

# Regelwerk GTPA (Stand 12.Februar 2012)

## Allgemeine Regeln

1. Ein Pferd darf max. 7 mal starten (incl. RS und Jugendstarts), Reiter unbegrenzte Starts.
2. Erlaubt sind generell alle im Westernsport gebräuchlichen Trensenarten und Gebisse. Twisted Wire ist verboten, Tiedown und Martingal nur in Verbindung mit Snaffle Bit erlaubt, Mouthcloser erlaubt.
3. Das Austauschen der Pferde innerhalb der Mitglieder eines Teams stellt kein neues Team dar.
4. Reiter, die Mitglied der GTPA sind, werden in einem sog. Rating zwischen 1 und 7 eingestuft.  
Teampenning:
  - In der Klasse „Greener“ (Einsteiger) können nur Teams melden, deren Rating-Summe max. 9 beträgt. Ausnahme: Es darf ein Nicht-Greener (Kennzeichnung mit Armbinde) zur Führung des Teams mit der Punktezahl 3-7 reiten, dabei darf die max. Ratingsumme 9 nicht überschritten werden. Dieser darf aber nicht über die Foulline, bei Verstoß → No Time.
  - In der Klasse „Limited Open“ (Amateur) können nur Teams melden, deren Rating-Summe max. 15 beträgt. Es darf ein Open-Reiter (6-7 Punkte) im Team mitreiten.
  - In der Klasse „Open“ dürfen alle Teams melden, unabhängig der Rating ihrer Mitglieder.Cattle Penning:  
Greener: 1-2 Punkte  
Limited Open: 3-5 Punkte  
Open: 6-7 Punkte  
Jugend: Alle Reiter welche in der laufenden Saison max. 18 Jahre alt werden.
5. Eine endgültige Entscheidung über die Anzahl der Rinder liegt beim Richter und dem Veranstalter.
6. Pferde die während des Turniers wiederholt außer Kontrolle geraten, können verwarnet/disqualifiziert werden.
7. Der Richter darf nicht von den Teilnehmern angesprochen werden. Ausnahme ist hier ausschließlich das Melden von verletzten oder falsch nummerierten Tieren. Ein vorher zu bestimmender Reitersprecher kann in den Pausen Anträge und Fragen an den Richter stellen.
8. Richterentscheidungen sind Tatsachenentscheidungen.
9. Proteste: Proteste müssen beim Richter mit gleichzeitiger Hinterlegung einer Kautions von 100.- Euro angemeldet werden. Es werden nur Proteste mit Hinterlegung der Kautions bearbeitet. Wird dem Protest stattgegeben, erhält der Protestierende die Kautions zurück. Wird der Protest abgelehnt, verfällt die Kautions zugunsten der GTPA.  
Die Entscheidung über den Protest fällt ein Gremium aus Richter, Veranstalter und Reitersprecher.  
Proteste können nur eingereicht werden, solange der Durchgang läuft (nicht erst 1 Tag später).
10. „No Time“ bedeutet: Null Rinder und maximale Zeit.

## 11. Bestrafungen

Der Richter kann Bestrafungen aussprechen wegen

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

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

Mögliche Maßnahmen:

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

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

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

## Tierschutz

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

Folgendes ist auf dem Veranstaltungsgelände zu unterlassen:

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

Alle Beteiligten sind angehalten, Verstöße zu melden.

# Team Penning

## 1. Ziel von Team Penning

Innerhalb einer vorgegebenen Zeit muss eine aus 3 Reitern bestehende Mannschaft 3 Rinder mit der gleichen Nummer von einer Herde trennen und sie in den sog. Pen hineintreiben. Die schnellste Zeit gewinnt.

**1a)** Ist, nachdem alle 3 Reiter den ersten Lauf durchlaufen haben, einer der Reiter nicht mehr in der Lage an dem Wettkampf teilzunehmen, können die beiden restlichen Reiter dieser Mannschaft den Wettbewerb fortführen.

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

Für GTPA-Veranstaltungen gelten folgende Zeiten:

OPEN 90 Sekunden

Limited OPEN 90 Sekunden

Greener und Youth 90 Sekunden

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

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

**1c) Hilfe von außen:** Das Anzeigen der Position der Rinder in der Herde von außen ist untersagt. Der Richter kann jede Mannschaft in der Arena mit „No Time“ bewerten, die von außen Hilfe beim Suchen der zugeteilten Rinder erhält.

