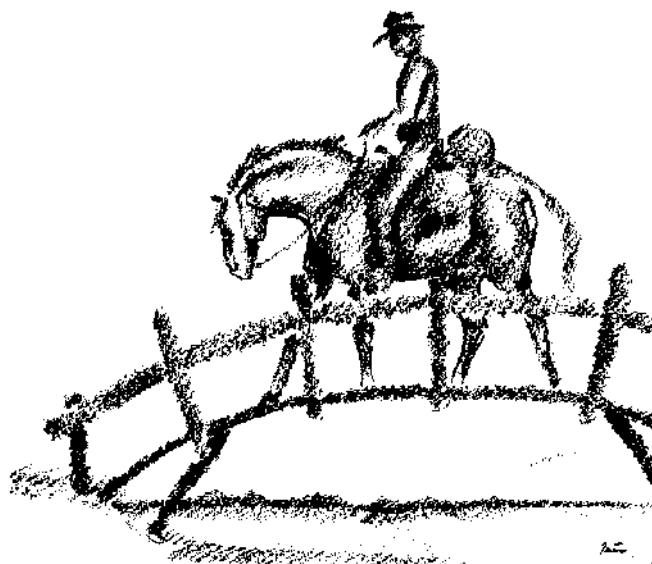


Schweizerisches TREC-Reglement 2011

Technische Erklärungen zum PTV

Version Nr. 1



Herausgegeben von der technischen Kommission
TREC Schweiz



Inhaltübersicht

1. Benotung und Eliminierung (zur Erinnerung).....	3
2. Hindernisse des PTV.....	4
1) Bergauf geritten	5
2) Bergab geritten.....	6
3) Wall (Chapeau de gendarme) geritten.....	7
4) Enger Durchgang geritten	8
5) Slalom.....	9
6) Tiefe Äste.....	10
7) Baumstamm geritten	11
8) Hecke.....	12
9) Graben geritten.....	13
10) Aufsprung geritten.....	14
11) Absprung geritten.....	15
12) Tor.....	16
13) Steg geritten.....	17
14) Wasserteich – Furt.....	18
15) Wendigkeit geritten	19
16) Rückwärts Richten geritten	20
17) Treppe bergauf geritten.....	21
18) Treppe bergab geritten.....	22
19) Bergauf an der Hand.....	23
20) Bergab an der Hand.....	24
21) Aufsprung an der Hand.....	25
22) Absprung an der Hand.....	26
23) Transporter.....	27
24) Steg an der Hand.....	28
25) Graben an der Hand.....	29
26) Unbeweglichkeit (nicht zu Pferd)	30
27) Aufsitzen.....	31
28) Wegpassage.....	32
29) Rückwärts Richten an der Hand.....	34
30) Wendigkeit an der Hand.....	35
31) Baumstamm an der Hand.....	36
32) Unbeweglichkeit (zu Pferd).....	37
33) Treppe bergauf an der Hand.....	38
34) Treppe bergab an der Hand.....	39
35) Senke (Doline).....	40
36) Enger Durchgang an der Hand	41



1. Benotung und Eliminierung (zur Erinnerung)

Folgen Schweizerisches TREC-Reglement 2011

5.3 Benotung

1. Die maximale Punktzahl ist 160 Punkte (minimal 0 Punkte).
2. Die 16 Hindernisse werden mit 10 Punkten beurteilt gemäss der offiziellen Wertung.
3. Einige Hindernisse – maximal 6 – können ausserhalb der Zeitmessung beurteilt werden.
4. Die Endnote ist zusammengesetzt aus Effizienznote, Stilnote und eventuell Strafnote. Der Richter wählt eine Note aus der Rubrik „Effizienz“, welcher er eine Note aus der Rubrik „Stil“ anfügt oder abzieht. Dieser erhaltenen Note kann eventuell noch eine Strafnote abgezogen werden. Die Endnote des Hindernisses ist das Resultat dieser drei Noten.
5. Jede Rückwärtsbewegung (selbst ein einziger Schritt) wird als Verweigerung (Refus) beurteilt („Effizienz“).
In der Serie 1 wird jede Volte mit 3 Strafpunkten am nächsten Hindernis beurteilt.
6. Welches auch immer die erhaltenen Noten bei „Effizienz“, „Stil“ und „Strafe“ sein mögen, kann die Endnote nicht tiefer als null sein. (keine negativen Noten)
7. In jedem Fall zieht eine Note „null“ in der Effizienz eine Gesamtnote „null“ für das entsprechende Hindernis nach sich.
8. Zum Total der Punkte des PTV können noch Strafpunkte wegen Zeitüberschreitung abgezogen werden.

a.	1. begonnene Minute Zeitüberschreitung	5 Punkte
b.	2. begonnene Minute Zeitüberschreitung	15 Punkte
c.	ab der 3. Minute Zeitüberschreitung	30 Punkte

Auf keinen Fall wird der Abzug für Zeitüberschreitung mehr als 30 Strafpunkte betragen.

9. Auf keinen Fall wird die Zeitmessung angehalten ohne Erlaubnis des JP.
10. Die Maximalzeit wird durch den Organisator festgelegt und durch den JP genehmigt. Sie ist am gleichen Ort wie der Hindernisplan angeschlagen.

5.4 Eliminierung PTV

1. Verreiten (Hindernis oder Fähnchen in der falschen Reihenfolge)
2. Pflichttor (PO) nicht durchritten
3. Fremde Hilfe (Pferd halten oder einfangen durch jemand andern als dem Reiter, ausser in einer gefährlichen Situation)
4. Entscheid des Tierarztes oder des Jurypräsidenten (siehe 6.1.1) (physisch überfordertes Pferd oder Verdacht auf Doping)



5. Nichteinhalten einer vorgeschriebenen Gangart
6. Einreiten in den Parcours vor dem offiziellen Start
7. Nichtpassieren der Start- oder Ziellinie

2. Hindernisse des PTV

Die Schwierigkeiten des PTV sind die Folgenden:

- 1) Bergauf geritten
- 2) Bergab geritten
- 3) Wall (Chapeau de gendarme) geritten
- 4) Enger Durchgang
- 5) Slalom
- 6) Tiefe Äste
- 7) Baumstamm [geritten](#)
- 8) Hecke
- 9) Graben geritten
- 10) Aufsprung geritten
- 11) Absprung geritten
- 12) Tor
- 13) Steg geritten
- 14) Wasserteich - Furt
- 15) Wendigkeit [geritten](#)
- 16) Rückwärts Richten [geritten](#)
- 17) Treppe bergauf geritten
- 18) Treppe bergab geritten
- 19) Bergauf an der Hand
- 20) Bergab an der Hand
- 21) Aufsprung an der Hand
- 22) Absprung an der Hand
- 23) Transporter
- 24) Steg an der Hand
- 25) Graben an der Hand
- 26) Unbeweglichkeit ([nicht zu Pferd](#))
- 27) Aufsitzen
- 28) Wegpassage
- 29) Rückwärts Richten an der Hand
- 30) Wendigkeit an der Hand
- 31) Baumstamm an der Hand
- 32) Unbeweglichkeit (zu Pferd)
- 33) Treppe bergauf an der Hand
- 34) Treppe bergab an der Hand
- 35) Senke (Doline)
- 36) [Enger Durchgang an der Hand](#)

Eine bestimmte Zahl von Angaben ist bezüglich Form, Grösse und Material vorgegeben.

