: *Barrel Race als Sonderprüfung mit zwei Reitern gleichzeitig.* Hierbei sind mindestens 5 Tonnen zu verwenden. Beide Reiter müssen dann das Pattern auf derselben Hand beginnen.

    Ist der Platz groß genug, so dass 6 Tonnen verwendet werden können, dann kann jeder Reiter selbst entscheiden auf welcher Hand er beginnt. Als Mindestabstand zwischen den mittleren Tonnen sind 10 m einzuhalten.

15. Wiederholungsläufe sind erlaubt, wenn z.B. die Zeitmessuhr nicht richtig läuft, oder wenn die Tonnen nicht korrekt auf ihren Markierungen platziert sind. Strafsekunden o.ä. im ersten Lauf sollen den Wiederholungslauf nicht beeinflussen, jedoch soll jede Strafe im zweiten Lauf einen "Null-Zeitlauf" ("no time") geben.

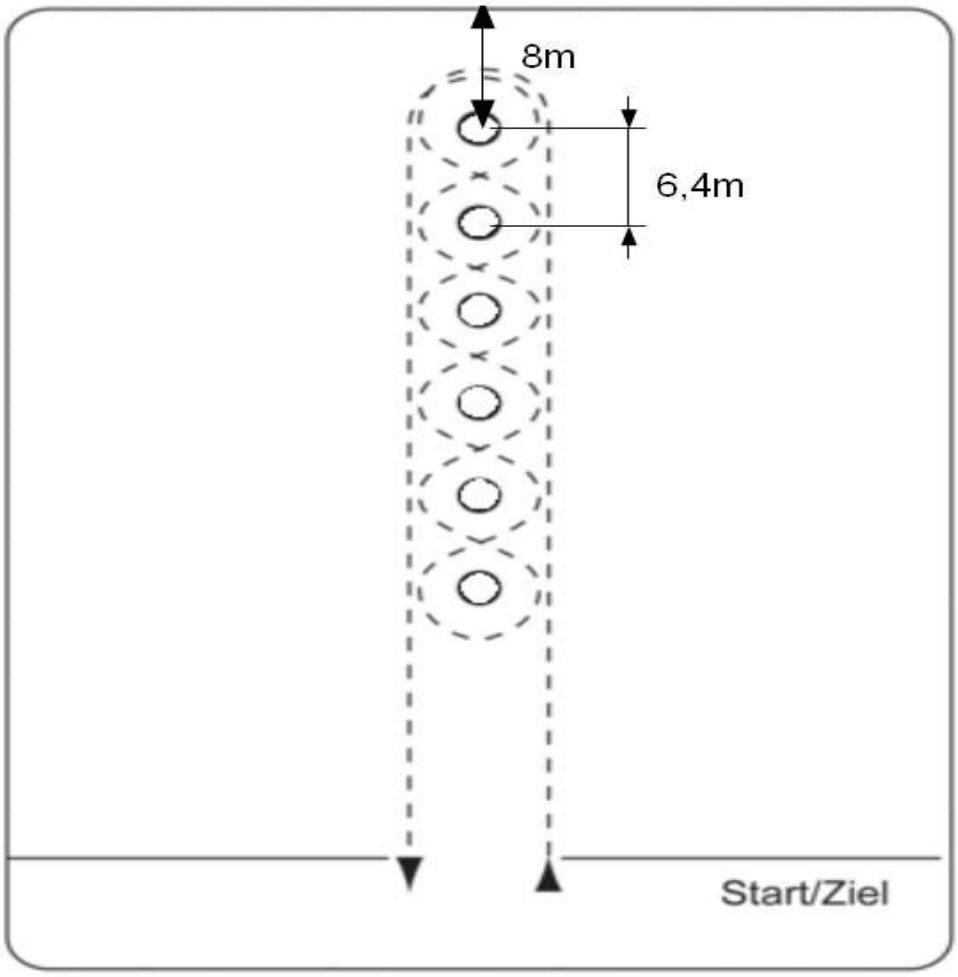
16. Sollte das "Pattern" während einer laufenden Klasse solcherart verändert werden, dass es nicht mehr in seinem ursprünglichen Zustand aufgebaut werden kann, sind alle vorhergegangenen Durchgänge der Prüfung für die NBHAG-Punktverteilung ungültig. NBHAG-Punkte werden dann nur vergeben, wenn die gesamte Prüfung wiederholt wird. (Ein geänderter Kurs bedeutet, allerdings nicht ausschließlich, ein Verändern der festen Positionen der Tonnen, eine Änderung der Position des Zeitmessgerätes, sei es vertikal oder horizontal, oder ein Ändern der Position der Eintrittstore bzw. Eingänge).

17. Teilnehmer mit einer "no-time", sei es, weil sie eine Tonne umgeritten haben oder weil sie vom Kurs abgekommen sind, dürfen den Ritt beenden (d.h. zu Ende reiten). Das Turniermanagement darf allerdings nach eigenem Ermessen einen Reiter, der hierfür zu lange braucht, auffordern, die Bahn sofort zu verlassen. Wird solch einer Aufforderung nicht Folge geleistet wird eine Strafe von 25 € verhängt, welche unverzüglich an die Vereinsleitung zu zahlen ist.

II. Pole Bending

1. NBHAG - Pole Bending ist ein Rennen um Zeit. Der Pole Bending Kurs führt um sechs Stangen. Jede Stange ist von der anderen 6,40m entfernt. Ein Pferd kann den Kurs von rechts oder von links starten und muss den Rest des Kurses dann entsprechend beenden. Nur bei regionalen Turnieren kann, bei einer kleineren Halle oder Außenplatz (20x40), eine Stange entfernt werden, um die Distanzen zu wahren. Eine Absprache mit dem NBHAG-Turnierleiter ist hierzu unbedingt notwendig.

2. Skizze Pole Pattern:



3. Für jede umgeworfene oder mit der Hand berührte Stange wird der Reiter disqualifiziert. Ausnahme: mehrere RUNs: eine umgefallene Stange führt dann jeweils zu plus 5 Strafsekunden auf die gerittene Zeit.

4. Weitere Regeln gelten hier analog zu §B.1 „Barrel Race“ Abs. 2 und Abs. 5 bis 17

Ausnahme : Pole Bending mit zwei Reitern parallel ➔ Seitlicher Abstand zwischen den Pattern muss mindestens 15 m betragen.

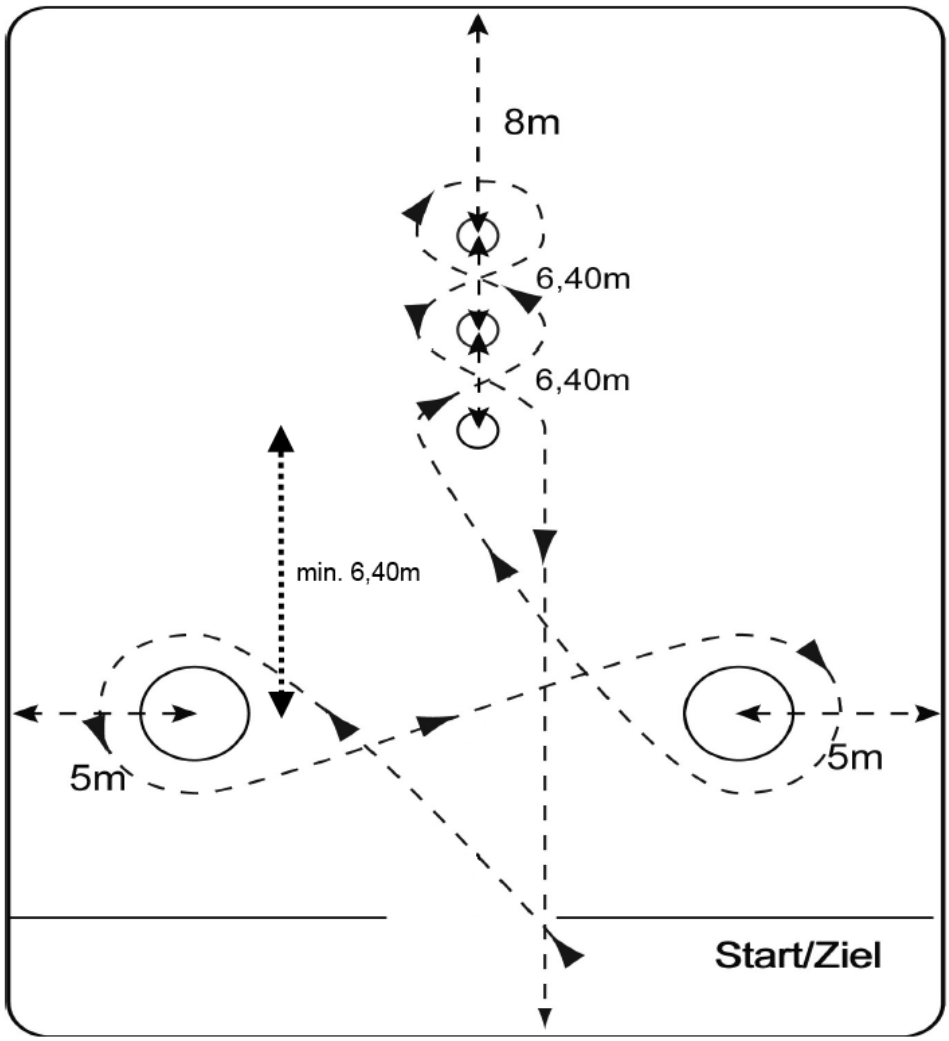
C. Sonderprüfungen

I. Mix Pattern (Barrel und Pole)

1. Der NBHAG MIX Pattern ist ein Kurs mit zwei Tonnen und drei Polestangen, siehe Skizze.

   Ein Pferd kann den Kurs von rechts oder von links starten und muss den Rest des Kurses dann entsprechend beenden.

