

REGELBUCH 2016



*Erste Westernreiter Union
Deutschland e.V.*

EWU Deutschland e.V. | Bundesgeschäftsstelle
Freiherr-von-Langen-Straße 8a | 48231 Warendorf
Telefon: 0 25 81 / 92 84 6 - 0 | Fax: 0 25 81 / 92 84 6 25
E-Mail: info@ewu-bund.de | Internet: www.westernreiter.com



*„Ganz gleich, ob vom Boden oder vom Sattel aus: Neben Konzept, Gefühl und Erfahrung, brauche ich vor allem Equipment, auf dass ich mich in jeder Sekunde verlassen kann.
Deshalb vertraue ich seit über 20 Jahren auf die Erfahrung von Wolfgang Day von Cowboy Headquarters“*

Stefan Ostiadal



Sattelanproben



Online Shop



Angebote

Blaubeurer Weg 5
D-72535 Heroldstatt
Tel: 0 73 89 / 9 02 90
Fax: 0 73 89 / 9 02 92
www.w-day.de
info@w-day.de

Öffnungszeiten:

Di-Fr 14:00-19:00 Uhr
Do 14:00-20:00 Uhr
Sa 9:30-14:00 Uhr



Cowboy Headquarters

GmbH

Western Wear, Saddle & Tack

Groß- u. Einzelhandel, Import



EWU-REGELBUCH 2016

**Ausgabe 2016
Gültig ab 1. Januar 2016**

REGELWERK FÜR DEN WESTERNREITSPORT

Bearbeitet und herausgegeben von der
Ersten Westernreiter Union Deutschland e.V.

EWU-Bundesgeschäftsstelle
Freiherr-von-Langen-Straße 8a
48231 Warendorf
Tel.: 0 25 81 / 92 84 6-0
Fax: 0 25 81 / 92 84 6 25

© 2016 EWU Deutschland e.V.
Alle Rechte vorbehalten, Nachdruck, auch auszugsweise,
nur mit Genehmigung der EWU Deutschland e.V. gestattet.

22.06.2016

Bundesverband

EWU Deutschland e.V.

Freiherr-von-Langen-Str. 8a

48231 Warendorf

Tel.: 0 25 81 / 92 84 6-0

Fax: 0 25 81 / 92 84 6 25

E-Mail: info@ewu-bund.de

Internet: www.westernreiter.com

FIGURE eight



SHOW
SHOOTING
WERBUNG

WWW.FIGURE-EIGHT.DE

Verzeichnis der Abkürzungen

AA	All Ages, Pferde ab 4 Jahre
BGS	Bundesgeschäftsstelle der EWU in Warendorf
BR	Barrel Race
BS	Breitensportwettbewerb
CUT	Cutting
DM	Deutsche Meisterschaft (German Open)
DMM	Deutscher Mannschaftsmeister
EVS	EWU-Vielseitigkeit
EWU	Erste Westernreiter Union Deutschland e.V.
EWU-LV	Landesverband der EWU
FLR	Flagg Race
FR-RN	Freestyle Reining
FZ	Führzügel-Wettbewerb
GHP	Gelassenheitsprüfung (FN)
GR	Allround-Geländeritt (FN)
H&DTH	Horse & Dog Trail
Jun	Junior-Pferde, 4 bis 6 Jahre
JUPF	Jungpferdeprüfungen
JUPF BA	Jungpferdeprüfung Basis
JUPF RN	Jungpferdeprüfung Reining
JUPF TH	Jungpferdeprüfung Trail
LM	Landesmeister
LK	Leistungsklasse
LK 1 A	Leistungsklasse 1 (Erwachsene)
LK 1 B	Leistungsklasse 1 (Jugendliche)
LK 2 A	Leistungsklasse 2 (Erwachsene)
LK 2 B	Leistungsklasse 2 (Jugendliche)
LK 3 A	Leistungsklasse 3 (Erwachsene)
LK 3 B	Leistungsklasse 3 (Jugendliche)
LK 4 A	Leistungsklasse 4 (Erwachsene)
LK 4 B	Leistungsklasse 4 (Jugendliche)
LK 5 A	Leistungsklasse 5 (Erwachsene)
LK 5 B	Leistungsklasse 5 (Jugendliche)
LP	Leistungspunkte der LK
MS	Mannschaftswettbewerb
PB	Pole Bending
RN	Reining
RR	Ranch Riding
Sen	Senior-Pferde, 7 Jahre und älter
SO	Sonderprüfung
SSH	Showmanship at Halter
SUHO	Superhorse
TH	Trail (Trail Horse)
TierSchG	Tierschutzgesetz (der Bundesrepublik Deutschland)
TP	Team Penning
TSchA	Tierschutzausschuss (eines Turniers)
WCH	Working Cow Horse
WHS	Western Horsemanship
WPL	Western Pleasure
WR	Western Riding
WRA	Westernreitabzeichen
WT	Walk Trot-Wettbewerb
WTT	Walk Trot Trail

Inhaltsverzeichnis

Verzeichnis der Abkürzungen	5
Allgemeine Turnierbestimmungen	
§ 001 Tierschutzbestimmungen im Pferdesport	9
§ 002 Startfähigkeit eines Pferdes	9
§ 003 Medikationskontrollen.....	11
§ 004 Sonstige Manipulationen	11
§ 100 Turnierbestimmungen der EWU	
§ 200 Startbegrenzungen für Pferde auf EWU-Veranstaltungen:	12
§ 300 Leistungsklassen der EWU (LK 5-1 A/B)	13
Prüfungen für die jeweilige LK:	
§ 400 Leistungspunkte	15
§ 500 Turnierorganisation	16
§ 510 Haftung und Versicherung auf EWU-Veranstaltungen.....	18
§ 600 Teilnehmerbestimmungen	18
§ 700 Turnierausschreibungen	19
§ 800 Nennungen	23
§ 900 Platzierungen und Siegerehrungen.....	24
§ 1000 Berichtigungen von Platzierungen und Proteste	26
§ 1100 Schleifen, Pokale und sonstige Preise.....	28
§ 1200 All-Around-Champion Titel	29
§ 1300 Veröffentlichung der Turnierergebnisse.....	30
§ 2000 Turnierfachleute	
§ 2001 Turnierausschuss.....	31
§ 2010 Veranstalter	32
§ 2100 Turnierleiter	33
§ 2300 Nennstelle	34
§ 2400 Meldestelle	34
§ 2500 Ansager/Sprecher	35
§ 2600 Doorman	36
§ 2700 Parcoursdienst	36
§ 2800 EWU-Steward	37
§ 2900 Tierarzt	39
§ 3000 Hufschmied	39
§ 3100 Sanitätsdienst auf Turnieren	39
§ 3200 Ordnungsdienst	39
§ 4000 Richter	40
§ 4100 EWU-Ringsteward.....	44
§ 4200 Richter- und Ringsteward-Anwärter	45
§ 4400 Disziplinarmaßnahmen und Turnierausschuss	45
§ 6000 Ausrüstungsbestimmungen	47
§ 6004 Westernsattel	52
§ 6005 Zäumungen	52
Ausrüstung in Sonderprüfungen und Breitensportwettbewerbe.....	54

§ 7000 Die Gangarten im Westernreiten

§ 7100 Die Disziplinen im Westernreiten

§ 7200 Western Pleasure (WPL)	58
§ 7300 Western Horsemanship (WHS)	59
§ 7400 Trail (TH).....	60
§ 7500 Showmanship at Halter (SSH)	66
§ 7600 Western Riding (WR).....	72
§ 7650 Ranch Riding (RR)	84
§ 7700 Superhorse (SUHO)	86
§ 7800 Reining (RN)	93
§ 7900 Jungpferdeprüfungen (JUPF).....	110
§ 7908 Jungpferdeprüfung Trail (JUPF TH)	115
§ 7909 Jungpferdeprüfung Basis (JUPF BA)	118
§ 8000 Working Cow Horse (WCH).....	122
§ 8100 Working Cow Horse-Pattern (Reined Work)	126
§ 8200 Working Cowhorse Boxing Class (WCHB)	136
§ 8300 Cutting	137
§ 8400 Walk Trot-Wettbewerbe (WT).....	139
§ 8500 Horse & Dog Trail (H&DTH).....	140
§ 9000 Sonderprüfungen und Breitensportwettbewerbe.....	143
§ 9101 Arten von Sonderprüfungen.....	143
§ 9105 Mannschaftswettbewerbe (MS)	144
§ 9113 Deutsche Mannschaftsmeisterschaften	145
§ 9120 Freestyle Reining (FS-RN).....	146
§ 9130 Barrel Race (BR)	147
§ 9141 Pole Bending (PB).....	148
§ 9150 Team Penning (TP).....	149
§ 9170 Jackpot-Klassen (JP).....	151
§ 9180 Sonderprüfungen laut Ausschreibung (SO)	151
§ 9200 Breitensportwettbewerbe	151
§ 9210 Führzügel-Wettbewerb (FZ)	152
§ 9600 Abzeichen und Amateurtrainerausbildung im Westernreitsport	153
§ 9610 EWU-Pferdemedailen	154
§ 9620 Titel: EWU-Champion / All Around Champion.....	154
Stichwortverzeichnis.....	155

Alle Ordnungen der EWU sind Bestandteil des Regelbuches

dazu gehören:

- **die Richterordnung** der EWU
- **die Schiedsordnung** der EWU
- **die ethischen Grundsätze** der FN
- **das Tierschutzgesetz** der Bundesrepublik Deutschland
- **Die Leitlinien für den Tierschutz im Pferdesport** - BMELV

Die Ordnungen finden Sie auf der Website der EWU: www.Westernreiter.com

Weitere Erläuterungen zum Richtwesen der EWU finden Sie im Richterhandbuch.

Allgemeine Turnierbestimmungen

■ § 001 Tierschutzbestimmungen im Pferdesport

Die EWU bezieht sich ausdrücklich auf das Tierschutzgesetz der Bundesrepublik Deutschland und die „Leitlinien Tierschutz im Pferdesport“, die von ihr unterzeichnet wurden.

Bezüglich des Tierschutzgesetzes (TierSchG) gelten insbesondere die folgenden Bestimmungen nach § 3 TierSchG:

„Es ist verboten,

1. einem Tier außer in Notfällen Leistungen abzuverlangen, denen es wegen seines Zustandes offensichtlich nicht gewachsen ist oder die offensichtlich seine Kräfte übersteigen,
- 1a. einem Tier, an dem Eingriffe und Behandlungen vorgenommen worden sind, die einen leistungsmindernden körperlichen Zustand verdecken, Leistungen abzuverlangen, denen es wegen seines körperlichen Zustandes nicht gewachsen ist,
- 1b. an einem Tier im Training oder bei sportlichen Wettkämpfen oder ähnlichen Veranstaltungen Maßnahmen, die mit erheblichen Schmerzen, Leiden oder Schäden verbunden sind und die die Leistungsfähigkeit von Tieren beeinflussen können, sowie an einem Tier bei sportlichen Wettkämpfen oder ähnlichen Veranstaltungen Dopingmittel anzuwenden,
5. Ein Tier auszubilden oder zu trainieren, sofern damit erhebliche Schmerzen, Leiden oder Schäden für das Tier verbunden sind.“

■ § 002 Startfähigkeit eines Pferdes

Die gesundheitliche Startfähigkeit eines genannten Pferdes muss gewährleistet sein. Darunter fällt:

- Das Pferd muss frei von Krankheiten oder Lahmheiten sein und aus seuchenfreien Beständen kommen.
- Das Pferd muss frei von Krankheiten sein, die seine Leistungsfähigkeit erheblich beeinträchtigen.
- Das Pferd darf keine Verletzungen aufweisen, die im Zusammenhang mit reiterlicher Einwirkung stehen oder das Pferd in seiner Leistungsfähigkeit beeinträchtigen

- Das Pferd muss über einen ausreichenden Influenza-Impfschutz verfügen.
Mit Unterzeichnung des Nennformulars erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, tierärztliche Untersuchungen an Ort und Stelle durchführen zu lassen.

Durchführungsbestimmung zu Impfungen:

Pferde sind nur dann startberechtigt, wenn sie gegen Influenza Viren geimpft sind und deren Impfung im Equidenpass ordnungsgemäß dokumentiert sind.

Impfungen gegen Influenzavirusinfektionen sind von einem Tierarzt wie folgt durchzuführen und von diesem entsprechend, einschließlich Unterschrift und Stempel, im Equidenpass zu dokumentieren:

A) Grundimmunisierung

Besteht aus drei Impfungen. Bei den ersten zwei Impfungen im Abstand von mind. 28 Tagen bis höchstens 70 Tagen. Die dritte Impfung ist im Abstand von maximal 6 Monaten + 21 Tagen nach der zweiten Impfung durchzuführen.

B) Wiederholungsimpfungen

Wiederholungsimpfungen im Abstand von maximal 6 Monaten + 21 Tagen (bis einschließlich 31.12.2012 im Abstand von 7 Monaten +21 Tagen)

Zusätzlich wird eine Impfung gegen Herpesvirusinfektionen empfohlen. Ordnungsgemäß durchgeführte Impfungen gegen Tetanus werden als selbstverständlich erachtet.

Eine Teilnahme an einem Turnier ist möglich, wenn:

- a) bei der Grundimmunisierung die ersten zwei Impfungen erfolgt sind und nach der zweiten Impfung 14 Tage vergangen sind,
- b) bei Wiederholungsimpfungen und der dritten Impfung der Grundimmunisierung 7 Tage nach der letzten Impfung vergangen sind,
- c) bei fehlender Information über die Grundimmunisierung, das Pferd in den letzten drei Jahren regelmäßig, das heißt, im Abstand von maximal 6 Monaten + 21 Tagen (bis einschließlich 31.12.2012 im Abstand von 7 Monaten + 21 Tagen), nachweislich geimpft wurde.

Die Kontrolle des Impfschutzes gegen Influenzavirusinfektionen erfolgt durch die Meldestelle bei Anreise zum Turnier anhand der Eintragungen im Equidenpass.

- Die Liste der verbotenen Substanzen: Es gilt die aktuelle Regelung der FN
www.Pferd-aktuell.de

■ § 003 Medikationskontrollen

Mit Unterzeichnung des EWU-Nennformulars erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, bei seinem Pferd eine Medikationskontrolle vornehmen zu lassen.

Der Turnierleiter, EWU-Steward oder der Richter jedes Turniers jeder Kategorie kann dort Medikationskontrollen durchführen lassen.

Jede anwesende Person über 18 Jahre kann bei schriftlicher Angabe der eigenen Personalien, der Startnummer des betreffenden Pferdes und der Verdachtsgründe eine Medikationskontrolle beim Turnierausschuss für ein am Turnier teilnehmendes Pferd beantragen.

Wird dem Antrag stattgegeben, wird die Medikationskontrolle gegen Vorauszahlung von zunächst 500,-- Euro durch den Antragsteller durchgeführt. Bei positivem Befund wird die verauslagte Gebühr erstattet. Bei negativem Ergebnis zahlt der Antragsteller die Gesamtkosten.

Bei einer Deutschen Meisterschaft müssen mindestens 3 Medikationskontrollen durchgeführt werden. Hierzu werden vor Turnierbeginn mindestens 3 Prüfungen bestimmt und unter den startenden Pferden jeweils mindestens eines ausgelost. Einzelheiten zu Medikationskontrollen sind in einem gesonderten Merkblatt geregelt und orientieren sich an den Anti-Doping- und Medikamentenkontrollregeln (ADMR).

Kostenübernahme

Bei Bestätigung der positiven Medikationskontrolle hat der Teilnehmer sämtliche Kosten und Folgen zu tragen.

Bei Bestätigung des Verdachts oder bei Verweigerung der Kontrolle wird ein Disziplinarverfahren gegen den Teilnehmer eingeleitet. Näheres regelt die Rechtsordnung. Die Liste der verbotenen Substanzen ist Bestandteil der ADMR.

■ § 004 Sonstige Manipulationen

Jedes Pferd, das medikamentös oder durch einen operativen Eingriff zur Leistungsverbesserung, Verhaltensänderung, Schmerzstillung oder zur Veränderung des Erscheinungsbildes behandelt wurde, ist vom Turnier auszuschließen.

Dies gilt unter anderem für Pferde, an denen eine Neurektomie (Nervenschnitt am Bein) vorgenommen wurde, und solche, deren Beweglichkeit des Schweifes eingeschränkt wurde.

Ebenso ist das Abrasieren von Tasthaaren im Maulbereich verboten.

Die Haare an den Ohren dürfen bündig geschoren sein.

Das Ausrasieren im inneren Bereich der Ohren ist verboten.

Bei einem Verdacht der Manipulation kann der Turnierausschuss eine Untersuchung durch den Tierarzt anordnen.

§ 100 Turnierbestimmungen der EWU

§ 101 EWU-Turnierkategorien

DM	=	Deutsche Meisterschaft
A/Q-Turniere	=	EWU-Turniere mit Qualifikation zur DM
A-Turniere	=	EWU-Turniere oder Special Events
B-Turniere	=	Landesverbandsmeisterschaften
C-Turniere	=	Landesverbandsturniere
D-Turniere	=	Breitensportwettbewerbe
E-Turniere	=	Playdays, Stallturniere, Freizeitveranstaltungen

§ 102 EWU-Turnierdisziplinen

Die offiziellen Turnierdisziplinen und die internationalen Abkürzungen sind:

WPL	Western Pleasure
WHS	Western Horsemanship
TH	Trail (Trail Horse)
SSH	Showmanship at Halter
WR	Western Riding
SUHO	Superhorse
JUPF	Jungpferdeprüfungen
RN	Reining
RR	Ranch Riding
WCH	Working Cow Horse
CUT	Cutting
H&DTH	Horse & Dog Trail

§ 102 Klasseneinteilung nach Pferdealter

1. Jungpferde : 4-jährig oder 5-jährig (getrennte Klassen)
2. Junior Pferde : 4-6 jährig
3. Senior Pferde : ab 7-jährig
4. All Ages : ab 4-jährig

§ 103 Klasseneinteilung nach Alter des Reiters

1. A = Erwachsene Reiter
2. B = Jugendliche Reiter: In der Jugendklasse dürfen Reiter bis zum Ende des Kalenderjahres starten in dem sie 19 Jahre alt werden.

■ § 200 Startbegrenzungen für Pferde auf EWU-Veranstaltungen:

A. Generelle Startbegrenzungen

1. Für jedes Pferd, das für ein Turnier nach dem EWU-Regelwerk genannt wird, gelten die folgenden Startbegrenzungen, unabhängig davon, ob es von einem oder mehreren Teilnehmern in einer oder mehreren LK vorgestellt wird.
2. Ein Teilnehmer darf mit einem oder mehreren Pferden in einer Einzelprüfung antreten, ein Pferd darf aber nur einen Reiter pro Prüfung haben.
3. Jeder Start in offiziellen Reit-Klassen und Reit-Sonderprüfungen oder Breitensportwettbewerben gilt als ein Start.
4. Jeder Start in einer Führzügel-Klasse, einer Showmanship at Halter, einer Sonderprüfung oder einem Breitensportwettbewerb, bei der das Pferd geführt wird, gilt als ein 1/2 Start.
5. Die Startbegrenzungen gelten pro Turniertag.
6. Wird eine Klasse wegen Zeitverschiebung auf einen anderen Tag verlegt und wird dadurch die Startbegrenzung eines Pferdes überstiegen, so ist dies ein zusätzlicher erlaubter Start.

B. Starts pro Tag nach Pferdealter

Um die Startberechtigung von Pferden bei bestimmten Prüfungen festzustellen, richtet man sich nach folgender Regel: Das erste Lebensjahr eines Pferdes beginnt grundsätzlich am 1. Januar des Geburtsjahres.

Die Startbegrenzungen lauten:

- | | |
|--------------------------------|--------------------------|
| - 4-jährige Pferde: | maximal 3 Starts pro Tag |
| - 5-jährige: | maximal 5 Starts pro Tag |
| - 6-jährige und ältere Pferde: | maximal 6 Starts pro Tag |

C. Starterlaubnis nach Geschlecht

Hengste sind nur in folgenden Leistungsklassen startberechtigt: LK 1 A/B, LK 2A/B, LK 3A. Nicht startberechtigt sind sie in SSH.

■ § 300 Leistungsklassen der EWU (LK 5-1 A/B)

§ 310 Leistungsklasse 5

Die LK 5 ist für den Einstieg in das Turnierreiten vorgesehen. Die Disziplinen können für die LK 5 reitweisenübergreifend ausgeschrieben werden, d.h. es sind Western-, Freizeit- und klassische Reiter zugelassen, oder sie werden nur für Westernreiter ausgeschrieben.

Für klassische Reiter in LK 5 gelten die Ausrüstungsbestimmungen nach FN-LPO/WBO (siehe dort, u.a. kein Martingal, keine Gerte). Sondererlaubnis in LK 5: Wander- oder Distanzsattel.

Teilnehmer der LK 5 müssen keine EWU-Mitglieder sein. Ihre Pferde müssen bislang nicht bei der EWU registriert sein. Mit ihren vollständigen Angaben auf dem Nennungsformular werden der Teilnehmer und das genannte Pferd beim Veranstalter erfasst.

§ 320 Leistungsklasse 4

§ 321 Registrierung

1. Teilnehmer der LK 4 müssen EWU-Mitglieder sein, d.h. sie müssen einen Mitgliedsantrag beim zuständigen EWU-Landesverband stellen. Ihre Pferde müssen bei der EWU registriert sein.
2. Die LK 4 ist die erste Teilnehmerklasse, für die eine Leistung nach Punkten erforderlich ist. Die Erfolge der Teilnehmer in der LK 5, die EWU-Mitglied sind, werden bei der EWU ausgewertet. Die Bundes-EWU regelt den Aufstieg in die LK 4 nach Leistungspunkten. Die Landesverbände teilen die Aufstiegspunkte der Teilnehmer der LK 5, die Nichtmitglieder sind, der Bundes-EWU mit. Diese werden im Verbandsorgan bekannt gegeben. Mit dem Aufstieg in die LK 4 erlischt die Startberechtigung in Klassen der LK 5.
3. Auf Antrag können auch Teilnehmer, die noch nicht in der LK 5 gestartet sind, in die LK 4 aufgenommen werden, wenn sie Mitglied der EWU werden.

§ 322 Zurückstufung

1. Teilnehmer der LK 4 können nicht in die LK 5 zurückgestuft werden.
2. Teilnehmer aus der LK 1 oder 2 können max. bis zur LK 3 zurückgestuft werden.

Turnierkategorien für LK mit Prüfungen

Turnierkategorien:								Prüfungen für die jeweilige LK:					
LK	DM	A	A/Q	B	C	D	E						
1 A	✓	✓	✓	✓	✓			WPL	WPL Jun/Sen	WHS	TH	TH Jun/Sen	SSH
1 B	✓	✓	✓	✓	✓			WPL		WHS	TH	TH Jun*	SSH
2 A	✓	✓	✓	✓	✓			WPL	WPL Jun/Sen	WHS	TH	TH Jun/Sen	SSH
2 B	✓	✓	✓	✓	✓			WPL		WHS	TH	TH Jun*	SSH
3 A		✓		(✓)	✓			WPL		WHS	TH		SSH
3 B		✓		(✓)	✓			WPL		WHS	TH		SSH
4 A				(✓)	✓	✓	✓ (ohne RN)	WPL		WHS	TH		SSH
4 B				(✓)	✓	✓	✓ (ohne RN)	WPL		WHS	TH		SSH
5 A					✓	✓	✓	WPL		WHS	TH		SSH
5 B					✓	✓	✓	WPL		WHS	TH		SSH
5 bis 1				SO	SO	SO + BS	SO + BS						

SO = Sonderprüfungen
BS = Breitensportprüfungen

* Jugendliche mit Jun Pferd, dürfen TH, WR, RN entweder in B starten oder A-Junior starten

(✓)

es werden keine Meistertitel vergeben

§ 330 Leistungsklasse 3

- Teilnehmer der LK 3 müssen EWU-Mitglieder sein.
Ihre Pferde müssen bei der EWU registriert sein.
- Die Bundes-EWU regelt den Aufstieg in die LK 3 nach Leistungspunkten.
- Inhaber des WRA 3 können sich in LK 3 einstufen lassen.
- EWU Trainer C/B/A und Pferdewirte Spezialreitweisen/Westernreiten werden in LK 3 eingestuft - der weitere Aufstieg erfolgt nach LP oder weiteren Qualifikationen

§ 340 Leistungsklasse 2

- Die LK 2 ist die zweithöchste Leistungsklasse.
- Die Bundes-EWU regelt den Aufstieg in die LK 2 nach Leistungspunkten.
- Inhaber der WRA 2 können sich innerhalb von 12 Monaten nach Ablegen des WRA 2 einmalig in LK 2 einstufen lassen.