Es ist allerdings wichtig zu berücksichtigen, dass diese Informationen nur gelten wenn man einen Parcours in einem frei Gelände aufbauen muss.

In allen anderen Fällen kann man je nach Hanglage und Fläche aber mit reellen Schwierigkeiten einen Parcours mit natürlichen Elementen erstellen, ohne jedoch gefährliche Situationen zu schaffen.



N° 1 : Bergauf geritten

Charakteristik

- Regelmässiges Gelände (ohne Aufsprung)
- Hanglage von 30° bis 45°
- Länge zwischen 6 m und 12 m, je nach Hanglage
- Breite mindestens 2 m
- Klare Abgrenzung und regelmässige Spur (Band, Sägemehl, ...)

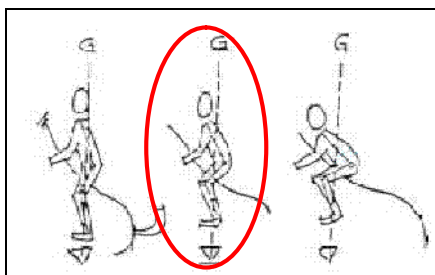
Die wichtigen Punkte

- Regelmässigkeit und Gleichgewicht des Pferdes
- Guter Sitz des Reiters (Gleichgewicht, leichter Sitz)
- Pferd in der Hangrichtung gestellt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd stellt sich quer
Verlust des Gleichgewichtes
Fragliche Haltung des Reiters
Unglückliche Intervention des Reiters
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : -10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mangelhaft	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 2 : Bergab geritten

Charakteristik

- Regelmässiges Gelände (ohne Absprung)
- Hanglage 30° bis 45°
- Länge zwischen 6 m und 12 m, je nach Hanglage
- Breite mindestens 2 m
- Klare Abgrenzung und regelmässige Spur (Band, Sägemehl, ...)

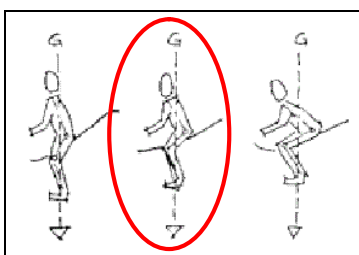
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit und Gleichgewicht des Pferdes
- Guter Sitz des Reiters (Gleichgewicht, leichter Sitz)
- Pferd in der Hangrichtung gestellt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferds stellt sich quer
Verlust des Gleichgewichtes
Fragliche Haltung des Reiters
Unglückliche Intervention des Reiters
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren: - 3 Pkte
Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste: -10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mangelhaft	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 3 : Wall (Chapeau de gendarme) geritten

Charakteristik

- Bergauf gefolgt von einem Bergab
- Regelmässiges Gelände
- Hanglage ca. 30° bis 45°
- Länge von ca. 5-6 m für jede Steigung
- Klare Abgrenzungen und regelmässige Spur (Band, Sägemehl, ...)

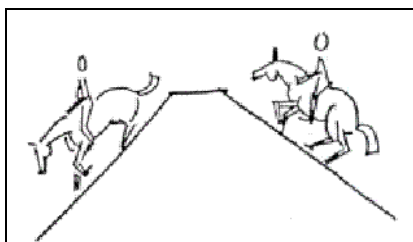
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit und Gleichgewicht des Pferdes
- Korrekte Position des Reiters, Gleichgewicht im Bergauf - und Bergabreiten
- Pferd in der Hangrichtung gestellt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd stellt sich quer
Verlust des Gleichgewichtes
Fragliche Haltung des Reiters
Unglückliche Intervention des Reiters
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mangelhaft	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 4 : Enger Durchgang

Charakteristik

- Enger Durchgang markiert mit Bodenstangen, geradlinig
- Länge 8 m
- Breite mindestens 0.5 m

Die wichtigsten Punkte

- Kein Berühren oder Verlassen der vorgegebenen Piste
- Regelmässige Vorwärtsbewegung in jeder Gangart

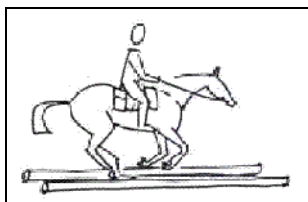
Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Jede Berührung : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Galopp : + 3 Pkte
Trab : + 0 Pkte
Schritt : - 2 Pkte
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : - 10 Pkte

Bemerkungen :

- Erfolgt ein Gangartenwechsel, so zählt die niedrigere Gangart
- Jeder Gangartenwechsel wird bestraft
Beispiel : beginnt ein Pferd im Galopp, fällt in Trab und geht wieder in Galopp (ohne Berührung) so erhält es die Note 1, weil es 2 Unterbrüche der Gangart gegeben hat $7 - (2 \times 3) = 1$

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	Gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	Galopp	+ 3
	Trab	0
	Schritt	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 5 : Slalom

Charakteristik

- Slalom zwischen 6 Stangen, auf gerader Linie und in Distanzen von 5 m zwischen den Stangen
- Piste 4 m Breite (2 m von jeder Seite), Pistenrand klar gekennzeichnet (Band, Sägemehl, ...)
- „Eine Eingangstüre « 4 m vor der ersten Stange
- Eine „Ausgangstüre“ 4 m nach der letzten Stange

Die wichtigsten Punkte

- Keine Berühren oder Verlassen der vorgegebenen Piste
- Regelmässige Vorwärtsbewegung in jeder Gangart
- Kein Tor verfehlen

