

Ranch Team Challenge Regler

Indholdsfortegnelse:

Om Ranch Team Challenge	Side 2
Teamet	Side 2
Hest	Side 3
Rytter	Side 3
Udstyr	Side 3
Animal Handling	Side 4
Point	Side 4
Discipliner	Side 6

Om Ranch Team Challenge

Ranch Team Challenge er en holdkonkurrence, hvor disciplinerne er et forsøg på at afspejle de problemer og opgaver, der kan opstå under det praktiske arbejde på en ranch. **Alle opgaver skal udføres indenfor tidsgrænsen. Eventuelle manglende opgaver vil udløse 5 strafpoint pr. opgave.** Det er op til teamet at færdiggøre de forskellige opgaver på den bedst mulige måde og udnytte teamets ressourcer på bedste vis. **Alle opgaver skal løses til hest, medmindre andet er angivet i baneplanen.**

Dommerens overordnede tilgang er baseret på en ranchejers perspektiv. Det betyder, at dommeren dømmer, som var det ham/hende der ejede ranchen og det kvæg og de heste, du arbejder med. Det er ranchejeren der lønner dig, og som skal tage konsekvenserne af om dyrene er stressede, beskadigede eller på anden måde håndteres uhensigtsmæssigt. Dommeren har fokus på effektivitet, bæredygtighed, sikkerhed, professionalisme, "landmandskab" (håndtering af heste og kvæg) samt dyrevelfærd.

Før hver klasse vil der være en briefing med dommeren.

Erfaringen viser, at et roligt og metodisk samarbejde er, hvad der giver det bedste og hurtigste resultat, men det er ligegyldigt, hvordan du åbner og kommer igennem for eksempel en port. Porten skal bare åbnes og lukkes. Fra hesten, selvfølgelig.

Du er nødt til at tænke på samme måde, som når du er ude at ride tur sammen med nogen. Hesten, der ikke er bange for at gå igennem vandløb mv. går først for at hjælpe de andre heste igennem.

Taktik og udnyttelse af det enkelte individs kvaliteter, hest som rytters, kan være mere vellykket end at gøre alt i højeste tempo.

Tænk ranch arbejde - hvordan kan vi få dette gjort på den bedste måde? Hvem gør hvad? Hvis roperen misser sit kast, kan en anden medarbejder være klar med sin lasso! Det vigtigste er ikke, hvem der roper dummyen, men at dummyen bliver ropet.

Som i alt arbejde på ranchen er det vigtigt, at være opmærksom på eget og hestens udstyr. Husk på, at der er objekter på banen, hvor tøjlerne, bid, stigbøjlen, læderstroppen, sporer, lassoen mv. kan sidde fast og forårsage farlige situationer og skader på både mennesker og dyr.

Ved afslutning af arbejdet vil der udover pointuddelingen også kunne blive afholdt en mundtlig debriefing fra dommerens side.

Teamet

Et team er repræsenteret ved teamnavn og den person, som tilmelder teamet betragtes som værende teamkaptajn.

Der kan tilmeldes i alt 15 teams med 3 ryttere på hvert team.

De 8 først placerede teams har garanti for deltagelse i næste års Ranch Team Challenge, hvor teamet skal rides under samme navn og teamkaptajnen indgå i teamet. Teamkaptajnen kan dog udskifte rytterne i teamet.

Hvis kaptajnen ønsker at udgå af teamet, mens de to andre ryttere vil forblive i teamet under samme teamnavn skal teamkaptajn godkende at der sker ændring. Ny teamkaptajn skal tilmelde kommende konkurrencer.

Et team består af tre ryttere. Det er de samme ryttere på de samme heste i hele konkurrencen. Det er ikke tilladt at ændre heste eller ryttere i teamet efter konkurrencen er gået i gang. Undtagelse herfor må kun ske som beskrevet under punkterne **Hest** og **Rytter**.

Det er tilladt for hest/rytter at deltage på maksimalt 2 teams. Hestens deltagelse på 2 teams, skal ske under behørig hensyntagen til hestens kondition både fysisk og psykisk.

