



Special Olympics Sportregeln ©

Reiten

(09.2023)



Premium Partner





Inhalt

1	ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN.....	3
2	OFFIZIELLE WETTBEWERBE.....	3
3	DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN.....	4
4	AUSRÜSTUNG DES REITERS.....	6
5	AUSRÜSTUNG DES PFERDES.....	7
6	BEWERTUNG.....	7
7	AUSTRAGUNGSBESTIMMUNGEN.....	8
8	DIVISIONING (KLASSIFIZIERUNG).....	10
9	WETTBEWERBE – ENGLISCHE REITWEISE	12
10	DRESSUR.....	12
11	PRIX CAPRILLI.....	25
12	SPRINGEN.....	28
13	REITERWETTBEWERB (English Equitation).....	31
14	GESCHICKLICHKEITSPARCOUS („WORKING TRAIL“).....	35
15	WESTERNREITEN (bietet SOD nicht an).....	47
16	TRAIL – WESTERN (bietet SOD nicht an).....	55
17	ENGLISCHE UND WESTERN-VERANSTALTUNGEN: Teil B: Vormustern.....	67
18	ENGLISCHE- UND WESTERN-EVENTS: GYMKHANA (bietet SOD nicht an).....	71
19	GRUPPENWETTBEWERB: KÜR 2 und 4 REITER.....	79
20	GRUPPENWETTBEWERB: UNIFIED SPORTS ® TEAMSTAFFELN.....	80
21	GRUPPENWETTBEWERB: UNIFIED SPORTS ® KÜR.....	80
22	ANHANG.....	82

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Publikation auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.



1 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Die offiziellen Special Olympics Regeln sollten bei allen im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Reitsportwettbewerben maßgeblich sein. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf der Grundlage der Bestimmungen der [Fédération Equestre Internationale](#) (FEI), der [American Horse Shows Association](#) (AHSA), der [American Quarter Horse Association](#) (AQHA) und den jeweiligen nationalen Reitsportverbände (in Deutschland die [Deutsche Reiterliche Vereinigung](#)) erstellt.

Es kommen die Regeln der FEI oder der nationalen Reitsportverbände zur Anwendung, sofern sie nicht im Widerspruch zum offiziellen Special Olympics Regelwerk Reiten oder zum Special Olympics Artikel 1 stehen. In solchen Fällen kommt dieses Regelwerk zur Anwendung.

Die deutschen Besonderheiten im Regelwerk sind rot markiert.

In Deutschland nicht anwendbare Regelungen und nicht angebotene Wettbewerbe sind im Regelwerk ausgegraut.

2 OFFIZIELLE WETTBEWERBE

Das Angebot an Disziplinen hat das Ziel, eine Möglichkeit für Athleten aller Leistungsstufen zu bieten. Der jeweilige Special Olympics Verband legt die Ausschreibung und Richtlinien der Disziplinen in den einzelnen Levels fest. Die Trainer sind dafür verantwortlich, ihre Athleten nach ihren individuellen Möglichkeiten in den einzelnen Disziplinen zu trainieren und sie für die entsprechenden Wettbewerbe zu melden.

Folgende Wettbewerbe werden von Special Olympics angeboten:

2.1 Englische Reitweise

2.1.1 Dressurreiten

2.1.2 Caprilli-Test

2.1.3 Springreiten

2.1.4 Reiterwettbewerb („English Equitation“, als Eignungstest notwendig. **Wird international auch als Klassifizierung genutzt**)

2.1.5 Geschicklichkeit („Working Trails“)

2.1.6 Vormustern auf der Dreiecksbahn (In Anlehnung an WBO 103) auf Trense

2.1.7 Gymkhana (**derzeit nicht angeboten in Deutschland**)

2.1.7.1 Pole Bending

2.1.7.2 Team-Staffeln

2.1.7.3 Einführung in den Reitsport – Gymkhana-Veranstaltung für CS- und BS-Reitsportler



- 2.1.8 Mannschaftswettbewerbe zu zweit und zu viert
- 2.1.9 Unified Sports ® Team-Staffeln
- 2.1.10 Unified Sports ® Mannschaftswettbewerbe

- 2.2 Western-Reitweise
 - 2.2.1 Stock Seat- Equitation (Als Klassifizierung genutzt)
 - 2.2.2 Westernreiten
 - 2.2.3 Showmanship am Halfter oder Zaumzeug (WBO 106 folgende)
 - 2.2.4 Gymkhana
 - 2.2.4.1 Pole Bending
 - 2.2.4.2 Barrel Racing
 - 2.2.4.3 Figure 8 Stake-Rennen (Figure of 8 wird in Englischer Reitweise auch in der Klassifizierung genutzt)
 - 2.2.4.4 Mannschafts-Staffeln
 - 2.2.4.5 Einführung in den Reitsport - Gymkhana-Veranstaltung für CS- und BS-Reiter
 - 2.2.5 Drill-Teams zu zweit und zu viert
 - 2.2.6 Unified Sports ® Team Relays
 - 2.2.7 Unified Sports ® Drill-Teams

3 DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

- 3.1 Die Teilnehmenden werden nicht nach Geschlecht und Alter getrennt. Alle Teilnehmenden werden in homogene Leistungsgruppen je nach ihren persönlichen Fähigkeiten eingeteilt.
- 3.2 Alle Reiter müssen mindestens 10 Trainingseinheiten innerhalb der 6 Monate vor Wettbewerbsbeginn abgeschlossen haben.
- 3.3 Die Nennung muss bis zum Ausschreibungsschluss erfolgt sein. Nachnennungen sind ausgeschlossen.
- 3.4 Hunde sind auf dem Veranstaltungsgelände verboten. Ausnahmen sind Blinden- oder Assistenzhunde.
- 3.5 Alle Trainer müssen sicherstellen, dass die Ausrüstung der Reiter und Pferde den Richtlinien (WBO/LPO) entsprechen. Hier kann es zu Sicherheitskontrollen und eventuellem Ausschluss kommen. Die persönliche Ausrüstung sowie Sattel- und Zaumzeug werden inspiziert, bevor die Teilnehmenden zum ersten Mal auf das Pferd aufsteigen.



- 3.6 Falls es zu einem Materialschaden während des Wettbewerbs kommt oder der Teilnehmende seinen Schuh verliert, kann der Trainer entscheiden, ob fortgefahren wird oder der Versuch abgebrochen werden muss. Sollte es zu gravierenden Beschädigungen der Ausrüstung (Beurteilung durch die Richtergruppe) während des Wettbewerbs kommen (z. B. Riss des Zügels, Verlust der Reitkappe), kann die Prüfung nach Hinweis des Trainers unterbrochen werden und der Reiter erhält im Anschluss die Möglichkeit zum Neustart. Nur offizielle Helfer oder Pferdeführer, die von der Wettbewerbsleitung benannt sind, dürfen sich auf den Prüfungsplätzen aufhalten. Alle anderen Personen, einschließlich der Trainer, dürfen sich nur außerhalb der Prüfungsplätze bewegen, es sei denn, die Richtergruppe verlangt dies.
- 3.7 Von der Turnier- oder Wettbewerbsleitung beauftragte Spotter positionieren sich an strategisch günstigen Orten, um im Notfall Teilnehmenden zu helfen, die ohne Unterstützung am Wettbewerb teilnehmen. Abgesehen von ihnen darf sich niemand auf der tatsächlichen Fläche befinden, auf der die Wettbewerbe durchgeführt werden („Ring“). Ausnahmen sind auf Aufforderung der Offiziellen oder aufgrund der Veranstaltungsrichtlinien möglich.
- 3.8 Hilfestellungen von außen, durch das Publikum, Trainer oder Dritte, insbesondere vom Geländer (durch Trainer), können zur Disqualifikation durch die Richter führen. Elektronische Hilfsmittel (z.B. Headsets) sind verboten.
- 3.9 Für gehörlose oder höreingeschränkte Athleten sind Stichwortkarten mit den folgenden vorgegebenen Begriffen möglich (zur Einheitlichkeit sind genau diese Begriffe zu verwenden): 1=Schritt, 2=Trab aussitzen/Jog, 3=Leichttraben, 4=Galopp (Kanter), 0=Richtungswechsel, normales Stoppschild=Halt
- 3.10 Während der Weltspiele müssen alle Weisungen des Richterremiums in die Muttersprache des Teilnehmenden übersetzt werden. Die Kommandos werden entweder vom Trainer oder von einer von ihm ernannten Person gegeben.
- 3.11 Während der Weltspiele reiten alle Teilnehmer auf Fremdpferden, die vom Organisationskomitee zur Verfügung gestellt werden.
- 3.12 Bei Wettbewerben, in denen Fremdpferde zur Verfügung gestellt werden, muss genügend Zeit gewährt werden, um die Kompatibilität von Reiter und Pferd zu überprüfen.
- Da die Pferde in der Regel mehrfach genutzt werden, behält Special Olympics sich vor, die Zeit des Ausprobierens auf maximal 20 Minuten pro Reiter zu begrenzen.**
- 3.13 Bei Wettbewerben, an denen Athleten ihre eigenen Pferde reiten, kann der Veranstalter die Vorlage eines negativer Tests gemäß der Anti-Doping und Medikationsliste der FN verlangen. Ebenso sind die vorgeschriebenen Impfungen gemäß LPO einzuhalten.
- 3.14 Ein Reiter muss während eines Wettbewerbs immer dasselbe Pferd reiten.
- 3.15 Nur zwei Reiter pro Pferd sind international zugelassen. Wenn sich zwei Reiter ein Pferd



- teilen, dann darf nur ein Reiter davon im Level A starten.
- 3.16 Unter keinen Umständen sollten Sedative bei Pferden für den Special Olympics Pferdesport verwendet werden.
 - 3.17 Ein Wechsel des Pferdes ist nur aus Sicherheitsgründen bei Verletzung, offensichtlichem Unwohlsein oder Krankheit des Pferdes erlaubt.
 - 3.18 Die offizielle Meinung des Tierarztes über die Gesundheit eines Pferdes kann nur durch die Richtergruppe angefordert werden und hat erst dann Einfluss auf die Ergebnisse. Die finale Entscheidung über den Einsatz eines Pferdes trifft die Richtergruppe.
 - 3.19 Der Gesundheitszustand eines Pferdes hat keinen Einfluss auf das Ergebnis des Athleten, außer es handelte sich um ein offensichtlich schwerwiegendes Unwohlsein und kann mit einem nichtartgerechten Einsatz des Pferdes in Verbindung gebracht werden. Es obliegt dann der Richtergruppe, Konsequenzen zu ziehen.
 - 3.20 Bei einem Protest muss der Veranstaltungsleiter den Protest dem Regelkomitee übergeben (beim Headcoachmeeting definiert), diese entscheiden lassen. Diese Entscheidung ist endgültig.

4 AUSRÜSTUNG DES REITERS

- 4.1 Die Ausrüstung muss FN-konform und gepflegt sein.
- 4.2 Stiefel
 - 4.2.1 Alle Reiter müssen Reitstiefel oder geeignetes Schuhwerk mit Absätzen tragen (nur mit Hoppiletten oder kurzen Chaps)
 - 4.2.2 Im Falle einer körperlichen Einschränkung und dem Bedarf an besonderem Schuhwerk muss dem Reiterprofil ein entsprechendes ärztliches Attest beiliegen. In diesem Fall müssen Sicherheitssteigbügel verwendet werden.
 - 4.2.3 Alle Reiter, die an Wettbewerben der englischen Reitweise teilnehmen, müssen Steigbügel gemäß den Unfallverhütungsvorschriften der LPO verwenden.
- 4.3 Helme: In allen Prüfungen ist ein Reithelm mit SEI-ASTM oder BHS-Zertifizierung und Kinnriemen zu verwenden, der zu jedem Zeitpunkt getragen geschlossen sein muss, wenn der Teilnehmende sich auf dem oder um ein Pferd herum befindet.
- 4.4 Startnummer: Die Startnummer muss gut sichtbar auf dem Rücken angebracht sein und während der gesamten Veranstaltung, des Aufwärmens und Trainierens am Veranstaltungsort sowie im Wartebereich und bei Zeremonien getragen werden.
- 4.5 Während des Trainings müssen Helm, Reitstiefel und Reithosen getragen werden. Anstatt des Jackets kann ein sportgerechtes Shirt getragen werden.
- 4.6 Besondere Ausrüstung für Englisch- und Westernreiten ist in den einzelnen Kapiteln des Regelwerks dargelegt.



5 AUSRÜSTUNG DES PFERDES

- 5.1 Alle Sättel müssen für das Pferd passend sein. Die Ausrüstung für das Leihpferd wird in Absprache mit dem Pferdebesitzer gestellt.
- 5.2 In Ausnahmefällen darf ein Reiter seinen eigenen Sattel verwenden. Dieser muss für das Leihpferd geeignet sein. Diese Sättel müssen bei der Anmeldung des Athleten angegeben werden.
- 5.3 Eigene Sättel müssen vor Beginn der Veranstaltung von der Wettbewerbsleitung und dem jeweiligen Pferdebesitzer auf ihre Zulässigkeit überprüft werden.
- 5.4 Das Zaumzeug muss den Regeln und den Vorschriften des jeweiligen Wettbewerbs analog der WBO entsprechen. Bei Nationalen und Internationalen Spielen können alle Gebisse vor Beginn des Wettbewerbs kontrolliert werden.
- 5.5 In den Führzügelklassen ist darauf zu achten, dass der Führstrick vorschriftsmäßig am Gebiss befestigt ist und sachgemäß gehalten wird. Als Pferdeführer sind nur Trainer (nicht der Heimtrainer) oder der angewiesene Helfer erlaubt.
- 5.6 Jeder Reiter darf speziell angepasste Ausrüstung verwenden, ohne Strafpunkte zu bekommen. Keinesfalls darf der Reiter am Pferd oder Sattel befestigt werden. Speziell angepasste Ausrüstung muss im Reiterprofil deklariert werden.
Speziell angepasstes Equipment muss bei der Anmeldung des Teilnehmers beantragt werden und kann nur durch die Wettbewerbsleitung genehmigt werden.
- 5.7 Unerlaubte Hilfsmittel
 - 5.7.1 Aufsatz- oder Schlaufzügel sowie Ausbinder
 - 5.7.2 Sattelpolster müssen, wenn sie benötigt werden, im Reiterprofil angegeben werden.
 - 5.7.3 Gamaschen und Bandagen (Ausnahmen sind in ausgewiesenen Wettbewerben zulässig)
 - 5.7.4 Scheuklappen (Fliegennetze insbesondere vor den Augen und vor den Nüstern sind nicht erlaubt)
 - 5.7.5 Fliegennetze insbesondere vor den Augen und vor den Nüstern sind nicht erlaubt.
- 5.8 Richtlinien über die angemessene Ausrüstung in verschiedenen Reitstilen finden Sie in den einschlägigen Abschnitten des Regelwerks.

6 BEWERTUNG

- 6.1 Die folgenden Punkte sind für alle Leistungslevel relevant:
 - 6.1.1 Gleichgewicht des Reiters
 - 6.1.2 Sitz des Reiters
 - 6.1.3 Hilfengebung
 - 6.1.4 Fähigkeit, Anweisungen Folge zu leisten; Einhaltung der Hufschlagfiguren und



- Bahnregeln sowie geltender Sicherheitsbestimmungen.
- 6.1.5 Sportliches Verhalten
 - 6.2 Die Leistung/ Qualität des Pferdes wird nicht höher bewertet als das reiterliche Können (Wichtigkeit der Rolle des Reiters).
 - 6.3 Unerlaubte Hilfestellungen vom Pferdeführer und Nebengänger werden bestraft.
 - 6.3.1 Nebengänger dürfen, außer im Notfall, keine Kommandos oder Hilfestellungen geben.
 - 6.3.2 Ausnahmen sind für seh-, hör- oder körperlich behinderte Reiter gestattet.
Diese sind im Vorfeld mit der Richtergruppe abzustimmen.
 - 6.3.3 Während des Wettbewerbs sollen Trainer nicht als Pferdeführer oder Sidewalker ihres eigenen Reiters fungieren.
Während der Prüfungen dürfen Trainer nur in Ausnahmefällen, nach vorherige Absprache mit der Wettbewerbsleitung, als Pferdeführer oder Nebengänger ihres eigenen Reiters fungieren.
 - 6.4 Besondere Richtverfahren im Englisch- oder Westernreiten sind in den einschlägigen Kapiteln des Regelwerks geregelt.

7 AUSTRAGUNGSBESTIMMUNGEN

- 7.1 Grundlegende Anforderungen an die Austragungsstätte
 - 7.1.1 Eine Soundanlage.
 - 7.1.2 Tragbare Absperrungen zur Kontrolle von Zuschauerströmen und zur Sicherung anderer, nur bestimmten Gruppen zugänglicher Bereiche.
 - 7.1.3 Ein ausgewiesener Zuschauerbereich, der vom Ein- und Ausgangsbereich zum Prüfungsplatz erheblich entfernt ist.
 - 7.1.4 Während des Wettbewerbs muss der Vorbereitungs- und Aufwärmplatz so weit vom Prüfungsplatz entfernt sein, dass keine Störung der zu diesem Zeitpunkt zu bewertenden Reiter auftreten kann.
 - 7.1.5 Eine stabile Aufstiegsrampe oder -treppe für Teilnehmende
 - 7.1.6 Adäquate, abgesicherte Reitplätze mit griffigen Böden, guter Entwässerung und geeigneter Einzäunung in den folgenden Größen sind international gewünscht.
National sind die Mindestanforderungen für Wettbewerbe in den [Veranstaltungsrichtlinien Reiten](#) vorgeschrieben.
 - 7.1.6.1 Prix Caprilli – mind. 70x30m
 - 7.1.6.2 Springreiten – mind. 60x30m
 - 7.1.6.3 Gymkhana, Dressur, Westernreiten und Drill-Teams – 50x30m
 - 7.1.6.4 Geschicklichkeit (Working Trails), Showmanship, Reiterwettbewerb (English Equitation) – 30x25m



7.1.6.5 Vorbereitungsplätze – 40x20m, oder jegliche Platzmaße, nach denen die kürzere Seite 20 Meter lang ist.

7.2 Ausschreibung und Anmeldung

7.2.1 Die Ausschreibung beinhaltet Datum, Uhrzeit, Veranstaltungsort, Anmeldeschluss und andere wichtige Informationen und wird von der Veranstaltungsleitung verschickt.

Vorlagen für Veranstalter können bei SOD angefragt werden.

7.2.2 Potentielle Teilnehmende müssen das Anmeldeformular inklusive des ausführlich ausgefüllten Reiterprofils bis zum Anmeldeschluss zurücksenden. Nachmeldungen werden nicht berücksichtigt.

7.3 Headcoachmeeting

7.3.1 Zeit und Ort des Headcoachmeetings müssen vor Beginn der Veranstaltung mitgeteilt werden. Bei diesem erhalten die Trainer eine Unterrichtung über die Austragungsstätte und andere wichtige Informationen.

7.3.2 Der Veranstalter ist dafür verantwortlich, allen Teilnehmenden wesentliche Informationen zukommen zu lassen, um einen regelkonformen Wettbewerbsablauf sicherzustellen.

7.3.3 Der Veranstalter ist verpflichtet, alle Fragen der Teilnehmenden so gut und detailliert wie möglich und zu beantworten und erforderlichenfalls weitere Head Coaches Meetings einzuberufen.

7.4 Zuteilung der Pferde

Eine wichtige Eigenschaft von Special Olympics Weltspielen ist, dass die Pferde vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden. Das Zuteilen der Pferde ist die erste und eine der wichtigsten Phasen der Veranstaltung. Das Veranstaltungsteam schlägt ein Pferd aufgrund der Information über den Reiter im Reiterprofil vor. Deshalb ist es auch besonders wichtig, das Reiterprofil sorgfältig und gewissenhaft auszufüllen. Die Verantwortung dafür trägt der jeweilige Coach/Trainer.

7.5 Training

7.5.1 Wenn der Reiter kein eigenes Pferd mitbringt, muss ihm ausreichend Zeit zur Gewöhnung an das Pferd gegeben werden, um feststellen zu können, ob es für ihn passend ist.

Die Zeit wird von der Wettbewerbsleitung vorgegeben.

7.5.2 Jeder Reiter ist berechtigt, die Übungen aus dem Wettbewerb, in dem er gemeldet ist, zu trainieren. Hierfür ist der Veranstalter verpflichtet, Zutritt zu folgenden Plätzen zu gestatten:



- 7.5.2.1 Vorbereitungsplatz
- 7.5.2.2 Dressurviereck – für Reiter, die an Dressur und Prix Caprilli teilnehmen
- 7.5.2.3 Einige schwierige Teilbereiche des Geschicklichkeitswettbewerbs (Working Trail) – für Teilnehmer dieses Wettbewerbs
- 7.5.2.4 Teilbereiche des Gymkhanawettbewerbs
- 7.5.2.5 Springen – auf dem Vorbereitungsplatz müssen 2 Sprünge vorhanden sein
- 7.5.3 Während des Trainings müssen die Trainer letztendlich feststellen, ob das Pferd für den Reiter passend ist. Ein Wechsel des Pferdes aus Sicherheitsgründen ist zu diesem Zeitpunkt erlaubt. Nach dem Ausprobieren ist kein Pferdetausch mehr möglich, es sei denn das Pferd ist krank oder verletzt.

8 DIVISIONING (KLASSIFIZIERUNG)

- 8.1 Es wird darauf hingewiesen, dass alle Sportler gemäß ihrem Können an den Wettbewerben teilnehmen. Die Reiter werden nicht nach Geschlecht und Alter eingeteilt. Gemäß den Special Olympics Regeln werden die Reiter in Gruppen zu 3-8 Reitern eingeteilt.
- 8.2 Definitionen
 - 8.2.1 Supported (S) – der Reiter benötigt einen Pferdeführer und einen oder 2 Nebengänger. Jede Hilfe während des Wettbewerbs wird als Hilfestellung gewertet und führt zur Einstufung als „Supported“ (S).
 - 8.2.2 Independent (I) – der Reiter benötigt während des Reitens keine Hilfestellung.
- 8.3 Levels
 - 8.3.1 Level A: Schritt, Trab/Jog, Galopp (Kanter). Der Reiter kann ohne jede Hilfestellung reiten (nur Reiter der Klasse I). Er kann alle Anforderungen dieser Klasse erfüllen.
 - 8.3.2 Level B: Schritt, Trab/Jog
 - 8.3.2.1 BI – Independent (I), kann alle Anforderungen dieser Klasse ohne Hilfestellung erfüllen
 - 8.3.2.2 BS – Supported (S), kann die Anforderungen dieser Klasse mit Hilfestellung erfüllen
 - 8.3.3 Level C: Schritt
 - 8.3.3.1 CI – Independent (Ohne Hilfestellung)
 - 8.3.3.2 CS – Supported (Mit Hilfestellung)
 - 8.3.4 Wettbewerbe

Event	Englisch/ Western	CS	CI	BS	BI	A
-------	----------------------	----	----	----	----	---



Dressur	Englisch	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Prix Caprilli	Englisch	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
Springreiten	Englisch	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
English Equitation	Englisch	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
English Working Trail	Englisch	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Stock Seat Equitation	Western	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Western Working Trail	Western	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Gymkhana – Pole Bending	Beides	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
Gymkhana – Barrel Racing	Western	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
Gymkhana – Figure of 8	Western	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
Gymkhana – Concepts of Riding	Beides	Ja	Nein	Ja	Nein	Nein
Gymkhana – Team Relays	Beides	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Showmanship at Halter/Bridle	Beides	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja
Drill Teams	Beides	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Unified Sports Team Relays	Beides	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Unified Sports Drill Teams	Beides	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

8.3.4.1 Erster Schritt der Klassifizierung:

- 8.3.4.1.1 Die Reiter werden, gemäß ihres Könnens, in dem Level (CS, CI, BS, BI, A) gemeldet, welches eine sichere Teilnahme an allen Abschnitten und Übungen des Wettbewerbs ermöglicht. Der zur Einteilung maßgebliche Trainingsstand wird im Reiterprofil angegeben, das vom Special Olympics Trainer vor dem Wettbewerb gemeinsam mit der Anmeldung des Sportlers angegeben wird.