§ 350 Leistungsklasse 1

Die LK 1 ist die höchste Leistungsklasse.
Die Bundes-EWU regelt den Aufstieg in die LK 1 nach Leistungspunkten.

RN	RN Jun/Sen	RR	RR Jun/Sen	WR	WR Jun/Sen	JUPF	SUHO	H&D TH
RN	RN Jun*	RR	RR Jun*	WR	WR Jun*	JUPF	SUHO	H&D TH
RN	RN Jun/Sen	RR	RR Jun/Sen	WR	WR Jun/Sen	JUPF	SUHO	H&D TH
RN	RN Jun*	RR	RR Jun*	WR	WR Jun*	JUPF	SUHO	H&D TH
RN		RR	RR	WR		JUPF		H&D TH
RN		RR	RR	WR		JUPF		H&D TH
RN		RR	RR					H&D TH
RN		RR	RR					H&D TH
		RR	RR					H&D TH
		RR	RR					H&D TH

alle jun./sen. Prüfungen und Jungpferdeprüfungen sind nur auf Turnieren der Kat. A, A/Q, B und DM zulässig.
H & D Trail LK 1/2 nur auf Turnieren der Kat. C bis DM,
H & D Trail Lk 3-5 nur auf C Turnieren

§ 400 Leistungspunkte

Leistungspunkte können nur in den Turnierdisziplinen der LK erreicht werden. Auch in zusammengelegten LK sowie Q- und M-Klassen werden LP erreicht. Durch Erfolge in Sonderprüfungen oder Breitensportwettbewerben werden keine LP erreicht.

§ 401 Auf- und Abstieg innerhalb der Leistungsklassen

Die Erfolge der Teilnehmer jeder LK werden bei der EWU ausgewertet. Die Bundes-EWU regelt den Auf- und Abstieg innerhalb der LK nach Leistungspunkten (LP), die innerhalb eines Jahres erreicht wurden. Bei Nichtmitgliedern, die in der LK 5 starten, teilen die Landesverbände die Ergebnisse mit.

§ 402 Berechnung der Leistungspunkte

Beispiel: Vergabe der LP:

6 Platzierungen (bei 11–15 Nennungen)

- Teilnehmer auf dem 1. Platz = 6 LP
- Teilnehmer auf dem 2. Platz = 5 LP
- Teilnehmer auf dem 3. Platz = 4 LP
- Teilnehmer auf dem 4. Platz = 3 LP
- Teilnehmer auf dem 5. Platz = 2 LP
- Teilnehmer auf dem 6. Platz = 1 LP

Der platzierte Teilnehmer hat auch diejenigen Teilnehmer besiegt, die einen 0-Score hatten, disqualifiziert wurden oder nicht angetreten sind.

Beispiel 2:

5 Platzierungen sind bei 6 Nennungen vorgesehen, aber es hat sich folgendes Bild ergeben:

Start-Nr.	Platzierung	Leistungspunkte
33	1.	5
11	2.	4
25	3.	3
48 keine wg. 0-Score	-	
52 keine wg. Disquali.	-	
13 nicht angetreten	-	

Die Leistungspunkte werden je nach Turnierkategorie mit folgendem Faktor multipliziert:

Kategorie DM	x 3
Kategorie A/Q	x 2
Kategorie B	x 1,5
Kategorie C	x 1
Kategorie D	x 0,5

Auf E-Turnieren werden keine Leistungspunkte vergeben.

Ausnahmeregelungen zum Auf- und Abstieg, Leistungsklassenerhalt oder eine Neueinstufung in eine Leistungsklassen können bei der BGS beantragt werden.

Inhaber des WRA 2 können sich einmalig innerhalb von 12 Monaten nach Prüfung in LK 2 einstufen lassen.

Pferdewirte Spezialreitweisen Western und Trainer A,B,C müssen in LK 3 starten und über Leistungspunkte die nächste Leistungsklasse erreichen.

■ § 500 Turnierorganisation

Folgendes gilt für Turniere aller Kategorien:

1. Jedes EWU-Turnier ist anmeldepflichtig (Antrag auf Turniergehenmigung). Gruppen oder Einzelpersonen, die Turniere durchführen wollen (Veranstalter), müssen von der EWU anerkannt sein. Jedes einzelne Turnier muss in jedem Jahr erneut beantragt und genehmigt werden.
2. Im Antrag auf Turniergehenmigung müssen die Turnierkategorie (A/Q, B, C, D, E), der Veranstalter und der Turnierleiter angegeben sein. Ist noch keine vollständige Liste der ausgeschriebenen Prüfungen beigefügt, so muss diese in Form einer kompletten Ausschreibung rechtzeitig für die Veröffentlichung nachgereicht werden. Die im Formblatt „Turniervertrag“ enthaltenen Auflagen müssen eingehalten werden.
3. Startgelder für jede Prüfung müssen im Antrag auf Turniergehenmigung bekannt gegeben werden. Das Startgeld darf nach der Genehmigung nicht mehr geändert werden.
4. An einem Termin, an dem eine Deutsche Meisterschaft geplant ist, kann kein anderes Turnier genehmigt werden.
5. Wenn der Antrag auf Turniergehenmigung korrekt eingereicht wurde, übersendet die EWU dem Veranstalter eine offizielle Genehmigung (Turniervertrag). Wird die Turniergehenmigung verweigert, teilt die EWU die Gründe hierfür mit. Gleiches gilt, wenn die Genehmigung nur unter besonderen Bedingungen erteilt wurde.
6. Die Bekanntgabe der Turnierausschreibung erfolgt im Verbandsorgan. Für die Bearbeitung, die Veröffentlichung der Ausschreibung und den Versicherungsschutz ist eine Gebühr fällig, die in der Turniergehenmigung aufgeführt ist.

7. Jedem Veranstalter (Gruppe oder Einzelperson), der seinen Zahlungsverpflichtungen nicht nachkommt, kann die Genehmigung für zukünftige Turniere versagt werden. Darüber hinaus können EWU-Mitglieder aus einem solchem Grund aus der EWU ausgeschlossen werden. Die Entscheidung obliegt der Bundes-EWU.

§ 501 Turniere der Kategorie DM

Turniere der Kategorie DM (Deutsche Meisterschaft/German Open) liegen in der Verantwortung der Bundes-EWU und unterliegen besonderen eigenen Bestimmungen.

§ 502 Turniere der Kategorie A/Q

1. A und A/Q-Turniere müssen vom Veranstalter bei der BGS beantragt werden. Dem Präsidium der EWU obliegt die Genehmigung aller EWU-A/Q-Turniere.
2. A und A/Q-Turniere können nicht genehmigt werden, wenn:
 - für das jeweilige Datum bereits ein anderes genehmigtes Turnier dieser Kategorie vorgesehen ist, dessen Distanz zu dem beantragten Turnierort weniger als 250 km beträgt.
 - die Turnieranlage nicht den Anforderungen der Kategorie A/Q entspricht.
 - die bisher durchgeführten Turniere auf dieser Anlage Mängel aufweisen, die den Erfordernissen für ein Kategorie A oder A/Q-Turnier entgegen sprechen.
3. Um die Genehmigung für diese Turniere zu erhalten, muss der Veranstalter einen Antrag auf Turniergehenigung bis zum 1. Oktober des Vorjahrs an die Bundes-EWU senden.
4. Änderungen einer Ausschreibung nach der Genehmigung können innerhalb einer 90-Tage-Frist eingereicht werden, sofern die Möglichkeit besteht, diese Änderungen vor dem Veranstaltungstermin im Verbandsorgan zu veröffentlichen.
5. Für die Bekanntgabe der Turnierausschreibung im Verbandsorgan ist die Bundes-EWU verantwortlich unter der Voraussetzung, dass die Ausschreibung vorschriftsmäßig übermittelt worden ist. Für die Veröffentlichung im Verbandsorgan und den Versicherungsschutz ist eine Gebühr zu entrichten.

§ 503 Turniere der Kategorie B, C, D und E

Um die Genehmigung für diese Turniere zu erhalten, muss der Veranstalter einen Antrag auf Turniergehenigung mindestens 90 Tage vor Beginn der Veranstaltung an den zuständigen EWU-Landesverband senden.

Der Landesverband ist zuständig für die Weiterleitung an die Bundes-EWU zur Veröffentlichung der Ausschreibung im Verbandsorgan.

§ 504 Weitere Bestimmungen für A, A/Q und B-Turniere

1. Auf diesen Turnieren müssen die Scores nach dem jeweiligen Ritt von der Ansage durchgesagt werden.
2. In den Jungpferdeklassen muss von der Ansage zusätzlich die Abstammung des Jungpferdes und der Züchter genannt werden.
3. Eine Durchführung von Klassen auf Rasenplätzen ist nicht erlaubt.

■ § 510 Haftung und Versicherung auf EWU-Veranstaltungen

§ 511 Haftung

Jegliche Haftung für Diebstahl zwischen dem Veranstalter einerseits und den Besuchern, Pferdebesitzern und Teilnehmern andererseits ist ausgeschlossen. Im Übrigen haftet der Veranstalter nur bei Verschulden. Die Besucher, Teilnehmer und Pferdebesitzer sind nicht Gehilfen im Sinne der §§ 278 und 831 BGB.

§ 512 Weisungsbefugnis

Jeder Pferdebesitzer und Teilnehmer unterwirft sich mit Abgabe der Nennung, jede Begleitperson und die Besucher beim Betreten des Veranstaltungsgeländes den Weisungen und Anordnungen des Veranstalters, der Turnierleitung und des Stewards und erkennt das Regelwerk der EWU an.

§ 513 Versicherungsschutz

Die bei der Bundes-EWU oder dem EWU-Landesverband genehmigten Veranstaltungen der EWU sind mit der gesetzlichen Veranstalterhaftpflicht versichert, sofern der Veranstalter Mitglied der EWU ist. Schadensfälle sind unverzüglich an die BGS zu melden.

■ § 600 Teilnehmerbestimmungen

Eine Person ist als Teilnehmer definiert, wenn sie sich selbst auf dem Nennungsformular als Teilnehmer erklärt. Ist der Teilnehmer nicht der Pferdebesitzer, so gilt er als Bevollmächtigter des Pferdebesitzers.

Wenn ein Teilnehmer seinen Pflichten auf dem Turnier, insbesondere der Sorgfaltspflicht gegenüber Pferden, nicht nachkommen kann, weil er wegen Krankheit, Verletzung oder aus sonstigen zwingenden Gründen die Veranstaltung verlassen muss, hat er sofort die Turnierleitung davon zu unterrichten bzw. einen Stellvertreter zu bestimmen. Dieser muss sich umgehend an der Meldestelle einfinden und dort Namen und Anschrift hinterlegen.

§ 601 Startbereitschaft

Jeder Teilnehmer ist für sein pünktliches Erscheinen zur genannten Klasse selbst verantwortlich.

§ 602 Startnummern

1. Jeder Teilnehmer hat die von der Meldestelle ausgegebenen Startnummern in Prüfungen, auf dem Abreiteplatz und dem gesamten Turniergelände zu tragen.
2. In Gruppenprüfungen muss sich auf beiden Seiten des Pferdes eine erkennbare Startnummer befinden.
3. In Prüfungen, in denen sich der zu bewertende Teilnehmer zu Fuß bewegt, befindet sich die Startnummer auf seinem Rücken.
4. In allen Fällen mit nicht erkennbarer Startnummer erhält der Teilnehmer keine Wertung.
5. Die Zahlen auf den Startnummern müssen mind. 90 mm hoch sein.

§ 603 Starterliste und Startreihenfolge

Die Startreihenfolge wird von der Meldestelle mind. 90 Minuten vor Beginn der jeweiligen Klasse festgelegt und veröffentlicht.

Die Startreihenfolge ist bindend vorgeschrieben. Das Nichteinhalten der Reihenfolge hat ein Erlöschen der Startberechtigung des Teilnehmers zur Folge.

Ausnahme: Die Startreihenfolge kann bei Parallelstarts von Reiter und/oder Pferden mit Zustimmung des Richters verändert werden.

Auf eine Änderung in der Starterliste muss mit einer Ansage durch den Sprecher aufmerksam gemacht werden.

In Gruppenprüfungen, bei denen alle Teilnehmer in die Bahn gebeten werden, ist die Reihenfolge des Einreitens nicht bindend vorgeschrieben.

§ 604 Pferderegistrierung

Alle teilnehmenden Pferde in Prüfungen der LK 1 bis 4 müssen bei der EWU registriert sein. Für die Registrierung muss der Teilnehmer einen Equidenpass des Pferdes vorlegen. Für die Pferderegistrierung wird eine Gebühr erhoben.

Der Verkauf oder der Tod von EWU-registrierten Pferden oder eine Änderung Hengst/Wallach muss der BGS umgehend mitgeteilt werden.

§ 605 Startberechtigung nach Pferdealter

Es gilt eine Startbegrenzung nach dem Alter des Pferdes - siehe § 200.

§ 606 Pferdehaftpflichtversicherung

Für jedes Pferd, das auf einem EWU-Turnier vorgestellt wird, muss eine gültige Haftpflichtversicherung bestehen.

■ § 700 Turnierausschreibungen

§ 701 Notwendige Angaben

In der Ausschreibung von Turnieren aller Kategorien müssen aufgeführt werden:

- EWU-Turnierkategorie
- opt. Name des Turniers
- Austragungsort
- Datum des Turniers
- Angabe des Veranstalters
- Name des Turnierleiters
- Name des Richters
- opt. Name des Ringstewards
- Name des EWU-Stewards
- Name des Nennstellenleiters, Adresse und Telefonnummer der Nennstelle
- Nennungsschluss
- Startgelder und Nebenkosten
- Ablaufplan
- Wegbeschreibung
- Hotelliste (optional für C-, D- und E-Turniere)

§ 702 Startgelder und Office Charge

1. Die Höhe der Startgelder und der Office Charge werden vom Veranstalter festgelegt und müssen in der Ausschreibung bekannt gegeben werden. Unter der Office Charge ist eine Bearbeitungsgebühr zu verstehen, die unter anderem die Erfassung der Daten von Pferd und Reiter bei der Meldestelle, den Versand einer Nennungsbestätigung mit Zeiteinteilung und das Erstellen eines Programmhefts für alle genannten Teilnehmer beinhaltet. Eine Office Charge ist für Turniere aller Kategorien zulässig.
2. Werden Klassen mehrerer LK in der Ausschreibung zusammengelegt, so gilt die Startgebühr für die jeweils höchste LK für alle Teilnehmer.
3. Startgelder dürfen nach Veröffentlichung der Ausschreibung nicht mehr geändert werden.
4. Werden Klassen mehrerer LK auf dem Turnier zusammengelegt, so gelten die in der Ausschreibung angegebenen Startgebühren der jeweiligen LK, eine Nachgebühr ist nicht zulässig.

§ 703 Nebenkosten

Die Höhe von möglichen Nebenkosten für Turnierteilnehmer, dazu gehören die Kosten für Boxen, Paddocks, Stromanschluss, Parkplatzgebühren ect., werden vom Veranstalter festgelegt und müssen in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

§ 704 Zeiteinteilung

Die Zeiteinteilung muss alle ausgeschriebenen Klassen enthalten.

Als Zeitangaben sind mindestens aufzuführen:

Für Turniere der Kat. D/E:

- Öffnung der Meldestelle vor der 1. Klasse jedes Turniertages.
- Beginn der 1. Klasse jedes Turniertages.
- Frühester Beginn und Bezeichnung der 1. Klasse nach der Mittagspause jeden Tages.

Bei Turnieren der Kategorie DM, A/AQ, B, C ist ein Zeitplan mit dem Beginn der einzelnen Prüfungen zu erstellen, der mit der Nennbestätigung zu versenden ist.

Zeitverschiebungen der Klassen sind nur nach hinten möglich. Ausnahme: Alle Starter der betreffenden Klasse sind anwesend, werden befragt und stimmen einem früheren Prüfungsbeginn einstimmig zu.

Am letzten Turniertag sollte nach der Mittagspause als Anfangszeit einer Klasse nur noch „anschließend“ stehen.

§ 705 Änderung der Ausschreibung

1. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Ausschreibung bis zum Nennungsschluss abzuändern. Er darf gegen Rückzahlung der gezahlten Gelder die Veranstaltung ausfallen lassen bzw. gegen Rückzahlung der Nenn gelder einzelne Prüfungen. Sollte es sich dabei um die einzige Prüfung des Teilnehmers gehandelt haben, hat er Anspruch auf Erstattung aller gezahlten Gelder.
2. Bei einer örtlichen Verlegung innerhalb von 50 km besteht kein Rückzahlungsanspruch.
3. Bei Verlegung des Termins für ein Turnier muss der Veranstalter einem Teilnehmer, der seine Teilnahme stornieren möchte, alle gezahlten Gelder vollständig zurückzahlen. Darüber hinausgehende Ansprüche des Teilnehmers sind ausgeschlossen (z.B. Fahrtkosten, Übernachtungskosten etc.).
4. Bei Verlegung einer Prüfung auf einen anderen Tag muss der Veranstalter einem Teilnehmer, der aus diesem Grund nicht mehr teilnehmen möchte, die Start- und Boxengelder für diese Klasse vollständig zurückzahlen. Darüber hinausgehende Ansprüche des Teilnehmers sind ausgeschlossen (z.B. Fahrtkosten, Übernachtungskosten etc.).

Ausnahme: Bei anzeigepflichtigen Krankheiten, höherer Gewalt (z.B. Feuer, Sturm, Wasser) muss der Veranstalter nur 50% der Start- und Boxengelder zurückzahlen, wenn er innerhalb von 3 Monaten einen neuen Turniertermin anbietet.

5. Eine Absage des Turniers ist nur bis 7 Tage nach dem Nennschluss möglich.

§ 706 Zusammenlegung von Klassen

Bei weniger als 4 Nennungen wird folgendermaßen zusammengelegt:

- Bei All Ages- oder nur Senior-Disziplinen werden die beiden Jugendklassen und die beiden Erwachsenenklassen zusammengelegt.
- Bei Disziplinen, in denen Jugend All Ages- und Erwachsene Junior-/Senior-Klassen reiten, werden bei der Jugend beide LK zusammengelegt.
- Bei Disziplinen mit Junior-/Senior-Klassen werden diese mit den Junior-/Senior- Klassen der anderen LK zusammengelegt.

Bei weniger als 4 Nennungen in den Qualifikationsklassen für die DM wird folgendermaßen zusammengelegt:

- Bei Disziplinen, in denen bei den Erwachsenen in Junior-/Senior-Klassen unterteilt wird, werden diese zusammengelegt.
- Bei All Ages- oder nur Senior-Disziplinen wird die Jugendklasse und die Erwachsenenklassen zusammengelegt.

Zusammenlegungen können wie folgt durchgeführt werden:

- Jugend und Erwachsene einer LK
- LK 5 und LK 4
- LK 4 und LK 3; (Ausnahme: in WPL und RN können diese LK nicht zusammengelegt werden)
- LK 3 und LK 2 und LK 1

Werden Junior- und Senior-Prüfungen zusammengelegt, muss das Pattern der Junior-Prüfungen geritten werden.

§ 720 Ausschreibungen Kategorie DM (German Open)

Die deutschen Meisterschaften liegen in der Verantwortung der Bundes-EWU. Die Bundes-EWU kann einen Veranstalter mit der Durchführung beauftragen.

§ 721 Aktuelle Ausschreibung und Qualifikationsmodus DM

Der Qualifikationsmodus muss vor dem Nennschluss des ersten A/Q-Turniers des jeweiligen Jahres bekannt gegeben werden.

§ 723 Mannschaftsmeisterschaften DM

Bei Mannschaftsmeisterschaften im Rahmen einer DM müssen folgende Klassen ausgeschrieben werden:

WPL MS	Western Pleasure Mannschaft
TH MS	Trail Mannschaft
WHS MS	Western Horsemanship Mannschaft
RN MS	Reining Mannschaft
WR MS	Western Riding Mannschaft Erwachsene

Bei Mannschaftsmeisterschaften sind Reiter der Leistungsklassen LK 3 bis LK 1 zugelassen.

§ 725 Titel Deutscher Mannschaftsmeister

Mannschaftsmeisterschaften können auch getrennt in Jugend und Erwachsene durchgeführt werden. Es ergeben sich daraus die Titel

- Deutscher Mannschaftsmeister Jugend
- Deutscher Mannschaftsmeister Erwachsene

§ 728 Qualifikation und Nennung

Für Mannschaftsmeisterschaften ist keine Qualifikation notwendig. Die Mannschaften werden von den Vorständen der Landesverbände genannt.

§ 730 Ausschreibungen der Kategorie A/Q

EWU-A/Q-Turniere sind Turniere von überregionaler Bedeutung mit Klassen für die Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft.

§ 731 Qualifikation

Die Qualifikation zur DM findet nur in den Qualifikationsklassen (Q) statt. Dort erlangen die platzierten Teilnehmer Qualifikationspunkte. Der Modus und die Anzahl notwendiger Qualifikationspunkte wird von der Bundes-EWU für jedes Jahr festgelegt.

Mindestscore

65 Punkte : RN, Suho, TH, WR

65 Punkte : WCH in der Reined Work und in der Cow Work

§ 740 Ausschreibungen Kategorie B - Landesmeisterschaften

EWU-B-Turniere sind Landesmeisterschaften der EWU-Landesverbände. Es können auch Mitglieder anderer Landesverbände teilnehmen, jedoch nicht Landesmeister werden.

§ 741 Meisterklassen LM

In den Meisterklassen werden die Landesmeister ermittelt. Bei zusammen ausgerichteten Landesmeisterschaften entscheidet sich der Reiter mit Doppelmitgliedschaft mit der Nennung, für welchen Landesverband er startet. Dies gilt dann für das gesamte Turnier.

1. Werden Landesmeisterschaften zusammengelegt und entsprechende Meistertitel vergeben, kann nur Landesmeister werden, wer als Bester seines Landesverbands unter den ersten 5 der Klasse platziert ist.
2. Zusammenlegungen von mehr als 3 Landesmeisterschaften sind nicht zulässig.
3. Ein Landesmeistertitel ist eine vollständige Qualifikation für die DM, wenn der Mindestscore nach § 731 erreicht wurde.
4. LK 3- und LK 4-Klassen können auf Turnieren der Kategorie B ausgeschrieben werden, es werden aber in LK 3/4 keine Landesmeistertitel vergeben.
5. LK 3- und LK 4-Klassen dürfen mit keiner höheren LK zusammengelegt werden.

§ 750 Ausschreibungen Kategorie C

EWU-C-Turniere sind regionale Turniere der EWU-Landesverbände. Es können auch Mitglieder anderer Landesverbände teilnehmen.

§ 760 Ausschreibungen Kategorie D

EWU-D-Turniere sind für den Einstieg in das Turnierreiten vorgesehen. Dem Veranstalter obliegt es, besondere Schwerpunkte für die Veranstaltung zu setzen (z.B. Playday, Hausturnier, Übungsturnier, Breitensportveranstaltung, Gelände-Wettbewerbe, Reiter-Tag mit FN-Klassen). Die Zielgruppen sind die LK 5 und LK 4. Ein Angebot an reitweisenübergreifenden Wettbewerben (für Western-, Freizeit- und klassische Reiter) soll berücksichtigt werden.

§ 770 Ausschreibungen Kategorie E

EWU-E-Turniere sind Veranstaltungen mit Playday-Charakter. Es können auch Prüfungen für die Leistungskassen 4 und 5 (ausgenommen Reining) ausgeschrieben werden. In der Disziplin WPL sind max. 5 Pferde in der Bahn zugelassen.

Die Turniere dieser Kategorie können auch von den Prüfern Breitensport Westernreiten, die die Zulassung dafür haben, gerichtet werden. Die Ausbildung und das Bewertungssystem werden über ein Merkblatt „Prüfer Breitensport/Westernreiten“ geregelt.

■ § 800 Nennungen

§ 801 Nennungsformular

Nennungen müssen auf den gültigen EWU-Formularen vorgenommen werden.

