

**German TEAM PENNING Association**  
Regelwerk und Handbuch für Mitglieder

# Regelwerk

Mai 2019



## **GTPA Kontaktinformationen / Impressum**

GTPA Geschäftsstelle  
Oerlenbacherstr. 13  
97714 Ebenhausen

Gültig ab: 01.05.2019 für die GTPA,  
Partnerverband der United States Team Penning  
Association.

Aktuelle Version der GTPA Regeln auf  
[www.GTPA.de](http://www.GTPA.de)

Ohne schriftliche Genehmigung der GTPA darf  
dieses Handbuch, oder Teile / Auszüge davon nicht  
genutzt, gedruckt oder vervielfältigt werden.

Änderungswünsche und Hinweise bitten wir bis  
**31.01.2020** an die Geschäftsstelle oder an den  
1. Vorsitzenden der GTPA, Klaus-Peter Fischer zu  
senden.

[info@gtpa.de](mailto:info@gtpa.de)  
[KPFischer\\_Gruempen@web.de](mailto:KPFischer_Gruempen@web.de)

Tel.: +49 170 349 4517

## **Inhaltsverzeichnis:**

<b>Ziele der GTPA .....</b>	<b>3</b>
<b>Über dieses Handbuch .....</b>	<b>3</b>
<b>Das Vorwort des Präsidenten .....</b>	<b>4</b>
<b>Gebräuchlicher Wortschatz in der GTPA - aus dem Amerikanischen .....</b>	<b>6</b>
<b>Team Penning.....</b>	<b>8</b>
Regeln für Team Penning .....	8
Standard Team Penning Klassen und Beschreibung .....	10
Fehler beim Team Penning.....	12
<b>Cattle Penning .....</b>	<b>14</b>
Regeln für Cattle Penning.....	14
Standard Cattle Penning Klassen und Beschreibung.....	16
Fehler beim Cattle Penning .....	16
<b>Ranch Sorting .....</b>	<b>18</b>
Regeln für Ranch Sorting .....	18
Standard Ranch Sorting Klassen und Beschreibung .....	20
Fehler beim Sorting .....	21
<b>Tierschutzbestimmungen/ - richtlinien .....</b>	<b>22</b>
<b>Richtlinien für sportliches Verhalten.....</b>	<b>24</b>
<b>Richterbesprechung .....</b>	<b>24</b>
<b>Ausrüstung .....</b>	<b>26</b>
<b>Anzugsordnung (Dress Code).....</b>	<b>27</b>
<b>Hutregel (Hat Rule) .....</b>	<b>27</b>
<b>Konflikte/Diskussionen/Einspruch.....</b>	<b>28</b>
Einspruch erheben .....	28
Einspruch bearbeiten .....	28
Ergebnis bekannt geben.....	28
<b>Mitgliederaufnahme .....</b>	<b>28</b>
<b>Reitereinstufung – Rider Rating Classifications .....</b>	<b>30</b>
<b>Reitereinstufungsprozess - Rider Ratings Procedure</b>	<b>32</b>
<b>Qualifikation der Reiter für Turniere.....</b>	<b>33</b>
<b>Tageszulassungen .....</b>	<b>33</b>
<b>Turnierkategorien.....</b>	<b>34</b>
<b>Turniervorgaben .....</b>	<b>34</b>

GTPA Turnier .....	34
GTPA Einladungsturnier .....	34
GTPA High Point Turnier.....	34
Bundesland - Landesmeisterschaft der GTPA .....	35
Deutsche Meisterschaft der GTPA .....	35
World Championship (USTPA) Entsendung durch GTPA	35
<b>Genehmigung / Unterstützung der Turniere .....</b>	<b>36</b>
<b>World Championship (USTPA) .....</b>	<b>36</b>
<b>Richtlinien für den Turnierleiter .....</b>	<b>37</b>
<b>Richtlinien für den/die Richter .....</b>	<b>37</b>
<b>Richtlinien für den Flagman.....</b>	<b>37</b>
<b>Richtlinien für die Nenn- und Meldestelle.....</b>	<b>37</b>
<b>Richtlinien für den / die Reitersprecher .....</b>	<b>39</b>
<b>Richtlinien für die Herdholder .....</b>	<b>40</b>
<b>Richtlinien für den Zeitnehmer .....</b>	<b>40</b>
<b>Richtlinien für den Doorman .....</b>	<b>40</b>
<b>Sonderwettkämpfe .....</b>	<b>42</b>
<b>Two Gate Ranch Sorting .....</b>	<b>42</b>
Fehler beim Sorting .....	45
<b>Open Arena Sorting .....</b>	<b>46</b>
<b>Cattle Trail.....</b>	<b>50</b>
Fehler beim Cattle Trail .....	53
<b>Speed Penning.....</b>	<b>54</b>
<b>Auflösen der Mitgliedschaft .....</b>	<b>59</b>
<b>Zusammenfassung der Gebühren (Fees) .....</b>	<b>59</b>
<b>Die Reitplatzdarstellung für Penning, Sorting und Sonderwettkämpfe .....</b>	<b>60</b>
Team Penning.....	60
Cattle Penning .....	61
Ranch Sorting .....	62
Two Gate Ranch Sorting .....	63
Open Arena Sorting.....	64
Cattle Trail, Pattern 1 .....	65
Cattle Trail, Pattern 2 .....	66
Speed Penning.....	67

## **Ziele der GTPA**

Die German Team Penning Association unterstützt alle Reiter, vom Einsteiger bis zum Profi, die mit oder an Kühen reiten möchten, durch Kurse, Lehrgänge und nicht zuletzt durch die Einstufung der Reiter, um die Turnierteilnahme erfolgreich zu gestalten.

Allen Reitern, die eine Neigung zum Western Lifestyle und den Sportarten Team Penning, Cattle Penning und Ranch Sorting haben, bieten wir die Möglichkeit, den Sport mit Freunden auszuüben.

Mit unseren Regeln und Turnieren schaffen wir eine Grundlage und unterstützen alle, die diesen Sport fördern wollen.

## **Über dieses Handbuch**

Die Regeln, die in diesem Handbuch enthalten sind, wurden in Anlehnung an das Handbuch der USTPA (United State Team Penning Association), dem Dachverband für Team Penning, geschrieben, an deutsche Verhältnisse und Gesetze angepasst und vom Vorstand und Regelbuchausschuss der GTPA geprüft. Die Regeln sollen stets gewahrt werden. Bei Nichtbeachtung entscheidet der Richter, der Regelbuchausschuss und in letzter Instanz der Vorstand, wie der Regelverstoß zu ahnden ist.

## Das Vorwort des Präsidenten

Willkommen und ein Dankeschön vom Präsidenten der GTPA, Klaus-Peter Fischer, dass Sie sich die Zeit nehmen und sich mit unserer Organisation und unseren Regeln vertraut machen. Die nationale, nicht profitorientierte, mitgliederbasierende Team Penning, Cattle Penning und Ranch Sorting Organisation.

Die GTPA verpflichtet sich, dafür Sorge zu tragen, dass eine freundliche und familiäre Atmosphäre entsteht und unterstützt den Tierschutz und faire Wettkämpfe. Die Kameradschaft und das Wohl auf den Turnieren wird von unseren Mitgliedern gelebt und ist die beste Widerspiegelung der Ziele unserer Organisation. Wir sind mehr als ein Haufen Cowgirls und Cowboys, die Kälber für Geld treiben. Wir sind eine Familie von Pferdefreunden, die aufrichtig ihre Aufgaben als reitende Teams gelernt haben und umsetzen, was sich in den Ergebnissen widerspiegelt. All der Druck, die Punkte und das Geld sind Beiwerk. Mit jedem Ritt lernen wir mehr über unsere Pferde und unsere Teampartner. Ich hoffe, dass dir dieses Handbuch durch das gesamte Turnierjahr helfen wird.

Um die Effizienz der Informationsverteilung zu unseren Mitgliedern zu erhöhen, haben wir einige Kommunikationsstrategien eingebaut. Darunter: Anzeigen von geänderten Einstufungen per e-mail; Verteilung von Turnierflyern mit e-mail.

Auf unserer Webseite, [www.GTPA.de](http://www.GTPA.de), werden die neuesten Informationen über Turniere und Regeln angezeigt. Ich bitte dich, diese Quellen zu nutzen und mich direkt zu kontaktieren, wenn du mehr Informationen benötigst. Die GTPA bietet ihren Mitgliedern einen Zugang zu einer Vielzahl an Gelegenheiten wie Informationen, Netzwerke, Turniere und Vermarktung. Als Mitglied wirst du einen Nutzen vom Wachstum der Beziehungen, die die GTPA innerhalb der gesamten Pferdegemeinschaft ausbildet, haben. Diese Beziehungen sind eine abwechslungsreiche Basis für die Wettkämpfe unserer Mitglieder und ein Netzwerk von Menschen, die an unserem Sport interessiert sind. Anerkannt als nationale Organisation

von Team Pennern und Ranch Sortern ist die GTPA verpflichtet, ihren Mitgliedern mit Innovationen und Chancen zu dienen, und bietet die Repräsentation unseres Sports in der gesamten Pferde- und Rinderwelt. Daraus ergeben sich unter anderem folgende Vorteile - exklusiv angeboten mit der Mitgliedschaft in der GTPA:

International standardisiertes Reiter Einstufungssystem; das nationale Turnierergebnissystem; ganzjährige GTPA-Turniere und GTPA-genehmigte Turniere; regionale, überregionale aber auch nationale und internationale Meisterschaften; Online Turnierkalender und -ergebnisse; das Jugendförderungsprogramm; Zugriff auf das öffentliche Trainingsprogramm; mehr als 1000 € an jährlichen Mitteln und Preisgeldern.

Danke für deine kontinuierliche Unterstützung der GTPA und deine Mitarbeit bei unseren Aktivitäten. Zusammen errichten wir eine überzeugende Organisation für unseren Sport und sichern so, dass die Tradition des Team Penning und Ranch Sorting für zukünftige Generationen erhalten wird. Ich sehe in die Zukunft und hoffe, dich in diesem Jahr auf einem GTPA-Turnier zu sehen. Ich wünsche dir, dass all deine Ritte dir Spaß bereiten, fair, schnell und erfolgreich sind.

Mit sportlichem Gruß

Klaus-Peter Fischer

Präsident der GTPA

## Gebräuchlicher Wortschatz in der GTPA - aus dem Amerikanischen

- Team Penning - in einer bestimmten Zeit treibt ein Reiterteam 3 Rinder in den Korral;
- Cattle Penning - in einer bestimmten Zeit treibt ein Reiter ein Rind in den Korral;
- Ranch Sorting - in einer bestimmten Zeit sortiert ein Reiterteam max. 10 Rinder in einen Korral;
- Pen - Korral, Pferch;
- Penning - in den Korral treiben, einpferchen;
- Time Line - Startlinie; an der Arenabande deutlich gekennzeichnet;
- Foul Line - Foullinie, evtl. gleich der „Time Line“, Begrenzung des Arbeitsbereiches der Reiter an der Rinderherde, 1/3 der Arena; an der Arenabande deutlich gekennzeichnet;
- Rider Rating - Reitereinstufung, von „0“ bis „7“;
- Ansage „Time“ - die Ansage „Time“ bezieht sich auf das Ende eines Wettkampfes, 30s vor Wettkampfende;
- Fence - Zaun, Arenabande, Abtrennung;
- Flagman - 2. Richter, der an der time line den Start des runs anzeigt und an der foul line den run beobachtet; Er kann, wie der Richter, den Lauf, bei Nichteinhaltung der Regeln, abrechnen;
- Settle - ansiedeln, beheimaten, der Rinderherde ihren Platz in der Arena zuweisen;
- Bunching Cattle - Bündeln der Kühe;
- Set - eine Herde an der gearbeitet wird;
- Calling for time - das Team oder der Reiter zeigen durch Handheben oder „Buzzern“ an, dass sie den Lauf beendet haben, und die Zeit zu stoppen ist; „zumachen“
- Buzzer - Schalter, um die Zeit zu stoppen;
- Go - jeder Start eines Teams oder Reiters ist ein „Go“;



Go-Round	- ein Starterfeld, z. Bsp. 1. „Go-Round“, 2. „Go-Round“, das Finale wird nicht als „Go-Round“ bezeichnet;
Re Run / Re-Ride	- Wiederholungslauf;
No Time	- bedeutet immer 0 Rinder und maximale Zeit;
Disqualification/DQ	- Disqualifikation des Teams, Reiter des Teams; 0 Rinder, keine Zeit;
Herd Holder	- mindestens ein Reiter, maximal zwei Reiter, die die Rinderherde zusammen - in Position - halten;
Ghost	- Gespenst – nicht nummerierte Rinder beim Ranch Sorting;
Split Time	- Zwischenzeit, nur beim „Ranch Sorting“ benutzt;
Dress Code	- Anzugsordnung - eine Stunde vor bis eine Stunde nach einem Turnier müssen alle Reiter und Helfer nach gültigen Regeln angezogen sein;
Hat Rule	- der Verlust des Hutes beim „Go“ ist mit einer Geldstrafe belegt, das „Hutgeld“ geht an die GTPA für die Jugendarbeit;
Trash Cow	- falsche Kuh (wrong numbered – falsche Nummer);
Too Many Cattle	- zu viele Kühe – über foul line / time line auf “Pen” – Seite;
Escaped animal	- geflüchtetes Tier;
Hazing	- schikanieren;
Roughing	- das Aufmischen, Härte am Rind;

## Team Penning

Innerhalb einer vorgegebenen Zeit muss das Team (3 Reiter) 3 Rinder mit der gleichen Nummer / Kennzeichnung von einer Herde trennen und in den Pen treiben. Das Team mit den meisten Rindern in der schnellsten Zeit, addiert über die „Go´s“, gewinnt. Teams, die in einem „Go“ ein „No Time“ haben, werden, unabhängig von der Gesamtzeit, nach den Teams platziert, die in beiden „Go´s“ erfolgreich waren.

### *Regeln für Team Penning*

- Arenaaufbau siehe Ende des Handbuches.
- Die ge-„settled“-te Rinderherde, „Set“, befindet sich auf der Herdenseite der Arena. Das Team steht auf der „Pen“-seite der Arena, nicht weiter als 5 m von der „Time Line“ entfernt. Der Start ist frei, wenn der Richter an der „Time Line“ die Fahne hebt. Das Team muss unmittelbar starten. Jede Verzögerung (mehr als 5 Sekunden) wird vom Richter geahndet. Wenn das erste Pferd mit der Nase die „Time Line“ kreuzt, fällt die Fahne, die Zeit wird gestartet, elektronisch über eine Lichtschranke oder von Hand, und das Team erhält seine Nummer / Kennzeichnung. Jetzt ist es die Aufgabe des Teams, die 3 Rinder mit der gleichen Nummer / Kennzeichnung in den „Pen“ zu treiben. Während der gesamten Zeit des „Go“ dürfen maximal 4 Rinder mit beliebiger Nummer hinter der „Foul Line“ auf der „Pen“-seite der Arena sein. Kreuzt ein 5. Rind die „Foul Line“ (ein Fuß oder der gesamte Kopf über der „Foul Line“ genügen) hebt der Richter an der „Foul Line“ (gleicher Richter wie an der „Time Line“) die Fahne, der „Go“ wird abgepfiffen und das Team erhält eine „No Time“.  
30 Sekunden bevor die Zeit abläuft, ist das Team durch Ansagen von „Time“ zu warnen.
- „Zumachen“ - „Calling for Time“.  
Um den „Go“ zu beenden, muss das Team durch „Buzzern“, elektronisch, oder durch Handheben das

Ende des „Go´s“ anzeigen. Dabei muss das Pferd des Reiters, der die Hand hebt oder „buzzered“ um den Lauf zu beenden, mit der Nase im „Pen“ sein. Der Schweif des Pferdes muss außerhalb des „Pen“ sein. Die Position der beiden anderen Reiter in der Arena spielt keine Rolle. Es ist die Entscheidung des Teams, ob sie mit einem, zwei oder den geforderten 3 Rindern den „Go“ beenden. Gewinner ist das Team mit den meisten Rindern und der kürzesten Zeit.

