

# RULEBOOK STAND 2007

**EINLEITUNG:** Der Zweck dieses Case Book ist es, für eine einheitliche Interpretation und Anwendung der „Regeln zum Richten von Cutting Wettbewerben“ wie sie im Regelbuch der NCHA niedergelegt sind, zu sorgen. Es drückt die offizielle Interpretation der NCHA-Regeln zum Richten, von Cutting – Wettbewerben aus.

Dieses Case Book wird den Mitgliedern der NCHA als Hilfsmittel zum Richten, Showen und Vorbereiten des Cuttingpferdes für Shows, zur Verfügung gestellt.

Das NCHA of Germany Regelbuch 2007 beinhaltet die wichtigen Teile des NCHA of USA Regelbuches 2007. Falls in der Übersetzung Fehler festgestellt werden oder in der Auslegung Unklarheit besteht, gilt stets das NCHA of USA Regelbuch als Richtlinie.

## DEFINITIONEN

**CUTTER:** In diesen Casebook bezieht sich die Bezeichnung CUTTER auf den Teilnehmer eines Wettbewerbs und sein Pferd als eine Einheit. Zeitweise wird diese Einheit auch getrennt dargestellt – in diesem Falle werden die Aktivitäten des Teilnehmers und seines Pferdes getrennt beschrieben.

**BEURTEILUNG:** In diesem Casebook, beschreibt der Begriff BEURTEILUNG die Tätigkeit des Richters.

**ANMERKUNG:** In diesem Case Book bezeichnet der Begriff ANMERKUNG eine weitere Erklärung zur BEURTEILUNG.

## ÜBERSETZUNGEN

Ergänzungen & Änderungen 2007 Michael Ohlhoff,  
Erstübersetzung 1993 von Christl Pfanzelt und Randy M.  
Phillips. Layout & Satz Michael Ohlhoff

# DIE REGELN

1. Herd Work .....	Rule 1
2. Treiben der Kuh/Arbeiten Richtung Zentrum .....	Rule 2
3. Loser Zügel .....	Rule 3
4. Absetzen des Rindes / Arbeiten im Zentrum der Arena .....	Rule 4
5. Störungen / Beunruhigen .....	Rule 5
a. Geräusche in Richtung Kuh .....	Rule 5
b. Stören der Herde .....	Rule 5
c. Training oder Tierquälereien .....	Rule 5
6. Back Fence .....	Rule 6
7. Horse Turns Tail / Pferd dreht Richter Schweif zu .....	Rule 7
8. Reining .....	Rule 8
a. Positionieren nach Absetzen der Kuh .....	Rule 8
b. Zweite Hand am Zügel, während des Cut's .....	Rule 8
c. Spornieren in der Schulter .....	Rule 8
d. Fußspitze, Fuß oder Seigbügel an der Schulter .....	Rule 8
9. Verlieren eines Rindes .....	Rule 9
10. Wechseln des Rindes, nach Wahl eines bestimmten .....	Rule 10
11. Verlieren der Arbeitervorteils (Miss) .....	Rule 11
12. Beißen oder Treten des Pferdes gegen das Rind .....	Rule 12
13. Hot Quit .....	Rule 13
14. Pferd hört auf das Rind zu arbeiten .....	Rule 14
15. Nach verlassen der Herde kein Rind separiert .....	Rule 15
16. Equipment .....	Rule 16
a. Allgemein .....	Rule 16
b. Kleiderordnung .....	Rule 16
c. Inkrafttreten vor dem Start .....	Rule 16
d. Ausnahmen .....	Rule 16
e. Helfer .....	Rule 16
f. Meldung beim Executive Director .....	Rule 16
g. Bestrafung .....	Rule 16
h. Hörgeräte .....	Rule 16
17. Pferd fällt zu Boden .....	Rule 17
18. Verlassen des Arbeitsbereiches vor Ablauf der Zeit .....	Rule 18
19. Re-Run .....	Rule 19
20. Punkte Vergabe .....	Rule 20
21. Richten eines Runs .....	Rule 21

# INHALTEVERZEICHNISS REGELN

RULEBOOK Stand 2007 .....	1
DEFINITIONEN.....	1
Übersetzungen .....	1
Die Regeln.....	2
Inhalteverzeichnis Regeln .....	3
Credits:.....	4
PENALTIES:.....	4
REGEL 1 .....	5
REGEL 2 .....	6
REGEL 3 .....	7
REGEL 4 .....	7
REGEL 5 .....	9
REGEL 6 .....	13
REGEL 7 .....	15
REGEL 8 .....	15
REGEL 9 .....	20
REGEL 10 .....	21
REGEL 11 .....	25
REGEL 12 .....	26
REGEL 13 .....	27
REGEL 14 .....	30
REGEL 15 .....	31
REGEL 16 .....	33
REGEL 17 .....	35
REGEL 18 .....	36
REGEL 19 .....	36
REGEL 20 .....	40
REGEL 21 .....	40

## CREDITS:

Arbeit in der Herde	
Regel 1 .....	Seite 5
Treiben eines Rindes	
Regel 2 .....	Seite 6
lose Zügel	
Regel 3 .....	Seite 7
Plazieren eines Rindes im Zentrum der Arena	
Regel 4 .....	Seite 7

## PENALTIES:

1 Punkt ~ Verlieren des Arbeitsvorteils.	
Regel 1 .....	Seite 5
1 Punkt ~ Reinen oder sichtbares Zurechtweisen	
Regel 8 .....	Seite 15
1 Punkt ~ Zehen, Fuß oder Steigbügel an der Schulter des Pferdes	
Regel 8 d .....	Seite 15
1 Punkt ~ Lärm, um das Rind zu bewegen	
Regel 5 a .....	Seite 9
3 Punkte ~ Rennen in die Herde oder stören	
Regel 5 b .....	Seite 9
3 Punkte ~ Versäumnis, eines Deep Cut	
Regel 1 a .....	Seite 5
3 Punkte ~ Hot-Quit	
Regel 13 .....	Seite 27
3 Punkte ~ Treten oder Beißen eines Rindes	
Regel 12 .....	Seite 26
3 Punkte ~ Zweite Hand an den Zügeln	
Regel 8 b .....	Seite 15
3 Punkte ~ Spornieren in die Schulter	
Regel 8 c .....	Seite 15
3 Punkte ~ Back -Fence	
Regel 6 .....	Seite 13
5 Punkte ~ Ein Pferd, welches das Rind verläßt	
Regel 14 .....	Seite 30
5 Punkte ~ Verlieren eines Rindes	
Regel 9 .....	Seite 20
5 Punkte ~ Wechseln eines Rindes	
Regel 10 .....	Seite 21
5 Punkte ~ Versäumnis ein einzelnes Rind abzusondern	
Regel 15 .....	Seite 31
60 Punkte Pferd dreht dem Richter den Schweif zu	
Regel 7 .....	Seite 15
60 Punkte Das Pferd fällt zu Boden	
Regel 17 .....	Seite 35
Disqualifikation ~ Verlassen des Arbeitsbereichs vor Zeitablauf	
Regel 18 .....	Seite 36
Disqualifikation ~ unerlaubte Ausrüstung	
Regel 16 .....	Seite 33

# REGEL 1

Jedes Pferd muß seine Fähigkeit zeigen tief genug in die Herde hineingehen, um ein Rind zu separieren. Ein einmaliger so genannter Deep Cut genügt – das nicht zeigen eine Deep Cuts hat 3 Strafpunkte zur Folge.

A. Das Pferd, welches, ruhig in die Herde hineinzugehen, ohne die Herde übermäßig zu stören (beunruhigen) oder das Rind, das herausgebracht werden soll, erhält einen Kredit. (Pluspunkt).

**BEISPIEL 1:** Als der Cutter sich der Herde nähert, geht ein Rind freiwillig von der Herde weg. Der Cutter dreht sich um, treibt dieses erste Rind weiter heraus und arbeitet es. Als er sein zweites Rind cutten will, verlässt ein weiteres freiwillig die Herde und er bringt auch dieses weiter heraus und arbeitet dieses zweite Rind. Der Cutter reitet dann, um sein drittes Rind zu arbeiten, tief in die Herde hinein, doch bevor es ihm gelingt, das dritte Rind von der übrigen Herde zu trennen, läutet die Glocke.

**BEURTEILUNG:** Drei Strafpunkte, für das Versäumen eines Deep Cut während des Rittes.

**BEISPIEL 2:** Aus einer Herde von 45 Rindern sondert ein Cutter sauber zweimal hintereinander 1 Rind ab. Er arbeitet gerade das zweite Rind, als die Glocke läutet. Jedes Mal als er ein Rind absonderte, brachte er drei Rinder mit heraus und trennte davon das dritte Rind ab.

**BEURTEILUNG:** Drei Rinder können genug sein um Regel Nr.1 zu erfüllen müssen aber nicht genug sein. Wenn der Cutter zum Rand der Herde geritten ist, und drei Rinder von der Seite abgenommen hat, muß der Richter 3 Strafpunkte geben, da kein Deep Cut gezeigt wurde. Wenn der Cutter tatsächlich tief in die Herde eingeritten ist und die Kühe herausgebracht hat, oder mehr als 3 Rinder herausgebracht hat und eines davon gearbeitet hat, ist der Regel 1 genüge getan.

**BEISPIEL 3:** Ein Cutter reitet tief genug in die Herde ein und bringt eine beachtliche Anzahl von Rindern von seiner rechten Seite heraus. Wenn die Rinder direkt vor dem Cutter sind, geht er nach vorne, um seinen Cut zu machen. Der Fluß der Rinder stoppt, die Rinder drehen sich um und beginnen auf die rechte Seite zu den anderen Rindern zurückzukehren. Der Cutter nimmt das letzte Rind, das übrig bleibt, alle anderen Rinder liefern zurück zur rechten Seite, keines lief nach links.

**BEURTEILUNG:** Der Cutter hat Regel 1 genüge getan.

**ANMERKUNG:** In der Beurteilung der Regel 1 ist es wichtiger für einen Richter zu beachten, wie tief der Cutter in die Herde hineinreitet und welchen Weg er dabei nimmt, als die Anzahl der Rinder, die dabei an seinem Pferd vorbeilaufen. Wie auch immer, es ist wichtig, daß der Cutter

wirklich hinter einige Rinder geht, bevor Regel 1 Genüge getan ist.

**BEISPIEL 4:** Das Pferd von Cutter A geht ruhig in die Herde hinein und bleibt ruhig, während Cutter A seinen Cut macht. Das Pferd von Cutter B geht ruhig in die Herde hinein, ist aber deutlich nervöser und bewegt sich übermäßig, während Cutter B seinen Cut macht.

**BEURTEILUNG:** Cutter A muß mehr Credit erhalten, als Cutter B.

**BEISPIEL 5:** Während er ein Rind auszusortieren versucht, macht Cutter A mehrere Bewegungen mit einem Rind, bevor er es von den anderen Rindern trennen kann. Diese Bewegungen regen sowohl sein ausgewähltes Rind als auch die Rinder daneben auf, Cutter B gelingt es, ein ähnliches Rind zu separieren, ohne die Herde zu stören.

**BEURTEILUNG:** Cutter B bekommt mehr Pluspunkte als Cutter A. In diesem Fall bekommt A keine Minuspunkte, jedoch Cutter B mehr Credit.

**ANMERKUNG:** Ein Pferd, das sich beim separieren eines Rindes widersetzt ein bestimmtes zu nehmen oder sich offensichtlich der Wahl des Reiters widersetzt, erhält keinen Credit.

## REGEL 2

Es ist wünschenswert, wenn ein Rind von der Herde abgesondert wurde, es zur Mitte der Arena gebracht wird. Dafür erhält das Pferd einen Kredit. Ein weiterer Kredit wird dem Pferd gegeben, das ein Rind in genügend großem Abstand zur Herde bringt, um sicher zu gehen, daß durch seine Arbeit die Herde nicht gestört wird.

Dadurch zeigt es seine Fähigkeit, ein Rind zu treiben.

**BEISPIEL 1:** Cutter A und Cutter B haben nach Meinung des Richters identisch gearbeitet. Cutter A hat sein Rind von der Herde weggetrieben und lief nie Gefahr die Herde zu stören. Cutter B hat ebensowenig die Herde gestört, jedoch hatte er keinerlei Anstrengungen unternommen, sein Rind von der Herde wegzutreiben.

**BEURTEILUNG:** 1. Cutter A muß mehr Kredit für seine Arbeit erhalten als Cutter B. In diesem Falle bestraft der Richter nicht Cutter B, sondern er gibt nur mehr Kredit für die Arbeit von Cutter A.

**BEISPIEL 2:** Cutter A und Cutter B haben ähnlich gearbeitet. Beide sind bei ihrem ersten Rind tief in die Herde gegangen und haben es zum Zentrum der Arena gebracht. Cutter A hat dann sein zweites Rind sehr nahe der back fence herausgebracht und es dort gearbeitet. Cutter B hat sein zweites Rind sehr nahe zum Zentrum der Arena

gebracht. Die Glocke läutet, als beide ihr zweites Rind arbeiten.

