

GHR X-TREME SUMMER SPEEDEVENTS 2018

PRIJSUITREIKING IS VOORZIEN OP ZONDAG NA DE TEAMPENNING OP HET TERRAS.

BARREL RACE & POLE BENDING

INSCHRIJVINGSGELD EN PRIJZENGELD

Inschrijvingsgeld :

- 20€ (25€ voor niet leden van GHR).
- Dit is voor 2 runs. Beste tijd zal tellen voor 't eindklassement. Dwz dat wie maar 1 run doet (zat of zond) ook mee doet voor de prijzenpot en de natura prijzen.
- Je betaalt altijd 20€ (25€ voor niet leden van GHR) ook al start je maar 1 keer, iedereen rijdt voor dezelfde prijzenpot en natura prijzen

Prijzengeld :

- Devision 1 :
 - 1^{ste} plaats : 150€ en natura prijzen
 - 2^{de} plaats : een bon van GHR ter waarde van 75€ en natura prijzen
- Devision 2 :
 - 1^{ste} plaats : 75€ en natura prijzen
 - 2^{de} plaats : een bon van GHR ter waarde van 35€ en natura prijzen
- Devision 3 :
 - 1^{ste} plaats : 40€ en natura prijzen
 - 2^{de} plaats : een bon van GHR ter waarde van 20€ en natura prijzen
- Ponies :
 - 1^{ste} plaats : 45€ en natura prijzen
 - 2^{de} plaats : een bon van GHR ter waarde van 25€ en natura prijzen

REGLEMENTEN EN AFSPRAKEN

a) BARREL RACE

- De pony reeks, voor kinderen tem 12j (lagere school) met een pony tot 1m30, is een wedstrijd op zich en zal altijd als eerste gereden worden.
- Al de andere ruiters zullen dan van start gaan in een volgorde gekozen door de computer. Wanneer iedereen gereden heeft, zal de computer de tijden rangschikken van heel snel naar minder snel. De best gereden tijd van het weekend zal de divisies bepalen. Vb : snelste tijd was 13.891. (begin divisie 1) + 2 sec = 15.891 (begin divisie 2) + 1.5 sec = 17.391 (begin divisie 3).
- Er wordt handmatig gekrabd rond de tonnen waar en wanneer nodig, om de +/- 10 runs frezen we de piste.
- Elke ruiter mag zich inschrijven met verschillende paarden. Een paard mag ook meerdere keren met andere ruiters deelnemen.
- Je mag zowel een links als een rechts pattern rijden. De afstand tussen de barrels wordt beslist door de organisatie.

- Een fout pattern rijden, betekent een no-score
- Een ton omver rijden wordt bestraft met 5 extra seconden
- Dresscode : hemd of showtenu met lange mouwen, cowboy boots of bottines en een hoed zijn verplicht (wordt een hoed bewust afgeworpen, is het een no-score. Denk eraan, foto's zijn vele leuker met een hoed op en cowboys en cowgirls zijn fier op hun hoed en zorgen dat die op blijft staan...).
- Opwarming : dezelfde dresscode als tijdens de wedstrijd moet gerespecteerd worden.
- Een zweep is verboden alsook het hardhandig aanpakken van je paard (slaan op het hoofd met handen of teugels, buitensporig sporen gebruik, ...) dit wordt afgestraft met een no-score.
- Wanneer de elektronische timer faalt, krijgt de deelnemer sowieso een herkansing. Deze gebeurt op het einde van uw reeks. Er wordt niet handmatig getimed.
- Er wordt dit weekend 2 keer gerund, zaterdag 1 keer en zondag 1 keer. Je beste tijd van 't weekend zal tellen voor de einduitslag.
- Het is niet verplicht om 2 runs te doen, 1 tijd is voldoende om mee te dingen naar de prijzen en 't prijzengeld.