8.3.4.1.2 Das Reiterprofil muss körperliche Einschränkungen und benötigte Zusatzausstattung für den Reiter enthalten, welche durch ein ärztliches Attest nachgewiesen werden müssen. Diese Unterlagen werden der Richtergruppe zur Verfügung gestellt.

8.3.4.1.3 Für die Veranstaltungsleitung: die Division bzw. das Level des Reiters müssen von der Richtergruppe klar vermerkt werden und neben der Startnummer des Teilnehmenden auf dessen Rücken stehen. Der Reiter kann sich aussuchen, in welchen Wettbewerben seiner Division er antritt, doch er kann nicht in verschiedenen Divisionen antreten.

Der Reiter kann nur in den ausgeschriebenen Prüfungen eines Levels starten.

8.3.4.2 Zweiter Schritt der Klassifizierung (Eignungstest)

- i. Verpflichtend für alle Reiter
- ii. Der English Equitation oder Stock Seat Equitation Wettbewerb wird verwendet, um die Reiter in passende Gruppen einzuteilen.
- iii. Nach der Zuteilung des passenden Pferdes und dem Training müssen alle Reiter an einem Eignungstest teilnehmen.
- iv. Die Aufgabe der Klassifizierung muss dem Level des Reiters angepasst sein.
- v. Die Lektionen müssen vor Beginn des Wettbewerbes im Headcoachmeeting bekannt gegeben werden. Es gibt keine festgelegte Prüfung. Die Richter weisen die Reiter an, Lektionen zu reiten, die im Protokoll angeführt sind.
- vi. Das Richterurteil ist in dieser Phase entscheidend! Basierend auf dem Ergebnis werden die Teilnehmenden der passenden Gruppe zugeteilt und starten mit Reitern mit ähnlichem Können. Es ist wichtig, dass die Richter in der Klassifizierung das Können der Reiter sehr genau abschätzen, um homogene Leistungsgruppen bilden zu können.
- vii.

9 WETTBEWERBE – ENGLISCHE REITWEISE

10 DRESSUR

Event	CS	CI	BS	BI	A
Dressur	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja



10.1 Allgemeine Information (Dressur und Prix Caprilli)

10.1.1 Das Ziel der Dressur ist ein harmonisches Zusammenspiel zwischen Reiter und Pferd. Es ist das Ergebnis des Zusammenspiels mit dem Reiter. Das Pferd ist nicht nur ruhig, entspannt und ausbalanciert, sondern auch vertrauend, aufmerksam und fleißig. Das Pferd vermittelt den Eindruck, die ihm gestellten Aufgaben aus eigenem Antrieb heraus auszuführen. Sicher und aufmerksam unterwirft es sich bereitwillig der Kontrolle durch den Reiter.

10.1.2 Während der Dressurprüfung sollte das Pferd an den Hilfen stehen, was das Ergebnis einer ständigen und konsequenten Zusammenarbeit zwischen Pferd und Reiter ist. Daher genügt bei Wettbewerben, in denen die Reiter auf Fremdpferden antreten, eine zufriedenstellende Anlehnung.

10.2 Austragungsstätte und Ausstattung

10.2.1 Das Prüfungsviereck muss einen ebenen Untergrund haben und mindestens 20 x 40m groß sein. Nach Möglichkeit sollte das Viereck in einem größeren Viereck platziert sein, um das Einreiten von außen zu ermöglichen.

10.2.2 Die Abgrenzung sollte aus einem niedrigen Zaun bestehen. Der Absperrteil beim Einritt (Buchstabe A) sollte für das Ein- und Ausreiten leicht zu entfernen sein. Dabei sollte der Buchstabe A 5m außerhalb des Prüfungsplatzes stehen. Die Einfassung sollte aus Messerbänkchen oder kleinen Zäune bestehen.

10.2.3 Die übrigen Buchstaben sollten nach Möglichkeit außerhalb des Prüfungsplatzes ca. 50cm hinter der Umzäunung angebracht und auch von weitem gut lesbar sein.

10.2.4 Sofern Buchstaben für die Richter nicht sichtbar sind, müssen auf der Umzäunung rote Markierungen angebracht oder ein roter Strich aufgemalt sein.

10.2.5 Die Mittellinie und die Buchstaben D, X und G sollten ebenfalls markiert werden. Auf einem Grasviereck sollte die Mittellinie kürzer gemäht sein, auf einem Sandviereck sollte sie gerollt oder durch die von einem Rechen gezogene Spur markiert sein.

10.2.6 Die Dekoration mit Blumen und Grünzeug ist erlaubt, sollte jedoch so erfolgen, dass die Pferde nicht irritiert werden.

10.2.7 Positionierung der Richtergruppe:

10.2.7.1 Im Idealfall besteht eine Richtergruppe aus 2 Richtern, einer beim Buchstaben C, der andere bei B oder bei E.

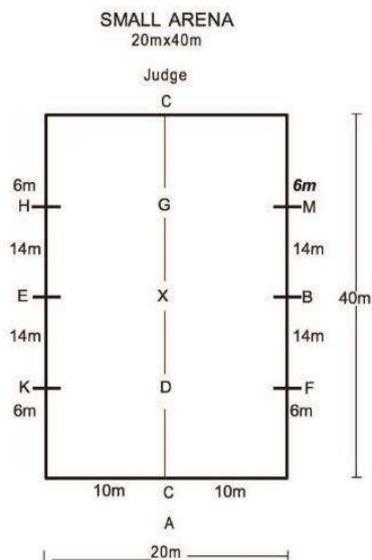
10.2.7.2 Sofern nur ein Richter bewertet, sitzt dieser bei C.

10.2.7.3 Jeder Richter sollte eine reservierte, abgegrenzte Plattform am Zaun haben, welche eine Erhöhung von mindestens 50cm aufweist.

Die Richtergruppe sollte so positioniert werden, dass sie jederzeit das Viereck einsehen kann.



10.2.8 Abbildung Viereck 20x40m:



10.3 Bewertung

- 10.3.1 Die Grundlage einer jeden Bewertung besteht in der Einordnung, ob es sich um einen ungenügenden Versuch (4 oder weniger Punkte) oder einen ausreichenden Versuch (5 oder mehr Punkte) handelt.
- 10.3.2 Die Exaktheit der Ausführung sollte nur dann ins Urteil einfließen, wenn eine Ungenauigkeit die Ausführung einfacher für den Teilnehmenden gemacht hat.
- 10.3.3 Bei einer Übung, die Punktgenauigkeit erfordert, wird die exakte Position am Körper des Reiters festgemacht.
- 10.3.4 Wenn ein Problem einmal auftritt sollte es milde beurteilt werden, bei wiederholtem Auftreten sollte es strenger in die Wertung einfließen.
- 10.3.5 Im Falle eines Sturzes des Pferdes und/oder Reiters wird der Reiter nicht disqualifiziert. Er erhält Strafpunkte in der Lektion und in den Fußnoten.
- 10.3.6 Wenn das Pferd während der Prüfung das Viereck verlässt, ist der Reiter ausgeschieden, kann jedoch die Aufgabe zu Ende reiten, falls ein Richter dies genehmigt.
- 10.3.7 Wenn der Athlet am Ende der Aufgabe das Viereck auf einem anderen Weg als dem vorgegeben verlässt, wird dies als Fehler bewertet.
- 10.3.8 Im Falle eines außergewöhnlichen Umstands, der für eine Unterbrechung der Prüfung sorgt, kann der Richter die Prüfung abbrechen oder einen Neubeginn gewähren.
- 10.3.9 Vor Prüfungsbeginn läutet die Richtergruppe die Glocke oder verwendet eine Pfeife. Nach dem Ertönen dieses Signals hat der Reiter 90 Sekunden Zeit, seine Prüfung zu



- beginnen. Tut er dies nicht, wird er ausgeschlossen.
- 10.3.10 Ein Vorziehen des vorgesehenen Starttermins muss mit einem Vorlauf von 1-2 Stunden angekündigt werden.
- 10.3.11 Alle Lektionen und Übergänge müssen im Notenbogen so vermerkt sein, dass die Richter darauf einzeln Noten auf einer Skala von 1-10 vergeben können, wobei die unterste Note 0 ist und „nicht ausgeführt“ bedeutet. Die Note 10 ist die Höchstpunktzahl.
- 10.3.12 Notenskala
- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 10 = ausgezeichnet | 5 = ausreichend |
| 9 = sehr gut | 4 = nicht ausreichend |
| 8 = gut | 3 = fehlerhaft |
| 7 = noch gut | 2 = schlecht |
| 6 = zufriedenstellend | 1 = sehr schlecht |
| 0 = nicht gezeigt | |
- 10.3.13 Die Fußnoten sowie einzelne Schwierigkeiten in den Lektionen sind teilweise mit einem Koeffizienten zu versehen. Dieser Koeffizient wird angewandt, indem er mit der Wertungspunktzahl multipliziert und zum Ergebnis addiert wird. Die Koeffizienten sind auf dem Aufgabenblatt für die Richter notiert.
- 10.3.14 Die Fußnoten werden vergeben, nachdem der Reiter seinen Ritt beendet hat, und beinhalten folgende Punkte:
- 10.3.14.1 Sitz und Gleichgewicht des Reiters.
- 10.3.14.2 Einfühlvermögen und Fähigkeit im Umgang mit dem Pferd, Wirksamkeit der Hilfengebung
- 10.3.14.3 Harmonie zwischen Reiter und Pferd/Fleiß des Pferdes.
- 10.3.14.4 Einhaltung der Hufschlagfiguren und deren Genauigkeit.
- 10.3.15 Nach jeder Aufgabe wird das ausgefüllte Aufgabenblatt in der Meldestelle berechnet und bestätigt.
- 10.3.15.1 Die Noten werden, wenn Koeffizienten zum Einsatz kommen, mit den zugehörigen Koeffizienten multipliziert und dann summiert.
- 10.3.15.2 Strafpunkte, die aufgrund von Fehlern in der Ausübung gewisser Lektionen vergeben wurden, werden dann vom Gesamtergebnis abgezogen.
- 10.3.15.3 Die Platzierung für das Klassement ergibt sich aus der Gesamtpunktzahl.
- 10.3.15.4 Bei mehr als einem Richter werden die Gesamtpunktzahlen summiert.
- 10.3.15.5 Bei mehr als einem Richter werden die Einzelwertungen der Richter nebst der Gesamtwertung veröffentlicht.
- 10.3.15.6 In allen Wettbewerben ist der Gewinner der Teilnehmende mit der höchsten Punktzahl, der Zweitplatzierte derjenige mit der zweithöchsten Punktzahl. So wird



für alle Teilnehmenden entsprechend verfahren.

- 10.3.15.7 Bei Punktgleichheit wird derjenige Teilnehmende höher gewertet, der bei den Fußnoten eine höhere Punktzahl erzielt.
- 10.3.15.8 Wenn auch bei den Fußnoten Punktgleichheit besteht, kann ein Richter seine Wertungen ggf. so anpassen, dass keine Punktgleichheit mehr besteht. Alternativ kann die Punktgleichheit jedoch auch bestehen bleiben und zu einem Unentschieden führen.

10.4 Gangarten

10.4.1 Halt

- 10.4.1.1 Beim Halten sollte der Nacken des Pferdes erhoben sein, das Genick ist der höchste Punkt und der Kopf etwas vor der Senkrechten.
- 10.4.1.2 Das Pferd sollte an den Hilfen stehen. Während des Haltens sollte ein leichter Zügelkontakt bestehen. Das Pferd kann leichte Bewegungen aufweisen und sollte bei leichtester Hilfegebung des Reiters antreten.

10.4.2 Schritt

- 10.4.2.1 **Schritt:** Der Schritt ist eine gleichmäßige ruhige Gangart in der sich das Pferd trotzdem energisch vorwärts bewegt. Das Pferd bewegt sich dabei in einem klaren 4-Takt vorwärts. Dabei sollten die Hinterhufe mindestens in die Abdrücke der Vorderhufe treten. Der Reiter behält einen leichten, och beständigen Kontakt zum Pferd.
- 10.4.2.2 **Starker freier Schritt am Zügel:** Das Pferd schreitet mit größtmöglichem Raumgriff und Streckung (Rahmenerweiterung) von Kopf und Hals im klaren 4-Takt. Dabei sitzt der Reiter in der Vorwärtsbewegung des Pferdes.

10.4.3 Trab:

- 10.4.3.1 Das Pferd bewegt sich am Zügel stehend mit gleichmäßigen elastischen Tritten schwungvoll vorwärts. Die Schubkraft kommt dabei aus der Hinterhand.

10.4.4 Galopp:

- 10.4.4.1 Das Pferd bewegt sich natürlich, am Zügel bleibend, mit gleichmäßigen ruhigen Sprüngen vorwärts. Es galoppiert bergauf mit Schubkraft aus der Hinterhand.

10.5 Sitz und Hilfen des Reiters

- 10.5.1 Alle Bewegungen sollten ohne ersichtliche Impulssetzung des Reiters erfolgen.
- 10.5.2 Der Reiter sollte gut ausbalanciert sitzen und die Beine ruhig halten.
- 10.5.3 Der Oberkörper ist locker und aufrecht mit positiver Körperspannung.
- 10.5.4 Die Hände stehen aufrecht und mit geschlossenen Zügelhäuten nebeneinander, ohne sich gegenseitig oder das Pferd zu berühren. Die Daumen bilden den höchsten Punkt.



- 10.5.5 Die Ellenbogen und Arme liegen am Körper an, sodass der Reiter auf die Bewegungen leicht und locker reagieren und seine Hilfen unauffällig geben kann.
- 10.5.6 Die Zügelführung mit beiden Händen ist vorgeschrieben.

10.6 Ausführung der Dressuraufgaben

10.6.1 Ansagen der Aufgabe

- 10.6.1.1 Alle Dressuraufgaben und der Prix Caprilli dürfen vorgelesen/angesagt werden.
- 10.6.1.2 Wenn die Aufgabe vorgelesen wird, liegt es in der Verantwortung des Trainers, eine Person zu benennen, die die Aufgabe liest. Bei den Weltspielen kann die Aufgabe in der Muttersprache gelesen werden.
- 10.6.1.3 Fehlerhafte Ansagen oder Ausführungen befreien den Reiter nicht von Abzügen.
- 10.6.1.4 Jede Lektion darf nur einmal, genauso wie sie notiert ist, gelesen werden. Wiederholungen werden als unerlaubte Hilfestellung gewertet.
- 10.6.1.5 Außer im Notfall wird unerlaubte Hilfestellung des Ansagers oder einer anderen Person als Ausschlussgrund gewertet.

10.6.2 Grußaufstellung

- 10.6.2.1 Bei der Grußaufstellung muss der Reiter die Zügel in eine Hand nehmen, den anderen Arm gerade am Körper herunterhängen lassen und zum Gruß nicken.

10.6.3 Einsatz der eigenen Stimme

- 10.6.3.1 Der Gebrauch von stimmlichen Hilfen, einschließlich Schnalzens, ist ein schwerwiegender Fehler und führt zu 1-2 Punkten Abzug. Ausnahmen sind zu beantragen.

10.6.4 Fehler

- 10.6.4.1 Wenn ein Reiter sich verreitet (falsch abgebogen, Lektion vergessen, etc.), klingelt der Richter. Alternativ kann er eine Pfeife verwenden. Der Richter zeigt dem Athleten, wenn nötig, den Punkt an, an dem die Aufgabe fortgesetzt werden soll. Danach muss der Athlet die Prüfung ohne Hilfestellung fortsetzen.
- 10.6.4.2 Gegebenenfalls kann das Läuten der Glocke den Reiter in seinem, durch den Fehler nur geringfügig beeinträchtigten, Rhythmus stören. In diesem Fall steht es dem Richter frei, die Glocke zu läuten oder nicht.
- 10.6.4.3 Jedes Verreiten wird mit folgenden Abzügen bestraft:
- 10.6.4.4 Erstes Verreiten 1 Punkt
- 10.6.4.5 Zweites Verreiten 2 Punkte
- 10.6.4.6 Drittes Verreiten 4 Punkte
- 10.6.4.7 Viertes Verreiten Ausschluss, wobei der Richter dem Teilnehmenden gewähren darf, die Aufgabe zu beenden.



- 10.6.4.8 Ein Verstoß gegen Formalitäten (z.B. bei der Grußaufstellung die Zügel in beiden Händen behalten) wird als Verreiten gewertet. Selbiges gilt, wenn ein Reiter Das Viereck in einer nicht vorschriftsmäßigen Art und Weise den verlässt.
- 10.6.4.9 Wenn die Richter einen Fehler nicht bemerken, wird im Zweifel zu seinem Vorteil entschieden.
- 10.6.4.10 Die Fehlerpunkte werden jeweils vom Gesamtergebnis der einzelnen Richter abgezogen.
- 10.7 Dressuraufgabe
 - 10.7.1 Der Trab darf im Leichttraben oder im Aussitzen geritten werden, je nachdem, was der Reiter vorzieht.
 - 10.7.2 Eine Zeitspanne von nicht weniger als 5 Minuten sollte für jede Aufgabe gestattet sein.
 - 10.7.3 Folgende Dressuraufgaben werden bei Special Olympics Veranstaltungen verwendet. Sie können als Bewertungsbögen genutzt werden:



Level A Test 1			Special Olympics Deutschland			
	Aufgabe	Bewertungskriterien	Pkt.	Koef.	Erg.	Bemerkungen
1.	A	Einreiten im Arbeitstrab	gerade auf der Mittellinie			
	X	Halten, Grüßen	Unbeweglichkeit			
		Im Arbeitstempo antraben	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen			
	C	rechte Hand	Stellung und Biegung in der Wendung			
2.	M-F	Einfache Schlangenlinie	Größe und Form der Schlangenlinie, Biegung und Gleichgewicht sowie Balance/Gleichgewicht in den Übergängen			
3.	Zwischen F und A	Im Arbeitstempo rechts angaloppieren	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen			
4.	E	Mittelzirkel (20 Meter Durchmesser), 1 x herum danach ganze Bahn	Größe und Form des Zirkels, Biegung und Gleichgewicht/ Balance			
5.	H	Arbeitstrab	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen			
6.	B	Mittelzirkel (20meter), Leichttraben und Zügel aus der Hand kauen lassen	Größe und Form des Zirkels, Biegung und Gleichgewicht/ Balance	x2		
	Vor B B	Zügel wieder aufnehmen Ganze Bahn	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen			
7.	A	Schritt	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen, Fleiß			
8.	K- X- M	Im Schritt am langen Zügel durch die ganze Bahn wechseln	Fleiß des Schrittes, lässt der Reiter ein Dehnen des Pferdes vorwärts abwärts zu	x2		
	M	Schritt	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen, Fleiß			
9.	C	Im Arbeitstempo antraben	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen			
10.	H-K	Einfache Schlangenlinie	Größe und Form der Schlangenlinie, Biegung und Gleichgewicht sowie Balance/Gleichgewicht in den Übergängen			
11.	Zwischen K und A	Im Arbeitstempo links angaloppieren	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen			
12.	B	Mittelzirkel (20 Meter Durchmesser), 1 x herum danach ganze Bahn	Größe und Form des Zirkels, Biegung und Gleichgewicht/Balance			
13.	M	Arbeitstrab	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen			
14.	E	Links um	Biegung und Gleichgewicht/ Balance			
	B	Rechts um				
15.	A	Auf die Mittellinie abwenden	Stellung und Biegung in der Wendung, Geraderichtung auf der Mittellinie und beim Halt, Unbeweglichkeit			
	X	Halten (über Schritt), Grüßen				
		Pferd loben und im Schritt am langen Zügel die Bahn verlassen				
Allgemeine Bemerkungen			Pkt.	Koef.	Total	Bemerkungen
Sitz und Gleichgewicht des Reiters				2		
Einfühlungsvermögen und Fähigkeit im Umgang mit dem Pferd, Wirksamkeit der Hilfengebung				2		
Harmonie zwischen Reiter und Pferd / Fleiß des Pferdes				2		
Einhaltung der Hufschlagfiguren und deren Genauigkeit				2		
			Zwischensumme			Abzüge z. B. für Verreiten: 1. Max 0,5 Punkte 2. Max 1,0 Punkte 3. Max Ausschluss, der Reiter kann aber in jedem Fall die Aufgabe beenden
			Abzüge			
			Ergebnis			
Ort, Datum und Unterschrift des Richters						



Level A Test 2				 Special Olympics Deutschland			
		Aufgabe	Bemerkungen	Pkt.	Koef.	Erg.	Bemerkungen
1.	A X C	Einreiten im Arbeitstrab Halten, Grüßen, im Arbeitstempo antraben linke Hand	gerade auf der Mittellinie Halten am Punkt, Unbeweglichkeit Balance/Gleichgewicht in den Übergängen				
2.	E	auf dem Mittelzirkel geritten, 1 x herum, danach ganze Bahn	Größe und Form des Zirkels				
3.	K- A	zwischen K und A im Arbeitstempo links angaloppieren	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen				
4.	A	auf dem Zirkel geritten, 1 x herum, danach ganze Bahn	Größe und Form des Zirkels, Balance des Reiters				
5.	zwischen M- B	zwischen M und B Arbeitstrab	Übergang				
6.	C	Schritt	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen, Fleiß				
7.	H- X- F F	im Schritt am langen Zügel durch die ganze Bahn wechseln Schritt	Fleiß des Schrittes, lässt der Reiter ein Dehnen des Pferdes vorwärts abwärts zu Balance/Gleichgewicht in den Übergängen, Fleiß				
8.	A	Im Arbeitstempo antraben	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen				
9.	E	auf dem Mittelzirkel geritten, 1 x herum, danach ganze Bahn	Größe und Form des Zirkels, Balance des Reiters				
10.	zwischen H und C	Im Arbeitstempo rechts angaloppieren	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen				
11.	C	auf dem Zirkel geritten, 1 x herum, danach ganze Bahn	Größe und Form des Zirkels, Balance des Reiters				
12.	zwischen B und F	Arbeitstrab	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen				
13.	A X	Auf die Mittellinie abwenden Halten, Grüßen Pferd loben und im Schritt am langen Zügel die Bahn verlassen	gerade auf Mittellinie Halten am Punkt, Unbeweglichkeit				
Allgemeine Bemerkungen				Pkt.	Koef.	Total	Bemerkungen
Sitz und Gleichgewicht des Reiters					2		
Einfühlungsvermögen und Fähigkeit im Umgang mit dem Pferd, Wirksamkeit der Hilfengebung					2		
Harmonie zwischen Reiter und Pferd / Fleiß des Pferdes					2		
Einhaltung der Hufschlagfiguren und deren Genauigkeit					2		
				Zwischensumme	<input type="text"/>	Abzüge z. B. für Verreiten: 1. Mal 0,5 Punkte 2. Mal 1,0 Punkte 3. Mal Ausschluss, der Reiter kann aber in jedem Fall die Aufgabe beenden	
				Abzüge	<input type="text"/>		
				Ergebnis	<input type="text"/>		
<hr/> Ort, Datum und Unterschrift des Richters							



