

TEIL C

BESONDERE BESTIMMUNGEN

1. BESONDERE BESTIMMUNGEN FÜR REITPRÜFUNGEN..1

HINWEIS ZU „BESONDERE BESTIMMUNGEN FÜR REITPRÜFUNGEN“:

- Alle Disziplinen außer Reining L, Reining S und Superhorse:

SIEHE JEWEILS GÜLTIGES AQHA REGELBUCH

- Für alle Reining S: SIEHE JEWEILS GÜLTIGES NRHA REGELBUCH

- Für Reining L und Superhorse: SIEHE JEWEILS GÜLTIGES WESTERNREGLEMENT (ÖTO)

Die aktuellen Regelbücher und die Pattern stehen zum Downloaden auf www.oeps.at – Regulative und auf Seite Westernsport sowie auf den Homepages der Landesverbände zur Verfügung.

2. TURNIERDISZIPLINEN	3
2.1 Reining S	3
2.2 Reining L.....	3
Reining L Pattern.....	5-24
2.3 Superhorse (Western Vielseitigkeits-Pferd).....	25
Superhorse Pattern.....	27-32
2.4 Trail (AQHA SHW 460+461).....	33
2.5 Showmanship at Halter (AQHA SHW 370)	34
2.6 Western Pleasure (AQHA SHW 401+402).....	34
2.7 Ranch Riding (AQHA SHW 415+416).....	35
2.8 Western Horsemanship (AQHA SHW 430)	36
2.9 Western Riding (AQHA SHW 450+451).....	37
2.10 Ranch Trail (AQHA SHW 561).....	38

Für alle weiteren Disziplinen siehe aktuelles AQHA Rulebook

1. BESONDERE BESTIMMUNGEN FÜR REITPRÜFUNGEN

1. Ein Teilnehmer kann mit einem bis max. drei Pferden in einem Bewerb antreten. Ein Pferd darf in jedem Bewerb nur einmal gestartet werden.
2. In allen Disziplinen werden die Pferde nur nach ihrer Tauglichkeit für die jeweilige Prüfung bewertet.
3. Jeder Bewerb kann mit Stechen ausgeschrieben werden oder es kann auf Anordnung des Richters ein Stechen durchgeführt werden.
Jeder Teilnehmer, der im Laufe eines Stechens disqualifiziert wird, ist nicht mehr zu platzieren, Teilnehmer mit 0 Score im Stechen jedoch schon.
4. Müssen sich Teilnehmer für eine Prüfung qualifizieren, so ist im Finale das gleiche Pferd wie in der Qualifikation zu reiten.
Die Platzierung und Punkte aus Qualifikationen und Vorläufen werden im Finale nicht berücksichtigt.
5. Bei nicht erlaubtem Zubehör oder Ausrüstung ist der Reiter zu disqualifizieren, ebenso bei Respektlosigkeit und schlechtem Benehmen sowie Misshandlung des Pferdes.
6. In jeder Prüfung kann der Richter die Entfernung von Ausrüstungsteilen verlangen, wenn er glaubt, dass sie für das Pferd schädlich sind oder einen unfairen Vorteil verschaffen.
7. Es obliegt dem Richter, Pferde mit zu engen Kinnketten oder -riemen, blutenden Mäulern und anderen Verletzungen auszuschließen und den Teilnehmer zu disqualifizieren.
8. Die Zügelhand darf nicht gewechselt werden. Die Hand muss um die Zügel greifen, ein Zeigefinger zwischen Split Reins ist erlaubt. Im Trail ist das Wechseln der Hand zur Arbeit am Hindernis erlaubt. Ein Verstoß gegen diese Regel hat automatische Disqualifikation zur Folge. Jedes Pferd jeglichen Alters darf mit Snaffle-Bit/Hackamore in jeglicher Rookie / Level 1 Youth, Rookie / Level 1 Amateur oder Level 1 Klasse ein- oder zweihändig vorgestellt werden.
9. Während der Prüfung darf der Reiter Pferd und Sattel nicht mit den Händen berühren.
10. GANGARTEN - WESTERN KLASSEN. Folgende Terminologie soll benutzt werden:

- Schritt (Walk) ist eine natürliche, flach auf fußende Vier-Takt-Gangart. Das Pferd muss sich gerade und korrekt im Schritt bewegen. Das Pferd bewegt sich aufmerksam und wach; es hat eine Schrittlänge die zu seinem Exterieur passt.
- Der Trab (Jog) ist eine weiche, raumgreifende diagonale Zwei-Takt-Gangart. Das Pferd fußt von einem diagonalen Fußpaar auf das andere Fußpaar. Das Pferd bewegt sich dabei vollkommen gleichmäßig rechtwinklig und ausbalanciert, mit Vorwärtsbewegung der Pferdebeine. Pferde, die vorne traben und hinten Schritt gehen, zeigen nicht die geforderte Gangart. Wenn der verstärkte Trab (Extended Trot) verlangt wird, muss der Trab unverändert weich bleiben und ist auszusitzen, ausgenommen Ranch Riding.
- Der Galopp (Lope) ist eine leichte, rhythmische Gangart im Dreitakt. Die Pferde müssen auf der linken Hand im Linksgalopp gehen, auf der rechten Hand im Rechtsgalopp. Pferde, die im Viertakt gehen, erfüllen nicht die Anforderungen. Die Pferde sollen eine natürliche Länge des Galoppsprunges zeigen und sich entspannt und weich bewegen.

Wird von einem Schritt gesprochen, so bedeutet es im Galopp einen Sprung; im Trab, Schritt und beim Rückwärtstreten 2 Tritte, das sind zwei Bewegungen der Vorderbeine.

11. Das Tempo soll dem natürlichen Bewegungsablauf des Pferdes angemessen sein. Der Kopf soll in einer Position getragen werden, die dem Exterieur des Pferdes entspricht, welche für das Pferd natürlich ist und zwar in allen Gangarten. In allen Gangarten hat das Pferd seinen Kopf in jenem Winkel zu tragen, der seiner natürlichen Selbsthaltung entspricht und zum Exterieur passt, wobei sich das Genick auf Widerristhöhe oder leicht darüber befinden sollte.
12. Der Austragungsplatz und auch der Vorbereitungsplatz müssen entsprechend den ausgeschriebenen Bewerben und Prüfungen dimensioniert sein. Die Größe des Austragungsplatzes muss mind. 20x40 m sein (Turniere, Sonderprüfungen usw.). Für Reining 30x60 m (österreich. Meisterschaften und Reining Shows). Speziell in der Reining muss auf geeignete Bodenverhältnisse geachtet werden. Bei Meisterschaften sollten 2 überdachte Reitplätze zur Verfügung stehen.
13. Der Reiter hat den Anordnungen des Richters Folge zu leisten.
14. Patterns für alle Bewerbe sind mindestens eine Stunde vor Beginn des jeweiligen Bewerbes von der Meldestelle auszuhängen.

15. Der Gebrauch von gewichtsbeschwerten Schweifen ist zulässig (Gewichtsangabe siehe AQHA Rulebook)
16. Der Gebrauch von Ohrstöpseln oder Watte in den Pferdeohren ist zulässig.
17. Für Ausrüstungsfehler gibt es keine Wiederholungsritte.
18. Versäumt es der Teilnehmer, die richtige Startnummer gut sichtbar zu tragen, führt dies zur Disqualifikation.

2. TURNIERDISZIPLINEN

2.1 Reining S - siehe NRHA Rulebook

Allgemeine Bestimmungen

Für Reining werden für die Klasse L Reining L1 - L10 gemäß ÖTO und für die Klasse S Reining S1 – S15 (FEI/NRHA) ausgewählt.

