

**WRAN Regelbok**

**2026-27**

# Innhold

<b>Verdier</b>	<b>3</b>
<b>Generelle regler</b>	<b>4</b>
<b>Generelle konkurranseregler</b>	<b>5</b>
Konkurranse godkjenning	5
Minimumskrav	6
Stevneresultater	6
Poengberegning	7
Premiering og rosetter	8
Klubbmesterskap	9
Stevne og klasse kategorier	9
Klasse instruksjoner	10
Gjennomføring av stevne	12
Kvalifiseringsrunder	13
Startberettigede hester	13
<b>Alderskrav</b>	<b>14</b>
<b>Opptreden</b>	<b>15</b>
Utvisning	16
Protester	16
<b>Generelle Forbud</b>	<b>17</b>
<b>Doping</b>	<b>18</b>
Forbudsliste	23
Lovbestemmelse om alkoholforbud på ridestevner	23
<b>Vaksinasjonsbestemmelser</b>	<b>25</b>
<b>Utstyr og Antrekk</b>	<b>27</b>
Utstyr til rytter	27
Utstyr til hest	28
<b>Stevnepersonell</b>	<b>38</b>
Dommer	38
Dommer Assistent	43
Stevneleder	45
Stevnesekretær/Sekretariat	46
Stevne veterinær	47
Steward	47

<b>Terminologi</b>	<b>49</b>
<b>Oppvisningsklasser</b>	<b>52</b>
Showmanship At Halter	52
In Hand Trail	59
<b>Rideklasser</b>	<b>63</b>
Reining	63
Freestyle Reining	92
Western Riding	94
Trail	115
Western Pleasure	125
Western Horsemanship	130
Ranch-klasser	139
Ranch Trail	140
Ranch Riding	145
Working Rail Pleasure	165
Ranch Pleasure	167
<b>Time Event Klasser</b>	<b>170</b>
<b>Roping</b>	<b>170</b>
Generelle regler	170
Breakaway Roping	173
Dummy Stopping	174
Dummy Roping	174
Dummy Tying	174
<b>Barrel Race</b>	<b>175</b>
<b>Pole Bending</b>	<b>177</b>
<b>Keyhole Race</b>	<b>179</b>
<b>Kvegklasser</b>	<b>180</b>
Cutting	180
Herd Work	184
Working Cowhorse	185
Boxing	204
Team Penning	206
Team Sorting	212
<b>Longe Line</b>	<b>215</b>
<b>Working Western Rail</b>	<b>221</b>

# Verdier

- Hestens velferd kommer alltid først.
- Alle som på en eller annen måte har ansvar for hester skal opptre på en slik måte at hesten beskyttes mot skader, og unødig stress ved trening og konkurranse.
- Det er ikke lov å trene eller konkurrere med metoder som skader eller skremmer hesten.
- Hesten skal trenes og konkurreres i samsvar med utdanningsnivå og evne.
- Hesten får ikke medisineres eller på annen måte påvirkes til å forbedre ytelsen eller for å skjule skader.
- Hesten må være frisk, i god kondisjon og godt forberedt for konkurransen.
- Deltagernes tilnærming til hesten skal være preget av kunnskap og respekt.
- Det er utøvernes ansvar å kontinuerlig utdanne seg selv og sine hester.
- Doping, alkohol og andre rusmidler hører ikke hjemme i hestesporten.
- Under konkurransen må det tas hensyn til andre konkurrenter og deres hester.
- Vennskap og samarbeid er viktig.
- Lover, regler og forskrifter samt spesifikke konkurranseregler for hver disiplin må alltid respekteres.

## Generelle regler

**100** - Reglene i WRAN regelbok er oversatt og bearbeidet fra AQHA sin regelbok, men siden AQHA er Rase forening for Quarterhesten, så finnes ikke alle klasser representert i WRAN sin regelbok.

Stevneregler kan ikke være statiske, da utvikles ikke westernridningen, så derfor vil det komme endringer og tillegg hvert år. WRAN sin regelbok kommer ut ca. annen hvert år for at den skal være så aktuell som mulig. I mellomtiden vil det legges ut endringer fortløpende på WRAN sin hjemmeside hvor også regelboken vil ligge som en PDF fil. Denne filen vil alltid være den sist oppdaterte versjonen. Alle endringer vil ligge med fet skrift slik at det er lett å se siste nytt. Denne regelboken er gjeldende fra 01.01.26.

**101** - Samtlige regler i denne regelbok skal brukes ved alle WRAN sine godkjente konkurranser. Ved regel tvister gjelder AQHA sin gjeldende regelbok. Om ikke AQHA sin regelbok kan brukes, er det forbundets styre som håndterer regel tvister.

**102** - Alle ryttere i WRAN sine tilknyttede klubber kan ilegges disiplinærstraff, ved deltagelse på alle stevner – uansett arrangør både nasjonalt og internasjonalt, ved brudd på WRAN sitt regelverk. Rytter skal gis anledning til å fremlegge sin sak før avgjørelse tas. Alle hester skal, til enhver tid, behandles på en human måte med verdighet, respekt og omtanke.

**103** - For deltakere på WRAN - godkjente stevner kreves det at hesten skal være vaksinert i henhold til NRYFs gjeldende regler.

**104** -Deltagere skal kunne vise medlemskap til en WRAN-tilsluttet klubb. Rytterne kan kun konkurrere for én klubb i løpet av et kalenderår. Utenlandske

ekvipasjer må kunne fremvise medlemskap i en klubb som er tilknyttet til sitt lands hovedorganisasjon. Hvis det ikke finnes en hovedorganisasjon har ekvipasjen rett til å løse medlemskap i en WRAN-tilsluttet klubb.

**105** - For å kunne starte kveg klasser kreves det en kveg lisens. Deltagere fra andre land skal også ha gyldig kveg lisens. Informasjon om kveg lisensen finnes på [www.wran.no](http://www.wran.no) i skjemabank.

**106** - Startlister og gjeldende mønster skal settes opp senest én time før respektive klasse begynner. Men WRAN oppfordrer alle klubbene til å ha mønstrene tilgjengelig så fort det lar seg gjøre.

**107** - I alle klasser der rygging kan forlanges, kan dommeren ut fra eget ønske be finalistene i klassen om å rygge. Gjelder Western Pleasure, Ranch Pleasure og Western Horsemanship i railworken (på sporet).

**108** - Ingen hest skal gis poengfradrag for måten den bærer halen på, ei heller for naturlig svay med halen på rytterens hjelpere eller ved galoppbytte. Dommeren får etter eget skjønn, poeng bestraffe en hest for unaturlig eller overdreven pisking med halen eller for en tilsynelatende død hale som ikke viser naturlige reaksjoner.

## Generelle konkurranseregler

### Konkurransen godkjenning

**109** - Klubber som ønsker å arrangere stevner på alle nivåer utenom B- og A-stevne kan gjøre dette uten å sende inn stevne søknad i forkant. Ønsker man å arrangere B- eller A-stevne så må man sende inn stevne søknad til WRAN 4 måneder i forkant. Godkjenningen gjelder kun for den enkelte

konkurransen som man søker om å holde. For godkjenning av konkurranser skal arrangerende klubb sende inn korrekt utfylt søknadsskjema til WRAN. Søknadsskjema finnes på WRAN sin hjemmeside. Søknaden må inneholde hvilke klasser man vil arrangere, stevnearrangør, samt navn på Dommer og Dommer assistent.

WRAN anbefaler alle klubber som vil arrangere konkurranser om å forsøke å holde et så lavt nivå som mulig på påmeldingsavgifter, oppstilling med mer. Dette for å underlette for ryttere å melde seg på flere klasser og konkurranser under konkurransesesongen.

**110** - Dommer ved WRAN- godkjente stevne skal være godkjent av WRAN. Det er tillatt å ha flere dommere på en konkurranse. Det er ikke tillatt med såkalt «dobbel show». Brukes det opp til fire dommere summerer man alle poengsummer sammen. Brukes det mer enn en dommer, utpekes en dommer til hoveddommer hvis avgjørelser skal være gyldig, for eksempel diskvalifikasjon og 0 poeng i sluttpoeng.

**111** - WRAN anbefaler stevnearrangøren å arrangere ungdomsklasser (Youth). Man regnes som ungdom til og med det kalenderåret man fyller 19 år. Det anbefales også å avholde Beginner-klasser.

## **Minimumskrav**

**112** - For at en konkurranseklasse skal bli godkjent må minimum tre ekipasjer være påmeldt, og starte i klassen.

## **Stevneresultater**

**113** - Stevneresultater skal sendes inn til WRAN i sin helhet (selv om deltakeren er diskvalifisert eller ikke

er plassert) senest 10 dager etter et stevne. Listene skal sendes digitalt til [postmaster@wran.no](mailto:postmaster@wran.no).

**114** - Ufullstendige eller feilaktige rapporter fra et stevne kan medføre at hesten og ryttere mister delvis eller alle tildelte poeng i klassen / klassene. Det er derfor viktig at stevne ledelsen rapporterer inn i tide slik at dette ikke skjer.

### Poengberegning

115 - Poengberegning for plasseringer i godkjente stevner skal skje i samsvar med nedenstående skala. Poengene, også kalt High Points, følger ekvipasjen. Den ekvipasjen som har oppnådd flest poeng per sesong kan utnevnes av WRAN som High Point-vinner, og skal annonseres senest innen årsmøtet neste år. I tillegg vil High Points legges sammen med poeng fra tidligere sesonger, og dette kalles klasse poeng. Når en ekvipasje har oppnådd tre klasse poeng på ett nivå innenfor en gren, så rykker de opp et nivå i den aktuelle grenen neste sesong.

Deltagere	Plassering og poeng									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3-4	1									
5-9	1,5	1								
10-14	2,5	1,5	1							
15-19	3,5	2,5	1,5	1						
20-24	4,5	3,5	2,5	1,5	1					
25-29	5,5	4,5	3,5	2,5	1,5	1				
30-34	6,5	5,5	4,5	3,5	2,5	1,5	1			
35-39	7,5	6,5	5,5	4,5	3,5	2,5	1,5	1		
40-44	8,5	7,5	6,5	5,5	4,5	3,5	2,5	1,5	1	
Over 45	9,5	8,5	7,5	6,5	5,5	4,5	3,5	2,5	1,5	1

## Premiering og rosetter

**116** - Hvis pengepremier deles ut bør de fastsatte summene fremgå i en prislister. Gavepremier trenger ikke noteres, men bør fremgå for å gjøre konkurransen mer attraktiv. Stevne ledelsen trenger ikke dele ut premier som ikke er vunnet. På lavere nivå enn D-klasser får ikke priser og pengepremier høyere verdi enn påmeldingsavgiften. Vær obs på skatteregler.

### **117 - WRAN anbefaler rosetter som følger:**

1. plass - Rød/hvit/blå
2. plass - rød
3. plass - blå
4. plass - grønn
5. plass - gul
6. plass og nedover - hvit

### **118 - Resultater skal nedtegnes så som følger:**

Alle ekvipasjer i klassen opp til 7 deltakere

De 8 fremste ekvipasjene i klasser med 8 – 25 deltakere

De 9 fremste ekvipasjene i klasser med 26 – 28 deltakere

De 10 fremste ekvipasjene i klasser med 29 – 39 deltakere

De 11 fremste ekvipasjene i klasser med 40- 44 deltakere

De 12 fremste ekvipasjene i klasser med 45 eller flere deltakere.

Dette selv om ikke pris rosetter deles ut.

WRAN anbefaler rosetter eller annen premie gis til alle deltakere i Youth, Beginner og "Prøve-på"-

klasser, uansett antall deltakere, for å oppmuntre til fortsatt stevnedeltakelse.

**119** - Hvis en ekvipasje diskvalifiseres, skal den ikke plasseres, uansett antall deltakere i klassen, men telle som påmeldt i klassen. Deltagere skal ved premieutdeling stille i stevneantrekk, og med hest. Om ikke det skjer kan rytteren miste premien sin. I tilfeller der det er vanskelig å ha med den aktuelle hesten til prisutdelingen, skal stevne ledelsen kontaktes for godkjenning til å stille til premieutdeling uten hest.

## **Klubbmesterskap**

**120** - Klubbmesterskap er et mesterskap for klubbens medlemmer. Andre klubbers medlemmer kan delta, men for å inneha tittelen klubbmester må deltakeren ha medlemskap i den aktuelle klubben. Rytterne kan bare konkurrere for en klubb under kalenderåret. Bytte av klubb å konkurrere for, kan bare skje ved årsskiftet. Regler for utformingen av konkurransen bestemmes av den aktuelle klubben. Man samler ikke poeng i klubbmesterskap.

## **Stevne og klasse kategorier**

**121 - WRANS stevne klasser deles inn som følger:**

### **A - Stevne:**

Dette er et internasjonalt stevne på høyt nivå, og åpen for deltakere fra andre land, som innehar gjeldende medlemskap i sitt lands westernridning organisasjon.

### **B - Stevne:**

Dette er et nasjonalt stevne på vanskelig nivå, og åpen for deltakere med medlemskap i klubb som har medlemskap i WRAN.

### **C - Stevne:**

Dette er et distriktsstevne på middels nivå, og åpen for deltakere med gjeldende medlemskap i klubb med medlemskap i WRAN.

### **D - Stevne:**

Dette er et klubbstevne, på lavt nivå arrangert av en WRAN tilknyttet klubb og åpen for alle deltakere med gjeldende medlemskap i klubb med medlemskap i WRAN.

### **E - Stevne:**

Dette er et mindre stevne på lavt nivå arrangert av en WRAN tilknyttet klubb, og er åpent for alle uavhengig om de er med i klubb. E-stevne/klasser er også åpen for medlemmer i WRAN tilsluttet klubb forutsatt at ekvipasjen ikke har fått noen poeng på WRAN godkjente D, C, B eller A stevne. E-klasser kan legges inn i øvrige stevners proposisjoner og skal da bruke letteste mønster for D-klasse nivå. Ved E-stevne gjelder denne regelboken, men avvik kan gjøres for western utstyr. Tradisjonell/annen sal og hodelag er tillatt. Dommere ved E-stevner behøver ikke være godkjent av WRAN, men WRAN anbefaler at det brukes godkjente dommere. Priser eller pengepremier kan ikke utdeles. Rosetter skal utdeles. Denne formen av stevne berettiger ikke til oppklassing av poeng.

## **Klasse instruksjoner**

### **122 - Følgende klasser er godtatt:**

#### **A - Stevne:**

Open - for ryttere uansett alder.

Beginner - for ryttere uansett alder.

Youth (ungdom opptil 19 år)

Youth /Senior/All-Ages, er tillatt.

WRAN anbefaler at ungdomsklasser deles opp i aldersgrupper.

Regler for bitt i henhold til alder skal følges.

### **B - Stevne:**

Samme regler som for A-Stevne

### **C - Stevne:**

Open - for ryttere uansett alder.

Beginner - for ryttere uansett alder.

Youth (Ungdom opptil 19 år)

Youth /Senior/All-Ages, er tillatt.

WRAN anbefaler at ungdomsklasser deles opp i aldersgrupper.

Alle hester uansett alder kan ris med valgfritt bitt, godkjent i denne regelbok. Hvis hesten ris med stangbitt er det kun lov å bruke en hånd på tøylene.

### **D - Stevne:**

Samme regler som for C-Stevne. Hester som konkurrerer i D- klasser får ikke ris på stangbitt. Dette er en walk & trot klasse (skritt og trav). I denne klassen bør arrangøren sørge for at mønstrene er laget slik at så mange som mulig rir et godkjent ritt. Alt for å oppmuntre til videre stevnedeltakelse. Start på D nivå gir ikke poeng.

### **E - Stevne:**

Samme regler som for D-klasser. Avvik kan gjøres for westernutstyr. I denne klassen bør arrangøren sørge for at mønstrene er laget slik at så mange som mulig rir et godkjent ritt. Alt for å oppmuntre til videre stevnedeltakelse. E-klasser er ikke åpent for ryttere som har startet C-nivå eller høyere, og vil ikke gi poeng.

## **123 - Nivå inndeling av klassene**

**Open:** Åpen for alle og de som har oppnådd mer enn 3 poeng i aktuell nivå.

**Beginner:** Åpen for ekvipasjer som ikke har oppnådd 3 poeng på aktuell nivå pr. gren.

**Walk and Trot:** Nybegynner klasse som foregår i skritt og trav. Åpen for ekvipasjer som ikke har oppnådd 3 poeng på aktuelt nivå pr. gren.

Regelen at trenere kun kan starte Open klasser er tatt bort i den norske regelboken.

## **Gjennomføring av stevne**

**124** - I alle rideklasser, der deltakerne rir individuelt, skal arrangøren trekke startrekkefølge etter at påmeldings fristen har gått ut. Stevne Ledelsen avgjør om etteranmeldte bør starte først eller sist i klassen. Uansett om alle er påmeldt på forhånd eller ikke, skal samtlige konkurrerende være samlet i god tid før bedømming, starte på fastsatt tid og gjennomføre konkurransen uten forsinkelser. Bedømmelsen begynner i det øyeblikket deltageren går inn på banen. Deltakerne må være forberedt til start inntil dommeren kunngjør annet. En forsinket deltaker kan bli nektet å starte. Omstart tillates ikke pga. feil i deltakerens utstyr. Om feil i deltakernes utstyr gir forsinkelse, eller en start ikke kan starte, skal den konkurrerende diskvalifiseres.

**125** - På alle nivåer/klasser får en rytter starte en eller flere hester i en klasse. Om man ønsker å være to ryttere på en hest må dette godkjennes av Stevne ledelsen eller dommer. Merk at det ikke er alle klasser hvor det lar seg gjøre å dele hest.

På WRAN stevner er det kun tillatt å starte 6 klasser (rideklasser) per hest, som er fire år eller eldre, per konkurransedag. Er hesten tre år, maks 3 starter per

konkurransedag. Hester under 3 år får ikke starte i ride klasser.

## **Kvalifiseringsrunder**

**126** - Om kvalifiseringsrunder anvendes, skal hver hest i finaleomgangen ris av den rytter som red hesten i kvalifiseringsrunden.

**127** - Stevnelederen skal, i samråd med dommeren, beslutte om kvalifiseringsrunder er nødvendig eller ikke, antall runder og antall hester som skal delta i hver runde. Den endelige plasseringen av hver hest bestemmes gjennom å legge sammen poengene fra kvalifiseringsrunden, samt finalerunden. Avvik fra ovennevnte kan gjøres når stevne lederen finner det rimelig. Dog skal deltakerne få beskjed før gjennomføringen av kvalifiseringsrundene i de tilfeller hvor de kun blir tilkjent sine poeng fra finaleomgangen. Ny startavgift skal ikke tas ut for deltagere i finaleomgangen.

## **Startberettigede hester**

**128** - Følgende hester har ikke lov å starte på en WRAN godkjent konkurranse;

Triangel merket hest.

Hopper drektig fra og med femte drektighets måned.

Hopper med føll, der føllet er yngre enn fire måneder. Føll får ikke medbringes til konkurranse eller oppvarming arena.

## **129 - Påmelding**

Man er selv ansvarlig for å melde seg på stevnet innen påmeldingsfristen. Etter fristen er gått ut vil arrangøren kunne kreve etteranmeldingsgebyr.

En deltager er ansvarlig for feilaktige opplysninger på påmeldingsblanketten. En hest påmeldt i feil klasse kan flyttes til riktig klasse etter at startlisten er trykket. Det er rytterens ansvar å kunne konkurransereglementet.

Ingen deltager som stryker seg i en klasse etter påmelding har funnet sted har rett til tilbakebetaling av påmeldingsavgift evt. få utbetalt kvalifiseringspremiebeløp, unntatt tilfeller av akutt sykdom eller skade på deltaker eller hest, eller alvorlig sykdom eller dødsfall i nærmeste familie som umuliggjør start. I sistnevnte tilfelle skal alle premiebeløp som har vunnet så langt i konkurransen utbetales. Veterinærattest må fremlegges i tilfelle skade eller sykdom hos hesten.

## Alderskrav

### **130 - Alderskrav Hest**

For å forenkle påmeldingsprosedyren skal hestens alder angis med kalenderår, med start den 1. januar det kalenderår som hesten er født.

**Det er ikke lov til å starte 2 åringer i prestasjonsklasser før 1. Juli samme år som den fyller 2 år, med unntak av åringer som kan starte i Showmanship at halter klasser, longe Line og In hand Trail.**

En hest er åring i hele det kalenderår som etterfølger det året hesten er født, uansett når på året fødselen har funnet sted.

Deltagende hester i rideklasser kan ikke være yngre enn tre år.

Kveg klasser og timed events skal hesten være minst 4 år.

### **131 - Alderskrav rytter**

Den alderen en deltaker er den 1. januar inneværende år skal betraktes som hans/hennes stevne alder under hele kalenderåret (eks: en deltaker som fyller 18 år i juli betraktes som 18-åring under hele kalenderåret). Youth rytter er man ut hele året etter at en har fylt 19 år.

Det anbefales ved stevner med store klasser, at disse inndeles i aldersgrupper, for å føre en mer rettferdig konkurranse. Anbefalte klasseinndelinger er 11 år, 12-14 år samt 15-19 år. En hest får ikke vises i flere enn én aldersgruppe på et stevne. (eks: En hest som ris i en reining klasse for gruppe 11 år og yngre får ikke samtidig ris i en reining klasse for gruppe 15-19 år).

Aldersgrupper kan kun sammenslås ved et stevne når det er to (2) eller færre påmeldte i de klasser som skal slås sammen. Dommeren og stevne ledelsen beslutter det med en enstemmig godkjennelse av samtlige påmeldte i klassene. Klassen 11 år og yngre får aldri slås sammen med klassen 15-19 år. Når klassene 12-14 og 15-19 år slås sammen skal denne klassen regnes som klasse 12-19 år. Aldersklasse kan aldri deles ved en konkurranse.

I de tilfeller der reglene for ungdomsklasser ikke finnes, skal reglene og bestemmelsene for voksne gjelde.

## Opptreden

**132** - Når en deltaker og/eller hans eller hennes far, mor, søster, bror, besteforeldre, steforeldre eller

formyndere eller annen representant(er) oppfører seg usportslig forbeholder WRAN seg rett til å forby deltakeren og/eller noen av ovennevnte personer som handler på deltakernes vegne, å delta i/være til stede på stevner, for tidsperiode som WRAN anser rimelig. Advarsel kan gis ved mindre alvorlige hendelser.

## Utvisning

**133** - Hvis en hest som ris med hackamore har et åpent hudløst eller blodig sår som kommer i kontakt med hackamoren, skal ekvipasjen diskvalifiseres.

**134** - Hvis hestens munn er tvunget sammen, skal ekvipasjen diskvalifiseres (dvs. nesereim er ikke tillatt).

**135** - Hvis hesten blør fra munnen under deltakelse i en klasse, skal dommeren diskvalifisere ekvipasjen.

**136** - Hvis hesten virker grinete, treg, apatisk, tynn, opptrukket eller unormalt trett kan ekvipasjen gis poeng fradrag eller fjernes fra klassen etter dommerens beslutning.

## Protester

**137** - Protester skal være skriftlige og skal innleveres til stevne ledelsen senest 60 minutter etter avsluttet klasse. Innlevering av protest skal behandles av stevne ledelsen innen ett døgn fra innlevering. En kopi av stevne ledelsens beslutning og begrunnelse sendes til WRAN.

Protest mot dommerens bedømming kan aldri godkjennes.

**138** - Stevne Ledelsens avgjørelse kan overklages til WRAN innen 14 dager etter stevnets slutt.

**139** - Protester som stevne ledelsen ikke anser seg selv kvalifisert til å behandle, skal snarest innsendes

til WRAN med kommentarer, samt grunnen på hvorfor ikke saken kan behandles.

## Generelle forbud

**140** - Hver deltager som mottar hjelp fra en annen person når han befinner seg på arenaen skal diskvalifiseres. Dette gjelder ikke hjelp fra medhjelpere i lag klasser (for eksempel Cutting, Team Penning og Team Sorting). Dommeren kan diskvalifisere en deltager hvis dette er nødvendig på grunn av sikkerhetsmessige årsaker. Det er allikevel opp til dommeren å vurdere dette ut ifra hvert enkelt tilfelle.

**141** - Når en deltaker, hesteeier eller en representant på deres vegne, oppfører seg usportslig eller behandler en hest på en inhuman måte kan WRAN utestenge nevnte personer fra framtidige stevner, over en periode som WRAN bestemmer. WRAN kan videre forby videre stevnedeltagelse for alle hester eid av ovennevnte personer, i den perioden utestengingen gjelder.

**142** - Alle kirurgiske inngrep eller injeksjoner eller medisin som kan påvirke en hestens opptreden eller forandre hans naturlige framferd er forbudt. Ved oppdagelse av forbudte kirurgiske inngrep, stoff eller medisiner, skal det umiddelbart rapporteres til WRAN. Se videre NRYFs regler i denne regelbok. Ovennevnte forbud gjelder også påføring eller innsprøyting av medisin, kjemisk eller fremmed stoff, som påvirker eller kan påvirke halen sin naturlige funksjon eller bæremåte. Hvis, etter undersøkelse, hestens halebevegelser finnes å være unormal, skal dette umiddelbart rapporteres. Inntil tilfellet er utredet, skal hesten utestenges fra videre deltagelse. Bevis angående spørsmål hvorvidt hestens hale skal betraktes som normal, påligger hestens eier.

**143** - Ingen person på stevne området, inkludert, men er ikke begrenset til, bygninger, staller, parkeringsplasser, og arenaer, får håndtere en hest på inhumant vis, som inkluderer men er ikke begrenset til:

- Plassere en gjenstand i hestens munn for å forårsake ubehag eller stor smerte.
- Binde en hest på en måte som forårsaker ubehag eller stor smerte, i stallen, transporten eller ved longering.
- Tappe blod fra en hest.
- Bruke inhumane treningshjelpemidler eller metoder, f.eks. slå hester over benene med bom
- eller pisk.
- Bruke inhumant utstyr.
- Bruke utstyr som begrenser halens vifting og bevegelser.
- Bevisst behandle hesten inhumant slik at det medfører blødninger.
- Ved anmeldelse av eller oppdagelse av inhuman behandling skal stevne ledelsen behandle hendelsen og rapportere den til WRAN.

## Doping

**144** - Ingen person får tilføre en hest, medisin, stoff, mekanisk hjelpemiddel eller kunstig hjelpemiddel som er av en slik art at den skulle kunne påvirke hestens opptreden. Hverken for innvendig eller utvendig bruk. Være seg før eller under et godkjent stevne. WRAN følger til enhver tid NRYFs regler om doping. Se [www.rytter.no](http://www.rytter.no) og [www.idrettsforbundet.no](http://www.idrettsforbundet.no) for mer informasjon og komplett regelverk.

**145** - Forekomsten av en slik medisin eller stoff hos en hest som deltar i et av WRAN godkjent

stevne/klasse, skal medføre at WRAN vedtar følgende:

- Hesten skal diskvalifiseres fra alle klasser den har deltatt eller er påmeldt i.
- Hesten skal utestenges fra videre deltakelse i WRAN godkjente stevner så lenge det anses nødvendig.
- Den ansvarlige personen, (definert nedenfor B), kan til rette vises i samsvar med WRANs disiplinære rutiner.

**146** - De nedenstående personene (E) er strengt ansvarlige for hestens tilstand. De antas å kjenne til alle WRANs regler og bestemmelser, samt sanksjonen i samsvar med disse. At de frivillige viser eller medvirker til at en hest deltar i et stevne, og har ansvar for hestens tilstand, innebærer at de underkaster seg reglene for disiplinære sanksjoner, uansett om de kjenner til forekomst av injeksjoner, kirurgisk inngrep, forbudte stoffer, direkte deltar eller ikke i formidling av disse, el. feilaktig beregner deres virkningstid.

Med hensyn til prøvetaking og sikkerhet omkring denne, se NRYFs regler.

**147** - Enhver deltaker skal, på begjæring av behørig prøvetaker eller WRAN representant, tillate at urin-, saliv-, blod- eller annen prøve får tas for undersøkelse. Uvilje til å etterkomme slik begjæring er grunn for umiddelbar diskvalifisering av hesten fra videre deltakelse i stevnet og skal medføre utestenging av hesten fra fremtidige WRAN godkjente stevner, så lenge som WRAN anser det nødvendig, samt er grunn for utestenging fra WRAN tilknyttede klubber. Hvis laboratorierapport på prøver tatt fra hesten viser innhold av forbudte stoff eller medisiner, skal dette tas som bevis for at slike midler er tilført hesten enten innvortes eller utvortes.

**148** - En person er strengt ansvarlig for en hests helsetilstand hvis han/hun:

- Oppgir seg som deltaker på påmeldingsblanketten, eller gir noen annen fullmakt til å angi seg selv som deltaker på påmeldingsblanketten.
- Undertegner påmeldingsskjemaet eller lar en representant undertegne det.
- Fysisk deltar i grenen gjennom å ri eller konkurrere med hesten.
- Er trener, og har konkurrert eller medvirket til at hesten har deltatt på stevnet. Både
- deltakeren som angis på påmeldingsblanketten og den som faktisk deltar med hesten i en
- klasse, skal alltid antas å ha fullmakt fra eieren. Om en person er forhindret i å fullføre sine
- oppgaver, inklusive ansvar for hestens helsetilstand, p.g.a. sykdom eller lignende, eller er
- fraværende fra stevnet, skal deltakeren umiddelbart informere stevnesekretæren og samtidig
- å utpeke en erstatter. En slik erstatter skal omgående skrive seg ned med sitt navn på
- påmeldingsblanketten. Deltakeren representerer eieren i alt som berører dens hest(er) på et
- av WRAN godkjent stevne.

Det pålegges stevne ledelsen å skriftlig videreformidle til WRAN all informasjon om tilfeller hvor det nektes å ta dopingprøve vedrørende forbudte stoff.

**149** - Gjeldende oppdaterte regler fra Norges Rytterforbund og Norges Idrettsforbund gjelder ved alle WRAN tilknyttede stevner. Se ovennevnte nettsider for eventuelle oppdateringer.

**150** - Det er forbudt for en idrettsutøver rettsstridig å bruke midler eller metoder som direkte eller indirekte

er egnet til å øke prestasjonsdyktigheten på en kunstig måte (doping). Det er forbudt for en idrettsutøver å bruke midler og metoder som fremgår av Internasjonale Olympiske Komité's(IOK) forbudsliste. Det er forbudt for idrettsutøvere å bruke midler eller metoder i den hensikt å skjule bruk av dopingmiddel eller metode. Det er forbudt for idrettsutøvere å innføre, erverve, overdra eller være i besittelse av middel som nevnt i første eller annet ledd. Hest som skal delta i konkurranse skal ikke utsettes for behandling som kan påvirke hestens prestasjonsevne eller temperament i negativ eller positiv retning. Det er ikke tillatt å delta i konkurranse med hest innenfor angitt karenstid. For hest gjelder et absolutt forbud mot bruk av stoffer og behandlingsformer som angitt i NRYF Forbuds- og Karenstidsliste. Brudd på denne bestemmelse vil medføre at hesten for et bestemt tidsrom, eller for alltid, fratras retten til å delta i konkurranse

**151** - Dopingkontroll kan foretas på enhver idrettsutøver eller hest. Alle som deltar på stevner eller treninger i regi av WRAN eller tilknyttede klubber plikter å underkaste seg dopingkontroll. Dette gjelder uavhengig av om arrangementet har karakter av trening eller konkurranseaktivitet. Det skal samtidig gjøres oppmerksom på at utøveren vil bli diskvalifisert fra deltagelse i arrangementet og at de oppnådde premier, mesterskap og resultater vil bli annullert i tilfelle positiv dopingprøve, samt at utøveren kan bli straffet etter WRANs dopingregler om den blir funnet skyldig. Den som på en eller annen måte forfalsker, forbytter, eller ødelegger prøven i den hensikt å unndra seg kontroll, blir vurdert på samme måte som om det var avlagt positiv prøve. Det samme gjelder forsøk på å unndra seg dopingkontroll eller på annen måte bevirke at prøven ikke kan bli analysert.

**152** - WRAN styret forvalter den gjeldende behandlingen av dopingsaker. WRAN styret fastsetter

regelverket som gjelder for gjennomføring ved dopingkontroll.

**153** - WRAN styrets utpekte ansvarlige skal umiddelbart skriftlig varsle WRAN styret når han/hun blir klar over at:

- Prøver fra idrettsutøvere inneholder forbudte stoffer eller på annen måte indikerer doping.
- Noen har bistått idrettsutøveren med doping eller forsynt idrettsutøveren med dopingmiddel.

**154** - WRAN styret må vurdere om det mistenkte lovbrudd skal føre til varsel om straff etter WRANs regelverk.

**155** - Den som sitter i WRAN styret eller deltar i gjennomføringen av dopingkontroll er underlagt taushetsplikt om denne informasjonen.

**156** - Hest skal kun behandles med legemidler som er tillatt å omsette og anvende i Norge i henhold til Lov om legemidler (legemiddeloven). Hesten kan behandles med reseptbelagt legemiddel kun når veterinær har foreskrevet dette til navngitt hest. Hest som er diagnostisert med en kronisk sykdom, eksempelvis kronisk luftveislidelse, og som er i behov av kontinuerlig medisinerings, anses ikke å være i tilstrekkelig konkurransemessig skikk.

**157** - Ansvarlig person har ansvar for at alle behandlinger som medfører karenstid skal føres i hestens helsekort. Dato for behandlingsstart og behandlingsslutt, virkestoff/preparatnavn/metode, mengde, administrasjonsmåte, karenstid og behandlerens navn skal være ført inn. Pass og helsekort skal følge hesten til enhver tid. Mangelfull føring av helsekort anses som brudd på dopingreglementet.

## Forbudsliste

**158** - Oppdatert karenstidsliste og dopingliste finnes tilgjengelig på nett på NRYFs hjemmeside.

Stevneleder er pålagt å ha tilgang til listen på stevnedagene.

Følgende er forbudt på konkurransen dagen:

- Konkurransen regnes fra kl. 00:00 og hesten har avviklet sine klasser.
- Akupressur
- Inhalasjonsbehandling
- Nedføring av nese-svelg sone
- Rektal væskebehandling
- Nedkjøling med annet enn kaldt vann, leire eller linimenter uten karenstid
- Bruk av massasjeapparater og annen elektrisk apparatur

## Lovbestemmelse om alkoholforbud på ridestevner

**159** - Det er forbudt for ryttere, trener, lagleder eller ansvarlig person samt stevne ledere og funksjonærer å være påvirket av alkohol (ikke edru) på et stevne og/ eller under trening arrangert av klubber tilsluttet WRAN. Forbudet gjelder på stevneplassen fra 1 time før første start til 1/2 time etter siste start under stevnet. Ved trening gjelder forbudet på hele treningsområdet i den perioden praktisk eller teoretisk undervisning skjer. Har vedkommende en større alkoholkonsentrasjon i blodet enn 0,5 promille, regnes han i alle tilfeller for påvirket av alkohol i forhold til bestemmelsene i denne paragraf. Villfarelse med hensyn til alkoholkonsentrasjonens størrelse fritar ikke for reaksjoner.

**160** - Bli stevneleder på et stevne kjent med at noen av de personene som er nevnt under pkt. A kan være

påvirket av alkohol, skal han undersøke forholdet. Viser undersøkelsene at vedkommende åpenbart er påvirket av alkohol, skal stevnelederen straks beslutte utelukkelse for den resterende del av stevnet, og saken bringes inn for WRAN styret for videre behandling.

**161** - WRAN kan, med eller uten forhåndsvarsel, beslutte at alle eller en del av de personer som er nevnt under pkt. A, på et stevne eller i forbindelse med trening skal pålegges å fremstille seg for alkotest ved utåndingsprøve. WRAN fastsetter de nærmere bestemmelser om hvem som skal pålegges å fremstille seg for prøven. WRAN styret fastsetter regler for hvem som kan ta prøven og prosedyren for avleggelse av slik prøve. Ved positiv prøve på et stevne skal stevnelederen i alle tilfeller straks beslutte utelukkelse for den resterende del av stevnet. Dersom utåndingsprøve viser en høyere alkoholkonsentrasjon enn 0,5 promille, skal stevnelederen straks beslutte utelukkelse for den resterende del av stevnet, og saken bringes inn for WRAN styret for videre behandling.

**162** - Unnlatelse av å møte eller medvirke til prøve blir vurdert på samme måte som en positiv prøve, med mindre det foreligger gyldig forfall. Det samme gjelder forsøk på å unndra seg kontroll på en annen måte. Den som på en eller annen måte forfalsker, forbytter eller ødelegger prøven i den hensikt å unndra seg kontroll, blir vurdert på samme måte som om det var avlagt positiv prøve.

**163** - Forbudet i pkt. A. gjelder også ryttere, trener, ansvarlig person eller stevne organisasjonens ledere og funksjonærer som ikke er medlemmer av WRAN eller WRAN tilsluttet klubb, herunder utenlandske ryttere som starter eller trener i Norge.

# Vaksinasjonsbestemmelser

**164** - Hester som deltar i konkurranser, treninger, eller samlinger arrangert av klubber godkjent av WRAN skal ha pass ført av veterinær som viser at hesten er vaksinert for hesteinfluensa, ifølge gjeldende regler fra NRYF. Alle vaksinasjonene skal være ført inn i hestens pass, og dokumentert med dato, vaksinenavn, og veterinærens underskrift og stempel. Attesten skal være ført av en veterinær som ikke er eier av hesten.

a) Grunnvaksinering før 01.01.2020;  
For hest som er dokumentert ferdig grunnvaksinert før 01.01.2020, består grunnvaksinasjonen av 2 vaksiner med minimum 21 og maksimum 92 dagers mellomrom.

b) Grunnvaksinering f.o.m. 01.01.2020 t.o.m. 31.12.2023.

For hest som blir grunnvaksinert f.o.m. 01.01.2020, består grunnvaksinasjonen av 3 vaksiner:

- 2 vaksiner med minimum 21 og maksimum 92 dagers mellomrom
- 1 booster vaksine senest 7 måneder etter vaksine nr 2 (det er ingen nedre grense for når denne vaksinen kan tas – følg veterinærens anbefaling). Hesten kan likevel starte fra 7 dager etter vaksine nr 2 og frem til fristen for booster-vaksinen utløper.

c) Grunnvaksinering f.o.m. 01.01.2024

For hest som blir grunnvaksinert f.o.m. 01.01.2024, består grunnvaksinasjonen av 3 vaksiner:

- 2 vaksiner med minimum 21 og maksimum 60 dagers mellomrom
- 1 booster vaksine senest 6 måneder og 21 dager etter vaksine nr 2 (det er ingen nedre grense for når denne vaksinen kan

tas – følg veterinærens anbefaling).  
Hesten kan likevel starte fra 7 dager etter  
vaksine nr 2 og frem til fristen for  
booster-vaksinen utløper.

d) Revaksinering

Hesten må være re-vaksinert årlig med  
maksimum 12 måneders mellomrom etter  
siste vaksinasjon i grunnimmuniseringen.

e) Ny grunnvaksinering

Hester som har dokumentert gyldig  
grunnvaksine, men har vaksinasjonsintervall  
på mer enn 12 måneder, må grunnvaksineres  
på nytt etter reglene i pkt 164.c.

Hester som mangler dokumentert gyldig  
grunnvaksine, må grunnvaksineres på nytt  
etter regelen i pkt 164.c.

f) Start etter vaksinering

Det må gå minst 7 dager fra siste vaksinasjon  
før hesten kan starte i konkurranse, eller har  
adgang til oppstalling området og  
konkurransområdet eller stedet der  
samlingen/treningen foregår.

g) Reaksjoner ved avvik fra bestemmelsene

Hesten skal avvises fra konkurransen og  
stevneområdet inkludert oppstallingen, og  
treninger og samlinger dersom:

- gyldig vaksinasjonsattest ikke kan vises  
frem – gyldig grunnimmunisering  
mangler
- siste vaksine er gitt for mindre enn 7  
dager siden
- fristen for revaksinering er overskredet  
med mer enn 1 måned en eller flere  
ganger, eller
- siste vaksine er gitt for mer enn 12 mnd  
siden.

Dersom det ikke kan legges frem gyldig  
vaksinasjonsattest på stedet, som viser at alle  
kravene til vaksinasjon er oppfylt, kan  
stevneleder likevel la hesten starte dersom

det kan legges frem kopi av passet eller veterinærjournal som dokumenterer at hesten er vaksinert i hht til regelverket. Dersom hesten allerede har startet, må dokumentasjonen legges frem før stevnet er slutt.

## Utstyr og antrekk

**165** - Stevne arrangøren skal ordne startnummer for hver ekvipasje. I ride klasser skal startnummer plasseres på begge sider av salteppe, i leie klasser skal leier/handler ha startnummer på rygg eller venstre hofte, og ved start må man stå slik at dommer ser startnummeret. Om deltakeren ikke har startnummer godt synlig, skal ekvipasjen diskvalifiseres.

Omidring skal ikke tillates på grunn av feil i utstyret. Feil på utstyr som forårsaker forsinkelser i klassen skal medføre diskvalifikasjon.

**166** - I alle klasser har dommeren rett til å begjære endring eller bortvisning av alle typer av utstyr som kan anses usikkert, farlig, eller som dommeren mener kan gi ekvipasjen en urettmessig fordel. Dette gjelder også utstyr som dommeren mener er inhumant.

### Utstyr til rytter

**167** - Ved westernstevner er det obligatorisk for deltagere å være kledd i passende westerantrekk.

- Bukse: Jeans eller western show bukser. Vi oppfordrer til bukse med sleng/bootcut, og at man har buksen utenpå bootsene.
- Skjorte: langermet skjorte med krage.
- Westernhatt eller hjelm
- Boots
- Chaps, hansker, genser, jakke eller vest i passende stil er valgfritt utstyr.

- Sporer - western sporer skal være løse og taggete.

**168** - I tilfeller hvor været krever det får deltakere utenpå nevnte antrekk bruke hensiktsmessig kledning. Dommeren bør om mulig gi synspunkter på hensiktsmessig kledning.

**169** - Stevne Ledelsen skal kreve korrekt antrekk også på oppvarmingsbanen. Ryttere og hest skal bære nummerlapp på oppvarmingsbanen og under hele konkurransen. Rytterne som ikke deltar i selve konkurransen skal bære nummerlapp.

**170** - Spesielt utstyr p.g.a. handikap må søkes skriftlig til WRAN minst 1 måned før stevnet, WRAN gir skriftlig svar innen stevnet. Tillatelsen skal da vises i forbindelse med påmeldingen. For varig handikap søkes dispensasjon ved første konkurranse tilfelle. Det er tillatt for alle ryttere å benytte seg av sikkerhetsstigbøyler med gummistrikk, disse skal være av western type. Det er på ingen måte tillatt å binde foten fast i bøylene.

**171** - Barn og ungdom til og med det året de fyller 19 år skal bruke hjelm ved all ridning innenfor stevneområdet.

**172** - For seniorrytter er hatt eller hjelm obligatorisk ved all ridning innenfor stevneområdet.

## **Utstyr til hest**

**173** - I alle klasser skal hestene vises i western sal og hodelag. Eneste unntak er E-klasser der westernutstyr ikke er påkrevd. En sal med sølvutsmykning skal ikke bedømmes bedre enn en bra arbeids sal.

**174** - Beinbelegg/Kopper, bandasjer er kun lov i Reining, Working Cowhorse, Boxing, Team Penning, Ranch Sorting, Barrel Racing, Pole Bending, Stake Racing, Tie-Down Roping, Breakaway Roping, Dally Team Roping-Heading, Dally Team Roping-heeling, Cutting og Western Horsemanship.

Bruk av Slip on (easy -care) boots e.l. ansees ikke som beskyttelse boots og er tillatt i alle klasser.

**175** - Hoof Boots anses ikke som beinbeskyttere og kan brukes i alle klasser.

**176** - Gjelder kun A og B stevner; Hester som er fem år og yngre kan ris med trinsebitt, hackamore, stangbitt, half breed eller spade bit. Hester som er seks år eller eldre kan bare ris med stangbitt, half breed eller spade bit.

**177** - Hakereim eller hakekjede skal brukes ved ridning med stangbitt og skal være godkjent. Den skal være minst 12,5 mm bred og får ikke være tvinnet. Den kan være av metall, lær eller tekstil. En hakereim som brister trenger ikke medføre diskvalifisering.

**178** - Med Bosal (Hackamore) menes det at man anvender en bevegelig flettet råhud, eller lær, med en eventuell kjerne som må være av fleksibelt materiale som ikke er av metall. Det må være minst 13cm fra undersiden av nese delen før eventuelle flettede tau/knapper. Stivt materiale under kinnene er absolutt forbudt, uansett hvor vattert det er. En bosal får ikke være laget av hestehår. Dette gjelder selve Bosalen som sitter rundt hodet til hesten. Hestehårs tøyler er lov. En bosal må brukes sammen med mecate, komplett med bindetøyle. Denne regelen refererer ikke til mekanisk Hackamore.

Det er ikke lenger lov med taubosal.

## 179 - Bitt

- Med trinsebitt (snaffle bit), menes et bitt med runde bittringer (O-ring), faste bittringer (Egg-butt) eller D - ringer der ringene ikke får være større i diameter enn 100 mm.
- I eller på bittringen er det ikke tillatt med noen anordning festet i tøylar, hodelag eller hakereim som kan gi vektstangseffekt.
- Munndelen skal være rund, glatt og ikke flettet metall. Den kan ha glatte innlegg eller være gummikledd.
- Munndelen må være minst 8 mm i diameter, 25 mm fra kinndelen og gradvis smalne mot midten.
- Munndelen får være av to eller tre deler. På et tredelt, kan midtdelen være flat, avrundet, eller rulle.
- Det er ikke tillatt med bro eller spisse kanter, og midtdelen får ikke være lengre enn 50 mm.
- Det er påbudt å ha en hakereim som ligger under kjeven, festet i bittringene, men da skal den settes under tøylenes festepunkt for ikke å gi vektstangseffekt. Kinnkjede i metall er ikke tillatt på trinsebitt.