2. Skizze Mix Pattern:



3. Für jede umgeworfene oder mit der Hand berührte Stange und / oder umgeworfene Tonne wird der Reiter disqualifiziert. Ausnahme: mehrere RUNs: ein umgefallener Pole oder eine umgefallene Tonne führen dann jeweils zu plus 5 Strafsekunden auf die gerittene Zeit).

4. Weitere Regeln gelten hier analog zu §B.1 „Barrel Race“ Abs. 2 und Abs. 5 bis 17

II. Quarter Mile Race

1. Beim NBHAG Quarter Mile Race (QMR) handelt es sich um ein Rennen gegeneinander. Diese Rennen werden auf einer Pferderennbahn durchgeführt.

2. Das QMR wird auf gerader Strecke durchgeführt, der Startbereich kann allerdings in den Kurvenausgang verlegt werden. Je nach zur Verfügung stehender Gerade wird in einer der folgenden Distanzen gestartet:

   250 yards (228,5m)

   300 yards (274,3m)

   350 yards (320,0m)

   400 yards (365,8m)

   440 yards (402,3m) = ¼ Mile

3. Die einzelnen Durchgänge werden stehend an der Startlinie durch Flaggensignale gestartet oder durch Flaggensignale abgebrochen.

4. Die maximale Starterzahl pro Durchgang wird durch folgende Formel ermittelt: ‚Bahnbreite in Metern geteilt durch 2‘. Es dürfen jedoch nicht mehr als 6 Starter sein.

5. Für die Platzierung beim Überschreiten der Ziellinie ist die Nase des Pferdes ausschlaggebend. Es wird bei jedem Durchgang die Laufbestzeit ermittelt.

6. Gruppeneinteilung und Qualifikationsmodus

   Gestartet wird in unterschiedlichen Kategorien. Die Einteilung der Kategorien erfolgt, soweit möglich, nach Pferdetypen / -rassen (z.B. klassische Westernpferderassen (Quarter Horse, Paint, Appaloosa), Kaltblüter, im Haflingertyp stehende Pferde usw.). Sollte diese Einteilung auf Grund zu weniger Teilnehmer einer Kategorie nicht möglich sein erfolgt die Einteilung anhand von Stockmaß und Statur.

Die Kategorien werden getrennt von einander gewertet und platziert. Für die einzelnen Kategorien werden wie folgt Punkte vergeben:

Erster Platz	➔ 6 Punkte
Zweiter Platz	➔ 5 Punkte
Dritter Platz	➔ 4 Punkte
Vierter Platz	➔ 3 Punkte
Fünfter Platz	➔ 2 Punkte
Sechster Platz	➔ 1 Punkt

Die Startgruppen innerhalb der Kategorien werden zugelost, es erfolgt keine Einteilung nach Gesamtgewicht.

Für die Finalteilnahme muss man sich in Vorläufen qualifizieren, bei denen je nach Teilnehmeranzahl die besten zwei oder drei jedes Vorlaufes eine Runde weiter kommen. Sollten innerhalb einer Kategorie weniger als 7 Teilnehmer starten, findet direkt der Finallauf statt. Die Anzahl an Durchgängen je Pferd ist auf 3 Durchgänge pro Tag limitiert (Wiederholungsläufe ausgenommen).

7. Ein Pferd darf nur von einem Reiter vorgestellt werden. Ein Reiter darf so viele Pferde vorstellen wie er möchte. Qualifiziert er sich allerdings mit mehreren Pferden einer Kategorie für den Finaldurchgang so werden die weiteren Startplätze an die nachfolgend platzierten Reiter vergeben.

8. Das Mindestalter der Reiter für die Teilnahme am QMR beträgt 16 Jahre.

9. Die einzelnen Starter sollten mit Startnummern (1 bis 6) oder einfarbigen Armbinden gekennzeichnet werden, die auf der Seite des Richters / der Zeitnahme zu tragen sind.

10. Es wird empfohlen beim QMR einen Helm sowie eine Reitschutzweste zu tragen. Für Teilnehmer unter 18 Jahren besteht Helmpflicht.

11. Vor Turnierbeginn wird eine Turnier- / Sicherheitsbesprechung durchgeführt, bei der für alle Starter Anwesenheitspflicht besteht. Ein unentschuldigtes Fehlen führt zum Verlust der Starterlaubnis des Teilnehmers. Bei berechtigt entschuldigten Teilnehmern muss die Turnier- / Sicherheitsbesprechung vor dem Start nachgeholt werden.

12. Die Turnier- / Sicherheitsbesprechung muss mindestens folgende Punkte beinhalten:

    - Anlagennutzungsordnung (falls vorhanden)
    - Sicherheitsbestimmungen
    - Verhaltensregeln
    - Start- / Abbruchsignale und Kommandos
    - Zeit- / Gruppeneinteilung

13. Verhaltensregeln

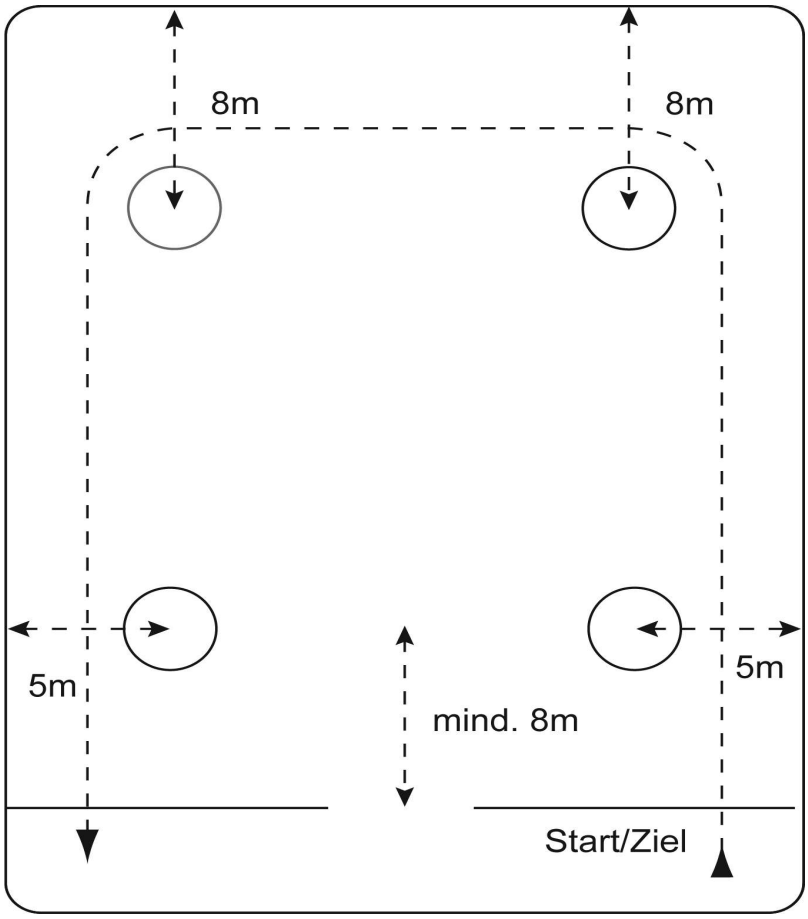
    Jeder Starter hat eigenverantwortlich sicherzustellen, dass die anderen Teilnehmer einen fairen Start haben. Ein Starter darf andere Teilnehmer / Pferde durch sein Verhalten nicht behindern, beeinträchtigen oder gar gefährden (weder fahrlässig noch vorsätzlich). Des Weiteren darf ein Starter einen anderen Teilnehmer oder dessen Pferd oder Ausrüstung nicht berühren (weder fahrlässig noch vorsätzlich). Ein solcher Verstoß kann mit einer Zurücksetzung in der Platzierung oder Disqualifikation geahndet werden. Ein Starter sollte während des Durchgangs auch in der Auslaufzone die ihm zugewiesene Spur so weit wie möglich einhalten. Sollte durch ein Abweichen von der Spur ein anderer Teilnehmer behindert, beeinträchtigt oder gar gefährdet werden so führt dies zur Disqualifikation des verursachenden Reiters (dies sollte besonders bei in den Kurvenausgang verlegten Startbereichen berücksichtigt werden). Das Schlagen des Pferdes mit Peitschen, Zügeln oder sonstigen Gegenständen ist verboten und führt zur Disqualifikation. Verstöße gegen die Verhaltensregeln können je nach Härte des Verstoßes auch mit einer Turniersperre geahndet werden.

