

TRADITIONAL WORKING EQUITATION SWITZERLAND

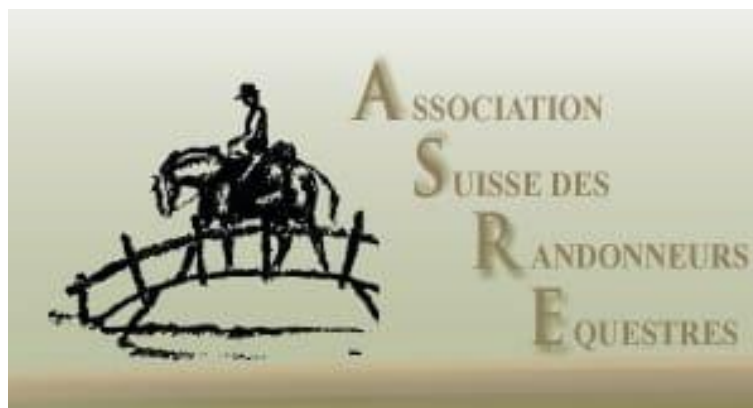


Kontakt zur Kommission der Traditional Working Equitation Switzerland:
twes2023@bluewin.ch

Reglement für die Traditional Working Equitation Switzerland (TWES)

Gültig ab 1. Januar 2024

1. Inhaltsverzeichnis
2. Vorwort
3. Allgemeines
4. Veranstaltungen
5. Jury
6. Regeln für teilnehmende Reiter
7. Regeln für teilnehmende Pferde
8. Technische Reglemente
9. Proteste und Rekurse
10. Abkürzungsverzeichnis
11. Schlussbestimmungen



Anmerkung:

Wir werden im gesamten Reglement jeweils die geläufige Form verwenden, also zum Beispiel der Reiter. Dies tun wir, weil das Reglement sonst unnötig lange sowie schwer lesbar wird.

Wir respektieren alle Formen des menschlichen Daseins, das hat nichts mit den Formulierungen in diesem Reglement zu tun.

Für alle Anliegen, die die TWES betreffen, melden Sie sich bitte an die Kommission des TWES unter der Mail twes2023@bluewin.ch

2. Vorwort

Die Traditional Working Equitation Switzerland ist Teil des ASRE, welcher wiederum als Landesverband der FITE fungiert. Die FITE regelt alle nichtolympischen Reitsportarten auf internationaler Ebene. Der ASRE ist der Dachverband in der Schweiz und regelt die nationalen Reitsportarten, die dem ASRE unterstehen. Hier gehört auch die Traditional Working Equitation Switzerland dazu.

Die FITE hat es sich zur Aufgabe gemacht alle nichtolympischen Reitsportarten zu regeln sowie die traditionelle Reiterei zu schützen und zu fördern.

Die Working Equitation entstand daraus, dass die traditionellen berittenen Rinderhirten der südeuropäischen Länder sich auf Wettkampfebene messen und ihre gut ausgebildeten Pferde präsentieren wollten.

Die traditionellen berittenen Rinderhirten hatten nicht unbedingt teure, hochgezüchtete Pferde, sondern eher Gebrauchspferde, die sie lange gesund und fit erhalten wollten und mussten, da die Ausbildung viel Zeit in Anspruch nimmt und viele Rinderhirten nicht über grosse Geldmengen verfügten. Deshalb ist es auch unerlässlich, dass die Pferde reell und gesund geritten werden, was sich wiederum im Reglement niederschlägt. Ausserdem ist es bei der Arbeit auf dem Feld und mit den Rindern unerlässlich, dass sich Pferd und Reiter vertrauen und sich aufeinander verlassen können.

In der Schweiz ist die Traditional Working Equitation Switzerland nun seit 2024 als Teil des ASRE sowie auch auf Wettkampfebene vertreten.

TRADITIONAL WORKING EQUITATION SWITZERLAND



3. Allgemeines

3.1 Turnierplätze

Die Dressurplätze müssen rechteckig sein und eine Grösse von 20x40m aufweisen. Der Trailplatz sollte eine Mindestgrösse von 20x60m aufweisen und der Platz für die Rinderarbeit eine Maximalgrösse von 20x60m und muss rindersicher eingezäunt sein.

Die Böden sollten aus gut gepflegtem Reitplatzsand bestehen. Wenn die Turniere auf Wiese durchgeführt werden, müssen die Wiesenflächen von guter Qualität und Beschaffenheit sein (nicht rutschig oder uneben).

3.2 Veterinärkontrolle

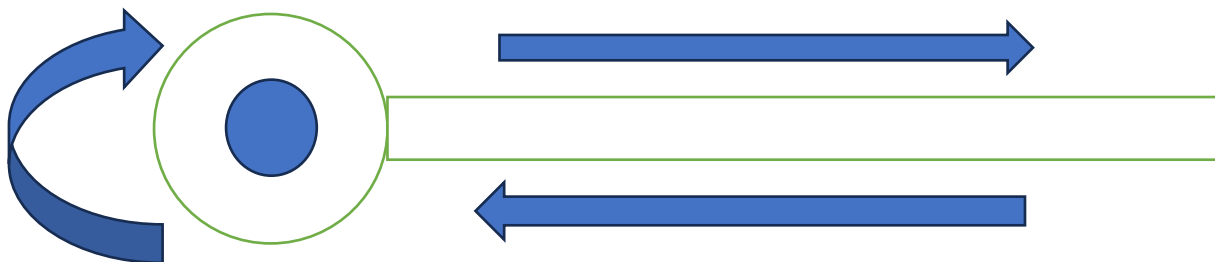
Die Veterinärkontrolle und damit die Bestätigung durch einen qualifizierten Tierarzt, dass die startenden Pferde fit zum Starten sind, sind verpflichtend bei internationalen Turnieren und Schweizermeisterschaften.

Die Kontrolle läuft wie folgt am Tag vor dem ersten Wettkampftag statt:

Die Strecke muss eben und gerade sein und keine Steine enthalten, so dass die Pferde ohne Probleme traben können. Die Strecke muss 20 bis 25 Meter lang sein.

Die gerade Strecke wird getrabt, die Wendung im Schritt.

Der Chef der Jury und der verantwortliche Tierarzt sind anwesend und geben das Pferd zum Starten frei, veranlassen eine Nachkontrolle oder nehmen das Pferd aus dem Turnier, sofern es nicht fit für den Wettkampf ist.



3.3 Zeitmessung

Das Organisationskomitee eines Turniers muss für den Speedtrail sowie für die Rinderarbeit für eine Zeitmessung sorgen.

Es gibt die Möglichkeit einer elektronischen Zeitmessung. Als Kontrolle sollte ein Richter mit einer Stoppuhr mitmessen.

Gibt es keine elektronische Stoppuhr, müssen die Richter oder Turnierverantwortlichen (mindestens 2 im Speedtrail insgesamt, 2 in der Rinderarbeit) mit einer Stoppuhr messen.

3.4 Musikanlage

Der Veranstalter muss eine Musikanlage stellen, damit die Prüfungen mit Musik begleitet und die Durchsagen über Lautsprecher gemacht werden können.

Die Teilnehmer sollten ihre Musikdateien vorab hochladen oder als USB-Stick mitbringen können.

3.5 Nennungen

Die schriftlichen Nennungen sollten eine bestimmte Form aufweisen. Muster können beim TWES bezogen werden. Bitte eigene Nennungen von der Kommission des TWES überprüfen lassen, ob die Nennung in der verfassten Form verwendet werden kann.

Online-Nennungen sind möglich.

Ein Pferd kann grundsätzlich mit zwei unterschiedlichen Reitern starten. Einmal davon muss es in der WE oder WA starten. Ein Pferd darf maximal 3 Teilprüfungen am Tag durchlaufen. Der Turnierveranstalter muss darauf achten, dass die Reiter genügend Zeit zum Vorbereiten bekommen. Zusätzlich darf es 2x in der Führzügelklasse am gleichen Tag starten.

4. Veranstaltungen / Turniere

4.1 Kategorien von Turnieren

Dem Turnierveranstalter steht es frei, welche Kategorie von Turnieren er anbieten möchte. Dabei gibt es folgende **Kategorien**:

- A-Turniere: Alle Leistungsklassen inkl. Rinderarbeit, kann auch international ausgeschrieben werden
- B-Turnier: Alle Leistungsklassen ohne Rinderarbeit
- C-Turnier: Einen Teil der Leistungsklassen
- D-Turnier: Leistungsklassen und Hindernisse als Übungsturnier. Es können auch erweiterte Hindernisse eingebaut werden

Grundsätzlich umfasst die Working Equitation 4 **Teilprüfungen**:

- Dressur
- Dressurtrail (Stiltrail)
- Speedtrail
- Rinderarbeit

In den jeweiligen Leistungsklassen können Juniorenklassen ausgeschrieben werden.

Es werden im Allgemeinen die Leistungsklassen E, A, L, M und S ausgeschrieben. Es kann ausserdem eine Führzügelklasse angeboten werden.

Spezialprüfungen wie Speed-Master, Trail-Master, Jackpot-Trail oder ähnliches können ausgeschrieben werden. Es ist in den Spezialprüfungen zulässig nur ein Teil der Teilnehmer starten zu lassen (zum Beispiel die besten 10 Reiter, 10% der Startenden oder ähnliches).

Die Voraussetzungen und der Ablauf sollen in der Ausschreibung klar ersichtlich sein.

Sind die Teilprüfungen auf verschiedene Tage aufgeteilt, muss den Reitern eine geeignete Unterbringungsmöglichkeit für die Pferde zur Verfügung gestellt werden. Ob Futter, Wasser und Einstreu zur Verfügung gestellt wird und ob die Reiter selbst misten müssen, sollte bereits in die Ausschreibung geschrieben werden. Ebenso den Boxenpreis und ob eine Einstallpflicht besteht. Dies sollte vor allem an Schweizer Meisterschaften und Championaten sowie internationalen Turnieren unbedingt verlangt werden.

4.2 Startreihenfolge

Die Startreihenfolge wird vom Veranstalter festgelegt und auf dem Nennformular vermerkt. Wird beispielsweise Startreihenfolge D für eine Klasse festgelegt, ist der erste Reiter, dessen Pferd mit dem Namen D (Dantino, dann DeNiro und danach DiCaprio) beginnt. Ausnahme davon sind Reiter, die mit mehreren Pferden starten. Die werden an den Anfang und ans Ende des Starterfeldes gelegt. Sollte ein Reiter in verschiedenen Klassen starten, muss auch da genug Aufwärmzeit für jedes Pferd eingeplant werden.

Für die Startreihenfolge des Trails, des Speedtrails und der Rinderarbeit können die Resultate der vorangegangenen Teilprüfungen in umgekehrter Reihenfolge herangezogen werden. Es ist auch zulässig die Startreihenfolge immer gleich zu belassen. Auch dies wird spätestens bei der Versendung der Nennungsbestätigung den Reitern mitgeteilt.

Wird mit Mannschaften geritten, starten erst die Teamreiter und dann die Einzelreiter.

Wird bei der Rinderarbeit mit verschiedenen Herden gearbeitet, sollte jeder Reiter Rinder aus verschiedenen Herden bekommen. Die Startreihenfolge wird so gestaltet, dass jeder Reiter einmal frische Rinder (vorne in der Startliste) und einmal bereits gearbeitete Rinder (weiter hinten in der Startliste) bekommt.

Der Veranstalter hat dazu Sorge zu tragen, dass jeder Reiter, der mit mehreren Pferden startet, genug Zeit zur Vorbereitung und zum Warmreiten seiner Pferde erhält. Sollte dies nicht der Fall sein, darf sich der Reiter mit dem Turnierveranstalter einigen.

Die Reiter können auf den festgelegten Startzeiten bestehen, beispielsweise wenn vorher startende Reiter ausfallen.

Aus wichtigen, nicht beeinflussbaren und bestätigten Gründen kann die Jury die Reihenfolge kurzfristig ändern. Gründe können ein plötzlich auftretender Materialfehler oder Hufeisenverlust sein.

Die Reiter müssen sich vor dem Start im vorgesehenen Viereck (Abreitplatz, Warm-up Arena, oder ähnliches) aufhalten, so dass sie für den Start aufgerufen werden können. Werden sie aufgerufen, müssen die Reiter innerhalb 60 Sekunden in den Prüfungsplatz einreiten und nach dem Läuten der Glocke durch die Jury nach weiteren 60 Sekunden die Prüfung zu beginnen. Nichteinhaltung führt zur Disqualifikation.

