



NRHA

GERMANY

HANDBUCH

Ausgabe
2020



**Handbuch der NRHA Germany e.V.
Ausgabe 13, gültig ab Januar 2020.**

**Damit sind alle bisher veröffentlichten
Regelungen hinfällig und werden mit diesem
Regelwerk abgelöst.**

**Im weiteren Handbuch werden wir National
Reining Horse Association Germany e.V. mit
NRHA abkürzen.**



NATIONAL REINING HORSE ASSOCIATION GERMANY E.V.

I. Geschäftsstelle

**NRHA Germany e.V.
Oberes Tor 1
63916 Amorbach**

**Telefon: +49 (0) 9373 7100
Telefax: +49 (0) 9373 7190**

**E-Mail: info@nrha.de
Homepage: www.nrha.de**

II. Inhaltsverzeichnis

I.	Geschäftsstelle.....	3
II.	Inhaltsverzeichnis.....	4
III.	Satzung.....	6
IV.	Disziplinar- und Dopingordnung.....	20
V.	Regionalgruppenordnung.....	31
VI.	Turnierregeln.....	35
	A. Allgemeine Bestimmungen.....	35
	B. Status des Reiters / Eigentums- verhältnisse des Pferdes.....	35
	1. Jugendliche.....	35
	2. Non-Pro.....	36
	3. Open.....	38
	C. Ausrüstung.....	38
	1. des Reiters.....	38
	2. des Pferdes.....	38
	D. Regeln für das Abreiten.....	43
	E. Pferderegistration.....	44
	F. Alter des Pferdes.....	44
VII.	Turniere.....	45
VIII.	Nennungen.....	46
IX.	Turnierklassen.....	47
	A. Modus für die Breeders Futurity...57	
	B. Offene Futurity.....	58
	C. Youth Futurity.....	59
	D. Modus für das Breeders Derby.....	59
	E. Youth Derby.....	60
X.	Reining-Pattern.....	61
	A. Pattern.....	61
	B. Manöver-Definitionen.....	98
	C. Manöver-Kombinationen.....	101
XI.	Show Steward / Abreitaufsicht.....	112
XII.	Richter.....	114
	A. Richterprivilegien.....	114
	B. Richteraus-, Fort- und Weiterbildung.....	114
	1. Grundvoraussetzung für die Richterprüfung.....	114
	2. Für Richteranwärter.....	114
	3. Für Richter die Ihre Richterkarte schon haben.....	115
	C. Richterkomitee.....	115
	D. Richtlinien.....	116

XIII.	Bewertungssystem.....	118
	A. Bewertung (Rules for Judging/Scoring).....	118
	B. Erläuterungen zum Bewertungs- system (Judges‘ Guide).....	129
	C. Freestyle-Reining.....	139
XIV.	Preisgeld.....	150
XV.	Startgeld.....	150
XVI.	Berechnungstabelle und Verteilungsmodus des Preisgeldes und der Schleifen.....	152
XVII.	Show-Erfolgsstatistik und Jahresbestenwertung.....	154
	A. Youth-Klassen.....	154
	B. Non-Pro-Klassen.....	154
	C. Open-Klassen.....	155
XVIII.	Preisgeldlimitierte Klassen.....	156
XIX.	Pferde Ehrungen.....	158
XX.	Geschäftsordnung.....	159

III. Satzung

§ 1

Name, Sitz, Geschäftsjahr

- (1) Der Verein führt den Namen „National Reining Horse Association Germany e.V.“, abgekürzt „NRHA Germany e.V.“.
- (2) Er hat seinen Sitz in 63916 Amorbach und ist in das Vereinsregister des Amtsgerichts Aschaffenburg eingetragen.
- (3) Geschäftsjahr ist das Kalenderjahr.

§ 2

Vereinszweck und Aufgaben

- (1) Der Verein verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts „steuerbegünstigte Zwecke“ der Abgabenordnung.
- (2) Der Verein ist die Fachorganisation des Reining-Reitsports in Deutschland. Es strebt die Aufnahme in die Deutsche Reiterliche Vereinigung e.V. sowie die Anerkennung des Reining-Reitsports als olympische Disziplin an.
- (3) Zweck des Vereins ist die Förderung des Pferdesports, die Förderung von Umwelt- und Tierschutz, sowie die Förderung der Jugend.
- (4) Der Satzungszweck wird allgemein verwirklicht durch die Förderung des Reining-Sports (Reining: Dressur im amerikanischen Stil) im Besonderen durch:
 - (a) Die Förderung sportlicher Übungen und Leistungen.
 - (b) Die Ausbildung und Förderung von Reitern und Pferden, insbesondere von Jugendlichen.
 - (c) Die Förderung des Umwelt- und Tierschutzes durch die Vermittlung eines verantwortungsvollen und fachgerechten Umgangs mit Natur und Tieren sowie die Bekämpfung von Doping.
 - (d) Die Förderung der Arterhaltung, Verbreitung und Fortpflanzung von Pferden.

§ 3

Gemeinnützigkeit und Mittelverwendung

- (1) Der Verein ist selbstlos tätig, er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke.
- (2) Mittel des Vereins dürfen nur für satzungsgemäße Zwecke verwendet werden.
- (3) Die Mitglieder des Vereins erhalten keine Gewinnanteile und in ihrer Eigenschaft als Mitglieder auch keine sonstigen Zuwendungen aus Mitteln des Vereins.
- (4) Es darf keine Person durch Ausgaben, die dem Zweck des Vereins fremd sind oder durch unverhältnismäßig hohe Vergütung, begünstigt werden.

§ 4

Mitgliedschaft

- (1) Dem Verein können angehören:
 - (a) als ordentliches Mitglied: jede natürliche Person, die den Reining-Reitsport aktiv betreibt; ordentliche Mitglieder vor dem vollendeten 18. Lebensjahr (Jugendmitglieder) können teilweise oder ganz vom Mitgliedsbeitrag befreit werden;
 - (b) als Fördermitglied: jede natürliche oder juristische Person, die den Reining-Reitsport unterstützen möchte.
- (2) Die Mitgliederversammlung kann auf Vorschlag des Vorstands eine natürliche Person, die sich besondere Verdienste um die Förderung des Reining-Reitsports erworben hat, zum Ehrenmitglied ernennen.

§ 5

Erwerb der Mitgliedschaft

- (1) Die Mitgliedschaft gemäß § 4 Abs. (1) entsteht durch Beitritt zum Verein. Ein Aufnahmeanspruch besteht nicht.
- (2) Anträge auf Beitritt sind schriftlich an die Ge-

schäftsstelle des Vereins zu richten. Die Aufnahme setzt voraus, dass der Antragsteller alle für die Mitgliedschaft notwendigen Auskünfte erteilt und die Satzung sowie das sonstige Regelwerk des Vereins als für sich verbindlich anerkennt.

- (3) Über die Aufnahme von Mitgliedern gemäß § 4 Abs. (1) entscheidet der 1. Vorsitzende des Vorstands, insbesondere über das Vorliegen der Mitgliedschaftsvoraussetzungen. Der Antragsteller kann bei Ablehnung innerhalb eines Monats nach Mitteilung der Ablehnung Einspruch beim Vorstand einlegen. Der Einspruch ist schriftlich der Geschäftsstelle zuzustellen. Der Vorstand entscheidet bei der nächsten Sitzung endgültig für den Verein über den Antrag. Eine Ablehnung des Aufnahmeantrags durch den Vorstand ist unanfechtbar. Der Vorstand ist nicht verpflichtet, dem Antragsteller die Gründe für die Ablehnung mitzuteilen.
- (4) Der Beitritt wird mit Bestätigung der Aufnahme gegenüber dem neuen Mitglied wirksam.

§ 6

Beendigung der Mitgliedschaft

- (1) Die Mitgliedschaft endet:
 - (a) mit dem Tod des Mitglieds (natürliche Personen) bzw. dem Verlust der Rechtsfähigkeit oder der Eröffnung des Insolvenzverfahrens (juristische Personen),
 - (b) durch Austritt,
 - (c) durch Streichung von der Mitgliederliste,
 - (d) durch Ausschluss.
- (2) Der Austritt erfolgt durch schriftliche Kündigungserklärung mittels eingeschriebenen Briefs gegenüber einem Mitglied des Vorstands oder an die Geschäftsstelle. Er ist nur zum Ende eines Kalenderjahres unter Einhaltung einer Kündigungsfrist von drei Monaten zulässig.
- (3) Ein Mitglied kann durch Beschluss des Vorstands von der Mitgliederliste gestrichen werden, wenn dieses:
 - (a) die Bedingungen für die Mitgliedschaft gem. § 4 nicht mehr erfüllt oder,
 - (b) trotz zweimaliger schriftlicher Mahnung mit

der Zahlung des Beitrags im Rückstand ist, dem Mitglied die Streichung bei der zweiten Mahnung angedroht wurde und das Mitglied den Beitrag nicht innerhalb von zwei Monaten nach Absendung der zweiten Mahnung in voller Höhe entrichtet hat.

Die Streichung wird dem Mitglied schriftlich mitgeteilt.

- (4) Ein Mitglied kann aus wichtigem Grund aus dem Verein ausgeschlossen werden, insbesondere wenn es in grober Weise gegen die Satzung oder satzungsgemäße Beschlüsse verstoßen hat, insbesondere dem Zweck des Vereins zuwidergehandelt hat, oder Vereinsinteressen geschadet bzw. diese gefährdet hat. Über den Ausschluss entscheidet der 1. Vorsitzende des Vorstands. Dem betroffenen Mitglied ist zuvor Gelegenheit zu geben, persönlich Stellung zu nehmen. Der Ausschluss eines Mitglieds wird sofort mit der Entscheidung wirksam. Der Ausschluss soll dem Mitglied unverzüglich schriftlich bekannt gegeben werden. Das ausgeschlossene Mitglied kann gegen die Entscheidung innerhalb einer Frist von einem Monat nach Zugang des Ausschließungsbescheides Einspruch beim Vorstand einlegen. Er ist schriftlich begründet der Geschäftsstelle zuzustellen. Der Vorstand entscheidet über den Einspruch. Dem betroffenen Mitglied ist zuvor erneut Gelegenheit zu geben, persönlich Stellung zu nehmen. Gegen den Ausschließungsbeschluss des Vorstandes steht dem Mitglied das Recht der Berufung zur nächsten ordentlichen Mitgliederversammlung zu. Die Berufung muss binnen eines Monats ab Zugang des Ausschließungsbeschlusses schriftlich bei einem Vorstandsmitglied eingelegt werden. Wird die Berufung nicht oder nicht rechtzeitig eingelegt so gilt die Mitgliedschaft als beendet. Über die Berufung entscheidet die Mitgliederversammlung mit einfacher Mehrheit endgültig. Bis zur endgültigen Entscheidung durch die Mitgliederversammlung ruht die Mitgliedschaft.
- (5) Mit Beendigung der Mitgliedschaft, gleich aus welchem Grund, erlöschen alle Rechte aus dem Mitgliedsverhältnis. Eine Rückgewähr von Beiträgen, Spenden oder sonstigen Unterstützungs-

leistungen ist ausgeschlossen. Der Anspruch des Vereines auf rückständige Beitragsforderungen bleibt jedoch unberührt.

- (6) Ein Anspruch eines ausscheidenden Mitglieds auf einen Anteil des Vereinsvermögens oder auf Entschädigung besteht nicht.

§ 7

Rechte und Pflichten der Mitglieder

- (1) Die Mitglieder haben gleiche Rechte und Pflichten, soweit in dieser Satzung nicht ausdrücklich abweichend geregelt. Sie haben insbesondere das Recht auf Teilnahme an den Einrichtungen des Vereins und Anspruch auf Rat und Unterstützung in allen Belangen, die in den Aufgabenbereich des Vereins fallen.
- (2) Die Ausübung der sich aus der Mitgliedschaft ergebenden Rechte setzt die Erfüllung der Mitgliedspflichten voraus. Zu den Pflichten der Mitglieder gehören insbesondere:
 - a) die Bestimmungen in Satzung und Ordnungen einzuhalten,
 - b) den Beschlüssen der Vereinsorgane im Rahmen des Vereinszweckes Folge zu leisten,
 - c) den Verein in der Erfüllung seiner Aufgaben zu unterstützen,
 - d) Beiträge und Umlagen pünktlich zu bezahlen.

§ 8

Finanzen

- (1) Der Verein finanziert sich im Wesentlichen durch Mitgliedsbeiträge, Gebühren, Spenden und Umlagen. Höhe und Fälligkeit von Beiträgen und Umlagen werden jeweils durch die Mitgliederversammlung beschlossen.
- (2) Von fördernden Mitgliedern werden Beiträge erhoben, deren Höhe der Vorstand jeweils im individuellen Einzelfall festlegen kann. Ehrenmitglieder sind von Beitrags- und Umlagepflicht frei.

§ 9

Organe des Vereins

Organe des Vereins sind:

- (a) die Mitgliederversammlung,
- (b) der Vorstand.

§ 10

Mitgliederversammlung

a) Zuständigkeit und Einberufung

- (1) Die Mitgliederversammlung ist oberstes Organ des Vereins. Sie dient der Unterrichtung der ordentlichen Mitglieder über alle wichtigen Entscheidungen anderer Vereinsgremien sowie der Beratung und Beschlussfassung in grundsätzlichen Angelegenheiten. Die Mitgliederversammlung ist insbesondere zuständig für:
 - (a) Entgegennahme des Geschäftsberichts und der Rechnungslegung,
 - (b) Entlastung des Vorstandes,
 - (c) Wahl des Vorstandes,
 - (d) Wahl zweier Rechnungsprüfer mit zweijähriger Amtszeit,
 - (e) Festsetzung der Höhe der Mitgliedsbeiträge für ordentliche Mitglieder,
 - (f) Beschlussfassung über Umlagen,
 - (g) Beschlussfassung über Ordnungen,
 - (h) Beschlussfassung über die Änderung der Satzung,
 - (i) Beschlussfassung über die Auflösung des Vereins.
- (2) Die Mitgliederversammlung ist innerhalb des ersten Quartals eines jeden Jahres durch den Vorstand schriftlich einzuberufen. Zwischen dem Tag der Einberufung und dem Versammlungstag müssen mindestens vier Wochen liegen. Als Tag der Einberufung gilt der Tag der Versendung der Einladung. Die Einladung zur Versammlung muss die Tagesordnung enthalten, die vom Vorstand festgesetzt wird und den Gegenstand der Beschlussfassung bezeichnen muss. Das Einladungsschreiben gilt als dem jeweiligen Mitglied zugegangen, wenn

es an die letzte vom Mitglied dem Verein schriftlich bekannt gegebene Anschrift versandt wurde.

- (3) Eine außerordentliche Mitgliederversammlung muss einberufen werden, wenn mindestens ein Drittel der ordentlichen Mitglieder einen schriftlichen und begründeten Antrag beim Vorstand stellt oder wenn die Mehrheit des Vorstandes die Einberufung einer außerordentlichen Mitgliederversammlung für erforderlich hält.

b) Beschlussfähigkeit und Stimmrecht

- (4) Jede ordnungsgemäß einberufene Mitgliederversammlung ist unabhängig von der Anzahl der erschienenen ordentlichen Mitglieder beschlussfähig. Für die Beschlussfassung über die Auflösung des Vereins (§ 41 BGB) gilt ergänzend § 20.
- (5) Jedes ordentliche Mitglied ab dem vollendeten 18. Lebensjahr hat eine Stimme; Fördermitglieder und Ehrenmitglieder haben Anwesenheits- und Rederecht, jedoch kein Stimmrecht. Stimmberechtigte Mitglieder können in der Mitgliederversammlung ihr Stimmrecht nur für sich selbst ausüben, eine Übertragung des Stimmrechts auf ein anderes Mitglied sowie die Bevollmächtigung eines Dritten mit der Stimmrechtsausübung sind ausgeschlossen.

c) Sitzungsleitung, Beschlussfassung, Wahlen

- (6) Die Mitgliederversammlung wird vom 1. Vorsitzenden, bei dessen Verhinderung vom 2. Vorsitzenden geleitet, notfalls wird der Versammlungsleiter durch die anwesenden ordentlichen Mitglieder bestimmt. Die Art der Abstimmung bestimmt der Versammlungsleiter. Die Mitgliederversammlung ist nicht öffentlich. Der Versammlungsleiter kann Gäste und/oder Medienvertreter zulassen.
- (7) Jedes ordentliche Mitglied kann bis spätestens sechs Wochen vor dem Tag der Mitgliederversammlung beim Vorstand – eingehend bei der Geschäftsstelle – schriftlich beantragen,

dass bestimmte Beschlussgegenstände auf die Tagesordnung gesetzt werden. Der Vorstand nimmt diese Beschlussgegenstände in die Tagesordnung auf.

- (8) Über die Zulässigkeit von Anträgen auf Ergänzung der Tagesordnung, die erst auf der Mitgliederversammlung selbst gestellt werden (Dringlichkeitsanträge), beschließt die Mitgliederversammlung. Zur Annahme eines solchen Dringlichkeitsantrags auf Ergänzung der Tagesordnung ist eine Mehrheit von mindestens 75% der abgegebenen gültigen Stimmen erforderlich. Dringlichkeitsanträge auf Satzungsänderung, Vereinsauflösung sowie Wahl und Abberufung von Vorstandsmitgliedern sind unzulässig.

Die Mitgliederversammlung fasst die Beschlüsse – soweit in dieser Satzung nicht anders bestimmt – mit einfacher Mehrheit der abgegebenen gültigen Stimmen;

- (9) Stimmenthaltungen bleiben somit außer Betracht. Bei Stimmengleichheit gilt der gestellte Antrag als abgelehnt. Höhere Mehrheitsverhältnissen gelten jedoch,

a) für eine Änderung der Satzung, wofür zwei Drittel Mehrheit der anwesenden Stimmen erforderlich sind und

b) für die Auflösung des Vereins gemäß § 20.

- (10) Wahlen erfolgen in der Regel offen durch Handzeichen, auf Antrag von einem Drittel der anwesenden ordentlichen Mitglieder geheim durch Stimmzettel. Gewählt ist, wer die Mehrheit der abgegebenen Stimmen auf sich vereinigt. Erhält keiner der Kandidaten die Mehrheit, findet zwischen den beiden Kandidaten mit den höchsten Stimmenzahlen eine Stichwahl statt. Bei Stimmengleichheit entscheidet das Los.

- (11) Der Schriftformerfordernis im Sinn dieses § 10 genügen auch Telefax und E-Mail.

§ 11

Der Vorstand

- (1) Dem Vorstand obliegen alle Aufgaben zur Führung des Vereins, soweit sie nicht durch diese Satzung der Mitgliederversammlung zugewiesen sind.
- (2) Der Vorstand besteht aus:
 - (a) dem 1. Vorsitzenden,
 - (b) dem 2. Vorsitzenden,
 - (c) dem Finanzvorstand,
 - (d) dem Vorstandsmitglied Öffentlichkeitsarbeit/Marketing,
 - (e) dem Sportwart,
 - (f) dem Jugendwart,
 - (g) dem Regionalgruppenbeauftragten sowie
 - (h) dem Aktivenvertreter.
- (3) Vorstand im Sinne des § 26 BGB sind der 1. und der 2. Vorsitzende. Sie sind jeweils einzeln berechtigt, den Verein gerichtlich und außergerichtlich zu vertreten. Im Innenverhältnis gilt, dass der 2. Vorsitzende den Verein nur vertreten darf, soweit der 1. Vorsitzende verhindert ist.
- (4) Die Mitglieder des Vorstands werden von der Mitgliederversammlung aus dem Kreis der ordentlichen Vereinsmitglieder für eine Amtszeit von zwei Jahren gewählt. Der Vorstand bleibt bis zu einer Neuwahl im Amt. Mit Beendigung der Mitgliedschaft im Verein endet auch das Amt als Vorstandsmitglied. Bei vorzeitigem Ausscheiden eines Vorstandsmitglieds kann der verbleibende Vorstand bis zur nächsten Mitgliederversammlung ein Ersatz-Vorstandsmitglied aus dem Kreis der ordentlichen Vereinsmitglieder einsetzen.
- (5) Sitzungen des Vorstands werden vom 1. Vorsitzenden einberufen. Er muss auf Antrag von mindestens drei Vorstandsmitgliedern eine Sitzung einberufen. Der Vorstand ist beschlussfähig, wenn mindestens vier Vorstandsmitglieder anwesend sind, unter denen sich der 1. oder 2. Vorsitzende befinden muss. Der Vorstand beschließt mit einfacher Mehrheit. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des 1. Vorsitzenden, bei dessen Abwesenheit die Stimme des 2. Vorsitzenden. Der Vorstand kann auch im schriftlichen Umlaufverfahren abstim-

men. Der Schriftform genügen hierfür auch Telefax und E-Mail. Antwortet ein Vorstandsmitglied auf eine schriftliche Beschlussvorlage nicht innerhalb von fünf Werktagen ab Zugang, so gilt sein Schweigen als Zustimmung zu der Beschlussvorlage.

§ 12

Protokolle

Über jede Mitgliederversammlung und Vorstandssitzung ist eine Niederschrift anzufertigen, die das Ergebnis wiedergibt. Die Niederschriften sind vom Sitzungsleiter und dem Protokollführer zu unterschreiben. Sie sind bei der jeweils nächsten Mitgliederversammlung bzw. Vorstandssitzung zu genehmigen.

§ 13

Richterkommission

- (1) Es kann eine Richterkommission eingesetzt werden. Die Richterkommission setzt sich aus einem, für die Dauer von zwei Jahren von den Richtern gewählten, Richterobmann und mindestens zwei Stellvertretern zusammen. Der gewählte Richterobmann und die Stellvertreter müssen von der Mitgliederversammlung bestätigt werden.
- (2) Die Richterkommission ist für die Interessenvertretung, die Organisation und die Aufsicht der Richter zuständig. Die Richterkommission legt der Mitgliederversammlung Vorschläge zum Erlass oder zu Änderungen der Richterordnung sowie des Regelbuches zur Beschlussfassung vor.

§ 14

Regionalgruppen

- (1) Der Verein kann rechtlich unselbständige regionale Untergliederungen bilden (Regionalgruppen) und diesen Aufgaben des Vereins

- übertragen und wieder entziehen.
- (2) Diejenigen Vereinsmitglieder, die ihren (Haupt-) Wohnsitz innerhalb der jeweiligen Regionalgruppe haben, wählen jeweils einen Leiter dieser Regionalgruppe sowie weitere Personen für bestimmte Aufgaben. Der Leiter der jeweiligen Regionalgruppe ist gegenüber dem Vorstand des Vereins für die Erledigung der übertragenen Aufgaben innerhalb der jeweiligen Regionalgruppe verantwortlich.
 - (3) Näheres regelt die Regionalgruppenordnung.

§ 15

Ausschüsse

- (1) Der Vorstand kann zur Verwirklichung der Vereinsaufgaben, insbesondere zur Erarbeitung von Beschlussvorlagen für die Mitgliederversammlung oder den Vorstand, Komitees einsetzen sowie Arbeitskreise bilden und diesen Gremien dauerhaft oder vorübergehend bestimmte Aufgaben übertragen. Der Vorstand soll insbesondere folgende Komitees einsetzen:
 - (a) Regionalgruppenkomitee
 - (b) Aktivenkomitee
 - (c) Showkomitee
 - (d) Jugendkomitee
 - (e) Richterkomitee
 - (f) SSP-Komitee
- (2) Die Koordinierung der Tätigkeit solcher Gremien obliegt dem Vorstand.
- (3) Soweit Komitees eingesetzt werden, bestehen diese, soweit nicht vom Vorstand abweichend geregelt, aus jeweils einem entsandten Vertreter jeder Regionalgruppe sowie einem Vertreter des Vorstands, der den Vorsitz im Komitee führt. Soweit keine Regionalgruppen bestehen bzw. diese keinen Leiter gewählt oder entsandten Vertreter bestimmt haben, bestimmt der Vorstand die Ausschussmitglieder.
- (4) Komitees haben keine Entscheidungsbefugnis. Sie bereiten anstehende Entscheidungen vor, geben fachliche Empfehlungen und bringen Beschlussvorlagen in den Vorstand ein.
- (5) Sollte ein SSP-Komitee gebildet werden, so können Vorstand und Mitgliederversammlung

Kandidaten vorschlagen. Die Mitgliederversammlung wählt die Ausschussmitglieder aus den vorgeschlagenen Kandidaten. Das SSP-Komitee soll bestehen aus:

- zwei Hengsthältern (Eigentümer eines in das SSP-Programm einbezahlten Hengstes),
- einem Züchter,
- einem Non-Pro-Reiter und
- einem Profi-Reiter.

Das SSP-Komitee bestimmt aus ihren Reihen einen Vorsitzenden, der ein Anwesenheits- und Rederecht auf den Vorstandssitzungen besitzt.

§ 16

Sonderfunktionsträger

Der Vorstand kann für die Durchführung von bestimmten Aufgaben Sonderfunktionsträger als Beauftragte des Vorstandes ernennen. Für die Tätigkeit der Sonderfunktionsträger kann ein angemessenes Entgelt vereinbart werden.

§ 17

Ordnungen

- (1) Die Mitgliederversammlung kann auf Vorschlag des Vorstands - im Fall Richterordnung auf Vorschlag der Richterkommission - Ordnungen beschließen. Sie kann auch Ordnungen anderer Verbände, insbesondere der Deutschen Reiterlichen Vereinigung (FN), als für den Verein verbindlich anerkennen.
- (2) Folgende Ordnungen sollen eingeführt werden:
 - Regionalgruppenordnung
 - Regelbuch
 - Richterordnung
 - Disziplinar- und Dopingordnung
- (3) Sämtliche Ordnungen sind für die Vereinsmitglieder ebenso bindend wie diese Satzung.

§ 18

Vereinsstrafgewalt / Doping

(1) Die Mitgliederversammlung kann gegenüber Mitgliedern, die gegen diese Satzung, gegen Beschlüsse oder gegen auf der Grundlage der Satzung beschlossene Ordnungen verstoßen, Disziplinarstrafen verhängen. Als Disziplinarstrafen sind zulässig:

- (a) Verwarnung,
- (b) Geldbuße bis zu 10.000,-- €,
- (c) zeitlicher oder dauerhafter Ausschluss von Wettkämpfen,
- (d) Disqualifikation von einzelnen Wettkämpfen oder Veranstaltungen,
- (e) zeitliche oder dauerhafte Sperre des Pferdes eines Mitglieds, insbesondere bei Doping,
- (f) Vereinsausschluss.

Soweit ein schuldhafter Verstoß festgestellt ist, können dem betroffenen Mitglied ferner die Verfahrenskosten auferlegt und die Entscheidung veröffentlicht werden.

(2) Die Mitgliederversammlung kann die Sanktionsgewalt gemäß Abs. (1) - im Einzelfall oder generell - auf den Vorstand, die Veranstalter von Wettkämpfen, auf Ausschüsse und/oder Schiedsgerichte übertragen. Sie kann hierzu eine Disziplinarordnung erlassen. Die Einzelheiten sind in den jeweiligen Ordnungen zu regeln.

(3) Verboten ist die Anwendung aller Mittel (verbotene Substanzen und verbotene Methoden), die geeignet sind, die natürliche Leistungsfähigkeit eines Pferdes zu verändern (Doping). Gegen diese Satzung verstößt insbesondere, wer unerlaubte Mittel anwendet, anwenden lässt, deren Anwendung duldet oder keine ausreichenden Vorkehrungen getroffen hat, Doping zu verhindern. Bei positivem Dopingbefund wird das Verschulden des Eigentümers, des Halters sowie des Reiters jeweils vermutet. Die jeweils Betroffenen können diese Vermutung dadurch widerlegen, dass sie vollen Nachweis erbringen, alle Maßnahmen zur Verhinderung des Dopings getroffen zu haben. Einzelheiten regelt die Disziplinar- und Dopingordnung des Vereins.

§ 19

Auflösung des Vereins

- (1) Die Auflösung des Vereines kann nur durch eine zu diesem Zweck einberufene Mitgliederversammlung beschlossen werden.
- (2) Anträge auf Auflösung des Vereines müssen mindestens sechs Wochen vor Einberufung der Mitgliederversammlung zur Tagesordnung angemeldet und den Mitgliedern bekannt gegeben sein.
- (3) Zur Beschlussfassung über die Auflösung des Vereins (§ 41 BGB) ist die Anwesenheit von zwei Dritteln der ordentlichen Mitglieder erforderlich. Ist eine zur Beschlussfassung über die Auflösung des Vereins einberufene Mitgliederversammlung nach Satz 1 nicht beschlussfähig, so ist vor Ablauf von vier Wochen seit dem Versammlungstag eine weitere Mitgliederversammlung mit derselben Tagesordnung einzuberufen. Die weitere Versammlung darf frühestens zwei Monate nach dem ersten Versammlungstag stattfinden, hat aber spätestens vier Monate nach diesem Zeitpunkt zu erfolgen. Die weitere Versammlung ist ohne Rücksicht auf die Zahl der erschienenen Vereinsmitglieder beschlussfähig. Die Einladung zu der weiteren Versammlung hat einen Hinweis auf die erleichterte Beschlussfähigkeit zu enthalten.
- (4) Der Auflösungsbeschluss bedarf der Dreiviertelmehrheit der erschienenen ordentlichen Mitglieder des Vereins.
- (5) Der Vorstand bestimmt den Liquidator. Ein Anspruch der Mitglieder auf das Vereinsvermögen oder Teile dessen ist ausgeschlossen. Vorhandenes Vermögen wird dem Deutschen Tierschutzbund e.V., In der Raste 10, 53129 Bonn zugeführt und zwar mit der Auflage, es ausschließlich und unmittelbar entsprechend seinen bisherigen Zielen und Aufgaben zu verwenden.

§ 20

Änderung der gesetzlichen Grundlage

Sollten einzelne Satzungsbestimmungen oder Ordnungsbestimmungen unwirksam sein oder durch künftige Gesetze unwirksam werden, so wird die Gültigkeit der übrigen Satzung oder Ordnungen nicht berührt. Die dadurch entstehenden Lücken sind unverzüglich zu ergänzen. Der Bestand des Vereines wird hierdurch nicht berührt.

§ 21

Redaktionelle Änderungen

Der 1. Vorsitzende ist berechtigt, redaktionelle Änderungen der Satzung vorzunehmen, wenn eine Behörde oder ein Gericht die Eintragung einer Satzungsänderung oder eine sonstige Registrierung hiervon abhängig macht.

Stand: Amorbach, im Mai 2016

IV. Disziplinar- und Dopingordnung

Vorbemerkung

Die Mitgliedschaft in der „National Reining Horse Association Germany e.V.“ (nachfolgend: Verein) begründet für die Mitglieder Rechte und Pflichten. Die Mitglieder sind insbesondere zu reiterlicher Haltung gegenüber dem Pferd und zu sportlich fairer Haltung untereinander verpflichtet. Der Verein kann Disziplinarstrafen gegen Mitglieder verhängen, die gegen die Satzung, Ordnungen oder Beschlüsse verstoßen (§ 18 der Satzung). Nicht-Mitglieder, die an Wettkampfveranstaltungen des Vereins teilnehmen, unterwerfen sich durch diese Teilnahme ebenfalls den Regularien – inklusive dieser Disziplinarordnung – des Vereins, soweit diese auf die jeweilige Veranstaltung anwendbar sind.

Diese Disziplinarordnung konkretisiert die Zuständigkeiten innerhalb des Vereins, das Verfahren und die Auswahl und Zumessung von Disziplinarstrafen.