D. GYMKAHANA

I. Flag Race

Es werden 4 Tonnen in einem Rechteck aufgestellt. Auf diese werden 4 mit Sand gefüllte Eimer gestellt. Im Eimer bei Tonne 1 und 3 steckt eine Fahne. Der Abstand zwischen den Tonnen 1 und 2 bzw. 3 und 4 beträgt mindestens 20 m (Länge des Rechtecks), der Abstand zwischen Tonne 1 und 4 bzw. 2 und 3 mindestens 10 m (Breite des Rechtecks). Eine klar erkennbare Start- / Ziellinie ist zu markieren. Der Kurs verläuft rechts oder links um die Außenseite der Tonnen. Nach dem Start greift der Reiter die Fahne aus dem Eimer bei Tonne 1 und steckt sie in den Eimer bei Tonne 2. Danach nimmt er die Fahne aus dem Eimer bei Tonne 3 und steckt sie in den Eimer bei Tonne 4. Anschließend überquert er die Ziellinie. Wird der Kurs nicht korrekt eingehalten erfolgt die Disqualifikation. Der Reiter darf während des Rittes die Tonnen auch umrunden. Für den Verlust einer Fahne oder das Herausfallen der Fahne aus einem Eimer und das Umfallen eines Eimers oder Tonne erhält er je fünf Strafsekunden.

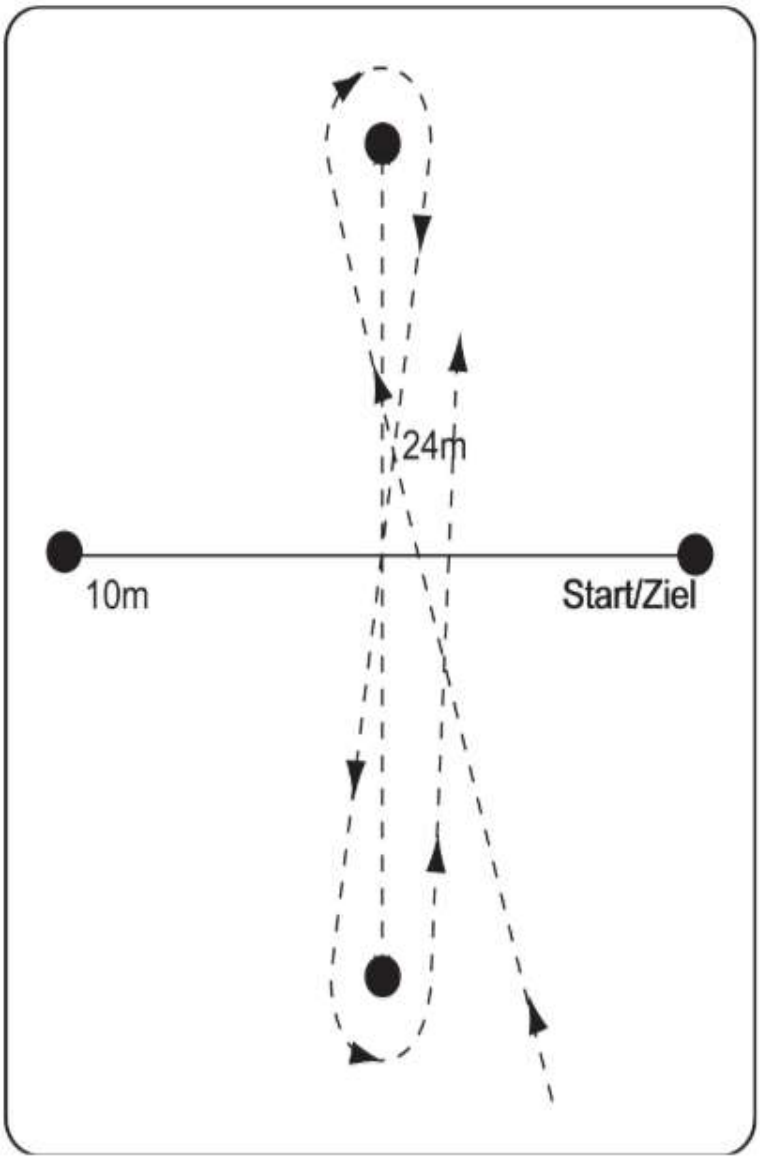
Skizze Flag Race:



II. Stake Race

Beim Stake Race wird eine Gerade mit zwei Stangen im Abstand von 24m aufgestellt. Die Start- / Ziellinie wird in der Mitte der Geraden mit einer Breite von 10m aufgebaut. Der Abstand der beiden Stangen zur Platzumrandung muss 8m betragen. Der Reiter kann wahlweise rechts oder links der Geraden starten und umreitet die Stangen quasi in einer Acht. Er überquert die Gerade zwischen beiden Stangen. Die Zeitmessung beginnt beim Überqueren der Startlinie. Anschließend wird die Stange umritten, die Gerade erneut zwischen den Stangen gequert und die zweite Stange umritten. Die Zeitmessung stoppt beim Überqueren der Ziellinie. Das Berühren oder Umwerfen einer Stange wird mit 5 Strafsekunden geahndet.

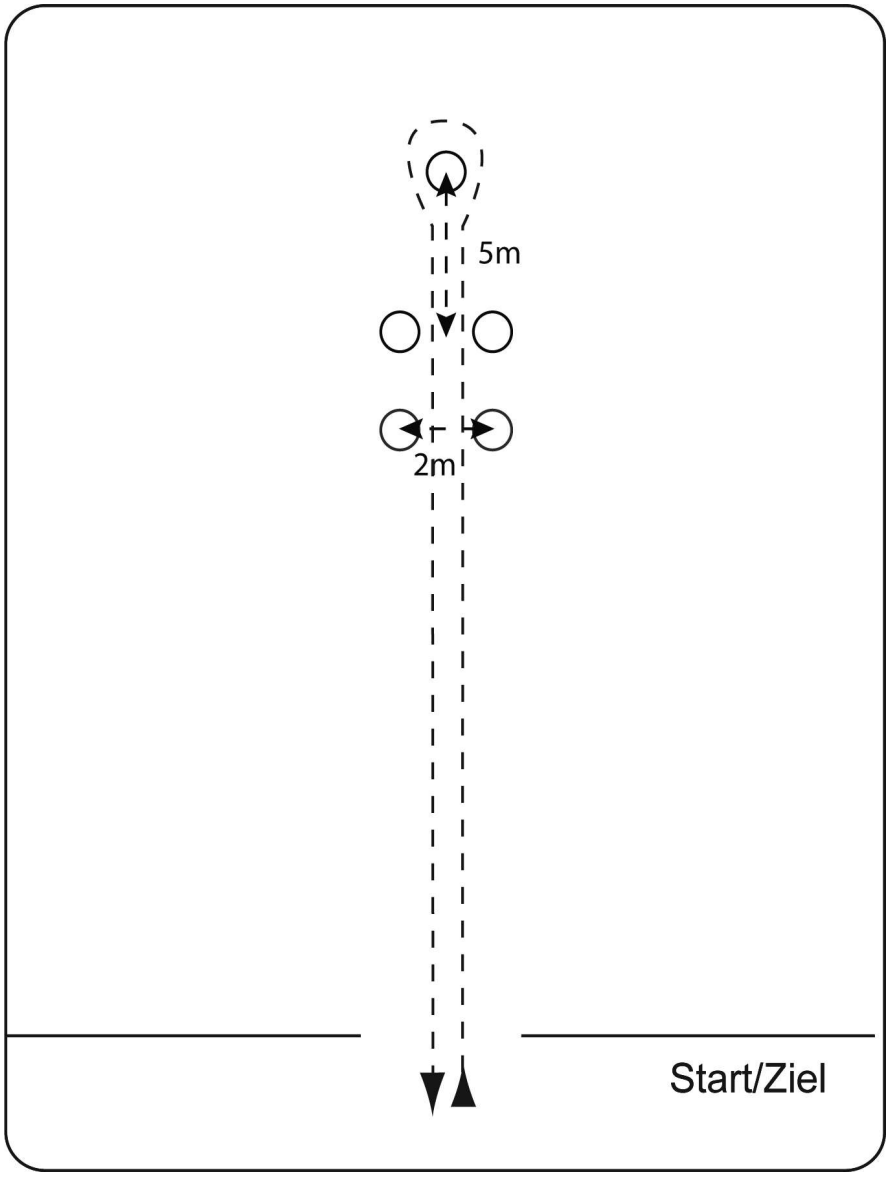
Skizze Stake Race:



III. Lock Race

Lock Race ist eine Prüfung auf Zeit. Eine klar erkennbare Start- / Ziellinie ist zu markieren. Am hinteren Ende der Reitbahn ist ein 2 Meter breiter Gang aus 4 aufrechtstehenden Stangen aufgebaut. 5 Meter hinter dem Gang befindet sich eine Pylone. Der Teilnehmer galoppiert durch den Gang, umrundet die Pylone rechts- oder linksherum und galoppiert wieder zum Ziel. Ein Umwerfen einer Stange oder der Pylone wird mit 5 Strafsekunden geahndet. Die Stangen dürfen berührt werden.