4.3 Bewertungen von Pferd und Reiter

4.3.1 Bewertungssystem

- In der Dressur vergeben die Richter Noten von 0 bis 10 (halbe Noten) für jede Lektion, die im Aufgabenprotokoll vermerkt ist. Ausserdem gibt es allgemeine Noten für Takt, Anlehnung, Sitz und Hilfengebung und Präsentation.
- Im Trail vergeben die Richter für jedes Hindernis Noten von 0 bis 10 (halbe Noten). Ausserdem gibt es allgemeine Noten für Takt, Anlehnung, Sitz und Hilfengebung und Präsentation.
- Im Speedtrail erfolgt die Bewertung über die benötigte Zeit unter Einberechnung von Plus- und Strafsekunden
- In der Rinderarbeit wird die Anzahl der erfolgreich gearbeiteten Rinder sowie die dafür benötigte Zeit bewertet

4.3.2 Allgemeine Noten

Neben den Noten für die Lektionen, Hindernisse oder die Bewertung der Zeit gibt es sogenannte allgemeine Bewertungen, die folgendes bewerten:

- Leistung des Reiters und des Pferdes
- Ausbildungsskala des Pferdes
- Sitz und Hilfengebung des Reiters
- Weg der zwischen den Hindernissen oder Lektionen gewählt wird
- Gangqualität des Pferdes
- Harmonie zwischen Pferd und Reiter
- Präsentation

4.3.3 Noten

10	ausgezeichnet
9,5	
9	sehr gut
8,5	
8	gut
7,5	
7	mehr als zufriedenstellend
6,5	
6	zufriedenstellend
5,5	
5	ausreichend
4,5	
4	unzureichend
3,5	
3	mangelhaft

2,5	
2	schlecht
1,5	
1	sehr schlecht
0,5	
0	nicht gezeigt

Noten von 5 und weniger müssen kommentiert werden!

4.3.4 Punkteabzug

Diese Regelung ist allgemeingültig! Heisst die Regelung gilt für alle Teilprüfungen.

Punkteabzug erfolgt pro **Verreiten**. Beim dritten Mal Verreiten (Klassen E und A), beim zweiten Mal Verreiten (Klassen L und M) sowie in der Klasse S erstmaliges Verreiten erfolgt eine Disqualifikation. Verreiten wird mit 5 Punkten Abzug belegt.

Unnötige Volten im Dressurtrail werden mit Punkteabzügen bestraft.

Die übrigen Strafpunkte werden pro Hindernis oder Lektion vergeben:

Übermässiger Stimmgebrauch ist ein lautes Schnalzen, Dauerschnalzen oder lautes Ansprechen des Pferdes. Dies liegt im Ermessen der Richter.

1) Verreiten in der Prüfung	- 5 Punkte
2) Pferd mehr als 3 Sekunden hinter der Senkrechten	- 2 Punkte
3) Übermässiger Gebrauch der Stimme	- 2 Punkte
4) Verweigern am Hindernis (unbeabsichtigtes Rückwärtstreten)	- 2 Punkte
5) Übermässiger Sporen oder Gerten Gebrauch	- 2 Punkte
6) Harter, unfairer Einsatz der Hand am Gebiss oder Bosal (u.ä.)	-2 Punkte
6) Berühren des Hindernisses oder der Dekoration	-2 Punkte

4.3.4 Punktevergabe für Rangliste

- Jede der Teilprüfung zählt zu gleichen Teilen (Dressur, Trail, Speedtrail zu je $\frac{1}{4}$ und die Rinderarbeit $\frac{1}{4}$ bzw. $2 \times \frac{1}{8}$. Wird keine Rinderarbeit durchgeführt zählen die Dressur, der Trail und der Speedtrail je $\frac{1}{3}$. In den Klassen E und A zählen Dressur und Trail zu $\frac{1}{2}$.

- Durch die Punkte in der Dressur und im Trail wird eine Rangliste erstellt. Höchste Punktzahl ergibt die beste Platzierung. Im Speedtrail wird die schnellste Zeit (alle Straf- und Plussekunden miteingerechnet) als beste Platzierung gewertet. In der Rinderarbeit erfolgen 2 Durchläufe. Für die Platzierung ausschlaggebend ist die Anzahl Rinder, die korrekt gearbeitet und den vorgesehenen Bereich verbracht und dort gehalten wurden sowie die jeweilige benötigte Zeit. Dementsprechend wird eine Rangliste ausgearbeitet.

Rang	Reiter	1. Durchgang			2. Durchgang			Anz. Rinder	Zeit	Pkt
		Rind	Zeit	Pkt	Rind	Zeit	Pkt			
1	A	1	00:18,0		1	00:16,3		2	00:34,3	0
2	B	1	00:21,5		1	00:22,8		2	00:44,3	2
3	C	1	00:20,5		1	00:29,1		2	00:49,6	3
4	D	0	01:30,0		1	00:31,0		1	02:01,0	4
5	E	0	Eliminiert		1	00:12,0		1	01:30,0 + 00:12,0	6

Folgende Punkte werden vergeben (Beispiel bei 20 Teilnehmern):

- 1. Platz 0 Punkte
- 2. Platz 2 Punkte
- 3. Platz 3 Punkte
- 4. Platz 4 Punkte
- Wird so fortgeführt bis zum 20. Platz
- Eliminierung heisst 21 Punkte (n + 1, wobei n = Anzahl Nennungen heisst)
- Nichtantreten heisst 21 Punkte (n + 1, wobei n = Anzahl Nennungen heisst)

Aufgrund dieser Punkte ergibt sich dann eine Gesamtwertung, in dem alle Punkte zusammengezählt werden. Der Reiter mit den wenigsten Punkten gewinnt die **Gesamtwertung**.

Bei **Punktegleichstand** entscheidet das bessere Ergebnis der Rinderarbeit (beide Durchläufe), dann das des Trails, der Dressur und des Speedtrails über die bessere Platzierung.

4.4 Allgemeine Ausschluss- und Disqualifikationskriterien

4.4.1 Ausschluss vom Turnier

- 1) Lahmheit oder Verletzungen jeglicher Art beim Pferd
- 2) Tierschutzrelevantes Verhalten des Reiters gegenüber dem Pferd auch auf dem Abreitplatz sowie das Verwenden tierschutzrelevanter Gegenstände und Trainingsmethoden
- 3) Verabreichen von verbotenen Substanzen jeglicher Art (Futter, Crèmes, Salben, Öle, andere Flüssigkeiten) und verbotene Therapiemethoden. Grundlage dafür bildet das Dopingreglement der FEI.
- 4) Das teilnehmende Pferd wird von einem Reiter geritten, der nicht als Reiter fürs Turnier genannt wurde. Dies gilt auch für Eltern und Trainer. Und es gilt für die gesamte Zeitdauer des Turniers von der Ankunft bis zur Siegerehrung. Longieren und Führen können andere Personen. Diese müssen sich allerdings auch an das Reglement und die Weisungen des Turnierveranstalters, des TWES sowie des Tierschutzes halten. Andernfalls werden Pferd und Reiter vom Turnier ausgeschlossen.
- 5) Unentschuldigtes Nichtantreten in einer Teilprüfung

6) Impfungen nicht korrekt

4.4.2 Ausschluss in einer Teilprüfung

Sollte ein Teilnehmer auf eine Teilprüfung **verzichten** wollen, muss er die Jury grüssen und die Prüfung durch Einreiten beginnen. Er kann dann direkt wieder grüssen und dadurch die Prüfung beenden. Dies kommt einer Elimination gleich und wird auch so gewertet. Allerdings darf der Reiter die übrigen Prüfungen reiten und sie werden entsprechend gerichtet und gewertet. Tritt der Reiter in einer Prüfung gar nicht an, so wird er vom Wettbewerb ausgeschlossen!

Ansonsten gilt:

- 1) **Verletzungen** am Pferd, die durch Gebiss, Kinnkette, Sporen, Gerten oder anderes in der Prüfung entstanden sind bzw. die bei der Einlasskontrolle vor der Prüfung auftreten
- 2) Frische oder ältere **Wunden**, die nassen oder offen sind
- 3) **Einsatz von Stoffen**, die Verletzungen überdecken oder verbergen sollen, wie Sprays und Crèmes. Es darf niemand das Pferd abwischen oder berühren bevor die Gebisskontrolle am Ende der Prüfung vorgenommen wurde. Alte Verletzungen und Wunden sollten rechtzeitig dem Richter oder Ringstewart (Abreitplatzaufsicht) mitgeteilt werden.
- 4) **Sturz** des Reiters oder des Pferdes. Ein Sturz des Reiters liegt vor, wenn der Reiter den Boden berührt. Ein Sturz des Pferdes liegt vor, wenn das Pferd mit Schulter und Hüfte gleichzeitig den Boden berührt. Verletzt sich das Pferd beim Sturz (Blut sichtbar oder Lahmheit), wird das Pferd vom gesamten Turnier ausgeschlossen.
- 5) **Steigen** des Pferdes im Parcours
- 6) 3maliges (Klasse S 2maliges) **Verweigern** an einem Hindernis oder 5maliges Verweigern im gesamten Parcours. Als Verweigerung gilt ein ungewolltes Rückwärtstreten des Pferdes oder ein Verweigern der Vorwärtsbewegung von mehr als 10 Sekunden.
- 7) 3maliges (2maliges Klasse L und M, einmaliges Klasse S) **Verreiten**
- 8) Überschreiten des **Zeitlimits** von 60 Sekunden bis zum Einreiten bzw. Start der Prüfung. Dies gilt auch für zu frühes Einreiten ins Prüfungsviereck, bevor die Glocke klingelt.
- 9) Wechsel der **Arbeitshand** innerhalb einer Teilprüfung
- 10) Missachtung der Regeln für Ausrüstung oder den Mindestanforderungen an die Kleidung sowie das Verwenden von Hilfsmitteln (Kopfhörer etc.).
- 11) Einflussnahme durch Dritte auf den Ritt, zum Beispiel deutliches Anzeigen des nächsten Hindernisses oder aufmerksam machen auf einen Fehler durch lautes Zurufen oder ähnliches (Ermessen der Richter)
- 11) Verlassen des Vierecks oder Turnierplatzes mit allen 4 Füßen des Pferdes

12) Nur für die Leistungsklasse S: Wechsel der Zügel führenden Hand, Berühren des Pferdes oder des Zügels vor der zügel führenden Hand, Zügel mit der zweiten Hand hinter der zügel führenden Hand anfassen von mehr als 3 Sekunden.

5. Jury / Richter

Je nach Grösse des Turniers wird die Jury von 2 bis 5 Richtern gebildet. Ausnahmsweise und in Absprache mit dem technischen Delegierten kann auch nur ein Richter das Turnier richten.

Die Richter müssen entweder vom ASRE ausgebildet und zugelassen oder FITE-Richter sein. Ausländische Richter müssen auf die Besonderheiten des schweizerischen Reglements hingewiesen werden. Der erstgenannte Richter ist Hauptrichter und damit Chef der Jury.

Aufgabe der Jury ist es, alle Pferde und Reiter objektiv zu beurteilen. Ausserdem trägt die Jury Sorge dazu, dass ein fairer Wettkampf und dass der Respekt anderen Teilnehmern, Zuschauer und den Pferden gegenüber gewahrt wird.

Den Anweisungen der Jury ist Folge zu leisten. Bei Zuwiderhandlung kann ein Ausschluss vom Turnier beschlossen werden.

Die Jury darf einen Ritt frühzeitig abbrechen, wenn eine Überforderung oder eine Gefahrensituation für Pferd, Reiter oder andere Personen auftritt oder auftreten könnte. Die übrigen Teilprüfungen können bestritten werden.

Bei unvorhergesehenen Ereignissen (z.B. Wettersituationen) darf die Jury sinnvolle Sonderregelungen erlassen.

Grundsätzlich darf die Jury den Reiter zu einem Gespräch zur Jury bitten. Dieser Bitte ist Folge zu leisten.

6. Teilnehmende Reiter

Auf **nationaler** Ebene können grundsätzlich alle interessierten Reiter mitreiten. Die Prüfungen sind rasseoffen und offen für alle Reitstile, wobei die Anforderungen und Regelungen des TWES beachtet werden.

Auf **internationaler** Ebene darf ein Reiter nur unter dem ASRE bzw. der Schweiz starten, wenn er von der Kommission TWES das schriftliche ok bekommen hat. Eine Absage oder Zusage wird mit Begründung und immer für ein Turnier gegeben. Hier wird nach Möglichkeit live oder per Video gesichtet. Dieser Entscheid der Kommission TWES wird auch der Präsidentin des ASRE schriftlich mitgeteilt mit Begründung.

6.1 Anforderungen an den Reiter

Je nach Leistungsklasse gibt es Bestimmungen über das Alter der Reiter.