BEWERTUNGSSYSTEM NRHA:

Die Wertnoten einer Reining Aufgabe reichen von Null bis 82 (Ausnahme: Freestyle Reining). 70 bedeutet eine durchschnittliche Ausführung der Aufgabe. Die einzelnen Manöver werden in $\frac{1}{2}$ Punkt Schritten, von $-1 \frac{1}{2}$ als niedrigste Bewertung bis $+1 \frac{1}{2}$ als beste Bewertung, benotet. 0 bedeutet ein korrektes Manöver ohne besonderen Schwierigkeitsgrad. Von diesem Zwischenergebnis werden dann alle Strafpunkte (Penaltys) abgezogen, um die endgültige Bewertung des Pferdes zu ermitteln, welche nach der Arbeit des Pferdes bekanntgegeben wird.

2.2 Reining L (leicht)

1. Die leichte Reining wird nach dem gleichen Richtsystem wie die Reining S gerichtet, mit folgenden Zusätzen:

2. Der korrekte einfache Galoppwechsel wird wie folgt definiert:

- Aus dem Galopp durchparieren zum Schritt oder Trab, nach 1 – 5 Schritten wird auf der anderen Hand wieder angaloppiert.
- Erlaubt ist ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel, beide werden gleich bewertet.

3. Folgende Fehler ergeben 2 Strafpunkte:

- Mehr als 5 Schritte (10Tritte) Schritt oder Trab, um den Galopp zu wechseln
- Anhalten während des Wechsels

4. Folgende Fehler ergeben 1 Strafpunkt:

- Verfrühter oder verspäteter Wechsel vor dem letzten Achtel des Zirkels und nach dem ersten Achtel des folgenden Zirkels.

Ein korrekter einfacher Wechsel, um einen falschen Galopp an einer beliebigen Stelle des Patterns zu korrigieren, führt zu keinen zusätzlichen Strafpunkten.

5. Der Spin wird in Klasse L wie folgt definiert:

- Korrekte Hinterhand-Wendung um das innere Hinterbein bei korrekt kreuzenden Vorderbeinen.
- Drehungen um die Mittelhand oder um das äußere Hinterbein sowie nicht oder hinten kreuzende Vorderbeine führen zum Abzug von Richterpunkten, korrekte Ausführung und Tempo bringen Gutpunkte.

Reining S Pattern siehe gültiges NRHA Rulebook; Aufgaben zum Downloaden auf der Homepage des Österreichischen Pferdesportverbandes Sparte Westernreiten www.oeps.at

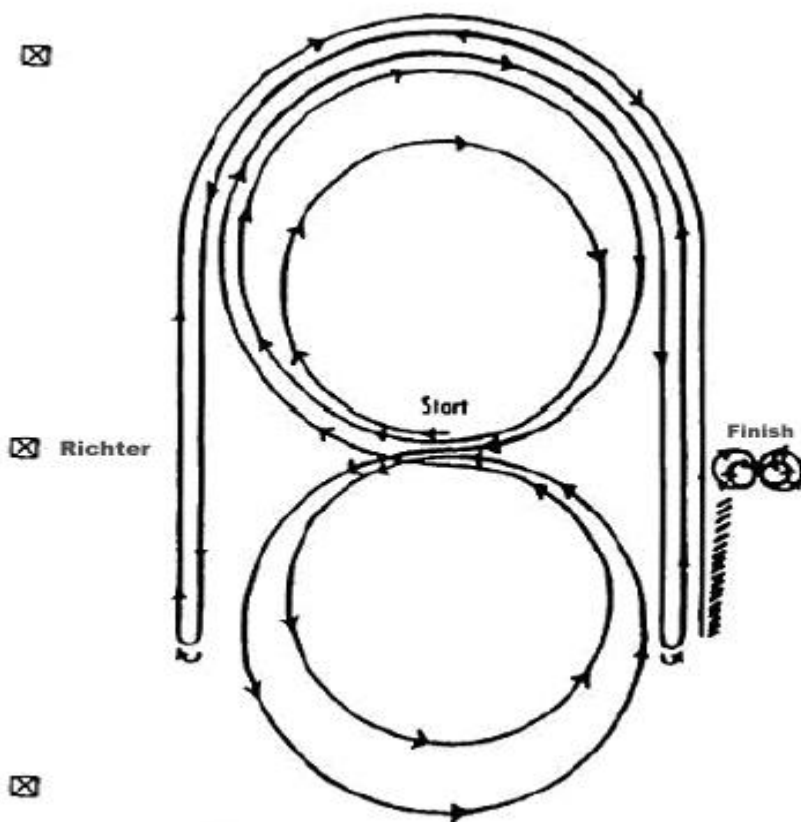
Reining L Pattern siehe folgende Seiten oder Aufgaben zum Downloaden auf der Homepage des Österreichischen Pferdesportverbandes Sparte Westernreiten www.oeps.at

Reining L 1

1. Start im Center mit Blick zur linken Bande. 2 Zirkel rechts, der erste klein und langsam, der zweite groß und schnell, einfacher oder fliegender Galoppwechsel.
2. 2 Zirkel links, der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, einfacher oder fliegender Galoppwechsel.
3. Großer, schneller Zirkel, nicht schließen, Run über den Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, Stopp, Rollback links.
4. Bahn umrunden, Run über den Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, Stopp, Rollback rechts.
5. Bahn umrunden, Run über Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, Stopp, Rückwärtsrichten bis zur Mitte oder mindestens 3 m, Verharren
6. 2 Spins rechts, Verharren.
7. 2 Spins links, Verharren.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Reining L 1

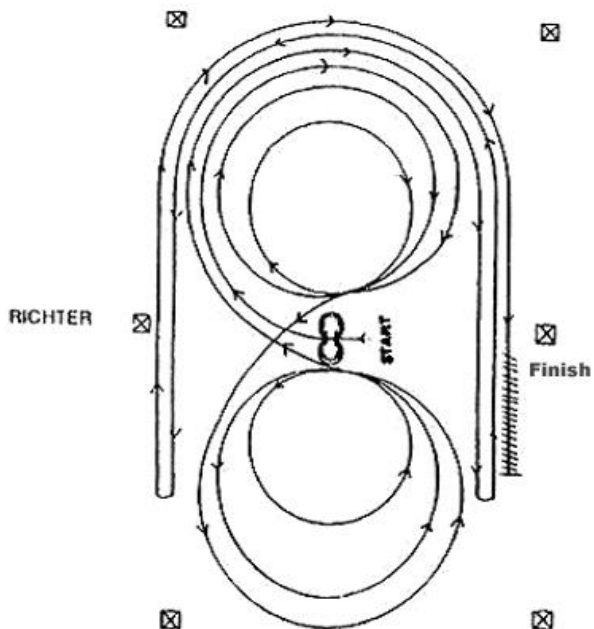


Reining L 2

- 1 Im Schritt zum Center mit Blick zur linken Bande, Stopp, 2 Spins links, Verharren .
- 2 2 Spins rechts, Verharren .
- 3 3 komplette Zirkel auf der rechten Hand, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell. Einfacher oder fliegender Galoppwechsel im Center.
- 4 3 komplette Zirkel auf der linken Hand, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell. Einfacher oder fliegender Galoppwechsel im Center.
- 5 1 großer schneller Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird, sondern in gerader Linie an der Mittelmarkierung vorbeiführt. Stopp nach dem Mittelmarker, Rollback links etwa 6m von der Bande entfernt.
- 6 Zurück in einem großen, schnellen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird, sondern in gerader Linie an der Mittelmarkierung vorbeiführt. Stopp nach dem Mittelmarker, Rollback rechts etwa 6m von der Bande entfernt
- 7 Zurück in einem großen, schnellen Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird, sondern in gerader Linie an der Mittelmarkierung vorbeiführt. Stopp nach dem Mittelmarker etwa 6m von der Bande entfernt, Rückwärtsrichten mindestens 3m, Verharren.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Reining L 2