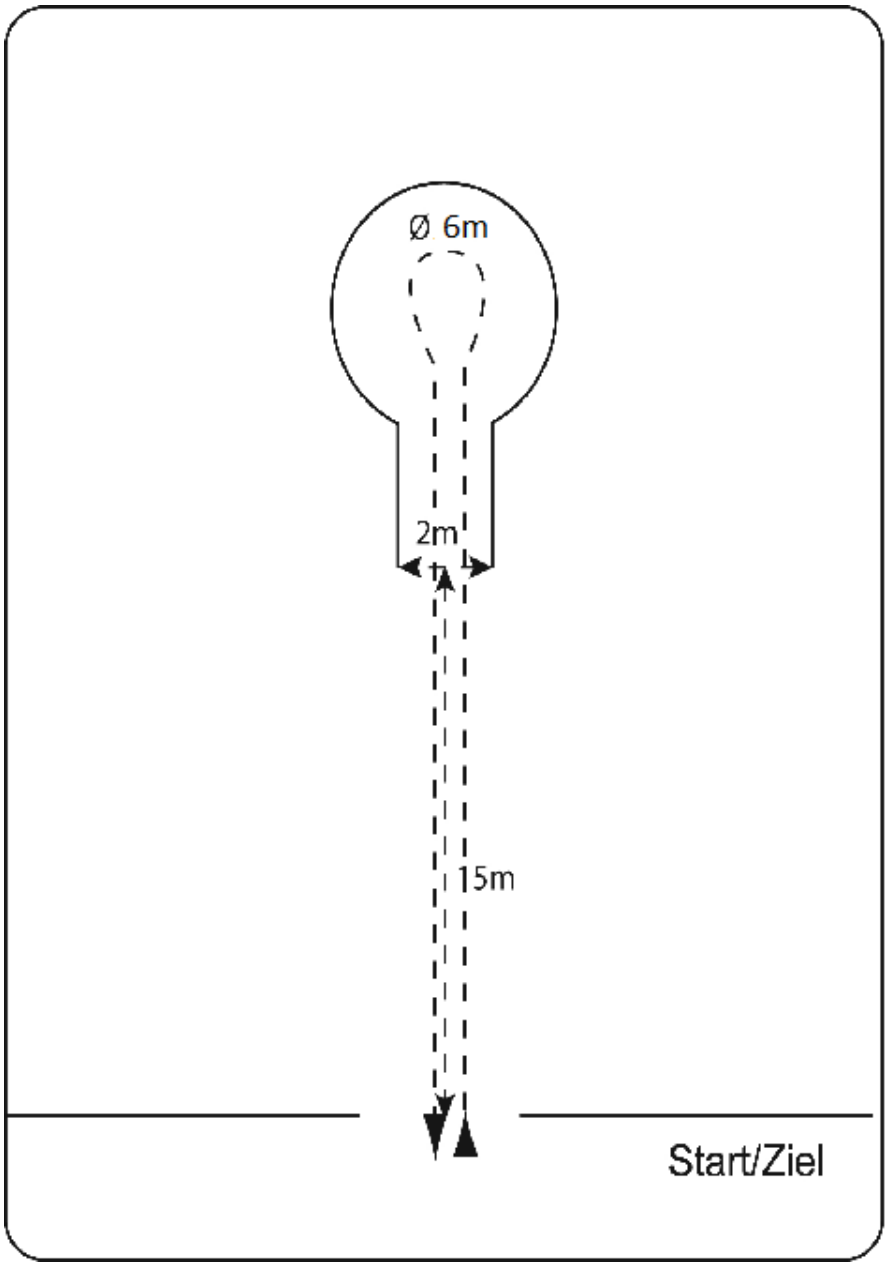
Skizze Lock Race:



IV. Keyhole Race

Keyhole Race ist eine Prüfung auf Zeit. Eine klar erkennbare Start- / Ziellinie ist zu markieren. Am Abschluss der mindestens 15m langen Geraden wird eine 2m breite Gasse mit einem anschließenden Kreis von sechs Metern Durchmesser markiert. Alle Begrenzungslinien müssen deutlich markiert sein. Nach der Startfreigabe reitet der Teilnehmer zwischen den Begrenzungslinien in den Kreis ein, wendet dort um 180 Grad und kehrt zwischen den Begrenzungslinien zurück und überquert die Ziellinie.

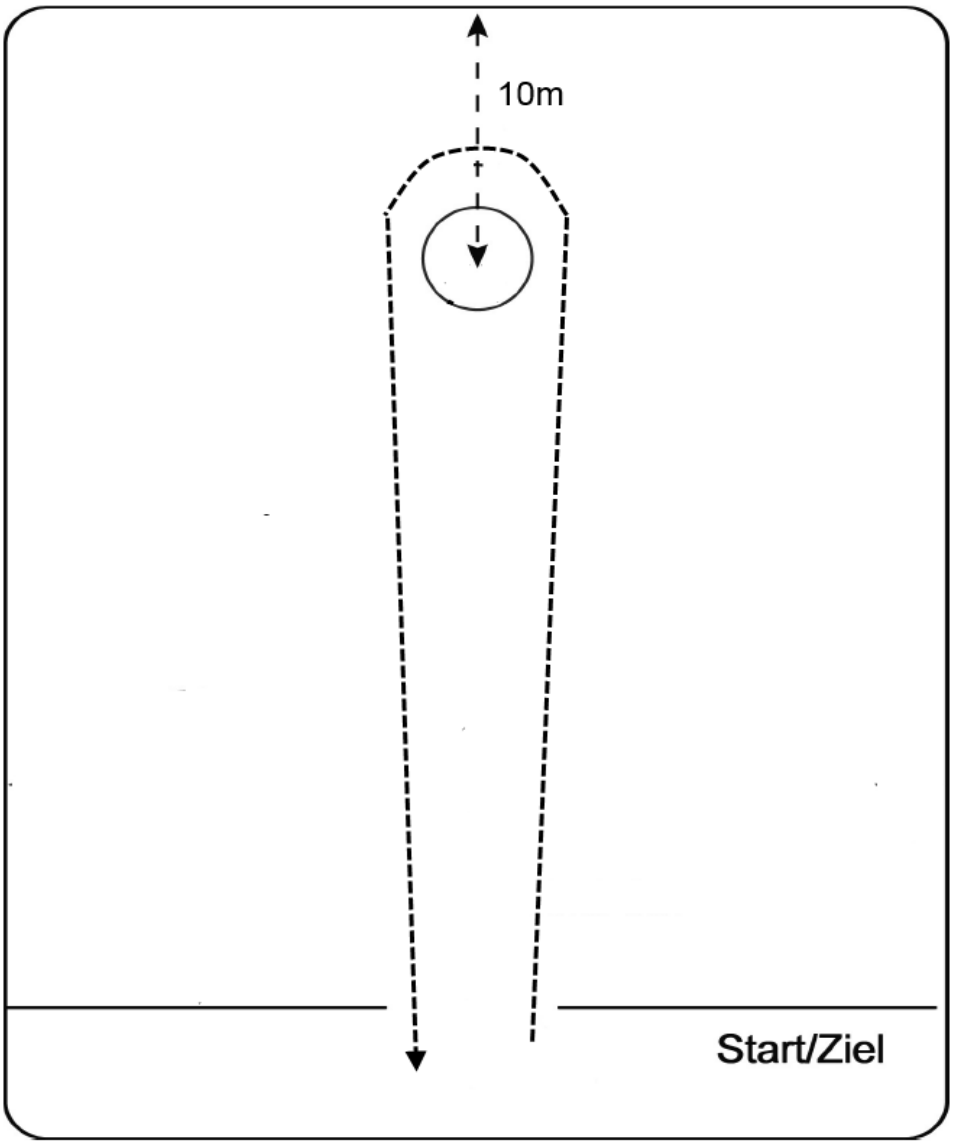
Skizze Keyhole Race:



V. Ribbon Race

Beim Ribbon Race handelt es sich um ein Rennen auf Zeit, welches im 2er Team bewältigt werden muss. Am Ende des Platzes steht eine Tonne, deren Abstand mindestens 10 m zur Platzumrandung betragen muss. Jeder Reiter hält ein Ende eines ca. 60 – 80 cm langes Seils in einer Hand. Das Seil darf an den Enden einen Knoten, jedoch keine Schlaufen aufweisen. Das Seil darf weder irgendwo befestigt noch um Hand oder Handgelenk gewickelt sein. Beide Reiter müssen zusammen mit ihren Pferden die Tonne umreiten. Der Parcours kann wahlweise rechts oder links herum geritten werden. Für einen gewerteten Lauf dürfen die Reiter zu keiner Zeit das Seil nach dem Überqueren der Startlinie loslassen. Das Loslassen des Seiles führt zu „no-Time“.