**BEURTEILUNG:** Cutter B muß mehr Kredit erhalten als Cutter A.

**BEISPIEL 3:** Nachdem der Cutter seinen Cut gemacht hat und sein Rind alleine dasteht, beginnt Cutter A mit seiner Arbeit. Cutter B beginnt seine Arbeit und fährt fort, sein Rind weiter von der Herde wegzubringen.

**BEURTEILUNG:** Cutter A bekommt Kredit für einen sauberen Cut. Cutter B bekommt noch mehr Kredit für das Zeigen seiner Fähigkeit, ein Rind in genügend großem Abstand zur Herde zu bringen. Dieser Kredit kann zu jeder Zeit der Arbeit gegeben werden.

### REGEL 3

Es muss während der ganzen Arbeitszeit mit losem Zügel geritten, dies ist Pflicht und wird bewertet..

**BEISPIEL:** Cutter A und Cutter B haben gleich gearbeitet. Keiner von ihnen hat seine Hände bewegt, nachdem sie ihr Pferd ans Rind gestellt haben. Cutter A's Zügel sind so eingestellt, daß sein Pferd am losen Zügel arbeitet.

Cutter B's Zügel sind sichtbar kürzer. Jedoch sieht der Richter niemals wirklich, daß durch die Zügel am Gebiß gezogen wird.

**BEURTEILUNG:** Wenn sowohl bei Cutter A als auch bei Cutter B die Zügel genügend lose sind, so daß sie das Pferd nicht beeinflussen, haben beide die Regel erfüllt.

'Wenn jedoch Cutter B's Zügel straff genug sind, um die Aufmerksamkeit des Richters auf sich zu ziehen, auch wenn das Bit nicht bewegt wird, so wird der Run Content verringert.

### REGEL 4

Kredit wird gegeben, wenn man das Rind so nah wie möglich im Zentrum der Arena in Arbeitsposition bringt und es dort in dieser Arbeitsposition hält.

**BEISPIEL1:** Cutter A macht einen sauberen Cut und arbeitet 3 Rinder. Er arbeitet sein zweites Rind ausschließlich im linken Drittel der Arena.

Cutter B hat den gleichen Arbeitsablauf, mit dem Unterschied, daß er seine Rinder näher dem Zentrum der Arena hält.

**BEURTEILUNG:** Cutter B muß mehr Kredit für seine Arbeit bekommen als Cutter A. Der Richter muß bemüht sein, Cutter A nicht zu bestrafen, aber Cutter B muß mehr Kredit bekommen.

**BEISPIEL 2:** Cutter A arbeitet 2 Rinder, die er jedesmal sauber herausgebracht hat. Er hält jedes der Rinder sehr nahe dem Zentrum der Arena.

Cutter B arbeitet ebenfalls 2 Rinder, die er sauber herausgebracht hat. Er hält das erste Rind sehr nahe dem Zentrum der Arena. Er bringt sein zweites Rind heraus, ohne daß es ihm möglich ist, dieses nahe dem Zentrum der Arena zu halten. Vielmehr rennt das Rind von Bande zu Bande obwohl das Pferd in ausgezeichnete Position bleibt. Cutter A und Cutter B haben nach Auffassung des Richters straffreie Ritte, bei gleichem Schwierigkeitsgrad.

**BEURTEILUNG:** Cutter A muß mehr Kredit für seine Arbeit bekommen als Cutter B.

B hat keine Regelverletzung begangen, jedoch ist sein Ritt nicht soviel wert, wie der von Cutter A.

**BEISPIEL 3:** A und B arbeiten zwei Rinder, welche die gleiche Herausforderung an beide Cutter stellen.

Cutter A hält sein erstes Rind nahe dem Zentrum der Arena. Sein zweites Rind arbeitet er in der linken Hälfte der Arena. Nach Meinung des Richters hält A seine Arbeitsposition bei diesem zweiten Rind, aber sein Pferd geht nicht weit genug vor das Rind, um es daran zu hindern, zu nahe an den linken Zaun heran zu laufen.

Cutter A stoppt das Rind auf der rechten Seite.

Cutter B hält beide Rinder nahe dem Zentrum der Arena. Sowohl Cutter A als auch Cutter B haben straffreie Runs.

**BEURTEILUNG:** Cutter B muß mehr Kredit erhalten.

**BEISPIEL 4:** Während seiner Arbeit hat der Cutter sein Rind gerade so unter Kontrolle, daß dieses von Bande zu Bande läuft. Es gelingt ihm jedoch nicht, es nahe dem Zentrum der Arena zu positionieren oder zu halten.

**BEURTEILUNG:** Ein Pferd, das seinem Rind erlaubt, von Bande zu Bande zu laufen, weil es selbst nur hin und her läuft oder das zu weite Turns macht und somit die Kontrolle verliert, soll keinen Kredit bekommen.

**ANMERKUNG:** Der Schwierigkeitsgrad, bestimmt durch das aus der Herde herausgetriebene Rind, hat sich gravierend auf die Entscheidung des Richters auszuwirken. Kredit muß einem Pferd gegeben werden, das der Herausforderung eines schwierigen, sich schnell bewegendes Rindes stellt, ohne dabei seine Arbeitsposition und die Kontrolle über das Rind zu verlieren. Wenn alle Kriterien der Beurteilung gleich sind, dann soll das Pferd mehr Kredit erhalten, welches länger am Ring gearbeitet hat.

## REGEL 5

Wenn das Cutting-Pferd oder sein Reiter während der Zeit, in der es/er arbeitet (2-1/2 Minuten), in irgendeiner Weise das Rind oder die Herde stört, gibt dies Minuspunkte.

a.) jeglicher Lärm, den der Teilnehmer gegenüber dem Rind ausübt, wird mit einem (1) Punkt bestraft.

b.) jedesmal, wenn das Pferd während seiner Arbeit in die Herde läuft, diese zerstreut und ein Rind durch seinen Fehler herausläuft, gibt es drei (3) Strafpunkte.

c.) der Richter muß eine Arbeit abbrechen, wenn er feststellt, daß der Teilnehmer sein Pferd trainiert oder bestraft oder das Rind stört. Jeder Teilnehmer, der daraufhin nicht sofort seine Arbeit abbricht, wird mit einer Strafe von \$ 500 belegt. Zahlbar an die NCHA, zahlbar vor dem nächsten Start oder der nächsten NCHA Show.

**BEISPIEL 1:** 1. Während er in eine sehr stark zusammenklebende Herde geht, verursacht der Cutter Geräusche, damit sich die Rinder trennen. Diese Geräusche sind deutlich für den Richter hörbar.

**BEURTEILUNG:** Ein (1) Strafpunkt.

**BEISPIEL 2:** Während der Cutter in die Herde geht und versucht ein Rind zu trennen, machen seine Helfer Geräusche, die für den Richter hörbar sind.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**BEISPIEL 3:** Während der Arbeit eines Cutters laufen 3 Rinder aus der Herde heraus und an den Turnback Pferden vorbei. Nach Meinung des Richters war es nicht des Cutters Schuld, was die Rinder veranlaßte die Herde zu verlassen.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**BEISPIEL 4:** Der Cutter arbeitet 3 Rinder. Seine beiden ersten Rinder muß er jedesmal verlassen (allerdings vorschriftsmäßig), da sein Pferd in die Herde lief und eines oder mehrere Rinder veranlaßte, nach vorne in den Arbeitsbereich des Pferdes zu laufen.

**BEURTEILUNG:** Strafpunkte für jedesmal, wo das Pferd in die Herde lief. Insgesamt 6 Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Der Arbeitsbereich des Pferdes wird als eine imaginäre Linie definiert, die parallel zu einer geraden Linie verläuft und die äußeren Grenzpunkte des Back-Fence verbindet. Diese imaginäre Linie verläuft vor dem Kopf des Pferdes.

**BEISPIEL 5:** Der Cutter arbeitet sein drittes Rind, als die Glocke läutet seine Quitts sind vorschriftsmäßig, jedoch war sein Pferd jedesmal, wenn er zu arbeiten aufhörte, sehr nahe an der Herde, wodurch sich die Herde jedesmal vom Cutter wegbewegte. Die Herdholder des Cutters waren jedoch in der Lage, die Rinder so beisammen zu halten, daß keines von der Herde weglief.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Das in die Herde reiten, soll solange ungestraft bleiben, so lange der Cutter die Herde nicht soweit stört, daß ein oder mehrere Rinder effektiv in den Arbeitsbereich des Pferdes laufen.

**BEISPIEL 6A:** Das Pferd des Cutters bewegt sich sehr nahe an der Herde, während es ein sehr schnelles Rind hält. Bevor der Cutter einen Zeitpunkt finden kann, das Rind vorschriftsmäßig zu verlassen, laufen 3 Rinder aus der Herde und gesellen sich zu dem Rind, das gerade gearbeitet wird. Der Richter ist sich sicher, daß der Cutter die Rinder veranlaßt hat, in den Arbeitsbereich des Pferdes zu laufen.

**BEURTEILUNG::** Drei (3) Strafpunkte für das unbeabsichtigte Heraustreiben von Rindern.

**BEISPIEL 6B:** Der Cutter hat drei Rinder von der Herde separiert und treibt sie von der Herde weg. Ein rotes, ein schwarzes und ein weißes Rind. Er treibt das rote Rind nach vorn, wobei das weiße und schwarze Rind nach rechts laufen. Als sie hinter seinem Pferd sind, beginnt der Cutter das rote Rind zu arbeiten, in diesem Moment laufen die beiden Rinder wieder zu dem roten Rind. Der Cutter quittet das rote Rind als sie sich von ihm wegdrehte.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** (Picking up Cattle) Der Cutter wird in diesem Fall nicht bestraft, weil das schwarze und weiße Rind nicht in die Herde zurückgelaufen sind. (traffic).

**BEISPIEL 7:** Der Cutter quittet sein Rind vorschriftsmäßig und gleichzeitig verlassen 4 Rinder die Herde.

**BEURTEILUNG:** Der Richter muß entscheiden, ob dies der Fehler des Cutters war. Wenn der Richter zu dem Schluß kommt, daß der Cutter in die Herde gerannt ist und so die Rinder veranlaßt hat, diese zu verlassen, muß er drei (3) Strafpunkte geben. Wenn der Richter dies nicht feststellen kann, werden dem Cutter keine Strafpunkte berechnet.

**ANMERKUNG:** Auch wenn der Cutter sein Rind quittet, bevor ein anderes Rind den Arbeitsbereich seines Pferdes betritt, wird der Richter 3 Strafpunkte geben, wenn er sicher ist, daß dies durch den Fehler des Cutters ausgelöst wurde.

**BEISPIEL 8:** Während der Cutter arbeitet, bewegen sich die Rinder hinter ihm. Den Helfern gelingt es jedoch die Herde zusammenzuhalten, so daß kein Rind aus der Herde entkommt.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Die Rinderherde soll nicht als zerstreut angesehen werden, so lange die Rinder nicht in den Arbeitsbereich des Pferdes eindringen.

**BEISPIEL 9:** Der Cutter bemüht sich zwar redlich sein Pferd zu showen, jedoch arbeitet sein Pferd nicht richtig. Der Cutter läuft deshalb öfter als einmal in die Herde und stört diese erheblich.

**BEURTEILUNG:** Der Cutter soll vom Richter zurückgerufen werden und seine Arbeit beenden.

**ANMERKUNG:** Obwohl der Cutter weder sein Pferd trainiert noch bestraft hat, hat er die Rinder erheblich gestört. Das Showmanagement soll jeden Richter mit einer Pfeife ausstatten, so daß dieser in der Lage ist, die Arbeit schnell zu stoppen.

**BEISPIEL 10:** (A) Nachdem der Cutter ein Rind verloren hat, cuttet er ein weiteres und stoppt sein Pferd, jedesmal wenn das Rind stoppt. Er reißt jedoch nicht am Zügel oder sporniert sein Pferd übermäßig. (B) Das Pferd des Cutters arbeitet nicht richtig. Der Cutter sporniert sein Pferd heftig in die Schulter und reißt es in einen Stopp.

**BEURTEILUNG:** Im Fall (A): Fünf (5) Strafpunkte für das Verlieren des Rindes und jeweils einen Strafpunkt wenn der Cutter sein Pferd stoppt.

Im Fall (B): Der Richter muß die Arbeit abbrechen.

**BEISPIEL 11:** Während der Cutter arbeitet, verlassen einige Rinder ohne sein Verschulden die Herde und gesellen sich zu dem Rind, das er gerade arbeitet.

(A) Der Cutter verläßt das Rind, das er gerade arbeitet, während sich ihm dieses gerade zuwendet.

(B) Der Cutter nimmt seine Zügel auf und reint sein Pferd, bis die restlichen Rinder wieder zur Herde zurück sind.

(C) Der Cutter reint sein Pferd in der Absicht, sein Rind von den anderen zu trennen, dann entscheidet er sich die Rinder nicht zu separieren und quittet vorschriftsmäßig sein Rind.

(D) Der Cutter verläßt sein Rind, während es sich von ihm abwendet.

(E) Der Cutter fährt unbeirrt mit seiner Arbeit fort, bis die restlichen Rinder wieder zur Herde zurückgekehrt sind. Während dieser Zeit maßregelt er sein Pferd in keiner Weise.