- Ein Team besteht aus 3 Reitern und 3 Pferden und darf in einer Klasse nur einmal starten. Durch den Tausch von Pferden innerhalb des Teams entsteht kein neues Team. Für ein neues Team muss mindestens 1 Reiter oder 1 Pferd gewechselt werden. Wenn ein Reiter des Teams einmal gestartet ist, aber am nächsten „Go-Round“ oder Finale nicht teilnehmen kann (krank, verletzt usw.), kann der Reiter durch einen neuen Reiter ersetzt werden. Voraussetzung: Der ausfallende Reiter stellt dem Ersatzreiter sein Pferd für diesen Ritt, maximal 2 Ritte, zur Verfügung. Erkrankt das Pferd, darf auch nur das Pferd ersetzt werden. Sachpreise, Pokale usw, gehen immer an den Erstreiter. Das Preisgeld wird für beide Reiter halbiert. Im Falle eines Pferdeersatzes erhält der Pferdebesitzer das halbe Preisgeld des Reiters.
- Vor dem ersten Start an einem „Set“ muss die Rinderherde ge-„settled“ und in den „Pen“ getrieben werden. Um Zeit zu sparen, kann das „settlen“ auch vor den „Go-Rounds“ stattfinden. Das „Settlen“ darf nicht von Reitern des ersten Teams durchgeführt werden. Das erste Team an einem „Set“ kann ein längeres, nochmaliges, „settlen“ der Rinder verlangen. Die Entscheidung muss das Team vor dem Start treffen.
- Die Anzahl der Rinder pro „Set“, die maximale Anzahl Starts an einem „Set“, ob mit oder ohne Herdholder geritten wird, sowie die Zeitvorgaben sind

abhängig von der Turnierkategorie, der Klasse und den äußeren Bedingungen - siehe Turniervorgaben.

- Wenn ein „Go“ unterbrochen wird, der Grund aber nicht beim Team liegt, wird ein „Re Run“ gewährt. Die Entscheidung liegt alleine beim Richter. Der „Re Run“ erfolgt immer am gleichen „Set“. Bevor das „Set“ die Arena verlässt müssen alle „Re Runs“ in der aufgetretenen Reihenfolge gestartet werden. Die aufgerufene Nummer wird wieder zufällig gewählt.

### *Standard Team Penning Klassen und Beschreibung*

Auf allen GTPA Turnieren müssen folgende Klassen angeboten werden:

**Open:** Die Summe der „Rating“ ist nicht begrenzt. Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**13; 11;** Die Summe der „Rating“ ist maximal 13 oder 11. Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**11 Masters;** Die Summe der „Rating“ ist maximal 11. Es sind nur Mitglieder über 50 Jahre startberechtigt.

**9; 7; 5;** Die Summe der „Rating“ ist maximal 9, 7 oder 5. Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**Pro/N (Anfänger);** Die Summe der „Rating“ ist maximal 4. Es sind alle Mitglieder startberechtigt. \*\*\*

**Senior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder sind startberechtigt. \*\*\*

**Junior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder unter 15 Jahren sind startberechtigt. \*\*\*

\*\*\* In den Klassen Pro/N (Anfänger), Senior Youth und Junior Youth kann ein Erwachsener mit beliebigem „Rating“ mitreiten. Zur Erkennung muss er ein einfach sichtbares Kennzeichen, z. Bsp. eine Armbinde, tragen.

Er darf nicht in die Herde reiten, um ein Rind heraus zu holen. Wenn ein Rind mit der richtigen Nummer schon über die „Foul Line“ getrieben wurde, aber wieder zurück zur Herde gelangt ist, dann darf er dieses Rind wieder aus der Herde holen und auf die „Pen“-seite der Arena bringen.

Er darf den „Go“ nicht beenden.

Wenn Jugendliche in den Standardklassen für Team Penning (also nicht unter Youth) reiten wollen, müssen sie ge-„rated“ sein.

Dies gilt nicht für die Youth-Klasse

Klassen können zusammengelegt werden, wenn die erwarteten/ kalkulierten Starterzahlen nicht erreicht werden.

Es können nur „benachbarte“ Klassen zusammengelegt werden.

Auf High Point Turnieren und Meisterschaften müssen Open, Limited und Youth Klassen getrennt gestartet werden.

## *Fehler beim Team Penning*

- Wenn das Team nach der Freigabe des Startes nicht innerhalb von 5 Sekunden startet, spricht der Richter eine Verwarnung aus. Wenn ein Team den Start mehrfach verzögert, kann es disqualifiziert werden.
- Mehr als 4 Rinder über der „Foule Line“ führen zu einer „No Time“. Angezeigt wird der Verstoß durch den Richter an der „Foule Line“ / „Time Line“.
- Beim Team Penning darf beim „Zumachen“ („Calling for Time“) kein 4. Rind (Fuß oder Kopf) auf der „Pen“ – Seite der Arena sein.
- Wenn ein Reiter nicht im Sattel sitzt und der „Go“ wird beendet, führt das zu „No Time“. Sollte ein Pferd oder ein Reiter stürzen, ist das kein Grund, den „Go“ abubrechen. Ein Team kann nach dem Aufsteigen des gestürzten Reiters den „Go“ beenden. Sollte das Pferd verletzt sein, gibt es für das Team „No Time“.
- Komplettes Einreiten in den „Pen“ (Schweifansatz im „Pen“) führt zu „No Time“. Aber: In den „Pen“ darf eingeritten werden, um ein falsches Rind heraus zu treiben.
- „Buzzern“, bevor die Nase des Pferdes im „Pen“ ist, führt zur Disqualifikation.
- Hebt ein Reiter die Hand, um den „Go“ zu beenden, wird die Zeit erst gestoppt, wenn die Nase des Pferdes im „Pen“ ist.
- Der „Go“ ist erst beendet, wenn das Pferd, nach dem „Zumachen“, mind. 3 Sekunden ruhig stand oder zurück gerichtet wurde / wird.
- Wenn nach dem „Go“ der Reiter in den „Pen“ reiten will, um die Rinder schneller heraus zu treiben, hat er zur Sicherheit die Zustimmung durch den Richter (Kopfnicken mit Blickkontakt) abwarten.
- Das Treiben der Rinder zu Fuß oder mit jeglichen Gegenständen führt zur Disqualifikation.
- Tierunwürdiges Verhalten des Teams gegen das Pferd und / oder Rinder führt zur Disqualifikation.

*Tierunwürdiges Verhalten:*

- übermäßiges Spornieren eines Pferdes;
- reißen des Pferdes im Maul;
- unkontrolliertes Reiten;
- Hetzen, Schikanieren, Überreiten, Umreiten eines Rindes;
- Treiben des Rindes, so dass es  
versucht zu springen;  
springt oder  
gegen die „Fence“ läuft.

Die Entscheidung, ob tierunwürdiges Verhalten vorliegt, trifft alleine der Richter!

## Cattle Penning

Innerhalb einer vorgegebenen Zeit muss 1 Reiter 1 Rind mit einer bestimmten Nummer / Kennzeichnung von der Herde trennen und in den Pen treiben. Der Reiter mit den meisten Rindern und der schnellsten Zeit, addiert über die „Go's“, gewinnt.

### *Regeln für Cattle Penning*

- Arenaaufbau siehe Ende des Handbuches.
- Die ge-„settled“-te Rinderherde, „Set“, befindet sich auf der Herdenseite der Arena. Der Reiter steht auf der „Pen“-seite der Arena, nicht weiter als 5m von der „Time Line“ entfernt. Der Start ist frei, wenn der Richter an der „Time Line“ die Fahne hebt. Der Reiter muss unmittelbar starten. Jede Verzögerung (mehr als 5 Sekunden) wird vom Richter geahndet. Wenn das Pferd mit der Nase die „Time Line“ kreuzt, fällt die Fahne, die Zeit wird gestartet (elektronisch über eine Lichtschranke oder von Hand) und der Reiter erhält seine Nummer. Jetzt ist es die Aufgabe des Reiters, das Rind mit der aufgerufenen Nummer / Kennzeichnung in den „Pen“ zu treiben.

Während der gesamten Zeit des „Go“ dürfen maximal 4 Rinder mit beliebiger Nummer hinter der „Foul Line“ auf der „Pen“-seite der Arena sein. Kreuzt ein 5. Rind die „Foul Line“ (ein Fuß oder der gesamte Kopf über der „Foul Line“ genügen), hebt der Richter an der „Foul Line“ (gleicher Richter wie an der „Time Line“) die Fahne, der „Go“ wird abgepiffen und der Reiter erhält eine „No Time“.

Die Warnung „Time“ (30 Sekunden bevor die Zeit abläuft) wird angesagt.

- „Zumachen“ - „Calling for Time“.  
Um den „Go“ zu beenden, muss der Reiter durch „Buzzern“, elektronisch, oder durch Handheben das Ende des „Go's“ anzeigen. Dabei muss das Pferd mit der Nase im „Pen“ sein. Der Schweif des Pferdes muss



außerhalb des „Pen“ sein. Gewinner ist der Reiter mit den meisten Rindern und der kürzesten Zeit.

- Die Pferd-Reiterkombination darf in einer Klasse nur einmal starten. Wenn ein Reiter einmal gestartet ist aber am nächsten „Go-Round“ oder Finale nicht teilnehmen kann, krank, verletzt usw.), kann der Reiter sich durch einen anderen Reiter vertreten lassen.

Voraussetzung: Der ausfallende Reiter stellt dem Ersatzreiter sein Pferd für diesen Ritt, maximal 2 Ritte, zur Verfügung. Erkrankt das Pferd, darf auch nur das Pferd ersetzt werden. Sachpreise, Pokale usw., gehen immer an den Erstreiter. Das Preisgeld wird für beide Reiter halbiert. Im Falle eines Pferdeersatzes erhält der Pferdebesitzer das halbe Preisgeld des Reiters.

- Vor dem ersten Start an einem „Set“ muss die Rinderherde ge-„settled“ und in den „Pen“ getrieben werden. Um Zeit zu sparen, kann das „settlen“ auch vor den „Go-Rounds“ stattfinden. Das „Settlen“ darf nicht vom 1. Starter durchgeführt werden. Der erste Reiter an einem „Set“ kann ein längeres, nochmaliges, „settlen“ der Rinder verlangen. Die Entscheidung muss der Reiter vor dem Start treffen.
- Die Anzahl der Rinder pro „Set“, die maximale Anzahl Starts an einem „Set“, ob mit oder ohne Herdholder geritten wird, sowie die Zeitvorgaben sind abhängig von der Turnierkategorie, der Klasse und den äußeren Bedingungen - siehe Turniervorgaben.
- Wenn ein „Go“ unterbrochen wird, der Grund aber nicht beim Reiter liegt, wird ein „Re Run“ gewährt. Die Entscheidung liegt alleine beim Richter. Der „Re Run“ erfolgt immer am gleichen „Set“. Bevor das „Set“ die Arena verlässt müssen alle „Re Runs“ in der aufgetretenen Reihenfolge gestartet werden. Die aufgerufene Nummer wird wieder zufällig gewählt.

## *Standard Cattle Penning Klassen und Beschreibung*

Auf allen GTPA Turnieren müssen folgende Klassen angeboten werden:

**Open:** Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**5; 3;** Das „Rating“ ist maximal 5 oder 3. Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**5 Masters;** Das „Rating“ ist maximal 5. Es sind nur Mitglieder über 50 Jahre startberechtigt.

**Pro/N;** Das „Rating“ ist maximal 2. Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**Senior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder sind startberechtigt.

**Junior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder unter 15 Jahren sind startberechtigt.

Wenn Jugendliche in den Standardklassen für Cattle Penning (also nicht unter Youth) reiten wollen, müssen sie ge-„,rated“ sein.

Klassen können zusammengelegt werden, wenn die erwarteten/kalkulierten Starterzahlen nicht erreicht werden.

Es können nur „benachbarte“ Klassen zusammengelegt werden.

Auf High Point Turnieren und Meisterschaften müssen Open, Limited und Youth Klassen getrennt gestartet werden.

## *Fehler beim Cattle Penning*

- Wenn der Reiter nach der Freigabe des Startes nicht innerhalb von 5 Sekunden startet, spricht der Richter eine Verwarnung aus. Wenn ein Reiter den Start mehrfach verzögert, kann er disqualifiziert werden.
- Mehr als 4 Rinder über der „Foule Line“ führen zu einer „No Time“. Angezeigt wird der Verstoß durch den Richter an der „Foule Line“ / „Time Line“.
- Beim „Zumachen“ („Calling for Time“) beim Cattle Penning gibt es für jedes zusätzliche Rind auf der „Pen“ – Seite je 10 Strafsekunden (max. 30s).
- Wenn ein Reiter nicht im Sattel sitzt und der „Go“ wird beendet, führt das zu „No Time“. Sollte das Pferd

oder der Reiter stürzen ist das kein Grund, den „Go“ abubrechen. Der gestürzte Reiter kann nach dem Aufsteigen den „Go“ beenden. Sollte das Pferd lahmen, gibt es „No Time“.

- Komplettes Einreiten in den „Pen“ (Schweifansatz im „Pen“) führt zur Disqualifikation. Aber: In den „Pen“ darf eingeritten werden, um ein falsches Rind heraus zu treiben.
- „Buzzern“, bevor die Nase des Pferdes im „Pen“ ist, führt zur Disqualifikation.
- Hebt ein Reiter die Hand, um den „Go“ zu beenden, wird die Zeit erst gestoppt, wenn die Nase des Pferdes im „Pen“ ist.
- Der „Go“ ist erst beendet, wenn das Pferd, nach dem „Zumachen“, mind. 3 Sekunden ruhig stand, oder zurück gerichtet wurde / wird.
- Wenn nach dem „Go“ der Reiter in den „Pen“ reiten will, um die Rinder schneller heraus zu treiben, sollte er zur Sicherheit die Zustimmung durch den Richter (Kopfnicken mit Blickkontakt) abwarten,
- Das Treiben der Rinder zu Fuß oder mit jeglichen Gegenständen führt zur Disqualifikation.
- Tierunwürdiges Verhalten des Reiters gegen das Pferd und / oder Rinder führt zur Disqualifikation,

*Tierunwürdiges Verhalten:*

- übermäßiges Spornieren eines Pferdes;
- reißen des Pferdes im Maul;
- unkontrolliertes Reiten;
- Hetzen, Schikanieren, Überreiten, Umreiten eines Rindes;
- Treiben des Rindes, so dass es  
versucht zu springen;  
springt;  
gegen die „Fence“ läuft.

