

Gaited Working Equitation

1. Allgemeines

Working Equitation fasst die alten europäischen Arbeitsreitweisen aus Portugal, Spanien, Frankreich und Italien zusammen. Das Hüten und Treiben der (Wild-)Rinder war nur regional nötig und daher keine überlebenswichtige Tradition für die Menschen. Mit zunehmender Modernisierung drohten diese Arbeitsreitweisen immer mehr in Vergessenheit zu geraten und wurden nur noch von Liebhabern kultiviert. Daher entstand die Idee, für diese verschiedenen europäischen regionalen Arbeitsreitweisen einen internationalen Verband, Standards und Vergleichswettkämpfe ins Leben zu rufen, bevor sie in der Versenkung verschwanden. Working Equitation war geboren und hat sich in den letzten Jahren in Deutschland stark etabliert. Mit der Initiierung der Gaited Working Equitation wollen wir uns dieser Idee anschließen, denn viele Gangpferde sind hervorragende Arbeitspferde. Dabei soll das rittige, durchlässige und mitdenkende Gangpferd unser Leitbild sein. Die Vorstellung von Reiter und Pferd soll stilvoll, partnerschaftlich und harmonisch sein. Weiche Übergänge, Beizäumung und Präzision stehen dabei ganz oben in den Bewertungskriterien der einzelnen Prüfungsteile. Durch die Kombination von bis zu vier Einzelprüfungen zu einer Gesamtwertung sollen alle Reiter und Pferde zu alltagstauglichen Allroundern ausgebildet werden.

Jeder Wettbewerb der Gaited Working Equitation besteht aus bis zu fünf unterschiedlichen Einzelprüfungen, abhängig von der jeweiligen Leistungsklasse und den durch die Ausschreibung angebotenen Prüfungen. Die Einzelprüfungen sind: Rittigkeit, Stiltrail, Gangprüfung, Speedtrail und Rinderarbeit. Das Gesamtergebnis ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Prüfungsendnoten. Alle Teil- und Endnoten werden auf zwei Nachkommastellen genau gerundet.

Diese Reitdisziplin ist offen für alle Gangpferde.

Die Ausrüstung von Reiter und Pferd sollte der Arbeitsreitweise entsprechen, stilvoll und harmonisch sein. Dabei sollten ausschließlich gedeckte Farben verwendet und auf Glitzer und Schwarz/Weiß verzichtet werden. Weitere Informationen zur Ausrüstung von Reiter und Pferd können der Prüfungsordnung der IGV entnommen werden. Gebisslose Zäumungen sind ausdrücklich erlaubt.

2. Turniere und Klassen

Eine Gaited Working Equitation kann im Rahmen eines beliebigen Gangpferdeturnieres, einer allgemeinen Pferdeveranstaltung oder als separates Turnier veranstaltet werden. Auch ein Übungsturnier im Rahmen eines Hausturnieres ist erlaubt. Hier steht es dem Veranstalter frei, nicht alle Leistungsklassen anzubieten und die Prüfungen von nur einem Richter bewerten zu lassen.

In der Gaited Working Equitation gibt es drei Leistungsklassen:

L – leichte Klasse: Dressur, Stiltrail und Gangprüfung

M – mittlere Klasse: Dressur, Stiltrail, Gangprüfung, Speedtrail und Rinderarbeit

S – schwere Klasse: Dressur, Stiltrail, Gangprüfung, Speedtrail und Rinderarbeit

Der Reiter muss sich für eine Klasse entscheiden. Mit unterschiedlichen Pferden darf ein Reiter verschiedene Klassen starten. Sollte ein Reiter eine Klasse mit demselben Pferd drei Mal gewonnen haben, muss er in die nächst höhere Klasse wechseln.

Junioren der Alterklassen A und B gemäß IGV Reglement starten in L und M und werden von den Erwachsenen getrennt bewertet.

Dem Veranstalter steht frei, bei angebotener Rinderarbeit die Gangprüfung entfallen zu lassen.

Es ist für den Veranstalter nicht verpflichtend, Speedtrail und Rinderarbeit anzubieten. Es können demnach Turniere auch nur mit den Prüfungsteilen Rittigkeit, Stiltrail und Gangprüfung stattfinden.