### **BEURTEILUNG:**

- (A): 3 Strafpunkte für einen unvorschriftsmäßigen Quitt.  
(Regel 13)  
(B) und (C): 1 Strafpunkt für jedesmal, wenn der Cutter sein Pferd reint.  
(D): Kein Strafpunkt.  
(E): Hier muß dem Pferd Kredit für das Verweilen am ursprünglichen Rind gegeben werden.

**BEISPIEL 12:** Während der Cutter arbeitet, verlassen einige Rinder ohne sein verschulden, die Herde und gesellen sich zu dem Rind, das er gerade arbeitet. Der Cutter reint sein Pferd in der Absicht, sein Rind, das er gerade arbeitet, von den nachträglich hinzugekommenen zu trennen. Sein ursprüngliches Rind entkommt jedoch zur Herde und läßt nur die anderen vor dem Cutter zurück.

**BEURTEILUNG:** Ein (1) Strafpunkt für jedesmal, bei dem der Cutter sein Pferd reint (Regel 8) und fünf (5) Strafpunkte für das Verlieren des Rindes (Regel 9).

**BEISPIEL 13:** Während seiner Arbeit wird der Cutter immer mehr zur Herde zurückgedrängt, wodurch einige Rinder unbeabsichtigt herauslaufen.

- (A): Der Cutter quittet vorschriftsmäßig sein Rind.  
(B): Der Cutter quittet sein Rind, während es von einer Seite zur anderen läuft oder es sich ihm zuwendet.  
(C): Der Cutter verliert sein ursprüngliches Rind zur selben Zeit, wie die Rinder herauslaufen.  
(D): Der Cutter reint sein Pferd zweimal, während die restlichen Rinder sich wieder zurückziehen und arbeitet dann mit seinem Rind weiter.  
(E): Der Cutter reint sein Pferd einmal und quittet dann sein Rind vorschriftsmäßig.

**BEURTEILUNG:** (A): Drei (3) Strafpunkte wegen unbeabsichtigten Heraustreibens von Rinder.

**ANMERKUNG:** Es ist nicht notwendig, daß der Cutter sein ursprüngliches Rind von den nachher hinzugekommenen trennt, bevor er es quittet.

### **BEURTEILUNG:**

- (B): Drei (3) Strafpunkte wegen unbeabsichtigten Heraustreibens der Rinder und drei (3) Strafpunkte wegen unvorschriftsmäßigen Quittens des Rindes (Regel 13). Strafpunkte insgesamt: 6.  
(C): Der Richter muß beide zur gleichen Zeit passierten Fehler bestrafen, es sei denn, es wäre ein deutlicher Unterschied zum Zeitpunkt, in dem das Rind herausgetrieben wurde. Unter normalen Umständen wird nur die höhere Anzahl von Strafpunkten (5) angesetzt. Weitere 3 Strafpunkte müssen im Falle des Zeitunterschieds vergeben werden.  
(D): Drei (3) Strafpunkte für unbeabsichtigtes Heraustreiben der Rinder und für jedes weitere Reinen des Pferdes einen weiteren Strafpunkt (Regel 8). Also 5 Strafpunkte.

(E): Drei (3) Strafpunkte für unbeabsichtigtes Heraustreiben der Rinder und 1 Strafpunkt für jedes weitere Reinen. Insgesamt 4 Strafpunkte.

**BEISPIEL 14:** Während des Vorgangs des Heraustreibens des Rindes, hat der Cutter zwei oder mehr Rinder mit herausgebracht. Bei dem Versuch hiervon das gewünschte Rind abzusondern.

(A) gelangt der Cutter zu nahe an die Herde und veranlaßt so, ein oder mehrere Rinder in den Arbeitsbereich seines Pferdes zu laufen.

**BEURTEILUNG:** 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 15:** Während der Cutter in einem großen Abstand zur Herde ein Rind arbeitet, läuft ein anderes Rind plötzlich aus der Herde heraus und bleibt so stehen, daß die normale Arbeitspattern des Cuttingpferdes dieses Rind dazu bringt, in den Arbeitsbereich dieses Pferdes hineinzulaufen.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte, da keinerlei Störung der Herde vorgefallen ist.

## REGEL 6

Jedesmal, wenn der Back Fence das Rind, das gerade gearbeitet wird, innerhalb von 3 feet (90 cm) stoppt oder zum Umdrehen zwingt, wird das Pferd mit drei (3) Punkten bestraft. Der Back Fence, von dem oder den Richtern vor dem Wettbewerb festgelegt, bezeichnet nur den effektiven Zaun und keine gedachte Linie von Punkt zu Punkt. Wenn irgendein Teilnehmer vor dem Wettbewerb dagegen einen Einspruch erhebt, muß der Richter die Teilnehmer abstimmen lassen und daraufhin wird ein für die Mehrheit akzeptabler Back Fence bestimmt und verwendet.

**BEISPIEL 1:** Es ist offensichtlich, daß das Cuttingpferd während seiner Arbeit nicht fähig ist, das Rind zu wenden, das sich in Richtung Back Fence bewegt. Das Rind wendet jedoch von selbst ungefähr zehn Fuß (3 m) vom Back Fence.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**BEISPIEL 2:** Während seiner Arbeit überläuft ein Rind einen Cutter bis zum Back Fence. Drei Fuß (90 cm) vor dem Back Fence wendet das Rind und bewegt sich wieder zum Zentrum der Arena. Der Cutter quittet das Rind vorschriftsmäßig und beendet seine Arbeit.

**BEURTEILUNG:** 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 3:** Das Rind, das gerade gearbeitet wird, prallt in den Back Fence und:

(A) bewegt sich vom Back-Fence weg, als der Cutter es quittet

(B) bewegt sich auf den Cutter zu, als er es quittet.

(C) der Aufprall stoppt das Rind in der Bewegung, der Cutter quittet das Rind während es stoppt.

(D) das Rind geht zur Herde zurück

**BEURTEILUNG:**

(A): 3 Strafpunkte.

(B): 3 Strafpunkte für Back Fence und drei Strafpunkte für unvorschriftsmäßiges quitten des Rindes. Insgesamt 6 Strafpunkte.

(C): 3 Strafpunkte.

(D): der Richter muß hier zwei zur gleichen Zeit auftretende Regelwidrigkeiten bestrafen, es sei denn, das Rind hat sich zuerst vom Pferd abgewandt und ist dann zur Herde zurückgekehrt. Sollten beide Regelwidrigkeiten jedoch gleichzeitig passieren, so wird nur die Höchstpunktzahl von 5 Strafpunkten angesetzt.

**ANMERKUNG:** Die äußeren Grenzen Back Fence umfassen sämtliche Markierungen die zur Bezeichnung dieses Back Fence angebracht wurden.

**BEISPIEL 4:** Während des Heraustreibens der Rinder, hat der Cutter zwei oder mehr Rinder von der Herde getrennt. Als er das von ihm gewünschte Rind absondern will, läuft es innerhalb der Back Fence Markierung zum Back Fence und dann zurück zum Arbeitsbereich.

**BEURTEILUNG:** 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 5:** Ein Cutter arbeitet mit einem Rind, das außerhalb der Back Fence Markierung an der Bande stoppt. Das Rind bewegt sich dann auf das Pferd zu, bis er sich innerhalb der Markierungen befindet, wo es durch das Pferd des Cutters vom Back Fence abgewandt wird.

**BEURTEILUNG:** 3 Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Jedesmal, wenn ein Cutter dem Rind, das er gerade arbeitet erlaubt, sich innerhalb der Back Fence Markierungen mit einem Abstand von 3 feet (90 cm) zu bewegen, müssen 3 Strafpunkte vergeben werden.

## REGEL 7

Wenn ein Pferd sich in die falsche Richtung wendet, es mit seinem Schweif also in Richtung des zu arbeitenden Rindes zeigt, wird automatisch die Punktzahl 60 gegeben.

**BEISPIELE:** 1. Während der Cutter arbeitet, dreht sich sein Pferd so offensichtlich vom Rind ab, daß sein Schweif in Richtung Rind zeigt.

**BEURTEILUNG:** Der Cutter bekommt automatisch 60 Punkte.

**BEISPIEL 2:** Während der Cutter arbeitet, versucht sein Pferd sich vom Rind abzuwenden. Der Cutter stoppt das Pferd, bevor es in der Lage ist, sich abzuwenden. Das Rind kehrt zur Herde zurück.

**BEURTEILUNG:** Dies kann nicht als "turning tail" (Schweif gegen das Rind drehen) gewertet werden. Hier muß Regel 14 angewandt werden. Der Cutter bekommt 5 (fünf) Strafpunkte dafür, daß sein Pferd das Rind gequittet hat. (Pferd hört auf das Rind zu arbeiten)

## REGEL 8

Wenn, während ein Pferd arbeitet, die Zügel dazu verwendet werden, es zu kontrollieren oder zu steuern, gibt es jedesmal so dies geschieht, 1 Strafpunkt, egal ob die Zügel hoch oder niedrig gehalten werden. Ebenso gibt es jedesmal einen Strafpunkt, wenn das Pferd in irgendeiner Weise sichtbar gemäßregelt wird. Es gibt einen (1) Strafpunkt, wenn die Zügel so straff sind, daß sie am Gebiß ziehen, jedesmal wenn dies geschieht, auch wenn der Reiter die Hand nicht bewegt hat.

a. Ein Pferd muß losgelassen werden, sobald das gewünschte Rind von den anderen Rindern freisteht. Jedes weitere Arbeiten mit den Zügeln, zurechtweisen oder in Stellung bringen, wird jedesmal mit einem Punkt bestraft, wenn dies geschieht.

b. Der Reiter muß die Zügel in einer Hand halten. Wenn die zweite Hand die Zügel berührt, außer zum Zwecke des Ordners, wird dies mit 3 Punkten bestraft.

c. Das Pferd hinter der Schulter zu spornieren, wird nicht als sichtbare Maßregelung angesehen. Wird das Pferd jedoch in die Schulter sporniert, gibt dies 3 Strafpunkte.

d. Wenn eine Fußspitze, ein Fuß oder ein Steigbügel des Reiters die Schulter des Pferdes berühren, wird dies als sichtbare Maßregelung angesehen. Dies wird jedesmal mit einem Strafpunkt belegt.

**BEISPIEL 1:** Ein Cutter hat ausreichend lose Zügel. Nachdem er ein Rind ausgesondert hat, beginnt er zu arbeiten und hält dabei seine Zügelhand über dem Sattelhorn. Er bewegt seine Hand weder seitwärts noch vor und zurück, während sein Pferd arbeitet. Dasselbe

geschieht bei seinem zweiten Rind. Bevor er ein drittes Rind aussondern kann, läutet die Glocke.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Ein Cutter kann seine Hand, solange er sie still hält, auch oberhalb des Sattelhorns halten, vorausgesetzt seine Zügel sind so lang, daß sie während des Runs nicht am Gebiß ziehen.

**BEISPIEL 2:** Während des Aussonderns der Rinder, bewegt ein Cutter seine Hand rauf und runter und von Seite zu Seite um sich ein Rind, mit dem er arbeiten möchte, herauszuholen. Dann legt er seine Hand:

(A): auf den Pferdehals und läßt sie dort, solange er das Rind arbeitet

(B): über das Sattelhorn und läßt sie dort, solange er arbeitet.

(C): auf den Pferdehals anfangs und später über das Sattelhorn während er arbeitet.

**BEURTEILUNG:** (A) und B): keine Strafpunkte.

(C): wenn das Pferd durch die Bewegung der Hand gereint wird, 1 Strafpunkt, so oft dies geschieht.

**ANMERKUNG:** Der Cutter kann sein Pferd so viel wie nötig reinen, um ein Rind abzusondern. Sauberes Absondern muß Kredit erhalten.

**ANMERKUNG:** Das Loslassen des Cuttingpferdes setzt voraus, daß der Cutter bereit ist, das Rind zu arbeiten. Jedes weitere Reinen wird bestraft.

**BEISPIEL 3:** Der Cutter hat sein Rind abgesondert und während er darauf wartet, daß sich dieses bewegt:

(A) schüttelt er die Hand, in der er die Zügel hält, wodurch sich die Zügel bewegen.

(B) läßt er die Zügel noch nachrutschen damit sie ausreichend lang sind.

**BEURTEILUNG:** (A): Dem Cutter wird jedesmal, wenn er diese Bewegung wiederholt, 1 Strafpunkt gegeben. Wenn er drei Rinder aus der Herde bringt und dann jedesmal die Zügel schüttelt, wären dies 3 Strafpunkte.

(B): Keine Strafpunkte.

**BEISPIEL 4:** Der Cutter arbeitet sein Rind mit niedriger Handhaltung. Seine Zügel sind so kurz, daß sie zweimal am Gebiß ziehen.

**BEURTEILUNG:** Strafpunkt für jedesmal wenn am Gebiß gezogen wird, also insgesamt 2 Strafpunkte.

**BEISPIEL 5:** Der Cutter arbeitet gerade ein Rind und:

(A) während seines Runs bewegt sich seine Hand im Turn ein wenig:

(B) während seines Runs bewegt sich seine Hand so, daß der Richter annehmen muß, er hat sein Pferd in den Turn gereint:

(C) während er von der einen Seite der Arena zur anderen reitet, bewegt er seine Hand in Richtung zu dem Rind, das er gerade arbeitet, um sein Pferd von der Herde wegzuhalten:

(D) während seines Runs geht er mit der Hand nach vorne, um sein Pferd anzutreiben, mit dem Rind mitzulaufen.