Die Entscheidung, ob tierunwürdiges Verhalten vorliegt, trifft alleine der Richter!

## Ranch Sorting

Innerhalb einer vorgegebenen Zeit muss das Team, bestehend aus 2 Reitern, so viele Rinder wie möglich von einem „Pen“ in den anderen „Pen“ sortieren. Die Sortierung erfolgt immer aufsteigend und beginnt mit der aufgerufenen Nummer. Das Team mit den meisten Rindern in der kürzesten Zeit („Split Time“) gewinnt. Teams, die in einem „Go“ ein „No Time“ haben, werden, unabhängig von der Gesamtzeit, nach den Teams platziert, die in beiden „Go’s“ mindestens 1 Rind hatten.

### Regeln für Ranch Sorting

- Arenaaufbau siehe Ende des Handbuches.
- Die Rinderherde besteht aus 12 Rindern. 10 Rinder sind von „0“ bis „9“ nummeriert. 2 Rinder, „Ghost“, tragen keine Nummer. „Foul Line“ und „Time Line“ sind gleich.
- Die ge-„settled“-te Rinderherde („Set“) befindet sich auf der Herdenseite der Arena. Das Team steht im 2. „Pen“ der Arena, nicht weiter als 5m von der „Time Line“ entfernt. Der Start ist frei, wenn der Richter an der „Time Line“ die Fahne hebt und „der Start ist frei“ angesagt wurde. Das Team muss unmittelbar starten. Jede Verzögerung (mehr als 5 Sekunden) wird vom Richter geahndet. Wenn das erste Pferd mit der Nase die „Time Line“ kreuzt, wird die Zeit gestartet (elektronisch über eine Lichtschranke oder von Hand) und das Team erhält seine Nummer. Jetzt ist es die Aufgabe des Teams, die Rinder nach aufsteigender Nummer in den 2. „Pen“ zu sortieren. Kreuzt ein falsches Rind die „Time Line“ / „Foul Line“ (ein Fuß oder der gesamte Kopf über der „Foul Line“) genügen, wird der „Go“ abgepfiffen und das Team erhält „No Time“. 30 Sekunden bevor die Zeit abläuft wird dem Team „Time“ angesagt.

- Das Team arbeitet so lange, bis alle 10 Rinder sortiert sind oder die Zeit abgelaufen ist. Die Rinder müssen nacheinander über die „Time Line“ sortiert werden. Nacheinander bedeutet nicht, dass sich das vorhergehende Rind komplett über der „Time Line“ befinden muss, bevor das nächste Rind die „Time Line“ kreuzt. Es genügt, wenn die Rinder mit einer Kopflänge Abstand die Timeline passieren. Die Entscheidung fällt der Richter.
- Ein Team besteht aus 2 Reitern und 2 Pferden und darf in einer Klasse nur einmal starten. Durch den Tausch von Pferden innerhalb des Teams entsteht kein neues Team. Für ein neues Team muss mindestens 1 Reiter oder 1 Pferd gewechselt werden. Wenn ein Reiter des Teams einmal gestartet ist aber am nächsten „Go-Round“ oder Finale nicht teilnehmen kann (krank, verletzt usw.), kann der Reiter durch einen neuen Reiter ersetzt werden. Voraussetzung: Der ausfallende Reiter stellt dem Ersatzreiter sein Pferd für diesen Ritt (maximal 2 Ritte) zur Verfügung. Erkrankt das Pferd, darf auch nur das Pferd ersetzt werden. Sachpreise, Pokale usw. gehen immer an den Erstreiter. Das Preisgeld wird für beide Reiter halbiert. Im Falle eines Pferdeersatzes erhält der Pferdebesitzer das halbe Preisgeld des Reiters.
- Vor dem ersten Start an einem „Set“ muss die Rinderherde ge-„settled“ und in den 2. „Pen“ getrieben werden. Um Zeit zu sparen, kann das „settlen“ auch vor den „Go-Rounds“ stattfinden. Das „Settlen“ darf nicht von Reitern des ersten Teams durchgeführt werden. Das erste Team an einem „Set“ kann ein längeres, nochmaliges, „settlen“ der Rinder verlangen. Die Entscheidung muss das Team vor dem Start treffen.
- Die maximale Anzahl Starts an einem „Set“ sowie die Zeitvorgaben sind abhängig von der Turnierkategorie, der Klasse und den äußeren Bedingungen - siehe Turniervorgaben.

- Wenn ein „Go“ unterbrochen wird, der Grund aber nicht beim Team liegt, wird ein „Re Run“ gewährt. Die Entscheidung liegt alleine beim Richter. Der „Re Run“ erfolgt immer am gleichen „Set“. Bevor das „Set“ die Arena verlässt, müssen alle „Re Runs“ in der aufgetretenen Reihenfolge gestartet werden. Die aufgerufene Nummer wird wieder zufällig gewählt.

### *Standard Ranch Sorting Klassen und Beschreibung*

Auf allen GTPA Turnieren müssen folgende Klassen angeboten werden:

**Open:** Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**9; 6; 3;** Die Summe der „Rating“ ist maximal 9, 6 oder 3. Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**9 Masters;** Die Summe der „Rating“ ist maximal 9. Es sind nur Mitglieder über 50 Jahre startberechtigt.

**Senior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder sind startberechtigt. \*\*\*

**Junior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder unter 15 Jahren sind startberechtigt. \*\*\*

\*\*\* In den Klassen Senior Youth und Junior Youth kann ein Erwachsener mit beliebigem „Rating“ mitreiten. Zur Erkennung muss er ein einfach sichtbares Kennzeichen, z. Bsp. eine Armbinde, tragen. Er darf nicht in die Herde reiten, um ein Rind heraus zu holen.

Wenn Jugendliche in den Standardklassen für Ranch Sorting (also nicht unter Youth) reiten wollen, müssen sie ge-„rated“ sein. Dies gilt nicht für die Youth-Klassen.

Klassen können zusammengelegt, wenn die erwarteten/kalkulierten Starterzahlen nicht erreicht werden.

Es können nur „benachbarte“ Klassen zusammengelegt werden. Auf High Point Turnieren und Meisterschaften müssen die Open, Limited und Youth Klassen getrennt gestartet werden.

### *Fehler beim Sorting*

- Wenn das Team nach der Freigabe des Startes nicht innerhalb von 5 Sekunden startet, spricht der Richter eine Verwarnung aus. Wenn ein Team den Start mehrfach verzögert, kann es disqualifiziert werden.
- Wenn ein falsches Rind (falsche Nummer oder Ghost) die „Foule Line“ kreuzt, (der Kopf, ein Fuß genügt) führt das zu einem „No-Time“. Wenn ein sortiertes Rind die „Time Line“ zurück in den 1. „Pen“ kreuzt (der Kopf, ein Fuß genügt) führt das zu einem „No Time“.
- Wenn ein Reiter des Teams nicht im Sattel sitzt und der „Go“ ist zu Ende, führt das zu „No Time“. Sollte ein Pferd oder ein Reiter stürzen ist das kein Grund, den „Go“ abzubrechen. Ein Team kann nach dem Aufsteigen des gestürzten Reiters den „Go“ beenden. Sollte das Pferd lahmen, gibt es für das Team „No Time“.
- Der „Go“ ist beendet, wenn alle 10 Rinder sortiert sind oder die Zeit abgelaufen ist.
- Es wird immer mit „Split Time“ geritten.
- Das Treiben der Rinder zu Fuß oder mit jeglichen Gegenständen führt zur Disqualifikation.
- Tierunwürdiges Verhalten des Teams gegen das Pferd und / oder Rinder führt zur Disqualifikation,

#### *Tierunwürdiges Verhalten:*

- übermäßiges Spornieren eines Pferdes;
- reißen des Pferdes im Maul;
- unkontrolliertes Reiten;
- Hetzen, Schikanieren, Überreiten, Umreiten eines Rindes;
- Treiben des Rindes, so dass es versucht zu springen; springt oder gegen die „Fence“ läuft.

Die Entscheidung, ob tierunwürdiges Verhalten vorliegt, trifft alleine der Richter!

## **Tierschutzbestimmungen/ - richtlinien**

Inhumane Behandlung von allen Tieren in der Showarena, auf dem Abreitplatz, in den Ställen, Gängen – dem gesamten Turniergelände und nicht nur auf Turnieren, ist strikt verboten. Jegliche Härte oder Misshandlung verletzt die Regeln der GTPA. Es ist ausdrücklicher Wunsch der GTPA, alle Tiere tiergerecht zu behandeln und jegliche inhumane Behandlung, insbesondere Härte und Misshandlungen, zu verhindern. Jegliche Behandlung der Tiere wird als hart, Misshandlung oder inhuman angesehen, wenn ein angesehener Reiter, der Erfahrung mit Tieren hat, diese als solche ansieht.

Ein Pferd darf am Tag maximal 10 mal starten.

Weiterhin soll das Verhalten der Aussteller, Trainer und Reiter beim Publikum nicht den Eindruck erwecken, dass es tierunwürdig ist. Jedes Mitglied ist dafür verantwortlich, eventuelle Vergehen gegen den Tierschutz auf einem GTPA-Turnier bei einem Turnierverantwortlichen oder der GTPA zur Anzeige zu bringen.

Folgend eine Liste spezifischer Kriterien, die gegen den GTPA-konformen Tierschutz verstoßen:

1. Exzessives Reißen, Rucken im Maul des Pferdes, Spornieren, Auspeitschen oder Kicken des Pferdes;
2. Das Schlagen von Tieren mit der Hand oder anderen Gegenständen;
3. Die Benutzung des Gebisses, der Sporen in der Art, dass das Pferd blutet;
4. Reiten eines Pferdes, das sichtlich lahm, krank oder in schlechtem Allgemeinzustand ist;

Wenn eine der obenstehenden Aktionen auf einem GTPA-Turnier beobachtet wird, sollte dies dem Turnierleiter, einem Richter, dem Show Management oder einer offiziellen Person der GTPA gemeldet werden. Evtl. muss der Tierarzt für die Bewertung hinzugezogen werden. Auf jedem GTPA-Turnier gibt es einen Turniertierarzt in Rufbereitschaft.



Jede Person, die diese Regeln verletzt wird wie folgt bestraft:

1. Verstoß: 10€ bis 500€ Strafgeld an die GTPA und eine 6-monatige Probezeit;
2. Verstoß: 500€ bis 1000€ Strafgeld an die GTPA und eine 12-monatige Probezeit;
3. Verstoß: 500€ bis 1000€ Strafgeld an die GTPA und eine 6-monatige Sperre auf GTPA-Turnieren;

Was ist inhumane Behandlung?

Inhumane Behandlung eines Tieres ist dadurch gekennzeichnet, dass die Behandlung zu einer Verstärkung, Verletzung oder Lahmheit führt.

500 € Strafe werden durch den Richter verhängt, wenn nach dem „Go“ ein Teammitglied die Arbeit an der Herde in einer anderen Weise fortsetzt, als es erfordert die Herde für den nachfolgenden „Run“ zusammen zu stellen. Ein Teammitglied zeigt nicht notwendige Härte oder Kontakt mit einer Kuh. Wird die exzessive Härte nicht beendet wird, kann das Team oder Reiter mit einem weiteren Strafgeld und / oder der Disqualifikation belegt werden. Ebenso werden sie verhängt wenn unangebrachte Härte im Umgang mit einem Rind erfolgt.

## **Richtlinien für sportliches Verhalten**

Die Geldstrafe, mit der eine Person, Reiter oder Helfer belegt wird, wird vom Richter oder dem Vorstand der GTPA an Hand des Regelbuches festgelegt.

Die GTPA behält sich das Recht vor, über die Mitgliedschaft einer Person zu entscheiden. Jeder, der sich unsportlich verhält, wird bestraft, und / oder aus der GTPA ausgeschlossen.

Unsportliches Verhalten eines Ausstellers, Trainers, Reiters, Helfers oder auch Zuschauers wird nicht toleriert.

Als unsportlich angesehen wird unter anderem:

1. jede Misshandlung oder der Versuch einer Misshandlung von Tieren;
2. jegliche Drohung oder Verletzung gegenüber einer anderen Person;
3. Trunkenheit, Zustände von Berauschung oder Verwahrlosung
4. jede Erregung öffentlicher Empörung, die das Ansehen der GTPA schädigen könnte;
5. jede unerwünschte Einflussnahme oder Drohung gegenüber einer offiziellen Person, der GTPA oder dem Turniergeschehen

Verstöße gegen diese Richtlinien sollen von jeder offiziellen Person, der GTPA und jedem Richter geahndet werden, was einen sofortigen Verweis der entsprechenden, gegen die Regeln der Sportlichkeit verstoßenden Person, zur Folge hat. Über weitreichende Folgen bis hin zum Ausschluss aus der GTPA wird der Vorstand entscheiden.

## **Richterbesprechung**

Sie erfolgt 1 Stunde vor dem ersten Start eines Turnieres und ist in der Ausschreibung/ dem Zeitplan anzukündigen.

In der Richterbesprechung werden folgende Punkte behandelt:

- Bekanntgabe allgemeiner Regeln bezüglich der Ausrüstung, speziell der erlaubten Gebisse und Verwendung eines Hutbandes, u.a.

- Bekanntgabe der Regeln bezüglich Anzahl erlaubter Kühe, der Zeitbegrenzungen in den Klassen und des Einreitens in den Pen, u.a.
- Beantwortung der Fragen der Reiter
- Wahl des Reitersprechers

Als Richtwert kann gelten: Wenn mehr als 10 Starter (nicht Teams) in einer Klasse starten, dann sollte ein Reitersprecher die Klasse vertreten. Der Reitersprecher wird mit einfacher Mehrheit gewählt.

Bei internationalen Turnieren sollte auf die evtl. örtlichen oder historisch bedingten Eigenheiten eingegangen und von jedem Land, jeder Nationalität ein Reitersprecher gewählt werden. Alle Abweichungen werden schriftlich festgehalten.

## Ausrüstung

Die Ausrüstung soll dem allg. üblichen Westernstyle entsprechen. Das bedeutet:

- Erwartet werden die Verwendung eines Westernsattels;
- Boots als Beinschutz sind erlaubt;
- Alle gebräuchlichen Gebisse mit Split oder Romal Reins; Gebisse mit Anzügen dürfen nur **einhandig** geritten werden.

ACHTUNG: Auch Romal Reins (geschlossenen Zügel) bergen ein höheres Risiko in sich!

Korrekturgebisse und Twisted Wire (gedrehte Gebisse) sind nicht erlaubt – auch nicht zum Warmreiten.

- Zur Wassertrense, dem gebrochenen Gebiss ohne Anzüge (Snaffle oder Snaffle Bit) ist auch ein Martingal erlaubt, aber nur in Verbindung mit Split Reins (geteilten Zügeln); dabei bitte beachten, dass die Gefahr einer Verletzung von Reiter und Pferd durch eine Kuh, die sich im Martingal verfängt, gegeben ist!
- Das Bosal ist aufgrund geschlossener Zügel und festem Hanger nicht erlaubt.
- Tie-Down ist nicht erlaubt!
- Ein Rope (Lasso) ist nicht notwendig. Wenn eines mitgeführt wird, muss es korrekt am Sattel befestigt sein. Aber: siehe Verletzungsgefahr Martingal.