Skizze Ribbon Race:



VI. Maja Race

Das Maja Race ist eine beliebige Kombination aus den verschiedenen Disziplinen, die in einer Prüfung vereint werden. Ergänzt werden kann es optional durch Hindernisse aus dem Trail.

Es kann z.B. aus den Disziplinen :

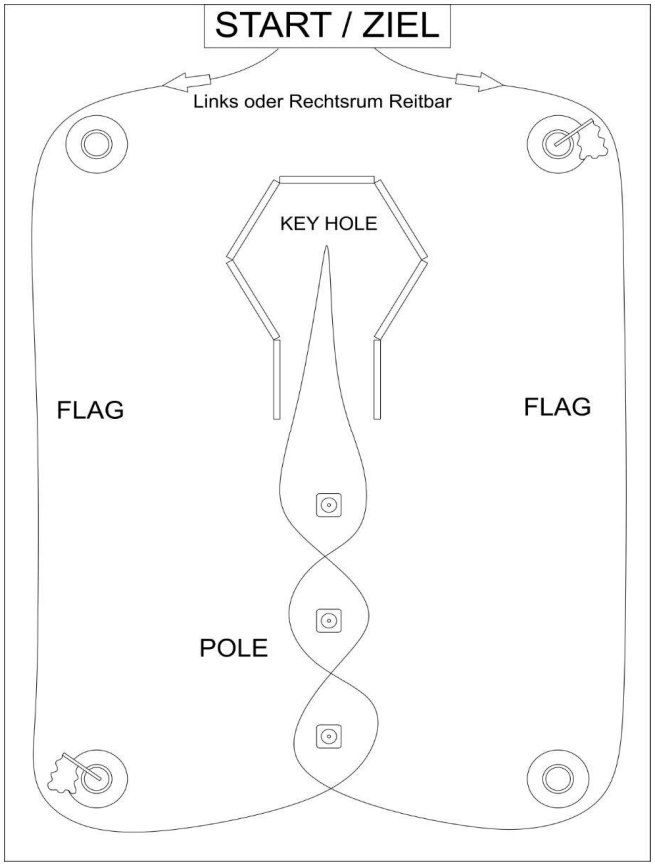
- **Flag-Race**
- **Pole-Bending**
- **Keyhole-Race**

aber auch

- **Barrel-Race** mit Trailhindernissen

bestehen.

Beispiel für ein Pattern:



Weitere optionale Elemente sind z. B. Stangen-L, Plane, Brücke, Tor oder Flatterbandtür.

Beim Aufbau sind die Mindestabstände, die sich aus den Einzeldisziplinen ergeben, zu beachten.

Ziel ist es, die Vielseitigkeit des Westernpferdes zu zeigen und den Zuschauern eine gute Show zu bieten.

Die Planer der Pattern sollen hierbei vor allem neben der Vielseitigkeit des Patterns auch die Sicherheit von Pferd und Reiter im Auge behalten. Kleine Sprünge über Cavaletti können optional in das Pattern integriert werden.

Ablauf und Bewertung:

Ob rechts oder links eingeritten wird bleibt dem Reiter überlassen.

An der ersten Tonne wir die Flagge gegriffen und diese in den Eimer auf der zweiten Tonne gesteckt. Ist optional eine Plane / Brücke oder auch ein Flatterbandvorhang vorhanden, so muss dieses Hindernis ebenfalls über- oder durchquert werden.

Anschließend werden die drei Polestangen im Slalom umritten um danach im Keyhole zu wenden und wiederum im Slalom zurückzureiten um dann bei Tonne drei die Flagge zu greifen.

Ist zwischen Tonne 3 und vier ein Hindernis, so muss dieses geritten werden und die Flagge in den Eimer auf Tonne vier gesteckt werden, anschließend ist die Ziellinie zu überqueren.

Fehler sind z.B.

- Flagge nicht gegriffen oder gesteckt jeweils 5 Strafsekunden
- Hindernis nicht geritten 20 Strafsekunden
- Hindernis nicht überquert, pro Huf der nicht auf dem Hindernis war 5 Sekunden
- vorgeschriebenen Weg durch die Polestangen nicht geritten = Korrektur Strafe durch zusätzlichen Zeitverbrauch
- Übertreten im Keyhole je Huf 5 Sekunden, Verlassen des Keyholes nicht auf dem vorgesehenen Weg 20 Sekunden

Es wird auf Zeit geritten. Wer das Pattern in der schnellsten Zeit mit den wenigsten Fehlern zurücklegt hat gewonnen. Werden zusätzliche Hindernisse in das Pattern aufgenommen so sind diese sowie das Verfahren bei Fehlern in der Ausschreibung anzugeben.

E. Rinderklassen

I. Team Penning

1. **DIVISIONEN**: Es gibt zwei Divisionen. Das Pferd kann nur je einmal pro Division starten. Alle Pferde müssen den Besitz- und Registrierungsanforderungen für die Division, in der sie starten wollen, gerecht werden.

    a. Open, All Ages: In Übereinstimmung mit den Regeln aller anderen Klassen. Teilnehmer können vier Pferde nennen, zwei Junior- und zwei Senior-Pferde, ungeachtet des Geschlechts

    b. Youth: Teilnehmer bis 18 Jahre (incl.) können zwei Pferde nennen

2. **ABLAUF:** Innerhalb eines Zeitlimits von 90 Sekunden muss ein dreiköpfiges Team aus einer Herde drei Rinder aussondern, die mit der gleichen Nummer oder einem gleichfarbigen Halsband markiert sind (Nach Ermessen des Showmanagements kann auch ein anderes Zeitlimit von 150 oder 120 Sekunden für diese Prüfung gelten, welches auf einer Uhr mit digitaler Anzeige angezeigt werden soll).

3. **NUMMERN:** Die Nummern müssen mindestens 15cm groß sein. Sie müssen an beiden Seiten des Rindes befestigt sein, und zwar so hoch wie möglich, mit der Oberkante nahe der Rückenlinie, in der Mitte zwischen Schultern und Kruppe.

4. **STARTREIHENFOLGE:** Die Nummern, Farben und die Startfolge werden vom Richter und der Turnierleitung jeweils vor dem Start der Klasse ausgelost.

5. **LINIENRICHTER / ZEITNAHME:** Es sollten zwei FlagMen vorhanden sein, einer an der Start- / Ziellinie und einer am Eingang des Pens. Der Richter sollte in Höhe des Pen-Eingangs postiert sein und kann die Aufgabe eines FlagMan mit übernehmen. Es sollten entweder zwei Zeitnehmer oder eine automatische Zeitnahme plus ein Zeitnehmer zur Verfügung stehen. Die Start- / Ziellinie muss auf beiden Seiten der Arena deutlich markiert sein, z. B. durch Fahnen.

6. **EINREITEN:** Jeder(s) Reiter / Team wird aufgefordert, in die Arena einzureiten. Wer nach dreimaliger Aufforderung nicht einreitet, wird mit „no time“ bewertet.

7. **VERANTWORTLICHKEIT:** Wenn die Rindernummer dem Starter / dem Team bekannt gegeben worden ist, ist dieser für diese(s) Tier(e) verantwortlich. Sollte er / sie beim Anreiten bemerken, dass das (die) Rind(er) verletzt oder apathisch ist (sind), muss sofort der Richter verständigt werden. Dieser trifft die Entscheidung, eventuell unter Konsultation des anwesenden Tierarztes, ob weiter gearbeitet werden kann oder nicht. Dies gilt auch, wenn schon mit dem Abtrennen des Rindes begonnen wurde. Falls ein Tier durch oder über den Zaun geht entscheidet der Richter über eine Strafe wegen unnötiger Härte gegen das Rind. Er kann auch einen Wiederholungslauf gestatten, wenn das Tier aus anderen Gründen die Arena verlassen hat.

8. **START- / FOULLINIE:** Die Start- und Foullinie muss durch einen Marker am Zaun (Cone) gekennzeichnet und leicht vom Linienrichter und den Teilnehmern einsehbar sein. Das Show-Management behält sich das Recht vor, die Start- und Foullinie zu verändern, um den Wettbewerb leichter zu machen.

9. **SIGNAL:** 30 Sekunden vor Ablauf der Gesamtzeit muss dem arbeitenden Team ein Signal gegeben werden.

10. **NO SHOW:** Wenn ein Team aus irgendeinem Grund nicht startet, nachdem die Startreihenfolge ausgelost wurde, wird die Nummer oder Farbe ihrer Rinder so behandelt, als ob das Team gestartet sei und wird nicht für die anderen Teilnehmer des Wettbewerbs weiterverwendet. Dies verhindert, dass sich die Startreihenfolge der anderen Teams verändert.