3. Bewertungssysteme / Gesamtwertung

- a. Rittigkeit gem. IGV Reglement
- b. Bei der Trailprüfung vergeben die Richter eine Note für jedes Hindernis, das bewältigt wurde. Für die Prüfungsendnote wird die geringste Note bzw. eine Nullwertung nicht berücksichtigt (vgl. 3.1 Bewertung Stiltrail).
Bei einer Disqualifikation steht es dem Reiter frei, aus Trainingsgründen den Parcours zu beenden.
- c. Beim Speedtrail erfolgt die Bewertung auf Zeit. Die Richter errechnen entsprechend der Platzierung und der gezeigten Leistung eine Gesamtnote welche für die Turnierwertung genutzt wird.
- d. Bei der Rinderarbeit erfolgt die Bewertung aus errittenen Punkten und Zeit.
Die Richter errechnen entsprechend der Platzierung und der gezeigten Leistung eine Gesamtnote welche für die Turnierwertung genutzt wird.
- e. Gangprüfung: nach IGV-Reglement oder Rassereglement
Jeder Teilnehmer muss vor Turnierbeginn die Prüfung festlegen, welche er für die Gesamtwertung herangezogen haben möchte. Wird keine Prüfung rechtzeitig angegeben, so wird die Prüfung mit der niedrigsten gültigen Wertung für die Berechnung genutzt.

Für das Gesamtergebnis wird die Summe der Noten in den einzelnen Prüfungen (Vorentscheidungen, Zwischenfinale oder Kombiprüfungen) gebildet und durch die Anzahl der Prüfungen geteilt.

Eine Nichtteilnahme, eine Disqualifikation oder ein Prüfungsabbruch in einer Prüfung die Bestandteil der persönlichen Gesamtwertung ist, führt dazu, dass der Teilnehmer in der entsprechenden Gesamtwertung nicht berücksichtigt werden kann.

Dem Veranstalter steht es frei, bei geringer Teilnehmerzahl in der Jugend A und/oder Jugend B-Wertung die Wertung leistungsklassenübergreifend durchzuführen. In diesem Fall werden zum Ausgleich die Ergebnisse der Starts in der Leistungsklasse M für die Gesamtwertung mit 1,25 multipliziert.

Es ist vorgesehen, dass die Gesamtsieger und die Zweitplatzierten der einzelnen Wertungen öffentlich geehrt werden.

3.1 Bewertung Stiltrail

Beurteilt werden die Leistungen von Reiter und Pferd. Maßgebend sind der Grad der Ausbildung des Pferdes sowie Sitz, Hilfengebung, Gefühl und Einwirkung des Reiters sowie die Korrektheit der Hufschlagfiguren (Linienführung), Lektionen und Bewältigung der Hindernisse. Weiche Übergänge, Beizäumung, Durchlässigkeit, Stil und Präzision stehen dabei ganz oben in den Bewertungskriterien.

Alle Hindernisse sind im Prüfungsprotokoll nummeriert und definiert.

Das Durchreiten der Markierung wird als Versuch, das Hindernis zu bewältigen, gewertet.

Nach dem 3. Versuch gilt das Hindernis als verweigert und wird vom Richter abgeleutet.

Dies führt zu einer Nullwertung für das Hindernis.

Das Hindernis mit der schlechtesten Note wird aus der Bewertung genommen.

Junioren starten in den Leistungsklassen L und M und werden von den Erwachsenen getrennt bewertet.

Die Leistungen in der Stiltrailprüfung werden folgendermaßen mit 0 bis 10 Punkten bewertet:

Note	Ausführung
10	Ausgezeichnet
9	Sehr gut
8	Gut
7	Mehr als zufriedenstellend
6	Zufriedenstellend
5	Ausreichend
4	Unzureichend
3	Mangelhaft
2	Schlecht
1	Sehr schlecht
0	Nicht ausgeführt

In der Klasse S kann der Reiter sich durch einhändige Zügelführung während des gesamten Parcours einen Bonus von 5 Punkten erreichen. Der Parcours wird so aufgebaut, dass die linke Hand die Zügel führt und die rechte Hand als Arbeitshand gebraucht werden kann. Die zügelführende Hand darf während der gesamten Prüfung nicht gewechselt werden und ein Hineingreifen der freien Hand vor die zügelführende Hand ist nicht erlaubt.

4. Rittigkeit

Die Rittigkeitsprüfungen werden in den Leistungsklassen L/M/S nach IGV-Reglement Rittigkeiten geritten und gerichtet. Die Rittigkeit Leicht wird im Zusammenhang mit der Gaited Working Equitation nicht als Freizeitreiter-Prüfung ausgeschrieben. Dies soll auch erfahrenen Reitern die Möglichkeit geben junge Pferde in der Klasse L vorzustellen. Sollte ein Reiter eine Klasse mit demselben Pferd drei Mal gewonnen haben, muss er in die nächst höhere Klasse wechseln.

Junioren starten nach IGV-Reglement in L und M und werden von den Erwachsenen getrennt bewertet.