Hest

Det er tilladt at udskifte en hest i teamet, hvis den er blevet beskadiget under konkurrencen eller dyrlægen/dommeren skønner, at den af dyreværns-mæssige årsager ikke kan fortsætte.

Hvis en sådan situation opstår, er det tilladt at bruge en reserve hest (skal ikke anmeldes, dog skal der være foretaget en evt. dyrlægekontrol) eller låne en hest fra et andet team. Den samme hest kan derfor konkurrere i to teams, men dette kan ikke anbefales. Rytteren forbliver den samme, medmindre vedkommende tilsvarende ikke er i stand til at fuldføre.

Enhver udskiftning skal godkendes af dommeren inden der rides på banen.

Hesten skal være mindst 3 år gammel. **Der er ingen højdekrav på hesten.**

Rytter

Det er tilladt at udskifte en rytter i teamet, hvis vedkommende er blevet skadet, ramt af sygdom eller på anden måde ikke er i stand til at fuldføre konkurrencen.

Hvis en sådan situation opstår, er det tilladt at bruge en reserverytter eller låne en rytter fra et andet team, hesten skal dog forblive den samme, medmindre den tilsvarende ikke er i stand til at fuldføre.

Enhver udskiftning skal godkendes af dommeren inden der rides på banen.

Udstyr

Rytterne vælger selv hvilket godkendt westernudstyr (ifølge AQHA), de ønsker på hesten under hver disciplin.

Bid godkendt i henhold til AQHA s, NRCHA s og WRAS regelsæt er tilladt. Det er tilladt at anvende snaffelbid på alle heste, uanset alder. Det er tilladt at anvende stangbid på alle heste uanset alder, såfremt hesten har gået i et sådant før. **2 hænder på tøjlen er tilladt uanset bid.**

Det er tilladt at skifte bid mellem disciplinerne.

Anvendes romaltøjle, må denne ikke forlade hestens hals (en hest må ikke ledes af en romaltøjle).

Det er tilladt at ride med grime (Bosal + mecate) som beskrevet i AQHA s regelsæt.

Neck Rope, Tiedowns og Martingale (german/running) er ikke tilladt

Bidkontrol kan udføres på ethvert tidspunkt i løbet af konkurrencen.

Et ikke gyldigt bid resulterer i 0 point i disciplinen.

Alle ryttere skal bære en hat af westerntype alternativt ride hjelm. Hatten skal sidde på rytterens hoved, når rytteren starter og slutter hver disciplin. **Det er tilladt at ride med hattesnor. Taber man hatten undervejs og må sidde af for at samle den op, koster dette ingen strafpoint kun tabt tid.**

Animal Handling

Dommeren og/eller dyrlægen kan annullere teamets arbejde, hvis de mener, at rytternes adfærd er for voldelig eller på anden måde truende over for hestenes og kvægets sikkerhed og velfærd.

Hvis dette sker tildeles holdet 0 point i disciplinen.

Når kvæget er adskilt fra flokken skal det ske med minimal indvirkning på de andre dyr. Her kan dommeren tildele straf- eller pluspoint.

Hvis dommeren/dyrlægen pauser uret på grund af kvæget opfører sig uhensigtsmæssigt og dyret udskiftes, eller alternativt teamet tildeles et nyt dyr, arbejder teamet videre med resat ur (f.eks. Ranch Teamwork) eller fortsætter fra hvor uret blev pauset (f.eks. Ranch Team sortering).

Point

Holdene tildeles point fra 1-12. Det vindende team i hver disciplin får 12 point. 2. plads får 10 point. 3. plads får 8 point. Derefter 7-6-5-4-3-2-1-.

Hvis 2 teams opnår pointlighed, f.eks. to teams har 3. plads (=8 point) så tildeles det næste team en 5. plads (=6 point) så 4. pladsen således udgår. Teams fra 10. plads får kun 1 point.

Eksempel på pointfordeling :

Eksempel 1:

Placering :	Point:
1.	12.
2.	10.
3	8.
4.	7.
5.	6.
6.	5.
7.	4.
8.	3.
9.	2
10-15.	1.

