

## POKER PENNING

**2 Minuten**

2 Durchläufe  
2 Runs

- Der Starter zieht vor Beginn eine Rindernummer
- Die Nummer wird dem Richter gezeigt
- Der Starter hat nachdem der Richter mit Flaggenzeichen von der Mittellinie aus, die Arena freigegeben hat 10 Sekunden Zeit zu starten
- Sobald die Nase des Pferdes die Mittellinie überquert hat, startet die Zeit
- Der Reiter muss das geloste Rind aus der Rinderarea herausortieren, und in das aufgebaute Pen in der oberen Hälfte der Arena bringen
- Es dürfen nicht mehr als 4 Rinder über die Mittellinie folgen
- Ein zweiter Richter stoppt im aufgebauten Pen die Zeit, wenn das ganze Rind sich im Pen befindet

**Das Knie des Reiters darf NICHT im Pen sein**

**ACHTUNG:**

Die maximale Zeit beträgt 2 Minuten. Die letzten 10 Sekunden werden heruntergezählt. Wer INNERHALB der 2 Minuten am LÄNGSTEN braucht – gewinnt!

## POKER PENNING

**2 Minutes**

2 Runs

- Le starter tire un numéro de bétail avant le départ.
- Le numéro est montré au juge
- Le starter a 10 secondes pour démarrer après que le juge ait libéré l'arène par un signal de drapeau depuis la ligne centrale.
- Dès que le cavalier a franchi la ligne médiane avec le nez du cheval, le temps commence.
- Le cavalier doit amener le bétail tiré hors de l'arène, trié, par le pont, dans l'enclos construit dans la moitié supérieure de l'arène.
- Pas plus de 4 bovins peuvent suivre à travers la ligne centrale.
- Un deuxième juge chronomètre le pen lorsqu'il est monté et que tout le bœuf est dans le pen.
- Le genou du cavalier ne doit PAS être dans le pen.

### ATTENTION :

La durée maximale est de 2 minutes. Les 10 dernières secondes seront décomptées. Celui qui prend le plus de temps dans les 2 minutes - gagne !