5. Stiltrail

Diese Prüfung dient dazu, die Fähigkeiten des Reiters und des Pferdes zur ruhigen, präzisen und gleichmäßigen Bewältigung einer Reihe von Hindernissen zu belegen. Diese Hindernisse bilden Schwierigkeiten ab, denen in der ländlichen Arbeit begegnet wird. Diese Prüfung soll keine ausschließlichen Schreck-Hindernisse enthalten und sich auch nicht an Gelassenheitsprüfungen orientieren. Die Richter bewertet die Ausführung der Hindernisse nach dressurmäßigen Kriterien. Hierzu gehört einerseits die möglichst genaue Erfüllung der durch das Hindernis gestellten Aufgabe, andererseits aber auch das Verhalten des Pferdes in Bezug auf alle bekannten dressurmäßigen Kriterien wie Stellung, Biegung, Reinheit der Gänge, Annehmen der Hilfen des Reiters usw. Es geht also nicht nur darum, dass man das Hindernis bewältigt, sondern wie man das Hindernis bewältigt. Dabei wird der allgemeine Stil, die Beizäumung und die Übergänge vor und nach dem Hindernis mit bewertet. Der Begriff Hindernis bezeichnet eine Schwierigkeit, die der Reiter bewältigen muss.

- a. Alle Hindernisse sind deutlich in der zu bewältigenden Reihenfolge zu nummerieren und mit roten und weißen Markierungen zu versehen (rot rechts und weiß links). Die Hindernisnummern befinden sich rechts vom Hindernis und sollten vom vorherigen Hindernis gut einsehbar sein.
- b. Damit ein Hindernis als bewältigt erachtet wird, muss der Reiter:
 1. in der richtigen Richtung durch die Eingangsmarkierungen reiten
 2. die erforderlichen technischen Manöver für die Bewältigung des Hindernisses erfüllen
 3. den Bereich des Hindernisses durch die Ausgangsmarkierungen verlassen
- c. Die Start- und Ziellinie ist deutlich zu kennzeichnen. Sie muss sowohl beim Start als auch beim Zieleinritt überquert werden.
- d. Jedes Hindernis kann dekoriert sein. Die Bewältigung des Hindernisses darf durch den Schmuck nicht behindert werden.
- e. Der Veranstalter gestaltet den Parcours und lässt diesen durch den Richter freigeben. Der Richter kann jederzeit aufgrund besonderer Anforderungen Hindernisse oder die an das Hindernis gestellten Anforderungen verändern. Dies muss allen Reitern während der Parcoursbegehung gesagt werden. Bei der Parcoursgestaltung ist auf große Linienführung zu achten.
- f. Die Parcourspläne müssen bei Turnierbeginn aushängen.
Empfehlung: Vorher veröffentlichen!
- g. Vor Beginn der Prüfung können die Teilnehmer den Parcours ohne Pferd abgehen. Dazu wird der Parcours den Reitern und Trainern für mindestens 15 Minuten freigegeben.

- h. Nach dem Schließen darf sich kein Teilnehmer in dem Parcours aufhalten. Am Parcours darf nichts mehr geändert werden. Die Prüfung beginnt mindestens zehn Minuten später, um dem ersten Prüfungsteilnehmer das Aufwärmen seines Pferdes zu ermöglichen.
- i. Die Teilnehmer begeben sich nach der Startreihenfolge in den Parcours.
- j. Die Prüfung beginnt mit dem Gruß des Reiters an die Jury. Nach dem Läuten der Glocke hat man 60 Sekunden Zeit, um durch die Start-Linie geritten zu sein.
- k. Mindestanzahl von Hindernissen:
 - Leistungsklasse L: 8 Hindernisse
 - Leistungsklasse M: 9 Hindernisse
 - Leistungsklasse S: 10 Hindernisse
- l. Die Prüfung endet nach dem Grüßen der Jury.
- m. Die einzelnen Hindernisse sind unter "9. Trailhindernisse und Bewertung" genau beschrieben.

6. Gangprüfung

Bei allen GWE-Turnieren, die im Rahmen eines offenen Gangpferdeturnieres stattfinden, dürfen die Teilnehmer aller Leistungsklassen aus der Ausschreibung des jeweiligen Turnieres eine beliebige Gangprüfung aussuchen und müssen diese bis zum Turnierbeginn dem Veranstalter bekannt geben (vgl. 3. Bewertungssysteme / Gesamtwertung). Diese Prüfung muss allerdings zwingend eine Note für den Tölt oder rassetypischen Gang enthalten. Bei allen anderen Turnieren müssen die Teilnehmer aller Leistungsklassen eine Töltprüfung reiten, die der einfachen Töltprüfung der IGV entspricht, allerdings rassetypischen Gang und Tölt gleichwertig bewertet.