**180** - Med stangbitt, menes et bitt som har hel eller delt munndel og har stenger som virker gjennom heve stang prinsippet. Et stangbitt får ikke bestå av mekaniske deler og skal kun betraktes som et standard western stangbitt.

### For stangbitt gjelder:

**181** - Stengenes totallengde kan maksimalt være 21,5 cm, og lengden skal måles som vist på tegningen. Stengene kan være enten faste eller bevegelige. Munnstykket skal være av rundt, oval eller eggformet,

jevnt og rent metall. Diameteren skal være 8 - 20 mm og skal måles 25 mm fra stengene. Munnstykket kan ha innlegg, men skal være slett, og det kan være kledd med gummi. Ingenting får stikke ut nedenfor munnstykket slik som forlengninger eller haker (prongs) gjelder også oppadgående haker (prongs) på faste munnstykker.

Munndelen får være av to eller tre deler. På et tredelt, kan midtdelen være flat, avrundet, eller rulle. Det er ikke tillatt med bro eller spisse kanter, og midtdelen får ikke være lengre enn 50 mm. Det er påbudt å ha reim av lær, kjede eller tekstil en såkalt hakereim. En hakereim som går i stykker trenger ikke å medføre diskvalifikasjon. Munndelens port får ikke være høyere enn 60mm. Det er tillatt med ruller eller lignende i porten.

**182** - Såkalte slip- eller gag-bits er tillatt i time events.

**183** - Donut og flate polo bitt er ikke tillatt.

**184** - Tillatte tøyler er delte tøyler (split reins), mecate eller romaltøyler.

**185** - Udelte/ hele tøyler er tillatt i alle timed events, samt at mecate kan brukes til trinse kvegklasser og ranch klasser. Hestehårs tøyler er tillatt.

**186** - Med delte tøyler (split reins) menes to tøyler som hver for seg er festet i bittet og som ikke får festes i hverandre eller knyttes sammen på noe vis delte tøyler kan brukes til stangbitt eller trinsebitt.

**187** - Med mecate, menes et tau av flettet hestehår eller tekstil, det danner en hel tøyler pluss en løs ende som festes i salen.

**188** - Med romaltøyler, menes det en hel tøyler med en forlengning, fastsatt på midten av tøylen, den såkalte romalen. Romalen skal være av flettet eller

rundt materiale. Romaltøyler får kun brukes ved ridning på stangbitt.

**189** - Sidepull er kun et treningsredskap og får ikke brukes i konkurranse, heller ikke på stevne området. Det er mulighet til å søke om unntak for denne regelen opp til C klasser, man må søke dispensasjon hos dommer.

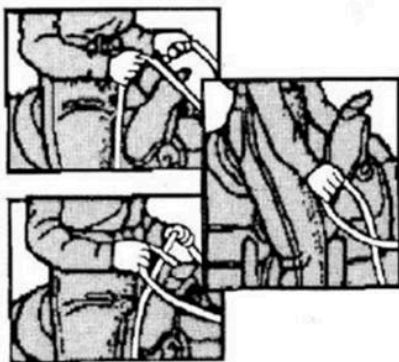
### **Ved ridning med delte tøyler (split reins), gjelder følgende:**

**190** - Ved ridning med stangbitt, skal tøylerne holdes i en hånd med tøylerne på samme side som tøylerne på hånden. Eksempel: Tøylerne holdes med høyre hånd og tøylerne ligger på høyre side av hestens hals. Hånden skal holdes rundt tøylerne med knokkene fremover. Det er tillatt å holde pekefingeren mellom tøylerne. De frie tøylerne får ikke brukes til å gi hesten hjelp eller til å vekke dens oppmerksomhet. Tøylerne kan rettes på etter behov, men bare når hesten står helt i ro. I Trail kan tøylerne flyttes til den andre hånden når et hinder krever det. I andre tilfeller er berøring av tøylerne med to hender forbudt.

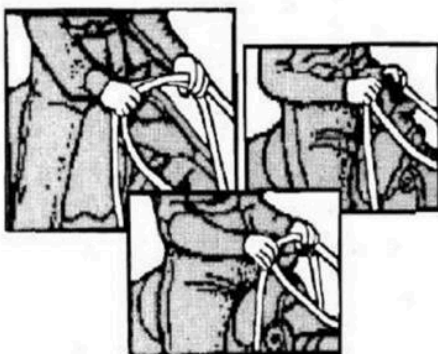
**I Trail, Ranch Trail, Ranch Riding, er det tillatt å bytte hender på tøylerne, eller bære tøylerne når man skal jobbe seg igjennom et hinder.**

**191** - Ved ridning på hackamore eller trinsebitt skal tøylerne holdes med to hender. Tøylerne skal krysse med tøylerne på motsatt side av hestens hals. Hendene skal holde rundt tøylerne med tommelen oppover og framover, og knokkene rettet framover og holdt loddrett.

### IKKE GODKJENT



### GODKJENT



### Ved ridning med mecate gjelder følgende:

**192** - Hendene skal holdes rundt tøylene med tomlene rettet oppover og fremover med knokkene rettet fremover og loddrett.

**193** - Den løse enden festes ved salen og/-eller i bukselinningen (der hvor belte går) på rytter, og får ikke brukes til å gi hesten hjelp eller til å vekke dens oppmerksomhet.

## **Ved ridning med romal gjelder følgende:**

**194** - Romalens forlengelse skal holdes i den frie hånden, men det må være minst 40 cm mellom tøylen hånden og hånden som holder Romalen. Hendene skal holdes rundt tøylen med håndleddet rett og avslappet. Tommelen skal være høyest og fingrene mykt sluttet om tøylen og ikke noe finger får holdes mellom tøylen. I reining og working cowhorse regnes det som tohåndsgrep hvis hånden som holder Romalen benyttes til å korte eller strekke opp tøylen. Resultatet blir da 0 poeng. Unntaket er de korte pausene mellom de forskjellige momentene i mønstret.

**195** - Romalen får ikke brukes foran salgjorden, eller på annen måte hjelpe eller vekke hesten. Overtredelse av denne regel skal straffes hardt av dommeren.

**196** - I Timed Events (Breakaway, Dummy Roping, Dummy Tying, Dummy Stopping, Team Penning, Team Sorting, Pole Bending og Barrel Race) skal utstyr av western type brukes, det kan anvendes valgfri type western bisling og tøyler. Det er tillatt å skifte tøyler under rittet. Dommeren kan forby bruk av bitt eller utstyr som dommeren anser å være inhumane.

**197** - I Barrel Race, Pole Bending, Keyhole Race og Team Penning er det tillatt med tohåndsgrep på stangbitt. Rytteren kan når som helst bytte grep på tøylen, og ved ridning på trinse, hackamore og mekanisk hackamore er det lov å holde tøylen i en hånd om rytteren har behov for å holde en hånd på hornet.

## **Utstyr til roping klasser.**

**198** - Ropingsal skal benyttes da denne er laget for å tåle vekt i hornet, i breakaway kan egnet sal brukes så lenge kun hyssing brukes som feste til lassoen. Bakgjord (skal ligge inntil hesten, og må være festet til framgjorden). Tie-down (i roping og tying), når tie-down brukes skal også fortøy brukes. Keeper og neck rope (i roping og tying). Keeper skal festes i tie-down eller nesereim, ikke i bitt. Kniv, ryttere som deltar i ropingklasser skal bære lett tilgjengelig kniv egnet til formålet. Det oppfordres til å bruke beinbeskyttere og kopper. Ved bruk av bandasjer skal disse sikres med teip

### **199 - Annet godkjent utstyr er som følger:**

- I ranch klasser bortsett fra ranch pleasure er det lov med lasso eller reata, denne skal være opprullet og festet til salen. Samt hobbles festet til salen og tapadros.
- Løpende martingal for Barrel Race og Pole Bending.
- Jerk line, er bare tillatt i dummy roping, og dummy tying.
- Bakgjord, skal være spent og ligge inntil i kveg klassene.
- Beskyttende boots, legg beskyttere, og bandasjer er tillatt i Reining, Working Cow Horse, Boxing, Team Penning, Ranch Sorting, Barrel Race, Pole Bending, Stake Racing, Tie Down Roping, Breakaway Roping, Dally Team Roping-Heeling, Dally Team Roping, Cutting, Western Horsemanship, VRH/RHC Ranch Reining, VRH/RHC Ranch Wow Work, VRH/RHC Ranch Cutting, RHC Working Ranch Horse, RHC Barrel Racing, RHC Team Roping, RHC Breakaway Roping. Bruk av slip on (easy care) hesteboots, anses ikke som beskyttelse boots og er tillatt å bære i alle klasser.
- Det er lov å bruke sikkerhetsvest i alle klasser.

- Sporer skal ikke brukes foran gjorden.

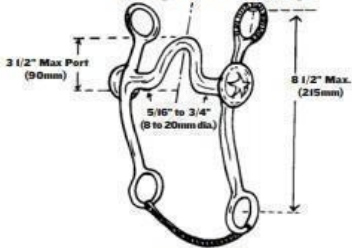
## **200 - Følgende utstyr er forbudt, forbudet gjelder på hele konkurranseområdet:**

- Kinn kjeder av ståltråd/wire, uansett polstring.
- Kinn kjeder, uansett materiale, tynnere enn 12,5 mm.
- Løpende martingal og graman- eller tiedemann tøyler samt øvrige hjelpetøyler. Bortsett fra i barrel race og pole bending.
- Mekanisk hackamore og fast martingal (tie-down). Unntatt i time events. Mekanisk hackamore må være dekket med lær og det skal ikke være metall i direkte kontakt med hestens hode.
- Kapsun eller nesereim er forbudt under konkurranse.
- Tack collar, (et fortøy med niter/pins på innsiden av læret mot hesten).
- Pisk.
- Beskyttende boots, bandasjer, legg beskyttere, er forbudt i Western Pleasure, Trail, Trail in Hand, Western Riding, Showmanship, Longe Line,,Ranch Riding, VRH/RHC Ranch Riding, Ranch Trail, VRH Ranch Trail, og Working Western Rail.

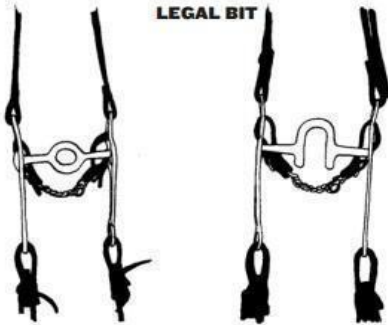
**ACCEPTABLE CHAIN CURB STRAPS**



**WESTERN BITS**



**LEGAL BIT**



**DONUT BIT**

**PRONG BIT**

**ILLEGAL BIT**

# Stevnepersonell

## Dommer

**201** - Dommere skal velges fra en liste godkjent av WRAN. En liste av godkjente dommere skal publiseres på [www.wran.no](http://www.wran.no). Hvis en klubb ønsker å bruke en dommer som ikke er godkjent av WRAN, skal WRAN først gi sitt samtykke. Dommere med gjeldende dommerkort fra AQHA, APHA og ApHC er automatisk godkjente til å dømme i WRAN stevner uansett nasjonalitet.

**202** - Å utnevnes til WRAN- godkjent dommer er et privilegium, ikke en rettighet. For å bli godkjent dommer kreves det at man har gjennomført utdanning både teoretisk og praktisk. Man kan utnevnes på grunnlag av konkurranse erfaring, og personlig fremtreden. Følg Håndboken for utdanning av WRAN dommere som vil være gjeldende til enhver tid. For å tilbakekalle tittelen på en dommer må følgende ha skjedd;

1. Dommeren har fått 3 skriftlige klager på graverende oppførsel som kan dokumenteres skriftlig med dato, sted og klokkeslett, og hvor WRAN styret har gitt dommer 3 skriftlige advarsler om dette. Graverende oppførsel kan være; dårlig sportsånd, blander seg i hvordan andre dommere dømmer, oppfører seg upassende eller snakker nedlatende til stevne personell, ryttere, andre dommere eller publikum, mobbing, stygg ordbruk, seksuelltrakasering, vold o.l både før, under og etter et stevne.
2. Punkt 203 i regelboken
3. Punkt 204 i regelboken

**203** - En dommer sin oppførsel og holdning skal være profesjonell og eksemplarisk. En dommer skal fremme westernridning. Ved brudd på dette kan WRAN styret tilbakekalle tittelen på en dommer.

**204** - En WRAN-godkjent dommer skal ikke ha interessekonflikt mellom WRANs mål og deres egen personlige virksomhet eller økonomiske interesse. Hver dommer bør avstå fra å bruke hans eller hennes offisielle status for å fremme ens egne personlige eller økonomiske interesser. Når slik interessekonflikt oppstår, forventes det at dommeren enten trekker seg fra det personlige/økonomiske formålet eller fratrer som WRAN godkjent dommer. Ved brudd på dette kan WRAN styret tilbakekalle tittelen på en dommer.

**205** - Hvis en dommer ikke kan utøve en objektiv mening, fri fra mulige fordommer, partiskhet eller påvirkning utenfra, på grunn av en sammenheng med en eier, rytter eller noen andre knyttet til hesten skal dommer frastå å bedømme eller si fra seg oppdraget.

**206** - En dommer skal på en ærlig, rettferdig og upartisk måte bedømme hver hest som vises frem for ham/henne, kun etter hestens prestasjon og utseende så som reglene i den spesielle klassen foreskriver.

**207** - Norske dommere skal ha gjeldende medlemskap i WRAN tilknyttet klubb. Hvis en dommer sier opp medlemskap i WRAN tilknyttet klubb skal han/hun strykes fra listen over dommere som ligger på WRAN sin hjemmeside, og må søke WRAN om å kunne bli oppført på listen igjen.

**208** - Formell protest mot en WRAN godkjent dommer skal være skriftlig, undertegnet av klagende, inneholde spesifiserende årsaker som førte til protesten, dato, klokkeslett og skal være WRAN og/-eller dommer i hende innen 14 dager etter hendelsen. Kommer klagen til WRAN skal WRAN videresende klagen til dommer. Det er kun dommere som skal svare på klager mot dem selv. Dommer kan svare direkte til klagende eller via WRAN.

**209** - Dommere kan ikke bedømme ryttere/ekvipasje/hest som ris eller eies av familiemedlem (kone/mann, sønn, datter, far, mor, søster, bror), og ikke heller i andre tilfeller der dommeren kan anses ha interessekonflikt. Unntaket er i timed events. Hvis dommeren anser seg ikke kunne gjøre en upartisk bedømming uten forutinntatte meninger, eller ytre effekt, skal han/hun avstå fra å dømme. Det er tillatt for en dommer å holde kurs, clinic, trening før et stevne, så lenge det er åpent for alle.

**210** - Etter å ha akseptert et dommeroppdrag skal en dommer gjøre alt han/hun kan for å utføre oppdraget og skal omgående kontakte stevne ledelsen hvis han/hun må melde avbud, slik at arrangøren har mest mulig tid til å finne en egnet erstatter. Samtidig skal dommeren sende skriftlig forklaring til WRAN om hvorfor han/hun ikke kunne fullføre oppdraget. Han/hun skal også oppgi dato når og på hvilken måte arrangøren/stevnelederen blir varslet.

**211** - En dommer skal, etter ankomst, kontakte stevne ledelsen og melde sin ankomst og oppgi oppholdssted.

**212** - Under et stevne skal dommeren være til stede for å kunne oppfylle sitt ansvar i følge WRANs regelverk, og skal være tilgjengelig for å kunne bistå stevne ledelsen, og oppfylle sitt ansvar når det gjelder tolkning av regler.

**213** - Western antrekk, inklusive hatt og boots, er obligatorisk påkledning for dommere på godkjente stevner. Dommerens utrustning skal inneholde fløyte og kniv. Dommeren skal opptre på en profesjonell måte. Alle regler som gjelder dommere slik de står i denne bok kan kompletteres med tilleggsregler.

**214** - En dommer skal ikke bestemme om en påmelding er godkjent eller ikke og skal avstå fra å kommentere saken. Imidlertid forventes det at dommeren rapporterer hvert tilfelle til WRAN.

**215** - En arrangør har plikt til å opplyse navnet til dommeren som skal dømme på et stevne senest når proposisjonen offentliggjøres.

**216** - Dommeren har rett til å plassere en hest/rytter på den plasseringen som hun/han anser tilsvarer hestens/rytterens prestasjon. Dommeren skal bedømme hver hest/ekvipasje ærlig, rettferdig og upartisk, kun på presentasjon og/eller eksteriør ut ifra de regler som gjelder i den respektive klassen. Beslutningen skal være endelig og kan ikke overklages.

Det anbefales at dommeren offentliggjør poeng og plassering på de startende etter klassen.

Disse skal plasseres:

- Alle i klasser med opp til 7 deltakere.
- 8 fremste i klasser med 8 – 29 deltakere.
- 9 fremste i klasser med 30 – 34 deltakere
- 10 fremste i klasser med 35 – 39 deltakere
- 11 fremste i klasser med 40 – 44 deltakere
- 12 fremste i klasser med 45 eller flere deltakere

**217** - Dommeren skal opptre på en profesjonell, yrkesmessig måte både ved tjeneste samt utenfor oppdraget.

**218** - Når en klasse er bedømt får ny bedømming ikke utføres, og etter at dommeren har angitt poeng og plasseringen får ikke noen avgjørelser omgjøres eller rettelser utføres. Sekretariatet skal kontrollere bedømmelses protokoll innen oppsetting. Kun ved feilregning kan stevnelederen eller dommeren endre

dommerkortet opp til 60 minutter etter avsluttet klasse. Deretter kan ingen endringer gjøres.

**219** - Dommeren har ansvar for å kontrollere eksakt antall deltakere som stiller i hver klasse og skal føre riktig antall på WRANs gjeldende dommerkort. Det er dommerens ansvar å fylle ut, og undertegne dommerkortet til WRAN. Dommeren skal etter avsluttet konkurranse i de tilfeller det har forekommet uhell eller andre hendelser det er verdt å bemerke, skrive en rapport til WRAN. Dette bør skje innen 10 dager etter stevnet er slutt.

**220** - Etter at en dommer har akseptert et oppdrag, skal ingen deltager forsøke å kontakte dommeren i den hensikt å påvirke bedømmingen av en deltager og dennes hest i konkurransen. Vær oppmerksom på at under klassen skal all kommunikasjon med dommeren gå via dommerassistent. Ingen deltager bør besøke eller komme i kontakt med dommer på stevnedagen på en slik måte som kan oppfattes som et forsøk på å påvirke dommerens bedømming.

**221** - Når en deltager, gjennom dommerassistenten eller stevneleder forlanger at dommeren skal forklare sin bedømming vedrørende deltageren og/eller sin hest, er det viktig at dommeren forklarer sin bedømming korrekt og i nærvær av dommerassistenten eller annen person i stevneledelsen.

**222** - En dommer kan beordre ekvipasje eller person til å forlate klassen, p.g.a. uakseptabel oppførsel. En deltager kan diskvalifiseres p.g.a. overdrevet hard behandling av hesten. Dommeren skal kontrollere i hver klasse om noen hest er halt. Dommeren skal etter egen bedømming diskvalifisere hester som er åpenbart halt.

**223** - Dommeren kan, etter egen bedømming, nekte en deltaker å gå inn på arenaen, eller stryke en deltaker i en klasse p.g.a. ikke godkjente klær og/eller utstyr.

## **Dommer Assistent**

**224-1** En kompetent dommerassistent er nødvendig på hvert stevne. Enhver person som kan påvise at han eller hun gjennom kunnskap eller erfaring er kompetent, og har omfattende kjennskap til WRANs regler, kan utnevnes til dommerassistent. WRAN anbefaler at man tar et Dommerassistent kurs. Western Bekledning, inklusive hatt, er obligatorisk for den som er dommerassistent på et WRAN godkjent stevne. Dommerassistenten kan ikke ha stilling som stevneleder eller stevnesekretær.

**224-2** En god dommerassistent støtter dommerens arbeid ved å avlaste dommeren fra uvesentlige detaljer, gjennom å organisere deltakerne i hver klasse i god tid, sørge for at tidsskjemaet holdes og unødig venting mellom klassene unngås. Dommerassistenten skal kontrollere at en hest ikke ris i strid med bestemmelsene i denne regelbok. F.eks. feil utstyr.

**224-3** Dommerassistenten skal gjøre dommeren oppmerksom på når alle deltakere er på plass og klar, og meddele om at noen deltagere mangler. Denne informasjonen skal noteres på bedømningsprotokollen, som dommeren og dommerassistenten signerer etter dømmingen.

**224-4** Dommer assistenten må være klar over at dens oppgaver er å bistå dommeren, ikke være dommerens rådgiver. Dommerassistenten skal også avholde seg fra å diskutere både hester og ryttere med dommeren. Dommerassistenten skal ikke på noen måte delta i bedømmingen.

**224-5** Når dommerassistenten ikke er opptatt av sine arbeidsoppgaver, skal vedkommende sørge for å ikke stå i veien for dommeren i å kunne bedømme ekvipasjene. Dommerassistenten skal også sørge for å hindre tilskuere å komme for nærme inn på arenaen og skal hele tiden forebygge ulykker.

**225-6** Dommer assistenten skal være den formidlende lenken mellom dommeren og deltakerne. Dommeren skal be dommerassistenten plassere deltakere etter sine instruksjoner. Når en arena er liten og deltagernes antall stort, sørge for at deltakerne ikke kommer i kontakt med hverandre, og ikke samler seg for tett, for å forebygge ulykker, inntil dommeren er klar til å begynne. Dommerassistenten har rett til å be en rytter til å fjerne seg fra å stå i veien for andre deltakere grunnet deltakernes og tilskuernes sikkerhet.

**224-7** Har myndighet til å fjerne usportslige ryttere fra arenaen.

**225** - Det er nødvendig å ha en kompetent dommerassistent som har evne til å overvåke hestene og deltakernes oppførsel i ringen, og som på en kompetent måte får klassene raskt avviklet, og som er godt kjent med WRANs regler og bestemmelser.

**226** - Det er viktig at dommer assistenten er kyndig i hvordan det går til når dommeren skal sortere deltakerne når det er store klasser og dommeren ønsker oppstilling for første sortering, andre sortering, osv. inntil dommeren er ferdig med klassen.

**227** - Dommerassistent må være medlem av en WRAN tilknyttet klubb.

## Stevneleder

**228** - Enhver person som kan påvise at han eller hun gjennom kunnskap eller erfaring er kompetent til å lede et stevne, kan utnevnes til stevneleder.

Stevnelederen må være medlem i en WRAN tilknyttet klubb inneværende år. Arrangørklubben utnevner selv stevneleder. Skjema for stevneledere finnes på [wran.no](http://wran.no), og skal leses av stevneleder i forkant av stevnet. Stevneleder Håndbok finnes på [www.wran.no](http://www.wran.no).

**229** - Stevnelederen har ansvar for å sørge for at alle regler som berører stevnet/klasser opprettholdes. Stevnelederen har myndighet til å utelukke ekvipasjer eller personer fra klassen både før eller under vurderingen. Stevnelederen har myndighet ved behov å utelukke ryttere fra videre konkurranse under den aktuelle konkurranse dagen, samt å bortvise personer og/eller hester fra konkurranseområdet. Protest mot en slik beslutning skal sendes skriftlig inn til WRAN senest 14 dager etter at beslutningen er blitt fattet.

**230** - Stevnelederen har ansvar for å se til at alle innmeldingsblanketter, prislister og program sendes. Stevnelederen skal arbeide for at tidene som angis i programmet eller i annonser etterfølges.

**231** - Stevnelederen skal gjøre alt i sin makt for å sørge for hestenes, deltakernes, publikums og funksjonærenes bekvemmelighet. Stevnelederen har ansvar for at konkurranseforholdene er best mulig under hele stevnet.

**232** - Stevnelederen skal ta imot skriftlige protester fra trenere, eiere, stevnedeltakere, og WRAN tilknyttede klubber`s medlemmer vedrørende hendelser som viser seg til å være stygge, provoserende eller inhuman behandling av hester innenfor stevneområdet. Protesten skal være gitt til stevnelederen i løpet av 60 min etter avsluttet klasse.

Avgiften tilbakebetales hvis protesten blir tatt til følge. Protester skal videreformidles videre til WRAN for eventuelle disiplinære tiltak. I det tilfelle at en blant publikum anmelder misforhold skal han undersøke riktigheten av tilfellet. Stevnelederen skal dessuten under stevnet personlig kontrollere forholdene på stevneplassen. Protest mot dommerens bedømming behandles ikke.

**233** - Det påligger stevnelederen å avgjøre tolkningstvister vedrørende regler og bestemmelser i overensstemmelse med denne regelbok. Endelig avgjørelse av stevnelederen kan kun, etter skriftlig klage, oppheves av styret i WRAN.

**234** - Stevnelederen har rett til å treffe bestemmelser når det gjelder den tid en deltaker får bruke for forberedelser, sett i forhold til fasilitetene og øvrige forhold. Om slike bestemmelser treffes, må stevneledelsen påse at disse etterfølges. Stevneledelsen skal befinne seg i umiddelbar nærhet av stevnearenaen under hele stevnet.

**235** - Western antrekk, inklusive hatt er obligatorisk for den som er stevneleder på et WRAN godkjent stevne.

## **Stevnesekretær/Sekretariat**

**236** - Enhver person som kan påvise at han eller hun gjennom kunnskap eller erfaring er kompetent og har omfattende kjennskap til WRANs regler kan utnevnes til stevnesekretær.

Stevnesekretæren kan ikke utnevnes som dommerassistent på ett og samme stevne. Stevnesekretæren må være medlem i WRAN tilknyttet klubb for inneværende år.

**237** - **Stevne Sekretærens oppgave er blant annet:**

Føre korrekte lister over deltakere og resultater, inkludert kontroll av deltakeres berettigelse til å delta på stevnet og påmeldte klasser. Sende resultatlister til WRAN innen ti dager etter stevnet. Være hovedansvarlig for stevne sekretariatet.

## **Stevneveterinær - kun A og B stevner + Ku klasser**

**238** - Kun veterinærer som er godkjent av Mattilsynet får være stevneveterinær. Hvis det finnes flere enn en veterinær, skal en oppnevnes som ansvarlig. Alle hester skal veterinærbesiktiges samme dag de deltar i klassen.

NB! Stevneveterinæren skal også besøke stevneområdet.

**239** - Helsekrav skal meddeles i proposisjonen og på påmeldingsskjemaer og innsamlede opplysninger skal kontrolleres av stevnelederen og veterinæren så de etterfølges.

**240** - Det påhviler stevneveterinæren og stevnelederen å ha kjennskap til gjeldende regler og bestemmelser angående stevne former der levende dyr m.m. brukes. På stevneområdet skal gjeldende regler, osv. finnes tilgjengelig for alle.

## **Steward**

**241** - Stewarden skal ivareta dyrevelferden under våre stevner og sikkerheten til både hester og folk. Stewarden skal også støtte dommerens oppgaver på stevneplassen utenfor selve konkurransen og være en hjelp for rytterne når det kommer til reglement og godkjent utstyr.

**242** - Det er arrangøren selv som utnevner stewards, men vedkommende må være godkjent av WRAN. Dyrehelsepersonell er automatisk godkjent.

Stewarden har myndighet over både arrangør og dommer i alt som omhandler dyrevelferden og har rett til å bortvise deltakere og avbryte klasser.

**243** - Eventuelle klager på steward må sendes til WRAN senest en uke etter stevnet.

**244** - Stewards oppgaver:

- Sikre at hestene har tilgang til nødvendig ly, hvile, vann, mat og stell under arrangementet.
- Sikre at føret, temperaturen, konkurranseområdet eller andre ytre forhold ikke utsetter dyrene for alvorlige skader eller belastninger.
- Se til at hestene ikke har skader eller plager som gjør dem uegnet til å gjennomføre en konkurranse.
- Sikre at staller, teltstaller, paddocker er utformet slik at hestene ikke utsettes for fare.
- Holde oppsyn med oppvarming og andre deler av konkurranseområdet hvor hestene ferdes.

**245** - Hvis steward observerer oppførsel som strider med regelboken skal det gis advarsel, hvis oppførselen ikke endres har stewarden rett til å bortvise rytter fra stevneplassen. Det samme gjelder hvis steward mener hestens ve og vel ikke er ivaretatt.

**246** - Hvis steward mener forhold arrangør råder over må rettes opp i skal stevne ledelse ha beskjed umiddelbart. Bli det ikke rettet opp i, har steward rett til å avbryte klasser eller hele stevnet.

**247** - Hvis vær og forhold er slik at det er fare for helse og sikkerhet, skal stevnet stoppes.

**248** - Steward skal føre protokoll over hva som har blitt gjort i løpet av stevnedagen, og eventuelle

hendelser. Protokollen skal leveres til stevne ledelsen og sendes inn til WRAN.

**249** - Hvis steward mener en hest ikke er godkjent til start kan rytter eller eier selv kontakte veterinær for vurdering av hesten. Utgiften ved tilkalling av veterinær skal dekkes av rytter eller eier.

**250** - Western bekledning, inklusive hatt er obligatorisk for den som er stevne steward på et WRAN godkjent stevne.

## Terminologi

**251 - Følgende terminologi skal gjelde i alle klasser når man ber om en spesiell gangart:**

Skritt (walk) er en naturlig, firetakts gangart der hele hoven settes i bakken. Hesten skal bevege seg rett og med frie bevegelser. Gangarten skal ha fremdrift og ha normal steglengde i forhold til hestens kroppsstørrelse.

Trav (jog) er en myk veivinnende diagonal, totaktig gangart. Hesten arbeider med vekslning mellom de diagonale bein parene. Jog skal være rent, velbalansert og med fremad-gripende bevegelser. Hester som skritter med bakbena og traver med frambein anses ikke som joggende. Når hesten bes om å øke travet skal han strekke ut med samme myke bevegelser.

Økt trav (extended jog) er en naturlig totaktig gangart, som skal være veivinnende og balansert med fremdrift. Mykhet er viktigere enn tempo. Korte raske bevegelser eller overdreven tempo skal poeng bestraffes. I økt trav skal en tydelig økning av skrittlengden kunne sees.

Galopp (lope) er en rolig rytmisk tretaktig gangart. Hester som går til venstre skal fatte venstre galopp og til høyre i høyre galopp. Hester som går i en firetaktig gangart går ikke i korrekt galopp. Hesten skal galoppere i en samlet galopp, med naturlig steg lengde samt være avslappet og myk. Hesten skal ris i et tempo som er naturlig for hesten og fremaddrivende.

Økt galopp (extended lope) er når hesten gjennom en økt sprang lengde vinner mer mark i hvert galoppsprang. I alle gangarter skal hode og hals bæres i naturlig og passende form med hensyn til hestens bygning.

**Det vil være en prioriteringsrekkefølge for evaluering av western-gangarter. Dette hierarkiet av vurderinger må overholdes av dommere og vil være til stor hjelp for startende når det gjelder hvordan hestene deres skal presenteres.**

**Følgende er kravene i riktig rekkefølge;**

**Korrekthet - når det gjelder korrekthet, som er det viktigste elementet i hierarkiet, må dommerne vurdere om den startende har utført hver gangart korrekt som definert i hele eller mesteparten av hele klassen for å få en korrekt eller positiv evaluering. For western gangarter inkluderer fire takts skritt, totakts jogg og tretakts galopp. Tydeligheten av farten til gangarten som utføres er avgjørende.**

**Kvalitet - Når det gjelder kvalitet, som er det nest viktigste elementet i hierarkiet, som kan bare vurderes positivt hvis gangartene har oppfylt det første elementet om korrekthet. Når dommerne vurderer egenskapene til en gangart, må de blant mange hensyn vurdere generell yndelighet, avslappet uttrykk, overlinje, mykhet i bevegelsen,**

**regelmessig gjennomføring og skrittlengde for den angitte gangarten.**

**Vanskelighetsgrad - Når det gjelder vanskelighetsgrad, er dette det minst viktigste elementet i hierarkiet. Dette elementet må bare vurderes hvis kravet til korrekthet er oppfylt, og kombinasjonen av korrekthet og kvalitet tillater at prestasjonen vurderes for plassering.**

**Vanskelighetsgraden påvirkes i stor grad av å vise frem en hest som villig lar seg lede med liten eller ingen åpenbar motstand i en fart som tillater korrekthet og beste gangart for den enkelte hest. Å vise en hest i markvinnende fritt flytende skritt har høy vanskelighetsgrad. Jogging eller lope som utføres med en langsom rytme uten å ofre korrekthet eller kvalitet har høy vanskelighetsgrad. Går hesten for langsomt hvor korrekthet og påvirker kvalitet, skal anses som feil og i beste fall dårlig prestasjon.**

**252 - Følgende terminologi skal gjelde i alle klasser der følgende bevegelser inngår:**

En Stop er når hesten stopper ved å vinkle hasene, hvelve ryggen og gjøre holdt med bakkdelen vel under seg. Framparten skal forbli fri og hesten skal vise ettergift i nakke og hals.

Sliding Stop gjøres som over, men her skal hesten skli (slide) inn i stoppen, ved å sette bakbeina under seg og med frambeina fortsette bevegelsen fremover.

En Rollback er en stopp og en 180° vending på bakkdelen som gjøres i en bevegelse uten å stoppe opp. Hesten skal snu rundt det indre bakbeinet, som skal forbli i bakken, og forflytter det ytre frambeinet fremfor og forbi det indre.

En Spin er en 360° vending der hesten snur rundt det indre bakbeinet, som forblir i bakken, forflytter det ytre frambeinet fremfor og forbi det indre.

Bevegelsen skal utføres i en sammenhengende bevegelse og hesten skal være rett i kroppen. Hode og hals kan være så vidt stilt i bevegelsesretningen med mulen foran loddrett posisjon. Hesten skal forbli avslappet.

En "stride" betyr to steg med hestens frambein. To strides betyr fire steg med hestens frambein, tre strides betyr 6 steg med hestens frambein og fire strides betyr 8 steg med frambeina.

Dally betyr å surre lassoen rundt hornet 1,5 runde minst.

Side pass betyr side bevegelser.

## Oppvisningsklasser

### Showmanship At Halter

**253** - I Showmanship At Halter klasser er det kun bedømmelse av deltakerens evne til å klargjøre og stille ut hesten sin for hånd. Den ideelle utførelsen i Showmanship består av en avbalansert, selvsikker og velkledd person, som leder en velstelt hest i god kondisjon, som utfører det foreskrevne mønster effektivt, kvikt, smidig og presist. Denne klassen er ikke en eksteriør- (kåring-) klasse, og skal derfor heller ikke bedømmes som en slik en. Hesten skal vises i grime og denne må passe hesten.

**254** - Det er obligatorisk at dommeren offentliggjør de mønstrene som skal følges, minst en time før klassen skal starte. Hvis dommeren krever tilleggsarbeid for å

kunne fordele plasseringene, kan dommeren selv bestemme om et slikt mønster skal offentliggjøres på forhånd. Mønsteret(ene) bør være laget slik at deltakerne får mulighet til effektivt å vise hesten og sine evner for dommeren. Alle delte plasseringer vil bli skilt slik dommeren foretrekker det.

**255 - Klasse Prosedyre.** Alle deltakere kan innta arenaen for så å arbeide individuelt, eller hver deltaker kan komme inn en og en og gjennomføre mønsteret. Når deltakerne blir kalt inn en og en, er det påkrevet at man følger en startliste. Følgende manøvrer er akseptable, Leie hesten i skritt, jog, trav eller øket trav; rygge i en rett eller buet linje, eller en kombinasjon av buede og rette linjer; stopp; og vend 90°, 180°, 270°, 360° grader eller hvilken som helst kombinasjon eller gjentakelse av disse vendingene. Dommeren skal i løpet av klassen få deltakerne til å stille opp hesten for bedømming. Såkalte war bridles eller lignende hodelag er ikke tillatt, og heller ikke noen form for wire eller tau.

**256 - Showmanship pisker (dressur pisker osv.)** krigs hodelag og lignende, eller annen type wire og tau over hesten sitt hodet, er ikke tillatt i Showmanship klasser.

**257 -** Tykkelsen på kjettingen må minimum være 4.0 mm

**258 - Scoring.** Ekvipasjer skal gis en poengsum fra 0 og oppover, der 70 betegner en middels prestasjon. Mønsteret skal deles inn i 6 – 10 momenter etter dommerens vurdering. Hvert moment skal gis poeng mellom +3 og -3, med intervaller på ½ poeng. Poengene legges til eller trekkes fra 70. Poeng for momenter skal bedømmes uavhengig av straffepoeng. Gjennomføring av mønsteret og ekvipasjens form og samarbeid skal vektas likt, og bedømmes etter følgende skala:

- + 3 Utmerket
- + 2 Veldig bra
- + 1 Bra
- 0 Tilfredsstillende eller Korrekt
- - 1 Dårlig
- - 2 Veldig dårlig
- - 3 Svært dårlig

Ekvipasjens generelle form og samarbeid skal poengsettes separat, og på en skala fra 0 til 5, der 0 til 2 er gjennomsnittlig, 3 Bra, 4 Veldig bra, 5 Utmerket.

**259** - Helhetsinntrykk av utstillere og hester. Utstillernes generelle holdning, selvsikkerhet, utseende og posisjon gjennom hele klassen, og hestens fysiske utseende vil bli evaluert.

**260** - Presentasjon og posisjon av utstillere. Deltakerne må kle seg i Western antrekk, og klær og person skal være ren og pen. Bruk av enhver form for kunstig hjelpemiddel vil resultere i diskvalifisering. Chaps og sporer er ikke tillatt.

**261** - Deltakerne bør ha god holdning, være selvsikre, høflige og ha god sportsånd til enhver tid, og raskt oppdage og korrigere eventuelle feil under oppstilling av hesten. Deltakerne skal vise hesten til hele klassen har blitt plassert eller de har blitt unnskyldt, hvis ikke annet blir bedt om av dommeren. Deltakeren skal se forretningsmessig ut, og stå og bevege seg på en rak, naturlig og oppreist måte. Man skal unngå overdrevne, unaturlige og tilgjorte kroppsbevegelser. Begge armene skal være bøyd, med albue inntil siden og underarmene i en naturlig stilling. Høyden som armene holdes i avgjøres av deltakeren og/eller hestens størrelse. Armene skal dog aldri holdes rett ut med albue låst.

**262** - Deltakeren må lede hesten på dens venstre side, og holde leietauet i høyre hånd nær grimen, med enden av tauet løst kveilet opp i venstre hånd, bortsett fra hvis dommeren ber en vise hesten sine tenner. Enden på leietauet bør aldri surres stramt rundt hånden, eller være rullet eller foldet sammen overdrevent hardt. Deltakerens hånd skal aldri holde kroken eller kjettingen på leietauet. Deltakerens posisjon når han/ hun leier hesten skal være mellom hestens øye og midten av halsen; referert til som leie posisjon. Leiing av hesten, rygging, vendinger og oppstilling skal skje fra hestens venstre side.

**263** - Deltakerens posisjon når man utfører en vending til høyre er den samme som leie posisjonen, men deltakeren bør snu seg og stå med ansiktet mot hestens hode, og få hesten til å vike unna mot høyre.

**264** - Når man rygger bør deltakeren, med leie posisjonen som utgangspunkt, snu seg og stå med ansiktet mot hestens bakpart, med høyre hånd på tvers foran brystkassen, og bevege seg framover ved siden av hesten når den rygger.

**265** - Når hesten stilles opp for inspeksjon skal den som viser hesten stå vinklet mot hesten, i en posisjon mellom hestens øyne og mule, og bør ikke forlate sin stilling ved hodet av hesten. Deltakeren bør opprettholde en posisjon som er trygg for både deltakeren og dommeren, og må ikke tilsløre hesten, og må være konstant oppmerksom på hvor dommeren er under vurdering av hesten. Bytte av side skal skje fremfor hesten med så få skritt som mulig, og innta samme posisjon på høyre side av hesten som på venstre. Deltakeren skal aldri stå midt foran hesten. Deltakeren må vise hesten i henhold til den såkalte "Quarter Method". Deltakeren skal ikke stå for nær andre deltakere og deres hester når man stiller opp side om side enten sammen, bak eller foran. Deltakeren skal ikke berøre hesten med hender

eller føtter, eller synlig dirigere ved å peke med føttene mot hesten ved oppstilling.

**266 - Presentasjon av hesten.** Hestens kondisjon og helhetlige form skal vurderes.

Pelsen skal være ren, børstet og i godt hold. Man, hale, pannelugg og manke hår skal ikke pyntes med sløyfer og bånd, men kan være flettet eller ha strikker i enten engelsk eller western-stil. Lengden på man og hale kan variere, så lenge hårene er rene, velstelte og fri for floker. Manen skal ha jevn lengde eller kan være rykket, men pannelugg og manke hår må ikke fjernes. Nakke, øyebryn og lange hår på hodet og bena kan klippes.

Høvene bør være velstelte. Hvis hesten er skodd skal skoene være korrekt tilpasset, og sømmene jevne. Høvene må være rene, og kan males sorte, oljes inn eller vises naturlig.

Grime og leietau skal være riktig tilpasset, og være ryddig, rent og i god stand.

**267 - Utførelse.** Deltakerne bør gjennomføre programmet presist, smidig og i forholdsvis raskt tempo. Øket tempo høyner vanskelighetsgraden. Men nøyaktighet og presisjon skal ikke ofres for tempo. Hesten skal la seg lede, stoppe, rygge, vende og stilles opp villig, kvikt og oppmerksomt, med minimal synlig eller hørbar hjelp.

Hesten bør ledes direkte imot og fra dommeren i en rett eller buet linje, og bevege seg kvikt og ledig i de gangarter som kreves. Hestens hode og nakke bør holdes rett, og i linje med resten av kroppen.

Et stopp bør være rett, kontant, smidig og oppmerksom, og hesten kropp fremdeles rett.

Hesten bør rygge oppmerksomt, med hode, nakke og kropp stilt rett, eller i buet linje hvis mønsteret krever det.

Når man vender hesten til venstre (deltakeren drar hesten til seg) skal vendingen være 90

grader eller mindre. Vendinger som overstiger 90 grader skal gjennomføres som en bakdelsvending, idealet er når hesten vender rundt høyre bakben, som skal forbli i bakken, mens den krysser fremfor og forbi det indre frambein med det ytre. En deltaker skal ikke poeng-bestraffes hvis hesten står på det ytre bakbeinet, men den deltakeren som utfører vendingen stående på rett bakbein skal dømmes høyre.

Hesten bør stilles opp raskt med bena plassert rett under kroppen og fram og bakbein parallelt (square). Deltakeren behøver ikke å omstille en hest som stopper rett av seg selv.

**268** - Feil og feilpoeng. Gjennomføring av manøver og setting av feilpoeng skal gjøres uavhengig av hverandre. Følgende feilpoeng vil bli tildelt for hver hendelse, og vil bli trukket fra den endelige poengsummen:

### **Tre (3) feilpoeng**

1. Avbrudd i skritt eller jog/trav opp til 2 skritt.
2. Over-eller under vending på inntil 1/8 vending.
3. Berøring av kjebler.
4. Skli på pivot beinet i en vending på bakparten.
5. Løfte på pivot beinet i en vending på bakparten.
6. Løfte en fot under oppstilling og sette den ned på samme sted etter at hesten er stilt opp

### **Fem (5) feilpoeng**

- Ikke vise rett gangart, eller ikke å stoppe innen 3 meter fra angitt punkt.
- Avbrudd i skritt eller jog/trav i mer enn 2 skritt.
- Få kjeble mellom hest og utstiller.
- Flytte bakdelen betraktelig i en vending eller bakdelsvending.

- Hesten flytter seg ut av oppstillingen etter at hesten er stilt opp.
- Over/under spin/vending fra 1/8 til 1/4 omdreining.

### **Ti (10) feilpoeng**

- Deltakeren er ikke på rett plass under oppvisningen eller på oppstilling.
- At deltakeren berører hesten, sparker eller peker med føttene sine mot hestens ben under oppstilling.
- Å stå direkte foran hesten.
- Miste leietauet, holde i kjettingen eller i leietauet med to hender.
- Alvorlig ulydighet inkluderer steiling, biting, stamping med bena, at hesten sparker mot andre hester, deltagere eller dommere, eller at hesten gjentatte ganger sirkler rundt deltakeren.

### **Diskvalifikasjon, skal ikke plasseres, inkluderer:**

- Å miste kontrollen over hesten slik at deltakeren, andre deltakere og deres hester, eller dommeren er i fare
- Hesten stikker av eller adskilles fra deltakeren.
- Ikke å bære korrekt nummerskilt synlig.
- Bevisst mishandling.
- Overdreven irettesettelse eller tvang, eller bruk av kunstige hjelpemidler.
- Hvis man ikke følger det oppsatte mønster (off pattern), inkludert å velte en kjegle eller bevege seg på feil side av kjeglene, ikke vise rett gangarter, Over spinn/vendinger mer enn 1/4 omdreining.

Følgende diskvalifikasjon feil skal på E- og D- nivå betraktes som alvorlige feil dvs. deltakeren unngår diskvalifikasjon men får ikke plasseres foran noen som ikke har alvorlige feil:

- Å gjøre feil i mønsteret.
- Å velte en kjegele eller bevege seg på feil side av kjegele.
- At ikke vise opp riktig gangart.
- Overspinn/vendinger mer enn ¼ omdreining.

## In hand Trail

Klassen er åpen for alle hester uansett alder, men åringer (1 år) kan ikke vises i denne klassen før etter 01Juli samme år de blir 1 år.

Klassen må dømmes av en WRAN godkjent dommer.

Det er obligatorisk for dommeren å offentliggjøre det mønster som skal følges, minst én time før klassen skal starte. Mønsteret skal være laget slik at deltakerne får mulighet til effektivt å vise hesten og sine evner for dommeren, samt å vise hestens lydighet for deltakerens hjelpere og veiledning. Sikkerhet skal prioriteres. Hindrene skal plasseres slik at de flyter naturlig fra ett til det neste. Dersom lokale forhold krever avvik fra standardprosedyre, skal alle deltakere informeres.