Bei internationalen Wettkämpfen wird auf evtl. örtliche, historische Besonderheiten in Form von Abweichungen Rücksicht genommen. Das bedeutet nicht, dass „Alles“ erlaubt ist. Eventuelle Abweichungen sind in der Richterbesprechung zu klären und schriftlich festzuhalten. Tierschutzbestimmungen sind einzuhalten. Sollten Abweichungen zu einem offensichtlichen Vorteil gereichen (z.B. Gebisse mit Anzügen beidhändig geritten), werden sie nicht erlaubt!

## Anzugsordnung (Dress Code)

Diese Kleiderordnung gilt für alle am Turnier beteiligten Personen für das gesamte Turniergelände. Die Bekleidung soll dem allg. üblichen Westernstyle entsprechen. Erwartet werden:

- Hut (Hat), kein Lederhut und ohne Hutschnur, Fangband;  
Erlaubt sind auch Reithelme mit TÜV-Zulassung.
- Lederstiefel (Boots)
- Sporen (Spurs) mit Rad, nicht feststehend; Sporen sind nicht Pflicht;
- Jeans, wenn möglich blau, Gürtel (Belt) mit Schnalle (Buckle)
- Langärmeliges Hemd, hoch geschlossen und Arme geschlossen und nicht hochgekrempt;

Jugendliche müssen bis zum 18. Geburtstag einen Rückenprotector und Reithelm mit TÜV-Zulassung tragen. Davon können sie auch mit Erklärung der Eltern nicht befreit werden!

Bei internationalen Wettkämpfen wird auf evtl. örtliche, historische Besonderheiten in Form von Abweichungen Rücksicht genommen. Das bedeutet nicht, dass „Alles“ erlaubt ist. Eventuelle Abweichungen sind in der Richterbesprechung zu klären und schriftlich festzuhalten.

Wenn es das Wetter „verlangt“, zu heiß, zu kalt, kann in Absprache mit dem Richter die Anzugsordnung angepasst werden.

## Hutregel (Hat Rule)

Die Hutregel – Hat Rule – besagt, dass für jeden verlorenen Hut während des Wettkampfes ein Strafgeld in Höhe von 5 € an die GTPA zu zahlen ist. Wenn ein Reiter und / oder das Pferd stürzt, wird kein Hutgeld eingefordert. Das Hutgeld ist an der Meldestelle oder direkt beim Sprecher vor dem nächsten Start zu bezahlen. Das gesamte Hutgeld geht in die Jugendarbeit der GTPA.

## **Konflikte/Diskussionen/Einspruch**

### *Einspruch erheben*

Wenn ein Team mit der Entscheidung des Richters nicht einverstanden ist, kann es Einspruch erheben. Das Team muss den Einspruch nach dem Ritt, aber bevor es die Arena verlässt, dem Richter anzeigen. Danach geht das Team unmittelbar zum Reitersprecher, hinterlegt 100€ und bespricht das Ereignis mit dem Reitersprecher. Wird dem Einspruch stattgegeben, erhält das Team die 100€ zurück. Wird dem Einspruch nicht stattgegeben, gehen die 100€ an die GTPA.

### *Einspruch bearbeiten*

Der Reitersprecher muss sich unmittelbar mit dem Richter absprechen und den Einspruch klären. Wenn der Richter und der Reitersprecher nicht zu einer Einigung kommen, kann der Turnierleiter hinzugezogen werden. Wenn der Vorstand auf dem Turnier anwesend ist, hat er das letzte Wort. Wenn der Vorstand nicht anwesend ist, hat der Richter das letzte Wort.

### *Ergebnis bekannt geben*

Das Ergebnis des Einspruchs muss nach dem letzten Ritt des Laufes aber vor dem Verlassen der Herde der Arena mit Begründung bekannt gegeben werden. Das Ergebnis ist auf alle Fälle endgültig. Daraufhin kann das Turnier normal weiterlaufen.

Ist das Team dennoch mit der Entscheidung nicht einverstanden, kann es verlangen, dass der Einspruch dem Vorstand der GTPA vorgelegt wird.

## **Mitgliederaufnahme**

Jede natürliche Person, mindestens 18 Jahre alt, kann Mitglied der GTPA werden. Jugendliche brauchen die Zustimmung von beiden Elternteilen. Die Aufnahme kann zu jeder Zeit schriftlich durch die Zusendung des vollständig ausgefüllten

und unterschriebenen Aufnahmeantrages per Post, Fax oder e-mail erfolgen. Wenn jemand auf einem Turnier, Messe (GTPA ist Aussteller) oder einer anderen Veranstaltung der GTPA Mitglied wird, entfällt die Aufnahmegebühr.

Der Vorstand der GTPA behält sich vor, die Aufnahme von bekannten Personen ohne Angabe von Gründen zu verweigern. Über eine Aufnahme von durch den Vorstand abgelehnten Personen wird in der JHV beraten und mit 2/3 Mehrheit kann die Ablehnung des Vorstandes aufgehoben werden.

## Reitereinstufung – Rider Rating Classifications

Die richtige Einstufung für jeden Reiter ist sehr wichtig, um einen angemessenen Schwierigkeitsgrad und ein faires Turnier anzubieten zu können. Es liegt in der Verantwortung jedes neuen Mitgliedes, dass das Formblatt richtig und vollständig ausgefüllt wird. Mitglieder erhalten einen Mitgliederausweis oder ein Zertifikat über die Mitgliedschaft, wenn sie den Beitrag bezahlt haben und die Einstufung vorgenommen und vom Vorstand geprüft ist. Die GTPA hat 8 Einstufungen für Erwachsene. Für Jugendliche gibt es keine Einstufung. Jeder Jugendliche, der auch bei den Erwachsenen starten möchte, muss dafür auch eingestuft sein. Reiter haben separate Einstufungen für Penning und Sorting, die auch unterschiedlich sein können. Von den 8 Einstufungen ist „0“ die Einstufung für wirkliche Anfänger. Die Einstufungen steigen auf zur „7“ für die besten Reiter.

3 Kriterien werden vom Einstufungskomitee/Vorstand benutzt, um die Reiter in den 8 Einstufungen in Penning und Sorting einzustufen. Diese sind:

1. Das Verhältnis Gewonnen/Verloren der letzten 3 Jahre geht mit 40% in die Einstufung ein.
2. Horsemanship Fähigkeiten, die Qualität des Pferdes zu nutzen, wie auch das reiterliche Vermögen gehen mit 30% in die Einstufung ein.
3. Das Bewusstsein für die Arena und die Fähigkeiten, die Kühe zu lesen gehen mit 30% in die Einstufung ein.

Das Einstufungskomitee besteht aus jeweils einem Mitglied jeder Region/Ranch, vorzugsweise dem dienstältesten Reiter oder einem Beauftragten, und wird geleitet vom Präsidenten der GTPA. Der Vorstand hat das letzte Wort für die Einstufung aller Mitglieder, nachdem er die Vorschläge des Einstufungskomitees eingesehen hat und beurteilt jede strittige Einstufung anhand oben genannter Kriterien. Wenn ein Mitglied des Einstufungskomitees den neuen Reiter nicht persönlich kennt und die Fähigkeiten nicht einschätzen kann,



wird er sich bei der Einstufung des Reiters der Stimme enthalten.

Für einen mit „0“ eingestuften Reiter gibt es vorgeschriebene Gewinnhöhen, die einen automatischen Einstufungsprozess auslösen. Diese vorgeschriebene Einstufungsänderung wird angestoßen nach dem Abschluss jedes Turnieres bei dem der Reiter die Grenzen für das Ergebnis überschreitet und wird zum nächsten Turnier gültig.

Wenn ein neues Mitglied seine reiterlichen Fähigkeiten oder seine Erfahrung falsch darstellt, wird seine Einstufung auf einem Turnier vom Turnierleiter zu jeder Zeit ohne Zustimmung des Einstufungskomitees geändert.

#### Definition der Einstufung - Rating Definition

- „0“: Der Reiter muss ein wirklicher Anfänger sein. Er hat weniger als 100€ in Penning oder 50€ in Sorting in den letzten 3 Jahren auf GTPA Turnieren gewonnen. Dieser Reiter wird mit „0“ eingestuft.
- „1“: Ein Reiter, der selten oder kaum auf regionalen/nationalen Turnieren platziert war.
- „2“: Ein Reiter, der begonnen hat, sich zu verbessern. Er hat begrenzte Horsemanship-Fähigkeiten und/oder begrenzte Kenntnisse über Kühe und ist gelegentlich zwischen 1 und 2 eingestuften Reitern auf regionalen oder nationalen Turnieren platziert.
- „3“: Ein Reiter mit grundlegenden Horsemanship-Fähigkeiten und grundlegenden Fähigkeiten an der Kuh.
- „4“: Ein Reiter mit durchschnittlichen Horsemanship-Fähigkeiten und durchschnittlichen Fähigkeiten an der Kuh.

- „5“: Ein erfahrener Reiter mit überdurchschnittlichen Horsemanship-Fähigkeiten und überdurchschnittlichen Fähigkeiten an der Kuh.
- „6“: Ein erfahrener Reiter mit professionellen Fähigkeiten.
- „7“: Ein Ausnahmereiter mit besonderen Fähigkeiten an der Kuh. Penning/Sorting ist professionell oder er hat die Fähigkeit dafür.

Youth: Jeder Jugendliche bis 18 Jahren. Das Turnierjahr, in dem er 19 Jahre wird, beendet er als Youth.

## **Reitereinstufungsprozess - Rider Ratings Procedure**

Jedes neue Mitglied muss in Team Penning, Cattle Penning und Ranch Sorting eingestuft werden, um an GTPA Turnieren teilzunehmen zu können. Es liegt in der Verantwortung des Mitgliedes, alle Fragen des Aufnahmebogens und/oder eines Verantwortlichen der GTPA und/oder des Turnierleiters an einem Turniertag korrekt und vollständig zu beantworten. Wenn ein Reiter der GTPA auf einem genehmigten Turnier beitrifft, ist der Turnierleiter für die Einstufung an diesem Tag verantwortlich. Um den Reiter angemessen einzustufen zu können, sollte vom Turnierleiter jede Anstrengung unternommen werden, soviel Information wie möglich über dessen Erfahrungen, Fähigkeiten und gegebenenfalls bisherigen Erfolge zu erhalten. Eingeschlossen, aber nicht darauf begrenzt, ist ein Kontakt mit dem Einstufungskomitee. Wenn ein neues Mitglied der GTPA per Post beitrifft, wird die Einstufung vom Einstufungskomitee vorgenommen. Das Einstufungskomitee wird die Angaben/ Selbsteinschätzung aller neuen Mitglieder überprüfen und die Einstufung zwischen „0“ und „7“ festlegen. Jeder Wiedereintritt in die GTPA nach einem oder mehreren Jahren führt dazu, dass die Einstufung vom letzten Turnier wieder übernommen wird. Die Einstufung kann vom Einstufungskomitee überprüft werden. Das Einstufungskomitee wird jede Einstufung neu bewerten,

wenn Personen, aus welchem Grund auch immer, falsch eingestuft wurden. Jedes Mitglied, das der Meinung ist, unangemessen eingestuft worden zu sein, kann schriftlich bei der Geschäftsstelle der GTPA Widerspruch einlegen. Diese Einstufungsbeschwerde wird vom Einstufungskomitee während der planmäßigen Überprüfung bearbeitet. Mit Ausnahme der mit „0“ eingestuften Reiter, ist der letzte Termin für eine Einstufungsänderung der 01.03. Alle Einstufungsbeschwerden müssen schriftlich oder per E-Mail (Bestätigungserhalt wird empfohlen) an die Geschäftsstelle der GTPA gesendet werden. Die Geschäftsstelle wird alle Einstufungsbeschwerden an das Einstufungskomitee weiterleiten. Mündliche Beschwerden werden nicht akzeptiert. Mitglieder können gegen ihre Einstufung einmal pro Jahr Widerspruch einlegen.

## **Qualifikation der Reiter für Turniere**

Jedes Mitglied kann an allen Turnieren der GTPA teilnehmen.

## **Tageszulassungen**

Jeder Reiter, der die Regeln der GTPA akzeptiert, kann an GTPA-Turnieren, außer Deutsche Meisterschaft, teilnehmen. Mit dem Erwerb einer Tageszulassung wird jeder Reiter geratet und während des Turnieres wie ein reguläres Mitglied behandelt.

Die Tageszulassung für GTPA-Turniere beträgt (gesamtes Turnier, ohne Startgebühren):

GTPA-Turnier: 20€;

GTPA-High Point-Turnier: 30€;

Für die Deutsche Meisterschaften werden keine Tageszulassungen angeboten.

## Turnierkategorien

Folgende Turnierkategorien werden von der GTPA angeboten:

- |   |           |
|---|-----------|
| 1. GTPA Turnier;                                    | Punkte *1 |
| 2. GTPA Einladungsturnier                           | Punkte *2 |
| 3. GTPA High Point Turnier;                         | Punkte *2 |
| 4. Bundesland - Landesmeisterschaft der GTPA;       | Punkte *2 |
| 5. Deutsche Meisterschaft der GTPA;                 | Punkte *3 |
| 6. World Championship (USTPA) Entsendung durch GTPA | Punkte *4 |

## Turniervorgaben

Folgende Turniervorgaben werden von der GTPA auferlegt:

### *GTPA Turnier*

Ein GTPA Turnier kann in Form eines Haus-, Ranch- oder Tagesturnieres durchgeführt werden. Es müssen mindestens

die Klassen: Open, Limited Open, Youth  
für die Disziplinen: Team-, Cattle Penning und  
Ranch Sorting

angeboten werden.

### *GTPA Einladungsturnier*

Ein GTPA Einladungsturnier kann in jeglicher Form bzw. Anschluss an andere Events beantragt werden.

Die angebotenen Klassen und Disziplinen werden vom Antragsteller mit dem Vorstand der GTPA abgestimmt.

Ziel eines GTPA Einladungsturnieres ist, die GTPA einem breiteren und /oder anderen Publikum vorzustellen.

### *GTPA High Point Turnier*

Es müssen mindestens

die Klassen: Open, Limited Open, Youth  
für die Disziplinen: Team-, Cattle Penning und  
Ranch Sorting

angeboten werden.

Ziel eines GTPA High Point Turnieres ist, durch die höhere Bewertung das Turnier für mehr Reiter interessant zu machen.



### *Bundesland - Landesmeisterschaft der GTPA*

Es müssen mindestens

die Klassen: Open, Limited Open, Youth  
für die Disziplinen: Team-, Cattle Penning und  
Ranch Sorting

angeboten werden.

Ziel einer GTPA Landesmeisterschaft ist, die Meister in den Bundesländern zu ermitteln. Es sind alle Mitglieder startberechtigt. Nichtmitglieder können starten aber nicht Landesmeister werden.

### *Deutsche Meisterschaft der GTPA*

Es müssen mindestens

die Klassen: Open, Limited Open, Youth  
für die Disziplinen: Team-, Cattle Penning und  
Ranch Sorting

angeboten werden.

Ziel der Deutschen Meisterschaft der GTPA ist, die Deutschen Meister zu ermitteln. Es sind alle Mitglieder startberechtigt. Nichtmitglieder können nicht starten.