Level B Test 1						
	Aufgabe	Bewertungskriterien	Pkt.	Koef.	Erg.	Bemerkungen
1.	A X X-C	Einreiten im Arbeitstrab Halten über Schritt, Grüßen im Arbeitstempo antraben	gerade auf der Mittellinie, Halten am Punkt, Unbeweglichkeit Übergänge			
2.	C	rechte Hand	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen und Wendungen			
3.	M	Arbeitstrab				
4.	B B	auf dem Mittelzirkel geritten 1x herum Ganze Bahn	Übergang, Größe und Form des Zirkels Balance/Gleichgewicht in den Übergängen			
5.	zwischen B und F	durchparieren zum Schritt	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen, Fleiß			
6.	K- X -M M	Im Schritt am langen Zügel durch die ganze Bahn wechseln Schritt	Fleiß des Schrittes, lässt der Reiter ein Dehnen des Pferdes vorwärts abwärts zu			
7.	C	Im Arbeitstempo antraben	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen			
8.	E E	Im Arbeitstrab auf dem Mittelzirkel geritten (1x herum) Ganze Bahn	Übergang, Größe und Form des Zirkels			
9.	A X	Auf die Mittellinie abwenden Halten, Grüßen Pferd loben und im Schritt am langen Zügel die Bahn verlassen	gerade auf der Mittellinie, Halten am Punkt, Unbeweglichkeit			
Allgemeine Bemerkungen			Pkt.	Koef.	Total	Bemerkungen
Sitz und Gleichgewicht des Reiters				2		
Einfühlungsvermögen und Fähigkeit im Umgang mit dem Pferd, Wirksamkeit der Hilfengebung				2		
Harmonie zwischen Reiter und Pferd / Fleiß des Pferdes				2		
Einhaltung der Hufschlagfiguren und deren Genauigkeit				2		
Zwischensumme						
Abzüge						
Ergebnis						
						Abzüge z. B. für Verreiten: 1. Mal 0,5 Punkte 2. Mal 1,0 Punkte 3. Mal Ausschluss, der Reiter kann aber in jedem Fall die Aufgabe beenden
<hr/> Ort, Datum und Unterschrift des Richters						



Level B Test 2						 Special Olympics Deutschland
	Aufgabe	Bewertungskriterien	Pkt.	Koef.	Erg.	Bemerkungen
1.	A X Einreiten im Schritt Halten, Grüßen Im Schritt anreiten	gerade auf der Mittellinie, Halten am Punkt und Unbeweglichkeit, Übergänge				
2.	C H linke Hand im Arbeitstempo antraben weiter Traben bis A	Gleichgewicht/Balance beim Abwenden Fleiß des Trabes				
3.	A A- F Auf dem Zirkel geritten (1x herum) Ganze Bahn im Arbeitstrab	Form und Biegung auf dem Zirkel				
4.	F B E Schritt links um rechts um	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen, Fleiß Gleichgewicht/Balance beim Abwenden				
5.	H im Arbeitstempo antraben, weiter Traben bis A	Übergänge				
6.	A A auf dem Zirkel geritten, 1 x herum Schritt, ganze Bahn	Form und Biegung auf dem Zirkel Übergang				
7.	K- H An der langen Seite Schritt am langen Zügel	lässt der Reiter ein Dehnen des Pferdes vorwärts abwärts zu				
8.	C im Arbeitstempo antraben und weitertraben bis A	Balance/Gleichgewicht in den Übergängen, Fleiß				
9.	A X Auf die Mittellinie abwenden Halten, Grüßen Pferd loben und im Schritt am langen Zügel die Bahn verlassen	gerade auf der Mittellinie, Halten am Punkt und Unbeweglichkeit				
Allgemeine Bemerkungen			Pkt.	Koef.	Total	Bemerkungen
Sitz und Gleichgewicht des Reiters				2		
Einfühlungsvermögen und Fähigkeit im Umgang mit dem Pferd, Wirksamkeit der Hilfengebung				2		
Harmonie zwischen Reiter und Pferd / Fleiß des Pferdes				2		
Einhaltung der Hufschlagfiguren und deren Genauigkeit				2		
			Zwischensumme	<input type="text"/>		Abzüge z. B. für Verreiten: 1. Mal 0,5 Punkte 2. Mal 1,0 Punkte 3. Mal Ausschluss, der Reiter kann aber in jedem Fall die Aufgabe beenden
			Abzüge	<input type="text"/>		
			Ergebnis	<input type="text"/>		
Ort, Datum und Unterschrift des Richters _____						



Level C Test 1								
	Aufgabe	Bemerkungen	Pkt.	Koef	Erg.	Bemerkungen		
1.	A X Im Schritt anreiten	Einreiten im Schritt Halten, Grüßen Halten am Punkt, unbeweglich						
2.	C	linke Hand				Gleichgewicht und Biegung beim Abwenden		
3.	E E	auf dem Mittelzirkel geritten (20 m Durchmesser), 1 x herum ganze Bahn				Größe und Form des Zirkels		
4.	F- X- H	im Schritt am langen Zügel durch die ganze Bahn wechseln				Fleiß des Schrittes, lässt der Reiter ein Dehnen des Pferdes vorwärts abwärts zu		
5.	H- C- M	Schritt				Fleiß, Gleichgewicht in den Ecken		
6.	M- F	einfache Schlangenlinie (5 meter)				Größe und Form der Schlangenlinie		
7.	A- K- E E	Schritt auf dem Mittelzirkel geritten (20 m Durchmesser), 1 x herum danach ganze Bahn				Dehnung des Pferdes, Fleiß Größe und Form des Zirkels		
8.	M- X- K	Im Schritt durch die ganze Bahn wechseln						
7.	A X	Auf die Mittellinie abwenden Halten, Grüßen Pferd loben und im Schritt am langen Zügel die Bahn verlassen				gerade auf der Mittellinie Halten am Punkt, unbeweglich		
Allgemeine Bemerkungen			Pkt.	Koef	Total	Bemerkungen		
Sitz und Gleichgewicht des Reiters				2				
Einfühlungsvermögen und Fähigkeit im Umgang mit dem Pferd, Wirksamkeit der Hilfengebung				2				
Harmonie zwischen Reiter und Pferd / Fleiß des Pferdes				2				
Einhaltung der Hufschlagfiguren und deren Genauigkeit				2				
			Zwischensumme	<input type="text"/>	Abzüge z. B. für Verreiten: 1. Mal 0,5 Punkte 2. Mal 1,0 Punkte 3. Mal Ausschluss, der Reiter kann aber in jedem Fall die Aufgabe beenden			
			Abzüge	<input type="text"/>				
			Ergebnis	<input type="text"/>				
<hr/> Ort, Datum und Unterschrift des Richters								



Level C Test 2							
	Aufgabe	Bemerkungen	Pkt.	Koef.	Erg.	Bemerkungen	
1.	A X Im Schritt anreiten	gerade auf der Mittellinie Halten am Punkt, unbeweglich					
2.	C M- X- K K rechte Hand im Schritt im Schritt am langen Zügel durch die ganze Bahn wechseln Schritt	Gleichgewicht und Biegung beim Abwenden Reiter ein Dehnen des Pferdes vorwärts abwärts zu Übergang					
3.	A Schritt, entlang der langen Seite bis C	Fleiß, Gleichgewicht in den Ecken					
4.	C auf dem Zirkel geritten (20m) (1x herum) danach ganze Bahn	Größe und Form des Zirkels					
5.	H- X- F im Schritt am langen Zügel durch die ganze Bahn wechseln	Reiter ein Dehnen des Pferdes vorwärts abwärts zu					
6.	A auf dem Zirkel geritten (20m) (1x herum) danach ganze Bahn	Größe und Form des Zirkels					
7.	A- K-E E Schritt Rechts um	Gleichgewicht und Biegung beim Abwenden					
8.	B rechts um, Schritt bis A	Fleiß					
7.	A X Auf die Mittellinie abwenden Halten, Grüßen Pferd loben und im Schritt am langen Zügel die Bahn verlassen	gerade auf der Mittellinie Halten am Punkt, unbeweglich					
Allgemeine Bemerkungen			Pkt.	Koef.	Total	Bemerkungen	
Sitz und Gleichgewicht des Reiters				2			
Einfühlungsvermögen und Fähigkeit im Umgang mit dem Pferd, Wirksamkeit der Hilfegebung				2			
Harmonie zwischen Reiter und Pferd / Fleiß des Pferdes				2			
Einhaltung der Hufschlagfiguren und deren Genauigkeit				2			
Zwischensumme						Abzüge z. B. für Verreiten: 1. Mal 0,5 Punkte 2. Mal 1,0 Punkte 3. Mal Ausschluss, der Reiter kann aber in jedem Fall die Aufgabe beenden	
Abzüge							
Ergebnis							
<hr/> Ort, Datum und Unterschrift des Richters							



11 PRIX CAPRILLI

Event	CS	CI	BS	BI	A
Prix Caprilli	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja

11.1 Grundsätzliche Informationen
(siehe Abschnitt Dressur)

11.2 Anforderungen vor Ort und Aufbau

11.2.1 Ebener Sandplatz mit den Maßen 20 x 60

11.2.2 Hindernisse:

11.2.2.1 Die Sprünge 1 und 2 werden direkt auf der Mittellinie A-X-C platziert, die Mitte der Hindernisstange ist genau 11 Meter von X entfernt.

11.2.2.2 Die Höhe der Hindernisse 1 und 2 beträgt 45 cm.

11.2.2.3 Die Hindernisse 3 und 4 werden auf der Linie B-X-E platziert, 2,5 Meter vom Rand des Vierecks entfernt.

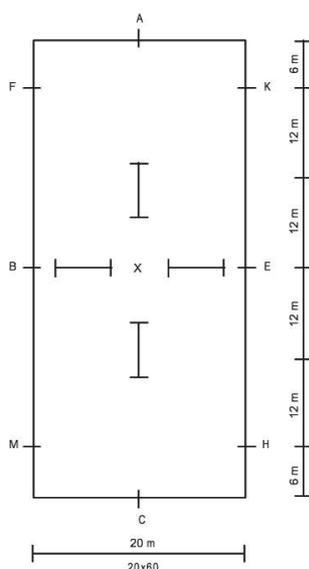
11.2.2.4 Die Höhe des Hindernisses 3 beträgt 60 cm.

11.2.2.5 Das Hindernis 4 ist ein Oxer, 60 cm hoch und nicht breiter als 60 cm.

11.2.2.6 Das Hindernis muss gut befestigt auf einem Hindernisständer fußen.

11.2.2.7 Das Hindernismaterial sollte weiß oder anderweitig neutral gestrichen und kann dezent mit Gebüsch oder Blumenschmuck dekoriert sein.

11.2.2.8 Die Hindernisstangen müssen zwischen 3m und 3,60 m lang sein.



11.3 Richten

11.3.1 Jede Lektion wird mit 0–10 Punkten gewertet, wie auch in der Dressur.



11.3.2 Sprungfehler

Hindernis umgestoßen 2 Fehlerpunkte

Erste Verweigerung 3 Fehlerpunkte

Zweite Verweigerung 3 Fehlerpunkte

Die dritte Verweigerung führt zum Ausschluss, allerdings kann der Reiter zu Trainingszwecken die Aufgabe zu Ende reiten

11.3.3 Verreiten

1) Erstes Verreiten 1 Fehlerpunkt

2) Zweites Verreiten 2 Fehlerpunkte

3) Drittes Verreiten 4 Fehlerpunkte

4) Viertes Verreiten führt zum Ausschluss, allerdings kann der Reiter zu Trainingszwecken die Aufgabe zu Ende reiten.

5) Einsatz der Stimme (auch Schnalzen) 2 Fehlerpunkte

11.3.4 Auf dem Richterblatt werden für die einzelnen Lektionen Punkte vergeben (wie in der Dressur) und die Fehlerpunkte werden von der Gesamtsumme abgezogen.

11.4 Prix Caprilli-Prüfungen

11.4.1 Die Aufgabe kann angesagt bzw. vorgelesen werden – Richtlinien für das Ansagen siehe Richtlinien Dressur.

11.4.2 In der Aufgabe wird im Schritt immer Mittelschritt verlangt, im Trab soll der Reiter leichttraben, sofern nichts anderes festgelegt ist.



		Prix Caprilli				 Special Olympics Deutschland
		Aufgabe	Pkt.	Koef.	Erg.	Bemerkungen
1.	A A-K-E-H-C	Auf die Mittellinie abwenden, halten und grüßen Links um, Mittelschritt, ganze Bahn bis C				
2.	zwischen C & M	In der Ecke im Arbeitstempo antraben				
	A C	auf die Mittellinie abwenden, doppelte Schlangenlinie auf der Mittellinie, erster Bogen links (Sprung rechts liegen lassen, zweiter Bogen rechts (Sprung links liegen lassen) Linke Hand				
3.	E B - M	Halber Mittelzirkel, springen über Sprung Nr. 1 Ganze Bahn				
4.	C A	auf die Mittellinie abwenden, doppelte Schlangenlinie auf der Mittellinie, erster Bogen links (Sprung rechts liegen lassen, zweiter Bogen rechts (Sprung links liegen lassen) Rechte Hand				
5.	E	Halber Mittelzirkel, springen über Sprung Nr. 2				
6.	B - F A-K-E-H	Ganze Bahn leichttraben aussitzen				
7.	H-C M-B-F-A-K-E-H-C	In der Ecke im Arbeitstempo rechts angaloppieren Ganze Bahn, 1 x herum bis C				
8.	nach C A	abwenden und Sprung Nr. 3 nehmen Ganze Bahn, auf dem Hufschlag geritten (Sprung 1 rechts liegen lassen)				
9.	Vor H C M-X-K X	Arbeitstrab Mittelschritt Durch die ganze Bahn wechseln Halten 6 Sekunden unbeweglich				
10.	A	Im Arbeitstempo antraben, aussitzen				
11.	zwischen M & C H-E-K-A-F-B-M-C	In der Ecke im Arbeitstempo links angaloppieren Ganze Bahn, 1 x herum bis C				
12.	nach C A	abwenden und Sprung Nr. 4 nehmen Ganze Bahn, auf dem Hufschlag geritten (Sprung 1 links liegen lassen)				
13.	Vor M C E X	Arbeitstrab Mittelschritt Halbe Volte links Halten und Grüßen Im Schritt am langen Zügel die Bahn verlassen				
Allgemeine Bemerkungen			Pkt.	Koef.	Total	Bemerkungen
Sitz, Balance und Haltung des Reiters				2		
Einwirkung, effektive Hilfengebung, Ausführung der Lektionen				2		
Vertrauen des Reiters zum Pferd, Fähigkeit Fleiß und Aktivität des Pferdes zu erhalten				2		
Einfluß des Reiters auf sein Pferd zu lenken, Genauigkeit der Lektionen				1		
Zwischensumme			<input type="text"/>			Springfehler Abwurf – 2 Punkte Abzug 1. Verweigerung – 3 Punkte Abzug 2. Verweigerung = 3 Punkte Abzug 3. Verweigerung führt zum Ausschluss, Reiter kann die Aufgabe beenden Abzüge für Verreiten: 1. Mal 1 Punkt 2. Mal 2 Punkte 3. Mal 4 Punkte 4. Mal Ausschluss, der Reiter kann aber in jedem Fall die Aufgabe beenden
Abzüge			<input type="text"/>			
Ergebnis			<input type="text"/>			
Ort, Datum und Unterschrift des Richters						



12 SPRINGEN

Event	CS	CI	BS	BI	A
Springen	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja

12.1 Grundlegendes: Beim Springen werden Sitz, Ausführung sowie das korrekte Anreiten an das einzelne Hindernis beim Durchreiten eines Parcours beurteilt. Es erfolgt nur ein Durchgang. Die Zeit wird nicht genommen.

Der Reiter mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Größe des Austragungsortes: 30x60m.

12.2 Einteilung in Level

12.2.1 Schritt (Level CI), die Reiter absolvieren einen Parcours mit 4 bis 8 am Boden liegenden Hindernisstangen. Beurteilt wird die richtige Reihenfolge der Sprünge, das korrekte Heranreiten (mittig) sowie der Sitz – hierbei ist auch auf den Entlastungssitz (Springsitz) über der Stange zu achten. Die Sprünge sollten eine Höhe von 15 cm haben.

12.2.2 Schritt/Trab (Level B): der Springwettbewerb verläuft in zwei Runden.

12.2.2.1 In der ersten Runde wird zunächst ein Parcours bestehend aus mind. 6 Bodenstangen und 2 Kreuzen (max. 30 cm hoch) im Trab absolviert. Hier wird besonders auf das mittige Heranreiten, der Springsitz über der Stange, eine sichere und vorausschauende Reitweise sowie ein guter Überblick im Parkour geachtet. Eine Wertnote von 7.0 und besser ermöglicht die Teilnahme an der zweiten Runde.

12.2.2.2 In der zweiten Runde absolvieren die Reiter einen Parcours mit 6 bis 8 Hindernissen im Trab. Beurteilt wird die richtige Reihenfolge der Sprünge, das korrekte Heranreiten sowie der Sitz – hierbei ist auch auf den Springsitz über der Stange zu achten. Die Sprünge dürfen im Level BI höchstens 30 cm hoch sein.

12.2.3 Schritt/Trab/Galopp (Level A): der Springwettbewerb verläuft in zwei Runden.

12.2.3.1 In der ersten Runde wird zunächst ein Parkour bestehend aus Bodenstangen, Kreuzen und Hindernissen (max. 60 cm hoch) im Trab und Galopp in vorgegebener Reihenfolge und Gangart (analog zu einem Springreiterwettbewerb oder Stilspringwettbewerb gem. WBO) absolviert. Hier wird besonders auf das mittige Heranreiten, der Springsitz über der Stange, eine sichere und vorausschauende Reitweise sowie ein guter Überblick im Parkour geachtet. Eine Wertnote von 7.0 und besser ermöglicht die Teilnahme an der zweiten Runde.



12.2.3.2 In der zweiten Runde absolvieren die Reiter einen Parcours mit 5 (besser 6) bis 8 Hindernissen im Galopp. Beurteilt werden die richtige Reihenfolge der Sprünge, das korrekte Heranreiten sowie der korrekte Springsitz. Maximale Hindernishöhe 60cm. Hier können auch Standartparcours aus der WBO zum Einsatz kommen, dabei soll die Maximalhöhe von 60 cm eingehalten werden, eine Kombination ist aber möglich.

12.3 Reglement

12.3.1 Es erfolgt keine Zeitnahme.

12.3.2 Gerte und Sporen sind nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Veranstalters erlaubt und sind vor Prüfungsbeginn zu beantragen.

12.3.3 Level A – Nach dem Läuten der Glocke durch die Richtergruppe kann der Reiter vor Beginn des Parcours eine Runde auf dem Zirkel reiten.

12.3.4 Level A – Nach Beendigung des Parcours darf der Athlet noch eine Runde auf dem Zirkel reiten, bevor er den Prüfungsplatz verlässt.

12.4 Austragungsplatz und Material

12.4.1 Die Prüfung sollte auf einem fest eingezäunten Reitplatz stattfinden.

12.4.2 Die obere Hindernisstange aller Hindernisse muss in Sicherheitsauflagen liegen, die an herkömmlichen Ständern befestigt sind.

12.4.3 Das Hindernismaterial sollte neutral gestrichen sein und kann dezent mit Grünzeug oder Blumenschmuck dekoriert sein.

12.4.4 Die Hindernisbreite muss zwischen 3m und 3,60m betragen.

12.4.5 Die Hindernisse sollten nicht nur am Rand entlang aufgebaut werden. Der Parcours sollte einen Richtungswechsel beinhalten und auch die Diagonalen einbeziehen.

12.4.6 Die Hindernisstangen sollten in ihrer Mitte in einer anderen Farbe gestrichen sein.

12.4.7 Der Parcours sollte vor Wettbewerbsbeginn bekannt gegeben werden. Alle Athleten sollten die Möglichkeit bekommen, den Parcours vorab abzulaufen.

12.4.8 Der Reiter mit der höchsten Punktzahl gewinnt den Wettbewerb. Jeder Sprung wird auf einer Skala bis 10 bewertet wird, wobei 10 die höchste Punktzahl ist (siehe Richterblatt).

12.5 Richten - Jedes Hindernis bzw. jede Stange wird mit bis zu 10 Punkten gewertet. Das Augenmerk liegt auf Sitz und Einwirkung des Reiters, das Springvermögen (Qualität) des Pferdes fließt nicht in die Bewertung ein.

12.5.1 Springfehler

Hindernis gefallen (Level A)	2 Fehlerpunkte
Berühren der Stange (Level B, C)	2 Fehlerpunkte
Erste Verweigerung	3 Fehlerpunkte
Zweite Verweigerung	3 Fehlerpunkte



Dritte Verweigerung

führt zum Ausschluss, allerdings kann der Reiter zu Trainingszwecken die Aufgabe zu Ende reiten

Nicht über die Stangenmitte reiten (B, C) bis zu 10 Fehlerpunkten

12.6 Sitzfehler – Alle Fehler werden von den Richtern auf dem Bewertungsbogen dokumentiert

12.6.1 Verlieren der Balance über dem Hindernis: 2 Fehlerpunkte

12.6.2 Unvermögen, in der richtigen Gangart oder stehen zu bleiben, führt zu Punkteabzug.

12.6.3 Falsche Hilfengebung führt zu Punkteabzug.

Springen						 Special Olympics Deutschland
Hindernis	Verweigerung	Hindernisfehler/ Abwurf	anreiten falsches Hindernis	Bewertung	Punkte gesamt	Bemerkungen
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
				Summe	<input type="text"/>	
				Abzüge	<input type="text"/>	
				Gesamtpunkte	<input type="text"/>	
<p>Bewertung: Das überspringen eines jeden Hindernisses kann mit bis zu 10 Punkten bewertet werden: Max. 5 Punkte für - das Anreiten des Hindernisses, Hilfengebung, ruhige Hände, überqueren in der Mitte der Stange Max. 5 Punkte für - den richtigen Sitz und Gleichgewicht/Balance über dem Sprung Die Fehlerpunkte werden von der Bewertung für den Sprung in Abzug gebracht</p> <p>Abwurf (Level A) - 2 Punkte Abzug Jedes Berühren der Stange am Boden (Level B,C) - 2 Punkte Abzug 1. Verweigerung – 3 Punkte Abzug 2. Verweigerung – 3 Punkte Abzug 3. Verweigerung führt zum Ausschluss, allerdings kann der Reiter zur Trainingszwecken die Aufgabe zu Ende reiten Die Hindernisfehler (Verweigerung, Abwurf, Falscher Kurs etc.) werden von der Bewertung der Hindernisse abgezogen)</p> <p>Anmerkung: Traben zwischen den Hindernissen im Level A führt nicht zum Punkteabzug oder Ausschluss</p>						



13 REITERWETTBEWERB (English Equitation)

Event	CS	CI	BS	BI	A
English Equitation	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

13.1 Allgemeine Informationen

- 13.1.1 Der Reiterwettbewerb wird für die Klassifizierung nach dem ausprobieren der Pferde bzw. Training eingesetzt.
- 13.1.2 Der Reiterwettbewerb ist ebenfalls eine mögliche Prüfung.
- 13.1.3 Die Richtergruppe steht im Viereck und gibt die Kommandos.
- 13.1.4 Bei den Weltspielen werden die Kommandos der Richtergruppe vom Trainer oder einer von ihm benannten Person übersetzt, so dass der Reiter alle Anforderungen in seiner Muttersprache erhält. Es sind nur die Kommandos zu übersetzen und keinesfalls Hilfestellungen oder Kommentare zu geben. Um dies sicherzustellen, kann eine Dritte unabhängige Person eingesetzt werden, die beider Sprachen mächtig ist.
- 13.1.5 Es gibt keinen festgelegten Test. Es liegt im Ermessen der Richter, was sie vom Reiter sehen wollen, um letztendlich eine Bewertung vorzunehmen.

13.2 Aufgaben und Anforderungen

- 13.2.1 Die Reiter reiten in der Gangart, die dem Level entsprechen, für das sie sich angemeldet haben.
- 13.2.2 Die Reiter reiten die von der Richtergruppe und dem Veranstalter geforderten Lektionen.
- 13.2.3 Die Lektionen werden ganz oder teilweise in der Abteilung gemäß der Anforderungen der entsprechenden Levels geritten. Lektionen werden einzeln oder in der Abteilung geritten.
- 13.2.4 Alle Lektionen werden auf einem ebenen Sandplatz geritten.
- 13.2.5 Die Richtergruppe ist angehalten, mindestens drei Lektionen zu fordern.
- 13.2.6 Bewertet werden Sitz, Hilfengebung und Einwirkung des Reiters. Der Fokus liegt auf dem Reiter, nicht auf der Qualität des Pferdes.
- 13.2.7 Das Einreiten erfolgt in der Gangart, die die Richtergruppe vorschreibt.
- 13.2.8 Die Reiter reiten einzeln oder in der Abteilung nach Ansage durch die Richtergruppe auf beiden Händen (in beide Richtungen) - beim Leichttraben soll auf dem richtigen Fuß leichtgetrabt werden. Aus Sicherheitsgründen wird im Galopp nicht in der Abteilung geritten.