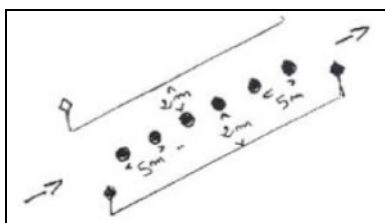
Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Gangartenwechsel, Stange berührt : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Galopp : + 3 Pkte
Trab : + 0 Pkt
Schritt : - 2 Pkte
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren :: - 3 Pkte
Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : - 10 Pkte
Tor verpasst : - 10 Pkte

Bemerkungen :

- Ein verpasstes Tor wird mit Note « null » beurteilt
- Erfolgt ein Gangartenwechsel, so zählt die niedrigere Gangart
- Jeder Gangartenwechsel wird bestraft
Beispiel: beginnt ein Pferd im Galopp, fällt in Trab und geht wieder in Galopp (ohne Berührung) so erhält es die Note 1, weil es 2 Unterbrüche der Gangart gegeben hat $7 - (2 \times 3) = 1$

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	Gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	Galopp	+ 3
	Trab	0
	Schritt	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste, Tor verpasst	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 6 : Tiefe Äste

Charakteristik

- Höhe 20 cm über der Widerristhöhe
- Breite mindestens 1.8 m
- Kombination mit 3 – 5 Ästen, die nicht fixiert sein dürfen

Die wichtigsten Punkte

- Keine fallenden Äste
- Regelmässige Vorwärtsbewegung in jeder Gangart

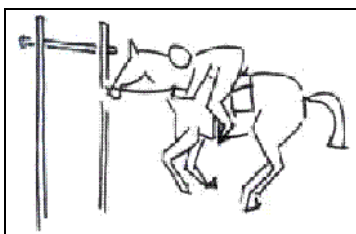
Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Fallende Äste : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Galopp : + 3 Pkte
Trab : + 0 Pkt
Schritt : - 2 Pkte
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
Pferd verlässt das Hindernis, Sturz : - 10 Pkte

Bemerkungen :

- Wenn es einen Gangartenwechsel gibt, zählt die niedrigere Gangart
- Jeder Gangartenwechsel wird bestraft
Beispiel: beginnt ein Pferd im Galopp, fällt in Trab und geht wieder in Galopp (ohne Berührung) so erhält es die Note 1, weil es 2 Unterbrüche der Gangart gegeben hat $7 - (2 \times 3) = 1$

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	Gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	Galopp	+ 3
	Trab	0
	Schritt	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Pferd verlässt das Hindernis,	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 7 : Baumstamm geritten

Charakteristik

- Kompakter Stamm oder gestapelt, ohne Zusatzäste
- Ist Pflichtsprung
- Höhe maximum 1 m (Durchmesser)

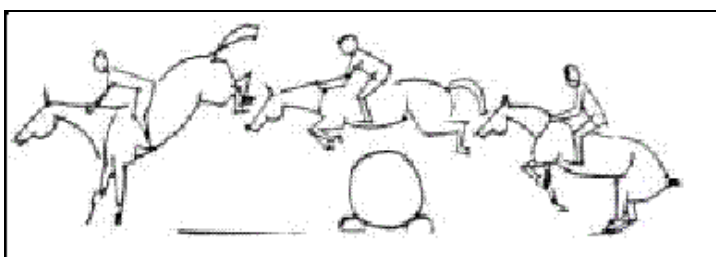
Die wichtigsten Punktes

- Regelmässigkeit, Gleichgewicht und Einwirkung
- Guter Sitz des Reiters
- Obligatorischer Sprung
- Gangartenwechsel und Sprung aus dem Stand erlaubt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Fragliche Haltung des Reiters
Unglückliche Intervention des Reiters
Unregelmässigkeit
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Überqueren : - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte
Nicht gesprungenes Hindernis : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	Gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	Sehr gut	+ 3
	Gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	Mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, nicht gesprungenes Hindernis	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 8 : Hecke

Charakteristik

- Ist Pflichtsprung
- Maximale Höhe 1 m (der kompakte Teil der Hecke)
- Tiefe max. 0.5 m
- Breite mindestens 3 m

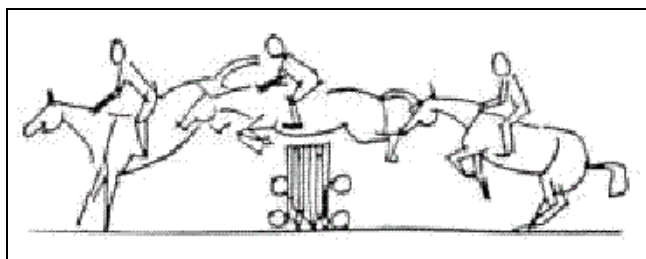
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit, Gleichgewicht und Einwirkung
- Guter Sitz des Reiters
- Obligatorischer Sprung
- Gangartenwechsel und Sprung aus dem Stand erlaubt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Fragliche Haltung des Reiters
Unglückliche Intervention des Reiters
Unregelmässigkeit
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Überqueren : - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte
- Nicht gesprungenes Hindernis : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	Sehr gut	7
	Gut	4
	passabel	1
	mittelmässig	0
<u>Stil</u>	Sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
<u>Strafe</u>	schlecht	- 2
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, nicht gesprungenes Hindernis	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 9 : Graben geritten

Charakteristik

- Natürlich oder ausgehoben, er kann mit oder ohne Sprung überquert werden
- Der Graben kann mit oder ohne Wasser sein
- Max. Breite 1.5 m
- Breite 3 m mindestens
- Tiefe maximal 1 m

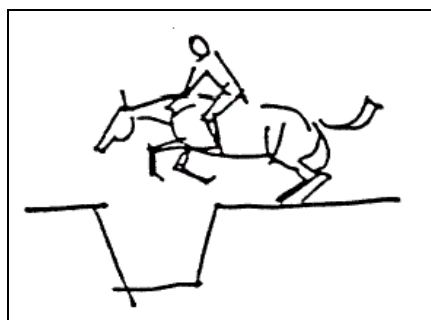
Die wichtigsten Punkte

- Guter Sitz des Reiters
- Regelmässigkeit, Gleichgewicht und Einwirkung
- Gangartenwechsel und Sprung aus dem Stand erlaubt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Fragliche Haltung des Reiters
Unglückliche Intervention des Reiters
Unregelmässigkeit
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Überqueren : - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	Sehr gut	7
	Gut	4
	passabel	1
	mittelmässig	0
<u>Stil</u>	Sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 10 : Aufsprung geritten

Charakteristik

- Klare Begrenzung, stabiles Gelände. Gefahrloser Aufsprung- und Landeplatz.
- Max. Höhe 1.1 m
- Breite mindestens 2 m