Eksempel 2:

Placering:	Point:
1.	12.
2.	10
3 (to team).	8 pr team
-	-
5.	6
6.	5
7.	4
8 (to team)	3 pr team
-	-
10-15.	1

Strafpoint

Strafpoint gives når en rytter/teamet ikke har fuldført opgaven korrekt eller i forbindelse med dommerens bedømmelse af rytterens/teamets præstation generelt i udførelsen.

Strafpoint giver tidstillæg.

Straf 1 = 10 sek. tillæg

Straf 3 = 30 sek. tillæg

Straf 5 = 50 sek. tillæg

Hvis et team ikke gennemfører opgaverne indenfor tidsgrænsen, tildeles teamet 5 strafpoint pr. ikke udført opgave.

Strafpoint kan derudover bl.a. tildeles i følgende tilfælde:

Alt arbejde skal foregå til hest, medmindre at det er en del af jobbet i konkurrencen at rytteren skal hoppe af sin hest for at udføre en opgave på jorden. Hvis en rytter for at løse sin opgave bliver nødsaget til at hoppe af sin hest, uden at det er beskrevet i konkurrencen, får holdet straf 5 (= 50 sec tillæg). Det gælder for alle ryttere hvis de sætter en fod i jorden. Hvis rytteren falder af sin hest og hvis man taber noget og stiger af for at samle det op (ikke hat) så får man straf. Hvis rytteren står af sin hest for at lede den gennem nogle af opgaverne på banen tildeles der her også straf.

Heste som stejler, sparker bag ud eller på anden måde protesterer får strafpoint.

1. gang det sker gives 3 strafpoint

2. gang det sker gives 5 strafpoint

3. gang det sker udvises teamet fra banen og får 0 point i denne disciplin.

Derefter beslutter dommeren om teamet må fortsætte konkurrencen.

Pluspoint

Pluspoint gives når hele teamet eller en enkelt rytter løser sin opgave på en stille og kontrolleret måde. Teamet arbejder effektivt med samlede, samarbejdsvillige og rolige heste som kontrolleres med lette hjælpere.

Pluspoint gives også hvis teamet løser et problem som opstår, på en god måde, men man får ingen pluspoint ved at redde en situation, som man selv har gjort forkert fra start.

Pluspoint giver tidsfradrag.

Plus 1= 10 sek. fratrækkes

Plus 3= 30 sek. fratrækkes

Plus 5= 50 sek. fratrækkes

Discipliner

1: Ranch Team Express

Klassen afgøres på tid, inkl. eventuelle tildelte straf/pluspoint omregnet til tid. Hurtigste tid vinder.

Det er en stafet hvor den første rytter tager en horntaske fra hegnet og derefter rider slalom mellem 4 træstammer, fortsætter direkte med et barrelrace mønster rundt om 3 Tønder og bagefter tilbage mellem træstammerne igen, hvor tasken overrækkes til rytter nr. 2 i start båsen. Alle 3 ryttere deltager.

Rytteren vælger selv hvilken vej han vil ride gennem træstammerne men startes der venstre om, skal tøndernes rides højre om, startes der højre om træstammerne, skal tønderne rides venstre. Tønderne skal passeres efter reglerne for barrelrace. Dvs. starter man mod venstre, rides der venstre om 1. tønde, derefter højre om 2. tønde og til slut højre om 3. tønde. Starter man mod højre, rides der højre om 1. tønde, derefter venstre om 2. tønde og til slut venstre om 3. tønde. **På tilbagevejen gennem træstammerne skal man krydse sit eget spor, dvs. startede man venstre om træstammerne, skal man nu højre om, og startede man højre om træstammerne, skal man nu venstre om.**

Horntaskerne kan holdes i hånden eller hænge over hornet.

Taber man tasken må man vende om, ride tilbage til tasken, samle tasken op, og fortsætte gennem banen fra den plads hvor man tabte tasken. Udover den tabte tid, tildes der 5 strafpoint, hvis man er nødt til at stå af hesten.