(E) als sein Pferd stoppt, lehnt sich der Cutter im Sattel zurück, wobei sich seine Zügelhand auch nach hinten bewegt

**BEURTEILUNG:** (A): keine Strafpunkte.

(B), (C), (D) und (E): 1 Strafpunkt.

**BEISPIEL 6:** Beim Heraustreiben der Rinder, sucht sich der Cutter ein Rind aus und treibt es von der Herde weg. Der Cutter reint sein Pferd bis sein Rind von den anderen absolut freisteht und gibt dann sein Pferd frei.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Der Sinn von Regel 8a ist es, zu verhindern, daß der Cutter seinem Pferd hilft, nachdem dies ein Rind von der Herde separiert hat. Die Richter müssen hier beachten, daß sie hier dem Cutter genügend Möglichkeiten geben, sein Pferd so zu handhaben, daß das Rind, das er sich ausgesucht hat, absolut freisteht. Das heißt, daß es in diesem Falle weit genug weg von der Herde ist, so daß der Cutter die Möglichkeit hat, mit seiner Arbeit zu beginnen und daß alle anderen Rinder sich hinter dem Hinterteil seines Pferdes befinden.

**BEISPIEL 7:** Beim Heraustreiben der Rinder wählt der Cutter ein Rind aus und reint sein Pferd während er dieses Rind von der Herde trennt. Nachdem das Rind freisteht, fährt der Cutter fort sein Pferd zu reinen, bis sich das Rind zum ersten Mal bewegt. Dann gibt er dem Pferd die Zügel und arbeitet das Rind.

**BEURTEILUNG:** Ein (1) Strafpunkt für jedesmal wo das Pferd gereint wird, nachdem das Rind freisteht.

**BEISPIEL 8:** Nachdem das Rind von der Herde freisteht, reint der Cutter sein Pferd, um das Rind zu einer Bewegung zu veranlassen.

**BEURTEILUNG:** Ein (1) Strafpunkt.

**BEISPIEL 9:** Der Cutter treibt ein Rind aus einer Gruppe von Rindern, die um ihn herumlaufen. Er reint sein Pferd, bis die anderen Rinder von seinen Herdholdern zurückgetrieben sind und gibt seinem Pferd dann die Zügel.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**BEISPIEL 10:** Der Cutter treibt ein Rind heraus, das von der Herde wegläuft.

(A) der Cutter reint sein Pferd bis es aus der Herde herausgetreten ist und gibt ihm dann die Zügel.

(B) der Cutter reint sein Pferd bis es aus der Herde herausgetreten ist. Es vergehen einige Sekunden bis das Rind von den Turnback-Reitern umgedreht ist. Der Cutter hält weiter Kontakt zum Pferdemaul, indem er seine Hand hochhält und seine Zügel somit gestrafft sind. Er bewegt sein Pferd nicht. Er lenkt die Aufmerksamkeit seines Pferdes auf das Rind, bis das Rind sich bewegt.

(C) der Cutter reint sein Pferd bis es aus der Herde heraus ist. Fast gleichzeitig als die Turnbacks das Rind bewegen, gibt er seinem Pferd die Zügel.

**BEURTEILUNG:** (A) und (C): keine Strafpunkte.

(B): 1 Strafpunkt.

**BEISPIEL 11:** Der Cutter wählt ein Rind aus einer Gruppe von Rindern, die sich um ihn herum bewegen. Er geht auf das Rind zu und reint sein Pferd so lange, bis die Herdholder die Rinder bis hinter sein Pferd getrieben haben. Danach hält er noch Verbindung zum Pferdemaul, während sich das Rind, das er arbeiten will, einige Schritte durch die Arena bewegt. Als das Rind stoppt und sich umdreht, stoppt der Cutter sein Pferd, reint es zurück zum Rind und gibt ihm dann erst die Zügel.

**BEURTEILUNG:** Es gibt Strafpunkte für jedesmal, wenn der Cutter sein Pferd maßregelt. In diesem Falle: 1 Strafpunkt für Halten des Pferdes, während es dem Rind in der Arena folgt. 1 Strafpunkt für das Stoppen des Pferdes und 1 Strafpunkt für Reinen des Pferdes zum Rind. Insgesamt 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 12:** Während er ein Rind arbeitet:

(A) benützt der Cutter beide Hände, um sein Pferd mit dem Rind in einen Turn zu reinen.

(B) benützt der Cutter beide Hände, um sein Pferd zu stoppen und läßt es dann allein turnen.

(C) benützt der Cutter beide Hände zum Stoppen des Pferdes, um sich dann vorschriftsmäßig vom Rind abzuwenden

**BEURTEILUNG:** Für (A), (B) und (C): jeweils 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 13:** Nachdem er ein Rind vorschriftsmäßig gequittet (verlassen) hat, benutzt ein Cutter beide Hände, um sein Pferd herumzudrehen.

**BEURTEILUNG:** 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 14:** Der Cutter verliert einen Zügel und (A) benutzt seine freie Hand, während er ein Rind heraufstreibt um ihn wieder zu erlangen.

(B) benutzt seine freie Hand, während er das Rind arbeitet um ihn wieder zu erlangen.

(C) benutzt seine freie Hand, um ihn wieder zu erlangen nachdem er offensichtlich das Rind vorschriftsmäßig verlassen hat und sein Pferd gestoppt hat.

**BEURTEILUNG:** (A) und (B): je 3 Strafpunkte für das Benutzen von beiden Händen.

(C): kein Strafpunkt.

**BEISPIEL 15:** Die Zügel des Cutters haben sich verwickelt.

(A) der Reiter quittet das Rind vorschriftsmäßig und benutzt seine zweite Hand, um die Zügel wieder zu entwirren, bevor er wieder in die Herde geht.

(B) während er in die Herde geht, benutzt der Reiter die zweite Hand um die Zügel gerade zu richten.

(C) der Reiter wendet sich um, um die Rinder herauszutreiben bleibt dann aber inmitten der Herde stehen und verwendet seine zweite Hand um die Zügel gerade zu richten.

**BEURTEILUNG:** (A), (B) und (C): keine Strafpunkte.

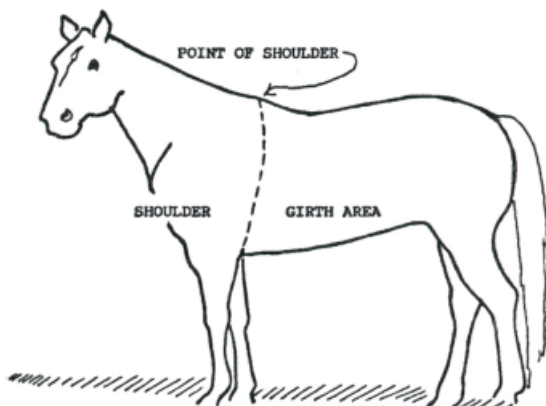
**BEISPIEL 16:** Der Cutter greift mit der zweiten Hand in das Zaumzeug.

(A) das Pferd zu stoppen oder rückwärts zu richten, nachdem er ein Rind vorschriftsmäßig verlassen hat.

(B) um sein Pferd herumzudrehen, nachdem er ein Rind vorschriftsmäßig verlassen hat.

(C) um sein Pferd herumzudrehen, während er sich in der Herde befindet.

**BEURTEILUNG:** (A), (B) und (C): je 3 Strafpunkte.



**ANMERKUNG: SPORNIEREN HINTER DER SCHULTER IST ERLAUBT.**

**BEISPIEL 17:** Während eines Runs macht das Pferd einen Turn und der Cutter.

(A) sporniert das Pferd in die Schulter.

(B) versucht das Pferd in die Schulter zu spornieren, hat jedoch keinen Kontakt zum Pferd.

**BEURTEILUNG:** (A) 3 Strafpunkte. (B) keine Strafpunkte.

## REGEL 9

Wenn ein Pferd ein Rind, das es gerade arbeitet, wieder in die Herde läßt, bekommt es 5 Strafpunkte.

**BEISPIEL 1:** Der Cutter arbeitet ein Rind, das sein Pferd ausmanövriert und dann zur Herde zurückkehrt.

**BEURTEILUNG:** 5 Strafpunkte.

**BEISPIEL 2:** Der Cutter arbeitet sein Rind, das ihn an den Rand der Herde drückt und dann zu dieser zurückkehrt.

**BEURTEILUNG:** 5 Strafpunkte.

**BEISPIEL 3:** Der Cutter arbeitet ein Rind, das aus der Arena springt:

(A) zwischen den Back Fence Markierungen.

(B) außerhalb der Back -Fence Markierungen.

**BEURTEILUNG:** (A) 3 Strafpunkte. (B) kein Strafpunkt.

**BEISPIEL 4:** Das Rind, das gerade gearbeitet wird, versucht unbedingt zur Herde zurückzukehren.

(A) der Cutter quittet das Rind, während sein Pferd noch den Arbeitsvorteil hat, aber das Rind dreht sich in diesem Moment zum Pferd.

(B) der Cutter quittet das Rind, nachdem er seinen Arbeitsvorteil verloren hat. Das Rind verläßt den Arbeitsbereich und kehrt zur Herde zurück.

**BEURTEILUNG:** (A) 3 Strafpunkte für unrechtmäßiges quitten des Rindes, (Regel 13)

(B) 1 Strafpunkt für Verlust des Arbeitsvorteils und 5 Strafpunkte für Verlieren des Rindes. Insgesamt 6 Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Beim Richten einer Situation, bei der gleichzeitig Fehler passieren, die mit einer höheren Anzahl von Strafpunkten bewertet werden müßten, wird nur der Fehler mit der höheren Punktzahl bewertet. Die Ausnahme hierzu bildet Regel 8 b, die sich mit dem Cutter befaßt, der beide Hände an den Zügeln hat.

**BEISPIEL 5:** Beim Heraustreiben setzt der Cutter eine große Anzahl von Rindern in Bewegung. Als sich diese Rinder um ihn herum bewegen, macht der Cutter keine Anstalten aus der Herde herauszutreten und eines von ihnen abzusondern. Er läßt die Rinder vorbei und:

(A) dreht sich um und bringt mehr Rinder heraus. Von diesen sondert er eines ab.

(B) dreht sich um und treibt dieselben Rinder heraus und sondert davon eines ab.

**BEURTEILUNG:** (A) und (B) keine Strafpunkte.

**BEISPIEL 6:** Während ein Pferd ein Rind arbeitet, manövriert dieses das Pferd aus und es ist offensichtlich, daß es dem Pferd nicht mehr gelingt, das Rind daran zu hindern, zur Herde zurückzukehren. Die Glocke läutet, bevor das Rind die Herde erreicht hat.

**BEURTEILUNG:** 5 Strafpunkte.

**ANMERKUNG** Wenn das Pferd in dem Moment das Rind verliert, wenn die Glocke läutet, kann es seinen Arbeitsvorteil nicht mehr zurückgewinnen und das Rind verläßt den Arbeitsbereich des Pferdes. Verliert ein Pferd während der Arbeitszeit das Rind, muß das Rind zur Herde zurückkehren, so daß dies als Verlust angerechnet wird.

Der Arbeitsbereich des Pferdes wird als eine imaginäre Linie definiert, die parallel zu einer geraden Linie verläuft und die äußeren Grenzpunkte des Back-Fence verbindet. Diese imaginäre Linie verläuft vor dem Kopf des Pferdes.

## REGEL 10

Wenn ein Reiter, nachdem er sich sichtbar für ein bestimmtes Rind entschieden hat, zu einem anderen überwechselt, wird dies mit 5 Punkten bestraft.

**BEISPIEL 1:** Ein Cutter treibt eine Gruppe von Rindern weg von der Herde. Bevor er einen Versuch macht, ein bestimmtes Rind aus dieser Herde abzusondern, verlassen drei andere Rinder die Herde und bleiben in der Nähe stehen, jedoch schließen sie sich nicht der ersten Gruppe an.

(A) der Cutter geht zur ersten Gruppe von Rindern und sondert aus dieser ein Rind ab.

(B) der Cutter reit sein Pferd weg von der ersten Gruppe, geht zur zweiten Gruppe und separiert ein Rind aus dieser.

(C) der Cutter reit sein Pferd weg von der ersten Gruppe, hin zur zweiten. Die zweite Gruppe jedoch geht zur Herde zurück und läßt den Cutter ohne Rind zurück.

**BEURTEILUNG:** (A) und (B) kein Strafpunkt.

(C) 5 Strafpunkte - wegen Unterlassens ein Rind zu separieren. (Regel 15).

**ANMERKUNG:** Ein Cutter entscheidet sich für ein Rind, nicht für ein Gruppe von Rindern.

**BEISPIEL 2:** Ein Cutter treibt eine Gruppe von 5 Rindern vor sich aus der Herde heraus.

(A) er schaut auf ein braunes Rind, bewegt sich jedoch nicht in dessen Richtung. Dann separiert er ein rotes Rind.