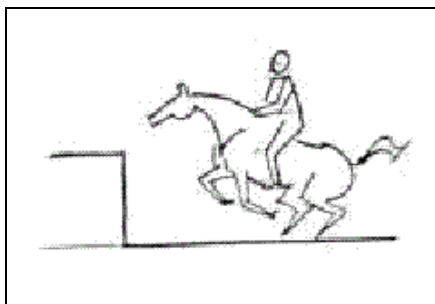
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit, Gleichgewicht und Einwirkung
- Guter Sitz des Reiters
- Gangartenwechsel und Sprung aus dem Stand erlaubt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Fragliche Haltung des Reiters
Unglückliche Intervention des Reiters
Unregelmässigkeit
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Überqueren : - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	Sehr gut	7
	Gut	4
	passabel	1
	mittelmässig	0
<u>Stil</u>	Sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 11 : Absprung geritten

Charakteristik

- Klare Begrenzung, stabiles Gelände. Gefahrloser Aufsprung- und Landeplatz.
- Höhe maximal 1.1 m
- Breite mindestens 2 m

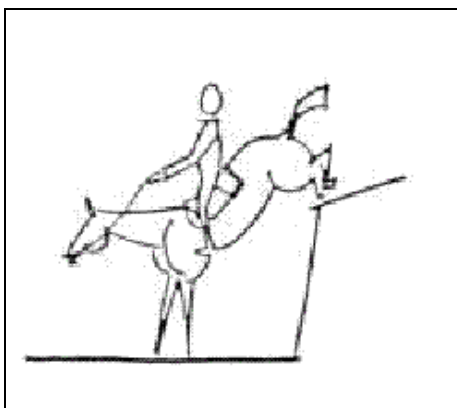
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit, Gleichgewicht und Einwirkung
- Guter Sitz des Reiters
- Gangartenwechsel und Sprung aus dem Stand erlaubt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Fragliche Haltung des Reiters
Unglückliche Intervention des Reiters
Unregelmässigkeit
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Überqueren : - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	Sehr gut	7
	Gut	4
	passabel	1
	mittelmässig	0
<u>Stil</u>	Sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 13 : Steg geritten

Charakteristik

- Er kann auf dem Boden sein, über einem Bach, zwischen zwei Erdhügeln usw...
- Gangart im Schritt
- Länge mindestens 3 m
- Breite mindestens 0.8 m
- Mit einem oder zwei Geländern ([oder ohne Geländer](#))

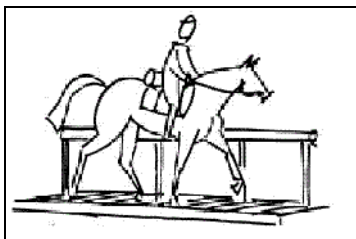
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit
- Ruhig und Freimütigkeit des Pferdes
- Gute Interventionen des Reiters
- Durchqueren im Schritt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Unglückliche Intervention des Reiters
Unregelmässigkeit
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste, Sturz : - 10 Pkte
Durchqueren in einer anderen Gangart als im Schritt : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	Gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	Sehr gut	+ 3
	Gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Verlassen der Vorgegebenen Piste, Sturz	- 10
	Durchqueren in anderen Gangart als im Schritt	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 14 : Wasserteich - Furt

Charakteristik

- Wenn möglich, soll das Flussbett nicht mit klar abgegrenztem Einstieg sein
- Muss obligatorisch im Schritt durchwatet werden
- Länge mindestens 4 m
- Tiefe maximal 1 m

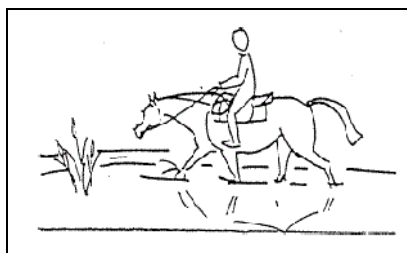
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit
- Ruhe und Freimütigkeit des Pferdes
- Gute Intervention des Reiters
- Im Schritt durchwaten

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
Halt des Pferdes zum Trinken : - 3 Pkte
- Stil : Unglückliche Intervention des Reiters
Unregelmässigkeit
- Strafpunkte : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte
Durchwaten in einer anderen Gangart als im Schritt : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz	- 10
	Komplettes Durchwaten in einer anderen Gangart als im Schritt	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 15 : Wendigkeit geritten

Charakteristik

- Labyrinth in Form eines doppelten U, mit erhöhten Stangen ausgestattet
- Aufbau eines jeden U gemäss Plan

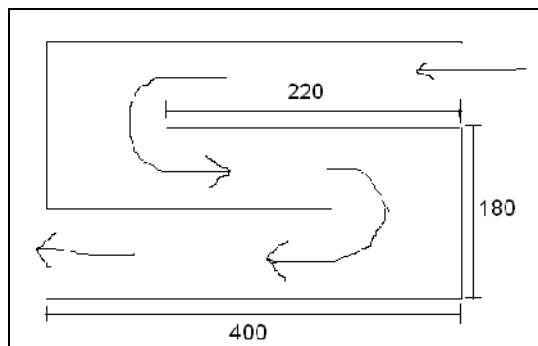
Die wichtigsten Punkte

- Keine fallenden Stangen
- Regelmässigkeit der Gangart
- Gehorsamkeit an den Hilfen
- Durchqueren im Schritt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression - 3 Pkte
Fallende Stange - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Unglückliche Intervention des Reiters
 - Unregelmässigkeit
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3Pkte
Sturz : - 10 Pkte
Durchqueren in einer anderen Gangart als im Schritt : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz	- 10
	Durchqueren in einer anderen Gangart als im Schritt	- 10

eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 16 : Rückwärts Richten geritten

Charakteristik

- Rückwärts Richten von 4 m in einer vorgegebenen Piste von 8 m Distanz, markiert durch Stangen
- Breite mindestens 0.8 m

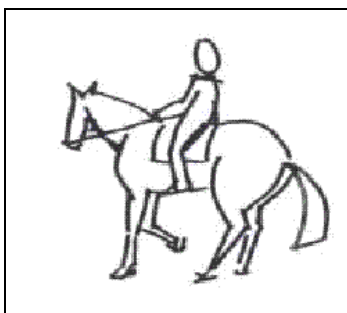
Die wichtigsten Punkte

- Kein Berührung während dem Rückwärts Richten
- Regelmässigkeit
- Ausgang in freier Gangart zwischen zwei Fanions
- Nur das Rückwärts Richten wird benotet

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression : - 3 Pkte
Jedes Berühren der Stangen : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Unglückliche Intervention des Reiters
Fragliche Haltung des Reiters
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 17 : Treppe bergauf geritten

Charakteristik

- Natürliche oder erstellte Treppe
- Länge mindestens 5 m
- Breite mindestens 1 m
- Klare Abgrenzung und regelmässige Spur (Band, Sägemehl, ...)