Man skal bytte tasken i byttezonen = start båsen. Bytter man udenfor byttezonen = 0 point

Hvis hesten træder udover med sin hov = 0 point

En rytter venter i boksen, den anden uden for boksen, øvrige teams uden for lågen. Tiden stoppes når 3. rytter har hængt tasken tilbage på hegnet.

Væltet tønde eller træstamme giver 1 strafpoint.

2: Ranch Team Work

Max. tid 6 min., advarselssignal gives når der er 90 sek. tilbage.

Klassen afgøres på tid inkl. eventuelle straf/pluspoint omregnet til tid. Hurtigste tid vinder.

Klassen opdeles i følgende opgaver: 1:Udskillelse af kalv 2: Drivning af kalv i boks 3:Roping af dummy 4:Brændemærkning af dummy.

Hver ikke fuldført opgave indenfor tidsgrænsen udløser 5 strafpoint.

Teamet får tildelt en kalv. Kalven skilles ud fra flokken og drives så roligt som muligt ind i boksen.

Resten af flokken skal forblive bag en markeret tidslinje. Hvis det udvalgte dyr springer tilbage til

flokken må holdet forsøge igen. Når dyret drives ind i åbningen på boksen starter en dummy i den anden boks. Roperen på holdet skal fange dummyen og derefter slæbe den til

brændemærkningspladsen (når dummyen er startet må koen i boksen gerne gå tilbage til flokken).

Dummyen skal fanges med et tydeligt kast. Det er altså ikke tilladt at ride op ved siden af dummyen og lægge lassoen over halsen eller stå foran dummyen og holde lassoen så dummyen "kører" ind i loopen.

For at få godkendt kastet, skal lassoen sidde rundt om halsen på dummyen. Holdet må kaste flere

gange for at fange dummyen. Hvis man fx fanger et ben, kan man slippe lassoen og forsøge igen. Hvis der opstår en situationen som Dommeren og/eller dyrlægen bedømmer som farligt kan de fløjte af.

Teamet får så 0 point.

Når dummyen er fanget skal den slæbes til brændemærkningspladsen. Dummyen skal blive inden for markeringen for brændemærkningspladsen. Der skal stå en rytter på jorden, han skal sætte en fod på

dummyen og symbolisere at han mærker kalven med et brændejern. Denne rytter skal have fysisk kontakt med sin hest via tøjler, træktov eller lignende. Hvis kalven havner uden for

brændemærkningspladsen må rytteren på jorden trække den tilbage inden for markeringen, inden han

brændemærker dummyen. Den rytter skal selv holde sin hest. Den må altså ikke overdrages til en

anden rytter. Tiden stoppes når dummyen er blevet brændemærket. Når dummyen er trukket af

slæden må kalvene gerne overtræde tidslinjen. I denne konkurrence kan alle teammedlemmerne deltage i samtlige dele af konkurrencen.

3: Ranch Team Herd Work

Max. tid **8** minutter, advarselssignal 90 sek. før tiden slutter.

Klassen afgøres på tid inkl. eventuelle straf/pluspoint omregnet til tid. Hurtigste tid vinder.

Klassen opdeles i følgende opgaver: 1:Udlukning og påbegyndelse af drivning 2:Drivning gennem forhindringer 3:Indlukning i afleveringsfold.

Hver ikke fuldført opgave indenfor tidsgrænsen udløser 5 strafpoint.

I denne del af konkurrencen skal teamet drive en mindre gruppe kvæg, 6-8 stk, fra hentefold over banen og placere dyrene i afleveringsfolden.

Mellem hentefolden og afleveringsfolden, er der nogle forhindringer, dem skal både kvæg og ryttere passere efter dommerens anvisninger. Mister man en kalv undervejs, skal den drives den korrekte vej tilbage. Hest og rytter må kun ride den angivne rute under hele klassen. Rides der imellem forhindringerne udenfor den angivne rute, tildes 5 strafpoint hver gang det sker.

Tiden starter når rytteren tager i håndtaget på hentefolden og stopper når rytteren har sluppet håndtaget på lågen i afleveringsfolden. **Lågerne skal åbnes udad.**

Kun 1 rytter må hente dyrene ud af hentefolden, og ingen rytter må stå klar ved afleveringsfolden.