In der **Führzügelklasse** können Reiter von 4 bis 8 Jahren mit wenig Reiterfahrung starten. Die **Kidsklassen** sind für Kinder von 6 bis 13 Jahren. Ab 13 Jahren starten die Jugendlichen in den Klassen **Juniors** (14- bis 18jährig) und **Young Riders** (16- bis 21jährig). Eine separate Wertung

kann ab drei Teilnehmer der gleichen Altersklasse vorgenommen werden. Ab dem 22igsten Lebensjahr gelten die Reiter als **Senior Riders**.

Im Moment gibt es keine **Reitbrevetpflicht**.

Aktuell gibt es auch keine **Leistungsklassenqualifikation**. Reiter können aber vom Richter zurückgestuft werden, wenn die reiterlichen Anforderungen nicht ausreichend sind für die jeweilige Klasse.

Reiter, die an Rinderprüfungen teilnehmen, müssen einen **Rinderschein** vorweisen, der bestätigt, dass der Reiter fähig ist eine faire und gute Rinderarbeit zu leisten. Trainer, die Rinderscheine ausstellen dürfen, können erfragt werden.

6.2 Ausrüstung

6.2.1 Kleidung

Die Kleidung der Reiter soll passend bzw. authentisch zur **traditionellen Arbeitsreitweise** sein und in sich stimmig. Beispielsweise ist es nicht erwünscht, dass ein Reiter mit Westernsattel, einer spanischen Trense und einem Dressurfrack und Zylinder reitet. Die Reiter dürfen aber in einem korrekten Westernoutfit oder spanischer Tracht antreten, wenn sie den Mindestanforderungen genügen und in sich stimmig sind.

Kleidung sowie Ausrüstung in **gedeckten Farben** und in sich stimmig. Gedeckte Farben sind Beige, Braun, Dunkelblau, Dunkelgrün, Dunkelrot, Schwarz und ähnliche Farben. Keine weissen Hosen.

Hält sich ein teilnehmender Reiter nicht an die Vorschriften, kann er disqualifiziert werden. Sollte es an einem Kleidungsstück fehlen oder nicht passend sein, schlägt sich dies in der Präsentationsnote nieder.

Mindestanforderungen an die **Kleidung**:

- Kopfbedeckung: Helm empfohlen (Reiter unter 18 Jahren Pflicht), ansonsten Hut oder Kappe passend zum Stil
- Langärmeliges hochgeschlossenes Hemd oder Bluse
- Weste und/oder Jackett (Jacke)
- Halstuch oder Krawatte
- Lange Hose allenfalls kombiniert mit Chaps (lang oder kurz oder Stiefelschaft) oder Reitrock
- Reitschuhe (mindestens knöchelhoch)
- Sicherheitswesten/Schutzwesten können getragen werden
- Gerten und Sporen sind bei tierschutzkonformem Einsatz zu gelassen (im Turnier entsprechend der Leistungsklasse, Gerten auf den Abreitplätzen immer)

Alle Ausrüstungsgegenstände dürfen nicht dem Tierschutz widersprechen. Grundsätzlich kann ein Reiter wegen tierschutzrelevanten Ausrüstungsgegenständen vom Wettbewerb ausgeschlossen werden. Ebenso wenn zulässige Ausrüstungsgegenstände nicht

tierschutzkonform eingesetzt werden. Dies kann jederzeit durch den Ringstewart, einen Richter oder der Turnierorganisation veranlasst werden. Der Chef der Jury trifft den Entscheid, ob etwas tierschutzwidrig ist oder nicht.

6.2.2 Altersklassen

Grundsätzlich werden 3 Altersklassen geführt. Starten mindestens drei Teilnehmer einer Altersklasse in der entsprechenden Leistungsklasse, kann eine separate Wertung erfolgen.

Diese Altersklassen können auch an der FITE EM teilnehmen (Siehe FITE Reglement 01/24 Seite 6f.)

- Juniors: 14 bis 18jährig, 1- oder 2händig geritten
- Young Riders: 16 bis 21jährig, einhändig geritten
- Seniors: Reiter ab dem 22igsten Lebensjahr, einhändig geritten

Im nationalen Vergleich kommen die Führzügelklasse sowie die Kidsklasse mit entsprechendem Alter dazu. Ebenso gibt es zusätzlich die Leistungsklassen E bis M.

6.2.3 Reiter mit Handicap

Reiter mit Handicap (ärztlich bestätigt) reiten grundsätzlich in der gleichen Klasse wie die Reiter ohne Handicap. Sie können jedoch für sie notwendige spezielle Zügel, Sattel oder Gegenstände nutzen. Diese sind mit der Turnierorganisation und der Jury im Vorfeld abzustimmen.

Bei mehr als drei Reitern in der gleichen Leistungsklasse kann eine separate Wertung vorgenommen werden.

6.2.4 Rechte der Reiter

Jeder Reiter hat bei der Ausübung der Disziplin und der Teilnahme an einem Turnier das Recht auf technisch, menschlich und sportlich faire Bedingungen.

Die Reiter dürfen mit verschiedenen Pferden starten, solange alle Anforderungen erfüllt sind.

Ein Reiter kann gegen einen Entscheid der Jury einen Einspruch einlegen. Bei internationalen Turnieren erfolgt der Widerspruch durch den Chef d'Équipe. Der Einspruch ist schriftlich einzulegen und zu begründen. Ausserdem ist ein **Kostenvorschuss** von 50 CHF zu hinterlegen. Ist der Einspruch erfolgreich, erhält der Reiter das Geld zurück. Wird der Einspruch abgelehnt, so verbleibt der Kostenvorschuss in der Veranstalterkasse. Der Einspruch muss bis 30 Minuten nach Beendigung der Prüfung eingelegt werden. Betrifft der Einspruch ein Resultat, so muss der Einspruch bis 30 Min nach der Veröffentlichung der Ergebnisse eingereicht werden.

Sobald die Jury die Bewertungsprotokolle der Teilprüfung eingesehen, kontrolliert und abgenommen hat, müssen sie den Reitern offiziell und unverzüglich zur Verfügung gestellt werden.

6.2.5 Pflichten der Reiter

Die Teilnehmer eines Turniers müssen sich nach korrekter Nennung bis spätestens 2 Stunden vor Prüfungsbeginn Startbereitschaft erklären bei der Meldestelle. Andernfalls können sie nicht starten. Der Pferdepass ist mitzubringen, damit die Impfungen kontrolliert werden können. Pferdepässe können bis zum Ende des Turniers (bzw. bis zur Beendigung der Leistungsklasse) einbehalten werden.

Erfolgt ein Vetcheck, so muss der Pferdepass zum Vetcheck mitgebracht werden.

Die Teilnehmer müssen das Reglement des ASRE, Richtlinien zum Tierschutz und Ethik und die Entscheidungen der Jury akzeptieren und respektieren. Sollte eine konkrete Regelung fehlen in diesem Reglement findet das Reglement der FITE sinngemäss Anwendung, sollte da auch keine Regelung zu finden sein, gilt das Reglement von Swiss Equestrian (ehemals SVPS).

Die Reiter sind grundsätzlich zur Teilnahme an der Siegerehrung verpflichtet. Ob diese mit Pferd erfolgt, wird vom Turnierveranstalter im Vorfeld festgelegt bzw. früh genug mitgeteilt. Nichtteilnahme hat eine Aberkennung der Platzierung zur Folge.

Grundsätzlich gelten ein Reiter und sein Pferd als gemeldet, sobald die schriftliche Nennung sowie das Nenngeld beim Veranstalter eingetroffen sind. Kann ein genanntes Pferd-/Reiterpaar nicht starten, so kann es **bis zum Nennschluss** gegen Rückerstattung des **Nenn- und Boxengeldes** abmelden ohne Angabe von Gründen.

Nach Nennschluss wird die Hälfte des Nenn- und Boxengeldes gegen Vorweisung eines (tier)ärztlichen Attestes zurückerstattet. Kann kein ärztliches Attest vorgelegt werden, verbleibt das Nenn- und Boxengeld beim Veranstalter. Es darf ein Ersatzreiter gestellt werden. Sollte der Ersatzreiter in einer anderen Leistungsklasse starten, muss dies mit dem Veranstalter abgesprochen werden.

6.3 Leistungsklassen

6.3.1 WF – Führzügelklasse

In der Führzügelklasse dürfen **Kinder im Alter von 4 bis 10 Jahren** starten. Es wird eine Kombiprüfung aus Dressur und Trail geritten.

Die geführten Pferde müssen mindestens **4jährig** sein.

Die **Führperson** mindestens 16 Jahre alt.

Es sind keine Hilfszügel, Sporen oder Gerten erlaubt. Für die Reiter besteht Helmpflicht.

Erlaubte **Gebisse**: Alle (doppelt und einfach) gebrochenen Gebisse, Stangengebisse ohne Hebelwirkung (Unterbaum) oder gebisslose Zäumungen ohne Hebelwirkung.

Alle Gebisse werden zweihändig geritten. Der Führstrick wird per Karabiner und/ oder Lederschleife am Reithalter sicher befestigt. Es besteht auch die Möglichkeit einen korrekt verschnallten Kappzaum oder ein gut sitzendes und korrekt angelegtes Knotenhalter zu integrieren, um den Führstrick zu befestigen.

Die Führungsperson soll möglichst wenig Einfluss nehmen auf den Ritt. Die Führungsperson trägt ebenfalls Turnierkleidung und Kopfbedeckung.

6.3.2 WE Kids – Einsteigerklasse für Kinder

Geritten werden Dressur und Trail in einer Kombination um einen Turniereinstieg zu ermöglichen.

Die Reiter müssen zwischen **6 und 13 Jahre** alt sein.

Die teilnehmenden Pferde müssen mindestens **4jährig** sein.

Es sind alle einfach und zweifach gebrochenen **Gebisse** erlaubt, sowie Stangengebisse ohne Hebelwirkung (Unterbaum) und gebisslose Zäumen ohne Hebelwirkung. Es wird zweihändig geritten.

Gerte ist erlaubt, ebenso sind stumpfe **Sporen** bis max. 2 cm Länge erlaubt. Es besteht **Helmpflicht**

6.3.3 WE – Einsteigerklasse

Geritten werden die Teilprüfungen Dressur und Dressurtrail.

Die teilnehmenden Reiter müssen **mindestens 14 Jahre** alt sein.

Die teilnehmenden Pferde müssen mindestens **4jährig** sein.

Erlaubt sind alle einfach und doppelt gebrochenen **Gebisse**, Stangengebisse ohne Hebelwirkung (Unterbaum) und gebisslose Zäumungen ohne Hebelwirkung. Es wird zweihändig geritten.

Gerte ist erlaubt, ebenso sind stumpfe **Sporen** bis max. 2 cm Länge erlaubt. Für Reiter unter 18 Jahren besteht **Helmpflicht**.

6.3.4 WA Kids – Anfängerklasse für Kinder

Es wird eine kombinierte Prüfung aus Dressur und Dressurtrail geritten.

Teilnehmenden Reiter müssen zwischen **6 und 13 Jahre** alt sein.

Die teilnehmenden Pferde müssen mindestens **4jährig** sein.

Alle einfach und zweifach gebrochenen **Gebisse**, Stangengebisse ohne Hebelwirkung (Unterbaum) und gebisslose Zäumungen ohne Hebelwirkung sind erlaubt. Es wird zweihändig geritten.

Gerte ist erlaubt. Ebenso sind stumpfe **Sporen** bis max. 2 cm Länge erlaubt. Es besteht **Helmpflicht**.

6.3.5 WA – Anfängerklasse

Es werden die Teilprüfungen Dressur und Dressurtrail geritten.

Die teilnehmenden Reiter mindestens **14jährig**.

Die teilnehmenden Pferde müssen mindestens **4jährig** sein.

Alle einfach und doppelt gebrochenen **Gebisse**, Stangengebisse ohne Hebelwirkung (Unterbaum) und gebisslose Zäumungen ohne Hebelwirkung sind erlaubt. Geritten wird zweihändig.

Gerte und/oder **Sporen** bis max. 2 cm Länge sind erlaubt. Sie dürfen nur pferdegerecht eingesetzt werden. **Helmpflicht** für Teilnehmer unter 18 Jahren. Für alle anderen wird das Tragen eines Helmes empfohlen.

6.3.6 WL – Leichte Klasse

Es werden alle Teilprüfungen geritten.

Die teilnehmenden Reiter mindestens **14jährig**.

Die teilnehmenden Pferde müssen mindestens **5jährig** sein.