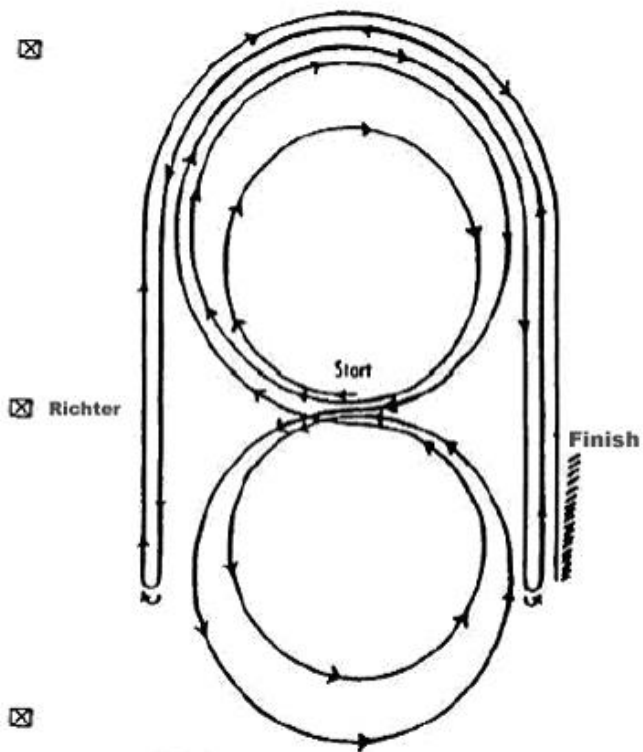


Reining L 3

1. Start im Center mit Blick zur linken Bande. 2 Zirkel rechts, der erste klein und langsam, der zweite groß und schnell, einfacher oder fliegender Galoppwechsel.
2. 2 Zirkel links, der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, einfacher oder fliegender Galoppwechsel.
3. 1 großer, schneller Zirkel, nicht schließen, Run über den Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, Stopp, Rollback links.
4. Bahn umrunden, Run über den Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, Stopp, Rollback rechts.
5. Bahn umrunden, Run über Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, Stopp, Rückwärtsrichten bis zur Mitte oder mindestens 3 m, Verharren.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Reining L 3

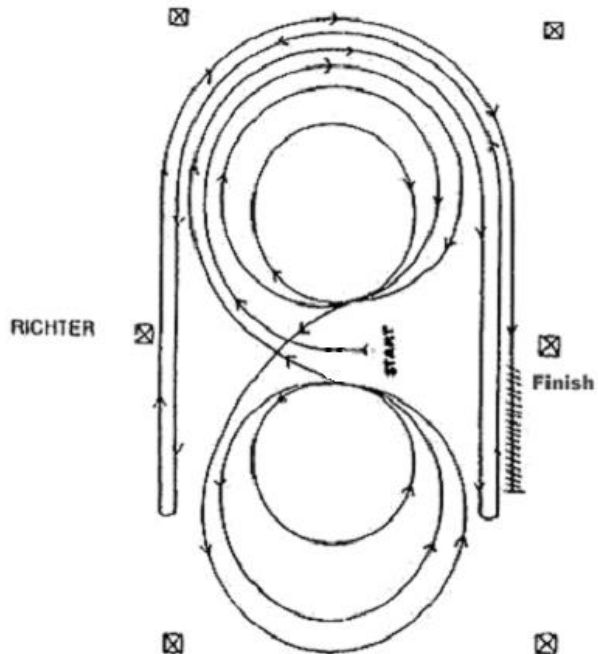


Reining L 4

1. Im Schritt zum Center mit Blick zur linken Bande. 3 komplette Zirkel auf der rechten Hand, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell. Einfacher oder fliegender Galoppwechsel im Center.
2. 3 komplette Zirkel auf der linken Hand, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell. Einfacher oder fliegender Galoppwechsel im Center.
3. 1 großer, schneller Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird, sondern in gerader Linie an der Mittelmarkierung vorbei führt. Stopp nach dem Mittelmarker, Rollback links etwa 6m von der Bande entfernt.
4. Zurück in einem großen, schnellen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird, sondern in gerader Linie an der Mittelmarkierung vorbei führt. Stopp nach dem Mittelmarker, Rollback rechts etwa 6m von der Bande entfernt.
5. Zurück in einem großen, schnellen Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird, sondern in gerader Linie an der Mittelmarkierung vorbei führt. Stopp nach dem Mittelmarker etwa 6m von der Bande entfernt, Rückwärtsrichten mindestens 3m, Verharren.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Reining L 4

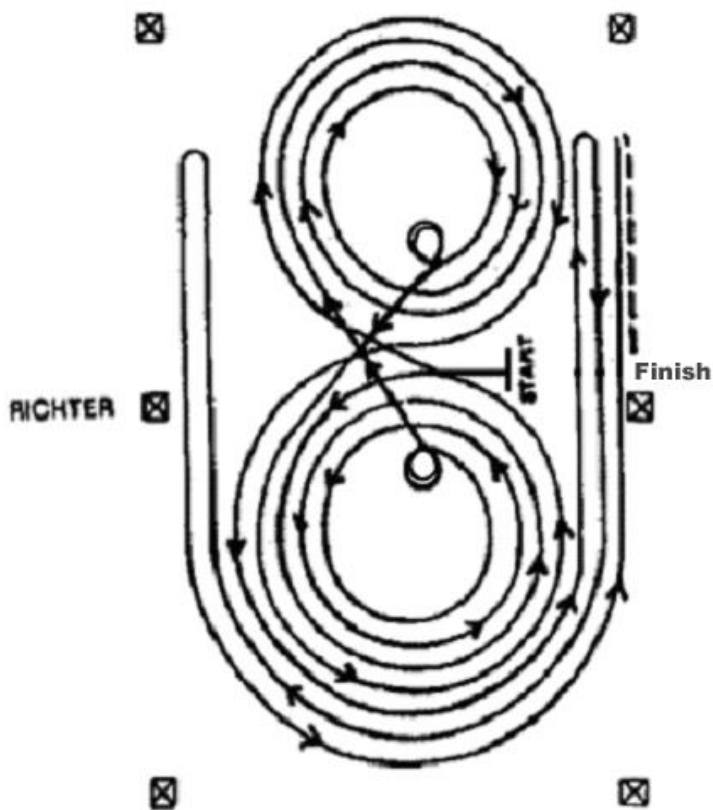


Reining L 5

1. Start im Center mit Blick zur linken Bande. Start im Linksgalopp, 3 Zirkel links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell, den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
2. 2 Spins links, Verharren.
3. Start im Rechtsgalopp, 3 Zirkel rechts: die ersten zwei Zirkel groß und schnell, den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
4. 2 Spins rechts, Verharren.
5. Im Linksgalopp beginnend eine große, schnelle Figur-8 reiten (einfacher oder fliegender Galoppwechsel).
6. Figur-8 beenden und einen großen, schnellen Linkszirkel beginnen, nicht schließen und an der nächsten langen Seite einen Run; nach dem Mittelmarker Stopp, dann Rollback rechts mindestens 6 Meter von der Bande entfernt; kein Verharren.
7. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback nach links; kein Verharren.
8. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker und mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp. Mindestens 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Reining L 5