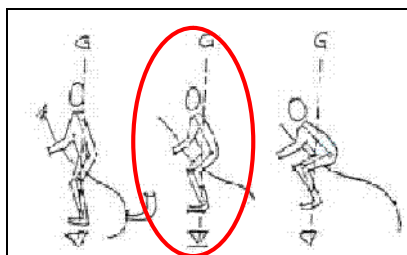
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit und Gleichgewicht des Pferdes
- Guter Sitz des Reiters (Gleichgewicht, leichter Sitz)
- Pferd in der Hangrichtung gestellt
- Durchqueren im Schritt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd stellt sich quer
Verlust des Gleichgewichtes
Fragliche Haltung des Reiters
Unglückliche Intervention des Reiters
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren: - 3 Pkte
Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 18 : Treppe bergab geritten

Charakteristik

- Natürliche oder erstellte Treppe
- Länge mindestens 5 m
- Breite mindestens 1 m
- Klare Abgrenzung und regelmässige Spur (Band, Sägemehl, ...)

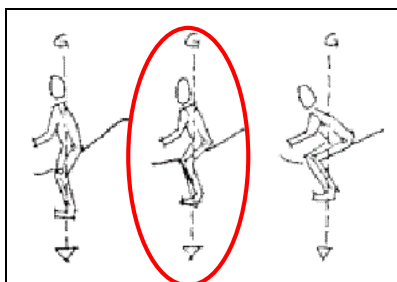
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit und Gleichgewicht des Pferdes
- Guter Sitz des Reiters (Gleichgewicht, leichter Sitz)
- Pferd in der Hangrichtung gestellt
- Durchqueren im Schritt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd stellt sich quer
Verlust des Gleichgewichtes
Fragliche Haltung des Reiters
Unglückliche Intervention des Reiters
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 19 : Bergauf an der Hand

Charakteristik

- Gleichmässiges Gelände, das einen regelmässige Aufstieg ermöglicht
- Hanglage ca. 30° à 45°
- Länge mindestens 10 m
- Klare Abgrenzung und regelmässige Spur (Band, Sägemehl, ...)

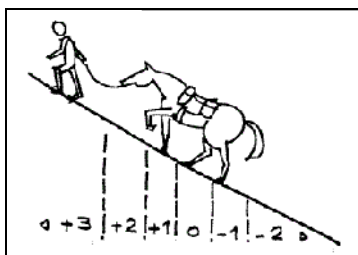
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit und Gleichgewicht des Pferdes
- Welche Methode auch immer, Respekt bezüglich Sicherheit

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Intervention des Reiters : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd stellt sich quer
Pferd drängt oder überholt den Reiter
- Strafe : Hängende Steigbügel - 1 Pkt
Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren: - 3 Pkte
Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	vor	+ 3
	Kopf	+ 2
	hinten	+ 1
	Seitlich	0
	vorne	- 1
	hinten	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 20 : Bergab an der Hand

Charakteristik

- Gleichmässiges Gelände, das einen regelmässigen Abstieg ermöglicht
- Hanglage ca. 30° à 45°
- Länge mindestens 10 m
- Klare Abgrenzung und regelmässige Spur (Band, Sägemehl, ...)

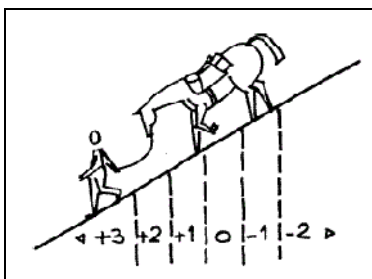
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit und Gleichgewicht des Pferdes
- Welche Methode auch immer, Respekt bezüglich Sicherheit

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Fragliche Intervention des Reiters : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd stellt sich quer
Pferd drängt oder überholt den Reiter
- Strafe : Hängende Steigbügel - 1 Pkt
Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	vor	+ 3
	Kopf	+ 2
	hinten	+ 1
	Seitlich	0
	vorne	- 1
	hinten	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 21 : Aufsprung an der Hand

Charakteristik

- Klare Begrenzung, stabiles Gelände. Gefahrloser Aufsprung- und Landeplatz.
- Höhe maximum 1.1 m
- Breite mindestens 2 m
- Je nach Höhe kann seitlich ein Aufstieg für den führenden Reiter errichtet werden

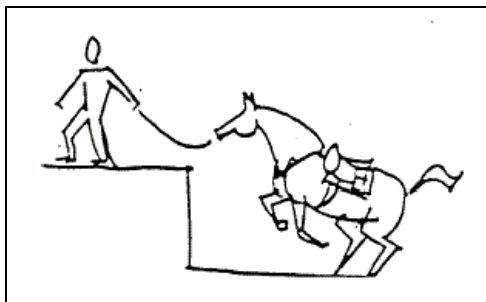
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit
- Gangartenwechsel und Sprung aus dem Stand erlaubt
- Was auch immer die Methode ist, der Respekt der Sicherheit muss sein

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd drängt oder überholt den Reiter
Unglückliche Intervention des Reiters
Unregelmässigkeit
- Strafe : Hängende Steigbügel - 1 Pkt
Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Überqueren: - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 22 : Absprung an der Hand

Charakteristik

- Klare Begrenzung, stabiles Gelände. Gefahrloser Aufsprung- und Landeplatz.
- Höhe maximal 1.1 m
- Breite mindestens de 2 m

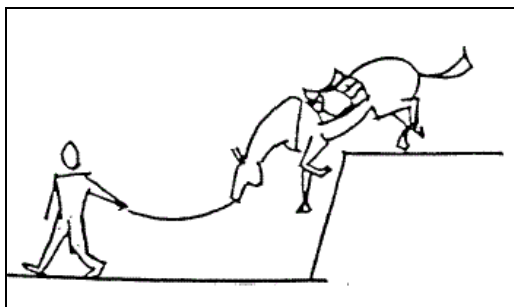
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit
- Gangartenwechsel und Sprung aus dem Stand erlaubt
- Wie auch immer die Methode, Sicherheit respektieren