§ 1

Disziplinar Komitee und Turnierleitung / Wettkampf-Proteste

- (1) Über die Verhängung von Disziplinarstrafen entscheidet das **Disziplinar Komitee** des Vereins. Es besteht aus drei Mitgliedern, die vom Vorstand berufen und abberufen werden. Dem Disziplinar Komitee sollen ein Vorstandsmitglied, ein/eine Tierarzt/-ärztin und ein/eine Anwalt/Anwältin bzw. Richter/-in angehören. Das Disziplinar Komitee ist kein Schiedsgericht im Sinne der § 1025 ff der Zivilprozessordnung. Ordentliche Gerichte dürfen nicht angerufen werden, soweit und solange die Zuständigkeit des Disziplinar Komitees oder des Vorstands als Beschwerdeinstanz (§ 6) begründet ist. Rechtsbehelfe (Proteste, Beschwerden), die nicht form- oder fristgerecht erhoben wurden, sind unzulässig; das geltend gemachte Recht ist in diesem Fall endgültig präkludiert und kann weder im Vereinsstrafverfahren noch vor den ordentlichen Gerichten geltend gemacht werden.
- (2) Für jedes Turnier des Vereins wird vor Turnierbeginn eine **Turnierleitung** gebildet, die aus einer vom Vorstand zu bestimmenden Person sowie zwei weiteren Personen besteht, die entweder vom Vorstand oder von dem vom Vorstand bestimmten Mitglied der Turnierleitung bestimmt werden. Diese beiden Personen sollen je ein Profi und ein Amateur sein und dürfen nicht dem Vorstand oder dem Disziplinar Komitee angehören. Bei Turnieren anderer Veranstalter, die unter dem Reglement des Vereins ausgerichtet werden („NRHA Approved Tournaments“), ist der Veranstalter dafür verantwortlich, eine kompetente Turnierleitung zu bilden und deren Mitglieder dem Verein vor Turnierbeginn zu nennen. Während der Veranstaltung muss immer mindestens ein

- Mitglied der Turnierleitung anwesend sein.
- (3) Die Turnierleitung überwacht die Einhaltung des Reglements, schreitet bei Verstößen und Störungen sofort ein und trifft alle unaufschiebbaren disziplinarischen Anordnungen. Vor jeder Anordnung ist dem Beschuldigten Gelegenheit zu geben, sich zu den Vorwürfen zu äußern. Die Turnierleitung dokumentiert alle Verstöße, Proteste sowie die von ihr getroffenen disziplinarischen Anordnungen und Stellungnahmen des Beschuldigten und teilt diese dem Disziplinarkomitee des Vereins schriftlich mit.
 - (4) **Wettkampf-Proteste:** Der Betroffene kann gegen Wettkampf-Regelverstöße sowie gegen ihn getroffene disziplinarische Anordnungen der Turnierleitung (Absatz 3) bis spätestens eine Stunde nach Ende der Prüfung bzw. nach Verkündung der disziplinarischen Anordnung schriftlichen Protest bei der Turnierleitung einlegen. Wird glaubhaft gemacht, dass der Protestgrund bei gehöriger Sorgfalt vorher nicht erkannt werden konnte, so kann die Turnierleitung auch einen verspäteten Protest noch zur Entscheidung annehmen, längstens aber vier Wochen nach dem protestbegründenden Ereignis. Ein Protest ist nur zulässig, wenn er eine detaillierte Begründung enthält und gleichzeitig mit Protesterhebung eine Protestgebühr von 100,-- € entrichtet wird. Über den Protest entscheidet zunächst die Turnierleitung, soweit möglich noch während des Turniers (Abhilfeverfahren). Gibt die Turnierleitung dem Protest nicht statt, so entscheidet das Disziplinarkomitee innerhalb von zwei Wochen nach Einlegung des Protestes endgültig über den Protest.
 - (5) Die alleinige Zuständigkeit der Richter für die Bewertung („Scoring“) sowie deren Recht, sofortige Disziplinarmaßnahmen im unmittelbaren Wettkampfbetrieb anzuordnen (z.B. Strafpunkte oder Disqualifikation), bleibt hiervon unberührt.

§ 2

Verstöße

- (1) Verstöße gegen die Satzung und sonstige Bestimmungen des Vereins, insbesondere eine Verletzung der Grundsätze sportlich fairer Haltung, können im Rahmen aller Veranstaltungen im In- und Ausland durch Ordnungsmaßnahmen geahndet werden; werden Verstöße, die im Zusammenhang mit einer Veranstaltung erfolgen, erst nach der Veranstaltung entdeckt, können diese auch noch nachträglich geahndet werden. Verstöße gegen das Wohl des Pferdes können auch dann geahndet werden, wenn sie sich außerhalb des Turnierbetriebes ereignen.
- (2) Einen Verstoß begeht insbesondere, wer:
 - (a) das Ansehen des Reining-Sports schädigt,
 - (b) eine Anordnung nicht befolgt, die vom Verein oder einer vom Verein dazu autorisierten Stelle (z.B. Turnierleitung) erlassen wurde,
 - (c) die ordnungsgemäße Durchführung eines Turniers stört oder beeinträchtigt,
 - (d) ein Pferd unsportlich behandelt, z.B. quält, misshandelt oder unangemessen bestraft,
 - (e) als Teilnehmer, Eigentümer, Besitzer oder Pfleger
 - ein verbotenes Mittel gemäß § 3 (Doping) einsetzt, dies versucht, dazu anstiftet, den Einsatz solcher Substanzen oder Methoden duldet oder hierzu Beihilfe leistet,
 - nicht durch geeignete Maßnahmen hinsichtlich der Beaufsichtigung des Pferdes sicherstellt, dass im zeitlichen Zusammenhang mit einem Turnier einem Pferd keine verbotene Substanz verabreicht, oder dass an einem Pferd kein Eingriff oder keine Handlung zur Beeinflussung der Leistungsfähigkeit, Leistungsbereitschaft oder Leistung vorgenommen wurde,
 - ein Pferd an den Start bringt, ohne sich vorher mit allen ihm zu Gebote stehenden Möglichkeiten vergewissert zu haben, dass dem Pferd nicht eine verbotene Substanz im Sinne des § 3 verabreicht wurde oder

dass an dem Pferd keine verbotene Methode angewendet, insbesondere kein Eingriff und keine Handlung zur Beeinflussung der Leistungsfähigkeit, Leistungsbereitschaft oder Leistung vorgenommen wurde.

- (f) ein Pferd an den Start bringt, dessen Schweiffunktion durch mechanische Hilfsmittel, operativ oder durch Injektionen verändert ist,
 - (g) gegen unter d) bis f) nicht ausdrücklich genannte anerkannte Grundsätze des Tiereschutzes oder Bestimmungen des Tiereschutzgesetzes verstößt.
- (3) Die Geltendmachung von Schadensersatzansprüchen gegen den Verein aufgrund einer Ordnungsmaßnahme ist – soweit gesetzlich zulässig – ausgeschlossen.

§ 3 Doping

- (1) Verboten ist die Anwendung aller Mittel (verbotene Substanzen und verbotene Methoden), die geeignet sind, die natürliche Leistungsfähigkeit eines Pferdes zu verändern.

- (2) Liste der verbotenen Substanzen:

1. Dopingsubstanzen

sind Substanzen, die geeignet sind, die Leistung eines Pferdes/Ponys im Wettkampf zu beeinflussen.

Das sind:

- Stimulantia
- Sedativa und Narkotika
- Anabolika
- Diuretika
- Peptidhormone und Analoge

Grenzwerte gelten für:

- Testosteron:

- bei Wallachen: freies und gekoppeltes Testosteron in einer Konzentration von 0,02 Mikrogramm pro Milliliter Urin
- bei Stuten: freies und gekoppeltes Testosteron in einem Verhältnis zu Epitestosteron von 12:1

- Nandrolon:
frei und gekoppelt 5a-estrane-3b, 17a-diol bis 5(10)-estrone-3b, 17a-diol im Urin in einem Verhältnis von 1
 - Theobromin:
in einer Konzentration ab 2,0 Mikrogramm pro Milliliter Urin
 - Cortisol:
in einer Konzentration ab 1,0 Mikrogramm pro Milliliter Urin
- Außerdem gilt die Verabreichung von Vollblut und/oder Zubereitungen, die rote Blutkörperchen enthalten, sowie jede Manipulation einer Probe als Doping.

2. Verbotene Arzneimittel

sind Substanzen, die als Arzneimittel eingesetzt werden, jedoch im Wettkampf verboten sind, und zwar solche, die

- auf das Nerven-System
- auf das Herz-Kreislauf-System
- auf das Atmungs-System
- auf das Verdauungs-System
- auf das Harn-System
- auf die Geschlechtsorgane
- auf das Muskel- und Skelett-System
- auf die Haut
- gegen Infektionserreger wirken.

Grenzwerte gelten für:

- Salizylsäure:
in einer Konzentration ab 750,0 Mikrogramm pro Milliliter Urin oder 6,5 Mikrogramm pro Milliliter Blutplasma
- Arsen:
in einer Konzentration ab 0,3 Mikrogramm pro Milliliter Urin
- Dimethylsulfoxyd (DMSO):
in einer Konzentration ab 15,0 Mikrogramm pro Milliliter Urin
oder in einer Konzentration ab 1,0 Mikrogramm pro Milliliter Blutplasma
- Verfügbares CO₂:
in einer Konzentration ab 37 Millimol pro Liter Blutplasma

3. Ausnahmen:

Die Anwendung/Verabreichung folgender Substanzen in zeitlichem Zusammenhang mit der Wettkampfteilnahme ist erlaubt (dies betrifft nur die Anwendung von für Pferde/Ponys in Deutschland zugelassene Substanzen), da sie der Vorbeugung und Pflege dienen und unterstützend bei der Gesunderhaltung des Pferdes/Ponys wirken:

- Impfstoffe
- Substanzen zur Bekämpfung von Endoparasiten
- Paramunitäts-Inducer
- externe Desinfektionsmittel und Insektenschutzmittel

(3) Der Verein überwacht die Einhaltung des Dopingverbots durch Stichproben sowie durch Zielkontrollen. Dopingkontrollen können sowohl während eines Wettkampfs wie auch außerhalb erfolgen. Der Verein ordnet außerhalb von Wettkämpfen routinemäßig Stichprobenkontrollen an. Der Auswahlmodus für Dopingkontrollen im Wettkampf wird vom Verein festgelegt. Auf Anfrage wird Vereinsmitgliedern dieser Auswahlmodus erläutert. Im Wettkampf für die Punktevergabe, Aufsicht oder Pferdeprüfung eingesetzte Richter können im Verdachtsfall zusätzliche Kontrollen anordnen.

(4) Proben für Dopingkontrollen sind durch einen vom Verein bestellten Tierarzt oder ein für die Durchführung von Probenahmen qualifiziertes und vom Verein ausgewähltes Unternehmen (im Folgenden als "Kontrollteam" zusammengefasst) zu entnehmen. Der Veranstalter stellt hierzu dem Kontrollteam geeignete Dopingkontrollboxen zur Verfügung. Das Kontrollteam fordert den Reiter eines ausgewählten Pferdes zur Kontrolle seines Pferdes auf und klärt ihn über das Verfahren auf. Der Reiter oder Besitzer des Pferdes bestimmt einen Beauftragten, der die Kontrolle mit dem Kontrollteam durchführt. Reiter, Besitzer und Beauftragter sind verpflichtet, mit dem Kontrollteam zu kooperieren. Das Kontrollteam gewinnt von dem ausgewählten Pferd in Gegenwart des Beauftragten

Blutproben und falls möglich Urinproben in für die jeweiligen Analysen ausreichender Menge. Die Proben werden in A- und B-Proben aufgeteilt in geeignete Versiegelungscontainer mit entsprechenden Aufschriften "A" und "B" verbracht. Der gesamte Probenahmeprozess ist auf einem Kontrollformular zu dokumentieren, von allen Mitgliedern des Kontrollteams zu unterzeichnen und dem Beauftragten zur Durchsicht und Unterschrift vorzulegen. Der Beauftragte, das Kontrollteam und das Untersuchungslabor erhalten jeweils eine Durchschrift des Protokolls, das Original geht dem Verein zu. Die Durchschrift für das Labor muss anonymisiert sein und darf somit keinerlei Angaben zum Reiter, dem Beauftragten, dem Besitzer oder dem Namen des Pferdes enthalten. Die gewonnenen und versiegelten Proben sind vom Kontrollteam fachgerecht zu lagern, Blutproben müssen ausreichend gekühlt werden. Nach Veranstaltungsende werden die Proben und die für das Untersuchungslabor vorgesehene Durchschrift an ein für Pferdeproben qualifiziertes Labor versandt. Vom Kontrollteam für die Entnahme, Lagerung und Versendung der Dopingproben in Rechnung gestellte Gebühren trägt der Auftraggeber.

- (5) Im Labor werden die eingesandten A-Proben zur Untersuchung verwendet, die B-Proben bei einem positiven Ergebnis für eine Kontrollanalyse aufbewahrt. Wird der Verein vom Dopinglabor darüber informiert, dass bei der Untersuchung einer A-Probe eine verbotene Substanz festgestellt wurde, unterrichtet der Verein hierüber unverzüglich den Reiter, Besitzer oder deren Beauftragten. Innerhalb einer Woche nach Zugang der Benachrichtigung kann der Unterrichtete beantragen, dass das Labor in seiner oder der Gegenwart eines Beauftragten eine Kontrollanalyse durch Untersuchung der B-Probe durchführt. Erscheint der Unterrichtete nicht innerhalb einer 14-tägigen Frist zum vereinbarten Termin zur Untersuchung der B-Probe, wird diese Untersuchung ohne Anwesenheit des Unterrichteten oder seines Beauftragten durchgeführt.

- (6) Der positive Befund einer Dopingprobe zieht – unabhängig von einem etwaigen Verschulden des Reiters – die sofortige Disqualifikation eines platzierten Teilnehmers sowie die Suspendierung des Pferdes von laufenden Wettkämpfen bis zur Beendigung des Verfahrens nach sich; die dadurch entstehenden Kosten trägt der Pferdebesitzer. Die Verweigerung oder schuldhaftige Vereitelung der Dopingkontrollen oder die pharmakologische, chemische oder physikalische Manipulation der zu überprüfenden Urin- oder Blutprobe oder Dopingkontrolle werden behandelt, als wäre der Tatbestand des Dopings erfüllt.
- (7) Bei jedem positiven Befund wird automatisch ein Verfahren vor dem Disziplinarkomitee des Vereins eingeleitet.

§ 4

Disziplinarstrafen

- (1) Als Disziplinarstrafen sind zulässig:
- (a) Verwarnung,
 - (b) Geldbuße bis zu 10.000,-- €,
 - (c) zeitlicher oder dauerhafter Ausschluss von Wettkämpfen (Sperre),
 - (d) zeitliche oder dauerhafte Sperre des Pferdes eines Mitglieds, insbesondere bei Doping,
 - (e) rückwirkende Disqualifikation von allen Wettkämpfen, die vom Verstoß betroffen sind (ohne Rückerstattung der Start-/Nennfelder) und Rückforderung etwaiger Siegprämien,
 - (f) Vereinsausschluss.
- Soweit der Verstoß festgestellt ist, können dem betroffenen Mitglied ferner die Verfahrenskosten auferlegt und die Entscheidung veröffentlicht werden.
- (2) Die Auswahl sowie die Zumessung der Höhe der konkreten Disziplinarstrafe obliegen dem Ermessen der Disziplinarkommission, die dabei alle Umstände des Falles würdigt. Im Regelfall berücksichtigt die Disziplinarkommission folgende Richtlinien bei der Auswahl und Zumessung:

- (a) In leichten Fällen soll eine Verwarnung ausgesprochen werden, insbesondere wenn der Verstoß nicht vorsätzlich begangen worden ist, die Folgen gering sind und gegen den Beschuldigten wegen eines gleichen oder ähnlichen Sachverhaltes noch keine Disziplinarstrafe verhängt worden ist.
- (b) Zeitliche Ordnungsmaßnahmen sollen nicht unter einem Monat und nicht länger als zwei Jahre dauern.
- (c) Bei Verstößen mit Gefahr für Gesundheit oder Leben des Pferdes soll ein zeitlicher Ausschluss von mindestens sechs Monaten und zusätzlich eine Geldbuße verhängt werden.
- (d) Begeht jemand, nachdem bereits zweimal Disziplinarmaßnahmen gegen ihn verhängt wurden, erneut einen Verstoß und ist ihm im Hinblick auf Art und Umstände des Verstoßes vorzuwerfen, dass er sich die früheren Ordnungsmaßnahmen nicht hat zur Warnung dienen lassen, so soll eine Sperre von mindestens einem Jahr verhängt werden. Frühere Verstöße sollen nicht mehr als strafverschärfend gewertet werden, wenn zwischen Ende der Vollstreckung einer früheren Disziplinarstrafe und dem folgenden Verstoß mehr als zwei Jahre verstrichen sind.

§ 5

Verfahrensgang / Entscheidung des Disziplinar Komitees

- (1) Das Disziplinar Komitee entscheidet im schriftlichen Verfahren, falls nicht der Vorsitzende ausnahmsweise eine mündliche Verhandlung anordnet; im Fall einer mündlichen Verhandlung findet diese nichtöffentlich statt. Der Vorsitzende des Disziplinar Komitees leitet das Verfahren und nimmt die erforderlichen Maßnahmen (z.B. Fristsetzungen, Ladungen) vor; er entscheidet nach pflichtgemäßem Ermessen, ob und welche Zeugen und Sachverständigen gehört werden.

- (2) Zur Aufrechterhaltung der Ordnung des Verfahrens sowie bei unentschuldigtem Fernbleiben kann das Disziplinarkomitee gegen Personen, die dieser Ordnung unterliegen, ein Ordnungsgeld bis zu 250,-- € pro Verstoß erheben sowie diesen Personen die verursachten Kosten auferlegen.
- (3) Die Geschäftsstelle des Vereins fungiert gleichzeitig als Geschäftsstelle des Disziplinarkomitees.
- (4) Vor jeder Verhängung einer Disziplinarstrafe durch das Disziplinarkomitee ist dem Beschuldigten Gelegenheit zu geben, sich zu den Vorwürfen zu äußern.
- (5) An einem Verfahren darf als Mitglied des Disziplinarkomitees nicht teilnehmen, wer selbst ein unmittelbares Interesse am Ausgang des Verfahrens hat; der Vorstand bestellt in diesem Fall ein Ersatzmitglied.
- (6) Beratung über die Beschlussfassung sowie die Abstimmung im Disziplinarkomitee sind geheim.
- (7) Die Entscheidung – inklusive tatsächlicher Feststellungen und rechtlicher Begründung – wird schriftlich niedergelegt und den Beteiligten mittels Einschreiben (Einwurfeinschreiben genügt) oder gegen Empfangsbestätigung zugestellt, soweit diese nicht ausdrücklich auf Zustellung verzichten.
- (8) Die Kosten des Verfahrens vor dem Disziplinarkomitee werden vom Vorsitzenden des Disziplinarkomitees festgesetzt und in der Entscheidung der/den verurteilten Partei/-en – gegebenenfalls anteilig – auferlegt. Im Übrigen gelten die Regelungen zu den Kosten im Strafprozess entsprechend.

§ 6

Rechtsmittel

- (1) Gegen eine Entscheidung des Disziplinarkomitees kann der Betroffene innerhalb einer Frist von vier Wochen ab Zugang der Entscheidung des Disziplinarkomitees den Vorstand des Vereins anrufen (Beschwerde). Die Beschwerde muss schriftlich zur Geschäftsstelle des Vereins erhoben werden, welche die Beschwerde unver-

züglich an den 1. Vorsitzenden weiterleitet. Der Vorstand entscheidet sodann über Zulässigkeit und Begründetheit der Beschwerde; die Regelungen des § 5 finden entsprechende Anwendung.

- (2) Ohne bzw. vor Erhebung einer Beschwerde ist die Anrufung der staatlichen Gerichte durch den Betroffenen unzulässig.

V. Regionalgruppenordnung

Vorbemerkung

Die „National Reining Horse Association Germany e.V.“ (nachfolgend: der Verein) richtet - soweit und solange hierfür Bedarf besteht - Regionalgruppen als rechtlich unselbständige organisatorische Untergliederungen des Vereins ein. Diese nehmen im Rahmen der Bestimmungen der Satzung und der Ordnungen, insbesondere dieser Regionalgruppenordnung, die ihnen zugewiesenen Aufgaben wahr.

§ 1

Rechtliche und organisatorische Stellung

- (1) Die Regionalgruppen sind rechtlich unselbständige organisatorische Untergliederungen des Vereins. Sie sind funktionale Untergliederungen im Sinn des § 51 Satz 3 Abgabenordnung und somit keine selbständigen Steuersubjekte.
- (2) Die Regionalgruppen nehmen im Rahmen des satzungsmäßigen Vereinszwecks die ihnen durch diese Ordnung oder Vorstandsbeschluss zugewiesenen Aufgaben wahr. Sie regeln insbesondere die fachlichen Aufgaben des Sportbetriebs innerhalb ihrer Region und bemühen sich um die Verbreitung des Reining-Reitsports und der Mitgliederwerbung. Sie sind an die Bestimmungen der Satzung und der Ordnungen sowie an die Beschlüsse der Hauptversammlung, des Vorstands und der Ausschüsse gebunden.

- (3) Zur Vertretung des Vereins nach außen, insbesondere zum Abschluss von Verträgen, ist allein der Vorstand des Vereins gemäß § 11 Abs. 3 der Satzung berechtigt (Vorstand im Sinn des § 26 BGB). Der Vorstand kann der Regionalgruppenleitung begrenzte Kompetenzen zur Vertretung des Vereins einräumen. Werden Mitglieder der Regionalgruppenleitung ohne solche Vertretungsbefugnis tätig oder überschreiten sie ihre Befugnis, so haften sie dem Verein persönlich für die entstehenden Nachteile und Schäden; ferner haften sie im Außenverhältnis nach den Grundsätzen des Vertreters ohne Vertretungsmacht (§ 179 BGB).

§ 2

Mitglieder und Organe der Regionalgruppen

- (1) Jedes Vereinsmitglied gehört automatisch einer Regionalgruppe an. Diejenigen Vereinsmitglieder, die ihren (Haupt-) Wohnsitz innerhalb des durch diese Ordnung bestimmten Gebietes einer Regionalgruppe haben, sind automatisch auch Mitglieder dieser Regionalgruppe. Jedes Mitglied kann nur einer einzigen Regionalgruppe zugehören. In begründeten Fällen kann ein Mitglied beim Vorstand des Vereins beantragen, dass er einer anderen Regionalgruppe als Mitglied zugerechnet wird; hierüber entscheidet der Vorstand abschließend.
- (2) Organe der Regionalgruppen sind:
- (a) die Regionalgruppenversammlung
 - (b) die Regionalgruppenleitung
- (3) Die Regionalgruppenleitung besteht aus:
- (a) dem Regionalgruppenleiter (auch genannt: Regionalgruppenvorsitzender)
 - (b) dem stellvertretenden Regionalgruppenleiter
 - (c) dem Kassenwart der Regionalgruppe
- (4) Die Mitglieder einer Regionalgruppe wählen jeweils die Mitglieder der Regionalgruppenleitung sowie – soweit Bedarf hierfür besteht – weitere Personen für bestimmte Aufgaben, etwa einen Sportwart, einen Jugendwart, usw. Der Leiter der jeweiligen Regionalgruppe ist gegen-

über dem Vorstand des Vereins für die Einhaltung der Satzung und Ordnungen sowie für die Erledigung der übertragenen Aufgaben innerhalb der jeweiligen Regionalgruppe verantwortlich.

- (5) Für die Einberufung und Durchführung der Regionalgruppenversammlung, insbesondere für die Wahlen, sowie für die Beschlussfassung der Regionalgruppenleitung gelten die Bestimmungen der Satzung zu Mitgliederversammlung und Vorstand entsprechend. Mitglieder des Vorstandes haben das Recht, an allen Versammlungen der Regionalgruppen sowie der Regionalgruppenleitung teilzunehmen; der Vorstand ist zu solchen Versammlungen fristgerecht einzuladen.

§ 3

Haushalt der Regionalgruppen

- (1) Regionalgruppen können auf Grund ihrer rechtlichen Unselbständigkeit kein eigenes Vermögen bilden oder eigene Verbindlichkeiten eingehen. Alle Einnahmen und Ausgaben betreffen unmittelbar den Haushalt des Vereins. Die Regionalgruppen bestreiten ihren finanziellen Aufwand mit den vom Verein zugewiesenen oder von den für die Regionalgruppen selbst erworbenen Mitteln.
- (2) Jede Regionalgruppe führt eine Regionalgruppenkasse (Einnahmen-/Ausgabenaufstellung) als Unterabteilung des Vereinshaushalts. Die Regionalgruppenleitung verwaltet die der Regionalgruppe zugewiesenen Finanzmittel mit der Sorgfalt eines gewissenhaften Geschäftsleiters. Die Regionalgruppen haben einen eigenen Kassenprüfer zu bestimmen, der vor Vorlage an den Vorstand eine Kassenprüfung durchführt. Die Regionalgruppenkasse unterliegt ferner jederzeit der uneingeschränkten Einsichtnahme und Prüfung durch den Vorstand des Vereins oder durch von ihm beauftragte Personen. Die vollständigen Kassenunterlagen inklusive aller Originalbelege und Aufzeichnungen sind zum Ende des Geschäftsjahres dem Vorstand oder der Geschäftsstelle des Vereins zu übergeben, der die Datenbestände der Regionalgruppenkasse

in den Vereinshaushalt übernimmt. Soweit Einnahmen und Ausgaben den wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb betreffen, unterliegen sie in Buchung und Verwaltung – auch bereits während des laufenden Geschäftsjahres – dem Finanzvorstand des Vereins. Soweit Überschüsse am Jahresende bestehen, werden diese den Regionalgruppen im folgenden Jahr wieder zugewiesen.

- (3) Die Regionalgruppenleitung ist berechtigt, für den laufenden Betrieb Verbindlichkeiten bis zu 500,- € einzugehen, soweit diese durch den Haushaltsansatz des Vereins (an die jeweilige Regionalgruppe zugewiesene Mittel) gedeckt sind. Einer vorherigen Genehmigung durch den Vorstand des Vereins bedürfen unabhängig von ihrer Höhe:
 - (a) der Finanzplan (insbesondere alle Ausgaben und Verbindlichkeiten) für Turniere einer Regionalgruppe
 - (b) die Anstellung von Personal
 - (c) sonstige Zahlungen an Sportler, Trainer oder andere Personen, einschließlich geldwerter Zuwendung.
- (4) Im Innenverhältnis haften alle Mitglieder eines Regionalgruppenvorstands mit ihrem privaten Vermögen, falls unter Verstoß gegen die vorstehenden Bestimmungen (insbesondere Absatz 3) Ausgaben getätigt oder Verbindlichkeiten eingegangen werden. Ebenso haften alle weiteren Personen, die unter Verstoß gegen die vorstehenden Bestimmungen (insbesondere Absatz 3) im Namen einer Regionalgruppe oder des Vereins Verbindlichkeiten eingehen.

§ 4

Schlussbestimmungen

- (1) Diese Regionalgruppenordnung wurde durch die Mitgliederversammlung des Vereins am 20. Februar 2005 beschlossen und tritt am selben Tag in Kraft.
- (2) Im Übrigen sind die Bestimmungen der Satzung auf die Regionalgruppen entsprechend anwendbar, soweit einzelne Bestimmungen der Satzung nicht speziell die Rechtsfähigkeit voraussetzen.

VI. Turnierregeln:

A.

Allgemeine Bestimmungen

- Alle an NRHA Veranstaltungen teilnehmenden Pferde müssen
 1. haftpflichtversichert sein,
 2. frei von ansteckenden Krankheiten sein,
 3. innerhalb der letzten sechs Monate (+/- 21 Tage) gegen Influenza geimpft sein,
 4. über einen gültigen Equidenpass verfügen, welcher durch den Reiter auf dem Turnier mitzuführen ist.
- Ein Reiter kann auf einem Turnier nicht mehr als drei Pferde in einer Prüfung starten (Ausnahme Jackpot Open und Jackpot Non-Pro. Hier können Teilnehmer fünf Pferde in einer Prüfung starten). Ein Pferd darf nur einmal pro Prüfung und in maximal drei Prüfungen pro Tag gestartet werden.
- Für alle NRHA Veranstaltungen, die nicht als Turniere ausgeschrieben sind, gelten die gleichen Ausrüstungsbestimmungen, wie in der Show-arena/beim Abreiten.

B.

Status des Reiters / Eigentumsverhältnisse des Pferdes

1. Jugendliche:

- Person: Jugendliche sind Personen die zum 1. Januar 18 Jahre oder jünger sind. Alle Jugendliche, die im laufenden Jahr 19 Jahre alt werden, dürfen bis zum Jahresende noch in der Jugendklasse starten.
- Pferd: Das Pferd muss auf den Jugend-Reiter oder auf einen unmittelbaren Familienangehörigen registriert sein. Als Familienangehörige zählen: Eltern, Stiefeltern, Großeltern, Geschwister oder gesetzlicher Vormund. Steht das Pferd im Eigentum einer Personengesellschaft oder einer juristischen Person bzw. mehrerer Personen in Bruchteilsgemeinschaft,

kann dieses Pferd nur in Open-, Rookie- und Jugend-Klassen geritten werden.

Ausnahme: Wenn der Jugend-Reiter zu 50 % Eigentümer des Pferdes ist und selbst auch in den Pferdepapieren als Besitzer/Mitbesitzer eingetragen ist, darf er in Non-Pro-Klassen reiten. Ausnahme: Keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse des Pferdes in Jugend-Klassen, d.h. es kann dort auch ein fremdes Pferd geritten werden.

- In Jugendklassen sind Hengste nicht erlaubt.
- In Non-Pro- oder Open-Klassen dürfen Jugendliche Hengste vorstellen. Bei Auffälligkeiten/Problemen auf dem Abreitplatz/Turnierplatz kann der zuständige Richter/die Abreitaufsicht den Start verwehren.

2. Non-Pro:

- Person: Als Non-Pro gilt ein Reiter, welcher nicht gegen Entgelt und Entlohnung jeglicher Art (auch nicht in Form von Geschenken, Übernahme von Startgeldern, Erhalt von Gewinngeldern) – sei es direkt oder indirekt – ein Pferd vorgestellt, trainiert oder beim Training mitgeholfen hat. Außerdem darf er keinen Ausgleich, egal welchen, für das Unterweisen eines anderen im Reiten, Training oder im Vorstellen eines Pferdes auf einem Turnier erhalten haben. Dies bezieht sich auf das vergangene Jahr, ausgenommen davon sind nur selbst gewonnene Preisgelder. Die Zahlung von Startgeldern und Turnierspesen durch einen anderen als ein direktes Familienmitglied gelten als Entlohnung.
- Pferd: Das Pferd muss auf den Non-Pro-Reiter oder auf einen unmittelbaren Familienangehörigen registriert sein. Als Familienangehörige zählen: Gatte/Gattin oder Partner/-in, die in einer eheähnlichen Lebensgemeinschaft leben, Kind, Stiefkind, gesetzlicher Mündel, Eltern, Stiefeltern, Großeltern, Geschwister oder gesetzlicher Vormund. Steht das Pferd im Eigentum einer Personengesellschaft oder einer juristischen Person bzw. mehrerer Personen in Bruchteilsgemeinschaft, kann dieses Pferd nur in Open-, Rookie- und Jugend-Klassen geritten werden. Ausnahme: Wenn der Non-Pro-Reiter

zu 50 % Eigentümer des Pferdes ist und selbst auch in den Pferdepapieren als Besitzer/Mitbesitzer eingetragen ist, darf er in Non-Pro-Klassen reiten.

Ein geleastes Pferd darf gemäß den nachfolgenden Richtlinien in Non-Pro-Klassen vorgestellt werden:

- (1) Vor dem Turnierstart mit dem geleasten Pferd muss der Leasingnehmer (Non-Pro) das Leasing bei der NRHA angemeldet und alle Gebühren entrichtet haben.
 - (2) Nur eine Einzelperson kann ein Pferd leasen. Es gibt keine Beschränkungen wie oft das Leasing verlängert werden kann. Jedes Leasingverhältnis endet am 31. Dezember des Kalenderjahres.
 - (3) Während der Dauer des Leasingverhältnisses dürfen der/die Leasingnehmer/-in und seine/ihre direkten Familienmitglieder das Pferd auf Turnieren in allen Klassen vorstellen, ausgenommen Futurity und Derby.
 - (4) Ein Open-Reiter darf das Pferd in Open-Klassen vorstellen.
 - (5) Es wird immer nur ein Leasingverhältnis für ein Pferd anerkannt.
 - (6) Der Leasinggeber darf das Pferd während der Dauer des Leasingverhältnisses nicht auf Turnieren vorstellen.
- Der Non-Pro hat eine unterschriebene **Non-Pro-Erklärung** abzugeben. Er ist verpflichtet, jede Statusänderung sofort schriftlich der Geschäftsstelle mitzuteilen. Solange kein gültiger Antrag vorliegt, gilt der Non-Pro als Open-Reiter.