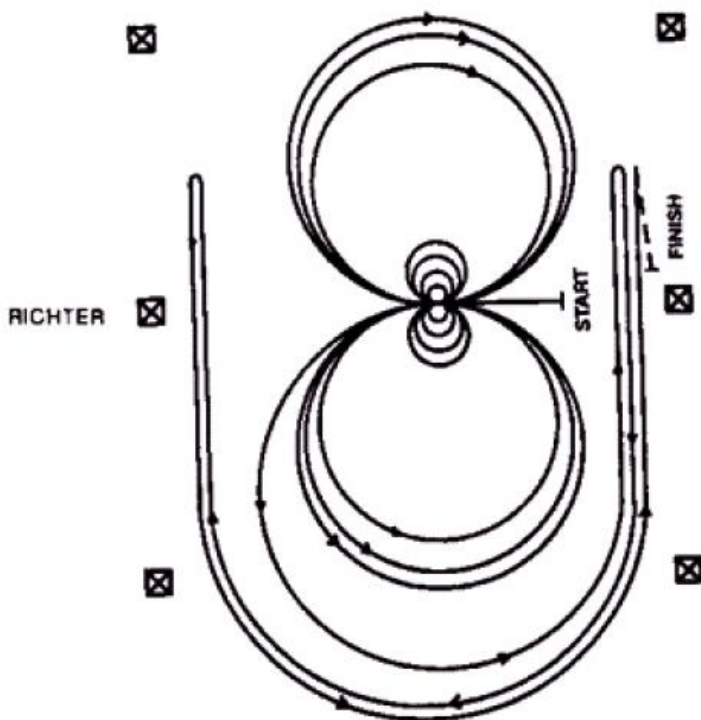


Reining L 6

1. Im Schritt zum Center mit Blick Richtung linke Bande. 4 Spins rechts. Verharren.
2. 4 Spins links. Verharren.
3. Start im Linksgalopp, 3 Zirkel links; die ersten zwei Zirkel groß und schnell, den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.
4. 3 Zirkel rechts; die ersten zwei Zirkel groß und schnell, den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.
5. Großer, schneller Zirkel nach links, nicht schließen, sondern Run an der langen Seite über Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von Bande entfernt Stopp, dann Rollback rechts. Kein Verharren.
6. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback nach links; kein Verharren.
7. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker und mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp. Mindestens 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Reining L 6

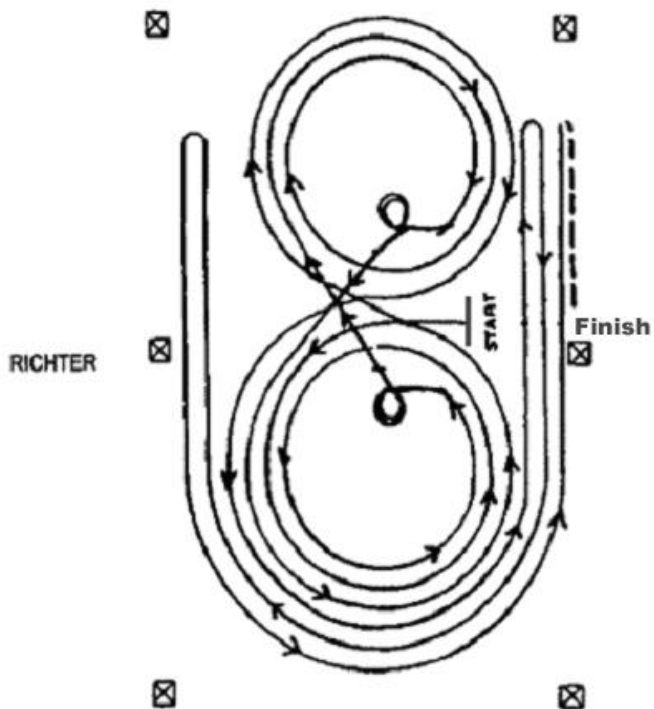


Reining L 7

1. Im Schritt zum Center mit Blick Richtung linke Bande.
2 Zirkel links, der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, Stopp, Verharren.
2. 2 Spins links, Verharren.
3. 2 Zirkel rechts, der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, Stopp, Verharren.
4. 2 Spins rechts, Verharren.
5. Beginnend auf der linken Hand eine Figur-8 reiten mit einfachem oder fliegendem Wechsel im Center, wieder mit einfachem oder fliegendem Wechsel auf den linken Zirkel wechseln.
6. Die Bahn umrunden, Stopp nach dem Mittelmarker, Rollback rechts.
7. Die Bahn umrunden, Stopp nach dem Mittelmarker, Rollback links.
8. Die Bahn umrunden, Stopp nach dem Mittelmarker, Rückwärtsrichten bis zum Mittelmarker oder mindestens 3m, Verharren.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Reining L 7

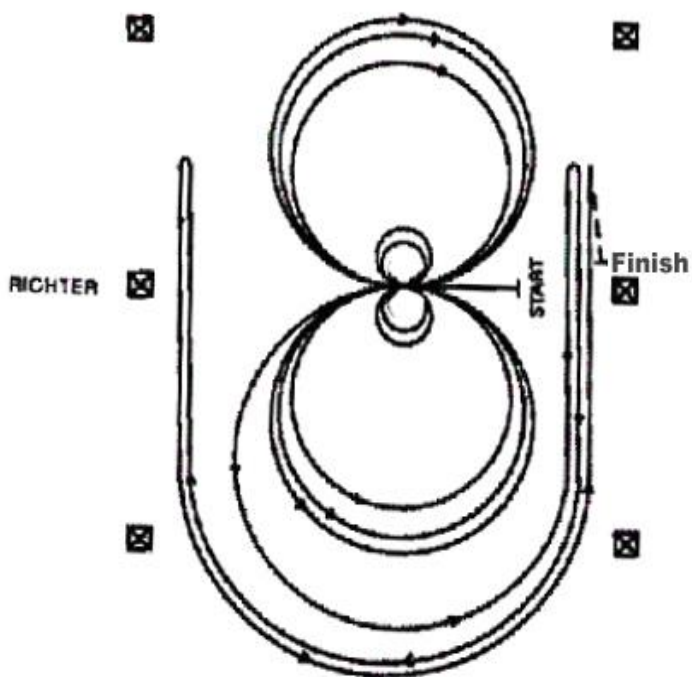


Reining L 8

1. Im Schritt zum Center mit Blick Richtung linke Bande. 2 Spins rechts, Verharren.
2. 2 Spins links, Verharren.
3. Start im Linksgalopp, 3 Zirkel links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell, den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.
4. 3 Zirkel rechts; die ersten zwei Zirkel groß und schnell, den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.
5. Großer, schneller Zirkel nach links, nicht schließen, sondern Run an der langen Seite über Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback rechts. Kein Verharren.
6. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback nach links; kein Verharren.
7. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker und mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp. Mindestens 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Reining L 8

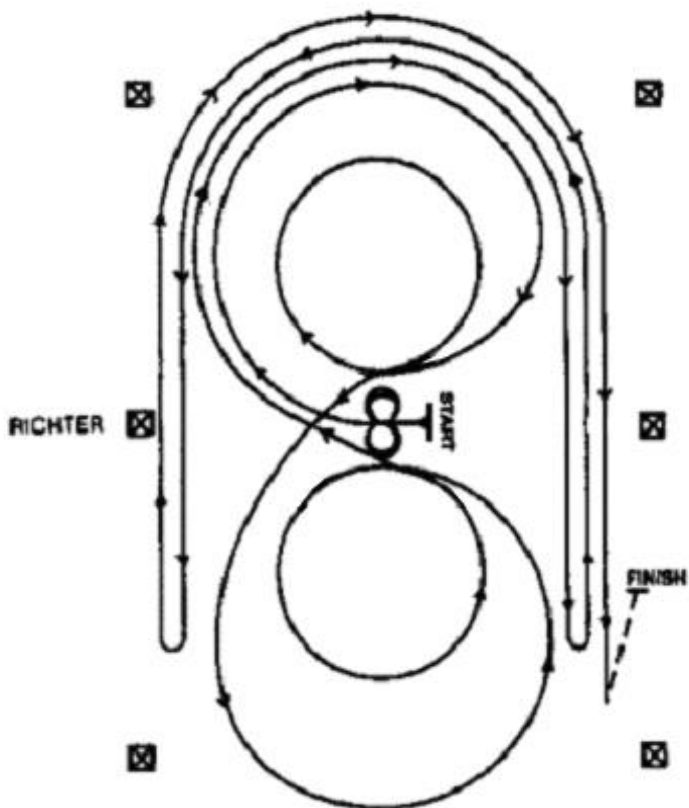


Reining L 9

1. Im Schritt zum Center mit Blick Richtung linke Bande. 2 Spins links, Verharren.
2. 2 Spins rechts, Verharren.
3. Start im Rechtsgalopp, 2 Zirkel rechts: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.
4. 2 Zirkel links: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.
5. Großer, schneller Zirkel nach rechts, nicht schließen, sondern an der langen Seite 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback links. Kein Verharren .
6. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback nach rechts; kein Verharren.
7. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker und mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp. Mindestens 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Reining L 9