(B) er geht mit seinem Pferd auf die braune Kuh zu und reint sein Pferd einmal sogar in die Richtung in der sich das Rind bewegt. Dann nimmt er das rote Rind.

(C) er beschließt keine der 5 Rinder zu separieren, sondern nimmt eines, das gerade an der anderen Seite der Herde herauskommt.

(D) er versäumt es, sich schnell genug zu entscheiden und so laufen 3 Rinder links an ihm vorbei, 2 Rinder laufen rechts vorbei und der Cutter steht ohne Rind da.

(E) er wartet, bis die Rinder anfangen hintereinander an ihm vorbei zu laufen. Der Cutter macht dann einen Schritt nach vorn und übt so ein bißchen Druck auf die Rinder aus, als sie an ihm vorbeilaufen. Dann separiert er das Rind, das aussieht als ob es vor ihm stehen bleiben wollte.

**BEURTEILUNG:** (A), (C) und (E) keine Strafpunkte. (B) 5 Strafpunkte für das Wechseln der Rinder. (D) 5 Strafpunkte für das Unterlassen, ein Rind zu separieren.

**ANMERKUNG:** Ein Cutter muß Strafpunkte erhalten, wann immer er zwei Bewegungen in Bezug auf ein spezielles Rind macht. Ebenso kann eine Bewegung in Richtung eines speziellen Rindes genügen, wenn diese Bewegung klar und unmißverständlich ausdrückt, daß der Cutter ein spezielles Rind ausgewählt hat.

**BEISPIEL 3:** Der Cutter dringt in die Mitte der Herde ein und wendet sich nach rechts. Er treibt ein Rind heraus und als das Rind um ihn herumläuft, löst sich eine Gruppe von Rindern links aus der Herde. Das Rind, das der Cutter gerade her austreibt gesellt sich zu diesem. Der Cutter gibt sein ursprüngliches Rind auf und nimmt ein anderes aus der Gruppe.

**BEURTEILUNG:** 5 Strafpunkte.

**BEISPIEL 4:** Während des Heraustreibens geht der Cutter auf ein Rind zu, um den Rinderfluß zu stoppen. Dieses Rind stoppt und mit ihm eine Gruppe von Rindern. Der Cutter nimmt nun irgendein Rind aus dieser Gruppe.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Ein Richter muß einem Cutter erlauben, eine Gruppe von Rindern zu stoppen, um dann ein Rind aus dieser auszusondern. Um eine Gruppe von Rindern stoppen zu können, muß der Cutter auf ein Rind zugehen und es stoppen, um den Fluß der restlichen Rinder zu stoppen. Ein Richter kann solange nicht annehmen, daß sich der Cutter für dieses Leittrind entschieden hat, bis er nicht offensichtlich versucht, dieses zu separieren.

**BEISPIEL 5:** Beim Aussondern geht der Cutter auf ein Rind zu, um den Rinderfluß zu stoppen. Dieses Rind bleibt stehen und es bildet sich so eine Gruppe von Rindern. Dann tritt der Cutter auf dieses Leitrind zu, als ob er sich für dieses entschieden hätte und sondert dann ein anderes ab.

**BEURTEILUNG:** 5 Strafpunkte für Wechseln des Rindes.

**BEISPIEL 6:** Der Cutter bringt eine Gruppe von Rindern aus der Herde heraus. Er entscheidet sich offensichtlich für ein bestimmtes Tier. Während seines Versuchs, das Rind zu separieren

(A) läuft der Cutter einige Male mit dem Rind von einer Seite zur anderen, dann gelingt es ihm, das Rind zu separieren.

(B) läuft das Rind zusammen mit den anderen Rindern zum Back Fence, dann bringt es der Cutter zur Mitte der Arena und arbeitet es.

(C) läuft das Rind zusammen mit den anderen zur Herde zurück dann erst gelingt es dem Cutter, das Rind in die Mitte der Arena zu bringen und zu arbeiten.

(D) folgt der Cutter den Rindern zum Back Fence und ist nicht fähig, dieses Rind abzusondern.

**BEURTEILUNG:**

(A) Hier gibt es keine Strafpunkte, jedoch ist der Wert dieses Rittes durch das Fehlen des klaren und ruhigen Separierens gemindert.

(B) 3 Strafpunkte wegen Back Fence Vergehens (Regel 6 + 9).

(C) und (D) je 5 Strafpunkte wegen Verlust eines Rindes

**BEISPIEL 7:** Während er eine Gruppe von Rindern aus der Herde her austreibt, wählt der Cutter ein Tier aus und reint sein Pferd in dessen Richtung. Für einen kurzen Augenblick steht dieses Rind frei.

(A) das Rind geht wieder zur Gruppe der anderen Rinder und zum Back Fence. Der Cutter bringt das Rind nochmals heraus und fährt fort zu arbeiten.

(B) als die Herdholder versuchen, die anderen Rinder wegzutreiben, drehen sich 2 Rinder um und gehen zu dem Rind, das bereits freisteht. Der Cutter trennt sein ursprüngliches Rind wieder von den anderen, ohne daß die Gruppe von Rindern wieder zur Herde zurückkehrt und ohne zum Back Fence zu gehen.

(C) das Rind, das bereits separiert ist, schließt sich der Gruppe von Rindern an, die von den Helfern des Cutters zurückgetrieben wird. Der Cutter reint sein Pferd und trennt das Rind wieder von den anderen, ohne daß die Gruppe wieder zur Herde zurückkehrt und ohne zum Back Fence zu gehen.

(D) das Rind, das separiert ist, schließt sich einer Gruppe von Rindern an, die von den Helfern des Cutters zurückgetrieben werden. Die Gruppe läuft zurück zur Herde. Der Cutter bringt das Rind wieder heraus und arbeitet es.

**BEURTEILUNG:** (A) 3 Strafpunkte für Verletzung der Back-Fence Regel (Regel 6) und 1 Strafpunkt für jedesmal wo der Cutter sein Pferd reint (Regel 8).

(B) für jedes Mal wo der Cutter sein Pferd reint, um es wieder von den anderen zu trennen, 1 Strafpunkt (Regel 8). Für den Fall, daß der Cutter in keiner Weise sein Pferd maßregeln muß, muß dem Pferd, das am ursprünglichen Rind bleibt, Kredit gegeben werden.

(C) 1 Strafpunkt für jedesmal reinen (Regel 8).

(D) 5 Strafpunkte für Verlust des Rindes (Regel 9).

**BEISPIEL 8:** Der Cutter arbeitet ein Rind. Ein anderes Rind, das vorher zwischen den Turn-backs hindurch weggelaufen ist, kehrt plötzlich zur Herde zurück. Als es sich dem Cutter nähert:

(A) wechselt dessen Pferd über zu dem zurücklaufenden Rind.

(B) der Cutter sieht vorher, daß dieser Wechsel stattfinden könnte und reint sein Pferd, um dies zu verhindern. Die Aufmerksamkeit ist momentan auf das zurückkehrende Rind gerichtet, aber es wechselt nicht zum anderen Rind.

(C) die Aufmerksamkeit des Pferdes ist auf das zurückkehrende Rind gerichtet und es wendet sich diesem auch zu. Der Cutter reint sein Pferd zurück zum ursprünglichen Rind.

(D) der Cutter beeinflußt sein Pferd in keiner Weise und dieses wendet sich auch nicht dem zurückkehrenden Rind zu.

**BEURTEILUNG:** (A) 5 Strafpunkte.

(B) 1 Strafpunkt für Reinen des Pferdes (Regel 8).

(C) 5 Strafpunkte für Wechseln des Rindes und 1 Strafpunkt für Reinen des Pferdes. Insgesamt 6 Strafpunkte

(D) hier muß dem Cutter Kredit gegeben werden. Die Höhe des Kredits richtet sich nach den genauen Umständen.

**BEISPIEL 9:** Der Cutter hat sich für ein Rind entschieden, aber bevor er es klar separiert hat, versucht sein Pferd, zu einem anderen Rind überzuwechseln.

(A) der Cutter hat sein Pferd noch nicht freigegeben und reint es sofort zum ursprünglichen Rind zurück.

(B) der Cutter hat seine Hand bereits fallengelassen und damit angezeigt, daß sein Pferd am gewünschten Rind ist.

**BEURTEILUNG:** (A) kein Strafpunkt. (B) 5 Strafpunkte.

## REGEL 11

Wenn ein Pferd an einem Rind vorbeiläuft, so daß es einen Arbeitsvorteil verliert, bekommt es jedesmal wenn es dies tut einen Strafpunkt. Ein 'Miss'

### DEFINITIONEN:

#### **DAS VERLIEREN DES ARBEITSVORTEILES IST**

**DEFINIERT ALS:** Das Pferd des Cutter geht soweit an dem Rind vorbei, daß es die Kontrolle über das Rind verliert. (A) oder (a)

**EIN 'MISS' IST DEFINIERT ALS:** Die Reaktion des Pferdes auf eine Bewegung des Rindes, welche zur Folge hat daß das Pferd seinen Arbeitsvorteil verliert oder Out Of Position gerät.

**ARBEITEN OUT OF POSITION IST DEFINIERT:** Die Position des Pferdes in Relation zum Rind, ist konstant zu kurz oder lang um das Rind zu kontrollieren.

**BEISPIEL 1:** Während es ein Rind arbeitet, läuft das Pferd des Cutters um eine Pferdelänge am Rind vorbei. Das Rind dreht und der Cutter muß sehr hart reiten, um das Rind noch zu erreichen.

**BEURTEILUNG:** 1 Strafpunkt für Verlust des Arbeitsvorteils (außerhalb der Arbeitsposition sein) (A).

**BEISPIEL 2:** Während es ein Rind arbeitet, läuft das Pferd des Cutters am Rind vorbei. Das Rind dreht und der Cutter bekommt sehr schnell seinen Arbeitsvorteil wieder.

**BEURTEILUNG:** 1/2 Strafpunkt für Verlust des Arbeitsvorteils. (a).

**ANMERKUNG:** Der Grund dieses Beispiels ist deutlich zu machen, daß nicht alle Misses den gleichen Stellenwert haben. Ein Richter sollte nicht mit einem 1/2 Punkt Score seine Scoresheet beginnen.

**BEISPIEL 3:** Das Pferd des Cutters geht um eine Pferdelänge am Rind vorbei und das Rind dreht sich. Der Cutter kann sofort wenden und seinen Ritt ohne Verlust der Arbeitsposition fortsetzen.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Ein Pferd sollte keine Probleme haben, seinen Arbeitsvorteil über ein langsames Rind zu behalten. Ein Pferd, das seinen Arbeitsvorteil auch bei einem schwierigen Rind halten kann, muß Kredit erhalten. Ein Pferd, das seine Arbeitsposition sofort wiedergewinnt, nachdem es weit genug am Rind vorbeigelaufen ist, um dieses zu wenden, soll keine Strafpunkte erhalten.

**BEISPIEL 4:** Das Pferd des Cutters geht am Rind vorbei und verliert seine Arbeitsposition. Der Cutter reint sein Pferd zurück und nach einigen Schritten, gewinnt das Pferd seinen Arbeitsvorteil wieder.

**BEURTEILUNG:** 1 Strafpunkt für den Verlust der Arbeitsposition und 1 Strafpunkt für Reinen des Pferdes (Regel 8). Insgesamt 2 Strafpunkte.

**BEISPIEL 5:** Das Pferd geht am Rind vorbei und verliert seine Arbeitsposition. Das Rind stoppt und wendet sich ab. Der Cutter verläßt das Rind, ohne seine Arbeitsposition wieder erlangt zu haben.

**BEURTEILUNG:** 1 Strafpunkt für Verlust der Arbeitsposition.

**ANMERKUNG:** Auch durch ein vorschriftsmäßiges Verlassen des Rindes (nach Regel 13), kann der Cutter nicht verhindern, für den Verlust der Arbeitsposition 1 Strafpunkt zu erhalten.

**BEISPIEL 6:** Während es ein Rind arbeitet, ist das Pferd extrem lang zu der einen Seite und extrem kurz zu der anderen. Der Cutter arbeitet die ganze Zeit so.

**BEURTEILUNG:** 1 Strafpunkt (F) pro Rind, ein Minus in Kontrolle über das Rind (Controlling A Cow) und Reduzierung des Run Content.

## REGEL 12

Unnötige Härte, z. B. wenn ein Pferd nach vorne gegen ein Rind tritt, ein Rind beißt oder nach einem Rind ausschlägt, wird mit 3 Punkten bestraft.

**BEISPIEL 1:** Während eines Runs öffnet ein Pferd sein Maul und

(A) versucht das Rind zu beißen, aber kommt nicht in Kontakt mit dem Rind.

(B) beißt das Rind.

**BEURTEILUNG:** (A) keine Strafpunkte. (B) 3 Strafpunkte.

**ANMERKUNG** Einem Pferd, das nur mit den Nüstern ein Rind berührt während es durch die Herde geht, werden keine Strafpunkte auferlegt.

**BEISPIEL 2:** Während ein Pferd durch die Herde geht, um ein Rind herauszutreiben:

(A) berührt es ein Rind mit den Nüstern.

(B) versucht es ein Rind zu beißen, wird aber weg gereint.

(C) beißt es ganz offensichtlich ein Rind.

(D) tritt es gegen ein Rind in der Herde.