b) POLE BENDING

- De pony reeks, voor kinderen tem 12j (lagere school) met een pony tot 1m30, is een wedstrijd op zich en zal altijd als eerste gereden worden.
- Al de andere ruiters zullen dan van start gaan in een volgorde gekozen door de computer. Wanneer iedereen gereden heeft, zal de computer de tijden rangschikken van heel snel naar minder snel. De best gereden tijd van het weekend zal de divisies bepalen. Vb : snelste tijd was 22.321. (begin divisie 1) + 2 sec = 24.321 (begin divisie 2) + 3 sec = 27.321 (begin divisie 3).
- Er wordt handmatig gekrabbd rond de tonnen waar en wanneer nodig, om de +/- 10 runs frezen we de piste.
- Elke ruiter mag zich inschrijven met verschillende paarden. Een paard mag ook meerdere keren met andere ruiters deelnemen.
- Je mag zowel een links als een rechts pattern rijden. De afstand tussen de poles wordt per wedstrijd beslist door de organisatie.
- Een fout pattern rijden, betekend een no-score
- Een pole omverrijden wordt bestraft met 5 extra seconden
- Dress code : hemd of showtenu met lange mouwen, cowboy boots of bottines en een hoed zijn verplicht (wordt een hoed bewust afgeworpen, is het een no-score. Denk eraan, foto's zijn vele leuker met een hoed op en cowboys en cowgirls zijn fier op hun hoed en zorgen dat die op blijft staan...).
- Opwarming : dezelfde dresscode als tijdens de wedstrijd moet gerespecteerd worden Jassen worden toegestaan maar geen sjaals...
- Een zweep is verboden alsook het hardhandig aanpakken van je paard (slaan op het hoofd met handen of teugels, buitensporig sporen gebruik, ...) dit wordt afgestraft met een no-score.
- Wanneer de elektronische timer faalt, krijgt de deelnemer sowieso een herkansing. Deze gebeurt op het einde van uw reeks. Er wordt niet handmatig getimed.
- Er wordt dit weekend 2 keer gerund, zaterdag 1 keer en zondag 1 keer. Je beste tijd van 't weekend zal tellen voor de einduitslag.
- Het is niet verplicht om 2 runs te doen, 1 tijd is voldoende om mee te dingen naar de prijzen en 't prijzengeld.

RELAY RACE & RESCUE RACE

INSCHRIJVINGSGELD EN PRIJZENGELD

Inschrijvingsgeld:

- 10€ pp (12.5€ voor niet leden van GHR).

Prijzengeld:

- 1^{ste} plaats : 80% van het inschrijvingsgeld en natura prijzen

REGLEMENTEN EN AFSPRAKEN

a) RELAY RACE

- Mannen en vrouwen, jong en oud, iedereen rijdt in dezelfde categorie, er wordt geen onderscheid gemaakt
- Een team kan zich maximaal één keer inschrijven, in dezelfde combinatie.
- In een andere teamcombinatie kan een ruiter zich meerdere malen inschrijven.
- Dresscode : hemd of showtunique met lange mouwen, cowboy boots of bottines en een hoed zijn verplicht (wordt een hoed bewust afgeworpen, is het een no-score. Denk eraan, foto's zijn vele leuker met een hoed op en cowboys en cowgirls zijn fier op hun hoed en zorgen dat die op blijft staan...).
- Opwarming : dezelfde dresscode als tijdens de wedstrijd moet gerespecteerd worden.
- Een zweep is verboden alsook het hardhandig aanpakken van je paard (slaan op het hoofd met handen of teugels, buitensporig sporen gebruik, ...) dit wordt afgestraft met een no-score.
- Dit estafetten spel wordt gereden door 3 ruiters, elk op hun eigen paard.
- Het is de bedoeling dat de eerste ruiter met de stok vertrekt en het parcours rijdt om dan de stok door te geven aan de 2^{de} ruiter die hetzelfde parcours aflegt en op zijn beurt de stok aan de 3^{de} ruiter doorgeeft om ook die het parcours te laten lopen tot aan de eindstreep.
- Het snelste team wint.
- Heel het team verzamelt zich in het midden van de arena bij de jury
- De eerste ruiter vertrekt met de stok en rijdt het parcours rond de 4 kegels
- De jury beslist op de dag zelf waar de tijd zal gestart en gestopt worden alsook tussen welke 2 kegels de stok moet doorgegeven worden.
- Voor de start van het eerste team, zullen al de teams in de arena gevraagd worden en zal de Jury dit duidelijk met jullie overlopen.
- Voor een kegel afdraaien is een no-score
- Een kegel omver lopen is 5 seconden penalty