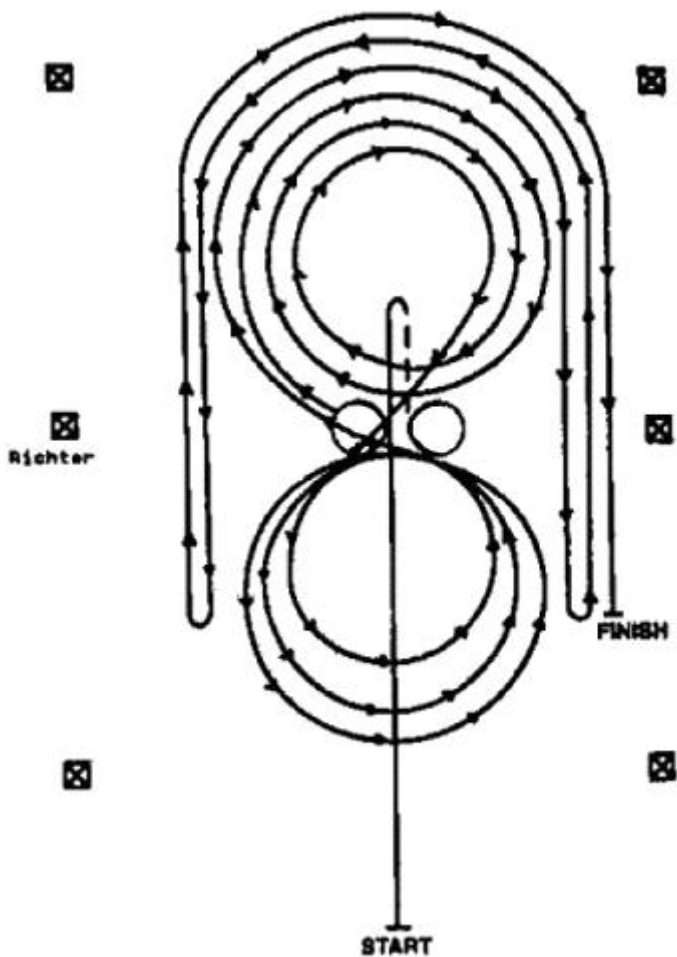


Reining L 10

1. Auf der Mittellinie Galopp bis nach den Mittelmarker. Stopp. Rückwärtsrichten bis zur Mitte oder mindestens 3 Meter. Verharren.
2. 1 Spin rechts, Verharren.
3. 1 $\frac{1}{4}$ Spin links, so dass das Pferd zur linken Seite der Arena blickt, Verharren.
4. Start im Rechtsgalopp, 3 Zirkel rechts; die ersten zwei Zirkel groß und schnell, den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.
5. 3 Zirkel links; der erste Zirkel klein und langsam, die nächsten zwei Zirkel groß und schnell. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.
6. Großer, schneller Zirkel nach rechts, nicht schließen, sondern Run an der langen Seite über Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback links. Kein Verharren.
7. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback nach rechts; kein Verharren.
8. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker und mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Reining L 10



2.3 Superhorse (Western-Vielseitigkeitspferd)

- Diese Disziplin ist eine Kombination der Disziplinen Trail, Western Riding, Ranch Riding und Reining.
- Maßgebend für die Durchführung der einzelnen Teildisziplinen sind die Bestimmungen in diesem Regelbuch.
- Die Basis für die Punktevergabe sind 70 Punkte; die einzelnen Manöver werden in halben Punktschritten von $-1,5$ als niedrigste bis $+1,5$ als beste Bewertung benotet.
- Aufgrund der hohen Anforderungen an das Pferd sind 4-jährige und ältere Pferde startberechtigt.
- Beim Auslassen oder Hinzufügen eines Hindernisses oder eines Manövers erhält der Teilnehmer 0 Punkte.
- Positiv gewertet werden: Harmonie, Feinheit, Haltung, rasche Ausführung und Überlegenheit bei der Ausführung der verschiedenen Lektionen unter Einhaltung einer kontrollierten Geschwindigkeit.
- Das Pferd wird nach der Qualität seiner Gangarten und Galoppwechsel, nach seiner Durchlässigkeit, Veranlagung und Willigkeit gegenüber dem Reiter bewertet.
- Der Richter kann ein Vorzeigen des Bits verlangen.

Bewertungssystem:

- **Penaltys** werden analog zu den jeweiligen Disziplinen vergeben.
- Ebenso erfolgt der 0-Score wie in den Einzeldisziplinen beschrieben.

Ausnahme im Western Riding Abschnitt: Wird nicht zumindest ein fliegender Wechsel gezeigt führt dies zu einem 0-Score.

- **Pluspunkte** im Manöver-Score
- Exaktes und sauberes Pattern

- Durchlässigkeit für Zügel- und Schenkelhilfen (angemessen loser Zügel), gute Kontrolle über das Pferd
- Manier und Disposition (geschmeidig und harmonisch)
- Qualität der Gangarten - Qualität der Galoppwechsel (simultan)
- Exterieur und Gesundheit/Fitness (Ausstrahlung)

• **Minuspunkte** im Manöver-Score

- Extremes Aufsperrn des Mauls, übermäßig starkes Kauen, Kopfschlagen
- Den Hilfen des Reiters zuvorkommen, mangelnde Kontrolle über das Pferd
- Stolpern
- Verspanntes, undurchlässiges Pferd
- Pferdenase hinter der Senkrechten
- Deutliches Spornieren.

Superhorse Pattern 1

Trail-Abschnitt

1. Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores
2. Rückwärtsrichten durch ein L
3. Angaloppieren zum Linksgalopp, Lope Over, mit Sprung über eine max. 35 cm erhöhte Stange

Western-Riding-Abschnitt

4. Fliegende Galoppwechsel auf der langen Seite

Ranch-Riding-Abschnitt

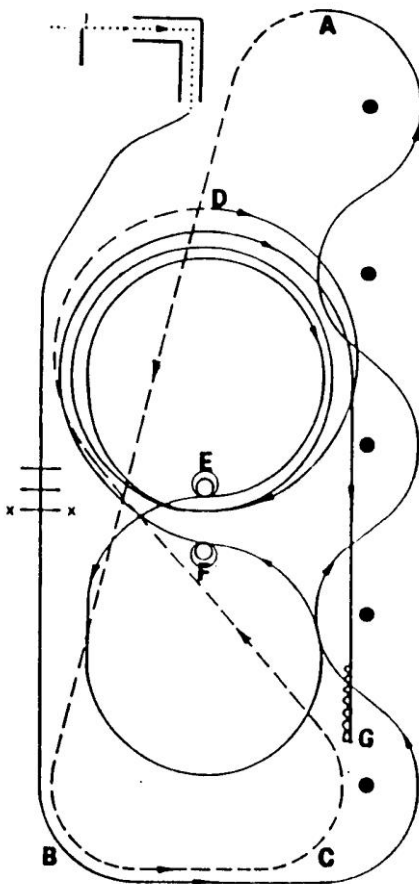
5. Verstärkter Trab (Extended Trot) von A nach B; Trab von B nach C; Verstärkter Trab (Extended Trot) von C nach D

Reining-Abschnitt

6. 1 ½ Zirkel rechts groß und schnell; ein kleiner langsamer Zirkel rechts; Stopp
7. 2 Spins rechts
8. Ein kleiner, langsamer Zirkel links; Stopp,
9. 2 Spins links
10. ¾ Zirkel rechts; Run down; zwischen letztem und vorletztem Marker Sliding Stopp, Rückwärtsrichten mind. 3 m.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Superhorse Pattern 1



Superhorse Pattern 2

Trail-Abschnitt

1. Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores.
2. Rückwärts durch ein L
3. Angaloppieren zum Linksgalopp, die lange Seite entlang, über Stangen an der kurzen Seite

Western-Riding-Abschnitt

4. Galoppwechsel mit Seitenwechsel, 1 Seitenwechsel ohne Galoppwechsel, 2 Galoppwechsel auf einer Schlangenlinie in einer Figur-8, die nicht geschlossen wird.