### *World Championship (USTPA) Entsendung durch GTPA*

In Absprache mit der USTPA können verdiente Mitglieder der GTPA auf die World Championship entsandt werden. Eine etwaige Übernahme von Kosten ist nicht Voraussetzung oder Bedingung, kann aber vom Vorstand beschlossen werden.

Gleiches gilt für die Teilnahme an Events im Ausland.

**Zeitvorgaben:** (kann durch Richter und Veranstalter angepasst werden)

Team Penning Cattle Penning Ranch Sorting

Open: 60s 60s 60s

Limited: 90s 90s 60s

Youth: 90s 90s 60s



## **Genehmigung / Unterstützung der Turniere**

Jedes Turnier muss vom Vorstand genehmigt werden. Dazu wird vom Veranstalter ein Turnierantrag mind. vier Wochen vor dem Turnier gestellt.

Die GTPA stellt mind. die offizielle Uhr, mit Steuerung Bedienungsanleitung, und die Software zur Verfügung. Der Veranstalter hat für den sicheren Transport zu sorgen. Er hat auch dafür Sorge zu tragen, dass innerhalb einer Woche die Uhr und die Software mit Ergebnissen an die Geschäftsstelle der GTPA zurückgesendet wird. Jede weitere Unterstützung ist direkt mit dem Vorstand ab zu stimmen.

Die Landesmeisterschaften müssen mind. 8 Wochen vorher beantragt werden.

Die Deutsche Meisterschaft wird vom Vorstand vergeben.

### **World Championship (USTPA)**

s. <http://www.ustpa.com/> und

s. <http://www.gtpa.de/>

### **Vorschlag für Preisgeldverteilerschlüssel**

s. <http://www.gtpa.de/>

## **Richtlinien für den Turnierleiter**

Der Turnierleiter eines Turniers muss Mitglied der GTPA sein. Er darf auf dem Turnier nicht als Richter tätig sein. Er ist für das gesamte Turnier verantwortlich. Insbesondere:

- Einhaltung aller Vorschriften der GTPA
- Einhaltung des Tierschutzes
- Ordnungsgemäßer Ablauf/Organisation
- Außenwirkung

## **Richtlinien für den/die Richter**

Der Richter muss aus der aktuellen GTPA-Richterliste ausgewählt werden. Bei Deutschen Meisterschaften können auch qualifizierte Richter anderer anerkannter Verbände eingesetzt werden, sofern sie mit dem GTPA-Regelwerk vertraut sind. Der Veranstalter muss sich davon überzeugen, dass der Richter über die Qualifikation verfügt.

## **Richtlinien für den Flagman**

Der Flagman muss aus der aktuellen GTPA-Richterliste ausgewählt werden. Bei Deutschen Meisterschaften können auch qualifizierte Richter anderer anerkannter Verbände eingesetzt werden, sofern sie mit dem GTPA-Regelwerk vertraut sind. Der Veranstalter hat dafür Sorge zu tragen, dass der Flagman über die Qualifikation verfügt.

## **Richtlinien für die Nenn- und Meldestelle**

Die Nennstelle ist in der Ausschreibung mit Namen, Adresse und Telefonnummer anzugeben. Alle Nennungen werden per e-mail oder Fax an die Nennstelle gesendet.

Die Nennstelle nimmt die Nennungen an und muss Nennungen ablehnen, die nicht den Bestimmungen des Regelwerks entsprechen. In diesem Fall kann sie den Kontakt zu einem Teilnehmer aufnehmen, damit diesem Gelegenheit gegeben wird, seine Nennung zu korrigieren, ist aber nicht dazu verpflichtet.

Ist in der Ausschreibung eine Office Charge vorgesehen, so hat die Nennstelle die Pflicht, eine Nennbestätigung an die Teilnehmer zu versenden, die dort mind. 2 Werktage vor dem ersten Turniertag eintrifft.

Die Nennbestätigung enthält die Auflistung der genannten Klassen, bestätigt den Eingang der Nennelder und Nebenkosten und weist noch offenstehende Beträge aus, die vor Ort entrichtet werden müssen.

Die Nennbestätigung beinhaltet einen Zeitplan, in dem alle Klassen in der vorgesehenen Reihenfolge aufgeführt und auf dem folgende Uhrzeiten angegeben sind:

- Öffnung der Meldestelle an jedem Turniertag.
- Beginn der ersten Klasse jedes Turniertages und frühester Zeitpunkt der ersten Klasse nach der Mittagspause jedes Turniertages.

Mindestens 2 Stunden vor Turnierbeginn öffnet die Meldestelle.

Mindestens 1 Stunde vor dem Start jeder Disziplin muss die Starterliste ausgehängt werden.

Die Meldestelle ist für die Turnierdaten verantwortlich. Auch dafür, dass der Veranstalter die vollständigen Daten an die GTPA senden kann.

Die Meldestelle empfängt die Teilnehmer auf dem Turnier, kontrolliert die Startvoraussetzungen (Nennbestätigung, Mitgliedsausweis und den Equidenpass). Sie weist die Boxen- oder Paddockplätze zu und gibt Auskunft über die weitere Organisation des Turniers.



## **Richtlinien für den / die Reitersprecher**

Der Reitersprecher wird von den Reitern gewählt. Er sollte ein erfahrener Reiter sein, der die Interessen der Reiter auf dem Turnier vertritt. Bei größeren Turnieren sollten mehrere Reitersprecher gewählt werden. Er ist der einzige Reiter, der den Richter während des Turnierbetriebes zwischen den Runs ansprechen darf.

## **Richtlinien für den Ansager**

Der Ansager wird vom Veranstalter und/oder Turnierleiter bestimmt. Die bestimmte Person muss mit der allgemeinen Turnierorganisation vertraut sein.

Der Ansager macht die Teilnehmer auf die Startreihenfolge aufmerksam und ruft sie entsprechend auf.

Ist ein aufgerufener Teilnehmer nicht vor dem Tor, so erfolgt der letzte Aufruf für diesen Teilnehmer/Team: „Letzter Aufruf für ...“.

Erscheint der Teilnehmer/Team nicht unmittelbar nach diesem Aufruf, ist er nicht mehr startberechtigt.

Der Ansager gibt die Anweisungen des Richters an die Teilnehmer weiter. Diese sind die Zahl / Zahlen der Rinder, können aber auch Anweisungen zum Aufstellen, zum Beginnen der Prüfung oder zur Unterbrechung der Prüfung sein.

Zur Siegerehrung ruft der Ansager die für die Platzierung bestimmten Teilnehmer zur Aufstellung. Er verliest die Platzierung in umgekehrter Reihenfolge (vom Letztplatzierten bis zum Sieger) und nennt dabei den Teilnehmer und das Pferd.

## **Richtlinien für die Herdholder**

Herdholder können auf allen Turnieren und müssen auf Verlangen der Reiter eingesetzt werden. Auf der Deutschen Meisterschaft muss mit Herdholdern geritten werden. Ziel des Einsatzes der Herdholder ist, die Bedingungen für alle Starter / Teams beim Start gleich zu gestalten. Die Herdholder sind dafür verantwortlich, dass die Herde ruhig in der Mitte der Arena steht. Wenn der Start freigegeben ist, verlassen sie unverzüglich die Arena, so dass der „Go“ nicht beeinträchtigt wird. Die Herdholder sind immer Reiter aus dem vorhergehenden „Go“ (2 „Go´s“ bei Cattle Penning). Der 1. Start des „Go“ wird durch freiwillige Herdholder abgedeckt.

## **Richtlinien für den Zeitnehmer**

Die Zeit kann, muss nicht, vom Richter genommen werden. Die Entscheidung liegt beim Veranstalter, Turnierleiter und Richter. Parallel zur öffentlichen Uhr, die über der Herde oder nahe dem Pen aufgebaut ist – für Reiter und Zuschauer gut einsehbar - läuft immer eine 2. Uhr. Die öffentliche Uhr kann, muss nicht, automatisch startbar (ohne „Flagman“) und über Buzzer zu stoppen sein. Wenn die öffentliche Uhr nicht automatisch startet, wird sie durch den Zeitnehmer mit der fallenden Fahne des „Flagman“ gestartet. Gestoppt wird die Uhr durch den Zeitnehmer, wenn ein Reiter die Hand erhebt und dadurch anzeigt, dass der Ritt beendet ist („Calling for time“).

## **Richtlinien für den Doorman**

Der Doorman wird vom Veranstalter/Turnierleiter bestimmt. Der Doorman muss von der Meldestelle die aktuellen Starterlisten erhalten. Er ruft zur Startbereitschaft der für den nächsten Start erwarteten Teilnehmer auf und kontrolliert ihre Anwesenheit. Er muss dem Ansager nicht erschienene Teilnehmer mitteilen und um Aufruf dieser Teilnehmer bitten.

Werden die Teilnehmer vom Ansager zum Einreiten aufgefordert, so öffnet der Doorman das Tor. Nach dem letzten aufgeforderten Teilnehmer/Team oder dem letzten Aufruf eines bislang nicht erschienenen Teilnehmers/Teams schließt der Doorman auf das Handzeichen des Richters das Tor. Kein weiterer Teilnehmer ist dann noch startberechtigt. Teams können / müssen unvollständig starten.

## Sonderwettkämpfe

### Two Gate Ranch Sorting

Innerhalb einer vorgegebenen Zeit muss das Team, bestehend aus 3 Reitern, so viele Rinder wie möglich von einem Pen in die beiden anderen Pen sortieren. Die Sortierung erfolgt immer aufsteigend und beginnt mit der aufgerufenen Nummer. Die Sortierung erfolgt so, dass am Ende in einem Pen nur Rinder mit gerader oder ungerader Nummer sind. In welchem Pen gerade oder ungerade Nummern sind, ist nicht von Bedeutung. Das Team mit den meisten Rindern in der schnellsten Zeit („Split Time“) gewinnt. Teams, die in einem „Go“ ein „No Time“ haben, werden, unabhängig von der Gesamtzeit, nach den Teams platziert, die in beiden „Go’s“ erfolgreich waren.

#### *Regeln für Two Gate Ranch Sorting*

- Arenaaufbau siehe Ende des Handbuches.
- Die Rinderherde besteht aus 12 Rindern. 10 Rinder sind von „0“ bis „9“ nummeriert. 2 Rinder, „Ghost“, tragen keine Nummer. „Foul Line“ und „Time Line“ sind gleich.
- Die ge-„settled“-te Rinderherde („Set“) befindet sich auf der Herdenseite der Arena. Das Team steht im 2. „Pen“ der Arena, nicht weiter als 5m von der „Time Line“ entfernt. Der Start ist frei, wenn der Richter an der „Time Line“ die Fahne hebt und „der Start ist frei“ angesagt wurde. Das Team muss unmittelbar starten. Jede Verzögerung (mehr als 5 Sekunden) wird vom Richter geahndet. Wenn das erste Pferd mit der Nase die „Time Line“ kreuzt, wird die Zeit gestartet (elektronisch über eine Lichtschranke oder von Hand) und das Team erhält seine Nummer. Jetzt ist es die Aufgabe des Teams, die Rinder nach aufsteigender Nummer in den 2. und / oder 3. „Pen“ zu sortieren. Wenn das 1. Rind sortiert ist, liegt fest, in welchen

„Pen“ die ungeraden und geraden Zahlen sortiert werden.

Kreuzt ein falsches Rind die „Time Line“ / „Foul Line“ (ein Fuß oder der gesamte Kopf über der „Foul Line“) genügen, wird der „Go“ abgepiffen und das Team erhält „No Time“.

30 Sekunden bevor die Zeit abläuft wird dem Team „Time“ angesagt.

- Das Team arbeitet so lange, bis alle 10 Rinder sortiert sind oder die Zeit abgelaufen ist. Die Rinder müssen nacheinander über die „Time Line“ sortiert werden. Nacheinander bedeutet nicht, dass sich das vorhergehende Rind komplett über der „Time Line“ befinden muss, bevor das nächste Rind die „Time Line“ kreuzt. Es genügt, wenn die Rinder mit einer Kopflänge Abstand die Timeline passieren. Die Entscheidung fällt der Richter. Achtung: zwei aufeinander folgende Nummern dürfen nicht in einen „Pen“.
- Ein Team besteht aus 3 Reitern und 3 Pferden und darf in einer Klasse nur einmal starten. Durch den Tausch von Pferden innerhalb des Teams entsteht kein neues Team. Für ein neues Team muss mindestens 1 Reiter oder 1 Pferd gewechselt werden. Wenn ein Reiter des Teams einmal gestartet ist aber am nächsten „Go-Round“ oder Finale nicht teilnehmen kann (krank, verletzt usw.), kann der Reiter durch einen neuen Reiter ersetzt werden. Voraussetzung: Der ausfallende Reiter stellt dem Ersatzreiter sein Pferd für diesen Ritt (maximal 2 Ritte) zur Verfügung. Erkrankt das Pferd, darf auch nur das Pferd ersetzt werden. Sachpreise, Pokale usw. gehen immer an den Erstreiter. Das Preisgeld wird für beide Reiter halbiert. Im Falle eines Pferdeersatzes erhält der Pferdebesitzer das halbe Preisgeld des Reiters.
- Vor dem ersten Start an einem „Set“ muss die Rinderherde ge-„settled“ und in den 2. Und 3. „Pen“ getrieben werden. Um Zeit zu sparen, kann das

„Settlen“ auch vor den „Go-Rounds“ stattfinden. Das „Settlen“ darf nicht von Reitern des ersten Teams durchgeführt werden. Das erste Team an einem „Set“ kann ein längeres, nochmaliges, „settlen“ der Rinder verlangen. Die Entscheidung muss das Team vor dem Start treffen.

- Die maximale Anzahl Starts an einem „Set“ sowie die Zeitvorgaben sind abhängig von der Turnierkategorie, der Klasse und den äußeren Bedingungen - siehe Turniervorgaben.
- Wenn ein „Go“ unterbrochen wird, der Grund aber nicht beim Team liegt, wird ein „Re Run“ gewährt. Die Entscheidung liegt alleine beim Richter. Der „Re Run“ erfolgt immer am gleichen „Set“. Bevor das „Set“ die Arena verlässt, müssen alle „Re Runs“ in der aufgetretenen Reihenfolge gestartet werden. Die aufgerufene Nummer wird wieder zufällig gewählt.

### *Two Gate Ranch Sorting Klassen und Beschreibung*

Auf allen GTPA Turnieren können folgende Klassen angeboten werden (Das Rating entspricht dem des Ranch Sorting):

**Open:** Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**9; 6; 3;** Die Summe der „Rating“ ist maximal 9, 6 oder 3. Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**9 Masters;** Die Summe der „Rating“ ist maximal 9. Es sind nur Mitglieder über 50 Jahre startberechtigt.

**Senior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder sind startberechtigt. \*\*\*

**Junior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder unter 15 Jahren sind startberechtigt. \*\*\*

\*\*\* In den Klassen Senior Youth und Junior Youth kann ein Erwachsener mit beliebigem „Rating“ mitreiten. Zur Erkennung muss er ein einfach sichtbares Kennzeichen, z. Bsp. eine Armbinde, tragen.

Er darf nicht in die Herde reiten, um ein Rind heraus zu holen.

Wenn Jugendliche in Two Gate Ranch Sorting (also nicht unter Youth) reiten wollen, müssen sie ge-„,rated“ sein. Dies gilt nicht für die Youth-Klassen.