11. **STURZ VON REITER / PFERD:** Ein Sturz von Pferd und / oder Reiter zieht für den Starter NICHT die Disqualifikation nach sich.

12. **SIEG:** Das schnellste Team mit den meisten Rindern gewinnt. Im Falle eines Punktegleichstands sollen die beiden Teams noch einmal ein Tier mit einer bestimmten Nummer oder einem bestimmten farbigen Halsband aus der Herde aussondern. Das Team mit der schnellsten Zeit gewinnt dann.

13. **BEGINN DER ZEIT:**

    a. Alle Rinder werden auf der Vorderseite der Startlinie zusammengetrieben, bevor die Zeit genommen wird

    b. Der Zeitnehmer gibt das Signal, sobald die Arena fertig ist

    c. Den Teilnehmern wird die Nummer ihrer Rinder oder die Farbe der Halsbänder genannt, wenn der Linienrichter an der Startlinie das Signal gibt, sobald die Nase des ersten Pferdes die Startlinie überschreitet. Die Prüfung beginnt, sobald die Reiter in die Arena eingeritten sind

14. **ZEITSTOPP:**

    a. Um den Zeitstopp zu verlangen muss ein Reiter im Tor des Corral stehen und eine Hand heben. Die Flagge wird dann gesenkt, wenn die Nase des ersten Pferdes die Torlinie erreicht und der Reiter die Hand hebt. Alle nicht eingefangenen Tiere müssen sich auf der Herdenseite der Startlinie befinden, wenn das Team einen Zeitstopp verlangt, oder es wird automatisch disqualifiziert.

    b. 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.

    c. Ein Team, das den Zeitstopp verlangt und ein Rind mit falscher Nummer oder falscher Farbe im Corral hat, bleibt ohne Wertung.

d. Zu diesem Zeitpunkt darf sich das/ein Pferd nicht weiter als bis zum Steigbügel im Corral befinden. Nach der Zeitnahme darf der Reiter den Corral nur nach Aufforderung des Richters betreten. Sollte bei der Zeitnahme ein Pferd mit den Hinterhufen den Pen betreten, wird der Reiter mit „no time“ bewertet

15. **STETSON(Hut)-RULE:** Sollte der Reiter während des Ritts seinen Hut verlieren, gelten die Regeln gem. §A / IV Ausrüstung Abs.1c.

16. **MEHRERE GO ROUNDS:**

a. Hat der Wettbewerb mehrere Durchläufe (Go-Rounds), gewinnt das Team, das seine Rinder in der schnellsten Zeit in den Corral bringen konnte, egal in welchem Durchlauf

b. In einem Wettbewerb mit mehreren Durchläufen schlagen alle Teams, die in jedem Durchlauf Rinder in den Corral bringen konnten, die Teams, die in einem Durchlauf keine Rinder in den Corral bringen konnten, ohne Rücksicht auf die Anzahl der Rinder und auf die benötigte Zeit

   BEISPIEL: Gestoppte Zeiten aus drei Durchläufen schlagen gestoppte Zeiten aus zwei Durchläufen, gestoppte Zeiten aus zwei Durchläufen schlagen gestoppte Zeit aus einem Durchlauf, gestoppte Zeit aus einem Durchlauf schlägt Teams ohne Wertung

17. **RINDER:**

a. Es sollten mindestens 12 und maximal 30 Rinder für jeden Durchlauf verwendet werden

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

c. Jedes Rind darf maximal 4 mal gearbeitet werden (Wiederholungsläufe nicht mit eingerechnet)

d. Die Herde muss nach spätestens 90 Minuten (ab erstem Start) oder wenn jedes Rind 4 mal gearbeitet wurde (Wiederholungsläufe nicht mit eingerechnet) ausgetauscht werden

e. Die gearbeitete Herde kann nach einer Pause von mindestens 3 Stunden für einen zweiten (letzten) Durchgang an diesem Tag genutzt werden

f. Bei mehreren Durchläufen sollte die Herden immer gleich groß sein

g. Die nicht eingesetzten Rinder sind in einem ruhigen und abgeschirmten Bereich unterzubringen. Futter und Tränken müssen in ausreichender Menge vorhanden sein

h. Bei Kooperationen mit anderen Verbänden können nach Genehmigung durch den Bundesverband die Regeln des anderen Verbandes angewandt werden.

18. **WIEDERHOLUNG:**

    a. Wird 30 Sekunden vor Ablauf des Zeitlimits kein Signal gegeben darf dem Team auf dessen Wunsch hin ein zweiter Start erlaubt werden. In diesem Fall wird die Herde beruhigt und es erfolgt sofort der zweite Start mit denselben Rindern bzw. derselben Nummer oder der gleichen Farbe.

    b. Falls für ein Team mehr oder weniger als drei Rinder mit gleicher Kennzeichnung in der Herde entdeckt werden, darf das betroffene Team am Ende des Durchlaufs seinen Lauf wiederholen.

    c. Falls nicht die korrekte Anzahl Rinder in der Herde sind, sind nur die Teams für einen Wiederholungslauf zugelassen, bei denen mehr oder weniger Rinder mit gleicher Kennzeichnung in der Herde entdeckt werden.

    d. Rinder können mehr als einmal verwendet werden.

19. **NO TIME:** Keine Zeitwertung erhält ein Team wenn

    a. nach dreimaliger Aufforderung nicht eingeritten wurde

    b. sich das Pferd bei der Zeitnahme mit den Hinterhufen im Corral befindet

    c. ein Rind nach Ablauf der Zeit in den Corral getrieben wurde

    d. wenn sich zum Zeitpunkt des verlangten Zeitstopps ein Rind mit der falschen Nummer / Farbe im Corral befindet

    e. zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 4 Rinder diesseits der Startlinie sind. In diesem Fall kommt das betreffende Team nicht in die Wertung

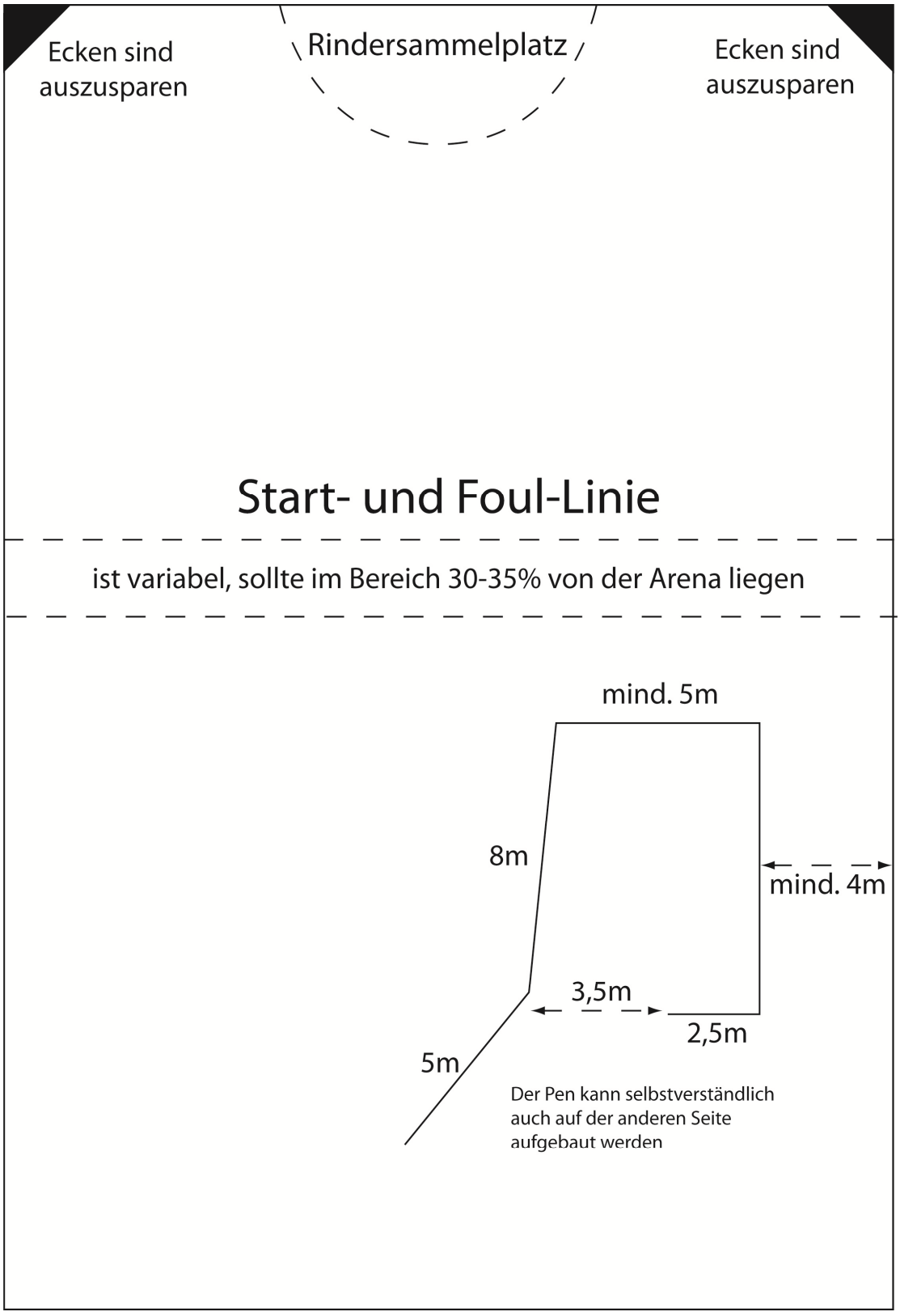
    f. wenn ein Team wegen unnötiger Härte gegen das Rind oder Pferd verwarnt wurde

20. **DISQUALIFIKATION:** Handlungen des Teams oder eines Teammitglieds, die der Richter als unnötige Härte gegen das Rind oder Pferd einstuft, können erstmalig verwarnt werden, führen aber spätestens bei Wiederholung zu Disqualifikation. Des Weiteren ist jegliches aktives Berühren der Rinder mit dem Körper, dem Pferd oder Gegenständen außerhalb der Herde verboten und hat eine Disqualifikation zur Folge.