13.3 Lektionen

Auswahl durch die Richter aus dieser Liste.

13.3.1 Die Reiter reiten in den Gangarten gemäß ihres gemeldeten Levels.
Abteilungsreiten im Schritt, Trab oder Galopp.

13.3.2 Übergänge:

Wenn der Reiter sich verreitet, liegt es im Ermessen der Richter, ob sie die Glocke erklingen lassen oder die Prüfung weitergehen lassen, um den flüssigen Ablauf nicht unnötig zu behindern.

13.3.2.1 Level C– Schritt.

13.3.2.2 Level B– Schritt/Trab/Schritt.

13.3.2.3 Level A– Trab/Galopp/Trab oder Schritt/Galopp/Trab.

13.3.3 Halten (4–6 Sekunden) aus dem Schritt, Trab oder Galopp.

13.3.4 Volte (10m) im Schritt oder Trab.

13.3.5 Zirkel (20m) im Trab oder Galopp.

13.3.6 Figur 8 (zwei sich berührende Kreise) im Schritt oder Trab (6–15 m).

13.3.7 Durch die halbe oder ganze Bahn wechseln im Schritt oder Trab.

13.3.8 Aus der Ecke kehrt (6 Meter) in Gegenrichtung im Schritt oder Trab.

13.3.9 Schlangenlinien durch die Bahn im Leichttraben mit Umsitzen beim Überreiten der Mittellinie (nur Level A Reiter).

13.3.10 Handwechsel im Galopp – einfacher oder fliegender Galoppwechsel.

13.3.11 Figur 8 im Galopp (Touren zwischen 15-20m), Demonstration eines einfachen Galoppwechsels von einem Kreis zum anderen.



Reiterwettbewerb Level A


**Special Olympics
Deutschland**

Reiter Name und Nummer	Schritt	Trab	Galopp	Lektion 1	Lektion 2	Lektion 3	Hilfen- gebung	Sitz und Balance	Einwir- kung	Gesamt- punkte	Platz

Für jede Lektion können zwischen 1 und 10 Punkte vergeben werden.

Datum und Unterschrift des Richters


Reiterwettbewerb Level B

**Special Olympics
Deutschland**

Reiter Name und Nummer	Schritt	Trab	Lektion 1	Lektion 2	Lektion 3	Hilfen- gebung	Sitz und Balance	Einwir- kung	Gesamt- punkte	Platz

Für jede Lektion können zwischen 1 und 10 Punkte vergeben werden.

Datum und Unterschrift des Richters

Reiterwettbewerb Level C

**Special Olympics
Deutschland**

Reiter Name und Nummer	Schritt	Lektion 1	Lektion 2	Lektion 3	Hilfen- gebung	Sitz und Balance	Einwir- kung	Gesamt- punkte	Platz

Für jede Lektion können zwischen 1 und 10 Punkte vergeben werden.

Datum und Unterschrift des Richters



14 GESCHICKLICHKEITSPARCOUS („WORKING TRAIL“)

Event	CS	CI	BS	BI	A
Working Trail	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

14.1 Allgemeine Information

14.1.1 Die eingesetzten Pferde sollten mit Hindernissen und Stangenarbeit vertraut sein.

14.1.2 Vor der Fertigstellung des Parcours und der Freigabe durch den Richter darf kein Pferd den Parcours betreten.

14.1.3 Vor Beginn der Prüfung können die Reiter den Parcours ohne Pferd abgehen, während die Richter oder der Veranstalter die einzelnen Stationen erklären.

14.1.4 Bei der Parcoursgestaltung ist auf ordnungsgemäßes Hindernismaterial und größtmögliche Sicherheit für die Teilnehmenden zu achten, um Unfälle zu vermeiden.

14.1.5 Die Richter müssen vor der Freigabe den Parcours abgehen. Sie haben das Recht und die Pflicht, Hindernisse bzw. Hindernismaterial so zu verändern oder zu tauschen, dass der Parcours zumutbar und sicher ist.

14.1.6 Die endgültige Entscheidung bezüglich der Gangarten zwischen den Hindernissen treffen die Richter.

14.1.7 Der Kurs muss so gestaltet sein, dass es jedem Pferd möglich ist, die geforderten Gangarten der einzelnen Levels zu zeigen.

14.1.8 Um den Richtern die Bewertung in den einzelnen Levels zu erleichtern, sind das Traben von mindestens 10 Metern und das Galoppieren von mindestens 15 Metern am Stück zu ermöglichen.

14.1.9 Auf Außenreitplätzen können natürliche Hindernisse (z. B. Bäume, Sträucher, Bäche und Hügel) eingebunden werden, solange diese sicher bereikbaar sind und die Richter jederzeit die Hindernisse einsehen können.

14.1.10 Bandagen und Gamaschen in dezenten Farben sind erlaubt.

14.1.11 Geforderte Hindernisse/Übungen:

Wird der Parcours auch von Reitern absolviert, die einen Pferdeführer oder Nebenläufer benötigen, so ist dafür ausreichend Platz einzuplanen.

Der Veranstalter ist dazu angehalten, den Parcours so aufzubauen, dass dieser in max. 90 Sek. zu absolvieren ist.

14.1.11.1 Level A

- Der Parcours muss 3 der vorgeschriebenen sowie mindestens 3 der zur Auswahl stehenden Hindernisse enthalten.
- Der Parcours sollte mindestens 6, jedoch höchstens 10 Hindernisse



beinhalten.

14.1.11.2 Level CI und BI

- Der Parcours muss 3 der vorgeschriebenen Hindernisse enthalten.
- Der Parcours sollte mindestens 5, jedoch höchstens 7 Hindernisse beinhalten.

14.1.11.3 Level CS und BS

- Der Parcours muss 2 der vorgeschriebenen Hindernisse enthalten.
- Der Parcours sollte mindestens 5, jedoch höchstens 7 Hindernisse beinhalten.

14.2 Richten

14.2.1 Grundsätzlich wird die Fähigkeit des Reiters, das Pferd durch den vorgegebenen Parcours zu reiten bewertet. Die jeweiligen Punkte werden für das korrekte Reiten durch bzw. über die Hindernisse vergeben und darauf, wie das Pferd auf gegebene Anweisungen reagiert.

14.2.2 Benötigt der Reiter bzw. das Pferd zu viel Zeit, um das Hindernis zu absolvieren, ist die Richtergruppe berechtigt, den Reiter zum nächsten Hindernis zu schicken. Der Reiter wird für jede unnötige Verzögerung bzw. Verweigerung beim Anreiten an ein Hindernis bestraft.

14.2.3 Nichteinhaltung des Parcours ist definiert als:

14.2.3.1 Überwinden des Hindernisses von der falschen Seite bzw. in die falsche Richtung.

14.2.3.2 Absolvieren eines Hindernisses anders als gefordert.

14.2.3.3 Auslassen eines Hindernisses, es sei denn es wurde durch die Richtergruppe angeordnet.

14.2.3.4 Absolvieren des Parcours in einer falschen Reihenfolge.

14.2.3.5 Reiten einer anderen Linie als durch die Richtergruppe angesagt.

Reiter, die die vorgeschriebene Hindernisfolge nicht einhalten, werden nicht automatisch disqualifiziert, sondern entsprechend ihrer Fehler hinter den Reitern platziert, die den Parcours in der richtigen Reihenfolge absolviert haben.

14.3 Hindernisse

14.3.1 Verbotene Hindernisse

14.3.1.1 Reifen

14.3.1.2 Tiere (lebendig oder leblos)

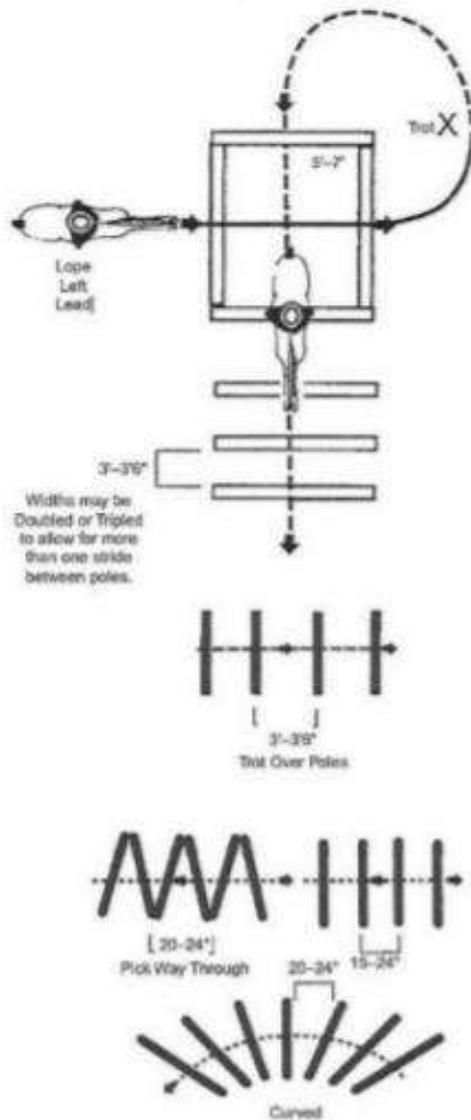
14.3.1.3 Undurchsichtige oder spät bzw. unsichtbare Hindernisse

14.3.1.4 Kein Auf- und Absitzen

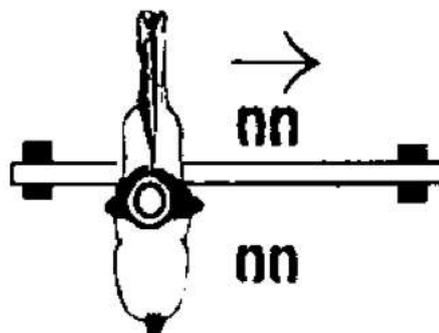
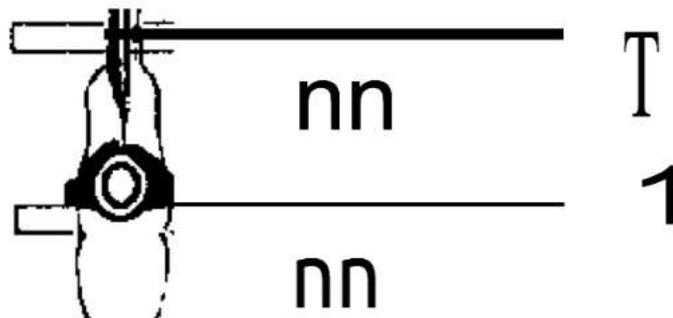
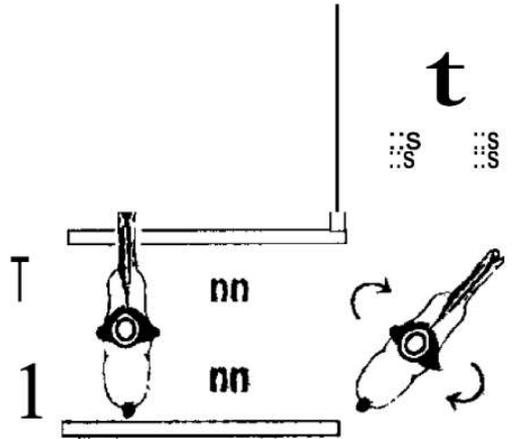
14.3.1.5 Sprünge

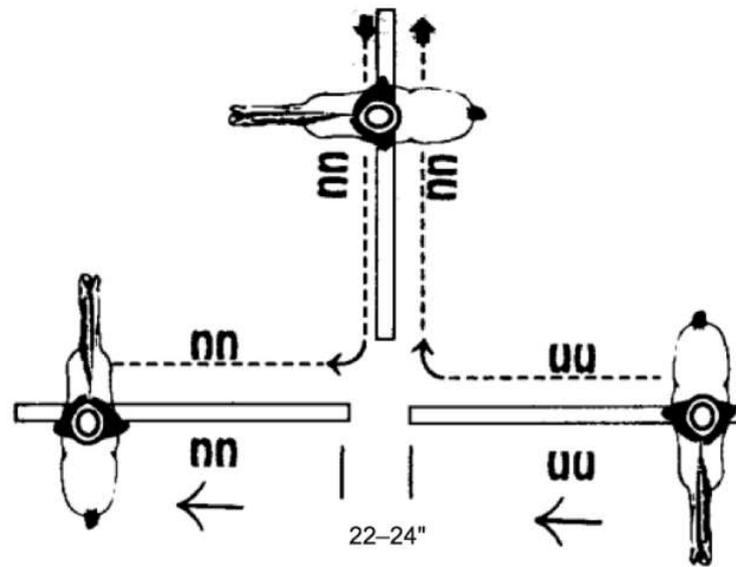


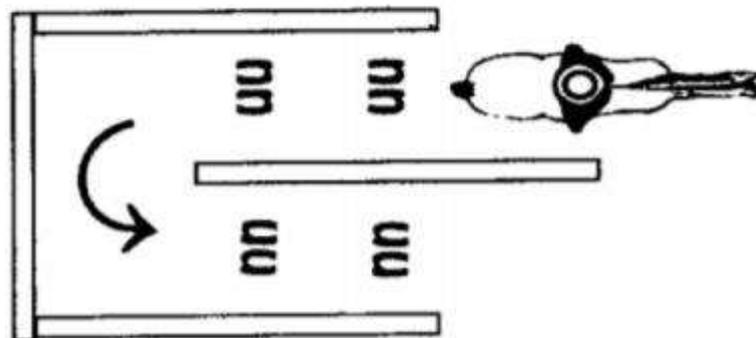
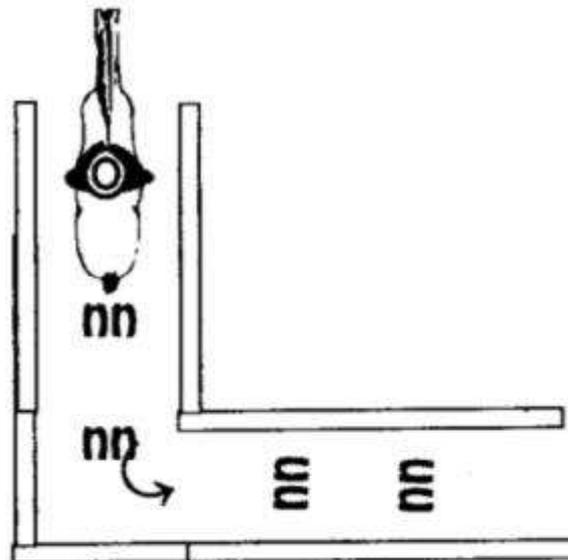
- 14.3.1.6 schaukelnde, schwimmende oder bewegliche Brücken
- 14.3.1.7 Feuer, Trockeneis, Feuerlöscher (Schaum), etc.
- 14.3.1.8 Baumstämme oder Stangen, die wegrollen können
- 14.3.2 Vorgeschriebene Elemente
 - 14.3.2.1 Reiten über 4 Stangen
 - 14.3.2.1.1 Die Stangen können auf gerader Linie, in einer Kurve oder im Zickzack gelegt werden.
 - 14.3.2.1.2 Der Zwischenraum zwischen den Stangen ist dem Weg/Kurs anzupassen:
 - Schrittstangen (direkt im Sand) – mindestens 40 - 50 cm Zwischenraum
 - Schrittstangen (erhöht) – mindestens 56 cm Zwischenraum und maximal 30 cm hoch, gemessen vom Boden bis Oberkante Stange
 - Trabstangen (direkt im Sand) – mindestens 90 - 107 cm Zwischenraum
 - Galoppstangen (direkt im Sand) – mindestens 2 Meter Zwischenraum
 - 14.3.2.2 Schlangenlinien im Schritt oder Trab
 - 14.3.2.2.1 Hindernis kann bestehen aus:
 - Orangene Verkehrshütchen
Verkehrshütchen oder vergleichbaren Hütchen
 - Stäbe (2 m hoch), aus Kunststoff, Holz oder einem anderen geeigneten, sicheren Material hergestellt und so im Boden verankert, dass das Pferd nicht behindert oder Reiter und Pferd verletzt werden können.
 - Fässer oder andere Säulen
 - Pflanzen in sicheren Gefäßen
 - Natürliche Hindernisse wie Bäume und Sträucher, sofern diese so geschnitten sind, dass Reiter und Pferd keinen Schaden nehmen können
 - 14.3.2.3 Hinderniszwischenräume (mindestens):
 - 2 Meter im Schritt
 - 3 Meter im Trab
 - 10 Meter im Galopp (**Schlangenlinien beim Galopp nicht bei SOD**)
 - 14.3.2.4 Gegenstand von einem Ort zum nächsten bringen. Hierbei sollen keine Plastiktüten oder Metallgegenstände verwendet werden.
- 14.3.3 Optionale/Alternative Hindernisse

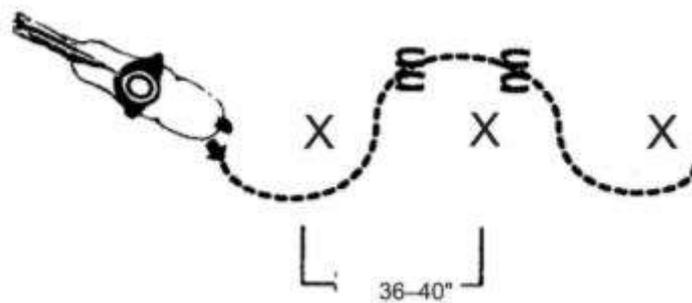
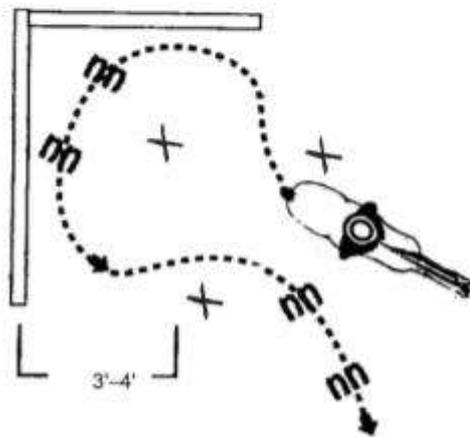
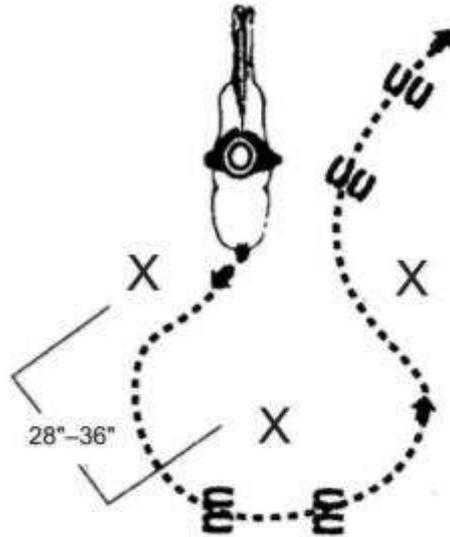


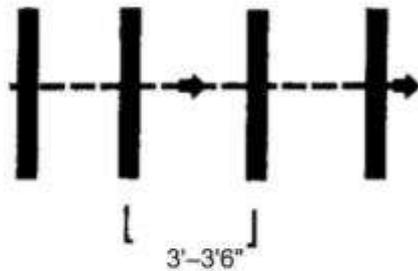
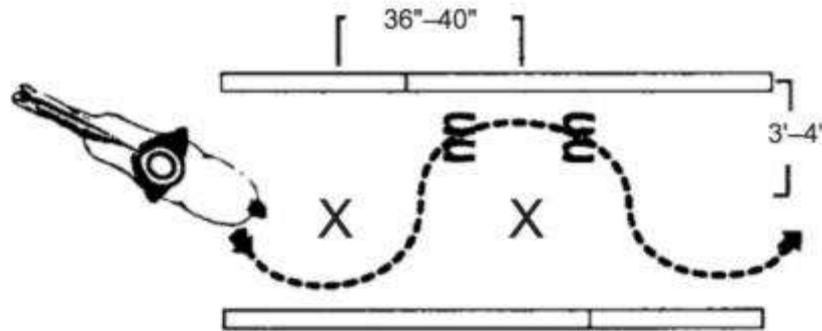
Protokoll Working Trail siehe Anhang J



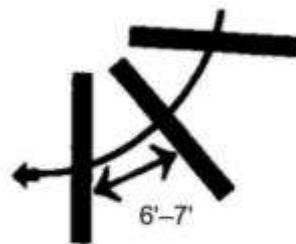




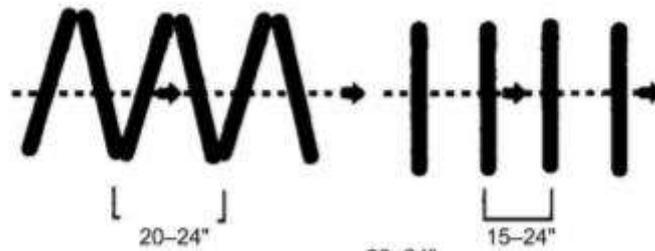




Trot Over Poles



Lope Over Poles



Pick Way Through

20-24"

15-24"



Curved



15 WESTERNREITEN (bietet SOD nicht an)

15.1 Stock Seat-Reiten

15.1.1 Allgemeine Informationen

- 15.1.1.1 Von einigen oder allen Reitern kann verlangt werden, Aufgaben, die den einzelnen Levels entsprechen, vorzureiten. Die Tests können entweder kollektiv oder einzeln durchgeführt werden.
- 15.1.1.2 Individuelle Figuren, die aus einer Kombination von Elementen bestehen, können verlangt werden.
- 15.1.1.3 Die Richter sind angehalten, die Durchführung von mindestens zwei Aufgaben/ Figuren zu fordern.
- 15.1.1.4 Ein Pferdewechsel findet nicht statt.
- 15.1.1.5 Die Aufgaben/Figuren werden angesagt. Es wird empfohlen eine Skizze anzufertigen und vor dem Wettbewerb zu versenden oder mindestens eine Stunde vor dem Wettbewerb auszuhängen.

15.1.2 Anforderungen und Erwartungen

- 15.1.2.1 Die Athleten reiten im Schritt oder Jog in den Ring ein und werden auf der Laufschiene mit einem flachfüßigen Vier-Schritt-Gang, einem Zwei-Schritt-Trab und einem Drei-Schritt-Galopp gemäß den Vorgaben der Division bewertet.
- 15.1.2.2 Die Teilnehmer stellen sich dann in einer Reihe auf und setzen ihre Pferde auf Kommando
- 15.1.2.3 Im Galopp wird erwartet, dass der richtige Takt eingehalten wird.

15.1.3 Stock Seat Reitsport-Tests - Die Richter können aus den folgenden Tests wählen:

- 15.1.3.1 Großer Kreis beim Schritt oder Trab
- 15.1.3.2 Halt
- 15.1.3.3 Umkehrung der Richtung nach einem Halt, Trab oder Schritt.
- 15.1.3.4 Galopp und Halt
- 15.1.3.5 Rückwärtsdrehen, Drehungen oder Spinning
- 15.1.3.6 Achtförmige Figur (zwei sich berührende Kreise) im Trab
- 15.1.3.7 Achtförmige Figur (zwei sich berührende Kreise) im Galopp mit richtigem Galoppwechsel, einen einfachen, unterbrochenen oder fliegenden Wechsel demonstrierend
- 15.1.3.8 Galoppwechsel in der Ringmitte mit mindestens 3 Galoppwechseln.