Klassen können zusammengelegt, wenn die erwarteten/kalkulierten Starterzahlen nicht erreicht werden.

Es können nur „benachbarte“ Klassen zusammengelegt werden.

### *Fehler beim Sorting*

- Wenn das Team nach der Freigabe des Startes nicht innerhalb von 5 Sekunden startet, spricht der Richter eine Verwarnung aus. Wenn ein Team den Start mehrfach verzögert, kann es disqualifiziert werden.
- Wenn ein falsches Rind (falsche Nummer oder Ghost) die „Foule Line“ kreuzt, (der Kopf, ein Fuß genügt) führt das zu einem „No-Time“. Wenn ein sortiertes Rind die „Time Line“ zurück in den 1. „Pen“ kreuzt (der Kopf, ein Fuß genügt) führt das zu einem „No Time“.
- Wenn ein Reiter des Teams nicht im Sattel sitzt und der „Go“ ist zu Ende, führt das zu „No Time“. Sollte ein Pferd oder ein Reiter stürzen ist das kein Grund, den „Go“ abubrechen. Ein Team kann nach dem Aufsteigen des gestürzten Reiters den „Go“ beenden. Sollte das Pferd lahmen, gibt es für das Team „No Time“.
- Der „Go“ ist beendet, wenn alle 10 Rinder sortiert sind oder die Zeit abgelaufen ist.
- Es wird immer mit „Split Time“ geritten.
- Das Treiben der Rinder zu Fuß oder mit jeglichen Gegenständen führt zur Disqualifikation.
- Tierunwürdiges Verhalten des Teams gegen das Pferd und / oder Rinder führt zur Disqualifikation,

*Tierunwürdiges Verhalten:*

- übermäßiges Spornieren eines Pferdes;

- reißen des Pferdes im Maul;
- unkontrolliertes Reiten;
- Hetzen, Schikanieren, Überreiten, Umreiten eines Rindes;
- Treiben des Rindes, so dass es versucht zu springen; springt oder gegen die „Fence“ läuft.

Die Entscheidung, ob tierunwürdiges Verhalten vorliegt, trifft alleine der Richter!

## Open Arena Sorting

Innerhalb einer vorgegebenen Zeit muss das Team (3 Reiter) so viele Rinder wie möglich von der Herdenseite der Arena in die Nicht-Herdenseite der Arena sortieren. Die Sortierung erfolgt immer aufsteigend und beginnt mit der aufgerufenen Nummer. Das Team mit den meisten Rindern in der schnellsten Zeit („Split Time“) gewinnt. Teams, die in einem „Go“ ein „No Time“ haben, werden, unabhängig von der Gesamtzeit, nach den Teams platziert, die in beiden „Go´s“ erfolgreich waren.

### Regeln für Open Arena Sorting

- Arenaaufbau: Die Arena ist nur durch die gedachte Mittellinie auf der „langen“ Seite getrennt. Die Mittellinie ist gleichzeitig „Time Line“ und Foul Line“.
- Die Rinderherde besteht aus 12 Rindern. 10 Rinder sind von „0“ bis „9“ nummeriert. 2 Rinder, „Ghost“, tragen keine Nummer.
- Die ge-„settled“-te Rinderherde, „Set“, befindet sich auf der Herdenseite der Arena. Das Team steht auf der Nicht-Herdenseite der Arena, nicht weiter als 5m von der „Time Line“ entfernt. Der Start ist frei, wenn der Richter an der „Time Line“ die Fahne hebt. Das Team muss unmittelbar starten. Jede Verzögerung, mehr als 5 Sekunden, wird vom Richter geahndet. Wenn das erste Pferd mit der Nase die „Time Line“ kreuzt, fällt



die Fahne, die Zeit wird gestartet, elektronisch über eine Lichtschranke oder von Hand und das Team erhält seine Nummer. Jetzt ist es die Aufgabe des Teams, die Rinder nach aufsteigender Nummer auf die Nicht-Herdenseite zu sortieren.

Kreuzt ein falsches Rind die „Time Line“ / „Foul Line“, ein Fuß oder der gesamte Kopf über der „Foul Line“ genügen, hebt der Richter an der „Foul Line“ die Fahne, der „Go“ wird abgepfiffen und das Team erhält eine „No Time“.

30 Sekunden bevor die Zeit abläuft, ist das Team durch Ansagen von „Time“ zu warnen.

- Das Team arbeitet so lange, bis alle 10 Rinder sortiert sind oder die Zeit abgelaufen ist. Die Rinder müssen nacheinander über die „Time Line“ sortiert werden. Nacheinander bedeutet nicht, dass das vorhergehende Rind komplett über die „Time Line“ sein muss, bevor das nächste Rind die „Time Line“ kreuzt. Es genügt, wenn der Kopf des Rindes über der „Time Line“ ist und dann das folgende Rind die „Time Line“ kreuzt – Kopf an Schulter.
- Ein Team besteht aus 3 Reitern und 3 Pferden und darf in einer Klasse nur einmal starten. Durch den Tausch von Pferden innerhalb des Teams entsteht kein neues Team. Für ein neues Team muss mindestens 1 Reiter oder 1 Pferd neu eingewechselt werden. Wenn ein Reiter des Teams einmal gestartet ist aber am nächsten „Go-Round“ oder Finale nicht teilnehmen kann, Krankheit, verletzt usw., kann der Reiter durch einen neuen Reiter ersetzt werden. Voraussetzung: Der ausfallende Reiter stellt dem Ersatzreiter sein Pferd für diesen Ritt, maximal 2 Ritte, zur Verfügung. Erkrankt das Pferd, darf auch nur das Pferd ersetzt werden. Sachpreise, Pokale usw., gehen immer an den Erstreiter. Das Preisgeld wird für beide Reiter halbiert. Im Falle eines Pferdeersatzes erhält der Pferdebesitzer das halbe Preisgeld des Reiters.

- Vor dem ersten Start an einem „Set“ muss die Rinderherde ge-„settled“ und auf die Nicht-Herdenseite getrieben werden. Um Zeit zu sparen, kann das „settlen“ auch vor den „Go-Rounds“ stattfinden. Das erste Team an einem „Set“ kann ein längeres, nochmaliges, „settlen“ der Rinder verlangen. Die Entscheidung muss das Team vor dem Start treffen.
- Die maximale Anzahl Starts an einem „Set“ sowie die Zeitvorgaben sind abhängig von der Turnierkategorie, der Klasse und den äußeren Bedingungen - siehe Turniervorgaben.
- Wenn ein „Go“ unterbrochen wird, der Grund aber nicht beim Team liegt, wird ein „Re Run“ gewährt. Die Entscheidung liegt alleine beim Richter. Der „Re Run“ erfolgt immer am gleichen „Set“. Bevor das „Set“ die Arena verlässt, müssen alle „Re Runs“ in der aufgetretenen Reihenfolge gestartet werden. Die aufgerufene Nummer wird wieder zufällig gewählt.

### *Open Arena Sorting Klassen und Beschreibung*

Auf allen GTPA Turnieren können folgende Klassen angeboten werden (Das Rating entspricht dem des Ranch Sorting):

**Open:** Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**9; 6; 3;** Die Summe des „Rating“ ist maximal 9, 6 oder 3. Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**9 Masters;** Die Summe des „Rating“ ist maximal 9. Es sind nur Mitglieder über 50 Jahre startberechtigt.

**Senior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder sind startberechtigt. \*\*\*

**Junior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder unter 15 Jahren sind startberechtigt. \*\*\*

Wenn Jugendliche in Open Arena Sorting (also nicht unter Youth) reiten wollen, müssen sie ge-„rated“ sein.

\*\*\* In den Klassen Pro/N (Anfänger), Senior Youth und Junior Youth kann ein Erwachsener mit beliebigem „Rating“ mitreiten. Zur Erkennung muss er ein einfach sichtbares Kennzeichen, z. Bsp. eine Armbinde, tragen.

Er darf nicht in die Herde reiten, um ein Rind heraus zu holen.

Klassen können zusammengelegt werden, wenn die erwarteten Starterzahlen nicht erreicht werden.

Es können nur „benachbarte“ Klassen zusammengelegt werden.

Auch auf High Point Turnieren und Meisterschaften können die Open, Limited und Youth Klassen zusammengelegt werden.

### *Regeln beim Open Arena Sorting*

- Wenn das Team nach der Freigabe des Startes nicht innerhalb von 5 Sekunden startet, spricht der Richter eine Verwarnung aus. Wenn ein Team den Start mehrfach verzögert, kann es disqualifiziert werden.
- Wenn ein falsches Rind, falsche Nummer oder Ghost, die „Foule Line“ kreuzt, der Kopf, ein Fuß genügt, führt dies zu einem „No-Time“. Angezeigt wird der Verstoß durch den Richter an der „Foule Line“.
- Wenn ein sortiertes Rind die „Time Line“ zurück auf die Herdenseite kreuzt, der Kopf, ein Fuß genügt, führt dies zu einem „No Time“. Angezeigt wird der Verstoß durch den Richter an der „Foule Line“.
- Wenn ein Reiter nicht im Sattel sitzt und der „Go“ beendet wird, führt das zur Disqualifikation. Sollte ein Pferd, oder ein Reiter vom Pferd, stürzen ist das kein Grund, den „Go“ abubrechen. Ein Team kann nach dem Aufsteigen des gestürzten Reiters den „Go“ beenden. Sollte das Pferd lahmen, erhält das Team eine „No Time“.
- Der „Go“ ist beendet, wenn alle 10 Rinder sortiert sind oder die Zeit abgelaufen ist.

- Es wird immer mit „Split Time“ geritten.
- Das Treiben der Rinder zu Fuß oder mit jeglichen Gegenständen führt zur Disqualifikation.
- Tierunwürdiges Verhalten eines Teammitgliedes gegen das Pferd und / oder Rinder führt zur Disqualifikation

*Tierunwürdiges Verhalten ist z.B.:*

- übermäßiges Spornieren eines Pferdes;
- reißen des Pferdes im Maul;
- unkontrolliertes Reiten;
- Hetzen, Schikanieren, Überreiten, Umreiten eines Rindes;
- Treiben des Rindes, so dass es  
versucht zu springen;  
springt;  
gegen die „Fence“ läuft.

Die Entscheidung, ob tierunwürdiges Verhalten vorliegt, trifft alleine der Richter!

## Cattle Trail

Innerhalb einer vorgegebenen Zeit muss das Team (3 Reiter) so viele Rinder wie möglich von dem Starherdenbereich der Arena durch die Hindernisse auf den Zielherdenbereich der Arena sortieren. Die Reihenfolge der Hindernisse und Richtung durch die Hindernisse muss eingehalten werden. Die Sortierung erfolgt immer aufsteigend und beginnt mit der aufgerufenen Nummer. Das Team mit den meisten Rindern in der schnellsten Zeit („Split Time“) gewinnt. Teams, die in einem „Go“ ein „No Time“ haben, werden, unabhängig von der Gesamtzeit, nach den Teams platziert, die in beiden „Go´s“ erfolgreich waren.

### *Regeln für Cattle Trail*

- Arenaaufbau beispielhaft siehe Ende des Handbuches.
- Beliebige (sinnvolle) Änderungen und / oder Ergänzungen sind denkbar und erlaubt. Änderungen

in einem „Go“ sind nicht erlaubt. Änderungen während eines Turnieres werden nicht empfohlen.

- Die Rinderherde besteht aus 12 Rindern. 10 Rinder sind von „0“ bis „9“ nummeriert. 2 Rinder, „Ghost“, tragen keine Nummer.
- Die „Foul Line“ ist mindestens 10 m von der Grundlinie entfernt und am Ende der Abtrennung zwischen Startherden- und Zielherdenbereich. Die „Time Line“ ist bei 50% der Arena.
- Die ge-„settled“-te Rinderherde („Set“) befindet sich im Startherdenbereich der Arena. Das Team steht auf der nicht Herdenseite der Arena, nicht weiter als 5m von der „Time Line“ entfernt. Der Start ist frei, wenn der Richter an der „Time Line“ die Fahne hebt und „der Start ist frei“ angesagt wurde. Das Team muss unmittelbar starten. Jede Verzögerung (mehr als 5 Sekunden) wird vom Richter geahndet. Wenn das erste Pferd mit der Nase die „Time Line“ kreuzt, wird die Zeit gestartet (elektronisch über eine Lichtschranke oder von Hand) und das Team erhält seine Nummer. Jetzt ist es die Aufgabe des Teams, die Rinder nach aufsteigender Nummer durch den Hindernisparcours zu sortieren. Kreuzt ein falsches Rind die „Foul Line“ (ein Fuß oder der gesamte Kopf über der „Foul Line“) genügen, wird der „Go“ abgepiffen und das Team erhält „No Time“. 30 Sekunden bevor die Zeit abläuft wird dem Team „Time“ angesagt.
- Das Team arbeitet so lange, bis alle 10 Rinder sortiert sind oder die Zeit abgelaufen ist. Die Rinder müssen nacheinander sortiert werden. Nacheinander bedeutet **nicht**, dass sich das vorhergehende Rind komplett Zielherdenbereich befinden muss, bevor das nächste Rind die „Foul Line“ kreuzt. Es genügt, wenn die Reihenfolge der Rinder durch den Parcours eingehalten wird. Die Entscheidung fällt der Richter.
- Ein Team besteht aus 3 Reitern und 3 Pferden und darf in einer Klasse nur einmal starten. Durch den Tausch

von Pferden innerhalb des Teams entsteht kein neues Team. Für ein neues Team muss mindestens 1 Reiter oder 1 Pferd gewechselt werden. Wenn ein Reiter des Teams einmal gestartet ist aber am nächsten „Go-Round“ oder Finale nicht teilnehmen kann (krank, verletzt usw.), kann der Reiter durch einen neuen Reiter ersetzt werden. Voraussetzung: Der ausfallende Reiter stellt dem Ersatzreiter sein Pferd für diesen Ritt (maximal 2 Ritte) zur Verfügung. Erkrankt das Pferd, darf auch nur das Pferd ersetzt werden. Sachpreise, Pokale usw. gehen immer an den Erstreiter. Das Preisgeld wird für beide Reiter halbiert. Im Falle eines Pferdeersatzes erhält der Pferdebesitzer das halbe Preisgeld des Reiters.

- Vor dem ersten Start an einem „Set“ muss die Rinderherde ge-„settled“ und durch den Parcours getrieben werden. Es werden 5 bis 6 Reiter zum „Settlen“ empfohlen. Um Zeit zu sparen, kann das „Settlen“ auch vor den „Go-Rounds“ stattfinden. Das „Settlen“ darf nicht von Reitern des ersten Teams durchgeführt werden. Das erste Team an einem „Set“ kann ein längeres, nochmaliges, „settlen“ der Rinder verlangen. Die Entscheidung muss das Team vor dem Start treffen.
- Die maximale Anzahl Starts an einem „Set“ sowie die Zeitvorgaben sind abhängig von der Turnierkategorie, der Klasse und den äußeren Bedingungen - siehe Turniervorgaben.
- Wenn ein „Go“ unterbrochen wird, der Grund aber nicht beim Team liegt, wird ein „Re Run“ gewährt. Die Entscheidung liegt alleine beim Richter. Der „Re Run“ erfolgt immer am gleichen „Set“. Bevor das „Set“ die Arena verlässt, müssen alle „Re Runs“ in der aufgetretenen Reihenfolge gestartet werden. Die aufgerufene Nummer wird wieder zufällig gewählt.