    Die Verwarnung eines Teammitglieds zählt als Verwarnung des Teams. Die Disqualifikation eines Teammitglieds führt zur Disqualifikation des Teams.

21. **SHOW-ARENA:** Die Show-Arena muss rindersicher, mindestens 160cm hoch eingezäunt sein. Dasselbe zählt auch für den Corral. Für die Ausrichtung eines Rinder-Turniers sollte die Reitarena eine Größe von mindestens 20m x 40m für eine Herdengröße von max. 12 Rindern, bei einer Reitarena von mindestens 30m x 60m für eine Herdengröße von max. 30 Rindern haben. Die Ecken im Bereich des Sammelplatzes sind auszusparen.

Die sonstigen Abmessungen sind der folgenden Skizze zu entnehmen.



II. Cattle Penning

Allgemeine Regeln siehe §E/1 ‚Team Penning' Abs.1 bis 21 mit folgenden Abweichungen / Ergänzungen:

1. Innerhalb des Zeitlimits muss ein Reiter ein gekennzeichnetes Rind aus der Herde abtrennen und in den dafür vorgesehenen Corral treiben.

2. Das Zeit-Limit beträgt für Open Classes 60 sec. Für Youth Classes 90 sec.(nach Ermessen des Showmanagements kann auch ein anderes Zeitlimit von 150, 120 oder 90 Sekunden für diese Prüfung gelten, welches auf einer Uhr mit digitaler Anzeige angezeigt werden soll).

3. Der Schnellste gewinnt.

4. Vor jedem Start muss die Rinderherde auf ihrer Seite gesettelt sein. Der FlagMan hebt die Fahne, wenn alles startbereit ist. Wenn die Nase des Pferdes die Startlinie passiert senkt der FlagMan die Fahne. Die Zeitmessung beginnt und die Nummer des abzutrennenden Rindes wird dem Reiter zugerufen. Die Nummern der Rinder werden vor Turnierbeginn den Startern vom Richter zugelost. Sollte eine oder mehrere Nummern nicht mehr zu arbeiten sein wird kurzfristig vom Richter eine Ersatznummer gezogen.

5. Die optimale Herdengröße beträgt 20 Rinder. Die endgültige Entscheidung über die Rinderanzahl liegt beim Richter / Showmanagement. Für jeden Starter in einem Go-Round soll die Herdengröße identisch sein.

6. Ein Wiederholungslauf muss am Ende des Durchgangs stattfinden. Der Richter und das Show Management entscheiden dann darüber, ob frische Tiere gebraucht werden oder welche Rinder noch frisch genug sind. Wenn frische Tiere mit schon gearbeiteten Rindern gemischt werden, soll eine Neunummerierung stattfinden, um allen Reitern die gleichen Chancen zu geben, müde und frische Rinder zu treiben.

7. 30 Sekunden vor Ablauf der Zeit muss dem Reiter durch den Ausruf „Time" die Restzeit angezeigt werden. Geschieht dies nicht, darf der Reiter einen Wiederholungslauf verlangen.

8. Die Zeit wird gestoppt, wenn sich die Nase des Pferdes im Pen befindet, der Reiter die Hand in Richtung des FlagMans hebt und „Time" ruft oder die automatische Zeitnahme ausgelöst wird. Zu diesem Zeitpunkt darf sich das Pferd nicht weiter als bis zum Steigbügel im Pen befinden. Nach der Zeitnahme darf der Reiter den Pen nur nach Aufforderung des Richters betreten. Sollte bei der Zeitnahme das Pferd mit den Hinterhufen den Pen betreten, wird der Reiter mit „no time" bewertet.

9. Eine Zeitstrafe von 10 Sekunden wird für jedes zusätzliche Rind, das sich beim Zeitstoppen auf der Pen-Seite der Arena befindet, zur gestoppten Zeit hinzuaddiert.

10. Zu keiner Zeit dürfen sich mehr als insgesamt vier Rinder auf der Pen-Seite befinden. Sollte dies passieren wird der Reiter mit „no time" bewertet.

11. Ein Reiter, der mit einem falschen Rind den Zeitstopp verlangt, wird mit „no time“ bewertet.

12. Sollte der Reiter während des Ritts seinen Hut verlieren, gelten die Regeln gem. §A / IV Ausrüstung Abs.1c.

13. Bei Turnieren, bei denen mehrere Durchgänge geritten werden, werden Rinderanzahl und Zeit aller Durchgänge addiert. Der Reiter mit den meisten Rindern und der besten Zeit gewinnt. Sollte bei so einem Wettbewerb ein Reiter z.B. auf seinen zweiten Durchgang verzichten kann er nicht vor einem Starter platziert werden, der alle Go-Rounds absolviert hat.

14. Sturz von Reiter oder Pferd führt nicht zur Disqualifikation. Der Reiter darf aber nicht vom Boden aus Rinderarbeit leisten. Das würde automatisch zu „no time“ führen. Auch darf die Zeit nicht gestoppt werden, solange der Reiter nicht wieder sein Pferd bestiegen hat.

15. Falls ein Reiter seine Nennung zurückzieht, wenn schon die Startreihenfolge und die jeweilige Rindernummer ausgelost worden ist, startet der nachfolgende Reiter an diesem Platz. Das ausgeloste Rind erhält ein „Freilos“.

Corral Aufbau (PEN): ganz an der Bande, ohne die sogenannte „Hole“ (Loch), der Rest des Aufbaus siehe §E/1 ‚Team Penning‘

III. Ranch Sorting

1. **AUFGABE**: Ranch Sorting ist eine Prüfung auf Zeit, in der zwei Reiter versuchen, zehn Rinder in vorgegebener Reihenfolge von einem Pen in einen anderen zu sortieren. Das Team, das alle zehn Rinder in der korrekten Reihenfolge und der schnellsten Zeit sortiert, gewinnt. Ein Ranch Sorting-Durchlauf beginnt mit zehn Rindern, durchnummeriert von 0-9 und zwei Rindern ohne Nummer – also eine Gesamtzahl von 12 Rindern, die sich hinter einer Foul-Linie in der Arena befinden. Zwei Teilnehmer zu Pferd befinden sich auf der anderen Seite der Foul-Linie.

2. **SORTING PENS:** Ranch Sorting findet zwischen zwei Pens von ungefähr gleicher Größe statt. Es liegt im Ermessen des Showmanagements, ob die Rinder hin- und her getrieben werden können oder nur in eine Richtung. Es können zwei Ranch Sorting-Arenen nebeneinander aufgebaut werden, so dass die Teams zwischen geraden und ungeraden Nummern wechseln können.

3. **DIE HERDEN AUFSTELLEN:** Sollen die Rinder hin- und her getrieben werden, müssen sie in den gegenüberliegenden Pen und zurück bewegt werden, bevor jede neue eintreffende Herde in der Arena gearbeitet wird.

4. **LESBARE NUMMERN:** Alle Rinder müssen anerkannte Rückennummern haben; Halsnummern sind nicht akzeptabel.

5. **EMPFOHLENE PEN-GRÖSSEN:** Es wird empfohlen, den Sortierbereich 15,2 bis 18,3m im Durchmesser ohne 90 Grad Winkel anzulegen, das heißt 18,3m RoundPens oder ein achteckiges Design.

6. **GRÖßE DER TORÖFFNUNG:** Es wird empfohlen die Start- / Foul-Linie zwischen den beiden Pens 4,9m breit zu machen, aber nicht enger als 3,7m.

7. **RICHTER:** Mindestens ein Richter soll für das Sortieren an der Foul-Linie positioniert werden.

