Gaited Working Equitation (GWE)

Offizielles Turnierreglement für
Working Equitation Wettbewerbe
mit Gangpferden

Letzte Aktualisierung: 22. März 2023

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung 5

2. Turniere 5

3. Prüfungsplätze 6

3.1. Dressurprüfung (Rittigkeit) 6

3.2. Gangprüfung 6

3.3. Stiltrail-Prüfung 6

3.4. Speedtrail-Prüfung 6

3.5. Rinderarbeit 6

4. Richter 6

5. Leistungsklassen 7

5.1. Aufteilung 7

5.2. Jugend A/B 7

5.3. Aussiegen 7

6. Ausrüstung 7

7. Dressurprüfung (Rittigkeit) 7

8. Gangprüfung 8

9. Stiltrail-Prüfung 8

9.1. Parcoursgestaltung 8

9.2. Anzahl der Hindernisse 8

9.3. Veröffentlichung der Parcoursskizze vor Turnierbeginn 8

9.4. Kennzeichnung der Hindernisse 9

9.5. Parcoursbegehung 9

9.6. Zeitbegrenzung 9

9.7. Beginn und Ende der Prüfung 9

9.8. Durchreiten von Hindernislinien 9

9.9. Bewertungskriterien 9

9.10. Gangarten nach Leistungsklassen 10

10. Speedtrail-Prüfung 11

11. Rinderarbeit 11

12. Bewertung 12

12.1. Dressurprüfung (Rittigkeit) 12

12.2. Gangprüfung 12

12.3. Stiltrail-Prüfung 12

12.4. Speedtrail-Prüfung 12

12.5. Rinderarbeit 13

13. Gesamtwertung 13

14. Disqualifikationskriterien und Null-Wertungen 14

14.1. Dressurprüfungen (Rittigkeit) 14

14.2. Gangprüfungen 14

14.3. Stil- und Speedtrailprüfungen 14

14.4. Rinderarbeit 15

15. Beschreibung der Hindernisse für Trailprüfungen 16

15.1. 2er Tonnen (L, M, S) 17

15.2. 2er Tonnen rückwärts (S) 18

15.3. 3er Tonnen (L, M, S) 19

15.4. Einfacher Slalom (L, M, S) 20

15.5. Parallelslalom (L, M, S) 21

15.6. Rückwärtsslalom (M, S) 22

15.7. Becher umsetzen (L, M, S) 23

15.8. Sidepass (M, S) 24

15.9. Brücke (L, M, S) 25

15.10. Tor (M, S) 26

15.11. Pferch (L, M, S) 27

15.12. Glockengasse (L, M, S) 28

15.13. Krug (L, M, S) 29

15.14. Stange aufnehmen (L, M, S) 30

15.15. Ring stechen mit Garrocha (L, M, S) 31

15.16. Stange abstellen (L, M, S) 32

15.17. Sprung (S) 33

15.18. Geländeschwierigkeit: Billard / Wall / Hügel (M, S) 34

15.19. Wassergraben (M, S) 35

15.20. Kiesbett / Gummimatte / Teppich (L, M, S) 36

15.21. Gangstrecke (L, M, S) 37

16. Tabellarische Übersicht der Trailhindernisse nach Leistungsklassen 38

17. Abschlusserklärung 38

1. Einleitung

Unter dem Begriff Working Equitation werden die alten europäischen Arbeitsreitweisen zusammengefasst. In Ländern wie Portugal, Spanien, Frankreich, Italien und auch Island war das Hüten und Treiben von Rindern und Schafen fester Bestandteil der täglichen Arbeit und damit eine regional nötige Tradition, welche durch die Modernisierung der Landwirtschaft mit der Zeit immer mehr in den Hintergrund rückte. Daraus entstand vor vielen Jahren die Idee, passende Wettbewerbe mit einem eigenem Prüfungsreglement ins Leben zu rufen. Die Turnierdisziplin Working Equitation war geboren und etablierte sich über die Ursprungsländer hinaus rasant auf der ganzen Welt und erfreut sich seither großer Beliebtheit.

Parallel zur WAWE (World Association Working Equitation) und dem WED (Working Equitation Deutschland e.V.), hat die Internationale Gangpferdevereinigung IGV e.V. seit 2017 ein eigenes Wettbewerbsystem unter dem Namen Gaited Working Equitation (GWE) erschaffen.

Das Leitbild der Gaited Working Equitation ist das rittige und mitdenkende Gangpferd, welches stilvoll und harmonisch präsentiert wird. Weiche Übergänge, Takt, der Reitweise entsprechend korrekte Anlehnung, Durchlässigkeit und Präzision stehen dabei im Vordergrund. Die Gesamtwertung der Gaited Working Equitation beinhaltet bis zu fünf Teilprüfungen: Stiltrail, Rittigkeit (Dressur), Gangprüfung, Speedtrail und Rinderarbeit. Diese sind abhängig von der jeweiligen Leistungsklasse und der ausgeschriebenen Prüfungskombination.

Für alle in diesem Reglement nicht klar und eindeutig erklärten Sachverhalte, gilt die Prüfungsordnung der Internationalen Gangpferdevereinigung IGV e.V. in ihrer jeweils aktuellsten Fassung.

2. Turniere

Gaited Working Equitation Wettbewerbe können im Rahmen eines beliebigen Gangpferdeturnieres, einer allgemeinen Reitsportveranstaltung oder als separates Turnier veranstaltet werden. Für die Durchführung auf IGV Cup Turnieren gelten die gültigen Bestimmungen der IGV Prüfungsordnung.

Auch ein Übungsturnier im Rahmen eines Haus- oder Vereinsturnieres ist erlaubt. Hier steht es dem Veranstalter frei, nicht alle Leistungsklassen anzubieten und die Prüfungen von nur einem Richter bewerten zu lassen.

3. Prüfungsplätze

Die Gegebenheiten der Prüfungsplätze sind in den Teilnehmern bereits in der Ausschreibung bekannt zu geben.

3.1. Dressurprüfung (Rittigkeit)

Anforderungen gemäß IGV Prüfungsordnung.

3.2. Gangprüfung

Anforderungen gemäß IGV Prüfungsordnung.

3.3. Stiltrail-Prüfung

Für die Stiltrail-Prüfung sollte ein ausreichend großer Platz zur Verfügung stehen, um einen der Klasse entsprechenden Parcours bauen und einen harmonischen Prüfungsritt ermöglichen zu können.

Die Mindestgröße beträgt 20 x 40 m, wobei je mehr Platz zur Verfügung steht desto besser. Es ist in jedem Fall ein griffiger, nicht zu tiefer Bodenbelag zu gewährleisten (Sandboden in Reitplatzqualität).

Im Falle von Grasbelag oder anderen Untergründen (auch teilweise), sollte dies in der Ausschreibung deutlich vermerkt werden, damit die Teilnehmer durch geeignetes Schutzmaterial und entsprechende Vorkehrungen in der Ausrüstung bestmöglich vorbereitet sind (Stollen, usw.).

3.4. Speedtrail-Prüfung

Analog Absatz 3.3. Stiltrail-Prüfung.

3.5. Rinderarbeit

Anforderungen gemäß WED Reglement.

4. Richter

Richter für Gaited Working Equitation Turniere müssen eine gültige Lizenz der Internationalen Gangpferdevereinigung IGV e.V. besitzen.

Die Anzahl der benötigten Richter ist vom Umfang der Veranstaltung abhängig, wobei ein Richter pro 30 Teilnehmer pro Tag empfohlen wird.

5. Leistungsklassen

5.1. Aufteilung

In der Gaited Working Equitation gibt es drei Leistungsklassen:

Leistungsklasse L = leichte Klasse (GWL)
Leistungsklasse M = mittlere Klasse (GWM)
Leistungsklasse S = schwere Klasse (GWS)

Der Reiter muss sich bei Abgabe der Nennung des jeweiligen Turnieres für eine Leistungsklasse entscheiden. Mit unterschiedlichen Pferden darf ein Reiter auf dem gleichen Turnier in verschiedenen Leistungsklassen starten.
Die Leistungsklasse GWL ist bei IGV Turnieren reine Freizeitklasse. Die Leistungsklassen M und S sind offene Klassen.

5.2. Jugend A/B

Jugendliche werden bei ausreichender Starterzahl bzw. gemäß Ausschreibung von den Erwachsenen getrennt bewertet (Jugend B unter 13 Jahre; Jugend A über 13 bis inklusive 17 Jahre).

5.3. Aussiegen

Gewinnt ein Reiter innerhalb einer Leistungsklasse mit dem selben Pferd drei Mal in Folge (Mindestnote 5,0 in der Gesamtwertung), hat er in dieser Klasse ausgesiegt und muss für alle folgenden Turniere in die nächst höhere Klasse wechseln.

6. Ausrüstung

Die Ausrüstung von Reiter und Pferd sollten der Arbeitsreitweise entsprechen dabei stilvoll und harmonisch sein. Es sollten möglichst gedeckte Farben verwendet und auf Glitzer verzichtet werden. Je nach Veranstaltung kann jedoch auch in normaler Turnierkleidung geritten werden.

Wenn es laut Zeitplan möglich ist, wäre Kleidung im Workerstil wünschenswert. Dies kann auch in der Ausschreibung festgelegt werden. Das Tragen eines Reithelmes wird den Teilnehmern in allen Prüfungen empfohlen.

Für die Ausrüstung des Pferdes gilt die Prüfungsordnung der Internationalen Gangpferdevereinigung IGV e.V. in ihrer jeweils aktuellsten Fassung.

7. Dressurprüfung (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 als offene Prüfung ausgeschrieben. Dies soll auch erfahrenen Reitern die Möglichkeit geben junge Pferde in der Klasse L vorzustellen. Jugendliche starten nach IGV Reglement in L und M und werden von den Erwachsenen getrennt bewertet. In der Klasse S gibt es nur eine Gesamtwertung, in welcher auch Jugendliche zugelassen sind.