Alle einfach und doppelt gebrochenen **Gebisse**, Stangengebisse mit und ohne Hebelwirkung (ein Paar Zügel) oder Stangengebisse (Kandaren mit oder ohne Unterlegstrense) mit Anzügen von max. 7cm mit Kinnkette und 2 Paar Zügeln und gebisslose Zäumungen. Geritten wird zweihändig.

Für Teilnehmer unter 18jährig besteht Helmpflicht. Für alle übrigen Teilnehmer wird das Tragen eines **Helmes** empfohlen.

Es darf mit **Sporen** und/oder **Gerte** geritten werden. Diese müssen jedoch pferdegerecht eingesetzt werden.

6.3.7 WM – Mittelschwere Klasse

Es werden alle Teilprüfungen geritten.

Die teilnehmenden Reiter mindestens **14jährig**.

Die teilnehmenden Pferde müssen mindestens **6jährig** sein.

Alle einfach und doppelt gebrochenen **Gebisse**, Stangengebisse mit und ohne Hebelwirkung (ein Paar Zügel) oder Stangengebisse (Kandaren mit oder ohne Unterlegstrense) mit Anzügen von max. 10 cm und Kinnkette und 2 Paar Zügeln sowie gebisslose Zäumungen. Geritten wird zweihändig.

Für Teilnehmer unter 18 Jahren besteht Helmpflicht. Für alle übrigen Reiter wird das Tragen eines **Helmes** empfohlen.

Sporen sind erlaubt. **Gerte** ist nicht erlaubt.

6.3.8 WS – Schwere Klasse

Es werden alle Teilprüfungen geritten.

Die teilnehmenden Reiter mindestens **16jährig**.

Die teilnehmenden Pferde müssen mindestens **6jährig** sein.

Die Prüfungen werden einhändig auf entsprechender **Kandare** oder gebisslos (**Bosal**) geritten. Die Stangengebisse dürfen maximal einen Anzug von 12 cm aufweisen und es muss eine Kinnkette korrekt verschnallt sein.

Für teilnehmende Reiter und 18 Jahren besteht Helmpflicht. Für alle übrigen Teilnehmer wird das Tragen eines **Helmes** empfohlen.

Sporen sind erlaubt. **Gerten** sind nicht erlaubt.

7. Teilnehmende Pferde

7.1 Anforderungen an die Pferde

Das Mindestalter der Pferde findet man in den entsprechenden Leistungsklassen. Pferde müssen fit und gesund sein. Die Jury darf jederzeit ein tierärztliches Attest verlangen, dass das Pferd fit genug ist ein Turnier zu bestreiten.

Die Pferde müssen vorschriftsmässig geimpft sein. Der Turnierveranstalter entscheidet darüber, ob das **Impfreglement** des Swiss Equestrian (ehemals SVPS) oder das FITE-Reglement Anwendung findet und schreibt dies auch in die Ausschreibung mit rein. Sollte ein Turnier international ausgeschrieben werden, gilt automatisch das FITE-Reglement in der entsprechenden Leistungsklasse.

Sollte ein Pferd nicht entsprechend geimpft sein, darf es nicht starten und die bezahlte Start- und Boxengebühr fällt dem Veranstalter zu.

Es dürfen keine **dopingrelevanten** Stoffe verabreicht werden.

Pferde, die an Rinderprüfungen teilnehmen, müssen einen **Rinderschein** vorweisen, der besagt, dass das Pferd fähig ist an der Rinderarbeitsprüfung teilzunehmen. Trainer, die Rinderscheine ausstellen dürfen, können erfragt werden.

Wird auf **Kandare** geritten muss die Kinnkette so verschnallt sein, dass der Anzug in einem Winkel von 45 Grad abkippen kann. Das Nasenband muss so verschnallt sein, dass mindestens 2 Finger dazwischen passen. Sperrriemen müssen so verschnallt sein, dass das Pferd in der Atmung nicht beeinträchtigt wird.

Gebisslose Zäumungen müssen ebenfalls korrekt eingestellt sein und dürfen den Nasenrücken des Pferdes in keiner Weise verletzen.

7.2 Vorgeschrieben Impfungen

Gemäss Reglement der FITE/FEI müssen Pferde korrekt grundimmunisiert sein (3 Impfungen) und die Wiederholungsimpfungen erfolgen jährlich. Bei der Teilnahme an einem FITE-Turnier darf die letzte Impfung nicht älter als 6 Monate und 21 Tage her sein.

Ein Pferd darf erst 7 Tage nach der Auffrischungsimpfung starten. Ist eine Grundimmunisierung im Gange, darf das Pferd am 8. Tag nach der zweiten Impfung starten.

Wurde ein Pferd vor dem 1.1.2013 2fach Grundimmunisiert und hat eine jährliche Auffrischungsimpfung im erforderlichen Intervall erhalten, muss es nicht neu 3fach grundimmunisiert werden. Zu diesem Thema gelten die Impfvorschriften des SVPS und dessen Weisungen.

Siehe Beispiel:

- | | |
|-----------------------|--|
| 1. Grundimmunisierung | Tag 0 |
| 2. Grundimmunisierung | 21 bis 92 Tage nach Tag 0 |
| 3. Grundimmunisierung | max. 7 Monate nach 2ter Impfung |
| 4. Auffrischung | max. 365 Tage nach 3ter Impfung
max. 6 Monate 21 Tage international |

Ist ein Pferd nicht vorschriftsgemäss geimpft kann es nicht starten und darf auch nicht im Stallzelt mit Kontakt zu anderen Pferden untergebracht werden. Das Start- und Boxengeld verbleibt beim Turnierveranstalter.

Weitere Impfungen sind an nationalen Turnieren nicht vorgeschrieben. Ein Tetanusschutz wird jedoch empfohlen. Herpes Impfungen sind in anderen Ländern Pflicht. Bitte beachtet, dass die FITE und auch die FN halbjährliche Auffrischungsimpfungen fordern!

Impfvorschriften www.swiss-equestrian.ch/de/Service/An-Turnieren-teilnehmen/Impfvorschriften.html

7.3 Identifikation des Pferdes

Jedes teilnehmende Pferd muss einen Equidenpass vorweisen können. Der Pass kann während der Dauer des Turniers vom Veranstalter kontrolliert und einbehalten werden. Dies dient einerseits der Identifikationsbestätigung des Pferdes sowie der Kontrolle der Impfungen.

7.4 Gesundheitszeugnis, Doping

Der Turnierveranstalter kann auf Vorweisung eines Gesundheitszeugnisses bestehen. Dies muss bereits in der Ausschreibung vermerkt werden bzw. kann bei wichtigen Gründen während des Turniers verlangt werden.

Anreisende aus dem Ausland müssen zwingend das Traces inkl. Gesundheitszeugnis vorweisen, damit sie anreisen und auch wieder ausreisen können.

Der Turnierveranstalter sowie die Jury können jederzeit eine im Wettbewerb eine Medikationskontrolle und/oder eine Verfassungsprüfung eines, mehrerer oder aller Pferde

durch einen unabhängigen und qualifizierten Tierarzt vornehmen lassen. Es können Dopingkontrollen stichprobenweise durchgeführt werden von Pferd und Reiter.

Es gelten die Doping Vorschriften der FEI und des SVPS www.swiss-equestrian.ch/de/Service/An-Turnieren-teilnehmen/Anti-Doping/Pferde.html

7.5 Hufschutz

Die Pferde sollten beschlagen oder barhuf geritten werden. Allerdings sind Hufschuhe im Wettbewerb in den Speeddisziplinen nicht erlaubt. Es sei denn es gäbe einen medizinischen Grund, der von einem Tierarzt bestätigt wird und der Organisation des Turniers vor dem ersten Start mitgeteilt wird.

Bei beschlagenen Pferden dürfen auch Stollen verwendet werden.

7.6 Ausrüstung

Alle Ausrüstungsgegenstände dürfen nicht dem Tierschutz widersprechen. Grundsätzlich kann ein Reiter wegen **tierschutzrelevanten** Ausrüstungsgegenständen vom Wettbewerb ausgeschlossen werden. Ebenso wenn zulässige Ausrüstungsgegenstände nicht tierschutzkonform eingesetzt werden.

In der Dressurprüfung sind **Gamaschen** zum Schutz des Pferdes erlaubt. Sie können bei der Gebisskontrolle ebenfalls kontrolliert werden, so dass keine tierschutzwidrigen Gegenstände angebracht werden.

In allen anderen Teilprüfungen sind Gamaschen und/oder Hufglocken erlaubt. Diese dürfen nicht beschwert sein.

Die Gamaschen, Bandagen und Hufglocken sollten in gedeckten Farben passend zur restlichen Ausrüstung gehalten werden.

Ohrengarn bzw. Fliegenhauben sind erlaubt, dürfen aber keine schalldämmenden Materialien enthalten oder mit Watte und ähnlichen ausgestopft sein.

Die **Schabracke** sollte farblich passend, in gedeckten Farben gehalten sein. Es darf sich auf der Schabracke Werbung von maximal 10x10cm enthalten.

Kopfnummern sind auf dem gesamten Turnierareal an Halfter und Trense oder Schabracke gut sichtbar angebracht werden. Während des gesamten Turniers darf das teilnehmende Pferd nur vom teilnehmenden Reiter geritten werden. Zuwiderhandlung führt zum Ausschluss vom Wettbewerb

Die Regeln bezüglich **Gebisse** finden sich bei der Beschreibung der Leistungsklassen (Art. 6.3 Leistungsklassen). Der Zaum muss ein **Nasenband** aufweisen, welches korrekt verschnallt ist (2 Finger Platz, wenn der Nasenriemen verschnallt ist). Sperrriemen korrekt verschnallt sind zulässig. Die Gebisse dürfen eingesetzt werden, wenn sie dem Tierschutz nicht widersprechen. Ebenso darf ein Reiter, der nicht tierschutzkonform reitet, vom Wettbewerb ausgeschlossen werden. Eine vorgängige einmalige Verwarnung mit entsprechendem Punkteabzug ist möglich und liegt im Entscheidungsspielraum der Jury.

Hilfszügel sind nicht erlaubt. Auch nicht auf den Abreitplätzen oder dem übrigen Turnierareal.

Zur Ausrüstung gehört ein **Sattel** mit Steigbügeln und Sattelgurte. Ein Reitpad oder ähnliches gilt nicht als Sattel und ist aus Sicherheitsgründen nicht erlaubt. Die Verwendung von Sturzfedern und Sicherheitssteigbügeln wird empfohlen. Ein Vorderzeug und Schweifriemen sind erlaubt, dürfen aber das Pferd nicht beeinflussen.

Die Regeln zur Ausrüstung gelten während des gesamten Turniers auf allen Plätzen. Zuwiderhandlungen führen zum Ausschluss vom Wettbewerb.

Weitere Ausrüstungsgegenstände sind nicht erlaubt, es sei denn es bestehen medizinische Gründe, zum Beispiel ein Nasennetz bei einem Headshaker, die von einem qualifizierten Tierarzt ausdrücklich bestätigt bzw. für unumgänglich erachtet werden. Ein entsprechendes Attest muss der Turnierorganisation im Vorfeld zugestellt werden, damit die Jury entsprechend informiert werden kann.

8. Technische Vorgaben

8.1 Dressur

8.1.2 Allgemeines

- In der Dressur wird ein für die entsprechende Leistungsklasse vorgeschriebene Aufgabe geritten. Stehen mehrere Aufgaben zur Auswahl muss in der Ausschreibung bestimmt und bekannt gegeben werden, welche Aufgabe geritten wird.
- In den Kinderklasse, der Klasse E und A darf die Prüfungsaufgabe durch eine Hilfsperson des Reiters laut vorgelesen werden.
- Nach dem Läuten der Glocke hat der Reiter 60 Sekunden Zeit um auf die Mittellinie einzureiten. Damit beginnt die Prüfung.
- Das Grüßen der Jury erfolgt mit stillstehendem Pferd. Reiter und Reiterinnen mit Reithelm senken dabei leicht den Kopf und bewegen den rechten Arm abwärts seitwärts. Reiter mit Hut heben den Hut mit dem rechten Arm.
- Während des Rittes sollte der Turniersprecher keine Informationen rund um Pferd und Reiter und nur absolut wichtige sonstige Informationen durchgeben. Dies kann er in der Vorbereitungsphase des Reiters tun oder nach Abschluss der Prüfung.
- Der Reiter sollte nach Möglichkeit eine zum Pferd und Reiter passenden Musik zusammenstellen. Es muss für den Turnierveranstalter klar ersichtlich sein, welches Musikstück für welche Teilprüfung und welchen Reiter gilt und ab wann die Musik abgespielt werden soll (ab Handzeichen oder ab Gruss). Hat der Reiter keine Musik kann vom Veranstalter eine Musik gestellt werden. Ein USB-Stick sollte im Nennbüro spätestens bei Meldung der Startbereitschaft abgegeben werden.