Falsche Angaben zum Non-Pro-Status führen zur Aberkennung des Non-Pro-Status. Alle bis zu diesem Zeitpunkt erzielten Ergebnisse gelten nicht für die Jahresbestenwertung. Im Jahr erzielte Preisgelder sind an den Verein zurückzuzahlen. Bei Zweifel zur korrekten Statusangabe erfolgt eine Prüfung durch den Sportwart der NRHA. Der Vorstand entscheidet über geeignete Maßnahmen, welche zu einer Startsperrung bis zu einem Jahr führen können.

Zweifel am Non-Pro-Status sind der Geschäfts-

stelle zur Prüfung schriftlich mitzuteilen. Dabei sind anzugeben: Name und Anschrift des Antragstellers sowie Begründung für den Zweifel am Non-Pro-Status. Die Antragstellerangaben werden vertraulich behandelt.

Ein Open-Reiter kann reamateurisiert werden, wenn er die Non-Pro-Bedingungen erfüllt. Der Antrag zur **Reamateurisierung** kann bei der Geschäftsstelle gestellt werden. Eine Reamateurisierung ist zulässig, wenn der Antragsteller im Zeitraum von mindestens einem Jahr vor der Antragstellung die Amateurbedingungen erfüllt hat. Dies ist bei der Antragstellung zu versichern.

3. Open:

- Person: Startberechtigt sind alle Reiter.
- Pferd: Keine Einschränkung bezüglich der Eigentumsverhältnisse des Pferdes.

C.

Ausrüstung

1. des Reiters

Alle Reiter haben im Showring angemessene Westernkleidung (langärmeliges Hemd mit Kragen) und einen Westernhut zu tragen. Statt eines Westernhutes kann ein Sicherheitshelm getragen werden. Für Jugendliche bis 18 Jahre besteht Helmpflicht auf dem Abreiteplatz. Im Showring haben Jugendliche bis 18 Jahre die Wahl, ob sie einen Westernhut und/oder einen Sicherheitshelm tragen wollen. Chaps und Sporen sind erlaubt. Zur Siegerehrung ist ebenfalls in korrekter Westernkleidung mit Pferd anzutreten („No Horse, no Hat, no Money“).

2. des Pferdes

- Sattel: Vorgeschrieben ist ein Westersattel mit Horn.
- Erlaubte Zäumung:

Snaffle-Bit:

Wird zweihändig geritten. Eine Zügelbrücke ist nicht notwendig. Die Bezeichnung Snaffle-Bit gilt für folgende Gebisse:

O-Ring-Trense, D-Ring-Trense, Olivenkopf-Trense,

alle mit einfach gebrochenem Mundstück. Das Mundstück muss aus rundem, ovalem oder eiförmigem Material sein und darf nicht gedreht oder umwickelt sein. Die Trensenringe dürfen einen Durchmesser von nicht mehr als 10,16 cm (4“) und nicht weniger als 5,08 cm (2“) haben. Die Trensenringe dürfen an der Innenseite der Ringe keine Haken oder Unebenheiten aufweisen, so dass sich die Zügel einhängen können und eine Hebelwirkung entstehen kann. In einem Abstand von 2,54 cm (1“) vom Maulwinkel muss das Gebiss noch 0,79 cm (5/16“) dick sein. Eine gleichmäßige Abnahme des Gebissdurchmessers zur Mitte hin ist erlaubt. Ein loser Kinnriemen kann verwendet werden. Hier gibt es keinen Mindest- oder Maximaldurchmesser zu beachten. Dekorative Knoten und rundes Material sind akzeptabel. **Kinnketten** sind nicht erlaubt.

Bosal:

Ein Bosal (klassische Hackamore) kann aus flexiblem Rawhide, Leder oder Seil geflochten sein. Es darf an der Stelle, an welcher es die Backen bzw. die Nase berührt, nicht dicker als 1,91 cm (3/4“) sein. Das Bosal darf keine Metallteile enthalten und darf nicht mit Metallteilen verbunden sein. An den Stellen, die den Pferdekopf berühren, darf sich keinerlei hartes Material befinden, egal wie dieses umflochten oder gepolstert ist. Wenn in diesem Regelbuch von einer Hackamore gesprochen wird, ist immer ein Bosal gemeint. Mechanische Hackamore und Bosals aus Pferdehaar sind nicht erlaubt.

Bit:

Wenn in diesem Handbuch von einem Bit gesprochen wird, ist eine Kandare mit einfacher oder gebrochener Stange gemeint. Die Mundstücke müssen rund, oval oder eiförmig im Querschnitt sein und einen Durchmesser von mindestens 0,79 cm (5/16“) und maximal 1,91 cm (3/4“) aufweisen, dieser Durchmesser wird 2,54 cm (1“) vom Rand aus gemessen. Die Oberfläche der Mundstücke muss glatt sein, Einlagen sind erlaubt. Aus der Unterseite der

Mundstücke darf nichts weiter als 0,32 cm (1/8“) hervorragen. Die Zungenfreiheit (Port) darf nicht höher als 8,89 cm (3 1/2“) sein. Die Anzüge (Shanks) dürfen nicht länger als 21,59 cm (8 1/2“) sein. Die Gebisse dürfen nicht mit Draht umwickelt sein. Bei Spade Bits ist Draht an den Spacer Bars (=Braces) erlaubt.

Es sind Kinnketten bzw. Kinnriemen zu verwenden. Diese müssen mindestens 1,27 cm (1/2“) breit, frei von Widerhaken, Draht und gedrehten Einlagen sein. Sie müssen glatt ausgedreht oder/und flach anliegend sein. Bei Kinnketten, die aus mehreren dünnen Ketten besteht, müssen die einzelnen Ketten miteinander verbunden sein.

Die Zügelführung erfolgt einhändig (Ausnahme Jackpot- und Freestyle-Klassen). Ein Wechsel der Zügelhand ist nicht zulässig. Split Reins dürfen nicht mit mehr als dem Zeigefinger bzw. dem ersten Finger der Hand zwischen den Zügeln geritten werden. Wird ein Romal benutzt, so sind keine Finger zwischen den Zügeln erlaubt. Die freie Hand kann das Romal halten, vorausgesetzt es wird mindestens 40 cm von der Zügelhand entfernt angefasst und nicht in Spannung gehalten.

Es ist verboten die freie Hand zu benutzen um die Zügelänge zu ändern.

Geschlossene Zügel sind nicht erlaubt (Ausnahme: Romal-Zügel bzw. in Klassen, in denen beidhändig geritten werden darf, sind sie an Snaffle-Bits/Bosals erlaubt sowie in der Klasse 101 = Youth bis 11 Jahre).

- **Ausrüstung auf dem Abreiteplatz:**
Auf dem Abreiteplatz ist nur die Ausrüstung erlaubt, die auch in der Showarena zulässig ist. Die Verwendung eines Nosebands ist zulässig. Es muss aus flachem, weichem Leder oder Nylon bestehen und zwischen minimal 15 und maximal 26 mm breit sein.
- **Startnummern:**
Jeder Reiter hat die ihm, für diese Reiter-Pferd-Kombination, zugewiesene Startnummer gut sichtbar für den Richter und die Abreitaufsicht anzubringen.

Keine oder nicht die korrekte Startnummer angebracht zu haben wird mit 50,-- € bestraft, führt aber nicht zur Disqualifikation.

Wenn ein Sponsor Startnummern, Satteldecken usw. zur Verfügung stellt, müssen alle Reiter diese im Original/unverändert verwenden (das Ausschneiden von Startnummern ist nicht gestattet).

- **Ausrüstungskontrolle:**

Jeder/Jede Reiter/in (oder sein/seine Beauftragter/-te bzw. Helfer/-in) muss die Ausrüstung (Equipment) durch den/die Richter/-in oder Equipment-Richter/-in unverzüglich vor dem Start oder nach Beendigung des Ritts überprüfen lassen. Die Ausrüstungskontrolle erfolgt in unmittelbarer Nähe der Showarena. Der/die Reiter/-in muss absteigen, die Zäumung („Bridle“ – Headstall with Bit) abnehmen und dem/der Richter/-in zeigen. Das Nichtvorstellen des Pferdes und der Ausrüstung durch den/die Reiter/-in bzw. des Beauftragten beim/bei der Richter/-in, bedeutet ein „No Score“ (= keine Bewertung). Vor Prüfungsbeginn wird der Zeitpunkt und Durchführungsort festgelegt.

In Klassen mit einem garantierten Preisgeld von bis zu 500,-- € (bei Class-in-Class zählt die Klasse mit dem höchsten garantierten Preisgeld) ist alternativ eine Ausrüstungskontrolle nach dem Zufallsprinzip durch den Richter erlaubt (eine Ausrüstungskontrolle nach dem Zufallsprinzip muss im Vorfeld von der Turnierleitung festgelegt werden). Es wird empfohlen mindestens drei Pferde in einer Klasse zu überprüfen. Diese werden vom Richter ausgewählt und nach Beendigung des Ritts überprüft.

Bei Ausrüstungsfehlern hat der/die Equipment-Richter/-in die Möglichkeit dies zu ahnden. Bei Ausrüstungsfehlern gibt es keinen Wiederholungsritt. Wenn Ausrüstungsmängel eine Unterbrechung des Rittes bewirken oder seine Vollendung verhindern, muss der Richter dem Teilnehmer einen „0 Score“ geben. In jeder Klasse hat der/die Richter/-in das Recht, die Entfernung oder Veränderung eines jeden Ausrüstungsgegenstandes zu verlangen, von welchem er/sie meint, dass er unsicher ist oder

dem Pferd/Reiter einen unfairen Vorteil verschafft.

Der/die Equipment-Richter/-in hat das Recht einen „No Score“ oder eine Disqualifikation auszusprechen. Es steht ihm/ihr jedoch auch, beim Vorhandensein weitere Richter/Richterinnen zur Beratung heranzuziehen.

D.

Regeln für das Abreiten

(angelehnt an die FEI Richtlinien, Artikel 300)

1. Während des Abreitens dürfen die Pferde nach Beendigung eines Sliding Stops der Umzäunung/Bande der Arena nicht näher als zwei Meter sein.
2. Während des Abreitens dürfen die Pferde nicht öfter als acht Mal aufeinanderfolgend mit hoher Geschwindigkeit gedreht werden.
3. Während des Abreitens dürfen Pferde insgesamt nicht mehr als acht Spins in hoher Geschwindigkeit nach links und/oder nach rechts vollführen.
4. Auf jedem Abreitplatz ist nur die Ausrüstung erlaubt, die auch in der Showarena zulässig ist. Die Verwendung eines Nosebands ist zulässig. Es muss aus flachem, weichem Leder oder Nylon bestehen und zwischen minimal 15 und maximal 26 mm breit sein.

Strafen:

Bei einem Verstoß gegen die Abreitregeln gilt wie folgt:

1. Mündliche Verwarnung/erste Verwarnung:

Zu hartes, grobes Abreiten, mehr als acht Spins, zwei Meter Abstand, illegales Gebiss und Ausrüstung, Blut am Pferd, Farbe oder ähnliche Substanzen am Pferd, Respektlosigkeit, unsportliches Verhalten.

2. Gelbe Karte/zweite Verwarnung:

Jegliche zweite Verwarnung (Punkt 1). Ein illegales Gebiss in der Showarena (z.B. Pre-Prep) führt ohne Verwarnung sofort zur gelben Karte.

3. Rote Karte/dritte Verwarnung:

Sofortiger Turnierausschluss und automatische Sperre für das nächste Turnier.

E.

Pferderegistration

Jedes Pferd muss bei der NRHA registriert werden und erhält eine Wettbewerbslizenz (Competition License). Das hierfür notwendige Antragsformular ist bei der NRHA-Geschäftsstelle erhältlich.

Es werden alle Pferde unabhängig von Rasse oder Abstammung registriert.

Für die Registrierung ist eine Kopie des Abstammungsnachweises und/oder Equidenpasses vorzulegen.

Der Antragsteller hat zu versichern, dass er der Eigentümer des Pferdes ist. Ein Wechsel des Eigentümers kann nur registriert werden, wenn ein NRHA-Transferreport vorgelegt und die Gebühr bezahlt wird.

Als Eigentümer des Pferdes gilt derjenige, der bei der NRHA als Eigentümer registriert ist. Unrichtige Angaben werden geahndet. Der Pferde-eigentümer muss Mitglied der NRHA sein.

Bei mehreren Eigentümern eines Pferdes sind die Anteilsverhältnisse anzugeben. Alle Eigentümer müssen Mitglied der NRHA sein.

F.

Alter des Pferdes

Bei allen Pferden gilt der erste Januar des Geburtsjahres als Geburtsdatum.

Das Mindestalter für eine Turnierteilnahme ist drei Jahre. Eine Anhebung des Mindestalters ist je nach Turnierklasse möglich.

VII. Turniere

- Turniere:

NRHA-Turniere bedürfen einer Genehmigung durch den Vorstand und sind bis zum 15. Dezember des Vorjahres bei der Geschäftsstelle anzumelden. Die Termine werden dann Anfang des Turnierjahres in unseren Vereinsorganen veröffentlicht. Die Voraussetzungen für die Anerkennung eines Turniers ergeben sich aus dem Merkblatt „Turniere“, welches bei der Geschäftsstelle angefordert werden kann.

Es besteht zwischen dem Veranstalter einerseits und den Besuchern, Pferdebesitzern und Teilnehmern andererseits kein Vertragsverhältnis. Mithin ist jede Haftung für Diebstahl und Verletzung bei Mensch und Tier ausgeschlossen. Insbesondere sind Teilnehmer nicht Gehilfen im Sinne der § 278 und § 831 des BGB. Jeder Pferdebesitzer und Reiter unterwirft sich mit Abgabe der Nennung sowie die Begleitpersonen und Besucher beim Betreten des Veranstaltungsgeländes, den Weisungen und Anordnungen des Veranstalters und der Turnierleitung und erkennt die Regeln der NRHA an.

Für alle von der NRHA anerkannten Turniere gelten jeweils die Regeln des aktuellen NRHA-Handbuchs. Der NRHA-Vorstand hat jedoch immer die Möglichkeit, Ausnahmeregelungen zu beschließen.

Das Turnierjahr geht jeweils vom 1. Januar bis zum 31. Dezember eines Jahres.

- Richter:

NRHA-Turniere und NRHA-Regionalgruppenturniere können nur von NRHA anerkannten Richtern gerichtet werden. Anerkannt sind alle Richter, die eine gültige NRHA-Germany-e.V.-, FEI-Reining-, NRHA-USA- oder NRHA-Europa-Richterbefugnis haben (siehe hierzu auch Punkt XII. Richter).

VIII. Nennungen

Turniere der NRHA werden in der Verbandszeitung und im Internet (www.nrha.de) ausgeschrieben bzw. den Mitgliedern anderweitig mitgeteilt.

Die Ausschreibung gilt gleichzeitig als Nennformular. Die unterschriebenen Nennungen sind entsprechend der Ausschreibung entweder an die Geschäftsstelle oder an den Veranstalter zu senden.

Boxenbestellungen müssen bis zum Nennungsschluss erfolgt sein, nach dem Nennungsschluss besteht kein Anrecht mehr auf zusätzliche Boxen.

Der Nennungsschluss für ein Turnier wird in den Ausschreibungen festgesetzt. Ob und wie lange Nachnennungen möglich sind, liegt im Ermessen der Geschäftsstelle bzw. des Veranstalters und kann von Turnier zu Turnier variieren.

Wenn Nachnennungen möglich sind, wird dafür bis zum Turnierbeginn eine zusätzliche Gebühr erhoben. Nachnennungen nach Turnierbeginn kosten eine erhöhte Nachnenngebühr. Turnierbeginn ist der Beginn der ersten Prüfung des Turniers.

Eine wirksame Nennung liegt nur vor, wenn das Startgeld, das Judge-Fee und die Boxengebühr bezahlt sind (Vorlage eines Schecks, SEPA-Lastschriftmandat oder Bargeld). Die Geschäftsstelle oder der Veranstalter kann bei mangelnder Bonität auf Barzahlung bestehen.

Im Falle eines Nichtstarts eines Pferdes bzw. Reiters wird bei Nennungen, die innerhalb der Nennfrist erfolgt sind gegen Vorlage eines tierärztlichen bzw. ärztlichen Attestes das Startgeld erstattet. Judge-Fee und Boxengebühr sind trotzdem zu zahlen bzw. werden nicht erstattet. Bei Nachnennungen wird lediglich die Hälfte des Startgeldes gegen Vorlage eines Attestes erstattet, Judge-Fee und Boxengebühr jedoch nicht.

Sind bei Meldeschluss nicht mehr als drei Starter für eine Klasse genannt, kann eine Klasse abgesagt werden.

Sponsoren Akzeptanz

Erhebliche Preisgelder erhält der Reining-Sport inzwischen durch Sponsoren. Deshalb verpflichtet sich der NRHA-Reiter, Werbung der Sponsoren zu respektieren, die beispielsweise auf Satteldecken,

Startnummern, Jacken, Pferdedecken usw. angebracht ist (das Ausschneiden von Startnummern ist nicht gestattet). Ein NRHA-Reiter, der sich hierin unkorrekt verhält, kann mit einem „No Score“ belegt und gegebenenfalls sogar disqualifiziert werden. Diese Disqualifizierung kann vom NRHA-Vorstand ausgesprochen werden.

IX. Turnierklassen

- **Go-Rounds:** Alle Klassen werden in einem Go-Round durchgeführt, mit Ausnahme von: Bronze Trophy (Kl. Nr. 20 und 21), Derby und Futurity (Kl. Nr. 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 50, 51, 54 und 55) Siehe hierzu die detaillierte Beschreibung bei den jeweiligen Klassen.
- **Zäumung:** Alle Klassen werden einhändig im Bit geritten, mit Ausnahme von Youth bis **11** (Kl. Nr. 101), Jackpot-Snaffle-Bit-Hackamore-Reining (Kl. Nr. 12, 13, 14 und 15), Jackpot-Reining (Kl. Nr. 16 und 17) und Freestyle-Reining (Kl. Nr. 18 und 19).
- **Preisgeldlimitierungen:** Details zu den Klassen mit Gewinngeldlimitierungen finden Sie unter dem Punkt XVIII. Preisgeldlimitierte Klassen.
- **Startreihenfolge:** Die Startreihenfolge für den ersten Go-Round wird immer über einen Zufallsgenerator ausgelost und kann nicht beeinflusst werden. Die Startreihenfolge ist strikt einzuhalten. Jeder Reiter hat sich selbständig um seinen Start zu kümmern. Betritt ein Reiter nicht spätestens zwei Minuten nachdem der vorhergehende Starter die Bahn verlassen hat oder nachdem er dreimal aufgerufen wurde die Arena, so verliert er die Startberechtigung.
- **Geringe Starterzahl:** Die NRHA behält sich vor, bei weniger als drei Nennungen bei Meldeschluss, Klassen abzusagen. Das Startgeld und das Judge-Fee werden dann erstattet. Eventuell kann die NRHA die Klasse auch mit anderen zusammenlegen, dann erfolgt keine Erstattung des Startgeldes und des Judge-Fees.
- **Nichtstart:** Bei einem Nichtstart aus gesundheitlichen Gründen (Reiter oder Pferd) ist gegen Vorlage eines ärztlichen bzw. tierärztlichen Attestes bis spätestens zum Aushang der Starter-

liste die Rückzahlung der Hälfte des Startgeldes möglich. Das Judge-Fee und die Boxengebühr werden jedoch nicht erstattet.

- **Startgeld, Add. Money und Ausschüttung:** Das Startgeld wird in der Ausschreibung festgelegt und kann von Turnier zu Turnier differieren. Bei allen Klassen mit garantiertem Preisgeld (=Add. Money) werden bis zu 50 % des Startgeldes zusätzlich zum garantierten Preisgeld ausgeschüttet.
- **Paid-Warm-Up:** Bei einem Paid-Warm-Up hat möglichst jeder/jede Turnierteilnehmer/-in die Chance unter Turnierbedingungen mit seinem Pferd alleine in der Arena zu arbeiten, ohne dass er dabei ein bestimmtes Pattern reitet. Die Richterstühle sollten besetzt und Marker vorhanden sein. Jeder/Jede Starter/-in hat mindestens zweieinhalb Minuten zur Verfügung. Er/Sie kann in jeder zugelassenen Zäumung ein- oder beidhändig reiten. Ob und wann ein Paid-Warm-Up stattfindet wird von der Meldestelle spätestens am Tag vor Turnierbeginn bekannt gegeben. Das Startgeld für das Paid-Warm-Up wird von der Meldestelle festgesetzt und ist vorab zu entrichten.
- **Pre-Prep:** Bei einer Pre-Prep-Klasse hat möglichst jeder/jede Turnierteilnehmer/-in die Chance unter Turnierbedingungen mit seinem Pferd alleine in der Arena zu arbeiten, ohne dass er dabei ein bestimmtes Pattern reitet. Die Richterstühle sind von einem Richter/Show Steward besetzt. Marker sind vorhanden. Jeder/Jede Starter/-in hat mindestens fünf Minuten zur Verfügung. Er/Sie kann in jeder zugelassenen Zäumung ein- oder beidhändig reiten. Alle Reiter haben im Showring einen Westernhut zu tragen. Statt eines Westernhutes kann ein Sicherheitshelm getragen werden. Für Jugendliche bis 18 Jahre besteht Helmpflicht auf dem Abreitplatz. Im Showring haben die Jugendlichen bis 18 Jahre die Wahl, ob sie einen Westernhut und/oder einen Sicherheitshelm tragen wollen. Ob und wann eine Pre-Prep-Klasse stattfindet wird von der Meldestelle spätestens am Tag vor Turnierbeginn bekannt gegeben. Das Startgeld für die Pre-Prep-Klasse wird von der Meldestelle festgesetzt und ist vorab zu entrichten.

- **Video:** Wird auf einem Turnier eine Videoaufzeichnung professioneller Art erstellt, so sollten der oder die Richter jederzeit Zugang dazu haben. Der oder die Richter haben das Recht bei Zweifeln über Reiterfehler, die zu einem „No Score“, „0-Score“, Penalty 5 oder Penalty 2 führen würden, den Score zurückzuhalten und von dieser Videoaufzeichnung Gebrauch zu machen, um Zweifel möglichst auszuräumen. Ein Richter darf die Videoaufzeichnung zur Klärung von Zweifeln nur heranziehen, wenn er überzeugt ist, dass zumindest die betreffende Turnierprüfung komplett auf Video aufgezeichnet wird.

Hinweis für die Klassen 101, 1 und 2:

Wenn alle Klassen an einem Tag angeboten werden, muss jeder in seiner Altersklasse starten. Wird nur Youth bis 18 angeboten, muss jeder einhändig im Bit die vorgeschriebene Pattern reiten.

In Youth-Klassen ist das Vorstellen von Hengsten nicht erlaubt.

Für die DJM (Deutsche Jugend Meisterschaften) gelten besondere Bestimmungen, welche in der aktuellen Fassung unter www.nrha.de abgerufen werden können.

Klasse 101 Youth bis 11 Jahre

Hier wird Pattern A oder B geritten.

Reiter: Startberechtigt sind Jugendliche die am 1. Januar des Jahres noch elf Jahre alt sind. Unabhängig von der Zäumung (Bit oder Snaffle-Bit) darf ein oder beidhändig geritten werden. Die Zügelführung, welche der Reiter beim Betreten der Arena anwendet, darf während der Prüfung nicht geändert werden.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielten Gewinne des Pferdes.

Klasse 1 Youth bis 13 Jahre

Reiter: Startberechtigt sind Jugendliche die am 1. Januar des Jahres noch 13 Jahre alt sind.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse

und bisher erzielten Gewinne des Pferdes.

Klasse 2 Youth bis 18 Jahre

Reiter: Startberechtigt sind Jugendliche die am 1. Januar des Jahres noch 18 Jahre alt sind.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielten Gewinne des Pferdes.

Klasse 3 Rookie (Non-Pro-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind Non-Pro-Reiter, welche keine Gesamt-Gewinnsumme (Lifetime) von über 400,-- € erzielt haben.

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten **nicht** die Non-Pro-Bestimmungen, d.h. der Reiter muss nicht Eigentümer des Pferdes sein. Für die bisher erzielten Gewinne des Pferdes gibt es keine Einschränkungen.

Hinweis für die Klassen 4, 5 und 29:

Die Ltd.-Summe errechnet sich aus dem durchschnittlichen Gewinn der letzten drei Jahre.

Klasse 4 Limited Non-Pro (Non-Pro-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind Non-Pro-Reiter, deren Ltd.-Summe 10.000,-- € nicht überschreitet.

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Klasse 5 Intermediate Non-Pro

(Non-Pro-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind Non-Pro-Reiter, deren Ltd.-Gewinnsumme 10.000,-- € nicht überschreitet.

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Klasse 6 Non-Pro (Non-Pro-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind alle Non-Pro-Reiter.

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse

- gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes.
- Klasse 7** **Novice Horse Non-Pro** (Non-Pro-Klasse)
 Reiter: Startberechtigt sind alle Non-Pro-Reiter.
 Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Startberechtigt sind alle Pferde, deren Lifetime-Gewinnsumme **25.000,-- €** nicht überschreitet.
- Klasse 8** **Novice Horse Open** (Open-Klasse)
 Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter.
 Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse des Pferdes. Startberechtigt sind alle Pferde, deren Lifetime-Gewinnsumme **25.000,-- €** nicht überschreitet.
- Klasse 9** **Limited Open** (Open-Klasse)
 Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter, welche keine Gesamtgewinnsumme (Lifetime) von über **10.000,-- €** erzielt haben.
 Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse sowie der bisher erzielten Gewinne des Pferdes.
- Klasse 29** **Intermediate Open** (Open-Klasse)
 Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter, deren Ltd.-Summe **17.500,-- €** nicht überschreitet.
 Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse sowie der bisher erzielten Gewinne des Pferdes.
- Klasse 10** **Open** (Open-Klasse)
 Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter.
 Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielter Gewinne des Pferdes.
- Klasse 11** **Ladies** (Open-Klasse)
 Reiter: Startberechtigt sind alle weiblichen Personen, unabhängig des Alters, des Reiterstatus oder bisher erzielter Gewinne.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Hinweis für die Klassen 12-15:

Die Klassen werden beidhändig geritten, jedoch muss keine Zügelbrücke gebildet werden.

Die Klassen sind Jackpot-Klassen, d.h. sie werden ohne garantiertes Preisgeld ausgeschrieben. Zur Ausschüttung kommen bis zu 80 % des Startgeldes.

Die Pferde werden entweder im Snaffle-Bit (Wassertrense) oder im Bosal (keine mechanische Hackamore) beidhändig vorgestellt.

Klasse 12 Jackpot-Snaffle-Bit/Hackamore

Non-Pro-Reining

3-jährige Pferde (Non-Pro-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind alle Non-Pro-Reiter.

Pferd: Startberechtigt sind 3-jährige Pferde. Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Klasse 13 Jackpot-Snaffle-Bit/Hackamore

Open-Reining

3-jährige Pferde (Open-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter.

Pferd: Startberechtigt sind 3-jährige Pferde. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Klasse 14 Jackpot-Snaffle-Bit/Hackamore

Non-Pro-Reining

4-jährige Pferde (Non-Pro-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind alle Non-Pro-Reiter.

Pferd: Startberechtigt sind 4-jährige Pferde. Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

**Klasse 15 Jackpot-Snaffle-Bit/Hackamore
Open-Reining**

4-jährige Pferde (Open-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter.

Pferd: Startberechtigt sind 4-jährige Pferde. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Hinweis für die Klassen 16-17:

In diesen Klassen dürfen Pferde unabhängig vom Alter und bisher erzielter Gewinne in allen zugelassenen Zäumungen vorgestellt werden.

Unabhängig von der Zäumung (Bit oder Snaffle-Bit) darf ein- oder beidhändig geritten werden. Die Zügelführung, welche der Reiter beim Betreten der Arena anwendet, darf während der Prüfung nicht geändert werden.

Die Klassen sind Jackpot-Klassen, d.h. sie werden ohne garantiertes Preisgeld ausgeschrieben. Zur Ausschüttung kommen bis zu 80 % des Startgeldes.

**Klasse 16 Jackpot Non-Pro-Reining
(Non-Pro-Klasse)**

Reiter: Startberechtigt sind alle Non-Pro-Reiter.

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

**Klasse 17 Jackpot Open-Reining
(Open-Klasse)**

Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Hinweis für die Klassen 18-19:

In diesen Klassen dürfen Reiter und Pferde kostümiert sein.

Der Reiter zeigt ein Fantasy-Pattern bei musikalischer Untermalung (Höchstdauer vier Minuten). Im Fantasy-Pattern müssen vorgeschriebene Reiningmanöver enthalten sein.

In beiden Klassen dürfen Pferde unabhängig vom Alter und bisher erzielter Gewinne in allen zugelassenen Zäumungen vorgestellt werden.

Es darf unabhängig von der Zäumung beidhändig geritten werden.

Klasse 18 Freestyle Reining Non-Pro

(Non-Pro-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind alle Non-Pro-Reiter.

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Klasse 19 Freestyle Reining Open

(Open-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Hinweis für die Klassen 20-21:

Diese Klassen können in zwei Go-Rounds geritten werden, wobei der zweite Go-Round das Finale ist. Der erste Go-Round ist nur ausschlaggebend für die Teilnahme sowie die Startreihenfolge im Finale. Ein Preisgeld wird für den ersten Go-Round nicht ausgeschüttet.

Startberechtigt im Finale sind alle Reiter, die im ersten Go-Round nach dem Preisgeldschlüssel der NRHA Anspruch auf Geld hätten, sowie die zwei nächstplatzierten Reiter. Falls ein oder mehrere Reiter den gleichen Score wie der letzte zur Teilnahme am Finale berechnigte Reiter erreicht haben, so sind diese ebenfalls im Finale startberechtigt.

Alle No-Score-Bewertungen im ersten Go-Round berechnigen nicht zur Teilnahme am Finale.

Die Startreihenfolge im Finale erfolgt entsprechend des Ergebnisses des ersten Go-Rounds, der letztplatzierte Reiter startet zuerst, der Vorletzte als Zweiter usw. Bei Gleichplatzierten gilt die alphabetische Reihenfolge nach dem Nachnamen des Reiters. Hat ein Reiter mehrere Pferde im Finale, so sollten zwischen den einzelnen Starts möglichst zwei andere Reiter starten. Durch diese Regel verschiebt sich gegebenenfalls die normale Startreihenfolge.

Maßgebend für die Preisgeldverteilung im Finale, ist die tatsächliche Starterzahl im ersten Go-Round.

Die beiden Klassen werden getrennt durchgeführt.

Klasse 20 Bronze Trophy Non-Pro

(Non-Pro-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind alle Non-Pro-Reiter.

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Klasse 21 Bronze Trophy Open

(Open-Klasse)

Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Hinweis für Greener than Grass und Green

Reiner-Klassen:

Diese Klassen werden bei den Regionalgruppen angeboten. Futurity- und Derby-Reiter sowie Gewinner nationaler/internationaler Titel sind nicht startberechtigt.

In diesen Klassen dürfen die Reiter ein- oder beidhändig, abhängig vom Gebiss, in allen zulässigen Zäumungen reiten (d.h. im Snaffle-Bit beidhändig oder im Bit einhändig.).

Greener than Grass (Non-Pro)

Reiter: Startberechtigt sind alle Non-Pro-Reiter (auch Nichtmitglieder gegen Zahlung eines höheren Startgeldes) für maximal zwei Jahre, vorausgesetzt der Reiter ist zuvor noch nie auf einem NRHA-Turnier gestartet.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielten Gewinne des Pferdes.

Green Reiner (Non-Pro)

Reiter: Startberechtigt sind alle Non-Pro-Reiter (auch Nichtmitglieder gegen Zahlung eines höheren Startgeldes), welche keine Gesamt-Geweinnsomme (Lifetime) von über 400,-- € erzielt haben.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

A. Modus für die Breeders Futurity

- Es sind nur Pferde mit einer Wettbewerbslizenz (Competition License) der NRHA Germany e.V. und NRHA USA startberechtigt. Reiter und Pferdebesitzer müssen Mitglieder der NRHA Germany e.V. und NRHA USA sein.
- In der Futurity sind nur 3- und/oder 4-jährige Pferde zugelassen, die gem. den Richtlinien des SSP (Stallion Service Programm) startberechtigt sind.
- Es gelten die Konditionen der Ausschreibung der jeweiligen NRHA Germany Breeders Futurity.
- Die Nennung von Level 4, 3, 2, 1 Open bzw. Non-Pro basiert auf der Startberechtigung. Die Startberechtigungen entnehmen Sie der Restricted European Eligibility der NRHA USA.