Dersom hinder forstyrres, skal det resettes, men kombinert hinder resettes ikke før ekvipasjen har fullført hele kombinasjonen.

Dommeren skal gå løypen og kan endre hindrene. Hindere som anses som farlige skal repareres eller fjernes. Dersom hindret ikke kan repareres og hester allerede har gjennomført løypen, skal hinderets score fjernes fra alle tidligere runder.

**269** - Klassen bedømmes etter hestens prestasjon over hindrene, med vekt på oppførsel, respons mot handleren og kvalitet i bevegelsene. Det gis kreditt til hester som forserer hindrene med stil, positivt uttrykk

og minimal synlig eller hørbar signalgivning, forutsatt at korrekthet ikke ofres. Hester skal få kreditt for å vise oppmerksomhet mot hindrene og nøye plukke veien gjennom når hindrene tilsier det, samt villig svare på utstillers signaler ved mer krevende hinder. Hester straffes for unødvendige forsinkelser ved tilnærming eller passering av hindrene. Hester som viser kunstig eller unaturlig uttrykk over hindrene bør straffes.

Bruk av kunstige hjelpemidler er forbudt. Med kunstige hjelpemidler menes f.eks. sigarettener, høy, jord, skarpe nåler etc. Bruk av disse eller andre hjelpemidler medfører diskvalifisering.

Når et hinder (for eksempel en port) krever det, er det tillatt å leie/holde hesten på høyre hånd.

**270 - Utstyr.** Hester skal vises i grime (ikke taugrime). Handler skal lede på hestens venstre side, holde leietauet i høyre hånd nær grimen og har resten av tauet løst kveilet i venstre hånd. Handlers hånd skal ikke være på kjettingdelen av leietauet. En kjetting eller snor (minimum 4,0 mm tykkelse) kan brukes under haken eller hengende fra grimen. All annen bruk av kjettingen resulterer i diskvalifikasjon. Et leietau uten kjetting kan festes direkte under haken på grimen. Utstyrstype skal ikke vurderes dersom det er innenfor kravene ovenfor.

Handler må kun bruke venstre hånd til å bære overskuddstauet, løst kveilet, unntatt ved bæring av gjenstand, trekking av objekt, åpning/lukking av grind eller ved sidepassing.

**Handler har ikke lov til å berøre hesten, bortsett fra ved sidepassing.**

## 271 - SCORING

Poengskala fra 0 til uendelig, der 70 betegner en gjennomsnittlig prestasjon. Hvert hinder får en egen hindervurdering som legges til eller trekkes fra 70, og i tillegg gis eventuelle straffepoeng. Hvert hinder vurderes fra +1½ til -1½:

- -1½ ekstremt dårlig
- -1 svært dårlig
- -½ dårlig
- 0 korrekt
- +½ bra
- +1 veldig bra
- +1½ utmerket

Kreditt gis til hester som utfører hinder rent, flytende, våkent og med stil i respons til handleren. Dommere skal også vurdere hestens helhetsinntrykk, kondisjon, grooming og utstyr. Korrekthet skal vektlegges. Drifter til siden, skjevt stopp eller treg vending bør reflekteres i hinder- og totalscore.

## 272 - Straffepoeng

### ½ poeng

- Hvert lite dunk eller berøring av tømmer, stolpe, kjege, plante eller hvilken som helst del av et hinder.

### 1 poeng

- Hvert slag, bitt eller tråkk på hinderets deler.
- Feil eller avbrudd i skritt/jogg i to steg eller mindre.
- Begge fram- eller bakbein i et én-skritts område.
- Hopping over eller unnlatt å trå i krevd felt.
- Feil antall steg når spesifisert.

### 3 poeng

- Feil eller avbrudd i skritt/jogg i mer enn to steg.
- Å velte et hevet hinder, kjele, tønne, plante, eller flytte et hinder.
- Falle av eller hoppe ut/av bro eller vannboks med ett bein etter at hesten har gått inn i boksen.
- Trå utenfor et hinder med markerte grenser med ett bein.
- Manglende eller unngått stolpe i serie med ett bein.

## 5 poeng

- Mister jakke eller objekt som skal bæres.
- Første eller andre vegring eller unnvikelse.
- Slippe grind eller miste taugrind.
- Bruk av hånd for å skremme/rose (lett berøring ved sidepass er tillatt).
- Falle/hoppe av bro eller vannboks med flere enn ett bein.
- Trå utenfor med mer enn ett bein i hinder med grenser.
- Manglende/unngått stolpe i serie med mer enn ett bein.
- Grov ulydighet (bite, slå, bukke, steile, sparke, sirkle kontinuerlig rundt handler).

## Diskvalifikasjon – 0 poeng

- Utføre hindrene feil eller i feil rekkefølge.
- Ingen forsøk på å utføre et hinder.
- Utstysrfeil som forsinker fullføring.
- Overdreven berøring av hesten.
- Gå inn eller ut av hinder fra feil side.
- Feil retning gjennom hinder, inkludert overrotasjoner > ¼ vending.
- Feil linje mellom hindrene.
- Jobbe utenfor markert bane.

- Tredje avvisning/vegring.
- Feil gangart mellom hindrene.
- Hesten blir løs.
- Leie eller rygge på feil side (skal gjøres fra venstre).
- Hesten faller.
- Overdreven irttesettelse av hesten, trekking eller rygging på banen.
- Klarer ikke åpne og lukke grind.

## Rideklasser

### Reining

Reining er en konkurranse som skal vise den atletiske evnen hos en hest av Ranch type. Rytteren anbefales å ri et av de 20 godkjente mønstrene, som er godkjent av dommeren, som finnes i regelboken, og skal ri dette individuelt. Alle deltagere i klassen skal ri samme mønster. Hvert mønster inneholder små langsomme sirkler, store raske sirkler, flygende galoppbytter, rollbacks, en serie av spins (360) på stedet og kraftfulle sliding stops som er Reining hestens signatur. Å tøyte en hest er ikke bare å guide den, men også å kontrollere hver eneste bevegelse i hesten. Den beste Reining hesten skal være “willingly guided” og la seg bli ridd med lite eller ingen synlig motstand og alle egne initiativ fra hesten skal sees på som brist på kontroll. Alle hester er under bedømming så fort de kommer inn på arenaen. Feil som gjøres før man har begynt på mønsteret, skal bedømmes i samsvar med regelboken. Avvikelsene fra det skrevne mønsteret skal bedømmes som brist på kontroll og skal bedømmes etter hvor alvorlig feilen er. Ekvipasjen skal belønnes for smidighet, fitness, holdning, hastighet og tydelighet i de ulike manøvrene i et kontrollert tempo.

**273** - Bedømmingen skal ligge på en skala fra 0 og ubegrenset oppover, med 70 som en middels prestasjon. Poeng bedømmingen skal være følgende: Poeng skal gis eller trekkes fra for hvert av momentene på en skala mellom +1 ½ –og -1 ½ .

- + 1 ½ utmerket
- + 1                   meget bra
- + ½                   bra
- 0                    tilfredsstillende
- - ½                  ikke tilfredsstillende
- - 1                  dårlig
- - 1 ½               svært dårlig

Poeng for momenter skal bedømmes uavhengig av straffepoeng.

**274 - Følgende poengfradrag skal gis:**

#### **Fem (5) poeng**

- Å anvende sporer foran salgjorden.
- Å anvende en hånd for å straffe eller rose hesten.
- Å holde seg fast i salen
- Tydelig ulydighet inkludert sparking, biting, bukking og steiling.
- At hesten går ned på knær eller haser

#### **To (2) poeng**

- Å bryte angitt gangart. (break of gait)
- Stoppe opp i spins eller i roll backs. (freeze up)
- I mønster som begynner med skritt; Å fatte galopp før ekvipasjen når midten av banen, eller å ikke stoppe eller skritte før en galoppfatning.
- I mønster som begynner med galopp; Ikke å ha fattet galopp før første markering, eller bryte galopp før første markering.
- Ikke ri helt forbi angitte markeringer før hesten begynner et stopp (inntar stoppe posisjon).

Feil galopp eller forsinket galoppbytte på volter (sirkel) eller i 8-tall skal bedømmes som følger:

Hver gang hesten har feil galopp, skal dommeren trekke ett poeng. Feilpoeng for feil galopp er kumulativ, slik at det trekkes et nytt poeng for hver påbegynte kvart sirkel i feil galopp.

Ved galoppbytte, skal det trekkes  $\frac{1}{2}$  poeng for en fatning som er forsinket med ett galoppsteg (stride) utenfor det mønsterets angitte område for galoppbytte.

Trekk ved å begynne volter eller 8-tall i trav eller gå ut av en roll back i trav.

- -  $\frac{1}{2}$  poeng opp til to strides
- - 2 poeng, ved flere enn to strides men mindre enn en  $\frac{1}{2}$  volte eller  $\frac{1}{2}$  banelengde.

For over- eller underspin

- -  $\frac{1}{2}$  poeng over- eller underspin opp til  $\frac{1}{8}$  runde
- - 1 poeng over- eller underspin fra  $\frac{1}{8}$  til  $\frac{1}{4}$  runde

Det kan bare trekkes for ett over-eller under spinn per øvelse

Om rytteren stopper nærmere enn 6 meter fra arenaens gjerde/vant ved en sliding stop og/eller en rollback

- -  $\frac{1}{2}$  poeng.

I mønster der det inngår en halvsirkel før run down blir det trukket følgende poeng dersom hesten har feil galopp når den runder kortsiden:

- -1 poeng fra vendingen til halve banens kortsiden.
- - 2 poeng mellom halve kortsiden og begynnelsen på run down

I mønster der det inngår en halvsirkel før run down, vil det bli trukket  $\frac{1}{2}$  poeng for å ri nærmere midtlinjen av

banen enn 3 meter. På små baner kan dommeren vurdere om det skal gis trekk.

En hest som snubler tydelig og dermed avviker fra mønsteret, skal trekkes med ½ poeng.

**275** - Feil, pga. hestens fremtreden som skal medføre passende poeng fradrag, men ikke medfører diskvalifikasjon som følger:

- Overdreven åpen munn (først og fremst ved riding med stangbitt).
- Overdreven tygging, åpen munn eller løftet hode under en stopp.
- Å mislykkes i å foreta myke rette sliding stops, hoppe eller stoppe skjevt.
- Vegrer seg mot å bytte galopp.
- Å forutse rytterens signaler
- Snuble.
- Rygge skeivt/sideveis.
- Å velte marker/kjegle.

**276 - Følgende skal resultere i 0 poeng:**

- Bruk av mer enn pekefinger eller langfinger mellom tøylene.
- Bruk av to hender eller bytte av tøylehånd ved ridning på stangbitt.
- Bruk av Romal på annen måte enn foreskrevet i paragraf 64.
- Ikke fullføre foreskrevet mønster.
- Å utføre bevegelsene i mønstret i feil rekkefølge eller utføre mer enn en kvart volte utenfor mønsteret.
- Å utføre bevegelser som ikke er beskrevet i mønstret, inkludert, men ikke begrenset til å:
  - Rygge mer enn to strides.
  - Vende mer enn 90 grader.på mønstre der man galopperer inn; å stoppe helt før første markør etter å ha fattet

galopp Unntak: en stopp i første firedel av en volte etter galoppfatning

- Feil ved utstyr, som forsinker fullførelsen av mønstret, inkludert å miste en tøyle slik at den berører bakken når hesten er i bevegelse.
- Hesten skygger unna eller nekter å adlyde så det medfører forsinkelse.
- Å ruse avsted eller mislykkes å styre hesten slik at det ikke er mulig å se om det foreskrevne mønster følges eller ikke.
- Trave mer enn en  $\frac{1}{2}$  sirkel eller  $\frac{1}{2}$  langside
- Overspinne med mer enn en  $\frac{1}{4}$  runde.
- Falle av eller at hesten faller.
- På vei inn i eller ut av en rollback der mønsteret inneholder en runaround; en rollback som krysser midtlinjen

**277 - Feil pga. rytterens fremtreden som skal medføre passende poeng fradrag, men ikke å medføre diskvalifikasjon er som følger:**

- Å miste stighbøylen.
- Det anses ikke som en feil hvis man ikke rir sirkler eller åttetall innenfor markeringene, hvis arenaens størrelse og befatning er grunnen. Derimot betraktes det som en feil å ikke ri forbi markeringer ved stopp og rollbacks.

**278 - Følgende skal resultere i 0 poeng:**

- Bruk av mer enn en finger mellom tøylene, eller om fingeren som er mellom tøylene ikke er pekefinger eller langfinger.
- Bruk av to hender eller bytte av tøyle hånd ved ridning på stangbitt. Å korte eller strekke tøylene med hjelp av den frie hånden ved bruk av Romal er det samme som å ri med to hender. En rytter får løsgjøre den frie tøyle enden hvis det forhindrer rytteren fra å fortsette mønsteret. Det innebærer at de frie

tøyle endene kan rettes på, uten å påvirke hesten på naturlige pauser i mønsteret når hesten står helt stille. Rytterens frie hånd kan brukes og holde i Romalen.

- Bruk av Romal på annen måte enn foreskrevet i punkt 194.
- Ikke fullføre foreskrevet mønster.
- Å utføre bevegelsene i mønstret i feil rekkefølge.
- Å utføre bevegelser som ikke er skrevet i mønstret.
- Rygge mer enn to steg.
- Vende mer enn 90 grader.
- Feil ved utstyr, som forsinker fullførelsen av mønstret, inkludert å miste en tøyle slik at den berører bakken når hesten er i bevegelse.
- Hesten nekter å gå fremover eller nekter å adlyde.
- Å ruse avsted eller mislykkes å styre hesten slik at det ikke er mulig å se om det foreskrevne mønster følges eller ikke.
- Trave mer enn en  $\frac{1}{2}$  sirkel eller  $\frac{1}{2}$  lengde av arenaen når man begynner en sirkel, sirkler eller går ut en rollback.
- Overspinner med mer enn en  $\frac{1}{4}$  runde.
- Faller av eller hvis hesten faller.

### **279 - Feil som forårsaker til at ikke noen sluttpoeng utdeles / diskvalifikasjon:**

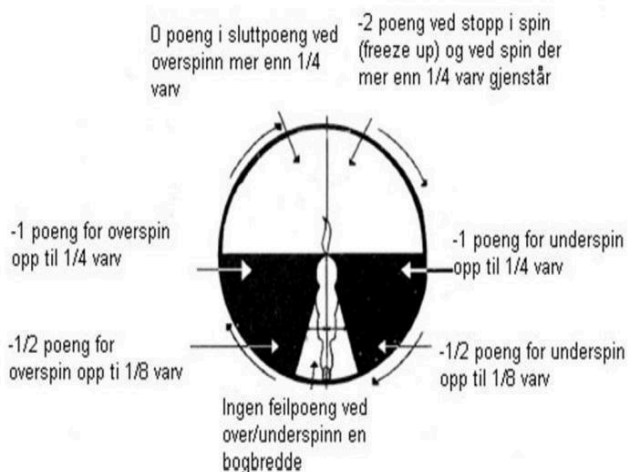
- Mishandling av en hest på arenaen og/eller tegn på at mishandling har forekommet før eller under fremvisningen av hesten.
- Bruk av hvilken som helst innretning som forandrer halens bevegelser og blod sirkulasjon.
- Ikke stige av eller vise frem hest og utstyr for rett dommer.
- Mangel på respekt og høflighet fra deltakerens side.

- Frie tøyler lengder kan justeres når som helst i mønsteret, ved bruk av den ledige hånden, gitt at den ledige hånden holdes bak tøyler hånden på ethvert tidspunkt. Ethvert forsøk på å justere tøyler lengde eller spenning mellom bitt og tøyler hånd skal bedømmes som bruk av to hender på tøylerne.

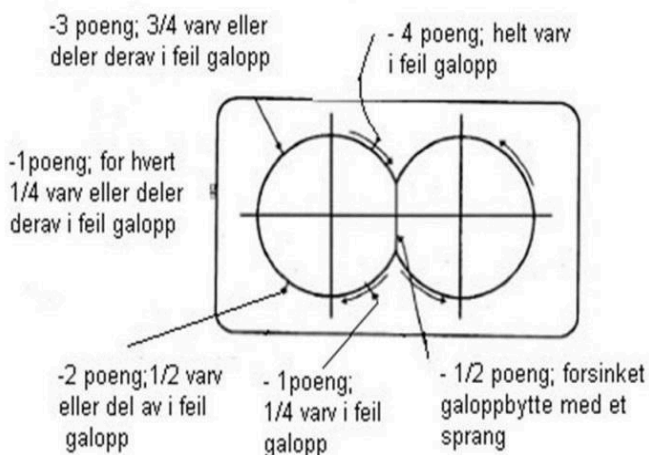
**280** - Den som enten ikke får noen sluttpoeng eller har fått 0 poeng kan ikke plasseres i en klasse med kun ett heat, men en som har fått 0 poeng kan gå videre i en klasse med flere heat.

**281** - Bedømmings Grunnlag

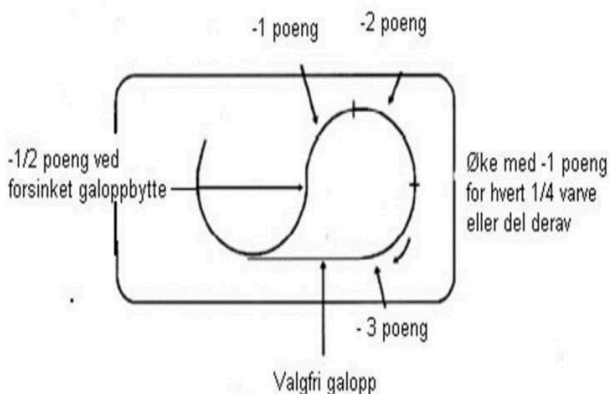
## Over/under-spin



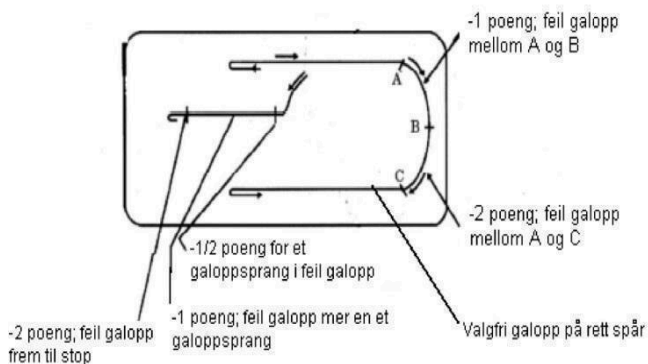
## Feil galopp



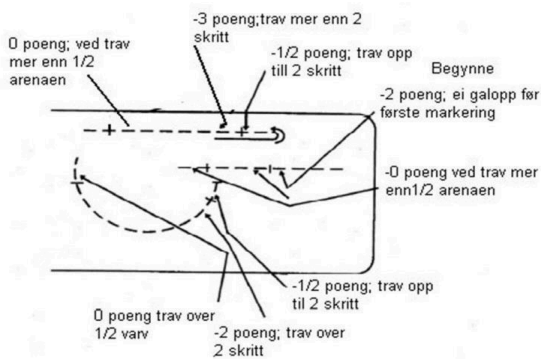
## Forsinket galoppbytte



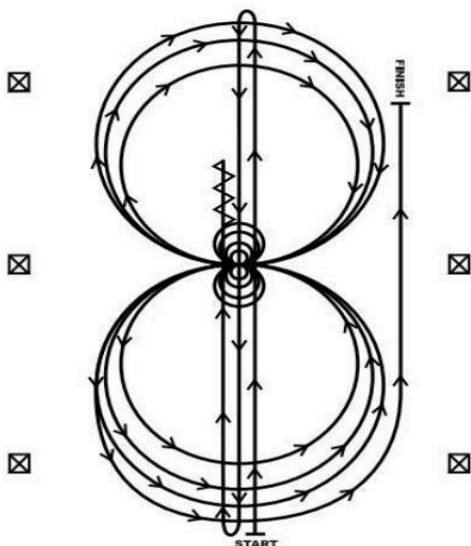
## Feil galopp ved run down



## Trav ut av rollback

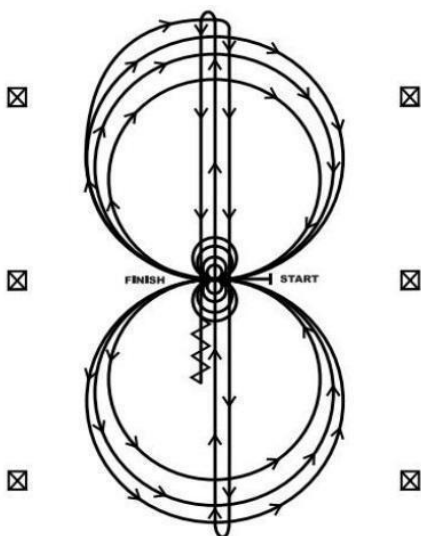


## REINING MØNSTER NR. 1



1. Gjør en rundown mot enden av banen, forbi sluttmarkeringen, gjør en rollback til venstre - ikke noe opphold.
2. Gjør en rundown ned motsatt side av banen forbi sluttmarkeringen, gjøre en rollback til høyre - ikke noe opphold.
3. Gjør en rundown forbi midt markeringen og gjør en glidende stopp. Rygg tilbake til midten av banen, eller minst tre meter. Kort opphold.
4. Fullfør fire spin til høyre.
5. Fullfør fire og en kvart spin til venstre, slik at hesten er vendt mot venstre vant/gjerde. Kort opphold.
6. Begynn i venstre galopp og ri tre sirkler til venstre, den første stor og rask, den andre liten og langsom, den tredje stor og rask. Bytt galopp midt på banen.
7. Rir tre sirkler til høyre, den første stor og rask, den andre liten og langsom, den tredje stor og rask. Bytt galopp midt på banen.
8. Ri en stor og rask sirkel til venstre, men ikke avslutt denne. Ri rett opp langs høyre side av banen forbi midt markeringen og gjør en sliding stop minst 6 meter fra vegg/gjerde. Kort opphold for å markere at mønstret er avsluttet.

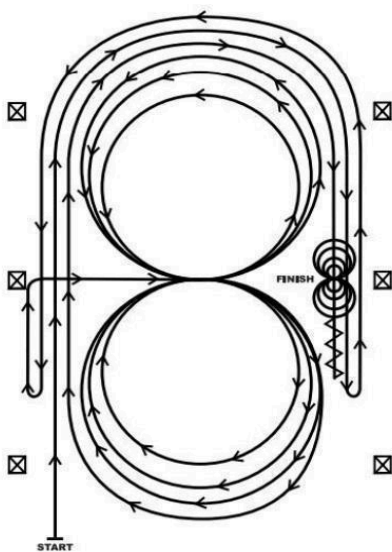
## REINING MØNSTER NR. 2



Ekvipasjen kan ri i jog eller skritt til midten av banen. Ekvipasjen skal skritte eller gjøre holdt for å vise hvor mønstret begynner. Begynn midt på banen vendt mot venstre vegg/gjerde.

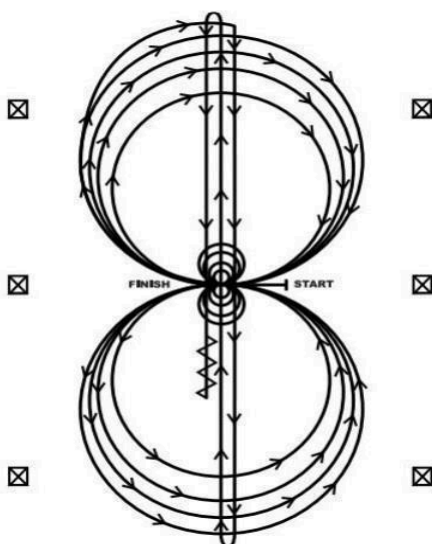
1. Begynn i høyregalopp, og ri tre sirkler til høyre, den første liten og langsom, de andre to store og raske. Bytt galopp midt på banen.
2. Rir tre sirkler til venstre, den første liten og langsom, de andre to store og raske. Bytt galopp midt på banen.
3. Rir en halv sirkel til høyre og vend opp langs midtlinjen og ri til enden av banen, forbi sluttmarkeringen og gjør en rollback til høyre - ikke noe opphold.
4. Ri langs midtlinjen til motsatt side av banen forbi sluttmarkeringen, gjør en rollback til venstre - ikke noe opphold
5. Ri forbi midt markeringen og gjør en sliding stop. Rygg tilbake til midten av banen, eller minst tre meter. Kort opphold.
6. Fullfør fire spin til høyre.
7. Fullfør fire spin til venstre. Kort opphold for å markere at mønstret er avsluttet

## REINING MØNSTER NR. 3



1. Begynn med å galoppere opp venstre siden av banen og fortsett i en halvsirkel langs øvre kortsiden og ri rett ned til motsatt kortsiden av banen, minst 6 meter fra veggen/gjerde, forbi midt markeringen og gjør en rollback til venstre - ikke opphold.
2. Ri tilbake langs høyre langsiden, minst 6 meter fra veggen/gjerde, fortsett i en halvsirkel langs øvre kortsiden og ri rett ned til motsatt kortsiden av banen, forbi midt markeringen og gjør en rollback til høyre - ikke opphold.
3. Fortsett langs venstre langsiden til midtmarkeringen. Ved midt markeringen bytt til i høyre galopp. Ri inn mot midten av banen i høyre galopp og ri tre sirkler til høyre, de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
4. Rir tre sirkler til venstre, de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
5. Rir en stor og rask sirkel til høyre, ikke avslutt denne. Ri rett opp langs venstre side av banen minst 6 meter fra veggen/gjerde, fortsett i en halvsirkel langs øvre kortsiden og ri rett ned til motsatt kortsiden av banen, forbi midt markeringen og gjør en sliding stop. Rygg minst 3 meter. Kort opphold.
6. Fullfør fire spin til høyre.
7. Fullfør fire spin til venstre. Kort opphold for å markere at mønstret er avsluttet.

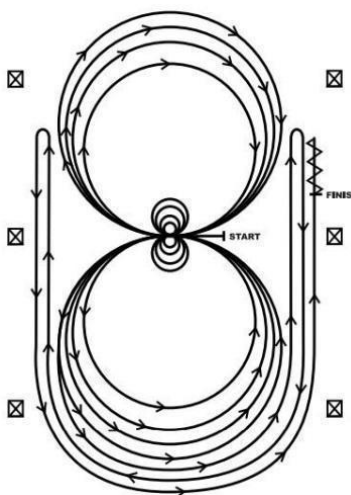
## REINING MØNSTER NR. 4



Ekvipasjen kan ri i jog eller skritt til midten av banen. Ekvipasjen skal skritte eller gjøre holdt for å vise hvor mønstret begynner. Begynn midt på banen vendt mot venstre vegg/gjerde.

1. Begynn i høyre galopp og ri tre sirkler til høyre, de to første store og raske, den tredje liten og langsam. Kort opphold.
2. Fullfør fire spin til høyre. Kort opphold.
3. Begynn i venstre galopp og ri tre sirkler til venstre, de to første store og raske, den tredje liten og langsam. Kort opphold.
4. Fullfør fire spin til venstre. Kort opphold.
5. Begynn på høyre hånd og ri en stor rask sirkel til høyre. Bytt galopp midt på banen. Ri en stor rask sirkel til venstre. Bytt galopp midt på banen.
6. Rir en halv sirkel til høyre og vend opp langs midtlinjen og ri til enden av banen, forbi sluttmarkeringen og gjør en rollback til høyre - ikke opphold.
7. Ri til midtlinjen til motsatt side av banen forbi sluttmarkeringen, gjør en rollback til venstre – ikke noe opphold.
8. Ri forbi midt markeringen og gjør en sliding stop. Rygg tilbake til midten av banen, eller minst 3 meter. Kort opphold for å markere at mønstret er avsluttet.

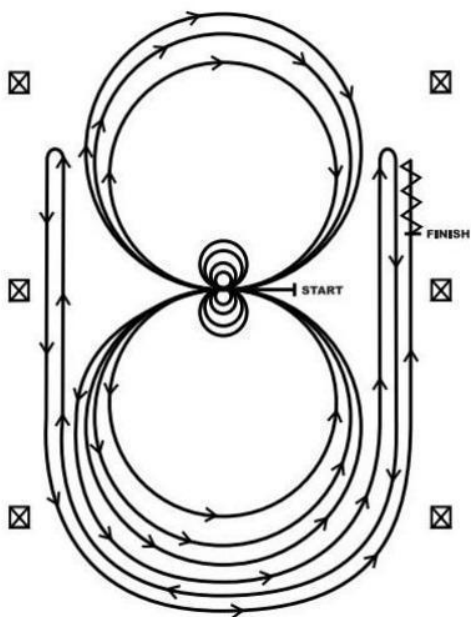
## REINING MØNSTER NR. 5



Ekvipasjen kan ri i jog eller skritt til midten av banen. Ekvipasjen skal skritte eller gjøre holdt for å vise hvor mønstret begynner. Begynn midt på banen vendt mot venstre vegg/gjerde.

1. Begynn i venstre galopp og ri tre sirkler til venstre, de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Kort opphold.
2. Fullfør fire spin til venstre. Kort opphold.
3. Fatt høyre galopp og ri tre sirkler til høyre, de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Kort opphold.
4. Gjør fire spin til høyre. Kort opphold.
5. Fatt venstre galopp, ri en stor rask sirkel til venstre. Bytt galopp midt på banen. Ri en stor rask sirkel til høyre. Bytt galopp midt på banen.
6. Fortsett rundt den tidligere sirkelen til venstre, men ikke avslutt denne, fortsett rett frem langs høyre langside, forbi midt markeringen og gjør en rollback til høyre minst 6 meter fra veggen/gjerde - ikke noe opphold.
7. Fortsett rundt den tidligere sirkelen, men ikke avslutt denne, fortsett rett frem langs venstre langside, forbi midt markeringen og gjør en rollback til venstre minst 6 meter fra vant/gjerdet – ikke noe opphold.
8. Fortsett tilbake rundt den tidligere sirkelen, men ikke avslutt denne, fortsett rett frem langs høyre langside, forbi midt markeringen og gjør en sliding stop minst 6 meter fra veggen/gjerde. Rygg minst 3 meter. Kort opphold for å markere at mønstret er avsluttet

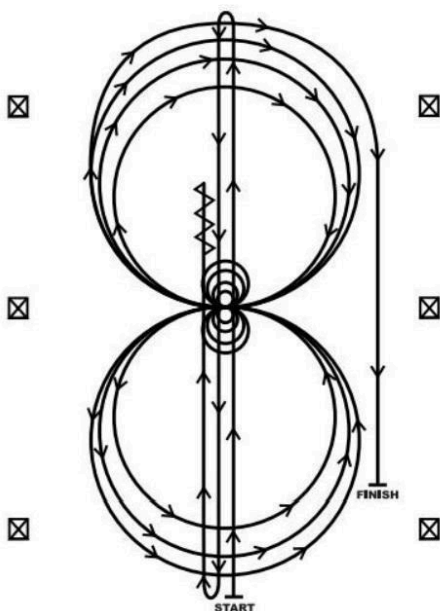
## REINING MØNSTER NR. 6



Ekvipasjen skal skritte eller gjøre et holdt for å vise hvor mønstret begynner. Begynn midt på banen vendt mot venstre vegg/gjerde.

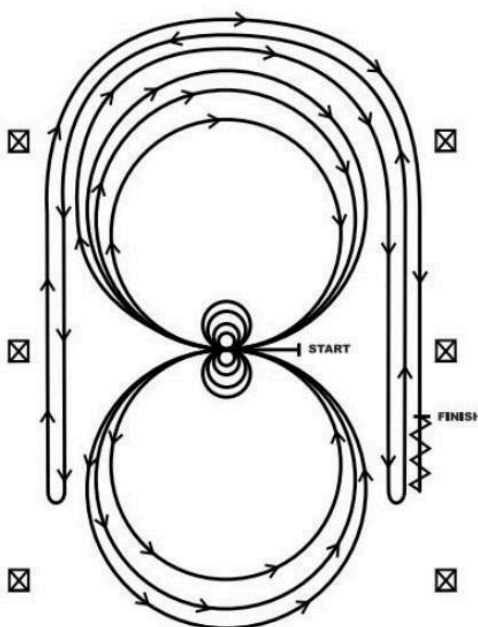
1. Gjør fire spin til høyre.
2. Gjør fire spin til venstre. Kort opphold.
3. Begynn i venstre galopp og ri tre sirkler til venstre, de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
4. Fortsett i høyregalopp, og ri tre sirkler til høyre, de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
5. Ri en stor og rask sirkel til venstre, men ikke avslutt denne. Ri rett ut langs høyre langsiden av banen, forbi midtmarkeringen og gjør en rollback til høyre, minst 6 meter fra vegg/gjerdet - ikke noe opphold.
6. Fortsett tilbake rundt den tidligere sirkelen, men ikke avslutt denne. Ri rett ut langs venstre langsiden av banen forbi midtmarkeringen og gjør en rollback til venstre minst 6 meter fra vegg/gjerdet - ikke noe opphold.
7. Fortsett tilbake rundt den tidligere sirkelen, men ikke avslutt denne. Ri rett ut langs høyre langsiden av banen forbi midtmarkeringen og gjør en sliding stop minst 6 meter fra vegg/gjerde. Rygg minst 3 meter. Kort opphold for å markere at mønstret er avsluttet.

## REINING MØNSTER NR. 7



1. Galloper i friskt tempo langs midtlinjen til den borte enden av banen, forbi sluttmarkeringen, gjør en rollback til venstre - ikke noe opphold.
2. Galopper til motsatt side av banen forbi sluttmarkeringen, gjør en rollback til høyre -ikke noe opphold.
3. Ri forbi midt markeringen og gjør en sliding stop. Rygg tilbake til midten av banen, eller minst 3 meter. Kort opphold.
4. Gjør fire spin til høyre.
5. Gjør fire 1/4 spin til venstre, slik at hesten er vendt mot venstre vant/gjerde. Kort opphold.
6. Begynn i høyregalopp og ri tre sirkler til høyre, de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
7. Rir tre sirkler til venstre, de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
8. Ri en stor og rask sirkel til høyre, men ikke avslutt denne. Ri rett ut langs høyre side av banen, forbi midt markeringen og gjør en sliding stop, minst 6 meter fra vegg/gjerde. Kort opphold for å markere at mønstret er avsluttet.

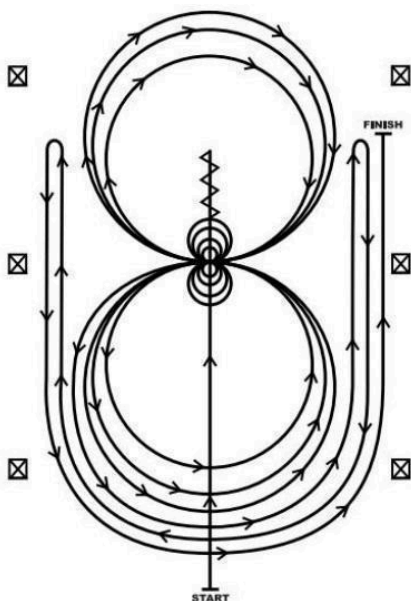
## REINING MØNSTER NR. 8



Skrutt frem til midten på arenaen vendt mot venstre vant/gjerde.

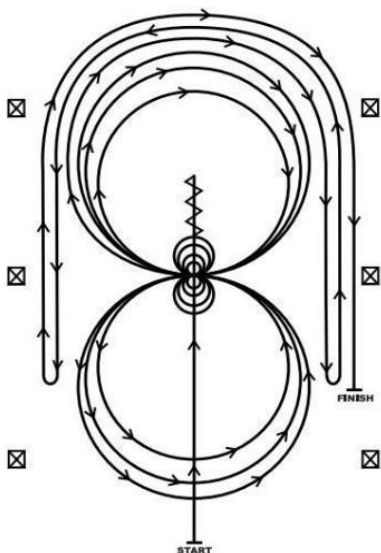
1. Gjør fire spin til venstre.
2. Gjør fire spin til høyre. Kort opphold.
3. Begynn i høyregalopp, og ri tre sirkler til høyre, den første stor og rask, den andre liten og langsom, den tredje stor og rask. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
4. Rir tre sirkler til venstre, den første stor og rask, den andre liten og langsom, den tredje stor og rask. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
5. Ri en stor og rask sirkel til høyre, men ikke avslutt denne. Ri rett ut langs høyre langsiden av banen, forbi midtmarkeringen og gjør en rollback til venstre, minst 6 meter fra veggen/gjerdet – ikke noe opphold.
6. Fortsett tilbake rundt den tidligere sirkelen, men ikke avslutt denne. Ri rett ut langs venstre langsiden av banen forbi midtmarkeringen og gjør en rollback til høyre minst 6 meter fra veggen/gjerdet – ikke noe opphold.
7. Fortsett tilbake rundt den tidligere sirkelen, men ikke avslutt denne. Ri rett ut langs høyre langsiden av banen forbi midtmarkeringen og gjør en sliding stop minst 6 meter fra veggen/gjerdet. Rygg minst 3 meter. Kort opphold for å markere at mønstret er avsluttet.

## REINING MØNSTER NR. 9



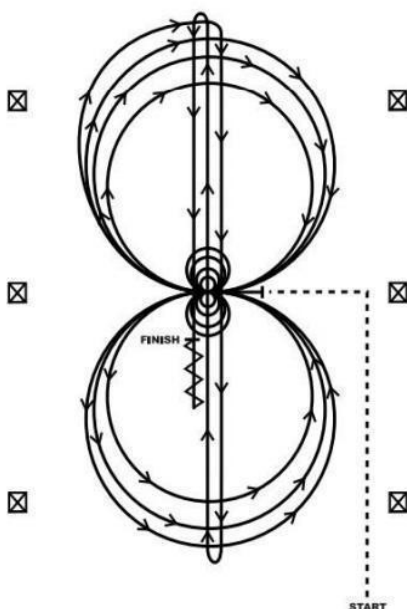
1. Galloper forbi midt markeringen og gjør en sliding stop. Rygg tilbake til midten av banen, eller minst 3 meter. Kort opphold.
2. Gjør fire spin til høyre.
3. Gjør fire og en kvart spin til venstre, slik at hesten er vendt mot venstre vegg/gjerde. Kort opphold.
4. Fatt venstre galopp og ri tre sirkler til venstre, den første liten og langsom, de andre to store og raske. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
5. Rir tre sirkler til høyre, den første liten og langsom, de andre to store og raske. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
6. Rir en stor og rask sirkel til venstre, men ikke avslutt denne. Ri rett opp langs høyre side av banen forbi midt markeringen og gjør en rollback til høyre minst 6 meter fra vegg/gjerde. Ikke noe opphold.
7. Fortsett tilbake rundt den tidligere sirkelen, men ikke avslutt denne. Ri rett ut langs venstre langside av banen forbi midt markeringen og gjør en rollback til venstre minst 6 meter fra veggen/gjerdet - ikke noe opphold.
8. Fortsett tilbake rundt den tidligere sirkelen, men ikke avslutt denne. Ri rett ut langs høyre langside av banen forbi midt markeringen og gjør en sliding stop minst 6 meter fra veggen/gjerde. Kort opphold for å markere at mønstret er avsluttet.

## REINING MØNSTER NR. 10



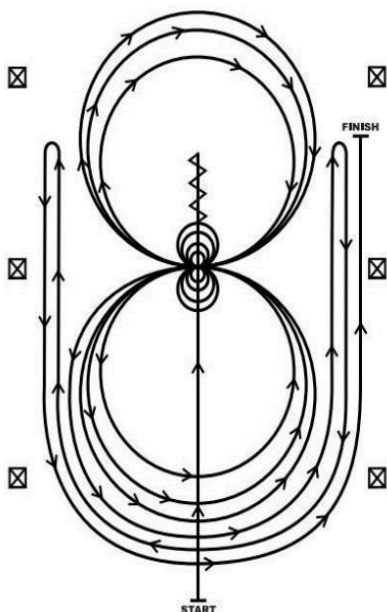
1. Galloper langs midtlinjen forbi midt markeringen og gjør en sliding stop. Rygg opp til midt på banen, minst 3 meter. Kort opphold.
2. Gjør fire spin til høyre.
3. Gjør fire og en kvart spin til venstre, slik at hesten er vendt mot venstre vegg/gjerde. Kort opphold.
4. Fatt høyre galopp og ri tre sirkler til høyre, de første to store og raske, den tredje liten og langsom. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
5. Rir tre sirkler til venstre, den første liten og langsom, de andre to store og raske. Bytt galopp ved midtmarkeringen på banen.
6. Ri en stor og rask sirkel til høyre, men ikke avslutt denne. Ri rett opp langs høyre side av banen forbi midt markeringen og gjør en rollback til venstre minst 6 meter fra veggen/gjerdet - ikke noe opphold.
7. Fortsett tilbake rundt den tidligere sirkelen, men ikke avslutt denne. Ri rett ut langs venstre langside av banen forbi midt markeringen og gjør en rollback til høyre minst 6 meter fra veggen/gjerdet. Ikke noe opphold.
8. Fortsett tilbake rundt den tidligere sirkelen, men ikke avslutt denne. Ri rett ut langs høyre langside av banen forbi midt markeringen og gjør en sliding stop minst 6 meter fra veggen/gjerdet. Kort opphold for å markere at mønstret er avsluttet.

## REINING MØNSTER NR. 11



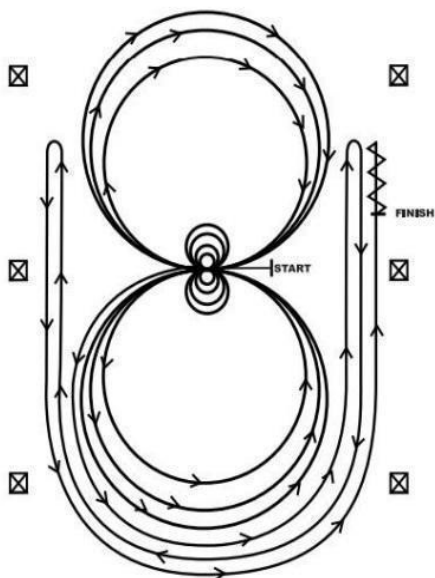
1. Ekvipasjonen må ri i jog fra porten til midten av banen. Før mønsteret begynner, skal hesten skritte eller gjøre holdt. Mønsteret begynner midt på banen, med ekvipasjen vendt mot venstre langside.
2. Gjør fire spin til venstre. Kort opphold
3. Gjør fire spin til høyre. Kort opphold.
4. Begynn i høyregalopp og ri tre sirkler, den første liten og langsom, de andre to store og raske. Bytt galopp (flygende) midt på banen etter den tredje sirkelen.
5. Rir tre sirkler til venstre, den første liten og langsom, de andre to store og raske. Bytt galopp (flygende) midt på banen, etter den tredje sirkelen.
6. Begynn en sirkel til høyre, ikke avslutt denne, vend opp langs midtlinjen og gjør en rundown etter midtlinjen, forbi sluttmarkeringen. Rollback til høyre uten å stoppe opp (no hesitation).
7. Rundown forbi midt markeringen og gjør en rollback til venstre uten å stoppe opp (no hesitation).
8. Galloper forbi midt markeringen og gjør en sliding stop. Rygg tilbake til midten av banen, eller minst 3 meter. Kort opphold for å markere at mønstret er avsluttet.

## REINING MØNSTER NR. 12



1. Ri en run down forbi midt markeringen, og gjør en sliding stop. Rygg tilbake til midten av banen, eller minst 3 meter. Kort opphold.
2. Fire spin til høyre Kort opphold.
3. Fire og en kvart spin til venstre, slik at hesten vender mot venstre vegg/gjerde. Kort opphold.
4. Fortsett i venstre galopp. Rir tre sirkler til venstre, de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Galoppbytte på midten av banen.
5. Ri tre sirkler til høyre, de to første store og raske, den siste liten og langsom. Galoppbytte på midten av banen. Begynn på en stor sirkel til venstre, men ikke avslutt denne. Gjør en run down ned høyre langside, forbi midt markeringen, og gjør en rollback minst 6 meter fra veggen/gjerde.
6. Fortsett rundt forrige sirkel, men ikke avslutt denne. Gjør en run down ned venstre langside, forbi midt markeringen, og gjør en rollback minst 6 meter fra veggen/gjerde.
7. Fortsett rundt foregående sirkel, men ikke avslutt denne. Gjør en run down ned høyre langside, forbi midt markeringen, og gjør en sliding stop minst 6 meter fra veggen/gjerde. Kort opphold for å markere at mønsteret er avsluttet.

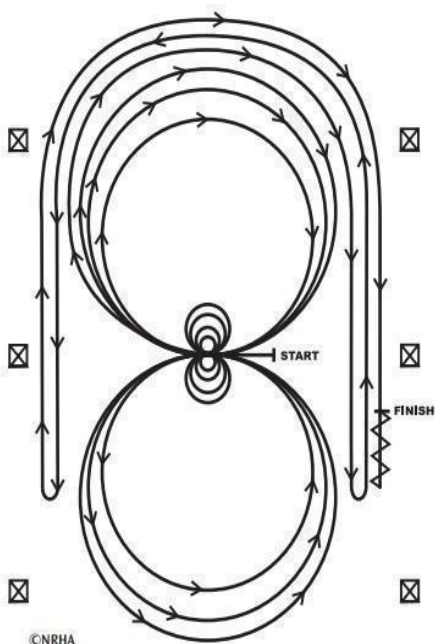
## REINING MØNSTER NR. 13



Hesten må skritte eller stoppe før man begynner på mønsteret.  
Begynn på midten av banen, vendt mot venstre vegg/gjerde.