7. Speedtrail

Für den Speedtrail gelten dieselben Bestimmungen der einzelnen Trailhindernisse wie für den Stiltrail, allerdings endet die Prüfung mit Durchreiten der Ziellinie und nicht erst mit dem Gruß. Beim Speedtrail muss jedes Hindernis in der richtigen Reihenfolge bewältigt werden. Das Auslassen eines Hindernisses führt zur Disqualifikation. Jedes Umwerfen eines Hindernisteiles führt zu 5 Strafsekunden. Die Gangarten in und zwischen den Hindernissen sind nicht vorgegeben. Ein Grüßen des Richters nach dem Ziel ist nicht notwendig. Der Parcours des Speedtrails darf sich vom Parcours des Stiltrails unterscheiden. Der Speedtrail ist der Leistungsklasse M und S vorbehalten und kann Leistungsklassen übergreifend ausgerichtet werden. Dem Veranstalter ist es erlaubt ein Gaited Working Equitation Turnier ohne Speedtrail zu veranstalten.

8. Rinderarbeit

Die IGV orientiert sich bei der Rinderarbeit am aktuellen Reglement der WED. Diese ist als Download auf der Internetseite des WED zu finden. Die Teilnahme an dieser Prüfung erfordert einen Rinderschein, der beim WED gemacht werden kann. Der Veranstalter ernennt unabhängig von der IGV Richterliste eine qualifizierte Person, die die Rinderarbeit richtet. Es können auch Richter der WED hinzugezogen werden.

9. Trailhindernisse und Bewertungskriterien

9.1. Gangart nach Leistungsklassen

Zwischen den Hindernissen sind in der Leistungsklasse L eine beliebige Viertakt-Variante oder Trab erlaubt. In den Leistungsklassen M und S darf nur noch eine beliebige Viertakt-Variante gezeigt werden. Für eine gute Bewertung sollte die gewählte Gangart gleichmäßig durchgehalten werden

Folgende Viertakt-Varianten sind erlaubt: Tölt, Paso Llano, Paso Sobreandando, Paso Corto, Paso Largo, Trocha, Foxtrot, Walk, Running Walk, Flat Walk, Rack, Slow Gait, Marcha Picada.

Schritt, Trab ohne Schwebephase und Pass sind zwischen den Hindernissen nicht erlaubt. Die Gangarten innerhalb der Hindernisse sind bei jedem einzelnen Hindernis aufgeführt, im Speedtrail ist die Gangart beliebig.

Leistungsklasse L:

Wege zwischen den Hindernissen in einer Viertakt-Variante oder Trab, Hindernisse je nach Anforderung im Schritt, Viertakt-Variante oder Trab

Leistungsklasse M:

Wege zwischen den Hindernissen in einer Viertakt-Variante, Hindernisse je nach Anforderung im Schritt oder Viertakt-Variante

Leistungsklasse S:

Wege zwischen den Hindernissen in einer Viertakt-Variante, Hindernisse je nach Anforderung im Schritt oder Viertakt-Variante

Dabei wird die Reinheit der Gänge, die Gleichmäßigkeit des Taktes, die Übergänge zwischen den Gangarten und die Durchlässigkeit des Pferdes mit bewertet.

9.2. Trailhindernisse

Bis zum Beginn des Stiltrail muss sich jeder Teilnehmer für eine Viertakt-Variante entscheiden und diese über eine längere Distanz, z.B. einmal außen herum, zeigen. Diese Viertakt-Variante muss dann im gesamten Stiltrail beibehalten werden. Diese Aufgabe gilt als Hindernis und wird dementsprechend mit einer Note bewertet. Die gewünschte Viertakt-Variante kann schon bei der Nennung mit angegeben werden, um den Ablauf der Prüfung zu erleichtern. Die erlaubten Viertakt-Varianten sind unter 9.1. aufgelistet.

9.2.0. Pflichthindernis: Gangstrecke

9.2.1. 2 Tonnen

Das Hindernis besteht aus zwei, im Abstand von neun Metern (Leistungsklasse L und M) bzw. sechs Metern (Leistungsklasse S) aufgestellten Fässern (Messung der Abstände im Mittelpunkt der Tonnen). Das Paar kommt zwischen die beiden Fässer und umrundet das zur Rechten liegende Fass in einer Volte mit einem Durchmesser von neun bzw. sechs Metern. Am Endpunkt der Volte wird beim Überreiten des Mittelpunktes zwischen den beiden Fässern die Hand gewechselt und eine Volte auf der linken Hand um das linke Fass geritten. Am Ende der Volte auf der linken Hand wird der ursprüngliche Weg zwischen den Fässern hindurch erneut eingeschlagen.

Die Übung beginnt und endet jeweils nach Durchreiten einer gedachten Mittellinie zwischen den Fässern.

Leistungsklasse L: Viertakt-Variante oder Trab

Leistungsklasse M: Viertakt-Variante

Leistungsklasse S: Viertakt-Variante, eventuell rückwärts

Für den Speedtrail: Umwerfen von Fässern jeweils +5 Sekunden

Nicht korrigiertes Verreiten im Hindernis führt zur Note 0.