§ 802 Notwendige Angaben auf einer Nennung

Jeder Teilnehmer an EWU-Turnieren muss vor seiner Teilnahme ein gültiges, vollständig ausgefülltes Nennformular abgeben. Er ist für Fehler auf diesem Nennformular selbst verantwortlich. In der Nennung müssen folgende Angaben enthalten sein:

- Name, Vorname
 - EWU-Mitgliedsnummer
 - Pferde-Registrierungsnummer
 - bei Jungpferdeprüfungen:
Name beider Elterntiere des genannten Pferdes und Name des Züchters, sofern bekannt.
 - Angabe der genannten Prüfung(en)
1. Ein Teilnehmer, der eine Nennung zurückzieht, erhält keine Erstattung der Startgebühr, es sei denn, er kann wegen nachweisbarer Krankheit oder Verletzung seines Pferdes oder eigener Krankheit oder Verletzung oder aufgrund eines Todesfalls in der Familie nicht starten. In diesem Fall werden 50% des gezahlten Startgelds erstattet. Der Antrag hierzu muss spätestens 4 Tage nach Turnierende beim Veranstalter eingegangen sein. Hiervon ausgenommen sind Startgelder, die als Preisgelder ausgeschüttet werden.
 2. Nennungen werden nur berücksichtigt, wenn sie bis zu dem in der Ausschreibung angegebenen Nennungsschluss beim Veranstalter eingegangen sind. Unvollständig ausgefüllte Nennformulare müssen von der Meldestelle nicht angenommen werden.
 3. Nenngeld und alle Gebühren sind bis zum Nennungsschluss fällig. Gegen jeden Teilnehmer, der seinen Zahlungsverpflichtungen nicht nachkommt, können Disziplinarmaßnahmen nach der Rechtsordnung der EWU eingeleitet werden.
 4. Mit Zusendung des unterzeichneten Nennformulars erkennt der Teilnehmer/ Pferdebesitzer die Ausschreibung und die für die Veranstaltung geltenden Bestimmungen sowie das gültige Regelwerk der EWU an.

§ 803 Nachnennungen oder Änderungen

1. Über Nachnennungen einer bereits genannten Pferd-/Reiter-Kombination nach dem Nennschluss entscheidet der Veranstalter.
2. Eine Nachnennung besteht aus einer zusätzlich angemeldeten Klasse zuden bereits gemeldeten Klassen der angegebenen Pferd-Reiter-Kombination oder einer neuen Pferd-Reiter-Kombination.
3. Eine Änderung besteht aus dem Austausch eines gemeldeten Pferdes durch ein anderes und ist jederzeit möglich.
4. Eine Nennung eines anderen Reiters auf einem bereits genannten Pferd ist möglich.
5. War die vom Reiter- bzw. Pferdetausch betroffene Pferd-/Reiter-Kombination in einer vor dem Zeitpunkt des Tausches liegenden Prüfung bereits genannt, so ist eine neue Startnummer zu vergeben.
6. Die Nachnenn- oder Änderungsgebühr bestimmt der Veranstalter.
7. Die Änderungen müssen spätestens 2 Stunden vor Beginn der hiervon betroffenen Prüfungen erfolgt sein.

■ § 900 Platzierungen und Siegerehrungen

Das Ergebnis des Wettbewerbs in Turnierklassen ist die Platzierung der Teilnehmer, die durch den amtierenden Richter vorgenommen wird.

§ 901 Gültigkeit

Die Platzierung liegt allein in der Verantwortung des Richters, seine Entscheidung ist endgültig.

In den Disziplinen Western Riding und Superhorse ist für eine Platzierung ein Mindestscore von 56 Punkten erforderlich.

In Disziplinen, in denen kein Score vergeben wird, entscheidet der Richter, ob ein Ritt platzierungswürdig ist oder nicht.

In folgenden Prüfungen wird ein Score vergeben: TH,WR,RN,SUHO,CUT, WCH,RR

§ 902 Anzahl der Platzierten

Für alle Klassen in Turnierdisziplinen sind folgende Platzierungen (Anzahl von Plätzen) unter Berücksichtigung von § 901 möglich:

4	Nennungen:	Platzierung bis	Platz	4
5 bis 10	Nennungen:		Platz	5
11 bis 15	Nennungen:		Platz	6
16 bis 21	Nennungen:		Platz	7
22 bis 24	Nennungen:		Platz	8
25 bis 27	Nennungen:		Platz	9
28 bis 30	Nennungen:		Platz	10
31 bis 33	Nennungen:		Platz	11
34 bis 36	Nennungen:		Platz	12
37 bis 39	Nennungen:		Platz	13
40 u. mehr	Nennungen:		Platz	14

§ 903 Disqualifikation und 0-Score

Ist ein Pferd disqualifiziert worden oder hat es einen 0-Score erhalten, kommt es für eine Platzierung nicht in Frage.

§ 904 Go-rounds, Vorläufe und Finale

1. Bei einem Finale werden mindestens die für die erforderliche Anzahl an Platzierungen qualifizierten Teilnehmer in das Finale gebeten.

2. Bei einem Finale können auch Teilnehmer mit Punktegleichstand aus Go-rounds in das Finale aufgenommen werden. Es kann sich dadurch die Anzahl der Finalteilnehmer erhöhen, jedoch nicht die Anzahl der Platzierten.
3. In einem Finale werden alle Teilnehmer neu bewertet.
4. In einem Finale kann auch ein Teilnehmer mit einer 0-Score platziert werden, jedoch nicht mit einer Disqualifikation.

§ 905 Ergebnisliste (Richterkarte)

1. Der Richter/Ringsteward hat die genaue Anzahl der genannten und gestarteten Teilnehmer einer Prüfung in die Ergebnisliste (Richterkarte) einzutragen. Er trägt die Startnummern der platzierten Teilnehmer zuzüglich zweier Reserveplatzierten und bei gescorten Disziplinen den Score in die Ergebnisliste/Richterkarte ein. Der Richter unterschreibt sie.
2. Wenn die Platzierung für eine Prüfung festgelegt ist, darf die Prüfung nicht wiederholt werden. Hat der Richter die Richterkarte unterschrieben, darf diese nicht mehr geändert werden. Ausnahme siehe § 1001 - 1003
3. Die Richterkarte wird zusammen mit der unterschriebenen Starterliste an die BGS geschickt.

§ 906 Score Sheets (Bewertungsbogen)

Auch die offiziellen Score Sheets der Prüfungen, für die Score Sheets vorgeschrieben sind, sind Dokumentationen der Ergebnisse. Nach dem Ende einer Prüfung gehen die vom Ringsteward ausgefüllten Score Sheets an die Meldestelle. Sie werden den Teilnehmern zur Einsicht zugänglich gemacht.

Die Original Score Sheets verbleiben bei den Turnierunterlagen und werden mit diesen an die BGS geschickt.

§ 907 Mehrfachplatzierungen

Mehrfachplatzierungen sind in allen Disziplinen (außer in der WPL) möglich, das gilt nicht für den ersten Platz. Die Verteilung der Schleifenfarben und evtl. Sachpreise an Gleichplatzierte wird ausgelost. Preisgelder werden gleichmäßig aufgeteilt.

§ 908 Stechen um den ersten Platz

1. Bei Gleichstand auf dem ersten Platz erfolgt ein Wiederholungsritt, bei gleicher Startfolge und gleichem Pattern. Es gibt nur ein Stechen. Bei erneutem Gleichstand werden die Sieger als Co-Champions benannt.
2. Ist ein Preisgeld ausgeschrieben, so wird das Preisgeld des 1. und 2. Platzes addiert und je zur Hälfte an die beiden Teilnehmer ausgezahlt, um eventuelle Ehrenpreise wird eine Münze geworfen.
3. Diese Regelung gilt, wenn das Preisgeld des 1. Platzes mehr als 800,-- Euro beträgt.
4. Bei geringerem Preisgeld kann auf ein Stechen verzichtet werden, wenn sich die Erstplatzierten einig sind.
5. Tritt ein Reiter zum Stechen nicht an, wird er als Zweiter platziert. Ein Reiter, der das Stechen verloren hat, kann nicht schlechter platziert werden als auf den 2. Platz (bei drei Reitern im Stechen auf den 3. Platz usw.).

§ 909 Platzierung mit mehreren Richtern

1. In Prüfungen WPL, WHS, SSH, wird die Platzierung der Richter nach Platzierungspunkten ermittelt. Sind z.B. 10 Teilnehmer in einer Disziplin platziert, entfallen auf den 1. Platz 10 Punkte, der Zweitplatzierte erhält 9 Punkte usw.
2. Bei Punktgleichstand entscheidet die Platzierung des Tie-Richters. Der Tie-Richter muss vor der Prüfung durch den Turnierleiter bestimmt und auf der Startliste der jeweiligen Disziplin benannt werden.

3. Wird ein Score vergeben, so werden die Scores der Richter addiert.
4. Vorher festgelegte Streichergebnisse sind zulässig.
5. Für die German Open gelten gesonderte Regelungen.

§ 910 Siegerehrungen

Siegerehrungen sind nur für Klassen möglich, für die mindestens vier Teilnehmer genannt haben.

Sind weniger als 4 Teilnehmer genannt und wurde keine Zusammenlegung vorgenommen, so entfällt diese Klasse.

§ 911 Durchführung der Siegerehrung

Die Siegerehrung sollte unmittelbar nach der Klasse durchgeführt werden.

§ 912 Erscheinen der Teilnehmer zur Siegerehrung

1. Die platzierten Teilnehmer müssen persönlich in der vorgeschriebenen Kleidung erscheinen.
2. Ausnahme: Finden Klassen zeitgleich oder unmittelbar hintereinander statt und ist davon ein Teilnehmer oder ein Pferd einer Siegerehrung betroffen, so darf der Teilnehmer sich und das Pferd vertreten lassen.

§ 913 Veröffentlichung von Titeln

Werden Meister- oder andere Titel in den öffentlichen Medien oder der Werbung genannt, so müssen sie mit Angabe des Verbandes, der Disziplin und des Jahres veröffentlicht werden.

■ § 1000 Berichtigungen von Platzierungen und Proteste

§ 1001 Rechen- oder Registrierungsfehler

Rechen-, Schreib- oder Registrierungsfehler auf Ergebnislisten, Score Sheets oder Bewertungsbögen müssen korrigiert werden.

Bemerkt ein Teilnehmer einen Rechenfehler auf einem Score Sheet, kann er die Änderung beim Turnierleiter beantragen, ohne einen formellen Protest einlegen zu müssen.

§ 1002 Gründe für Berichtigungen

Eine nachträgliche Berichtigung von Platzierungen ist nur durch den Richter oder die Bundes-EWU möglich, und nur in den folgenden Fällen:

- Es liegt ein Rechenfehler oder Schreibfehler in der Auswertung vor.
- Ein Teilnehmer oder ein Pferd erweist sich nachträglich als nicht startberechtigt.
- Ein Teilnehmer oder ein Pferd erweist sich nachträglich als disqualifiziert.
- Einem Protest wird stattgegeben.

§ 1003 Berichtigung nach der Siegerehrung

Der Richter korrigiert die Richterkarte (Ergebnisliste), Score Sheets oder Bewertungsbögen. Der Sprecher verliert die geänderte Platzierung. Die Meldestelle regelt den Austausch der Ehrenpreise, Schleifen und ggf. Gewinnchecks. Die Teilnehmer sind zum Austausch verpflichtet.

§ 1004 Berichtigung nach dem Turnier

Die Bundes-EWU und die Turniergenehmigungsstelle stimmen die Änderung miteinander ab und veröffentlichen das geänderte Ergebnis.

§ 1005 Voraussetzungen für Proteste

1. Jeder Teilnehmer, der durch einen Verstoß gegen die Wettkampfordnung (Regelbuch) benachteiligt wurde, kann gegen die entsprechende Wertung Protest einlegen. Proteste gegen Mannschaftswertungen sind durch den Kaderchef einzulegen.
2. Proteste gegen Richterentscheidungen sind nur möglich, wenn diese rechtsmissbräuchlich vorgenommen wurden.

§ 1006 Form des Protestes

Das Einlegen eines Protestes muss schriftlich, fristgemäß und unter Zahlung der Protestgebühr an den Turnierleiter erfolgen.

Der Protest ist ausreichend zu begründen. Bei offensichtlichen Rechenfehlern kann der Protest auch mündlich ohne Zahlung einer Gebühr erfolgen.

§ 1007 Frist

Der Protest ist spätestens innerhalb einer Stunde nach der Platzierung einzulegen und bei der letzten Prüfung eines Turniers eine halbe Stunde nach der Platzierung.

§ 1008 Protestgebühren

Die Protestgebühr beträgt:

- 25,-- Euro bei EWU-C-, EWU-D- und EWU-E-Turnieren
- 50,-- Euro bei EWU-A- und EWU-B-Turnieren
- 100,-- Euro bei Deutschen Meisterschaften der EWU (DM)

Die Gebühr ist bei Einlegen des Protestes bar zu entrichten.

Wird dem Protest stattgegeben, ist die Protestgebühr zurück zu zahlen.

§ 1009 Entscheidung über einen Protest

1. Über den Protest entscheidet der Turnierausschuss bis spätestens 2 Stunden nach Ende der letzten Prüfung.
2. Beteiligte oder aus sonstigen Gründen befangene Personen dürfen nicht über einen Protest entscheiden.
3. Kann aus einem berechtigten Grund der Turnierausschuss keine Entscheidung treffen, ist der Protest innerhalb einer Woche an das Sportgericht weiterzuleiten.

§ 1010 Rechtsmittel

1. Gegen die Entscheidung des Turnierausschusses steht dem Betroffenen das Recht des Einspruchs zu.
2. Der Einspruch ist innerhalb einer Woche schriftlich an das Sportgericht zu stellen und ausreichend zu begründen.
3. Rechtsmittel sind nur zulässig, wenn sie frist- und formgerecht unter Einzahlung des Kostenvorschusses eingelegt wurden. Der ordentliche Rechtsweg ist ausgeschlossen.

■ § 1100 Schleifen, Pokale und sonstige Preise

§ 1101 Schleifen

Für alle Klassen in Turnierdisziplinen müssen Schleifen gemäß der vorgeschriebenen Platzierung vergeben werden. Werden Nachnennungen akzeptiert, müssen genügend Schleifen vorhanden sein, andernfalls müssen fehlende Schleifen innerhalb von 28 Tagen nachgesandt werden.

§ 1102

Schleifenfarben

Die folgenden Schleifenfarben sind vorgeschrieben:

1. Platz:	Blau
2. Platz:	Rot
3. Platz:	Gelb
4. Platz:	Weiß
5. Platz:	Rosa
6. Platz:	Grün
ab 7. Platz:	Braun
All-Around-Champion:	Lila (große Schleife)

§ 1103 Pokale

Für jeden Sieger einer Klasse muss ein Ehrenpreis, z.B. ein Pokal, vergeben werden.

§ 1104 Geldpreise

Sind Geldpreise für bestimmte Klassen vorgesehen, so müssen sie in der Ausschreibung, spätestens im Programmheft, veröffentlicht werden. Ihre Ausschüttung ist für den Veranstalter verpflichtend. Die Staffelung der Ausschüttung ist dem Veranstalter überlassen.

§ 1105 Jackpot-Klassen

Eine Disziplin kann zusätzlich als Jackpot-Klasse (Sonderprüfung) ausgeschrieben werden.

Dafür müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Es muss unabhängig vom Startgeld ein Jackpot vorhanden sein.
- Der Jackpot (Einlage) muss mindestens das 5-fache der einzelnen Startgebühr betragen.
- Weiterhin muss mindestens die Hälfte der Startgelder zusätzlich ausgeschüttet werden.

Die Höhe des Jackpots (Einlage) muss in der Ausschreibung veröffentlicht werden.

§ 1106 Sachpreise

Sachpreise müssen nicht bekannt gegeben werden, dies ist jedoch zu empfehlen, um die Attraktivität des Turniers zu steigern. Werden Sachpreise in der Ausschreibung oder dem Programmheft angekündigt, so müssen sie vergeben werden.

■ § 1200 All-Around-Champion Titel

Der Titel eines All-Around-Champions wird nur für LK 1, LK 2 und LK 3 vergeben. Er muss auf Turnieren der Kategorie DM, A/Q, B und C vergeben werden. Bei kombinierten Turnieren, z.B. AQ/C oder B/C Turnieren, wird der Titel des All-Around-Champion für das gesamte Turnier in den Leistungsklassen LK 1, LK 2 und LK 3 vergeben.

Es gibt keinen All-Around-Champion in LK 4 und 5. Der Veranstalter kann je einen Titel für die erfolgreichsten Teilnehmer der LK 4 und der LK 5 vergeben, der nur für dieses Turnier gilt und keinerlei Einfluss auf die Leistungspunkte der LK hat.

§ 1201 Voraussetzung

Zur Ermittlung des All-Around-Champions eines Turniers werden die erworbenen Punkte aus allen offiziellen Klassen (außer Horse & Dog Trail-Prüfungen) addiert. All-Around-Champion kann nur die Reiter-/Pferd-Kombination werden, die in mindestens 3 Klassen jeweils einen oder mehr Punkte erhielt.

§ 1202 Titel pro Leistungsklasse

Es wird der Titel eines All-Around-Champions für jede der LK in den LK 1-3 vergeben, auch wenn die Punkte in zusammengelegten Klassen erworben wurden.

§ 1203 Punktesystem/Platzierungspunkte

Es wird folgendes Punktesystem angewandt:

- Jeder Teilnehmer erhält All-Around-Punkte entsprechend seiner Platzierung.
- Er erhält so viel Punkte, wie Platzierungen vorgenommen wurden.

Beispiel bei einer Platzierung mit 6 Teilnehmern:

Teilnehmer auf dem 1. Platz	= 6 Punkte
Teilnehmer auf dem 2. Platz	= 5 Punkte
Teilnehmer auf dem 3. Platz	= 4 Punkte
Teilnehmer auf dem 4. Platz	= 3 Punkte
Teilnehmer auf dem 5. Platz	= 2 Punkte
Teilnehmer auf dem 6. Platz	= 1 Punkt

§ 1204 Punktegleichstand

Kommt es bei der Ermittlung des All-Around-Champions in einer LK zu einem Punktegleichstand, wird folgendermaßen entschieden:

1. Es wird der Teilnehmer zum Champion erklärt, der mit einem Pferd in den meisten Klassen Punktgewinne erzielen konnte.
2. Der Reiter, der die größte Anzahl teilnehmender Pferde besiegt hat, wird Champion.

Sollte immer noch ein Gleichstand bestehen, werden 2 All-Around-Champions vergeben. Schleife, ggf. Pokal und Sachpreis werden nach Entscheidung des Veranstalters verteilt.

■ § 1300 Veröffentlichung der Turnierergebnisse

§ 1301 Turniere der Kategorien DM und A/Q, B, C

1. Turnierleiter

Folgende Unterlagen sind vom Turnierleiter in der Woche nach dem Turnier an die BGS zu senden:

- Datensatz der Ergebnisse (1x per E-Mail, 1x auf Datenträger)
- Programmheft
- Originale der Ergebniskarten (Richterkarten), Score Sheets, Bewertungsbögen
- Ergebnislisten
- Richterbeurteilungsbogen
- Startlisten - vom Ringsteward unterschrieben

Erst nachdem die Ergebnisse der BGS übermittelt wurden, dürfen diese veröffentlicht und an Dritte weitergeleitet werden.

2. Turnierergebnisse

Sollte die Turnierleitung die Ergebnisse nicht rechtzeitig an die Bundes-EWU melden oder die Ergebnisliste fehlerhaft oder unvollständig sein, werden die Ergebnisse von der Bundes-EWU nachträglich ermittelt und dem Turnierveranstalter eine Gebühr in Rechnung gestellt. Die Genehmigung eines zukünftigen Turniers kann versagt werden.

§ 1302 Turniere der Kategorie D und E

1. Turnierleiter

Die Ergebnisse sind vom Turnierleiter in der Woche nach dem Turnier an den zuständigen EWU-Landesverband zu senden. Für die Dokumentation der Ergebnisse genügen handschriftliche Aufzeichnungen in ordentlicher Form. Sie müssen enthalten:

- Name der Klasse, der Sonderprüfung oder des Breitensportwettbewerbs; Platzierung mit Angabe von Startnummer, Name des Teilnehmers und Name des Pferdes
- Programmheft, falls vorhanden
- Originale der Ergebniskarten (Richterkarten), Score Sheets, Bewertungsbögen
- vollständige Teilnehmerliste

Zusätzlich ist vom Turnierleiter ein Richterbeurteilungsbogen an die Bundes-EWU zu senden. Die Kopien der Richterkarten und unterschriebenen Starterlisten sind bis zum Jahresende aufzubewahren und können bis dahin von der BGS zum Datenabgleich angefordert werden.

2. Turnierergebnisse

Die Ergebnisse sind vom Richter am Ende des letzten Turniertages dem Turnierleiter auszuhändigen. Sie müssen enthalten:

- die Ergebniskarten (Richterkarten)
- die vom Ringsteward unterschriebenen Starterlisten

Zusätzlich ist vom Richter bei D-Turnieren ein Turnierbeurteilungsbogen an die BGS zu senden.

§ 2000 Turnierfachleute

■ § 2001 Turnierausschuss

Für jedes Turnier muss ein **Turnierausschuss** gebildet werden, dessen Mitglieder während des gesamten Turniers anwesend sind.

Der Turnierausschuss besteht aus dem Turnierleiter oder seinem Vertreter, einem Richter und einem EWU-Steward.

Der Turnierausschuss ist zuständig für Proteste und Maßnahmen im Sinne des Tierschutzes sowie Disziplinarmaßnahmen im Sinne des Regelwerks der EWU sowie der Rechts und Schiedsordnung.

§ 2003 Sperre eines Turnierteilnehmers

Der Turnierausschuss kann über einen Teilnehmer eine Turniersperre verhängen. Die Sperre gilt für das gesamte Turnier und muss am ersten Werktag nach dem Turnier an die BGS gemeldet werden. Siehe Ethische Grundsätze FN im Pferdesport und Verhaltenskodex und Rechtsordnung und Schiedsordnung der EWU.

§ 2004 Sperre eines Pferdes

Der Tierarzt entscheidet über den weiteren Einsatz eines Pferdes, das von dem EWU-Steward oder dem Richter wegen Verletzung, Lahmheit oder seines allgemeinen Gesundheitszustands gemeldet wurde. Der Turnierausschuss kann einen Tierarzt zu Rate ziehen. Diese Sperre gilt für das gesamte Turnier und muss am ersten Werktag nach dem Turnier an die BGS gemeldet werden.

§ 2005 Rechtsmittel

Gegen die Verhängung von Disziplinarmaßnahmen durch beauftragte Personen steht dem Betroffenen das Recht des Einspruchs zu.

Der Einspruch ist innerhalb einer Woche schriftlich an das Sportgericht zu stellen und ausreichend zu begründen. Rechtsmittel sind nur zulässig, wenn sie frist- und formgerecht unter Einzahlung des Kostenvorschusses eingelegt wurden. Der ordentliche Rechtsweg ist ausgeschlossen.

■ § 2010 Veranstalter

Der Veranstalter bzw. der Turnierleiter eines Turniers muss Mitglied der EWU sein, damit die Veranstaltung über die Haftpflichtversicherung der Bundes-EWU versichert ist.

§ 2011 Kompetenzen

Der Veranstalter ist verantwortlich für die Turniergehenhmigung (Veranstaltervertrag) und die Einhaltung der darin festgelegten Bedingungen sowie der Einhaltung aller allgemeinen Durchführungsbestimmungen für Turniere.

Bei Verstößen gegen die Durchführungsbestimmungen obliegt die Entscheidung, ob dem Veranstalter in Zukunft ein Turnier genehmigt wird,

- bezüglich Turnieren der Kategorien DM und A/Q bei der Bundes-EWU
- bezüglich Turnieren der Kategorien B, C, D und E beim zuständigen EWU-Landesverband. Er darf auf dem Turnier nicht als Richter oder Steward tätig sein.

§ 2012 Richtervertrag

1. Zwischen dem Veranstalter und dem Richter muss ein schriftlicher Vertrag (EWU-Formular „Richtervertrag“) geschlossen werden. Dieser wird dem Veranstalter vom Richter in 2-facher Ausfertigung zugesandt. Ein Exemplar muss vom Veranstalter innerhalb von 14 Tagen unterschrieben an den Richter zurückgeschickt werden. Nach Ablauf dieser Frist ist der Richter nicht mehr an seine Zusage gebunden.
2. Dem Richter ist vom Veranstalter bis spätestens 2 Tage vor Turnierbeginn eine Zeiteinteilung zu übersenden.
3. Am Ende des letzten Turniertags sind dem Richter und dem Ringsteward die vereinbarten Kostenerstattungen (Richter-/Ringstewardentgelt, Fahrtkosten, Nebenkosten) vollständig auszusahlen.