8. Gangprüfung

Bei allen Gaited Working Equitation Turnieren, die im Rahmen eines offenen Gangpferdeturnieres stattfinden, dürfen die Teilnehmer aller Leistungsklassen aus der Ausschreibung des jeweiligen Turnieres eine beliebige Gangprüfung aussuchen. Die Reiter müssen diese bis zum Turnierbeginn an der Meldestelle bekannt geben, ansonsten wird die schlechteste Gangprüfung gewertet.

Die Prüfung muss zwingend eine Note für den Tölt oder rassetypischen Gang enthalten. Anforderungen der jeweiligen Prüfung sind der IGV Prüfungsordnung zu entnehmen. 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.

9. Stiltrail-Prüfung

Diese Prüfung zeigt die Fähigkeiten des Reiters und des Pferdes, eine Reihe von Hindernissen unter dressurmäßigen Aspekten ruhig, präzise und gleichmäßig zu bewältigen. Der Richtschwerpunkt liegt auf der Qualität der Rittigkeit beim Bewältigen der Hindernisse, den Übergängen vor und nach dem Hindernis sowie der Losgelassenheit und Reinheit der Gänge.

Im Stiltrail können die Hindernisse aufwändig und auch ungewöhnlich dekoriert sein. Der Trail soll aber nicht ausgesprochene Schreck-Hindernisse bzw. Gelassenheits-Hindernisse (GHP) enthalten.

9.1. Parcoursgestaltung

Hindernisse können aufwändig dekoriert werden, dürfen die Sicherheit und Ausführung der Aufgabe jedoch nicht beeinträchtigen. Der Veranstalter gestaltet den Parcours und lässt diesen durch die Richter freigeben. Die Richter können jederzeit Hindernisse oder die an das Hindernis gestellten Anforderungen verändern. Dies muss allen Reitern während der Parcoursbegehung mitgeteilt werden. Bei der Parcoursgestaltung ist auf entsprechende Abstände und auf große Linienführung zu achten, um einen harmonischen Ritt zu ermöglichen.

9.2. Anzahl der Hindernisse

Je nach Leistungsklasse gibt es eine unterschiedliche Anzahl geforderter Hindernisse:

GWL: 8 bis 10 Hindernisse
GWM: 9 bis 11 Hindernisse
GWS: 10 bis 12 Hindernisse

9.3. Veröffentlichung der Parcoursskizze vor Turnierbeginn

Bis spätestens 3 Tage vor Turnierbeginn sind die Parcourskizzen den Teilnehmern digital zur Verfügung zu stellen (per Email und/oder auf der Homepage des Veranstalters). Die Homepageadresse des Veranstalters ist (sofern vorhanden) in der Ausschreibung anzugeben. Ansonsten muss die Parcourskizze auf die Homepage der IGV veröffentlicht werden.

9.4. Kennzeichnung der Hindernisse

Alle Hindernisse werden in einer vorgegebenen, mit gut einsehbaren Hindernisnummern gekennzeichneten Reihenfolge geritten. Die Hindernisnummern befinden sich jeweils rechts vom Hindernis. Der Ein- und Ausritt des Hindernisses ist deutlich mit roten und weißen Markierungen zu versehen (rot rechts und weiß links).

9.5. Parcoursbegehung

Vor der Prüfung wird der Trailparcours den Reitern und zugehörigen Trainern für mindestens 15 Minuten frei gegeben. Die Parcoursbegehung findet für die Teilnehmer nach Prüfungen und Leistungsklassen getrennt und ohne Pferd statt. Die Begehung sollte möglichst bereits in Turnierkleidung, zumindest jedoch in ordentlichem und gepflegtem Outfit erfolgen. Ein Richter befindet sich zur Beantwortung aufkommender Fragen vor Ort und kann Auskunft zum Ablauf, der Reihenfolge und eventuell wichtiger Details geben.

Nach der Begehung wird der Parcours geschlossen und darf von keinem Teilnehmer mehr betreten werden. Am Parcours darf nach der Begehung nichts mehr verändert werden. Die Prüfung beginnt frühestens zehn Minuten später, um dem ersten Starter das Aufwärmen seines Pferdes zu ermöglichen.

9.6. Zeitbegrenzung

Der Trail hat eine Zeitbegrenzung, die im Vorfeld vom Veranstalter und den Richtern festgelegt wird. Diese beträgt in etwa die doppelte Zeit, eines durchschnittlichen Rittes, des ausgeschriebenen Parcours. Hindernisse die in dieser Maximalzeit nicht absolviert wurden, zählen nicht in die Wertung.

9.7. Beginn und Ende der Prüfung

Zur Startfreigabe des nächsten Teilnehmers läuten die Richter die Glocke. Die Prüfung startet und endet mit dem Gruß. Nach dem Läuten der Glocke zu Beginn der Prüfung hat der Reiter 60 Sekunden Zeit zu grüßen und die Startlinie zu überreiten. Mit Überreiten der Startlinie beginnt der Trail und mit Überreiten der als solche gekennzeichneten Ziellinie endet er. Die Prüfung endet mit dem danach erfolgten Gruß des Reiters.

9.8. Durchreiten von Hindernislinien

Hindernislinien von noch nicht bewältigten Hindernissen inklusive der rot-weißen Markierungen dürfen nicht durchritten werden. Hindernislinien von bereits absolvierten Hindernissen dürfen gekreuzt werden. Vor dem Läuten der Glocke als Aufforderung zum Startgruß sind alle Linien freigegeben. Hindernisse dürfen in dieser Zeit nicht bewältigt werden.

9.9. Bewertungskriterien

Alle Hindernisse sind im Prüfungsprotokoll nummeriert und definiert.

Das Durchreiten der gesetzten Markierung wird als Versuch, das Hindernis zu bewältigen, gewertet. Nach dem dritten Versuch gilt das Hindernis als verweigert und wird von den Richtern abgeläutet. Dies führt zu einer Null-Wertung für das Hindernis.

Die Leistungen werden gemäß der im Absatz Bewertung genannten Notenskala mit 0 bis 10 Punkten bewertet, wobei halbe bzw. Zehntelnoten zulässig sind.

In den Leistungsklassen L und M starten die Teilnehmer der Jugend A und Jugend B von den Erwachsenen getrennt. In der Leistungsklasse S reiten alle Altersklassen gemeinsam.

In der Leistungsklasse S kann sich der Reiter durch einhändige Zügelführung während der gesamten Prüfung einen Bonus von 5 Punkten erreiten.

Der Parcours wird so aufgebaut, dass die linke Hand die Zügel führt und die rechte Hand als Arbeitshand gebraucht wird. Linkshänder müssen dies bereits bei der Nennung bekannt geben, damit der Parcours für einen Linkshänder entsprechend angepasst 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. Auch in der Klasse L und M darf die einmal gewählte Arbeitshand während der Prüfung nicht gewechselt werden.

Ein Hindernis gilt als bewältigt, wenn:

1. das Hindernis richtig, mit allen vier Beinen durch die gesetzten Markierungen, angeritten, absolviert und wieder verlassen wurde.

2. keine relevanten Hindernisteile umgeworfen wurden bzw. heruntergefallen sind (im Falle das ein relevantes Hindernisteil umgeritten wurde, muss der Reiter absteigen und es wieder aufstellen). Krug, Becher und Garrocha sind vom Pferd aus wieder abzustellen.

3. die geforderte Aufgabenstellung vollständig erfüllt wurde.

9.10. Gangarten 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. Schritt ist nicht erlaubt.

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

Der Reiter teilt den Richtern bei Betreten der Bahn mit, welche Gangart bzw. Viertakt-Variante er für die Prüfung wählt. Für eine gute Bewertung sollte die gewählte Gangart gleichmäßig durchgehalten werden. Die Gangarten innerhalb der Hindernisse sind bei jedem einzelnen Hindernis aufgeführt. Dabei wird die Reinheit der Gänge, die Gleichmäßigkeit des Taktes, die Übergänge zwischen den Gangarten vor und nach dem Hindernis, sowie die allgemeine Durchlässigkeit des Pferdes bewertet.

Das Pflichthindernis Gangstrecke muss in jedem Stiltrail enthalten sein.

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

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

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

10. Speedtrail-Prüfung

Für den Speedtrail gelten die selben Bestimmungen und Bewertungskritierien wie im Stiltrail, allerdings endet die Prüfung automatisch mit Durchreiten der Ziellinie und nicht erst mit dem Schlußgruß. Zudem sind die Gangarten in und zwischen den Hindernissen frei wählbar und nicht vorgegeben. Das Hindernis „Gangstrecke“ gibt es nicht.

Der Parcours des Speedtrails darf sich vom Parcours des Stiltrails auf dem selben Turnier-unterscheiden. Der Speedtrail ist der Leistungsklasse M und S vorbehalten und kann leistungsklassenübergreifend ausgerichtet werden, wobei sich die Hindernisse an der Klasse M orientieren.

Beim Speedtrail muss jedes Hindernis in der richtigen Reihenfolge und vollständig bewältigt werden. Ein Verreiten bzw. das Auslassen eines Hindernisses führt zur sofortigen Disqualifikation. Die Richter läutet fehlerhafte Durchführungen vor dem Beenden des Parcours ab.

Jedes Umwerfen eines Hindernisteiles führt zu 5 Strafsekunden. Relevante Hindernisteile, die ein Reiter umwirft oder die herunterfallen, müssen zur Bewältigung des Hindernisses wieder auf bzw. hingestellt werden. Ansonsten führt dies zur sofortigen Disqualifikation.

Dem Veranstalter ist es erlaubt ein Gaited Working Equitation Turnier ohne Speedtrail zu veranstalten.