Ranch-Riding-Abschnitt

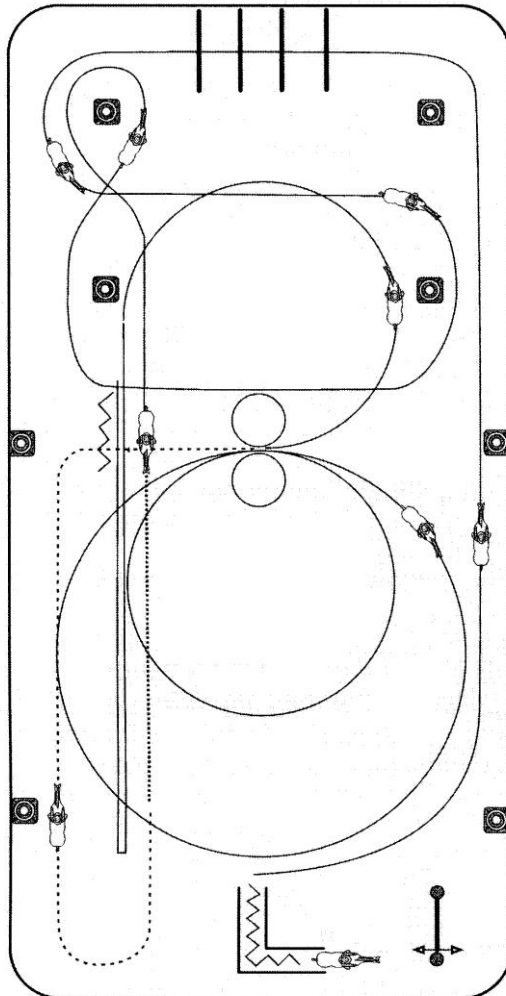
5. Auf Höhe des Mittelmarkers Übergang zum Schritt (Walk). Auf Höhe des Endmarkers Übergang zum verstärkten Trab (Extended Trot);
6. Wendung rechts im verstärkten Trab bis Mittelmarker; auf Höhe des Mittelmarkers im Trot zum Zentrum der Arena abwenden.

Reining-Abschnitt

7. Im Zentrum der Arena angaloppieren; 2 Zirkel rechts, erster Zirkel groß und schnell, zweiter Zirkel klein und langsam, Stopp;
8. 2 Spins rechts, 2 Spins links, 1 kleiner Zirkel links, der nicht geschlossen wird, Run-down hinter Endmarker, Stopp, Rollback rechts, Run-down hinter Mittelmarker, Sliding Stopp, mindestens 3 m Back-Up.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Superhorse Pattern 2



Superhorse Pattern 3

Trail-Abschnitt

1. Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores;
2. Rückwärts durch das Stangen-L;
3. Im Schritt linke Hand, in der Höhe Mittelmarker Angaloppieren zum Linksgalopp über Stangen an der kurzen Seite;

Western-Riding-Abschnitt

4. Fliegende Galoppwechsel auf der langen Seite;

Ranch-Riding-Abschnitt

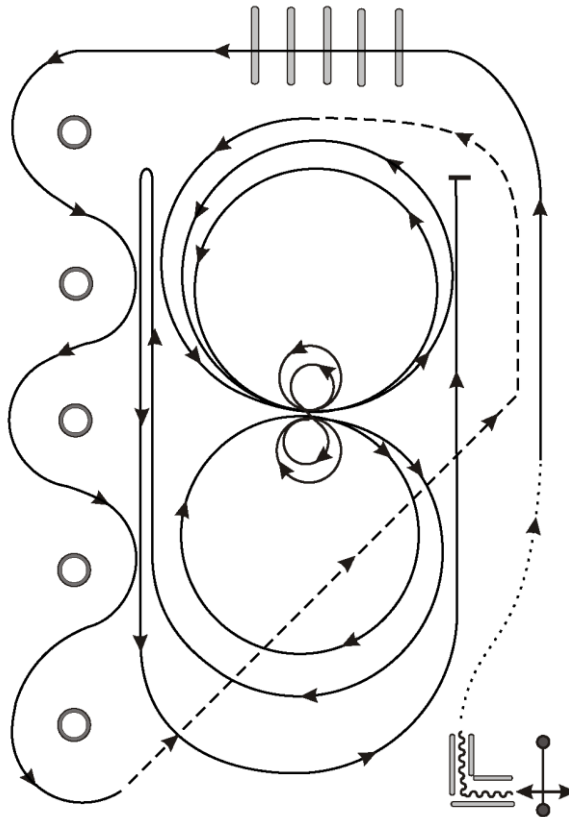
5. Verstärkter Trab (Extended Trot) bis Mittelmarker, dann Trab (Trot) bis zur Mitte der kurzen Seite, angaloppieren;

Reining-Abschnitt

6. 2 ½ Zirkel nach links: 1 ½ Zirkel groß und schnell, 1 Zirkel klein und langsam; Stopp
7. 2 Spins links, 2 Spins rechts;
8. 1 ¾ Zirkel rechts, Run down bis hinter den vorletzten Marker, Stopp, Rollback links mindestens 6 m von der Bande; kein Verharren
9. Die Bahn umrunden, an der gegenüberliegenden Seite Run down, zwischen dem vorletzten und letzten Marker Sliding Stopp.

Inspektion auf Verlangen des Richters.

Superhorse Pattern 3



2.4 TRAIL– siehe AQHA Rulebook SHW 460/Level 1 + SHW 461

Allgemeine Bestimmungen:

Diese Klasse wird nach den Leistungen des Pferdes über Hindernissen gerichtet, wobei auf Ausdruck, Manieren, Annehmen der Reiterhilfen und Qualität der Gänge Wert gelegt wird. Gut bewertet werden Pferde, welche die Hindernisse mit Stil, Sicherheit und einer gewissen Geschwindigkeit bewältigen, ohne die Korrektheit negativ zu beeinflussen. Gut bewertet werden Pferde, die Aufmerksamkeit gegenüber den Hindernissen zeigen und die Fähigkeit besitzen, ihren eigenen Weg hindurch zu finden, wenn die Hindernisse es zulassen, und bei schwierigen Hindernissen die Reiterhilfen willig annehmen. Pferde sollen für unnötige Verzögerungen beim Anreiten der Hindernisse oder bei der Bewältigung dieser bestraft werden. Pferde mit einem künstlichen Erscheinungsbild über den Hindernissen sollen bestraft werden. Die Pferde werden nicht auf dem Hufschlag geritten. Die Trail Pattern (Aufgaben) müssen jedoch so gestaltet sein, dass jedes Pferd zwischen den einzelnen Hindernissen alle drei Gänge Schritt (walk), Trab (jog) (mind. 9m) und Galopp (lope) (mind. 15m) als Teil der Aufgaben zeigen muss und die Qualität der Bewegungen und die Taktreinheit der Gänge sollen in die Bewertung der Manöver einfließen. Zwischen den Hindernissen soll das Pferd im Gleichgewicht gehen und den Kopf in einer entspannten, natürlichen Haltung auf Widerristhöhe oder etwas darüber tragen. Das Pferd soll weder hinter dem Zügel gehen noch sich mit nach vorn gestrecktem Kopf dagegen wehren. Die Gänge zwischen den Hindernissen sollen im Ermessen des Richters sein.