§ 2013 Sicherheit

Der Veranstalter hat dafür zu sorgen, dass eine mechanische Abgrenzung (Zaun, Bande) zwischen den Teilnehmern und dem Publikum vorhanden ist.

Darüber hinaus muss ein Abstand zwischen Richter und Publikum gewährleistet sein.

§ 2014 Reitbahn (Arena)

Alle Klassen müssen in einer Reitbahn oder auf einem umzäunten Reitplatz stattfinden, die den Erfordernissen der Disziplin genügen.

Alle Turnierklassen müssen in einem von den Zuschauern abgegrenztem Raum (Zaun, Bande, sonstige Abgrenzung) stattfinden.

§ 2015 Abreiteplätze

1. Die zugelassenen Abreiteplätze müssen gekennzeichnet werden.
2. Die Abreiteplätze müssen eine ausreichende Trennung von Reitern und Zuschauern gewährleisten.
3. Die Bodenbeschaffenheit der Abreiteplätze muss ein gefahrloses Abreiten und eine wettkampfgerechte Vorbereitung ermöglichen.
4. Die Mindestgröße der Abreiteplätze bei Turnieren der Kategorien DM, A/Q, B, C muss 20 x 40 m betragen.
5. Bei parallel stattfindenden Prüfungen müssen ebenfalls zwei Abreiteplätze zur Verfügung stehen.

§ 2016 Sanitäre Anlagen

Für jedes Turnier müssen ausreichend sanitäre Anlagen zur Verfügung gestellt werden.

■ § 2100 Turnierleiter

1. Der Veranstalter bestimmt für die Durchführung des Turniers einen Turnierleiter.
2. Der Turnierleiter ist dem Veranstalter gegenüber verantwortlich für die Einhaltung der Durchführungsbestimmungen des Turniers.
3. Ist der Veranstalter und der Turnierleiter dieselbe Person, so gelten uneingeschränkt die Bestimmungen des Veranstalters für den Turnierleiter.
4. Er darf auf dem Turnier nicht als Richter tätig sein.

§ 2101 Voraussetzungen für die Funktion

Der vom Veranstalter bestimmte Turnierleiter muss eine Person sein, die Mitglied der EWU und mindestens 21 Jahre alt ist und eine Kompetenz für die Leitung eines Turniers aufweist. Die für die Genehmigung eines Turniers zuständige Stelle kann einen Turnierleiter ablehnen und die Benennung eines anderen Turnierleiters fordern. Der Turnierleiter darf nicht Teilnehmer des Turniers sein.

§ 2102 Aufgaben des Turnierleiters

Der Turnierleiter hat das Recht und die Pflicht, auf die Einhaltung aller Regeln, die das Turnier betreffen, zu achten. Er muss anwesend und dem Richter und EWU-Steward jederzeit zur Verfügung stehen. Der Turnierleiter ist für die Übermittlung der Ergebnisse an die BGS verantwortlich.

§ 2103 Organisatorisches

Der Turnierleiter ist für die Bearbeitung und Versendung aller für das Turnier erforderlichen Unterlagen verantwortlich. Er überwacht die Einhaltung des Zeitplans, der den Teilnehmern (als Zeiteinteilung) bekannt gegeben worden ist.

§ 2104 Gesamtverantwortung

Der Turnierleiter ist für den Gesamteindruck der Veranstaltung verantwortlich und unterstützt stets die Arbeit des Richters, des EWU-Stewards und des Ringstewards.

■ § 2300 Nennstelle

Die Nennstelle ist in der Ausschreibung mit Namen, Adresse und Telefonnummer anzugeben.

§ 2301 Annahme der Nennungen

Die Nennstelle nimmt die Nennungen an und muss Nennungen ablehnen, die nicht den Bestimmungen des Regelwerks entsprechen. Die Nennstelle kann, aber muss nicht, Kontakt zu einem Teilnehmer aufnehmen, damit diesem Gelegenheit gegeben wird, seine Nennung zu korrigieren.

§ 2302 Nennbestätigung und Zeitplan

1. Ist in der Ausschreibung eine Office Charge vorgesehen, so hat die Nennstelle die Pflicht, eine Nennbestätigung an die Teilnehmer zu versenden, die bei den Teilnehmern mind. 2 Werktage vor dem ersten Turniertag eintrifft.
2. Die Nennbestätigung enthält die Auflistung der genannten Klassen, bestätigt den Eingang der Nenngelder und Nebenkosten und weist noch offen stehende Beträge aus, die vor Ort entrichtet werden müssen.
3. Die Nennbestätigung gibt einen Zeitplan an, in dem alle Klassen in der vorgesehenen Reihenfolge aufgeführt sind und die folgenden Uhrzeiten angegeben sind:
 - Öffnung der Meldestelle an jedem Turniertag.
 - auf DM, A, A/Q, B, C Turnieren: der Beginn der einzelnen Prüfungen.
 - Bei D- und E-Turnieren: Beginn der ersten Klasse jedes Turniertages und frühester Zeitpunkt der ersten Klasse nach der Mittagspause jedes Turniertages.

§ 2303 Sonstiges

Die Nennstelle gibt die gesammelten und geordneten Nennungen an die Meldestelle weiter.

■ § 2400 Meldestelle

Die Meldestelle übernimmt alle angenommenen Nennungen von der Nennstelle (falls diese nicht dieselbe Stelle ist) und verarbeitet sie in der Datenverarbeitung. Der Leiter der Meldestelle wird vom Veranstalter oder Turnierleiter bestimmt und ist namentlich anzugeben.

§ 2401 Bearbeitung der Teilnehmerdaten Kategorie DM, A/Q, B und C

Die Erfassung und Bearbeitung der turnierrelevanten Teilnehmerdaten wird über die EWU-eigene Turniersoftware bearbeitet. Diese und ihre Datenbank wird zentral von der BGS gepflegt. Die Verwendung der Software ist vorgeschrieben.

§ 2402 Bearbeitung der Teilnehmerdaten Kategorie D und E

Für die Bearbeitung der Teilnehmerdaten von Turnieren der Kategorie D und E ist die EWU-Turniersoftware nicht erforderlich. Die Auswertung muss nur sinngemäß den Anforderungen des Regelwerks entsprechen.

§ 2403 Aufnahme der Teilnehmer

Die Meldestelle empfängt die Teilnehmer auf dem Turnier, kontrolliert die Startvoraussetzungen (Nennbestätigung, Mitglieds-/Turnierausweis, Equidenpass) und vergibt die Startnummern. Sie weist die Boxen- oder Paddockplätze zu und gibt Auskunft über die weitere Organisation des Turniers.

§ 2405 Aushang für die Teilnehmer

Die Meldestelle ist verantwortlich für den Aushang folgender Informationen:

- Aktueller Zeitplan
- Alle Pattern des Turniers
- Starterlisten für jede Klasse mind. 90 Minuten vor Beginn der Klasse, ausgehängt bei der Meldestelle und am Abreiteplatz
- Kopien der Score Sheets nach stattgefundenen Klassen. Es werden keine Original-Score Sheets ausgehängt. Ist ein Kopieren aus technischen Gründen nicht möglich, so verbleiben die Score Sheets/Bewertungsbögen bei der Meldestelle und stehen den Teilnehmern zur Einsicht zur Verfügung
- Ergebnislisten (Platzierungen) nach stattgefundenen Klassen
- Abreitezeiten

§ 2406 Starterlisten

1. Die Startreihenfolge wird mit einer Starterliste vom Turnierleiter oder der Meldestelle mind. 90 Minuten vor Beginn der jeweiligen Klasse festgelegt und ausgehängt. Sie muss von Klasse zu Klasse unterschiedlich sein.
2. Bei einem Reiter mit mehreren Pferden sollen möglichst viele andere Reiter zwischen seinen Starts liegen. Auf der Starterliste müssen alle für die jeweilige Prüfung genannten Pferd-/Reiter-Kombinationen aufgeführt sein.
3. Sie muss folgende Angaben enthalten: EWU-Nummer und Name der Prüfung, Startnummer der Pferd-/Reiter-Kombination, Name und LK des Reiters, Name, Geschlecht und Geburtsjahr des Pferdes.
4. Start- und Ergebnislisten von Jungpferdeprüfungen müssen zusätzlich auch die Namen beider Elterntiere und den Namen des Züchters des Jungpferdes, soweit bekannt, enthalten.

■ § 2500 Ansager/Sprecher

Der Ansager wird vom Veranstalter und/oder Turnierleiter bestimmt. Die bestimmte Person muss mit der allgemeinen Turnierorganisation vertraut sein.

§ 2501 Startbereitschaft

1. Der Ansager macht die Teilnehmer auf die Startreihenfolge aufmerksam und ruft sie entsprechend auf.
2. Ist ein aufgerufener Teilnehmer nicht vor dem Tor, so erfolgt der letzte Aufruf für diesen Teilnehmer: „Letzter Aufruf für die Startnummer ...“.
3. Erscheint der Teilnehmer mit der aufgerufenen Startnummer nicht unmittelbar nach diesem Aufruf, ist er nicht mehr startberechtigt.

§ 2502 Anweisungen des Richters

Der Ansager gibt die Anweisungen des Richters/Ringstewards an die Teilnehmer weiter. Dies können Anweisungen zum Aufstellen, zum Beginnen der Prüfung, zur verlangten Gangart oder zur Unterbrechung der Prüfung sein. Gangarten werden in Westernprüfungen mit den amerikanischen Fachbegriffen angesagt. In reitweisenübergreifenden Wettbewerben werden sie in Deutsch und Englisch angesagt.

§ 2508 Platzierung und Siegerehrung

Der Ansager ruft die für die Platzierung bestimmten Teilnehmer in die Bahn und zur Aufstellung. Er verliest die Platzierung in umgekehrter Reihenfolge (vom Letztplatzierten bis zum Sieger) und nennt dabei die Startnummer, den Teilnehmer und das Pferd.

■ § 2600 Doorman

Der Doorman wird vom Veranstalter/Turnierleiter bestimmt.

§ 2601 Startbereitschaft

Der Doorman muss von der Meldestelle die aktuellen Starterlisten erhalten. Er ruft die Startbereitschaft der für die nächste Klasse erwarteten Teilnehmer auf und kontrolliert ihre Anwesenheit. Er kann dem Ansager nicht erschienene Teilnehmer mitteilen und um Aufruf dieser Teilnehmer bitten.

§ 2602 Einreiten und Beginn der Prüfung

Werden die Teilnehmer vom Ansager zum Einreiten aufgefordert, so öffnet der Doorman das Tor.

Nach dem letzten aufgeforderten Teilnehmer oder dem letzten Aufruf eines bislang nicht erschienenen Teilnehmers schließt der Doorman auf das Handzeichen des Richters das Tor. Kein weiterer Teilnehmer ist dann noch startberechtigt.

■ § 2700 Parcoursdienst

§ 2701 Parcourschef

1. Für die Mannschaft des Parcoursdienstes bestimmt der Veranstalter und/oder Turnierleiter einen Parcourschef. Dieser muss mit dem Regelwerk vertraut sein.
2. Dem Parcourschef obliegt die Bereitstellung aller Hindernisse und Bahnmarkierungen, die für das Turnier benötigt werden.
3. Der Parcourschef bereitet die Arena für die nächste Prüfung vor. Er stimmt die Aufstellung von Hindernissen und Bahnmarkierungen mit dem Richter ab.
4. Der Richter hat die vorbereitete Arena zu genehmigen.

§ 2702 Wiederherstellen von Hindernissen

1. Der Parcoursdienst darf nur nach dem Ende eines Rittes arbeiten oder in gebührendem Abstand zum Teilnehmer an Hindernissen, die der Teilnehmer bereits absolviert hat. Auf keinen Fall darf an einem Hindernis gearbeitet werden, während sich ein Teilnehmer daran oder darin befindet.
2. Wird ein Hindernis von einem Teilnehmer verändert und soll dieses Hindernis im Laufe des Patterns noch einmal benutzt werden (kombinierte Hindernisse), so darf es zwischenzeitlich nicht wiederhergestellt werden.

§ 2703 Unterbrechung eines Rittes

Die Wiederherstellung eines Hindernisses, für die eine Unterbrechung des Rittes notwendig ist, bedarf der Genehmigung (Handzeichen, Anweisung) des Richters.

■ § 2800 EWU-Steward

1. Ein EWU-Steward ist auf allen EWU-Turnieren der Kategorien A, A/Q, B und C zwingend vorgeschrieben.
2. Der amtierende Richter sowie ein Teilnehmer dieses Turniers können nicht EWU-Steward sein.
3. Der EWU-Steward muss ein Tätigkeits- und Namensschild tragen.
4. Der EWU-Steward verfasst einen Turnierbeurteilungsbogen und sendet den an die BGS.

§ 2801 Anwesenheit

Der EWU-Steward muss zu allen Zeiten, in denen auf den offiziell zugelassenen Plätzen abgeritten werden darf, anwesend sein.

§ 2802 Abreitezeiten

Die zugelassenen Abreitezeiten müssen per Aushang veröffentlicht sein. Außerhalb der zugelassenen Abreitezeiten ist das Abreiten untersagt und kann zu einer Turniersperre führen.

§ 2803 Ausrüstung

Die EWU-Steward muss dieses Regelwerk der EWU ständig bei sich führen. Eine vollständige Teilnehmerliste mit Startnummern ist ihm von der Meldestelle auszuhändigen. Der Einsatz einer Videokamera wird empfohlen.

§ 2804 Anweisungen

Den Anweisungen des EWU-Stewards hat ein Turnierteilnehmer Folge zu leisten.

§ 2805 Kompetenz

Der EWU-Steward überwacht das Geschehen auf dem Turniengelände. Er ist verantwortlich für die Einhaltung dieses Regelwerks, der allgemeinen Sicherheit und Unfallverhütung und der Tierschutzbestimmungen im Pferdesport. Die weiteren Aufgaben werden durch das Merkblatt für Stewards geregelt.

§ 2806 Unfallverhütung

Unter Unfallverhütung ist zu verstehen: Wer durch sein Verhalten sich selbst oder andere behindert oder gefährdet.

§ 2807 Tierschutz

- Unter den Tierschutzbestimmungen im Pferdesport sind insbesondere zu verstehen:
- Wer ein Pferd arbeitet, das aufgrund seiner körperlichen Verfassung nicht (mehr) in der Lage ist, an einem Wettbewerb teilzunehmen.
 - Wer ein Pferd so intensiv oder so lange arbeitet, dass seine physischen Grenzen erreicht sind.
 - Wer einem Pferd wiederholt gezielt Schmerzen zufügt.
 - Wer ein Pferd arbeitet, das Verletzungen aufweist.

§ 2808 Lahmheit

Es obliegt dem EWU-Steward, das Arbeiten von Pferden zu untersagen, die offensichtliche Bewegungsstörungen aufweisen, deren Ursache vermutlich Schmerzen sind. Ggf. ist ein Tierarzt hinzu zu ziehen. Er muss dem Turnierausschuss den Vorfall melden. Die weitere Verantwortung obliegt dem Turnierausschuss.

§ 2809 Verwarnung

1. Der EWU-Steward ist befugt, gegen Teilnehmer eine Verwarnung auszusprechen, wenn diese mit ihrem Verhalten gegen die genannten Bestimmungen verstoßen.
2. Ein Teilnehmer muss mit dem Ausschluss vom Turnier rechnen, wenn er trotz Verwarnung durch den Steward weiterhin gegen angemahnte Bestimmungen verstößt.
3. Weiteres regelt die Rechtsordnung der EWU.

§ 2810 Teilnehmerkennzeichnung auf dem Abreiteplatz

Jeder Benutzer des Abreiteplatzes muss beim Abreiten die für dieses Turnier zugeteilte Startnummer dieser Pferd-/Reiter-Kombination tragen.

Unter „Abreiten“ im Sinne dieses Regelwerks wird jegliches Arbeiten von Pferden an der Hand, an der Longe oder unter dem Sattel verstanden.

§ 2811 Ausrüstung auf dem Abreiteplatz

Grundsätzlich sind auf dem Abreiteplatz nur nach diesem Regelwerk zugelassenen Ausrüstungsgegenstände erlaubt. Für Reiter der Leistungsklasse 1-5 B ist das Tragen eines Reithelms beim Abreiten zwingend vorgeschrieben.

Der EWU-Steward kann die Entfernung von Ausrüstungsteilen verlangen, die den Ausrüstungsbestimmungen der EWU nicht entsprechen.

Ausdrücklich verboten ist:

- Reiten ohne Sattel
- Reiten ohne zulässige Zäumung
- Mehr als ein Reiter auf einem Pferd
- Kinder auf Sätteln, deren Steigbügel zu lang sind
- Reiten mit Handpferd

§ 2812 Longieren

Longieren ist auf geeigneten Plätzen auf dem Turniengelände erlaubt. Es darf nur longiert werden, wenn keine anderen Teilnehmer bereits dort reiten. Longierte Pferde dürfen so weit ausgebunden werden, dass sich die Nasenrückenlinie vor oder an der Senkrechten befindet. Pferde dürfen nur am Snaffle Bit ausgebunden werden. Gebisse für das Longieren müssen dem Regelbuch entsprechen. Der Gebrauch einer Longierpeitsche ist erlaubt. Wird eine Kandarre zum Longieren verwendet, so darf die Longe nicht am Kandarrenanzug eingehängt werden.

§ 2813 Beschaffenheit von Abreiteplätzen

Die zugelassenen Abreiteplätze müssen gekennzeichnet werden. Die Beschaffenheit der Abreiteplätze muss ein gefahrloses Abreiten und eine wettkampfgerechte Vorbereitung für die laufende und nächste Prüfung ermöglichen.

■ § 2900 Tierarzt

1. Für Turniere aller Kategorien muss ein Tierarzt für Pferde auf Abrufbereitschaft bereit stehen, d.h., die Telefonnummern des Tierarztes werden im Programmheft und in der Meldestelle veröffentlicht.
2. Nur gesunde Pferde (siehe Allgemeine Turnierbedingungen) dürfen an einem Turnier teilnehmen. Dies wird vom Tierarzt und vom EWU-Steward, bzw. Turnierleiter überwacht.
3. Mit Unterzeichnung des Nennformulars erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, tierärztliche Untersuchungen an Ort und Stelle durchführen zu lassen. Die Kosten des Tierarztes trägt immer der Pferdebesitzer.

■ § 3000 Hufschmied

Für Turniere aller Kategorien muss ein staatl. geprüfter Hufbeschlagschmied auf Abrufbereitschaft bereit stehen, d.h., die Telefonnummer des Hufschmieds wird im Programmheft und in der Meldestelle veröffentlicht.

■ § 3100 Sanitätsdienst auf Turnieren

Auf Turnieren der Kategorie DM, A/Q, B und C gilt folgende Regelung ::

Bei Anwesenheit eines Sanitätsdienstes (mindestens eine Person mit der Mindestqualifikation „Rettungssanitäter“ sowie eine Person mit der Mindestqualifikation „Sanitätshelfer“) mit Notfallausrüstung, die geeignet ist, schwerere medizinisch Verletzung medizinisch erstzuversorgen. Schnellste Einsatzbereitschaft eines verantwortlichen Arztes oder Rettungsassistenten.

Auf Turnieren der Kategorie D und E muss der Turnierleiter über die Telefonverbindung zu einem örtlichen Rettungsdienst verfügen.

■ § 3200 Ordnungsdienst

Ein Ordnungsdienst kann vom Veranstalter/Turnierleiter beauftragt werden, ihm können folgende Aufgaben erteilt werden:

§ 3201 Aufgaben:

- Kontrolle des Zutritts zum Turniengelände (festgelegt durch Eintrittsgelder, Teilnehmerbestätigung, Turnierhelferbestätigung, Bestätigung von Ämtern und Aufgaben auf dem Turnier, Teilnehmerbändchen).
- Parkplatz-, Stall-, Paddock-, Camping-Ordnung.
- Aufsicht über Service-Einrichtungen (Sanitäranlagen, Bewirtung usw.).
- Aufsicht über gutes Benehmen aller Teilnehmer und Zuschauer (Maßnahmen bei übermäßigem Alkoholgenuß, Randalieren, Belästigung von Personen).

§ 3202 Kompetenz

1. Der Ordnungsdienst untersteht dem Turnierleiter und hat bei allen aufkommenden Vorfällen den direkten Kontakt zum Turnierleiter herzustellen.
2. Der Ordnungsdienst soll auf ein angenehmes und freundliches Klima bei allen Beteiligten hinwirken und insbesondere den Teilnehmern gegenüber hilfsbereit sein.

■ § 4000 Richter

1. Der Richter muss aus der aktuellen EWU-Richterliste ausgewählt werden.
2. Bei Deutschen Meisterschaften können auch qualifizierte Richter anderer anerkannter Verbände eingesetzt werden, sofern sie mit dem Teil des EWU-Regelwerks über die zu richtenden Disziplinen vertraut sind.
3. Der Veranstalter hat dafür Sorge zu tragen, dass der/die bestellte/n Richter über die Qualifikation (oder ggf. Zertifikate) verfügt/verfügen, die für das Richten der betreffenden ausgeschriebenen Klassen notwendig sind.

§ 4001 A/B-Liste

Richter, die in der von der Bundes-EWU geführten aktuellen A/B-Liste enthalten sind, dürfen alle Turnierklassen der Turnierkategorien DM, A/Q, B, C, D und E richten sowie alle Sonderprüfungen und Breitensportwettbewerbe. Ausnahme: Für das Richten von Working Cow Horse und Cutting muss der Richter ein diesbezügliches Zertifikat besitzen.

§ 4002 C-Liste

Richter, die auf der von der Bundes-EWU geführten aktuellen C-Liste geführt werden, dürfen alle Turnierklassen der Turnierkategorien C, D, E richten, sowie alle Sonderprüfungen und Breitensportwettbewerbe.

C-Richter dürfen auf Turnieren der Kategorie A/Q zusätzlich ausgeschriebene Klassen der LK 3 und auf Turnieren der Kategorie B zusätzlich ausgeschriebene Klassen der LK 3 und LK 4 richten.

§ 4003 D/E-Liste

1. Richter, die auf der von der Bundes-EWU geführten aktuellen D/E-Liste geführt werden, dürfen alle Turnierklassen dieser Kategorie richten, inkl. aller Sonderprüfungen und Breitensportwettbewerbe.
2. Werden auf E-Turnieren EWU-Prüfer Breitensport eingesetzt, gelten für sie die gleichen Richtlinien wie für EWU-Richter.

§ 4004 Ringsteward

1. Der Ringsteward wird im Richtervertrag benannt oder vom Veranstalter/Turnierleiter im Einvernehmen mit dem Richter benannt und in der Ausschreibung angegeben.
2. Es steht dem Richter prinzipiell zu, den Ringsteward zu benennen oder einen vom Veranstalter/Turnierleiter vorgeschlagenen Ringsteward abzulehnen. Benennt der Richter einen Ringsteward, so ist er dem Veranstalter gegenüber verpflichtet, für den Ringsteward eine kostengünstige Anreise zu organisieren.
3. Weitere Regelungen siehe § 4100.

§ 4005 Kontakt zur Turnierleitung

1. Der Richter muss sich nach dem Eintreffen am Veranstaltungsort sofort mit der Turnierleitung in Verbindung setzen.
2. Der Richter soll die Turnierleitung bei auftretenden Meinungsverschiedenheiten beraten, sofern sie die Regeln und Bestimmungen des Regelbuchs betreffen.

§ 4006 Abreiteplatz

Dem Richter ist es nicht erlaubt, sich vorher die startenden Pferde anzusehen oder mit anderen Personen über die teilnehmenden Pferde zu diskutieren bzw. seine Meinung über startende Pferde zu äußern.

Wird er von dem EWU-Steward oder dem Turnierleiter gebeten, das Geschehen auf dem Abreiteplatz zu beobachten, so geschieht das ausschließlich unter den Aspekten:

- Einhaltung dieses Regelwerk
- Allgemeine Sicherheit und Unfallverhütung
- Tierschutzbestimmungen im Pferdesport

§ 4007 Befangenheit

1. Es dürfen keine Pferde starten, die in den letzten 3 Monaten vom Richter verkauft oder trainiert wurden.
2. Teilnehmer, die in den letzten 3 Monaten Reitunterricht vom Richter erhalten haben, sind nicht startberechtigt.
3. Niemand darf an einer Prüfung teilnehmen, dessen Angehöriger dort Richter ist. Angehörige sind hier Ehe- oder Lebenspartner, Eltern und Kinder.
4. Die Ursache für das Zutreffen von Befangenheitsgründen liegt beim Teilnehmer. Er ist bei seiner Nennung verpflichtet, den Richter in der Ausschreibung zu beachten. Im Falle des Zutreffens von Befangenheitsgründen und damit dem Verlust der Startberechtigung werden dem Teilnehmer keine Kosten ersetzt.
5. Dieser Paragraph trifft nicht zu, wenn der Richter nachträglich geändert wurde.