11. 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 oder einer vergleichbaren Organisation gemacht werden kann.

Der Veranstalter ernennt unabhängig von der IGV Richterliste eine qualifizierte Person, die die Rinderarbeit richtet. Es können auch Richter des WED hinzugezogen werden.

12. Bewertung

Die Richter vergeben für die Ausführung der Aufgaben Zehntel-Noten. Das Gesamtergebnis der Prüfung wird auf zwei Stellen nach dem Komma aufgerundet.

Es gilt die Notenskala analog der IGV Prüfungsordnung:

Fehler-bereich	0	Nichterfüllung
	1	Kaum gezeigt
	2	Sehr schlecht
	3	Schlecht
Mittlerer Bereich	4	Ausreichend (etwas unter Durchschnitt)
	5	Durchschnittlich
	6	Befriedigend (etwas über Durchschnitt)
Guter Bereich	7	Gut
	8	Sehr gut
	9	Ausgezeichnet
	10	Außergewöhnlich gut

12.1. Dressurprüfung (Rittigkeit)

Bewertung gemäß IGV Prüfungsordnung.

12.2. Gangprüfung

Bewertung gemäß IGV Prüfungsordnung bzw. gültigem Rassereglement. Jeder Teilnehmer muss vor Turnierbeginn an der Meldestelle die Gangprüfung 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.

12.3. Stiltrail-Prüfung

Die Richter vergeben eine Note für jedes bewältigte Hindernis und eine zusätzliche Note für den Gesamteindruck. Der Stiltrail hat eine vorgegebene Zeitbegrenzung. Alle Hindernisse, die in dieser Zeit nicht absolviert wurden, werden mit der Wertnote 0 bewertet.

12.4. Speedtrail-Prüfung

Beim Speedtrail erfolgt die Bewertung auf Zeit.

12.5. Rinderarbeit

Bei der Rinderarbeit erfolgt die Bewertung auf Zeit. Es wird entsprechend der Platzierung und der gezeigten Leistung eine Gesamtnote errechnet, welche für die Gesamtwertung zählt.

13. Gesamtwertung

Die Prüfungen können je nach Veranstaltung für die Gesamtwertung folgendermaßen kombiniert und ausgeschrieben werden:

- Dressur und Stiltrail
- Dressur, Stiltrail und Gangprüfung
- Dressur, Stiltrail, Gangprüfung und Speedtrail
- Dressur, Stiltrail, Gangprüfung, Speedtrail und Rinderarbeit

Für das Gesamtergebnis wird die Summe der Noten in den jeweiligen Teilprüfungen und durch die Anzahl der Prüfungen geteilt. Bei der Bewertung wird vorrangig die Vorentscheidungsnote oder alternativ die Note des Zwischenfinales bzw. der Kombiprüfung genommen.

Die Nichtteilnahme an einer Prüfung, welche Bestandteil der Gesamtwertung innerhalb der gewählten Leistungsklasse ist, führt dazu, dass der Teilnehmer in der entsprechenden Gesamtwertung nicht mehr berücksichtigt werden kann.

Dem Veranstalter steht es frei, bei zu geringer Teilnehmerzahl in der Jugend A-Wertung und/oder Jugend B-Wertung, die Gesamtwertung Leistungsklassen übergreifend 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 im Rahmen einer Siegerehrung öffentlich geehrt werden.

14. Disqualifikationskriterien und Null-Wertungen

14.1. Dressurprüfungen (Rittigkeit)

Die Disqualifikationskriterien und Null-Wertungen für die Dressurprüfungen (Rittigkeit) gelten gemäß der aktuellen IGV Prüfungsordnung.

14.2. Gangprüfungen

Die Disqualifikationskriterien und Null-Wertungen für die Gangprüfungen gelten gemäß der aktuellen IGV Prüfungsordnung.

14.3. Stil- und Speedtrailprüfungen

Für die Stil- und Speedtrailprüfung gelten folgende Disqualifikationskriterien:

- Nichtgrüßen der Richter zu Beginn und Ende der Prüfung
  (der Schlußgruß beim Speedtrail entfällt mit Durchreiten der Zielmarkierung).
- Nichtdurchreiten der Start- und Ziellinie.
- Durchreiten der Startlinie vor Läuten der Glocke.
- Deutliches Zeigen von Hindernissen oder Absolvieren derer vor Beginn der Prüfung.
- Durchreiten von Hindernislinien inklusive der rot-weißen Markierungen ab dem Gruß zu Beginn der Prüfung und dem Überreiten der Startlinie.
- Sturz von Reiter und/oder Pferd. Ein Sturz des Pferdes liegt vor, wenn die Schulter und die Hinterhand des Pferdes den Boden gleichzeitig berühren. Ein Sturz des Reiters liegt vor, wenn dieser den Sattel verlässt und vollständig den Boden berührt.
- Unangemessenes Verhalten und/oder Überforderung von Pferd und/oder Reiter (Entscheidung liegt im Ermessen der Richter).
- Umgeworfene und/oder heruntergefallene relevante Hindernisbestandteile, die nicht wieder korrekt auf- bzw. abgestellt werden. Fehler an Hindernissen, die zur Disqualifikation führen, sind unter der jeweiligen Hindernisbeschreibung nachzulesen.
- Wechseln der einmal gewählten, zügelführenden Hand während der Prüfung (betrifft alle Hindernisse, die mit einer Hand bewältigt werden müssen bzw. in Klasse GWS bei einhändiger Zügelführung im gesamten Verlauf der Prüfung).
- In der Leistungsklasse GWS: Korrektur des Zügelmaßes mit der freien Hand vor der zugelführenden Hand. Betrifft ebenso das Loben des Pferdes am Hals, da es vom Richter nicht zu erkennen ist, ob dabei in den Zügel (vor die zügelführende Hand) gegriffen wird.

Grundsätzlich hat der Reiter im **Stiltrail** drei Versuche je Hindernis, um dieses zu absolvieren. Gelingt ihm dies nicht beim dritten Anlauf, erhält der Reiter für dieses Hindernis eine **Null-Wertung** und reitet weiter zum nächsten Hindernis. Die Richter zeigen dies durch Läuten der Glocke an.

GWL **maximal drei Null-Wertungen bzw. dreimaliges Verreiten** im Parcours.
Mit der vierten Null-Wertung erfolgt die Disqualifikation.

GWM **maximal zwei Null-Wertungen bzw. zweimaliges Verreiten** im Parcours.
Mit der dritten Null-Wertung erfolgt die Disqualifikation.

GWS **maximal eine Null-Wertung bzw. einmaliges Verreiten** im Parcours.
Mit der zweiten Null-Wertung erfolgt die Disqualifikation.

Als **Verreiten** gilt, wenn der Reiter:

- Ein Hindernis falsch herum anreitet.
- Die vorgegebene Reihenfolge der Hindernisse im Parcours mißachtet (Auslassen eines oder mehrerer Hindernisse).
- Hindernislinien inklusive der rot-weißen Markierung von noch nicht absolvierten Hindernissen durchreitet.

Der Veranstalter gibt in Absprache mit den Richtern für den Ritt im Stiltrail ein Zeitlimit vor. Dieses Zeitlimit sollte in etwa der doppelten Zeit eines durchschnittlichen Rittes des aufgebauten Trailparcours entsprechen. Nach Ablauf der Zeit absolvierte Hindernisse führen zwar nicht zur sofortigen Disqualifikation, werden aber mit der Note 0 gewertet.

Bei erfolgter Disqualifikation steht es dem Reiter frei, den Parcours aus Trainingsgründen ohne Wertung zu beenden. Es werden weiterhin Noten vergeben, die aber nicht in die Gesamtwertung zählen.

14.4. Rinderarbeit

Die Disqualifikationskriterien und Null-Wertungen der Rinderarbeit gelten gemäß dem aktuellen WED Turnierreglement.

15. Beschreibung der Hindernisse für Trailprüfungen

1.	2er Tonnen (L, M, S)	17
2.	2er Tonnen rückwärts (S)	18
3.	3er Tonnen (L, M, S)	19
4.	Einfacher Slalom (L, M, S)	20
5.	Parallelslalom (L, M, S)	21
6.	Rückwärtsslalom (M, S)	22
7.	Becher umsetzen (L, M, S)	23
8.	Sidepass (M, S)	24
9.	Brücke (L, M, S)	25
10.	Tor (M, S)	26
11.	Pferch (L, M, S)	27
12.	Glockengasse (L, M, S)	28
13.	Krug (L, M, S)	29
14.	Stange aufnehmen (L, M, S)	30
15.	Ring stechen mit Garrocha (L, M, S)	31
16.	Stange abstellen (L, M, S)	32
17.	Sprung (S)	33
18.	Geländeschwierigkeit: Billard / Wall / Hügel (M, S)	34
19.	Wassergraben (M, S)	35
20.	Kiesbett / Gummimatte / Teppich (L, M, S)	36
21.	Gangstrecke (L, M, S)	37

15.1. 2er Tonnen (L, M, S)

Zwei Tonnen stehen im Abstand von 6 m zueinander, um die eine liegende Acht geritten wird (siehe Grafik), wobei die Tonnen nicht zwingend zentriert im jeweiligen Kreis liegen müssen. Der Reiter kommt zwischen die beiden Tonnen geritten und umrundet zuerst die rechte Tonne, stellt an der gedachten Verbindungslinie das Pferd um und führt einen Handwechsel durch, um dann die linke Tonne zu umrunden.