### *Cattle Trail Klassen und Beschreibung*

Auf allen GTPA Turnieren können folgende Klassen angeboten werden (Das Rating entspricht dem des Ranch Sorting):

**Open:** Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**9; 6; 3;** Die Summe der „Rating“ ist maximal 9, 6 oder 3. Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**9 Masters;** Die Summe der „Rating“ ist maximal 9. Es sind nur Mitglieder über 50 Jahre startberechtigt.

**Senior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder sind startberechtigt. \*\*\*

**Junior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder unter 15 Jahren sind startberechtigt. \*\*\*

\*\*\* In den Klassen Senior Youth und Junior Youth kann ein Erwachsener mit beliebigem „Rating“ mitreiten. Zur Erkennung muss er ein einfach sichtbares Kennzeichen, z. Bsp. eine Armbinde, tragen. Er darf nicht in die Herde reiten, um ein Rind heraus zu holen.

Wenn Jugendliche in Standard Cattle Trail (also nicht unter Youth) reiten wollen, müssen sie ge-„rated“ sein. Dies gilt nicht für die Youth-Klassen.

Klassen können zusammengelegt, wenn die erwarteten/kalkulierten Starterzahlen nicht erreicht werden.

Es können nur „benachbarte“ Klassen zusammengelegt werden.

### *Fehler beim Cattle Trail*

- Wenn das Team nach der Freigabe des Startes nicht innerhalb von 5 Sekunden startet, spricht der Richter eine Verwarnung aus. Wenn ein Team den Start mehrfach verzögert, kann es disqualifiziert werden.
- Wenn ein falsches Rind (falsche Nummer oder Ghost) die „Foule Line“ kreuzt, (der Kopf, ein Fuß genügt) führt das zu einem „No-Time“. Wenn ein sortiertes

- Rind die „Foul Line“ zurück in die Arena kreuzt (der Kopf, ein Fuß genügt), führt das zu einem „No Time“.
- Wenn ein Rind nicht in der geforderten Reihenfolge oder Richtung durch die Hindernisse bewegt wird, oder es zwischen den Hindernissen die „Foul Line“ kreuzt, egal ob Start- oder Zielherdenbereich, führt das zu einem „No Time“.
  - Wenn ein Reiter des Teams nicht im Sattel sitzt und der „Go“ ist zu Ende, führt das zu „No Time“. Sollte ein Pferd oder ein Reiter stürzen ist das kein Grund, den „Go“ abubrechen. Ein Team kann nach dem Aufsteigen des gestürzten Reiters den „Go“ beenden. Sollte das Pferd lahmen, gibt es für das Team „No Time“.
  - Der „Go“ ist beendet, wenn alle 10 Rinder sortiert sind oder die Zeit abgelaufen ist.
  - Es wird immer mit „Split Time“ geritten.
  - Das Treiben der Rinder zu Fuß oder mit jeglichen Gegenständen führt zur Disqualifikation.
  - Tierunwürdiges Verhalten des Teams gegen das Pferd und / oder Rinder führt zur Disqualifikation,

*Tierunwürdiges Verhalten:*

- übermäßiges Spornieren eines Pferdes;
- reißen des Pferdes im Maul;
- unkontrolliertes Reiten;
- Hetzen, Schikanieren, Überreiten, Umreiten eines Rindes;
- Treiben des Rindes, so dass es versucht zu springen; springt oder gegen die „Fence“ läuft.

Die Entscheidung, ob tierunwürdiges Verhalten vorliegt, trifft alleine der Richter!

## Speed Penning

Am Start treten 2 Reiter in 2 parallel aufgebauten Arenen gegeneinander an. Jeweils 1 Reiter muss 1 Rind mit einer bestimmten Nummer / Kennzeichnung von der Herde trennen





und in den Pen treiben. Der Reiter, der das Rind zuerst in den Pen getrieben hat, gewinnt den „Go“. Die Starter werden über Lose gezogen. Der Sieger wird über das Ausschlussverfahren (KO-verfahren) ermittelt.

### *Regeln für Speed Penning*

- Arenaaufbau siehe Ende des Handbuches.
- Die ge„settled“te Rinderherde („Set“) befindet sich auf der Herdenseite der Arena. Der Reiter steht auf der „Pen“-Seite der Arena, nicht weiter als 5m von der „Time Line“ entfernt. Der Start ist frei, wenn der Richter an der „Time Line“ die Fahne hebt. Die Reiter müssen unmittelbar starten und erhalten nach der Ansage „der Start ist frei“ ihre Nummer angesagt. Jetzt ist es die Aufgabe der Reiter, das Rind mit der aufgerufenen Nummer / Kennzeichnung in den „Pen“ zu treiben.

Während der gesamten Zeit des „Go“ dürfen maximal 4 Rinder mit beliebiger Nummer hinter der „Foul Line“ auf der „Pen“-Seite der Arena sein. Kreuzt ein 5. Rind die „Foul Line“ (ein Fuß oder der gesamte Kopf über der „Foul Line“ genügen) hebt der Richter an der „Foul Line“ (gleicher Richter wie an der „Time Line“) die Fahne, der Reiter erhält ein „No Time“.

- „Zumachen“ - „Calling for Time“.  
Um den „Go“ zu beenden, muss der Reiter durch „Buzzern“, elektronisch, oder durch Handheben das Ende des „Go´s“ anzeigen. Dabei muss das Pferd mit der Nase im „Pen“ sein. Der Schweif des Pferdes muss außerhalb des „Pen“ sein. Gewinner ist der Reiter, welcher sein Rind zuerst in den Pen getrieben hat und „buzzert“ bzw. die Hand hebt. Die Pferd-Reiterkombination darf in einer Klasse nur einmal starten. Wenn ein Reiter einmal gestartet ist aber am nächsten „Go-Round“ oder Finale nicht teilnehmen kann, Krankheit, Verletzungen usw., kann der Reiter sich durch einen anderen Reiter vertreten lassen.

Voraussetzung: Der ausfallende Reiter stellt dem Ersatzreiter sein Pferd für diesen Ritt, maximal 2 Ritte, zur Verfügung. Erkrankt das Pferd, darf auch nur das Pferd ersetzt werden. Sachpreise, Pokale usw., gehen immer an den Erstreiter. Das Preisgeld wird für beide Reiter halbiert. Im Falle eines Pferdeersatzes erhält der Pferdebesitzer das halbe Preisgeld des Reiters.

- Vor dem ersten Start an einem „Set“ muss die Rinderherde ge„settled“ und in den „Pen“ getrieben werden. Um Zeit zu sparen, kann das „Settlen“ auch vor den „Go-Rounds“ stattfinden. Das „Settlen“ darf nicht vom 1. Starter durchgeführt werden. Der erste Reiter an einem „Set“ kann ein längeres, nochmaliges „Settlen“ der Rinder verlangen. Die Entscheidung muss der Reiter vor dem Start treffen.
- Die maximale Anzahl Starts an einem „Set“ sowie die Zeitvorgaben sind abhängig von der Turnierkategorie, der Klasse und den äußeren Bedingungen - siehe Turniervorgaben.
- Wenn ein „Go“ unterbrochen wird, der Grund aber nicht beim Reiter liegt, wird ein „Re Run“ gewährt. Die Entscheidung liegt alleine beim Richter. Der „Re Run“ erfolgt immer am gleichen „Set“. Bevor das „Set“ die Arena verlässt, müssen alle „Re Runs“ in der aufgetretenen Reihenfolge gestartet werden. Die aufgerufene Nummer wird wieder zufällig gewählt.

### *Standard Speed Penning Klassen und Beschreibung*

Auf allen GTPA Turnieren können folgende Klassen angeboten werden (Das Rating gleich dem des Cattle Penning):

**Open:** Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**5; 3;** Das „Rating“ ist maximal 5 oder 3. Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**5 Masters;** Das „Rating“ ist maximal 5. Es sind nur Mitglieder über 50 Jahre startberechtigt.

**Pro/N;** Das „Rating“ ist maximal 2. Es sind alle Mitglieder startberechtigt.

**Senior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder sind startberechtigt.

**Junior Youth;** Alle jugendlichen Mitglieder unter 15 Jahren sind startberechtigt.

Wenn Jugendliche in Speed Penning (also nicht unter Youth) reiten wollen, müssen sie ge„rated“ sein.

Klassen können zusammengelegt werden, wenn die erwarteten Starterzahlen nicht erreicht werden.

Es können nur „benachbarte“ Klassen zusammengelegt werden.

Auch auf High Point Turnieren und Meisterschaften können die Open, Limited und Youth Klassen zusammengelegt werden.

#### Regelungen beim Speed Penning

- Mehr als 4 Rinder über der „Foule Line“ führen zu einer „No Time“. Angezeigt wird der Verstoß durch den Richter an der „Foule Line“ / „Time Line“.
- Beim „Zumachen“ („Calling for Time“) beim Speed Penning gibt es für jedes zusätzliche Rind als das zu sortierende auf der „Pen“ – Seite je 10 Strafsekunden (max. 30s).
- Wenn der Reiter nicht im Sattel sitzt und der „Go“ beendet wird, führt das zu „No Time“. Sollte ein Pferd oder ein Reiter stürzen ist das kein Grund, den „Go“ abubrechen. Der gestürzte Reiter kann nach dem Aufsteigen den „Go“ beenden. Sollte das Pferd lahmen, gibt es ein „No Time“.
- Komplettes Einreiten in den „Pen“ (Schweifansatz im „Pen“) führt zur Disqualifikation. Aber: In den „Pen“ darf eingeritten werden, um ein falsches Rind heraus zu treiben.
- „Buzzern“, bevor die Nase des Pferdes im „Pen“ ist, führt zur Disqualifikation.
- Hebt ein Reiter die Hand, um den „Go“ zu beenden, wird die Zeit erst gestoppt, wenn die Nase des Pferdes im „Pen“ ist.

- Der „Go“ ist erst beendet, wenn das Pferd, nach dem „Zumachen“, mind. 3 Sekunden ruhig stand, oder zurück gerichtet wurde / wird.
- Wenn nach dem „Go“ der Reiter in den „Pen“ reiten will, um die Rinder schneller heraus zu treiben, sollte er zur Sicherheit die Zustimmung durch den Richter, Kopfnicken mit Blickkontakt, abwarten,
- Das Treiben der Rinder zu Fuß oder mit jeglichen Gegenständen führt zur Disqualifikation.
- Tierunwürdiges Verhalten eines Reiters gegen das Pferd und / oder Rinder führt zur Disqualifikation,

*Tierunwürdiges Verhalten ist z.B.:*

- übermäßiges Spornieren eines Pferdes;
- reißen des Pferdes im Maul;
- unkontrolliertes Reiten;
- Hetzen, Schikanieren, Überreiten, Umreiten eines Rindes;
- Treiben des Rindes, so dass es  
versucht zu springen;  
springt;  
gegen die „Fence“ läuft.

Die Entscheidung, ob tierunwürdiges Verhalten vorliegt, trifft alleine der Richter!

## **Auflösen der Mitgliedschaft**

Ordnungsgemäß teilt ein Mitglied 3 Monate vor Beendigung des Geschäftsjahres der Geschäftsstelle seinen Entschluss mit, aus der GTPA auszutreten.

Ein Ausschluss aus der Mitgliedschaft erfolgt

- wenn ein Mitglied auch auf Aufforderung seinen Mitgliederbeitrag nicht zahlt
- aufgrund von Fehlverhalten – bestätigt durch einen Vorstandsbeschluss und evtl., bei Einspruch, durch einen Beschluss der Mitgliederversammlung.

## **Zusammenfassung der Gebühren (Fees)**

Der Mitgliedsbeitrag beträgt pro Monat

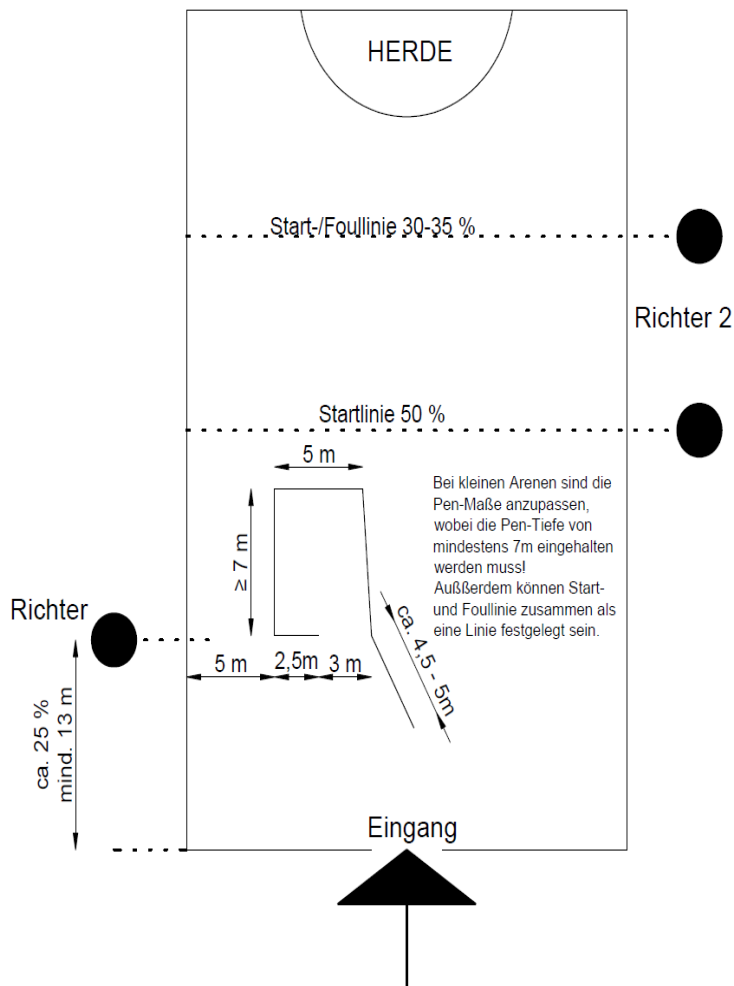
Erwachsene € 6.25 (75 €Jahr)

Jugendliche € 5.00 (60 € Jahr)