Breeders Futurity Open 3j. SBH

Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielter Gewinne des Pferdes. Startberechtigt sind 3-jährige Pferde lt. SSP-Bedingungen.

Klassen

531 Breeders Futurity Open 3j. Level 1, US appr.

532 Breeders Futurity Open 3j. Level 2, US appr.

533 Breeders Futurity Open 3j. Level 3, US appr.

534 Breeders Futurity Open 3j. Level 4, US appr.

Breeders Futurity Open 4j. Bit

Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielter Gewinne des Pferdes. Startberechtigt sind 4-jährige Pferde lt. SSP-Bedingungen.

Klassen

541 Breeders Futurity Open 4j. Level 1, US appr.

542 Breeders Futurity Open 4j. Level 2, US appr.

543 Breeders Futurity Open 4j. Level 3, US appr.

544 Breeders Futurity Open 4j. Level 4, US appr.

Breeders Futurity Non-Pro 3j. SBH

Reiter: Startberechtigt sind Non-Pro-Reiter

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes. Startberechtigt sind 3-jährige Pferde lt. SSP-Bedingungen.

Klassen

631 Breeders Futurity Non Pro 3j. Level 1, US appr.

632 Breeders Futurity Non Pro 3j. Level 2, US appr.

633 Breeders Futurity Non Pro 3j. Level 3, US appr.

634 Breeders Futurity Non Pro 3j. Level 4, US appr.

Breeders Futurity Non-Pro 4j. Bit

Reiter: Startberechtigt sind Non-Pro-Reiter

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes. Startberechtigt sind 4-jährige Pferde lt. SSP-Bedingungen.

Klassen

641 Breeders Futurity Non Pro 4j. Level 1, US appr.

642 Breeders Futurity Non Pro 4j. Level 2, US appr.

643 Breeders Futurity Non Pro 4j. Level 3, US appr.

644 Breeders Futurity Non Pro 4j. Level 4, US appr.

B. Offene Futurity

Hinweis für die Klassen 40-41:

Die offenen Futurity-Klassen können als Jackpot-Klassen ausgetragen werden, d.h. es gibt kein garantiertes Preisgeld. Dafür werden aber bis zu 80 % der eingezahlten Startgelder ausgeschüttet.

Die Anzahl der Go-Rounds und die zulässige Zäumung werden gesondert festgelegt.

Klasse 40 Offene Futurity Non-Pro

(Non-Pro-Klasse)

3- und/oder 4-jährige Pferde

Reiter: Startberechtigt sind Non-Pro-Reiter.

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Klasse 41 Offene Futurity Open
(Open-Klasse)
3- und/oder 4-jährige Pferde
Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter.
Pferd: Es gibt keine Einschränkungen
bezüglich der Eigentumsverhältnisse und
bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

C. Youth Futurity

Es gibt zwei Go-Rounds. Der Gesamtsieger des ersten und zweiten Go-Rounds ist der Youth Futurity Sieger.

Klasse 42 Youth Futurity Bit
(Non-Pro-Klasse)
4-jährige Pferde
Reiter: Startberechtigt sind Jugendliche
die am 1. Januar des Jahres noch 18
Jahre alt sind.
Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse
gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es
gibt keine Einschränkungen bezüglich
bisher erzielter Gewinne des Pferdes.
Startberechtigt sind 4-jährige Pferde lt.
SSP-Bedingungen.

D. Modus für das Breeders Derby

- Es sind nur Pferde mit einer Wettbewerbslizenz (Competition License) der NRHA Germany e.V. und NRHA USA startberechtigt. Reiter und Pferdebesitzer müssen Mitglieder der NRHA Germany e.V. und NRHA USA sein.
- Am Breeders Derby sind nur 5- bis 8-jährige Pferde zugelassen, die gem. den Richtlinien des SSP (Stallion Service Programm) startberechtigt sind.
- Es gelten die Konditionen der Ausschreibung des jeweiligen NRHA Germany Breeders Derbys.
- Die Nennung von Level 4, 3, 2, 1 Open bzw. Non-Pro basiert auf der Startberechtigung. Die Startberechtigungen entnehmen Sie der Restricted European Eligibility der NRHA USA.

Breeders Derby Open

Reiter: Startberechtigt sind alle Reiter.

Pferd: Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Eigentumsverhältnisse und bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Startberechtigt sind 5- bis 8-jährige Pferde lt. SSP-Bedingungen.

Klassen

151 Breeders Derby Open Level 1, US appr.

152 Breeders Derby Open Level 2, US appr.

153 Breeders Derby Open Level 3, US appr.

154 Breeders Derby Open Level 4, US appr.

Breeders Derby Non Pro

Reiter: Startberechtigt sind Non-Pro-Reiter

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes.

Startberechtigt sind 5- bis 8-jährige Pferde lt. SSP-Bedingungen.

Klassen

161 Breeders Derby Non Pro Level 1, US appr.

162 Breeders Derby Non Pro Level 2, US appr.

163 Breeders Derby Non Pro Level 3, US appr.

164 Breeders Derby Non Pro Level 4, US appr.

E. Youth Derby

Es gibt zwei Go-Rounds. Der Gesamtsieger des ersten und zweiten Go-Rounds ist der Youth Derby Sieger.

Klasse 166 Breeders Derby Youth Non-Pro

Reiter: Startberechtigt sind Jugendliche die am 1. Januar des Jahres noch 18 Jahre alt sind.

Pferd: Für die Eigentumsverhältnisse gelten die Non-Pro-Bestimmungen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich bisher erzielter Gewinne des Pferdes. Startberechtigt sind 5- bis 8-jährige Pferde lt. SSP-Bedingungen.

X. Reining-Pattern

A. Pattern

Für die Turniere stehen 18 Aufgaben (Pattern) zur Verfügung. Diese sind auf den folgenden Seiten abgebildet und der Ablauf ist zu jeder der verschiedenen Aufgaben beschrieben.

Die Aufgaben sollten so geritten werden, wie sie beschrieben sind, die Zeichnung soll lediglich eine Vorstellung davon geben, wie die Aufgabe in der Bahn aussehen sollte.

Die Ausrüstungskontrolle ist Teil der Prüfung und findet unverzüglich vor dem Start oder nach Beendigung des Ritts statt. Die Ausrüstungskontrolle erfolgt in unmittelbarer Nähe der Showarena. Der/die Reiter/-in muss absteigen, die Zäumung („Bridle“ – Headstall with Bit) abnehmen und dem/der Richter/-in zeigen.

Die Markierungen werden an der Bande oder am Zaun wie folgt aufgestellt: Eine Markierung in der Mitte der Bahn. Jeweils eine Markierung in einem Abstand von mindestens 15 Metern vom Ende der langen Seite.

In den folgenden Pattern bedeutet  = Marker.

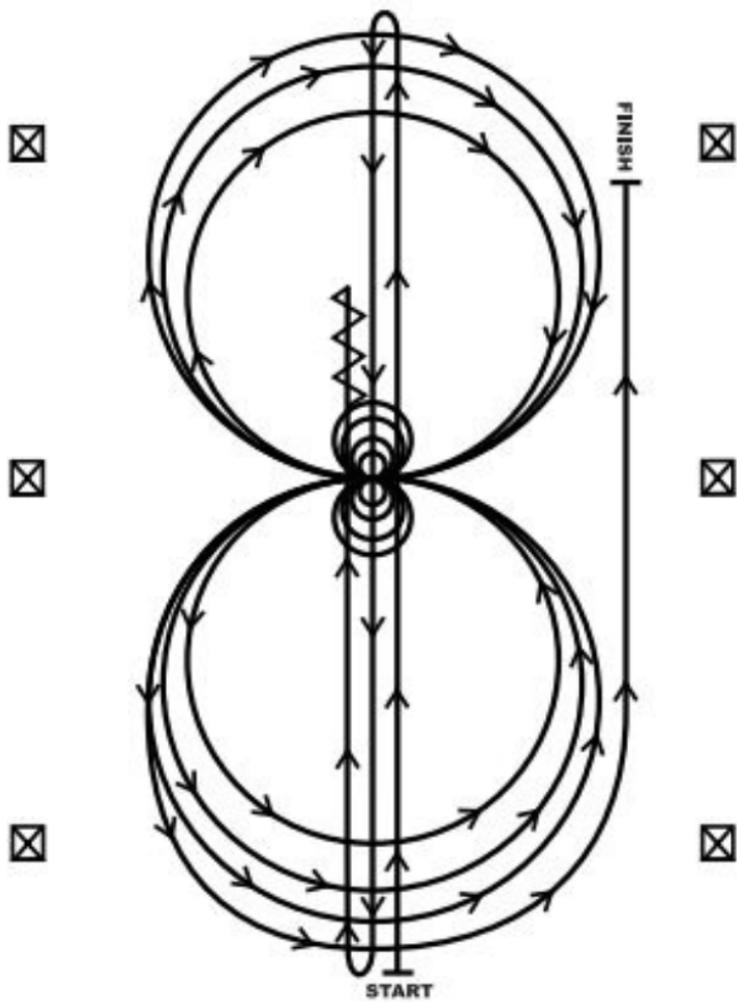
Wenn in einer Aufgabe Stops hinter einem Marker verlangt werden, so sollte das Pferd seinen Stop erst dann beginnen, wenn es den entsprechenden Marker bereits passiert hat.

Jede Aufgabe ist so aufgezeichnet, dass das untere Ende der Zeichnung dem Eingang bzw. dem Anfang der Prüfung entspricht. Wenn die Bahn nur ein Tor an der langen Seite in der Mitte hat, ist diese Seite der Bahn die rechte Seite der aufgezeichneten Prüfung.

Bei NRHA-Pattern wird nicht verlangt, dass auf der Geraden ein bestimmter Galopp geritten werden muss.

Alle Pferde werden ab dem Betreten der Bahn bis zur Beendigung der Pattern, welches durch das Verharren angezeigt wird, bewertet. Richterentscheidungen sind endgültig.

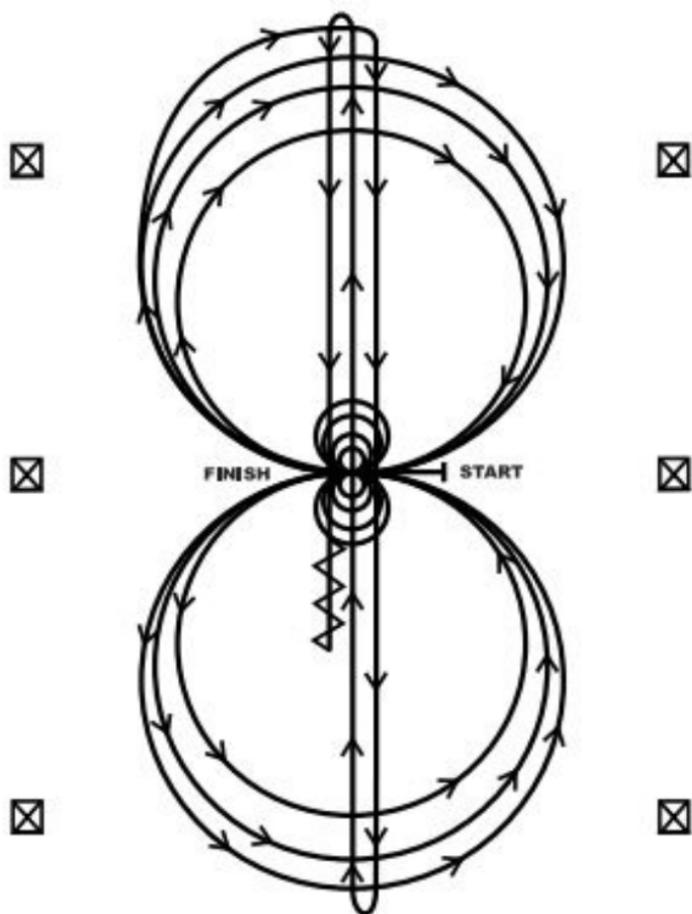
Pattern 1



Pattern 1

1. Schneller Galopp durch die Mitte bis ans Ende der Bahn hinter den Endmarker; Rollback nach links; kein Verharren;
2. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende hinter den Endmarker; Rollback nach rechts; kein Verharren;
3. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten bis zur Bahnmitte oder von zumindest drei Metern; verharren;
4. Vier Spins nach rechts; verharren;
5. Viereinviertel Spins nach links, die das Pferd mit Blickrichtung zur linken Bande beendet; verharren;
6. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam und der dritte Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
7. Drei vollständige Zirkel nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam und der dritte Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
8. Beginn eines großen Zirkels auf der linken Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten langen Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern 2

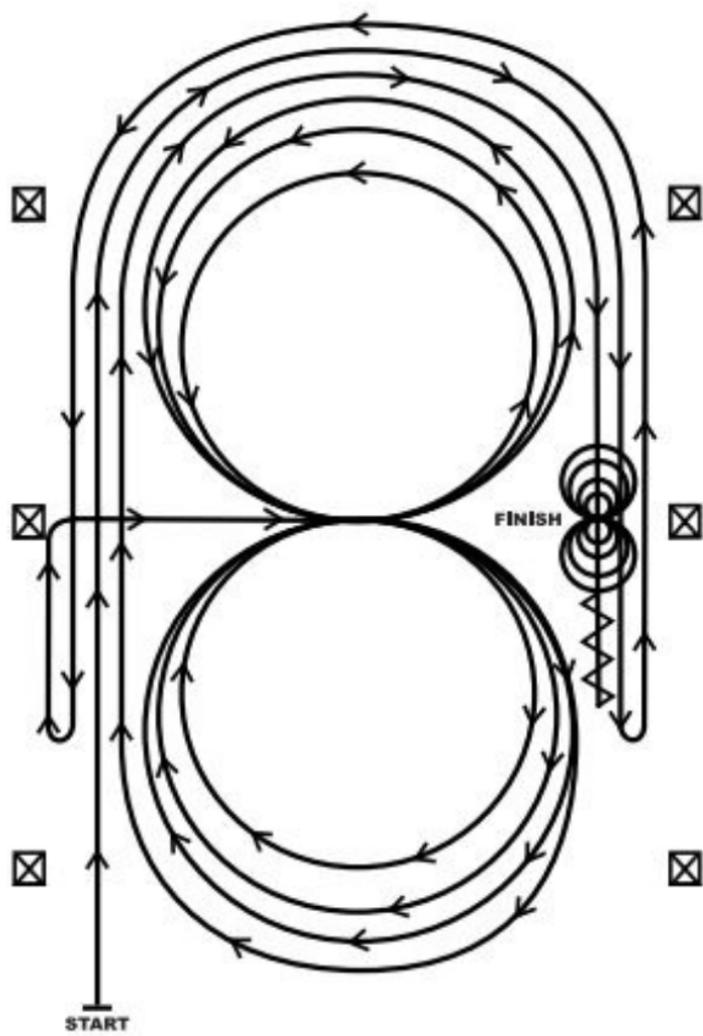


Pattern 2

Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande, stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, der erste Zirkel klein und langsam, die beiden weiteren Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
2. Drei vollständige Zirkel nach links, der erste Zirkel klein und langsam, die beiden weiteren Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
3. Weiter im Galopp auf dem Rechtszirkel bis zur Mitte der kurzen Seite, dort Abwenden auf die Mittellinie und Galopp bis ans Ende der Bahn hinter den Endmarker; Rollback nach rechts; kein Verharren;
4. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende hinter den Endmarker; Rollback nach links; kein Verharren;
5. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten bis zur Bahnmitte oder von zumindest drei Metern; verharren;
6. Vier Spins nach rechts; verharren;
7. Vier Spins nach links; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

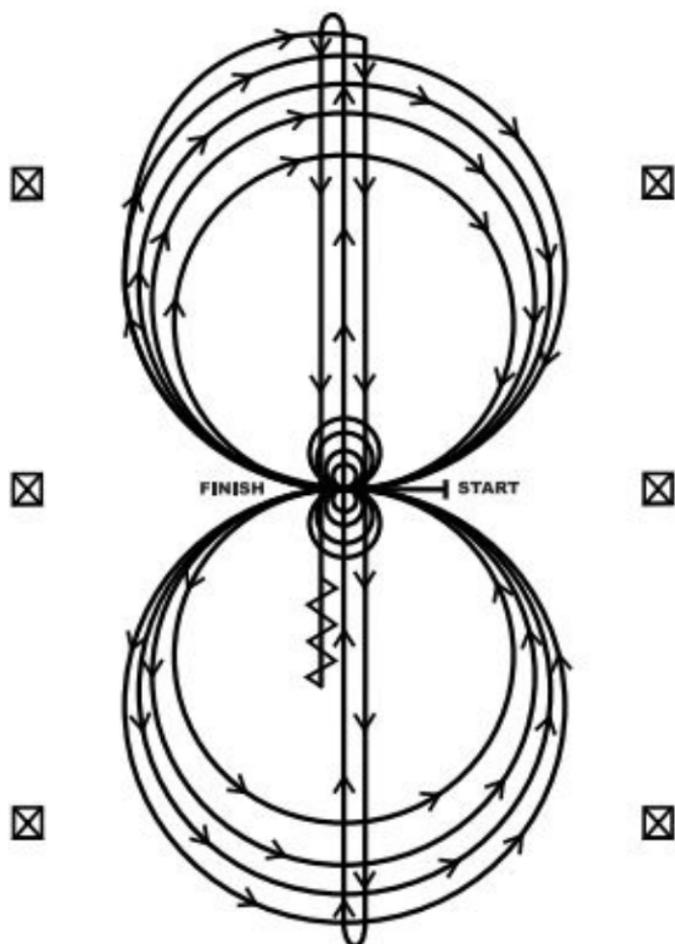
Pattern 3



Pattern 3

1. Beginnend mit einem Galopp auf der Geraden an der linken Seite der Bahn entlang; einen halben Zirkel am Ende der Bahn, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt eine weitere Gerade auf der entgegengesetzten (rechten) langen Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links; kein Verharren;
2. Weiter im Galopp auf der Geraden an der rechten Seite der Bahn entlang; einen halben Zirkel am Ende der Bahn, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt weiter auf der Geraden an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts; kein Verharren;
3. Weiter im Galopp an der linken Seite der Bahn entlang, bis zum Mittelmarker; am Mittelmarker sollte das Pferd im Rechtsgalopp sein; abwenden in Richtung auf den Mittelpunkt der Bahn im Rechtsgalopp; dann drei vollständige Zirkel nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Es folgt ein großer Zirkel nach rechts, der jedoch nicht geschlossen wird, sondern weiter an der linken Seite der Bahn entlang, dann einen halben Zirkel am oberen Ende der Bahn, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt, dann weiter im Galopp auf der Geraden an der gegenüberliegenden rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern; verharren;
6. Vier Spins nach rechts; verharren;
7. Vier Spins nach links; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern 4

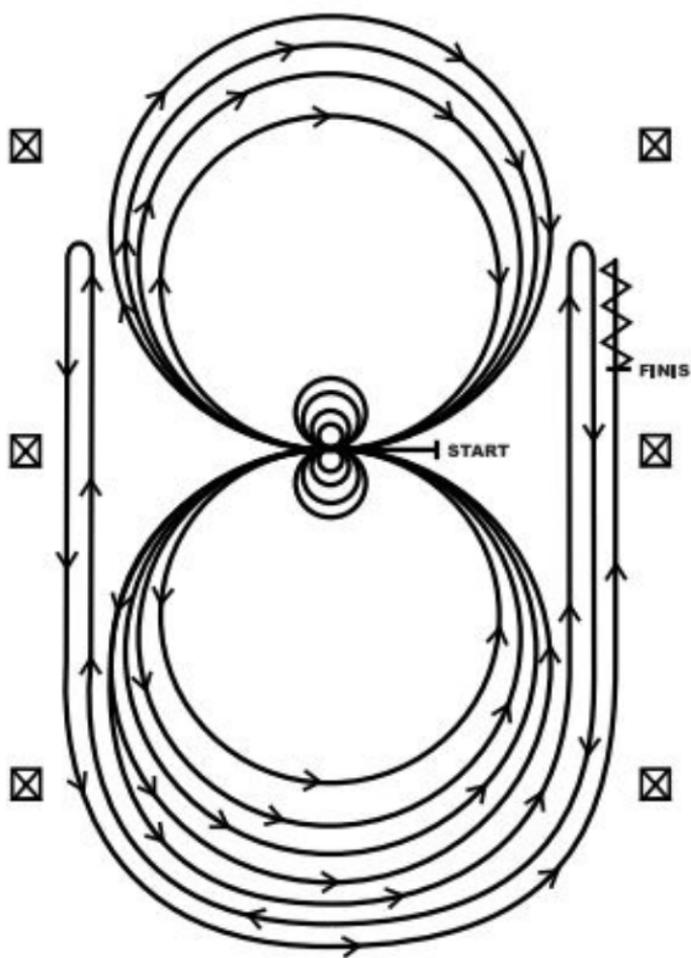


Pattern 4

Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
2. Vier Spins nach rechts; verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
4. Vier Spins nach links; verharren;
5. Weiter mit einem großen schnellen Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn, dann ein großer schneller Zirkel nach links, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn (Figure 8);
6. Weiter im Galopp auf einen Zirkel nach rechts bis zur Mitte der kurzen Seite, dort Abwenden auf die Mittellinie und Galopp bis ans Ende der Bahn hinter den Endmarker; Rollback nach rechts; kein Verharren;
7. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende der Bahn hinter den Endmarker; Rollback nach links; kein Verharren;
8. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten bis zur Bahnmitte oder von zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern 5

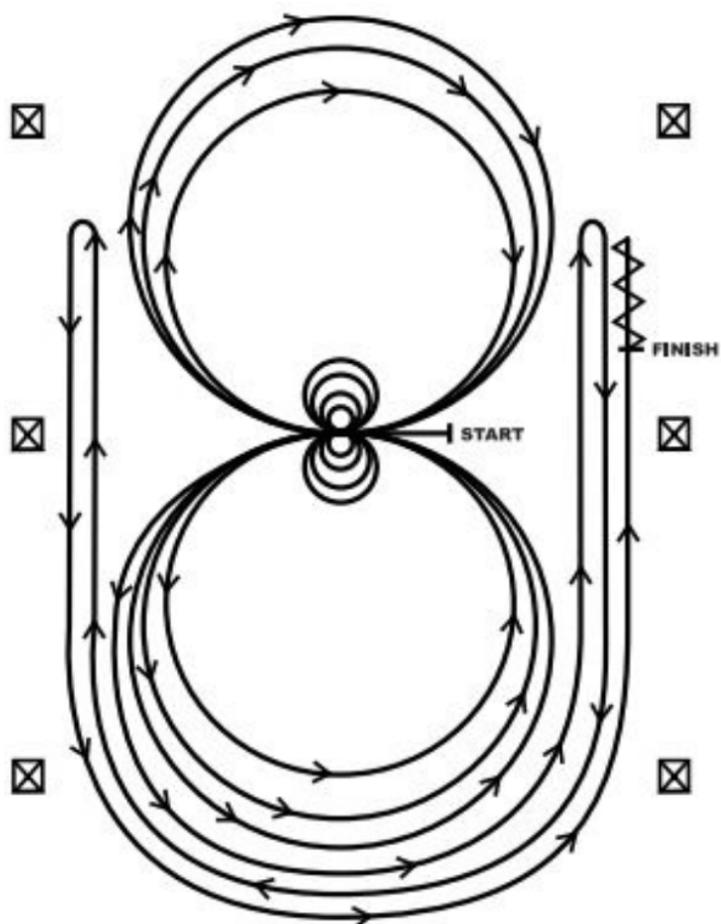


Pattern 5

Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande, stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
2. Vier Spins nach links; verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
4. Vier Spins nach rechts; verharren;
5. Weiter im Linksgalopp mit einem großen schnellen Zirkel nach links, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn, dann ein großer schneller Zirkel nach rechts, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn (Figure 8);
6. Weiter mit einem großen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
8. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der linken Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern 6

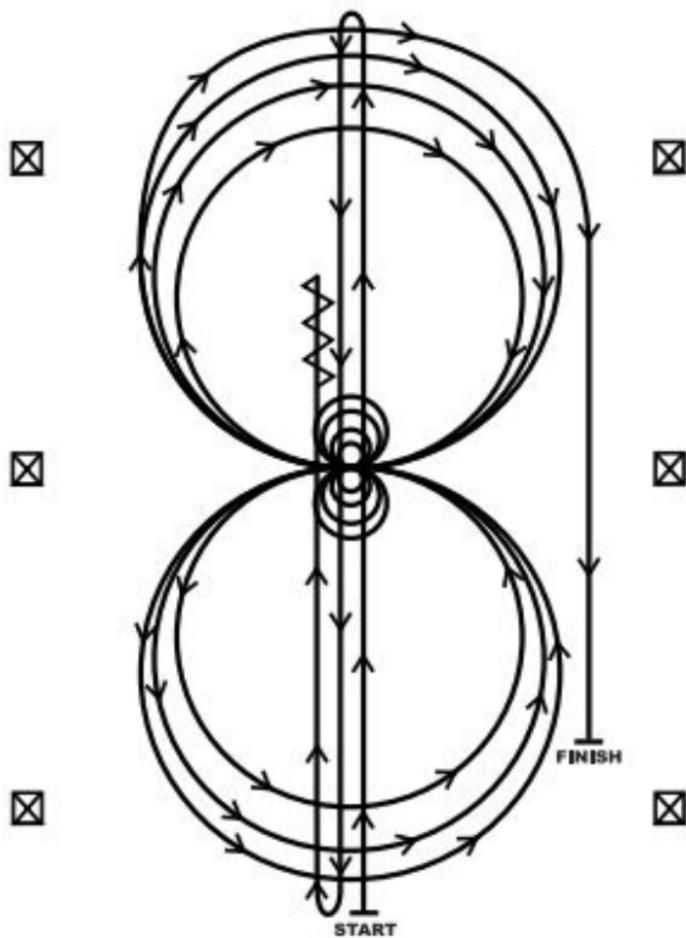


Pattern 6

Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande, stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Vier Spins nach rechts; verharren;
2. Vier Spins nach links; verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Weiter mit einem großen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
6. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der rechten Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der linken Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

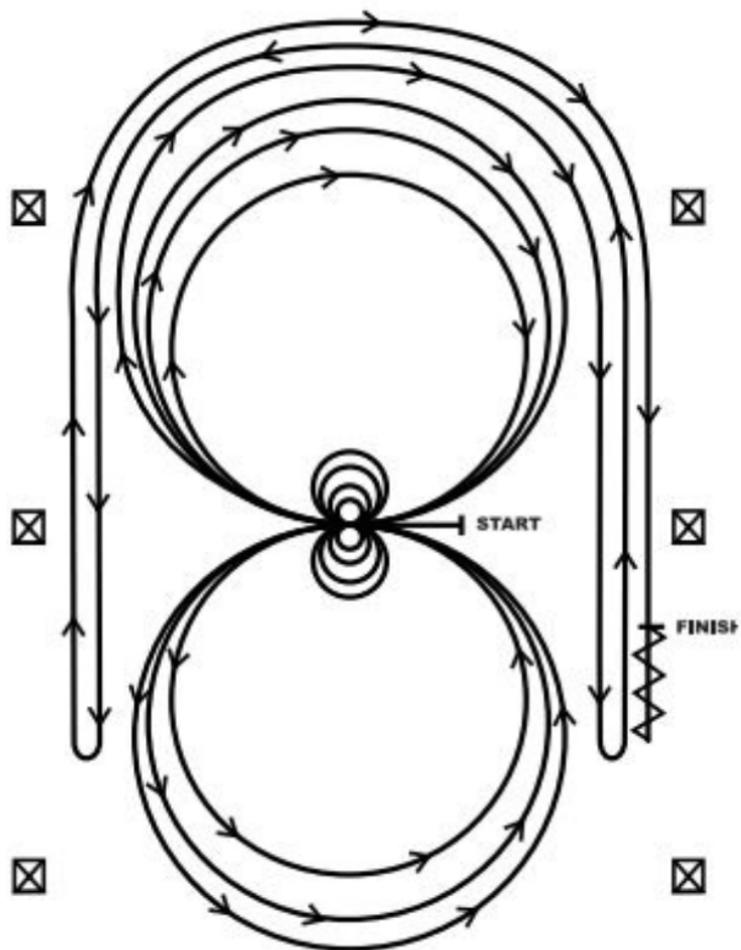
Pattern 7



Pattern 7

1. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis ans Ende der Bahn hinter den Endmarker; Rollback nach links; kein Verharren;
2. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende der Bahn hinter den Endmarker; Rollback nach rechts; kein Verharren;
3. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von zumindest drei Metern; verharren;
4. Vier Spins nach rechts; verharren;
5. Viereinviertel Spins nach links, die das Pferd mit Blickrichtung zur linken Bande beendet; verharren;
6. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
7. Drei vollständige Zirkel nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
8. Weiter mit einem großen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern 8

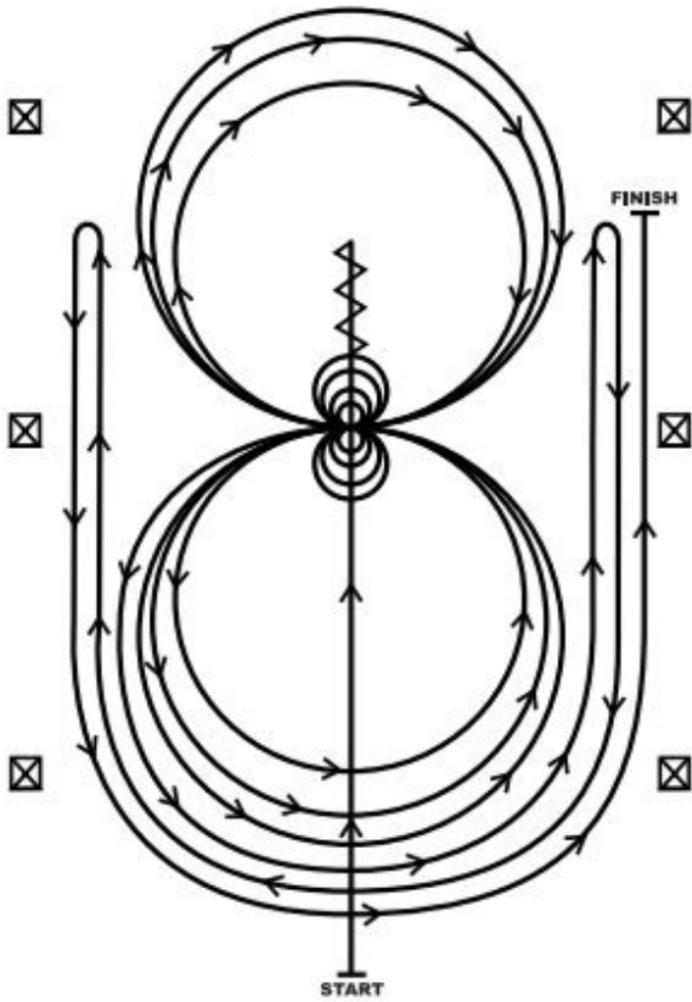


Pattern 8

Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande, stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Vier Spins nach links; verharren;
2. Vier Spins nach rechts; verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam, der dritte Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam, der dritte Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Weiter mit einem großen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
6. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der linken Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der rechten Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