Verhalten beim Zutreffen von Befangenheitsgründen:

Der Richter ist in diesem Fall verpflichtet, die Starter aus der Reitbahn zu weisen. Bemerkt der Richter das Zutreffen von Befangenheitsgründen erst nach Beginn der Klasse oder des Einzelritts, wird die Klasse oder der Ritt durchgeführt und der betreffende Teilnehmer erhält keine Wertung.

§ 4008 Kontakt zum Richter

Während der Richter seine Tätigkeit ausübt, dürfen Teilnehmer nur über den Turnierleiter oder den Ringsteward in Kontakt zum Richter treten.

Eine Unterhaltung zwischen Richter und Teilnehmer, die über Anweisungen des Richters hinausgeht, ist während Prüfungen nicht erlaubt.

Ausnahme: Bei Turnieren der Kategorie C, D und E sind Erläuterungen des Richters zur Bewertung auch innerhalb der Bahn und vor der Siegerehrung erlaubt.

§ 4009 Beginn einer Prüfung

Der Richter betritt die Reitbahn zusammen mit seinem Ringsteward frühestens 15 Minuten vor Beginn einer Prüfung. Sind alle Vorbereitungen getroffen, lässt der Richter durch den Sprecher den Beginn der Prüfung ansagen.

§ 4010 Andere zugelassene Personen in der Arena

Es entscheidet der (hauptamtliche oder Tie-) Richter, ob er außer dem Ringsteward noch weitere Personen in der Bahn zulässt. Dies können sein:

- weitere Ringstewards oder Ringsteward-Anwärter
- weitere Richter oder Richter-Anwärter
- Personen des Parcoursdienstes
- Fotografen

Die zugelassenen Personen müssen von Anfang bis Ende der Prüfung in der Bahn sein und haben einen zugewiesenen Platz einzuhalten.

§4011 Unterstützung eines Teilnehmers durch andere Personen

Der Richter kann einen Teilnehmer, der sich in einer Prüfung innerhalb der Bahn befindet und von einer Person außerhalb der Bahn offensichtlich beeinflusst wird, von der Bewertung ausschließen.

Wird das Pferd eines Teilnehmers von einer anderen Person in die Bahn geführt und die führende Person überschreitet die Tor-Linie, erhält der Teilnehmer keine Wertung. (Gilt nicht für Führzügel-Klassen oder Handicaped Klassen)

§4012 Beginn der Klasse bei Gruppenprüfungen

Die Prüfung beginnt mit dem Schliessen des Tores, danach kann kein weiterer Teilnehmer mehr in die Bahn gelassen werden.

§4013 Unterbrechung einer Prüfung

Der Richter kann aus folgenden Gründen eine Prüfung jederzeit unterbrechen:

- Veränderungen in der Bahn, die die Prüfung stören
- Tierschutzgründe
- Regelwidrige Ausrüstung
- Außer Kontrolle geratenes Pferd

Die Unterbrechung einer Prüfung wird vom Richter durch Handzeichen an den Sprecher oder durch Abpfeifen mit einer Trillerpfeife signalisiert.

§4014 Ausrüstungskontrolle durch den amtierenden Richter in der Bahn

Der Richter kann am Ende jedes Rittes und in jeder Disziplin das Abnehmen des Kopfstücks und Zeigen des Bits verlangen sowie die Ausrüstung kontrollieren.

Bei folgenden Disziplinen ist das Kontrollieren des Bits vorgeschrieben und der Teilnehmer muss dafür selbstständig im Walk zum Richter kommen und das Bit vorzeigen:

- Reining
- Working Cow Horse

Missachtet ein Teilnehmer seine Pflicht des Vorzeigens des Bits, ist er in dem Moment disqualifiziert, in dem er die Bahn über die Torlinie verlassen hat. Eine Anweisung des Richters an den Teilnehmer zum Vorzeigen ist zulässig, so lange der Teilnehmer die Torlinie nicht überschritten hat.

§4015 Zusätzlicher Richter zur Kontrolle der Ausrüstung (Bit Judge)

1. Ein zusätzlicher Richter (Bit Judge), der auf der offiziellen EWU-Richterliste geführt ist, kann zur Kontrolle des Bits am Tor der Arena eingesetzt werden.
2. Der Teilnehmer muss sein Pferd unmittelbar nach seinem Start vom Bit Judge inspizieren lassen, sonst wird er disqualifiziert.
3. Über eine diesbezügliche Disqualifikation entscheidet der zusätzliche Richter (Bit Judge) selbstständig und erstattet dem hauptamtlichen Richter schnellstmöglich Bericht.

§4016 Veränderung an der Ausstattung der Bahn

Veränderungen der Bahnausstattung sind während einer Prüfung nicht zulässig.

Beispiele:

Sonnen-/Regenschirm, Stühle, Änderungen an der Umzäunung, Bauten und Einrichtungen direkt an der Reitbahn.

§4017 Veränderung der Startbedingungen durch Wettereinflüsse

1. Ändern sich die Startbedingungen während einer Prüfung durch Wettereinflüsse, obliegt es dem Richter zu entscheiden, ob die Prüfung bis zum Ende durchgeführt werden kann oder unterbrochen bzw. abgebrochen werden muss und zu einem späteren Zeitpunkt fortgeführt oder wiederholt wird.
2. Bei Unterbrechung wird in der Startreihenfolge fortgefahren.
Im Falle eines Abbruchs und Wiederholung der Prüfung starten alle Teilnehmer in der gleichen Startreihenfolge. Die abgebrochene Prüfung wird annulliert.

§4018 Abgelehnte Ausrüstung

Der Richter muss einen Teilnehmer mit regelwidriger Ausrüstung disqualifizieren.

§4019 Disqualifikation und Sperre

1. Der Richter hat das Recht, aufgrund eines Regelverstoßes während einer Prüfung oder bei Verstößen während des Turniers gegen einen Teilnehmer eine Disqualifikation auszusprechen.
2. Dies gilt auch in Fällen von Beleidigung oder Beschimpfung des Richters durch einen Teilnehmer.
3. Bei groben Verstößen kann der Richter beim Turnierausschuss eine Sperre beantragen. Über die Sperre eines Teilnehmers entscheidet der Turnierausschuss.
4. Weiteres regelt die Rechtsordnung der EWU.

§4020 Verletzung eines Pferdes

1. Entscheidung vor oder während des Vorstellens:
Es obliegt dem amtierenden Richter einer Klasse, das Vorstellen von Pferden, die Verletzungen aufweisen, die offensichtlich Schmerzen verursachen, zu unterbinden. Dies kann bereits beim Einreiten oder während einer Prüfung durch Abbruch (Abpfeifen) geschehen. In Gruppenprüfungen kann das betreffende Pferd herausgenommen und zur Verwahrung an einen Ort bestimmt werden, der die übrigen Teilnehmer nicht behindert.
2. Entscheidung nach dem Vorstellen:
Es obliegt dem amtierenden Richter einer Klasse oder einem zusätzlichen Richter (Bit Judge), nach einem Vorstellen oder am Ende von Gruppenprüfungen Pferde, die offensichtliche Verletzungen aufweisen, zu disqualifizieren. Dies gilt insbesondere, wenn Verletzungen im Bereich reiterlicher Einwirkung festgestellt werden.
Beispiele: Maul (Gebiss) und Bauch (Sporen), insbesondere Blut.

§4021 Lahmheit

1. Entscheidung vor oder während des Vorstellens:
Es obliegt dem amtierenden Richter einer Klasse, das Vorstellen von Pferden, die offensichtliche Bewegungsstörungen aufweisen, deren Ursache in Schmerzen vermutet werden, zu unterbinden. Während einer Einzelprüfung kann dies durch Abbruch (Abpfeifen) der Prüfung geschehen oder durch Disqualifikation am Ende des Vorstellens. In Gruppenprüfungen soll das betreffende Pferd herausgenommen und zur Verwahrung an einen Ort bestimmt werden, der die übrigen Teilnehmer nicht behindert.
2. Entscheidung nach dem Vorstellen:
Es obliegt dem amtierenden Richter einer Klasse, nach einem Vorstellen oder am Ende von Gruppenprüfungen, Pferde, die offensichtliche Bewegungsstörungen aufweisen, deren Ursache in Schmerzen vermutet werden, zu disqualifizieren.

Eine Disqualifikation wegen Lahmheit des Pferdes muss dem Teilnehmer mitgeteilt werden.

■ § 4100 EWU-Ringsteward

1. Ein Ringsteward aus der von der BGS geführten aktuellen Ringstewardliste wird für die Turnierkategorien DM, A/Q, B und C verlangt. In diesen Kategorien muss der Ringsteward Mitglied der EWU sein.
2. Auf EWU-D-/E-Turnieren soll eine kompetente Person benannt werden, eine Mitgliedschaft bei der EWU ist hier noch nicht erforderlich.

§ 4101 Vertrag

1. Der Ringsteward wird im Richtervertrag benannt oder vom Veranstalter/Turnierleiter im Einvernehmen mit dem Richter benannt und in der Ausschreibung angegeben.
2. Es steht dem Richter prinzipiell zu, den Ringsteward zu benennen oder einen vom Veranstalter/Turnierleiter vorgeschlagenen Ringsteward abzulehnen.
3. Dem Ringsteward steht eine Kostenerstattung gem. Gebührenordnung zu.
4. Am Ende des letzten Turniertags sind dem Ringsteward die vereinbarten Kostenerstattungen (Ringstewardentgelt, Fahrtkosten, Nebenkosten) vom Turnierleiter vollständig auszuführen.

§ 4102 Aufgaben des Ringstewards

1. Der Ringsteward ist der Assistent des Richters und hält sich daher während des gesamten Turnieres in seiner Nähe auf. Er stellt die Verbindung zwischen Richter und Teilnehmer her und führt die notwendigen Protokolle über die Prüfungen.
2. Er sorgt für den zügigen organisatorischen Ablauf der Prüfungen, in dem er Anweisungen des Richters an den Sprecher, andere Personen des Turnierpersonals und die Teilnehmer weitergibt.
3. Der Ringsteward hat die Pflicht, während des Turniers Teilnehmer bei unsportlichem oder regelwidrigem Verhalten auf dem Gelände zu warnen und muss den Richter von dem Vorfall in Kenntnis setzen.

§ 4103 Diskretion

Es ist ausdrücklich verboten, dass der Ringsteward Kommentare über teilnehmende Reiter oder Pferde bzw. deren Platzierung an den Richter oder andere Personen weitergibt.

§ 4104 Ausrüstung

Der Ringsteward hat während seiner Amtsausführung in offizieller Kleidung zu erscheinen.

■ § 4200 Richter- und Ringsteward-Anwärter

Richter- und Ringsteward-Anwärter, die ihre Hospitation (Praxisnachweis) auf einem Turnier leisten wollen, müssen sich beim (hauptamtlichen) Richter anmelden.

Der Richter teilt dies dem Turnierleiter mit.

Richter- und Ringsteward-Anwärter haben keinerlei offizielle Kompetenz.

§ 4201 Zulassung

Es obliegt dem (hauptamtlichen oder Tie-)Richter, Anwärter während Prüfungen mit in die Bahn zu lassen.

■ § 4400 Disziplinarmaßnahmen und Turnierausschuss

Disziplinarmaßnahmen durch Beauftragte

1. Beauftragte Personen der EWU im Rahmen von Vereinsveranstaltungen (insbesondere Turniere) sind Richter, Veranstaltungsleiter (insbesondere Turnierleiter) oder EWU-Stewards.
2. Als Disziplinarmaßnahmen können beauftragte Personen bei Verstößen der Rechtsordnung, hier insbesondere bei Verletzung der sportlichen Fairness und Verstoß gegen die geltenden Tierschutzbestimmungen) im Rahmen von Vereinsveranstaltungen eine Verwarnung oder einen zeitweisen oder dauernden Ausschluss von der Vereinsveranstaltung verhängen.
3. Die Verhängung einer Disziplinarmaßnahme ist schriftlich festzuhalten und unverzüglich nach der Veranstaltung an die Bundes-EWU zu melden.

Die Sperre gilt für das gesamte Turnier und muss am ersten Werktag nach dem Turnier an die Bundes-EWU gemeldet werden.

§ 4401 Rechtsmittel

Gegen die Verhängung von Disziplinarmaßnahmen durch beauftragte Personen steht dem Beschuldigten das Recht des Einspruchs zu.

Der Einspruch ist innerhalb einer Woche schriftlich an das Sportgericht zu stellen und ausreichend zu begründen. Rechtsmittel sind nur zulässig, wenn sie frist- und formgerecht unter Einzahlung des Kostenvorschusses eingelegt wurden. Der ordentliche Rechtsweg ist ausgeschlossen.

LESSONS | TRAINING | SHOWING | BREEDING | SALE

FLACHSBERG RANCH PENSION & ANLAGE TRAINING SADDLE SHOP



Training
Reitstunden
Beritt
Kurse
Deckstation
35 Boxen
Reitplatz 100 x 30 Meter
Reithalle 20x40 Meter
Überdachter Round Pen
Freilaufführanlage
Wasch & Sattelplatz
Solarium
Pensionspferdeboxen
Laufboxen
Außen- und Innenboxen
Gastpferdeboxen
Behandlungstand
Koppeln
Saddle Shop
Gästezimmer
Reiterstübchen
Cuttingmachine und Cutting Corral
Ausreitgelände Heide und Seenlandschaft

FLACHSBERG RANCH

MB WESTERNTRAINING

MIRIAM & MARKUS BÄCHLE

FLACHSBERG 552

28790 SCHWANNEWEDE

TEL: 04209-6713688 BÜRO

KONTAKT@FLACHSBERG-RANCH.COM

WWW.FLACHSBERG-RANCH.COM



■ § 6000 Ausrüstungsbestimmungen

Alle Ausrüstungen von Pferden und Reitern auf Turnieren nach dem EWU-Regelwerk müssen den folgenden Bestimmungen entsprechen. (Auf Turnieren unter der Leitung der Deutschen Reiterlichen Vereinigung oder gemeinsamen Turnieren gilt im Zweifelsfall die LPO/WBO.)

Dem amtierenden Richter obliegt es, Ausrüstungsgegenstände, die dem Regelwerk nicht entsprechen oder die er für inhuman hält, abzulehnen. Der betreffende Teilnehmer wird für die entsprechende Klasse disqualifiziert.

§ 6001 Kleidung des Western Turnierreiters

Die vorgeschriebene Kleidung ist:

- Westernhut oder Reithelm (Bruch- und splittersicherer Reithelm mit Drei- bzw. Vierpunktbefestigung. Empfohlen wird ein Schutzhelm, der der europäischen Norm „EN 1384“ 2000 genügt.).
Für Reiter der Leistungsklasse 1-5 B ist das Tragen eines Reithelms zwingend – auch beim Reiten auf dem Abreiteplatz – vorgeschrieben.
- In allen Walk Trot- und Führzügel-Klassen ist ein Helm unabhängig vom Alter des Reiters vorgeschrieben.
- Ausnahme in B: In der SSH ist das Tragen eines Westernhutes erlaubt.
- Ein langärmeliges Hemd/langärmelige Bluse bzw. ein langärmeliger Pullover (hochgekrempelte Ärmel sind nicht erlaubt) und eine lange Hose.
- Westernstiefel oder Westernstiefeletten, die über den Fußknöchel reichen.
Die Kleidung muss sauber und ordentlich sein.
- Über wetterbedingte Bekleidungsänderungen entscheidet der Richter.

§ 6002 Zusätzliche erlaubte Ausrüstung

- Chaps
- Westernsporen in einer Kugelform endend deren Kugeldurchmesser mind. 1,5 cm beträgt oder einem Sporenrad.
(Beim Vorstellen eines Pferdes an der Hand werden keine Sporen getragen !)
- Sicherheitswesten
- Nur erlaubt in LK 5, LK 4, Führzügel-Klassen sowie in Ranch Riding Klassen: Tapaderos (mit Leder nach vorne geschlossene Bügel)

§ 6003 Sonstiges

1. Kein Teilnehmer darf in irgendeiner Weise an Pferd oder Sattel angebunden oder befestigt sein.
2. Kein Teilnehmer darf durch körperliche Gebrechen oder Behinderungen benachteiligt werden. Der Reiter hat dies durch einen Sportgesundheitspass des Kuratoriums für Therapeutisches Reiten nachzuweisen, aufgrund dessen die dort aufgeführten Hilfsmittel zugelassen sind, die das Regelbuch ansonsten verbietet. Der Richter muss von dem Teilnehmer vor Prüfungsbeginn darüber informiert werden. Siehe § 9500.

Ausrüstung für LK 4-5 in möglichen Prüfungen (A=Erwachsene/B=Jugendliche)

LK 4/5

Prüfungen
Leistungsklasse **5 A**

Erlaubte Ausrüstung	WPL	WHS	TH	SSH	RR	SO
langärmeliges Hemd, lange Hose, Westernstiefel/ Stiefeletten	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Westernhut	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Wanderreitthut	✓	✓	✓	✓		✓
Reithelm für Jugendliche Vorschrift, Erwachsene empfohlen	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sicherheitsweste	✓	✓	✓		✓	✓
Chaps	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tapaderos	✓	✓	✓		✓	✓
Sporen (Westernradsporen oder Kugelform Ø min 1,5 cm)	✓	✓	✓		✓	✓
Klassische Reiter - siehe FN LPO/WBO	✓	✓	✓	✓		✓
Westernsattel	✓	✓	✓		✓	✓
Wanderreitsattel	✓	✓	✓			✓
Distanzsattel	✓	✓	✓			✓
Vorderzeug	✓	✓	✓		✓	✓
Schweifriemen	✓	✓	✓			✓
Kopfstück mit Stirnriemen und Kehliemen	✓	✓	✓		✓	✓
Zwei Ohr Kopfstück, nur mit Kehliemen	✓	✓	✓		✓	✓
Kinnriemen, Leder oder Kunststoff	✓	✓	✓		✓	✓
Snaffle Bit (zweihändig geritten) einfach / doppelt gebrochenes Gebiss	✓	✓	✓		✓	✓
Hackamore + Hanger+ Mecate (zweihändig)	✓	✓	✓		✓	✓
geschlossene Zügel	✓	✓	✓			✓
Split Reins oder Slobber Reins	✓	✓	✓		✓	✓
Mecate (geschlossen, mit Leitseil, für Bosal)	✓	✓	✓		✓	✓
Boots (Gamaschen), Bell Boots (Hufglocken), Skid Boots, Bandagen		✓			✓	✓
Fell- u. sonstige schonende Unterlagen an Ausrüstung	✓	✓	✓		✓	✓
Fliegenschutz f. Ohren	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hufschuhe	✓	✓	✓	✓	✓	✓
besondere Hilfsmittel bei körperl. Besonderheiten oder Behinderungen (Nachweis durch Sportgesundheitspass v. Kuratorium Therap. Reiten)	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Erlaubt

Nicht erlaubt !

Hufschuhe nur an den Vorderbeinen erlaubt (in der Reining hinten geeigneter Beschlag)

[illegible]

Ausrüstung für LK 1-3

(A=Erwachsene/B=Jugendliche)

LK 1-3

Ausrüstung	Prüfungen			
	LK1+2	LK1+2	LK 3	WPL
langärmeliges Hemd, lange Hose, Westernstiefel/ Stiefeletten	✓	✓	✓	✓
Westernhut	A	A	A	A
Reithelm (Klasse B Pflicht, ausser SSH)	✓	✓	✓	✓
Sicherheitsweste	✓	✓	✓	✓
Chaps, Chinks	✓	✓	✓	✓
Tapaderos (mit Leder nach vorne geschlossene Bügel)	✓	✓	✓	
Sporen (Westernradsporen oder Kugelform Ø min 1,5 cm)	✓	✓	✓	✓
Westernsattel mit Horn	✓	✓	✓	✓
Vorderzeug	✓	✓	✓	✓
Schweifriemen	✓	✓	✓	✓
Kopfstück mit Stirnriemen und Kehlriemen (bei allen Bits erlaubt)	✓	✓	✓	✓
Kopfstück ohne Kehlriemen (nur mit Bit)	✓	✓	✓	✓
Ein-Ohr / Zwei-Ohr-Kopfstück (nur mit Bit) wahlweis Stirn-/Kehlriemen	✓	✓	✓	✓
Zwei Ohr Kopfstück, (bei Snaffle Bit nur mit Kehlriemen)	✓	✓	✓	✓
Kinnriemen, Leder oder Kunststoff	✓	✓	✓	✓
Kinnkette, (1,25cm flachliegend, nur mit Bit)	✓	✓	✓	✓
Snaffle Bit (zweihändig)	✓		✓	✓
Hackamore + Bosal Hanger /Kopfstück+ Mecate (zweihändig)	✓		✓	✓
Bit, Snaffle Bit und Hackamore (einhändig)	✓	✓	✓	✓
Split Reins (Snaffle Bit, Bit)	✓	✓	✓	✓
Romal Reins (Bit)	✓	✓	✓	✓
Slobber Reins (nur in Verbindung mit Snaffle Bit)	✓		✓	✓
Boots, Bandagen, Bell Boots, Skid Boots	✓	✓	✓	
Fell- u. sonstige schonende Unterlagen an Ausrüstung	✓	✓	✓	✓
Fliegenschutz f. Ohren	✓	✓	✓	✓
Schweifoupet (fake tail)	✓	✓	✓	✓
Hufschuhe	✓	✓	✓	✓
besondere Hilfsmittel bei körperl. Besonderheiten o. Behinderungen (Nachweis d. Sportgesundheitspass v. Kuratorium Therap. Reiten)	✓	✓	✓	✓

Erlaubt

Nicht erlaubt !

LK 3 : alle Pferde unabhängig vom Pferdealter dürfen in Snaffle Bit/Hackamore oder Bit vorgestellt werden.

Hufschuhe nur an den Vorderbeinen erlaubt (in der Reining hinten geeigneter Beschlag)

Prüfungen											
WHS	TH	H&D TH	RR	RN	WR	JUPF RN	JUPF	WCH	CUT	SUHO	SSH
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
			✓								
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓		✓		✓		✓		✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Sättel ... wie gemalt !

Western Saddles
Tack & Grooming

Sattelberatungen
Service auch vor Ort
Besuchen Sie uns in Bensheim!



Call us: 0 62 51 9 84 32 73
Find us: 64625 Bensheim
Schwanheimer Str. 146
mail@western-breymann.de

Breymann
Western- & Freizeitreiterbedarf

■ § 6004 Westernsattel

Als Westernsattel im Sinne dieses Regelwerks, ist ein Sattel mit folgenden Merkmalen definiert:

- Ein Sattelhorn, das fest mit der Fork verbunden ist
- Fender

Es gilt für alle Ausrüstungsgegenstände, dass silberne Verzierungen, wie etwa bei Show-Sätteln, nicht höher bewertet werden als eine solide, gut gepflegte Arbeitsausrüstung.

■ § 6005 Zäumungen

Es sind nur die folgenden Zäumungen zulässig:

A. Snaffle-Bit-Zäumung

1. Die Snaffle-Bit-Zäumung besteht aus:
 - Kopfstück mit Stirnriemen und Kehlriemen
 - Ein-Ohr-Kopfstücke am Snaffle-Bit sind nicht erlaubt.
 - Zwei-Ohr-Kopfstücke sind nur mit Kehlriemen erlaubt.
2. Gebrochenes Mundstück (einfach oder doppelt gebrochen) aus glattem Metall ohne Hebelwirkung mit Trensenringen. Aus der Unterseite des Mundstückes darf nichts hervorragen. Der Querschnitt des Mundstückes kann rund, oval oder eiförmig sein. Das Mundstück muss glatt sein, es dürfen sich keine aufgetragenen Wicklungen oder Ringe auf dem Gebiss-Stück befinden. Es darf nicht mehr als 3 mm Zungenfreiheit haben.
3. Der Innen-Durchmesser der Trensenringe darf 5–10 cm betragen. Die Trensenringe dürfen nicht derart mit Zügel, Kinnriemen oder Kopfstück verbunden sein, dass sich eine Hebelwirkung des Gebisses ergibt. Der Zügel muss im Trensenring frei beweglich sein. Durchlässe im Trensenring für das Kopfstück und den Kinnriemen sind zulässig.
4. 2,54 cm (1 inch) vom Rand entfernt muss der Durchmesser des Mundstückes noch mindestens 0,8 cm betragen. Das Mundstück darf zur Mitte hin im Durchmesser abnehmen.