## 2. Beginn des Laufs

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

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

## 3. Zeitnahme

**3a) Manuell:** Um die Zeit anzuhalten, muss der Reiter am Eingang des Pen stehen und den Arm heben. Die Fahne fällt und die Zeit wird gestoppt sobald der Kopf des ersten Pferdes im Pen ist.

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

**3c) Bei der Zeitnahme muss der Pferdekopf im Pen sein. Maximales einreiten in den Pen bis zum Schweif. Der Schweif darf zu keiner Zeit im Pen sein, auch nicht nach der Zeitnahme, ansonsten „no time“.**

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

#### **4. Zeitnahme mit weniger als 3 Rindern**

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

#### **5. Zeitnahme mit falschen Rindern im Pen oder auf Pen-Seite**

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

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

#### **6. Rinder treiben**

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

#### **7. Zu viele Rinder**

Die Mannschaft wird mit „No Time“ bewertet, wenn mehr als 4 Rinder gleichzeitig über die Foullinie treten. "No Time" gilt sobald ein Teil des 5. Rindes die Foullinie überschritten hat.

#### **8. Verzögerung**

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

#### **9. Bedingungen für einen Wiederholungslauf (Re-Run)**

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

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

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

- „No Time“ bei übertriebener Härte
- Wiederholungslauf erteilen, bei unverschuldetem Reiter/Teamverhalten

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

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

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

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

**9e)** Eine Mannschaft erhält einen Wiederholungslauf, wenn sie eine Nummer zugewiesen bekommen hat, die nur 2 mal oder 4 mal in der Herde vorhanden ist. Dieser Wiederholungslauf wird mit derselben Herde als letzter vor dem Herdenwechsel durchgeführt. Die Zeit startet dann bei „Null“. Alle anderen Zeiten, die mit dieser nicht korrekt durchnummerierten Herde gestoppt wurden, bleiben unverändert.

## **10. Herdenwechsel**

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

## **11. Unnötige Härte**

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

## **12. Arenamaße (siehe auch Skizze)**

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

**12a) Start-Foullinie:** Die Startlinie sollte entsprechend der Länge der Arena bei 50 % von der Herdenseite quer zur Arena verlaufen. Die Foullinie sollte entsprechend der Länge der Arena bei ca. 30-35 % von der Herdenseite quer zur Arena verlaufen. Sie ist klar sichtbar als Foullinie zu kennzeichnen und kann entsprechend den Maßen der Arena angepasst werden.

**12b) Pen-Eingang:** Der Eingang zum Pen sollte sich 25 % aber min. 16-17 Meter von der Arenabegrenzung auf der Pen-Seite befinden.