b) RESCUE RACE

- Mannen en vrouwen, jong en oud, iedereen rijdt in dezelfde categorie, er wordt geen onderscheid gemaakt
- Een team kan zich maximaal één keer inschrijven, in dezelfde combinatie.
- In een andere team combinatie kan een ruiter zich meerdere malen inschrijven.
- Dresscode : hemd of showtenu met lange mouwen, cowboy boots of bottines en een hoed zijn verplicht (wordt een hoed bewust afgeworpen, is het een no-score. Denk eraan, foto's zijn vele leuker met een hoed op en cowboys en cowgirls zijn fier op hun hoed en zorgen dat die op blijft staan...).
- Opwarming : dezelfde dresscode als tijdens de wedstrijd moet gerespecteerd worden.
- Een zweep is verboden alsook het hardhandig aanpakken van je paard (slaan op het hoofd met handen of teugels, buitensporig sporen gebruik, ...) dit wordt afgestraft met een no-score.
- Dit spel wordt gereden met 2 ruiters en 1 paard.
- Het team komt binnen met 2 personen op 1 paard. Het is de bedoeling dat 1 van beide partners op een bepaald punt gedropt wordt, de andere ruiter rijdt de arena rond om dan zijn partner weer op te pikken en naar de eindstreep te rijden.
- Het snelste team wint.
- De jury beslist op de dag zelf waar de tijd zal gestart en gestopt worden alsook tussen welke 2 kegels de partner moet gedropt en opgehaald worden.
- Voor de start van het eerste team, zullen al de teams in de arena gevraagd worden en zal de Jury dit duidelijk met jullie overlopen.
- Voor een kegel afdraaien is een no-score
- Een kegel omver lopen is 5 seconden penalty

HOT HEEL TEAM ROPING

INSCHRIJVINGSGELD EN PRIJZENGELD

Inschrijvingsgeld :

- 5€ pp (7.5€ voor niet leden van GHR).

Prijzengeld :

- 1^{ste} plaats : 60% van het inschrijvingsgeld
- 2^{de} plaats : 20% van het inschrijvingsgeld

REGLEMENTEN EN AFSPRAKEN

a) HOT HEEL ROPING

- De bedoeling is om als team te strijden voor de overwinning
- Mannen en vrouwen, jong en oud, iedereen rijdt in dezelfde categorie, er wordt geen onderscheid gemaakt
- Per run kan je punten verdienen als team. Het team verdient enkel punten als zowel de header als de heeler een goedgekeurde catch hebben. Dwz de header heeft de kop, de 2 hoorns of 1 hoorn en de kop gevangen en heeft spanning op zijn lasso gezet en de heeler heeft 1 of 2 poten gevangen en heeft spanning op zijn lasso gezet. Bij 1 poot hebben ze 1 punt verdiend, bij 2 poten krijgt het team 2 punten. Wanneer de header mist of een afgekeurde catch heeft, krijgt de heeler nog wel de kans om te gooien als oefening. Elke run wordt getimed. Bij een gelijke stand op het einde van de wedstrijd, wint het team met de snelste gemiddelde tijd.
- Een hoed en een hemd met lange mouwen is verplicht.
- Je paard hardhandig aanpakken (slaan op het hoofd met handen of teugels, buitensporig sporengebruik,...) wordt afgestraft met een no-score.
- Er wordt geroeped op de hotheels
- De header en de heeler moeten volledig in de 'penn' staan en mogen pas vertrekken als de seingever het startsein gegeven heeft. Iemand van de arenacrew staat aan een kegel, als die zijn arm omlaag doet, mag het team pas vertrekken. Wie te vroeg vertrekt, krijgt 10sec penalty
- De heeler mag heelen vanaf het moment dat de header geroeped heeft.
- Alle teams mogen in de piste staan tijdens de wedstrijd.
- Men kan een re-ride vragen aan de jury wanneer de auto bv stilvalt.

TEAMPENNING

INSCHRIJVINGSGELD EN PRIJZENGELD

Inschrijvingsgeld :

- 10€ pp (12.5€ voor niet leden van GHR).