5. Ein Kinnriemen aus Leder oder Kunststoff, mindestens 1,25 cm breit ist vorgeschrieben. Kinnketten sind nicht erlaubt.
6. Geteilte Zügel (Split Reins) sind erlaubt. Beide Zügelenden müssen durch beide Hände laufen, dadurch muss eine Zügelbrücke gebildet werden. Das Snaffle-Bit wird immer zweihändig geritten, d.h., es befinden sich in der Prüfung immer beide Hände an den Zügeln.
7. Slobber Reins/Cowboy Snaffle-Bit sind zulässig. Sie bestehen aus Kopfstück, dem Kinnriemen, zwei Slobber Leathers und einer Mecate. Die Zügel werden wie Bosal-Zügel geführt, das Leitseil ist am Sattel zu befestigen.
8. Senior Pferde dürfen auch einhändig auf Snaffle Bit vorgestellt werden.

B. Hackamore

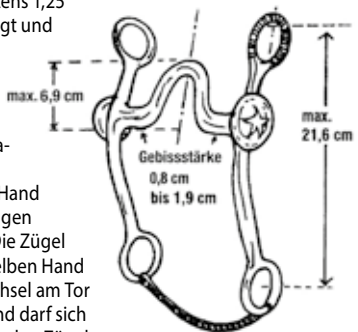
Eine Hackamore-Zäumung besteht aus:

1. Bosalhänger oder einem anderen Kopfstück (Kehlriemen ist erlaubt)
2. Bosal (Nasenring): Ein flexibles, geflochtenes Leder-, Seil- oder Rohhaut-Bosal, dessen Kern aus Rohhaut besteht. Der maximal zulässige Durchmesser der seitlich am Pferdekopf anliegenden Abschnitte beträgt 1,8 cm (3/4 Zoll). Hartes oder unelastisches Material im Bereich, in dem das Bosal den Pferdekopf berührt, ist nicht zulässig, selbst wenn es dort gepolstert oder umwickelt ist. Bosals aus Pferdehaar sind nicht zulässig. Zwischen Bosal und Pferdekopf müssen 2 Finger Platz sein.
3. Mecate, ein geschlossener Zügel, dessen Ende (Leitseil) am Sattel befestigt ist.
4. Ein Fiador ist erlaubt.
5. Eine mechanische Hackamore (gebisslose Zäumung mit starker Hebelwirkung, Roy-Hackamore), die über Anzüge eine Hebelwirkung erzielt, ist **nicht erlaubt**.
6. Senior Pferde dürfen auch einhändig auf Hackamore vorgestellt werden.

C. (Western-)Bit

Die Bit-Zäumung besteht aus:

1. Kopfstück: Brawband, Einohr oder Zweiohr wahlweise mit/oder ohne Kehlriemen
2. Bit mit Shanks mit einem Mundstück (durchgehend, einfach oder doppelt gebrochen).
3. Die Mundstücke müssen rund, oval oder eiförmig im Querschnitt sein und 2,54 cm vom Rand gemessen einen Durchmesser von mindestens 0,8 cm und maximal 1,9 cm aufweisen. Die Oberfläche der Mundstücke muss glatt sein.
4. Einlagen sind erlaubt. Aus der Unterseite des Mundstückes darf nichts hervorragen.
5. Die Zungenfreiheit („Port“) darf nicht höher als 6,9 cm sein.
6. Die Anzüge (Purchase + Shank) dürfen zusammen nicht länger als 21,6 cm sein.
7. Kinnkette oder Kinnriemen mit mindestens 1,25 cm Breite, der flach am Pferdekinn anliegt und nicht verdreht ist. Besteht die Kinnkette aus zwei einzelnen Ketten, so müssen diese mittig fest verbunden sein. Der Kinnriemen oder die Kinnkette müssen in die oberste Öffnung eines Bits (Kandarenauge) eingeschnallt sein.
8. Split Reins (Geteilte Zügel), die in einer Hand geführt werden. Beide Zügelenden hängen auf der Seite der Zügelhand herunter. Die Zügel müssen während der Prüfung mit derselben Hand geführt werden. Ausnahmen: Handwechsel am Tor in Trail und Superhorse. In der Zügelhand darf sich nicht mehr als der Indexfinger zwischen den Zügeln befinden.
9. Romal Reins: Das Romal wird von unten nach oben in einer geschlossenen Zügelhand (geschlossene Faust) gehalten, wobei sich kein Finger zwischen den Zügeln befinden darf. Die zweite Hand hält das Ende des Romals mindestens 40 cm von der Zügelhand entfernt. Das Ende darf nicht als Peitsche eingesetzt werden (Ausnahme in der WCH hinter dem Gurt). Wird die Zügellänge vom Gebiss bis zur zügelführenden Hand mit Hilfe der zweiten Hand verändert, so wird dies als zweihändiges Reiten angesehen und entsprechend mit einem 0-Score bewertet.



§ 6006 Verbotene Ausrüstung

- Zaumzeug aus Metall, gleichgültig, ob gepolstert (Metallschnallen und Verbindungsstücke erlaubt)
- Kinnriemen oder Kinnketten, die nicht den oben aufgeführten Anforderungen entsprechen und/oder die zu eng verschnallt sind
- Gedrehte und scharfkantige Mundstücke
- Alle nicht erlaubten Gebisse
- Sperrhalfter, Reithalfter, Mouth Shutter
- Alle Hilfszügel (z.B. Tie-downs, Stoßzügel, Martingal, Ausbinder, Schlaufzügel) und Doppelzügelungen
- Alle peitschenähnlichen Gegenstände (Peitsche, Gerte, Quirt) sowie die Verwendung der Zügelenden in der Prüfung als Peitsche

§ 6007 Zusätzliche Ausrüstung

- Fliegenschutz an den Ohren ist zugelassen.
- Ein Schutz an der Nase (Head Shaker) ist zugelassen.
- Fell- oder sonstige schonende Unterlagen an den Ausrüstungsgegenständen sind zugelassen.
- Bandagen und Gamaschen (Boots, Combination Boots, Bell Boots, Wickelbandagen usw.) sind nur in den Disziplinen Western Horsemanship, Reining, Superhorse, Working Cow Horse, Cutting, Ranch Riding und in allen Jungpferdeprüfungen erlaubt.
- Beim Longieren des Pferdes sind Ausbinder und eine Peitsche erlaubt. (siehe auch § 2812)

§ 6008 Hufbeslag und Hufpflege

- Der Hufbeslag muss zweckdienlich und in Ordnung sein; nicht gestattet sind Bleiplatten oder Gewichte, ob sichtbar oder unsichtbar.
- Hufschuhe sind zugelassen.

■ Ausrüstung in Sonderprüfungen und Breitensportwettbewerbe

§ 6010 Sonderprüfungen

Für die Ausrüstung in Sonderprüfungen gelten die Bestimmungen des Regelbuches wenn nicht unter den Bestimmungen der einzelnen Sonderprüfung Ausnahmen genannt sind.

§ 6020 Breitensportwettbewerbe

1. Für Breitensportwettbewerbe und für reitweisenübergreifende Klassen gelten die folgenden Bestimmungen:
für Westernreiter die Bestimmungen des EWU-Regelbuches in ihrer LK
für Klassischreiter die Bestimmungen der LPO FN in ihrer LK
2. Besonderheiten: Die EWU macht keine Unterscheidung von Pferden und Ponys. In Wettbewerben der EWU gelten alle teilnehmenden Pferde als Ponys im Sinne der FN-LPO-Vorschriften.
3. Bezüglich der Verwendung einer Gerte und Hilfszügel bezieht sich die EWU auf die Vorschriften in § 68.B LPO und stellt damit die klassischen Reiter den Westernreitern gleich, die weder eine Gerte noch das Zügelende als Einwirkung benutzen und keinerlei Hilfszügel verwenden dürfen.
4. Ausnahmen bezüglich der Hilfszügel gelten bei den Handicaped Reitern.

§ 7000 Die Gangarten im Westernreiten

Die folgenden Begriffe und Ausführungen zu Westerngangarten gelten für alle Westerndisziplinen:

Ein Westernpferd bewegt sich in allen Gangarten taktrein, losgelassen, in natürlicher Haltung und gerade gerichtet, mit gutem Schub aus der Hinterhand, im Gleichgewicht ausbalanciert vorwärts.

A. Der Walk/Schritt ist eine natürliche, flach auffußende Gangart im reinen Viertakt. Das Pferd bewegt sich völlig gerade, ist aufmerksam und zeigt eine zu seiner Größe und seinem Exterieur passende Schrittlänge.

1. Schlechter Walk: Ein Pferd mit ungleichmäßigem Tempo und ohne Takt. Es zeigt mechanische Bewegungen und geht zögerlich. Es fußt nicht flüssig oder macht einen eingeschüchterten Eindruck. Oder es geht zu eilig vorwärts.
2. Durchschnittlicher Walk: Ein Pferd schreitet im regelmäßigen Viertakt mit einer flachen Oberlinie und macht dabei einen losgelassenen Eindruck.
3. Guter Walk: Das Pferd schreitet im regelmäßigen Viertakt und einer flachen Oberlinie. Dabei zeigt es sich losgelassen, aber doch wach und aufmerksam. Seine Bewegungen sind fließend und leichtfüßig.

B. Der Jog/langsamer Trab ist eine weiche, raumgreifende, diagonale Gangart im Zweitakt, wie ein Trab, wird jedoch in mäßigem Tempo ausgeführt. Das Pferd bewegt sich dabei vollkommen gleichmäßig von einem diagonalen Beinpaar auf das andere. Der Jog ist also beidseitig gleichartig und mit gerader Vorwärtsbewegung. Pferde, die vorn traben und mit der Hinterhand Walk gehen, erfüllen die Anforderungen für diese Gangart nicht. Wird eine Verstärkung aus dem Jog („moderate extension of the jog“) gefordert, sollen Raumgriff und Rahmen angemessen erweitert werden unter unveränderter Weichheit des Ganges.

1. Extrem schlechter Jog: Das Pferd ist nicht in der Lage den Zweitakt des Jogs einzuhalten. Es geht stockend und ohne Balance und macht den Eindruck unbequem zu sitzen zu sein.
2. Sehr schlechter Jog: Ein Pferd das stockend oder zögernd geht und immer wieder einmal den Takt verliert. Es zeigt keine gleichmäßige und ausbalancierte Bewegung mit ruhiger Oberlinie. Oder das Pferd scheint zu schlurfen.
3. Schlechter Jog: Ein Pferd mit durchschnittlicher Bewegungsqualität, das negative Charakteristika in seiner Vorstellung aufzeigt. Einige der negativen Charakteristika können sein: die Hinterbeine gehen Walk, die Zehen der Hinterbeine werden durch den Boden gezogen oder eine ungleichmäßige Trittlänge der Vorder- und Hinterbeine.
4. Korrekter oder durchschnittlicher Jog: Ein Pferd mit einem klaren und regelmäßigen diagonalen Zweitakt, bei dem die diagonalen Beinpaare gleichzeitig auffußen. Es zeigt eine ruhige Oberlinie und ist losgelassen, während es sich leicht dirigieren und gut vorstellen lässt.
5. Guter Jog: Ein Pferd mit durchschnittlicher Bewegungsqualität, das positive Charakteristika in seiner Leistung aufzeigt. Einige dieser Charakteristika können sein: es tritt balanciert und trägt sich mit einer aktiven Hinterhand, bei gleichmäßiger Trittlänge der Vorder- und Hinterbeine.
6. Sehr guter Jog: Ein Pferd, das den Eindruck vermittelt sehr bequem zu reiten zu sein. Es zeigt einen regelmäßigen Zweitakt, lässt sich leicht dirigieren und geht losgelassen mit einer ruhigen Oberlinie. Es darf mit seinen Sprunggelenken von Zeit zu Zeit etwas nach hinten ausfüßen, oder etwas Knieaktion zeigen, es ist aber offensichtlich leichtfüßig.
7. Ausgezeichneter Jog: Ein Pferd, dessen Bewegungen mühelos und effizient erscheinen. Es tritt mit ausreichendem Raumgriff und berührt sanft den Boden. Das Pferd erscheint zufrieden und losgelassen. Es ist sehr gut ausbalanciert und mit minimalen Hilfen zu dirigieren. Es tritt mit einem flachen Vorderbein und wenig Sprunggelenksaktion und mit federnden Fesselgelenken. Sein Ausdruck ist wach

und aufmerksam. Es trägt sich selbst mit einer leichten Schulter und einer gut untertretenden Hinterhand und einer ruhigen Oberlinie.

Der Extended Jog

1. Schlechter Extended Jog: Das Pferd verlängert nicht seine Tritte, sondern wird nur innerhalb der Gangart schneller. Es verliert seinen Rhythmus, schüttelt den Reiter durch und macht den Eindruck hart zu sitzen zu sein.
2. Durchschnittlicher Extended Jog: Ein Pferd erhöht etwas das Tempo, ist aber immer noch weich zu sitzen.
3. Guter Extended Jog: Das Pferd verlängert deutlich seine Tritte (erweitert seinen Rahmen) und wird nur unwesentlich schneller. Dieses Pferd läuft weiterhin elastisch und gleichmäßig und macht mühelos mehr Boden gut.

Der Trot/Trab ist eine raumgreifende, diagonale Gangart im Zweitakt, die in mittlerem Tempo ausgeführt wird. Leichttraben ist nur in Jungpferdeprüfungen und der Ranch Riding erlaubt.

C. Der Lope ist eine leichte, rhythmische Gangart im Dreitakt. Pferde zeigen auf der linken Hand Linksgalopp, entsprechend auf der rechten Hand Rechtsgalopp. Pferde, die im Viertakt galoppieren, erfüllen die Anforderungen an diese Gangart nicht. Die Bewegungen des Pferdes sollen völlig natürlich und losgelassen sein. Sie vermitteln dem Betrachter ein Gefühl von Weichheit. Das Tempo sollte der natürlichen und weichen Bewegung des Pferdes angepasst sein.

1. Extrem schlechter Lope: Das Pferd zeigt keinen klaren Dreitakt. Es geht stockend, ohne Rhythmus, Balance und Takt und ist offensichtlich unbequem zu reiten.
2. Sehr schlechter Lope: Ein Pferd zeigt zwar einen Sprung im Dreitakt, trägt sich dabei aber nicht und liegt auf der Schulter. Es schlurft, läuft stockend und schaukelt mit seinem Kopf. Man sieht ihm an, dass ihm die Gangart Mühe bereitet. Es scheint nicht komfortabel zu reiten zu sein.
3. Schlechter Lope: Ein Pferd mit durchschnittlicher Bewegungsqualität, das negative Charakteristika in seiner Vorstellung zeigt. Einige dieser negativen Charakteristika können sein: schaukeln mit dem Kopf, die Sprünge der Vorderbeine sind kurz und seine Hinterhand tritt nicht gut unter den Schwerpunkt. Ein überbogenes (schiefes/schräges) Pferd zeigt im Allgemeinen diese negativen Charakteristika.
4. Korrekter oder durchschnittlicher Lope: Ein Pferd mit einem gleichmäßigen Dreitakt, mit ruhiger Oberlinie und geringer Bewegung in Kopf und Hals. Es hat eine komfortable Bewegung und ist relativ gerade (nicht schief/schräg). Es bewegt sich elastisch und hat einen entspannten Ausdruck. Dies ist Standard- oder durchschnittlicher Lope.
5. Guter Lope: Ein Pferd mit durchschnittlicher Bewegungsqualität, das positive Charakteristika in seiner Vorstellung zeigt. Einige dieser positiven Charakteristika können sein: gute Balance und Selbsthaltung (es trägt sich selbst), eine ruhige Oberlinie, reagiert willig auf die Reiterhilfen und macht einen entspannten, losgelassenen Ausdruck.
6. Sehr guter Lope: Das Pferd zeigt eine flüssige und leichtfüßige Bewegung – besser als ein Durchschnittspferd. Es trägt sich mit einer aktiven und leichtfüßigen Hinterhand. Es darf ein wenig Knieaktion zeigen oder sein äußeres Hinterbein darf etwas nach hinten ausfüßen (hinter das Lot gefällt vom Schweifansatz aus). Aber dennoch hat es immer noch eine ruhige Oberlinie und trägt sich bei entspanntem, losgelassenem Ausdruck und scheint weich zu sitzen zu sein.
7. Ausgezeichneter Lope: Dieses Pferd wölbt den Rücken auf und hat einen starken, tiefen Sprung, mit einem flachen Vorderbein. Es fußt sehr korrekt und mit ausreichendem Raumgriff und scheint dies mühelos zu tun. Es hat eine sehr ruhige Oberlinie. Seine Hinterbeine fußen tief unter den Schwerpunkt. Sie treten nicht nach hinten, hinter die Linie die das Lot vom Schweifansatz zur Erde bildet. Das Pferd hat einen entspannten und losgelassenen, aber dabei wachen und zufriedenen Ausdruck. Es ist ein herausragendes Pferd, das korrekt und elastisch geht. Es zeigt ein hohes Maß an Leichtigkeit bei guter Selbsthaltung.

D. Ein einfacher Galoppwechsel (Leadchange) wird optional über Walk, Jog oder Trot geritten, außer in der Ranch Riding (muss hier über Trot erfolgen).

E. Fliegender Galoppwechsel (Leadchange): Vor- und Hinterhand sollen gleichzeitig wechseln.

F. Back Up: Flüssig, balanciert, taktrein mit aktiver Hinterhand.

1. Schlechtes Rückwärtsrichten: Das Pferd erscheint widersetzlich oder schwer in der Vorhand. Es öffnet das Maul, schlägt mit dem Kopf oder läuft schief rückwärts.
2. Durchschnittliches oder korrektes Rückwärtsrichten: Das Pferd sollte mindestens eine Pferdelänge gerade rückwärts richten. Dies sollte gleichmäßig geschehen, mit wenig Zügelhilfen und ohne zu Zögern.
3. Gutes Rückwärtsrichten: Das Pferd zeigt balancierte und weich fließende Bewegungen, mit einer aktiven Hinterhand, und sieht aus, als ob es angenehm zu reiten wäre. Es soll mindestens eine Pferdelänge ruhig und mit geschlossenem Maul rückwärts treten. Dies sollte durchlässig geschehen, mit minimalem Zügelkontakt und ohne Zögern.

G. Die Oberlinie des Pferdes in den Gangarten

1. Schlechte Oberlinie: Der Kopf des Pferdes ist zu hoch oder zu tief. Falls der Pferdekopf durchgängig höher getragen wird als es dem Exterieur des jeweiligen Pferdes entspricht, wird der Rücken hohl und es verliert den Schub aus der Hinterhand. Wird der Kopf durchgängig niedriger getragen als es seinem Exterieur entspricht, wird es schwer auf der Vorhand und hat weder Leichtigkeit noch Fluss. In beiden Fällen verliert das Pferd die Selbsthaltung und scheint sich abzumühen.
2. Durchschnittliche Oberlinie: Ein Pferd, das grundsätzlich eine ruhige Oberlinie zeigt, seine Kopf und Halshaltung ist seinem Exterieur entsprechend flach und entspannt, die Kopfhaltung ist aber unbeständig.
3. Gute Oberlinie: Dieses Pferd zeigt eine ruhige Oberlinie, seine Kopf und Halshaltung ist seinem Exterieur entsprechend flach und entspannt. Es zeigt eine gleichbleibende Oberlinie und eine gute Selbsthaltung.

§ 7001 Regeln zur Hilfengebung

Reiterliche Einwirkung (Hilfen) sind nur erlaubt als

- Schenkelhilfen: Hinter dem Gurt. Schenkel, Bügel, Sporen dürfen nicht vor dem Sattelgurt eingesetzt werden.
- Zügelhilfen: Gemäß der vorgeschriebenen Zügelführung, die während der gesamten Prüfung eingehalten werden muss. Ein Wechsel der Zügelhand, einhändig oder beidhändig, ist nur beim Tor in den Disziplinen Trail, Ranch Riding, H & D Trail und Superhorse erlaubt oder, wenn es für andere Hindernisse ausdrücklich erlaubt wurde.

§ 7002 Disqualifikation (gilt für alle Arten von Prüfungen)

1. Vorsätzliche Misshandlung des Pferdes
2. Einsatz verbotener (nicht erlaubter) Ausrüstungsteile
3. Verweigerung der Gebisskontrolle
4. Respektlosigkeit oder schlechtes Verhalten des Reiters
5. Verletzung des Pferdes (bedeutet in der WCH Blut am Maul)
6. Lahmheit des Pferde
7. Manipulationen,
8. Einreiten in eine RN, Suho ohne geeigneten Beschlag der Hinterhufe

§ 7004 Definition: Sturz des Pferdes

Schulter und Hüfte des Pferdes berühren den Boden und alle vier Beine des Pferdes zeigen in eine Richtung.

§ 7100 Die Disziplinen im Westernreiten

Beginn eines Rittes

Der zu bewertende Ritt eines Teilnehmers beginnt mit dem Betreten der Arena bzw. des Prüfungsbereiches

■ § 7200 Western Pleasure (WPL)

In der WPL kann ein Reiter nur ein Pferd pro Klasse vorstellen.

§ 7201 Bewertungskriterien für die Leistungsklasse 1 – 3

- Diese Disziplin wird nach Gangqualität, Manier und Gebäude des Pferdes bewertet.
- Die Pferde werden auf beiden Händen in den drei Gangarten Walk, Jog und Lope vorgestellt, um ihre Fähigkeit bezüglich des korrekten Lopes auf beiden Händen zu zeigen. Der Richter kann eine Verstärkung der Gangarten auf beiden Händen verlangen. Die Pferde müssen willig rückwärts zu richten sein und ruhig stehen können.
- Positiv bewertet werden Pferde, die am angemessen losen Zügel ggf. mit leichtem Kontakt und leichter Kontrolle vorgestellt werden, ohne dabei eingeschüchtert zu wirken.
- Ein gutes Pleasure-Pferd hat eine ausbalancierte, weich fließende Vorwärtsbewegung, wobei es korrekte Gangarten mit dem jeweils richtigen Takt zeigt.
- Die Qualität der Bewegung und die gleichmäßige Geschwindigkeit innerhalb der Gangarten sind die hauptsächlichen Bewertungskriterien.
- Kopf und Hals sollen in einer natürlichen, für das Pferd angenehmen und dem Exterieur entsprechenden Position gehalten werden.
- Die Übergänge zwischen den Gangarten sollen weich und ohne Unterbrechung der Vorwärtsbewegung stattfinden.
- Die Pferde sollen sich zufrieden und natürlich bewegen, was sich am Ausdruck von Ohren, Augen, Maul und Schweif widerspiegelt.
- Der Handwechsel ist in Form einer Kehrtvolte vorzunehmen.

§ 7202 Bewertungskriterien für die Leistungsklasse 4 – 5

- Bewertet wird bei diesen Leistungsklassen nicht nur die Gangqualität des Pferdes, sondern auch die harmonische Vorstellung der Pferd/Reiterkombination.
- Weitere Kriterien entsprechen den allgemeinen Kriterien für die WPL.
- In diesen LKs sollten nicht mehr als 8 Pferde gleichzeitig in der Bahn sein.

§ 7203 Keine Bewertung

Keine Bewertung (entspricht 0-Score) erfolgt bei:

- Falsche Zügelführung
- Sturz von Reiter oder Pferd
- Kontrollverlust, grober Ungehorsam des Pferdes
- falsche Ausrüstung

§ 7204 Abzüge in der Bewertung

Folgende Fehler führen zu Abzügen:

- Unkontrolliert hohes Tempo in jeder der drei Gangarten
- Wechsel in die falsche Gangart
- Übermäßig langsames Tempo in jeder der drei Gangarten, Verlust der Vorwärtsbewegung
- Reiten in einer nicht geforderten Gangart
- Kopfhaltung des Pferdes zu hoch
- Kopfhaltung des Pferdes zu tief (Ohrspitzen tiefer als der Widerrist)

Niederrheinisches Reit- und Seminarzentrum

- Seminare
- Abzeichenlehrgänge
- Trainerkurse Lizenzstufen C, B und A
- Trainerfortbildungen mit Anerkennung von LE zur Lizenzverlängerung DOSB
- Ausbildung für Pferd und Reiter



Schritt für Schritt- zu Wissen und Erfolg

Unterricht modern und eingängig durch:

Elke Miemietz

Trainer A Westernreiten

Trainer B Reiten als Gesundheitssport

Trainer B Sport in der Rehabilitation

Prüfer für Abzeichen und Trainer

und weiteren ausgewählten Referenten



NIEDERRHEINISCHES
REIT- UND SEMINARZENTRUM
UG (HAFTUNGSBESCHRÄNKT)
LORTZINGSTR. 80
47623 KEVELAER
MOBIL: 0179-595257
EMIEMIETZ@NRSZ.DE
WWW.NRSZ.DE

§ 7401 Trail-Pattern

Das Trail-Pattern wird von Veranstalter, Turnierleiter oder Richter entworfen. Das Pattern muss so gestaltet werden, dass alle drei Gangarten (Walk, Jog, Lope) im Pattern zwischen den Hindernissen vorkommen. In der LK 5 kann auf Lope verzichtet werden.