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd drängt und überholt den Reiter
Unglückliche Intervention des Reiters
Unregelmässigkeit
- Strafe : Hängende Steigbügel - 1 Pkt
Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Überqueren: - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 23 : Transporter

Charakteristik

- Aus- und Einladen des Pferdes
- Transporter muss stabil sein, um unnötige Bewegungen beim Eintritt zu verhindern

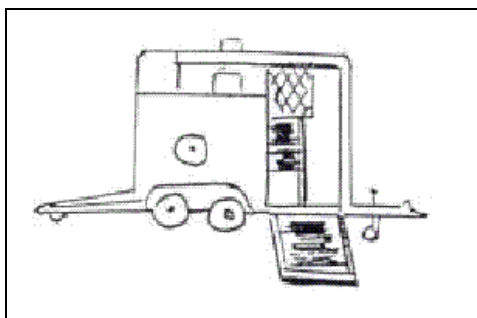
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit
- Wie auch immer die Methode, Respekt der Sicherheit
- Das Pferd soll einige Sekunden im Transporter stehenbleiben, bevor es wieder ausgeladen wird (nach Weisung des Richters).

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel: - 3 Pkte
Refus,Volte - 3 Pkte
wenig markiertes Stehenbleiben -3 Pkte
- Stil : Pferd drängt oder überholt den Reiter
Unregelmässigkeit, gerade
- Strafe : Hängende Steigbügel - 1 Pkt
Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Überqueren : - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N°24 : Steg an der Hand

Charakteristik

- Er kann auf dem Boden sein, über einem Bach, zwischen zwei Erdhügeln usw...
- Muss obligatorisch im Schritt überquert werden
- Länge mindestens 3 m
- Breite mindestens 0.8 m
- Mit einem oder zwei Geländern (oder ohne Geländer)

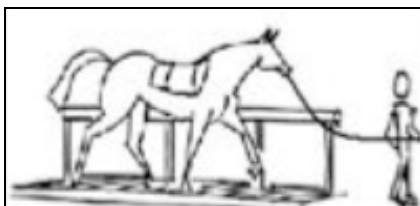
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit im Ablauf
- Ruhe und Freimütigkeit
- Durchqueren im Schritt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Das Pferd drängt oder überholt seinen Reiter
Das Pferd respektiert seinen Reiter nicht
Unglückliche Intervention des Reiters
Unregelmässigkeit
- Strafe : Hängende Steigbügel - 1 Pkt
Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren: - 3 Pkte
Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste, Sturz : - 10 Pkte
Durchqueren in einer anderen Gangart als im Schritt : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10
	Durchqueren in anderer Gangart als im Schritt :	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N°25 : Graben an der Hand

Charakteristik

- Natürlich oder künstlich, er kann mit oder ohne Sprung überquert werden
- Der Graben kann mit oder ohne Wasser sein
- Länge maximal 1 m
- ~~Breite mindestens 3 m~~
- Tiefe maximal 1 m

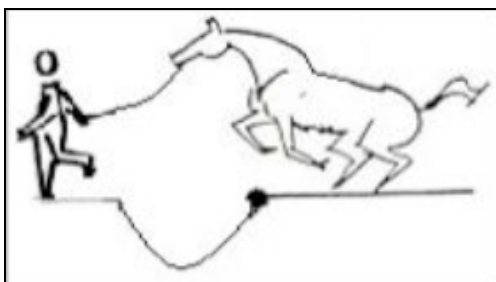
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit, Gleichgewicht und Einwirkung
- Pferd respektiert den Reiter
- Gangartenwechsel und Sprung aus dem Stand erlaubt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd drängt oder überholt seinen Reiter
Pferd respektiert den Reiter nicht
Unregelmässigkeit
- Strafe : Hängende Steigbügel - 1 Pkt
Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Überqueren : - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 26 : Unbeweglichkeit ([nicht zu Pferd](#))

Das Pferd muss [frei](#) 10 Sekunden in einem innern Kreis von 4 m Durchmesser stehen. Der Reiter befindet sich ausserhalb des äussern Kreises von 8 m Durchmesser. Es gibt 1 Punkt pro Sekunde, in dem das Pferd im Kreis von 4 m Durchmesser steht.

Charakteristik

- Das Hindernis besteht aus 2 gut am Boden markierten konzentrischen Kreisen
- Innerer Kreis Ø 4 m
- Äusserer Kreis Ø 8 m
- Das Hindernis muss geschlossen sein, um ein Ausbrechen zu verhindern

Die wichtigsten Punkte

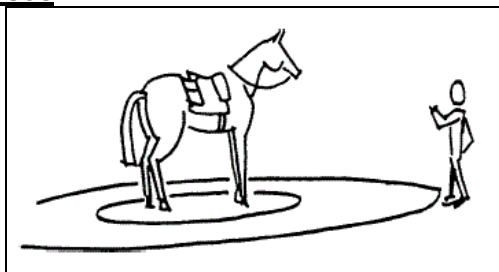
- Der Reiter hat 10 Sek. Zeit, das Pferd in die Mitte des innern Kreises zu stellen. (vom Moment an wo das Pferd den äussern Kreis durchschreitet und der Reiter den äussern Kreis verlässt).
- Im Moment wo der Reiter den grossen Kreis verlässt, zählt die Zeit (für die Punkte des Hindernis)
- Die einzige Hilfe erfolgt mit der Stimm (keine Gesten)
- Die Zügel müssen frei auf dem Hals liegen

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : 1 Punkt pro gestandene Sekunde im inneren Kreis
- Stil : Intervention (Geste) des Reiters - 3 Pkte
- Strafe : Hängende Steigbügel (falls an der Hand hereingeführt) : - 1 Pkt
Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren: - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte
[Zügel nicht frei auf dem Hals liegend](#) - 10 Pkte

Die Zeitmessung hält an, wenn der Reiter zum Pferd geht oder das Pferd den innern Kreis verlässt oder den Fuss darauf stellt.

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	1 Sek im inneren Zirkel	1 Pkt./Sek
<u>Stil</u>	1 Intervention	- 3
	2 Interventionen	- 6
	3 Interventionen	- 10
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel (falls eintritt an der Hand)	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Zügel nicht frei auf dem Hals	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 27 : Aufsitzen

Charakteristik

- Das Aufsitzen wird in einem gut am Boden markierten Kreis von 2,5 m Ø vorgenommen (Sand, Sägemehl, ...)
- Das Pferd steht im Kreis, man steigt von links oder von rechts auf (gemäss Wunsch des Organisations)
- Man kann aufs Pferd springen

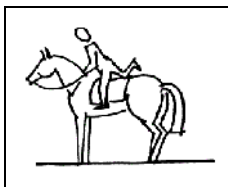
Die wichtigsten Punkte

- Die Unbeweglichkeit und Ruhe des Pferdes
- Die Leichtigkeit und Genauigkeit des Reiters
- Vom Moment des Eintretens des Reiters in den Kreis hat der Reiter 15 Sekunden Zeit bis zur Beendigung des Aufsitzens
- Die Unbeweglichkeit des Pferdes wird geprüft ab dem Moment wo der Reiter den ersten Fuss in den Steigbügel und den 2. Fuss in den anderen Steigbügel setzt.