8.1.3 Disqualifikation

- Betreten des Vierecks vor dem Glockenzeichen
- Beginn der Prüfung vor Glockenzeichen
- Verlassen des Vierecks mit allen 4 Hufen
- Sturz von Pferd und Reiter
- Verweigern der Vorwärtsbewegung von mehr als 10 Sekunden sowie Steigen des Pferdes
- Verreiten in der Klasse S

8.2 Dressurtrail

8.2.1 Allgemeines

- Im Dressurtrail müssen die vorgegebenen Hindernisse in der korrekten Reihenfolge bewältigt werden. Den Weg zwischen den Hindernissen darf vom Reiter frei gewählt werden. Dabei ist zu beachten, dass der direkteste Weg gewählt werden soll. Unnötige Volten sind nicht erwünscht und führen zu einer schlechteren Bewertung.

- Die **Start- und Ziellinie** ist deutlich zu kennzeichnen und darf nur bei Start und Ziel durchritten werden.

- Alle Hindernisse sind mit deutlich sichtbaren **Nummern** zu kennzeichnen. Die Nummer sollte rechts stehen und vom vorhergehenden Hindernis gut sichtbar sein.

Ausserdem sind rote (rechts) und weisse (links) Markierungen anzubringen am Hindernis. Hier wäre die Nutzung von **Fähnchen** angezeigt.

Soll ein zwingender Schrittübergang am Hindernis erfolgen müssen zudem sogenannte **Schrittmarker** (Pylonen oder Tellerchen oder Klötze, die gut sichtbar sind) 1.5 Meter vor dem Hindernis deutlich sichtbar hingelegt werden (rot rechts, weiss links). Der Schrittübergang erfolgt, wenn der Kopf des Pferdes auf Höhe des Markers ist und am Ende des Hindernisses galoppiert der Reiter prompt wieder an, wenn sich die Hinterhand des ausserhalb des Markers befindet.

- Die Hindernisse dürfen dekoriert und geschmückt werden. Die Bewältigung des Hindernisses darf jedoch nicht behindert werden.

- Die Gestaltung des Hindernisparcours obliegt dem Veranstalter. Die Jury muss den Parcours abnehmen.

- **Parcoursskizzen** müssen spätestens 2 Stunden vor Beginn der Teilprüfung aushängen. Es erfolgt zwingend eine **Parcoursbegehung** durch Reiter und allenfalls Trainer. Reiter tragen dabei ihr komplettes Turnieroutfit. Bei der Parcoursbegehung muss zwingend ein Mitglied der Jury anwesend sein. Vor der Parcoursbegehung erfolgt ein kurzes Informationsgespräch an die Reiter durch ein Jurymitglied. Die Weisungen des Jurymitgliedes sind zwingend. Die Parcoursbegehung dauert mindestens 20 Minuten.

- Der **Prüfungsbeginn** erfolgt 10 Minuten nach Beendigung der Parcoursbesichtigung.

- Die Reiter starten gemäss Startliste und reiten in den Platz ein, sobald der vorgängige Reiter die Ziellinie überquert hat oder abgeläutet wurde. Der Reiter grüsst jeden Richter und sobald er den Juryvorsitzenden begrüsst hat, kann dieser den Parcours frei geben zum Start.

- Nach dem **Läuten der Glocke** durch die Jury hat der Reiter 60 Sekunden Zeit die Startlinie zu überqueren und damit die Prüfung zu beginnen. Er beendet die Prüfung, indem er die Ziellinie überquert. Danach grüsst der Reiter die Jury erneut und verlässt den Platz.

- Die Reiter dürfen ein Hindernis, welches sie noch nicht bewältigt haben, nicht kreuzen oder durchreiten. Zum Hindernis gehören auch die Schrittmarker und Nummern. Ein Durchreiten oder Kreuzen führt zur Disqualifikation.

- Das nächste Hindernis darf erst angeritten werden, wenn das vorhergehende Hindernis korrekt beendet wurde. Reitet der Reiter dennoch ins nächste Hindernis ein, so führt dies zur Disqualifikation.

Eine Ausnahme von dieser Regel besteht bei den Kinderklassen. Kinder dürfen 2 Hindernisse **auslassen**. Dies führt dann zur Bewertung 0. Reiter der Klassen E und A dürfen 1 Hindernis auslassen, welches auch zur Bewertung 0 führt.

8.2.2 Anzahl Trail Hindernisse

WF	4 bis 7 Hindernisse
Kidsklassen WEK, WAK	3 bis 6 Hindernisse
WE, WA	6 bis 8 Hindernisse
WL	8 bis 10 Hindernisse
WM	10 bis 14 Hindernisse
WS	14 bis 18 Hindernisse

Welche Hindernisse in welchen Klassen zulässig sind, wird im **Anhang Trailhindernisse** festgelegt.

Hindernisse können auch doppelt verwendet werden, zum Beispiel Tor vorwärts und rückwärts.

Im Parcours kann auch für ein Hindernis ein **Alternativhindernis** angeboten werden. Die Wertnote für das Alternativhindernis kann jedoch nie höher als 6 betragen.

Für die Klassen M und S darf ein Zeitlimit für den Dressurtrail vorgegeben werden. Dieses Zeitlimit muss jedoch ein gutes Arbeitsgalopptempo zulassen, so dass der Reiter nicht hetzen muss.

8.2.3 Gangarten in den Leistungsklassen

Bei den gewählten Gangarten ist zu beachten, dass auf Takt und Rhythmus geachtet wird. Wenn die Reiter leichttraben anstatt aussitzen wollen im Trab, können sie dies tun, aber nicht
Reglement TWES 2024

ständig wechseln. Das gleiche gilt für die einfachen Galoppwechsel. Entscheidet sich ein Reiter einfache Wechsel über Schritt zu reiten, soll er das immer tun und möglichst mit der gleichen Anzahl Schrittschritte im Wechsel.

WF	Wege zwischen den Hindernissen werden im Schritt oder Trab bewältigt
WE	Wege zwischen den Hindernissen im Trab, Leichttraben erlaubt
WA	Wege zwischen den Hindernissen im Galopp, einfache Wechsel über Trab oder Schritt, jedoch immer gleich
WL	Wege zwischen den Hindernissen im Galopp, einfache Wechsel über Schritt
WM	Wege zwischen den Hindernissen im Galopp, fliegende Wechsel
WS	Wege zwischen den Hindernissen im Galopp, fliegende Wechsel

8.2.4 Disqualifikationsgründe

- Nicht korrektes Beginnen oder Beenden eines Hindernisses, sofern ins nächste Hindernis eingeritten wird. Ein falsch gerittenes Hindernis, kann korrigiert werden durch erneutes korrektes Anreiten, wobei ein Verreiten gewertet wird
 - Auslassen eines Hindernisses (Klassen WF, WE und WA sowie Kinderklassen ausgenommen)
 - Ungewolltes Durchreiten der Start- und Ziellinie (vor dem Start oder vor Beenden des Parcours)
 - Durchreiten oder Kreuzen eines noch nicht absolvierten Hindernisses
 - Sturz von Pferd und/oder Reiter
 - Alle allgemeinen Disqualifikationsgründe gelten auch hier
 - Verreiten in der Klasse S (3maliges WE, WA, 2maliges WL, WM)
- Ist ein Reiter disqualifiziert worden, kann er mit Erlaubnis der Jury den Parcours noch beenden

8.3 Speedtrail

8.3.1 Allgemeines

- Für den Speedtrail gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie für den Dressurtrail
- Bewertet wird die Zeit, die der Reiter für die Absolvierung des Speedtrailparcours benötigt.
- Es werden ausserdem Strafsekunden und Minussekunden vergeben (**Anhang Speedtrail**)
- Gangart wird frei gewählt im Speedtrail

8.3.2 Disqualifikationsgründe

- Betreten des Parcours durch den Reiter, den Trainer oder beauftragte Dritte ausserhalb der Besichtigungszeiten
 - Selbstständiges Verändern der Position der Garrocha oder von anderen Gegenständen durch den Reiter
 - Auffälliges Zeigen des nächsten Hindernisses oder sonstige Hilfe von aussen
 - Nichtgrüssen der Jury sowie Einreiten vor dem Läuten der Glocke
 - Durchreiten oder kreuzen eines Hindernisses, welches noch nicht absolviert wurde
 - Durchreiten der Start- oder Ziellinie, es sei denn zum Beginnen und Beenden des Parcours
 - Umwerfen eines Hindernisses im Speedtrail, welches dann nicht korrekt beendet werden kann
 - Steigen oder Verweigern der Vorwärtsbewegung von mehr als 10 Sekunden.
 - Verreiten, heisst wenn ein Hindernis nicht korrekt beendet oder angefangen wird und dann ins nächste Hindernis eingeritten wird, falsche Reihenfolge, falsche Richtung (Achtung Unterschiede in den Leistungsklassen)
 - Sturz von Pferd und/oder Reiter
 - Die allgemeinen Disqualifikationsgründe gelten auch hier
- Ist ein Reiter disqualifiziert worden, kann er mit Erlaubnis der Jury noch ein oder 2 Hindernisse absolvieren

8.4 Hindernisse

Die Schrittmarker sollten gut unterscheidbar sein von den roten und weissen Markern, die den Eintritt markieren. Der rote Marker steht rechts, der weisse Marker links.

Die allgemeinen Regeln gelten auch im Trail, ausser es ist ausdrücklich anders geschrieben oder von der Jury ausdrücklich bestimmt. Dies muss allen Reitern mitgeteilt werden am Besten schriftlich oder in der Parcoursbegehung.

8.4.1 Tor

Das Tor sollte stabil gebaut sein aus Holz oder Metall. Die Seitenteile müssen entsprechend beschwert sein, dass das Tor nicht leicht umkippt.

Das Tor muss 1.5 bis 2 Meter breit und mindestens 1.3 Meter hoch sein.

Der Verschluss kann aus Holz oder Metall sein oder aber als Kordel aus Seil oder Kunststoff.

Es muss sich in beide Richtungen öffnen lassen.

Der Reiter reitet in der vorgegebenen Gangart gerade auf das Tor zu geritten. Er macht bei den Markern einen Schrittübergang. Es erfolgt eine Drehung, so dass das Pferd parallel zum Tor steht. Das Pferd soll geschlossen und ruhig stehen, damit der Reiter die Zügel in der einen Hand halten und das Tor mit der anderen öffnen kann. Das Tor wird danach durchritten, ohne

es loszulassen. Sobald sich das Pferd vollständig auf der anderen Seite des Tores befindet, wird es wieder parallel zum Tor geschlossen und ruhig hingestellt und das Tor geschlossen. Danach wendet der Reiter das Pferd so, dass er weiter reiten kann und bei den Markern wieder die entsprechende Gangart gewählt werden kann.

Das Tor sollte nach Möglichkeit vom Pferd versperrt werden. Man stelle sich vor, dass in der Pampa auf der einen Seite eine Rinderherde steht und die darf das Tor nicht passieren. Ausserdem darf das Tor ausser mit der Hand nicht berührt werden. Berührt das Pferd oder der Reiter das Tor führt dies zu einer Negativbewertung.

Ob das Tor Vorwärts oder rückwärts geritten wird, entnehmen die Reiter der Parcourskizze. Loslassen des Tores führt zu einer Negativbewertung.

Nicht Schliessen des Tores führt zur Disqualifikation in den Klassen WL, WM, WS. In der Klasse WA zur Note 0.

Im Speedtrail kann ein Seil anstatt eines festen Tores verwendet werden.

Mögliche Klassen: WA, WL, WM, WS



8.4.2 Krug

Auf einem ca. 1 Meter hohen freistehenden Tisch, oder ähnliches, steht ein Krug oder ein ähnliches Gefäss, welches gefüllt ist mit einer Flüssigkeit oder mit Sand.

In den Klassen WF, WE, WA und WL kann ein Schrittmarker gesetzt werden. Die Klassen WM und WS reiten im Galopp an und machen eine ganze Parade zum Halt parallel zum Tisch.

Der Reiter nähert sich dem Tisch in der geforderten Gangart. Sofern Schrittmarker stehen pariert der Reiter zum Schritt durch, andernfalls reitet er in der geforderten Gangart zum Tisch und fährt eine ganze Parade parallel zum Tisch aus. Mit der Arbeitshand hebt er den Reglement TWES 2024

Krug über Schulterhöhe an und stellt ihn wieder auf dem Tisch und nimmt sofort oder beim Marker die geforderte Gangart ein. Beim Verlassen des Hindernisses muss der Krug auf dem Tisch stehen.