Prijzengeld :

- 1^{ste} plaats : 60% van het inschrijvingsgeld
- 2^{de} plaats : 20% van het inschrijvingsgeld

REGLEMENTEN EN AFSPRAKEN

a) TEAM PENNING

- De wedstrijd wordt in 1 klasse gereden
- Binnen de gestelde tijdslimiet moet een team van drie ruiters drie stuks vee met dezelfde aangewezen nummers uit de kudde selecteren en in een pen drijven.
- Een team kan zich maximaal één keer inschrijven, in dezelfde combinatie.
- In een andere teamcombinatie kan een ruiter zich meerdere malen inschrijven.
- De tijdslimiet is 60 seconden (1minuut) De snelste tijd wint.
- Een waarschuwing "30 seconden" moet gegeven worden aan het team in de arena, 30 seconden voordat de uiteindelijke tijd om is
- De jury moet zich ter hoogte van de pen lijn bevinden, en mag naar believen een vlag gebruiken tijdens de wedstrijd. Hij wordt geassisteerd door een ringsteward.
- Er zal elektronisch getimed worden en de teampenners kloppen zelf op de rode knop op de pen om hun tijd te stoppen.
- De middenlijn moet gemarkeerd worden aan de omheining, en goed zichtbaar zijn voor de jury en de deelnemers.

Start van de run

- Ruiters dienen de arena te betreden wanneer hun naam wordt afgeroepen, bij het niet verschijnen na 3 oproepen, kan dit resulteren in een "NO TIME" voor dat team.
- Al het vee wordt bijeengedreven aan de veezijde van de middenlijn voordat de tijd begint.
- De flagman op de middenlijn zal de vlag omhooghouden om aan te geven dat de arena gereed is.
- Deelnemers zullen hun toegewezen nummer van het vee zien verschijnen op het scorebord wanneer de eerste ruiter over de timerlijn komt.
- Minstens één ruiter moet de middenlijn passeren om de tijd te starten dit kan zowel in stap, draf als galop. De andere ruiters in het team zijn niet verplicht de middenlijn te passeren, maar mogen deze naar eigen believen wel overschrijden.
- Eenmaal aan het werk, is het team verantwoordelijk voor hun dieren. De snelheid en de vordering van het werk zal aangepast moeten zijn aan het vee om dit te respecteren en om elke ruwheid en gevaar voor verwondingen bij paarden of vee te voorkomen.
- Het is de verantwoordelijkheid van het team, om voordat er met het vee gewerkt wordt, naar de jury te gaan als, naar hun mening, er zich een gewond of onbruikbaar dier met het hen toegewezen nummer bevindt.
- Als er eenmaal met het vee gewerkt wordt, worden geen excuses meer geaccepteerd.
- Door te beweren dat een dier niet geschikt is, stellen de regels dat het dan duidelijk kreupel, ziek of gewond is. Langzaam, lui of moe vee wordt niet ongeschikt geacht.
- Als een dier de arena verlaat, over of door de omheining, dan kan het team worden gediskwalificeerd voor onnodige ruwheid, of er kan een nieuwe run gegeven worden. Dit hangt van de jury af.
- Als er wanneer dan ook 5 of meer stuks vee over de middenlijn komen, zal het team no time krijgen. Elk deel van het vijfde dier dat over de middenlijn komt zal leiden tot "no time".
- Een koe met een verkeerd nummer dat de pen betreedt betekent "NO TIME"
- Zowel herstarts als nieuwe runs zullen toegekend worden als een team of ruiter benadeeld wordt tijdens hun/zijn/haar run, bij fouten en/of vergissingen van de organisatie, of bij storingen van elektronische apparaten die worden gebruikt om de wedstrijd correct en ordelijk te laten verlopen
- Een herstart zal onmiddellijk plaatsvinden, omdat dit veroorzaakt wordt in de eerste momenten van de run, en gebeurt met hetzelfde nummer dat was toegewezen.