Höchster Anspruch dabei ist es, die Acht möglichst symmetrisch zu reiten – unabhängig von ihrer Größe. In Klasse S wird eine 6 m Volte angestrebt. Der An- und Abritt erfolgt jeweils im 90 ° Winkel auf die verbindende Linie zu bzw. von ihr weg.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Trab oder Viertakt-Variante
GWM	Viertakt-Variante
GWS	Viertakt-Variante

Richtschwerpunkte

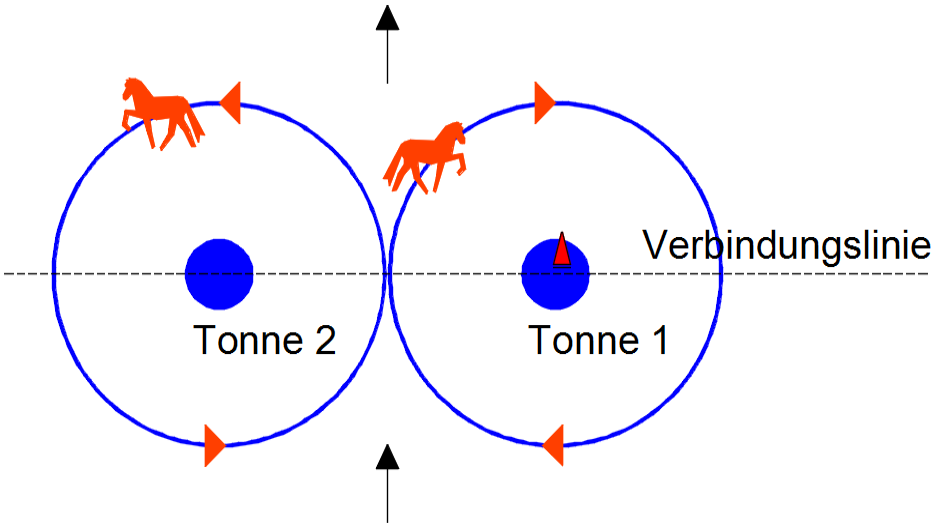
- Takt
- Symmetrie
- Linienführung
- Stellung / Biegung
- Qualität des Umstellens beim Handwechsel
- passende, der Reitweise entsprechende Anlehnung
- nicht korrigiertes Verreiten im Hindernis führt zur Note 0

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Umwerfen von Hindernisteilen jeweils + 5 Strafsekunden

Worauf der Reiter achten sollte

- kein Verwerfen
- kein Ausbrechen der Hinterhand
- beide Kreise gleich groß (wobei die Tonnen nicht zwingend der Mittelpunkt sind)
- kein schräges Durchreiten der verbindenden Linie



15.2. 2er Tonnen rückwärts (S)

Dieses Hindernis kann in Kombination mit Hindernis 15.1. ausgeschrieben werden (6 m Abstand zwischen den Tonnen) oder als separates Hindernis (dann 4 m Abstand zwischen den Tonnen). Wird das Hindernis in Kombination mit 15.1 geritten, gibt es immer zwei separate Noten.

Im Anritt muss die verbindende Linie zwischen den beiden Tonnen überritten werden und direkt danach aus dem rassentypischen Gang eine ganze Parade ausgeführt werden. Die Tonnen werden rückwärts (erst die rechte, dann die linke Tonne) umrundet und dürfen dabei auch enger (in Ellipsenform) geritten werden. Das Hindernis gilt als beendet/absolviert, wenn die verbindende Linie nach umrunden der zweiten Tonne mit allen vier Füßen überritten wurde. Am Ende erfolgt eine ganze Parade und anschließend Anreiten in der Viertakt-Variante zum nächsten Hindernis. Der An- und Abritt erfolgt jeweils im 90 ° Winkel auf die verbindende Linie zu bzw. von ihr weg.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	keine Tonnen rückwärts
GWM	keine Tonnen rückwärts
GWS	diagonales Rückwärtstreten

Richtschwerpunkte

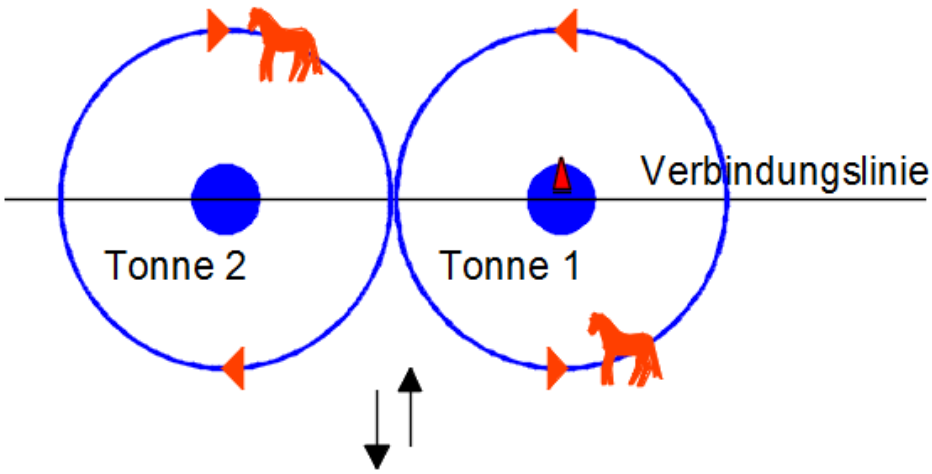
- An- und Abritt
- Stellung / Biegung
- Fluss der Bewegung
- Qualität des Umstellens beim Handwechsel
- passende, der Reitweise entsprechende Anlehnung
- nicht korrigiertes Verreiten im Hindernis führt zur Note 0

Speedtrail

- Dieses Hindernis ist für den Speedtrail nicht geeignet.

Worauf der Reiter achten sollte

- kein Verwerfen
- kein laterales, sondern diagonales Rückwärtstreten
- Ziel ist eine flüssig gerittene Rückwärtsbiegung



15.3. 3er Tonnen (L, M, S)

Das Hindernis besteht aus einem gleichseitigen Dreieck, an deren drei Scheitelpunkten jeweils eine Tonne steht, welche in der Reihenfolge der grafischen Darstellung geritten wird (rechts, oben, links). Der Abstand zwischen den Tonnen beträgt jeweils 6 m. Die Tonnen müssen dabei nicht zentriert im jeweiligen Kreis liegen. Höchster Anspruch dabei ist, die Tonnen möglichst symmetrisch zu umrunden. Woraus sich ergibt, dass die Verbindungslinien immer mittig überritten werden. Der An- und Abritt erfolgt jeweils im 90 ° Winkel auf die erste und dritte Tonne zu bzw. von ihr weg.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Schritt *
GWM	Viertakt-Variante
GWS	Viertakt-Variante

** Das Hindernis kann bei Klasse L jederzeit (aus Übungszwecken) schon im Trab oder der Viertakt-Variante geritten werden, was jedoch nicht zu einer höheren Note führt.*

Richtschwerpunkte

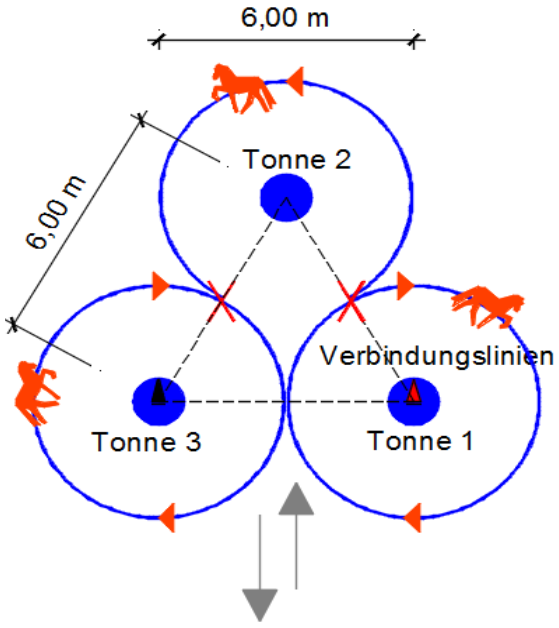
- Takt
- Symmetrie
- An- und Abritt
- Stellung / Biegung
- Qualität des Umstellens beim Handwechsel
- passende, der Reitweise entsprechende Anlehnung
- nicht korrigiertes Verreiten im Hindernis führt zur Note 0

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Umwerfen von Hindernisteilen jeweils + 5 Strafsekunden

Worauf der Reiter achten sollte

- kein Verwerfen
- kein Ausbrechen der Hinterhand
- alle drei Kreise gleich groß (wobei die Tonnen nicht zwingend der Mittelpunkt sind)
- kein schräges Durchreiten der verbindenden Linien



15.4. Einfacher Slalom (L, M, S)

Beschreibung
Das Hindernis besteht aus mindestens vier Stangen (Höhe ca. 1,50 bis 2 m), die nicht fest im Boden verankert sind und in einer geraden Linie zueinander aufgestellt werden. Der Anfang und das Ende des Hindernisses sind durch die rot-weißen Markierungen gekennzeichnet. Höchster Anspruch dabei ist, alle Bögen in größtmöglicher Symmetrie zu reiten. Die Bögen dürfen auch etwas flacher, also nicht als halbe Volten geritten werden. Bei entsprechender Qualität in Biegung und Takt führt dies nicht zu einer Reduzierung der Note.

Der Abstand der Stangen beträgt in der Klasse GWL und GWM jeweils 9 m - in der Klasse GWS 6 m.