Alle dyrene skal være i afleveringsfolden, før at disciplinen er afsluttet og godkendt.

4: Ranch Team Sorting

Disciplinen afholdes med et heat, max. tid 6 min, advarselssignal når der er 90 sek. tilbage.

Klassen afgøres på point hvor hver korrekt sorteret kalv giver 5 pluspoint. Eventuelle straf/pluspoint der, tildeles af dommeren, fratrækkes og tillægges. Højeste pointtal vinder.

Dette er det samme som team sorting.

Banen er en cirkel med en bredere drivgang med en fold på hver side af drivgangen.

Dyrene som befinder sig i cirklen skal sorteres i nummerorden.

Teamet begynder med det nummer som speakeren giver. Dyrene skal sorteres fra den runde cirkel til drivgangen hvor dyret med lige nummer skal ind i den ene fold og dyr med ulige nummer skal ind i den anden fold. Lågen til disse folde skal åbne udad, mod drivgangen. Hvis lågen åbner ind af i folden og et dyr går ind, tæller dyret ikke med.

Det er ikke tilladt at ride ind i folden.

Alle 3 ryttere deltager.

Teamet får sit nummer når første rytter passere tidslinjen.

Hvis et dyr med forkert nummer passerer tidslinjen eller et dyr springer tilbage over tidslinjen får teamet 0 point (=linjen som skiller den runde fold fra drivgangen).

Dyr i forkert fold giver 0 point.

5: Ranch Team Trail

Max. tid: **15** minutter. Advarselssignal lyder når der er 120 sek. tilbage. Tiden stopper når den sidste rytter har passeret mållinjen.

Klassen afgøres på tid inkl. eventuelle straf/pluspoint omregnet til tid. Hurtigste tid vinder.

For hver ikke gennemført forhindring indenfor tidsgrænsen, inkl. krydsning af mållinjen, tildeles 5 strafpoint.

Alle 3 ryttere skal fuldføre banen sammen.

Banen består af mange forskellige opgaver. Se beskrivelse af bane planen.

Hvis man misser en opgave, tager man den bare igen. Og udfører den korrekt.

6: Ranch Team Penning

Disciplinen afholdes med 1 heat, max. tid 6 min.

Klassen afgøres på tid inkl. eventuelle straf/pluspoint omregnet til tid. Hurtigste tid vinder. Vælger teamet at lukke med færre end 3 kalve eller lukkes der ikke indenfor tidsgrænsen, tildes der 5 strafpoint pr. manglende kalv.

En almindelig Team Penning, men hvor folden til dyrene skal placeres med åbningen MOD flokken. Folden er dybere end normalt.

Teamet skal i samarbejde udskille 3 kalve med ens numre og drive dem ind i folden. Resten af flokken skal forblive bag tidslinjen. Maksimalt 4 kalve må have passeret tidslinjen samtidig. Kalvenes nummer tildes teamet, når første rytter passerer tidslinjen. Får teamet en kalv med forkert nummer ind i folden, er det tilladt en rytter at ride ind og skille den fra.

Teamet stopper tiden, ved at hestens mule passerer åbningen til folden, og rytteren strækker hånden op. Rytteren må ikke ride længere ind end til hornet på sadlen. Når tiden stoppes skal hele teamet befinde sig på foldsiden af tidslinjen og der må ikke være kalve imellem folden og tidslinjen. Der må ikke lukkes med forkert kalv i folden.

Hvis 2 teams ender med pointlighed i den samlede slutstilling, må holdene tage en ekstra omgang. Flest dyr/ hurtigste tid afgør hvem som vinder.

Lodtrækning afgør hvem der starter. Dette gælder for 1.-2. og 3. pladsen.

I øvrigt

Dommer panelet forbeholder sig retten til at ændre i ovenstående, med kort varsel.

Dommer panelet består af: Dommer, evt. dyrlæge, showmanager, baneansvarlig, kvægboss, ringsteward og speaker.