

Reining(アンダーラインの文字は用語説明を参照)

Total(総合スコア): 70点を基本点とし、

- ①各Maneuver(マニューバー)毎のスコアの合計を増減
- ②ペナルティーを減点して算出する。

■Maneuver毎のScore(スコア)はジャッジの判断(印象)によって決定される。(-1.5~+1.5)

+1.5 (1 1/2)	Excellent(優秀)
+1	Very good(とても良い)
+0.5 (1/2)	Good(良い)
0	Average(平均)
-0.5 (1/2)	Poor(悪い)
-1	Very poor(とても悪い)
-1.5 (1 1/2)	Extremely poor(極端に悪い)

■Penaltys(ペナルティー): 減点対象となる項目。(-0.5、-1、-2、-5点の項目がある)

-0.5 (-1/2)	①リードチェンジの遅れ。1ストライド毎に1/2point。
	②サークル・ロールバックのスタート時に於いて2ストライド以上ジョグになった場合。
	③スピンに於いて1/8(45度)未満の過不足(オーバースピン又はアンダースピン)。
	④ストップ・ロールバック時に於いて正面の壁又はフェンスから20フィート(約6m)以内に接近した場合。
	⑤ランダウン時にアリーナの縦のセンターラインから左右に10フィート(約3m)以内に進入。

-1	①サークルの1/4間を不正確なリード(手前)で走行。
	②スピンに於いて1/8(45度)以上1/4(90度)までの過不足。

-2	①走行中の歩様の乱れ。(ジョグが入ったり、リードが変わる等)
	②スピン又はロールバック時にフリーズとみなされた場合。
	③サークルから始まるパターンの場合、スタート直前にストップ又はウォークができなかった場合。
	④直進から始まるパターンの場合、最初のマーカーマでにキャンターができなかった場合。
	⑤指定されたマーカを完全に通過する前にストップの態勢に入った場合。
	⑥サークルの1/2未満又はアリーナの1/2未満の区間をジョグで走行した場合。

-5	①シンチより前でスパークを使う。
	②どちらかの手を使って、馬をほめたり叱ったりする。
	③どちらかの手でサドルを持つ。
	④馬のひどい反抗(Kicking, Biting, Bucking, Rearing, Striking)

■ Score 0 となる項目 : Score 0 は失格ではない。エントリー者全員の最低の順位となる。

①人差し指以上の指をレイン(手綱)の間に入れる。(ワンハンドの場合)
②ツーハンド(ダブルハンド)又はレインの持ち替え。(ジュニアクラス、スナッフلبिटクラス ハックモアクラスを除く) (※CCCではローカル・ルールとして、スナッフلبिट・ハックモア・ホルター使用時及び Amateurクラス以下のクラスのツーハンドが認められれます)
③Western Equipmentとして規定以外のロメルの使用。
④指定されているマニューバー以上又は以下及び順序を正しく演技しなかった場合。 (オフパターン)
⑤(バックアップ指定以外の)2ストライド以上のバックアップ。
⑥指定以外の90度以上のターン。
⑦パターン完了の妨げになる様な馬具の欠陥。レインを地面に落下させた場合も含む。
⑧馬が急に止まったり、動かなかったり、指示に反抗した時。
⑨ランニングアウェイ(迷走・暴走)又はパターンに沿っているかどうかの判断が不能な場合。
⑩スピンのに於ける1/4(90度)を越えるの過不足があった場合。
⑪落馬又は転倒があった場合。
⑫サークルの1/2以上又はアリーナの1/2以上の区間をジョグで走行した場合。
⑬パターンの中のロールバックの項目で、縦のセンターラインを横切った場合。

■ No Score : 失格

①競技中及び競技会場の全てに於いて動物の濫用となる証拠がある場合
②違法な馬具の使用:ビット(ハミ)・ボザール・カーブチェーンへのワイヤーの使用。
③違法なビット、ボザール、カーブチェーンの使用。
④スナッフلبिट使用時のカーブチェーンの使用(カーブストラップの使用は認める)。
⑤タックカラー・タイダウン・ノーズバンドの使用。
⑥ウィップ又はバットの使用。
⑦テイルの動きや回転を変えるアタッチメントの使用。
⑧ジャッジに対し馬や馬具の点検を拒否する。
⑨エキジビターの無礼及び不品行。

■ その他

エキジビターは演技中に絡まったレインをいつでも修正することができる。