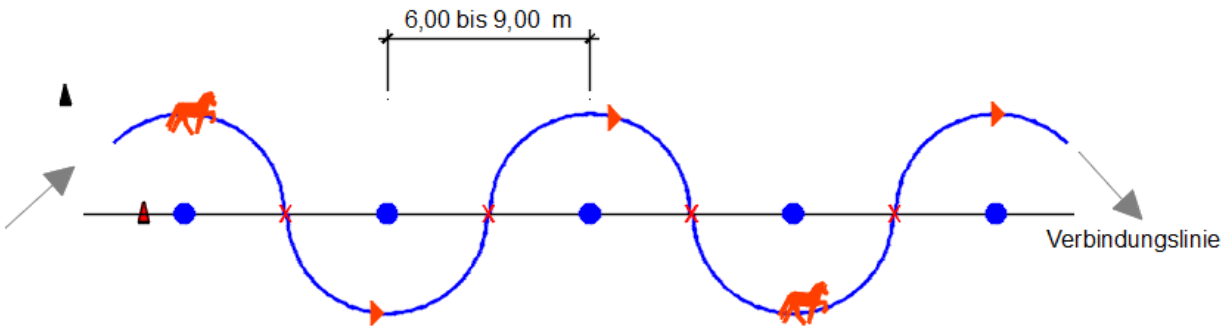
Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Abstand Trab oder Viertakt-Variante
GWM	Viertakt-Variante
GWS	Viertakt-Variante

Richtschwerpunkte
- Takt
- Symmetrie, nicht zu „bauchig“ angelegt
- Umstellen der Biegung / Stellung mittig zwischen den Stangen
- passende, der Reitweise entsprechende Anlehnung
- nicht korrigiertes Verreiten im Hindernis führt zur Note 0

Speedtrail
- beliebige Gangart
- Umwerfen von Hindernisteilen jeweils + 5 Strafsekunden

Worauf der Reiter achten sollte
- kein Verwerfen
- gleichmäßige Linienführung / gleich große Bögen
- kein Ausbrechen der Hinterhand
- gleichmäßiger Takt



15.5. Parallelslalom (L, M, S)

Das Hindernis besteht aus zwei parallel zueinander aufgebauten Slalomreihen mit insgesamt mindestens fünf Stangen. Die Stangen haben eine Höhe von ca. 2 m und sind nicht fest im Boden verankert. Die zwei Slalomreihen werden mittig versetzt zueinander aufgebaut und die Linien a und b (siehe Abbildung) haben jeweils die gleiche Länge. Anfang und Ende sind durch die rot-weißen Markierungen gekennzeichnet.

Der Abstand der Stangen beträgt in der Klasse GWL und GWM jeweils 9 m - in der Klasse GWS 6 m.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Trab oder Viertakt-Variante
GWM	Viertakt-Variante
GWS	Viertakt-Variante

Richtschwerpunkte

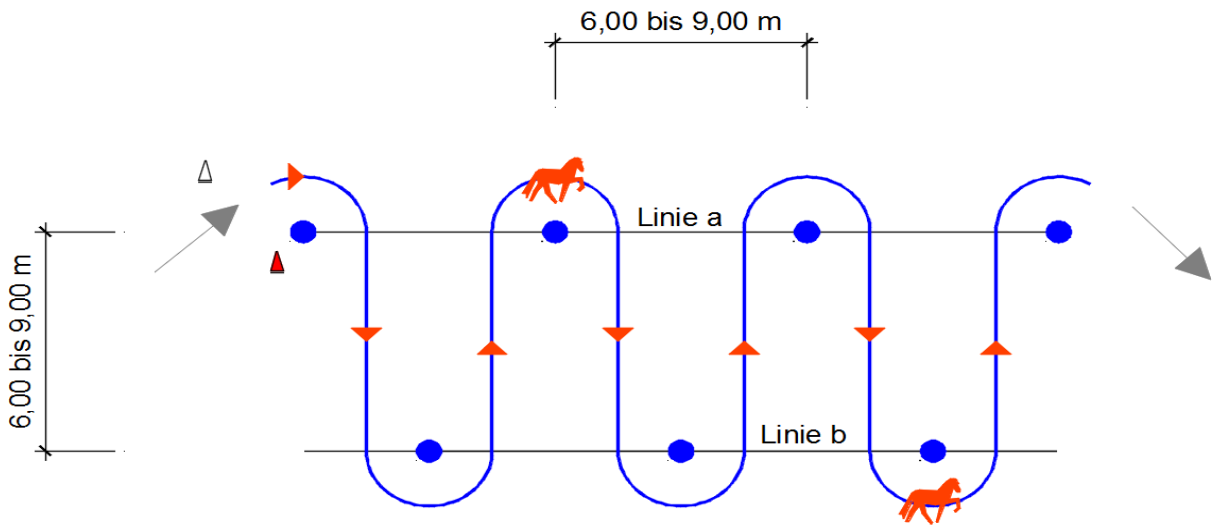
- Takt
- Symmetrie
- Umstellen der Biegung/ Stellung
- kein Ausbrechen der Hinterhand
- passende, der Reitweise entsprechende Anlehnung
- nicht korrigiertes Verreiten im Hindernis führt zur Note 0

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Umwerfen von Hindernisteilen jeweils + 5 Strafsekunden

Worauf der Reiter achten sollte

- gleichmäßiger Takt
- exakte Linienführung und Einteilung
- Kontrolle der Hinterhand (Pferd korrekt an den Sitzhilfen)



15.6. Rückwärtsslalom (M, S)

Aus sechs Stangen (ca. 1,50 bis 2 m Stangenhöhe) wird eine Gasse gebaut: drei Stangen rechts und drei Stangen links. Der Abstand der Stangen in der Länge zueinander beträgt jeweils 2,5 m. Die Breite der Gasse variiert nach Leistungsklasse: in der Klasse GWM beträgt diese 2 m und in der Klasse GWS beträgt die Breite nur 1,50 m. Der Einritt wird rot-weiß in etwas Abstand zum Hindernis ausgeflaggt.

Der Reiter reitet gerade in das Hindernis bis zu den letzten beiden Stangen hinein und kommt zwischen diesen zum Stehen. Auf einer der beiden letzten Stangen befindet sich ein Becher oder Hut (für Rechtshänder auf der rechten Seite, für Linkshänder links - ist vor Beginn der Prüfung den Richtern mitzuteilen). Der Becher/Hut wird je nach Leistungsklasse in entweder gerader Linie oder auf der gleichen Seite im Slalom rückwärts um die Stangen mitgenommen und dann auf der jeweiligen Stange der gleichen Seite vor dem Ausritt und bei stehendem Pferd wieder aufgesetzt. Der Reiter richtet sein Pferd sodann weiterhin gerade rückwärts, bis alle vier Pferdebeine die gesetzte Markierung verlassen haben.

Die gewählte Hand mit dem Becher/Hut darf im Verlauf der Ausführung nicht getauscht werden. Höchster Anspruch ist bis zum zum Becher in der Viertakt-Variante mit anschließend ganzer Parade zu reiten und geschlossen zum Stehen zu kommen.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	kein Rückwärtsslalom
GWM	gerade Rückwärtsrichten
GWS	Rückwärtsrichten durch den Slalom

Richtschwerpunkte

- diagonales und flüssiges Rückwärtsrichten
- Übergänge und jeweils geschlossenes Stehen
- passende, der Reitweise entsprechende Anlehnung
- bei Einritt im Schritt und ganzer Parade beträgt die Note max. 6
- nur in Klasse GWS: Flüssige Biegung rückwärts, geführt an Sitz und Schenkel
- nicht korrigiertes Verreiten im Hindernis führt zur Note 0
- relevante, umgeworfene Hindernisteile müssen vom Reiter wieder aufgestellt und der Becher/Hut anschließend vom Pferd aus auf der jeweiligen Stange aufgesetzt werden, sonst gilt das Hindernis als nicht bewältigt = 0 Wertung

Speedtrail

- Verschieben oder Umwerfen von Hindernisteilen jeweils + 5 Strafsekunden
- relevante, umgeworfene Hindernisteile müssen vom Reiter wieder aufgestellt und der Becher/Hut anschließend vom Pferd aus auf der jeweiligen Stange aufgesetzt werden, sonst gilt das Hindernis als nicht bewältigt = Disqualifikation

Worauf der Reiter achten sollte

- Kontrolle der Geschwindigkeit und Gleichmaß im Rückwärtsrichten
- Erarbeiten der Rückwärtsbiegung

15.7. Becher umsetzen (L, M, S)

Das Hindernis besteht aus zwei jeweils ca. 2 m hohen Stangen (stabil stehend, aber nicht fest im Boden verankert). Die Stangen stehen in allen Leistungsklassen im Abstand von 1,20 m zueinander.

Auf einer Stange befindet sich ein Becher, ein Kleidungsstück oder ein Hut. Der Reiter kommt in der geforderten Gangart angeritten und führt die ganze Parade so aus, dass das Pferd gerade zwischen den Stangen steht, mit dem Reiterknie genau auf Höhe der Stangen. Der Gegenstand wird nun vom Reiter auf der gegenüberliegenden Stange (um-)platziert.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Anritt Trab oder Viertakt-Variante, Übergang zum Halt über Schritt
GWM	Anritt Viertakt-Variante, Übergang zum Halt über Schritt
GWS	Anritt Viertakt-Variante, Übergang zum Halt. Erfolgt der Übergang zum Halt über Schritt, ist die zu erreichende Maximalnote eine 6.

Richtschwerpunkte

- harmonischer Übergang
- geschlossenes Halten
- Stillstand
- Pferd bleibt in Haltung/Kontakt
- nicht korrigiertes Verreiten im Hindernis führt zur Note 0
- relevante, umgeworfene Hindernisteile müssen vom Reiter wieder aufgestellt und der Gegenstand anschließend vom Pferd aus auf der jeweiligen Stange platziert werden, sonst gilt das Hindernis als nicht bewältigt = 0 Wertung

Speedtrail

- Umwerfen von Stangen ohne Becher + 5 Strafsekunden
- Umwerfen der Stange mit aufgesetztem Becher muss vor Verlassen des Hindernisses vom Reiter wieder aufgestellt werden (in dem Fall ohne Zeitstrafe)
- wird der Becher nicht umgesetzt oder fällt dieser herunter und wird nicht aufgehoben und vom Pferd aus wieder aufgesetzt, gilt das Hindernis als nicht bewältigt = Disqualifikation

Worauf der Reiter achten sollte

- harmonischer Übergang
- geschlossenes Halten
- Stillstand
- Pferd bleibt in Haltung/Kontakt

15.8. Sidepass (M, S)

Das Hindernis besteht aus ein bis drei Stangen (jeweils ca. 4 m lang), welche auf einer 5 bis 10 cm hohen Auflage liegen. Die Stangen werden entweder parallel (im Abstand von 2 m zueinander) oder als L bzw. Z oder hintereinander mit ca. 2,50 m Abstand liegend, angeordnet. Der Ein- und Ausritt des Hindernisses ist mit ca. 1,50 m Abstand zur ersten bzw. letzten Stange rot-weiß markiert. Die Richtung des Seitenganges wird vorgegeben.