15.1.4 Tabelle zum Westernreiten



	Richtlinie			Verpflichtend
	Gut	Kleinere Fehler	Größere Fehler	Ausscheidung
Sitz	Im Gleichgewichtszentrum halten Vollständiger Kontakt mit dem Sattel Gerader Rücken	Außerhalb der Mitte sitzen Schwankender Rücken Hohlkreuz Mangelndes Gleichgewicht	Übermäßige Bewegung des Körpers Aus dem Sattel hüpfen	Nach Ermessen der Richter Sturz von Pferd oder Reiter
Hände	Ruhige, lockere Hände Aufrechterhaltung einer konstanten Kopfhaltung	Unruhe Einschränkungen, die zu unwharen Gangarten führen	Pferdemaul klafft auseinander Schwere Hände Ständiges Anstoßen	Nach Ermessen der Richter Sturz von Pferd oder Reiter
Beine	Sichere Beinstellung Richtiges Gewicht in den Steigbügeln Bewegung steuern Gleichmäßige Gewichtsverteilung auf dem Fußballen Fersen niedriger als Zehen	Schiefe Steigbügel Bewegung in den Beinen Unzureichendes Gewicht in Steigbügeln	Einmischung eines anderen Fahrers Übermäßiges Anspornen Kontaktverlust zwischen Beinen & Sattelfuß & Steigbügel In Kontakt kommen mit Zaun oder andere Reiter Verlust des Steigbügels	Nach Ermessen der Richter Sturz von Pferd oder Reiter
Steuerung	Das Pferd in gutem Zustand halten Form bei gleichbleibenden Gängen Fähigkeit, ein Pferd unter widrigen Bedingungen zu halten	Pause zwischen Schritt und Trab Pause vom Trab zum Galopp Nicht in der Schlange stehen	Pause vom Trab zum Schritt Pause vom Galopp zum Trab Zulassen, dass ein Pferd einen krummen Rücken hat Fehlende Hinweise	Nach Ermessen der Richter von Pferd oder Reiter
Gesamtes Erscheinungsbild	Geeignetes, gut ausgestattetes Outfit Gepflegtes Pferd Saubere Ausrüstung	Sattel nicht geeignet für Größe des Reiters Ungeeignete Ausrüstung Schmutzige Stiefel	Unreine Ausrüstung Ungepflegtes Pferd Ungetrimmtes Pferd	Nach Ermessen der Richter Sturz von Pferd oder Reiter
Allgemein	Gute Einstellung zu Pferd und Richter Einheitlichkeit der Reiterform	Nicht zum Pferd passende Ausrüstung Nichtverwendung von Ecken und Geländer Tauglichkeit von Pferd und Reiter	Übermäßige Sprachbefehle Übermäßiges Kreisen Große Verzögerungen bei Übergängen	Nach Ermessen der Richter Sturz von Pferd oder Reiter

15.2 Westernreiten

15.2.1 Allgemeine Informationen

15.2.1.1 Dieser Wettbewerb ist weder ein Stuntparcours noch ein Rennen, sollte aber trotzdem mit angemessener Geschwindigkeit durchgeführt werden.



- 15.2.1.2 Das Westernreiten ist ein Wettbewerb, in der sich Leistung und Eigenschaften eines guten, vernünftigen, gut trainierten, freien und sich leicht bewegenden Pferdes zeigen.
- 15.2.1.3 Die Pferde werden nach den Reiteigenschaften der Gangarten und des Galoppwechsels (einfach, unterbrochen oder fliegend) sowie nach der Fähigkeit des Athleten, das Pferd zu beeinflussen, beurteilt.
- 15.2.1.4 Alle Special-Olympics-Prüfungen können aufgerufen/vorgelesen werden (siehe Regeln zum Aufrufen von Prüfungen unter Dressur).
- 15.2.1.5 Der Richter wählt das Muster aus, das auf dem entsprechenden Niveau ausgeführt werden soll. Der Richter ist für die korrekte Einstellung des Musters verantwortlich.

15.2.2 Örtliche Gegebenheiten und Aufbau

- 15.2.2.1 Die Markierungen in der Arena müssen an den Seiten mindestens 9,14 m und höchstens 15,24 m voneinander entfernt sein, wobei 5 Markierungen verwendet werden. (Siehe Testabbildung unten)
 - 15.2.2.1.1 In allen Mustern müssen die Markierungen auf einer Seite mit den entsprechenden Markierungen auf der gegenüberliegenden Seite übereinstimmen.
 - 15.2.2.1.2 Die Markierungen sollten mindestens 4,7 m von der Wand entfernt sein.
 - 15.2.2.1.3 Die Muster sollten mindestens 15,24 m und höchstens 24,38 m in der Breite betragen, je nachdem wie es die Arena zulässt.
- 15.2.2.2 Es sollte ein fester Baumstamm oder Pfahl von mindestens 2,44 m Länge verwendet werden.

15.2.3 Richten: Die Reiter werden wie folgt bewertet:

- 15.2.3.1 Fähigkeit, das Pferd durch den vorgelegten Parcours zu führen
- 15.2.3.2 Fähigkeit zur Aufrechterhaltung eines gleichbleibenden Gangs und sanfter Übergänge bei Gang- und Richtungswechseln
- 15.2.3.3 Allgemeine Einstellung
- 15.2.3.4 Nur eine Hand an den Zügeln
- 15.2.3.5 Hände in der Bewegung von Pferd und Sattel fernhalten. Gewürdigt wird die Betonung auf Geschmeidigkeit, gleichmäßige Kadenz der Gänge und die Fähigkeit des Pferdes, die Führungen präzise und leicht (hinten und vorne) am Mittelpunkt zwischen den Markierungen zu wechseln.

- 15.2.4 Punktevergabe: Die Reiter werden von 0 bis 100 Punkten bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen.



15.2.4.1 Die Punkte werden für die Manöver auf folgender Basis addiert oder subtrahiert, die von Plus 1,5 bis Minus 1,5 reicht.

Minus:

1,5 Extrem schlecht

1,0 Sehr schlecht

0,5 Schlecht

0,0 Durchschnittlich

Plus:

0,5 Gut

1,0 Sehr gut

1,5 Ausgezeichnet

15.2.4.1.1 Manöverergebnisse sind unabhängig von Strafpunkten zu ermitteln. Die folgenden Merkmale gelten als Fehler und sind bei Manöverbewertungen entsprechend zu beurteilen:

- Pferd öffnet das Maul übermäßig
- Pferd antizipiert Signale oder wechselt früh die Gangart
- Stolpern des Pferdes

15.2.4.2 Ein Wettkämpfer wird jedes Mal bestraft, wenn die folgenden Ereignisse eintreten:

15.2.4.2.1 Fünf Punkte

- a) Versäumnis, das Schwungbein zu wechseln.
- b) Ausschlagen.
- c) Eklatanter Ungehorsam.

15.2.4.2.2 Drei Punkte

- a) Nicht die spezifische Gangart (Trab oder Galopp) ausführen oder nicht innerhalb von 3m des im Muster geforderten Bereichs anhalten.
- b) Unterbrechung der Gangartwechsel beim Galopp.
- c) Zusätzliche Wiederholung von Bewegungen durch den Anrufer/Leser.
- d) Versäumnis, den Gangartwechsel nach einem Schritt vorzunehmen, aber noch vor dem nächsten vorgesehenen Bereich.
- e) Zusätzliche Wechsel des Schwungbeins überall im Muster.



- f) In Variante Eins, Gruppe A: Versäumnis, den Gangartwechsel innerhalb von 30 Fuß nach dem Überqueren des Stammes beim Trab zu starten.
 - g) In Variante Eins, Gruppe B: Versäumnis, den Trab innerhalb von 20 Fuß nach dem Überqueren der Mittellinie zu starten.
 - h) Unterbrechung des Rhythmus beim Schritt oder Trab für zwei oder mehr Schritte
- 15.2.4.2.3 Ein Punkt
- a) Gangpause beim Schritt oder Trab für bis zu zwei Schritte
 - b) Berühren oder Rollen des Holzstammes
 - c) Versäumnis, den Galoppwechsel innerhalb eines Schrittes vorzunehmen.
 - d) Teilung des Holzstammes (Stamm zwischen Vorder- und Hinterhufen) beim Galopp
- 15.2.4.2.4 Ein halber Punkt
- a) Leichte Berührung des Holzstammes
 - b) Hinterbeine berühren sich beim Galoppwechsel oder überspringen diesen.
 - c) Versäumnis des Galoppwechsels innerhalb eines halben bis einen Schrittes.
- 15.2.4.2.5 Ein Wettkämpfer wird disqualifiziert (0 Punkte) für:
- a) Illegale Ausrüstung oder vorsätzlicher Missbrauch
 - b) Außerhalb des Kurses
 - c) Umstoßen von Markierungen
 - d) Vollständiges Auslassen von Holzstämmen
 - e) Schwerwiegende Verweigerung – Halt und zwei Rückwärtsschritte bzw. 4 Rückwärtsschritte der Vorderbeine
 - f) Schwerwiegender Ungehorsam, z.B. Aufbäumen etc.
 - g) Sturz auf den Boden von Pferd oder Reiter
 - h) Unbefugte Hilfe, außer für die Sicherheit
- 15.2.4.2.6 Ein Teilnehmer erhält Punkte für:
- a) Galoppwechsel, Hinter- und Vorderbeine gleichzeitig
 - b) Galoppwechsel, findet an ausgewiesener Stelle statt
 - c) Genaues und glattes Bewältigen des Parcours
 - d) Durchgehend gleichmäßiges Tempo
 - e) Pferd, das mit Zügeln und Beinhilfen leicht zu führen und zu kontrollieren scheint
 - f) Umgangsformen und Disposition

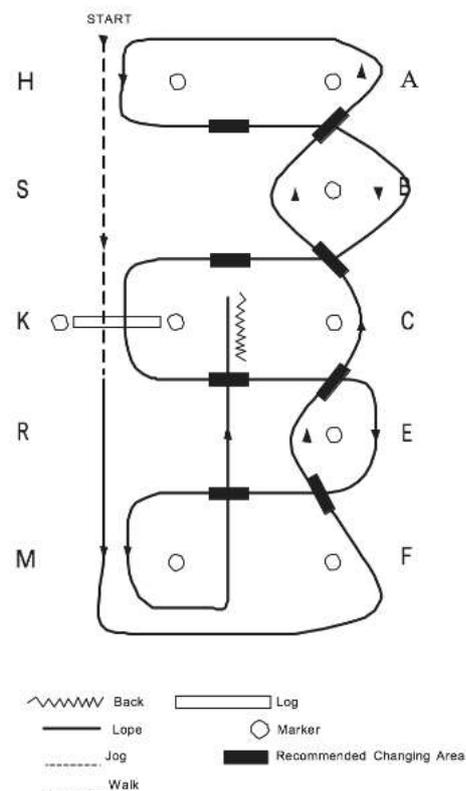


15.2.5 Division A-Test 1

Eintreten. Bei einem Schritt fortfahren

- H Trab
- K Über den Stamm traben und sofort galoppieren
- M Links über die Arena bewegen
- F Flechten der Einsätze, Galoppwechsel nach jedem Pflock
- A Galopp über die Arena
- H Biegen Sie H und überqueren Sie die Arena, Galoppwechsel an der Mittellinie
- B Kurve B und Querfeldeinlauf, Galoppwechsel an der Mittellinie
- K Galopp über Baumstamm und Arena überqueren, Galoppwechsel an der Mittellinie
- E Kurve E und Arena überqueren, Galoppwechsel an der Mittellinie
- M Abbiegen bei M und dann zur Mittellinie zwischen C und K herunter. Auf der Mittellinie anhalten und zurück.

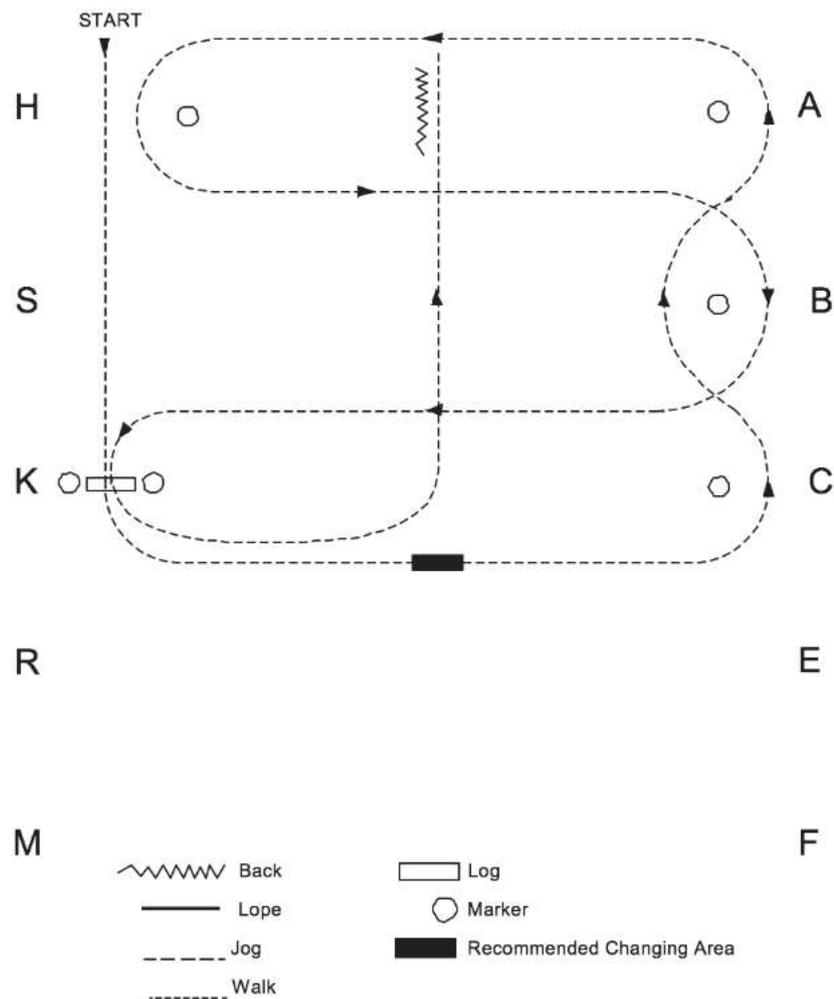
Abschluss der Prüfung beim Richter.





15.2.6 Division A-Test 2

- A Schritt. Bei A rechts ab und Trab über die Arena über einen Baumstamm. Galopp.
 - S Bei S nach links und Arena durchqueren. Galoppwechsel an der Mittellinie.
 - C Bei C nach rechts und Arena durchqueren. Galoppwechsel an der Mittellinie.
 - R Bei R nach links und Arena durchqueren. Galoppwechsel an der Mittellinie.
 - F Bei F Kreis rechtsherum, dann Buchstaben A anvisieren und nach jedem Buchstaben einen Galoppwechsel machen.
 - A Bei A Kreis rechtsherum, dann Arena durchqueren und über den Baumstamm zwischen H und S galoppieren. Halten und zurück.
- Abschluss der Prüfung beim Richter.



16 TRAIL – WESTERN *(bietet SOD nicht an)*

Event	CS	CI	BS	BI	A
Trail	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

16.1 Allgemeine Information

- 16.1.1 Bei der Parcoursgestaltung ist auf ordnungsgemäßes Hindernismaterial und größtmögliche Sicherheit für die Teilnehmenden zu achten, um Unfälle zu vermeiden.
- 16.1.2 Die Richter müssen vor der Freigabe den Parcours abgehen. Sie haben das Recht und



die Pflicht, Hindernisse bzw. Hindernismaterial so zu verändern oder zu tauschen, dass der Parcours zumutbar und sicher ist.

- 16.1.3 Die Festlegung einer sicheren Gangart zwischen den Hindernissen liegt im Ermessen der Richter.
- 16.1.4 Die Verantwortlichen werden dazu angehalten, Hindernisse zu entwerfen, die in 90 Sekunden sicher überwunden werden können.
- 16.1.5 Die Strecke sollte so entworfen werden, dass alle für die entsprechende Division relevanten Gangarten gezeigt werden können.
- 16.1.6 Es muss genügend Platz vorhanden sein, damit das Pferd mindestens 10 m traben und mindestens 15 m galoppieren kann, damit der Richter diese Gangarten in den entsprechenden Abteilungen bewerten kann.
- 16.1.7 Auf Außenreitplätzen können natürliche Hindernisse (z. B. Bäume, Sträucher, Bäche und Hügel) eingebunden werden, solange diese sicher bereitbar sind und die Richter jederzeit die Hindernisse einsehen können.
- 16.1.8 Unauffällig gefärbte Bandagen und Gamaschen sind in den Trail-Klassen erlaubt.
- 16.1.9 Erforderliche Hindernisse:
 - 16.1.9.1 Reiter in der Divisionen A
 - 16.1.9.1.1 Der Kurs sollte drei Elemente aus der Liste der obligatorischen Hindernisse und mindestens drei aus der Liste optionaler Hindernisse enthalten.
 - 16.1.9.1.2 Der Kurs sollte mindestens sechs und höchstens zehn Elemente enthalten.
 - 16.1.9.2 Reiter in den Divisionen CI und BI
 - 16.1.9.2.1 Der Kurs sollte drei Elemente aus der Liste der obligatorischen Hindernisse enthalten.
 - 16.1.9.2.2 Der Kurs sollte mindestens fünf und höchstens sieben Elemente enthalten.
 - 16.1.9.3 Reiter in den Divisionen CS und BS
 - 16.1.9.3.1 Der Kurs sollte zwei Elemente aus der Liste der obligatorischen Hindernisse enthalten.
 - 16.1.9.3.2 Der Kurs sollte mindestens vier und höchstens sechs Elemente enthalten.

16.2 Richten

- 16.2.1 Jede Teilnahme wird nach der Fähigkeit des Reiters beurteilt, das Pferd durch einen bestimmten Parcours zu führen. Es wird den Pferden angerechnet, die die Hindernisse korrekt überwinden und dabei auf die Hinweise des Reiters reagieren. Wenn ein Pferd an einem Hindernis übermäßig viel Zeit benötigt, wird der Richter aufgefordert, das Pferd zum nächsten Hindernis vorzurücken.
- 16.2.2 Pferde sollten für jede unnötige Verzögerung bei der Annäherung an ein Hindernis bestraft werden.
- 16.2.3 Verreiten ist definiert als:



- 16.2.3.1 Ein Hindernis in die falsche Richtung oder von der falschen Seite nehmen.
- 16.2.3.2 Ein Hindernis auf eine andere als die im Muster beschriebene Weise nehmen.
- 16.2.3.3 Überspringen eines Hindernisses, sofern nicht vom Richter angeordnet.
- 16.2.3.4 Hindernisse in der falschen Reihenfolge überwinden.
- 16.2.3.5 Versäumnis des Reiters, einen Hindernisversuch nach Anweisung des Richters zu unternehmen.
- 16.2.4 Für Fehler im Parcours erhält der Reiter keine Punkte für dieses Hindernis, scheidet aber nicht unbedingt aus der Klasse aus. Diejenigen Reiter, die Fehler auf dem Parcours haben, sollten hinter den Reitern platziert werden, die dem vorgeschriebenen Parcours folgen.

	Nur Richtlinien			Obligatorisch
Weg	Gut	Kleinere Fehler	Hauptfehler	Eliminierung
Schritt Trab Galopp (auf dem Kurs)	Beständigkeit des Gangs Klare Übergänge	Inkonsistenz des Gangs Falsche Führung bei Lope oder Galopp	Unterbrechung des Gangs Nichtausführung des geforderten Gangs	Nach Ermessen der Richter Sturz von Pferd oder Reiter
Bewältigung der Hindernisse Schreckt zurück Umgeht Hindernisse Stützt sich auf Vorder- oder Hinterhand Serpentinen	Reibungslos Gute Position Reaktionsschnell	Leichte Berührungen Seitliche Schritte Breite Positionen Langsame Reaktion Rücken krumm	Reißt erhöhte Elemente ab Ausstieg aus beengenden Elementen Verlust des Gangbildes Umständlichkeit und extreme Spannung Verweigerungen	Nach Ermessen der Richter Sturz von Pferd oder Reiter
Hindernisse für die Agilität Überquerungen Schritt, Trab oder Galopp Cavaletti Brücken	Aufmerksam Vorsicht Bereitwillig Niedriger Kopf	Leichte Berührungen Zu zögerlich Versäumnis, auf den Mittellinien zu bleiben	Umstoßen Verweigerungen Versäumnis, die Gangart beizubehalten Abseits der Brücke	Nach Ermessen der Richter Sturz von Pferd oder Reiter
Ruheprüfungen Kunststoff Pinsel Pflanzen Tragen von Gegenständen	Langsam gehen Warnung Vorsichtig, aber willig Niedriger Kopf Ruhe beim Tragen von Gegenständen	Über oder durch Hindernisse angespannt Scheuen beim Tragen von Gegenständen	Über Hindernisse springen oder durch sie hindurch stampfen Verweigerungen	Nach Ermessen der Richter Sturz von Pferd oder Reiter

Alle Pferde ohne oder mit nur geringfügigen Fehlern werden vor den Pferden mit größeren Fehlern berücksichtigt.

16.3 Western Trail Elemente

16.3.1 Inakzeptable Hindernisse

16.3.1.1 Reifen



- 16.3.1.2 Tiere (lebendig oder leblos)
- 16.3.1.3 Undurchsichtige oder spät bzw. unsichtbare Hindernisse
- 16.3.1.4 Aufsteigen nach Absteigen
- 16.3.1.5 Sprünge
- 16.3.1.6 Schaukelnde, schwimmende oder bewegliche Brücken
- 16.3.1.7 Feuer, Trockeneis, Feuerlöscher (Schaum), etc.
- 16.3.1.8 Baumstämme oder Stangen, die wegrollen können

16.3.2 Obligatorische Hindernisse

- 16.3.2.1 Durchquerung eines Tores. Das Tor sollte etwa 1,53 m hoch sein und in dieser Höhe eine Verriegelung haben.
- 16.3.2.2 Reiten über mindestens 4 Stämme oder Stangen.
 - 16.3.2.2.1 Die Stangen können gerade, gebogen oder zickzackförmig sein.
 - 16.3.2.2.2 Der Abstand zwischen den Stangen ist auf dem Weg, den das Pferd nehmen soll, zu messen:
 - Bodenstangen zum Schritt (nicht erhöht) im Abstand von mindestens 40-50 cm
 - Bodenstangen zum Schritt (erhöht) haben einen Mindestabstand von 56 cm und dürfen maximal 30 cm erhöht werden, gemessen vom Boden bis zur Oberkante des Elements.
 - Bodenstangen für das Traben (nicht erhöht) mit einem Mindestabstand von 90-107 cm.
 - Bodenpfähle für das Galoppieren (nicht erhöht) im Abstand von mindestens 2 m.
 - 16.3.2.2.3 Kombination von Hindernissen.
 - 16.3.2.3.1 Der Abstand zwischen den Hindernissen sollte mindestens 70 cm betragen oder, falls sie erhöht sind, mindestens 75 cm.
 - 16.3.2.3.2 Die Hindernisstangen dürfen nicht mehr als 60 cm hoch sein und müssen sicher auf Hindernisständen aufliegen.
 - 16.3.2.3.3 Zu den Hindernissen können die folgenden gehören:
 - 16.3.2.3.4 Gehen Sie in eine gerade Rutsche hinein und wieder heraus (empfohlen für beginnende Athleten). ii. Zurück durch und um mindestens 3 Markierungen herum.
 - 16.3.2.3.5 Zurück durch L-, V-, U-förmige oder ähnlich geformte Bahnen.