1. Fatt venstre galopp, ri to sirkler til venstre. Den første stor og rask, den andre liten og langsom. Stopp på midten av banen.
2. Fire spin til venstre. Kort opphold.
3. Fatt til høyregalopp, rir to sirkler til høyre. Den første stor og rask, den andre liten og langsom. Stopp på midten av banen.
4. Fire spin til høyre. Kort opphold.
5. Fatt venstre galopp, og rir en stor rask sirkel til venstre. Galoppbytte midt på banen, rir en stor rask sirkel til høyre. Galoppbytte midt på banen.
6. Fortsett på forrige sirkel til venstre, men ikke avslutt denne. Gjør en run down opp høyre langside, forbi midt markeringen, og gjør en rollback minst 6 meter fra veggen/gjerde.
7. Fortsett rundt forrige sirkel, men ikke avslutt denne. Gjør en run down opp venstre langside, forbi midt markeringen, og gjør en rollback minst 6 meter fra veggen/gjerde.
8. Fortsett rundt forrige sirkel, men ikke avslutt denne. Gjør en run down opp høyre langside, forbi midt markeringen, og gjør en sliding stop minst 6 meter fra veggen/gjerde. Rygg minst 3 meter. Kort opphold for å markere at mønsteret er avsluttet

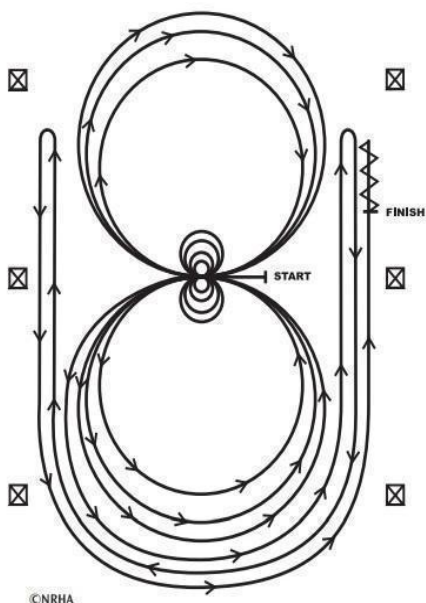
## REINING MØNSTER 14



Hesten kan skrittet eller ris i jog til midten av banen. Hesten må stoppe eller skritte før mønsteret starter. Begynn i midten av banen, vendt mot venstre vegg/gjerde.

1. Rir fire spin til venstre. Kort opphold.
2. Rir fire spin til høyre. Kort opphold.
3. Begynn med høyre galopp, rir tre sirkler til høyre: de to første store og raske; den siste liten og sakte. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
4. Ri tre sirkler til venstre: de to første store og raske; den siste liten og sakte. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
5. Begynn med en stor sirkel til høyre, men fortsett rundt enden av banen, gjør en run down ned den høyre siden av banen, forbi midt markeringen, og gjør en rollback til venstre minst 6 meter fra veggen/gjerde - uten opphold.
6. Fortsett tilbake rundt forrige sirkel, gjør en run down ned venstre side av banen, forbi midt markeringen, og gjør en rollback til høyre minst 6 meter fra veggen/gjerde - uten opphold.
7. Fortsett tilbake rundt forrige sirkel, gjør en run down ned høyre side av banen, forbi midt markeringen, og gjør en sliding stop minst 6 meter fra vegen/gjerde. Rygg minst 3 meter. Kort opphold for å vise at mønsteret er fullført.

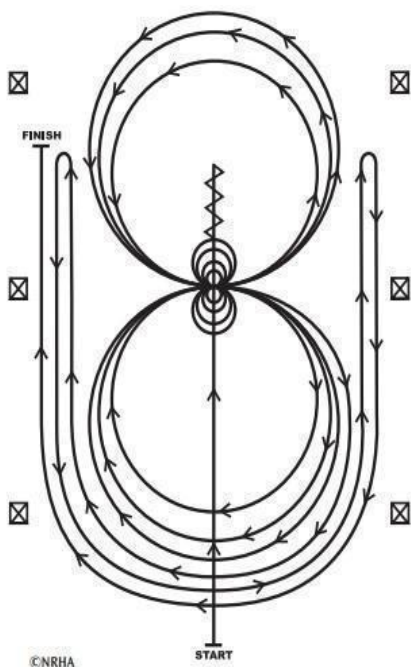
## REINING MØNSTER 15



Hesten kan ris i skritt eller jog til midten av banen. Hesten må skritte eller stoppe før man starter på mønsteret. Begynn på midten av banen, vendt mot venstre vegg/gjerde.

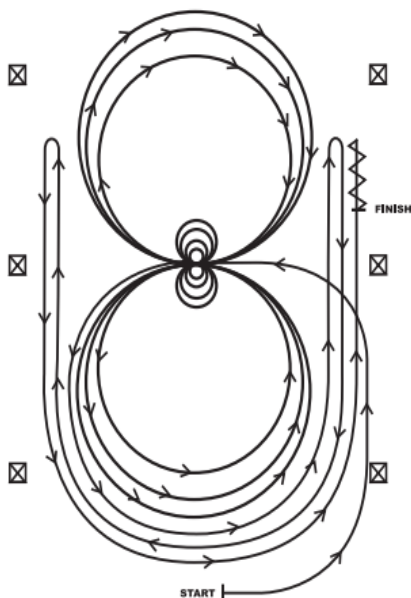
1. Gjør 4 spin til høyre. Kort opphold.
2. Gjør fire spin til venstre. Kort opphold.
3. Begynn med venstre galopp, rir tre sirkler til venstre: den første stor og rask, den andre liten og sakte, og den tredje stor og rask. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
4. Ri tre sirkler til høyre: den første stor og rask, den andre liten og sakte, og den tredje stor og rask. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
5. Begynn på en stor sirkel til venstre, men fortsett ned høyre side av banen. Gjør en run down forbi midt markeringen og gjør en rollback til høyre, minst 6 meter fra vegg/gjerde. Ikke opphold.
6. Fortsett tilbake rundt den forrige sirkelen, og ri ned venstre side av banen. Gjør en rundown forbi midt markeringen og gjør en rollback til venstre, minst 6 meter fra vegg/gjerde. Ikke opphold.
7. Fortsett tilbake rundt den forrige sirkelen og ned høyre side av banen. Gjør en rundown forbi midt markeringen, og gjør en sliding stop minst 6 meter fra vegg/gjerde. Rygg minst 3 meter. Kort opphold for å vise at mønsteret er fullført.

## REINING MØNSTER 16



1. Gjør en run down forbi midt markeringen og gjør en sliding stop. Rygg tilbake til midt markeringen, eller minst 3 meter. Kort opphold.
2. Gjør fire spins til venstre. Kort opphold.
3. Gjør fire og en kvart spin til høyre, slik at hesten vender mot høyre vegg/gjerde. Kort opphold.
4. Begynn med høyre galopp, ri 3 sirkler til høyre: de to første store og raske, den tredje liten og sakte. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
5. Ri tre sirkler til venstre: de to første store og raske, den tredje liten og sakte. Bytt galopp ved midtmarkeringen.
6. Begynn på en stor sirkel til høyre, men fortsett ned venstre side av banen. Gjør en run down forbi midt markeringen og gjør en rollback til venstre, minst 6 meter fra vegg/gjerde. Ikke opphold.
7. Fortsett tilbake rundt den forrige sirkelen, og ri ned høyre side av banen. Gjør en rundown forbi midt markeringen og gjør en rollback til høyre, minst 6 meter fra vegg/gjerde. Ikke opphold.
8. Fortsett tilbake rundt den forrige sirkelen og ned venstre side av banen. Gjør en rundown forbi midt markeringen, og gjør en sliding stop minst 6 meter fra vegg/gjerde. Kort opphold for å vise at mønsteret er fullført.

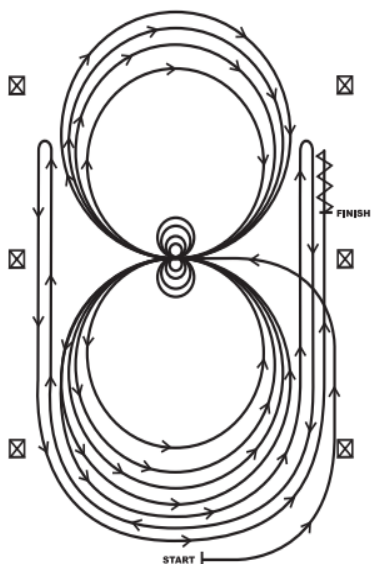
## REINING MØNSTER 17



Begynn på venstre hånd. Fortsett til midten av banen for så å begynne på mønsteret med ansiktet vendt mot den venstre vegg eller gjerdet, uten å stoppe eller bryte gangart.

1. Begynn på venstre hånd, avslutt to sirkler mot venstre; den første sirkelen er stor og rask, den andre sirkelen liten og sakte. Stopp ved midten markeringen. Kort opphold.
2. Fullfør fire spinn til venstre. Kort opphold.
3. Begynn på høyre hånd, fullfør to sirkler mot høyre; første sirkel er stor og rask, den andre sirkelen liten og sakte. Stopp på midtmarkeringen.
4. Fullfør fire spinn mot høyre. Kort opphold.
5. Begynn på venstre hånd, ri en stor rask sirkel mot venstre, bytt galopp på midten av banen, ri en stor rask sirkel til høyre, og bytt galopp på midten av banen.
6. Fortsett tilbake rundt forrige sirkel mot venstre, men ikke avslutt denne. Ri opp høyre side av banen, passerer midt markeringen og gjør en høyre roll back minst 6 meter fra vegg/gjerde - Ikke opphold.
7. Fortsett rundt forrige sirkel, men ikke avslutt denne. Ri opp venstre side av banen, forbi midt markeringen og gjør en venstre roll back minst 6 meter fra vegg/gjerde - Ikke opphold.
8. Fortsett tilbake rundt forrige sirkel, men ikke avslutt denne. Ri opp høyre side av banen, forbi midt markeringen og gjør en sliding stop minst 6 meter fra vegg/gjerde. Rygg minst 3 meter. Kort opphold for å vise slutten på mønsteret.

## REINING MØNSTER 18

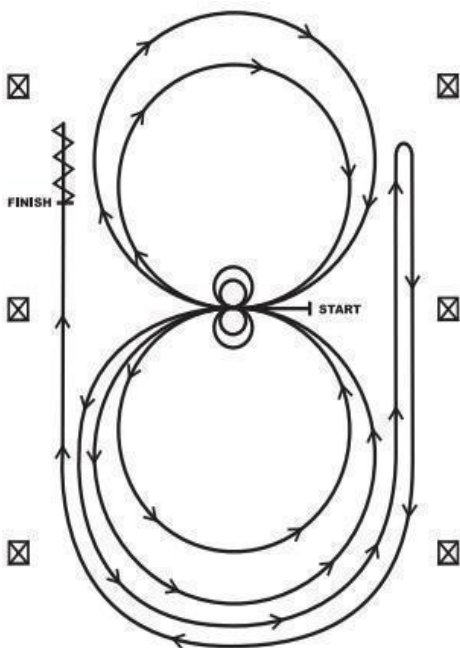


Begynn på venstre hånd. Fortsett til midtmarkeringen på banen for å starte mønsteret med ansiktet vendt mot venstre vegg eller gjerde, uten å stoppe eller bryte gangart.

1. Begynn på venstre hånd, fullfør 3 sirkler mot venstre; de første to sirkler store og raske, den tredje sirkelen liten og sakte. Stopp ved midtmarkeringen på banen. Kort opphold.
2. Fullfør 4 spinn til venstre. Kort opphold.
3. Begynn på høyre hånd, fullfør tre sirkler mot høyre, de første to sirkler store og raske, den tredje sirkelen liten og sakte. Stopp ved midtmarkeringen på banen. Kort opphold.
4. Fullfør 4 spins til høyre. Kort opphold.
5. Begynn på venstre hånd, ri en stor rask sirkel mot venstre, bytt galopp ved midtmarkeringen, ri en stor og rask sirkel mot høyre, bytt galopp ved midtmarkeringen. (Figure 8)
6. Fortsett rundt forrige sirkel mot venstre, men ikke avslutt denne. Ri opp høyre side av banen, forbi midt markeringen og gjør en høyre roll back minst 6 meter fra veggen/gjerde - ikke opphold.
7. Fortsett rundt forrige sirkel, men ikke avslutt denne. Ri opp venstre side av banen, forbi midt markeringen og gjør en venstre roll back minst 6 meter fra veggen/gjerde - ikke opphold.
8. Fortsett tilbake rundt forrige sirkel, men ikke avslutt denne. Ri opp høyre side av banen, forbi midt markeringen og gjør en sliding stop minst 6 meter fra veggen/gjerde. Kort opphold for å vise slutten på mønsteret.

## REINING MØNSTER A

Mønster for Youth 10 år og under, samt short stirrup klasser.

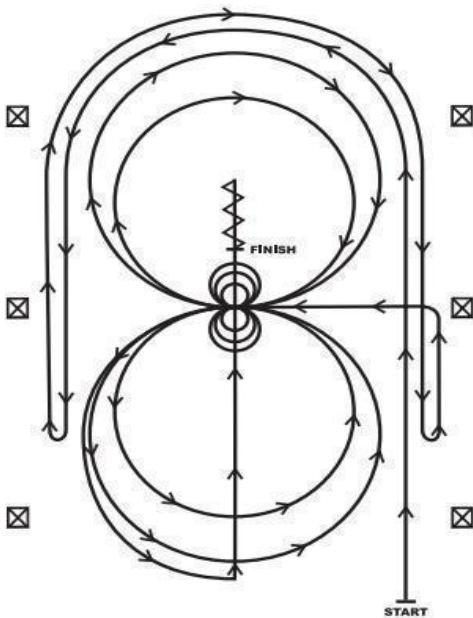


Hesten kan ris i skritt eller jog til midten av banen. Hesten må skritte eller stoppe før man begynner mønsteret. Begynn i midten av banen, vendt mot venstre vant/gjerde.

1. Begynn med venstre galopp, ri to sirkler til venstre. Stopp i midten av banen. Kort opphold.
2. Ri to spinn til venstre. Kort opphold.
3. Begynn med høyre galopp, ri to sirkler til høyre. Stopp i midten av banen. Kort opphold.
4. Ri to spinn til høyre. Kort opphold.
5. Begynn med venstre galopp, ri rundt enden av banen, run down på høyre side av banen, forbi midt markøren, stopp, roll back til høyre.
6. Fortsett rundt enden av banen, run down på venstre side av banen, forbi midt markøren, stopp, rygg. Kort opphold for å markere at mønsteret er avsluttet.

## REINING MØNSTER B

Anbefalt for youth



1. Lope opp høyre langside, ri rundt kortsiden, og rett ned motsatt side og gjør en rollback - uten opphold
2. Ri opp venstre langside, rundt kortsiden og rett ned motsatt side, gjør en rollback - uten opphold
3. Rir opp høyre langside til midt markeringen, hesten skal da ha venstre galopp. Ri to sirkler til venstre, den første stor og rask, den andre liten og sakte. Stopp på midten av banen.
4. Gjør fire spin til venstre. Kort opphold
5. Ri to sirkler til høyre, den første stor og rask, den andre liten og sakte. Stopp på midten av banen
6. Gjør tre spin til høyre. Kort opphold
7. Begynn en stor sirkel til venstre, vend opp midten av banen, ri forbi midt markeringen og gjør en sliding stop
8. Rygg minst tre meter. Kort opphold for å vise at mønsteret er avsluttet

# Freestyle Reining

## 282 - Generelle regler

Reiningens bevegelsesmønster er hentet fra og satt sammen av de ulike momentene som oppstår ved buskaps arbeid til hest. Disse momentene har blitt finslipt til de vi ser på konkurranser i dag. Freestyle Reining gir rytteren mulighet til å bruke sin kreativitet til å velge egen musikk og skape en egen koreografi. Rytteren skal komponere programmet sitt slik at det passer sammen med musikken, men skal samtidig vise frem hestens atletiske side.

Obligatoriske moment er som følger:

- Minimum 4 spin etterfulgt av hverandre til høyre
- Minimum 4 spin etterfulgt av hverandre til venstre
- Minimum 3 stopp.
- Minimum ett galoppbytte fra høyre til venstre.
- Minimum ett galoppbytte fra venstre til høyre.
- Momentene skal bedømmes etter gjeldende Reiningens regler.

Rytteren skal ri overskrevet i salen.

Det er tillatt å ri på to hender (en hånd eller ingen hender) på valgfritt bitt så lenge disse er tillatt ifølge denne regelbok. Dette inkluderer stang, trinse og Hackamore (Bosal). Ifølge denne regelbok er det kun lov å ri med en hånd på stangbitt.

Det blir gitt 0 poeng til den som ikke klarer å fullføre alle momenter eller som ikke klarer å gjennomføre programmet i løpet av makstiden på 4 minutter.

Ekstra momenter som kan forekomme i programmet er rollback, back up og tempovariasjon. Andre momenter som tradisjonelt ikke hører med i Reining, som for eksempel sidepass og sjenkel virkning, er tillatt i Freestyle Reining og skal gi passende poengscore. All gjentakelse av obligatoriske moment er godkjent, men gir kun pluss eller minus fra de allerede eksisterende poengsummene, ikke tillegg i poeng for de ekstra bevegelsene.

Utstyr som brukes i Freestyle Reining må være humane og må følge denne regelbok.

Det er tillatt å ri uten sal.

Tidsbegrensning. Makstiden er 4 minutter, dette inkluderer all form for introduksjon.

Timing begynner når musikken eller introduksjonen begynner (uansett hva som kommer først) og stoppes når musikken slutter.

Utkledning er tillatt, men er ikke obligatorisk. Det er hvordan ekvipasjen utfører

Reining øvelsene til musikk som vektlegges i bedømmingen.

Rekvisita er tillatt, men får ikke under noen omstendigheter hindre dommeren i å se hesten. Bruken av rekvisita gir ingen ekstra poeng.

### **283 - Bedømming av Freestyle Reining.**

For de obligatoriske elementene i Freestyle Reining skal poeng baseres på den

tekniske og den kunstneriske gjennomføringen.

Bedømming Protokoll som er spesielt

tilpasset Freestyle Reining bør brukes. Moment som ikke er knyttet til Reining og dets

poengsum bør skrives i egne bokser på protokollen.

Alle gjentakelser av obligatoriske moment er godkjent,

men gir kun pluss eller minus poeng fra de allerede eksisterende poengsummene. Poeng for det atletiske skal utgjøre 10 % av poengsummen. Det kunstneriske skal poengsettes fra -2 til +2. Resterende poengsetting gjelder som for Reining.

Ved like poeng kan dommeren selv bestemme ekvipasjenes rekkefølge eller be ekvipasjene om å ri en gang til. Denne trenger ikke å være med musikk eller kostyme. Rytterne får ikke lov til å dele poengplass.

Det er dommeren som bedømmer de obligatoriske elementene.

Minimum en dommersekretær må assistere for å verifisere at alle obligatoriske moment blir utført av alle ekvipasjene.

Freestyle Reining kan arrangeres som Open eller Youth. Stevne Ledelsen skal bestemme om klassene skal være samlet (kun ett ritt) eller separat (to ritt).

Stevne Ledelsen kan forby upassende musikk, belysning eller utkledning.

Det er ikke tillatt å ri med to hender på stangbitt.

## Western Riding

**284** - Western riding er en oppvisning av en følsom, veldressert, fri og lettbevegelig hest. Hesten skal bedømmes med hensyn på gangartenes kvalitet, galoppskiftene, respons på rytterens signaler, opptreden, tilgjengelighet og intelligens. Det skal gis pluss for, og legges vekt på mykhet, jevn rytme i gangartene (dvs. å begynne og avslutte mønsteret i samme rytme) og hestens evne til å bytte galopp nøyaktig og lett, (både foran og bak samtidig), midt i mellom markeringene. Minimum fire

galoppbytter skal være i spranget. Hesten skal ha et avslappet hode, naturlig holdning i nivå med eller noe over manken, med moderat bøyning på nakken. Hesten får ikke gå bak loddplanet og gi inntrykk av å være skremt. Hesten kan ris med lett munnkontakt eller på en relativt løs tøyle. Hesten skal passere over bommen både i trav og galopp uten å bytte gangart og uten markant å endre steglengden.

**285** - Dommeren velger ut et av de mønstrene som skal ris av deltakerne og er ansvarlig for at markeringene er korrekt oppsatt. WRAN anbefaler: Mønster 1-5 brukes på B/C nivå. Green mønster 1, 2 og 3 brukes på C/D nivå. Mønster 9-11 brukes på D/E nivå.

**286** - De små sirklene representerer markeringer (tønner, kjegler, eller vimpler anbefales). Disse skal, på langsiden med 5 markeringer, ha samme innbyrdes avstand, mellom minst 9 og maksimalt 15 meter. Det anbefales at markeringene plasseres minst 4,50 m fra gjerde/vantet, hele mønsterets bredde bør også være mellom 15 og 24 m, avhengig av arenaens størrelse.

**287** - Bommen skal være minst 2,50 meter lang.

**288** - Den lange serpentin linjen viser retningen og gangartene mønsteret skal gjennomføres i. Det beste stedet for å bytte galopp er  $\frac{1}{2}$  galoppsprang før eller etter midtpunktet mellom markeringene. Det skyggede området representerer området mellom markeringene hvor byttet av galopp skal skje.

**289** - En kjegle skal plasseres ved veggen / sporet for å vise hvor rytteren skal begynne å skritte. I mønster 1, samt i Green Western riding mønstre 1, 2 og 3, skal den være plassert minst 3 meter før den første markøren. I mønster 2, 3, 4 og 5, skal kjeglen være plassert likt med den første markøren. Neste

ekvipasje bør ikke gå til startkjeglen før deltakeren i den pågående ridningen har passert start kjeglen for siste gang i mønsteret.

**290** - Poengbedømmelsen skal ligge mellom 0 poeng og 100 poeng med 70 poeng som en middels prestasjon. Poengbedømming skal settes uten hensyn til straffepoeng.

**291** - Poeng bedømmelsen skal skje etter følgende regler:

Poeng skal legges til eller trekkes fra momentene, varierende fra +1,5 poeng og -1,5 poeng.

- +1,5 utmerket
- +1 meget bra
- +0,5 bra
- 0 tilfredsstillende
- -0,5 ikke tilfredsstillende
- -1 dårlig
- -1,5 svært dårlig

## **292 - Feil som gir poeng fradrag**

### **Fem (5) poeng**

- Å ikke bytte galopp ved to påfølgende anbefalte galoppbytter, skal medføre to 5-poengs fradrag.
- Grov ulydighet, inkludert sparking, biting, bukking og steiling
- Holde i salen med en hånd.

### **Tre (3) poeng**

- Å ikke utføre den beskrevne gangarten eller stoppe når mønsteret krever det, innen 3 meter fra det beskrevne området.
- Enkelt galoppbytte (ned i trav for så å fatte ny galopp).
- Feil galopp mellom det punkt hvor bytte skal skje og markeringen fra forrige byttet eller feil

galopp mellom markeringen og det punkt hvor neste bytte skal skje.

- Ekstra galoppbytte hvor som helst i mønsteret (unntatt ved korrigerende av ekstra galoppbytte eller bytte fra feil galopp).
- Å ikke ha fattet galopp innen 9 m etter å ha passert bommen i trav, i mønster 1 og 3.
- Bytte gangart i skritt eller trav for mer enn to strides.
- Bryte av i galopp.

### **Ett (1) poeng**

- Treffe eller rulle på bommen.
- Feil galopp mer enn ett steg på hver side av midtpunktet eller mellom markeringene (galoppbytte området).
- Passere bommen i galopp med bommen mellom frambeina eller bakbeinene.
- Bytte gangart i skritt eller trav i opptil to steg eller færre.

### **Halvt (0,5) poeng**

- Berøre bommen lett.
- Bakbeina berører hverandre ved galoppbytte. (jevnt sprang)
- Å ikke bytte galopp foran og bak samtidig.

### **293 - Feil som medfører diskvalifikasjon/ 0 poeng**

- Ulovlig utstyr.
- Bevisst mishandling av hest.
- Ri feil vei.
- Velte markeringer.
- Ikke ri over bommen.
- Vegrer, stopper eller rygger mer enn 2 strides dvs. fem eller flere steg med forbeina.
- Grov ulydighet, samt skolering av hesten.
- Å ikke fatte galopp før den siste markeringen i mønster 1 og 3.

- Fire eller flere enkelte galoppbytter (easy leadchanges, bryte av til trav) eller å ikke bytte galopp.
- Hesten vender mer enn 1/4 vending.
- Hesten bærer konstant hodet for lavt. (Toppen av ørene er lavere enn manken.)
- Hesten går konstant bak loddplan.
- Mislykkes å fatte galopp innen 10 meter fra angitt område i mønster 2, 3, 4, 5 og Green
- mønster 1, 2 og 4 (unntatt ved E-klasser).




**294 - Godskrives/krediteres**

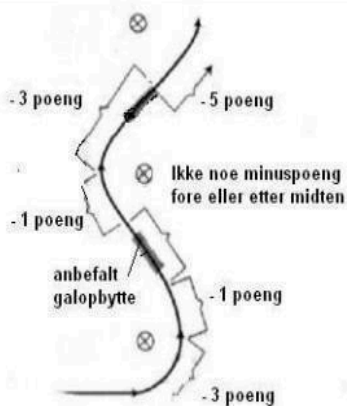
- Bytte galopp foran og bak samtidig.
- Bytte galopp midt på anbefalt sted.
- Nøyaktig og jevnt mønster.
- Jevnt tempo i hele mønsteret.
- Hest som er lett å styre med tøylar og sjenkler.
- Hestens lynne og førende.
- Eksteriør og fysisk form.

**295 - Det følgende er å betrakte som feil og skal bedømmes deretter ved bedømmingen av momentene i mønstret**

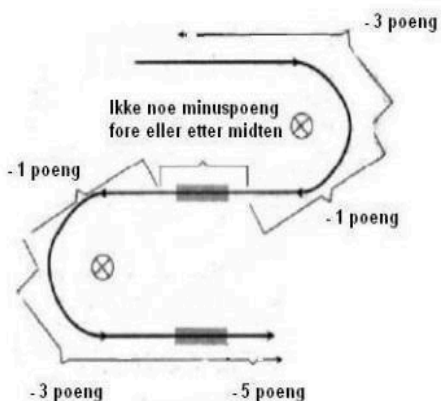
- Overdreven gaping.
- Forutse signaler eller bytte galopp for tidlig.
- Hest som snubler.
- Hest som bærer hodet for høyt.
- Hest som bærer hodet for lavt.
- Hest som går bak loddplanet.
- Hest som går overdrevent foran loddplanet.

### Tegneforklaring

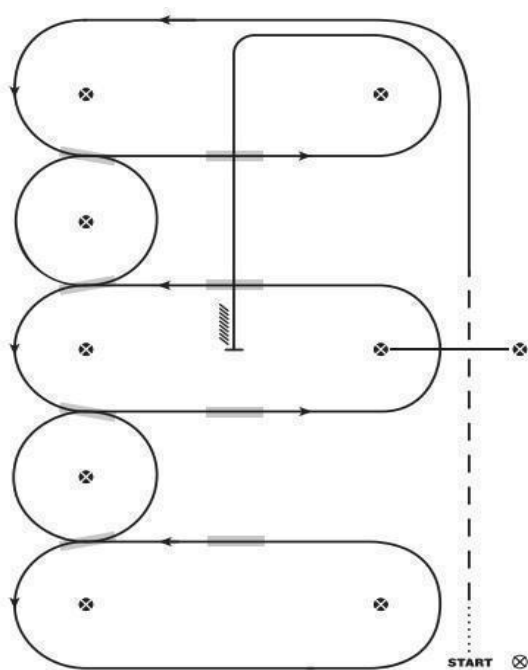
.....	Skritt		Bom
- - - -	Trav		Rygging
————	Galopp	○	Markering
	Galoppbytte		



Område for galoppbytte 

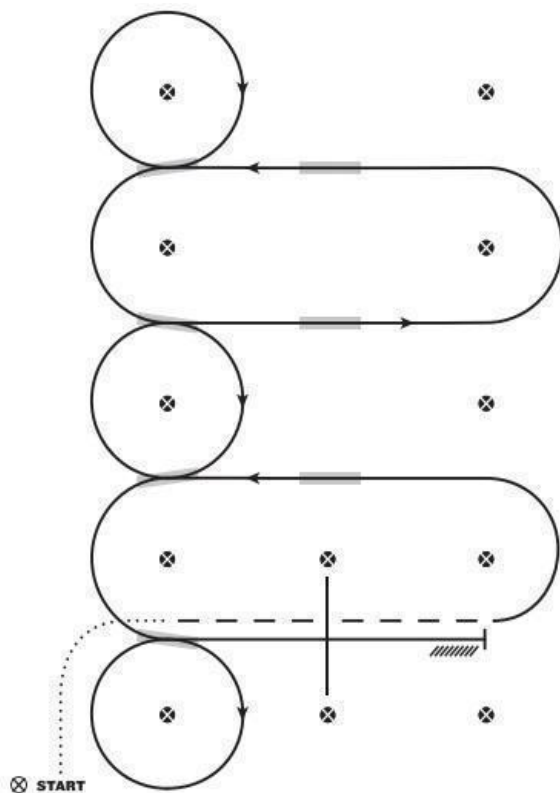


## WESTERN RIDING MØNSTER NR. 1



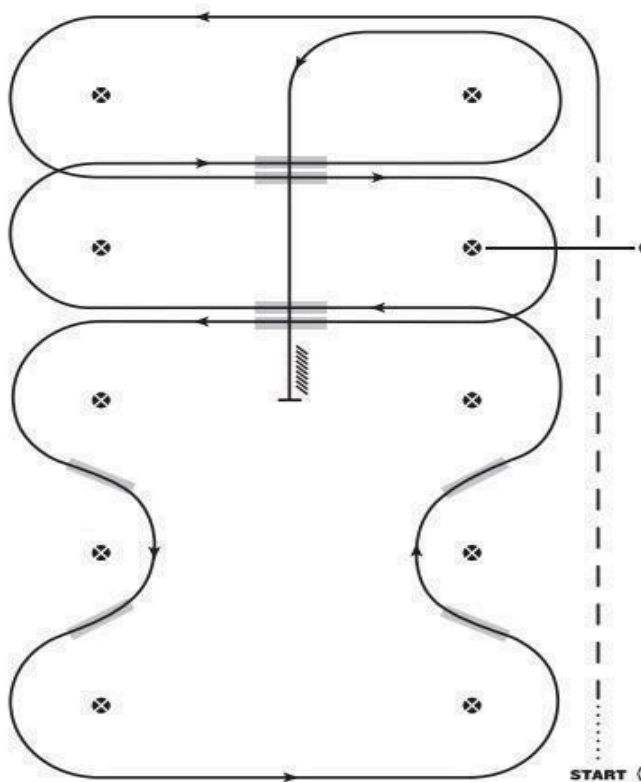
1. Skritt minst 5 meter, jog fra første kjele, jog over bommen.
2. Overgang til venstre galopp og galopp rundt kortsiden.
3. Første galoppbytte i serpentinen.
4. Andre galoppbytte i serpentinen.
5. Tredje galoppbytte i serpentinen.
6. Fjerde galoppbytte på serpentinen og galopp rundt kortsiden.
7. Første galoppbytte over linjen.
8. Andre galoppbytte over linjen.
9. Galopp over bommen.
10. Tredje galoppbytte over linjen.
11. Fjerde galoppbytte over linjen.
12. Galopp langs midtlinjen. Ri forbi midt markeringen, stopp og rygg

## WESTERN RIDING MØNSTER NR. 2



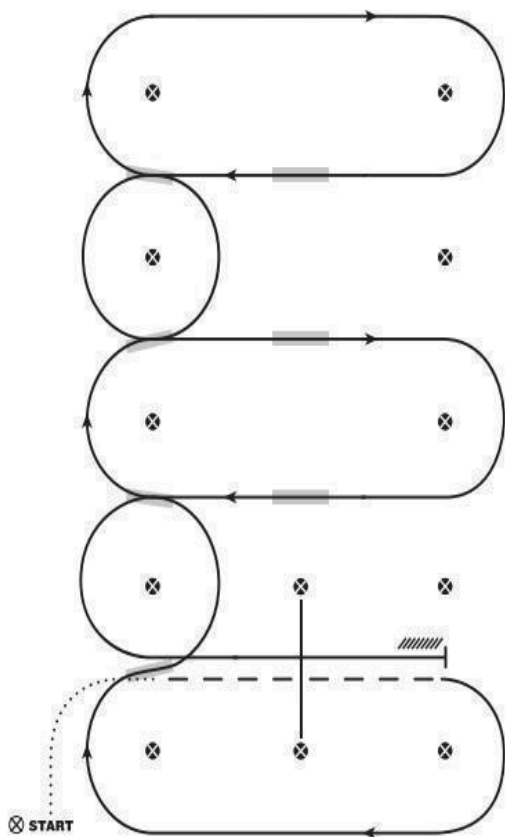
1. Skritt minst fem meter, overgang til jog ved første kjegle, jog over bommen.
2. Overgang til venstre galopp.
3. Første galoppbytte over linjen.
4. Andre galoppbytte over linjen.
5. Tredje galoppbytte over linjen.
6. Volte og første galoppbytte i serpentinen.
7. Andre galoppbytte i serpentinen.
8. Tredje galoppbytte i serpentinen.
9. Fjerde galoppbytte i serpentinen og volte.
10. Galopp over bommen.
11. Galopp, stopp og rygg.

## WESTERN RIDING MØNSTER NR. 3



1. Skritt halvveis mellom markeringene 1 og 2, overgang til trav. Trav over bommen
2. Overgang til venstre galopp
3. Første galoppbytte over linjen
4. Galopp over bom
5. Andre galoppbytte over linjen
6. Første galoppbytte i serpentiner
7. Andre galoppbytte i serpentiner
8. Tredje galoppbytte i serpentiner
9. Fjerde galoppbytte i serpentiner
10. Tredje galoppbytte over linjen
11. Fjerde galoppbytte over linjen
12. Galopp opp midtlinjen. Ri forbi midt markeringen, stopp og rygg

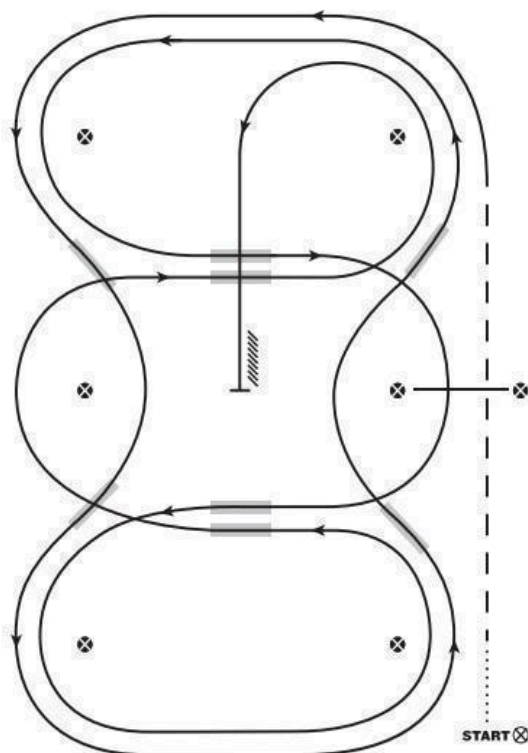
## WESTERN RIDING MØNSTER NR. 4



1. Skritt, trav fra første kjegele, trave over bom
2. Overgang til høyre galopp
3. Første galoppbytte på serpentinen
4. Andre galoppbytte på serpentinen
5. Tredje galoppbytte på serpentinen
6. Fjerde galoppbytte på serpentinen
7. Første galoppbytte over linjen
8. Andre galoppbytte over linjen
9. Tredje galoppbytte over linjen
10. Galopp over bom
11. Galopp, stopp og rygg

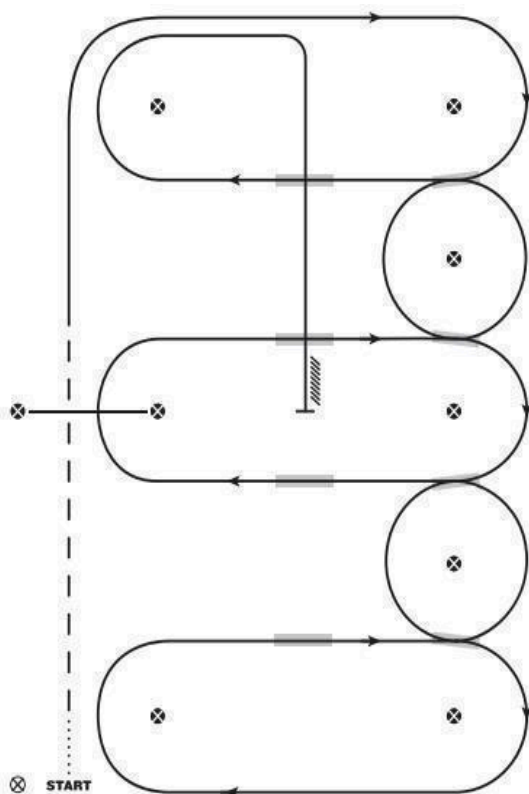
## WESTERN RIDING MØNSTER NR. 5

**\*Recommended For Small Arenas\***



1. Skritt minst 5 meter, overgang til jog. Jog over bom
2. Overgang til venstre galopp, fortsett rundt kortsiden
3. Første galoppbytte på serpentina
4. Andre galoppbytte på serpentina, galopper rundt kortsiden
5. Tredje galoppbytte på serpentina
6. Fjerde galoppbytte på serpentina, galopper rundt kortsiden
7. Første galoppbytte på linjen
8. Galopp over bom
9. Andre galoppbytte på linjen.
10. Tredje galoppbytte på linjen
11. Fjerde galoppbytte på linjen
12. Galopp opp på midtlinjen, stopp og rygg

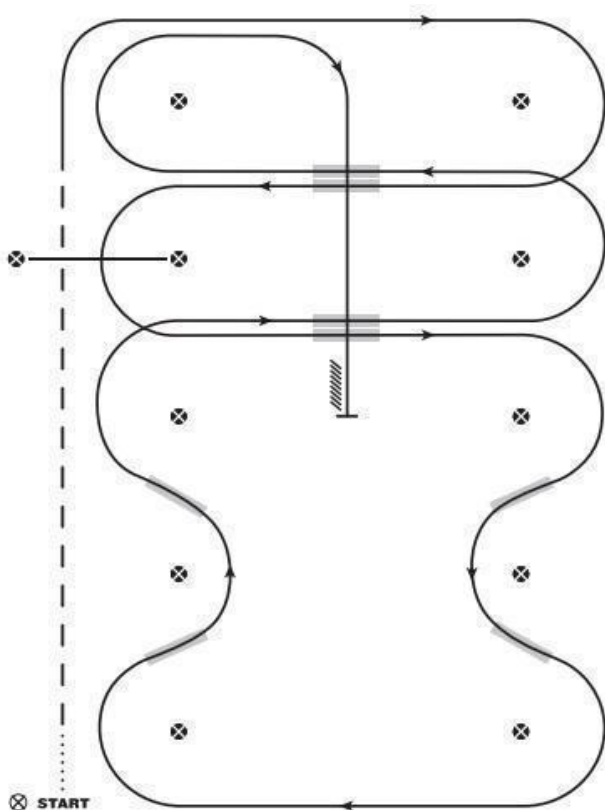
## WESTERN RIDING MØNSTER NR. 6



1. Skritt minst 5 meter til første markør, overgang til jog, jog over bom
2. Overgang til galopp, høyre hånd, og fortsett rundt kortsiden
3. Første bytte på linjen
4. Andre bytte på linjen
5. Tredje bytte på linjen
6. Fjerde bytte på linjen, galopp rundt kortsiden
7. Første bytte på serpentinen
8. Andre bytte på serpentinen
9. Galopp over bommen
10. Tredje bytte på serpentinen
11. Fjerde bytte på serpentinen
12. Galopp opp midtlinjen, stopp og rygg

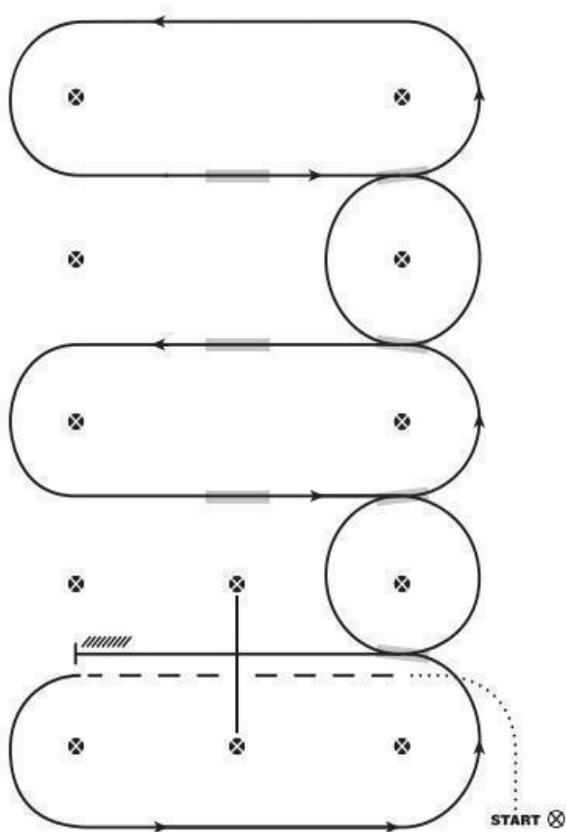


## WESTERN RIDING MØNSTER NR. 8



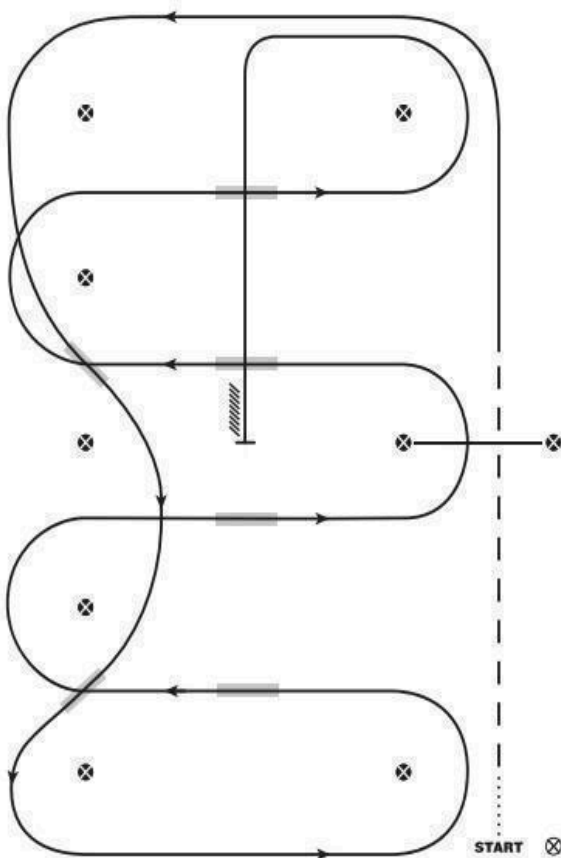
1. Skritt minst fem meter til første markering, overgang til jog, jog over bom
2. Overgang til galopp, fortsett rundt kortsiden
3. Første bytte på serpentinen
4. Galopp over bommen
5. Andre bytte på serpentinen
6. Første bytte på linjen
7. Andre bytte på linjen
8. Tredje bytte på linjen
9. Fjerde bytte på linjen
10. Tredje bytte på serpentinen
11. Fjerde bytte på serpentinen
12. Galopp opp midtlinjen, stopp og rygg

## WESTERN RIDING MØNSTER NR. 9



1. Skritt minst fem meter til første markering, overgang til jog, jog over bom
2. Overgang til galopp, venstre hånd
3. Første bytte på linjen
4. Andre bytte på linjen
5. Tredje bytte på linjen
6. Fjerde bytte på linjen
7. Første bytte på serpentinen
8. Andre bytte på serpentinen
9. Tredje bytte på serpentinen
10. Galopp over bommen
11. Galopp, stopp og rygg

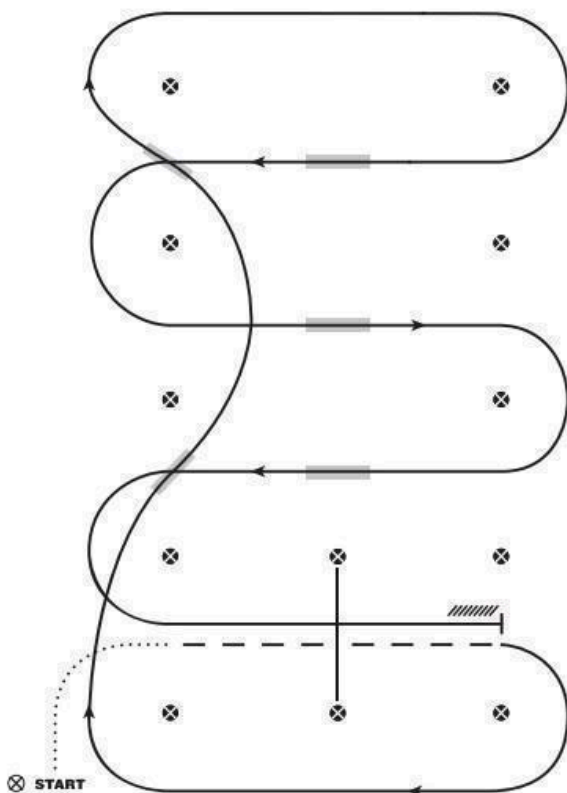
## BEGINNER WESTERN RIDING MØNSTER NR. 1



1. Skritt minst fem meter til første markering, overgang til jog, jog over bom
2. Overgang til galopp, venstre hånd, fortsett rundt kortsiden
3. Første bytte på linjen
4. Andre bytte på linjen, galopp rundt kortsiden
5. Første bytte på serpentinen
6. Andre bytte på serpentinen
7. Galopp over bommen
8. Tredje bytte på serpentinen
9. Fjerde bytte på serpentinen
10. Galopp opp midtlinjen, stopp og rygg