Der Reiter pariert vor dem Einritt zum Schritt durch, das Pferd wird in der vorgegebenen Richtung so positioniert, dass die Stange mittig unter dem Pferd liegt und beim Überreiten nicht berührt wird. Die Stange muss sich die ganze Zeit zwischen den Vorder- und Hinterbeinen befinden. Tritt das Pferd dabei vor oder hinter die Stange, muss der Reiter an dieser Stelle korrigieren und das Pferd wieder entsprechend positionieren, um dann das Hindernis korrekt zu beenden. Je nach Klasse wird das Hindernis im Schenkelweichen oder Travers geritten. Zum Ausreiten wird das Pferd wieder gedreht und gerade gerichtet, um das Hindernis im Schritt zu verlassen.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	kein Sidepass
GWM	Schenkelweichen über eine Stange
GWS	Travers über eine beliebige Anordnung von Stangen (z. Bsp. als L oder Z)

Richtschwerpunkte

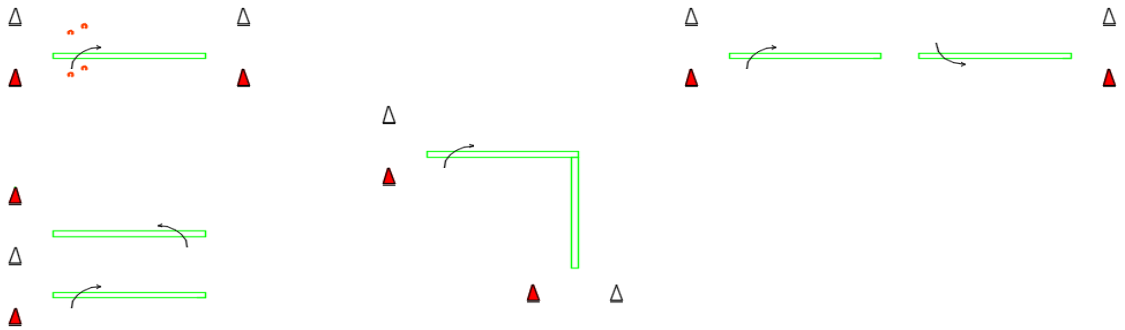
- Anritt und Wendung zur Stange
- flüssiges Kreuzen
- kein Touchieren der Stange (die Note kann bei Touchieren max. 5 betragen)
- korrekte Stellung und Biegung
- passende, der Reitweise entsprechenden Anlehnung
- Wendung von der Stange und Abritt
- das Pferd muss die Stange die ganze Zeit unter dem Körper zwischen Vorder- und Hinterbeinen haben. Verlässt das Pferd die Position zur Stange und wird nicht zur selben Stelle zurück korrigiert, gilt das Hindernis als nicht bewältigt = 0 Wertung

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Umwerfen oder Verschieben von Hindernisteilen + 5 Strafsekunden
- das Pferd muss die Stange die ganze Zeit unter dem Körper zwischen Vorder- und Hinterbeinen haben. Verlässt das Pferd die Position zur Stange und wird entsprechend korrigiert, gilt das Hindernis als nicht bewältigt = Disqualifikation

Worauf der Reiter achten sollte

- korrektes An- und Abreiten
- richtige Abstellung, kein Kruppe voraus
- gute Balance des Pferdes (kann die Linie halten)
- fließendes, gutes Kreuzen



15.9. Brücke (L, M, S)

Das Hindernis besteht aus rutschfestem Material (z.B. Holz, Gummi) von mindestens 2 m Länge, 1,20 m Breite und max. 20 cm Höhe (Bogenbrücke max. 50 cm Höhe). Das Geländer darf nicht fixiert sein (Unfallgefahr). Im Parcours darf die Brücke max. zwei Mal verwendet werden und im Stiltrail muss diese stets im Schritt überquert.

Höchster Anspruch ist es, das Hindernis sauber und gerade anzureiten und dann gelassen, ohne Zögern, im regelmäßigen Takt und Gleichgewicht zu überwinden.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Anritt Trab oder Viertakt-Variante, Überquerung im Schritt
GWM	Viertakt-Variante, Überquerung im Schritt
GWS	Viertakt-Variante, Überquerung im Schritt

Richtschwerpunkte

- Takt
- Gelassenheit
- Balance
- An- und Abritt
- harmonische Übergänge
- passende, der Reitweise entsprechenden Anlehnung
- nicht korrigiertes Verreiten im Hindernis führt zur Note 0

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Verschieben oder Umwerfen von Hindernisteilen jeweils + 5 Strafsekunden
- die Brücke darf nicht übersprungen werden - alle vier Pferdebeine müssen zumindest einmal die Brücke berühren/betreten, ansonsten gilt das Hindernis als nicht bewältigt = Disqualifikation

Worauf der Reiter achten sollte

- innerhalb der gesetzten rot-weißen Markierungen muss das Pferd im Schritt sein und bleiben
- ein leichtes Absenken des Halses zur Erkennung des Hindernisses ist in Ordnung, wobei ein deutlicheres Absenken nicht zu einer besseren Note führt

15.10. Tor (M, S)

Das Tor sollte stabil aus Holz und/oder Metall gefertigt und ca. 2 m breit sein. Die Seitenteile sollten ca. 1,30 m hoch und dabei so stabil sein, das Tor sicher halten zu können. Die nötige Stabilität kann auch durch zusätzliches Beschweren des Standfußes erreicht werden. Als Verschluss eignen sich Metall- oder Holzbügel, oder Schlaufen aus unterschiedlichen Materialien.

Das Pferd kommt in der, der Leistungsklasse entsprechenden Gangart, im 90 ° Winkel auf das Hindernis zu. Kurz vor dem Tor erfolgt ein Übergang in den Schritt. Mit einer Viertel-Vorhandwendung wird das Pferd parallel zum Tor positioniert und kommt dann zum Stehen. Das Pferd steht geschlossen und so, dass der Reiter das Tor mühelos öffnen kann. Das Tor wird nun flüssig ohne es loszulassen durchritten. Das Pferd wird auf der anderen Torseite erneut parallel so zum Hindernis positioniert, dass der Reiter das Tor im Stand mühelos wieder verschließen kann. Das Pferd wird auf der Hinterhand in einer Viertel- Hinterhandwendung gedreht, um in einem 90 ° Winkel vom Hindernis wegzureiten. Je nach Parcoursanforderung kann das Durchreiten des Tores in der Klasse GWS in der selben Prüfung sowohl vorwärts oder rückwärts gefordert werden (ergibt in diesem Fall zwei separate Noten). Der Reiter hat die Wahl zwischen zwei Vorwärts- und zwei Rückwärtsvarianten (wenn rückwärts gefordert ist).

Das feste Tor kann auch durch ein Seiltor ersetzt werden. Dies muss in der Parcoursskizze klar festgelegt sein. Um eine Bewertung zu erhalten, muss das Tor beim Abritt zum nächsten Hindernis geschlossen sein.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	kein Tor
GWM	Tor vorwärts
GWS	Tor vorwärts und rückwärts möglich

Richtschwerpunkte

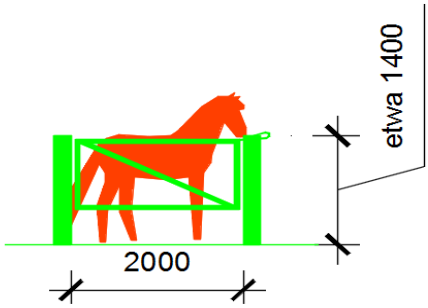
- An- und Abritt zum Hindernis und Übergänge
- Pferd konstant an den Hilfen
- geschlossenes Stehen und in Haltung
- fein dosierbare Bewegungen des Pferdes
- das Pferd muss Toröffnung stets verdecken
- ruhiger, souveräner Ablauf ohne Loslassen des Tores
- das Tor sollte ausschließlich von der Reiterhand berührt werden
- wird das Tor losgelassen, kann die Note nur noch maximal 5 betragen

Speedtrail

- Verschieben oder Umwerfen von Hindernisteilen jeweils + 5 Strafsekunde und das Tor muss vom Reiter wieder so positioniert werden, dass es geschlossen werden kann, ansonsten gilt das Hindernis als nicht bewältigt = Disqualifikation

Worauf der Reiter achten sollte

- durchgängig ruhiger Gehorsam des Pferdes
- feine Abstimmung der Hilfen
- Pferd wird nicht eilig
- korrektes Abwenden auf der Hinterhand beim Abritt
- Tor nur so weit wie nötig öffnen



15.11. Pferch (L, M, S)

Der Pferch ist ein Zirkel mit sechs Metern Gesamtdurchmesser, mit einem Eingang von ca. 2 m Breite. Die Mitte bildet ein weiterer geschlossener Kreis mit einem Durchmesser von 3 m. Die Reitspur beträgt damit 1,50 m. Das Innere des kleinen Zirkels kann phantasievoll dekoriert werden. Die rot-weißen Markierungen befinden sich direkt am Eingang des Hindernisses.