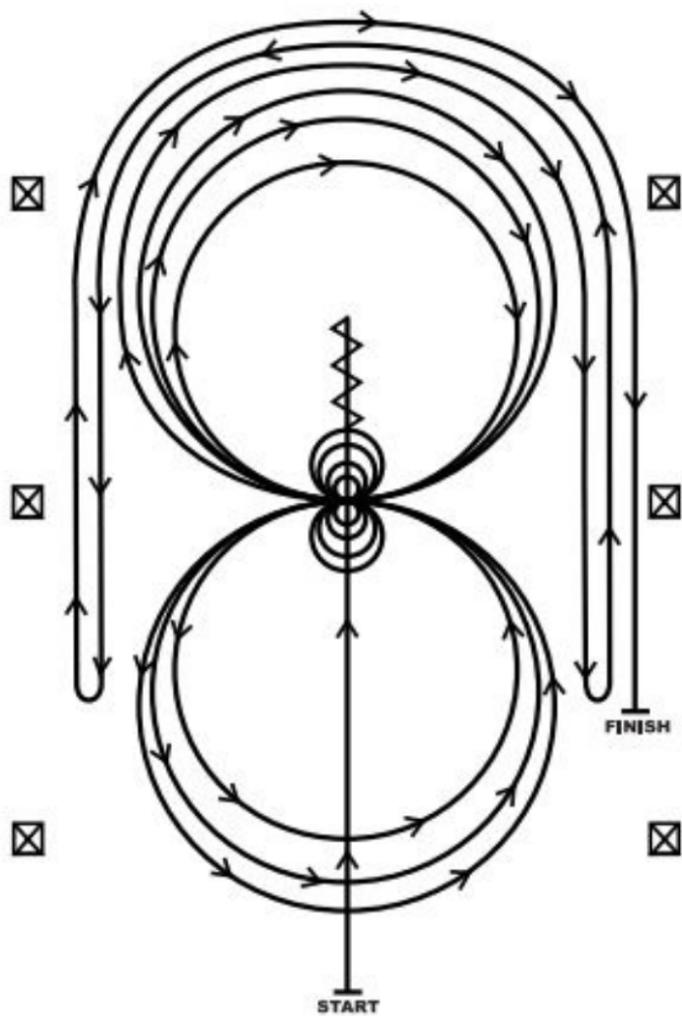
Pattern 9



Pattern 9

1. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von zumindest drei Metern; verharren;
2. Vier Spins nach rechts; verharren;
3. Viereinviertel Spins nach links, die das Pferd mit Blickrichtung zur linken Bande beendet; verharren;
4. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, der erste klein und langsam, die zwei weiteren Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Drei vollständige Zirkel nach rechts, der erste Zirkel klein und langsam, die beiden weiteren Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
6. Weiter mit einem großen Zirkel auf der linken Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der rechten Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
8. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der linken Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

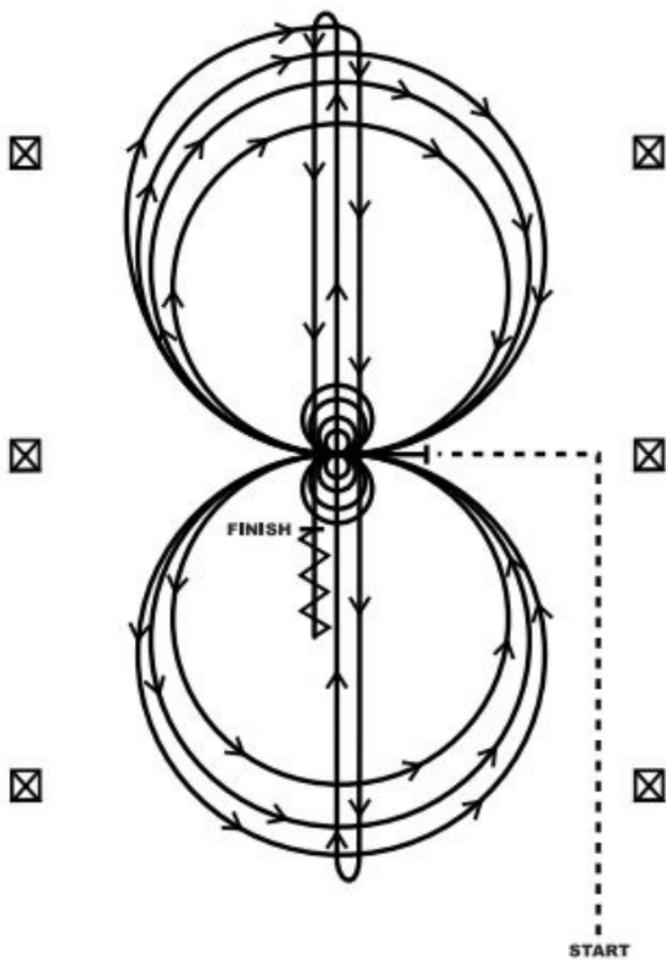
Pattern 10



Pattern 10

1. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von zumindest drei Metern; verharren;
2. Vier Spins nach rechts; verharren;
3. Viereinviertel Spins nach links, die das Pferd mit Blickrichtung zur linken Bande beendet; verharren;
4. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Drei vollständige Zirkel nach links, der erste Zirkel klein und langsam, die beiden weiteren Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
6. Weiter mit einem großen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
8. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern 11

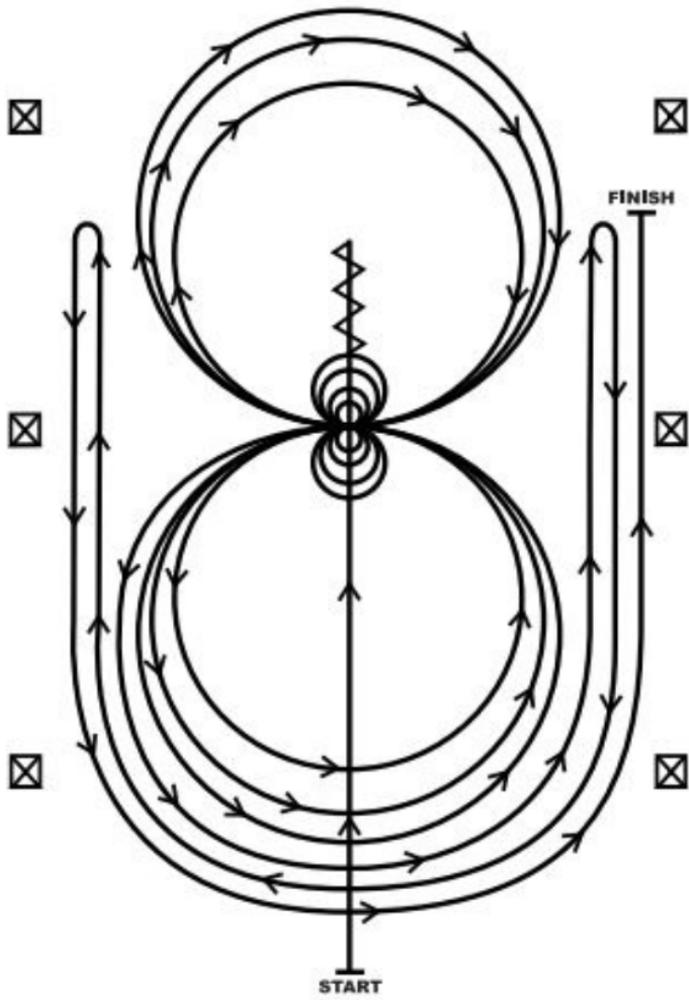


Pattern 11

Die Pferde müssen im Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen (mindestens 50 Prozent der Strecke). Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande, stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Vier Spins nach links; verharren;
2. Vier Spins nach rechts; verharren;
3. Drei vollständige Zirkel nach rechts, der erste klein und langsam, die nächsten beiden groß und schnell; Galoppwechsel in der Mitte der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach links, der erste klein und langsam, die nächsten beiden groß und schnell; Galoppwechsel in der Mitte der Bahn;
5. Weiter mit einem großen Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird; schneller Galopp durch die Mitte der Arena bis hinter den Endmarker; Rollback nach rechts; kein Verharren;
6. Schneller Galopp durch die Mitte der Arena zum entgegengesetzten Ende bis hinter den Endmarker; Rollback nach links; kein Verharren;
7. Schneller Galopp durch die Mitte der Arena bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop und Rückwärtsrichten zur Mitte der Arena oder zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

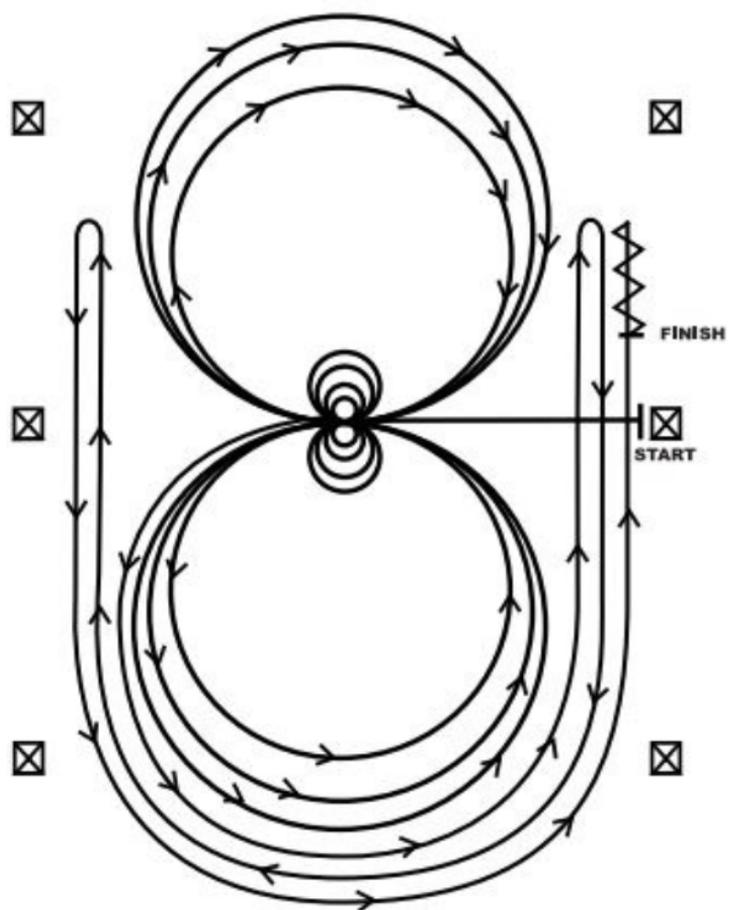
Pattern 12



Pattern 12

1. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von zumindest drei Metern; verharren;
2. Vier Spins nach rechts; verharren;
3. Viereinviertel Spins nach links, die das Pferd mit Blickrichtung zur linken Bande beendet; verharren;
4. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Drei vollständige Zirkel nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
6. Weiter mit einem großen Zirkel auf der linken Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
8. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern 13

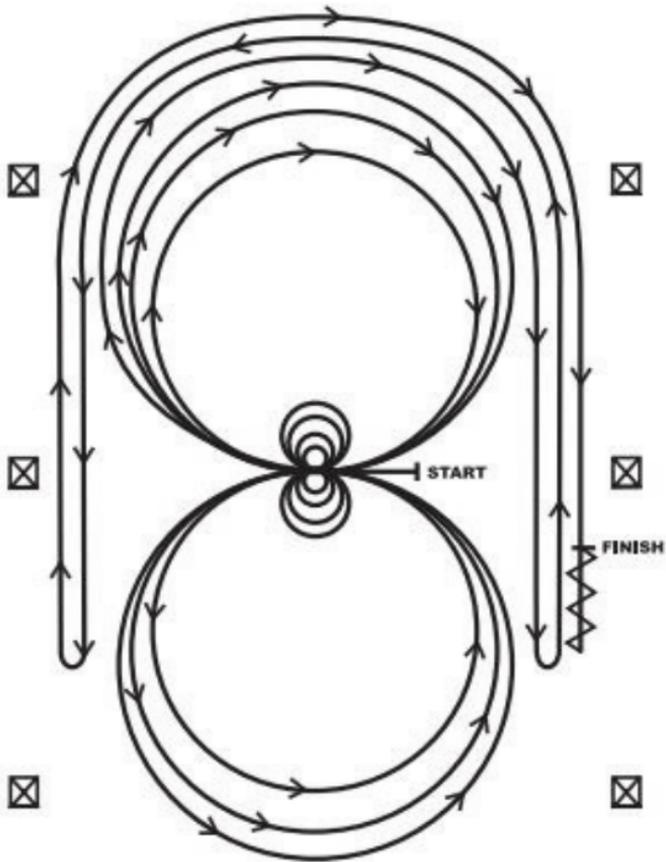


Pattern 13

Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Zwei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
2. Vier Spins nach links; verharren;
3. Zwei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
4. Vier Spins nach rechts; verharren;
5. Weiter im Linksgalopp mit einem großen schnellen Zirkel nach links; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn, dann ein großer schneller Zirkel nach rechts; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn (Figure 8);
6. Weiter mit einem großen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
8. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der linken Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern 14

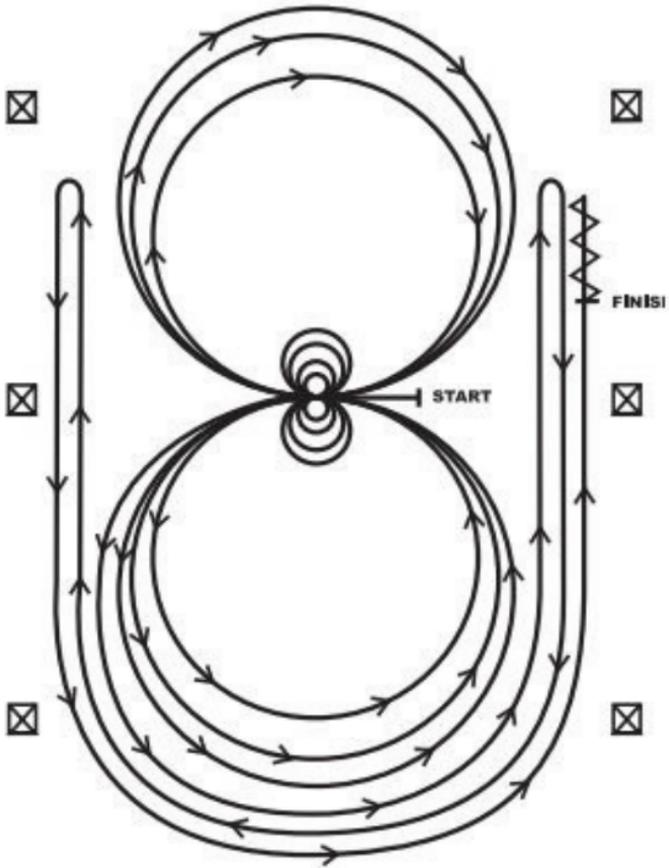


Pattern 14

Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Vier Spins nach links; verharren;
2. Vier Spins nach rechts; verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Weiter mit einem großen Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
6. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der linken Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der rechten Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern 15

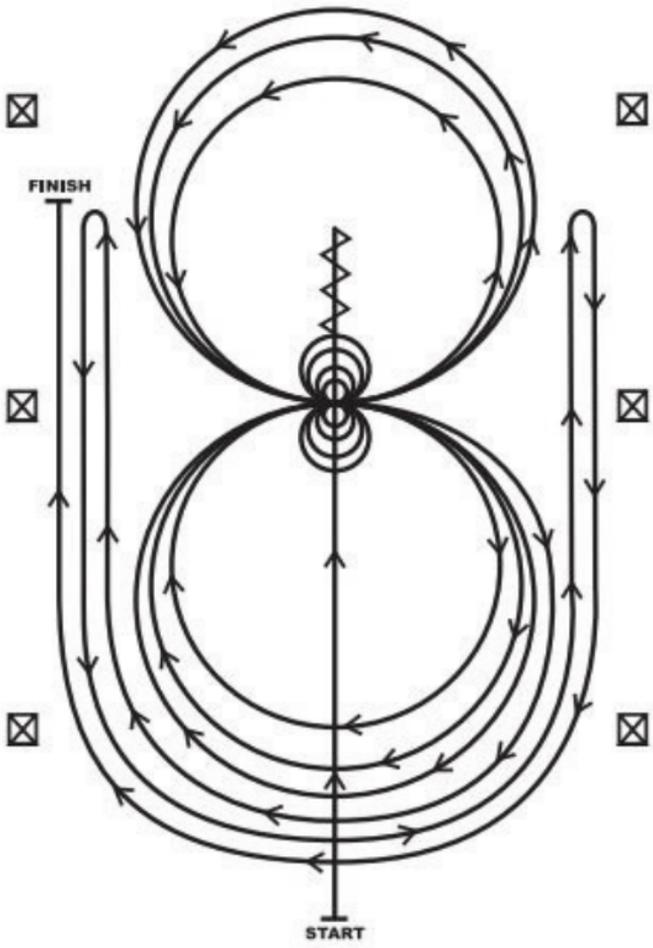


Pattern 15

Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Vier Spins nach rechts; verharren;
2. Vier Spins nach links; verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam, der dritte Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam, der dritte Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Weiter mit einem großen Zirkel auf der linken Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
6. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der rechten Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der linken Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern 16

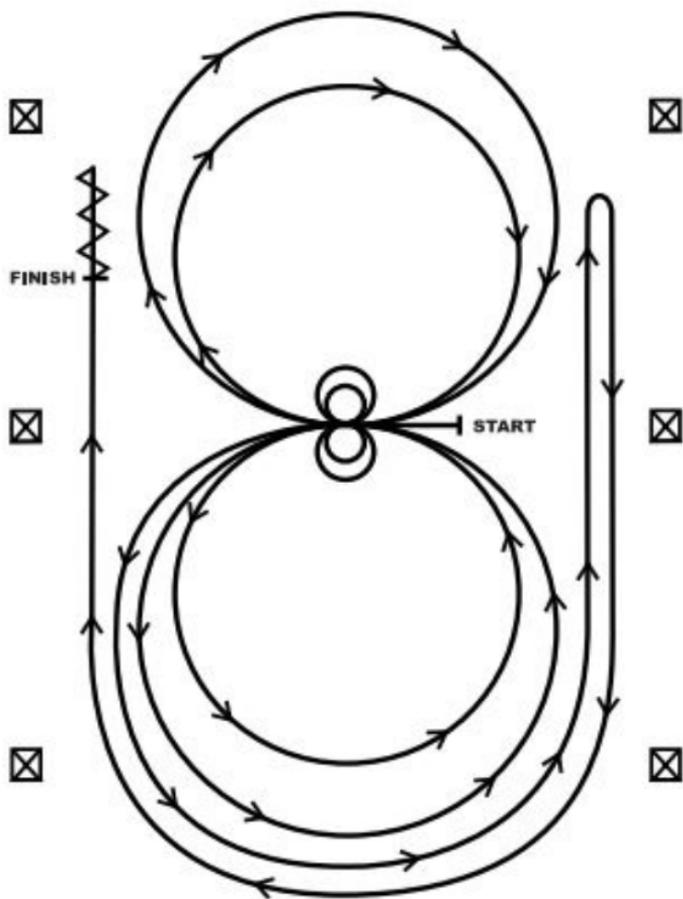


Pattern 16

1. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von zumindest drei Metern; verharren;
2. Vier Spins nach links; verharren;
3. Viereinviertel Spins nach rechts, die das Pferd mit Blickrichtung zur rechten Bande beendet; verharren;
4. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Drei vollständige Zirkel nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
6. Weiter mit einem großen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
8. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern A

Nur für die Klasse 101 (=Youth 11 & jünger) zu verwenden.



Pattern A

Nur für die Klasse 101 (=Youth 11 & jünger) zu verwenden.

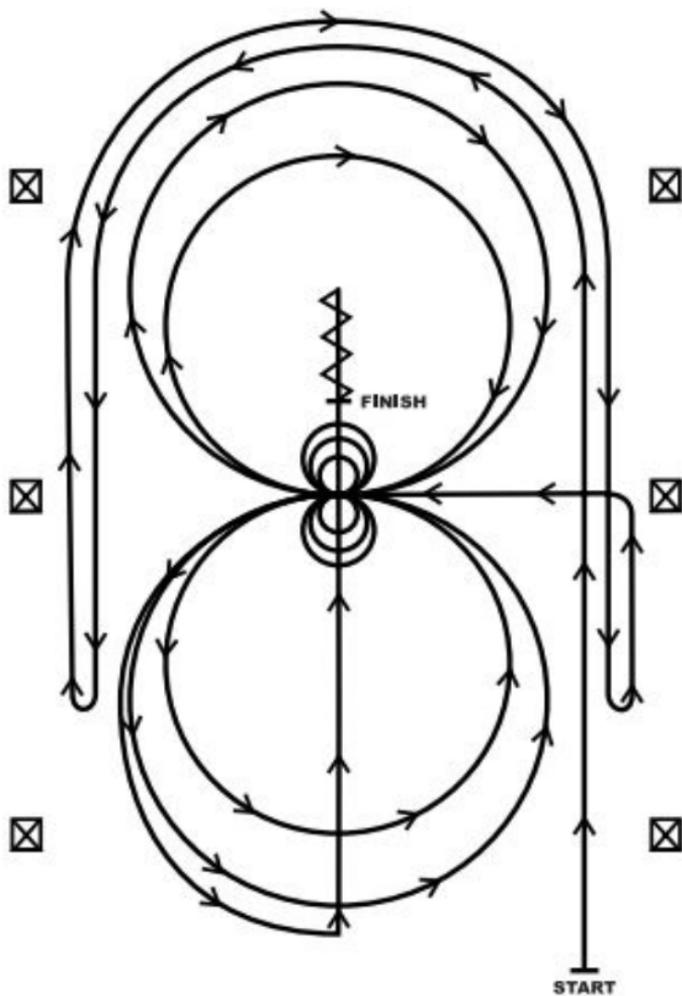
Sonderregelungen und Ausnahmen siehe Bewertungssystem XIII.

Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Zwei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
2. Zwei Spins nach links; verharren;
3. Zwei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
4. Zwei Spins nach rechts; verharren;
5. Weiter im Linksgalopp um das Ende der Bahn herum, an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Stop und Rollback nach rechts;
6. Weiter, zurück im Rechtsgalopp um das Ende der Bahn herum, Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Stop und Rückwärtsrichten; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Pattern B

Nur für die Klasse 101 (=Youth 11 & jünger) zu verwenden.



Pattern B

Nur für die Klasse 101 (=Youth 11 & jünger) zu verwenden.

Sonderregelungen und Ausnahmen siehe Bewertungssystem XIII.

1. Beginnend mit einem Galopp auf der Geraden an der rechten Seite der Bahn entlang, einen halben Zirkel am Ende der Bahn, eine weitere Gerade auf der entgegengesetzten (linken) langen Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts; kein Verharren;
2. Weiter im Galopp auf der Geraden an der linken Seite der Bahn entlang, einen halben Zirkel am Ende der Bahn, weiter auf der Geraden an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links; kein Verharren;
3. Weiter im Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang, bis zum Mittelmarker, am Mittelmarker sollte das Pferd im Linksgalopp sein; abwenden in Richtung auf den Mittelpunkt der Bahn im Linksgalopp, dann zwei vollständige Zirkel nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
4. Drei Spins nach links; verharren;
5. Zwei vollständige Zirkel nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
6. Drei Spins nach rechts; verharren;
7. Es folgt ein großer Zirkel nach links, der jedoch nicht geschlossen wird; Galopp durch die Mitte der Arena bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop und Rückwärtsrichten zur Mitte der Arena oder zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

B.

Manöver-Definitionen:

Jede einzelne Reining-Pattern besteht aus sechs bis acht verschiedenen Manövern, welche der Richter getrennt voneinander zu bewerten hat. Es werden grundsätzlich die folgenden Manöver verlangt:

Walk-in:

Als Walk-in wird das Zurücklegen der Strecke vom Eingangstor bis zum Mittelpunkt der Bahn genannt, an dem dann die eigentliche Aufgabe beginnt. Auf dem Walk-in sollte das Pferd Entspannung und Vertrauen ausstrahlen. Jedes Verhalten, welches diesen Eindruck stört, wie beispielsweise angaloppieren oder anhalten, aber auch Korrigieren der Haltung des Pferdes, wird als Fehler gewertet, welcher entsprechend seinem Schweregrad in der Bewertung des ersten Manövers zum Ausdruck kommen soll.

Jog-in:

Die Pferde müssen im Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen (mindestens 50 Prozent der Strecke). Auf dem Jog-in sollte das Pferd Entspannung und Vertrauen ausstrahlen. Jedes Verhalten, welches diesen Eindruck stört, wie beispielsweise Durchparieren zum Schritt, angaloppieren oder anhalten, aber auch Korrigieren der Haltung des Pferdes, wird als Fehler gewertet, welcher entsprechend seinem Schweregrad in der Bewertung des ersten Manövers zum Ausdruck kommen soll. Traben von weniger als 50 Prozent der Strecke vom Eingangstor bis zum Mittelpunkt der Bahn führt zu einem „0-Score“.

Stop:

Als Stop bezeichnet man die Phase, in welcher das Pferd aus dem Galopp angehalten wird, indem es die Hinterbeine weit unter seinen Körper bringt und in dieser Position verharrt sowie auf den Hufen der Hinterbeine bis zum Stillstand rutscht. Das Pferd soll den Stop mit einem runden Rücken und locker weiterlaufenden Vorderbeinen durchführen. Der ganze Stop soll möglichst auf einer exakt geraden Linie durchgeführt werden.

Spin:

Der Spin ist eine 360° Drehung, ausgeführt um das fixierte (innere) Hinterbein. Für den Antrieb der Bewegung sorgen das äußere Hinterbein und die beiden Vorderbeine. Dabei sollte auch während der Bewegung immer eines der beiden Vorderbeine abwechselnd Bodenkontakt haben. Der Standort der Hinterhand sollte während der Drehung nicht verändert werden. Für den Richter ist es eine Hilfe, sich darauf zu konzentrieren, ob die Hinterhand des Pferdes über das gesamte Manöver hinweg stationär bleibt und weniger darauf, dass es sich um den inneren Hinterfuß dreht. Damit kann sich der Richter auf die wesentlichen, anderen Elemente, welche die Qualität eines Spins ausmachen, konzentrieren, wie z.B. Bewegungsablauf, Geschmeidigkeit, Tempo und Finesse. Üblicherweise wird in den Pattern eine Abfolge von Spins vorgeschrieben, die ohne Pausen auszuführen sind.

Rollback:

Der Rollback ist eine 180° Umkehrbewegung aus der Vorwärtsbewegung heraus nach Beendigung eines Sliding Stops, wobei das Pferd über die Hinterbeine in die entgegengesetzte Richtung gedreht wird und in einer durchgehenden Bewegung sofort im Galopp fortzufahren hat. Der Rollback ist ohne Verharren nach dem Stop durchzuführen, wobei eine kurze Pause, die zur Gewinnung des Gleichgewichts benötigt wird, nicht als Verharren anzusehen ist. Das Pferd sollte vor dem Rollback weder vor noch zurücktreten.

Zirkel:

Zirkel sind Elemente, die im Galopp auf einem vorgegebenen Weg und entsprechender Geschwindigkeit geritten werden müssen. Diese Zirkel sollen bei wenig oder möglichst keiner Hilfegebung zeigen, dass das Pferd sich kontrollieren und willig führen lässt. Entscheidend ist auch der Schwierigkeitsgrad bei der Geschwindigkeit und den entsprechenden Tempowechseln. Die Zirkel müssen immer in dem lt. Pattern vorgeschriebenen Teil der Arena ausgeführt werden, wobei sämtliche Zirkel einen gemeinsamen Scheitelpunkt im Mittelpunkt (Center) der Arena haben. Größe und Geschwindigkeit der Zirkel zur linken und zur rechten Hand

sollen entsprechend gleich sein, wobei auf die Vorschriften laut Pattern (groß & schnell bzw. klein & langsam) zu achten ist.

Rückwärtsrichten:

Das Rückwärtsrichten verlangt vom Pferd das Rückwärtsgehen auf einer geraden Linie über eine im Pattern vorgeschriebene Entfernung.

Verharren:

Mit dem sogenannten Verharren soll demonstriert werden, dass das Pferd in einer entspannten Haltung, regungslos an einer vorgeschriebenen Stelle der Pattern stehen bleiben kann. Alle NRHA-Pattern verlangen das Verharren am Ende der jeweiligen Aufgabe, um dem Richter das Ende des Rittes anzuzeigen.

Galoppwechsel:

Der Galoppwechsel ist ohne vorherige Tempoveränderung auf den Punkt genau an der im Pattern genannten Stelle auszuführen. Der Wechsel von Vorder- und Hinterbein beim Galoppwechsel hat im gleichen Galoppsprung zu erfolgen.

Run-Down und Run-Around:

Run-Downs und Run-Arounds sind Beschleunigungsphasen auf einen Sliding Stop zu, die einen gleichmäßigen und kontrollierten Tempoaufbau im Galopp verlangen.

C.

Manöverkombinationen:

Die einzelnen Pattern setzen sich aus folgenden Manöverkombinationen zusammen:

Pattern 1

Manöver 1

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Rollback nach links

Manöver 2

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den entgegengesetzten Endmarker, Rollback nach rechts

Manöver 3

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Stop, Backup, verharren

Manöver 4

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 5

Viereinviertel Spins links, verharren

Manöver 6

Zirkel nach links - groß und schnell, klein und langsam, groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 7

Zirkel nach rechts - groß und schnell, klein und langsam, groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 8

Dreiviertel eines großen Zirkels nach links, schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker, Stop, verharren

Pattern 2

Manöver 1

Zirkel nach rechts - klein und langsam, zwei groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 2

Zirkel nach links - klein und langsam, zwei groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 3

Weiter auf dem Rechtszirkel, in der Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie, schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Rollback nach rechts

Manöver 4

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den entgegengesetzten Endmarker, Rollback nach links

Manöver 5

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Manöver 6

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 7

Vier Spins links, verharren

Pattern 3

Manöver 1

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links

Manöver 2

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts

Manöver 3

Zirkel nach rechts - zwei groß und schnell, einer klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 4

Zirkel nach links - zwei groß und schnell, einer klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 5

Dreiviertel eines großen Zirkels nach rechts, im Galopp vollständig um die Bahn herum, schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Manöver 6

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 7

Vier Spins links. verharren

Pattern 4

Manöver 1

Zirkel nach rechts - zwei groß und schnell, klein und langsam, Stop, verharren

Manöver 2

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 3

Zirkel nach links - zwei groß und schnell, klein und langsam, Stop, verharren

Manöver 4

Vier Spins links, verharren

Manöver 5

rechts beginnend Figur 8, Galoppwechsel

Manöver 6

Weiter auf dem Rechtszirkel, an der Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie, schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Rollback nach rechts

Manöver 7

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den entgegengesetzten Endmarker, Rollback nach links

Manöver 8

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Pattern 5

Manöver 1

Zirkel nach links - zwei groß und schnell, klein und langsam, Stop, verharren

Manöver 2

Vier Spins links, verharren

Manöver 3

Zirkel nach rechts - zwei groß und schnell, klein und langsam, Stop, verharren

Manöver 4

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 5

links beginnend Figur 8, Galoppwechsel

Manöver 6

Dreiviertel eines großen Zirkels nach links, an der Seite entlang im schnellen Galopp bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts

Manöver 7

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links

Manöver 8

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Pattern 6

Manöver 1

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 2

Vier Spins links, verharren

Manöver 3

Zirkel nach links - zwei groß und schnell, klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 4

Zirkel nach rechts - zwei groß und schnell, klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 5

Dreiviertel eines großen Zirkels nach links, im schnellen Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts.

Manöver 6

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links.

Manöver 7

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Pattern 7

Manöver 1

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Rollback nach links

Manöver 2

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den entgegengesetzten Endmarker, Rollback nach rechts

Manöver 3

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Manöver 4

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 5

Viereinviertel Spins links, verharren

Manöver 6

Zirkel nach rechts - zwei groß und schnell, klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 7

Zirkel nach links - zwei groß und schnell, klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 8

Dreiviertel eines großen Zirkels nach rechts, im schnellen Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, verharren

Pattern 8

Manöver 1

Vier Spins links, verharren

Manöver 2

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 3

Zirkel nach rechts - groß und schnell, klein und langsam, groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 4

Zirkel nach links - groß und schnell, klein und langsam, groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 5

Dreiviertel eines großen Zirkels nach rechts, im schnellen Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links

Manöver 6

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts

Manöver 7

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Pattern 9

Manöver 1

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Manöver 2

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 3

Viereinviertel Spins links, verharren

Manöver 4

Zirkel nach links - klein und langsam, zwei groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 5

Zirkel nach rechts - klein und langsam, zwei groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 6

Dreiviertel eines großen Zirkels nach links, im schnellen Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts

Manöver 7

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links

Manöver 8

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, verharren

Pattern 10

Manöver 1

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Manöver 2

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 3

Viereinviertel Spins links, verharren

Manöver 4

Zirkel nach rechts - zwei groß und schnell, einer klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 5

Zirkel nach links - einer klein und langsam, zwei groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 6

Dreiviertel eines großen Zirkels nach rechts, im schnellen Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links

Manöver 7

Galopp um das Ende der Bahn, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts

Manöver 8

Galopp um das Ende der Bahn, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, verharren

Pattern 11

Manöver 1

Vier Spins links, verharren

Manöver 2

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 3

Zirkel nach rechts - einer klein und langsam, zwei groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 4

Zirkel nach links - einer klein und langsam, zwei groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 5

Weiter auf dem Rechtszirkel, an der Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie, schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Rollback nach rechts

Manöver 6

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den entgegengesetzten Endmarker, Rollback nach links

Manöver 7

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Pattern 12

Manöver 1

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Manöver 2

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 3

Viereinviertel Spins links, verharren

Manöver 4

Zirkel nach links - zwei groß und schnell, einer klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 5

Zirkel nach rechts - zwei groß und schnell, einer klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 6

Dreiviertel eines großen Zirkels nach links, im schnellen Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts

Manöver 7

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links

Manöver 8

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, verharren

Pattern 13

Manöver 1

Zirkel nach links - groß und schnell, klein und langsam, Stop, verharren

Manöver 2

Vier Spins links, verharren

Manöver 3

Zirkel nach rechts - groß und schnell, klein und langsam, Stop, verharren

Manöver 4

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 5

links beginnend Figur 8, Galoppwechsel

Manöver 6

Dreiviertel eines Zirkels nach links, an der Seite entlang im schnellen Galopp bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts

Manöver 7

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links

Manöver 8

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Pattern 14

Manöver 1

Vier Spins links, verharren

Manöver 2

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 3

Zirkel nach rechts - zwei groß und schnell, klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 4

Zirkel nach links - zwei groß und schnell, klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 5

Dreiviertel eines großen Zirkels nach rechts, im schnellen Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links.