**BEURTEILUNG:** (A) und (B) keine Strafpunkte. (C) und (D) jeweils 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 3:** Während es ein Rind arbeitet:

(A) tritt ein Pferd gegen ein Rind.

(B) versucht ein Pferd mit seinem Vorderfuß ein Rind zu treten, trifft es aber nicht.

(C) stellt ein Pferd sich auf die Hinterhand und versucht mit beiden Vorderbeinen nach dem Rind zu treten, trifft es aber nicht.

(D) schlägt ein Pferd mit den Hinterbeinen nach einem Rind aus, trifft es aber nicht.

**BEURTEILUNG:** (A) 3 Strafpunkte.

(B) keine Strafpunkte. (C) und (D) keine Strafpunkte, jedoch würde diese Art von Benehmen den Wert des Rittes beeinträchtigen und mit Sicherheit keinen positiven Einfluß auf die Punkteverteilung haben.

**BEISPIEL 4:** Während der Cutter ein Rind arbeitet und neben ihm läuft, tritt sein Pferd mit einem oder beiden Hinterbeinen aus, springt spielerisch in die Luft, schlägt mit seinem Kopf und hüpft hinten hoch.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte, jedoch wirkt sich diese Art von Benehmen nicht positiv auf die Gesamtbeurteilung des Cuttingpferdes und die Punktevergabe aus.

## REGEL 13

Ein Teilnehmer darf ein Rind quitten, wenn es offensichtlich gestoppt ist, sich offensichtlich abgewandt hat oder es sich ganz offensichtlich hinter den Turnback Reitern befindet und die Turnback Reiter hinter der Zeitlinie sind. Wird ein Rind unter anderen Umständen gequitten, gibt dies 3 Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Der Richter soll es nicht als Hot Quit ansehen, bevor der Cutter aufgehört hat das Rind zu arbeiten.

**BEISPIEL 1:** Während ein Cutter ein Rind arbeitet, quittet er dieses, während es von einer Seite der Arena zur anderen läuft. Nach Meinung des Richters hat sich das Rind zur Zeit des quittens nicht vom Cuttingpferd abgewandt.

**BEURTEILUNG:** 3 Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Man kann bei Anwendung dieser Regel keine imaginäre Linie in Betracht ziehen. Es kommt hier nur darauf an, ob das Rind vom Pferd abgewandt ist oder nicht.

**BEISPIEL 2:** Ein Cutter quittet ein Rind, das sich offensichtlich gedreht hat:

(A) das Rind geht weg vom Pferd.

(B) das Rind geht auf das Pferd zu und bleibt nicht stehen.

(C) das Rind geht an das entgegengesetzte Ende der Arena.

(D) das Rind geht rückwärts weg.

**BEURTEILUNG:** (A), (C) und (D) keine Strafpunkte. (B) 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 3:** Der Cutter quittet ein Rind, das sich kurze Zeit von ihm abgewandt hat und sich ihm dann wieder zuwendet.

(A) der Richter ist sicher, daß das Rind sich in dem Moment dem Cutter zugewandt hat, indem er es gequittet hat.

(B) der Richter ist sicher, daß das Rind sich in dem Moment vom Cutter abgewandt hat, in dem er es gequittet hat.

(C) der Richter ist sich nicht sicher, ob das Rind abgewandt war.

**BEURTEILUNG:** (A) 3 Strafpunkte. (B) und (C) keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Der Richter soll es nicht als Hot Quit ansehen, bevor der Cutter aufgehört hat das Rind zu arbeiten.

**BEISPIEL 4:** Der Cutter arbeitet ein sehr langsames Rind. Das Rind macht ein paar sehr langsame Turns und bleibt dann stehen und schaut den Cutter an. Obwohl das Rind steht, bewegt es seinen Kopf hin und her und das Pferd des Cutters kontert diese Bewegungen. Der Cutter quittet das Rind.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**BEISPIEL 5:** Der Cutter arbeitet ein Rind nahe dem Zentrum der Arena. Das Rind stoppt und schaut den Cutter an. Der Cutter quittet das Rind als dieses:

(A) einen Fuß hebt.

(B) beginnt, sich langsam vom Pferd abzuwenden.

(C) beginnt, nach hinten weg vom Cutter zu gehen.

(D) auf das Cuttingpferd zuläuft und versucht, zur Herde zurückzukehren.

**BEURTEILUNG:** (A), (B) und (C) keine Strafpunkte.

(D) 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 6:** Der Cutter arbeitet ein Rind, das ihn weit auf die linke Seite der Arena bringt. Das Rind wendet sich dem Cutter zu und der Cutter

(A) quittet das Rind im Turn.

(B) wartet mit dem Quitten des Rindes, bis es abgewandt ist.

**BEURTEILUNG:** (A) 3 Strafpunkte. (B) keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG** Normalerweise, wenn ein Rind einen Cutter veranlaßt, tief in eine der beiden Seiten der Arena hineinzureiten und das Rind sich auf sein Pferd zuwendet, gibt es einen "Hot-Quit". Wenn jedoch der Cutter wartet, bis sich das Rind genügend weit von ihm entfernt hat, um dem Richter deutlich zu zeigen, daß das Rind sich von seinem Pferd weg bewegt, wird kein "Hot-Quit" gegeben.

**BEISPIEL 7:** Der Cutter arbeitet ein Rind, das sich parallel zu seinem Pferd von einer Seite der Arena zur anderen bewegt. Als das Rind die Bande erreicht, fällt es in Schritt und stoppt an der Bande. Der Cutter quittet das Rind als es:

- (A) an der Bande stoppt.
- (B) als es sich an der Bande abwendet.
- (C) es an der Bande stoppt und sich langsam dem Cutter zuwendet.
- (D) es sich schnell dem Cutter zuwendet.

**BEURTEILUNG:** (A) und (B) keine Strafpunkte. (C) und (D) je 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 8:** Der Cutter arbeitet ein Rind und dieses fällt zu Boden. Der Cutter quittet das Rind:

- (A) während dieses am Boden liegt.
- (B) nachdem das Rind hingefallen ist und sich gerade wieder erhebt.
- (C) nachdem sich das Rind wieder erhoben hat und auf das Pferd zu bewegt.

**BEURTEILUNG:** (A) und (B) keine Strafpunkte. (C) 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 9:** Während er ein schnelles, schwer zu haltendes Rind arbeitet, nimmt der Cutter die Zügel an, um zu signalisieren, daß er das Rind quittet. Nach Meinung des Richters, hat sich das Rind abgewandt, als der Cutter die Zügel aufnahm, aber zu dem Zeitpunkt als das Pferd effektiv gestoppt war, ihm wieder zugewandt.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG** Der Richter muß den Zeitpunkt des quittens des Rindes dann sehen, wenn der Cutter die Zügel aufnimmt oder seine freie Hand auf den Hals des Pferdes legt, auch wenn das Pferd noch nicht aufgehört hat zu arbeiten.

**BEISPIEL 10:** Das Rind, das gerade gearbeitet wird, stoppt und das Pferd des Cutters stoppt, Rind und Pferd stehen vollkommen unbeweglich da. Der Cutter nimmt die Zügel auf, so daß ersichtlich ist, daß er das Rind quitten will. Dann bewegt sich das Rind und das Pferd des Cutters kontert die Bewegungen des Rindes, obwohl Zug auf den Zügeln ist. Der Cutter fährt fort, sein Pferd vom Rind wegzunehmen.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**BEISPIEL 11:** Der Cutter quittet ein Rind, das hinter die Turnbackpferde gelaufen ist und die Turnbackpferde sind:

- (A) hinter der Zeitlinie und das Rind wendet sich ihm zu.
- (B) nicht hinter der Zeitlinie und das Rind wendet sich ihm zu.

**BEURTEILUNG:** (A) keine Strafpunkte. (B) 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 12:** Das Pferd des Cutters bleibt an einem Rind, das hinter die Turnbackpferde gelaufen ist. Nachdem das Rind wieder zurück zwischen die Turnbacks und den Cutter gelaufen ist, quittet der Cutter das Rind, während sich dieses ihm zuwendet.

**BEURTEILUNG:** 3 Strafpunkte.

**BEISPIEL 13:** Der Cutter quittet ein Rind vorschriftsmäßig. Dann beginnt er, dasselbe Rind wieder zu arbeiten.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Wenn man ein Rind quittet, das sich dem Cuttingpferd zuwendet, so gibt dies 3 Strafpunkte, wenn der Cutter nicht wartet, bis das Rind sich wieder von ihm abgewandt hat. Ein Cutter der seinen Quitt einleitet, wenn das Rind sich gerade abwendet, wird keine Strafpunkte erhalten.

**BEISPIEL 14:** Ein Cutter arbeitet sein Rind in der Mitte der Arena. Als der Cutter seinen Quitt einleitet, indem er die Zügelhand hochnimmt oder die Hand auf den Hals des Pferdes legt:

(A) bemerkt er, daß er einen "Hot-Quit" machen würde (das Rind unter nicht erlaubten Umständen verlassen würde). Er nimmt seine Hand sofort wieder nach unten. Mit der nächsten Bewegung wendet das Rind ab und der Cutter stoppt sein Pferd.

(B) ist er sich nicht sicher, ob es ein vorschriftsmäßiger Quitt ist. Er nimmt seine Hand sofort wieder herunter, beschließt aber dann, das Rind zu verlassen, während sich dieses auf das Pferd zu bewegt.

**BEURTEILUNG:** (A) 1 Strafpunkt für Reinen des Pferdes.

(B) 1 Strafpunkt für Reinen, plus 3 Strafpunkte für einen "Hot-Quit". Insgesamt 4 Strafpunkte.

## REGEL 14

Wenn ein Pferd sich vom Rind abwendet, gibt dies 5 Strafpunkte.

**BEISPIEL 1:** Ein Cutter quittet ein Rind vorschriftsmäßig, während er in Arbeitsposition ist. Der Richter glaubt jedoch, daß das Pferd den Kontakt zum Rind verloren hat.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte, jedoch wird dieses den Ritt mindern.

**ANMERKUNG:** Ein Richter soll nur das in Betracht ziehen, was wirklich passiert. Ein Richter soll niemals einen Fehler vorwegnehmen.

**BEISPIEL 2:** Das Pferd des Cutters läuft am Rind vorbei, das gestoppt oder gewendet hat. Das Pferd hat ganz offensichtlich nicht vor zu stoppen oder zu wenden, ohne daß es vom Reiter Hilfestellung bekommt. Der Cutter quittet das Rind.

**BEURTEILUNG:** 5 Strafpunkte.

**BEISPIEL 3:** Während der Cutter ein Rind arbeitet, verläßt das Pferd dieses Rind. Der Cutter reint sein Pferd, stellt es wieder ans Rind und fährt fort zu arbeiten.

**BEURTEILUNG:** 5 Strafpunkte, weil das Pferd das Rind verlassen hat und 1 Strafpunkt für Reinen des Pferdes. Insgesamt 6 Strafpunkte.

**BEISPIEL 4:** Das Pferd des Cutters stoppt mit einem Rind und schaut von diesem weg. Das Rind bewegt sich und das Pferd bleibt einen Augenblick stehen. Der Cutter reint das Pferd nicht. Das Pferd wendet spät, kann aber das Rind wieder einholen.

**BEURTEILUNG:** 1 Strafpunkt für Verlust der Arbeitsposition (Regel 11).

**ANMERKUNG:** Auch wenn ein Pferd momentan nur widerstrebend mit dem Rind wendet oder stoppt, wird dies solange nicht als Verlassen des Rinds angesehen, solange das Pferd schließlich doch ohne Hilfe des Reiters stoppt oder wendet. Wenn das Pferd mit Hilfe des Reiters stoppt oder gewendet werden muß, gibt es 5 Strafpunkte.

**BEISPIEL 5:** Das Pferd des Cutters stoppt mit dem Rind und schaut weg. Das Rind bewegt sich und das Pferd bleibt ruhig. Der Cutter reint das Pferd zurück zum Rind. Nach Meinung des Richters hat der Cutter das Pferd zurück gereint, da es sonst das Rind verlassen hätte.

**BEURTEILUNG:** 5 Strafpunkte für Verlassen des Rindes und 1 Strafpunkt für Reinen. Insgesamt 6 Strafpunkte.

## REGEL 15

Wenn ein Pferd zwei oder mehrere Rinder aus der Herde bringt und es ihm nicht gelingt, ein Rind davon abzusondern, wird dies mit 5 Punkten bestraft. Es gibt keine Strafpunkte, wenn die Zeit abläuft, während er versucht die Rinder zu trennen.

**BEISPIEL 1:** Der Cutter versucht, ein Rind zu separieren. Als er das Rind ausgewählt hat, das er arbeiten möchte, läßt sich ein anderes nicht von diesem trennen. Der Cutter geht einige Male hin und her und stellt dann fest, daß die Situation ausweglos ist und wendet sich ab.

**BEURTEILUNG:** 5 Strafpunkte.

**BEISPIEL 2:** Während der Cutter sein Rind arbeitet:

(A) laufen durch seinen Fehler weitere Rinder aus der Herde heraus. Der Cutter quittet sein Rind vorschriftsmäßig, bevor er es von den anderen trennt.