8. **ZEIT:** Nach Ermessen des Showmanagements soll ein 150, 120, 90, 75 oder 60 Sekunden Zeitlimit für diese Prüfung gelten, welches auf einer Uhr mit digitaler Anzeige angezeigt werden soll. Die Zeit läuft so lange bis alle Rinder sortiert sind oder das Zeitlimit erreicht wurde. Eine Handstoppuhr soll nur benutzt werden um einen Gleichstand zu entscheiden. In anderen Worten: die Handzeitnahme wird NUR angewendet wenn ein Gleichstand auftritt. Hat zum Beispiel ein Team 8 Rinder in einer Zeit von 75 Sekunden mit einer handgestoppten Zeit von 64,32 Sekunden sortiert, während ein anderes Team 10 Rinder in 68,32 Sekunden sortiert hat, dann liegt eindeutig das Team mit 10 Rindern vorn. Die Handzeitnahme wird nur verwendet, um Gleichstände von allen Teams mit 8 sortierten Rindern in diesem Durchlauf zu entscheiden. Außerdem soll für das Entscheiden von Gleichständen nach mehreren Durchläufen, die Handzeitnahme, den entscheidenden Faktor für die Platzierung nach Gesamtzeiten darstellen.

9. **ZUSAMMENTREIBEN DER RINDER:** Alle Rinder sollen auf die für die Rinder vorgesehene Seite des Tors getrieben werden bevor die Zeit läuft. Die Richter werden darauf aufmerksam machen wenn die Rinder noch zusammengetrieben werden müssen.

10. **DIE PRÜFUNG STARTEN:** Der Richter wird seine Flagge heben, um zu signalisieren, dass die Arena vorbereitet ist. Die Flagge wird gesenkt, wenn die Nase des ersten Pferdes die Start- / Foul-Linie überquert und der Ansager wird die erste zu sortierende Nummer bekannt geben. Die Reiter bekommen ihre Nummer sofort. Jede Verzögerung bei der Überquerung der Foul-Linie kann in „ohne Wertung“ für das Team resultieren.

11. **REIHENFOLGE DES SORTIERENS:** Die Rinder werden in Folge sortiert. Wenn ein Teil eines nummerierten Rindes die Start- / Foul-Linie überquert, bevor es an der Reihe ist, bleibt das Team „ohne Wertung“. Überquert ein Teil eines sortierten Rindes die Start- / Foul-Linie erneut wird das Team disqualifiziert. Überquert ein Teil eines nicht-nummerierten Rindes die Foul-Linie bevor das zehnte Rind sortiert wurde, bleibt das Team „ohne Wertung“.

12. **ZUFÄLLIGE STARTREIHENFOLGE:** Die Reihenfolge des Sortierens wird durch Ziehen einer zufälligen Nummer durch den Ansager / Zeitnehmer bestimmt. Dieses Rind muss zuerst sortiert werden.

    Beispiel: wird die 5 als erste Zahl gezogen, dann muss danach die 6 sortiert werden, dann 7, 8, 9, 0, 1 und so weiter.

13. **EIN RIND GILT ALS SORTIERT:** Ein Rind gilt als sortiert, wenn es ganz die Start- / Foul-Linie überquert hat.

14. **EIN RIND VERLÄSST DIE ARENA:** Springt ein Rind über einen Zaun und verlässt anderweitig die Arena bzw. landet im gegenüberliegenden Pen, ist aber nicht durch das Tor gegangen, resultiert dies in einer Wiederholung des Durchlaufs für das Team am Ende der Sortierens (vorausgesetzt der Vorfall wurde nicht durch zu viel Druck verursacht). Die Zeit kann nicht verbessert werden.

15. **DIVISIONEN:** Siehe §E/1 Abs.1 ‚Team Penning‘

16. **MINIMALE / MAXIMALE ANZAHL VON DURCHLÄUFEN:** In einem Wettbewerb mit mehreren Durchläufen sollen mindestens zwei Durchläufe stattfinden, ein erster Durchlauf und ein Finaldurchlauf. Die maximale Anzahl von Startern beträgt 100% im erstem Durchlauf, entweder 30% oder 50% davon im Finale, maximal aber 10 Teams.

17. **NO TIME:** Keine Zeitwertung erhält ein Team

    a. wenn ein Teil eines nummerierten Rindes die Start- / Foul-Linie überquert, bevor es an der Reihe ist

    b. wenn ein Teil eines nicht-nummerierten Rindes die Foul-Linie überquert, bevor das zehnte Rind sortiert wurde

    c. wenn ein Team wegen unnötiger Härte gegen das Rind oder Pferd verwarnt wurde

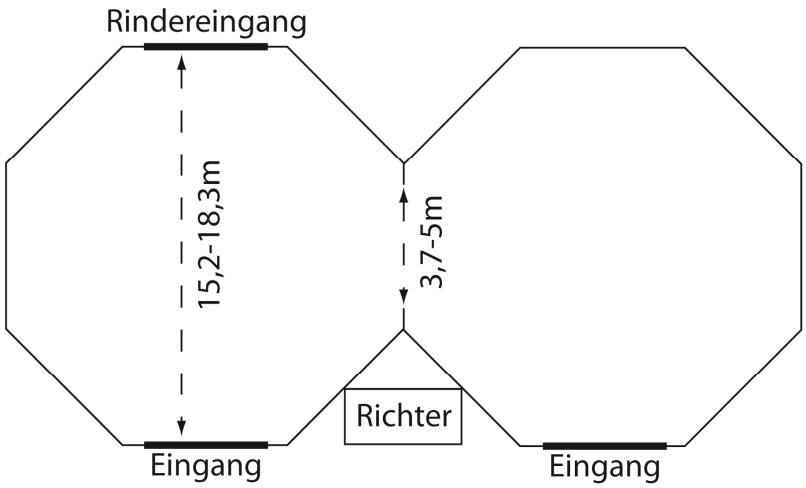
18. **DISQUALIFIKATION:** Handlungen des Teams oder eines Teammitglieds, die der Richter als unnötige Härte gegen das Rind oder Pferd einstuft, können erstmalig verwarnt werden, führen aber spätestens bei Wiederholung zu Disqualifikation.

    Die Verwarnung eines Teammitglieds zählt als Verwarnung des Teams, sowie die Disqualifikation eines Teammitglieds zur Disqualifikation des Teams führt.

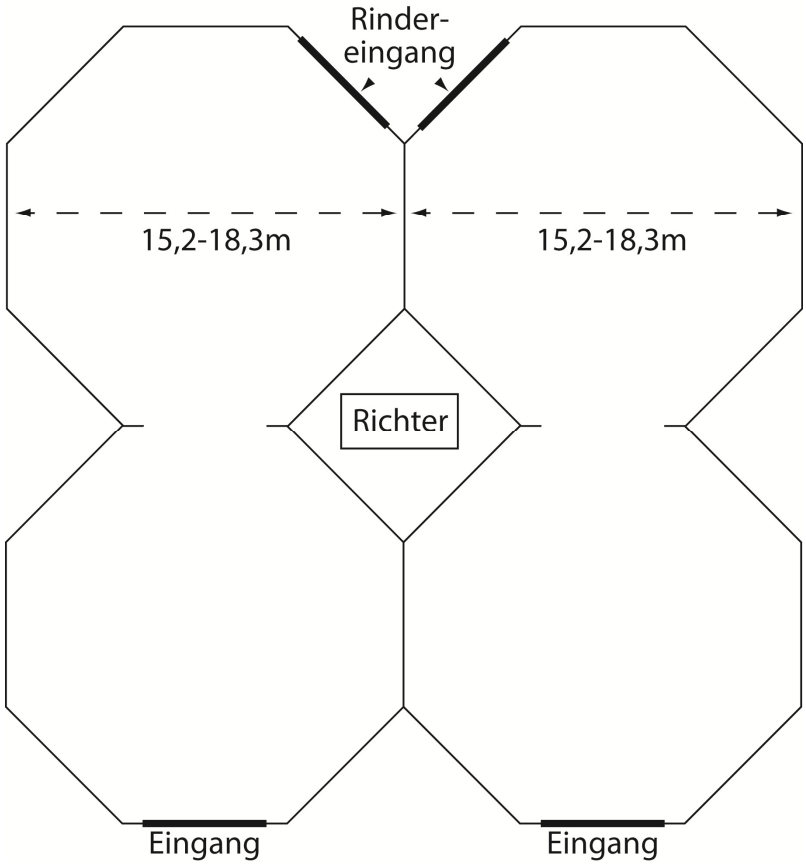
19. **SHOW-ARENA:** Die Show-Arena muss rindersicher und mindestens 160cm hoch eingezäunt sein. Das selbe zählt auch für den Pen. Für die Ausrichtung eines Rinder-Turniers sollte die Reitarena eine Größe von mindestens 20m x 40m für eine Herdengröße von max. 12 Rindern, bei einer Reitarena von mindestens 30m x 60m für eine Herdengröße von max. 30 Rindern haben.

20. Die sonstigen Abmessungen sind der folgenden Skizze zu entnehmen.

Single Sorting Arena



Double Sorting Arena



Stand : 13.03.2026
Gültigkeit : ab 01.01.2026