9.2.2. Brücke

Das Hindernis besteht aus einer Brücke, die stets im Schritt zu überqueren ist (außer im Speedtrail). Das Hindernis ist mindestens zwei Meter lang, 1,20 m breit und höchstens 50 cm hoch. Das Hindernis kann zweimal durchritten werden (einmal in jede Richtung). Der Boden muss griffig sein. Das Hindernis muss aus ausreichend stabilen Materialien gebaut sein und darf weder für das Pferd noch für den Reiter eine Gefahr darstellen.

Leistungsklasse L: in Viertakt-Variante oder Trab anreiten, Überquerung im Schritt

Leistungsklasse M: in Viertakt-Variante anreiten, Überquerung im Schritt

Leistungsklasse S: in Viertakt-Variante anreiten, Überquerung im Schritt

Für den Speedtrail: Umwerfen eines Hindernisteils + 5 Sekunden

Wird die Brücke nicht überquert, führt dies zur Note 0.

9.2.3. Parallelslalom

Slalom zwischen parallel zueinander aufgestellten Markierungsreihen. Das Hindernis besteht aus mindestens fünf deutlich sichtbaren Markierungen (Stangen, Hütchen, Strohhallen etc.), die in zwei zueinander parallelen Reihen im Abstand von neun Metern (Leistungsklasse L und M) bzw. sechs Metern (Leistungsklasse S) zwischen den Reihen angeordnet werden.

Eine Reihe mit drei Markierungen (Nr. 1, Nr. 3, Nr. 5) im Abstand von neun bzw. sechs Metern zwischen den Markierungen. Eine weitere Reihe mit zwei Markierungen (Nr. 2, Nr. 4) im Abstand von neun Metern zwischen den Markierungen. Markierung Nr. 2 wird mittig zwischen den Markierungen Nr. 1 und Nr. 3 aufgestellt. Markierung Nr. 4 wird mittig zwischen den Markierungen Nr. 3 und Nr. 5 platziert. Dieses System kann um beliebig viele Markierungen erweitert werden.

Das Hindernis wird folgendermaßen bewältigt: Das Pferd führt halbe Volten um die Stangen aus. Die Reihenfolge wird durch die Richtung des Parcoursplanes vorgegeben, die Handwechsel erfolgen jeweils auf der Mitte der Linie, die die Stangen miteinander verbindet.

Leistungsklasse L: Viertakt-Variante oder Trab

Leistungsklasse M: Viertakt-Variante

Leistungsklasse S: Viertakt-Variante, kann mit einhändiger Zügelführung verlangt werden

Für den Speedtrail: Umreiten von Markierungen jeweils +5 Sekunden

Nicht korrigiertes Verreiten führt zur Note 0.

9.2.4. Sprung

Das Hindernis darf aus beliebigen Material bestehen, z.B. Stangen, Strohhallen, Tonnen... Dabei steht die Sicherheit für Pferd und Reiter an erster Stellen. Eine Sprunghöhe von 40 cm darf nicht überschritten werden.

Leistungsklasse L: kein Sprung

Leistungsklasse M: kein Sprung

Leistungsklasse S: aus beliebiger Gangart

Für den Speedtrail: Abwurf der Stangen +5 Sekunden

Nach der 3. Verweigerung gibt es die Note 0.

9.2.5. Pferch

Dieses Hindernis besteht aus einer kreisförmigen Einfriedung mit einem Eingang, in deren Mitte sich eine weitere Umzäunung mit großzügiger Dekoration befindet. Der Innendurchmesser der inneren Umzäunung beträgt mindestens 3 m, die herumführende Spurbreite mindestens 1,50 Meter. Das Hindernis gilt als erfolgreich bewältigt, wenn der Reiter von einer beliebigen Seite her einreitet und die innere Einfriedung einmal komplett umrundet. Je nach Veranstalter kann auch eine Absolvierung des Hindernisses auf beiden Händen verlangt werden.

Leistungsklasse L: im Schritt, Wendung als halbe Volte

Leistungsklasse M: im Schritt oder Viertakt-Variante, Wendung als halbe Volte

Leistungsklasse S: im Schritt oder Viertakt-Variante, Wendung als halbe Volte

Wird das Hindernis nur im Schritt bewältigt, gibt es eine Maximalnote von 6, in einer Viertakt-Variante kann die Maximalnote 10 erreicht werden.

Für den Speedtrail: Um-oder Abwerfen eines Hindernisteils +5 Sekunden
Verlassen des Pferchs mit allen vier Beinen führt zur Note 0.