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Jeder abgehobene Fuss - 3 Pkte
- Stil : Reiter der das Pferd stört
Reiter „plumpst“ in den Sattel
Verteidigung des Pferdes
- Strafe : Hängende Steigbügel (bei Eintritt an der Hand) : - 1 Pkt
Verdrehte Steigbügelriemen - 1 Pkt
Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren - 3 Pkte
Überschreiten der Zeit beim Hinstellen des Pferdes - 1 Pkt / s
Fuss ausserhalb des Kreises - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 gehobener Fuss	4
	2 gehobene Füsse	1
	3 gehobene Füsse	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel (falls an Hand gef.)	- 1
	Verdrehte Steigbügel	- 1
	Zeitüberschreitung	- 1 / s
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Fuss ausserhalb des Kreises	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 28 : Wegpassage

Charakteristik

Kombination mit 2 zu springenden Hindernissen (oder eine Verbindung mit einem Graben möglich)

- Maximale Höhe : 1^{tes} Element 0.8 m, 2^{tes} Element 1.1 m
- Pflichtsprünge (mit Ausnahme des Grabens gem. Reglement Hindernisse)
- Distanz zwischen den Sprüngen : siehe angefügte Tabelle
- Anfügen eines Buchstabens A », bzw. « B » vor dem ersten bzw. dem zweiten Element der Kombination

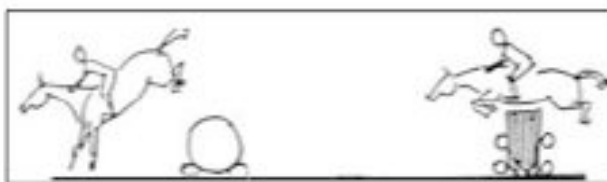
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit, Gleichgewicht und Einwirkung
- Guter Sitz des Reiters
- Pflichtsprünge (Ausnahme Graben)
- Gangartenwechsel und Sprung aus dem Stand erlaubt
- Um diese Aufgabe zu erfüllen, müssen beide Elemente im selben Anlauf überwunden werden. D.h. wenn eine Verweigerung am Hindernis 2 erfolgt, muss das Hindernis 1 erneut überwunden werden.

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Fragliche Haltung des Reiters
Unglückliche Intervention des Reiters
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Überqueren: - 3 Pkte
Sturz : - 10 Pkte
Pflichtsprung nicht ausgeführt : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebürlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Nicht ausgeführter Pflichtsprung	- 10
	Sturz	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



Distanzen zwischen den 2 Elementen « Wegpassage»(*) :

Möglichkeiten von Passagen	1 Gal.prung	2 Gal.prünge
Steil – Steil	7.3 m	10.5 m
Steil – Aufsprung	7 m	10 m
Steil – Absprung	6 m	9.5 m
Aufsprung – Steil	5.4 m	9.5 m
Absprung – Steil	7 m	10 m
Steil – Graben	6.5 m	9.5 m
Graben – Steil	6.5 m	9.5 m
Aufsprung – Aufsprung	5.4 m	7.5 m
Absprung – Absprung	6 m	9.5 m
Graben – Graben	Nicht gestattet	Nicht gestattet

(*) : als Steil sind gemeint : Baumstamm, Hecke



N° 30 : Wendigkeit an der Hand

Charakteristik

- Labyrinth in Form eines doppelten U, mit erhöhten Stangen ausgestattet
- Aufbau eines jeden U gemäss Plan

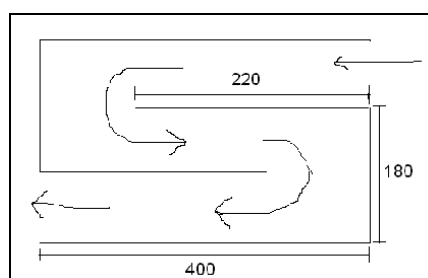
Die wichtigsten Punkte

- Keine fallenden Stangen
- Regelmässigkeit der Gangart und der Linie
- Gehorsamkeit an den Hilfen
- Durchqueren im Schritt
- Reiter und Pferd laufen im Labyrinth zur Erfüllung der Aufgabe
- Reiter und Pferd müssen die Fähnchen zum Eingang und zum Ausgang passieren

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression - 3 Pkte
Fallende Stange - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Unglückliche Intervention des Reiters
 - Unregelmässigkeit
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3Pkte
Sturz : - 10 Pkte
Durchqueren in einer anderen Gangart als im Schritt : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Durchqueren in einer anderen Gangart als im Schritt	- 10
	Sturz	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 31 : Baumstamm an der Hand

Charakteristik

- Kompakter Stamm oder gestapelt, ohne Zusatzäste
- Ist Pflichtsprung
- Höhe maximum 0.7 m (Durchmesser)

Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit, Gleichgewicht
- Obligatorischer Sprung
- Gangartenwechsel und Sprung aus dem Stand erlaubt
- Ruhe und Ehrlichkeit in der Progression

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd drängt und überholt den Reiter
Unglückliche Intervention des Reiters
Unregelmässigkeit
- Strafe : Hängende Steigbügel - 1 Pkte
 - Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Überqueren : - 3 Pkte
 - Sturz : - 10 Pkte
 - Nicht gesprungenes Hindernis : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses

<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, nicht gesprungenes Hindernis	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 32 : Unbeweglichkeit (zu Pferd)

Das Pferd muss in einem Kreis von 2.5 m Ø 10 Sekunden stehen bleiben, Zügel hingegen und auf dem Hals liegend. Er erhält 1 Punkt pro Sekunde in diesem Zustand bzw. Unter diesen Bedingungen.

Charakteristik

- Die Unbeweglichkeit wird auf einem Kreis von 2,5 m Ø durchgeführt, gut am Boden markiert.