## **13. Rinder zu Fuß treiben**

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

## **14. Anzeigenuhr**

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

## **15. Herde „Setteln“**

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

## **16. Kleiderordnung**

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

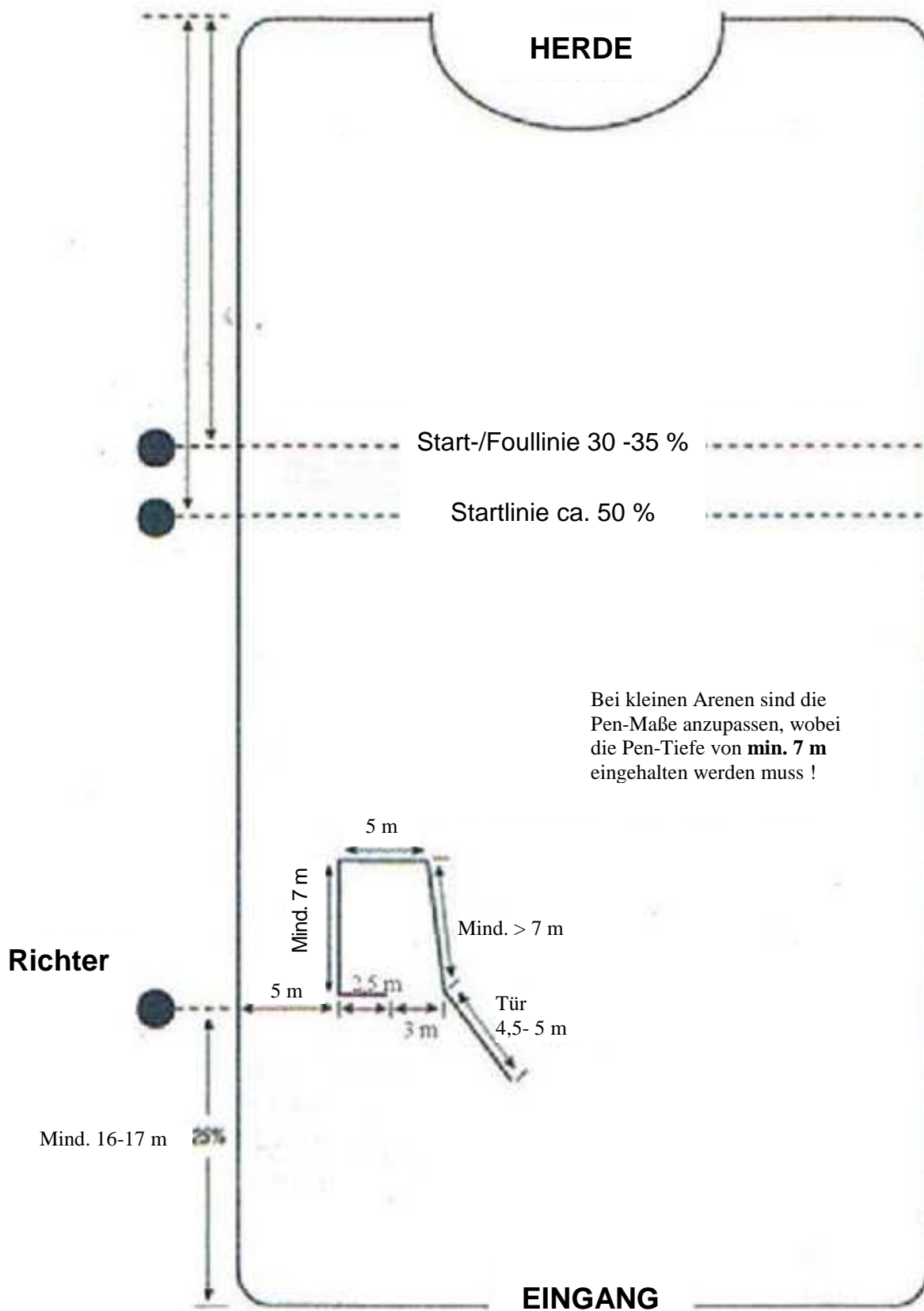
- Jeans
- Westernhut (kein Schlapphut, Wachshut, oder ähnliches!)
- Zugeknöpftes, Hemd mit langen Ärmeln, das in der Jeans stecken muss
- Westernstiefel

Für Jugendliche unter 18 Jahren besteht Helmpflicht.

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

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

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



## Cattle Penning Regelwerk

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

1. Beim Cattle Penning startet nur 1 Reiter, der nur 1 bestimmtes Rind in den Pen treiben muss.
2. Der Pen wird an die Seitenwand der Arena gestellt.
3. Das Zeitlimit beträgt

Open:	60 Sekunden
Limited Open:	90 Sekunden
Greener & Youth:	90 Sekunden
4. Für jedes zusätzliche Rind welches sich bei der Zeitnahme auf der Penseite befindet, werden der gestoppten Zeit 10 Sekunden hinzu addiert.

## Ranch Sorting (RS)

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Zeiten: Geritten wird in einer Klasse mit unterschiedlichen Zeiten

bis 9 Punkte/Team: 75 Sek.

ab 10 Punkte/Team: 60 Sek.