(B) laufen ohne seinen Fehler weitere Rinder aus der Herde heraus. Der Cutter quittet sein Rind vorschriftsmäßig, bevor er es von den anderen trennt.

**BEURTEILUNG:** (A) 3 Strafpunkte für das Stören der Rinder (Regel 5b). (B) keine Strafpunkte (Regel 5b).

**BEISPIEL 3:** Der Cutter hat ein Rind weit genug von einer Gruppe von Rindern weggetrieben, daß es ihm möglich ist, sein Pferd freizugeben und er beginnt zu arbeiten, bevor es den Herdholdern gelingt, die restlichen Rinder zur Herde zurückzutreiben. Ein Rind läuft zurück und geht zu dem Rind, das gerade gearbeitet wird. Der Cutter quittet sein Rind vorschriftsmäßig, ohne die Rinder nochmals zu trennen.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG:** Regel 15 ist nur anwendbar, solange der Cutter seinen Cut macht (die Rinder separiert). Wenn ein Rind erst einmal von der Herde separiert ist, ist den Anforderungen dieser Regel Genüge getan.

**BEISPIEL 4:** Bevor ein Cutter das dritte Rind separieren kann, läutet die Glocke.

**BEURTEILUNG:** Keine Strafpunkte.

**BEISPIEL 5:** Beim Heraustreiben hat der Cutter zwei oder mehr Rinder vor sich. Nachdem er sich eindeutig für ein Rind entschieden hat, dreht sich dieses Rind um und läuft zwischen den Turnbackpferden hindurch weg. Die anderen Rinder bleiben übrig.

(A) der Cutter stoppt sein Pferd und kehrt zur Herde zurück, um nochmals welche herauszutreiben.

(B) der Cutter stellt sein Pferd in Position und wartet auf die übriggebliebenen Rinder und beginnt zu arbeiten.

(C) der Cutter hält sein Pferd, wartet auf sein ursprüngliches Rind, bis es wieder in den Arbeitsbereich zurückgekehrt ist und beginnt dann zu arbeiten.

**BEURTEILUNG:** (A), (B) und (C) keine Strafpunkte.

**ANMERKUNG** Ein Cutter kann jederzeit den Regeln entsprechend ein Rind quitten, das hinter den Turnbackpferden ist (vorausgesetzt die Turnbackpferde befinden sich hinter der Zeitlinie) oder das die Arena verlassen hat. Wenn dies geschehen ist, kann der Cutter jedes Rind, das vor ihm steht, arbeiten oder aber sich ein anderes Rind aussuchen. Die Zeitlinie muß sichtbar markiert sein.

**BEISPIEL 6:** Der Cutter versucht die Rinder herauszutreiben. Er entscheidet sich für ein Rind aus einer Gruppe von Rindern

(A) sein Pferd reagiert nicht auf den Cutter und das Rind kehrt mit der Gruppe von Rindern zur Herde zurück.

(B) sein Pferd reagiert sofort auf den Cutter und ist in der Lage das Rind zu stoppen, bevor es zur Herde zurückkehrt.

**BEURTEILUNG:** (A) 5 Strafpunkte. (B) keine Strafpunkte, jedoch ist der Wert des Ritts durch den Mangel an gezeigter Ruhe gemindert.

**ANMERKUNG:** Jedesmal, wenn sich der Cutter für ein spezielles Rind entscheidet und dann versäumt, dieses zu separieren, wird er mit 5 Strafpunkten belegt.

**BEISPIEL 7:** Ein Cutter treibt eine große Anzahl von Rindern heraus. Als diese herauskommen, geht er so darauf zu, daß man annehmen kann daß er eines von diesen separieren will. Die Rinder laufen alle an ihm vorbei, er kehrt zur Herde zurück und bringt weitere Rinder heraus und macht dann seinen Cut.

**BEURTEILUNG:** 5 Strafpunkte für das Unterlassen, ein Rind zu separieren.

**ANMERKUNG:** Nachdem der Cutter eine Gruppe von Rindern von der Herde weggetrieben hat, muß er ein Rind separieren, bevor er wieder in die Herde geht.

## REGEL 16

Die Pferde müssen mit einem Kopfstück mit Bit geritten werden oder in einem Hackamore. Das Kopfstück darf keinen Nasenriemen oder Bosal haben und die Hackamores sollten aus Seil oder geflochtenem Rawhide ohne Metallteile sein. Geflochtene Rawhide Knoten um die Nase des Pferdes sind nicht erlaubt.

Der Richter muß leicht zwei Finger zwischen die Hackamore und das Maul bringen. Sperrhalter, Tie-Downs, Draht um den Hals oder die Nase des Pferdes sowie in Stirnbändern, enge Nasenbänder, Reitpeitschen und Schlagstöcke oder mechanische Teile, die dem Reiter unzulässige Kontrolle über das Pferd verschaffen, sind in einer Arena, in der ein NCHA anerkanntes oder gefördertes Turnier stattfindet, nicht erlaubt.

Jegliche Art von Draht, wo es sich auch immer am Zaum befindet, ist verboten. Lederne Kinn-Riemen oder Kinn-Ketten müssen mindestens 0,95 cm ( 3/8 of an inch) breit sein und mit einem Nylon Faden, Nylon-Stück oder Lederstück mit dem Bit verbunden sein. Decorative Knoten, Rawhide Bälle oder Troddeln sind an Kinn-Ketten/Kinn-Riemen nicht erlaubt. Ein Brustgeschirr darf verwendet werden sofern kein Teil von diesem über den Hals des Pferdes geht. Ein Brustgeschirr welches am Swell des Sattels befestigt ist ist nicht zulässig. Der Schweif des Pferdes darf in keiner Weise geflochten oder gebunden sein, welches seine Bewegung einschränkt. Chaps und Sporen

sind erlaubt. Bei Verletzungen dieser Regeln, oder eines Teils derselben, wird ein Teilnehmer disqualifiziert.

Ein Richter hat das Recht, einen Teilnehmer zu sich zu rufen, und ihn zur Rede stellen, sofern er sich einer Verletzung der Regel verdächtig macht.

a) Alle Pferde müssen, sobald sie in der Arena sind, Regel 16 erfüllen.

b) Nach dem Beginn eines von der NCHA anerkannten oder geförderten Turniere, muß jeder der auf einem Pferd sitzt (in der Arena oder außerhalb der Arena) Western - Kleidung und Hüte tragen. Mit Einverständnis des Showmanagements und des Richters, kann unter extremen Wetterbedingungen, bei Freiluftveranstaltungen (in der Arena oder außerhalb der Arena) auf das Tragen von Hüten verzichtet werden.

Die Männer müssen langärmelige Hemden mit Kragen, mit Knöpfen oder Druckknöpfen, vorne durchgeknöpft, tragen. T-Shirts und Sweatshirt sind nicht gestattet. Frauen tragen langärmelige Blusen mit Kragen. Pullover dürfen über einem entsprechenden Hemd getragen werden. Lange Ärmel müssen heruntergerollt getragen werden. In Youth Klassen sind Reithelme erlaubt.

c) Regel 16 tritt eine Stunde vor dem Beginn eines Championats- oder Preisgeld-Cuttings in Kraft. Bei Limited-Age-Wettbewerben und anderen besonderen, durch die NCHA anerkannten Wettbewerben muß Regel 16 bereits 3 Stunden vor der täglichen Anfangszeit inkraft treten und täglich bis eine Stunde nach dem Wettbewerb wirksam bleiben.

d) Regel 16 kann zum Zwecke einer offiziellen Trainingsperiode vom Showmanagement außer Kraft gesetzt werden, vorausgesetzt das Letzteres mindestens eine Stunde vor der Show endet.

e) Teilnehmer dürfen maximal vier Helfer haben.

f) Wenn ein offizieller Direktor oder ein ordnungsgemäß gewählter oder ernannter NCHA-Teilnehmervertreter, Zeuge einer Verletzung von Regel 16 wird, muß dies sofort dem Executive Director gemeldet werden.

g) Verletzungen von Regel 16 werden wie folgt bestraft: Erster Verstoß \$ 200,00 Zweiter Verstoß \$ 500,00 Dritter und nachfolgende Verstöße innerhalb von 12 Monaten 90 Tage Ausschluß.

h) Jedes Mitglied welches die Genehmigung zum Tragen von elektronischen Hörgeräten auf NCHA approves Shows erlangen möchte, muss die entsprechende Kriterien, basierend auf einem amtlichen Hörtest erfüllen.

1. Ein Antrag auf Benutzung eines elektronischen Hörgerätes muss mit dem ärztlichen Attest bei der NCHA beantragt werden.

2. Der Transmitter muss von einem der vier Helfer benutzt werden.

3. Die NCHA behält sich das Recht vor, soweit es zu einer Beschwerde betreffs des Gerätes kommt, das Hörgerät von einem von der NCHA bestellten Techniker prüfen zu lassen.

**BEISPIEL 1:** Ein Richter meint, bei einem Cutter, der gerade arbeitet festzustellen, daß die verwendete Hackamore zu eng ist.

**BEURTEILUNG:** Nach dem Run muß der Richter die Hackamore untersuchen. Wenn der Richter rund um die Nase unter der Hackamore zwei Finger hineinbringt - keine Strafpunkte. Wenn die Hackamore tatsächlich zu eng ist, muß der Cutter disqualifiziert werden.

**ANMERKUNG:** Obwohl der Teilnehmer wegen illegalen Equipments disqualifiziert wurde, unterliegt es der Verantwortlichkeit des Richters diesen Vorfall dem NCHA Richter-department zu melden.

**BEISPIEL 2:** Der Richter vermutet bei einem Cutter, der gerade arbeitet, daß er Trainingsausrüstung verwendet.

**BEURTEILUNG:** Nach Beendigung der Arbeit des Cutters soll der Richter das Zaumzeug des Cutters begutachten. Wenn er dabei feststellt, daß es nicht den Regeln entspricht, muß der Cutter disqualifiziert werden.

**ANMERKUNG:** Sollte während eines Runs etwas an der Ausrüstung des Pferdes reißen, kann das Pferd seinen Run innerhalb der erlaubten Zeit fortsetzen und wird entsprechend allen anderen NCHA Cuttingregeln gerichtet. (Re-runs werden nicht genehmigt, sofern etwas an der Ausrüstung reißt.)

## REGEL 17

Wenn ein Teilnehmer vom Pferd fällt oder ein Pferd hinfällt, werden automatisch 60 Punkte gegeben.

**BEISPIEL 1:** Nachdem er eine Minute am Rind gearbeitet hat, fällt ein Cutter vom Pferd. Der Cutter steigt wieder auf und fährt fort zu arbeiten.

**BEURTEILUNG:** Hier gibt es automatisch 60 Punkte.

**BEISPIEL 2:** Während es ein Rind arbeitet, fällt ein Pferd zu Boden. Der Cutter steigt auf und bringt sein Pferd aus dem Arbeitsbereich.

**BEURTEILUNG:** Es werden automatisch 0 Punkte gegeben, wegen Verlassens der Arena, vor Ablauf der Zeit.

**ANMERKUNG:** Wenn ein Cutter, nachdem entweder er oder sein Pferd zu Boden gefallen sind, den Arbeitsbereich vor Ablauf der Zeit verläßt, werden automatisch 0 Punkte gegeben (siehe Regel 18).

**ANMERKUNG:** Ein Pferd wird als zu Boden gefallen angesehen, wenn es auf der Seite liegt und alle vier Beine in dieselbe Richtung gestreckt sind.

## REGEL 18

Jeder Reiter, der seinem Pferd erlaubt, die Arbeit zu beenden oder den Arbeitsbereich zu verlassen, bevor die zugewiesene Zeit abgelaufen ist, wird ohne Bewertung für diesen Go-Round disqualifiziert. (0 Punkte)

**BEISPIEL 1:** Der Cutter hat ein Rind verloren und beschließt, von der Herde wegzugehen und reitet aus dem Arbeitsbereich heraus oder hört mit der Arbeit auf, bevor die Zeit abläuft.

**BEURTEILUNG:** Dieser Ritt wird mit 0 Punkten bewertet.

**BEISPIEL 2:** Nachdem er sein erstes Rind gearbeitet hat, steigt ein Cutter vom Pferd, zieht seinen Satteltgurt fest an oder hebt irgend etwas vom Boden auf, dann steigt er wieder auf und vollendet seinen Ritt.

**BEURTEILUNG:** 0 Punkte. Der Cutter hat seinem Pferd erlaubt mit der Arbeit aufzuhören, bevor seine Zeit abgelaufen ist.

## REGEL 19

Ein Teilnehmer darf seine Arbeit wiederholen, wenn nach Meinung der Richter, die ihm zugewiesene Zeit keine 2 1/2 Minuten waren (defekte Uhr) oder wenn erhebliche Störungen durch andere Faktoren ausgelöst wurden, als durch die Teilnehmer und der Helfer und die Richter die Zeit gestoppt haben. Solche Faktoren können sein: Gatter, die aufgehen, Zäune, die umfallen und Gegenstände, die in den Arbeitsbereich der Arena fallen, Rinder, die sich durch Wildheit oder durch normale Rinderaktivitäten zerstreuen, fallen nicht darunter.