Aus der jeweiligen Parcoursskizze ist zu entnehmen, ob das Hindernis nur in eine Richtung oder in beiden Richtungen zu absolvieren ist und in welcher Reihenfolge. Ist das Hindernis in beiden Richtungen zu reiten, wird der Handwechsel außerhalb des Hindernisses der Leistungsklasse entsprechend geritten. Die gewählte Gangart muss im gesamten Hindernis beibehalten werden.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	im Schritt, Wendung als halbe Volte
GWM	im Schritt oder Viertakt-Variante, Wendung als halbe Volte *
GWS	im Schritt oder Viertakt-Variante, Wendung als Schrittpirouette *

** wird in den Klassen GWM und GWS die Gangart Schritt innerhalb des Pferchs gewählt, ist die zu erreichende Maximalnote 6.*

Richtschwerpunkte

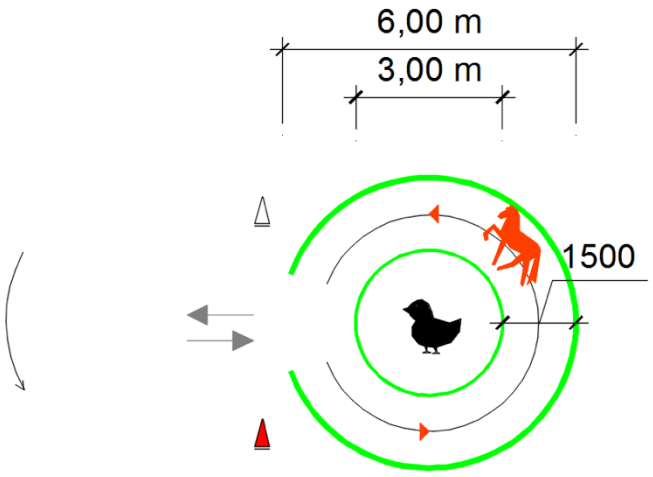
- flüssiges, taktmäßiges Reiten
- korrekte Stellung und Biegung
- die Wendungen außerhalb des Pferchs fließen mit in die Bewertung ein

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Verschieben oder Umwerfen von Hindernisteilen jeweils + 5 Strafsekunden

Worauf der Reiter achten sollte

- Anritt sinnvoll wählen, um den Fluss zu erhalten
- Qualität und Takt der Gangart erhalten
- besonders auf Stellung und Biegung achten
- die der Leistungsklassen entsprechende Wendung so platzieren, dass der zweite-Einritt zurück in den Pferd ordentlich gelingt



15.12. Glockengasse (L, M, S)

Das Hindernis besteht aus 2 Stangen mit jeweils etwa 4 m Länge welche mind. 5 cm und max. 60 cm über dem Boden liegen und dabei eine Gasse bilden. Am rechten Ende der Gasse ist ein Glöckchen in etwa 2 m Höhe angebracht. Die Begrenzung wird je nach Leistungsklasse entweder als gerade Gasse oder als Stangen-L gelegt. Der Eintritt in das Hindernis wird mit rot-weißen Markierungen gekennzeichnet.

Der Reiter platziert den Übergang zum Schritt vor der Markierung, reitet bis zur Glocke und hält dort so an, dass er die Glocke leicht erreichen und hörbar läuten kann. In der Klasse GWS darf die Viertakt-Variante für eine höhere Note bis exakt zum Halt an der Glocke beibehalten werden. In der Klasse GWL und GWM beträgt die Breite der Gasse 1,50 m - in der Klasse GWS nur 1,20 m.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Einritt im Schritt und vorwärts hinausreiten (kein Rückwärtsrichten)
GWM	Einritt im Schritt
GWS	Einritt in Viertakt-Variante, bei Einritt im Schritt beträgt die Maximalnote 6

Richtschwerpunkte

- Qualität des Übergangs
- Fluss, Takt, Losgelassenheit
- Linienführung
- geschlossenes Halten und Stillstand
- passende, der Reitweise entsprechenden Anlehnung
- hörbares Läuten der Glocke
- Übergang zum Rückwärts (nur GWM und GWS)
- diagonales Rückwärtstreten (nur GWM und GWS)
- Berühren der Gasse ergibt die Maximalnote 5, Heraustreten die Maximalnote 4

Speedtrail

- Verschieben oder Umwerfen von Hindernisteilen jeweils + 5 Strafsekunden
- Glocke wird nicht hörbar geläutet = Disqualifikation

Worauf der Reiter achten sollte

- Begrenzung und Stangen nicht berühren
- geschlossenes, ruhiges Stehen
- Glocke deutlich läuten
- flüssiges, diagonales Rückwärtstreten
- Ecke des Stangen-L als Rückwärtsbiegung reiten

15.13. Krug (L, M, S)

Benötigt wird ein standfester Tisch (oder Tonne) mit einer Mindesthöhe von 1,20 m, von welchem aus ein Krug oder ein vergleichbarer Gegenstand sicher hochgehoben und wieder abgestellt werden kann.

Der Reiter kommt in der geforderten Gangart angeritten, zeigt einen entsprechenden Übergang zum Halt, nach welchem das Pferd geschlossen und ruhig stehen sollte. Der Tisch/die Tonne darf dabei weder von Pferd noch vom Reiter berührt werden. Der Krug wird dann deutlich und mindestens auf Schulterhöhe des Reiters mit der gewählten Arbeitshand angehoben und danach wieder zurückgestellt. Das Pferd sollte bis zum Abritt stillstehen und daraus flüssig in der jeweiligen Gangart zum nächsten Hindernis starten.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Übergang aus Trab oder Viertakt-Variante über Schritt zum Halt
GWM	Übergang aus Viertakt-Variante über Schritt zum Halt
GWS	Übergang direkt aus Viertakt-Variante zum Halt

Richtschwerpunkte

- Qualität des Übergangs
- geschlossenes Halten/ Stillstand
- Position zum Hindernis
- passende, der Reitweise entsprechenden Anlehnung
- wird der Krug nicht angehoben, gilt das Hindernis als nicht bewältigt = 0 Wertung
- wird der Tisch umgestoßen und nicht wieder aufgestellt = 0 Wertung
- fällt der Krug herunter, muss dieser vom Pferd aus wieder auf den Tisch gestellt werden, sonst 0 Wertung

Speedtrail

- Verschieben oder Umwerfen des Tisches + 5 Strafsekunden
- eine Disqualifikation erfolgt, wenn der Krug nicht angehoben wird und/oder der Tisch umgestoßen und nicht wieder aufgestellt
- fällt der Krug herunter, muss dieser vom Pferd aus wieder auf den Tisch gestellt werden, sonst erfolgt ebenfalls die Disqualifikation

Worauf der Reiter achten sollte

- gerader An- und Abritt
- das Pferd und das Reiterbein dürfen den Tisch nicht berühren
- Halt etwa auf Höhe des Reiterknies und auf der Seite der Arbeitshand (Rechtshänder halten links vom Tisch, Linkshänder halten rechts vom Tisch - ist vor Beginn der Prüfung den Richtern mitzuteilen)
- weiche Übergänge
- geschlossenes, ruhiges Stehen
- deutliches Anheben des Kruges
- Pferd bleibt in Kontakt/Anlehnung

15.14. Stange aufnehmen (L, M, S)

Das Hindernis besteht aus einer Tonne oder einem Fass mit stabilem Stand in dem eine 2 bis 3 m lange Stange (Garrocha idealerweise aus Holz) mit ca. 2,50 cm Durchmesser steht.

Der Reiter reitet in der vorgeschriebenen Gangart an dem Fass vorbei und nimmt die Stange auf. Die Stange kann mit links oder rechts aufgenommen werden (ist den Richtern vor Beginn der Prüfung mitzuteilen). Reitet man mit der Stange in der linken Hand, muss der Stier (Hindernis 15.5.) gegebenenfalls entsprechend gedreht werden. Nach dem Aufnehmen der Stange können in der Klasse GWS mehrere Hindernisse vor dem Ringstechen und dem Abstellen der Stange verlangt werden. In allen Klassen gilt ab Aufnahme bis zum Abstellen der Stange einhändige Zügelführung mit der gewählten Arbeitshand.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Schritt
GWM	Viertakt-Variante, Schritt ist möglich, jedoch Maximalnote 5
GWS	Viertakt-Variante (es kann verlangt werden, die Stange anschließend durch weitere Hindernisse mitzunehmen)

Richtschwerpunkte

- Beibehaltung von Takt und Geraderichtung
- souveränes Handhaben der Garrocha/Stange
- Pferd behält die Haltung/Anlehnung bei
- in der Klasse GWM führt die Ausführung im Schritt zur Maximalnote 6
- wird die Stange nach dreimaligem Anreiten nicht aufgenommen, führt dies zu einer 0 Wertung am Hindernis
- wird die Stange fallen gelassen und nicht wieder aufgehoben, führt dies zur Note 0
- fällt die Tonne vor oder nach Aufnehmen der Stange um, muss der Reiter absitzen und die Tonne wieder aufstellen, sonst führt dies zur Note 0 (die Stange muss in diesem Fall nicht zurück in die Tonne gestellt und nicht erneut aufgenommen werden)

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Umwerfen des Fasses + 5 Strafsekunden

Worauf der Reiter achten sollte

- rechtzeitig die Zügel in eine Hand nehmen
- vorausschauend reiten
- Stange in der Hand gut balancieren

15.15. Ring stechen mit Garrocha (L, M, S)

Das Hindernis besteht aus einer Stierattrappe an der mit einer Halterung (z. Bsp. Magnet) ein Ring mit mind. 15 cm befestigt ist. Der Reiter kommt in der geforderten Gangart angeritten und nimmt mit der Spitze der Stange/Garrocha den Ring auf. Wird der Ring nicht aufgenommen, kann das Hindernis maximal mit der Note 5 bewertet werden.