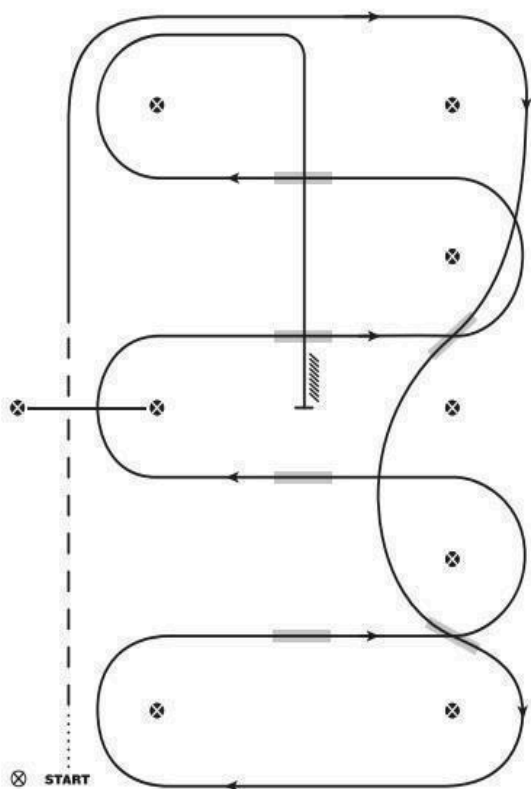


## BEGINNER WESTERN RIDING MØNSTER NR. 4



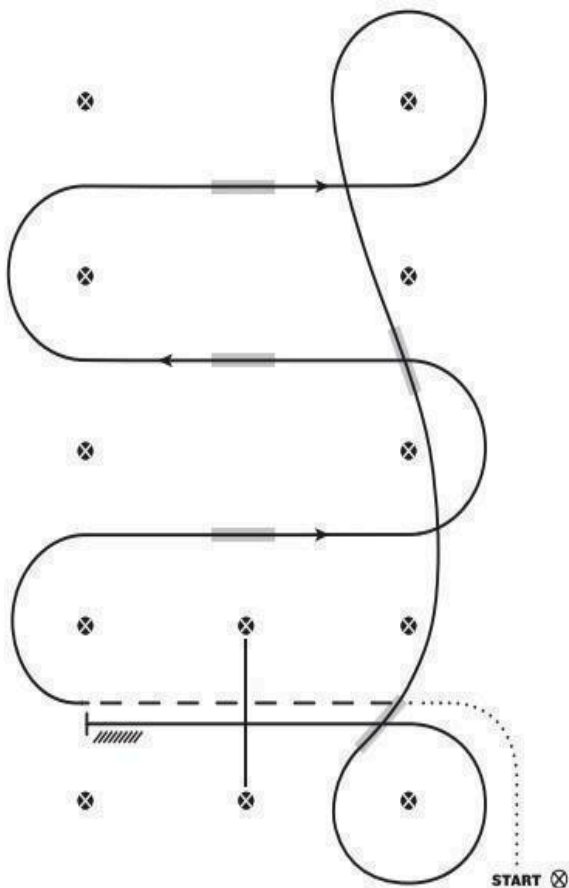
1. Skritt minst fem meter til første markør, overgang til jog, jog over bom
2. Overgang til galopp, høyre hånd, fortsett rundt kortsiden
3. Første bytte på serpentinen.
4. Andre bytte på serpentinen, fortsett rundt kortsiden
5. Første bytte på linjen
6. Andre bytte på linjen
7. Tredje bytte på linjen
8. Galopp over bommen
9. Galopp, stopp og rygg

## BEGINNER WESTERN RIDING MØNSTER NR. 6



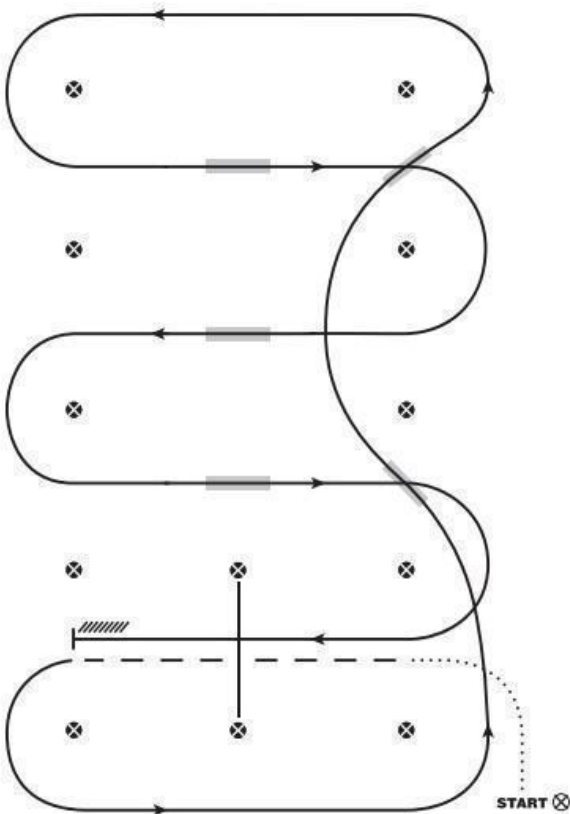
1. Skritt minst fem meter, overgang til jog, jog over bom
2. Overgang til glopp, høyre hånd, fortsett rundt kortsiden
3. Første bytte på linjen
4. Andre bytte på linjen, fortsett rundt kortsiden
5. Første bytte på serpentinen
6. Andre bytte på serpentinen
7. Galopp over bommen
8. Tredje bytte på serpentinen
9. Fjerde bytte på serpentinen
10. Galopp opp midtlinjen, stopp og rygg

## BEGINNER WESTERN RIDING MØNSTER NR.7



1. Skritt minst fem meter til første markering, overgang til jog, jog over bom
2. Overgang til galopp, høyre hånd
3. Første bytte på serpentinen
4. Andre bytte på serpentinen
5. Tredje bytte på serpentinen
6. Volte og første bytte på linjen
7. Andre bytte på linjen og volte
8. Galopp over bommen
9. Stopp og rygg

## BEGINNER WESTERN RIDING MØNSTER NR. 9



1. Skritt minst fem meter til første markør, overgang til jog, jog over bom
2. Overgang til galopp, venstre hånd, fortsett rundt kortsiden
3. Første bytte på linjen
4. Andre bytte på linjen, fortsett rundt kortsiden
5. Første bytte på serpentinen
6. Andre bytte på serpentinen
7. Tredje bytte på serpentinen
8. Galopp over bommen
9. Galopp, stopp og rygg

## Trail

**296** - Denne klassen vil bli bedømt ut fra hestens evne til å forsere hindre, med hovedvekt lagt på oppførsel, innstilling, respons på rytteren og kvaliteten på bevegelsene. Poeng vil bli gitt til de hestene som forserer hindrene med stil og en viss grad av fart, har et positivt uttrykk, og minimale synlige eller hørbare hjelpere, forutsatt at dette ikke går utover korrektheten. Poeng vil bli gitt til de hester som viser sin evne til å gå på egen hånd gjennom banen når hindrenes vanskelighetsgrad tillater det, og som villig lyster rytterens hjelpere når de mer vanskelige hindrene krever dette. Poengtrekk skal gis til hester som er unødvendig trege i mot eller gjennom hindrene. Hester med unaturlig forsering av hinder skal gis poengfratrekk.

**297** - Man får ikke kreve at hesten skal arbeides ved vantet. Banen må imidlertid tilrettelegges slik at hver hest viser de tre gangartene (skritt, jog, lope) et sted mellom hindrene som en del av sitt arbeid, og kvaliteten på bevegelse og flyt bør betraktes som en del av manøverens score. På veien mellom hindrene skal hesten være balansert, bære hodet og nakken i en avslappet, naturlig stilling, hvor toppen av hodet holdes på nivå med eller litt over manken. Hodet skal ikke være bak loddplanet, eller gi uttrykk av å ville unngåe bittet. Mulen skal ikke være for mye fremover og gi inntrykk av å gå imot bittet/hånden.

Gaten/porten skal alltid ris med fokus på å ikke slippe igjennom kuer.

**298** - Tøylene skal holdes med en hånd på stangbitt.

**299** - Walk/trot trail kan bare gå som D- og E-klasse. Samme regler som for Trail gjelder.

**300** -Poeng bedømmingen skal ligge på en skala fra 0 og oppover, med 70 som en middels prestasjon. På alle momentene skal deltakerne få poeng som legges til eller trekkes fra 70 og skal skje etter følgende regler:

- +1 1/2 utmerket
- +1 meget bra,
- +1/2 bra
- 0 korrekt
- -1/2 dårlig,
- -1 meget dårlig,
- -1 1/2 ekstremt dårlig.

**301** - Hinder bedømmingen/score skal bestemmes og vurderes uavhengig av straffepoeng/penalty.

**302** - Banen må offentliggjøres minst en time før klassen starter i henhold til tidsskjemaet.

**303 - Følgende feil medfører poeng fradrag;**

#### **Halvt poeng (0,5)**

Lett berøring av bommer, markeringer, planter eller hinder.

#### **Ett (1) poeng**

- Hard berøring/tråkking eller biting på bommer, markeringer, planter eller hinder.
- Feil gangart eller bryte en gangart i skritt eller trav (break of gait) i to skritt eller mindre.
- Sette ned begge frem eller bakbein på en plass som kun er ment for ett steg.
- Hoppe over, eller hesten unnlater å sette ned bein på anbefalt plass.
- Få en bom mellom frem- eller bakbein ved galopp over bommer.
- Feil antall steg hvis det er spesifisert.

### **Tre (3) poeng**

- Feil gangart eller bryte en gangart i skritt eller trav (break of gait) mer enn to skritt.
- Feil galopp eller bryte av gangart i galopp (unntatt ved korreksjon av feil galopp).
- Velte en opphøyd bom, kjegle, tønne, plante eller alvorlig ødeleggelse av et hinder.
- Gå, falle eller hoppe av broen eller vanngrav med en fot, etter at hesten har gått på/i hinderet.
- Tråkke utenfor et hinder som har en tydelig avgrensning med én fot (eks. rygger mellom bommer, 360 i boks, sidepass over bom).
- Unngår en bom som er en del av en serie hinder med en fot.

### **Fem (5) poeng**

- Miste objekt som skal bæres eller flyttes over banen.
- Første eller andre vegring, bukking eller forsøk på å unngå et hinder ved å nekte og gå frem til det, eller rygge.
- Slippe grinden/porten eller miste tauporten.
- Bruker hånden til å skremme eller rose hesten.
- Gå, falle eller hoppe av broen eller vanngrav med mer enn en fot, etter at hesten har gått på/i hinderet.
- Tråkke utenfor et hinder som har en tydelig avgrensning med mer enn én fot (eks. rygger mellom bommer, 360 i boks, sidepass over bom).
- Unngår en bom som er en del av en serie hinder med mer enn en fot.
- Alvorlig ulydighet - steiling, bukking, sparking og slå med frambeina.
- Holde i salen med hånden.

### **304 - Følgende feil på et hinder skal innebære 0 poeng i sluttpoeng:**

- Bruk av to hender eller bytte av tøyle hånd ved ridning på stangbitt, unntatt når man trenger å bytte tøyle hånd for å arbeide ved et hinder
- Bruk av romal foran salen.
- Gjennomføre et hinder feil eller i annen rekkefølge enn spesifisert.
- Å utelate eller ikke prøve på et hinder.
- Feil på utstyr som forsinker ekvipasjen i å fullføre mønstret.
- Å røre hesten flere ganger på nakken i hensikt å senke dens hode.
- Begynne eller avslutte et hinder fra feil side eller retning.
- Gjennomføre et hinder feil vei/retning; Inkludert om hesten vender mer enn ¼ runde feil vei (overtur).
- Ri utenfor markering som viser banens størrelse.
- Tredje vegring, unngåelse, rygging fra av et hinder.
- Mislykkes med å vise rett gangart/rett galopp mellom hindrene som er anvist.
- Ikke følge den vei som er anbefalt mellom hindrene.
- Overdreven skolering, drar i hesten, vending, tråkking eller rygging hvor som helst i mønsteret.
- Mislykkes med å åpne og lukke grind, eller fullføre grind. (Gjelder ikke på D og E nivå. Ekvipasjen kan ikke plasseres foran noen som rir mønsteret riktig)

### **305 - Feil på veien mellom hindrene som skal gis poeng fradrag. Feilen skal bedømmes etter hvor alvorlige de er:**

- Hesten bærer hodet for høyt.

- Hesten bærer hodet for lavt (toppen av ørene er lavere enn manken).
- Hestens hode er tydelig bak loddplanet, konsekvent når hesten er i bevegelse.
- Overdreven åpen munn.

**306** - Stevne ledelsen/ dommeren som setter sammen banen bør ha i bakhodet at tanken er ikke å sette fast hestene, eller få dem eliminert fordi banen er for vanskelig. Banen skal bygges med sikkerhet i fokus, slik at alle muligheter for ulykker elimineres. Når det måles avstander mellom hinder skal det måles fra innsiden av hinderet til innsiden av neste hinder. Det må gis nok rom til at hesten kan trave minst 9 meter, og galoppere minst 15 meter, for at dommeren skal kunne bedømme disse gangartene.

**307** - Hvis banen blir forstyrret (hinder flyttes), må banen rettes opp før neste ekvipasje. Om det brukes hinder i kombinasjon kan ikke banen rettes opp igjen før ekvipasjen er ferdig med hele kombinasjonshinderet.

**308** - Minst seks hinder skal settes opp, tre av disse må være fra listen over obligatoriske hinder, mens minst tre andre kan bli plukket ut fra en godkjent liste over valgfrie hinder.

**309** - Obligatoriske banehinder er som følger:

- Grind. Åpne, gå igjennom og lukke en grind. ( å miste kontrollen over grinden gir poeng fradrag). Grinden skal ikke kunne skade eller sette hest og/eller rytter i fare. Hvis grinden har en metall-, plast- eller tre bom under åpningen, skal deltakeren passere grinden slik at hesten rører seg fremover gjennom grinden. En godkjent grind skal være minst 183 cm bred i åpningen.
- Ri over minst fire sammenhengende bommer. Disse kan ligge på rett spor, i en bue, sikksakk eller være opphøyde. Det skal være

samme avstand mellom bommene. Det skal måles den veien hesten skal passere. Det skal ikke være opphøyde bommer i trav og galopp i WT- og beginner klasser. Alle opphøyde bommer må plasseres i kopp, skål eller på annet vis sikres så de ikke kan rulle. Høyden skal måles fra bakken og til toppen av bommen. Avstanden mellom bommene skal være:

- Skritt: 50 - 60 cm. Opphøyde skritt bommer skal ligge minst 55 cm fra hverandre og kan heves til 30cm.
  - Trav: 90 - 100 cm. Bommene kan heves opp til 20 cm.
  - Galopp: 180 - 200cm. Bommene kan heves til 20 cm.
- Rygge-hinder. Rygge-hinder skal plasseres med minst 71 cm mellomrom. Hvis det er hevet, skal det være mellomrom på minst 76 cm. Det kan ikke kreves at deltageren skal rygge over faste ting som trestokker eller metall bommer.
    - Rygge gjennom og runde minst tre markører.
    - Rygge gjennom en L, U eller V, på rett linje, eller noe lignende.  
Ryggehinder kan heves opp til høyst 60 cm.

**310** - Valgfrie banehinder, men ikke begrenset til:

- Vanngrav (grøft eller liten dam). Metall eller glatte underlag skal ikke brukes i bunnen.
- Serpentin hinder i skritt eller trav. Mellomrom på minst 180 cm ved trav.
- Å bære ting fra en ende av arenaen til en annen (kun ting som normalt ville blitt transportert på turritt kan brukes).
- Ri over en trebro (foreslått minimum bredde 91 cm og minimum lengde 180 cm). Broen

skal være solid og sikker. Hindret får kun ris i skritt.

- Ta på og av en regnfrakk.
- Ta ut og flytte innholdet i en postkasse.
- Sidepass (kan heves til maksimum 30 cm).
- Et hinder bestående av fire bommer plassert i en firkant. Minimum bredde på 180cm. Ekvipasjen skal gå inn i firkanten ved å ri over bommene som angitt. Når alle fire føttene til hesten er inne i firkanten skal rytteren utføre en turn/vending, som angitt, og så ri ut av hinderet.
- Hvilket som helst annet hinder som er sikkert og gjennomførbart, og som man kan støte på ute på tur, og blir godkjent av dommeren, kan brukes.
- En kombinasjon av to eller flere hindre er tillatt.

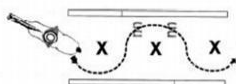
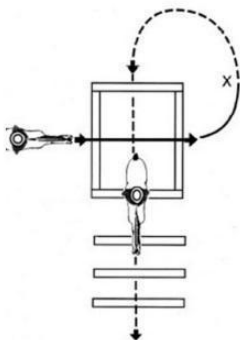
### **311 - Uakseptable banehinder:**

- Bildekk.
- Dyr
- Huler/gjemmesteder.
- PVC rør
- Avstigning
- Spranghinder
- Vippende og bevegelige bruer
- Vanngrav med flytende eller bevegelige objekter.
- Flammer, tørris, brannslukningsapparat osv.
- Bommer som er hevet slik at de kan begynne å rulle.

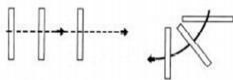
**312 - Dommeren skal gå gjennom banen og har rett og plikt til å forandre banens oppsett. Dommeren kan fjerne hvilket som helst hinder som anses som en fare for sikkerheten eller som ikke kan forseres på en naturlig måte. Hvis et hinder ved noe tilfelle som av dommeren anses usikkert, skal det repareres eller fjernes fra banen. Hvis det ikke er mulig å reparere og**

hester allerede har fullført banen, skal ha oppnådde poeng på dette hinderet tas vekk. Dommeren kan gå igjennom banen med deltakerne. WRAN anbefaler at dette gjøres ved D-stevner og når det gjelder nybegynnerklasser. Stevne ledelsen avgjør hvis en trail bane skal være «åpen» før klassen begynner, dvs. hvis deltakerne, til fots, ønsker å gå banen.

SKRITT, TRAV ELLER GALOPP  
GJENNOM BOKS ELLER OVER  
BOMMER



OVERGANG AV BOMMER I SKRITT



OVERGANG AV BOMMER I SKRITT

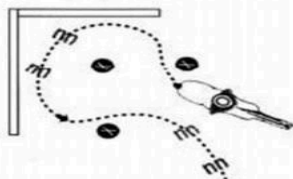
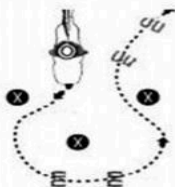


AVSTANDEN MELLOM BOMMENE KAN ØKES  
FOR Å TILATE MER ENN ET SKRITT MELLOM  
BOMMENE

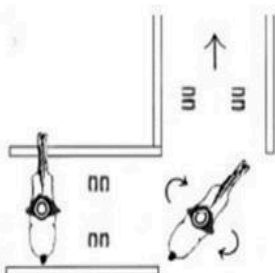
TEGNEFORKLARING TRAIL

- |                  |          |
|------------------|----------|
| - - - - - Skritt | ▬ Bom    |
| - - - - - Trav   | ∩ Rygge  |
| — Galopp         | X Kjegle |

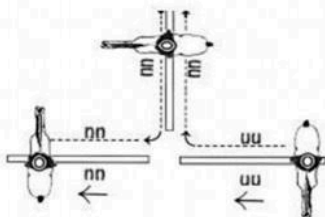
RYGGING GJENNOM OG RUNDT TRE MARKERING



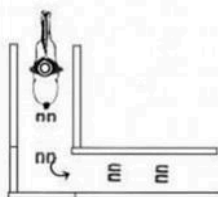
### SIDEPASS MED VENDING



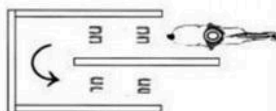
### VARIANT AV SIDEPASS



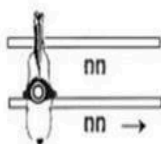
### RYGGING GJENNOM L



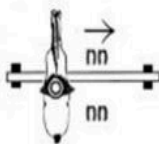
### RYGGING GJENNOM U



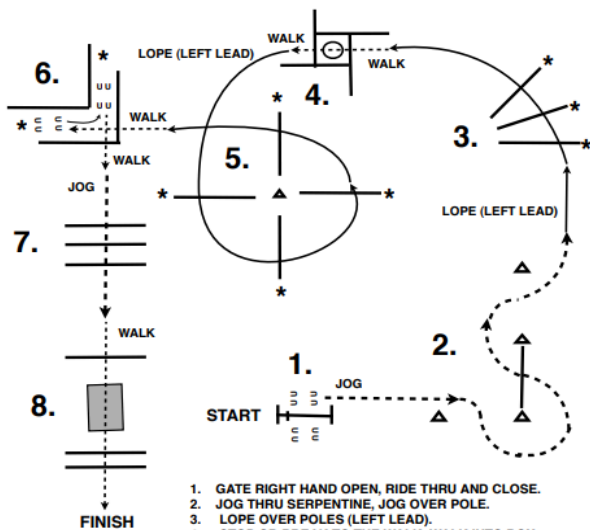
### SIDEPASS MED FREM- ELLER BAKBEIN MELLOM BOMMENE



### SIDEPASS MED HEVET BOM

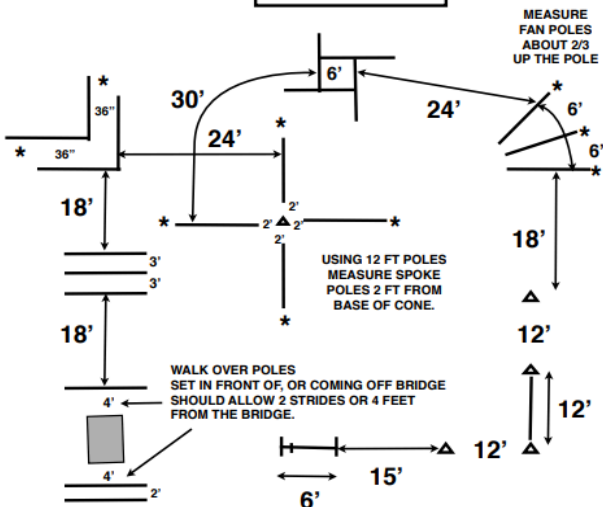


SAMPLE TRAIL



1. GATE RIGHT HAND OPEN, RIDE THRU AND CLOSE.
2. JOG THRU SERPENTINE, JOG OVER POLE.
3. LOPE OVER POLES (LEFT LEAD).
4. STOP OR BREAK TO THE WALK, WALK INTO BOX, 360 TURN EITHER DIRECTION, WALK OUT BOX.
5. LOPE OVER SPOKE (LEFT LEAD).
6. STOP OR BREAK TO THE WALK, WALK INTO "L" BACK AROUND CORNER, WALK OUT "L".
7. JOG OVER POLES.
8. STOP OR BREAK TO THE WALK, WALK OVER POLES AND OVER BRIDGE.

SAMPLE TRAIL



MEASURE FAN POLES ABOUT 2/3 UP THE POLE

USING 12 FT POLES  
MEASURE SPOKE POLES 2 FT FROM BASE OF CONE.

WALK OVER POLES SET IN FRONT OF, OR COMING OFF BRIDGE SHOULD ALLOW 2 STRIDES OR 4 FEET FROM THE BRIDGE.

A STANDARD BRIDGE SHOULD BE AT LEAST 3 FEET IN WIDTH AND AT LEAST 6 FT IN LENGTH

A STANDARD GATE SHOULD BE AT LEAST 6 FEET IN WIDTH INSIDE THE OPENING.

# Western Pleasure

Følgende terminologi gjelder for klassen Western Pleasure.

## **Skritt**

Dårlig skritt - ujevnt tempo og ingen flyt. Har ingen flyt og kan virke skremt eller som om den marsjerer.

Gjennomsnittlig skritt - Har firetakts gangart, jevn overlinje og er avslappet.

God skritt - Har en jevn flytende firetaktsgangart, jevn overlinje, avslappet, våken og oppmerksom.

## **Jog**

Ekstremt dårlig jog - Klarer ikke å utføre en totaktsgang, og har ingen flyt eller balanse i bevegelsene.

**Svært dårlig jog** - Nøler i bevegelsene. Klarer ikke å holde en jevn og balansert bevegelse. Ingen jevn overlinje. Kan fremstå som stakato i bevegelsene.

**Dårlig jog** - Gjennomsnittlige bevegelser med negative karakter som går med bakbeina, drar tåa på bakbeina, eller tar ujevne steglengder med for- og bakbeina.

**Korrekt eller gjennomsnittlig jog** - Har en totaktsgangart, en jevn overlinje, og et avslappet utseende.

**God jog** - Har en gjennomsnittlig bevegelse med positive egenskaper som balanse og bæring, samtidig som den tar samme steglengde med for og bakbein.

Veldig god jog - Er behagelig å ri med en konsekvent totaktsgangart. Hesten ledes lett, virker avslappet og

har en jevn overlinje.

**Utmerket jog** - Uanstrengt og svært effektiv bevegelse. Svinger beina, men berører bakken mykt, selvsikker, men likevel myk i bevegelsen, samtidig som den er balansert og under kontroll. Beveger seg flatt med kne og hase, og har noe demping i koden. Har et lyst og våkent uttrykk og viser mer løft og bæring enn den "svært gode joggen".

### **Moderat utvidet jog**

Dårlig utvidet jogging - Forlenger aldri steget og kan virke røff å ri.

**Gjennomsnittlig utvidet jog** - Øker tempoet og virker jevn å ri.

**God utvidet jog** - Har en tydelig forlengelse av steglengden med en liten økning i tempo samtidig som den anstrenger seg mindre og virker jevn å ri

### **Lope (galopp)**

Ekstremt dårlig lope - Har ikke tretaktsgangart. har ingen flyt, rytme eller balanse. Ukomfortabel å ri.

**Svært dårlig lope** - Ser ut til å ha en tretakts lope, men har ingen løft eller bæring. Hesten stokker seg, har ingen flyt og nikker med hodet. Noe som gir inntrykk av at hesten må anstrenge seg mye for å utføre gangarten. Kan også virke ukomfortabel å ri.

**Dårlig lope** - Har en gjennomsnittlig bevegelse, men viser negative egenskaper som hodenikking, fullfører ikke stegene med forbeina, og etterlater ytre hase godt bak hesten bakende.

Gjennomsnittlig lope – har en tre-takts gangart med en jevn overlinje og svært lite hode- og nakkebevegelse. Han går relativt rett (ikke over-canted), svarer godt på styring og har et avslappet uttrykk.

**God lope** – har en gjennomsnittlig bevegelse, men viser positive egenskaper i prestasjonen, som egenbalanse, en stabil overlinje, et avslappet uttrykk og god respons på rytterens hjelpere.

**Svært god lope** – har mer løft og flyt enn gjennomsnittshesten. Den har et kraftig, men jevnt og mykt driv bakfra. Den kan bøye kneet lett, men beholder likevel en jevn overlinje og viser egenbalanse med et avslappet uttrykk. Fremstår som behagelig å ri.

**Utmerket lope** – har en rund rygg og et tilsynelatende uanstrengt, kraftig og dypt steg bakfra, samt en flat og smidig bevegelse med framparten. Den holder en jevn overlinje og har et avslappet, men våkent og selvsikkert uttrykk. Bevegelsene er korrekte, men myke. En spesiell hest med stor grad av løft og egenbalanse.

## **Rygging**

**Dårlig rygging** – er motvillig og tung i framkant. Kan gape i munnen, kaste på hodet eller rygge skjevt.

**Gjennomsnittlig rygging** – rygger rett og stille med lett kontakt og uten nøling.

**God rygging** – viser balanserte og jevne bevegelser. Rygger rett med egenbalanse, uten å gape i munnen, med lett kontakt og uten nøling.

**313-** Denne klassen vil bli bedømt på prestasjon, tilstand og bygning hos hesten

Walk/trot pleasure kan bare gå som D- og E-klasse, og har samme regler som for western pleasure Beginner og Open (foruten lope).

**314** - Hestene skal vises i skritt, trav (jog) og galopp (lope) med forholdsvis løs tøyle, men lett kontakt uten å holde unødvendig tilbake.

**315** - Hestene skal vises i begge retningene på arenaen i alle tre gangarter. Etter dommerens ønske kan hestene bli bedt om å øke i skritt eller lope, i en eller begge retninger på banen. Dommeren skal be alle hester vises frem i økt jog i en eller begge retninger på arenaen. Rytteren bør sitte ned i økt jog. Økt jog er en totaktig diagonal gangart, jordvinnende, i balanse, der mykhet er viktigere enn hastighet. Galopp med framdrift (tretaktsgalopp) er den eneste godkjente galoppen. Det kreves at hestene skal kunne rygge lett, og stå i ro.

**316** - Hestene skal vende inn mot midten (ifra vantet). De kan bli bedt om å vende i skritt eller trav etter dommerens ønske, men kan ikke bes om å vende i galopp. Å ri forbi er tillatt og skal ikke bestraffes så lenge som hesten fortsatt beholder en korrekt gangart og jevn rytme. Det er ikke lov å krysse arenaen eller gjøre en volte. Det medfører diskvalifikasjon.

**317** - Dommeren kan be om ekstra øvelse av samme natur fra hvilken som helst hest. Han kan ikke be om annen øvelse enn det som står nevnt i paragrafene ovenfor.

**318** - Det kan ikke kreves at rytteren stiger av hesten, unntatt i tilfeller hvor dommeren ønsker å sjekke rideutstyret.

**319** - En god Pleasure hest har et fritt, flytende steg av god lengde sett i forhold til dens bygning. Den skal

kunne tilbakelegge et godt stykke grunn uten for mye bruk av energi. Ideelt sett skal den ha balanserte, flytende bevegelser. Den skal bære hode og hals i en naturlig, avslappet posisjon, med punktet mellom ørene litt over eller på høyde med manken. Den skal ikke bære hodet bak loddplan og dermed gi uttrykk for underdanighet, eller ha nesen stikkende overdrevent frem og dermed gi uttrykk for motstand. Hodet bør holdes loddrett, med nesen litt foran loddplan, og ha et våkent uttrykk med ørene fremover. Den bør vises på forholdsvis løse tøyer, men fremdeles skal rytteren ha lett kontakt og kontroll. Den skal være villig, og myk når den blir bedt om å skifte gangart. Når man blir bedt om å øke skal den bevege seg frem med de samme flytende bevegelsene. Maksimum poeng bør gis til den mest flytende, balanserte og villige hest som gir uttrykk for å være i god form og er en fornøyelse å ri.

### **320 - Følgende feil skal straffes i forhold til hvor ekstrem utførelsen er:**

- Overdreven fart, uansett gangart.
- Feil galopp.
- Bryte gangart (inkludert å ikke skritte når det er anbefalt)
- Overdreven langsomhet uansett gangart, tap av framdrift. (Resulterer i tilbakeholden og/eller kunstig gangart i galoppen).
- Å mislykkes i å ta riktig gangart når det forlanges (å vente unødvendig lenge med å fatte anbefalt gangart skal bestraffes).
- Å berøre hest eller sal med den frie hånden.
- Hodet båret for høyt.
- Hodet båret for lavt (toppen på ørene lavere enn manken).
- Hesten går bak loddplan.
- Hesten går overdrevent fremfor lodd planen.
- Overdreven bevegelse i hestens overlinje i galopp.

- Overdreven åpen munn.
- Hesten snubler.
- Bruk av sporer foran salgjorden.
- Hvis hesten gir uttrykk for å være døs, trett, apatisk, utkjørt, mager og syk ut.
- Hesten har raske, stiltende eller korte bevegelser.
- Om hesten går på to spor i galopp, (når utsidens bakbein er lengre inn mot arenaens midtdel enn insidens frambein).

### **321 - Følgende feil vil medføre diskvalifikasjon:**

- Hodet båret for lavt (toppen på ørene konsekvent båret under mankehøyde).
- Hesten går konstant bak loddplan.
- Mer enn en finger mellom tøylene.
- Skifte tøylehånd eller holde tøylene med to hender ved ridning med stangbitt.

**322** - I Youth klasser, skal hester som går med hodet for lavt (toppen på ørene lavere enn manken). Samt hester som går bak loddplanet eller har stram nakke og høyt hode ikke diskvalifiseres, men få en lav plassering i resultatlisten

## Western Horsemanship

**323** - En western horsemanship-klasse har som formål å evaluere en rytters evne til å utføre, sammen med hesten sin, visse manøvrer beskrevet av dommeren. Disse skal utføres med presisjon og smidighet, mens man utviser likevekt og selvtillit, og opprettholder en balansert, funksjonell og fundamentalt riktig kroppsposisjon. Den ideelle horsemanship-oppvisningen er ekstremt presis, med hest og rytter arbeidende i fullstendig harmoni. De skal utføre hver manøvrer med minimale hjelpere og kommandoer. Hesten skal bære hode og hals i en avslappet, naturlig holdning, i nivå med eller noe over

manken. Hesten får ikke gå bak loddplan, eller gi inntrykk av motstand.

**324** - Det er obligatorisk at dommeren legger frem mønsteret som skal ris minst én time før klassen skal starte. Hvis dommeren ber om tilleggsarbeid av deltagere for å kunne skille mellom dem for den endelige plasseringen, skal dette mønsteret legges fram samtidig. Mønsteret skal lages slik deltakerne får vist hva de er gode for. Alle delte plasser poengmessig kan bli skilt etter dommerens skjønn.

**325** - Alle deltakerne kan entre banen samtidig, for så å arbeide individuelt, eller hver og en deltaker kan entre banen etter tur. Når de blir kalt inn en etter en, så krever dette at man har en startliste på forhånd som følges. Deltakerne skal bli fortalt om de enten skal forlate banen, stille opp på linje, eller finne en plass ved vantet etter de har arbeidet individuelt. Hele klassen, eller bare finalistene, skal arbeide i alle tre gangarter i minst en retning av banen. Ved ridning på sporet (railwork) skal det holdes god avstand til neste ekvipasje. Forbi ridning skal skje innenfor sporet. Ved bytte av retning gjøres det ved å vende inn (mot midten).

**326** - I et individuelt mønster kan det være en hvilken som helst kombinasjon av følgende manøvrer:

- Skritt, jog, trav, øket trav, lope eller økt lope i en rett linje, buet linje, serpenter, sirkel, eller åttetall, eller kombinasjoner av disse gangarter og veier.
- Stopp
- Rygge i en rett eller buet linje
- Vende på bakdel eller fremdel, inkludert spin og rollback
- Sidepass
- Sjenkelvikninger
- Enkelt galoppbytte (gjennom å gå fra trav, skritt til halt og så tilbake til galopp) eller

flyvende galoppbytte på rett spor, åttetall eller andre veier.

- Kontragalopp
- Ri uten stighbøyer

Dommeren bør ikke spørre deltakeren om å stige av eller på. Det skal begjæres en rygging en gang under klassen.

**327** - Ekvipasjer skal gis en poengsum fra 0 og oppover, der 70 betegner en middels prestasjon. Mønsteret skal deles inn i 6 – 10 momenter etter dommerens vurdering. Hvert moment skal gis poeng mellom +3 og -3, med intervaller på ½ poeng. Poengene legges til eller trekkes fra 70. Poeng for momenter skal bedømmes uavhengig av straffepoeng. Gjennomføring av mønsteret og ekvipasjens form og samarbeid skal vektes likt, og bedømmes etter følgende skala:

- +3 Utmerket
- +2 Veldig bra
- +1 Bra
- 0 Tilfredsstillende eller Korrekt
- -1 Dårlig
- -2 Veldig dårlig
- -3 Svært dårlig

Ekvipasjens generelle horsemanship form og effektivitet skal poengsettes separat på en skala fra 0 til 5, der 0 til 2 er gjennomsnittlig, 3 Bra, 4 Veldig bra, 5 Utmerket.

Deltakere bør også bedømmes på sporet (rail work), og poeng og plassering kan justeres ut fra det.

Walk/trot horsemanship kan bare gå som D- og E-nivå. Følger samme regler som i Western Horsemanship.

## Helhetsinntrykk

**328** - Deltakerens helhetlige balanse, selvtillit, utseende og posisjon gjennom hele klassen, så vel som hestens fysiske opptreden vil bli evaluert. Korrekt western antrekk og utstyr skal bæres av rytter og hest. Klær og person skal være ryddige og rent (unntak for påkledning og utstyr se §122 E-stevne). Bruk av alle typer kunstig hjelpemiddel eller magnetisk utstyr vil resultere i diskvalifikasjon.

**329** - Rytteren skal ha en naturlig sits og ri med en balansert, funksjonell og korrekt posisjon uansett hvilken gangart eller manøver man utfører. Ved arbeid ute på sporet (railwork) og i mønsteret skal rytteren opprettholde en sterk, sikker og korrekt posisjon i salen. Rytteren skal sitte ned og opprettholde en loddrett stilling med overkroppen i alle gangarter. Rytteren skal sitte i midten av salen og hesteryggen, med bena hengende slik at det dannes en rett linje fra øret, gjennom midten av skulder og hofte, og berøre baksiden av hælen eller gjennom ankelen. Hælene skal være lavere enn tærne, med en lett bøyning i kneet og leggen skal være rett under kne.

**330** - Rytterens holdning/rygg skal være ledig, avslappet, og myk. En overdrevent stiv og/eller buet nedre del av rygg medfører poeng fradrag. Skuldrene skal være jevne og tilbaketrukne.

**331** - Rytterens sits skal opprettholde sikker kontakt med salen fra setet til innsiden av låret. Man skal hele tiden ha lett kontakt med sal og hest fra kneet til midt på leggen. Kneet skal peke fremover og holdes tett inntil salen hele tiden. Deltakeren vil få poengfradrag for å plassere beina overdrevent langt bak eller frem i forhold til den loddrette posisjonen.

**332** - Føttene kan plasseres helt inn i stigbøylen med hælen i kontakt med bøylen, eller slik at fot ballen

befinner seg midt i stigbøylen. Rytterens tær skal peke rett fram, eller lett pekende ut, med ankene rake. Å ri med bare tærne i stigbøylene eller ridning uten kontakt med bunnen av stigbøylen vil føre til poeng fradrag. Ryttere som klarer opprettholde riktig posisjon gjennom alle manøvrer bør få mer kreditt.

**333** - Både hender og armer skal holdes på en naturlig og avslappet måte, med overarmen i en rett linje ned langs overkroppen. Armene skal være bøyd ved albuen slik at underarmen danner en rett linje fra albuen til hestens munn. På den ledige hånden (ved ridning på stang bitt) kan armen holdes med bøy i albuen i samme posisjon som hånden og armen som holder tøylene, eller henge rett ned langs rytterens side. Overdreven bevegelse så vel som overdreven stivhet i den ledige armen vil medføre til poeng avdrag. Rytterens håndledd skal holdes rett og avslappet, og holde hånden i en vinkel på 30 - 45 grader i forhold til tenkt vertikal linje. Tøyle hånden skal holdes rett over eller en anelse foran salhornet. Tøylene skal justeres slik at rytteren har lett kontakt med hestens munn, og ikke på noe tidspunkt skal tøylene kreve mer enn en lett håndbevegelse for å kontrollere hesten. For stramme eller for løse tøyer vil føre til poeng fradrag.

**334** - Rytterens hode skal holdes med haken i rett horisontal linje. Blikket rettes fremover, eller skal følge i den retning ekvipasjen beveger seg. Overdreven vridning av hodet til innsiden i en volte, eller å se ned på hestens hode eller skulder, skal medføre poeng fradrag.

En ekvipasje skal ikke trenge en annen ekvipasje ved siden av seg eller foran seg ved arbeid på sporet (railwork). Forbipassering skal skje på arenaens innside. Ved bytting av retning ved railwork skal ekvipasjen vende innover på arenaen.

**335** - Hestens kroppstilstand og generelle helse og kondisjon bør være vurdert. Hesten skal fremstå i form og bære vekt som passer for kroppsstørrelsen. En hest som virker mutt, uinteressert, sløv, avmagret eller veldig sliten skal ha poeng fradrag etter alvorlighetsgrad. Utstyret skal være tilpasset hesten, og være ryddig, rent og i god stand.

**336** - Når man rir uten stighbøyer, skal deltageren sitte i samme posisjon som beskrevet tidligere.

## **Utførelse**

**337** - Deltageren skal utføre arbeidet nøyaktig, smidig, presis og med et normalt tempo. Økt tempo under utførelse av manøvrerne øker vanskelighetsgraden, men nøyaktighet og presisjon skal ikke ofres for tempo. Deltagere som utfører mønstret tregt og tillater at hesten beveger seg uten nok framdrift, samling eller rytme, vil få poeng fradrag.

**338** - Hesten skal utføre alle manøvrer i mønsteret villig, kvikt og enkelt med minimal synlig eller hørbar hjelp. Hesten skal bevege seg rett, fritt og i passende rytme for den beskrevne gangart. Overganger skal være smidige og kvikke både i mønsteret og på sporet, og skal utføres straks det blir bedt om det på sporet.

**339** - Hestens hode og nakke bør holdes rett og på linje med resten av kroppen når man beveger seg på rett linje, og lett bøyd til innsiden i volter og buede linjer. Volter skal være runde, og utført i det tempo som passer, rett størrelse og i det område som det er bedt om i mønstret. Kontragalopp skal utføres smidig, uten forandring i rytme eller steglengde, hvis dette ikke er skrevet i mønsteret.

**340** - En stopp skal være rett (rettvinklet), kvikk, smidig, villig, og med ettergift.

Hesten skal holde kroppen rett under hele manøveren. Rygging skal være myk og responsiv.

**341** - Vendinger skal være smidige og uten avbrudd. Når man utfører en bakdelsvending skal hesten dreie på det indre bakbeinet, som skal forbli i bakken, og krysse foran seg med frambeina. En rollback er en stopp og en 180 graders vending på bakbeina uten nøling. Rygging under vendinger vil medføre poeng fradrag.

**342** - I sidepass, versade (two track) og sjenkelvikninger skal hesten krysse framfor og forbi det ledende beinparet i bevegelsens retning, med både bakbein og frambein. Sidepass skal utføres rett til siden uten forflytning fremover. Hesten skal holde kroppen rett under sidepass, og bevege seg direkte over mot den retning som beskrevet. Når man utfører sjenkelvikninger skal hesten bevege seg frem og sidelengs i en diagonal retning, med hestens kropp stilt vekk fra bevegelsesretningen. Under versade (two track) skal hesten bevege seg frem og rett over diagonalt med hestens kropp, holdt rett eller stilt med bevegelsesretningen.

**343** - Et enkelt eller flyvende galoppbytte skal gjennomføres nøyaktig i forhold til hvor mange steg som er skrevet, og/eller på foreskrevet sted i mønstret. Et enkelt galoppbytte blir utført ved å gå ned i skritt eller trav, mellom ett og tre steg. Flytende galoppbytte skal utføres samtidig med fram- og bakbein. Alle bytter skal være smidige og skal skje på rett plass i mønstret. Når et galoppbytte er en manøver i mønstret skal det være beskrevet som et enkelt bytte eller at rytteren kan velge å utføre et enkelt eller flyvende bytte.

**344** - Rytterens posisjon og hestens prestasjon på sporet må vurderes for den endelige plasseringen i klassen.

**345** - Manøver, vurderinger og feilpoeng skal bestemmes uavhengig. Følgende feilpoeng vil bli gitt for hver forekomst og vil bli trukket fra sluttresultatet:

### **Tre (3) poeng**

- Berøre en kjeGLE
- Bryte av i skritt eller jog/trav opp til 2 strides.
- Over- eller under spinn/vending fra 1/8 runde til 1/4 runde

### **Fem (5) poeng**

- Bryte av i galopp eller feil galopp (unntatt for å korrigere feil galopp)
- Unnlåte å vise spesifisert gangart eller stoppe innen 3 meter fra angitt punkt.
- Bryte av i skritt eller jog/trav i mer enn 2 strides.
- Unnlåte å ha kontakt mellom sålen på bootsene og stighbøylen i alle gangarter inkludert rygging.
- Miste stighbøylen.
- Bære hodet for lavt eller tydelig bak diagonalen mens hesten er i bevegelse, hesten viser tegn på å være kuett.
- At deltakeren ser ned for å sjekke hvilken galopp hesten går i

**Ti (10) poeng, (unngår diskvalifisering, men får ikke plasseres før andre deltagere som ikke begår en alvorlig feil)**

- Miste tøyLe.
- Å bruke en hånd til å skremme eller rose hesten underveis i mønsteret eller under rail work.
- Å gripe tak i sal hornet eller annen del av salen.

- Å gi hesten hjelper/pisk med enden av Romal tøylene.
- Bruker sporene fremfor salgjorden.
- Alvorlig ulydighet inkludert sparking, bukking, stamping og steiling.

**Grunner for diskvalifikasjon inkluderer (bør ikke plasseres)**

- At deltakeren ikke bærer korrekt nummerskilt.
- Bevisst mishandling eller overdreven skolering.
- Å ikke overholde reglene for hender på tøylene.
- Bruk av ulovlig utstyr.
- Off pattern (rir feil mønster), inkludert: Velte en kjege, eller ri på feil side av en kjege/markør, ikke vise riktig gangart eller riktig galopp, over eller under spinn/vending mer enn 1/4 runde.

**Følgende feil skal på E- og D- nivå betraktes som alvorlige feil istedenfor diskvalifikasjon.**

**Deltageren skal ikke plasseres foran noen som ikke har alvorlige feil:**

- Gjøre feil i mønsteret
- Ri på feil side av kjege eller velte den
- Å ikke å ha rett gangart eller vise opp riktig galopp
- Overspinn/vendinger mer enn 1/4 runde

## Ranch-klasser

I disse klassene bedømmes det også Ranch Type med variasjon  $-1 \frac{1}{2}$  opp til  $+1 \frac{1}{2}$  .

Det er ikke lov med benbeskyttelse.

Det er ikke lov med rød sløyfe i halen på hesten.  
Kun på oppvarmingsbanen.

Easycare boots er tillatt.

Klipt mankam bak ørene er tillatt. Klippet hovskjegg er tillatt.

Når hesten ris med trinsebitt er det tillatt å veksle mellom å ri på en eller to hender på tøylene.

I alle gangarter skal bevegelsene til ranchhesten etterligne en hest som må dekke lange avstander mykt og stille, slik en arbeidsranchhest gjør.