Jede Wiederholung muß innerhalb der Gruppe von Rindern stattfinden, die der Teilnehmer per Los gezogen hat und dies, bevor die Rinder ausgetauscht werden. Es bleibt dem Teilnehmer überlassen, ob er sofort wiederholen will oder aber erst als Letzter in seiner Gruppe von Rindern. Es gibt jedoch keine Wiederholung, wenn der Teilnehmer bereits drei oder fünf Strafpunkte, bevor die Störung eintrat, erhalten hat. Wenn nach Meinung des Cutters eine so ernste Situation eintritt, daß dieser eine Wiederholung gerechtfertigt sieht, muß dieser sofort einen Anspruch auf dieselbe beim Teilnehmervertreter oder Richter anmelden, der/die diesen Tatbestand dann sofort dem Showmanagement weitermeldet, bevor das nächste Pferd zu arbeiten anfängt.

Das Showmanagement muß die Richter über diese Fakten, soweit möglich in Kenntnis setzen und wenn diese übereinstimmen, daß ein triftiger Grund besteht, kann eine

Wiederholung zugestanden werden, sofern bei der bisherigen Arbeit kein Drei- oder Fünf-Punkte-Verstoß zu notieren war.

**BEISPIEL 1:** Ein Cutter arbeitet gerade sein drittes Rind, als sich das Tor hinter den Rindern öffnet oder die Rinder die Einzäunung umwerfen.

(A) bis zu diesem Zeitpunkt war der Ritt frei von einem 3- oder 5-Punkte-Verstoß.

(B) zu diesem Zeitpunkte hatte der Cutter bereits einen Verstoß mit 3- oder 5-Strafpunkten.

**BEURTEILUNG:** Bei (A) muß der Richter den Ritt abbrechen und einen Re-run geben. Der Cutter kann wählen, ob er sofort wieder arbeiten will oder erst am Ende dieser Gruppe von Rindern. (B) Hier soll der Richter den Ritt nicht abbrechen.

**ANMERKUNG:** Nur der Richter hat das Recht einen Ritt abzubrechen.

**ANMERKUNG:** Das Showmanagement muß unbedingt dafür sorgen, daß die Torverschlüsse sicher sind und daß die Einzäunung stark genug ist, die Rinder zu halten.

**BEISPIEL 2:** Der Cutter arbeitet als letzter in einer Gruppe von Rindern, als sich das Tor öffnet.

(A) bis zu diesem Zeitpunkt des Ritts, war der Ritt frei von einem 3- oder 5-Punkte-Verstoß (Hauptverstoß)

(B) zu diesem Zeitpunkt des Ritts hatte der Cutter bereits einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß.

**BEURTEILUNG:** Bei (A) soll der Richter den Ritt abbrechen, einen Re-Run gewähren, wobei der Re-Run in derselben Rindergruppe stattfinden muß. (B) Hier soll der Richter den Ritt nicht abbrechen.

**BEISPIEL 3:** Bevor die Glocke läutet, geht das Tor auf und alle Rinder laufen aus der Arena. Der Cutter kann unmöglich seinen Ritt fortsetzen, da er keine Rinder mehr zum Arbeiten hat.

**BEURTEILUNG:** In diesem Fall hat sich der Ritt von selbst beendet. Die Richter müssen sich beraten. Wenn die Mehrzahl der Richter bis zu diesem Zeitpunkt einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß (Hauptverstoß) notiert haben, bekommt der Cutter 0 Punkte. Wenn weniger als die Mehrheit der Richter einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß notiert haben, soll dem Cutter ein Re-Run genehmigt werden.

**ANMERKUNG:** Sollten die Kabinen der Richter mittels Sprechapparaten verbunden sein, so soll die Sekretärin jeden Richter abfragen, ob er einen Hauptverstoß notiert hat und dann basierend auf dem Ergebnis ihre Ansage machen: "Der Cutter erhält einen Re-Run" oder "Der Cutter erhält 0 Punkte".

**BEISPIEL 4:** Während der Arbeit des Cutters landet ein Fallschirmspringer in der Nähe der Arena, wodurch das Pferd des Cutters wegläuft.

(A) zu diesem Zeitpunkt war der Ritt frei von einem 3- oder 5-Punkte-Verstoß.

(B) zu diesem Zeitpunkt hatte der Cutter bereits einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß.

**BEURTEILUNG:** Bei (A) soll der Richter den Ritt stoppen und einen Re-Run geben.

(B) hier soll der Richter den Ritt nicht abbrechen.

**BEISPIEL 5:** Während der Arbeit eines Cutters fällt dem Richter auf, daß dieser schon länger als 2 1/2 Minuten arbeitet.

(A) zu diesem Zeitpunkt war der Ritt frei von einem 3- oder 5-Punkte-Verstoß.

(B) zu diesem Zeitpunkt hatte der Cutter bereits einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß.

**BEURTEILUNG:** In (A) und (B) soll der Richter einen Re-Run geben.

**ANMERKUNG:** Da es schwierig wäre festzustellen, ob dieser 3- oder 5-Punkte-Verstoß vor oder nach Ablauf der 2 1/2 Minuten stattgefunden hat soll der Cutter hier einen Re-Run erhalten.

**BEISPIEL 6:** Die Glocke läutet und beendet den Ritt. Nach Meinung des Richters, hat der Cutter weniger als 2 1/2 Minuten gearbeitet

(A) als die Glocke geläutet hat, war der Ritt frei von einem 3- oder 5-Punkte-Verstoß.

(B) bevor die Glocke läutete, hat der Richter einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß notiert.

**BEURTEILUNG:** (A) Der Richter soll einen Re-Run geben.

(B) Die Richter sollen sich beraten. Wenn jeder Richter einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß notiert hat, soll kein Re-Run gegeben werden und der Cutter erhält 0 Punkte.

**BEISPIEL 7:** Während eines Runs fällt ein Stuhl in die Arena. Der Lärm erschreckt die Rinder und diese zerstreuen sich.

(A) zu diesem Zeitpunkt war der Ritt frei von einem 3- oder 5-Punkte-Verstoß.

(B) zu diesem Zeitpunkt hat der Richter bereits einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß notiert.

**BEURTEILUNG:** (A) Hier soll der Richter den Ritt abbrechen und einen Re-Run geben. (B) Der Richter soll den Ritt nicht abbrechen.

**ANMERKUNG:** Ein Richter soll keinen Ritt abbrechen, bei dem er bereits einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß notiert hat, es sei denn: (A) menschliches Leben ist in Gefahr. (B) Regel 5c kommt zur Anwendung.

**BEISPIEL 8:** In einem Wettbewerb mit zwei oder mehr Richtern, bricht ein Richter einen Ritt ab, um einen Re-Run zu geben. Die anderen Richter (der andere Richter) stimmen nicht mit ihm überein, daß der Ritt hat gestoppt werden mußte.

**BEURTEILUNG:** (A) Wenn zwei Richter richten, wird ein Re-Run gegeben. (B) Wenn drei oder mehr Richter richten und die Mehrheit der Richter hat vor Abbruch des Ritts einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß festgestellt, wird kein Re-Run gegeben.

**BEISPIEL 9:** Während ein Cutter arbeitet, fällt ein Richter aus seiner Richterkabine oder der Richterstand bricht zusammen oder der Stand fällt um

(A) zur Zeit der Störung war der Ritt frei von einem 3- oder 5-Punkte-Verstoß.

(B) zur Zeit der Störung lag bereits ein 3- oder 5-Punkte-Verstoß vor.

**BEURTEILUNG:** (A) Der Richter soll den Ritt abbrechen und einen Re-Run geben.

(B) Der Richter soll den Ritt nicht abbrechen.

**ANMERKUNG:** In (B) soll der gefallene Richter den Rest des Ritts vom Boden aus richten.

### **WICHTIGE ANMERKUNG FÜRSEKRETÄR/INNEN**

**UND ZEITNEHMER** Der Richter hat als einziger das Recht, die Arbeit vor Ablauf der 2 1/2 Minuten zu beenden. Der Sekretär oder der Zeitnehmer müssen den Richter umgehend davon in Kenntnis setzen, wenn die Uhr nicht eingeschaltet wurde oder sie nicht funktioniert.

**BEISPIEL 10:** Während der Cutter arbeitet, läuft ein kleiner Hund zwischen den Kabinen der Richter hin und her und lenkt damit das abgesonderte Rind vom Cutter ab.

Nach Ablauf der Zeit fordert der Cutter sofort einen Re-Run.

(A) Der Ritt des Cutters beinhaltet keinen 3- oder 5-Punkte-Verstoß. (B) Der Ritt des Cutters beinhaltet einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß.

**BEURTEILUNG:** (A) Der Cutter kann einen Re-Run erhalten, wenn die Richter einig sind, daß dafür ein Grund besteht. (B) Da der Ritt einen 3- oder 5-Punkte-Verstoß enthält, kann kein Re-Run gegeben werden.

## REGEL 20

Ein Richter wertet von 60 bis 80 Punkten. Halbe Punkte sind erlaubt.

**BEISPIEL:** Das erste Pferd im Wettbewerb arbeitet. Der Richter kann sich nicht entschließen, ob er einen Ritt mit 73 oder 74 Punkten bewerten soll. Er beschließt eine 73 1/2 zu geben.

**BEURTEILUNG:** Diese Entscheidung ist legal. Ein Richter kann jeden Ritt mit halben Punkten bewerten, der Grund für die Vergabe von 1/2 Punkten ist, dem Richter die Möglichkeit zu geben, zwischen dem Ritt zu differenzieren. Deshalb ist es nicht sehr sinnvoll, eine Bewertungskarte mit einer 1/2-Punkte-Beurteilung zu beginnen.

**ANMERKUNG:** Die Richter sollen die ganze Palette ihrer Punktevergabe beim Richten eines Wettbewerbs nutzen. Es ist unwahrscheinlich, daß in einer Klasse von 25 Pferden, 10 Pferde die gleiche Arbeit und damit die gleiche Beurteilung haben. jedoch gibt es viele Cuttingwettbewerbe, bei denen mehrere Pferde dieselbe Bewertung erhalten, aus dem Gedanken heraus, sicher zustellen, daß auch die guten Ritte am Anfang eines Wettbewerbs eine genug hohe Bewertung erhalten.

## REGEL 21

Ist ein Richter im Zweifel über die Strafpunkte, geht die Entscheidung immer zugunsten des Teilnehmers.

### PENALTIES:

- |     |         |   |
|-----|---------|---|
| (a) | 1 Punkt | Verlieren des Arbeitsvorteils (11)                          |
| (b) | 1 Punkt | Reinen oder sichtbares Zurechtweisen (8)                    |
| (c) | 1 Punkt | Lärm, um das Rind zu bewegen (5a)                           |
| (d) | 1 Punkt | Zehen, Fuß oder Steigbügel an der Schulter des Pferdes (8d) |
| (e) | 1 Punkt | Pferd nach separieren des Rindes nicht loslassen (8a)       |
| (f) | 1 Punkt | Arbeiten außerhalb der Position                             |

- |     |          |                                      |
|-----|----------|--------------------------------------|
| (a) | 3 Punkte | Hot-Quit (13)                        |
| (b) | 3 Punkte | Rennen in die Herde oder stören (5b) |
| (c) | 3 Punkte | Zweite Hand an den Zügeln (8b)       |
| (d) | 3 Punkte | Spornieren in die Schulter (8c)      |
| (e) | 3 Punkte | Treten oder Beißen eines Rindes (12) |
| (f) | 3 Punkte | Versäumnis, eines Deep Cut (1)       |
| (g) | 3 Punkte | Back -Fence (6)                      |

- (a) 5 Punkte Ein Pferd, welches das Rind verläßt (14)
- (b) 5 Punkte Verlieren eines Rindes (9)
- (c) 5 Punkte Wechseln eines Rindes (10)
- (d) 5 Punkte Versäumen ein einzelnes Rind abzusondern (15)

60 Punkte Pferd dreht dem Richter den Schweif zu (7)

60 Punkte Das Pferd fällt zu Boden (17)

Disqualifikation Verlassen des Arbeitsbereichs vor Zeitablauf

Disqualifikation unerlaubte Ausrüstung

**BEISPIEL:** Der Cutter arbeitet und quittet ein Rind.

(A) Der Richter ist sicher, daß der Quitt unvorschriftsmäßig war.

(B) Der Richter ist sich nicht sicher, ob der Quitt unvorschriftsmäßig war.

(C) Der Richter kann den Quitt nicht sehen, da die Turnbackpferde seine Sicht versperren.

**BEURTEILUNG:** (A) 3 Strafpunkte für einen unvorschriftsmäßigen Quitt, (Regel 13).

(B) Der Richter muß einen vorschriftsmäßigen Quitt annehmen.

(C) Der Richter muß einen vorschriftsmäßigen Quitt annehmen.

Ein Richter darf nie schätzen oder mutmaßen, wenn es darum geht, einen Verstoß festzustellen. Ein Richter ist verpflichtet, alle anfallenden Strafpunkte zu geben. Wenn es einen Verstoß gibt, muß dieser bestraft werden. Wenn sich der Richter jedoch fragen muß "War das ein Verstoß?" muß für den Cutter entschieden werden.