Pflicht- und Wahlhindernisse siehe SWH 466.

BEWERTUNGSSYSTEM: Es wird eine Bewertung auf einer Basis von 0 bis unendlich angenommen, wobei 70 einer durchschnittlichen Leistung entspricht. Jedes Hindernis wird mit Punkten (Obstacle Score) bewertet, die zu 70 addiert oder subtrahiert werden und mögliche Strafpunkte (Penalty) werden abgezogen. Jedes Hindernis wird nach folgender Grundlage von plus 1 ½ bis minus 1 ½ Punkte bewertet, wobei - 1 ½ extrem schlecht, - 1 sehr schlecht, - ½ schlecht, 0 korrekt, + ½ gut, + 1 sehr gut, + 1 ½ exzellent bedeuten. Die Punkte (Obstacle Scores) werden unabhängig von den Strafpunkten (Penalties) gegeben und beurteilt.

2.5 SHOWMANSHIP AT HALTER – siehe AQHA Rulebook SHW 370

Allgemeine Bestimmungen:

Nur für Amateur- und Jugendklassen. Die Showmanship Klasse wurde entworfen, um die Fähigkeiten der Teilnehmer zu bewerten, in einer Einheit mit einem gut gepflegten und konditionierten Pferd, eine Reihe vom Richter vorgegebene Manöver mit Präzision und Geschmeidigkeit auszuführen. Währenddessen soll der Vorsteller Haltung und Selbstsicherheit bewahren, bei einer stets ausbalancierten, funktionellen und grundsätzlich korrekten Körperposition.

BEWERTUNGSSYSTEM: Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn des Patterns darstellen. Das Pattern wird vom Richter in 6-10 Manöver aufgeteilt. Jedes Manöver wird mit +3 bis -3 Punkten bewertet. ½ Punkte können auch vergeben werden. Diese Punkte werden von den ursprünglichen 70 Punkten abgezogen und dazu gerechnet. Die Manöver Bewertungen sollen unabhängig von den Strafpunkten vergeben werden und im gleichen Verhältnis die Leistung des Reiters in der Aufgabenausführung, sowie der Form und Effektivität des Teilnehmers und der Präsentation des Pferdes widerspiegeln. Dies sieht im Einzelnen wie folgt aus: +3 ausgezeichnet, + 2 sehr gut, +1 gut, 0 durchschnittlich, -1 schlecht, - 2 sehr schlecht, -3 extrem schlecht. Der Gesamteindruck des Teilnehmers und seine Effizienz sollen auch von 0-5 Punkten bewertet werden, wobei 0-2 für durchschnittlich, 3 gut, 4 sehr gut und 5 für ausgezeichnet steht.

Gesamtpräsentation von Pferd und Vorsteller. Die gesamte Haltung des Vorstellers, Sicherheit, Selbstbewusstsein, Aussehen und Position während der Prüfung und das Aussehen des Pferdes werden gerichtet.

2.6 WESTERN PLEASURE – siehe AQHA Rulebook SHW 401/Level 1 + SHW 402

Allgemeine Bestimmungen:

Ein gutes Western Pleasure Pferd hat freie, fließende Gänge mit einer zum Körperbau passenden, angemessenen Schrittlänge. Diese soll raumgreifend und mühelos sein. Idealerweise sollte das Pferd ausbalancierte, fließende Bewegungen bei korrekter Ausführung der Gänge und Taktreinheit zeigen. Die Qualität der Bewegungen und die Gleichmäßigkeit der Gänge sind von größter Bedeutung. Das Pferd sollte Kopf und Hals in entspannter, natürlicher Position tragen, wobei

das Genick des Pferdes auf Höhe des Widerrists oder etwas darüber sein soll. Der Kopf sollte nicht hinter der Senkrechten getragen werden, da dies den Eindruck von Verängstigung erweckt, jedoch auch nicht mit der Nase weit vor der Senkrechten, was einen widersetzlichen Eindruck macht. Die Nase soll leicht vor der Senkrechten getragen werden mit einem freundlichen Ausdruck und aufmerksamem Ohrenspiel. Das Pferd soll mit angemessen losem Zügel, jedoch mit leichtem Kontakt und kontrolliert vorgestellt werden. Die Übergänge sollen gehorsam und weich erfolgen, wann immer sie verlangt werden. Wenn eine Verstärkung verlangt wird, soll das Pferd mit denselben fließenden Bewegungen weiter ausgreifen. Die beste Bewertung erhält ein sich gut bewegendes, ausbalanciertes und gehorsames Pferd, welches in guter körperlicher Verfassung ist und den Eindruck vermittelt, dass es ein Vergnügen bereitet, es zu reiten. Diese Klasse wird gerichtet nach Leistung, Zustand und Gebäude des Pferdes.

2.7 RANCH RIDING – siehe AQHA Rulebook SHW 415/Level 1 und SHW 416

Allgemeine Bestimmungen:

Der Zweck der Ranch Riding Klasse ist es, die Fähigkeit des Pferdes zu messen, welches Vergnügen es bereitet, dieses als Transportmittel von einer Ranch Arbeit zur nächsten zu gebrauchen. Das Pferd sollte die Vielseitigkeit, Willigkeit und die Bewegung eines Ranch Arbeitspferdes demonstrieren, welches außerhalb einer Reitbahn geritten wird. Das Pferd sollte gut trainiert sein, entspannt, ruhig, weich und rhythmisch in allen Gangarten. Das ideale Ranch Pferd bewegt sich mit Vorwärtsbewegung und zeigt eine offensichtliche Verlängerung der Schritte in den verstärkten Gangarten. Das Pferd kann mit leichtem Kontakt geritten werden oder mit relativ lockerem Zügel, wobei keine übermäßige Zurückhaltung abverlangt wird. Es darf nicht mit durchhängenden, sehr langen Zügeln vorgestellt werden. Der Gesamteindruck und die Reaktionsbereitschaft eines Ranch Riding Pferdes, um rechtzeitige Übergänge, in einer geschmeidigen und korrekten Manier zu zeigen, sowohl als auch die Qualität der Bewegung, sind vorrangige Beurteilungskriterien. Das ideale Ranch Riding Pferd sollte eine natürliche Ranch-Pferd Erscheinung vom Kopf bis zum Schweif in jedem Manöver haben.

Ein Pferd darf bei ZNS Turnieren in Western Pleasure und Ranch Riding in derselben Show unabhängig von der Klasse gestartet werden.

BEWERTUNGSSYSTEM: Jedes Pferd wird einzeln vorgestellt, führt

sowohl die Gangarten-Pflichtmanöver wie auch ein Minimum von drei Wahlmanöver aus, die Bewertung basiert auf einer Skala von 0-100, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen. Jedes Manöver erhält eine Punktebewertung, die zu 70 addiert oder subtrahiert wird und unterliegt Strafpunkten, die abgezogen werden. Jedes Manöver wird auf der folgenden Grundlage im Bereich von plus 1 ½ bis minus 1 ½ bewertet: -1 ½ extrem schlecht, -1 sehr schlecht, - ½ schlecht, 0 korrekt, + ½ gut, +1 sehr gut, + 1 ½ ausgezeichnet. Die Manöver Scores müssen unabhängig von den Strafpunkten bestimmt und vergeben werden.