Følgende terminologi gjelder:

**Skritt** – skrittet er en naturlig, flatfotet firetakts gangart. Gangarten er rytmisk og markdekkende. Som i alle gangarter skal hesten vise en jevn, eller lett over nivå, overlinje med et våkent og oppmerksomt uttrykk.

**Forlenget skritt** – det forlengede skrittet er en tydelig forlengelse av steget som naturlig vil øke tempoet. Hesten skal bevege seg på en naturlig måte (ikke et running walk), som om den beveger seg over en åpen beitemark.

**Trav – travet er en naturlig to-takts gangart som viser mer fremdrift enn en westernjogg.**

**Forlengt trav – det forlengede travet er en tydelig forlengelse av steget med en klar økning i tempo. Hesten skal bevege seg som om den dekker et stort område på en ranch, med en overlinje som ligger over nivå.**

**Lope – lopen er en tretakts gangart. Lopen skal være avslappet og jevn med et naturlig, fremadrettet steg.**

**Forlengt lope – den forlengede lopen er verken en galopp i full fart eller et løp, men skal være en tydelig forlengelse av steget som viser en fremadrettet, arbeidsmessig hastighet. Hesten skal vise en overlinje som ligger over nivå, med et våkent og oppmerksomt uttrykk.**

## Ranch Trail

**346 - Ranch Trail skal vise hestens evne til å håndtere ulike situasjoner og arbeidsoppgaver som den kan møte i hverdagen på en gård. Ekvipasjen bedømmes ut fra hvor korrekt, effektivt og nøyaktig de utfører hindrene. Hesten skal være oppmerksom, villig og velridd.**

Dommerens oppgave er å identifisere en veltrent, responsiv, og veloppdragen hest som kan navigere og utføre løypa korrekt. Den ideelle ranchhesten skal ha et naturlig ranchhest utseende fra hode til hale i enhver manøver. På WRAN-godkjente stevner kan hester delta i både ranch-trail og trail under samme stevne, uavhengig av nivå.

**347** - En ranch/trail-bane skal bestå av minst seks hinder, og maksimum ni hinder. Hesten skal vises i skritt, trav og galopp. Hindrene kan kombineres på ulike måter, men det må finnes tilstrekkelig mange, og med tilstrekkelig avstand mellom dem, for å kunne bedømme gangartene. Hindrene og bane skal konstrueres med tanke på sikkerhet for ekvipasjene. Alle hindrene må godkjennes av dommeren. Dommeren har rett og plikt til å endre eller fjerne hinder som kan medføre fare for ekvipasjen, eller som er unødvendig vanskelige. Banen kan gjerne settes opp utenfor arenaen dersom terrenget er egnet. Det er tillatt å skifte tøylehånd dersom hinderet krever det. Rytteren kan velge å gå forbi et hinder (ikke utføre manøveren), men det vil føre til at ekvipasjen er utenfor mønsteret (Off Pattern).

**348 - Ulovlige hinder:** Presenninger, vannhindre med glatt bunn, PVC-rør brukt som hopp eller til å gå over, dekk, gynging eller bevegelige broer, malte stokker eller stolper, stokker forhøyet på en måte som gjør at de ruller på en farlig måte. Hinder med hjul på (pinwheel)

**I Norge tillater vi vanlige sprang hinder som er malte. Vi tillater også at det ikke er naturlige bomber.**

**349 - Obligatoriske hinder og manøvre:**

Ri over hinder på bakken, for eksempel bomber eller naturlige stokker. Skritt, trav eller galopp er tillatt, men kun en av gangartene kreves.

- Skrittbommer: maksimum fire bomber, maksimum 25 cm høye, 66-76 cm avstand mellom dem. Kan være rette, buede, sikksakk eller hevede.
- Travbommer: maksimum fire bomber, maksimum 25 cm høye, 91-107 cm avstand mellom dem. Ulike formasjoner tillatt.

- Galoppbommer: maksimum **tre** bomber, maksimum 25 cm høye, 182-213 cm. avstand mellom dem. Ikke mer enn to bomber kan brukes etter hverandre i en serie. Avstanden mellom bommene/stokkene bør være minst 183 - 215cm.
- Åpne, gå gjennom og lukke en hengslet swingport. Et tau som er spent opp mellom to hinderstøtter eller lignende er ikke godkjent som port. Bruk en sikker port som er trygg for ekvipasjen, og som krever så lite side-pass (side bevegelser) som mulig. Det er lov å bytte tøyle hånd i utførelsen av hinderet.
- Ri over trebro. Broen må være stødig og trygg, og den skal kun forseres i skritt. Broen bør være minimum 91 cm bred og minst 180 cm lang.
- Rygge-hinder med minst 3 markører som har minimum 71 cm mellomrom mellom seg. Dersom hinderet er opphøyd må avstanden økes til minimum 76 cm. Hinderet kan bestå av å rygge gjennom og rundt minimum tre markører. Eventuelt rygge gjennom L, V, U, rett eller lignende mønster, som kan opphøyes med maksimum 60 cm.
- Side-pass-hinder som kan bestå av et hvilket som helst objekt som er trygt og langt nok til å vise øvelsen. Dersom hinderet er opphøyd kan det være maksimum 30 cm høyt.
- Dra et objekt over en kortere strekning, for eksempel rett frem eller i et mønster. Rytteren skal slå en "dally" rundt hornet med tauet, (halv eller full dally) **eller festet til en fast ring nær gjorden (kun ved internasjonale stevner)** ellers vil ekvipasjen bli diskvalifisert. Tauet skal verken festes i hornet eller holdes i hånden.

## Valgfrie hinder

**350** - Et hvilket som helst hinder kan benyttes, så lenge hinderet kan knyttes til gårdsarbeid.

Her er eksempler på valgfrie hinder:

- Vannhinder hvor hesten skal gå over en vanngrav, grøft eller lignende.
- Ground tie hvor hesten skal stå stille, mens rytteren går av og utfører en oppgave knyttet til gårdsarbeid (for eksempel flytte en høyball).
- Regnfrakk-hinder hvor rytteren tar på og av en regnfrakk, mens rytter sitter på hesteryggen.
- Frakte gjenstander gjennom arenaen, for eksempel et tau, en sekk, et brev eller lignende.
- Hoppe over et hinder som er mellom 35-60 cm høyt **og er minst 152,5 cm bred fra side til side ved innridningen**. Det er lov å holde i salhornet.
- Kaste lasso på dummy. Dette hinderet skal vise at hesten er villig til å akseptere at rytteren håndterer et tau fra hestens rygg. Dommeren skal premiere hester som står rolig, mens rytteren svinger lassoen og fanger dummyen. Dersom hesten blir skremt av tauet, så skal kraftig poengfradrag gjøres. Det er ikke nødvendig at rytteren treffer dummyen.
- Gå av hesten og utføre ulike oppgaver, for eksempel sjekke høvene eller leie hesten gjennom en port.
- Hestehenger

Poeng gis til hester som gjennomfører hindrene korrekt, effektivt og med god respons.

Bevegelseskvalitet, takt og naturlig ranchpreg inngår i manøverscore.

## **Straffepoeng**

### **1-poeng**

- Overbridlet (per manøver)
- Utenfor ramme (per manøver)
- Treffer/biter/trår på hinderdel
- Gangsbrudd i skritt/trav  $\leq 2$  steg
- Begge fram- eller bakbein i samme spor (skritt/trav)
- Hopper over/skipper nødvendig mellomrom
- Split pole i lope-over
- Feil antall steg (hvis spesifisert)
- Feil galopp/lite ute av leiet  $\leq 2$  steg

### **3-poeng**

- Feil galopp mer enn 2 steg
- Slakk tøyle
- Gangsbrudd i lope (unntatt korrigerings av leiet)
- Gangsbrudd i skritt/trav  $> 2$  steg
- 3–4 steg ved mount/dismount eller ground tie
- Trav  $> 3$  steg ved galoppfatning eller etter rollback
- Knocking over hinder
- Ett bein ut av hinder
- Mangler del av hinder med ett bein

### **5-poeng**

- Sporer foran cinchen
- Åpenbar ulydighet
- Bruk av hånd for å skremme
- Ut av hinder med mer enn ett bein
- Mister gjenstand som skal bæres
- Første eller andre nekt
- Slippe grind
- 5+ steg ved mount/dismount eller ground tie

- Mangler del av hinder med flere bein

## Off-Pattern (OP)

Kan ikke plasseres over ryttere som fullfører korrekt.

- Ufullstendig manøver
- Fjerner/legger til manøver
- Tredje nekt
- Gjentatt grov ulydighet
- Feil håndbruk (unntak junior med snaffle/hackamore)
- Feil bruk av fingre i tøylar
- Ikke fullføre grind

## Diskvalifikasjon – 0 score

- Halthet
- Mishandling
- Forlater banen før mønster ferdig
- Ulovlig utstyr
- Uoppført oppførsel
- Feil westernbekledning
- Fall av hest/rytter

## Ranch Riding

**351** - Formålet med ranch riding-klassen er å måle hestens evne til å være behagelig å ri mens den brukes som transportmiddel fra én ranchoppgave til en annen. Hesten skal gjenspeile allsidigheten, holdningen og bevegelsen til en arbeidshest som brukes ute på en ranch, utenfor en ridearena.

Hesten skal være veltrent, avslappet, rolig, myk og taktfast i alle gangarter. Den ideelle ranchhesten skal ha fremadgående bevegelse og vise en tydelig forlengelse av steget i de forlengede gangartene.

Hesten kan rides med lett kontakt eller på relativt løs tøyle uten at det krever overdreven kontroll, men ikke med helt slakk tøyle. Hestens totale oppførsel og respons, evne til å gjøre riktige overganger mykt og korrekt, samt kvaliteten på bevegelsene, er hovedfaktorer i bedømmingen.

Den ideelle ranch riding-hesten skal ha et naturlig ranchpreg fra hode til hale i hver manøver.

Det er hovedsakelig hestens ridbarhet, arbeidsvilje og bevegelser, samt korrekt utførelse av mønster, som bedømmes. På WRAN-godkjente stevner kan hester delta i både ranch riding og western pleasure under samme stevne, uavhengig av nivå. Vær oppmerksom på at grenene har ulike bestemmelser når det gjelder utstyr.

Klassen gjelder for hester 3 år og eldre.

**352** - Gangartenes rytme og utførelse skal følge beskrivelsen i Terminologi (Ranch Riding), med vekt på fremdrift, fri bevegelse og bakkenære, dekkende steg. Overganger utføres der de er angitt, med mykhet og respons.

**353** - Når det gjelder antrekk og utstyr i ranch riding, så er det ikke tillatt med hovlakk i AQHA sin regelbok, **(vi godtar dette i WRAN sin regelbok)**, strikker eller fletter i man og hale, eller haleforlengelse. Å trimme hårene på innsiden av ørene frarådes, men å trimme manen bak ørene, hovskjegget og langt ansiktshår er tillatt. Utstyr med sølv skal ikke bedømmes høyere enn bra arbeidsutstyr. Sølvpynt på hodelag og sal frarådes. Det oppfordres til bruk av fortøy og bakgjord. Bakgjord og brøst skal alltid være på hvor det inkluderer å dra noe i mønsteret.

### **354 - Klassekrav**

Hver hest vises individuelt. Hestene poengsettes fra 0

til 100, der 70 betyr en gjennomsnittlig prestasjon.  
Hver manøver gis en karakter fra  $+1\frac{1}{2}$  til  $-1\frac{1}{2}$ :

- $-1\frac{1}{2}$ : ekstremt dårlig
- $-1$ : veldig dårlig
- $-\frac{1}{2}$ : dårlig
- 0: korrekt
- $+\frac{1}{2}$ : bra
- $+1$ : veldig bra
- $+1\frac{1}{2}$ : utmerket

Manøverscore bestemmes uavhengig av straffepoeng. Naturlig ranchpreg vurderes også fra  $+1\frac{1}{2}$  til  $-1\frac{1}{2}$ .

Det legges vekt på fremdrift og flyt i bevegelsene, samt markvinnende steg, i alle gangarter. Overganger skal utføres på korrekt plass i mønsteret, med smidighet og villighet. Det er ingen tidsbegrensning på gjennomføring av mønsteret. Det oppfordres til bruk av naturlige bommer, for eksempel tømmerstokker. Lettridning er tillatt i økt trav. Det er også tillatt å stå i stigbøylene under økt trav og økt galopp. Å røre eller holde i sal hornet er tillatt.

En av de 15 godkjente mønstrene skal brukes.

**355** Ved ridning med trinsebitt eller hackamore (bosal) er det lov å veksle mellom to eller en hånd på tøylen gjennom hele klassen.

**356 - En deltaker får straffepoeng hver gang følgende skjer:**

**Minus ett (1) poeng**

- Hesten er for langsom (per gangart).
- Hestens hode er bak loddplan (per manøver).
- Hestens hode er overdrevent foran loddplan (per manøver).
- Hesten bryter gangart i skritt eller trav i fire steg eller mindre.

- Hesten har feil galopp i 4 steg eller mindre
- I galopp å få bommen mellom hestens frambein eller bakbein (split log (bom)).

### **Minus tre (3) poeng**

- Hesten bryter gangart i skritt eller trav i mer enn fire steg.
- Hesten bryter av i galopp, unntatt når rytteren prøver å bytte til korrekt galopp.
- Hesten har feil galopp i mer enn fire steg.
- Rytteren har for lange tøylar (per manøver).
- Hesten har feil galopp eller kryssgalopp i mer enn fire steg ved galoppbytte.
- Hesten traver mer enn seks steg ved enkelt bytte.
- Hesten traver mer enn seks steg ved galopp fatning eller i en eksisterende rollback inn i galopp fra stopp eller skritt.
- Hesten eller rytteren støter eller slår grovt inn i et hinder.

### **Minus fem (5) poeng**

- Hesten viser ulydighet, som inkluderer sparking, biting, bukking, steiling og slåing med bein (per vegring).

**En ekvipasje som rir utenfor mønsteret vil bli skrevet som OP (Off Pattern), må plasseres under alle de ekvipasjene som har fullført mønsteret. Følgende feil fører til at ekvipasjen er utenfor mønsteret:**

- Ekvipasjen hopper over eller legger til en manøver.
- Ekvipasjen fullfører ikke en manøver.
- Hesten viser gjentakende ulydighet.
- Bruk av to hender

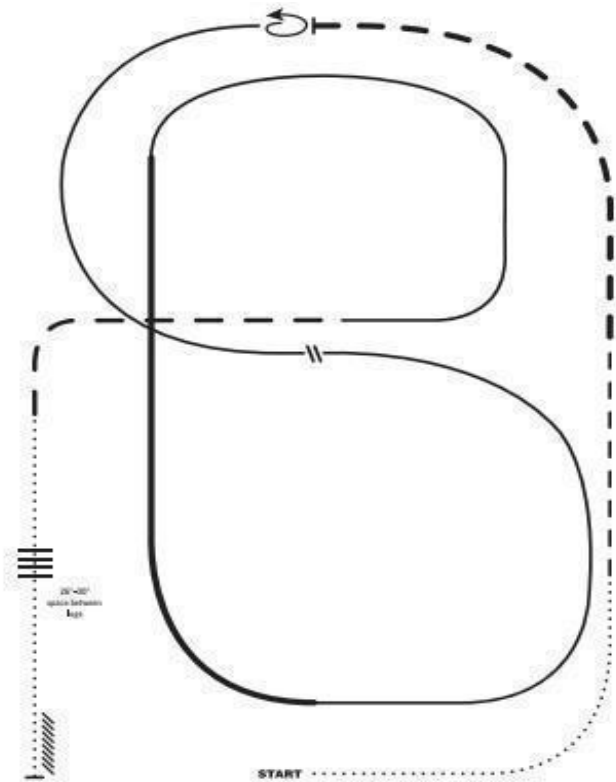
### **Null score (0) Feil som fører til diskvalifikasjon:**

- Bruk av ulovlig utstyr på hesten (fletting, haleextension).

- Mishandling av hesten.
- Ulovlig utstyr som; flettet man eller satt opp med bånd,
- Halthet
- Forlater momentet/hinder før mønster er avsluttet
- Manglende respekt og dårlig oppførsel
- Feil western bekleddning
- Hesten eller rytter faller

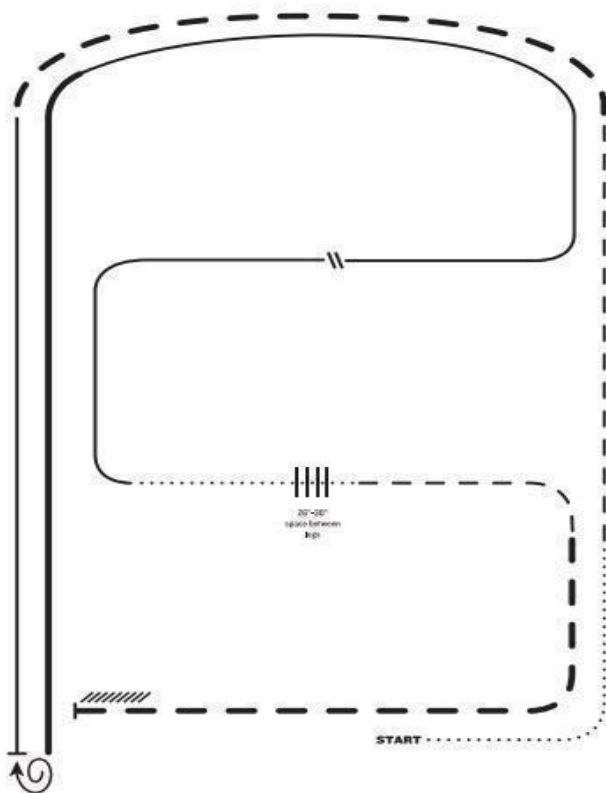
Det gis ikke straffepoeng dersom hesten treffer bommene, men utførelsen (manøver-scoren) kan trekkes ned. Det samme gjelder dersom hesten vender for lite eller for mye i en vending.

## RANCH RIDING MØNSTER NR. 1



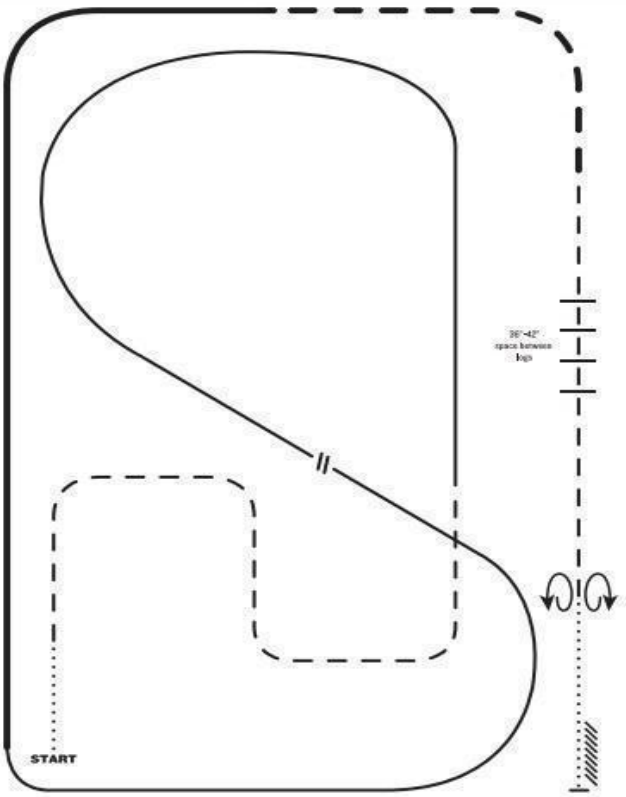
1. Skritt
2. Trav
3. Økt trav – stopp midt på bortre kortsida.
4. 360 grader vending til venstre.
5. Venstre galopp  $\frac{1}{2}$  sirkel mot midten.
6. På midten bytt galopp (enkelt er flyvende bytte).
7. Høyregalopp  $\frac{1}{2}$  sirkel mot midten.
8. Økt galopp langs med langsiden (Høyregalopp).
9. Minsk galoppen (lope) og rid en  $\frac{1}{2}$  sirkel til høyre mot midten.
10. Bryt av til økt trav.
11. Skritt over bommene (70 cm mellom bommene).
12. Stopp og rygg.

## RANCH RIDING MØNSTER NR. 2



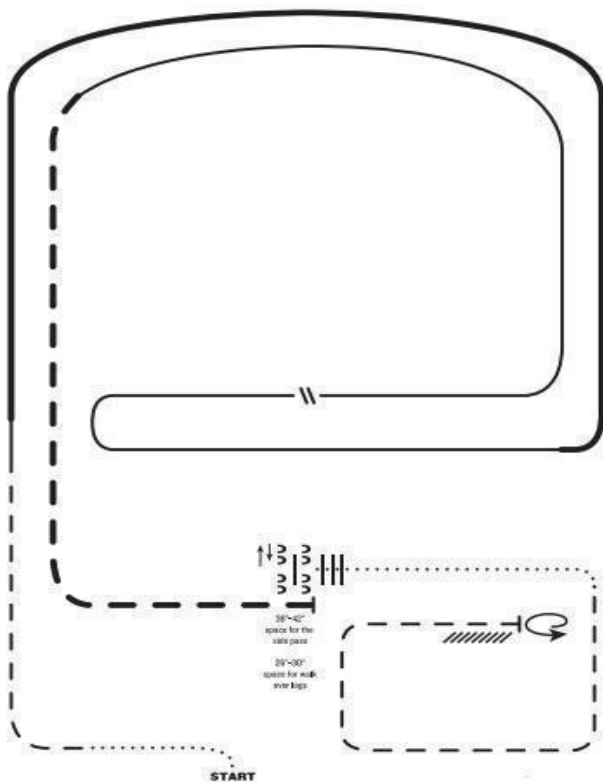
1. Skritt.
2. Trav.
3. Økt trav.
4. Venstre galopp.
5. Stopp – vending 1 ½ runde til høyre.
6. Økt galopp.
7. Samle inn til arbeidsgalopp – høyregalopp.
8. Galoppbytte (enkelt eller flyvende).
9. Skritt.
10. Skritt over bommene (70 cm mellom bommene).
11. Trav.
12. Øket trav.
13. Stopp og rygg.

## RANCH RIDING MØNSTER NR. 3



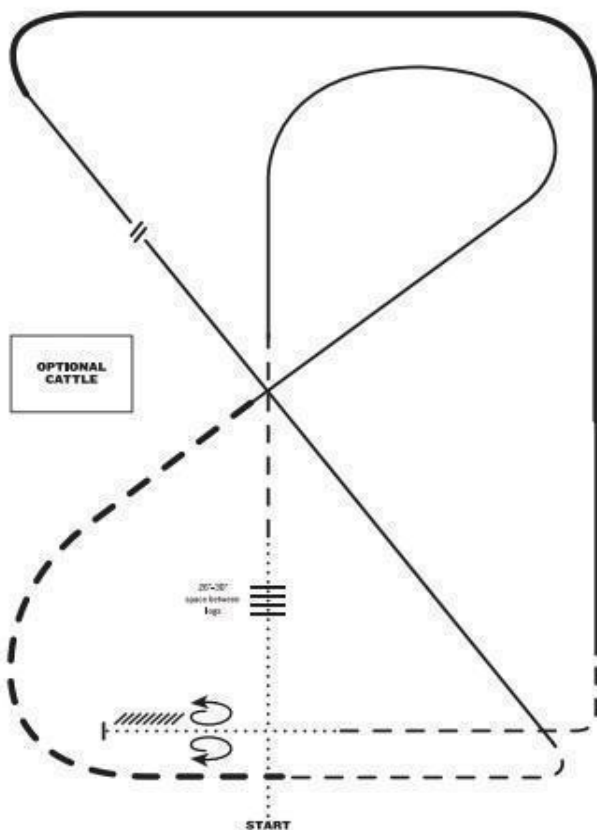
1. Skritt
2. Trav serpentiner
3. Venstre galopp rundt kortsiden og siden diagonalt over banen.
4. Galoppbytte (enkelt eller flyvende).
5. Høyregalopp rundt kortsiden.
6. Øket galopp på langsiden og til midten av kortsiden.
7. Øket trav gjennom hjørnet.
8. Minsk til trav.
9. Trav over bommene (avstand 90 cm).
10. Stopp – vend 360 grader til hver vei (valgfritt H/V eller V/H).
11. Skritt, stopp og rygg.

## RANCH RIDING MØNSTER NR. 4



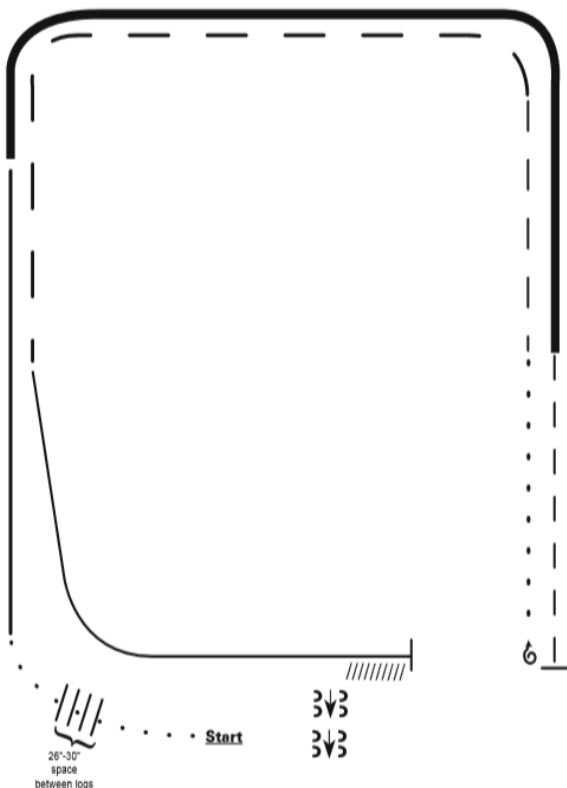
1. Skritt.
2. Trav.
3. Øket høyregalopp.
4. Høyregalopp (lope).
5. Galoppbytte (enkelt eller flyvende).
6. Venstre galopp.
7. Øket trav.
8. Stopp – Sidepass til venstre og tilbake til høyre til midten på bommen. (minste avstand: 90 cm på sidepass bommene, 80 cm på øvrige avstand).
9. Skritt over bommene.
10. Skritt.
11. Trav i firkant.
12. Stopp - vend 360 grader venstre – rygg

## RANCH RIDING MØNSTER NR. 5



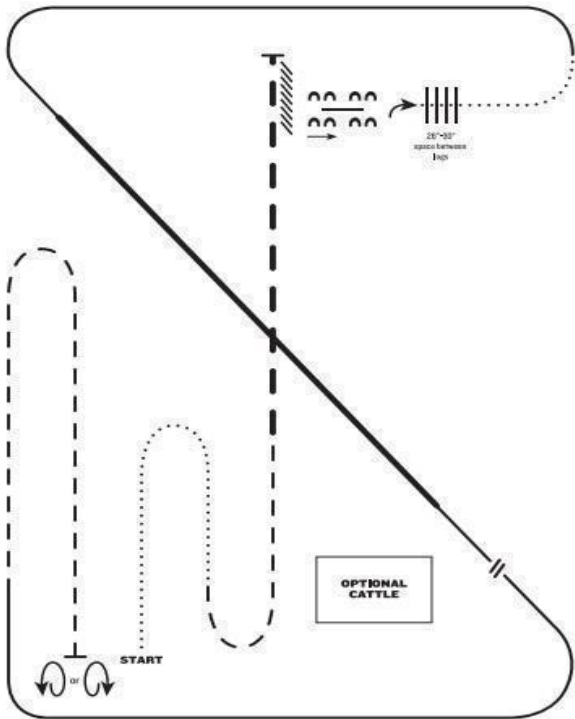
1. Skritt
2. Skritt over bommer
3. Trav
4. Høyregalopp
5. Øket trav
6. Trav
7. Venstregalopp
8. Gjør et bytte (enkelt eller flyvende)
9. Økt høyregalopp
10. Samlet galopp
11. Trav
12. Skritt
13. Stopp og rygg
14. 360° vending hver vei (valgfritt H/V eller V/H)

## RANCH RIDING MØNSTER NR. 6



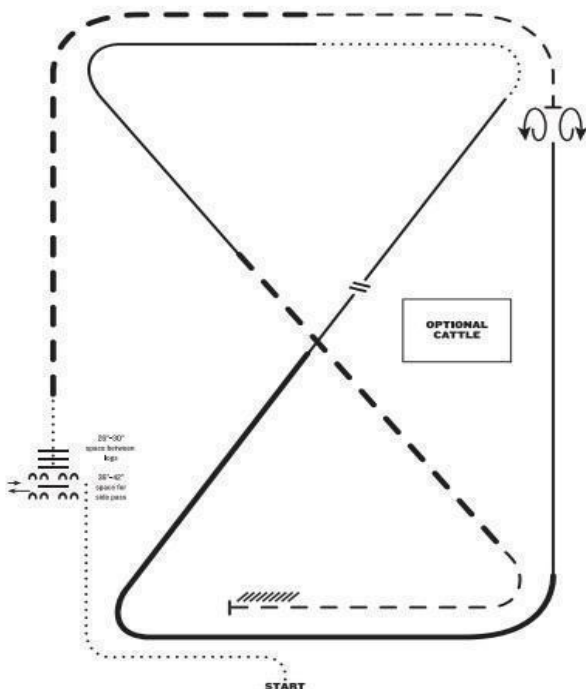
1. Skritt
2. Skritt over bommer
3. Høyregalopp
4. Økt galopp (høyregalopp)
5. Trav
6. Stop, 1 1/2 vending til høyre
7. Skritt
8. Trav
9. Økt trav
10. Venstre galopp
11. Stopp og rygg
12. Sidepass til høyre

## RANCH RIDING MØNSTER NR.7



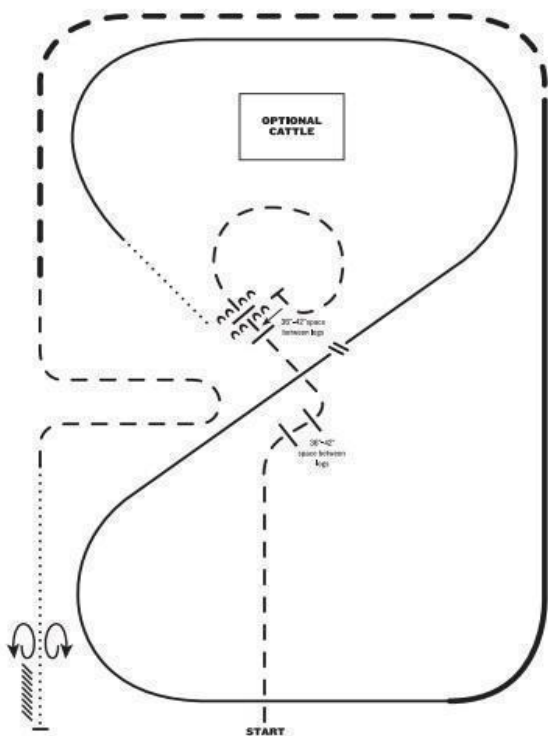
1. Skritt
2. Trav
3. Øket trav
4. Stopp og rygg
5. Side pass høyre over bommen
6. 1/4 vending til høyre, skritt over bommen
7. Skritt
8. Venstregalopp
9. Økt venstregalopp
10. Samlet galopp, gjør et bytte (enkelt eller flyvende)
11. Høyregalopp
12. Trav
13. Stopp, vend 360° hver vei

## RANCH RIDING MØNSTER NR.8



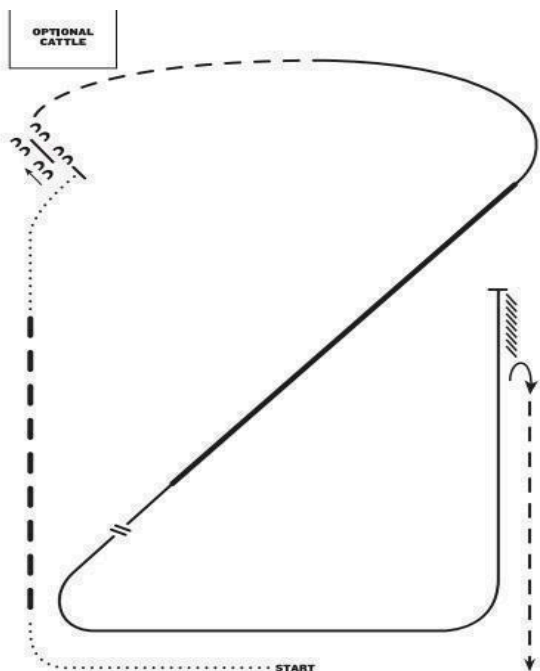
1. Skritt
2. Side pass til venstre over første bom, side pass 1/2 lengde tilbake til midten
3. Skritt
4. Øket trav
5. Trav
6. Stopp, vend 360° hver vei
7. Høyregalopp
8. Økt galopp
9. Samlet galopp, gjør et bytte(enkelt eller flyvende), fortsett i venstregalopp
10. Skritt
11. Venstregalopp
12. Øket trav
13. Trav
14. Stopp og rygg

## RANCH RIDING MØNSTER NR.9



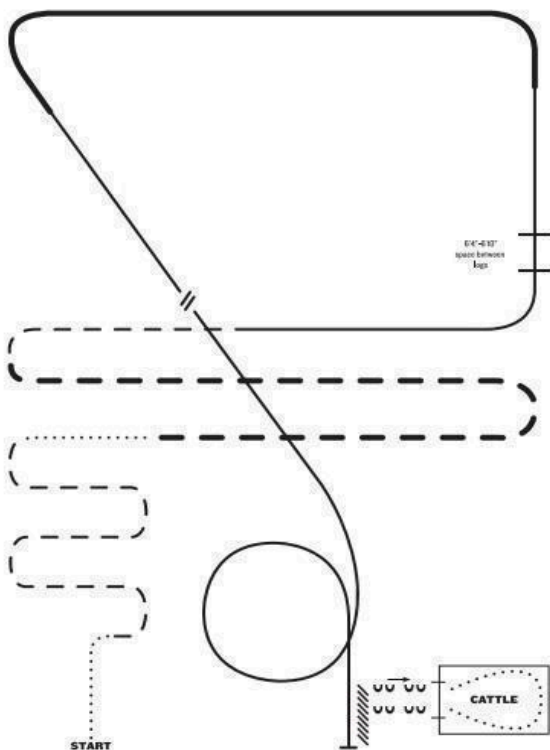
1. Trav
2. Trav over bommene
3. Trav en sirkel, stopp og side pass til venstre over bom
4. Skritt
5. Høyregalopp
6. Gjør et bytte (enkelt eller flyvende)
7. Venstregalopp
8. Økt venstregalopp
9. Øket trav
10. Trav
11. Skritt
12. Stopp og rygg
13. Vend 360° hver vei

## RANCH RIDING MØNSTER NR.10



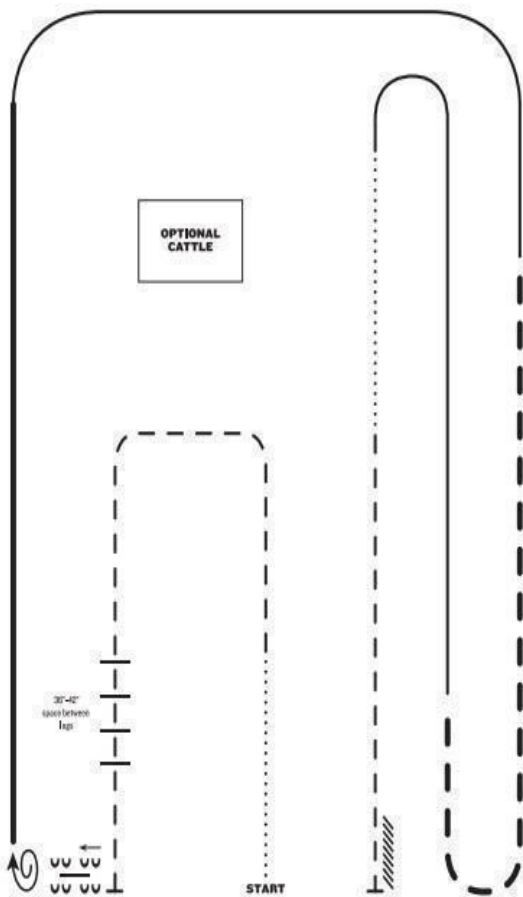
1. Skritt
2. Øket trav
3. Skritt
4. Stopp, side pass til venstre over bom
5. Trav
6. Høyregalopp
7. Økt høyregalopp
8. Samle galoppen og gjør et bytte (enkelt eller flyvende)
9. Venstregalopp
10. Stopp og rygg
11. 1/2 vending til høyre
12. Trav

## RANCH RIDING MØNSTER NR. 11



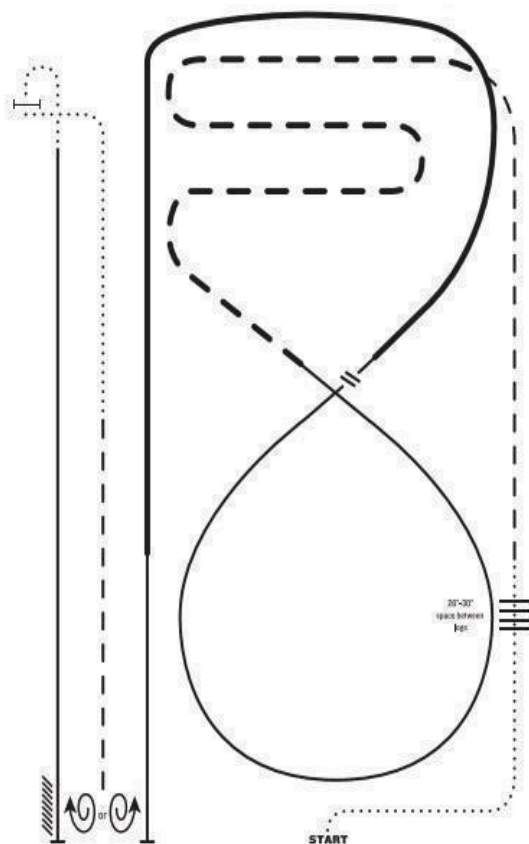
1. Skritt
2. Trav serpentiner
3. Skritt
4. Øket trav
5. Trav
6. Venstregalopp
7. Galloper over bommer
8. Økt venstregalopp
9. Samle galoppen, gjør et bytte (enkelt eller flyvende)
10. Høyregalopp
11. Galloper sirkel
12. Stopp og rygg
13. Side pass til porten, venstre hånd, skyv porten innover
14. Skritt gjennom kveget, høyre hånd skyv porten utover

## RANCH RIDING MØNSTER NR.12



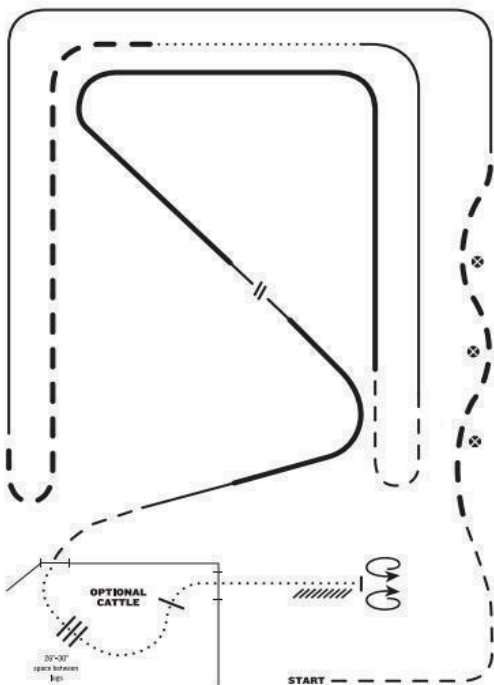
1. Skritt
2. Trav
3. Trav over bommer, stopp
4. Side pass til høyre over bom
5. 1 1/2 vending til høyre
6. Økt høyregalopp
7. Høyregalopp
8. Øket trav
9. Venstregalopp
10. Skritt
11. Trav
12. Stopp og rygg

## RANCH RIDING MØNSTER NR.13



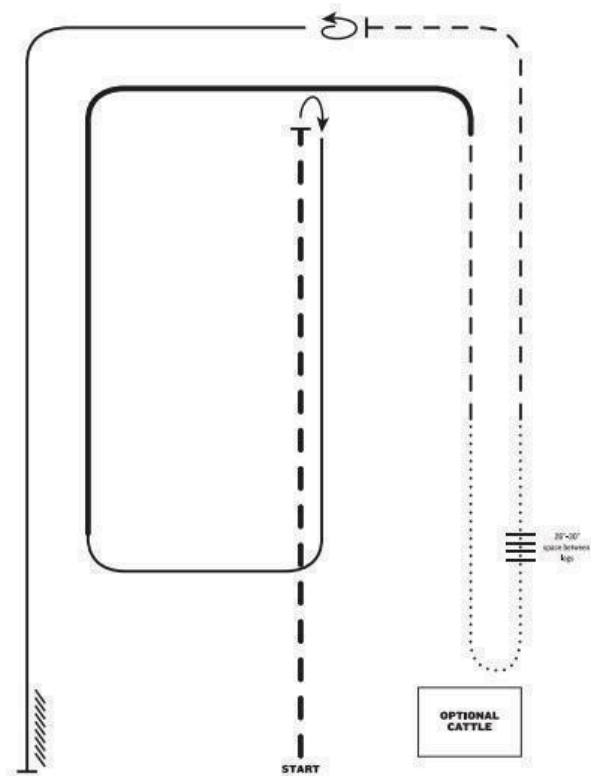
1. Skritt
2. Skritt over bommer
3. Trav
4. Serpenter i øket trav
5. Høyregalopp
6. Gjør et bytte (enkelt eller flyvende)
7. Økt høyregalopp, samle galoppen
8. Stopp, vend 1 1/2 hver vei
9. Trav
10. Skritt til porten
11. Åpne porten med høyre hånd
12. Skritt, fatt venstregalopp
13. Stopp og rygg

## RANCH RIDING MØNSTER NR.14



1. Trav
2. Øket trav
3. Venstregalopp
4. Øket trav
5. Skritt
6. Høyregalopp
7. Trav
8. Økt venstregalopp
9. Samle galoppen, gjør et bytte (enkelt eller flyvende), økt høyregalopp, samle galoppen
10. Trav
11. Skyv porten innover med venstre hånd
12. Skritt over bommer
13. Skyv porten utover med høyre hånd
14. Skritt
15. Stopp, vend 360° hver vei
16. Rygg

## RANCH RIDING MØNSTER NR.15



1. Øket trav
2. Stopp, rollback høyre
3. Høyregalopp
4. Økt høyregalopp
5. Trav
6. Skritt
7. Skritt over bommer
8. Skritt
9. Trav
10. Stopp, vend 360° mot venstre
11. Venstregalopp
12. Stopp og rygg

## Working Rail Pleasure

**357** - Dette er ment å være en klasse der man skal jobbe langs veggen (railen). Ekvipasjer som jobber et stykke fra veggen skal ikke straffes – faktisk skal ryttere oppmuntres til å bruke tilstrekkelig plass til å utføre de foreskrevne manøvrene.

**358** - Klassen skal fastsette hestens evne til å være en glede å ri i bruk som transportmiddel fra en oppgave på ranchen til en annen. Klassen skal bedømme hestens allsidighet, holdning og bevegelse som arbeidshest. Hesten skal være godt temmet, avslappet, rolig, myk og bærende i alle gangarter. Hesten skal ris på relativt løs tøyle med lett kontakt, og uten at det kreves unødig begrensning. Hesten skal være oppmerksom for rytteren og gjøre presise overganger på en myk og korrekt måte. Hesten skal være myk i munnen og gi ettergift. Den ideelle Ranch Rail hest holder hodet i en naturlig posisjon i alle gangarter. I alle gangarter skal Ranch Rail hesten vise bevegelser egnet til å forsere lengre distanser mykt og rolig, som en arbeidshest på en ranch. Klassen skal vise hestens evne til å jobbe i arbeidstempo med god framdrift under god kontroll av rytteren. Lett kontakt skal belønnes, og hesten skal ikke jobbes på svært løse tøylar. Det skal legges vekt på hestens generelle oppførsel og respons og kvaliteten på hestens bevegelser under rittet. Klassen skal vise alle gangarter begge hender.

Deler av vurderingen av denne klassen er jevne overganger.

**359 - Deltakeren skal få feilpoeng hver gang følgende inntreffer:**

- For sakte i hver gangart.
- Overdreven tøylebruk.
- Ut av form/ramme.

- Brudd på gangart i skritt eller trav i to strides eller mindre.
- Brudd på gangart i mer enn to strides.
- Brudd på galopp.
- Feil galopp.
- Hengende tøyler.
- Feil galopp eller kryssgalopp i mer enn to strides.
- Trave mer enn tre steg ved galoppfatning.
- Alvorlig ulydighet (sparke, bite, bukke, steile).
- Grov ulydighet eller skolering.
- Bruk av sporer foran salgjorden.
- Bruk av en hånd til å enten straffe eller rose.

**360** - Bekledning og utstyr i Ranch klasser: Klær og utstyr skal være rent og presentabelt. Arbeidsutstyr foretrekkes. Hovlakk er ikke lov i AQHA, men lov i WRAN

- Inger fletter i manen eller løshale.
- Trimming av innsiden av ørene anbefales ikke.
- Trimming av nakke (for hodelaget) og hovskjegg er tillatt.
- Utstyr med sølv skal ikke regnes som bedre enn godt arbeidsutstyr. Hodelag og saler med sølv frarådes.
- Bruk av fortøy og bakgjort anbefales. Hester i alle aldre kan vises i trinse, Bosal eller stangbitt.
- Hele tøyler er ikke tillatt med unntak av romal (til stang bitt) eller mecate med tie rope på trinse og Bosal.
- Forbudt utstyr inkluderer tie down, neserem, gag bitt mekanisk hackamore og og løpende martingal.