Das Hindernis kann auch als ein zusammenhängendes Hindernis gewertet werden (15.14., 15.15. und 15.16. - daraus wird eine Gesamtnote ermittelt). In diesem Fall darf die gedachte Linie zwischen den drei Hindernissteilen (ab Läuten der Glocke zu Beginn der Prüfung) nicht vorher gekreuzt werden. Erfolgt dies doch, wird dies als Verreiten gewertet.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Schritt
GWM	Viertakt-Variante, Schritt ist möglich (Maximalnote 5)
GWS	Viertakt-Variante

Richtschwerpunkte

- Beibehaltung von Takt und Geraderichtung
- souveränes Handhaben der Garrocha/Stange
- Pferd behält die Haltung/Anlehnung bei
- wird der Ring nicht aufgenommen, beträgt die Maximalnote 5
- es ist nur ein Versuch zulässig, den Ring zu stechen

Speedtrail

- beliebige Gangart
- wird der Ring gestochen: - 10 Bonus-Sekunden (Abzug von der Gesamtzeit)
- wird der Ring nicht gestochen, erfolgt keine Zeitstrafe

Worauf der Reiter achten sollte

- gut vorbereitet auf der „Stierlinie“ anreiten
- rechtzeitig die Zügel in einer Hand haben
- darauf achten, dass die Garrocha vor Beginn der Prüfung passend steht, andernfalls den Parcoursdienst bitten, diesegut erreichbar hinzustellen. Das Berühren der Garrocha und das Selbstplatzieren durch den Reiter ist nicht erlaubt.

15.16. Stange abstellen (L, M, S)

Das Hindernis besteht aus einer Tonne oder Fass mit stabilem Stand, in die die Stange abgestellt wird. Der Reiter reitet in der vorgeschriebenen Gangart an dem Fass vorbei und stellt dabei die Stange mit dem hinteren Teil der Stange darin ab. Fällt die Stange beim Abstellen aus dem Fass oder fällt das Fass mit um, muss beides vom Reiter aufgestellt werden und die Stange vom Pferd aus (!) wieder in das Fass gestellt werden, ansonsten bekommt der Reiter eine 0 Wertung für dieses Hindernis.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Schritt
GWM	Viertakt-Variante, Schritt ist möglich (Maximalnote 5)
GWS	Viertakt-Variante

Richtschwerpunkte

- Beibehaltung von Takt und Gleichmaß
- souveränes Handhaben der Garrocha/Stange
- Pferd behält die Haltung/Anlehnung bei
- flüssiges Abstellen der Stange mit dem hinteren Ende in die Tonne

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Umwerfen der Tonne + 5 Strafsekunden
- fällt die Stange beim Abstellen aus dem Fass oder fällt das Fass mit um, muss beides vom Reiter aufgestellt werden und die Stange vom Pferd aus (!) wieder in das Fass gestellt werden - andernfalls erfolgt die Disqualifikation

Worauf der Reiter achten sollte

- früh genug die Stange drehen, damit sie mit dem hinteren Ende abgestellt werden kann
- die zu reitende Linie gut planen

15.17. Sprung (S)

Das Hindernis sollte aus geeigneten Materialien bestehen, wie z.B. Stangen, Strohballen, Natursprung (Baumstamm).

Eine Sprunghöhe von max. 40 cm darf nicht überschritten werden. Für An- und Abritt ist genügend Platz einzuplanen (ca. 2 Pferdelängen).

Das Hindernis wird idealerweise mittig im 90 ° Winkel und möglichst im Galopp angeritten.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	kein Sprung
GWM	kein Sprung
GWS	Sprung aus beliebiger Gangart

Richtschwerpunkte

- kontrolliertes, harmonisches Anreiten
- Überwinden des Sprunges ohne Touchieren oder Abwurf von Hindernisteilen
- Tempokontrolle nach dem Sprung
- harmonische Rückführung in die Viertakt-Variante
- geschmeidiger und dynamischer leichter Sitz
- keine störende Handeinwirkung
- weder vor noch nach dem Sprung Kreuzgalopp, sonst Maximalnote 5

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Abwurf + 5 Strafsekunden

Worauf der Reiter achten sollte

- vorausschauendes Anreiten des Sprunges
- passender Zeitpunkt für das Angaloppieren und angemessenes Tempo wählen

15.18. Geländeschwierigkeit: Billard / Wall / Hügel (M, S)

Die Idee dieses Hindernisses ist es zu überprüfen, wie vertrauensvoll das Pferd Geländeschwierigkeiten angeht und bewältigt.

Dem Veranstalter steht es frei, jegliche Art von Hügel (Wall) als Geländeschwierigkeit zu verwenden. Außerdem können Stufen (auch mehrere Stufen sind erlaubt), bei denen ein Höhenunterschied überwunden werden muss oder alternativ ein Billard (ein Quader auf den man hinauf- und wieder herunter springen muss) verwendet werden. Die Stufenhöhe sollte in allen Fällen maximal 40 cm betragen.

In der Ausschreibung wird die Gangart an die jeweilige Geländeschwierigkeit angepasst, wobei in der mittleren Klasse dem Schritt der Vorzug gegeben werden sollte.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	keine Geländeschwierigkeiten
GWM	vorzugsweise Schritt je nach Schwierigkeit
GWS	der Veranstalter bestimmt die Gangart angemessen am Schwierigkeitsgrad

Richtschwerpunkte

- flüssiges und sicheres Überwinden
- Vertrauen und Gelassenheit des Pferdes
- Harmonie und Balance im Sitz des Reiters
- Übergänge

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Einhalten der vorgegebenen Wegstrecke

Worauf der Reiter achten sollte

- korrekter An- und Abritt
- Pferd ist mit Geländeschwierigkeiten vertraut
- gute Balance von Reiter und Pferd
- umsichtiges Reiten
- angepasster Sitz

15.19. Wassergraben (M, S)

Der Wassergraben kann ein befestigter Naturgraben oder ein künstlicher Graben oder ein „bereitbarer“ Kunststoffgraben aus dem Springsport sein. Die Wassertiefe darf 40 cm nicht überschreiten. Das Pferd soll den Wassergraben ohne Zögern vertrauensvoll durchqueren.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	kein Wassergraben
GWM	Schritt
GWS	Schritt

Richtschwerpunkte

- flüssiges und sicheres Durchreiten der Wasserstelle
- Vertrauen und Gelassenheit des Pferdes
- Harmonie und Balance im Sitz des Reiters
- Übergänge

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Einhalten der vorgegebenen Wegstrecke

Worauf der Reiter achten sollte

- korrekter An- und Abritt
- Vertrauen des Pferdes durch unbekannte/künstliche Wasserstellen zu gehen
- umsichtiges Reiten
- angepasster Sitz

15.20. Kiesbett / Gummimatte / Teppich (L, M, S)

Abgefragt wird das Vertrauen des Pferdes über unbekannte und ungewöhnliche Untergründe zu gehen. Abmessungen: 2 m Breite und 3 bis 5 m Länge. Das Hindernis ist im Stiltrail im Schritt zu überwinden. Die Übergänge erfolgen bei den rot-weißen Markierungen.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Schritt
GWM	Schritt
GWS	Schritt

Richtschwerpunkte

- flüssiges und sicheres Bewältigen
- Vertrauen und Gelassenheit des Pferdes
- Harmonie und Balance im Sitz des Reiters
- Übergänge

Speedtrail

- beliebige Gangart
- Einhalten der vorgegebenen Wegstrecke

Worauf der Reiter achten sollte

- korrekter An- und Abritt
- gleichmäßiger Schritt
- gelassene Haltung

15.21. Gangstrecke (L, M, S)

Das Hindernis Gangstrecke ist eine ca. 50 bis 60 m lange, zusammenhängende gerade Strecke mit ein oder zwei Biegungen am Anfang und / oder Ende. Über den gesamten Verlauf der Gangstrecke muss die für die Prüfung ausgewählte Gangart beibehalten und in bestmöglicher Manier gezeigt werden.

In Klasse GWL wird es toleriert, wenn das Pferd in freier Haltung geht. Um jedoch eine Note über 5,5 zu erreichen, muss das Pferd in passender, der Reitweise entsprechenden Anlehnung laufen. Spätestens in Klasse GWS muss erkennbar sein, dass das Pferd vom Reiter in Form gebracht werden kann.

Höchster Anspruch ist es, taktsicher – auch durch die Biegungen – harmonisch und mit geschmeidiger Bewegung, sowie mit guter Energie und Fluss zu reiten.

Gangart innerhalb des Hindernisses

GWL	Trab oder Viertakt-Variante
GWM	Viertakt-Variante
GWS	Viertakt-Variante

Richtschwerpunkte

- Takt
- Fluss
- Balance
- Harmonie
- Losgelassenheit
- Energie
- passende, der Reitweise entsprechende Anlehnung

Speedtrail

- Das Hindernis Gangstrecke wird im Speedtrail nicht verlangt

Worauf der Reiter achten sollte

- Wahl des idealen Tempos
- Einritt in die Gangstrecke bereits in bestmöglicher Form

16. Tabellarische Übersicht der Trailhindernisse nach Leistungsklassen

(Tabelle einfügen)

17. Abschlusserklärung

Dieses Dokument unterliegt dem deutschen Urheberrecht und wurde erstellt von:
Andrea Jänisch und Claudia Metting.
Layout Daniel Raphael Sewing

Das Reglement wurde durch den Sportwart und den Vorstand der Internationalen Gangpferdevereinigung IGV e.V. geprüft und genehmigt und findet zusätzlich zur IGV Prüfungsordnung auf IGV Turnieren hinsichtlich der im Rahmen dieses Dokumentes beschrieben Bewertungsgrundsätze und Leitgedanken Anwendung.

Letzte Aktualisierung: 22. März 2023