Manöver 6

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts.

Manöver 7

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Pattern 15

Manöver 1

Vier Spins rechts, verharren

Manöver 2

Vier Spins links, verharren

Manöver 3

Zirkel nach links - groß und schnell, klein und langsam, groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 4

Zirkel nach rechts - groß und schnell, klein und langsam, groß und schnell, Galoppwechsel

Manöver 5

Dreiviertel eines großen Zirkels nach links, im schnellen Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts

Manöver 6

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links

Manöver 7

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Pattern 16

Manöver 1

Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Manöver 2

Vier Spins links, verharren

Manöver 3

Viereinviertel Spins rechts, verharren

Manöver 4

Zirkel nach rechts - zwei groß und schnell, einer klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 5

Zirkel nach links - zwei groß und schnell, einer klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 6

Dreiviertel eines großen Zirkels nach rechts, im schnellen Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links

Manöver 7

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts

Manöver 8

Galopp um das Ende der Bahn herum, schneller Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, verharren

Pattern A

Nur für die Klasse 101 (=Youth 11 & jünger)

Manöver 1

Zwei Zirkel nach links, Stop, verharren

Manöver 2

Zwei Spins links, verharren

Manöver 3

Zwei Zirkel nach rechts, Stop, verharren

Manöver 4

Zwei Spins rechts, verharren

Manöver 5

Galopp um das Ende der Bahn, Galopp an der rechten Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts

Manöver 6

Galopp um das Ende der Bahn, Galopp an der linken Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

Pattern B

Nur für die Klasse 101 (=Youth 11 & jünger)

Manöver 1

Galopp um das Ende der Bahn herum, Galopp an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts

Manöver 2

Galopp um das Ende der Bahn herum, an der Seite entlang bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach links

Manöver 3

Zwei Zirkel nach links - groß und schnell, klein und langsam, Stop, verharren

Manöver 4

Drei Spins links, verharren

Manöver 5

Zwei Zirkel nach rechts - groß und schnell, klein und langsam, Galoppwechsel

Manöver 6

Drei Spins rechts, verharren

Manöver 7

Zirkel nach links, an der Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie, Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rückwärtsrichten, verharren

XI. Show Steward/Abreitaufsicht

Auf NRHA-Turnieren können nur von der NRHA anerkannte Personen als Show Steward/Abreitaufsicht fungieren. Anerkannt sind alle Show Stewards, die eine gültige NRHA-USA- und/oder FEI-Show-Steward-Befugnis besitzen sowie Richter die eine gültige NRHA-Germany-e.V.-, FEI-Reining-, NRHA-USA-, NRHA-Europa-Richter-Befugnis haben.

A.

Richtlinien

- a) Stewards sollten den Richtern, Teilnehmern sowie der Turnierleitung jederzeit zur Verfügung stehen um die Anwendung von NRHA-Regeln zu erläutern und im Falle einer Regelverletzung zu intervenieren. Sie können aber Entscheidungen der Turnierleitung oder der Richter nicht überstimmen.
- b) Stewards sollen die Interessen aller Teilnehmer vertreten und die Verbindung zur Turnierleitung und/oder zu dem/den Richter/-n sein.
- c) Stewards sollen daran denken, dass sie während der Ausübung ihrer Tätigkeit die NRHA repräsentieren. Stewards sind dazu angehalten sich angemessen zu kleiden.
- d) Ein Show Steward sollte nie vergessen, dass er/sie keinerlei Befugnis hat bezüglich der Wettbewerbsleitung oder des Richtens. Er sollte aber konsultiert werden, wenn NRHA-Regeln zu interpretieren sind. Er/Sie sollte bei Regelverletzungen, die Auswirkungen auf das Turnier haben, umgehend die zuständigen Stellen informieren.
- e) Stewards dürfen keine Teilnehmer sein bei Turnieren, an denen sie als Steward tätig sind oder zum Steward-Team gehören.
- f) Stewards müssen immer im Interesse der NRHA handeln und jegliche Umstände vermeiden, die während ihrer offiziellen Tätigkeit zu einem Interessenskonflikt führen können.
- g) Stewards dürfen keine direkten Familienmitglieder von Teilnehmern, der Turnierleitung, der

Meldestelle oder der Richter auf einem Turnier sein, bei dem sie als Steward tätig sind. Stewards dürfen nicht Richter oder ein Mitglied der Turnierleitung einer Veranstaltung sein, bei der sie als Steward tätig sind

- h)** Wird auf einer Veranstaltung mehr als zwölf Stunden pro Tag ein Steward benötigt, sollte die Turnierleitung mehrere Show Stewards engagieren.
- i)** Ein Steward/eine Abreitaufsicht, der/die eine offizielle Aufgabe an einer NRHA-Veranstaltung übernimmt, muss diese erfüllen. Wenn er/sie verhindert ist, muss er/sie sich selbst um einen angemessenen Ersatz kümmern und dies der Turnierleitung/der Geschäftsstelle mitteilen.

B.

Aufgaben

- a)** Schutz der Interessen der Teilnehmer, Richter und der Turnierleitung sowie das Wohlergehen der Pferde.
- b)** Die Turnierleitung über alle Regelverstöße oder Regelbrüche zu unterrichten.
- c)** Routinemäßige Inspektionen der Arena und Stallungen vorzunehmen um sicherzustellen, dass sich diese Bereiche in einem Zustand befinden, der die Sicherheit von Pferden, Teilnehmern und Zuschauern gewährleistet.
- d)** Der Show Steward sollte Sachkenntnis über akzeptable Reining Schulungspraktiken besitzen und notwendige Schritte einleiten, wenn er/sie Zeuge von Fehlverhalten oder Missbrauch auf dem Turniergelände wird. Der Show Steward muss melden, wenn er/sie Missbrauch eines Pferdes beobachtet oder wenn die Handlungen eines Teilnehmers dem Interesse der NRHA schaden. Das schließt eine laute ausfallende Sprache, Trunkenheit, die Einnahme von Rauschmitteln, jegliches unsportliches Verhalten gegenüber Richtern, Turnierleitung, Meldestelle oder anderen Teilnehmern sowie jede andere Verletzung von NRHA-Regeln ein.

XII. Richter

A. Richterprivilegien

Die Ernennung zum Richter ist ein Privileg und kein Recht, welches vom Vorstand der NRHA, nach den vom Richterkomitee vorgegebenen Regelungen, vergeben wird. Dieses Privileg wird an Personen vergeben, welche über die nötigen Sachkenntnisse und Erfahrung verfügen sowie deren Charakter dem Amt würdig ist. Das Verhalten als Mitglied, Teilnehmer und Richter muss vorbildlich sein und steht unter dauerhafter Beobachtung durch das Richterkomitee und dem Vorstand.

Die Richterprivilegien können jederzeit vom Vorstand, nach Absprache mit dem Richterkomitee, widerrufen werden.

B. Richteraus-, Fort- und Weiterbildung:

1. Grundvoraussetzung für die Richterprüfung:

Der Richteranwärter muss mindestens 25 Jahre alt sein und mindestens seit zwei Jahren ordentliches Mitglied des Vereins sein.

2. Für Richteranwälter:

- a) Ausbildung zum Richteranwärter/Jungrichter:
Grundvoraussetzung ist eine erfolgreiche Teilnahme am Richterseminar inkl. Prüfung.
- b) Der Weg vom Richteranwärter/Jungrichter zum Richter:
 - Einsatz bei mindestens zwei offiziellen, NRHA anerkannten Turnieren als Scribe.
 - Mitrichten eines offiziell von der NRHA anerkannten Turniers:
Der Score fließt nicht in die Wertung ein und wird lediglich vom Richterkomitee geprüft und bewertet. Nach erfolgreicher Absolvierung prüft das Komitee eine Ernennung zum Richter. Die Vorschläge

des Komitees werden zur Ernennung an die Vorstandschaft gegeben.

3. Für Richter die Ihre Richterkarte schon haben:

Ein Richter muss alle zwei Jahre eine Fortbildung/Richterprüfung der NRHA oder eine von der NRHA anerkannte Veranstaltung besuchen.

C. Richterkomitee

- a) Es kann ein Richterkomitee eingesetzt werden. Hierzu wählen die Richter für die Dauer von zwei Jahren einen/eine Richterobermann/-frau und mindestens zwei Stellvertreter/-innen, welche von der Mitgliederversammlung bestätigt werden müssen.
- b) Aufgaben/Pflichten des Richterkomitees sind:
 - Interessenvertretung, Organisation und Aufsicht der Richter.
 - Richterprüfungen abnehmen und Richterseminare durchführen.
 - Erstellung von Vorschlägen für Regelbuch-Überarbeitungen im Hinblick auf das Richtwesen.
 - Bei offiziellen Protesten das Richten der betreffenden Show zu klären bzw. zu besprechen.

Das Richterkomitee ist ermächtigt, die Qualität und Ausführung des Richtsystems zu verbessern und erforderliche Maßnahmen in Abstimmung mit dem Vorstand einzuleiten.

- c) Alle Entscheidungen, Erlasse, Auslegungen zum Regelbuch/Handbuch und zur Aus- und Weiterbildung sowie andere Stellungnahmen müssen im Richterkomitee vorher mit einfacher Mehrheit beschlossen sein, bevor sie an den Vorstand des Vereins gegeben werden.
- d) Das Richterkomitee kann nach dem Erhalt nachteiliger/angreifender Informationen über die Fähigkeit eines Richters, diesem zeitweilig die Richterprivilegien aberkennen, bis es zu einer Anhörung/Verhandlung vor der Vorstandschaft gekommen ist. Die Informationen sind dem

Richterkomitee schriftlich einzureichen. Die Vorstandschaft hat das Recht, nach Absprache mit dem Richterkomitee, einen Richter zu bestrafen oder ihn sogar ganz von der offiziellen Richterliste zu streichen.

D.

Richtlinien:

- a) NRHA-Turniere können nur von NRHA anerkannten Richtern gerichtet werden. Anerkannt sind alle Richter, die eine gültige NRHA-Germany-e.V.-, FEI-Reining-, NRHA-USA-, NRHA-Europa-Richter-Befugnis haben.
- b) Ein Pferd darf nicht von einem/einer Richter/-in gerichtet werden, wenn dieses vor weniger als 90 Tagen noch sein/ihr Eigentum war, er/sie es vorgestellt oder trainiert hat oder an seinem Verkauf beteiligt war oder wenn es von einem direkten Familienangehörigen oder durch seinen/ihren Angestellten vorgestellt wird. Ein Richter/in darf kein Pferd vorstellen unter einem Richter/in, den er/sie innerhalb der letzten fünf Tage selbst gerichtet oder mitgerichtet hat. Ein/eine Richter/-in darf einen/eine anderen/andere Richter/-in nicht richten, wenn dieser ihn/sie selbst innerhalb der letzten fünf Tage gerichtet oder mitgerichtet hat.
(Ausnahme: Ein/eine Richter/-in der/die als Teilnehmer/-in ein Turnier besucht, kann bei Bedarf als Equipment-Richter/-in an diesem Turnier eingesetzt werden.)
- c) Ein/Eine Richter/-in darf an einem Turnier an dem er/sie offiziell richtet, kein/keine Teilnehmer/-in sein (Ausnahme: Ein Richter/in der als Teilnehmer/-in ein Turnier besucht, kann bei Bedarf als Equipment-Richter/-in an diesem Turnier eingesetzt werden).
- d) Personen, die eine laufende Geschäftsbeziehung während der letzten 90 Tage hatten, bei der sie mit Geld, Verpflegung oder Kostenerstattung vergütet bzw. versorgt wurden, sollten sich gegenseitig nicht richten bzw. sich voneinander richten lassen.
- e) Ein/Eine Richter/-in muss immer im Interesse des Reiningssports und des Vereins handeln. Er/Sie muss es vermeiden einen Interessenkonflikt zu schaffen,

während er/sie eine offizielle Funktion inne hat. Interessenkonflikte werden vom Richterkomitee geprüft. Im Falle, dass ein/eine Richter/-in in offizieller Funktion ist und er/sie einen Interessenkonflikt nicht dem Richterkomitee oder dem Showmanagement mitteilt, kann dies dazu führen, dass er/sie von der Richterliste gestrichen wird oder andere Disziplinarmaßnahmen ergriffen werden wegen unsportlichem Verhalten.

- f) Ein/Eine Richter/-in sollte nie vergessen, dass er/sie den Verein repräsentiert und sich deshalb stets so kleiden und verhalten. Ein/Eine Richter/-in darf nicht direkt vor oder während des Wettbewerbes Alkohol zu sich nehmen. Er/Sie sollte auch auf seine/ihre Ausdrucksweise achten.
- g) Ein/Eine Richter/-in sollte nicht länger als eine Stunde vor Turnier-/Prüfungsbeginn am Turnierplatz sein (außer der Veranstalter verlangt dies speziell). Ein/Eine Richter/-in darf das Turnier nicht ohne Absprache mit der Turnierleitung verlassen. Ein/Eine Richter/-in soll auf einem Turnier, welches er richtet, nicht mit Reitern, Trainern oder Eigentümern über Pferde und Ritte sprechen, die er richtet oder gerichtet hat, bevor das Turnier nicht vollständig zu Ende ist.
- h) Ein/Eine Richter/-in muss eine Beschwerde, die er gegen einen Teilnehmer oder ein Turnier vorzubringen hat, schriftlich innerhalb von zehn Tagen beim Vorstand/der Vorstandschaft einreichen. Der Richter muss keine 100,-- € Beschwerdegebühr bezahlen.
- i) Ein Richter, der eine offizielle Aufgabe an einer NRHA-Veranstaltung übernimmt, muss diese erfüllen. Wenn er verhindert ist, muss er sich selbst um einen angemessenen Ersatz kümmern und dies dem Veranstalter/der Geschäftsstelle mitteilen. Unterbleibt die Benachrichtigung, kann der Richter von den Richterprivilegien entbunden werden.
- j) Richter dürfen nicht mehr als zwölf Stunden pro Tag richten, Pausen nicht eingeschlossen.
- k) Die Richterentscheidungen sind endgültig. Rechenfehler in der Scoreliste sind zu korrigieren. Die Scorelisten sind zur Ansicht auszulegen.

XII. Bewertungssystem

A.

Bewertung (Rules for Judging/Scoring)

1. Die Wertnoten einer Reining-Aufgabe reichen von Null bis 82 (Ausnahme: Freestyle Reining). 70 bedeutet eine durchschnittliche Ausführung der Aufgabe. Die einzelnen Manöver werden in 1/2 Punkt Schritten, von -1 1/2 als niedrigste Bewertung bis + 1 1/2 als beste Bewertung, benotet. 0 bedeutet ein korrektes Manöver ohne besonderen Schwierigkeitsgrad. Die Wertnoten werden nach jedem Pferd bekannt gegeben.
2. Alle Ties werden wie folgt gelöst: Bei Gleichstand auf dem ersten Platz müssen sich die Reiter oder deren Vertreter bis zur Beendigung der Klasse am Eingangstor zur Showarena einfinden um dem Showmanagement mitzuteilen, ob sie Co-Champions bleiben oder den Tie ausreiten möchten.
 - Wenn entschieden wird den Tie auszureiten, müssen Reiter und Pferde innerhalb von zehn Minuten, beginnend ab dem Zeitpunkt zu dem das letzte Pferd der Klasse die Showarena verlässt, bereit für den Run-off sein. Wenn eines oder alle der am Gleichstand beteiligten Pferde zu den letzten fünf Startern der Klasse gehört haben, liegt es im Ermessen des Richters und der Turnierleitung die Zehn-Minuten-Frist ggf. zu verlängern. Sie starten dann in der gleichen Reihenfolge wie vorher in der Prüfung und reiten das gleiche Pattern. Es gibt jedoch nur ein Stechen, bei erneutem Gleichstand werden die Sieger als Co-Champions benannt. Das Preisgeld wird addiert und zu gleichen Teilen an die Co-Champions ausgezahlt. Über die Vergabe eventueller Ehrenpreise muss nach dem Zufallsprinzip entschieden werden (z.B. Münze werfen).
 - Wenn sich die Reiter jedoch einig sind nicht zu Reiten, werden sie als Co-Champions benannt. Das Preisgeld wird addiert und zu gleichen Teilen an die Co-Champions ausgezahlt. Über die Vergabe eventueller Ehrenpreise muss nach dem Zufallsprinzip entschieden werden (z.B.

Münze werfen).

- Sind sich die Teilnehmer nicht einig und ein Reiter will reiten, so verliert der Reiter der nicht reiten möchte den ersten Platz.

Alle anderen Ties (z.B. auf dem zweiten, dritten, vierten, oder fünften Platz) werden nicht ausgeritten. Das Geld der jeweiligen Plätze wird addiert und zu gleichen Teilen geteilt.

3. (a) Mit Hackamore ist ein flexibles, geflochtenes Leder-, Seil- oder Rohhaut-Bosal gemeint, dessen Kern aus Rohhaut oder flexiblem Drahtseil bestehen kann. Der maximal zulässige Durchmesser, der an den Pferdebacken anliegenden Seiten, beträgt 1,91 cm (3/4“). Hartes oder unelastisches Material im Bereich, in dem das Bosal den Pferdekopf berührt oder am Noseband in Verbindung mit dem Bosal ist, sind nicht zulässig, selbst wenn es dort gepolstert oder umwickelt ist. Bosals aus Pferdehaar sind ebenfalls nicht zulässig. All diese Regeln gelten nicht für die mechanische Hackamore, die gar nicht verwendet werden darf.

(b) Mit Snaffle-Bits sind konventionelle O-Ring-, Olivkopf- und D-Ring-Trensen mit einfach gebrochenem Mundstück gemeint. Der Durchmesser der Trensenringe darf nicht größer als 10,16 cm (4“) und nicht kleiner als 5,08 cm (2“) sein. Der Trensenring darf nicht derart mit Zügel, Kinnriemen oder Kopfstück verbunden sein, dass sich eine Hebelwirkung des Gebisses ergibt. Der Querschnitt des Mundstücks muss rund, oval oder eiförmig sein. Das Mundstück selbst muss glatt und darf nicht mit Metall umwickelt sein. Einlagen (Inlays) sind erlaubt, diese müssen jedoch glatt oder mit Latex ummantelt sein. 2,54 cm (1“) vom Rand entfernt muss der Durchmesser des Mundstücks noch mindestens 0,79 cm (5/16“) betragen. Das Mundstück darf zur Mitte hin im Durchmesser abnehmen. Die Verwendung eines Kinnriemens ist erlaubt, Kinnketten dürfen nicht verwendet werden.

(c) Bits sind Kandarengesetze mit gebrochenem oder ungebrochenem Mundstück und Anzügen (starr oder beweglich), welche für die Hebelwirkung verantwortlich sind. Kein Bit darf mechanische Vorrichtungen enthalten und alle Bits müssen dem Standard der Western-Bits ent-

sprechen:

(1) Eine maximal zulässige Länge der Anzüge von 21,59 cm (8 1/2“). Wie dies gemessen wird ist dem Bild 1 auf Seite 133 zu entnehmen.

(2) Der Querschnitt der Mundstücke muss rund, oval oder eiförmig sein. Die Mundstücke selbst müssen eine glatte Oberfläche aufweisen und dürfen nicht mit Metall umwickelt sein. Einlagen (Inlays) sind erlaubt. Diese müssen jedoch glatt oder mit Latex ummantelt sein. Unterhalb des Mundstücks darf nichts mehr als 0,32 cm (1/8“) herausragen (z.B. Verlängerungen, Stacheln oder Drahringe).

(3) Die Zungenfreiheit darf 8,89 cm (3 1/2“) nicht überschreiten. Rollen und Löffel sind erlaubt, auch gebrochene Mundstücke, Half-Breed-Bits und Spade-Bits entsprechen dem Standard.

(4) Slip- oder Gag-Bits, Donuts- oder flache Polo-Mundstücke sind nicht erlaubt.

(5) Ein Western-Bit hat nur einen Anzugspunkt.

(d) Mit Ausnahme der Snaffle-Bit-/Hackamore- und Jackpot-Klassen muss einhändig geritten werden. Handwechsel während der Prüfung ist nicht zulässig. Die Zügelhand umschließt die Zügel und nur der erste Finger bzw. Zeigefinger darf zwischen den Zügeln (Split Reins) sein. Ein Verletzen dieser Regel hat einen Score von 0 zur Folge.

(e) Geschlossene Zügel sind nicht erlaubt. Ausnahme: Standard-Romalzügel oder Snaffle-Bit bzw. Bosal, wenn beidhändig geritten werden darf.

(f) Wird ein Kandarengewiss benutzt, so muss es eine Kinnkette oder einen Kinnriemen aufweisen. Die Kinnkette bzw. der Kinnriemen müssen mindestens 1,27 cm (1/2“) breit sein und flach am Pferdekinn anliegen. Sie dürfen weder Stacheln noch Draht enthalten und nicht verdreht sein.

4. Die Zügel dürfen nur in einer Hand gehalten werden und die Zügelhand darf nicht gewechselt werden. Ausnahme sind Prüfungen, die die zweihändige Zügelführung erlauben. Bei Benutzung von Split Reins ist zu jeder Zeit nur der erste Finger bzw. Zeigefinger oder gar kein Finger zwischen den Zügeln gestattet. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zu einem Score von 0.

5. Schweife dürfen nur durch Haar-an-Haar Verlängerungen ohne Verbindung zur Schweiffrübe verlängert werden. Schweifverlängerungen mit Gewichten sind gestattet.
6. **Folgende Verstöße schließen eine Bewertung aus (No Score):**
 - Missachtung der Gesetze (Tierschutzgesetze) des Staates in dem das Turnier stattfindet.
 - Das Vorstellen eines Pferdes, welches offensichtlich lahm ist oder sich anderweitig in ungesundem Zustand befindlich ist als Misshandlung einzustufen. Lahmheit ist ein klar ersichtliches Gangdefizit, welches (a) ständig und unter allen Umständen im Trab zu beobachten ist und/oder (b) offensichtlich ist im Schritt und/oder (c) unter Gewichtsbelastung in der Bewegung und/oder im Stand oder eine vollständige Unfähigkeit sich zu bewegen.
 - Die Bestrafung wegen Missbrauchs liegt grundsätzlich im Ermessen des Richters. Die Entscheidung muss jedoch in den NRHA Richtlinien begründet liegen. Die NRHA hat festgelegt, dass das Vorstellen eines Pferdes in einem Wettbewerb trotz offensichtlicher Lahmheit oder sonstigem ungesundem Zustand als Missbrauch anzusehen ist. Missbrauch ist auch das Vorstellen eines Pferdes, welches Schnitte oder Abschürfungen mit klar ersichtlichem frischem Blut aufweist. Diese können am Maul, an der Nase, Kinn, Schulter, Mittelhand, Flanke oder Hüfte sein (Stellen, bei denen davon ausgegangen werden kann, dass die Verletzungen durch den Reiter oder die Ausrüstung verursacht worden sein können). Verletzungen an diesen Stellen müssen als Missbrauch betrachtet werden, egal wie die Verletzung entstanden sind.
 - Wenn Farbe oder andere Substanzen aufgetragen wurden um einen Missbrauch des Pferdes zu verdecken kann der/die Richter/-in einen No Score geben. Übermäßiger Gebrauch bzw. Auftrag von Farbe oder farbiger Substanzen kann ebenfalls zu einem No Score führen.
 - Missbrauch eines Pferdes in der Show-Arena und/oder Hinweise auf Missbrauch während oder vor dem Vorstellen des Pferdes.

- Gebrauch unzulässiger Ausrüstung.
- Gebrauch verbotener Gebisse, Bosals oder Kinnketten.
- Gebrauch präparierter Vorderzeuge, Ausbindzügel oder Sperrhalfter.
- Gebrauch von Gerten oder Ähnlichem.
- Gebrauch aller mechanischen Vorrichtungen, welche die Bewegung des Schweifes einschränken können.
- Gebrauch von sog. Belly Bands oder Belly Wraps sowie Materialien, die um den Bauch des Pferdes gewickelt sind.
- Nicht vor den Richter absitzen sowie Pferd und Zäumung vorführen.
- Unhöflichkeit und schlechtes Benehmen des Reiters.
- Die Richter können jederzeit einen Teilnehmer aus der Prüfung nehmen, wenn die Sicherheit von Reiter und/oder Pferd nicht mehr gewährleistet ist.
- Geschlossene Zügel sind nicht erlaubt (Ausnahme: Romal-Zügel bzw. in Klassen, in denen beidhändig geritten werden darf, sind sie an Snaffle-Bits/Bosals erlaubt sowie in der Klasse 101 = Youth bis 11 Jahre).
- Benutzung eines Kopfhörers und/oder von elektronischen Geräten (z.B. Bluetooth, PMR), ausgenommen Para Reining.

7. Folgendes führt zu einem Score von 0:

- Mehr als den Zeigefinger bzw. den ersten Finger der Hand zwischen den Zügeln (Split Reins).
Ausnahme: Klasse 101 = Youth bis 11 Jahre.
- Benutzen von zwei Händen oder Wechseln der Hand während der Aufgabe.
Ausnahme: Snaffle-Bit/Hackamore- und Jackpot-Klassen sowie Klasse 101 = Youth bis 11 Jahre, Greener than Grass und Green Reiner.
- Die Zügelenden dürfen an jeder Stelle der Pattern sortiert werden, vorausgesetzt die freie Hand des Reiters bleibt hinter der Zügelhand. Jeder Versuch die Spannung der Zügel oder die Zügellänge zwischen der Zügelhand und der Zäumung zu verändern wird als benutzen von zwei Händen betrachtet und mit einem „0 Score“ geahndet. Wird ein Romal benutzt soll die Reiterhand um die Zügel geschlossen sein

mit geradem und entspannten Handgelenk und dem Daumen nach oben. Es sind keine Finger zwischen den Zügeln gestattet. Die freie Hand darf das Romal halten vorausgesetzt es wird entspannt gehalten und der Abstand zwischen der Zügelhand und der freien Hand ist mindestens 16 Zoll (41 cm). Genau wie bei Zügeln darf das Romal hinter der Zügelhand an jeder Stelle der Pattern sortiert werden, vorausgesetzt die freie Hand bleibt hinter der Zügelhand. Jeder Versuch die Spannung der Zügel oder die Zügellänge zwischen der Zügelhand und der Zäumung zu verändern wird als benutzen von zwei Händen betrachtet und mit einem „0 Score“ geahndet. Entscheidet der/die Richter/-in, dass die freie Hand benutzt wird um das Pferd zu loben oder zu strafen werden fünf Penalties gegeben und der Manöver Score reduziert. Hinweis: Das Richten des Latigos (Bauchgurt) sowie das Entwirren und Ordnen der Mähne des Pferdes ist an Stellen erlaubt, an denen das Pferd vollständig stillsteht.

- Wenn das Pferd die Aufgabe nicht wie beschrieben beendet, die Manöver in anderer als der vorgeschriebenen Reihenfolge ausführt und/oder nicht geforderte Manöver hinzufügt werden. Nicht in der vorgeschriebenen Reihenfolge absolvierte Manöver liegen auch vor, wenn ein Pferd Zirkel in falscher Reihenfolge läuft oder mehr als ein Viertel des Zirkels lang einen falschen Zirkel läuft (z.B. wenn einer kleiner langsamer und dann zwei große schnelle Zirkel gefordert sind. Das Pferd zeigt aber einen großen schnellen, einen kleinen langsamen und einen großen schnellen Zirkel. Oder gefordert ist ein großer schneller Zirkel, ein Galoppwechsel und ein kleiner langsamer Zirkel und das Pferd zeigt einen großen schnellen Zirkel, Galoppwechsel und bleibt nach dem Wechsel auf dem neuen Zirkel für mehr als ein Viertel auf dem großen schnellen Zirkel).
- Bei Run-In-Pattern nach dem Angaloppieren des Pferdes, ein kompletter Stop vor dem Erreichen des ersten Markers erfolgt. Ausnahme: Ein kompletter Stop im ersten Viertel des Zirkels nach dem Angaloppieren des

- Pferdes gilt nicht als zusätzliches Manöver; dies wird lediglich mit zwei Punkten Abzug für Gangartunterbrechung (Break of Gait) bestraft.
- Stoppen bzw. Anhalten (kompletter Stillstand) an Stellen wo kein Stoppen gefordert wird.
 - Rückwärtslaufen von mehr als vier Tritten (four steps) bzw. zwei Schritte (two strides) an Stellen wo kein Rückwärtsrichten gefordert wird.
 - Kehrtwendungen um mehr als 90 Grad (z.B. beim Rückwärtsrichten).
 - Ausrüstungsfehler, welche den Ritt behindern, z.B. Verlieren eines Zügels der den Boden berührt, während das Pferd in Bewegung ist.
 - Verweigern des reiterlichen Kommandos in dem Maß, dass eine Verzögerung der Durchführung des Patterns die Folge ist.
 - Durchgehen oder mangelnde Kontrolle, wobei nicht mehr zu erkennen ist, ob der Reiter die Aufgabe noch reitet.
 - Traben von mehr als einem halben Zirkel oder der Hälfte der Länge der Arena.
 - Überdrehen (Overspin) von mehr als einer viertel Drehung.
 - Auf dem Weg zu und aus einem Rollback heraus die Mittellinie zu überschreiten; wo ein Run-Around gefordert ist; ein Rollback, bei dem Mittellinie überschritten wird.
 - Sturz von Reiter und/oder Pferd.
 - Zu versäumen in angemessener Westernkleidung/-ausrüstung zu starten (hierzu gehört: langärmeliges Hemd mit Kragen, Westernhut bzw. Sicherheitshelm, Stiefel, Westersattel mit Horn und Westernkopfstück).
- Hiervon ausgenommen sind die Freestyle-Klassen.

Anmerkung: Weder ein Reiter mit „No Score“ noch ein Reiter mit „0 Score“ können platziert werden. Besteht jedoch eine Prüfung aus mehreren Läufen (Go-Rounds), so kann ein Reiter mit „0 Score“ den nächsten Lauf (Go) erreichen, ein Reiter mit „No Score“ jedoch nicht.

8. Folgendes wird mit fünf Penalties (=Strafpunkten) geahndet:

- Einsatz der Sporen vor dem Gurt.