Die wichtigsten Punkte

- Sobald das Pferd einen Fuss in den Kreis gestellt hat, hat der Reiter 10 Sekunden Zeit, das Pferd in den Kreis zu stellen und die Zügel auf den Hals zu legen
- Im Moment wo der Reiter die Zügel auf den Hals legt wird die Zeit genommen (zählt zum Punkteresultat dieser Aufgabe)
- Die einzige Hilfe ist die Stimme (keine Gesten)
- Die Zeit wird gestoppt in dem Moment wo der Reiter die Zügel wieder aufnimmt oder das Pferd einen Fuss ausserhalb des Kreises stellt.

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : 1 Punkt pro Sekunde Verbleib innerhalb des Kreises
- Stil : Intervention (Geste) des Reiters - 3 Pkte
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
Überzeit für das Loslassen der Zügel : - 10 Pkte
Sturz : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses

<u>Effizienz</u>	1 Sek innerhalb des Kreises	1 Pkt / s
<u>Stil</u>	1 Intervention	- 3
	2 Interventionen	- 6
	3 Interventionen	- 10
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz	- 10
	Überzeit bis zum Loslassen der Zügel	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 33 : Treppe bergauf an der Hand

Charakteristik

- Natürliche oder erstellte Treppe
- Länge mindestens 5 m
- Breite mindestens 1 m
- Klare Abgrenzung und regelmässige Spur (Band, Sägemehl, ...)

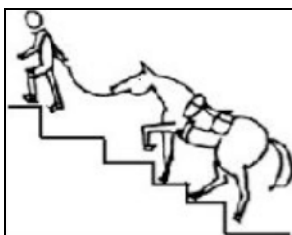
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit und Gleichgewicht des Pferdes
- Pferd in der Hangrichtung
- Durchqueren im Schritt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Unregelmässiger Ablauf
Pferd stellt sich quer
Pferd drängt oder überholt den Reiter
Verlust des Gleichgewichtes
Unglückliche Intervention des Reiters
- Strafe : Hängende Steigbügel : - 1 Pkte
Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : - 10 Pkte
Sturz : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 34 : Treppe bergab an der Hand

Charakteristik

- Natürliche oder erstellte Treppe
- Länge mindestens 5 m
- Breite mindestens 1 m
- Klare Abgrenzung und regelmässige Spur (Band, Sägemehl, ...)

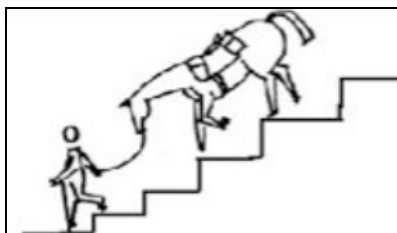
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit und Gleichgewicht des Pferdes
- Pferd in der Hangrichtung
- Durchqueren im Schritt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd stellt sich quer
Pferd drängt oder überholt den Reiter
Unglückliche Intervention des Reiters
- Strafe : Hängende Steigbügel : - 1 Pkte
Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren: - 3 Pkte
Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste: - 10 Pkte
Sturz : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Hängende Steigbügel	- 1
	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 35 : Senke (Doline)

Charakteristik

- Bergab und Bergauf
- Regelmässiges Gelände
- Hanglage ca. 30° bis 45°
- Länge 5 à 6 m für jede Steigung
- Klare Abgrenzung und regelmässige Spur (Band. Sägemehl, ...)

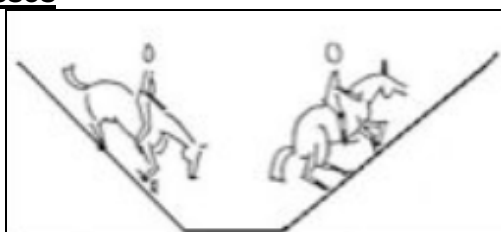
Die wichtigsten Punkte

- Regelmässigkeit und Gleichgewicht des Pferdes
- Korrekte Position des Reiters, Gleichgewicht im Bergauf - und Bergabreiten
- Pferd in der Hangrichtung gestellt

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Unterbruch der Progression, Gangartenwechsel : -3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Pferd stellt sich quer
Verlust des Gleichgewichtes
Fragliche Haltung des Reiters
Ungebührliche Intervention des Reiters
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : -3 Pkte
Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : - 10 Pkte

Bewertung des Hindernisses



<u>Effizienz</u>	gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
<u>Stil</u>	sehr gut	+ 3
	gut	+ 2
	passabel	+ 1
	mittelmässig	0
	mässig	- 1
	schlecht	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität	- 3
	Ungebührlichkeit	- 3
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.



N° 36 : Enger Durchgang an der Hand

Charakteristik

- Enger Durchgang markiert mit Bodenstangen, geradlinig
- Länge 8 m
- Breite mindestens 0.5 m

Die wichtigsten Punkte

- Keine Berührung oder Verlassen der vorgegebenen Piste
- Regelmässige Vorwärtsbewegung in jeder Gangart
- Der Reiter und das Pferd müssen sich in die vorgegebene Piste begeben um die Aufgabe zu bewältigen
- Der Reiter und das Pferd müssen das Hindernis zwischen den Ausgangsfähnchen verlassen

Zu vermeidende Fehler

- Effizienz : Gangartenwechsel : - 3 Pkte
Jede Berührung : - 3 Pkte
Refus, Volte : - 3 Pkte
- Stil : Trab : + 0 Pkte
Schritt : - 2 Pkte
- Strafe : Brutalität, Beleidigung oder gefährliches Durchqueren : - 3 Pkte
 - Hängende Steigbügel - 1 Pkte
 - Sturz, Fuss ausserhalb der vorgegebenen Piste : - 10 Pkte

Bemerkungen :

- Erfolgt ein Gangartenwechsel, so zählt die niedrigere Gangart
- Jeder Gangartenwechsel wird bestraft
Beispiel : beginnt ein Pferd im Trab, fällt in den Schritt und geht wieder im Trab (ohne Berührung) so erhält es die Note 1, weil es 2 Unterbrüche der Gangart gegeben hat $7 - (2 \times 3) = 1$

Bewertung des Hindernisses

<u>Effizienz</u>	Gut	7
	1 Fehler	4
	2 Fehler	1
	3 Fehler	0
	Trab	+3
	Schritt	- 2
<u>Strafe</u>	Brutalität, Ungebührlichkeit	- 3
	Hängende Steigbügel	- 1
	gefährliche Ausführung	- 3
	Sturz, Verlassen der vorgegebenen Piste	- 10

Eine Noten in Effizienz oder Strafpunkte mit 0 = ergibt logischerweise eine Note 0 an der betreffenden Schwierigkeit.