Das Trail-Pattern ist mindestens eine Stunde vor Turnierbeginn durch Aushang bekannt zu geben. Im Aushang müssen alle Manöver, Hindernisse und Gangarten sowohl gezeichnet als auch als Text exakt beschrieben werden.

Wenn nicht anders angegeben, so ist der verlangte Lope grundsätzlich der Handgalopp, der sich aus der Linienführung ergibt.

Bei der Erstellung des Trail-Patterns sollte bedacht werden, dass es nicht Sinn einer Trailprüfung ist, den Pferden eine Falle zu stellen oder sie anhand zu schwieriger Hindernisse um die Bewertung zu bringen.

Alle Aufgaben und Hindernisse sind so sicher zu erstellen, dass Unfälle ausgeschlossen sind. Der Grad der Schwierigkeit der Hindernisse ist nach der LK und der Altersklasse der Pferde auszurichten.

Wenn die Abstände und Zwischenräume in allen Hindernissen festgelegt werden, ist die lichte Weite zwischen den einzelnen Hölzern, Stangen usw. zu messen, wobei der normale Weg des Pferdes in den Hindernissen anzunehmen ist.

Im Trail Parcours müssen mindestens 10 m Trab/Jog gezeigt werden und 20 m Lope, um die Qualität der Gänge zu beurteilen. Lope, der sich aus der Linienführung ergibt.

§ 7402 Abnahme und Besichtigung

- Der Richter ist dafür verantwortlich, dass ein regelkonformes Pattern verlangt wird und muss den aufgebauten Trail vor Beginn der Klasse abgehen.
- Er hat das Recht und die Pflicht, die Hindernisse zu überprüfen und ggf. zu verändern.
- Der Richter kann jedes Hindernis entfernen oder verändern lassen, wenn er es für gefährlich oder für unangemessen schwierig hält.
- Der Trailplatz kann den Teilnehmern vor der Prüfung zur Besichtigung (ohne Pferde) frei gegeben werden.

§ 7403 Hindernisse

- Es werden mindestens sechs Hindernisse benutzt, von denen drei vorgeschrieben und alle weiteren aus der Liste der Wahlhindernisse zu entnehmen sind.
- Hindernisse können miteinander kombiniert werden und gelten dann als ein Hindernis in der Bewertung.

§ 7404 Pflichthindernisse

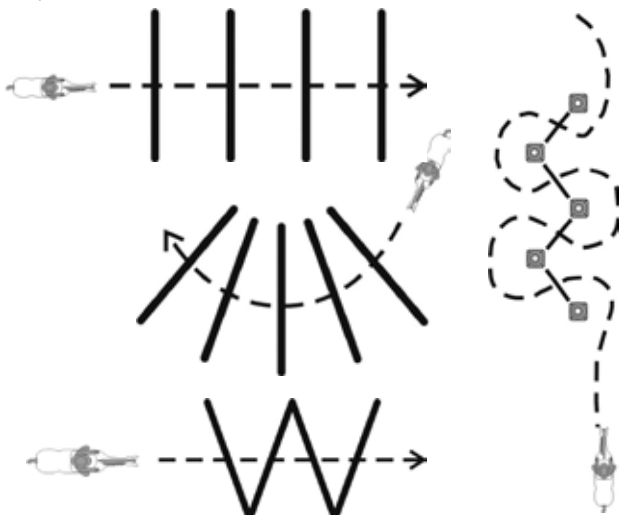
1. Öffnen, Durchreiten und Schließen eines **Tores**. (Loslassen des Tores wird mit Punktabzug belegt.) Das Tor darf für Reiter und Pferde keine Gefährdung darstellen. Torbreite ca. 2,5 m.
2. Reiten über mindestens **4 Stangen**. Diese können in einer Linie, im Bogen, im Zickzack oder zusätzlich erhöht liegen. Der Raum zwischen den Stangen wird genau gemessen. Der Weg, den das Pferd nehmen soll, wird der Messung zugrunde gelegt. Alle erhöhten Teile müssen so gesichert werden, so dass sie nicht rollen können.

Die Höhe wird vom Boden bis zum höchsten Punkt des Hindernisses gemessen. Der Abstand zwischen den Walk- (Walk over), Trab- (Trot over) oder Lopestangen (Lope over) beträgt wie folgt beschrieben oder ein Vielfaches der Abstände: Der Abstand im Walk over: 40 cm bis 60 cm betragen, eine Erhöhung bis zu 30 cm ist statthaft. Erhöhte Hindernisteile sollen mind. 55 cm auseinander gelegt werden.

Trot over: 90 cm bis 105 cm, Lope over: 180 cm bis 210 cm.

Die Hindernisteile dürfen im Trot und Lope max. 20 cm erhöht sein.

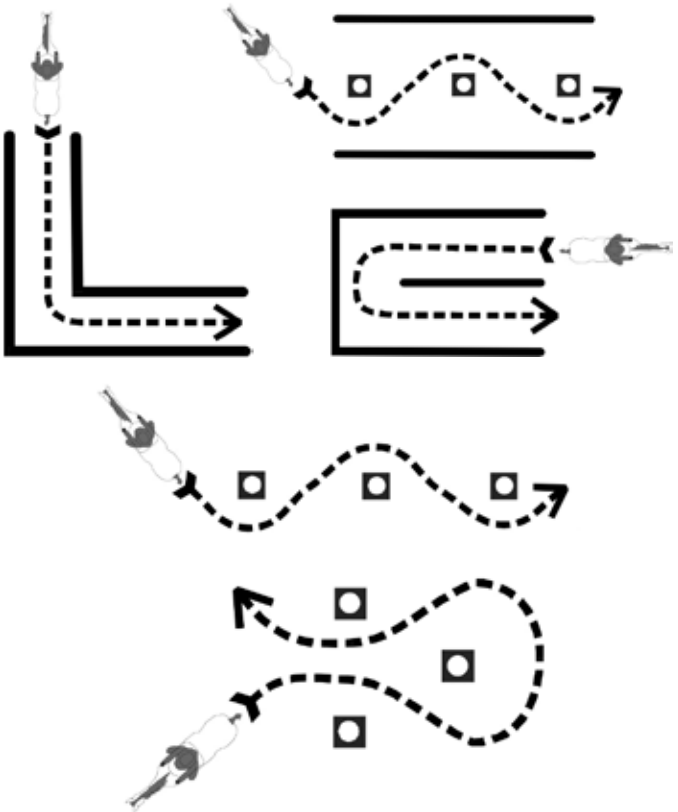
Beispiele:



3. Rückwärtsrichten (Back-Up):

Die Stangen zwischen denen man rückwärts richtet, müssen mind. 100 cm Abstand haben. Diese dürfen max. 30 cm erhöht werden. Teilnehmer dürfen nicht aufgefordert werden, über einen festen Teil des Hindernisses (z.B. Hölzer, Metallstücke) rückwärts zu richten. Es kann das Rückwärtsrichten durch oder um mindestens 3 Pylonen gefordert werden. Alternativ kann das Hindernis als L, V oder U gerade oder ähnlich gestaltet sein.

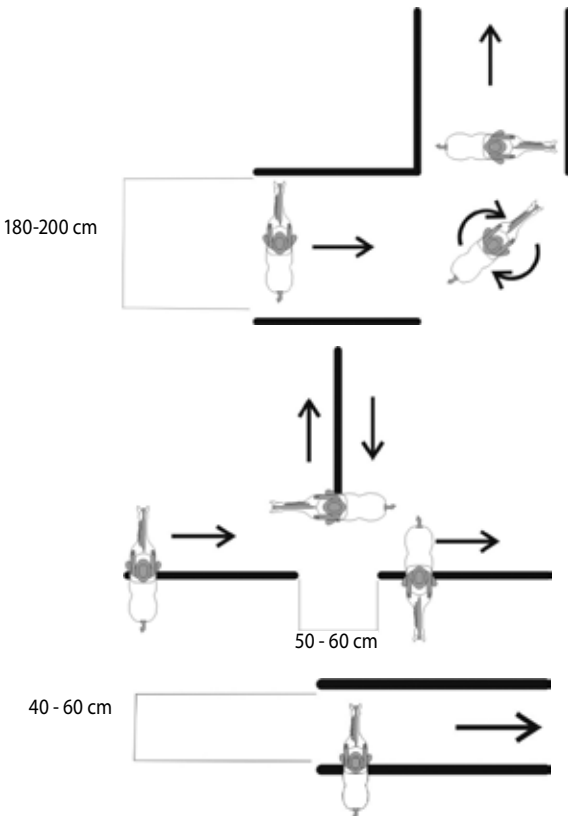
Beispiele:



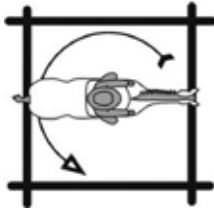
§ 7405 Beispiele für Wahlhindernisse (nicht auf diese Liste beschränkt)

1. Wassergraben, Bach oder reißfeste und festgespannte Folie, wobei Metallboden oder rutschiger Boden verboten sind
2. Slalom im Walk oder Trab. Im Trab ist ein Mindestabstand von 250 cm einzuhalten
3. Transportieren eines Gegenstandes, der von seiner Beschaffenheit her mit einer Hand gehalten oder an einem Seil gezogen werden kann
4. Überqueren einer Holzbrücke (Mindestbreite 90 cm, Mindestlänge 250 cm). Das Hindernis muss stabil und sicher gebaut sein
5. An- und Ausziehen eines Regenmantels oder -umhangs
6. Leeren und Füllen eines Briefkastens
7. Seitengänge über ein Hindernis oder zwischen Hindernisteilen (max. 30 cm erhöht)

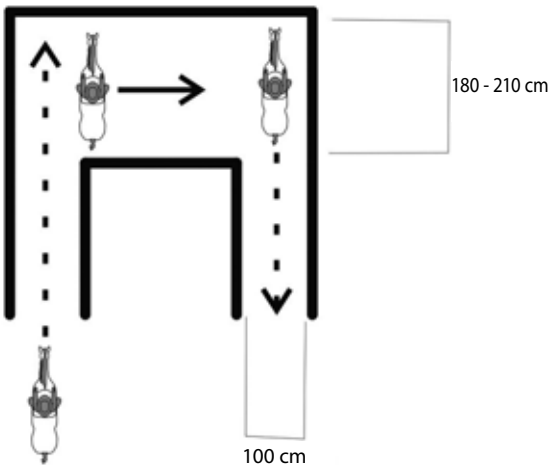
Beispiele:



8. Stangenquadrat aus 4 jeweils 180 cm bis 210 cm langen Stangen. Jeder Teilnehmer muss in dieses Viereck von der vorgeschriebenen Seite eintreten, eine Drehung innerhalb des Quadrats durchführen und dieses wieder verlassen.



9. Sprung über ein max. 45 cm hohes Hindernis
 10. Hindernisse, die bei einem Geländeritt vorkommen können und die vom Richter zugelassen sind
 11. Kombinierte Hindernisse



§ 7406 Unzulässige Hindernisse/Materialien

- Reifen, PVC Rohre , - Tiere innerhalb der Arena
- Wippen oder bewegliche Brücken,
- Tore deren Elemente auf dem Boden miteinander verbunden sind
- Wassergräben mit fließenden oder sich bewegenden Teilen
- Flammen, Trockeneis, Feuerlöscher usw.
- Hölzer und Stangen, die so angeordnet sind, dass sie wegrollen können

§ 7407 Nicht ordnungsgemäßes Hindernis

Gerät ein Teilnehmer vor ein Hindernis, dass sich nicht in ordnungsgemäßem Zustand befindet, kann der Teilnehmer

- sein Pferd anhalten (ohne Fehler), die Instandsetzung des Hindernisses abwarten und erneut in der vorgeschriebenen Gangart in selbst bestimmten Abstand anreiten;
- das Hindernis trotzdem absolvieren und wird bewertet, als ob das Hindernis korrekt aufgebaut wäre.

§ 7408 Beschädigtes Hindernis

Wird ein Hindernis so beschädigt, dass es für weitere Teilnehmer nicht in einen ordnungsgemäßen Zustand gebracht werden kann, oder stellt sich ein Hindernis im Verlauf der Prüfung als gefährlich heraus, so wird es von weiteren Teilnehmer ausgelassen. In der Bewertung wird die Beurteilung an diesem Hindernis für alle Teilnehmer gestrichen. Die Entscheidung hierüber liegt beim Richter.

§ 7409 Score/Bewertung

Es wird eine Bewertung auf einer Basis von 0 bis unendlich angenommen, wobei mit einem Score von 70 Punkten begonnen wird.

Jedes Hindernis wird mit Punkten bewertet, die zu den 70 Punkten hinzuaddiert oder davon subtrahiert werden.

Jedes Hindernis wird mit Bewertungspunkten von +1,5 bis –1,5 bewertet, wobei –1,5 extrem schlecht, –1 sehr schlecht, –0,5 schlecht, 0 korrekt, +0,5 gut, +1 sehr gut, +1,5 exzellent bedeuten.

Die Bewertungspunkte werden unabhängig von Strafpunkten (Penalties) gegeben und beurteilt.

§ 7410 Keine Bewertung (0-Score)

1. Mehr als ein Finger zwischen den Zügeln.
2. Der Gebrauch von zwei Händen (ausgenommen, das Regelbuch erlaubt die zweihändige Zügelführung in der jeweiligen Klasse) oder der Wechsel der Zügelhand. Wird einhändig geritten, so darf nur dieselbe Hand am Zügel sein, außer ein Wechsel der Zügelhand ist ausdrücklich erlaubt, um ein Hindernis zu bewältigen. Ist im Trail das Tor das letzte Hindernis und damit die Pattern nach Durchreiten des Tores beendet, ist kein Zurückwechseln der zügelführenden Hand mehr erforderlich. Beim Transportieren und/oder Umsetzen eines Gegenstands bei zweihändiger Zügelführung ist es nicht erlaubt, den Gegenstand mit der einen Hand aufzunehmen und mit der anderen abzusetzen (zusätzlicher Wechsel der Zügelhand), es sei denn, es wird ausdrücklich erlaubt.
3. Der Gebrauch des Romals in anderer Weise, als im Regelbuch beschrieben.
4. Bewältigen der Hindernisse in falscher oder anderer Weise als in der vorgegebenen Reihenfolge.
5. Auslassen eines Hindernisses ohne den Versuch, es zu bewältigen.
6. Fehlerhafte Ausrüstung.
7. Sturz von Pferd und/oder Reiter.
8. Ein Hindernis nicht von der korrekten Seite oder Richtung beginnen, arbeiten oder beenden, inklusive Überdrehen von mehr als einer 1/4-Drehung.
9. Nicht den korrekten Weg in einem Hindernis oder zwischen den Hindernissen nehmen.
10. Bewältigen/Bearbeiten eines Hindernisses in einer anderen Art als beschrieben.
11. Reiten außerhalb der zur Begrenzung des Patterns (gesamte Aufgabe) bestimmten Markierungen.
12. Dritte Verweigerung im gesamten Pattern.
13. Auslassen eines korrekten Lopes oder einer vorgeschriebenen Gangart.
Der Handgalopp ergibt sich aus der tatsächlichen Linienführung im Parcours.
14. Dauerhaftes Reiten mit zu tiefer Kopfhaltung des Pferdes (Ohrenspitzen deutlich unterhalb des Widerrists) oder mit überspanntem Genick, so dass der Nasenrücken hinter der Senkrechten getragen wird.

§ 7411 Penalties (Strafpunkte) TH

Die Penalties sind wie folgt festgelegt und werden vom Score abgezogen:

1/2 Point Penalty (1/2 Punkt Abzug):

Jedes leichte Berühren von Hölzern, Stangen, Pylonen oder Hindernissen.

1 Point Penalty (1 Punkt Abzug):

1. Jedes Berühren von bzw. Treten auf Hölzer, Stangen, Pylonen oder Hindernisse.
2. Falsche Gangart (Incorrect Gait) im Walk oder Trab bis zu 2 Schritten/4 Tritten.
3. Beide Vorder- oder Hinterhufe in einem Zwischenraum, der nur für einen bestimmt ist. Beträgt der Abstand ein Vielfaches so ist gewählte Anzahl der, Schritte, Tritte, Sprünge während des gesamten Hindernisses mit Vor- und Hinterhand einzuhalten.
4. Auslassen oder Verpassen eines Trittes in einen dafür vorgesehenen Zwischenraum.
5. Beim Lope over eine Stange zwischen die jeweiligen Vorder- oder Hinterhufe nehmen (Split pole).
6. Bei Jog- oder Lope over Over-Hindernissen fehlendes Zeigen der korrekten Anzahl von Tritten oder Sprüngen zwischen den Stangen. Beträgt der Abstand ein Vielfaches so ist gewählte Anzahl der, Schritte, Tritte, Sprünge während des gesamten Hindernisses mit Vor- und Hinterhand einzuhalten

3 Point Penalty (3 Punkte Abzug):

1. Falsche Gangart für mehr als 2 Schritte/4 Tritte/Sprünge (Komplettes Auslassen der geforderten Gangart führt zum 0-Score).
2. Falscher Lope, Kreuzgalopp oder aus dem Lope fallen (außer um den falschen Lope zu korrigieren) sowie nicht im Pattern vorgeschriebener Lopewechsel.
3. Herunterwerfen einer erhöhten Stange, Umwerfen einer Pylone, Tonne, Pflanze oder größere Demontage eines Hindernisses.
4. Übertreten der Hindernisbegrenzung, Herausfallen oder Heraus- oder Herabspringen aus einem Hindernis (z.B. Rückwärts, Brücke, Seitwärts, Viereck) mit nur einem Huf.

5 Point Penalty (5 Punkte Abzug):

1. Fallenlassen eines Gegenstandes, der transportiert werden soll.
2. Erstes Verweigern, Wegdrängen oder Versuch, einem Hindernis auszuweichen durch Scheuen oder Rückwärtsgehen von mehr als 4 Tritten (2 Schritten) .
3. Nicht den Versuch zu unternehmen nach dem ersten Verweigen das Hindernis zu bewältigen.
4. Zweites Verweigern, Wegdrängen oder Versuch, einem Hindernis auszuweichen durch Scheuen oder Rückwärtsgehen von mehr als 4 Tritten (2 Schritten) weg vom Hindernis.
5. Loslassen des Tores oder Fallenlassen eines Seiles beim „Seil-Tor“.
6. Übertreten der Hindernisbegrenzung, Herausfallen oder Heraus- oder Herabspringen aus einem Hindernis (z.B. Rückwärts, Brücke, Seitwärts, Viereck) mit zwei Hufen oder mehr. Die Begrenzung kann sich aus der Zeichnung ergeben und ist nicht zwingend durch Stangen o.ä. gekennzeichnet.
7. Schwerwiegender Ungehorsam (Ausschlagen, Bocken, Steigen, Ausschlagen mit dem Vorderfuss).
8. Ein Hindernis nicht vollenden.
9. Einmaliges Berühren des Pferdes am Hals, um dessen Kopf zu senken, oder Gebrauch der freien Hand, um das Pferd zu ängstigen oder zu loben.

Fehler, die zwischen den Hindernissen vorkommen können und nach Schwere bestraft werden sollen, sind weiterhin:

- a) Kopfhaltung zu hoch, b) Kopfhaltung zu tief (Ohrenspitzen unterhalb des Widerrists), c) Überspannung des Genicks, so dass der Nasenrücken hinter der Senkrechten ist, d) Extremes Nasevorstrecken, e) Extremes Maulöffnen

■ § 7500 Showmanship at Halter (SSH)

Es wird der Vorsteller bewertet. Er soll seine Fähigkeiten, ein Pferd an der Hand vorzustellen, demonstrieren.

Es wird bewertet nach:

1. Ausführen des Patterns
2. Erscheinungsbild
3. Präsentation

Jeder Vorsteller kann nur ein Pferd vorstellen.

§ 7501 Zugelassene Pferde

Pferde ab 4 Jahre, keine Hengste.

§ 7502 Ausrüstung

Pferd: Halfter (kein Knotenhalfter), Führkette oder Strick (ohne Panikhaken)

Vorsteller: Kleidung siehe Reitklassen § 6001, Jacket ist erlaubt, (keine Chaps, keine Sporen), auch Vorsteller Kl B dürfen einen Westernhut tragen.

§ 7503 Einzelaufgabe (Pattern)

Die Pattern wird spätestens 90 Minuten vor

Turnierbeginn bekannt gegeben (Aushang Meldestelle und Abreiteplatz). #

Die Pattern ist gezeichnet und beschrieben.

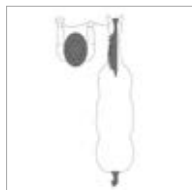
Werden Marker eingezeichnet, so muss zu ersehen sein, auf welcher Seite der Marker geführt wird.

Es sollten folgende Manöver verwendet werden:

- Führen des Pferdes im Walk, Trab oder verstärktem Trab
- Rückwärts: Gerade oder im Bogen
- oder eine Kombination aus geraden und gebogenen Linien
- Halt
- Drehung um 90°, 180°, 270°, 360° nach rechts
- oder eine Kombination oder Wiederholung dieser Drehungen.

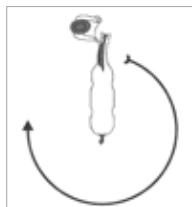
§ 7504 Führen

1. Der Vorsteller führt das Pferd von links.
2. Das Pferd befindet sich mit dem Bereich von Kopf und Hals in Höhe der Schulter des Vorstellers. Der Vorsteller hält die Führleine (Strick oder Leder) in der rechten Hand und das Ende zusammen genommen in der linken Hand.
3. Befindet sich eine Führkette im vorderen Bereich der Führleine, so soll diese nicht angefasst werden.
4. Wird ein Führleine mit Kette im vorderen Bereich der Führleine genutzt, so ist diese in den unteren Ring am Halfter einzuhängen oder so dass die Kette unter dem Kinn oder über der Nase verläuft.



§ 7505 Wendungen aus dem Halten

Wird eine Wendung aus dem Halten verlangt, so ist diese immer in Form einer Hinterhandwendung nach rechts auszuführen.



Pferdeboxen



Pferdeställe



Katalog anfordern!

www.sulzberger.de



Futterstände



Schieber-Entmistung

Alles für den Pferdestall

Langestr. 26 • 79348 Freiamt
Tel.: 07645 / 9108-0 • Fax: -35
info@sulzberger.de



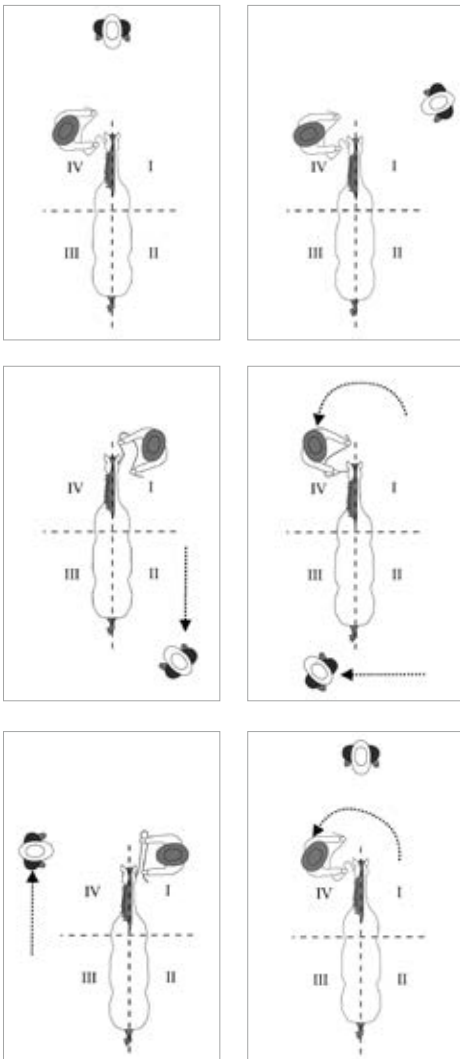
§ 7506 Aufstellen zur Inspektion (Set-Up)

Das Pferd wird zur Inspektion geschlossen aufgestellt.