2.8 WESTERN HORSEMANSHIP – siehe AQHA Rulebook SHW 430

Allgemeine Bestimmungen:

Nur für Amateur- und Jugendklassen. Die Western Horsemanship Klasse soll die Fähigkeit des Reiters, zusammen mit seinem Pferd, die vom Richter vorgeschriebenen Manöver auszuführen, prüfen. Die Manöver sollten genau, präzise und fließend sein, während der Reiter sich selbstbewusst und sicher mit einer ausbalancierten, funktionellen und korrekten Körperhaltung zeigt. Das ideale Horsemanship Pattern sollte in vollständigem Einklang von Reiter und Pferd mit sehr feinen Hilfen gezeigt werden. Das Pferd sollte seinen Kopf und Hals in einer natürlichen, entspannten Haltung tragen, wobei das Genick in Höhe des Widerrists ist oder leicht darüber. Der Kopf sollte weder hinter der Senkrechten sein, noch extrem vorgestreckt werden.

Es ist vorgeschrieben, dass die vom Richter verlangten Ausgangspattern eine Stunde vor Beginn der Prüfung ausgehängt wird. Wenn der Richter Teilnehmer zur Platzierung ins Finale zurückruft, können weitere Pattern ausgehängt zu werden. Das Pattern soll so gestaltet sein, dass der Richter die Horsemanship Fähigkeiten zum Vorstellen eines Pferdes prüfen kann. Alle Unentschieden werden durch den Entscheid des Richters gebrochen.

BEWERTUNGSSYSTEM: Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn der Pattern darstellen. Das Pattern wird vom Richter in 6-10 Manöver aufgeteilt. Jedes Manöver wird mit +3 bis -3 Punkten bewertet. ½ Punkte können auch vergeben werden. Diese Punkte werden von den ursprünglichen 70 Punkten abgezogen oder dazu gerechnet. Die Manöver Bewertungen sollen unabhängig von den Strafpunkten vergeben werden und im gleichen Verhältnis die Leistung des Reiters in der Aufgabenausführung, sowie der

„Horsemanship“ Form und Effektivität des Reiters und der Präsentation des Pferdes widerspiegeln. Dies sieht im Einzelnen wie folgt aus: +3 ausgezeichnet, + 2 sehr gut, +1 gut, 0 durchschnittlich, -1 schlecht, - 2 sehr schlecht, -3 extrem schlecht. Die „Gesamt-Horsemanship“ des Teilnehmers und seine Effizienz sollen auch von 0-5 Punkten bewertet werden, wobei 0-2 für durchschnittlich, 3 gut, 4 sehr gut und 5 für ausgezeichnet steht. Die Teilnehmer werden auch bei ihrer Arbeit auf dem Hufschlag bewertet und das Ergebnis der Einzelaufgabe und/oder die Platzierung kann sich entsprechend ändern.

Ein zusätzliches + (ausgezeichnet) oder – (sehr schlecht) kann gegeben werden.

2.9 WESTERN RIDING – siehe AQHA Rulebook SHW 450 Level 1 / SHW 451

Allgemeine Bestimmungen:

Die Pferde werden gerichtet nach Qualität der Gänge, der Galoppwechsel, des Gehorsams gegenüber dem Reiter, der Manieren und der Veranlagung. Das Pferd soll in angemessener Geschwindigkeit gehen, vorsichtig und wohl erzogen sein und sich frei und leicht bewegen. Es wird Wert gelegt und Punkte vergeben auf Weichheit, gleichmäßigen Rhythmus (z. B. Anfang und Ende der Aufgabe im gleichen Rhythmus/Geschwindigkeit) und die Fähigkeit der Pferde zu präzisen, leichten, gleichzeitig mit Vor- und Hinterhand umspringenden Galoppwechseln in der Mitte zwischen den Markern. Um das Gleichgewicht des Pferdes und gute Galoppwechsel zu gewährleisten sollen Kopf und Genick des Pferdes in einer entspannten, natürlichen Haltung tragen, wobei das Genick sich auf Höhe des Widerristes oder etwas darüber befindet. Das Pferd darf den Kopf weder hinter der Senkrechten tragen und damit Einschüchterung zeigen, noch die Nase extrem nach vorne strecken und somit Widersetzlichkeit demonstrieren. Das Pferd soll eine entspannte Kopfhaltung haben, der Reiterhand nachgebend mit mäßiger Beizäumung des Genicks. Die Pferde können mit leichtem Zügelkontakt oder am angemessenen losen Zügel geritten werden. Das Pferd soll ohne die Gangart zu unterbrechen und ohne die Schrittlänge erheblich zu verändern im Trab und Galopp über die Stange treten.

BEWERTUNG: Es wird eine Bewertung auf einer Basis von 0 bis 100 vorgenommen, wobei 70 einer durchschnittlichen Leistung entspricht. Punkte werden als s. g. Manöver Scores addiert oder subtrahiert. Die Grundlage für diese Manöver Scores reicht von plus 1 ½ bis minus 1 ½

Punkte: - 1 ½ extrem schlecht, - 1 sehr schlecht, - ½ schlecht, 0 durchschnittlich, + ½ gut, + 1 sehr gut, + 1 ½ exzellent. Manöver Scores werden unabhängig von den Strafpunkten (Penaltys) vergeben.

2.10 RANCH TRAIL – siehe AQHA Rulebook SHW 561

Allgemeine Bestimmungen:

Die Ranch Trail Klasse soll die Fähigkeit des Pferdes prüfen, wie es gestellte Situationen meistert, während es durch einen Parcours von Hindernissen geritten wird, die man gewöhnlich während eines Rittes der täglichen Ranch Arbeit vorfinden würde. Das Pferd/Reiter Team wird beurteilt nach der Korrektheit, Leistungsfähigkeit und Kursgenauigkeit, mit welcher die Hindernisse gearbeitet werden sowie nach der vom Pferd gezeigten Einstellung und Manier. Der Schwerpunkt des Richtens liegt auf dem Erkennen eines wohlgelösten, ansprechbaren und wohlgezogenen Pferdes, welches den Parcours korrekt navigieren und arbeiten kann. Das ideale VRH Ranch Trail Pferd sollte ein natürliches, Ranch typisches Erscheinungsbild vom Kopf bis zum Schweif in jedem Manöver haben.

Ein Pferd darf bei ZNS Turnieren in Trail und Ranch Trail in derselben Show unabhängig von der Klasse gestartet werden.

BEWERTUNGSSYSTEM: Jedes Pferd wird einzeln vorgestellt, führt sowohl die Gangarten-Pflichtmanöver wie auch ein Minimum von drei Wahlmanöver aus, die Bewertung basiert auf einer Skala von 0-100, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen. Jedes Manöver erhält eine Punktebewertung, die zu 70 addiert oder subtrahiert wird und unterliegt Strafpunkten, die abgezogen werden. Jedes Manöver wird auf der folgenden Grundlage im Bereich von plus 1 ½ bis minus 1 ½ bewertet: -1 ½ extrem schlecht, -1 sehr schlecht, - ½ schlecht, 0 korrekt, + ½ gut, +1 sehr gut, + 1 ½ ausgezeichnet. Die Manöver Scores müssen unabhängig von den Strafpunkten bestimmt und vergeben werden.

Ausnahmen bei Pflichthindernissen:

- Ziehen eines Gegenstandes: **NUR** für Open, Amateur und Cowboy (VRH) Klassen. Dieses Manöver darf nicht in Rookie, Novice Amateur und Jugendklassen angewandt werden.
- der Ziehvorgang darf in Open, Amateur und Cowboy (VRH) Klassen in einer vollständigen liegenden Acht vorgenommen werden und kann in beliebiger Richtung erfolgen.
- der Reiter sollte das Seil in Form einer Schlinge (halbe oder ganze Schlinge,) die komplette Zeit des Ziehvorgangs, am Sattel befestigt haben **oder**

- der Reiter darf das Seil während des gesamten Ziehvorganges in der Hand halten. Die Wertung des Richters darf beim Ziehen mit der Hand maximal die Bewertung 0 geben.

Ausnahmen bei Wahlhindernissen:

- nur 1 Huf muss hoch gehoben werden
- Ground Tie: Hobbles sind **NICHT** erlaubt

**Alle weiteren Disziplinen siehe jeweils im aktuellen
AQHA Rulebook.**