16.3.3 Optionale Hindernisse



- 16.3.3.1 Reiten Sie im Schritt, Trab oder Galopp durch Serpentinenhindernisse.
- 16.3.3.1.1 Zu den Hindernissen zählen unter anderem:
- Orangene Verkehrshütchen
 - 2m hohe Pfähle aus Kunststoff, Holz oder anderen geeigneten, sicheren Materialien, die in einen Sockel gesetzt werden, die so konstruiert sind, dass sie den Weg des Pferdes nicht behindern
 - Fässer oder Rollreifenfässer
 - Pflanzen in sicheren Kübeln oder Pflanzgefäßen
 - Natürliche Hindernisse wie Bäume und Büsche, die so hoch geschnitten sind, dass sie kein Sicherheitsrisiko für die Athleten darstellen
- 16.3.3.1.2 Die Abstände sollten mindestens folgende Maße einhalten:
- 2m für den Schritt
 - 3m für das Traben
 - 10m für das Galoppieren
- 16.3.3.1.3 Bei der Gestaltung eines Parcours für Reiter, die Hilfeleistungen in Anspruch nehmen, muss der Parcoursgestalter daran denken, ausreichend Platz für die Seitenläufer einzuplanen.
- 16.3.3.2 Einen Gegenstand von einem Teil der Arena in einen anderen Teil der Arena tragen. Plastiktüten und Metalldosen sollten nicht verwendet werden.
- 16.3.3.3 Über eine Holzbrücke reiten.
- 16.3.3.3.1 Die Brücke muss stabil sein.
- 16.3.3.3.2 Die Brücke muss mindestens 1 m breit und mindestens 1,83 m lang sein.
- 16.3.3.3.3 Der vorgeschlagene Steg ist ein Stück 3/4"-Sperrholz, das direkt auf den Boden gelegt wird. Empfohlene Abmessungen: 1,22 m mal 2,44 m.
- 16.3.3.4 Einen Regenmantel, einen Mantel, eine Weste usw. an- und wieder ausziehen.
- 16.3.3.5 Materialien in einem amerikanischen Briefkasten platzieren und entnehmen.
- 16.3.3.6 Seitengang
- 16.3.3.6.1 Die Elemente dürfen maximal 30 cm erhöht werden.
- 16.3.3.6.2 Die Elemente sind mindestens 1,06 m voneinander entfernt, wenn alle 4 Hufen des Pferdes innerhalb des Hindernisses sind; mindestens 51 cm voneinander entfernt, wenn nur die Vorderhufen innerhalb des Hindernisses sind; oder 61 cm, wenn nur die Hinterhufe innerhalb des Hindernisses sind.
- 16.3.3.6.3 Der Seitengang kann durch die Pfade L,T,V,Z oder geradlinig verlaufen und kann Folgendes umfassen:
- Keulen oder Vorhanddrehungen

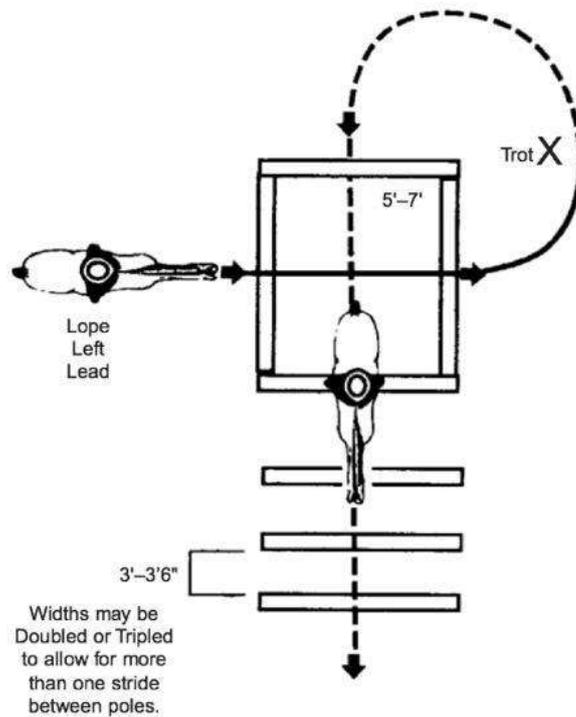


Begrenzter Raum (Weg) für Vorderhufen, Hinterhufen oder alle 4 Hufen

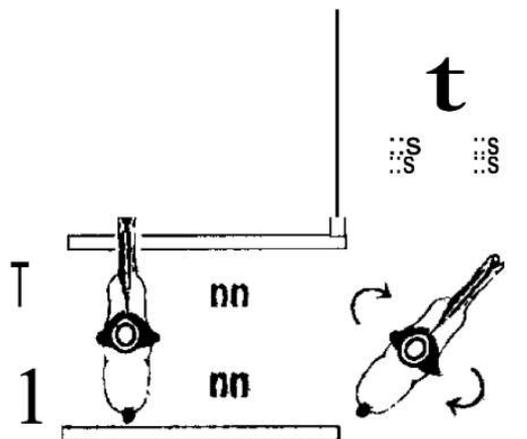
- 16.3.3.7 Reiten in ein Quadrat, das aus 4 Stämmen (Schienen) mit einer Mindestlänge von 1,53 m besteht. Der Athlet betritt den Platz über einen gekennzeichneten Stamm, führt jedes Manöver wie angegeben aus und verlässt ihn über einen gekennzeichneten Stamm.
- 16.3.3.8 Durchgang zwischen 2 Sägeböcken in Standardabmessungen mit massiven Enden. Die Böcke sollten 1,83 m voneinander entfernt sein. Jeder Bock sollte mit einer Satteldecke drapiert sein.
- 16.3.3.9 Durch Gestrüpp oder unter Gestrüpp hindurch reiten.
- 16.3.3.10 Pferd durch ein L-, V- oder Z-Muster von Bodenstangen führen.
- 16.3.3.11 In einen Graben hinein oder aus einem Graben heraus reiten, ohne Ausfallschritte oder Sprünge.
- 16.3.3.12 Bewältigen jedes sicheren Hindernisses, das bei Ausritten angetroffen werden könnte. (Beim Entwerfen dieses Hindernisses sollte als Maßgabe der Achsabstand des Pferdes als 1,53 m gedacht sein, von den Vorderhufen bis zu den Hinterhufen). Die Genehmigung des Richters ist für diese Hindernisse obligatorisch.
- 16.3.3.13 Reiten durch eine Kombination von zwei oder mehr Hindernissen.

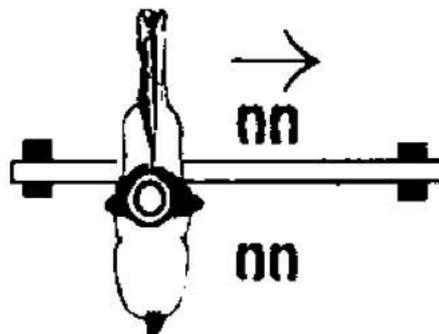
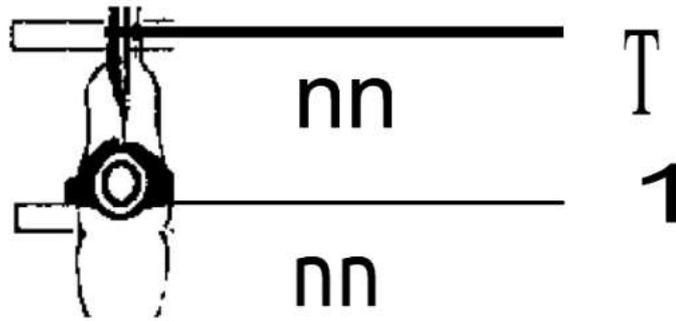


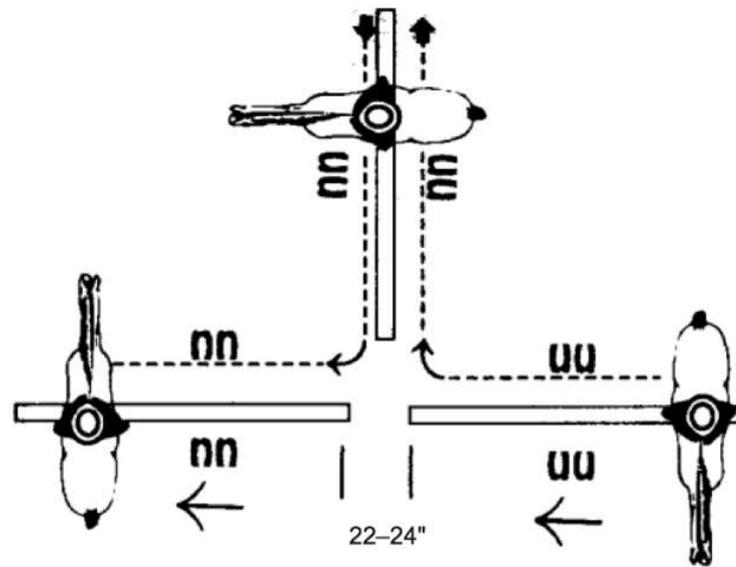
Abbildung zur Darstellung des Lope over, Trot over und Walk over



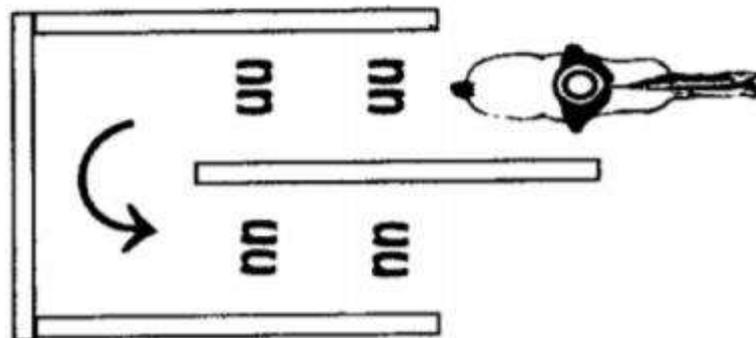
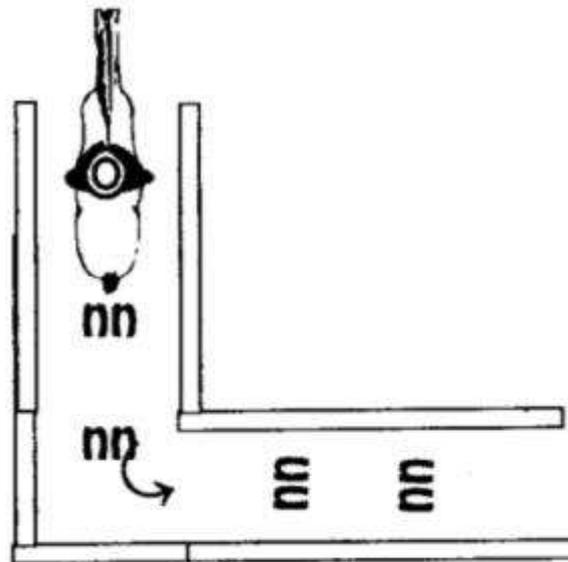
Variationen des Seitenganges (4 Abbildungen)



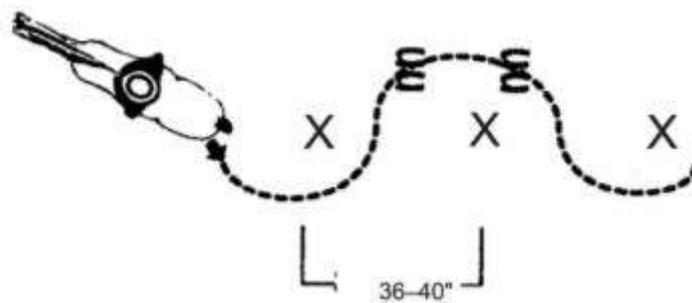
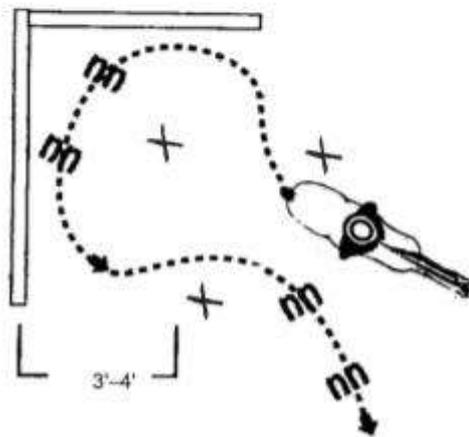
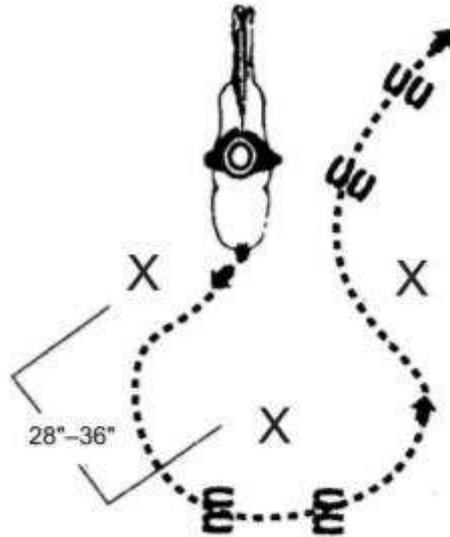




Variationen vom L förmigen Rückwärts-Durchgang: Abbildung

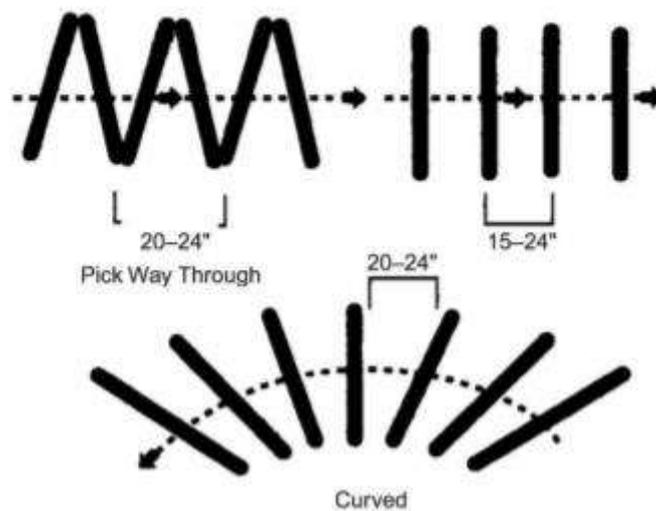
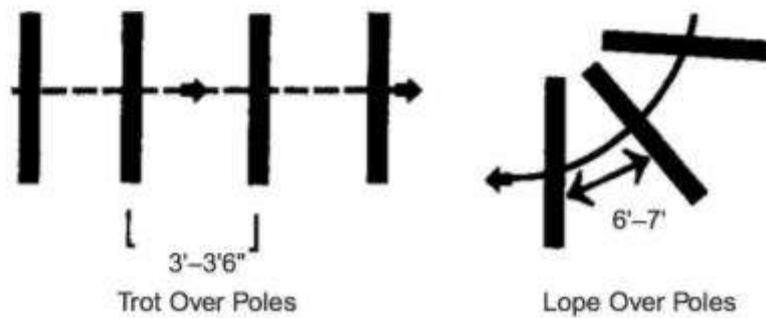
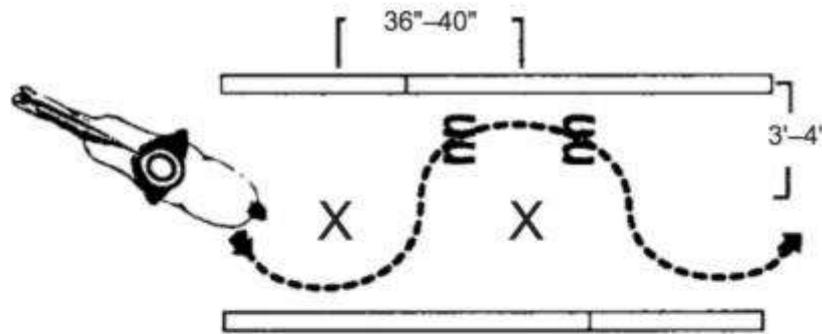


Variationen der rückwärtigen Umkurvung von drei Markern: Abbildung





Variationen der rückwärtigen Umkurvung von drei Markern in Engstelle: Abbildung

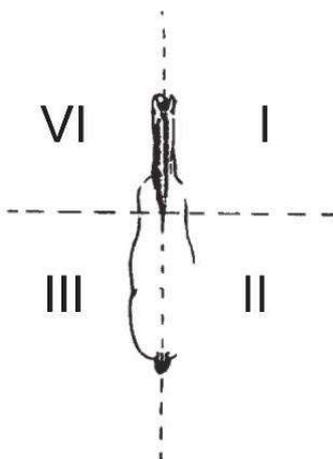




17 ENGLISCHE UND WESTERN-VERANSTALTUNGEN: Teil B: Vormustern

17.1 Allgemeine Informationen

- 17.1.1 Beim Vormustern sollte der Schwerpunkt auf der Fähigkeit des Athleten liegen, mit dem Pferd umzugehen und es zu zeigen, wobei die Sicherheit nichtsdestotrotz im Vordergrund stehen sollte. Das Pferd ist hier eher eine Requisite, um das Können des Athleten zu zeigen.
- 17.1.2 Bei Athleten, die ihr Pferd im Western-Stil vormustern, müssen Ausrüstung und Kleidung den Richtlinien des Westernreitens entsprechen. Es findet das entsprechende Regelwerk Anwendung.
- 17.1.3 Athleten der englischen Reitweise, die ihr Pferd vormustern müssen ein geeignetes englisches Zaumzeug (Trense) gem. WBO/LPO verwenden. Ordnungsgemäße Turnierkleidung einschließlich eines zugelassenen Sicherheitshelms und Handschuhen ist vorgeschrieben.
- 17.1.4 Es wird die Viertelmethode bei der Vorstellung angewandt. Die folgenden vorgeschlagenen Bewegungsrichtlinien sollen zur Veranschaulichung der Bewegung um das Pferd herum während der Vorführung in Showmanship-Klassen dienen und sind insbesondere für Aussteller und Trainer gedacht.
- 17.1.4.1 Imaginäre Linien teilen das Pferd in 4 gleiche Teile, wie in der Abbildung zu sehen. (Anmerkung: Die Quadranten werden zur leichteren Identifizierung mit I, II, III und IV nummeriert).
- 17.1.4.1.1 Eine Linie verläuft quer über das Pferd, direkt hinter dem Widerrist.
- 17.1.4.1.2 Die andere imaginäre Linie verläuft vom Kopf zum Schwanz.





Der Athlet mustert auf einer Dreiecksbahn gem. WBO 103 vor.

Ablauf (ersetzt 17.1.4.2 bis 17.2)

1. Offene Aufstellung zu den Richtern mit folgenden Informationen: Name des Teilnehmers und Pferdes sowie Farbe, Alter und Geschlecht.
2. Anführen auf die linke Seite des Dreiecks zu.
3. 1. Seite Schritt
4. Nach der Ecke antraben, 2. Seite Trab vor der nächsten Ecke Schritt
5. 3. Seite Schritt
6. Um die Markierung wenden und erneut nun von der anderen Seite offen zu den Richtern aufstellen.

17.1.4.2 Der Athlet sollte sich wie folgt um das Pferd herum bewegen:

17.1.4.2.1 Wenn der Richter in I ist, sollte der Betreuer in IV sein.

17.1.4.2.2 Wenn der Richter zu II wechselt, sollte der Betreuer zu I wechseln.

17.1.4.2.3 Wenn der Richter nach III geht, geht der Betreuer nach IV.

17.1.4.2.4 Wenn der Richter in IV ankommt, kehrt der Betreuer wieder zu I zurück.

17.1.4.3 Diese Methode der Zurschaustellung fußt auf der Sicherheitsgrundlage, da der Betreuer die Hinterviertel des Pferdes davon abhalten kann, zum Richter hin auszuspringen, sollte das Pferd unruhig werden.

17.1.5 Die Ausstellungsleitung muss die einzelnen Testmuster mindestens eine Stunde vor Beginn der Schau bekannt geben.

17.1.6 Die folgenden Manöver gelten als akzeptable Elemente für einzelne Testmuster:

17.1.6.1 Das Pferd im Schritt oder Trab führen

17.1.6.2 Sich in einer geraden oder gebogenen Linie rückwärts bewegen

17.1.6.3 Halt

17.1.6.4 Dreiviertel, halbe oder ganze (360 Grad) Drehungen

17.1.6.5 Quadrat (s. unten) vorbereiten

17.2 Klassenroutine

17.2.1 Die Arena wird (sofern vom Richter nicht anders angewiesen) gegen den Uhrzeigersinn betreten und das Pferd im aufmerksamen Schritt geführt. Hinweis: Das Pferd sollte im Schritt oder Trab bereitwillig geführt werden.

17.2.2 Nach der Aufstellung der Klasse wird der Richter jeden Teilnehmer auffordern, sein Pferd individuell zu bewegen. Achten Sie beim Bewegen des Pferdes darauf, dass der Richter eine klare, ungehinderte Sicht auf die Bewegungen des Pferdes hat.

17.3 Bewertung



- 17.3.1 Erscheinungsbild des Pferdes und des Athleten: 20 Punkte
 - 17.3.1.1 Pflege des Pferdes
 - 17.3.1.1.1 Sauberes, gut gebürstetes Haarkleid (Staub und Flecken sind zu beanstanden).
 - 17.3.1.1.2 Bereiche, die sauber sein müssen: um die Augen, die Ohren, das Maul, die Nüstern, zwischen den Beinen und um den Schwanz herum.
 - 17.3.1.1.3 Mähne, Schweif, Stirn- und Widerristbüschel müssen sauber und frei von Verfilzungen sein. Die Verwendung von Ornamenten auf diesen Körperteilen ist verboten. Mähne, Schopf und Widerristbüschel können auf Wunsch des Teilnehmers Englisch oder in Western-Art geflochten sein.
 - 17.3.1.2 Frisieren des Pferdes
 - 17.3.1.2.1 Die Mähne darf geschoren werden, der Schopf muss (sollte) jedoch belassen werden.
 - 17.3.1.2.2 Die Innenhaare der Ohren können gekürzt werden. **Das Ausrasieren der Ohren ist jedoch verboten.**
 - 17.3.1.2.3 Lange Haare an Kiefer, Beinen und Vorderfuß sollten geschoren werden. **Haare in den Fesselbeugen sollten gestutzt werden. Tasthaare rund ums Maul dürfen nicht gekürzt oder abgeschnitten werden (Rasseabhängig).**
 - 17.3.1.3 Ausrüstung
 - 17.3.1.3.1 Die Ausrüstung sollte sauber, ordentlich und in gutem Zustand sein.
 - 17.3.1.3.2 Westernpferde müssen mit einem Halfter aus Nylon oder Leder gezeigt werden.
 - 17.3.1.3.3 Pferde, die im englischen Stil gezeigt werden, sind mit einem Trensenzaum auszustatten.
 - 17.3.1.4 Erscheinungsbild des Athleten
 - 17.3.1.4.1 Kleidung und Personen - gepflegt und sauber.
 - 17.3.1.4.2 Angemessene Kleidung im Western Tack-Stil.
 - 17.3.1.4.3 Angemessene Turnierkleidung mit Helm und Handschuhen.
- 17.3.2 Vorführung des Pferdes auf der Dreiecksbahn: 60 Punkte
 - 17.3.2.1 Führen: 40 Punkte
 - 17.3.2.1.1 Der Athlet führt das Pferd von der linken Seite mit den Zügeln in der rechten Hand.