- Benutzen einer Hand um dem Pferd Angst einzujagen oder um es während der Aufgabe zu loben.
 - Festhalten des Sattels mit einer Hand.
Ausnahmen:
 - 1) in den Klassen 18 und 19 (Freestyle Reining Non-Pro, Freestyle Reining Open)
 - 2) Klasse 101 (Youth bis 11 Jahre)
 - 3) Reiter die zum 1. Januar eines Jahres 65 Jahre oder älter sind (gilt nur für die Non-Pro-Klassen 3, 4, 5, 6, 7, 12, 14, 16, 20 sowie Greener than Grass und Green Reiner)
 - Berühren des Pferdes mit der freien Hand (Ausnahme in den Klassen 18 = Freestyle Reining Non-Pro, 19 = Freestyle Reining Open und 101 = Youth bis 11 Jahre). Das Entwirren oder Ordnen der Mähne des Pferdes ist an Stellen erlaubt, an denen das Pferd vollständig stillsteht.
 - Grobe Widersetzlichkeit, wie z.B. kicken, beißen, bocken, steigen, ausschlagen.
 - Das Pferd berührt mit dem Karpal- und/oder Sprunggelenk den Boden, stürzt aber nicht (Schulter, Hüfte, Bauch bzw. Unterlinie berühren den Boden nicht).
- 9. Folgendes wird mit zwei Penalties (=Strafpunkten) geahndet:**
- Unterbrechen einer Gangart (= Break of Gait).
Hinweis: In der Greener than Gras und Green Reiner ist ein einfacher Wechsel erlaubt. Idealerweise sollte der Wechsel genau an der vorgesehenen Stelle im Pattern stattfinden und beim Wechsel des Galopps nur für einen Schritt getrabt werden. Jede Abweichung stellt eine Reduzierung des Schwierigkeitsgrades dar und sollte sich in einer schlechteren Manöverbewertung wiederfinden (ein Galoppwechsel über Schritt oder Stehenbleiben reduziert den Schwierigkeitsgrad zusätzlich). Für die Durchführung des einfachen Wechsels gibt es eine „sicheren Zone“. Diese Zone erstreckt sich einen viertel Zirkel vor bis einen viertel Zirkel nach der für den Wechsel im Pattern vorgesehenen Stelle. Wird der einfache Wechsel innerhalb dieser Zone durchgeführt bzw. abgeschlossen gibt es keine Penalties für die Unterbrechung der Gangart. Außerhalb der „sicheren

Zone“ sind die vorgesehenen Penalties für Unterbrechen einer Gangart oder falschen Galopp zu geben.

- Einfrieren im Spin oder Rollback (Freezing Up). Gilt ebenso für eine andauernde, offensichtliche Verzögerung beim Beginn des Spin oder Rollback.
 - Bei Walk-In-Pattern vor dem Erreichen des Mittelpunktes der Arena zu galoppieren und/oder versäumt zu haben, vor dem Angaloppieren im Mittelpunkt der Arena anzuhalten oder Schritt zu reiten.
 - Bei Run-In-Pattern nicht vor dem ersten Marker anzugaloppieren und/oder eine Gangartunterbrechung (Break of Gait) vor dem Erreichen des ersten Markers nach dem Angaloppieren.
 - Wenn ein Pferd nicht vollständig am Marker vorbeigaloppiert ist, bevor es zum Stopp ansetzt.
10. Falscher Galopp auf Zirkeln oder der Acht wird folgendermaßen bewertet:
- Jedesmal wenn das Pferd im falschen Galopp ist, gibt der Richter einen Penalty. Die Penalties können sich addieren, d.h. der Richter gibt einen Penalty für jedes Zirkelviertel im falschen Galopp (je angefangenem Viertel = ein Penalty), solange bis das Pferd im richtigen Galopp ist und einen Penalty für jedes Umspringen innerhalb eines Zirkelteils.
 - Ein um einen Galoppsprung verzögerter fliegender Wechsel (von dem Punkt gesehen, an dem der Wechsel lt. Patternbeschreibung sein sollte), wird mit einem halben Penalty geahndet.
11. Ein halber Penalty wird gegeben, wenn ein Zirkel im Trab begonnen wird oder wenn nach einem Rollback bis zu vier Tritte (two Strides) getrabt wird. Mehr als vier Tritte Trab, aber weniger als einen halben Zirkel oder die Hälfte der Arenalänge, führen zu zwei Penalties.
12. Über- oder Unterspinnen bis zu einem Achtel bringen einen halben Penalty. Über- oder Unterspinnen bis zu einer Viertelumdrehung führen zu einem Punkt Penalty. Pro Manöver kann nur ein Über- oder Unterspin-Penalty gegeben werden.
13. Bei Aufgaben, in welchen das Reiten eines halben Zirkels an der kurzen Seite (Run-Around)

verlangt ist, wird falscher Galopp wie folgt bewertet: Bis zu einem viertel Zirkel ein Penalty, darüber hinaus zwei Penalties.

14. Wird bei einem Run-Down der Mindestabstand zur Bande von 6 m nicht eingehalten, wenn das Pferd zum Stop/Rollback kommt, gibt es einen 1/2 Penalty. In einer Pattern, wo ein Run-Around gefordert ist wird ein halber Strafpunkt (1/2 Penalty) gegeben wenn der Reiter auf jeder Seite der Arena nicht mindestens drei Meter (10 Fuß) von der Mittellinie entfernt bleibt. Bei kleineren Arenen liegt es im Ermessen des Richters.
15. Richter dürfen sich nicht über Penalties oder Manöverbewertungen absprechen, bevor sie ihre Wertnoten gegeben haben. Falls über einen schwerwiegenden Fehler, der mit einem „No Score“, einem „0 Score“, „Penalty fünf“ oder „Penalty zwei“ (Break of Gait, Freeze Up und Jogging more than two Strides) geahndet wird, Unklarheit bei einem Richter besteht, kann er seine Bewertung zurückstellen lassen und in der nächsten Unterbrechung (z.B. Bahn abziehen) in einer Konferenz oder beim Betrachten der Videoaufzeichnung versuchen, Klarheit zu bekommen. Sollte der oder die Richter durch die Konferenz oder Videobetrachtung feststellen, dass ein schwerwiegender Fehler vorgekommen ist, so sollte dieser gegeben werden. Ist kein schwerwiegender Fehler vorgekommen, so sollte die ursprüngliche Bewertung angesagt werden. Der Richter hat jedoch die Möglichkeit den richtigen Penalty zu geben. Die Entscheidung eines jeden Richters ist individuell und Ergebnis der Konferenz oder Videobetrachtung. Es soll von keinem Richter verlangt werden, seine Bewertung auf Grund einer Konferenz oder einer Videobetrachtung zu ändern. Der Richter kann eine Videobetrachtung nur heranziehen, wenn er davon ausgehen kann, dass die gesamte Turnierklasse auf Video aufgezeichnet wird (es sind nur offizielle Videoaufzeichnungen zugelassen, keine privaten Videoaufzeichnungen).
16. Der Richter hat die Autorität einen Turnier Teilnehmer zu disqualifizieren, beziehungsweise von der weiteren Teilnahme an dem Turnier ausschließen zu lassen, wenn sich dieser Show-

teilnehmer ihm gegenüber, einem Pferd oder dem Turnier als solches gegenüber, respektlos und in übler Weise benimmt.

17. Alle Reiter müssen unverzüglich vor dem Start oder nach Beendigung des Ritts absteigen und das Zaumzeug (Kopfstück) abnehmen. Das Zaumzeug muss vom Reiter oder seinem Beauftragten (z.B. bei jemandem mit körperlichen Behinderungen, der nicht oder nur schlecht ohne Hilfe absteigen kann) abgenommen werden. Es muss von dem dafür bestimmten Richter in der Arena oder in ihrer unmittelbaren Umgebung überprüft werden. Nichtbeachten der Regel ergibt ein „No Score“. In Klassen mit einem garantierten Preisgeld von bis zu 500,- € (bei Class-in-Class zählt die Klasse mit dem höchsten garantierten Preisgeld) ist alternativ eine Ausrüstungskontrolle nach dem Zufallsprinzip durch den Richter erlaubt. Es wird empfohlen mindestens drei Pferde in einer Klasse zu überprüfen. Diese werden vom Richter ausgewählt und nach Beendigung des Ritts überprüft.
18. Richter sind die einzigen Personen, in deren Verantwortung es steht zu entscheiden, ob ein Reiter seine Aufgabe korrekt ausgeführt hat oder nicht.
19. Die NRHA erlaubt ihren Richtern, einem Teilnehmer einen Wiederholungsritt zu gewähren, wenn der Richter der Überzeugung ist, dass der Reiter ohne eigenes Verschulden seinen Ritt nicht beenden konnte. Der Richter entscheidet dann mit dem Showmanagement oder einem Offiziellen der NRHA, wann der Wiederholungsritt durchgeführt werden soll. Er ist möglichst sofort nach Beendigung der Prüfung zu absolvieren.
20. Das NRHA-Richterkomitee entscheidet über Anfragen behinderter Reiter bezüglich eventueller Hilfsmittel. In einer Prüfung können einem entsprechenden Reiter bestimmte Privilegien zugestanden werden. Er bzw. sie wird davon schriftlich unterrichtet und muss auf jedem Turnier dem Showmanagement eine Kopie davon vorlegen. Das Showmanagement, muss die Richter über die angeführten Privilegien unterrichten. Außerdem muss den Richtern die Startnummer mitgeteilt und vor jeder Klasse angegeben werden, um welchen Starter es sich

handelt. Das gleiche gilt auch für einen Reiter, der aufgrund von körperlichen Beeinträchtigungen (z.B. Gehbehinderungen) nicht, oder nur schlecht ohne Hilfe absteigen kann, um die Zäumung des Pferdes dem jeweiligen Richter zu zeigen. Hier kann auch ein Beauftragter des Reiters das Kopfstück abnehmen.

21. Sonderregelungen für die Klasse 101 = Youth bis 11 Jahre:

- Der Reiter kann Größe und Geschwindigkeit der Zirkel selbst wählen. Stark überhöhte Geschwindigkeit ergibt einen Punktabzug für das Manöver.
- Der Reiter darf sich am Sattel festhalten ohne Penalties zu erhalten.
- Unabhängig von der Zäumung (Bit oder Snaffle-Bit) darf ein- oder beidhändig geritten werden. Die Zügelführung, welche der Reiter beim Betreten der Arena anwendet, darf während der Prüfung nicht geändert werden.
- Wenn traditionelle Split Reins verwendet werden, dann darf nur mit dem Zeigefinger bzw. dem ersten Finger der Hand zwischen den Zügeln geritten werden. Wird mit geschlossenen Zügeln geritten, darf der Reiter mehr als einen Finger zwischen den Zügeln einsetzen. Geschlossene Zügel sind unter anderem Romal, Roping, geknotet, gekreuzt oder getapte Zügel.

B.

Erläuterungen zum Bewertungssystem (Judges' Guide)

- (1) Es ist eine der Aufgaben der NRHA einen angemessenen und praktikablen Standard für den Reining Reitsport und dessen Bewertung zu schaffen. Das Handbuch der NRHA führt die Regeln auf, nach denen alle NRHA-Veranstaltungen durchgeführt, aber auch die Regeln, nach welchen Reining Pferde bewertet werden.
- (2) Das Handbuch der NRHA enthält bestimmte Aufgaben, die ein Reining-Pferd exakt ausführen muss. Es enthält auch spezielle Regeln, eingeschlossen der, über die Vergabe von Penalties (Strafpunkten), welche dann zur An-

wendung kommen, wenn ein Pferd die Aufgaben nicht so ausführt, wie sie vorgeschrieben sind. Unter der Rubrik Bewertungssystem XIII. („Rules for Judging“) beschreibt das NRHA Handbuch den Standard, nach dem ein Reining-Pferd bewertet werden sollte. Über die ganze Zeit der Entwicklung der NRHA hinweg blieb diese Beschreibung unverändert. Wegen ihrer Bedeutung für die Bewertung von Reining-Pferden sei sie hier wiederholt. In diesem Paragraphen wird nicht nur in aller Klarheit definiert, welches die Qualitäten sind, die ein Pferd braucht, um ein Reining-Pferd zu sein, sondern hier wird uns auch unser bestes Werkzeug bereitgestellt, diese Qualitäten klar und gleichbleibend zu bewerten.

- (3) „Reining“ bedeutet ein Pferd nicht nur zu lenken, sondern jede seiner Bewegungen zu kontrollieren. Ein gutes Reining-Pferd sollte sich willig führen lassen und mit sehr wenig und dann nicht sichtbarem Widerstand zu kontrollieren sein. Jede eigenmächtige Bewegung wird als mangelhafte Kontrolle ausgelegt. Alle Abweichungen von der exakt vorgeschriebenen Aufgabe bedeuten ein Fehlen oder einen vorübergehenden Verlust der Kontrolle und gelten deshalb als Fehler, welcher abhängig vom Grad der Abweichung bestraft wird. Außer dem Abzug von Fehlerpunkten soll es Pluspunkte geben. Diese werden für Weichheit, Eleganz, Haltung, Schnelligkeit und die Art, die verschiedenen Manöver auszuführen, gegeben. Wenn Geschwindigkeit mit Kontrolle vereint gezeigt wird, erhöht dies den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe und macht damit auch den Ritt für das Publikum spannender und angenehmer anzusehen.
- (4) Die Bewertung von Reining-Pferden erfolgt auf einer positiven numerischen Skala, wobei 70 eine durchschnittliche Vorführung repräsentiert. Die NRHA-Pattern setzen sich aus mehreren klar erkennbaren Manövergruppen zusammen, die von Richtern auf einer individuellen Basis gemäß der vorgegebenen Pattern-Beschreibung und den Richtlinien für Richter und entsprechend dem oben beschriebenen

Qualitätsstandard bewertet werden. Die einzelnen Manöver werden in 1/2-Punkt-Schritten bewertet von -1 1/2 (extrem schlechte Qualität) bis zu + 1 1/2 (ausgezeichnete Qualität), wobei 0 ein korrekt durchgeführtes Manöver ohne jeglichen Schwierigkeitsgrad darstellt. Die Gesamtpunktzahl aller Manövergruppen wird zu der Ausgangspunktzahl von 70 addiert bzw. subtrahiert. Von diesem Zwischenergebnis werden dann alle Strafpunkte abgezogen, um die endgültige Bewertung des Pferdes zu ermitteln, welche nach der Arbeit des Pferdes bekanntgegeben wird.

- (5) Das oben aufgeführte beschreibt die Art und Weise, wie ein Richter die Präsentation der Manöver eines Pferdes beurteilt und bewertet. Über diesen Bewertungsvorgang hinaus spezifiziert das NRHA-Handbuch gewisse Strafen, die zur Anwendung kommen, wenn es einem Pferd nicht gelingt, ein Manöver präzise auszuführen oder wenn es vom vorgeschriebenen Pattern abweicht. Wie bereits erwähnt, werden diese Strafpunkte von der Beurteilung abgezogen, welche der Richter dem Pferd gegeben hat. Dies hat somit einen negativen Einfluss auf die Gesamtbeurteilung des Pferdes. Kein NRHA-Richter ist berechtigt, die im NRHA-Handbuch aufgeführten Strafen abzuändern. Aufgabe des Richters ist festzustellen, ob eine Regelwidrigkeit vorliegt und den entsprechenden Abzug in jedem vorliegenden Fall vorzunehmen. Die NRHA hat festgelegt, dass bei der Vergabe von Strafpunkten, im Falle von Unklarheit, zum Vorteil des Pferdes entschieden wird. Wenn sich ein Richter nicht sicher ist, ob das Pferd eine Regelwidrigkeit begangen hat, sollten keine Strafpunkte vergeben werden. Die Anwendung aller Strafen ist keine qualitative Beurteilung (d.h. es gibt keinen guten oder schlechten Overspin). Manöverbewertung und Strafpunktvergabe müssen voneinander unabhängig erfolgen.
- (6) Das NRHA-Handbuch gibt an, dass im Falle von Missbrauch des Pferdes oder Fehlverhalten des Reiters, diese disqualifiziert werden und einen „No Score“ erhalten. Unter Fehlver-

halten zählt auch das Versäumnis, das Pferd und die Ausrüstung vor oder nach Beendigung eines Patterns zu präsentieren und/oder jegliches respektlose oder unprofessionelle Verhalten des Reiters. Dazu gehört auch, nicht abzusteigen bevor das Zaumzeug abgenommen wird.

(7) Zu Missbrauch des Pferdes gehört auch der Gebrauch von unerlaubter Ausrüstung. Das Handbuch gibt folgendes als unerlaubte Ausrüstung an (illegal Equipment):

- Bits (Stangengebisse) und Snaffle-Bits (Trensen) mit mechanischen Vorrichtungen.
- Bits, die aus etwas anderem als rundem Material konstruiert sind, (gedrehte Mundstücke bei Stangen) sind illegal.
- Bits mit Mundstücken mit weniger als 0,79 cm (5/16“) Durchmesser.
- An einem Bit darf Unterhalb des Mundstücks nichts mehr als 0,32 cm (1/8“) herausragen (z.B. Verlängerungen, Stacheln oder Drahttringe).
- Bits mit einer Zungenfreiheit (port) von mehr als 8,89 cm (3 1/2“).
- Snaffle-Bits, die aus anderem als rundem Material konstruiert sind
Achtung: gedrehte Mundstücke an Trensen sind illegal.
- Snaffle-Bits mit Ringen, die einen Durchmesser kleiner als 5,08 cm (2“) oder größer als 10,16 cm (4“) haben.
- Snaffle-Bits mit Mundstücken, die in einer Entfernung von 2,54 cm (1“) vom Außenrand des Mundstücks, dünner als 0,79 cm (5/16“) sind.
- Seil- oder Lederbosals mit Draht, Metall oder mechanischen Vorrichtungen (mechanische Hackamore).
- Bosals mit einem Durchmesser von mehr als 1,91 cm (3/4“) an der Backe.
- gedrehte Kinnketten oder Kinnketten mit Widerhaken und/oder Draht.
- Draht an Gebissen. Ausnahme: Spade Bits können am Spacer-Bar mit Draht umwickelt sein.
- Gebrauch von Tack Collars (Vorderzeug mit Spitzen), Tie-Downs (Ausbinder), Sperrhalfter, Nosebands, Elektroschocks, Gerte oder Klatschen.

- Gebrauch von Vorrichtungen, welche die Beweglichkeit des Schweifes beeinflussen.
- (8) Wenn der für die Kontrolle des Pferdes und der Ausrüstung verantwortliche Richter eine Regelwidrigkeit entdeckt, kann er alleine einen „No Score“ vergeben. Es steht ihm jedoch frei, die anderen Richter zu benachrichtigen und das Pferd und Ausrüstung zurückzuhalten, bis die anderen Richter sich von dem Regelverstoß überzeugen konnten.
 - (9) Missbrauch ist folgendermaßen definiert: Jegliches Verhalten, welches ein vernünftiger Mensch, der über normale Methoden des Pferdetrainings und der Ausbildung informiert und darin erfahren ist, als grausam, missbräuchlich und inhuman bezeichnen würde. Wenn ein Richter der Meinung ist, dass ein Pferd grausam, missbräuchlich oder inhuman behandelt wird, muss er das Pferd disqualifizieren. Hierzu gehört auch, wenn ein Pferd gezeigt wird, welches offensichtlich nicht fit oder gesund ist. Ebenso führt der Gebrauch unzulässiger Ausrüstung oder Missbrauch des Pferdes während des Reitens zur Disqualifikation. Außerdem kann ein Richter jederzeit ein Pferd wegen Unkontrollierbarkeit oder einen Reiter wegen falschen Vorstellens disqualifizieren. In Zweifelsfällen hat ein Richter aber zu Gunsten des Reiters zu entscheiden.
 - (10) Im Falle von „Missbrauch des Pferdes“ hat sich der Richter an die Richtlinien der NRHA zu halten. Die NRHA gibt an, dass das Vorstellen eines Pferdes, welches lahmt oder auf irgendeine andere Weise nicht gesund ist, als Missbrauch geahndet wird. Hat ein Pferd eine Schnitt- oder Scheuerstelle mit offensichtlich frischem Blut an Mund, Nase, Kinn, Schulter, Bauch, Flanke oder Hüfte (hiermit sind die Stellen gemeint, die im Einwirkungsbereich des Reiters oder des Equipments liegen), so wird dies als Missbrauch gewertet, egal wie sie entstanden ist.

Allgemeine Bewertungskriterien

Die NRHA schreibt vor, dass die Bewertung für jeden Ritt, auf Basis der einzelnen Manöver und Strafen, mit Hilfe eines Schreibers und eines NRHA-Bewertungsbogens festgehalten wird. Dieser Bewertungsbogen stellt den Richter-Bericht über das Zustandekommen der Bewertung an den Reiter dar und daher ist es äußerst wichtig, dass dieser Bericht genau ist. Im Sinne dieser Genauigkeit ist es wichtig, dass der Richter keine Durchschnitte aus Manöverbewertungen bildet (z.B. ein + 1/2 Spin und ein - 1/2 Spin = zwei 0 Spins etc.). Ein Richter muss nach Beendigung eines jeden Manövers, dieses Manöver nach der unten aufgeführten Skala, als einen individuellen Bestandteil des gesamten Laufs bewerten.

Im Sinne dieser Vorgehensweise ist es außerordentlich wichtig, dass ein Richter nicht den Durchschnitt von Strafen in Manöverbewertungen umwandelt. Strafen werden auf der Basis anderer Kriterien vergeben als Manöverbewertungen und dürfen niemals mit Manöverbewertungen kombiniert werden (z.B. ein + 1/2 Spin mit - 1/2 Punkt Penalty als Over Spin ist nicht = einer Manöverbewertung von 0). Weiterhin ist es für einen Richter wichtig zu beachten, dass kein Penalty die Bewertung eines Manövers negativ beeinflussen darf.

Es liegt in der Verantwortlichkeit des Managements, für jedes offizielle NRHA-Turnier Schreiber zur Verfügung zu stellen. Es liegt jedoch in der Verantwortung des Richters sicherzustellen, dass der Schreiber vor Beginn der Prüfung richtig ausgebildet ist. Der Richter muss sicherstellen, dass der Schreiber die Grundlagen der Aufzeichnung von Manöverbewertungen und Strafbewertungen versteht. Es wird empfohlen, dass sich der Richter nach Beendigung des Laufes davon überzeugen, dass die Addition der Manöverbewertungen und Strafen korrekt ist. Als Teil der Schulung des Schreibers muss der Richter sicherstellen, dass seine Verständigung mit dem Schreiber unmissverständlich ist. Um diese klare Verständigung sicherzustellen, müssen sich Richter und Schreiber auf eine bestimmte Form der Ansage verständigen, so dass Manöverbewertungen und Strafbewertungen nicht verwechselt werden (z.B. nennt ein Richter eine Zahl

für eine Manöverbewertung und sagt „Penalty“ und eine Zahl für eine Strafe, um so den Schreiber zu befähigen, die entsprechende Bewertung in das dafür vorgesehene Kästchen auf dem Bewertungsbogen einzutragen). Schreiber müssen angewiesen werden, alle Bewertungen und Strafen in Bruchzahlen und nicht in Dezimalzahlen aufzuschreiben, um Fehler bei der Berechnung der endgültigen Bewertung zu vermeiden. Wenn ein Richter aus irgendeinem Grund davon überzeugt ist, dass ein Schreiber nicht kompetent ist, muss der Richter die Turnierleitung veranlassen, den Schreiber auszutauschen. Ein Beispiel eines richtig ausgefüllten Bewertungsbogens ist in Bild 8/9 auf Seite 140 dieses Handbuchs dargestellt. Richter müssen jeden ausgefüllten Bewertungsbogen unterschreiben.

Manöver-Bewertungen

Wie bereits vorher in diesem Handbuch beschrieben, hat die NRHA alle Pattern in Manövergruppen unterteilt. Der Richter ist dafür verantwortlich, diese Manövergruppen einzeln zu bewerten und jede Manövergruppe auf der folgenden Skala einzuordnen:

-1 1/2	Extrem schlecht
-1	Sehr schlecht
-1/2	Schlecht
0	Korrekt
+1/2	Gut
+1	Sehr gut
+1 1/2	Ausgezeichnet

Bei der Bewertung eines Manövers muss ein Richter die Leistung des Pferdes auf der Basis der folgenden Hierarchie der Bewertungskriterien bewerten:

1. Übereinstimmung mit dem Pattern: Der Richter muss sicherstellen, dass das vom Pferd und Reiter durchgeführte Manöver dem vorgeschriebenen Pattern entspricht.
2. Richtigkeit: Nach der Feststellung, dass Pferd und Reiter die vom Pattern vorgeschriebenen Manöver durchführen, muss der Richter feststellen, ob das Manöver richtig durchgeführt wird. In dieser Be-

ziehung muss der Richter die Durchführung des Manövers auf Basis der Vorschriften der Manöverbeschreibungen bewerten, die in diesem Handbuch aufgeführt sind. Für jede Manövergruppe bedeutet dies, dass der Richter feststellen muss, dass das Pferd vollständig geführt wurde und die Grundelemente des Manövers unabhängig vom Schwierigkeitsgrad erfüllt wurden. Wenn Pferd und Reiter das Manöver nicht korrekt ausgeführt haben, entscheidet sich der Richter für einen Punktabzug für nicht korrekte Ausführung. Dieser Abzug liegt zwischen -1/2 bis -1 1/2 Punkte für das Manöver.

3. Schwierigkeitsgrad: Wenn erfasst wurde, dass Pferd und Reiter entsprechend dem Pattern reiten und die Manövergruppe korrekt durchgeführt haben, muss ein Richter den Schwierigkeitsgrad bei der Durchführung des Manövers bewerten. Wenn das Pferd das Manöver korrekt durchgeführt und einen gewissen Schwierigkeitsgrad gezeigt hat, bewertet der Richter den Schwierigkeitsgrad auf einer Skala von +1/2 bis +1 1/2 Punkten. Für den Schwierigkeitsgrad bewertet werden: Flüssigkeit, Finesse, kontrollierte Geschwindigkeit und Kontrolle über das Pferd während der Durchführung eines korrekten Manövers.

Es wird empfohlen, dass ein Richter denselben Maßstab für die Bewertung eines Manövers benutzt, unabhängig von der Wettbewerbsebene, der Beschaffenheit des Bodens und anderer Bedingungen. Bei der Verwendung der oben beschriebenen Bewertungsmethode ist es äußerst wichtig, dass ein Richter die gesamte Manövergruppe bewertet. Zum Beispiel bei Manöver sechs in Pattern acht muss ein Richter alle folgenden Aspekte bewerten:

- der Galopp um das Ende der Arena (Run-Around)
- die Annäherung an den Stop
- den Stop
- den Rollback
- das Verlassen des Rollbacks

Eine Überbetonung irgendeiner Komponente der Manövergruppe verursacht eine ungenaue Manöverbewertung.

Es muss bei der Anwendung der oben beschriebenen Bewertungshierarchie beachtet werden, dass

Pferd und Reiter während der verschiedenen Komponenten einer Manövergruppe unterschiedliche Korrektheits- und Schwierigkeitsgrade darstellen können. Inkorrekte Form in einer bestimmten Komponente der Manövergruppe hindern Pferd und Reiter nicht daran, die Form zu korrigieren und daher Positivpunkte für den Schwierigkeitsgrad zu erhalten. Ein Pferd, welches z.B. einen Spin für eine Umdrehung falsch beginnt, dann die Form korrigiert und in den letzten drei Drehungen einen hohen Schwierigkeitsgrad zeigt, würde eine Bewertung für das Manöver bekommen, welche eine Kombination aus einer Minusbewertung für die erste Drehung und einer Plusbewertung für die letzten drei Drehungen darstellt. Richter müssen eine Manöverbewertung abgeben, welche die Korrektheit kombiniert mit dem Schwierigkeitsgrad der verschiedenen Komponenten einer Manövergruppe reflektiert.

Fehlverhalten / Wiederholungsritte

Um sicherzustellen, dass jeder Reiter die bedingungslose Aufmerksamkeit des Richters erhält, ist es unerlässlich, dass sich Richter auf die Leistung des Reiters konzentrieren können. Ein Richter muss sicherstellen, dass die Turnierleitung eine Umgebung bietet, die eine solche Konzentration zulässt. Sollte ein Reiter oder eine andere Person sich in einer Art und Weise verhalten, die den Richter ablenkt, darf der Richter keine weiteren Pferde bewerten, bis die Turnierleitung die Ablenkungsursache beseitigt hat.

Verhält sich ein Reiter in irgendeiner Weise respektlos gegenüber einem Richter, hat dieser Richter das Recht, den Reiter auszuschließen und die Turnierleitung aufzufordern, den Reiter vom Turniergelände zu entfernen.

Wenn ein wirklich unvermeidbarer Umstand (z.B. ein plötzlicher Defekt der Bahn, eine unvorhersehbare starke Ablenkung des Pferdes) einen Ritt unterbricht, kann der Richter einen Wiederholungsritt zulassen. Wenn ein Richter davon überzeugt ist, dass ein Wiederholungsritt gegeben werden sollte, bittet er seinen Schreiber, dies der Turnierleitung unmittelbar nach Beendigung der Aufgabe anzuzeigen. Falls ein Pferd die Aufgabe beenden konnte, aber ein

Wiederholungsritt gegeben wurde, muss die Bewertung zurückgehalten werden, bis der Reiter entscheidet, ob er den Wiederholungsritt in Anspruch nehmen will. Ein Reiter, dem ein Wiederholungsritt zugestanden wurde, kann gemäß seiner eigenen Entscheidung:

1. Die Aufgabe nicht noch einmal reiten und die Bewertung des ursprünglichen Ritts zugestanden bekommen; oder
2. Die Aufgabe erneut in einer von der Turnierleitung in Absprache mit dem Richter festgelegten Startreihenfolge reiten. Es gilt dann die Bewertung für den zweiten Lauf. Von einem Reiter/Pferd darf niemals verlangt werden, einen Wiederholungsritt direkt im Anschluss an den ursprünglichen Lauf zu absolvieren. Es muss ein ausreichender Zeitraum gegeben werden, damit sich das Pferd erholen kann (mindestens fünf Minuten). Dies verhindert, dass ein Pferd in erschöpftem Zustand präsentiert wird. Die Turnierleitung, ein NRHA-Repräsentant oder der Reiter haben kein Recht, einen Richter um einen Wiederholungsritt zu bitten, da jeder Wiederholungsritt ausschließlich vom Urteil des Richters abhängen muss.

C. Freestyle-Reining

A) Allgemeine Regeln

Reining-Manöver stammen von Bewegungen ab, welche ein Rinderpferd bei der täglichen Arbeit ausführen muss und die auf das hohe Wettkampfniveau von heute verfeinert wurden. Freestyle-Reining erlaubt nicht nur, diese Manöver kreativ zu nutzen, sondern sie mit Hilfe einer Choreographie zu Musik darzustellen. Den Reitern ist es erlaubt, die Musik unterstützend zu nutzen, um die athletische Fähigkeit des Pferdes wirkungsvoll zu erzielen. Die NRHA-Regeln gelten unter Hinzufügung folgender Regeln:

1. Pflichtmanöver werden folgendermaßen definiert:
 - A) mindestens vier Spins in Folge nach rechts
 - B) mindestens vier Spins in Folge nach links
 - C) mindestens drei Stops
 - D) mindestens einen Galoppwechsel von rechts nach links
 - E) mindestens einen Galoppwechsel von links nach rechts
2. Die Teilnehmer werden nur reitend gewertet.
3. Die Teilnehmer dürfen zwei Hände benutzen (ebenso wie eine Hand oder keine Hand) und alle lt. NRHA-Handbuch zulässigen Gebisse, inkl. Snaffle-Bits und Bosals, die in Snaffle-Bit- und Hackamore-Klassen zugelassen sind, verwenden.
4. Die Pflichtmanöver nicht vollständig oder in der vorgeschriebenen Zeit auszuführen, führt zu einem Score von 0.
5. Zusätzliche Manöver wie Rollbacks, Rückwärtsrichten, Speed-Control und nichttypische Reining-Manöver, wie zum Beispiel Seitwärtsgehen, können verwendet werden und sollten zusätzliche Pluspunkte geben. Zusätzliche Wiederholungen von Pflichtmanövern sind erlaubt, aber sie führen nur zur Anhebung oder Senkung der bereits gegebenen Bewertung und geben somit keine zusätzlichen Pluspunkte.
6. Ausrüstung, die in der Freestyle-Reining verwendet wird, muss unmissbräuchlich und hu-

man sein, den NRHA-Regeln entsprechend.

7. Zeitbegrenzung: Maximal vier Minuten. Die Zeit beginnt mit dem Anfang der Musik.
8. Die Länge bzw. Dauer der Einleitung liegt im Ermessen der Turnierleitung.
9. Kostüme sind erlaubt, aber nicht verpflichtend vorgeschrieben. Der Schwerpunkt sollte auf der Ausführung der Reiningmanöver zur Musik liegen.
10. Hilfsmittel oder Helfer sind erlaubt, dürfen aber zu keiner Zeit die Sicht des Richters auf das Pferd behindern. Sie erhöhen nicht den Score.