Umwerfen des Tisches, Runterfallen des Kruges oder Nichtanheben des Kruges führt zu einer Disqualifikation.



8.4.3 Glockengasse

Das Hindernis besteht aus einem Durchgang (gerade oder als L) aus Stangen oder ähnlichem. Die Stangen müssen mindestens 2 Meter lang und bis maximal 30 cm erhöht sein.

Bei einer geraden beträgt der Abstand zwischen den Stangen 1,2 Meter, bei einem L 1,5 Meter. In den Klassen WF, WE, WA und WL sind die Abstände 30 cm breiter zu wählen. Am Ende der Gasse ist ein Glöckchen in etwa 2 Metern Höhe (am Besten höhenverstellbar) angebracht.

Stehen 1,5 Meter vor der Gasse Schrittmarker, dann muss das Hindernis zwingend im Schritt geritten werden. Stehen keine Schrittmarker wird das Hindernis grundsätzlich im Galopp geritten. Wird Schritt gewählt kann eine maximale Wertnote von 6 vergeben werden. Fällt das Pferd aus, ergibt sich eine maximale Wertnote von 4.

Der Reiter nähert sich dem Hindernis in der geforderten Gangart. Sobald sich der Kopf auf Höhe des Schrittmarkers befindet wird zum Schritt durchpariert und die Gasse im Schritt bewältigt. Bei der Glocke führt der Reiter eine ganze Parade aus und das Pferd soll geschlossen und ruhig stehen. Der Reiter läutet die Glocke mit der Arbeitshand. Danach richtet er rückwärts bis er die Gasse inkl. Schrittmarker verlassen hat. Er dreht dann sein Pferd in die entsprechende Richtung, in die er reiten will und nimmt unverzüglich die geforderte Gangart ein.

Ohne Schrittmarker kann in die Gasse galoppiert werden und bei der Glocke wird eine ganze Parade geritten.

WF, WE nur gerade und zwingend Schritt

WA, WL gerade oder L, zwingend Schritt

WM, WS gerade oder L, Galopp möglich

Im Speedtrail darf auch im Galopp eingeritten werden, sofern keine Schrittmarker stehen.

Wird die Glocke nicht geläutet ist der Reiter disqualifiziert. Ebenso wenn er das Hindernis inkl Markern nicht korrekt beendet und ins nächste Hindernis einreitet.



8.4.4 Parallelslalom

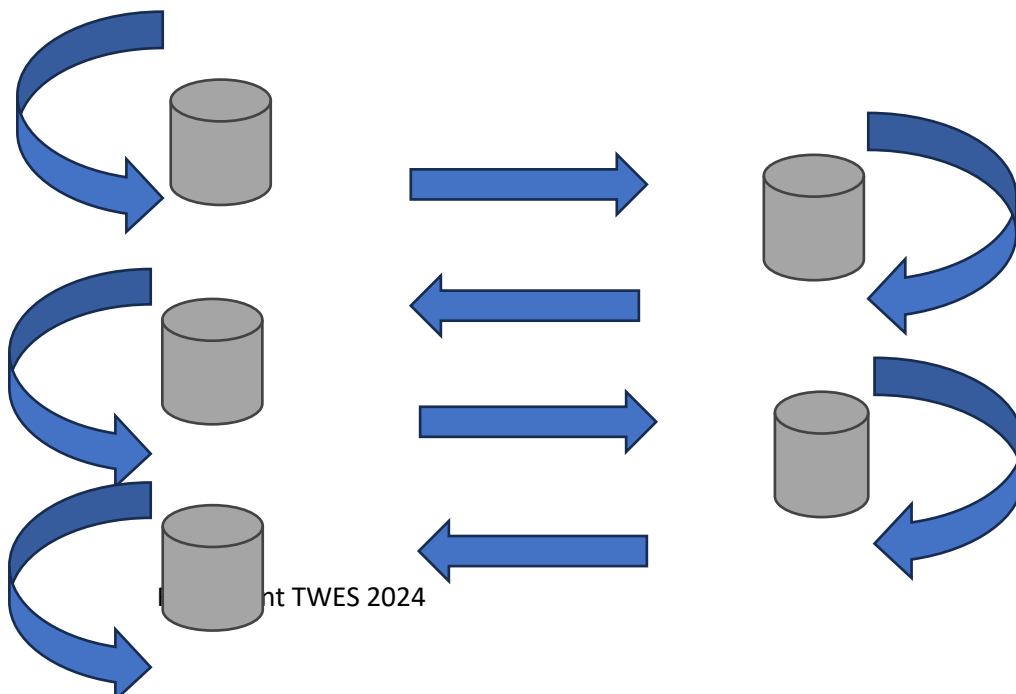
Dieses Hindernis besteht aus zwei parallel zueinander aufgebauten Slalomreihen. Die Slalomstangen sollten ca. zwei Meter hoch sein und dürfen nicht am oder im Boden fest verankert sein.

Je nach Leistungsklasse werden die fünf bis sieben Stangen im Abstand von 6 bis 9 Metern aufgebaut. Die Reiter bewältigen dieses Hindernis wie eine grosse Schlangenlinie. Die einfachen oder fliegenden Wechsel werden auf der gedachten Mittellinie geritten. Die Slalomstange muss nicht die Mitte des Bogens bilden, aber die gerade Linie zur nächsten Stange soll gerade und nicht tropfenförmig geritten werden. Bewertet werden insbesondere Takt und Rhythmus und die Linienführung. Die höchste Bewertung ergibt sich daraus, dass immer nach der gleichen Anzahl Galoppsprüngen der Wechsel erfolgt (Serienwechsel).

WE im Trab, 9 Meter Abstand

WA, WL Im Galopp mit einfachen Wechseln, 9 Meter Abstand

WM, WS Im Galopp, 6 Meter Abstand



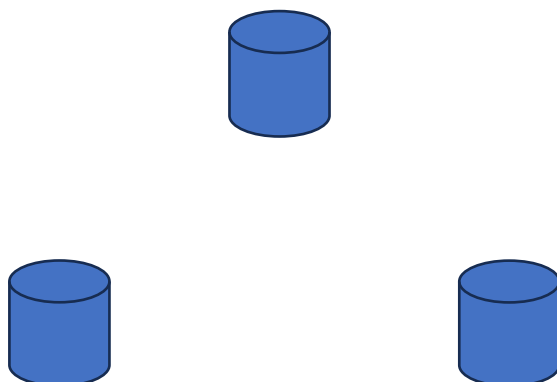
8.4.5 3er Tonne

Drei Tonnen werden in Form eines Dreiecks aufgebaut. Die Reihenfolge wie die Tonnen geritten werden, wird durch die Markierung A, B und C vorgegeben.

Je nach Leistungsklasse werden die Tonnen in unterschiedlichen Abständen aufgebaut. Der Abstand bemisst sich vom Mittelpunkt der Tonne zum Mittelpunkt der nächsten Tonne.

Der Reiter reitet gerade auf die Tonnen zu und bewältigt dann die Tonnen in der vorgesehenen Reihenfolge. Die einfachen oder fliegenden Wechsel erfolgen auf den erdachten Verbindungslinien zwischen den Tonnen. Die Volten, die um die Tonnen geritten werden sollten alle ungefähr gleich gross sein. Die Tonnen sollen in der Mitte der Volte sein

WF	nicht geeignet für diese Klasse
WE	im Trab ohne Übergänge, 6 Meter Abstand
WA	im Galopp mit einfachen Wechseln, 6 Meter Abstand
WL	im Galopp mit einfachen Wechseln, 6 Meter Abstand
WM, WS	im Galopp, 6 Meter Abstand, auch 4 Meter möglich



8.4.6 Rückwärtskorridor gerade, L oder doppeltes L

Die zu bewältigende Gasse wird als gerade, als L oder als Doppel-L aufgebaut. Der Korridor muss mindestens 2 Meter lang sein (für jedes einzelne Teilstück muss auch mindestens 2 Meter betragen). Die Stangen dürfen bis 10cm erhöht sein.

Wir die Gasse gerade gebaut, muss sie 1,2 Meter breit sein. Bei einem L oder Doppel-L muss eine Breite von 1,5 Meter gegeben sein. In den tieferen Klassen verbreitert sich der Korridor um 30 cm.

Der Reiter kommt in der vorgegebenen Gangart angeritten. Bei den Markern wird zum Schritt durchpariert. Danach wird das Pferd durch eine Vorderhandwendung so positioniert, dass der Korridor rückwärts bewältigt werden kann.

WF, WE	nur gerade, Abstand 1,5 Meter
WA, WL	alle Optionen, gerade 1,5 Meter Abstand, L 1,8 Meter Abstand
WM, WS	alle Optionen, gerade 1,2 Meter Abstand, L 1,5 Meter Abstand

Im Speedtrail kann auch nur ein gerader Korridor gebaut werden, auch wenn im Dressurtrail ein L gefordert war.

8.4.7 Garrocha aufnehmen

Die Garrocha steht in einer Tonne. Der Reiter nähert sich in der geforderten Gangart und nimmt die Garrocha auf. Ein einmaliges Umrunden der Tonne ist möglich. Beim Aufnehmen der Stange muss das Pferd die Gangart und den Takt halten.

Nimmt der Reiter die Garrocha mit der rechten Hand auf, soll im Rechtsgalopp angeritten werden. Nimmt der Reiter die Garrocha mit der linken Hand auf, soll er im Linksgalopp anreiten.

Die Stange hat eine Länge von 2,5 bis 4 Meter und einen Durchmesser von mindestens 3 cm. Sie soll stabil genug sein und die Spitze der Garrocha muss erkennbar sein. Die Garrocha wird von der Jury positioniert und darf vom Reiter nicht verschoben oder anderweitig umpositioniert werden.

WF	Garrocha aufnehmen im Schritt, Anhalten ergibt ein max. Note 6
WE	Im Trab anreiten, Garrocha im Schritt aufnehmen
WA, WL	Garrocha im Galopp aufnehmen, Im Schritt max. Note 6
WM, WS	Garrocha im Galopp aufnehmen

Werden das Fass und die Garrocha umgeworfen bevor die Garrocha aufgenommen wurde, führt dies zur Disqualifikation. Gleiches gilt, wenn die Stange nicht aufgenommen wird.

Für Kinder darf eine leichtere, kleinere Garrocha verwendet werden.

In den Leistungsklassen M und S ist es möglich nach dem Aufnehmen der Garrocha noch andere Hindernisse zu bewältigen mit der Garrocha. In den Leistungsklassen F, E, A und L erfolgt nach dem Aufnehmen der Garrocha, das Ringstechen und das Abstellen der Garrocha.

8.4.8 Ring stechen

Das Hindernis besteht aus einer Stierattrappe mit einer Halterung für den Ring. Der zu stechende Ring muss mindestens einen Durchmesser von 15 cm haben.

Der Reiter kommt in der geforderten Gangart auf den Stier angeritten (Garrocha in der rechten Hand = Rechtsgalopp, Garrocha in der linken Hand = Linksgalopp) und versucht den Ring mit der Garrocha aufzunehmen.

Grundsätzlich hat der Reiter einen Versuch und der Reiter muss zeigen, dass er einen wirklichen Versuch unternimmt, den Ring zu stechen. Verpasst der Reiter den Ring oder fällt der Ring auf den Boden, führt dies zu einer Note von maximal 5. Ausgenommen in der Klasse WS (Siehe Anhang Negativbewertung).

WF Ringstechen im Schritt, Anhalten ergibt eine max. Note 6

WE Ringstechen im Schritt

WA, WL Ringstechen im Galopp, Schritt ergibt eine max. Note 6

WM, WS Ringstechen im Galopp

Wird der Stier und der Ring umgeworfen, führt dies zur Disqualifikation.



8.4.9 Garrocha abstellen

Der Reiter nähert sich der Tonne in der geforderten Gangart und stellt die Garrocha mit der Spitze oben in die Tonne zurück.

Hält der Reiter die Garrocha in der rechten Hand nähert er sich der Tonne im Rechtsgalopp, trägt er die Garrocha in der linken Hand wählt der Reiter den Linksgalopp.

Die Tonne kann dabei einmal umrundet werden.

WF Abstellen der Garrocha im Schritt, Anhalten führt zu max. Note 6

WE Abstellen der Garrocha im Schritt

WA, WL Abstellen im Galopp, Schritt führt zu max. Note 6

WM, WS Abstellen der Garrocha im Galopp

Wird die Garrocha auf den Boden fallen gelassen, erfolgt eine Disqualifikation.

Fällt die Garrocha wieder aus der Tonne heraus, erfolgt eine Negativbewertung gemäss Anhang.