9.2.6. Einfacher Slalom

Das Hindernis besteht aus mindestens vier deutlich sichtbaren Markierungen (Stangen, Hütchen, Strohbällen etc.), die in einer geraden Linie im Abstand von neun Metern (Leistungsklasse L und M) bzw. sechs Metern (Leistungsklasse S) angeordnet werden. Anfang und Ende des Hindernisses werden durch die Anordnung selbst und den Parcoursplan vorgegeben. Mit jedem Richtungswechsel muss auch ein Stellungswechsel einhergehen. Der Stellungswechsel ist mittig zwischen den Markierungen durchzuführen.

Leistungsklasse L: Viertakt-Variante oder Trab

Leistungsklasse M: Viertakt-Variante

Leistungsklasse S: Viertakt-Variante, kann mit einhändiger Zügelführung verlangt werden

Für den Speedtrail: Um- oder Abwerfen eines Hindernisteils +5 Sekunden
Nicht korrigiertes Verreiten führt zur Note 0.

9.2.7. Drei Tonnen

Das Hindernis besteht aus drei, an den drei Scheitelpunkten eines gleichseitigen Dreiecks mit neun Metern (Leistungsklasse L und M) oder sechs Metern (Leistungsklasse S) Seitenlänge (gemessen jeweils von der Mitte der Fässer) aufgestellten Tonnen.

Das Hindernis wird folgendermaßen bewältigt: Das Pferd kommt in der im Parcoursplan angegebenen Richtung mittig in die Tonnen. Es umrundet die Tonne zu seiner Rechten und

wendet sich dann der nächsten Tonne zu, wobei auf der imaginären Linie zwischen den beiden Tonnen ein Handwechsel geritten wird. Dann wendet es sich der letzten Tonne zu. Auf der gedachten Linie zwischen der zweiten und dritten Tonne wird erneut die Hand gewechselt und dann eine vollständige Volte um die letzte Tonne geritten. Das Hindernis wird am selben Punkt wieder verlassen, an dem die Aufgabe begonnen wurde. Ziel dieses Hindernisses ist es, die Durchlässigkeit des Pferdes und seine Fähigkeit zu engen Wendungen abzufragen, in denen dennoch Impuls und Takt des Gangs erhalten bleibt.

Leistungsklasse L: Schritt
Leistungsklasse M: Viertakt-Variante
Leistungsklasse S: Viertakt-Variante

Für den Speedtrail: Umwerfen von Tonnen +5 Sekunden
Nicht korrigiertes Verreiten führt zur Note 0.

9.2.8. Tor

Das feste Tor ist aus Holz und / oder Metall gefertigt und verschließbar. Das feste Tor kann durch ein Seil ersetzt werden. Je nach Parcoursgestaltung kann das Tor nach links oder rechts zu öffnen sein. Der Veranstalter entscheidet zusätzlich, ob das Tor vorwärts oder rückwärts geritten werden muss.

Das Tor wird folgendermaßen bewältigt: Das Pferd kommt auf das Hindernis zu (im 90° Winkel), die letzten Schritte davor werden im Schritt zurückgelegt. Das Pferd wird seitwärts zum Tor gestellt (links oder rechts, je nachdem, in welche Richtung das Tor zu öffnen ist).

Mit einer Hand öffnet der Reiter das Tor und durchreitet die Öffnung.

Sobald das Pferd vollständig auf der anderen Seite des Tores ist, kann der Reiter das Pferd zum Schließen des Tores ein oder zwei Schritte seitwärts- / rückwärtsrichten.

Die Aufgabe ist mit dem Schließen des Tores beendet.

Leistungsklasse L: kein Tor
Leistungsklasse M: Tor öffnen/schließen ohne loslassen
Leistungsklasse S: Tor öffnen/schließen ohne loslassen

Für den Speedtrail (immer mit Seiltor!): Umwerfen eines Hindernisteils +5 Sekunden
Nicht korrigiertes Verreiten führt zur Note 0.

9.2.9. Glockengasse

Das Hindernis besteht aus zwei Balken von etwa vier Meter Länge, die mindestens 5 cm und höchstens 60 cm über dem Boden liegen. Zwischen den beiden Balken befindet sich eine 1,20 m breite Gasse. Am Ende der Gasse ist ein Glöckchen in etwa 2,00 m Höhe angebracht.

Das Hindernis wird folgendermaßen bewältigt: Übergang zwischen der rot weißen Markierung in den Schritt, die Gasse durchreiten und am Ende halten und das Glöckchen betätigen. Ab Leistungsklasse M rückwärts wieder aus der Gasse heraus reiten, bis das Pferd mit allen vier Füßen hinter der Markierung ist. Ab Leistungsklasse S wird die Gasse als „L“ aufgebaut werden.