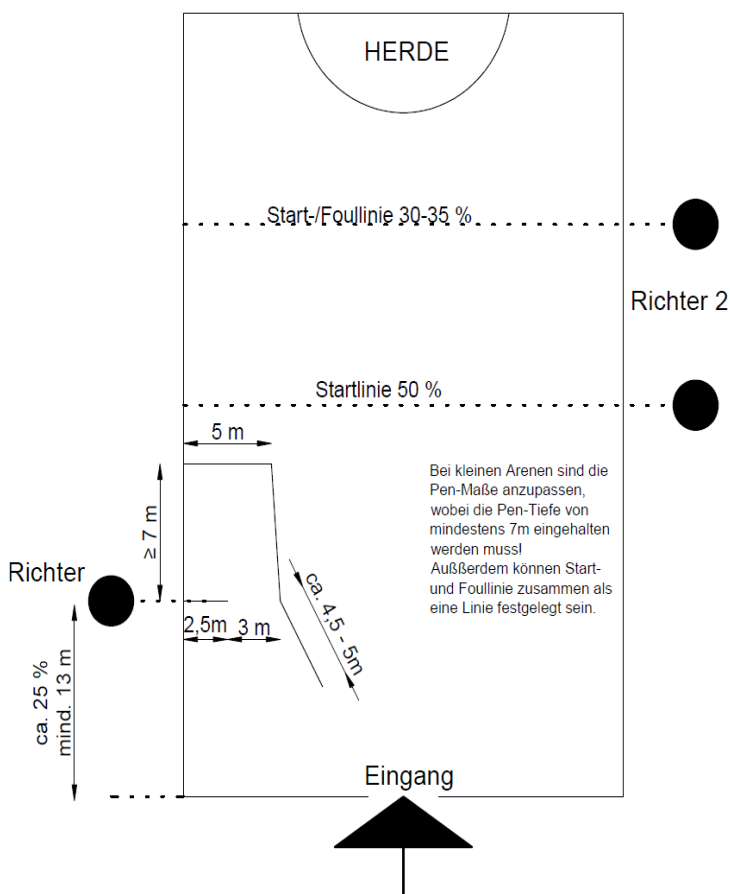
Familienangehörige € 2.50 (30 € Jahr)

## Die Reitplatzdarstellung für Penning, Sorting und Sonderwettkämpfe

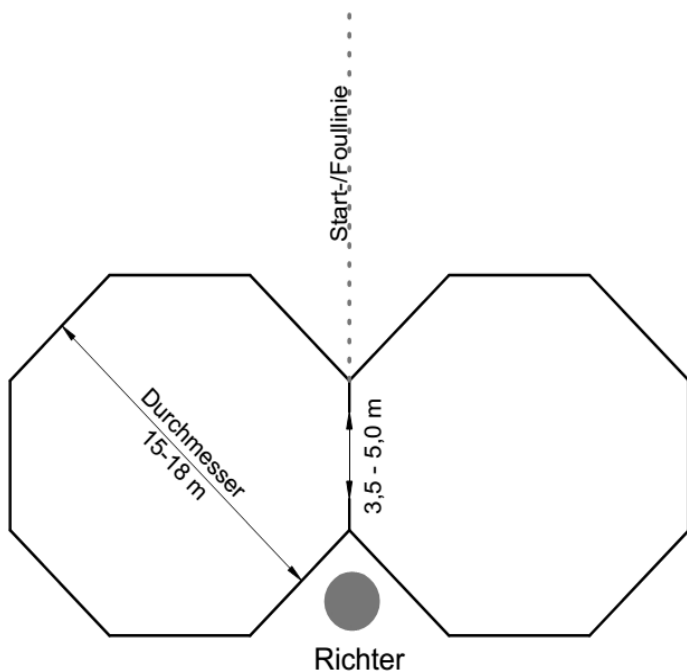
### Team Penning



## Cattle Penning

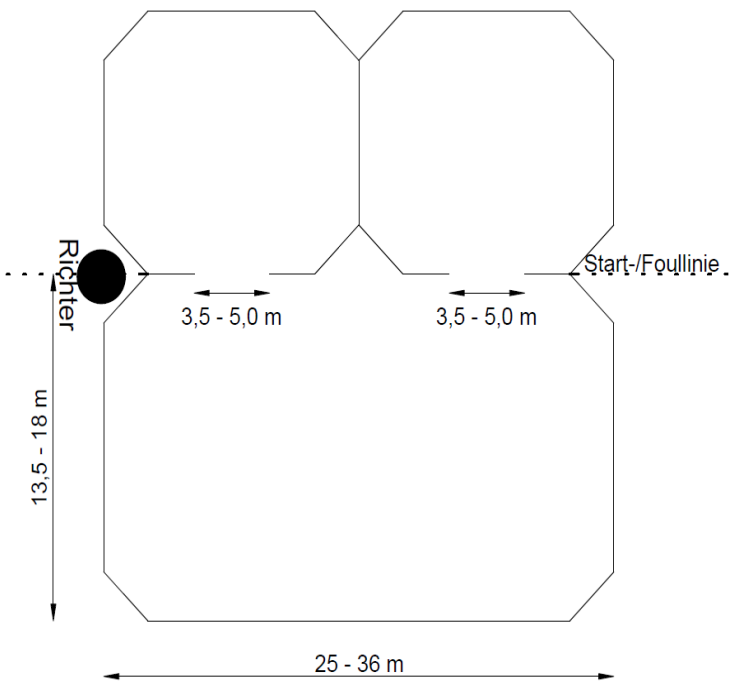


## *Ranch Sorting*

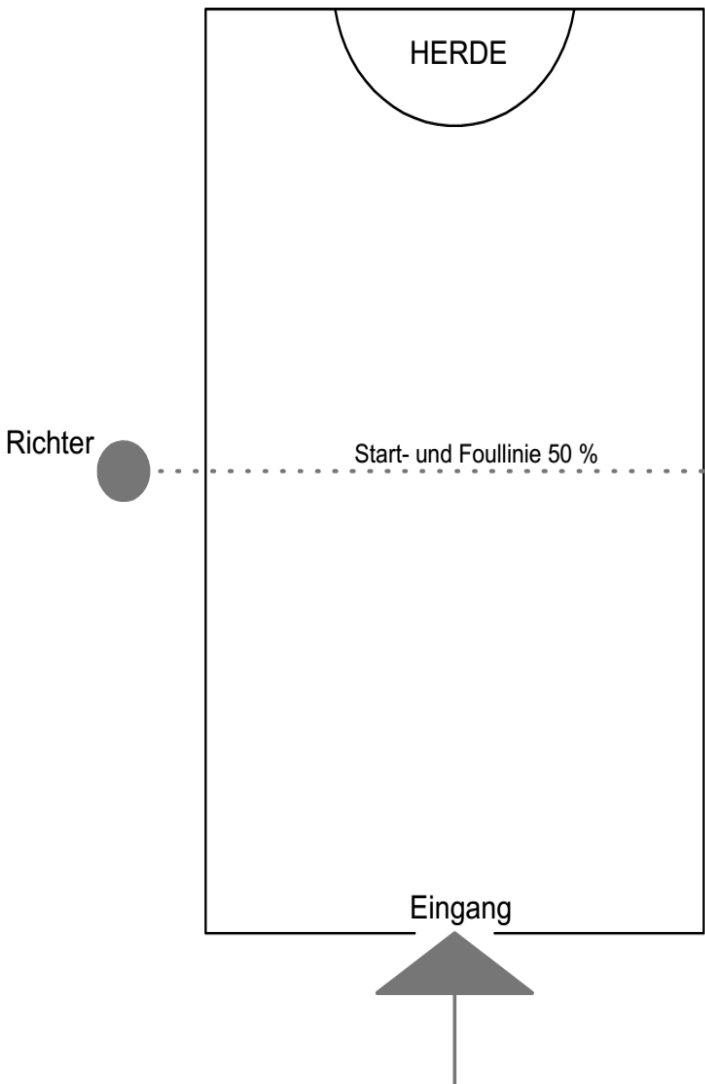




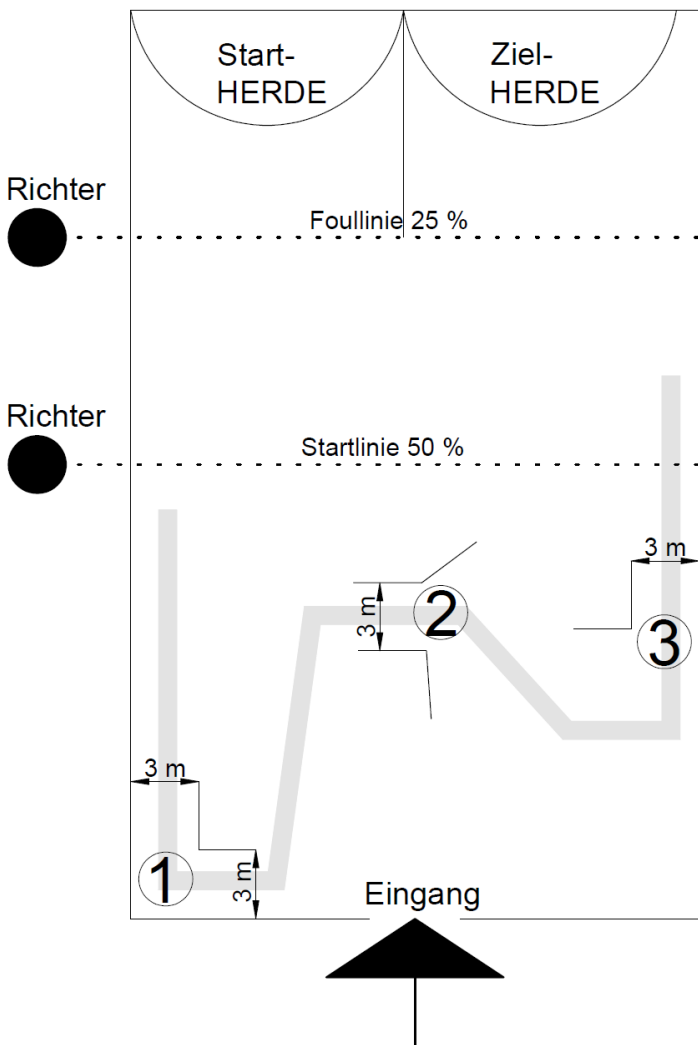
## Two Gate Ranch Sorting



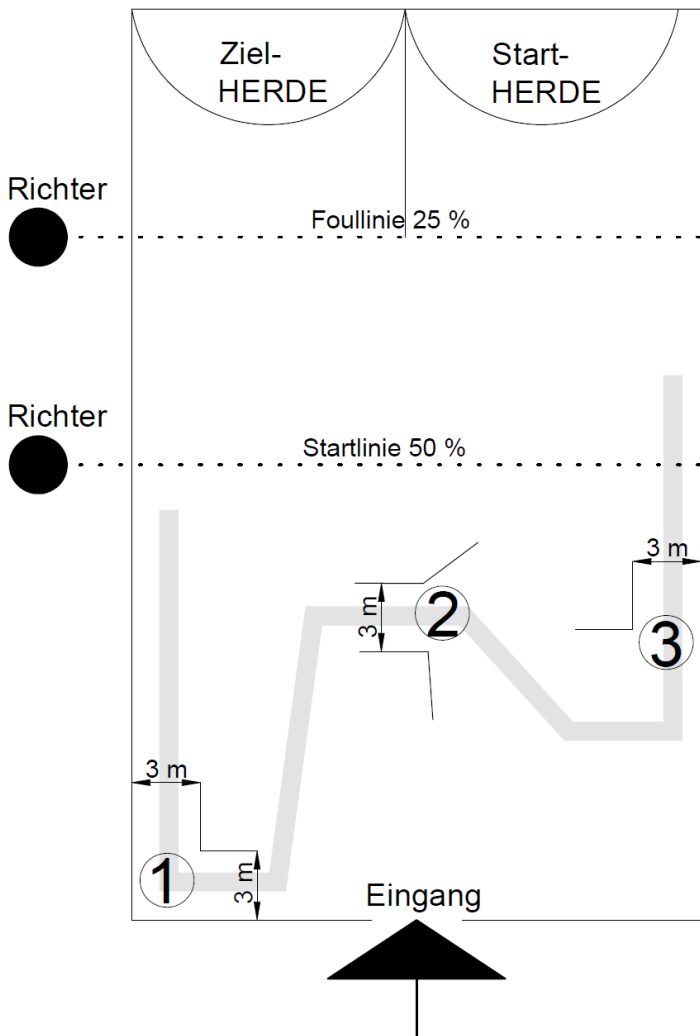
*Open Arena Sorting*



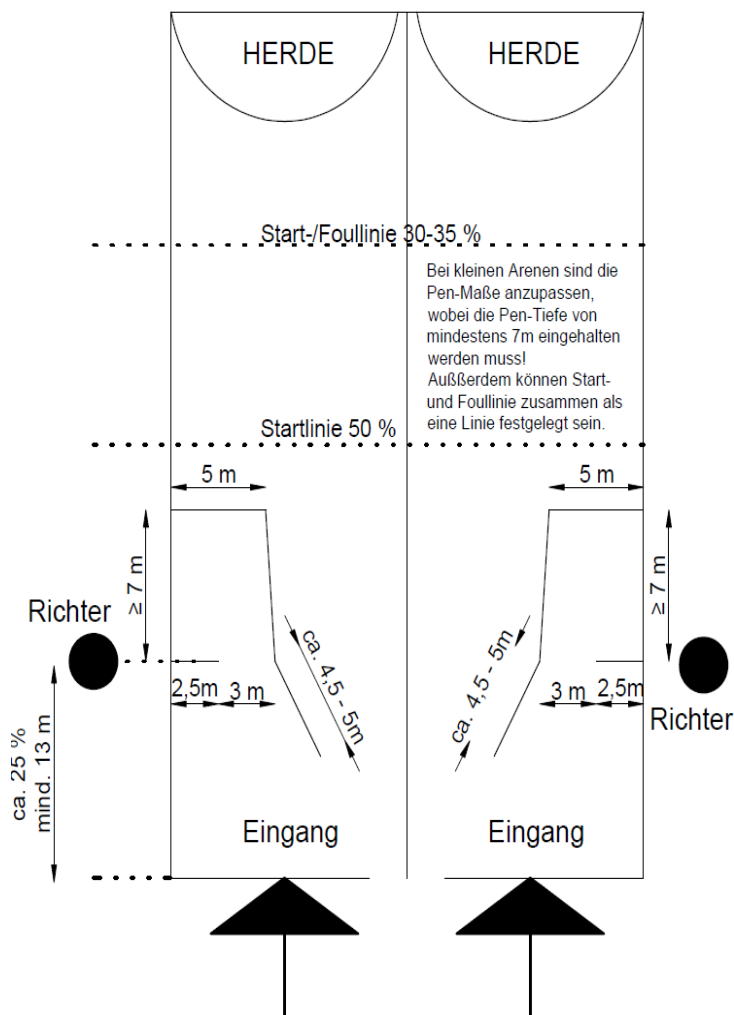
*Cattle Trail, Pattern 1*



*Cattle Trail, Pattern 2*



## Speed Penning



**German TEAM PENNING Association**  
Regelwerk und Handbuch für Mitglieder



# SPONSOREN



**SEBASTIAN KÖNIG**

*Goldschmiedemeister*

<http://www.goldschmied-koenig.de/>  
[info@goldschmied-koenig.de](mailto:info@goldschmied-koenig.de)



**DESIGN**  
FLÄCHENSCHLIFFE *Kristall*

Design Kristall / Sandra Stahlheber  
Plan 3, 98716 Geschwenda

[mail@design-kristall.de](mailto:mail@design-kristall.de)

## annett fischer

PLANUNGSBÜRO

[www.planungsbüro-fischer.de](http://www.planungsbüro-fischer.de)

[info@planungsbüro-fischer.de](mailto:info@planungsbüro-fischer.de)



## **IHR ANHÄNGERPROFI**

### **Böckmann Center Sauerwein**

Jürgen Sauerwein  
Kanzleistraße 3A  
96328 Küps-Johannisthal

Telefon: 09264 7112  
Telefax: 09264 8284  
[info@boeckmann-sauerwein.com](mailto:info@boeckmann-sauerwein.com)  
<http://www.boeckmann-sauerwein.com>