8.4.11 2er Tonne

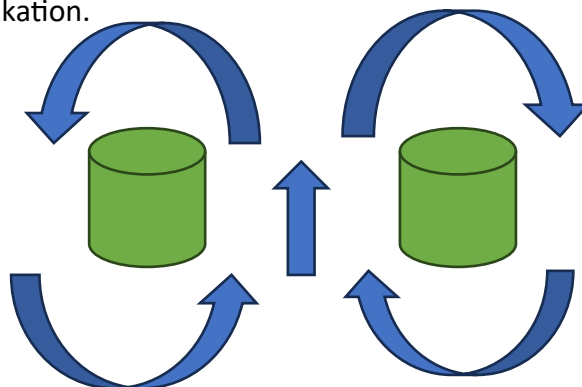
Zwei Tonnen werden im entsprechenden Abstand voneinander hingestellt. Der Reiter nähert sich den Tonnen in der geforderten Gangart. Die Reihenfolge der zu reitenden Tonnen wird mit A und B gekennzeichnet. Zwischen den Tonnen wird im rechten Winkel über die gedachte Linie zwischen den Tonnen geritten. Der Galoppwechsel erfolgt auf dieser Linie.

Dieses Hindernis kann in den höheren Klassen im Anschluss an die vorwärtsgerittene Acht auch als rückwärts Acht geritten werden. Der Stopp aus dem Galopp erfolgt, wenn das gesamte Pferd die gedachte Linie zwischen den Tonnen überschritten hat. Die rückwärts gerittene Acht endet an gleicher Stelle.

WF, WE, WE, WL	6 Meter Abstand
WM, WS	4 Meter Abstand
WF, WE	im Trab ohne Übergang und kein Rückwärts
WA, WL	im Galopp, einfache Wechsel, kein Rückwärts
WM, WS	im Galopp, fliegende Wechsel, Rückwärts möglich

Im Speedtrail wird das Hindernis nicht rückwärts geritten.

Wird eine Tonne umgeworfen, so dass das Beenden des Hindernisses nicht möglich ist, führt dies zur Disqualifikation.



8.4.12 Brücke

Die Brücke wird im Dressurtrail stets im Schritt überwunden. Dabei muss mindestens ein Pferdehuf die Brücke berühren. Die Brücke muss ein Gelände rechts und links als Begrenzung haben.

Die Brücke weist folgende Masse auf:

- Länge 3 bis 6 Meter
- Breite 1,2 Meter
- Erhöhung 0,2 bis 0,5 Meter
- Gelände ca. 1 Meter Höhe

Das Gelände muss eine Begrenzung sein. Sie kann also auch neben der Brücke stehen. Allerdings muss darauf geachtet werden, dass das Pferd nicht zwischen Brücke und Gelände rutschen und sich verletzen kann. Es dürfen auch Banner angebracht werden, sofern die Sicht der Richter nicht beeinträchtigt wird.

Die Brücke muss stabil genug sein, dass ein Pferd sie auch im Galopp gefahrlos überquert werden kann. Sie darf keine Gefahrenquelle darstellen. Es muss sichergestellt sein, dass die Pferde auf der Brücke nicht ausrutschen.

Im Speedtrail ist die Gangart frei, in der die Brücke überquert wird. Mindestens ein Huf des Pferdes muss die Brücke berühren.



8.4.13 Pferch

Der Pferch ist eine Art Roundpen mit einer Aussenumrandung mit einem Durchmesser von 6 Metern und einem Eingang von 1,5 bis 2 Metern Breite. In der Mitte befindet sich ein zweiter geschlossener Kreis mit einem Durchmesser von 3 Metern. Dieser kleine Kreis darf mit Gegenständen, Tieren oder ähnlichem gefüllt sein (bitte Tierschutzgesetz beachten).

Die Umrandung muss eine Mindesthöhe von 60 cm aufweisen. Er darf höher sein. Bitte darauf achten, dass für Pferd und Reiter keine Verletzungsgefahr besteht. Der Richter muss Pferd und Reiter im Pferch sehen können.

Der Reiter reitet in der geforderten Gangart auf den Pferch zu und bewältigt ihn in der vorgegebenen Richtung. Nach der ersten Umrundung reitet der Reiter aus dem Pferch heraus und vollführt eine halbe Pirouette und allenfalls einen Galoppwechsel und reitet dann auf der anderen Hand wieder in den Pferch und umrundet ihn auf der anderen Hand.

Wird der Pferch im Galopp geritten, kann der Reiter wählen, ob er erst die halbe Pirouette oder erst den fliegenden Wechsel reitet.

Die Klassen WA und WL reiten den Pferch im Galopp, machen einen Schrittübergang nach der ersten Runde und reiten dann eine halbe Schrittpirouette um dann auf der anderen Hand wieder anzugaloppieren.

Im Speedtrail kann nur eine Umrundung gefordert werden.

Wird der Pferch zweimal auf der gleichen Hand geritten und anschliessend ins nächste Hindernis eingeritten, so erfolgt eine Disqualifikation.

Wird der Pferd zerstört oder verlässt das Pferd den Pferch mit allen 4 Füßen, erfolgt ebenfalls eine Disqualifikation.

WF	Im Schritt, nur eine Richtung
WE	im Trab, Schritt ergibt eine max. Note 6
WA, WL	im Galopp, Trab max. Note 6, Schritt max. Note 4
WM	im Galopp, Trab max. Note 4, Schritt Note 0
WS	im Galopp, Trab max. Note 4, Schritt Note 0

Ein Umrunden des Pferches bevor man in den Pferch einreitet, ist in der Leistungsklasse S nicht erlaubt. Dies gilt als ein Verreiten. In den anderen Leistungsklassen führt eine Umrundung des Pferches zu einer geringeren Bewertung (max. Note 6). Die beste Bewertung erhält der Reiter wenn gerade auf den Pferch anreitet und wegretet.



8.4.14 Wassergraben

Der Wassergraben muss eine Mindestbreite von 2 Metern aufweisen. Der Ein- und Ausstieg darf keine Verletzungsgefahr fürs Pferd mit sich bringen. Ein- und Ausstieg müssen dazu geeignet sein von der Bodenbeschaffenheit, dass das Pferd nicht rutscht und auch nicht zu matschig und steil sein.

Der Boden im Wassergraben muss geeignet sein für einen Durchlauf.

Ein- und Ausstieg müssen gut ersichtlich markiert sein.

Die Jury bestimmt die Gangart, die an diesem Hindernis gefordert wird.

Nur in den Klassen WL, WM und WS



8.4.15 Hut

Das Hindernis besteht aus zwei Markierungen, die den Eintritt markieren (Pylonen oder ähnliches) sowie drei Stangen ca. 2 Meter hoch (vergleichbar mit Slalomstangen).

Der Reiter reitet ins Hindernis ein (grauer Pfeil), wenn Schrittmarker stehen im Schritt, ansonsten im Galopp und hält bei der hintersten Stange. Er nimmt den Hut von der Stange und vollführt um die drei Stangen einen Rückwärtsslalom (blaue Pfeile) und setzt den Hut auf der hintersten Stange wieder ab.

Danach reitet er rückwärts aus den zwei Markierungen (Pylonen oder ähnliches) raus.

Hat das gesamte Pferd diese zwei Markierungen verlassen, wird das Pferd gedreht und sobald die Hinterhand die Schrittmarker verlassen hat, wird wieder die geforderte Gangart eingenommen. Ohne Schrittmarker wird das Pferd direkt nach der Markierung gedreht und unvermittelt angaloppiert.

Abstände:

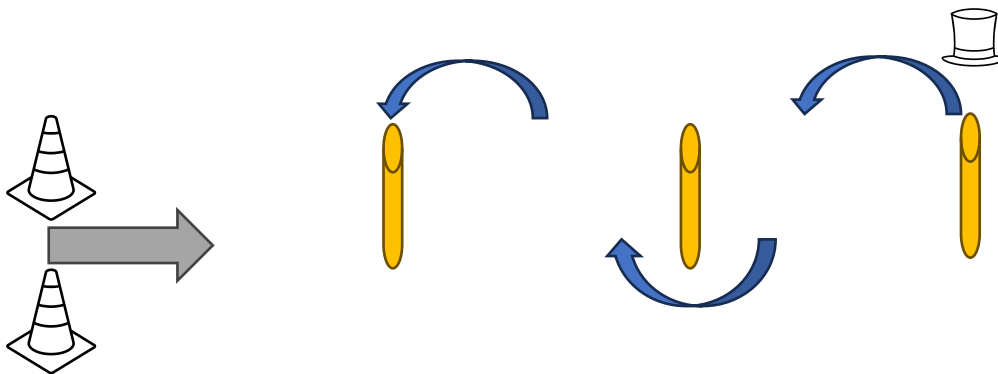
- Von den Markierungen zur ersten Stange 2 Meter
- Von Stange zu Stange (längs) 3 Meter

WF, WE, WA Nicht in diesen Klassen (Becher umsetzen!)

WL, WM Einreiten im Schritt (grau)

WS Einreiten im Galopp (grau), sofern keine Schrittmarker stehen

Im Speedtrail kann im Galopp eingeritten werden.



8.4.16 Becher umsetzen

Das Hindernis besteht aus zwei 2 Meter hohen Stangen (ähnlich wie Slalomstangen) im Abstand von 1,2 Meter. Auf der einen befindet sich ein Becher, Kleidungsstück oder ähnliches.

Der Reiter nähert sich in der geforderten Gangart und hält zwischen den Stangen an, so dass er den Becher non rechts nach links oder von links nach rechts umsetzen kann. Das Pferd steht dabei ruhig und geschlossen. Nachdem der Becher umgesetzt ist, reitet der Reiter prompt in der geforderten Gangart vorwärts weiter.

Vor den zwei Stangen können Schrittmarker gesetzt werden.

WF, WE	Übergang über Schritt zum Halt
WA	Übergang über Trab und Schritt zum Halt
WL	Übergang über Schritt zum Halt
WM, WS	Übergang Galopp, Halt

Wird der Becher nicht korrekt umgesetzt erfolgt die Disqualifikation. Dies gilt auch im Speedtrail, wenn die Stangen umgeworfen werden und dadurch nicht korrekt umgesetzt werden kann. Im Dressurtrail führt das Umwerfen der Stangen oder Fallenlassen des Hutes zu Negativbewertung.

8.4.17 Sidepass

Die Stangen von 3 bis 4 Metern Länge werden parallel zueinander, als L oder als Doppel-L gelegt. Die Stangen sind dabei maximal 10 cm erhöht.

Vor den Stangen kennzeichnen die Schrittmaker den Schrittübergang. Danach wird das Pferd so gedreht, dass man direkt in der geforderten Richtung (gemäss Parcourskizze und Information der Jury) über die Stange reitet. Die Vorderbeine befinden sich vor und die Hinterbeine hinter der Stange, platziert also die Stange mittig unter dem Pferd. Ohne anzuhalten wird der Sidepass bewältigt.

WF, WE kein Sidepass

WA, WL Schritt, Schenkelweichen

WM, WS Schritt, Travers

Im Speedtrail ist die Gangart frei wählbar.

Beendet das Pferd den Sidepass nicht mit den Vorderfüssen auf der einen Seite der Stange und die Hinterbeine auf der anderen Seite und passiert es die Schrittmaker nicht korrekt und reitet ins nächste Hindernis ein, erfolgt eine Disqualifikation.

Im Speedtrail ist die Gangart frei wählbar mit der die Stangen überwunden werden.

Den Sidepass in der falschen Richtung ausführen, führt auch zur Disqualifikation. Bitte im Vorfeld mit der Jury genau klären!



8.4.18 Sprung

Der Sprung entspricht einem Sprung mit Springständern oder einem festen Hindernis von maximal 60 cm Höhe in der Mitte. Der Sprung darf mit Strohballen oder anderen Dingen unterbaut werden. Er kann als Kreuz oder Steilsprung gebaut werden.

Der Sprung darf nicht aus Bierbänken oder ähnlich ungeeigneten Materialien gebaut werden.

Der Sprung muss korrekt geflaggt sein.

Der Reiter reitet den Sprung in einem rhythmischen Galopp mittig an und bewältigt den Sprung und galoppiert danach in einem rhythmischen Galopp weiter.

WF, WE, WA kein Sprung

WL, WM, WS im Galopp



8.4.19 Wall, Auf- und Absprung

Das Hindernis entspricht dem Wall bzw. Auf- und Absprung aus der Geländestrecke der Vielseitigkeitsreiterei.

Der Einstieg ins Hindernis bildet eine Rampe oder eine Stufe, die auf eine 50 cm erhöhte Ebene führt. Und wiederum mit einer Rampe oder Stufe, die nach unten führt abgeschlossen.