- 17.3.2.1.2 Gefasst wird der Zügel ca. 3 Handbreit unter den Gebissringen. Geteilt durch den Zeigefinger oder den Zeige- und Mittelfinger liegt der Zügel in der Hand. Das Ende des Zügels wird doppelt gelegt und liegt ebenfalls in der Hand. Der Daumen hält es mit.
- 17.3.2.1.3 Der Athlet sollte an der linken Seite des Pferdekopfes in Position bleiben, "Auge in Auge" mit dem Pferd. Der Athlet sollte das Pferd nicht mit seinen Händen oder Füßen berühren.
- 17.3.2.1.4 Ein eng gewickelter/gerollter Zügel/Führstrick oder einer, der um die linke Hand des Athleten gewickelt ist, führt zu einem Punktabzug.
- 17.3.2.1.5 Ein loser, flatternder Zügel wird als Fehler angesehen.
- 17.3.2.1.6 Der Schwerpunkt sollte auf die leichte Kontrolle des Pferdes mit einem Minimum an Druck auf die Zügel gelegt werden, damit das Pferd seinen Kopf natürlich halten kann. Das Pferd sollte im Schritt und Trab bereitwillig, fleißig und ruhig weitergehen, mit einem Minimum an Druck durch den Athleten.
- 17.3.2.1.7 Der Athlet darf die Sicht des Richters auf das Pferd nicht beeinträchtigen. Es ist zulässig, dass der Athlet zwischen dem Pferd und dem Richter hindurchgeht, während sich der Richter um das Tier herum bewegt, aber der Athlet sollte es vermeiden, die Sicht des Richters über die eine Bewegung hinaus zu blockieren, die erforderlich ist, um zwischen Pferd und Richter zu treten. Der Athlet sollte schnell und leise in die Zone treten, in der sowohl Pferd als auch Richter beobachtet werden können.
- 17.3.2.1.8 Alle Wendungen sollen nach rechts ausgeführt werden. Dabei ist die linke Hand in Augenhöhe des Pferdes zu halten.
- 17.3.2.1.9 Es ist zu bedenken, dass der Athlet auch nach Gesichtspunkten der Sicherheit beurteilt wird. Der Athlet sollte den Teilnehmer neben sich nicht zur Seite drängen, wenn sie in einer Reihe nebeneinander oder voreinander stehen.
- 17.3.2.1.10 Wenn der Richter eine Positionsänderung wünscht, sollte sich der Athlet zunächst umschaun, um zu sehen, ob die Konkurrenten in der Nähe ihre Pferde unter Kontrolle haben, und dann, wie angegeben, sofort die Bewegung ausführen.
- 17.3.2.2 Posen: 20 Punkte
- 17.3.2.2.1 Beim Aufstellen und vor das Pferd treten übernimmt die linke Hand den rechten Zügel. Der linke Zügel und das Zügelende bleiben in der rechten Hand. Beim Umfassen und vortreten kann ggfs. Schon das Hinstellen vom Pferd korrigiert werden. Der Athlet steht ca. 50 cm vom Pferdekopf entfernt, die Beine hüftbreit, die Zügel sollten ohne Druck gehalten werden.



- 17.3.2.2.2 Eine Stange markiert die Position zum Aufstellen. Wichtig ist, dass alle 4 Pferdebeine zu sehen sind. Die Beine auf der dem Richter zugewandten Seite stehen weit auseinander und die anderen bilden ein V. Das Pferd hält den Kopf in natürlicher Haltung.
- 17.3.2.2.3 Wenn der Richter andere Pferde begutachtet, sollte der Athlet sein Pferd stehen lassen, wenn es einigermaßen gut platziert ist.
- 17.3.2.2.4 Der Athlet sollte sich ganz natürlich verhalten. Übermäßige Aufregung sowie übertriebenes Zeigen und Manövrieren sind zu bemängeln.
- 17.3.3 Aufmerksamkeit und Auftreten: 20 Punkte
- 17.3.3.1 Der Athlet ist sich jederzeit der Position des Richters bewusst.
- 17.3.3.2 Der Athlet ist die ganze Zeit auf das Pferd konzentriert und lässt sich nicht von äußeren Einflüssen ablenken, solange er sich auf dem Viereck befindet. Er ist die gesamte Zeit aufmerksam, bis die Klasse vergeben ist und vom Ring entlassen wird.
- 17.3.3.3 Der Athlet folgt aufmerksam den Anweisungen des Richters und arbeitet mit ihm zusammen.
Der Athlet tritt bestimmt, aber dennoch freundlich und höflich auf und verhält sich anderen Athleten und Offiziellen gegenüber fair.
- 17.4 Fehler
- 17.4.1 Schlecht gepflegtes und frisiertes Pferd
- 17.4.2 Falsche Position des Teilnehmers bei der Aufstellung oder beim Führen des Pferdes
- 17.4.3 Wechseln der Hände am Zügel, zu geringer Abstand der Hände zu den Gebissringen, am Boden schleifende Zügel
- 17.4.4 Versäumnis, das Pferd zur Beurteilung richtig aufzustellen, oder übermäßiger Zeitaufwand, um es positionieren
- 17.4.5 Unnötige Kurven bei der Dreiecksvorführung
- 17.4.6 Manöver, die nicht an bestimmten Markierungen ausgeführt werden
- 17.4.7 Berühren des Pferdes
- 17.4.8 Schwerwiegender Ungehorsam

18 ENGLISCHE- UND WESTERN-EVENTS: GYMKHANA **(bietet SOD nicht an)**

18.1 Allgemeine Information

18.1.1 Ausstattung

- 18.1.1.1 Sättel und Zaumzeug nach Bedarf in den Reitklassen.



- 18.1.1.2 Verbotene Ausrüstung:
 - 18.1.1.2.1 Lasso
 - 18.1.1.2.2 Gebisslose Zäumung
 - 18.1.1.2.3 Anbindung
 - 18.1.1.2.4 Schlaufzügel
 - 18.1.1.2.5 Bosal
 - 18.1.1.2.6 Vorrichtung aus Draht, Metall oder Rohleder als Teil eines Leder-Kinnriemens
 - 18.1.1.2.7 Andere Hufeisen als Standard-Pferdehufeisen

- 18.1.2 Durchführung von Gymkhana-Veranstaltungen
 - 18.1.2.1 Alle Veranstaltungen werden gezeitet. Sieger ist der Teilnehmer mit der schnellsten Zeit.
 - 18.1.2.2 Die Reiter müssen den Parcours innerhalb eines geschlossenen Rings starten und dürfen erst beginnen, wenn alle Tore geschlossen und gesichert sind. Die Tore dürfen erst geöffnet werden, wenn der Reiter den Parcours beendet hat und sich im Trab oder im Stillstand befindet.
 - 18.1.2.3 Jeder Lauf beginnt mit einem fliegenden Start. Die Zeit beginnt, wenn die Nase des Pferdes die Startlinie überquert.
 - 18.1.2.4 Die Zeit wird gestoppt, wenn die Nase des Pferdes die Ziellinie überquert.
 - 18.1.2.5 Für jedes der folgenden Vergehen wird eine 5-Sekunden-Strafe zur Zeit addiert:
 - 18.1.2.5.1 Umstoßen einer Stange oder eines Fasses. (Ein Athlet darf eine Stange oder ein Fass ohne Strafe mit der Hand berühren, solange die Stange oder das Fass aufrecht bleiben).
 - 18.1.2.5.2 Jeweils 3 Schritte zu viel in der für die Division zugeteilten Gangart.
 - 18.1.2.6 Eine Disqualifikation wird für folgende Vergehen ausgesprochen:
 - 18.1.2.6.1 Versäumnis, dem Kurs zu folgen.
 - 18.1.2.6.2 Versäumnis, die Start-/Ziellinie zwischen den Markierungen zu überqueren.
 - 18.1.2.6.3 Nicht ordnungsgemäße Befestigung des Kinnriemens am Helm des Athleten während der gesamten Zeit, in der er sich in der Arena aufhält.
 - 18.1.2.6.4 Erneutes Überqueren der Start-/Ziellinie nach Abschluss des Kurses.
 - 18.1.2.6.5 Übermäßiger Gebrauch einer Klatsche, einer Reitgerte, einer Peitsche oder eines Seils, je nach Urteil des Richters.
 - 18.1.2.7 Bei Gleichstand gibt es ein Stechen auf der gleichen Strecke. Der Wettkämpfer, der im Stechen zum Sieger erklärt wurde, muss den Parcours in maximal 5 Sekunden mehr oder weniger als in seiner ursprünglich aufgestellten Zeit erneut laufen oder das Stechen muss erneut durchgeführt werden.



18.1.3 Einrichtungen und Aufbau

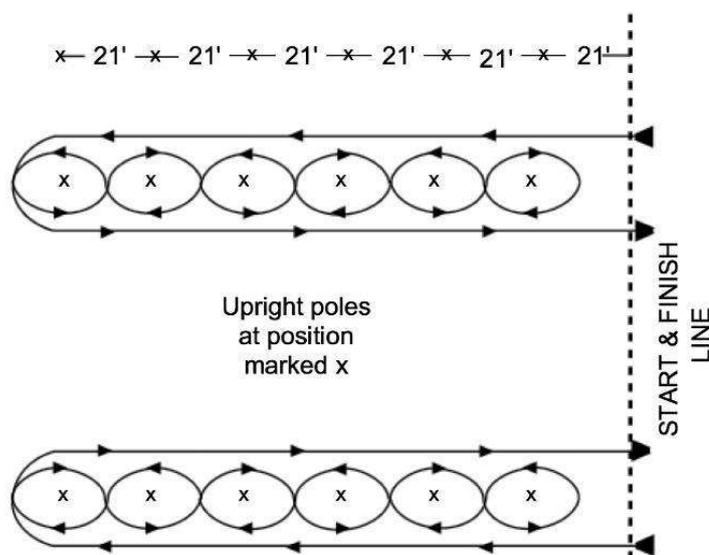
- 18.1.3.1 Wann immer es möglich ist, sollten Startlinienmarkierungen oder elektrische Zeitmesser an der Wand der Arena angebracht werden.
 - 18.1.3.2 Die Start-/Ziellinie muss deutlich markiert sein.
 - 18.1.3.3 Der Kurs muss genau vermessen werden.
- 18.1.4 Formulare für Richter in Bearbeitung.

18.2 Pole Bending

Veranstaltung	CS	CI	BS	BI	A
Pole Bending	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja

18.2.1 Örtliche Gegebenheiten und Aufbau

- 18.2.1.1 In der Arena sollte es eine Person geben, die dafür verantwortlich ist, umgestoßene Stangen zu entfernen. Um den Reiter nicht zu stören oder zu behindern, sollte diese Person warten, bis der Reiter weit entfernt ist, und die Stange dann schnell entfernen.
- 18.2.1.2 Das Pole Bending findet um 6 in einer geraden Linie angeordnete Stangen statt.
- 18.2.1.3 Jede Stange ist 6,4 m voneinander entfernt sein. Die erste Stange ist 6,4 m von der Startlinie entfernt.
- 18.2.1.4 Die Stangen sollten mindestens 1,83 m hoch über dem Boden aufgestellt werden.





Die Basis darf nicht größer als 37 cm im Durchmesser sein.

18.2.2 Durchführung des Kurses: Ein Pferd kann entweder rechts oder links von der ersten Stange starten und dann den Rest des Parcours entsprechend laufen. Diese Anweisungen sind für ein Pferd geschrieben, das rechts von der ersten Stange startet.

18.2.2.1 Auf das Signal des Starters hin wird der Athlet:

18.2.2.1.1 Auf der rechten Seite der Stangen bis zur letzten Stange in der Reihe hinunterlaufen.

18.2.2.1.2 An der letzten Stange links herum drehen.

18.2.2.1.3 Zwischen den Stangen hindurchschlängeln und sie abwechselnd von rechts nach links umkurven, bis die erste Stange erreicht wird.

18.2.2.1.4 An der ersten Stange rechts herum drehen.

18.2.2.1.5 Zwischen den Stangen hindurchschlängeln und sie abwechselnd von links nach rechts umkurven, bis die letzte Stange erreicht wird.

18.2.2.1.6 An der letzten Stange links herum drehen und geradeaus an den Stangen entlang rennen und die Ziellinie überqueren.

18.3 Barrel Racing (Nur Western)

Veranstaltung	CS	CI	BS	BI	A
Barrel Race	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja

18.3.1 Örtliche Gegebenheiten und Aufbau

18.3.1.1 Drei Fässer werden in einem Dreieck platziert, wobei die folgenden Maße verwendet werden:

18.3.1.1.1 Die Fässer 1 und 2 sind 27,43 m voneinander und 18,29 m von der Start-/Ziellinie entfernt.

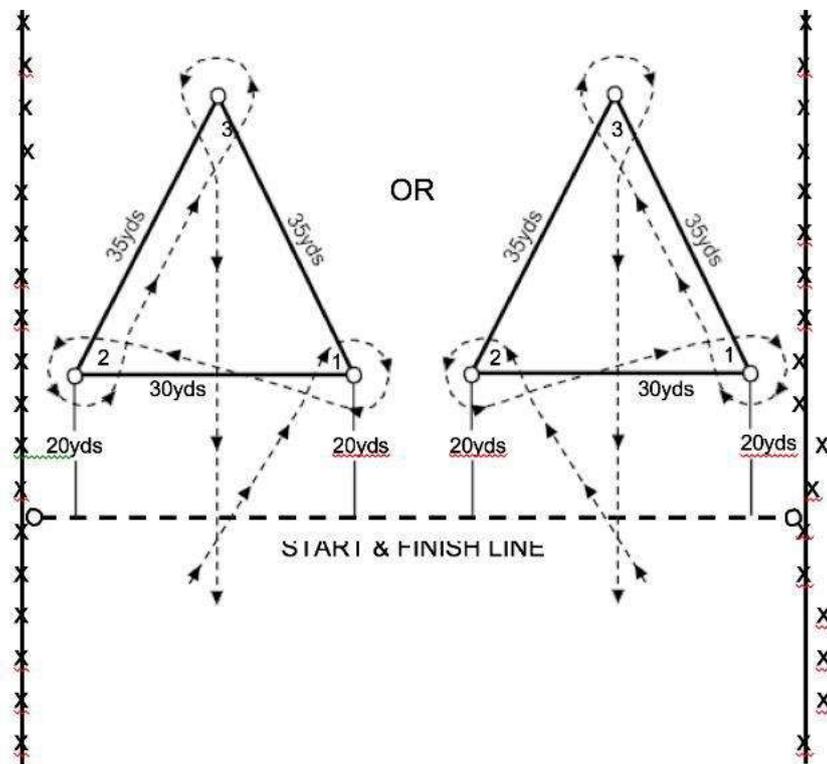
18.3.1.1.2 Das Fass 3 befindet sich in der Mitte (als Spitze eines Dreiecks) 32 m von den Fässern 1 und 2 entfernt. Siehe Aufstellungsplan.

18.3.1.2 Wenn der Kurs zu groß für den verfügbaren Platz ist, sollte das Muster in Schritten von 4,57 m reduziert werden, bis es in die Arena passt. Ausreichend viel Platz zwischen den Fässern und eventuellen Hindernissen sollte immer bedacht werden. Der Abstand von Fass 3 bis zur Ziellinie braucht um diese Abstände nicht verringert zu werden, wenn genügend Platz zum Anhalten des Pferdes vorhanden



ist.

- 18.3.1.3 Den Pferden muss genügend Raum für ihre Drehungen gelassen werden. Dies sollte beim Ausmessen ebenso bedacht werden.
- 18.3.1.4 Mindestens 13,77 m müssen zwischen der Start-/Ziellinie bis zum Ende der Arena verfügbar sein.
- 18.3.1.5 Senkrechte Stangen sollten die Start-/Ziellinie markieren.
- 18.3.1.6 Hell gefärbte 55-Gallonen (250l)-Kunststoff- oder Metallfässer können verwendet werden.



- 18.3.2 Ausführung des Kurses - Der Kurs kann entweder von rechts oder von links ausgeführt werden. Die Anweisungen sind für einen Starter von rechts dargelegt.
 - 18.3.2.1 Auf ein Signal des Starters hin wird der Athlet:
 - 18.3.2.1.1 Zum Fass Nummer 1, links dran vorbei und eine Drehung von etwa 360 Grad um das Fass herum vollführen.
 - 18.3.2.1.2 Zum Fass Nummer 2, rechts daran vorbei und eine Drehung von etwas mehr als 360 Grad um das Fass herum vollführen.
 - 18.3.2.1.3 Zum Fass Nummer 3, rechts daran vorbei und Sie eine Drehung von etwa 360 Grad um das Fass herum vollführen.



18.3.2.1.4 Dann zur Ziellinie sprinten, dabei zwischen den Fässern 1 und 2 hindurchlaufen.

18.4 Figur 8 (nur Level CI und BI)

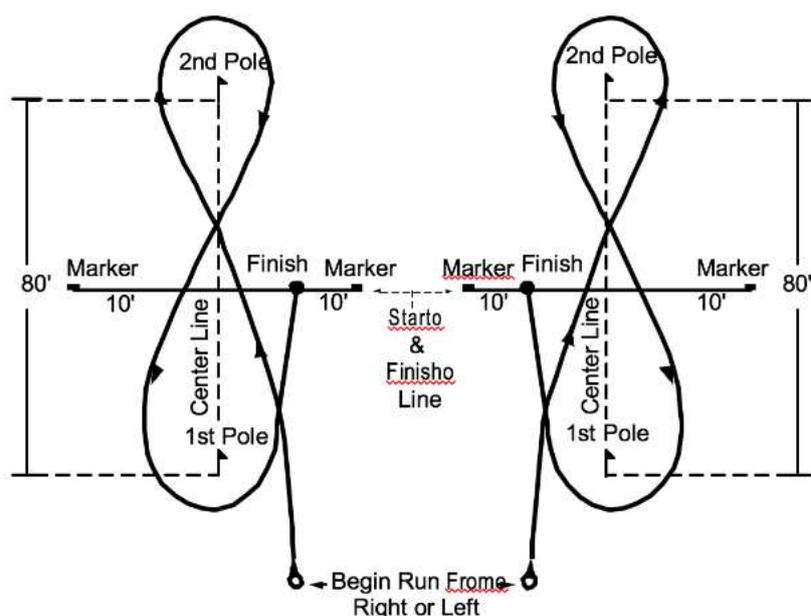
Veranstaltung	CS	CI	BS	BI	A
Achtförmiger Parcours	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja

18.4.1 Örtliche Gegebenheiten und Aufbau

18.4.1.1 Die Start-/Ziellinie sollte mit 2 aufrechten Markierungen im Abstand von 6,1 m markiert werden.

18.4.1.1.1 Die Markierungen werden in einem Abstand von 3,5 m auf jeder Seite der Mittellinie gesetzt. Sie müssen kurz genug sein, um die elektrische Zeitmessung nicht zu stören.

18.4.1.2 Der erste und zweite Ständer, die die Mittellinie markieren, sind 12 m von der Start-/Ziellinie entfernt, so dass sie insgesamt 24 m voneinander entfernt sind.





18.4.2 Durchführung des Kurses: Die Durchführung des Kurses kann an beiden Enden beginnen. Der Reiter kann sich zuerst entweder nach rechts oder nach links wenden, solange die achtförmige Figur vollständig ausgeführt wird. In den Anweisungen wird von einer anfänglichen Rechtsdrehung ausgegangen.

18.4.2.1 Auf ein Startsignal hin wird der Athlet:

18.4.2.1.1 Zunächst die Mittellinie zwischen den aufrechten Markierungen überqueren und dann zum 2. Ständer reiten.

18.4.2.1.2 Um den zweiten Ständer herum nach rechts drehen.

18.4.2.1.3 Zum ersten Ständer.

18.4.2.1.4 Um den ersten Ständer links herum drehen, sodass die achtförmige Figur entsteht.

18.4.2.1.5 Die Runde wird durch das Zurückreiten und Überqueren der Ziellinie beendet.

18.4.2.2 Gründe zur Disqualifikation:

18.4.2.2.1 Versäumnis des Athleten, die Start-/Ziellinie zwischen den Markierungen zu überqueren, bevor er um den zweiten Ständer reitet.

18.4.2.2.2 Versäumnis des Athleten, die Start-/Ziellinie zu überqueren, nachdem er um den zweiten Ständer herum geritten ist und zum ersten Ständer zurückgekehrt ist.

18.4.2.2.3 Umstoßen einer Markierung, die die Start-/Ziellinie anzeigt.

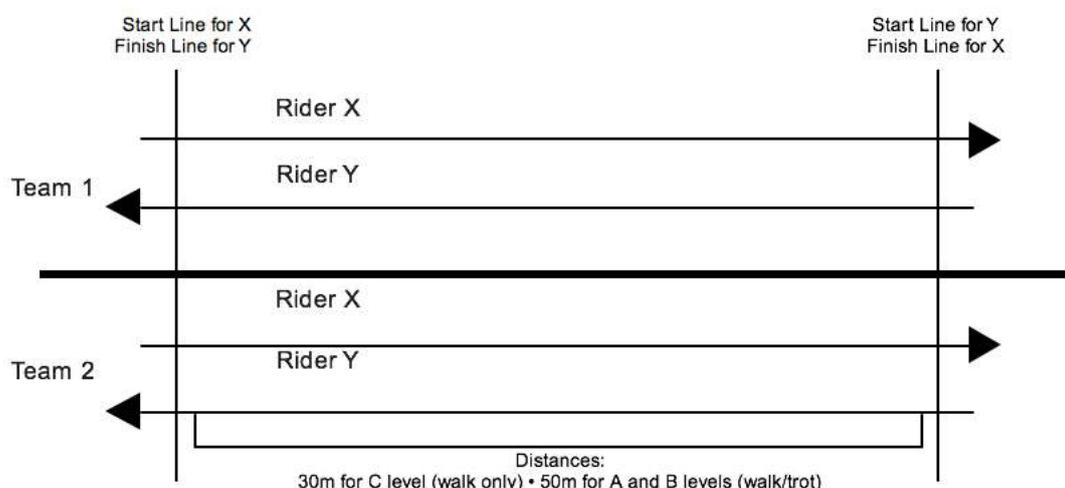
18.5 Team-Staffeln

Veranstaltung	CS	CI	BS	BI	A
Team-Staffel	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

18.5.1 Allgemeine Informationen



- 18.5.1.1 Im Level A wird nicht galoppiert. Die Reiter traben im Staffelwettbewerb.
- 18.5.1.2 Innerhalb des Wettbewerbs bestehen die Teams immer aus der gleichen Anzahl an Reitern – jeweils 2, 3 oder 4 Reiter bilden ein Team. Die Anzahl wird vor Beginn des Wettbewerbs beim Headcoachmeeting mitgeteilt.
- 18.5.1.3 Wenn dies gefahrlos möglich ist, dürfen zwei Teams gleichzeitig antreten.
- 18.5.1.4 Die Zeit wird genommen, sobald das Pferd des ersten Reiters des Teams mit seiner Nase die Start/Ziellinie überquert.
- 18.5.1.5 Die Zeit wird gestoppt, sobald das Pferd des letzten Reiters mit seiner Nase die Start/Ziellinie überquert.
- 18.5.1.6 Staffelstäbe sind verboten. Der nächste Reiter startet, wenn die Nase des vorherigen Pferdes die Linie überquert.
- 18.5.1.7 Werden Pferdeführer benötigt, so müssen diese hinter dem Kopf des Pferdes gehen. Sollten sie jemals vor der Nase des Pferdes laufen, so muss der Reiter eine Volte im Schritt reiten, bevor er den Weg fortsetzt.
- 18.5.1.8 Reiter, die sich ohne Teammitglieder angemeldet haben, können Partner zugelost bekommen.
- 18.5.2 Örtliche Gegebenheiten und Aufbau
- 18.5.2.1 Je nach Parcoursgestaltung sollte der Parcours insgesamt 30 m lang für die Teams, die im Schritt antreten (Level CI/CS) und insgesamt 50 m lang für die Teams, die im Trab antreten (Level A/BI/BS).
- 18.5.2.2 Empfohlene Kursgestaltung sind Schlangenlinien, Dreiecke oder Figur 8 z. B. um Fässer herum oder einfach auf gerader Linie von Punkt zu Punkt.





19 GRUPPENWETTBEWERB: KÜR 2 und 4 REITER

19.1 Allgemeine Informationen

- 19.1.1 Geritten wird auf einem kleinen Dressurviereck der Maße 20 x 40 Meter. Die Buchstaben müssen als Orientierungshilfe platziert werden.
- 19.1.2 Es kann in Englischer oder Western-Ausrüstung geritten werden. Die Ausrüstung (Zaum und Besattung) entspricht den Richtlinien der jeweiligen Reitweisen.
- 19.1.3 Alle Reiter müssen Reithelme und -stiefel gemäß den allgemeinen Kleidungsrichtlinien tragen.
- 19.1.4 Die Bekleidung muss darüber hinaus den Sicherheitsbestimmungen entsprechen.
- 19.1.5 Falls Kostüme verwendet werden, müssen diese auf ihre Tauglichkeit hin im Vorfeld geprüft sein. Die Reiter sollten bereits mit diesen trainiert haben, damit eine Eingewöhnung erfolgen kann und weder Pferd noch Reiter durch die Kostüme behindert oder gefährdet werden.
- 19.1.6 Die Kür kann vorgelesen werden, es gelten die Richtlinien für das Ansagen gemäß des Abschnitts Dressur und Westernreiten.