- Een re-run, zal na de wisseling van de kudde plaatsvinden, of aan het einde van de totale voorronde van die klasse, omdat dit geruime tijd na de start van de run veroorzaakt wordt.
- De volgende zaken kunnen worden beschouwd als technische of organisatorische vergissingen en fouten:
 - storing van de tijdwaarneming
 - storing van de klok of stopwatch
 - een duidelijke vertraging van de omroeper tijdens het toekennen van het nummer aan de ruiter(s) of onverstaaenbaarheid van de omroeper.
 - de tussenkomst van de settelers terwijl de ruiter of het team aan het werk is
 - een fout in de nummering van het vee in de kudde
 - de storing door een ongewenst dier in de arena tijdens de ronde
- Onenigheden over een genomen beslissing door de jury, dienen steeds op een beleefde en sportieve manier met de jury besproken te worden.
- Contact met vee door handen, hoeden, touwen, stokken of elke onnodige ruwheid zal leiden tot een warning, 2 warnings, leiden tot diskwalificatie van dit bepaald team tijdens de bepaalde wedstrijd. Geen gezwaai met zweepen, hoeden of touwen, enz...
- Een team krijgt een warning voor elke handeling van onnodige ruwheid tegen paarden of vee, of onsportief gedrag. Een 2de warning in hetzelfde team zal leiden tot no time.
- Hulp van buitenaf de arena is niet toegestaan, het aanduiden van het toegewezen vee, of het geven van instructies aan het team dat zich tijdens de run in de arena bevindt is niet toegestaan en kan leiden tot een waarschuwing of bij herhaling tot diskwalificatie.
- Elke ruwheid (zoals hieronder beschreven) is streng verboden:
 - het paard, trapt of loopt een koe omver
 - verlies van controle over het paard waardoor dit, trapt of een koe omverloopt
 - Als een dier per ongeluk struikelt en valt en een ruiter rijdt er overheen, zal het aan de jury zijn te beslissen of alles geprobeerd is dit ongeluk te voorkomen

Algemene opmerking

om elke straf voor onnodige ruwheid tegen het vee te voorkomen moet er altijd een vrije doorgang en uitweg voor het vee zijn.

- Opmerking:
 - alleen voor licht contact van paard en ruiter tegen vee, kan de ruiter een waarschuwing krijgen, als de ruiter de actie herhaalt volgt een 2de waarschuwing.
- Elke deelnemer wordt erop gewezen dat een gewond of ziek paard absoluut niet kan deelnemen.
- Om de tijd te stoppen, moet een ruiter op de rode knop op de penn kloppen
- De neus van het paard van de ruiter die op de knop duwt, moet in de penn zijn. Het paard mag volledig in de pen rijden, maar mag niet tegen het aanwezige vee in de penn aanrijden of het vee tegen de pennwand aandrijven. Dit kan leiden tot een warning of bij overdreven ruwheid tot diskwalificatie.
- Al het niet toegewezen vee moet compleet aan de veezijde van de middenlijn zijn of het is "no time". Toegewezen vee met de juiste nr dat het team niet in de pen krijgt mag zich nog aan de penn zijde bevinden, maar telt niet mee.
- Alle ruiters moeten aan de penn zijde van de arena zijn.
- Een team kan de tijd stoppen met maar één of twee stuks vee in de penn. Maar teams die drie stuks vee pennen eindigen hoger dan twee, en twee eindigt hoger dan één, ongeacht de tijd.
- Als een team de tijd stopt als er nog een verkeerd genummerde koe op de penn zijde is, krijgt "no time". Dit is dus geen diskwalificatie.
- De val van een ruiter onderbreekt de run niet; maar elke poging van de ruiter te voet om het vee te beïnvloeden zal automatisch leiden tot diskwalificatie. Alle ruiters van het team moeten op hun paard zitten alvorens er tijd kan gevraagd worden.

Uitrusting van het paard

- Westernzadel met horn, westernhoofdstel en teugels.
- Alle soorten bidden mogen met één of twee handen gereden worden.
- Alle gangbare westernbitten zijn toegestaan.
- Ook bitloos rijden is toegestaan.

Uitrusting van de ruiter

- Jeans, dichtgeknoopt shirt met lange mouwen, westernhoed, westernlaarzen.
- Traditionele western kledij bv. buckaroo, civil war uniformen, vaquero, native american is ook toegestaan.
- Zowel tijdens het opwarmen van de paarden in de arena, als tijdens de wedstrijd dienen alle ruiters correct gekleed te gaan.
- Bij koud of regenachtig weer kan de jury evt beslissen dat de ruiters een warme of regenjas mogen dragen tijdens hun run, dit wordt voor de wedstrijd meegedeeld.
- Jeugdruiters worden aangemoedigd (maar niet verplicht) een helm te dragen en onder de 12 jaar evt een harnas