Der Reiter reitet in der geforderten Gangart das Hindernis an. Das Hindernis wird dann in der geforderten Gangart bewältigt. Der Richter will dabei sehen, wie das Pferd das Hindernis angeht und flüssig es überquert wird. Darin zeigt sich auch das Vertrauen in den Reiter und seine Hilfen.

Die Bodenbeschaffenheit des Hindernisses darf keine Gefahrenquelle darstellen, also nicht zu steil, matschig oder rutschig sein oder unebenen Boden oder grosse Steine aufweisen.

WF, WE, WA kein geeignetes Hindernis für diese Klassen

WL, WM, WS Schritt führt zu einer max. Note 6, sofern Galopp gefordert wird

8.4.20 Kiesbett oder Plane

Diese Hindernis wird aus einem Kiesbett oder einer Plane gebildet. Plane und Kiesbett müssen mindestens 2 Meter breit und 3 bis 5 Meter lang sein.

Die Plane muss so beschaffen sein, dass sie keine Gefahr für die Pferde darstellt (z.B. dadurch dass eine eingerissene Plane am Huf hängen bleibt etc.).

Das Hindernis wird im Schritt bewältigt.

WF, WE, WA kein geeignetes Hindernis für diese Klassen

8.4.21 Weitere Hindernisse

Weitere Hindernisse wie beispielsweise eine Schwimnudelgasse, Bällebad, Hängebrücke, Stangenmikado etc. können in D-Turnieren gewählt werden. An erster Stelle stehen dabei die Sicherheit von Pferd und Reiter.

Die Jury muss die Hindernisse entsprechend abnehmen.

Die Reiter müssen instruiert werden wie genau die Hindernisse geritten und bewertet werden.

8.5 Negativbewertung und Bonus

8.5.1 Dressurtrail

Hindernis	Negativ -2 Punkte	Bewertung Note 0 Gilt va. Für WM, WS
Tor	Loslassen des Tores (Ausser Kinderklasse) Berühren des Tores mit Pferd oder Reiter (ausser mit der Hand)	Tor nicht wieder schliessen Nicht gültig in Klasse WF, WE, WA
Krug	Ungenügendes Anheben Berühren des Tisches	Tisch umwerfen nach korrektem Abstellen
Glockengasse	Jede runter geworfene Stange	Zu frühes angaloppieren In Gasse galoppieren, wenn Schritt gefordert
3er Tonne	Berühren der Fässer	Ausfallen zum Schritt Ausfallen zum Trab = max. 4
Rückwärts Korridor	Jede runter geworfene Stange	Zu frühes angaloppieren
Garrocha aufnehmen	Berühren des Fasses Volte ums Fass reiten	Ausfallen zum Schritt Ausfallen zum Trab = max. 4
Ring stechen (1 Versuch)	Berühren des Stieres Ring fällt runter Ring verpasst	Ausfallen zum Schritt Ausfallen zum Trab = max. 4
Garrocha abstellen	Berühren des Fasses Volte ums Fass reiten	Ausfallen zum Schritt Ausfallen zum Trab = max. 4
Slalom/Parallelsalom	Umwerfen oder Berühren der Stangen	Ausfallen zum Schritt Ausfallen zum Trab = max. 4
Brücke	Berühren oder Umwerfen des Geländers	Angaloppieren innerhalb Hindernis Antraben innerhalb Hindernis = max. 4
Pferch	Berühren oder Umwerfen eines Teils des Pferches	Ausfallen zum Schritt Ausfallen zum Trab = max. 4

Wassergraben		Zu frühes angaloppieren Galopp innerhalb Hindernis, wenn Schritt gefordert Trab im Hindernis = max. 4
Hut	Umwerfen der Stangen ohne dass das Beenden des Hindernisses betroffen ist	
Sidepass	Jede runter gefallene Stange	
Sprung	Stange gerissen	Ausfallen zum Schritt Ausfallen zum Trab = max. 4
Kiesbett/Plane	Hindernis mit max. 3 Hufen verlassen	Angaloppieren im Hindernis, wenn Schritt gefordert Antraben im Hindernis, wenn Schritt gefordert = max. 4
Auf- und Absprung	Veränderung der Geschwindigkeit	
Allgemein	Runter werfen oder berühren der Dekoration Verweigern (rückwärts) Stimme (übermässig) Pferd hinter Senkrechten Übermässiger Gebrauch von Sporen und/oder Gerte	

8.5.2 Speedtrail

Hindernis	Strafsekunden 5 Sek	Bonus 5 Sek
Tor	Tor/Seil loslassen Berühren des Tores ausser mit Arbeitshand 20 sek bei nicht Schliessen	
Krug	Ungenügendes Anheben Berühren des Tisches	
Glockengasse	Pro runter geworfene Stange	
Slalom/Parallelsalom	Berühren oder Umwerfen einer Stange	
3er Tonne	Berühren der Tonnen	
Rückwärtskorridor	Pro runter geworfene Stange	
Aufnehmen und Abstellen der Garrocha	Berühren des Fasses	
Ringstechen (1 Versuch)	Fallen lassen der Garrocha	Ring gestochen

2er Tonne	Berühren, Verschieben oder Umwerfen eines Fasses	
Brücke	Berühren oder Umwerfen des Geländers	
Pferch	Umwerfen von Teilen des Pferches max. 20 sek	
Hut	Berühren, Verschieben oder Umwerfen der Stangen und Markierungen, Hut nicht versetzt	
Sidepass	Pro runter geworfene Stange	
Sprung	Stange gerissen	
Becher umsetzen	Berühren, Verschieben oder Umwerfen der Stangen Becher nicht umgesetzt	
Allgemein	Berühren und Umwerfen von Dekoration und Markierungen Stimme (übermässig) Übermässiger Einsatz von Sporen und/oder Gerte Verweigern Pferd hinter der Senkrechten	

Disqualifikation:

- Wird ein Teil des Hindernisses umgeworfen, wodurch ein Hindernis nicht korrekt beendet werden kann, erfolgt eine Disqualifikation. So zum Beispiel wenn beim Hut die hinterste Stange umgeworfen wird und der Hut nicht mehr auf die hinterste Stange gesetzt werden kann.
- tierschutzrelevantes Verhalten dem Pferd gegenüber
- Wenn der Reiter den Boden mit irgendeinem Körperteil berührt

8.6 Rinderarbeit

8.6.1 Voraussetzungen

Der Reiter muss bevor er eine Rinderprüfung reitet den Nachweis erbringen, dass er fähig ist die Rinderarbeit im Sinne des Tierschutzes zu bewältigen.

Dazu muss er eine Bestätigung eines vom Verband festgelegten Trainers für die Rinderarbeit vorlegen. Diese Bestätigung nennt sich Rinderschein.

Für 2 Reiter wird grundsätzlich ein Rind gerechnet. Die Herde muss mindestens 10 Rinder umfassen.

Rinderarbeit findet nur in den Leistungsklassen WL, WM und WS statt.

Der Platz für die Rinderarbeit sollte ein Mass von mindestens 20x60m aufweisen. Es kann im nationalen Turnier auf 20x40m reduziert werden. Die Rinder müssen einen Ruhebereich vor der Halle haben, wo sie in Ruhe liegen und fressen können.

8.6.2 Disqualifikationsgründe

- 1) Überreiten der Grundlinie vor dem Läuten der Glocke
- 2) Überschreiten des Zeitlimits zum Überreiten der Grundlinie nach dem Läuten der Glocke
- 3) Berühren des Rindes mit dem Pferd oder mit Zügel oder Gerte
- 4) Rind in die Wand treiben oder hetzen des Rindes
- 5) Pferd tritt oder beisst Rind
- 6) Zu heftiges Treiben
- 7) Pferd steigt
- 8) Sturz von Pferd oder Reiter
- 9) Verwenden/Einsatz von Hilfsmitteln (Stab) um das Rind zu beeinflussen

8.6.3 Vorbereiten der Herde vor der Prüfung

Dieser ist verantwortlich für die Überwachung des Gesundheitszustandes der Rinder, des korrekten Markierens der Rinder, der Versorgung der Rinder sowie des Austauschens der Rinderherden, sollte dies angezeigt sein.

Vor dem Beginn der Prüfung bzw. auch wenn die Rinderherden ausgetauscht werden, müssen die Rinder korrekt gesettelt. Es dürfen dabei nur Reiter helfen, die nachher nicht mit dieser Rinderherde arbeiten werden. Werden pro Leistungsklasse die Rinder ausgetauscht, kann ein Reiter der Klasse WS bei den Rindern für die Klasse WL setteln. Ansonsten müssen andere Reiter beim setteln helfen. Das Setteln wird vom Rinderbeauftragten überwacht oder geleitet. Sollte ein Rind nicht fit sein oder nicht geeignet sein, muss es ausgetauscht werden.



8.6.4 Ablauf der Prüfung

Der Ablauf ist in allen Klassen gleich.

Es gibt zwei Zonen getrennt durch die Grundlinie. Da wo sich die Herde befindet, ist die Ruhezone und die Zone, in die das Rind hingetrieben werden soll, also in der zweiten Hälfte befindet sich die Arbeitszone (grauer Bereich).

Der Reiter, der an der Reihe ist, reitet zur Jury und grüsst. Nach dem Läuten der Glocke hat der Reiter 60 Sekunden Zeit um über die Grundlinie zu reiten, wodurch die Zeitmessung beginnt.

Auf dem Weg zur Grundlinie bekommt der Reiter die Nummer oder den Buchstaben oder ähnliches gezeigt vom Rind, welches ihm zugewiesen wurde. Jeder Reiter arbeitet zwei Rinder insgesamt. Wobei alle Reiter das erste Rind arbeiten und danach alle das zweite Rind.

Das Zulosen wird von der Jury vorgenommen. Es ist darauf zu achten, dass alle Rinder etwa gleich oft gearbeitet werden.

Der Reiter reitet dann ruhig in die Herde und versucht sein zugewiesenes Rind von der Herde zu trennen und in den vorgesehenen Bereich (Arbeitszone) zu verbringen und 15 Sekunden dort zu halten, ohne dass ein anderes Rind die Grundlinie überquert.

Der Reiter muss das entsprechende Rind innerhalb von 90 Sekunden über die Grundlinie bringen, damit die 90 Sekunden angehalten und die 15 Sekunden gestartet werden. Die 15 Sekunden werden erst gestartet, wenn sich ausschliesslich das entsprechende Rind in der Arbeitszone befindet.

Der Reiter darf die Stimme gebrauchen um das Rind zu treiben, allerdings keine weiteren Hilfsmittel.

Es wird dann vom ersten Durchlauf eine Rangliste erstellt und ebenso vom zweiten Durchlauf. Dies ergibt wiederum Punkte, die dann zusammengezählt und durch 2 geteilt werden. Dieses Resultat fliesst dann in die Gesamtwertung zu $\frac{1}{4}$ ein. Siehe unter 4.3.4 Bewertung in diesem Reglement.



9. Anhang

9.1 Übersicht Trail

Hindernis	WF	WE	WA	WL	WM	WS
Tor	-----	-----	ja	ja	ja	ja
Krug	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Glockengasse	Gerade	gerade	ja	ja	ja	Ja
Slalom beide	ja	Trab	ja	ja	ja	Ja
3er Tonne	nein	Trab	ja	ja	ja	ja
Rückwärts	nein	nein	gerade	ja	ja	ja
Garrocha	Schritt	Schritt	Galopp	Galopp	Galopp	Galopp
Ringstechen	Schritt	Schritt	Galopp	Galopp	Galopp	Galopp
2er Tonne	Trab	Trab	Galopp	Galopp	Galopp	Galopp
Brücke	ja	ja	ja	ja	ja	Ja
Pferch	1x Schritt	ja	ja	ja	ja	Ja
Wassergraben	nein	nein	nein	ja	ja	Ja
Hut	nein	nein	nein	ja	ja	Ja
Becher umsetzen	ja	ja	ja	ja	ja	Ja
Sidepass	nein	nein	Gerade	ja	ja	Ja
Sprung	nein	nein	nein	ja	ja	Ja
Wall	nein	nein	nein	ja	ja	Ja
Kies/Plane	nein	nein	nein	ja	ja	ja

10. Abkürzungen

Folgende Abkürzungen werden verwendet:

- ASRE Association Suisse des Randonneurs Equestre
- FEI Fédération Equestre International (Weltreiterverband)
- FITE Fédération International Tourisme Equestre
- SVPS Schweizerischer Verband für Pferdesport (neu Swiss Equestrian)

11. Schlussbestimmungen

Sollte in den französischen, italienischen oder englischen Übersetzungen ein Fehler passiert sein, gilt das deutschsprachige Reglement!