**361** - For show som avholdes i andre land enn USA, kan deltakeren kle seg i tradisjonelt utstyr for landet.

## Ranch Pleasure

**362** - Hensikten med klassen er å bedømme hestens evne til å være en glede å ri i bruk som transportmiddel fra en oppgave på ranchen til en annen. Hesten skal vise egenskaper som allsidighet, holdning og bevegelse som en arbeidshest utenfor ridebanen. Hesten skal være veltrent, avslappet, rolig, myk, taktfast og bærende i alle gangarter. Den ideelle Ranch hest beveger seg med god framdrift, og viser en tydelig økt steglengde ved økninger i alle gangarter. Hesten skal ris på relativt løs tøyler med lett kontakt, men uten at tøylen blir for stram eller for løs og hengende. Det skal legges vekt på hestens generelle oppførsel og respons, dens evne til å gjøre presise overganger på en myk og korrekt måte, og kvaliteten på hestens bevegelser under rittet. Den ideelle Ranch hest holder hodet i en naturlig posisjon i alle gangarter.

**365** - Stevne Ledelsen kan la ranch pleasure og ranch trail gå samtidig. Ekvipasjer som starter begge klasser gjennomfører begge klasser fortløpende når det er deres tur; først ranch pleasure-mønsteret, og deretter Ranch trail.

**366** - Hestene skal vises individuelt, og klassen kan foregå både på og utenfor ridebanen. Mønsteret kan starte enten til høyre eller til venstre. Det skal plasseres markører på punkter for endring av gangart. Hvis klassen holdes inne på en ridebane, skal mønsteret tilrettelegges slik at det ris omtrent en runde på hver hånd. Det skal plasseres markører på punkter for endring av gangart.

**367** - Når man setter opp banen, er avstandene i WRANs mønsterbok anbefalt, og mønsteret kan begynne i valgfri retning. Alternative mønster kan brukes dersom følgende krav oppfylles: Hesten skal

vises individuelt i tre gangarter, skritt, trav og lope på begge hender, og med økt trav og galopp på minst én hånd. Hesten skal også vende, stoppe og rygge.

### **368 - Gangarter**

Vanlig skritt – Ranch Hestens vanlige skritt er en rett fram, flat, firetaktig gangart. Hesten beveger seg avslappet og uten tegn til å ville bytte gangart.

Økt skritt - Ranch hestens økte skritt er en rett fram, flat, firetaktig gangart der hesten beveger seg avslappet og jordvinnende mens den ser framover, Økt skritt har lengre steglengde enn vanlig skritt.

Trav – Ranch hestens trav er en jevn, totaktig gangart som er myk og langsom nok til å ris over lengre distanser. Rytteren sitter nede i trav.

Økt trav – Ranch hestens økte trav viser en tydelig forlenging av steg lengde fra vanlig trav. Med samme takt innebærer det økt fart. Gangarten er jevn og flat, og hesten gir inntrykk av å kunne holde gangarten over et lengre strekk. Rytteren kan sitte ned, ri lett eller stå i lett sete.

Lope – Ranch hestens lope er en tretaktig, jevn gangart som er komfortabel å ri over lengre distanser.

Galopp – Ranch hestens galopp viser en tydelig økning i steglengde fra lope. Med samme takt innebærer det økt fart. Hesten holder jevn takt og fart med økt tempo, og under god kontroll.

Stop – hesten skal stoppe i korrekt posisjon fra både trav og lope (dvs bøyd i begge haser, og stoppe på bakparten). Alle fire ben skal slutte å bevege seg før neste manøver.

Vending-hesten vender effektivt og flatt, med frambeina på bakken og rundt innvendig bakbein (pivot foot). Vendingen skjer i valgfri retning.

### **369 - Bedømming og feilpoeng**

En del av bedømmingen av denne klassen er jevne overganger. En hest kan samles fra økt trav ved overgang til lope. Overgangen fra galopp ned til trav er en overgang til nedsittende trav, ikke til økt trav. Det kan påregnes ekstra tydelige hjelpere for denne overgangen. Hester som gjennomfører overgangen jevnt og uten motstand på tre steg eller mindre skal belønnes. Hester som stopper eller prøver å stoppe før trav, skal trekkes ned. Dommeren forventer å se en hest som har blitt trent til å svare på hjelpere. Normalt anvendte, synlige hjelpere som hesten svarer korrekt på skal belønnes. Feilpoeng bedømmes som følger:

#### **Ett (1) poeng:**

- For mye bruk av tøyler (per manøver).
- Ikke i korrekt form (per manøver).
- For sakte, feil gangart inntil to strides i skritt eller trav.

#### **Tre (3) poeng:**

- Feil galopp eller kryssgalopp.
- For lange tøyler, brutt galopp.
- Feil gangart i mer enn to strides i skritt eller trav.

#### **Fem (5) poeng:**

- Bruk av sporer foran salgjorden.
- Alvorlig ulydighet.
- Bruk av hender for å straffe eller rose
- Feil i mønster (off-pattern, OP): gå helt ut av mønsteret, gjentatt ulydighet.
- Bruk av to hender på tøylerne (unntatt ved trinsebitt eller bosal), mer enn én finger

mellom delte tøyer, eller noen fingre på romaltøyer (med unntak av to tøyer); disse kan ikke plasseres foran noen som rir mønsteret korrekt.

#### **DQ** - Diskvalifikasjon:

- Halthet
- Mishandling
- Ulovlig utstyr
- Respektløshet eller dårlig oppførsel
- Forlate banen før mønsteret er fullført
- Upassende westerantrekk.
- Fall (av hest eller rytter; mønsteret avsluttes, men det gis poeng for det som er utført, ekvipasjen diskvalifiseres).
- Diskvalifiserte ekvipasjer telles som deltakere i klassen, men får ikke noen form for poeng for klassen.

## Timed Events

**370** - Timed Events er klasser som går på tid. Det kan brukes både en elektronisk timer eller manuelle stoppeklokker.

## Roping

### **Generelle regler**

Grunnideen med ropingen vi har i Norge er å ligne den virkelige ropingen på levende dyr så mye som mulig samtidig som man prøver å lage klassene så konkurransemessig interessante som mulig. Roping er en Timed Event, noe som innebærer at ekvipasjene konkurrerer mot hverandre på tid. Det grunnleggende tilbehøret består av en startboks

(Roping boks), en dummy plassert på en slede eller lignende som blir dratt av et kjøretøy.

**371** - Godkjente Roping klasser er:

- Breakaway Roping
- Dummy Stopping
- Dummy Roping
- Dummy Tying

**372** - Hestene skal starte fra en startboks. Denne må være stabilt konstruert. Den skal være 3 x 5 meter og tilstrekkelig høy. Boksen skal være utstyrt med en startbarriere, som er konstruert slik at den gir etter 15 cm og deretter brytes synlig hvis deltakeren forsøker å ri gjennom, innen dummyen har utløst barrieren. Man kan også bruke barriere med fotocelle/laser. Om barrieren brytes for tidlig høres et signal. Brytes startbarrieren for tidlig skal det medføre et tidstillegg på ti sekunder på sluttiden.

**373** - Dummyens forsprang (scoreline) justeres og fastsettes av stevnelederen og skal stå i relasjon til arenaens og boksens lengde, underlag og kjøretøyets akselerasjons kapasitet.

**374** - For at dummyen skal være så treffsikker som mulig skal denne, til den grad det lar seg gjøre, ligne på ekte kalv. Dummy, understell og kobling til kjøretøy skal konstrueres slik at dette ikke utgjør noen sikkerhetsrisiko. Dummyen skal veie ca 30-60 kg, og skal ha bevegelige bein hvis den skal brukes i Dummy Tying. Sleden skal være koblet til kjøretøyet med en sikkerhetskobling som utløses hvis hesten eller tauet setter seg fast i sleden.

**375** - Kjøretøyet, for eksempel en firehjuling, skal kunne etterligne akselerasjonen og hastigheten til en kalv. Høyeste hastighet bør ligge mellom 20-40 km/t.

**376** - Banen begrenses i lengde enten av en kjegle eller en makstid, for eksempel 30 sekunder. Hvis det brukes kjegle anbefales det å kun tillate ett kast, forutsatt at banens lengde og sikkerhet ikke tillater det. Hvis rytteren er tillatt å kaste to ganger i Dummy Roping / Tying kan to lassooer benyttes. I Dummy Stopping brukes kun en lasso.

**377** - Hvis kjegler benyttes og rytteren har kastet og truffet før dummyen har passert kjeglen, er dette et godkjent kast. Om det benyttes maks tid og rytteren har kastet og truffet før fastsatt maks tid, er dette et godkjent kast. Hvis rytteren mislykkes i å fange dummyen, skal han ikke tildeles noe tid i det heatet (No Time).

**378** - Elektronisk timing eller to stoppeklokker skal benyttes. Timingens nøyaktighet anbefales å være ned til en tiendedels sekund da tiden stoppes manuelt. Timingen begynner når startbarrieren er passert frem til dommeren stopper rytteren ved å senke flagget sitt. Rytteren får ikke lov til å kaste lassoen før startbarrieren har blitt passert.

**379** - Ekvipasjen skal, når Roping boksen er klar, ta plass i den. Rytteren viser tegn som å nikke til sjåføren av kjøretøyet at ekvipasjen er klar til å starte.

**380** - Dommeren skal være godkjent Roping dommer fra WRAN. Ropingdommeren skal først og fremst flagge av når ekvipasjen har fullført momentet, dømme gyldig eller ugyldig treff og avgjøre om tekniske feil gir grunn til å la en rytter få kaste på nytt. Ropingdommeren er den eneste autoriteten på arenaen og kan, hvis det foreligger grunner for det, når som helst stoppe en ekvipasje fra å gjennomføre sitt heat eller konkurransen i sin helhet. Ropingdommerens beslutning er endelig og de som stiller spørsmål ved bedømmingen kan umiddelbart bli utvist fra arenaen. Ropingdommeren er

sikkerhetsansvarlig og skal derfor være utstyrt med kniv og bør ri en erfaren hest eller være tilgjengelig til fots. Øvrig personell på arenaen skal også bære kniv. Ved boksen skal det finnes en teknisk dommer som har ansvaret for all fast konstruert utrustning og skal rådføre dommeren ved spørsmål om en rytter skal få kaste på nytt grunnet tekniske feil eller ved andre hendelser knyttet til tekniske problemer. En rytter har krav på å kunne starte på nytt hvis det oppstår tekniske feil.

**381** - Antall treff er i første hånd avgjørende for plasseringen, deretter ser man på endelig tid. Ved likt antall treff avgjør beste sammenlagte tid. Antall heat avgjøres av stevnelederen og bør fremgå i konkurranseproposisjonen sammen med lengden på scoreline (banelengde)

## **Breakaway Roping**

**382** - Lassoen skal bindes til sal hornet med en hyssing som ryker lett når lassoen strammes. I enden av lassoen skal det festes et stykke tøy som er godt synlig, slik at det blir lettere å se når lassoen er løs. Rytteren får «no time» hvis rytteren bryter tråden med hendene, dallyer eller tar på lassoen eller tråden etter at rytteren har truffet dummyen. Det er lov å dra "slack" (trekke i lassoen slik at loopen ligger stram rundt nakken på kavlen). Det samme hvis tråden ikke ryker. For at et kast skal være godkjent må loopen over hodet på dummyen, og sitte fast rundt en hvilken som helst del, slik at hyssingen som binder lassoen til sal hornet ryker. Det er ikke tillatt å dra lassoen gjennom keeper, tie-down, neck rope eller annet utstyr.

## **Dummy Stopping**

**383** - Det regnes som godkjent kast når dummyens hode har passert gjennom loopen og tauet ligger

rundt halsen. Når roperen har fanget dummyen skal han/ hun gjøre en dally rundt salhornet. Tauet skal sitte rundt halsen på dummyen helt til hesten har dratt dummyen av sleden og rygger slik at tauet blir stramt. Dommeren stopper da tiden. Hvis tauet løsner innen roperen har strammet det eller ikke ligger rundt halsen gis ingen tid.

## Dummy Roping

**384** - Tauet skal være festet rundt salhornet og skal løpe gjennom et «neck rope» som sitter rundt hestens hals og bør også løpe gjennom en «keeper». Hvis en keeper benyttes skal den være festet ved nesereimen (nose hanger) til den faste martingalen (tie-down), og ikke festes i bittet eller trinsen. Jerkline er tillatt. Dommeren har lov til å avvise deltakere fra arenaen hvis han/ hun anser at utstyret innebærer fare for deltakeren, eller andre, om ikke dette ordnes umiddelbart.

**385** - For at et kast skal kunne bli godkjent må dummyens hode passere gjennom loopen. For at tiden skal kunne stoppes må tauet sitte rundt halsen. Tauet skal ikke bli tatt av og på igjen, men må passere dummyens hode og sitte fast rundt dens hals. Ropingdommeren kan, hvis det foreligger begrunnelser for det, avbryte et kast og dømme det som ikke godkjent. Hesten skal ved et godkjent kast stå med stramt tau samtidig som rytteren berører kalven med en hånd, da stoppes tiden. Tauet skal deretter sitte fast rundt dummyens hals helt til rytteren igjen sitter i salen. Hvis tauet faller av før dette gis rytteren ingen tid - gjelder kun på levende dyr.

## Dummy Tying

**386** - Samme regler som Dummy Roping, bortsett fra: som godkjent kast regnes når dummyens hode har passert gjennom loopen. Rytteren får deretter fange hvilken som helst del av dummyen så lenge tauet er

fastsatt i dummyen når rytteren kommer frem, såkalt "Catch what catch can". Rytteren skal ha en piggin string, og med den binde fast tre av dummyens ben med minst en løkke og et halvstikk. Når rytteren har gjort dette og strekker begge armene i luften, stoppes tiden. Knyttingen kontrolleres deretter av dommeren før kastet godkjennes. Om dommeren ikke godkjenner bindingen gis ingen tid.

## Barrel Race

**387** - Banen skal merkes ut nøyaktig. Hvis banen er for stor for det disponible arealet, kan mønsteret reduseres med 4,60 m av gangen, inntil mønsteret passer til arenaen. Det må være tilstrekkelig avstand mellom tønnene og andre gjenstander på eller langs banen. Avstanden mellom tønne 3 og mållinjen behøver ikke å bli redusert med 4,60 m av gangen, hvis det er nok plass for hesten å stoppe. Det skal brukes fargede tomme oljefat (200 liter) i stål med både bunn og lokk. Det skal ikke brukes gummi eller plasttønner. Det får heller ikke brukes noen form for polstring rundt tønnene.

**388** - Når banen blir målt opp, husk å gi hestene tilstrekkelig plass til å runde tønne og å stoppe etter mållinjen. Det er anbefalt at det er minst 15 meter fra start/mållinjen og enden på banen, minst 5,40 meter fra tønne 1 og 2 til vegg/gjerde og minst 10,80 meter fra tønne 3 til øvre kortside på banen.

**389** - Start markering og hvis mulig elektriske tidtakere skal plasseres langs vant/gjerde. En elektrisk tidtaker eller minst to tidtakere skal brukes, med tiden fra den elektriske tidtakeren eller gjennomsnittstiden fra stoppeklokkene, betjent av offisielle tidtakere som den offisielle tid.

**390** - Det er tillatt med flyvende start. Tidtakingen starter når hestens nese passerer startlinjen, og stopper når hestens nese passerer mållinjen.

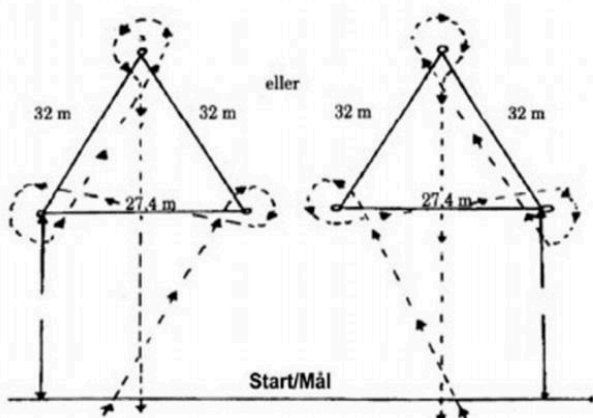
**391** - På signal fra starteren skal ekvipasjen ri til tønne 1, passerer til venstre for den og fullføre en nesten full sirkel rundt den, fortsette til tønne 2, passere til høyre for den og fullføre litt mer enn en full sirkel rundt den, fortsette til tønne 3, passere til høyre for den og fullføre en nesten full sirkel rundt den og deretter over mållinjen mellom tønne 1 og 2.

**392** - Mønsteret kan også fullføres mot venstre. Eks. ekvipasjen starter med tønne 2, vender til venstre rundt den, videre til tønne 1, vender til høyre om den, videre til tønne 3, vender til høyre rundt den også over mållinjen.

**393** - Å velte en tønne medfører 5 sekunder tillegg. Ekvipasjen vil bli diskvalifisert hvis mønsteret ikke blir korrekt gjennomført i det aktuelle heatet. Et godkjent heat holder for å kunne plassere seg i klassen. Det er tillatt å berøre tønne med hånden i Barrel Race.

**394** - Dommeren kan etter sin egen bedømmelse diskvalifisere pga. overdreven bruk av tøyler eller sporer.

**395** - Barrel Race ris i to heat, hvor den sammenlagte tiden regnes. I tilfelle uavgjort, gjennomføres en ny ekstraomgang, slik at det kan kåres en 1. og 2. plass osv. Stevne Ledelsen kan i unntakstilfeller foreta en beslutning om at tre heat kan gjennomføres. For å redusere risikoen for skade på de deltakende hestene må banen harves mellom hver 5 rytter eller alternativ rakes mellom hver 3 rytter.



## Pole Bending

**396** - Tiden starter og stopper når hestens nese passerer startlinjen. Det må være en klart synlig startlinje. En elektrisk tidtaker eller minst to tidtakere skal brukes, med tiden fra den elektriske tidtakeren eller gjennomsnittet fra stoppeklokkene som den offisielle tiden.

**397** - I Pole Bending skal det ris rundt 6 stolper i det beskrevne mønsteret. Det skal være 6,40 m mellom stolpene, og den første stolpen skal være 6,40 m fra startlinjen. Stolpene skal stå på bakken, og skal være 1,80 m høye, og ha en støttefot på ikke mer enn 35 cm i diameter.

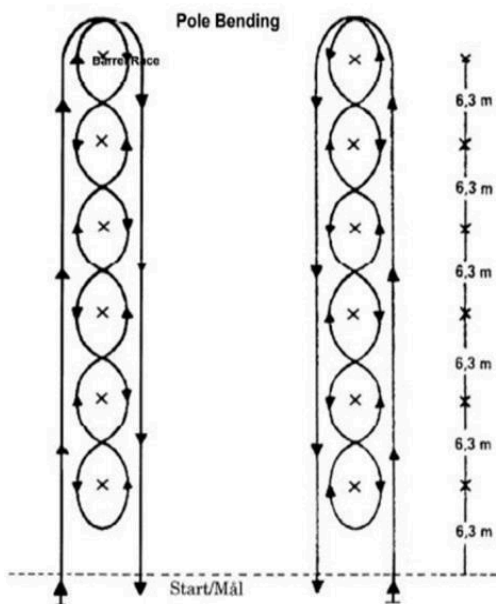
**398** - Ekvipasjen kan valgfritt starte til høyre eller venstre for stolpene og deretter følge mønsteret som vist.

**399** - Å velte en stolpe medfører 5 sekunder tillegg. Det medfører diskvalifikasjon om man ikke korrekt gjennomfører mønsteret. Det er tillatt å berøre stolpene med hånden.

**400** - Dommeren kan etter sin egen bedømmelse diskvalifisere en deltaker pga. overdreven bruk av tøyler eller sporer.

**401** - Pole Bending rides i to heat, hvor den sammenlagte tiden regnes. I tilfelle uavgjort, gjennomføres en ny ekstraomgang, slik at det kan kåres en 1. og 2. plass. Et godkjent heat holder for å kunne plassere seg i klassene. Stevne Ledelsen kan i unntakstilfeller foreta en beslutning om at tre heat kan gjennomføres.

For å redusere risikoen for skade på de deltakende hestene må banen harves mellom hver 5 rytter eller alternativt rakes mellom hver 3` rytter.



# Keyhole Race

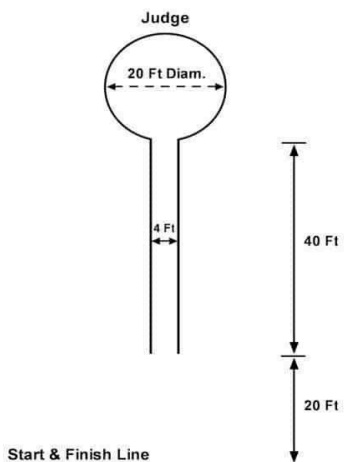
**402** - Banen merkes opp med spray eller med sagflis, lengden på "halsen" kan kortes inn for å senke vanskelighetsgraden.

**403** - Det må være en klart synlig startlinje. En elektrisk tidtaker eller minst to tidtakere skal brukes, med tiden fra den elektriske tidtakeren eller gjennomsnittet fra stoppeklokkene som den offisielle tiden.

**404** - Mønsteret kan ris i valgfritt tempo, kryssing eller tråkk på den oppmerkede linjen vil gi ekvipasjen "no time". Raskeste tid vinner.

**405** - Dommeren kan etter sin egen bedømmelse diskvalifisere en deltaker pga. overdreven bruk av tøylar eller sporer.

**406** - Keyhole race rides i to heat, hvor den sammenlagte tiden regnes. I tilfelle uavgjort, gjennomføres en ny ekstraomgang, slik at det kan kåres en 1. og 2. plass. Et godkjent heat holder for å kunne plassere seg i klassene. Stevne ledelsen kan i unntakstilfeller foreta en beslutning om at tre heat kan gjennomføres.



# Kvegklasser

WRAN vil minne alle de konkurrerende og stevne arrangørene om at konkurranser der levende dyr brukes blir meget kritisk gransket av publikum m.fl. Og hvor viktig det er å være godt forberedt for denne typen konkurranse. Det er en større prestasjon av deltakeren å være klar over sin begrensning og avstå fra deltagelse i klassen, enn å delta og gjøre en dårlig prestasjon, og dermed dårlig PR for sporten.

**407** - Samme buskap bør ikke brukes i mer enn én klasse per dag. Rytteren skal inneha kveg lisens for å starte i kveg klasser. Hesten skal være minst 140 cm i mankehøyde for å starte i kveg klasser. Ekvipasjer som starter i Herd Work får ikke starte i Cutting på samme konkurranse og vice versa.

**408** - Det skal utnevnes en person som er ansvarlig for kveget under stevnet. Personen skal være til stede under all håndtering av dyrene. Den kveg ansvarlige har rett til å blåse av/diskvalifisere en ekvipasje ved regelbrudd eller ved uvøren behandling av kveget.

## Cutting

**409** - Det skal finnes minst 2 1/2 dyr / ekvipasje.

**410** - Hver deltaker skal under 2 1/2 minutt vise hestens evne til Cutting. Tiden regnes fra det øyeblikk hesten passerer tidslinjen, som skal være tydelig merket. Dette gir hver rytter samme mulighet til under tildelt tid å skille ut, og arbeide med så mange dyr som rytteren anser være nødvendig. Hesten skal gis løse tøyler så fort det utvalgte dyret er blitt skilt fra flokken.

**411** - Hver rytter har rett til høyst 4 medhjelpere (2 turnbacks og 2 herd holders) på arenaen.

**412** - Det kreves at hver hest minst en gang ris tilstrekkelig langt inn i flokken, for å vise sin evne til å skille ut et dyr, såkalt deep cut. En hest skal gis plusspoeng for sin evne til og rolig gå inn i flokken uten å unødvendig forstyrre den eller det dyr som skilles fra. Når et dyr har blitt skilt fra flokken er det å foretrekke hvis dyret drives mot midten av banen, og plusspoeng skal gis for det. Plusspoeng gis også til hesten som driver dyret så langt fra flokken at den ikke blir forstyrret og som samtidig viser sin evne til å drive et dyr.

**413** - Plusspoeng skal gis dersom hesten under hele tiden på banen ris med løse tøyler. Plusspoeng skal også gis hvis det fraskilte dyret kan stilles opp og arbeides så nær midten av banen som mulig.

**414** - Dommeren skal bedømme deltagerens prestasjon mellom 60 til 80 poeng. Det er tillatt å dele ut halve poeng. Fra det bedømte prestasjonsnivået skal pluss /minus poeng legges til eller trekkes fra slik som beskrevet ovenfor.

**415** - Når kvalifisering omganger blir gjennomført skal de poeng deltakeren har fått legges til de poeng deltakeren fått i finaleomgangen og den sammenlagte poengsum være grunnlag for plassering.

Stevneledelsen kan beslutte at kun finaleomgangens poeng skal være grunnlag for plassering. Dette skal informeres om innen kvalifisering omgangen starter.

Rytteren skal ri samme hest i både kvalifisering omgangen og finaleomgangen.

**416** - Hvis hest eller rytter forårsaker forstyrrende moment under den tid de har blitt tildelt skal de poeng- bestraffes følgende:

### **Fem (5) poeng:**

- Hvis en hest avbryter arbeidet med et dyr innen konkurransetiden er over.
- Hvis et dyr lykkes i å ta seg tilbake til flokken under arbeidet.
- Bytte av dyr etter at rytteren åpenbart tidligere har bestemt seg for et annet dyr.
- Hvis en hest skiller ut to eller flere dyr og mislykkes i å skille ut ett enkelt dyr innen rytteren avbryter sitt arbeide. Dette gjelder ikke hvis tiden er ute.

### **Tre (3) poeng:**

- Om rytteren avbryter arbeidet med et dyr som har hodet vendt mot hesten og er i bevegelse (hot quit).
- Hver gang en hest løper inn i flokken, splitter flokken under sitt arbeid eller da hesten av et uhell begynner å arbeide et dyr.
- Hver gang rytterens frie hånd ved en hånds ridning berører tøylene unntatt for å rette disse (hvilket KUN kan gjøres når hesten ikke arbeider et dyr).
- Hver gang rytteren bruker sporene framfor salgjorden.
- Hest som napper, biter eller sparker et dyr.
- Hest som ikke lykkes å gå dypt inn i flokken og vise sin evne til å skille ut et dyr, såkalt «deep cut».
- For hver gang det bedømmes at det faktisk er vantet/ gjerdet på banens kortsida («back fence») som stopper eller vender det dyr som hesten arbeider med, om dette skjer nærmere enn 1 meter fra gjerdet. Dommeren skal før klassen fortelle deltakerne hva som er «back fence» og dette skal være merket på vantet/gjerdet. Det får ikke være en tenkt linje.

**Ett (1) poeng:**

- Hest som under arbeidet løper forbi et dyr så at hesten initiativet er tapt.
- Hver gang rytteren benytter tøylene for å kontrollere eller styre hesten uansett om tøylene holdes høyt eller lavt eller på noen annen måte gir hesten synlige hjelpere, etter at det utvalgte dyret er skilt ut fra flokken. Til synlige hjelpere regnes ikke å anvende sporer bakom salgjorden.
- Hver lyd som kommer fra deltakeren og som er rettet mot flokken.
- Bruke spissen på støvlene, foten eller stigbøyle på hestens bog, regnes som synlige hjelpere.
- Arbeide på et utskilt dyr for lenge.
- Arbeide utenfor arbeidsposisjonen.

**Avdrag ned til 60 poeng kan fås om:**

- Hesten vender seg med halen mot det dyr som arbeides.
- Rytteren faller av eller ekvipasjen velter.

**Følgende medfører diskvalifikasjon:**

- Ryttere som ikke umiddelbart adlyder dommerens tilsigelse om denne anser at en deltaker prøver å trene sin hest på flokken, behandler sin hest inhumant eller på noen annen måte uroer flokken.
- Ryttere som tillater hesten å slutte arbeidet sitt eller forlater arbeidsområdet innen tiden er ute.
- Ridning på romal eller hel tøyle ved ridning på trinsebitt /hackamore.

**417** - Rytter kan avbryte sitt arbeid med et dyr da dyret tydelig har stoppet, tydelig snudd seg fra deltakeren, tydelig befinner seg bak turnback hestene, eller da dyret befinner seg bak turnback hestene og disse befinner seg bak tidslinjen.

**418** - En deltager skal gis mulighet å gjøre om hele sitt arbeid dersom dommeren bedømmer at deltakeren ikke har fått mulighet til å arbeide i 2 1/2 minutt eller da forstyrrende innslag som ikke forårsaket av deltakeren eller dens medhjelpere har medført at dommeren blitt nødt til å stoppe tidtakingen. Slike årsaker kan være at en dør el. lign. har blitt åpnet, en del av gjerde/vant falt ned eller fremmed gjenstander av noen årsak plutselig befinner seg på den del av arenaen der deltageren skal vise sitt arbeid. Derimot er ikke normal aktivitet på en konkurransebane eller at flokken splittes på grunn av at den er urolig årsak til omstart. All omstart skal skje med samme flokk som deltageren påbegynte sitt arbeid med. Omstart bør skje umiddelbart eller som siste deltaker innen flokken byttes ut, etter deltakernes ønske. Omstart får derimot ikke skje, av noen årsak hvis deltageren er gitt 5 poeng fradrag innen årsaken til omstart er skjedd.

## **Herd Work**

**419** - Herd Work er en konkurranseklasse for deltagere som senere vil konkurrere i cutting. Tidligere nevnte regler angående cutting gjelder med følgende unntak:

- Samtlige hester, uansett alder, skal ris med trinsebitt og to hender.
- Det er tillatt til en viss grad å bruke tøylene – samt sjenkler, hvor dommeren delvis skal se bort fra de paragrafer som behandler straffepoeng angående disse punktene.
- Det er tillatt å holde i sal hornet med en hånd, men uten å slippe tøylene.
- Ryttere som starter i cutting kan ikke starte i Herd work på samme konkurranse.

## **Working Cowhorse**

**420** - Både arbeidet med kveget og reining delen i denne grenen er obligatorisk. Hovedvekten i den poenggivende delen av arbeidet med buskappen skal baseres på hestens evne til å kontrollere dyret ved ethvert moment, vise «cow sense» og en naturlig evne til å arbeide med buskap uten at rytteren overdrevent bruker tøylar og sporer. Desto høyere vanskelighetsgrad buskapsarbeidet er, (vanskelig ku) desto høyere kreditt skal gis i bedømmelsen. Det mest kontrollerte buskapsarbeidet med den høyeste vanskelighetsgrad skal rangeres høyest. Om rytteren mislykkes i å forsøke å gjennomføre arbeidet med buskappen så vel som i reining delen, skal det medføre at deltakeren blir behandlet som om ekvipasjen ikke har deltatt i klassen. En hest som forsøker å gjennomføre arbeidet med buskappen og ikke er diskvalifisert skal dommeren gi poeng.

**421** - En hest som har gjennomført både reining-delen og buskapsdelen kan bli plassert også hvis den har fått 0 poeng i en av delene. (Eks. Om ekvipasjen får 0 poeng i Reining, men gis 70 poeng i kvegdelen, skal ekvipasjen ha 70 poeng som sluttpoeng og plasseres.

**422** - I en working cowhorse klasse skal et av reining mønstrene som er godkjente for working cowhorse brukes. Mønstret skal velges av dommeren og rides av alle konkurrerende i klassen. Rytteren skal ri i den gangart som er blitt angitt for hver del av mønstret. Ved bedømming av reining delen, skal dommeren bedømme etter regelbokens regler for reining.

**423** - Dommeren har rett til å kreve ytterligere moment fra deltakerne.

**424** - Dommeren har rett til å blåse i fløyten når som helst under arbeidet med kveget. Et signal for å avbryte arbeidet, to signaler for å gi rytteren et nytt

dyr. Om så skjer kan rytteren velge å ignorere signalet ved å fortsette å arbeide med det dyret som er inne på banen. Om rytteren aksepterer det nye dyret må det påbegynte arbeidet snarest avbrytes, ellers får ekvipasjen score 0. Ved en akutt hendelse kan dommeren blåse to signaler en andre gang. Om dette skjer må rytteren akseptere et nytt dyr. Rytteren må da snarest avbryte arbeidet, ellers får ekvipasjen score 0.

**425** - Dommeren skal i bedømmingen ta hensyn til banens størrelse, underlagets kvalitet, samt temperament og samarbeidsvilje hos kveget.

**426** - Poeng Bedømmingen skal være mellom 60 og 80 poeng, der 70 poeng blir ansett som et middels ritt. Samme poengsystem skal gjelde ved Reining og kveg arbeid. Ved lik poengsum skal ekvipasjen som er blitt gitt høyest poengsum ved kveg arbeid bli ansett som vinner.

**427** - Det obligatoriske kveg arbeidet er følgende: Når arbeidet begynner dvs. når dyret kommer inn på banen skal rytteren holde dyret igjen på banens kortside (boxing) så lang tid som denne anser nødvendig for å vise hestens evne til å holde dyret på kortsidan (to box a cow). Deretter skal dyret drives langs gjerde/vant på langsiden og vendes minst en gang hver vei langs gjerdet/vantet (fencing). Deretter skal rytteren drive dyret ut på den åpne delen av banen og sirkle det minst en gang i hver retning (circling). Det blir ikke regnet som en feil hvis rytteren sirkler rundt et stillestående dyr. Korrekt arbeidsposisjon under buskap arbeidet er når hestens bog er parallell, noe bak eller noe foran bogen på dyret som blir bearbeidet. Minst 2 dyr per ekvipasje må finnes. Mønstret for kveg arbeid er: boxing, fencing og circling i nevnt rekkefølge.

**428** - Følgende karakteriserer en god working cowhorse:

- God opptreden. Være lydige og veloppdratt.
- Være rask, myk og smidig i hvert moment og ha bakbeina godt under seg ved stopp
- Ha en myk munn og svare på lette tak i tøylene, spesielt ved vendinger.
- Hodet skal beholde sin naturlige posisjon.
- Hesten skal kunne arbeide i høyt tempo, men under kontroll.

**429** - Hesten skal bli trukket i poeng om den:

- Har overdrevent åpen munn.
- Er hard eller har motstand i munn.
- Kaster nervøst med hodet.
- Henger på bittet.
- Stopper opp eller nøler spesielt ved tempoøkning, og viser motvilje til å lystre rytteren.
- Mister et dyr eller ikke kunne fullføre mønstret på grunn av et dårlig dyr.

**430** - Rytteren skal bli trukket i poeng om han/hun:

- Rører ved hest eller sal med den frie hånden, unntatt i buskapsdelen der det er tillatt å holde i salhornet.

**431 - Følgende feil medfører poeng fradrag:**

**Fem (5) poeng**

- Ikke lykkes å vende dyret noen vei.
- Bevisst bruker sporer eller romal foran salgjorden.
- Ulydighet.

**Tre (3) poeng**

- Hest som biter eller sparker det arbeidende dyret.

- Om det arbeidende dyret blir slått over ende av hesten og ekvipasjen ikke befinner seg i korrekt arbeidsposisjon.
- Hesten nekter å vende etter dyret under arbeidet langs gjerdet/vantet (hanging up on the fence).
- Slite ut eller overarbeide dyret før sirkling.

### **To (2) poeng**

- Passere hjørnet av banen innen man lykkes i å vende dyret på langsiden.
- Ved mønstre med trav inn på banen; mislykkes med å stoppe før man går over til galopp.
- Ved en «open field turn», mislykkes å snu dyret minst en meter fra kortsiden.
- Ved slutten av mønsteret, unnlater eller nøler å vise at mønster er ferdig

### **Ett (1) poeng**

- Ikke ha korrekt arbeidsposisjon.
- Hest som løper forbi dyret, skal straffes 1 straffepoeng for hver hestelengde den passerer dyret. Dette er når hestens halerot har passert dyrets hode.
- Ikke passere midt markeringen ved første vendingen av dyret innen dyret vendes.
- Hver gang banen krysses for å bruke motsatt langside for å vende dyret.
- Å bruke hjørnet eller kortsiden av banen for å vende dyret på langsiden.
- Bevisst korte inn den ene tøylene (slipping a rein).
- Overdreven piskning, sporebruk og skriking.

### **Følgende feil medfører – 0 poeng**

- Hesten som vender halen mot det arbeidende dyret. (turn tail).
- Å bruke mer enn én finger mellom tøylene (delte tøylene).

- Hest som er uten kontroll under arbeidet, og som setter rytteren i fare (for eksempel, krysser veien for dyret) skal stoppes fra videre arbeid med dyret.
- Hest som løper på et dyr og forårsaker at hest og/eller rytter faller skal umiddelbart avbryte kveg arbeidet.
- Skolering av hesten på arenaen mellom to dyr, når dommeren har anbefalt nye dyr.
- Skolering av hesten på arenaen mellom Reining delen og kveg delen.
- Ri med to hender på stangbitt, under kveg delen.
- Om dommeren blåser i fløyten eller rytteren avbryter arbeidet før det er gjennomført.
- Ekvipasjen mislykkes i å fullføre mønsteret.
- Blod fra munnen.
- Ulovlig utstyr
- Forlater området før mønster er avsluttet
- Hest eller rytter faller
- Hesten bukker
- Rygger mer enn 4 steg når det ikke er rygging i mønster
- Jogger en halv sirkel eller jogger halve arenaen
- Feil western antrekk
- Klarer ikke å arbeide i rett rekkefølge
- Dommer kan når som helst blåse i fløyta for å avslutte arbeidet, dersom arbeidet ikke er fullført på det tidspunktet dommeren blåser i fløyta
- Mishandling
- Halthet på hesten

**432** - Dommer eller kveg ansvarlig kan når som helst avbryte kveg arbeidet.

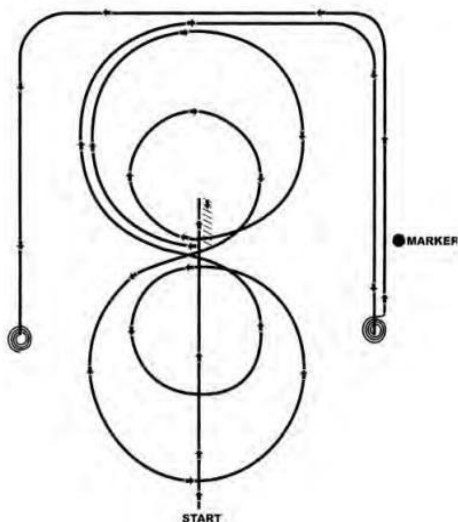
**433** - Hvis tiden og antall dyr tillater det, kan dommeren gi deltagere et nytt dyr og arbeide med hvis følgende har inntruffet:

- Dyret kan eller vil ikke løpe.
- Dyret vil ikke gå fra banens kortsida.
- På annet sett er upassende.
- Ikke går bort fra hesten.
- Dyret går ut fra banen.

Dette for å gi rytteren en mulighet til å vise hestens evne til å arbeide med kveg.

For å kunne kvalifisere det som en vending/snu, må rytteren være i stand til å kontrollere dyret og være grunnen til at dyret endrer retning.

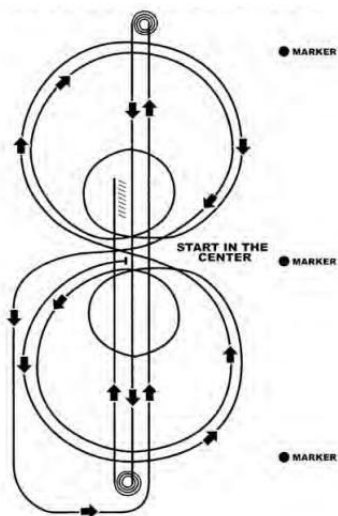
## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 1



Begynn ved banens kortsida.

1. Gjør en run down langs midtlinjen forbi midt markeringen og gjør en glidende stopp (sliding stop), kort opphold.
2. Rygg minst 3 meter. Vend 1/4 omdreining til venstre.
3. Fatt høyregalopp, ri to sirkler til høyre, den første stor og rask, den andre liten og langsom.
4. Bytt galopp midt på arenaen og ri to sirkler til venstre, første stor og rask, den andre liten og langsom.
5. Bytt galopp midt på arenaen og begynn en sirkel til høyre, avslutt ikke denne, men ri langs langsiden forbi midt markeringen og gjør en glidende stopp (sliding stop).
6. Gjør 3 1/2 spin til høyre.
7. Fortsett tilbake rundt den tidligere sirkelen, avslutt ikke denne, men ri langs langsiden forbi midtmarkeringen og gjør en glidende stopp (sliding stop).
8. Gjør 3 1/2 spin til venstre.
9. Kort opphold for å vise at mønstret er ferdig.

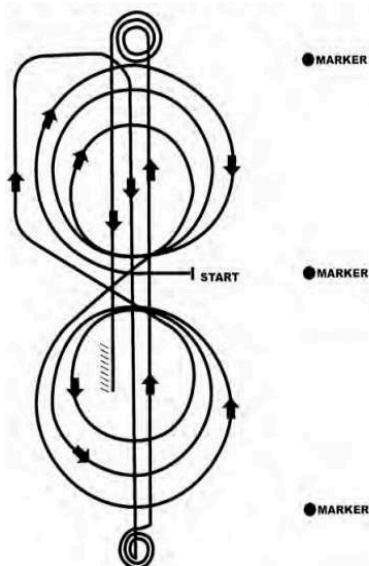
## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 2



Trav til midten av banen og stopp. Begynn mønstret vendt mot dommeren.

1. Begynn i venstre galopp og ri tre sirkler til venstre. Den første stor og rask, den andre liten og langsom, den tredje stor og rask. Bytt galopp midt på banen.
2. Ri tre sirkler til høyre. Den første stor og rask, den andre liten og langsom, den tredje stor og rask. Bytt galopp midt på banen.
3. Ri til banens kortside og gjør en rund down langs midtlinjen, forbi den bortre sluttmarkeringen og gjør en glidende stopp (sliding stop). Kort opphold.
4. Gjør 3 1/2 spin til venstre. Kort opphold.
5. Gjør en rund down langs midtlinjen forbi sluttmarkeringen og gjør en glidende stopp (sliding stop). Kort opphold.
6. Gjør 3 1/2 spin til høyre. Kort opphold.
7. Gjør en rund down langs midtlinjen forbi midt markeringen og gjør en glidende stopp (sliding stop). Kort opphold. Rygg minst 3 meter i en rett linje.
8. Kort opphold for å vise at mønstret er ferdig.

## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 3

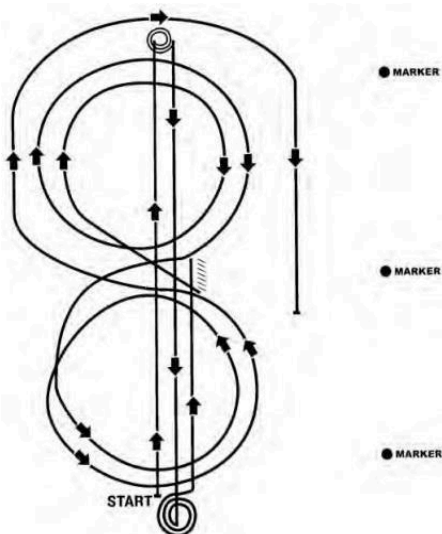


Trav til midten av banen og stopp. Begynn mønstret vendt mot dommeren.

1. Fatt høyre galopp og ri tre sirkler til høyre, de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Bytt galopp midt på banen.
2. Ri tre sirkler til venstre. De to første er store og raske, den tredje liten og langsom. Bytt galopp midt på banen.
3. Ri til arenaens kortsida og gjør en run down langs midtlinjen, forbi den borte sluttmarkeringen og gjør en glidende stopp (sliding stop).
4. Gjør 3 1/2 spin til høyre.
5. Ri run down langs midtlinjen forbi borte sluttmarkeringen og gjør en glidende stopp (sliding stop).
6. Gjør 3 1/2 spin til venstre.
7. Ri run down langs midtlinjen forbi midt markeringen og gjør en glidende stopp. Rygg minst 3 meter i en rett linje.

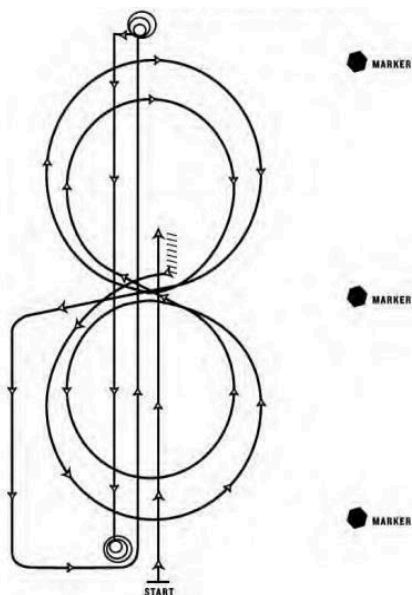
Kort opphold for å vise at mønstret er ferdig.

## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 4



1. Begynn i enden av arenaen
2. Ri til den borte enden forbi sluttmarkeringen og gjør en glidende stopp (sliding stop). Gjør 2 1/2 spin til venstre.
3. Ri til andre enden av banen forbi sluttmarkeringen og stans. Gjør 2 1/2 spin til høyre.
4. Ri forbi midt markeringen og stans.
5. Rygg 3 meter i en rett linje.
6. Gjør en 1/4 spin til venstre, kort opphold. Fatt høyre galopp og ri to sirkler til høyre, den første er liten og langsom, den andre stor og rask. Bytt galopp midt på banen.
7. Ri to sirkler til venstre den første liten og langsom den andre stor og rask. Bytt galopp midt på banen.
8. Ri rundt banens kortsiden til andre siden, forbi midt markeringen, minst 6 meter fra gjerde/vant og gjør en glidende stopp (sliding stop).
9. Kort opphold for å markere at mønstret er ferdig

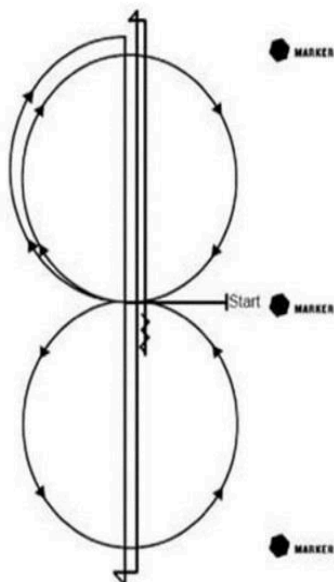
## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 5



Begynn mønstret på banens kortsida

1. Galopp forbi midtmarkering og gjør en stopp.
2. Rygg minst 3 meter
3. Vend 1/4 omdreining til venstre
4. Fatt venstre galopp og ri 2 sirkler til venstre; den første stor og rask, den andre liten og langsom. Bytt galopp midt på banen.
5. Ri 2 sirkler til høyre, den første stor og rask, den andre liten og langsom. Bytt galopp midt på banen.
6. Fortsett uten å skifte galopp eller gangart, rundt kortsiden av banen og vend opp langs midtlinjen. Gjør en rundown langs midtlinjen, forbi sluttmarkeringen og gjør en sliding stop
7. Gjør 3 1/2 spin til høyre.
8. Gjør rundown langs midtlinjen, forbi sluttmarkeringen og gjør en sliding stop, kort opphold.
9. Gjør 3 1/2 spin til venstre.
10. Kort opphold for å vise at mønstret er ferdig.

## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 6

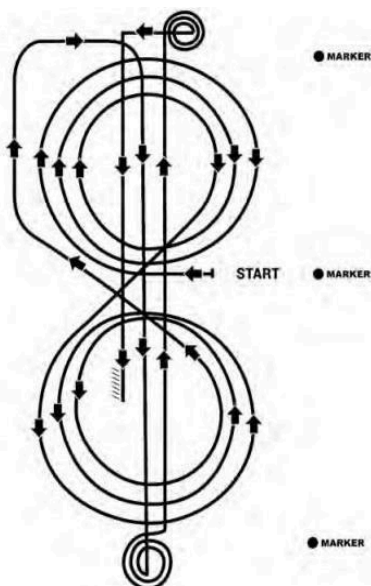


Trav til midten av banen og stopp. Begynn mønstret vendt mot dommeren.

1. Fatt høyre galopp og ri en volte til høyre. Bytt til venstre galopp.
2. Ri en sirkel til venstre. Bytt til høyre galopp og ri til banens kortsida.
3. Ri langs midtlinjen forbi bortre sluttmarkering og gjør en glidende stopp (sliding stop).
4. Gjør 2 1/2 spin til høyre.
5. Ri langs midtlinjen forbi bortre sluttmarkering og gjør en glidende stopp (sliding stop).
6. Gjør 2 1/2 spin til venstre.
7. Ri langs midtlinjen forbi midt markeringen og gjør en stopp, rygg minst 3 meter.

Kort opphold for å vise at mønstret er ferdig.

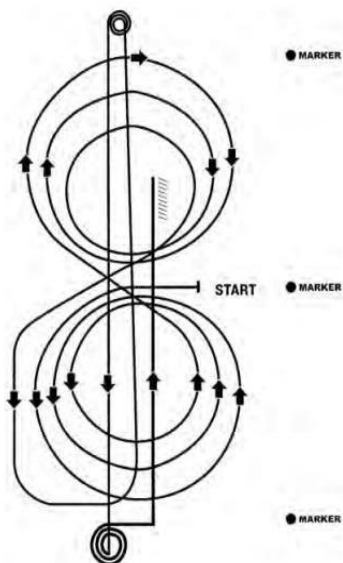
## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 7



Trav til midten av banen og stopp. Begynn mønstret vendt mot dommeren.

1. Begynn midt på banen. Fatt høyre galopp og ri tre sirkler til høyre, den første stor og rask, den andre liten og langsom, den tredje stor og rask. Bytt til venstre galopp.
2. Ri tre sirkler til venstre, den første stor og rask, den andre liten og langsom, den tredje stor og rask. Bytt til høyre galopp.
3. Ri til banens kortsida forbi sluttmarkeringen, uten å bryte gangart eller skifte galopp. Snu opp på midtlinjen og gjør en sliding stop, etter sluttmarkeringen. Kort opphold.
4. Gjør 3 1/2 spinn til høyre.
5. Gjør rundown langs midtlinjen, forbi den borte sluttmarkeringen og gjør en sliding stop. Kort opphold.
6. Gjør 3 1/2 spinn til venstre.
7. Gjør run down langs midtlinjen, forbi midt markeringen og gjør en sliding stop. Rygg minst 3 meter.

## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 8

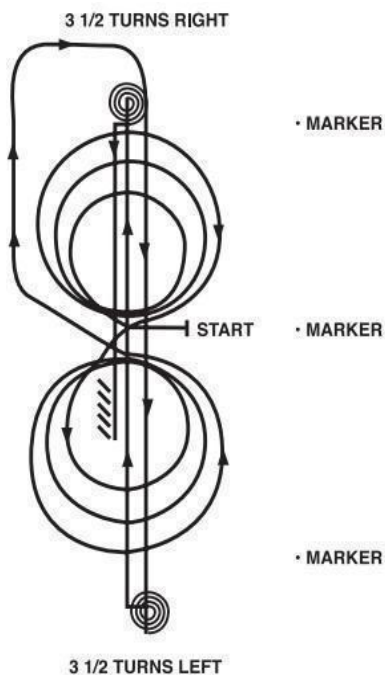


Trav til midten av banen og stopp. Begynn mønstret vendt mot dommeren.

1. Fatt venstre galopp, ri tre sirkler til venstre, de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Bytt til høyre galopp.
2. Ri tre sirkler til høyre; de to første store og raske, den tredje liten og langsom. Bytt til venstre galopp.
3. Ri til banens kortsida forbi sluttmarkeringen, uten å bryte gangart eller skifte galopp. Vend opp på midtlinjen og gjør en sliding stop, etter sluttmarkeringen.
4. Gjør 3 1/2 spin til venstre.
5. Gjør rundown langs midtlinjen, forbi den borte sluttmarkeringen og gjør en sliding stop.
6. Gjør 3 1/2 spin til høyre.
7. Gjør run down langs midtlinjen, forbi midt markeringen og gjør en sliding stop. Rygg minst 3 meter.

Kort opphold for å vise at mønstret er ferdig.

## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 9

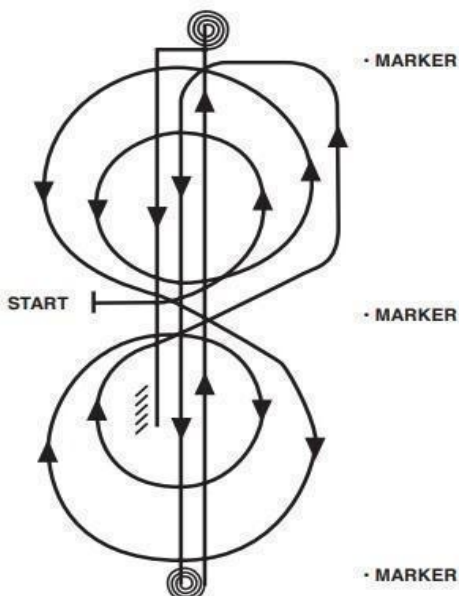


Trav til midten av banen. Begynn mønstret vendt mot dommeren.

1. Start i høyregalopp og ri tre sirkler til høyre, den første liten og langsom, deretter to store og raske. Bytt galopp på midten av banen.
2. Ri tre sirkler til venstre, den første liten og langsom, deretter to store og raske. Bytt galopp på midten av banen.
3. Fortsett rundt kortsiden på banen uten å bryte gangart eller skifte galopp, ri langs midtlinjen forbi sluttmarkeringen og gjør en sliding stopp
4. Gjør 3 1/2 spin til venstre.
5. Ri langs midtlinjen, forbi sluttmarkeringen og gjør en sliding stopp.
6. Gjør 3 1/2 spin til høyre
7. Ri langs midtlinjen, forbi midt markeringen og gjør en sliding stopp.
8. Rygg minst 3 meter.

Kort opphold for å vise at mønstret er ferdig

## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 10

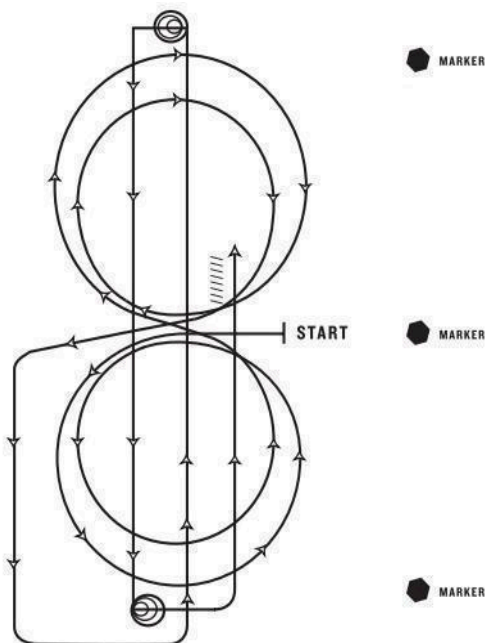


Trav til midten av banen. Begynn mønstret vendt mot dommeren.

1. Start i venstre galopp og ri to sirkler til venstre, den første liten og langsom, den andre stor og rask. Bytt galopp på midten av banen.
2. Ri to sirkler til høyre, den første stor og rask, den andre liten og langsom. Bytt galopp på midten av banen.
3. Fortsett rundt kortsiden av banen uten å bryte gangart eller skifte galopp, ri langs midtlinjen forbi sluttmarkeringen og gjør en sliding stop
4. Gjør 3 1/2 spin til venstre.
5. Ri langs midtlinjen, forbi sluttmarkeringen og gjør en sliding stop.
6. Gjør 3 1/2 spin til høyre
7. Ri langs midtlinjen, forbi midt markeringen og gjør en sliding stop.
8. Rygg minst 3 meter.

Kort opphold for å vise at mønstret er ferdig

## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 11

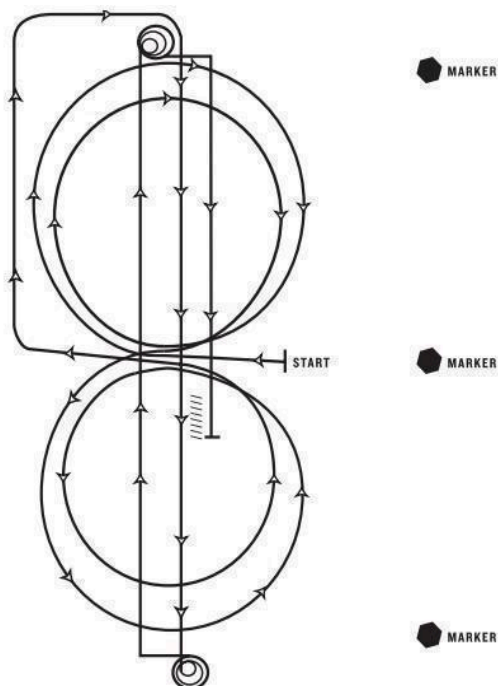


Trav til midten av banen. Begynn mønstret vendt mot dommeren.

1. Start i venstre galopp og ri to sirkler til venstre, den første stor og rask, den andre liten og langsom. Bytt galopp på midten av banen.
2. Ri to sirkler til høyre, den første stor og rask, den andre liten og langsom. Bytt galopp på midten av banen.
3. Fortsett rundt kortsiden av banen uten å bryte gangart eller skifte galopp, ri langs midtlinjen forbi sluttmarkeringen og gjør en sliding stop
4. Gjør 3 1/2 spin til venstre.
5. Ri langs midtlinjen, forbi sluttmarkeringen og gjør en sliding stop.
6. Gjør 3 1/2 spin til høyre.
7. Ri langs midtlinjen, forbi midt markeringen og gjør en sliding stop.
8. Rygg minst 3 meter.

Kort opphold for å vise at mønstret er ferdig.

## WORKING COWHORSE MØNSTER NR. 12

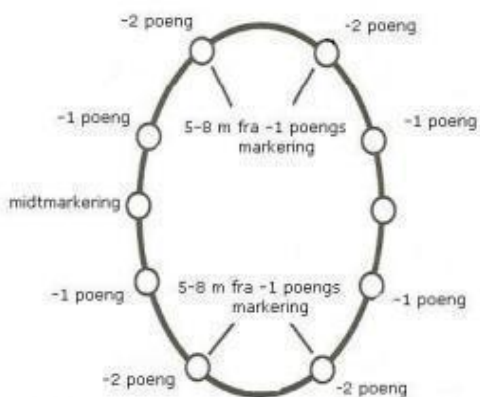


Trav til midten av banen. Begynn mønstret vendt mot dommeren.

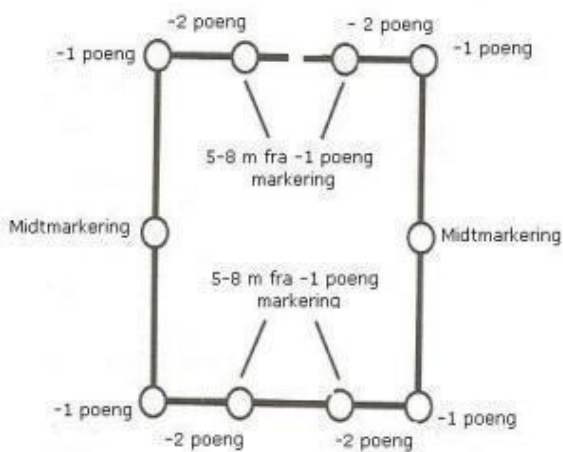
1. Start i høyregalopp og ri to sirkler til høyre, den første stor og rask, den andre liten og langsom. Bytt galopp på midten av banen.
2. Ri to sirkler til venstre; den første stor og rask, den andre liten og langsom. Bytt galopp på midten av banen.
3. Fortsett rundt kortsiden på banen uten å bryte gangart eller skifte galopp, ri langs midtlinjen forbi sluttmarkeringen og gjør en sliding stop.
4. Gjør 2 1/2 spin til venstre.
5. Ri langs midtlinjen, forbi sluttmarkeringen og gjør en sliding stop.
6. Gjør 2 1/2 spin til høyre.
7. Rir langs midtlinjen, forbi midt markeringen og gjør en sliding stop.
8. Rygg minst 3 meter.  
Kort opphold for å vise at mønstret er ferdig.

**MARKERINGER FOR POENGAVDRAK  
I WORKING COWHORSE**

OVAL ARENA



REKTANGULÆR ARENA



## Boxing

**434** - Boxing Klassen består av et Reining mønster og et individuelt arbeid med kveg. Reining mønstrene som brukes er som i working cowhorse-klassene, og velges av dommeren. Mønsteret skal bestemmes minst en time før første start. Dyret arbeides mot kortsiden av banen. Målet med denne klassen er å introdusere «boxingdelen» i en working cowhorse-klasse.

**435** - Bedømmingen begynner i det øyeblikket rytteren kommer inn på banen. Rytteren får ikke skolere sin hest mens han/ hun venter på at dyret skal komme inn på banen, eller mens han/ hun venter på et nytt dyr. Dette vil resultere i score 0. Hver rytter skal, etter at dyret har kommet inn på banen, holde det mot den anviste delen av banen i 50 sekunder. Her demonstreres evnen hesten og rytteren har til å kontrollere dyret. Det er tillatt å arbeide dyret med en hånd på romalen eller tøylene.

**436** - Tiden startes når rytteren kommer inn på banen og avsluttes når speakeren, dommeren eller et signal avbryter rittet.

### **437 - Bedømming**

Poeng deles ut mellom 60-80, der 70 er et middels ritt. Samme poengsystem skal gjelde ved Reining og kveg arbeid. Ved lik poengsum skal ekvipasjen som er blitt gitt høyest poengsum ved working cowhorse som regnes som vinner. Dommeren kan når som helst blåse av en ekvipasje og avbryte rittet.

**438** - Om rytteren selv avbryter arbeidet med dyret, innen 50 sekunder har gått, settes score 0. Hvert ritt er 50 sekunder, men dommeren kan begjære en forlengning av arbeidet.

**439** - Bedømming skjer med poeng mellom 60 – 80, der 70 er et middels ritt.

Fordeler:

Lykkes å holde i gang arbeidet med dyret hele tiden.

Holde korrekt posisjon.

Vanskelighetsgrad, «eye appeal».

#### **440 - Følgende feil gir poeng fradrag:**

##### **Ett (1) poeng**

- Miste kontrollen over dyret eller over arbeidsposisjonen.

##### **Tre (3) poeng**

- Miste kontrollen over dyret så det forlater kortsiden.

##### **Fem (5) poeng**

- Spore eller slå hesten fremfor salgjorden.
- Åpenbar ulydighet som å steile, slå, bite, bukke eller vegre.

##### **Score 0 innebærer at man:**

- Vender med bakparten mot det arbeidende dyret.
- Har flere enn to fingre mellom tøylene.
- Har to hender på stangbitt.
- Mister kontrollen.
- At hesten har blod i munnen.
- Har forbudt utstyr.
- Forlater banen før mønstret er ferdig.
- Faller av hesten.
- Skolerer hesten mellom Reining delen og mens man venter på dyret.
- Skolerer hesten i byttet mellom to dyr (om nytt dyr er tildelt).
- Ikke avbryter arbeidet med det første dyret, når nytt dyr har blitt tildelt.

## Team Penning

**441** - Et lag på tre ryttere skal skille ut og drive inn optimalt tre dyr, merket med samme tall eller farge på halsringen, i en innhegning. Den med den raskeste tiden vinner. Godkjent resultat oppnås også med kun ett eller to dyr i innhegningen. Det laget som har fått inn flest dyr, plasseres høyest uansett tid. Stevne Ledelsen bestemmer om teamene kan bruke 60, 75, 90 eller 120 sekunder. Dette skal oppgis i proposisjonen. I Youth klasser skal 120 sekunders tidsgrense brukes. Dommeren skal blåse av laget om det oppfører seg upassende.

**442** - Om samtlige lag kun får inn dyrene i et heat av flere regnes den raskeste tiden uansett i hvilket heat laget lyktes. Lag som lykkes i begge heatene slår lag som mislyktes i et heat uansett antall dyr i innhegningen eller tiden. Ved flere heat legges tidene sammen for å bestemme plasseringer.

**443** - Alt kveget skal samles på kveg siden av start/straffelinjen innen tiden begynner å tas. Linjedommeren løfter flagget når banen er klar. Deltakerne får tildelt dyrenes nummer eller farge på halsringene og linjedommeren senker flagget, samtidig som mulen på den første hesten krysser startlinjen. Rytterne er start- pliktige da de har ridd inn på banen og forsinking av starten innebærer diskvalifisering.

**444** - Når laget har påbegynt arbeidet er de ansvarlige for kveget. Det er lagets plikt å stoppe og be om dommerens syn hvis det i deres øyne finnes et skadet eller uegnet dyr i blant de som er blitt tildelt. Etter at dyrene har begynt å jobbe, aksepteres ingen unnskyldninger. Et varselsignal skal gi det arbeidende laget 30 sekunder innen tiden er ute. Hvis signalet uteblir kan et nytt forsøk tillates hvis rytterne ønsker det. Før et nytt forsøk skal kveget beroliges og forsøket skal påbegynnes umiddelbart, med samme

kveg som tidligere. Laget gis et straffetillegg på 60 sekunder ved nytt forsøk.

**445** - Hvis et dyr forlater arenaen, over eller gjennom gjerdet, kan teamet enten diskvalifiseres hvis de ansees å ha vært overdrevent voldsomme, eller gis et nytt forsøk avhengig av dommerens syn på saken. Hvis et nytt forsøk gis skal dette skje sist i klassen/heatet. Har flere enn ett lag fått nye forsøk i et heat skal de ri i opprinnelig rekkefølge. Finnes det ikke nye dyr til dette, skal dyr fra den opprinnelige buskappen velges ut av stevne ledelsen og dommeren. I det tilfelle kveget skal brukes om igjen og nye dyr trengs skal den opprinnelige buskappen blandes med den nye og dyrene merkes om. Alt skal gjøres for å oppnå at hvert lag jobber like mange opprinnelig og nye dyr.

**446** - For å markere avsluttet arbeid skal en i laget stå i åpningen til innhegningen og løfte en hånd. Flagget senkes da mulen på den første hesten passerer åpningen og rytteren markerer avsluttet arbeid. Tiden stoppes ikke før all øvrig buskap er på kveg siden av start/straffelinjen. Hvis et lag markerer avsluttet arbeid med bare ett eller to dyr innhegning, trenger ikke resten av de tildelte dyrene være på kveg siden av start/straffelinjen.

**447** - Et lag eller lagmedlem kan straffes etter følgende:

- Et lag som opptreer unødvendig voldsomt får ingen tid.
- Om fem eller flere dyr passerer startlinjen gis ingen tid.
- Om et dyr drives inn i innhegningen når tiden er slutt, gis laget ingen tid.
- Om et dyr tar seg ut av innhegningen når tiden er slutt, og innen den øvrige buskappen er på kveg siden av start/straffelinjen gis laget

ingen tid. Dyret anses for å være ute når hvilken som helst del av dyret er utenfor innhegningens åpning.

- Om et dyr tar seg ut av innhegningen når laget markerer avsluttet arbeid gis ingen tid. Dyret anses for å være ute når hvilken som helst del av dyret er utenfor innhegningens åpning.
- Hvilken som helst del av kroppen på det femte dyret som passerer start/straffelinjen
- medfører at laget ikke gis noen tid.
- Et lag som markerer avsluttet arbeid med et annet dyr i innhegningen enn det dyret
- som laget er tildelt gis ingen tid.
- Å berøre kveget med hender, romal eller annet utstyr medfører umiddelbar
- diskvalifisering.
- Et lag skal diskvalifiseres av dommeren for unødig voldsomhet mot buskap eller hester
- eller usportslig opptreden.
- Diskvalifisering av et lagmedlem innebærer at hele laget er diskvalifisert.
- Et tidstillegg på fem (5) sekunder per lagmedlem utarbeides hvis ikke hatt/hjelm sitter på til arbeidet er avsluttet.
- Dommeren kan diskvalifisere ryttere for overdreven bruk av tøyler og sporer.
- Stevne Ledelsen får hvis de vil anvende; «No trash rule». Dette innebærer at ikke noe dyr med feil merking får passere tidslinjen. Skjer dette så holdes det ikke noen tid. Hvis «No trash rule» skal brukes så må det stå i stevne proposisjonene.

**448** - Å vifte med hatt, tau eller pisk er ikke tillatt.

**449** - Romal eller tøyler får svinges eller slås mot chapsen.

**450** - All straffetid legges til på et godkjent ritt også i de tilfeller der sluttiden overskrider maks tid.

**451** - Å falle av hesten skal ikke utelukke videre deltakelse, men ethvert forsøk av en rytter fra bakken å arbeide med buskapen innebærer automatisk diskvalifisering.

**452** - Poeng tildeles basert på antall anmeldte lag. For hvert femte (5) anmeldte lag deles et poeng ut til hvert medlem av et vinnende lag.

**453** - Ved uavgjort resultat som påvirker plasseringene skal hvert lag få arbeide et merket dyr. Laget med den raskeste tiden vinner.

**454** - Hvis et lag av en eller annen grunn ikke deltar etter at starttiden er bestemt vil deres kvegs nummer/farge dras på den plass i startrekkefølge der laget skulle ha startet. Det valgte nummer/farge brukes da ikke i det aktuelle heatet, dette for ikke å forandre på startrekkefølgen for de andre lagene.

**455** - Ved merking av kveg gjelder følgende: Tall skal være minst 15 cm høye og fargene på halsringene skal være minst 15 cm brede. Tallene skal være plassert på begge sider på dyret, høyt oppe på siden med øvre delen nær midtlinjen på ryggen mellom bog og hofte. Nummer/ farge trekkes av dommeren som meldes til stevne ledelsen før klassens start.

**456** - Et lag som har fått nummer/farge i den aktuelle flokken, som allerede er brukt av et annet lag, skal umiddelbart få et nytt forsøk med et korrekt nummer/farge i samme buskap. Hvis feilen oppdages når flokken allerede er tatt av banen, skal det nye forsøket gjøres sist i heatet og da med samme buskap som før.

**457** - Det optimale antallet dyr er 30, men det er tillatt med maks 45 og minst 21 dyr, også hvis færre enn syv lag er påmeldt. Alle dyr skal være merket i grupper på 3 stk.

**458** - Samtlige lag skal ha tre tildelte dyr i flokken når et nytt lag begynner sitt arbeid (samme nummer eller farge på halsring).

**459** - Hvis mer enn en flokk brukes i et heat, skal det alltid være like mange dyr i disse.

**460** - Hvis flere eller færre enn tre likt merkede dyr oppdages i en flokk, skal det lag som er blitt tildelt disse få et nytt forsøk sist i heatet. Ved en feil telt flokk forblir tidene for de andre lagene uforandret.

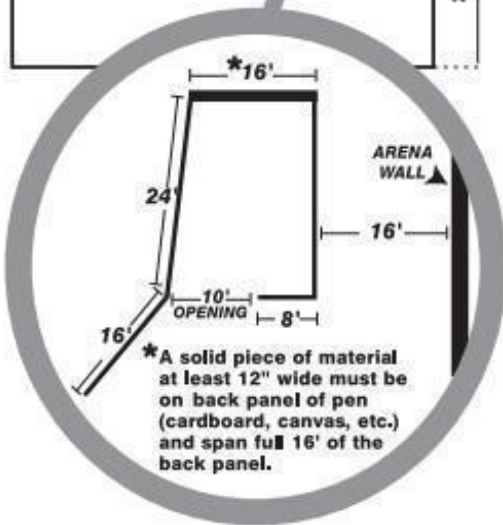
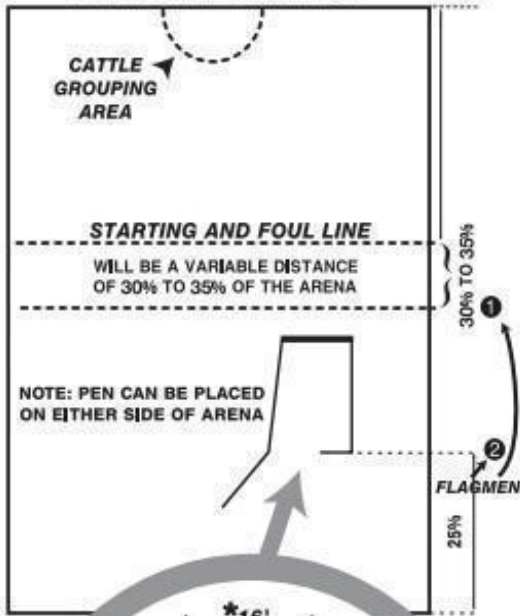
**461** - Kveg skal ikke brukes mer enn en gang i et heat unntatt som spesifisert regel om nye forsøk.

**462** - Det skal finnes to linjedommere forsett med flagg. En ved inngangen til innhegningen og en ved start/straffelinjen. Dommeren skal være plassert ved start/straffelinjen og kan etter eget syn velge å flagge klassen selv.

**463** - Det skal finnes minst to tidtakere. Den første skal være den offisielle tidtakeren og den andre reserve-tidtakeren hvis den første skulle feile eller klokken slutte å fungere.

**464** - Start/straffelinjen skal være merket med markeringer på gjerdet plassert slik at de lett kan sees av linjedommer og de startende. De skal befinne seg på en varierende avstand lik med 30-70 % av banens totale lengde regnet fra bufesidens kortside. Innhegningen skal plasseres på en avstand som utgjør 25% av banens totale lengde fra startsidens kortside.

# TEAM PENNING



## Team Sorting

**465** - Et team består av to ekvipasjer. En av hestene kan byttes mellom to heat pga. skade, men kun hvis veterinær anbefaler dette. Rytterne får delta i kun to team i samme klasse.

**466** - I innhegningen skal det i forkant av hvert ritt finnes 12 dyr: 10 dyr merket fra 0-9 og 2 umerkede dyr. Dyrene skal merkes med fastklistrede nummerlapper som har en høyde på minst 15 centimeter.

**467** - Innhegningen består av 2 like store deler med en diameter på 15-18 meter som er montert sammen på midten med en åpning på 3,6 – 3,8 meter. Delene skal være så sirkulære som mulig. Stevneleder og kveg ansvarlig skal før start inspisere innhegningen slik at denne ikke utgjør en fare for dyrenes velferd.

**468** - Teamene konkurrerer i to heat på 120 sekunder, signal skal gis når 30 sekunder gjenstår. Hvis stevneleder eller kveg ansvarlig anser det som nødvendig, kan heatet kuttes ned til 90 sekunder. To tidtakere skal brukes. Startrekkefølgen blir trukket tilfeldig gjennom loddtrekning, i andre heat blir rekkefølgen omvendt fra det første heatet.

**469** - Hvilket dyr teamet skal begynne med blir avgjort gjennom loddtrekning før start. Alle team og heat trekkes ut samtidig. Nummeret sorteringen skal begynne med meddeles til det respektive teamet når disse passerer tidslinjen.

**470** - Tidslinjen er den tenkte linje fra «midten» av der innhegningen deler møtes. Utenfor innhegningen, rett før tidslinjen skal det plasseres en flaggmenn hvorav hans oppgave er å gi signal når den første hestens mule passere linjen, og klokken starter. Deretter skal flaggmenn kontrollere at dyrene sorteres i riktig

rekkefølge og skal umiddelbart vise rødt flagg hvis feil dyr (feil nummer eller et umerket dyr) passerer linjen. Rødt flagg skal også vises hvis en hvilken som helst del av et allerede sortert dyr passerer linjen. Hvis rødt flagg vises skal teamet umiddelbart avslutte arbeide og forlate innhegningen. Rødt flagg eller nullresultat i første heatet utestenger ikke teamet fra å starte sitt andre heat. Rødt flagg i andre heatet innebærer at laget får kun beholde resultatet fra det første heatet. Flaggmannen skal også signalisere når laget viser tegn for avsluttet arbeidet. Som avsluttet arbeid regnes 10 dyr sortert i riktig rekkefølge.

**471** - Dyrene skal plasseres i sentrum av den ene bakveggen og før hvert nytt heat skal dyrene plasseres i motsatt del av det som ble brukt ved forrige heat. Funksjonærer skal være til stede for å sørge for at dyrene står i riktig ende av innhegningen og for å opprettholde sikkerheten ved rytternes inn- og utpassering. Rytterne skal ri inn og ut av innhegningen gjennom grinden som finnes i den tomme delen.

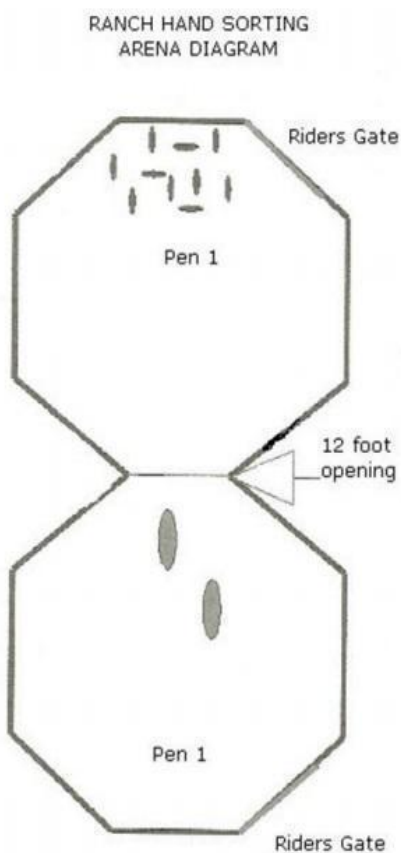
**472** - Det team som får flest antall dyr riktig sortert vinner. Team som har dyr i begge heat vinner alltid over team med dyr i et heat, for eksempel 1+1 dyr vinner alltid over 0+10 dyr. Hvis flere team har samme antall dyr skal tiden avgjøre, om flere team har samme antall dyr på samme tid skal stevnelederen bestemme om en omridning skal gjennomføres eller om teamene skal dele plassering. Det skal alltid ris om igjen hvis dette er gjeldende for 1. – 3. plass.

**473** - Team som ifølge kveg ansvarlig eller dommeren oppfører seg unødvendig aggressivt mot hester eller kveg, skal gis et fløytesignal for å avbryte heatet og diskvalifiseres fra klassen.

**474** - Diskvalifikasjon skjer også hvis team berører kveget med hender, føtter eller utstyr. Vifter med hatt, tau eller annet utstyr.

**475** - Det er tillatt å slå med tøyler eller romal mot bukse eller chaps.

**476** - Ryttere som ramler av, eller at hesten faller kan fortsette rittet kun hvis rytteren be-stiger hesten umiddelbart og uten forsøk på å arbeide dyrene fra bakken.



# Longe Line

Gren som er godkjent for gjennomførelse også internasjonalt.

Åringer kan ikke vises i Longe Line før 1. juli. Hvis en hest vises under sal på et WRAN stevne, så er ikke denne hesten lenger kvalifisert til å delta i Longe Line.

Man kan kun vise en hest i Longe Line klasse.

For å kunne bedømme gangartene må hesten vise minst en kvart del av volten.

Man har 90 sekunder på å varme opp og 90 sekunder på å presentere hesten sin.

**477** - Må dømmes av en WRAN godkjent dommer.

**478** - Klassen gjelder kun for åringer, 2 åringer og 3 åringer.

**479** - Hensikten ved å vise en hest i Longe Line er å vise at hesten har bevegelse, oppførsel, uttrykk, holdning og om den kan bli en konkurransehest. Derfor er formålet med denne grenen å belønne kvalitet i bevegelsene, manerer, uttrykk og holdning. Hesten bør bedømmes for sin egnethet som fremtidig konkurransehest.

Fordi dette er unge hester, forventes det ikke at man demonstrerer en ferdig utlært konkurransehest med god oppførsel, men en hest som kan presenteres greit nok i Longe Line.

## **480 - Utstyr**

Hestene skal vises i grime. For demonstrasjonen i Longe Line er det eneste tillatte som skal festes til grimen, en lonsjeringsline.

Lonsjelinen kan ikke være lenger enn 10 meter inkl. kroken.

Longerings linen må henge fritt fra grimen uten å berøre hesten. Det er lov å bruke lonsjeringspisk. Det er ikke lov å bruke annet utstyr under Longe Line. Mekaniske eller uttrekk bare longerings liner er ikke tillatt.

For eksteriørinspeksjon er det lov å bruke metallskaff.

Det er kun bevegelse, oppførsel, holdning, uttrykk, hvordan hesten holder seg som blir bedømt.

Typen av utstyr som brukes skal ikke overgå hvor man velger å plassere hesten, så lenge utstyrskravet er opprettholdt.

#### **481 - Bekledning**

Utstyrs kravet på handler er det samme som utstyr som western rytter. Hatt, boots, og western-lignende klær.

Man kan velge å vise hesten i western klær eller engelsk klassisk, men da skal hesten vise jog og lope i western, og trav og galopp i engelsk.

Viser man hesten i engelsk stil, er det lov å flette hestens man.

Man skal ikke vurdere utstilleren sitt antrekk i forhold til hvordan man velger å plassere hesten, så lenge utstyrskravet er opprettholdt.

#### **482 - Klasseprosedyre**

Hesten vil bli bedømt når den kommer inn på arenaen og før demonstrasjon av longeringen. Dommer vil da ta en avgjørelse på om hesten er egnet som konkurranse hest eller ikke.

Dommeren skal ikke bedømme manglende muskulatur, men heller se total bildet med vekt på balanse, korrekthet, og om hesten er atletisk.

Man skal gå i skritt inn på arenaen mot dommeren. Når man nærmer seg dommeren vil dommeren gå til høyre for at hesten skal få plass til å trave 50 meter rett linje mot en kjeGLE. Ved kjeGlen skal hesten fortsette å trave, snu seg til venstre og trave mot venstre vegg eller gjerde på arenaen.

### **483 - Dommer**

Dommer skal være utenfor longerings sirkelen. Utstilleren skal gå inn på longeringsområdet og vente på hørbart start signal. Når signalet er gitt har utstilleren 90 sekunder på å presentere hesten sin på begge hender i alle gangarter. Det spiller ingen rolle hvem gangart man først viser. På slutten av de 90 sekundene vil utstillere høre stopp signalet. Stevneledelsen kan velge å legge til et signal halvveis inn i presentasjonen ved hjelp av en bjelle eller lignende.

**484** - Når klassen har startet, kan de som skal varme opp kun gjøre dette i skritt.

**485** - Hesten vil bli bedømt i skritt, jogge eller trav, og lope eller galopp i begge retninger. Hvis hesten ikke klarer å vise disse gangartene i begge retninger, vil den bli diskvalisert. Det er fritt til å velge hvilken retning man ønsker å starte, mot eller med klokken.

**486** - På slutten av de 90 sekundene vil det bli gitt et signal, hvor utstiller vil bli henvist av banemannskap til å gå ut av longeringsringen og stille seg langs railen og der skal de stå stille mens andre utstillere er i ringen og blir bedømt.

**487** - Poengsum vil bli basert på 70 poeng. Hvert element vil bli bedømt hver for seg hvor det blir lagt til eller trukket ifra poeng. Straffepoeng (penalty) vil bli trukket ifra. Gangartene vil bli bedømt som en Pleasure klasse.

**488** - Poengsummen gjenspeiler hestens ytelse den dagen. Jog/trav, lope/galopp, og oppførsel/holdning, vil bli bedømt på følgende måte;

Pluss 3 og minus 3 med ½ poeng intervaller.

- + 3 Utmerket
- + 2 Veldig bra
- + 1 Bra
- 0 Korrekt - tilfredsstillende
- - 1 Dårlig
- - 2 Veldig dårlig
- - 3 Ekstremt dårlig

Skritt og valg av sirkel vil bli bedømt fra + 1,½ til - 1,½.

- + 1 ½ Utmerket
- + 1 Veldig bra
- + ½ Bra
- - ½ Dårlig
- - 1 Veldig dårlig
- - 1 ½ Ekstremt dårlig

Dommeren skal ikke bedømme manglende muskulatur, men heller se total bildet med vekt på balanse, korrekthet, og om hesten er atletisk.

Hvis hesten "leker" (hopper og spretter) mens den longeres og vises frem, så skal ikke dommere gi poeng fradrag på det. Dette er lov.

Det er ingen regler på om tauet er i bakken.

## **489 - Bevegelser**

Skrutt - Hesten må gå lenge nok til at dommer får muligheten til å evaluere og bedømme. Hvis hesten snubler i skritt så vil dette gi lavere bedømming.

Jog/Trav - Ved å bruke en radius på 7,5 meter, så bør hesten jog eller trave i minst en halv sirkel begge veier. Lavere bedømming gis hvis hesten snubler.

Lope/Galopp - Ved å bruke en radius på 7,5 meter, så bør hesten lope eller galoppere i minst en hel sirkel begge veier. Lavere bedømming gis hvis hesten snubler.

## **490 - Oppførsel, uttrykk og holdning**

Hesten vil få straffepoeng ved åpenbare tegn på overarbeid og surhet. Eks. øreristing, hodekasting, slår med beina, kaster med halen, eller en sløv måte å bevege seg på. Hesten vil også få straffepoeng hvis den viser farlig adferd, som f.eks. at den bukker en del, kutter sirkelen innover, eller løper avgårde. I tillegg får man straffepoeng ved å være borte i hesten tilfeldig med pisker, kryss galopp, bukking, og rygging i longeringslinen, og overdreven bruk av fremdrift fra utstiller mot hesten.

I WRAN har vi valgt å ikke ha med eksteriør siden vi har så mange forskjellige raser som starter på våre stevner. Derfor er det avsnittet ikke tatt med her.

## **491 - Bruk av sirkelen**

Det vil bli hensyntatt om hvor bra eller dårlig utstillere klarer å bruke de 7,5 meter radiusene i sirkelen. Det er dommerens ansvar å evaluere sirklene og bruken av dem, ved bruk av denne bedømmings skalaen,

- + ½ til + 1 ½. Bra til utmerket bruk av sirkelen.
- 0 - Korrekt. Hesten holder seg konsekvent på sirkelen med lett kontakt i linen. Hesten snur seg på sirkelen omkrets.
- - ½ - Dårlig. Hesten er ikke like konsekvent på sirkelen.
- - 1 - Veldig dårlig. Hesten vises i en sirkel på en radius mindre enn 7,5 meter.
- - 1 ½ - Ekstremt dårlig. helt uakseptabel bruk av sirkelen. Farlig slakk line. Hesten trekker utstiller ut av sirkelen.

#### **492 - Andre poeng betraktelser**

Denne klassen bør betraktes som en klasse hvor man definerer hva det vil si å være "Western pleasure prospect" eller "Hunter under saddle prospect" som vil egne seg som en fremtidig konkurranse hest.

Derfor vil holdning og egenskaper som viser at hesten kan bli en fremtidig konkurransehest, bli belønnet på gangartene. Pluss poeng bør gis til de hestene som viser over gjennomsnittet eksepsjonell oppførsel, uttrykk, årvåkenhet, lydighet, hyggelig holdning, myke overganger mellom gangarter, jevn og konsekvent ved alle tre gangarter.

#### **493 - Straffepoeng**

Manøver evaluering og straffevurdering avgjøres uavhengig av hverandre. Følgende straffepoeng vil bli lagt til hver manøver og så trukket fra totalbedømmelsen.

#### **Fem (5) poeng hver retning**

- Unnlater å vise skritt i minst to hestelengder
- Unnlater å jogge og trave i minst en kvart sirkel (¼)
- Unnlater å vise korrekt retning i minimum en kvart sirkel (¼)

## Null (0) poeng - Diskvalisering

- Halthet
- Åpenbart at piskan er borte i hesten under demonstrasjon av hesten, som forårsaker at hesten går frem eller sideveis
- Hesten faller
- Hesten går over og/eller vikler seg inn i linen
- Unnlater å vise alle gangarter i begge retninger
- Hest blir løsrevet fra utstillen og er ikke lenger under kontroll
- Utstillers manglende respekt og dårlig oppførsel
- Unnlater å fullføre trave-av-delen på riktig måte etter 3 forsøk

## WORKING WESTERN RAIL

**Klassen *working western rail* vurderer hestens evne til å være en behagelig ridehest og skal gjenspeile en arbeidshest's allsidighet, holdning og bevegelser. Hesten skal være veltrent, avslappet, rolig, myk og vise taktfasthet i alle gangarter. Bevegelsene skal etterligne en hest som må kunne tilbakelegge lange distanser på en myk og stille måte. Hestens generelle oppførsel, respons på rytteren og kvaliteten på bevegelsene er de viktigste vurderingskriteriene. Maksimal kreditt gis til hester som har naturlig, flytende stegmekanikk og jevne, bakkedekkende bevegelser. Overgangene skal utføres når de blir bedt om, og med smidighet og respons. Den ideelle *working western rail*-hesten skal ha naturlig hodeføring i alle gangarter. Hesten skal rides på relativt løs tøyle med lett kontakt, uten å kreve unødig kontroll, samtidig som den er**

responsiv overfor rytteren og gjør overgangene riktig og i riktig tid. Hesten skal være myk i bittet, gi etter for kontakt og ikke vises med helt slakke tøyler. Rytterne oppfordres til å bruke tilstrekkelig plass ettersom gangartene skal kunne forlenges. Klassen skal vise hestens evne til å arbeide i et fremadgående, arbeidsmessig tempo under kontroll av rytteren. Hesten skal være balansert, villig og behagelig å ri i en gruppe situasjon.

Klassen er åpen for hester tre år og eldre. Tilbys som junior-, senior- eller alle-aldersklasser.

#### **494 - Klassekrav**

Alle ekvipasjer rir som en gruppe. Ryttere som rir av railen skal ikke straffes, og forbi passering er tillatt.

Hester skal jobbe begge veier rundt banen i skritt, trav og galopp. Hester skal jobbe minst én vei rundt banen i økt trav og økt galopp. Dommeren kan be om økt skritt.

Den generelle taktfastheten og utførelsen av gangartene skal følge beskrivelsene under paragraf 251, med vekt på fremadgående, løse og bakkedekkende bevegelser.

I økt trav og galopp kan rytteren lette eller stå i stighbøylene.

Å ta på eller holde i salhornet i økte gangarter er tillatt.

Hester skal vende innover (bort fra railen). De kan bli bedt om å vende i skritt eller trav etter dommerens skjønn, men skal ikke vende i galopp.

Hester skal rygge lett og stå stille. De kan tas til

midten eller rygge langs railen.  
Rytteren trenger ikke stige av med mindre dommeren ønsker å sjekke utstyr.

#### **495 - Bekledning og utstyr**

Vi har tillatt i WRAN hovpolish eller hov lakk.

Ingen flettede maner/haler eller haleextensions.

Klipping inni ørene frarådes.

Klipping av panne-/hodelag området er tillatt, samt klipping av kodehår eller overdreven ansiktshårvekst.

Utstyr med sølv skal ikke vektlegges over et godt arbeidsoppsett. For mye sølv på hodelag og sal frarådes.

Det anbefales at utøvere bruker brøst og bakgjord.

Ved bruk av trinsebitt eller hackamore kan rytteren bytte mellom én og to hender når som helst.

Bruk av to hender (unntatt unghester i trinse/hackamore), mer enn én finger mellom split reins eller fingre mellom romal reins (unntatt i two-rein) er grunnlag for diskvalifikasjon.

#### **496 - Feil som vurderes etter alvorlighet**

- For sakte (i hvilken som helst gangart)
- For høy fart
- Overbridling (nesen bak lodd)
- Hodet bæres for lavt, slik at nakken er under manken
- Utenfor korrekt form/ramme

- Hodet bæres for høyt
- Gangartsbrudd
- Feil galopp eller ute av galopp
- Feil gangart etter kommando
- Overdreven gaping
- Slakke tøyler
- Bruk av sporer foran gjorden
- Skjev galopp (canted)
- Åpenbar ulydighet (sparke, bite, bukke, steile, osv.)

#### 497 - Diskvalifikasjonsfeil

- Hode båret for lavt og/eller tydelig bak lodd *overdrevent og konsekvent* mens hesten er i bevegelse, eller på annen måte viser tegn til tvang.