19.2 Bewertung – Höchstpunktzahl 200 Punkte

19.2.1 Team (Reiter und Pferde): 35 mögliche Punkte

- 19.2.1.1 Kostüme/Kleidung = 5
- 19.2.1.2 Einheitlichkeit = 10
- 19.2.1.3 Erscheinungsbild = 10
- 19.2.1.4 Gesamteindruck = 10

19.2.2. Ausführung: 130 mögliche Punkte

- 19.2.2.1. Gesamtausführung = 80
- 19.2.2.2. Geschwindigkeit = 10
- 19.2.2.3. Timing = 10
- 19.2.2.4. Abstände = 10
- 19.2.2.5. Genauigkeit = 10
- 19.2.2.6. Raumaufteilung = 10

19.2.2 Künstlerischer Aufbau: 35 mögliche Punkte

- 19.2.2.1 Aufbau der Kür = 20
- 19.2.2.2 Äußere Eindrücke (z.B. Musik, Requisiten) = 15

19.3 Zusammensetzung der Teams



- 19.3.1 Eine Mannschaft kann aus Reitern verschiedener Levels zusammengesetzt werden, es muss nicht innerhalb einer Klassifizierungsgruppe geritten werden. Sie müssen jedoch in dem Level antreten, die ihrem tatsächlichen Leistungsniveau entspricht:
 - 19.3.2 Level C: Reiter dürfen nicht traben.
 - 19.3.3 Level B: Reiter dürfen nicht galoppieren.
 - 19.3.4 Level A: Reiter müssen nicht galoppieren.
- 19.4 Thema
Kann durch Musik und/oder Kostüme dargestellt werden.
- 19.4.1 Die Kostüme dürfen die Sicht und Bewegungsfreiheit des Reiters nicht einschränken.
 - 19.4.2 Die Sicherheit steht zu jedem Zeitpunkt im Vordergrund. Der Reiter darf nicht am Pferd oder Sattelzeug befestigt werden.
 - 19.4.3 Die Kostümierung des Pferdes sollte dieses in seiner Sicht und Bewegungsfreiheit nicht behindern oder einschränken. Hängende oder flatternde Kostüme sollten vermieden werden.
 - 19.4.3.1 Die Pferde sind im Tragen der Kostüme zu trainieren.
 - 19.4.3.2 Die gesamte Kür ist mit den Kostümen zu proben, damit die Pferde diese von allen Seiten sehen können.

20 GRUPPENWETTBEWERB: UNIFIED SPORTS ® TEAMSTAFFELN

- 20.1 Unified Sports ® Teamstaffeln bestehen aus 2 oder 4 Reitern.
- 20.2 Während der Veranstaltung bestehen die 2er Teams jeweils aus einem Special Olympics Reiter und einem Unified Partner bzw. die 4er Teams aus 2 Special Olympics Reitern und 2 Unified Partnern. Die Nichteinhaltung dieser Regelung führt zum automatischen Ausschluss aus dem Wettbewerb.
- 20.3 Es werden nur Schritt- und Trab- Wettbewerbe angeboten.
- 20.4 Für weitere Bestimmungen siehe die Regeln für Team-Staffeln.

21 GRUPPENWETTBEWERB: UNIFIED SPORTS ® KÜR

- 21.1 Das Unified Kür Team besteht aus 2-4 Reitern.
- 21.2 Während des Wettbewerbs bestehen die 2er Teams jeweils aus einem Special Olympics Reiter und einem Unified Partner bzw. die 4er Teams aus 2 Special Olympics Reitern und 2 Unified Partnern. Die Nichteinhaltung dieser Regelung führt zum automatischen



Ausschluss aus dem Wettbewerb.

21.3 Für weitere Bestimmungen siehe die Regeln für die Gruppenkür.

Mannschaftswettbewerb															
Mannschaft Nummer	Reiter Name und Kopfnummer	Team				Ausführung						Künstler. Aufbau		Gesamt- punkte max. 200 P.	Platz
		Kostüme max. 5 P.	Einheit- lichkeit max. 10 P.	Erschei- nungs- bild max. 10 P.	Gesamt- eindruck max. 10 P.	Gesamt- ausfüh- rung max. 80 P.	Fleiß max. 10 P.	Timing, Koordi- nierung max. 10 P.	Abstände max. 10 P.	Genau- igkeit max. 10 P.	Raumauf- teilung max. 10 P.	Aufbau der Kür max. 20 P.	Musik max. 15 p.		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															

Für jede Lektion können zwischen 1 und 10 Punkte vergeben werden.

Datum und Unterschrift des Richters



22.1 Anhang B Pferdeprofil

HORSE PROFILE

Name _____ Age _____

Character _____

Height _____ Size of barrel: Narrow _____ Normal _____ Broad _____

Gaits

Walk: Steady _____ Free Moving _____

Sitting Trot: Very Smooth _____ Free Moving _____

Posting Trot: Steady _____ Some Springiness _____ Freely _____

Canter: Steady _____ Free Moving _____

Jog: Very Smooth _____ Free Moving _____

Alternate Gait: Very Smooth _____ Free Moving _____

Rein Contact: Light _____ Middle _____ Heavy _____

Mounting:

Regular _____ Ramp _____ Stairs _____ Lift _____

 Accept unusual equipment
(different saddles, stirrups, waistbelt, others): Yes _____ No _____

Accept handler, side walkers: Yes _____ No _____

Whip reaction: strong _____ normal _____ weak _____

Used to colourful obstacles: Yes _____ No _____

Participated in events:

Dressage Yes _____ No _____

Prix Caprilli Yes _____ No _____

Show Jumping Yes _____ No _____

Gymkana Yes _____ No _____

Pony Games Yes _____ No _____

Others

 Any vices

 Name and Signature



22.2 Anhang C: Glossar (Englischer Stil)

- 22.2.1 „Am Gebiss“: Ein Pferd, welches am Gebiss (an den Hilfen) steht, akzeptiert einen leichten Zügelkontakt ohne Gegenwehr, kaut und hat Kontakt zur Reiterhand. Es akzeptiert die Hilfen und tritt an den Zügel heran. Ein Pferd, welches an den Hilfen steht, geht über den Rücken und zeigt keinen Widerstand in den Übergängen und folgt aufmerksam seinem Reiter.
- 22.2.2 Übergänge: Übergänge sind Wechsel in den Gangarten oder zum Halten. Sie sollten am Punkt durchgeführt werden, aber fein und nicht abrupt. Das Pferd sollte leicht an der Hand sein, zufrieden und in einer aufrechten und korrekten Position.
- 22.2.3 Halt: Beim Halten sollte das Pferd am Punkt geschlossen, ruhig und bewegungslos stehen.
- 22.2.4 Diagonalen: Beim Leichttraben sollte der Reiter auf dem richtigen Fuß Leichttraben. Das Umsitzen erfolgt am Wechsellpunkt (H,K,M,F).
- 22.2.5 Galopp: Im Galopp ist darauf zu achten, dass das Pferd immer im Handgalopp geht (nicht im Außengalopp). Deshalb muss beim Handwechsel auch der Galopp gewechselt werden:
 - 22.2.5.1 Unterbrochen ist ein Wechsel, bei dem das Pferd zum Stillstand gebracht und dann sofort aufgefordert wird, in der neuen Führung zu galoppieren.
 - 22.2.5.2 Beim einfachen Galoppwechsel ist der Übergang zum Schritt unmittelbar, geschmeidig und durchlässig. Nach 3-5 klaren Schritten wird entschlossen im neuen Handgalopp angaloppiert.
 - 22.2.5.3 Den fliegenden Galoppwechsel springt das Pferd fließend und gelassen, gerade gerichtet und erhaben in deutlicher Vorwärtstendenz möglichst weit durch. Dabei erfolgt das gleichzeitige Umspringen der Vorder- und Hinterbeine im Moment der freien Schweben.
- 22.2.6 Wechsel: Mit Wechsel ist ein Handwechsel gemeint.
 - 22.2.6.1 Beim Handwechsel ist darauf zu achten, dass das Pferd neu gestellt und gebogen wird.
 - 22.2.6.2 Während des Handwechsels bleibt das Pferd an den Hilfen des Reiters ohne Zuzulegen oder die Gangart zu wechseln.
 - 22.2.6.3 Im Leichttraben sollte der Reiter beim Handwechsel umsitzen.
 - 22.2.6.4 Im Galopp muss das Pferd beim Handwechsel auch den Galopp wechseln.

22.3 Kleidung

- 22.3.1 Ein kurzer, dunkel gefärbter Reitmantel.
- 22.3.2 Eine unauffällige Farbe, vorzugsweise weiß, Reiterhemd oder langärmeliges oder kurzärmeliges Hemd im Oxford-Stil.



- 22.3.3 Krawatte oder Kropfband.
- 22.3.4 Reithosen oder Jodhpurhosen.
- 22.3.5 Handschuhe sind optional.
- 22.3.6 Bei schlechtem Wetter dürfen die Athleten eine Helmaddeckung und einen unauffällig gefärbten Regenmantel tragen.
- 22.3.7 Bei extremer Hitze (über 80 Grad Fahrenheit/26,6 Grad Celsius) können die Richter den Athleten erlauben, ohne Reitmantel zu starten.
- 22.3.8 Stiefel mit Absätzen.
- 22.3.9 Zugelassener Helm.

1. Turnierjacke

2. Reithemd oder Bluse

3. Krawatte oder Plastron

4. Reithosen

5. Handschuhe sind erwünscht

7. Bei widrigen Witterungsverhältnissen dürfen die Reiter einen Regenschutz tragen

8. Bei extremer Hitze kann die Richtergruppe Marscherleichterung anordnen

9. Alle Reiter müssen Reitstiefel oder geeignete Schuhe mit Absätzen (nur mit Hoppiletten, kurze Chaps) tragen

a. Im Falle einer körperlichen Einschränkung und dem Bedarf an anderer, dem Regelwerk der FN nichtentsprechender Reitkleidung, muss ein entsprechendes ärztliches Attest vorliegen. Sicherheitsvorkehrungen müssen getroffen werden

10. Helme: In allen Prüfungen ist ein bruch- und splittersicherer Reithelm mit 3- bzw. 4-Punktbefestigung vorgeschrieben. Dieser muss während des Reitens fest auf dem Kopf des Reiters sitzen (auf dem gesamten Gelände der Veranstaltung).

22.4 Ausrüstung

22.4.1 Ein englischer Sattel jeglicher Art ist erforderlich.

22.4.2 Reitgerten dürfen inklusive des Schlages nicht länger als 1m sein. Der Gebrauch ist nur mit Erlaubnis des Pferdebesitzers zulässig. Bei körperlichen Einschränkungen kann die Gerte als Hilfsmittel erlaubt werden.

22.5 Steigbügel

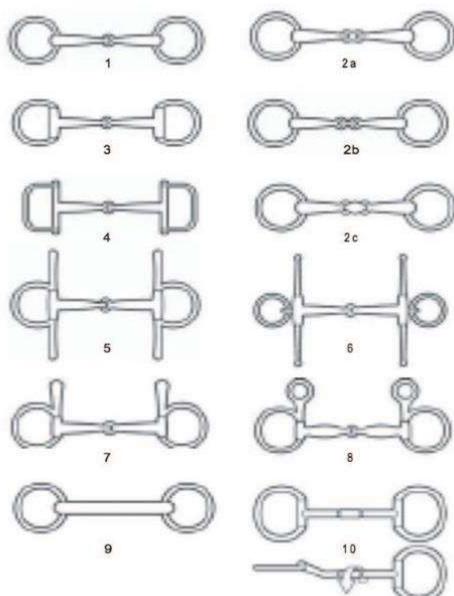
22.5.1 Sicherheitssteigbügel sind nicht erforderlich, es sei denn, der Reiter ist nicht in der Lage, ordnungsgemäße Stiefel zu tragen.

22.5.2 Die Reiter müssen ihre eigenen Sicherheitssteigbügel und Bügelriemen zum Wettbewerb mitbringen, es sei denn, die Veranstaltungsleitung entscheidet anders und legt dies vor dem Wettbewerb in der Ausschreibung oder im Trainerhandbuch fest.



22.6 Zäume

- 22.6.1 Ein normaler Trensenzaum mit Reithalftern gem. WBO Teil 3 Anhang 2.1.2 ist vorgeschrieben.
- 22.6.2 Ein Trensengebiss ist erforderlich.
- 22.6.3 Alle Trensengebisse müssen glatt und fest mit abgerundeten Konturen sein.
- 22.6.4 Alle Teile des Gebisses, die in das Maul des Pferdes gelangen (d.h. das Mundstück), können aus 2 oder mehr Metallen oder Materialien hergestellt sein



MÖGLICHE TRENSEN

1. Lose Ringtrense
2. (a,b,c) Trense mit gegliedertem Mundstück, wobei das Mittelstück abgerundet sein sollte
3. Olivenkopftrense
4. D-Trense
5. Schenkeltrense
6. Fulmertrense
7. Halbschenkeltrense
8. Bauchertrense
9. Stange (nicht gemäß WBO)
10. Wassertrense mit rotierendem Mittelstück

22.7 Position des Reiters

- 22.7.1 Der Reiter sitzt ausbalanciert und losgelassen in aufrechter Haltung im tiefsten Punkt des Sattels. Er geht weich und geschmeidig in die Bewegung des Pferdes ein. Der Reiter hat zu jeder Zeit die Kontrolle über sein Pferd.
- 22.7.2 Grundposition:

- Blick geradeaus, zwischen den Ohren des Pferdes
- Schultern zurück
- Gestreckter Sitz. Nicht steif und in Vor- oder Rücklage
- Zehenspitzen zeigen nach oben zum Pferd. Den körperlichen Einschränkungen des Reiters angepasst
- Absatz tief. Den körperlichen Einschränkungen des Reiters angepasst
- Wade liegt am Pferd an
- Die Steigbügel liegen unter dem Fußballen



22.7.3 Positionierung der Hände

- Die Hände stehen aufrecht, eine Handbreit über dem Widerrist. Der Daumen bildet den dachförmigen Abschluss bei geschlossenen Zügelfäusten.
- Die Ellenbogen sind leicht angewinkelt. Ellbogen, Zügel und Fäuste bilden eine gerade Linie zum Pferdemaul.
- Auf das Nachfassen der Zügel ist zu achten, wobei die leichte Zügelführung wichtig ist.

22.8 Position in Bewegung:

22.8.1 Im Schritt, Trab und Galopp sollte der Reiter aufrecht sitzen. Absatz, Hüfte und Schulter bilden eine gerade Linie.

22.8.2 Während des Leichttrabens sitzt der Reiter leicht im Entlastungssitz

22.8.3 Beim Springen, Prix Caprilli und bei der Geschicklichkeit sollte der Reiter ebenfalls im Entlastungssitz sitzen



22.9 Anhang D: Glossar – Western (für SOD nicht relevant)

22.9.1 Galoppwechsel: Im Galopp sollte das innere Vorderbein das Bein sein, das den Schritt zu führen scheint. Wenn ein Reiter die Richtung wechselt, muss das Pferd auf eine der folgenden Weisen das Führbein wechseln:

22.9.1.1 Unterbrochen ist ein Wechsel, bei dem das Pferd zum Stillstand gebracht und dann sofort aufgefordert wird, mit der neuen Führung zu galoppieren.

22.9.1.2 Einfach ist ein Wechsel, bei dem das Pferd zum Schritt oder Trab gebracht und dann aufgefordert wird, unter der gegensätzlichen Führung zu galoppieren. Es sollten nicht mehr als 3-4 Schritte im Schritt oder Trab gemacht werden.

22.9.1.3 Fliegend ist ein Wechsel, bei dem das Pferd während eines Galoppschrittes die Führung wechselt. Die Vorder- und Hinterbeine sollten gleichzeitig wechseln.

22.9.2 Traben: Ein langsamer Trab, der in Western-Disziplinen verwendet wird.

22.9.3 Galopp: Ein langsamer Galopp, der in Western-Disziplinen verwendet wird.

22.9.4 Umgekehrt: Eine Umkehrung ist eine Richtungsänderung und sollte in der Richtung



weg von der Bahn erfolgen.

- 22.9.4.1 Das Pferd sollte geschmeidig bleiben und den Anweisungen des Reiters folgen, ohne sich in Tempo, Rhythmus oder Geschwindigkeit zu verändern.
- 22.9.4.2 Im Englischtraben sollte der Reiter die Diagonalen wechseln.
- 22.9.4.3 Im Galopp sollte das Pferd einen Galoppwechsel ausführen.

22.10 Kleidung

- 22.10.1 Hosen/Jeans
- 22.10.2 Ein langärmeliges Hemd mit Kragen in einer unauffälligen Farbe
- 22.10.3 Ein Gürtel unter Schlaufen
- 22.10.4 Krawatten, Tücher, Bolotie, Reitchaps und Handschuhe sind optional.
- 22.10.5 Reitchaps sind bei allen Gymkhana-Wettbewerben und Showmanship-Klassen verboten.
- 22.10.6 Auf einem zugelassenen Helm ist ein Hut oder eine Helmaddeckung von westlichem Typ optional.
- 22.10.7 Stiefel oder Schuhe mit glatter Sohle und Absatz werden empfohlen.
- 22.10.8 Sporen sind optional

22.11 Sattel- und Zaumzeug

22.11.1 Sättel

- 22.11.1.1 Der Sattel muss dem Reiter passen.
- 22.11.1.2 Der Sattel kann einen glatten oder geschwollenen Hinterzwiesel und einen hohen oder niedrigen Vorderzwiesel haben.
- 22.11.1.3 Nichts, was die Steigbügel daran hindern würde, frei zu hängen, darf einem Standard-Westernsattel hinzugefügt oder entfernt werden.
- 22.11.1.4 Sicherheitsbügel sind erforderlich.

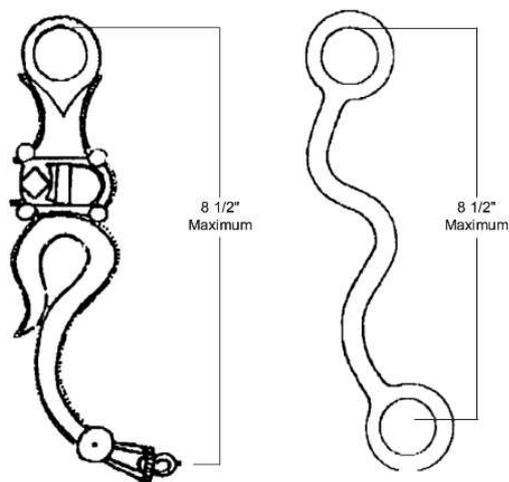
22.11.2 Trensen und Zaumzeug

- 22.11.2.1 Ein Standard-Western-Gebiss ist definiert als ein Gebiss mit einem Schaft mit einer maximalen Gesamtlänge von 21 cm. Die Schäfte können fest oder lose sein.
- 22.11.2.2 Das Mundstück sollte aus einem Metallstab mit einem Durchmesser von 75 mm (3/8") bis 3 cm (3/4") bestehen, wobei der Durchmesser vom geraden Stab bis zum gelenkigen Mundstück variieren kann.
- 22.11.2.3 Es darf sich nichts unter die horizontale Ebene des Mundstücks erstrecken, außer einer in der Mitte des Gebisses angebrachten Rolle.
- 22.11.2.4 Die Anschlüsse dürfen nicht höher als 3 1/2 Zoll sein.
- 22.11.2.5 An jedem Anzug müssen Zügel angebracht sein.



- 22.11.2.6 Ein lederner Kinnriemen oder eine Kette können verwendet werden, müssen dann aber mindestens 1 cm (1/2") breit sein und flach an den Kiefern des Pferdes anliegen.

Akzeptable Anzüge



Akzeptable Kinnriemen



22.12 Position des Reiters

- 22.12.1 Die Reiter werden nach Sitz, Position der Hände, Leistung des Pferdes, Einstellung von Pferd und Reiter sowie der Eignung des Pferdes für den Reiter beurteilt.

22.12.2 Grundsätzliche Position:

- 22.12.2.1 Der Körper sollte bequem, entspannt und flexibel erscheinen.
- 22.12.2.2 Der Reiter sollte in der Mitte des Sattels sitzen. Die Beine sollten so hängen, dass eine gerade vertikale Linie vom Ohr durch die Mitte von Schulter und Hüfte nach unten verläuft und die Rückseite der Ferse berührt.
- 22.12.2.3 Die Steigbügel sollten gerade so kurz sein, dass die Fersen niedriger als die Zehen sein können, mit einer leichten Beugung im Knie und den Zehen direkt unter dem Knie.
- 22.12.2.4 Die Füße sollten mit dem Gewicht auf dem Fußballen in den Steigbügel gestellt werden. Dabei sollte die Breite der Steigbügel berücksichtigt werden, die bei Westernsätteln unterschiedlich ist. Wenn die Steigbügel breit sind, könnte fälschlicherweise angenommen werden, die Füße seien richtig platziert, wenn das Gewicht in Wirklichkeit richtig auf dem Fußballen getragen wird.
- 22.12.2.5 Die Arme werden entspannt und leicht mit den Schultern nach hinten und unten gehalten. Der Oberarm sollte sich in einer geraden Linie mit dem Körper befinden.



Der Arm, der die Zügel hält, sollte am Ellenbogen gebeugt sein und eine gerade Linie vom Ellenbogen bis zum Pferdemaul bilden.

22.12.3 Hände:

- 22.12.3.1 Es darf nur eine Hand zum Zügeln benutzt werden, und diese Hand kann nicht gewechselt werden, mit Ausnahme vom Trail, wo es erlaubt ist, die Hand zu wechseln, um ein Hindernis zu überwinden.
- 22.12.3.2 Die Zügel müssen in einer Hand gehalten werden, mit Ausnahme von Pferden, die mit einem Hackamore- oder Trensenzaum geritten werden, was das Reiten mit zwei Händen an den Zügeln erfordert.
- 22.12.3.3 Die Hand an den Zügeln sollte über dem Horn und so nah wie möglich am Horn sein. Das Verspannen gegen das Horn oder das gewickelte Lasso wird bestraft.
- 22.12.3.4 Wenn gespaltene Zügel verwendet werden und die Enden des Zügels auf die gleiche Seite wie die Zügelführungshand fallen, ist ein Finger zwischen den Zügeln erlaubt. Wenn die Enden des gespaltenen Zügels in der nicht zum Zügeln benutzten Hand gehalten werden, ist ein Finger zwischen den Zügeln nicht erlaubt.
- 22.12.3.5 Bei der Verwendung von Romal-Zügeln ist kein Finger zwischen den Zügeln erlaubt.
- 22.12.3.6 Die Position der Hand, die nicht zum Zügeln verwendet wird, ist optional, aber die Hand sollte vom Pferd und der Ausrüstung frei gehalten werden und jederzeit entspannt und gerade mit dem Körper des Reiters gehalten werden.
- 22.12.3.7 Der Reiter kann den Romal oder das Ende von geteilten Zügeln halten, um sie am Schwingen zu hindern und um die Länge der Zügel zu verstellen, vorausgesetzt, sie sind mindestens 41 cm von der Zügelführungshand entfernt.

22.12.4 Position in Bewegung:

- 22.12.4.1 Der Reiter sollte den Trab aussitzen (außer, die spezifischen Bestimmungen regeln dies anderweitig).
- 22.12.4.2 Im Galopp sollte der Reiter nahe am Sattel sein.
- 22.12.4.3 Alle Bewegungen des Pferdes sollten durch das Geben von fast unmerklichen Kommandos veranlasst werden. Die Verlagerung des Reitergewichts ist nicht erwünscht.