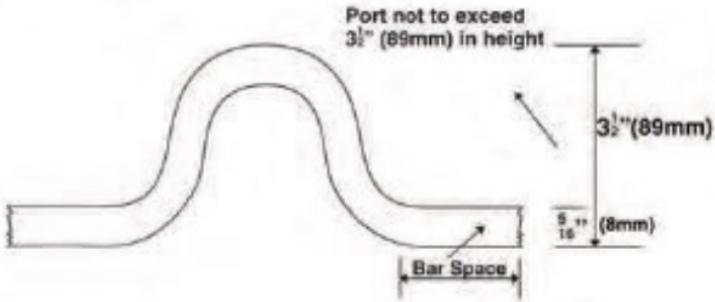
B) Richten der Freestyle-Reining

1. Pflichtmanöver der Freestyle-Reining erhalten einen Score, der auf dem technischen Wert basiert, der vom technischen Richter mit Hilfe der speziell gestalteten Freestyle-Scoresheets gegeben wird.
Übergänge und andere nicht typische Reining-Manöver werden in einer speziellen Manöverbox bewertet und wie ein separates Manöver gezählt. Wenn ein spezieller Richter für die künstlerische Leistung verwendet wird, dann muss der Scoresheet der NRHA benutzen werden und die Richter sollen Bemerkungen bezüglich der Ausführung mit angeben. Für den Fall, dass kein spezieller Richter für die künstlerische Leistung zur Verfügung steht, soll der technische Richter eine Bewertung für den künstlerischen Eindruck in die dafür vorgesehene Manöverbox (-2 bis +2) abgeben.
2. Anzahl der Richter: Zwei oder mehr NRHA zugelassene Richter müssen in jeder Freestyle-Klasse, bei der das garantierte Preisgeld über 2000,- € liegt, eingesetzt werden.
3. Die Richter richten den technischen Wert des Rittes. Als Teil des Gesamtscores sollte jeder Richter den künstlerischen Eindruck des Rittes mit 10 % des Gesamtrittes gewichten.
4. Gleichstand-Entscheidungs-Richter (Tie Breaker Judge): Ein Richter (nicht der Richter für die künstlerische Ausführung) soll als Gleichstand-Entscheidungs-Richter für die Freestyle-

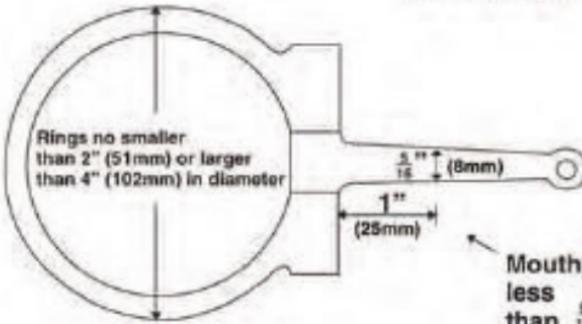
Klassen bestimmt werden. Für den Fall eines Gleichstands wird der technische Wert herangezogen, um diesen Gleichstand zu entscheiden. Für den Fall, dass der Gleichstand nicht entschieden werden kann, werden die Teilnehmer mit Gleichstand als Co-Champions erklärt.

5. Die Richtigkeit der Manöver liegt in der Verantwortung der Richter. Die Richter können jedoch auch einen Schreiber damit beauftragen, die Vollständigkeit der vorgeschriebenen Pflichtmanöver aller Pferde zu kontrollieren.
6. Freestyle-Reining sollte in getrennten Klassen für Open und Non-Pro angeboten werden. Die Turnierleitung ist berechtigt, sie zusammen oder getrennt laufen zu lassen.
7. Die Turnierleitung ist berechtigt, bei unangebrachter oder dem Geist oder der Natur der Show entgegenstehenden Musik oder Kleidung einzugreifen. Die Turnierleitung kann auch den Gebrauch von spezieller Beleuchtung regeln.

Bild 1 – Bit Measurements



Mouthpiece bar space no less than $\frac{5}{16}$ " (8mm) in diameter, and must not be wire wrapped



Mouthpiece no less than $\frac{5}{16}$ " (8mm), measured 1" (25mm) from the cheek, constructed from smooth round material

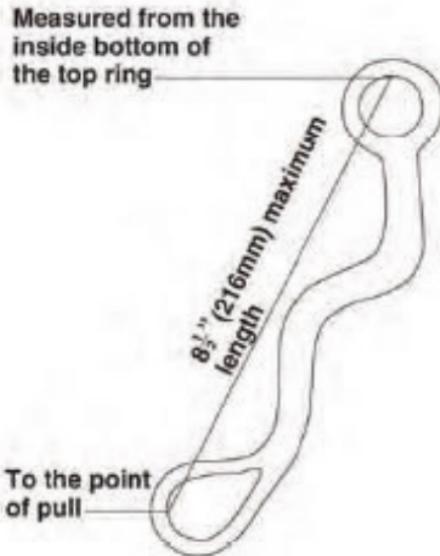


Bild 2 – Bit Measurements

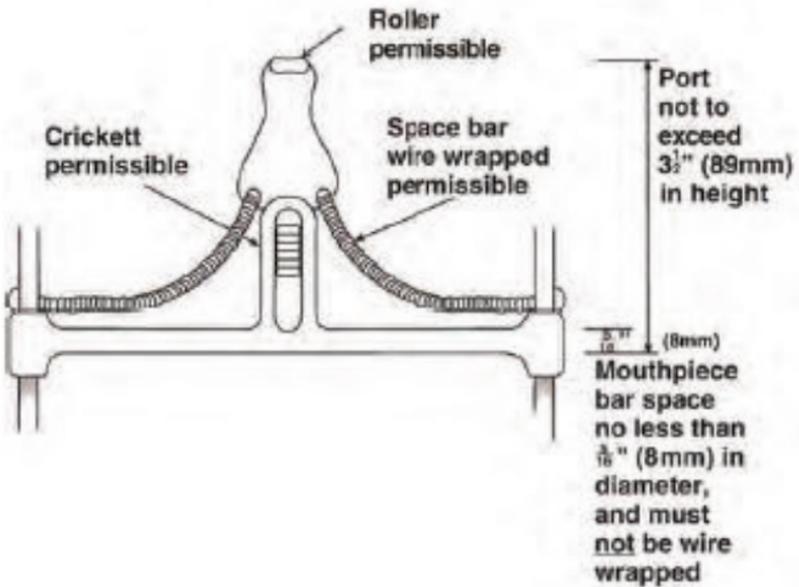
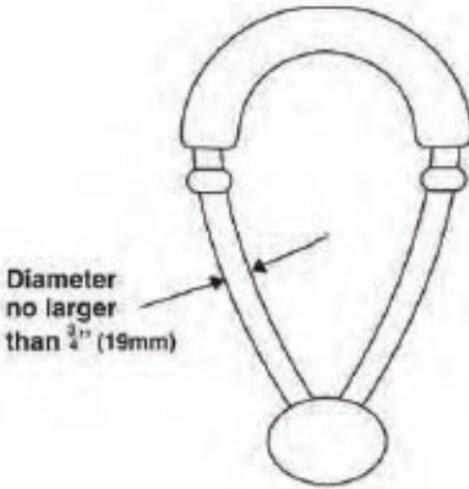


Bild 3A – Over/Under Spin

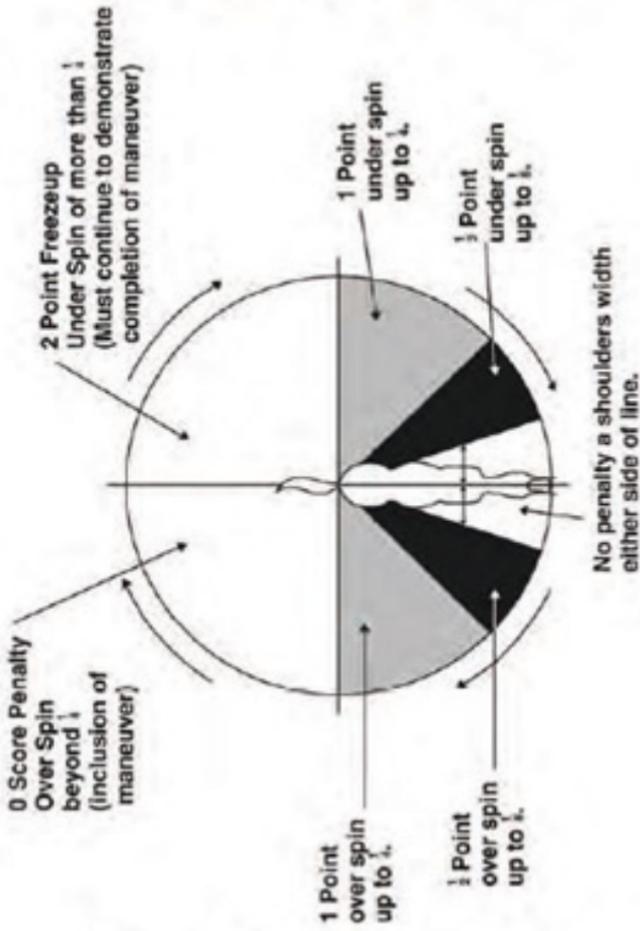


Bild 3B – Lead Departure

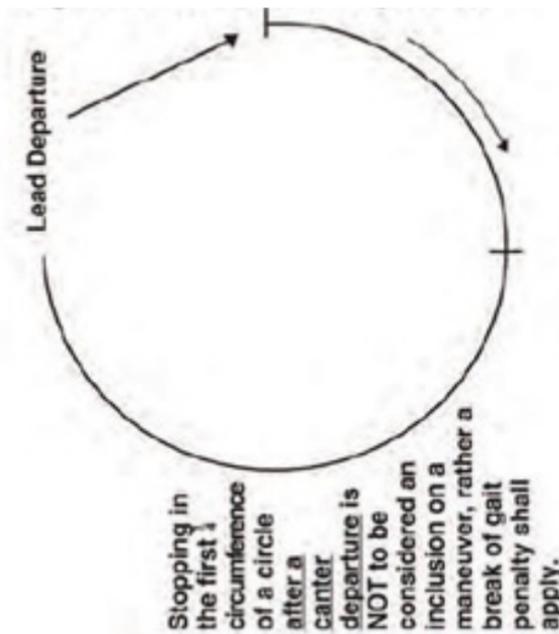


Bild 4 – Out of Lead/Delayed Change

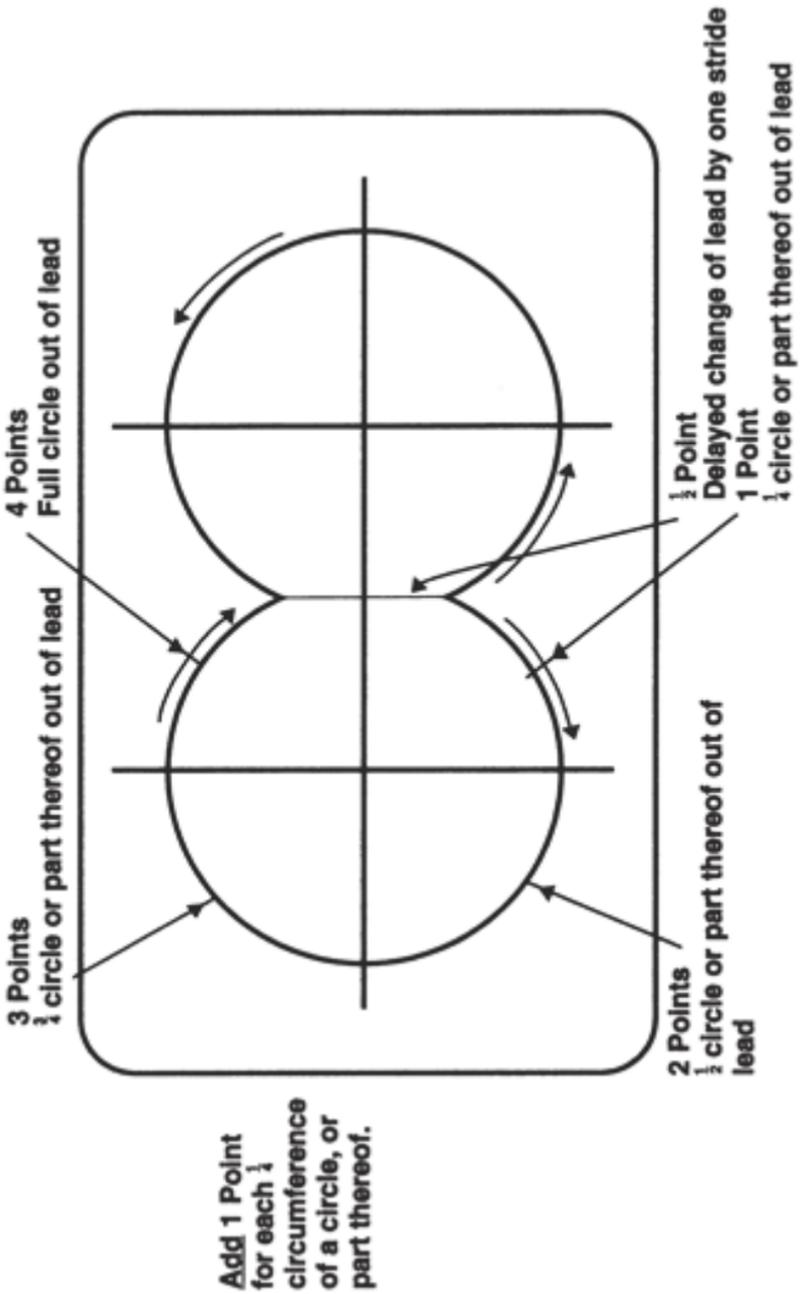


Bild 5 – Jogging

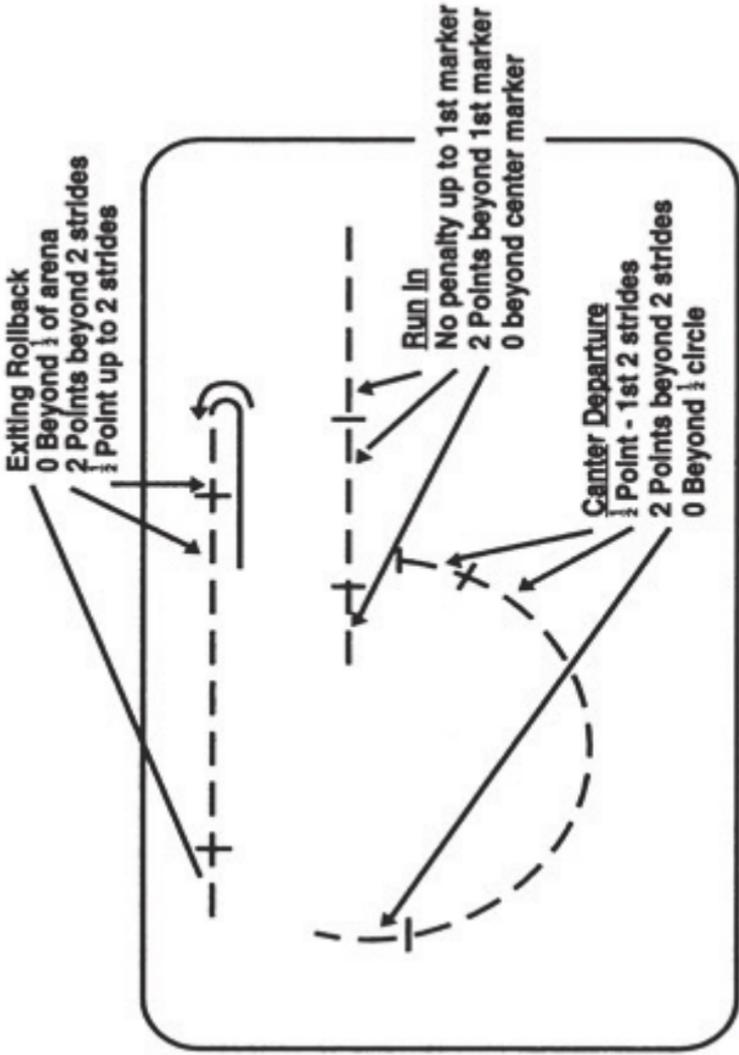


Bild 6 – Out of Lead on Run-around

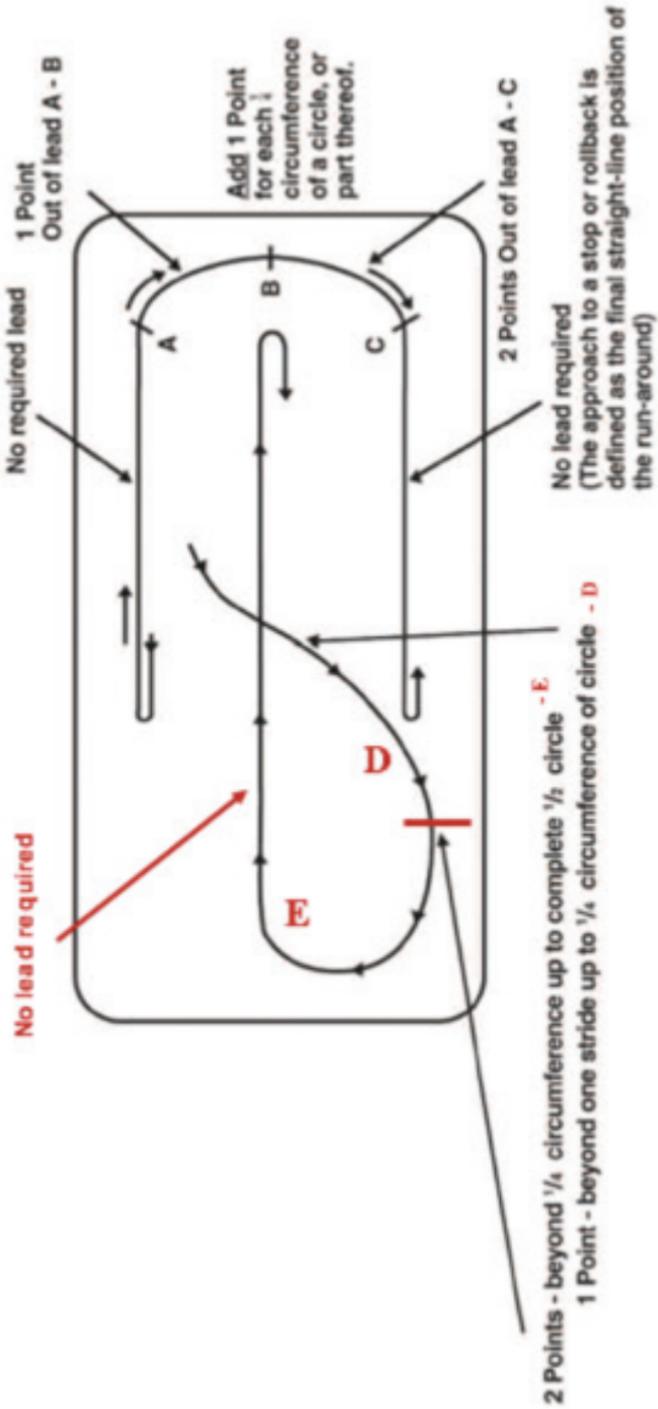
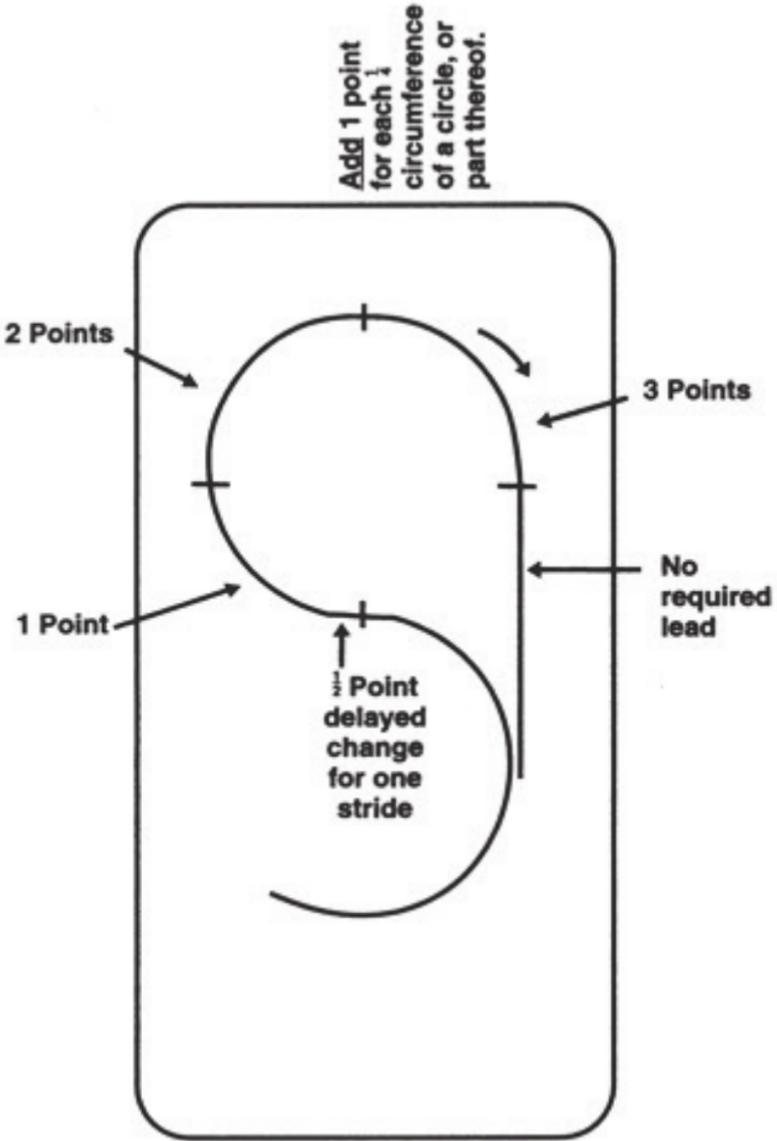


Bild 7 – Out of Lead on Partial Circle Leading to Run-down



XIV. Preisgeld

Garantiertes Preisgeld

Auf NRHA anerkannten Turnieren ist das ausgeschriebene Preisgeld in den Turnierklassen garantiert, dies setzt jedoch voraus, dass der Turnierveranstalter seiner Zahlungspflicht nachkommt. Die NRHA haftet nicht für ihn.

- Alle Klassen mit Ausnahme der Jackpot-Klassen garantieren Preisgeld. Zum garantierten Preisgeld wird bis zu 50 % des Startgeldes ausbezahlt. Daraus ergibt sich das Gesamtpreisgeld. Ausnahmen können durch Vorstandsbeschluss genehmigt werden.
- Alle Klassen mit Ausnahme der Jackpot-Klassen, Futurity und Derby zählen zur Jahresbestenwertung bzw. sonstiger Limits. Ausnahmen können durch Vorstandsbeschluss genehmigt werden.

XV. Startgeld

Das Startgeld für eine Klasse darf höchstens 15 % des garantierten Preisgeldes betragen. In den Jugendklassen (Kl. 1 und 2) darf das Startgeld höchstens 10 % des garantierten Preisgeldes betragen. Ausnahmen können durch Vorstandsbeschluss genehmigt werden.

XVI. Berechnungstabelle und Verteilungsmodus des Preisgeldes und der Schleifen

Die Schleifen werden wie folgt vergeben:

1. Platz – blau
2. Platz – rot
3. Platz – gelb
4. Platz – weiß
5. Platz – rosa
6. Platz – grün
- ab 7. Platz – braun

Alle Regeln können mit Vorstandsbeschluss geändert werden!

Aus der abgebildeten Berechnungstabelle ist der Verteilungsmodus des Preisgeldes ersichtlich:

Preisgeldverteilungsschlüssel der NRHA Germany e.V.:

PREISGELDVERTEILUNGSSCHLÜSSEL A:

Gültig für **alle** Klassen (außer Bronze Trophy Klassen über 2.000,-- € garantiertem Preisgeld, Futurity- und Derby-Klassen).

Anzahl der gestarteten Pferde:															
	1	2-5	6-9	10-13	14-18	19-24	25-28	29-32	33-36	37-40	41-44	45-48	49-52	53-60	ab 61
Platz:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	100%	60%	45%	40%	34%	32%	28%	26%	26%	25%	25%	25%	23%	23%	23%
2		40%	35%	30%	27%	22%	22%	22%	19%	18%	17%	16%	16%	15%	14%
3			20%	20%	20%	19%	17%	14%	13%	13%	12%	11%	11%	10,5%	10,5%
4				10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	9,5%	9%	9%	9%	9%
5					9%	9%	9%	9%	9%	8,5%	8%	8%	8%	8%	8%
6						8%	8%	8%	8%	7%	7%	7%	7%	7%	7%
7							6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%
8								5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%
9									4%	4%	4%	4%	4%	4%	4%
10										3,5%	3,5%	3,5%	3,5%	3,5%	3,5%
11											3%	3%	3%	3%	3%
12												2,5%	2,5%	2,5%	2,5%
13													2%	2%	2%
14														1,5%	1,5%
15															1%

PREISGELDVERTEILUNGSSCHLÜSSEL B:

Gültig für Bronze Trophy Klassen über 2.000,-- € garantiertem Preisgeld, Futurity- und Derby-Klassen.

Anzahl der gestarteten Pferde:															
	1	2-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21	22-23	24-25	26-27	28-29	ab 30
Platz:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	100%	60%	45%	40%	34%	32%	28%	26%	25%	25%	25%	23%	23%	23%	23%
2		40%	35%	30%	27%	22%	22%	22%	20%	18%	17%	17%	16%	15%	14%
3			20%	20%	20%	19%	17%	14%	13%	13%	12%	12%	11%	10,5%	10,5%
4				10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	9,5%	9%	9%	9%	9%
5					9%	9%	9%	9%	9%	8,5%	8%	8%	8%	8%	8%
6						8%	8%	8%	8%	7%	7%	7%	7%	7%	7%
7							6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%
8								5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%
9									4%	4%	4%	4%	4%	4%	4%
10										3,5%	3,5%	3,5%	3,5%	3,5%	3,5%
11											3%	3%	3%	3%	3%
12												2,5%	2,5%	2,5%	2,5%
13													2%	2%	2%
14														1,5%	1,5%
15															1%

XVII. Show-Erfolgsstatistik und Jahresbestenwertung

Die NRHA bewertet den Erfolg der Turnierreiter und -pferde nach dem gewonnenen Preisgeld. Seit dem 1. Januar 1994 wird das Preisgeld aller NRHA anerkannter Turniere registriert. Maßgebend für die Statistik sind alle Klassen mit garantiertem Preisgeld, mit Ausnahme der Futuritys und Derbys!

- Für den Reiter ergibt sich daraus die Gewinnsumme seit Showbeginn in der NRHA (=Lifetime-Gewinnsumme). Bei den Non-Pro-Reitern ist zu unterscheiden: Lifetime-Gewinnsumme Non-Pro und – falls ein Start in Open-Klassen erfolgt ist – Lifetime-Gewinnsumme Open (ebenfalls wird gegebenenfalls eine Lifetime-Gewinnsumme Youth ausgegeben).
- Für jedes Pferd wird die Lifetime-Gewinnsumme festgehalten.

Jahresbestenwertung:

Die Jahresbesten werden zurzeit ermittelt aus den Ergebnissen der Turniere Ostern, Derby, Summer Slide, Futurity sowie approvter Klassen auf Regionalgruppenturnieren,

A. Youth-Klassen:

- Youth bis 11 Jahre, Kl. 101
- Youth bis 13 Jahre, Kl. 1
- Youth bis 18 Jahre, Kl. 2

B. Non-Pro-Klassen:

- Rookie, Kl. 3
- Limited Non-Pro, Kl. 4
- Intermediate Non-Pro, Kl. 5
- Novice Horse Non-Pro, Kl. 7
- Bronze Trophy Non-Pro, Kl. 20, und Non-Pro, Kl. 6, zählen zusammen

C. Open-Klassen:

- Novice Horse Open, Kl. 8
- Limited Open, Kl. 9
- Intermediate Open, Kl. 29
- Bronze Trophy Open, Kl. 21, und Open, Kl. 10, zählen zusammen

Ausschlaggebend ist immer die Reiter/Pferd-Kombination.

XVIII. Preisgeldlimitierte Klassen

Zu unterscheiden ist hier zuerst zwischen preisgeldlimitierten Klassen, abhängig von den bisher erzielten Gewinnen:

- a) des Reiters und
- b) des Pferdes.

Die Limits beziehen sich nur auf von der NRHA anerkannte Turniere seit dem 1. Januar 1994. Es zählen hierzu die Gewinne aus allen Klassen mit Ausnahme der Futurity-, Derby-, Youth- und Jackpot-Klassen. Die Limits der Futurity- und Derby-Limited-Klassen, ermitteln sich aus den Derby- bzw. Futurity-Gewinnen. Hierzu siehe Punkt IX (Turnierklassen). Ausschlaggebend ist der 31. Dezember des Vorjahres.

Zu den Klassen der Gruppe a) zählen:

- Limited Non-Pro, Intermediate Non-Pro
- Limited Open, Intermediate Open
- Rookie

Die Ltd.-Summe errechnet sich aus dem durchschnittlichen Gewinn der letzten drei Jahre.

Bei den Klassen Limited Non-Pro und Intermediate Non-Pro ist der Durchschnitt der Gewinnsumme der letzten drei Jahre zu Grunde gelegt, unabhängig vom Zeitraum der Zugehörigkeit zum Verein.

Bei der Intermediate Open wird dies genauso errechnet, jedoch ist hier zu beachten, dass Gewinne aus Non-Pro-Ritten nicht zum Open-Limit zählen, jedoch Open-Starts eines Non-Pro zu seinem Non-Pro-Limit addiert werden.

Bei der Rookie-Klasse und der Limited Open ist die Gesamtgewinnsumme (Lifetime) ausschlaggebend.

Zu den Klassen der Gruppe b) zählen:

- Novice Horse Non-Pro
- Novice Horse Open

Bei diesen beiden Klassen ist die Lifetime-Gewinnsumme des Pferdes ausschlaggebend.

Cl. 3	Rookie	400,--	€ Lifetime Reiter
Cl. 4	Limited Non-Pro	10.000,--	€ Limited-Summe Reiter
Cl. 5	Intermediate Non-Pro	10.000,--	€ Limited-Summe Reiter
Cl. 7	Novice Horse Non-Pro	25.000,--	€ Lifetime Pferd
Cl. 8	Novice Horse Open	25.000,--	€ Lifetime Pferd
Cl. 9	Limited Open	10.000,--	€ Lifetime Reiter
Cl. 20	Intermediate Open	17.500,--	€ Limited-Summe Reiter

XIX. Pferde Ehrungen

Folgende Zertifikate werden als Ehrenurkunden für erfolgreiche Pferde vergeben, wenn ein Pferd die festgesetzte Preisgeldsumme in Turnierprüfungen der NRHA gewonnen hat. Hierzu wird die Gesamtsumme aller Gewinne der NRHA-Klassen jeweils am Ende eines Jahres herangezogen. Nicht dazu zählen die Futurity- und Derby-Gewinne sowie Gewinne aus Jackpot-Klassen.

NRHA-Ehrenzertifikat	
Preisgeldsumme	1.800,-- €
NRHA-Ehrenzertifikat Silber	
Preisgeldsumme	3.600,-- €
NRHA-Ehrenzertifikat Gold	
Preisgeldsumme	7.500,-- €
NRHA-Ehrenzertifikat Platin	
Preisgeldsumme	15.000,-- €

XX. Geschäftsordnung

Beiträge und Gebühren

Stand Januar 2019

Mitgliedsbeiträge

Aufnahmegebühr für ordentliche Mitglieder (einmalig bei Neueintritt)	25,-- €
Mitglieder ab 18 Jahren	80,-- €
Aufnahmegebühr für jugendliche Mitglieder (einmalig bei Neueintritt)	4,-- €
Jugendliche Mitglieder bis zum vollendeten 18. Lebensjahr	26,-- €
Ehrenmitglieder	beitragsfrei
Zeitung	39,-- €
Zeitung Versand ins Ausland	49,-- €

Gebühren für:

Non-Pro Beantragung	15,-- €
Competition License/Leasing License (Pferde-Registration)	20,-- €
Transfer der Competition License	10,-- €
Protestgebühr	100,-- €
Nachkauf des NRHA-Handbuchs	5,-- €

www.hi-tack-and-saddles.com



Folge uns auf Instagram
@hitackandsaddles

**AM BESTEN DAS ORIGINAL-
VON PROFIS FÜR PROFIS!**



Anders Josefsson Reiner

Art.-Nr. 157

In zahlreichen Passformen erhältlich
30 Jahre Pullman Garantie



HiTack &
SADDLES
GmbH