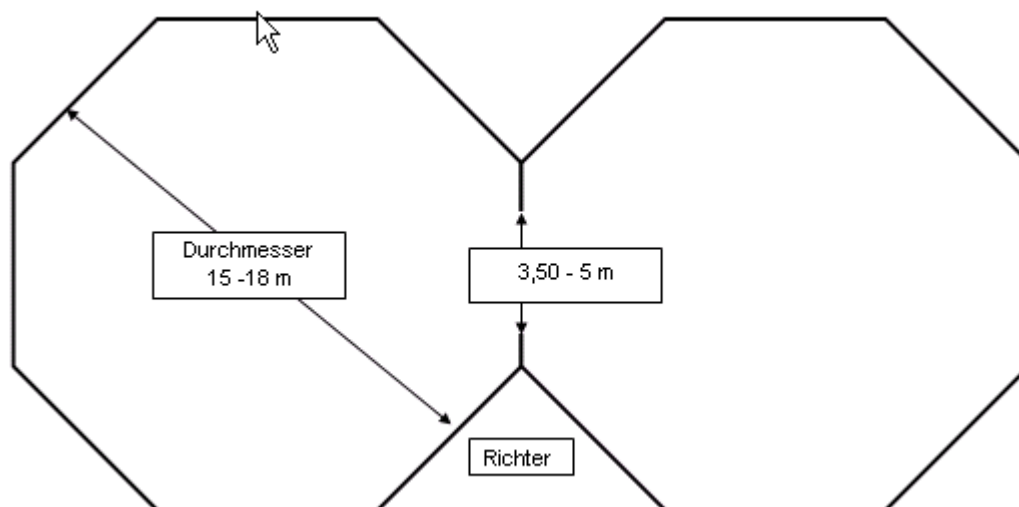
Die Zeit wird durch eine elektronische Anzeigenmessung vorgenommen.

Die offizielle Zeit für jeden Lauf resultiert aus der Zeit, die benötigt wird, alle 10 Rinder zu sortieren oder das Zeitlimit abgelaufen ist. Die Zeit läuft so lange weiter, bis alle Rinder in der korrekten Reihenfolge sortiert sind oder das Zeitlimit erreicht ist, eine von beiden ergibt die offizielle Zeit für das Team.

Es sind 2 Durchgänge anzustreben.

5. Mit der Stoppuhr werden die Splittzeiten gemessen und festgehalten, um bei gleicher Rinderzahl den „Besseren“ unterscheiden zu können.  
Bei mehreren Durchgängen wird die Zeit und Rinderzahl addiert. Es gewinnt, wer in die meisten Rinder in der kürzesten Zeit sortiert hat.
6. Der Richter soll am Durchgang positioniert sein.  
Der Start ist frei, wenn der Richter die Flagge hebt.  
Er senkt die Fahne, wenn das erste Pferd mit der Nase die Zeitlinie überquert. In diesem Moment bekommen die Reiter die Nummer zugewiesen, welches als erstes sortiert werden muss, gleichzeitig beginnt die Zeitmessung. Nun müssen alle nummerierten Rinder, beginnend mit der genannten Nummer nacheinander über die die Startlinie gebracht werden. Wird z.B. die Nummer 4 genannt, gilt es, das Rind mit dieser Nummer als erstes zu arbeiten, dann die 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, und zuletzt die 3.
7. Überquert ein Teil des Rindes eines der unnummerierten Rinder, oder eine falsche Nummer die Start-/Foulline, 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 vorherige Zeit nicht verbessert werden!

### Arenaaufbau Ranch Sorting



## Allgemeine Richtlinien für Veranstalter und Richter

- Vor Turnierbeginn sind 2 Reitersprecher (1 Open, 1 Amateur) zu wählen
- Richtergespräche müssen höflich und sachlich sein und in Gegenwart eines Offiziellen (Ringsteward, Reitersprecher, Veranstalter) stattfinden
- Der Rinderbereich muss abgeschirmt sein. Die Rinder sind tiergerecht zu behandeln und müssen ausreichend gefüttert und getränkt werden
- Die optimale Herdengröße beträgt 30 Rinder. Die endgültige Entscheidung über die Herdengröße obliegt bei Richter und Veranstalter.
- Bei der DEUTSCHEN MEISTERSCHAFT sollte die Herdengröße 30 Rinder sein, dies ist vor allem für die Finals anzustreben.
- Deutliche Kennzeichnung der Rinder mit Nummernschilder vor den GOs.
- Richterplatz auf Penseite nach Möglichkeit abgeschirmt
- Es müssen dem Turnier genügend Helfer zur Verfügung stehen (Flagman, Doorman, Zeitnehmer, Schreiber, .....
- Die Überprüfung der Team-Punkte obliegt dem Veranstalter
- Vor Turnierbeginn sollte eine Settler-Gruppe, bestehend aus erfahrenen Reitern, von Richter + Veranstalter bestimmt werden