Leistungsklasse L: Vorwärts rein, halten, Glocke läuten, vorwärts raus

Leistungsklasse M: Vorwärts rein, halten, Glocke läuten, rückwärts raus

Leistungsklasse S: Stangen-L vorwärts rein, halten, Glocke läuten, rückwärts raus

Für den Speedtrail: Umwerfen eines Hindernisteile +5 Sekunden

Glocke wird nicht geläutet, führt zur Note 0.

9.2.10. Krug

Dieses Hindernis besteht aus einem mindestens 1,20 Meter hohen, freistehenden Tisch, auf dem ein mit Flüssigkeit oder Sand gefüllter Krug steht. Das Hindernis wird folgendermaßen bewältigt: Der Reiter nähert sich dem Tisch, hält an, nimmt den Krug, hebt ihn über Schulterhöhe an und stellt den Behälter aufrecht zurück auf den Tisch. Der Tonkrug kann durch eine mit Flüssigkeit oder Sand gefüllte Flasche ersetzt werden. Fällt der Tisch um oder der Krug fällt zu Boden, bevor der Reiter das Hindernis mit dem Pferd deutlich verlassen hat, muss der Tisch wieder aufgestellt werden. Der Krug muss vom Pferd aus wieder auf den Tisch gestellt werden.

Leistungsklasse L: Übergang aus Viertakt-Variante oder Trab in den Schritt, dann halten

Leistungsklasse M: Übergang aus Viertakt-Variante in den Schritt, dann halten

Leistungsklasse S: Übergang aus Viertakt-Variante ins Halten

Für den Speedtrail: Umwerfen des Tisches +5 Sekunden

Wird der Krug / die Flasche nicht angehoben, führt dies zur Note 0.

9.2.11. Rückwärtsslalom

6 Stangen (3 links und 3 rechts) mit mindestens 2,50 Metern Abstand. Das Pferd muss zwischen den Stangen rückwärts treten. Die Breite der „Gasse“ beträgt 2 Meter. Auf einem der beiden vorderen Stangen steckt ein Becher, wahlweise links oder rechts. Die Reiter reiten in der in der Leistungsklasse geforderten Gangart bis zur vorderen Reihe der Stangen. Der Becher wird mit der linken oder rechten Hand aufgenommen und beim rückwärts Slalom in der Hand gehalten. Beim Durchreiten des letzten Stangenpaares wird der Becher wieder auf die linke oder rechte Seite aufgesetzt. Das Pferd muss den gesamten Weg bis zum letzten Stangenpaar rückwärts zurücklegen. Beginnt der Reiter mit der rechten Seite, muss der Becher auch auf der rechten Seite wieder abgesetzt werden. Ebenso links. Die Seiten dürfen während des Hindernisses nicht getauscht werden. Dies gilt auch für die gewählte Hand.

Leistungsklasse L: kein Rückwärtsslalom

Leistungsklasse M: gerade Rückwärts

Leistungsklasse S: Rückwärts im Slalom

Für den Speedtrail: Umwerfen eines Hindernisteile +5 Sekunden

Becher steckt nicht auf der korrekten Stange, führt zur Note 0.

9.2.12. Seitwärts über Stange

Das Hindernis besteht aus einer 4 Meter langen Stange, die 5 cm über dem Boden angebracht wird. Der Ein- und Ausritt ist durch rot weiße Markierungen gekennzeichnet. Das Hindernis wird im Schenkelweichen oder Travers bewältigt, die Stange muss sich über die gesamte Länge zwischen den Vorder- und Hinterbeinen des Pferdes befinden, soll jedoch nicht berührt werden. Tritt das Pferd hinter oder vor die Stange, muss der Reiter an der gleichen Stelle wieder das Pferd über die Stange treten lassen und von dort aus die Aufgabe beenden.

Leistungsklasse L: Kein Seitwärts über die Stange

Leistungsklasse M: Über eine gerade Stange im Schenkelweichen

Leistungsklasse S: Im Travers über eine beliebige Anordnung von Stangen

Für den Speedtrail: Umwerfen einer Stange +5 Sekunden

9.2.13. Stange aufnehmen und abstellen

Der Reiter nähert sich dem Fass (oder dem Behälter, in dem die Stange steckt) in der in der Leistungsklasse geforderten Gangart und entnimmt die Stange (Umrunden des Fasses erlaubt). Das Pferd soll dabei konstant und im Takt weitergehen und keine Furcht vor dem Fass oder der Stange zeigen. Beim Abstellen nähert sich der Reiter dem Fass in der in der Leistungsklasse geforderten Gangart und stellt die Stange ab (Umrunden des Fasses erlaubt). Das Pferd soll dabei konstant und im Takt weitergehen. Fällt das Fass um, muss dieses vom Reiter wieder aufgestellt werden.

Leistungsklasse L: Schritt

Leistungsklasse M: Viertakt-Variante

Leistungsklasse S: Viertakt-Variante, Stange kann durch ein weiteres Hindernis mitgenommen werden

Für den Speedtrail: Umwerfen des Fasses +5 Sekunden

Stange nicht aufgenommen, Stange aufgenommen aber fallen gelassen und nicht aufgehoben, führt zur Note 0.

9.2.14. Ringstechen

Mit der Spitze der Stange wird ein Ring von mindestens 10 cm Durchmesser aufgenommen. Die Halterung des Rings kann unterschiedlichster Form sein. Für die Bewertung dieses Hindernisses ist der Stil entscheidend. Die Höchstnote ist nur bei Aufnahme des Ringes und hervorragendem Stil zu erreichen. Wird der Ring nicht aufgenommen, verringert dies die Wertnote.

Die Aufgaben 9.2.13 und 9.2.14 können wie eine Aufgabe gewertet werden.

Leistungsklasse L: Schritt

Leistungsklasse M: Viertakt-Variante

Leistungsklasse S: Viertakt-Variante

Für den Speedtrail: Erfolgreiches Aufnehmen und Ablegen der Garrocha mit dem Ring -5 Sekunden

9.2.15. Wassergraben

Das Pferd soll das Wasser frei und ohne Widersetzlichkeit durchqueren und zeigen, dass es mit dem Durchschreiten von Wasser vertraut ist. Maximale Wassertiefe 40 cm.

Leistungsklasse L: kein Wassergraben
Leistungsklasse M: im Schritt
Leistungsklasse S: im Schritt

Verweigerung nach dem 3. Versuch führt zur Note 0.

9.2.16. Geländeschwierigkeit Wall / Billard / Hügel

Dieses Hindernis entspricht einem Wall/Billard aus der Geländestrecke der Vielseitigkeit. Der Wall wird an beiden Seiten durch eine gleichmäßige Rampe gebildet, dabei sollte die Gesamthöhe von 60 cm nicht überschritten werden. Beim Billard muss das Pferd die Erhöhung durch eine Stufe erklimmen und anschließend hinunterspringen. Hierbei sollten 40 cm Stufenhöhe nicht überschritten werden.

Wall und Billard können miteinander kombiniert werden. Dem Veranstalter steht es frei jegliche Art von Hügel als Geländeschwierigkeit zu verwenden.

Leistungsklasse L: kein Wall
Leistungsklasse M: im Schritt
Leistungsklasse S: im Schritt

Verweigerung nach dem 3. Versuch führt zur Note 0.

9.2.17. Kiesbett / Gummimatte / Teppich

Die zurückzulegende Strecke sollte mindestens 3 m in der Länge betragen und 5 m nicht übersteigen. Die Breite des Hindernisses sollte etwa 1,20 m betragen. Das Hindernis ist im Schritt, jedoch frei und ohne Zögern zu überwinden.

Diese Aufgabe ist für alle Leistungsklassen gleich.

Verweigerung nach dem 3. Versuch führt zur Note 0.

9.2.18. Becher Umsetzen

Das Hindernis besteht aus zwei jeweils zwei Meter langen Stangen aus Holz oder Metall, die in einem Abstand von 1,20 m senkrecht aufgestellt sind. Auf einem der beiden Ständer befindet sich ein umgestülpter Becher der vom Reiter von der einen auf die andere Stangenspitze umgesetzt werden muss. Anstatt eines Bechers kann auch ein Kleidungsstück o.ä. benutzt werden. Das Hindernis gilt erst als beendet, wenn der Becher/ das Kleidungsstück ordnungsgemäß platziert wurde.

Diese Aufgabe ist für alle Leistungsklassen gleich.

Für den Speedtrail: Um-oder Abwerfen eines Hindernisteiles +5 Sekunden
Verweigerung nach dem 3. Versuch führt zur Note 0.

9.3. Fußnoten

9.3.1 Gehorsam und Annehmen der Hilfen, Sitz und Einwirkungen des Reiters

9.3.3. Linienführung und Präsentation

Dem Veranstalter ist es freigestellt, **ein** weiteres Trailhindernis hinzuzufügen, welches nicht im Reglement der Gaited Working Equitation enthalten ist. Dieses Trailhindernis muss bei der Begehung des Trails explizit erläutert und von dem Richter genehmigt werden. Dabei ist an die generelle Ausrichtung des Trailhindernisses an die Arbeitsreitweise zu denken. Nicht erwünscht sind Luftballon platzen lassen, Bällebad oder andere Hindernisse im Sinne der Gelassenheitsprüfungen.

Schlussbemerkung

Bei der Parcoursplanung ist dringend darauf zu achten, weiche und fließende Linien zwischen den Hindernissen einzuplanen. Der Platz für den Stiltrail sollte möglichst großzügig sein, um den Teilnehmern einen stilvollen und harmonischen Ritt zu ermöglichen.