Die folgende Zeichnung zeigt die Positionen des Vorstellers, wenn der Richter zur Inspektion um das Pferd herum geht. Es ist nur ein Beispiel, wie der Richter geht, er kann auch einen anderen Weg wählen.

- Ist der Richter in I, ist der Vorsteller in IV.
- Wechselt der Richter zu II, geht der Vorsteller nach I.
- Geht der Richter nach III, wechselt der Vorsteller nach IV.
- Geht der Richter nach IV, geht der Vorsteller noch mal nach I zurück.

Es soll gewährleistet sein, dass das Pferd immer unter Kontrolle ist, der Vorsteller immer Blickkontakt zum Richter hat und der Vorsteller dem Richter nicht die Sicht auf das Pferd versperrt.



§ 7507 Bewertung

SSH-faults

	(m) = minor -5	(M) = major -10
Pattern	Bis 1/8 über- oder unterdrehen	1/8 bis 1/4 über – oder unterdrehen
	Leichte Abweichung von der Linie (mehr als 1m) beim Back	Deutliches Abweichung von der Linie (mehr als 2m) beim Back
	Manöver zu früh/zu spät (<3m)	Manöver zu früh/zu spät (>3m)
	Auslaufen bis zu 2 Tritten	Auslaufen bis zu 4 Tritten
	Gangartunterbrechung bis zu vier Tritten	Gangartunterbrechung von mehr als vier Tritten
	Berühren der Pylone	Pferd tritt auf Pylone
	Freeze up (4 Füße gleichzeitig am Boden)	Wegdrehen der HH/VH bis 90°
		Abweichung der Pattern mehr als 3m
		Gangartaufnahme/ Übergang nicht innerhalb von 3m
		Pylone missachten oder splitten (splitten: Pferd oder Vorsteller)
		Verweigern (Ausführung erfolgt aber)
		Vorführer auf der falschen Seite (wenn im Pattern Aufstellung gefordert ist)
Set up	Ein Beinpaar (vorne oder hinten) mehr als einen Huf versetzt	Beide Beinpaare mehr als einen Huf von Anfang an versetzt
	Pferd entlastet – mit Korrektur	Pferd entlastet – von Anfang an – ohne Korrektur
	Pferd tritt weg – mit Korrektur	Pferd tritt weg – von Anfang an – ohne Korrektur
		Ein nicht ausgeführter Seitenwechsel

(S) = severe -20	0 = Null Score/OP	DQ
Keine erkennbare Hinterhandwendung	Mehr als ¼ über- oder unterdrehen	Misshandlung oder übertriebenes Schulen
Zwei Hände an der Führleine	Bewusstes Berühren und Beeinflussen mit Händen und/oder Füßen	Falsche Ausrüstung
Grober Ungehorsam des Pferdes	Manöver auslassen und/oder hinzufügen	
Vorsteller berührt Pferd	Pferd entläuft dem Vorführer	
Berühren der Kette mit der zweiten Hand	Kontrollverlust	
Vorführer steht vor Pferd	Pylone umwerfen	
Wegdrehen der HH/VH über 90°	Keine korrekte Startnummer auf dem Rücken	
Verlust der Führleine	Falsche Seite Pylone	
Zwei Hände an der Führleine	Alle = „Pattern“	Alle = „Pattern“
Seitenwechsel immer falsch		
Berühren der Kette mit der zweiten Hand		
Grober Ungehorsam des Pferdes		
Vorsteller berührt Pferd		
gar kein Seitenwechsel		
Vorführer steht vor Pferd		
Verlust der Führleine		

■ § 7600 Western Riding (WR)

Western Riding bedeutet die Vorstellung eines sensiblen, losgelassen und sich mühelos bewegenden Pferdes. Das Pferd wird nach der Qualität seiner Gangarten und Galoppwechsel, nach seiner Durchlässigkeit, Feinheit, Veranlagung und Willigkeit gegenüber dem Reiter (Harmonie) bewertet.

Das Pferd soll bei dieser Aufgabe eine entspannte Kopfhaltung zeigen, die Zügelhilfen des Reiters willig annehmen und eine angemessene Beizäumung im Genick zeigen.

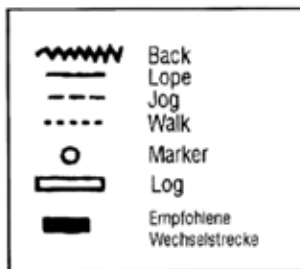
Die Pferde dürfen mit leichtem Kontakt zum Maul oder am angemessen lockeren losen Zügel geritten werden. Es soll das Hindernis im Jog bzw. Lope ohne Wechsel der Gangart oder Änderung des Gangmaßes überwinden. Das Tempo des Lope soll bis zum Ende der Prüfung gleichmäßig beibehalten werden.

§ 7601 Western Riding-Pattern

Die folgenden Pattern sind vorgeschrieben. Der Richter bestimmt die Auswahl des Pattern für die jeweilige Klasse. Das ausgewählte Pattern muss mindestens eine Stunde vor Turnierbeginn veröffentlicht werden. Das Aushängen einer Zeichnung ist nicht notwendig.

Erläuterungen zu den Patternzeichnungen:

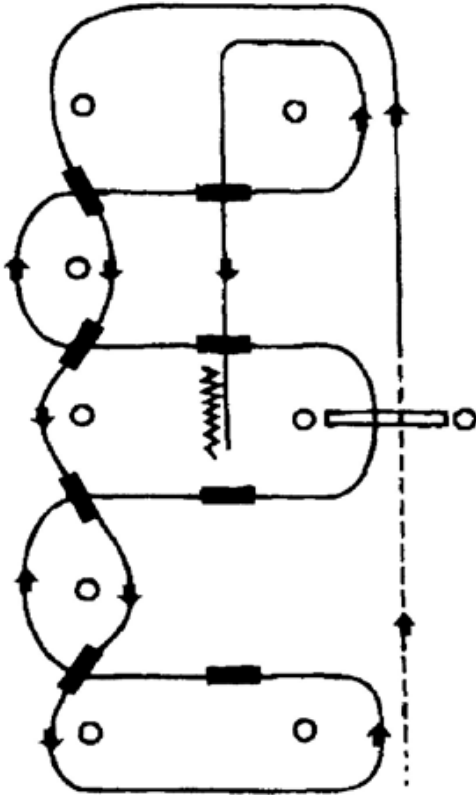
1. Die Kreise stellen Marker dar. Auf der langen Seite mit 5 Markern betragen die Abstände mind. 8,5 m und höchstens 15 m. In Pattern 1 müssen die 3 Marker auf der gegenüberliegenden Seite exakt auf der Höhe der 3 dazugehörigen Marker stehen. Die Bahnlänge sollte mind. 45 m betragen. Zu empfehlen ist ein Mindestabstand von 3 m zwischen Markern und Bande. Der Richter ist für den korrekten Aufbau des Parcours verantwortlich.
2. Das schmale Rechteck stellt eine Stange dar (Mindestlänge 2,50 m).
3. Die Linien geben die Richtung und die Gangarten an. Die gepunktete Linie ist im Walk, die gestrichelte im Jog und die durchgezogene im Lope zu reiten; die geschlängelte Linie bedeutet Rückwärtsrichten. Der empfohlene Wechselbereich für den Galoppwechsel (immer fliegende Galoppwechsel) erstreckt sich 1/2 Galoppsprung vor bzw. hinter der Mitte der Strecke zwischen je 2 Markern.



Patternauswahl

Die Pattern 5 (nur für kleine Reithallen), 6, 7 und 8 sind speziell für Prüfungen der LK 3 und für Junior Klassen. Für Junior Klassen sind diese Pattern vorgeschrieben, für LK 3 können diese ausgewählt werden. Bei Zusammenlegung von Junior und Senior Klassen wird das ausgeschriebene Junior Pattern geritten.

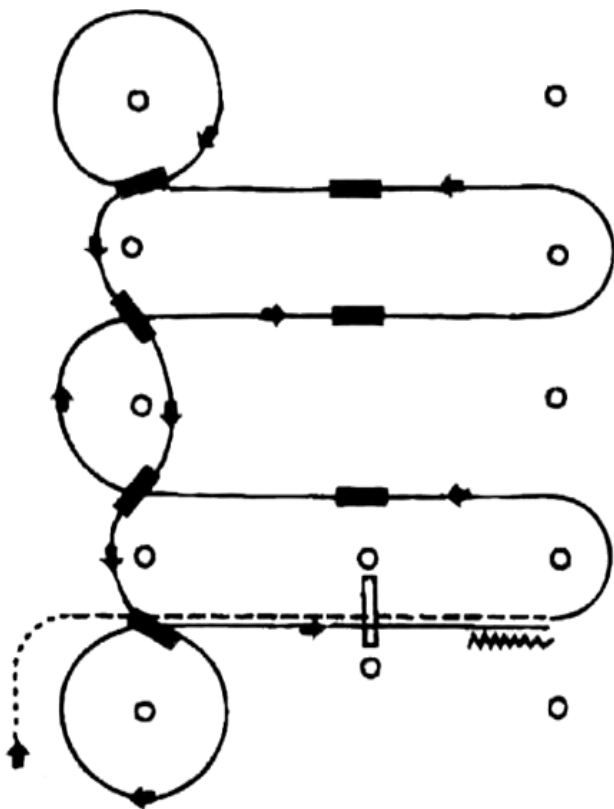
§ 7602 Western Riding-Pattern 1



- 1) Schritt bis zum ersten Marker, danach antraben und Jog über die Stange
- 2) Übergang zum Linksgalopp innerhalb von 10 m nach der Stange und Galopp an der kurzen Seite
- 3) 1. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 4) 2. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 5) 3. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 6) 4. Wechsel auf der Linie und Galopp an der kurzen Seite
- 7) 5. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 8) 6. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 9) Galopp über die Stange
- 10) 7. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 11) 8. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 12) Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie, Stop auf Höhe des Mittelmarkers und rückwärtsrichten bis zur Mitte der Arena oder mind. 3 m

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

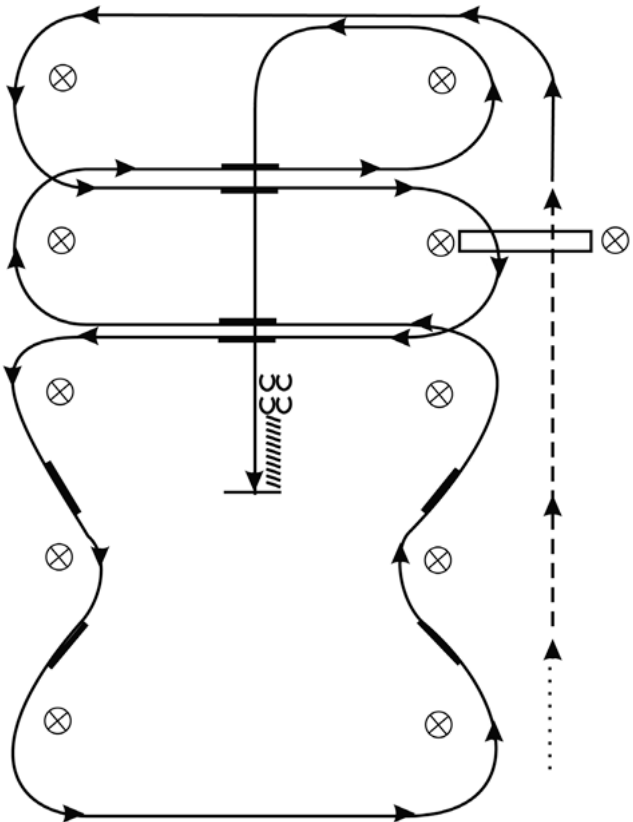
§ 7603 Western Riding-Pattern 2



- 1) Schritt, Übergang zum Jog zwischen den ersten beiden Markern, Jog über die Stange
- 2) Übergang zum Linksgalopp zwischen den Markern
- 3) 1. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 4) 2. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 5) 3. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 6) Galoppvolte und 4. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 7) 5. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 8) 6. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 9) 7. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen und Galoppvolte
- 10) Galopp über die Stange
- 11) Anhalten zwischen den Pylonen und mind. 3 m rückwärtsrichten

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

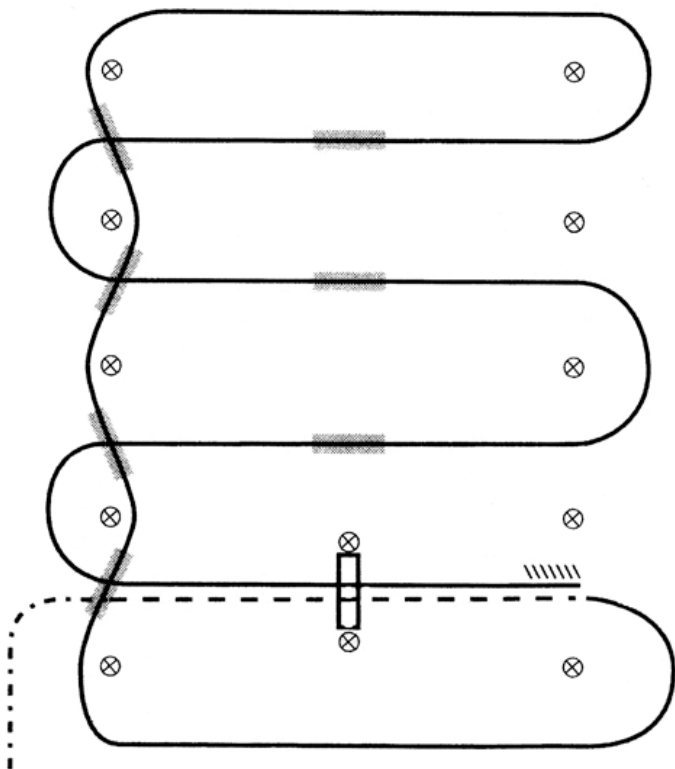
§ 7604 Western Riding-Pattern 3



- 1) Im Schritt beginnen, zwischen erstem und zweiten Pylon antraben und Jog über die Stange
- 2) Übergang zum Linksgalopp innerhalb von 10 m nach der Stange und Galopp an der kurzen Seite
- 3) 1. Galoppwechsel mit Seitenwechsel
- 4) Rechtsgalopp über die Stange
- 5) 2. Galoppwechsel mit Seitenwechsel
- 6) 3 Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 7) 4. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 8) 5. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 9) 6. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 10) 7. Galoppwechsel mit Seitenwechsel
- 11) 8. Galoppwechsel mit Seitenwechsel
- 12) Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie, Stop auf Höhe des Mittelmarkers und rückwärtsrichten bis zur Mitte der Arena oder mind. 3 m

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

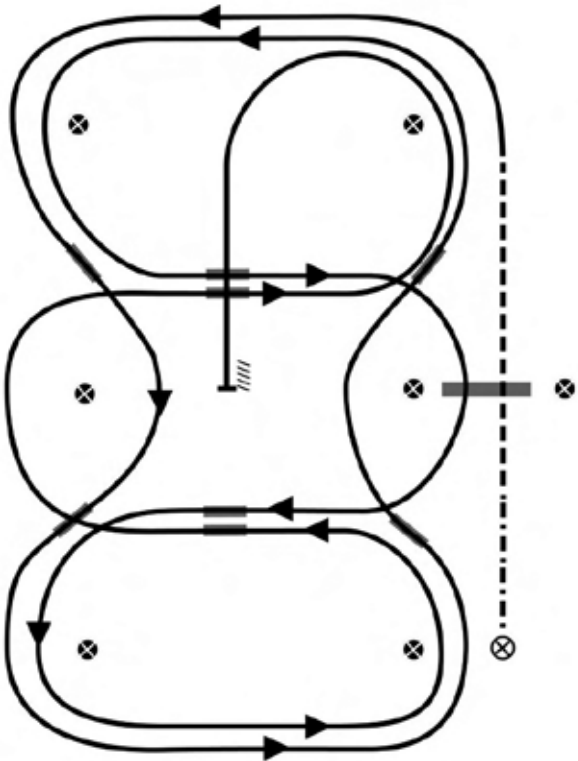
§ 7605 Western Riding-Pattern 4



- 1) Schritt, Übergang zum Jog zwischen den ersten beiden Markern, Jog über die Stange
- 2) Übergang zum Rechtsgalopp zwischen den Markern und Galopp an der kurzen Seite
- 3) 1. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 4) 2. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 5) 3. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 6) 4. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 7) 5. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 8) 6. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 9) 7. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 10) Galopp über die Stange
- 11) Anhalten zwischen den Pylonen und mind. 3 m rückwärtsrichten

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

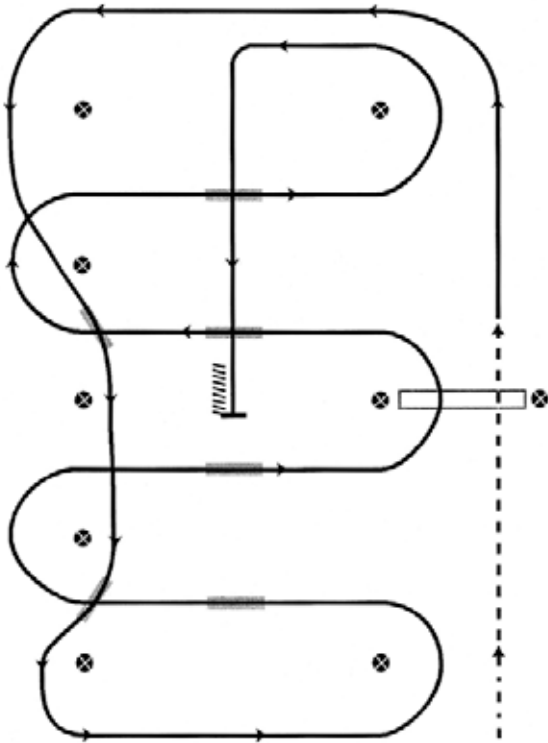
§ 7606 Western Riding-Pattern 5 (empfohlen für kleine Reithallen)



- 1) Walk, Übergang zum Jog zwischen den ersten beiden Pylonen
Jog über die Stange
- 2) Vor dritten Pylone Übergang zum Linksgalopp
- 3) 1. Galoppwechsel zwischen den Pylonen
- 4) 2. Galoppwechsel zwischen den Pylonen
- 5) 3. Galoppwechsel zwischen den Pylonen
- 6) 4. Galoppwechsel zwischen den Pylonen
- 7) 5. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 8) Galopp über die Stange
- 9) 6. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 10) 7. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 11) 8. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 12) Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie,
Stop auf Höhe der Pylone und rückwärtsrichten mind. 3 m

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

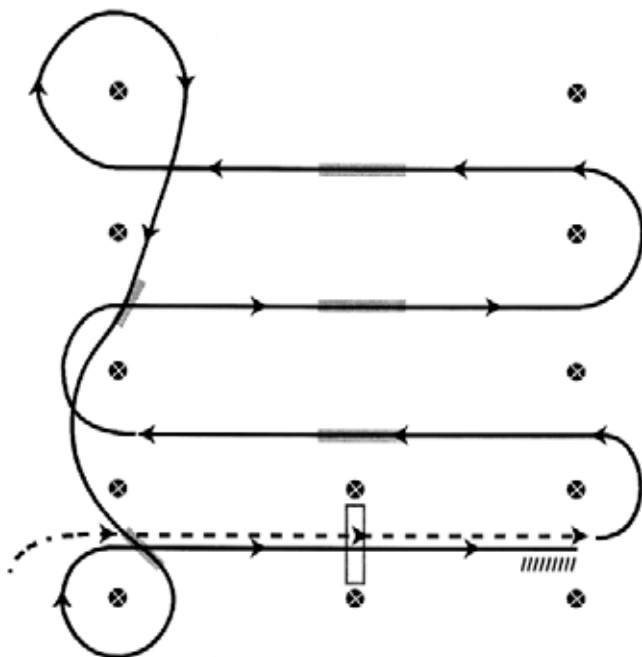
§ 7607 Western Riding-Pattern 6



- 1) Im Schritt beginnen, zwischen dem 1. und 2. Marker Übergang zum Jog, Jog über die Stange
- 2) Vor dem 4. Marker Übergang zum Linksgalopp
- 3) 1. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 4) 2. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 5) 3. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 6) 4. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 7) Galopp über die Stange
- 8) 5. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 9) 6. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 10) Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie, Stop auf Höhe des Mittelmarkers und rückwärtsrichten mind. 3 m

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

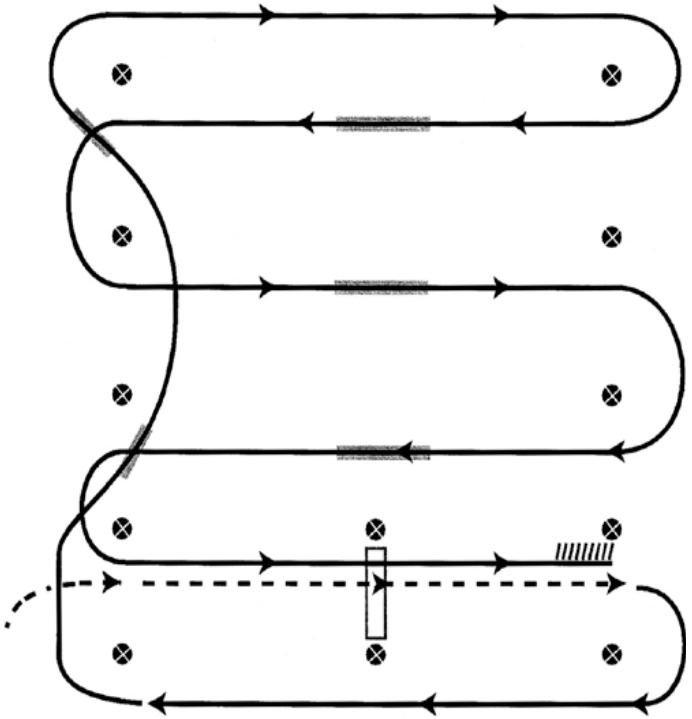
§ 7608 Western Riding-Pattern 7



- 1) Schritt, zwischen den ersten beiden Markern Übergang zum Jog, Jog über die Stange
- 2) Zwischen den Markern Übergang zum Linksgalopp
- 3) 1. Wechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 4) 2. Wechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 5) 3. Wechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 6) Galoppvolte und 4. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 7) 5. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen und Galoppvolte
- 8) Galopp über die Stange
- 9) Anhalten zwischen den Pylonen und mind. 3 m rückwärtsrichten

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

§ 7609 Western Riding-Pattern 8



- 1) Schritt, zwischen den ersten beiden Markern Übergang zum Jog, Jog über die Stange
- 2) Zwischen den Markern Übergang zum Rechtsgalopp
- 3) 1. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 4) 2. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 5) 3. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 6) 4. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 7) 5. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 8) Galopp über die Stange
- 9) Anhalten zwischen den Pylonen und mind. 3 m rückwärtsrichten

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

§ 7610 Bewertung WR

Die Punkte werden von 0 bis 100 vergeben, wobei 70 Punkte als Durchschnitt gelten. Plus- oder Minuspunkte werden für alle Manöver addiert oder subtrahiert:

- 1,5	= extrem schwach
- 1	= sehr schwach
- 0,5	= schwach
0	= durchschnittlich
+ 0,5	= gut
+ 1	= sehr gut
+ 1,5	= extrem gut

Manöver-Scores werden unabhängig von Penalties (Strafpunkten) vergeben.

§ 7611 Pluspunkte

Pluspunkte in der Bewertung werden vergeben für:

1. Qualität der Galoppwechsel
2. Gangqualität
3. Exaktes und sauberes Pattern
4. Durchgehend gleichmäßiges Tempo
5. Durchlässigkeit für Zügel- und Schenkelhilfen (angemessen loser Zügel), gute Kontrolle über das Pferd
6. Gute Manier und Disposition
7. Exterieur und Gesundheit/Fitness

§ 7612 Minuspunkte

Minuspunkte in der Bewertung werden vergeben für:

1. Extremes Aufsperrern des Maules
2. Den Hilfen des Reiters zuvorkommen
3. Stolpern
4. Verspanntes, undurchlässiges Pferd
5. Pferdenase hinter der Senkrechten
6. Deutliches Spornieren

§ 7613 0-Score (keine Bewertung):

- Sturz von Pferd und/oder Reiter
- Zweite Hand am Bit-Zügel
- Wechsel der Zügelhand
- Mehr als der Zeigefinger zwischen den Zügeln (bei einhändiger Zügelführung)
- Gebrauch des Romals in anderer Weise, als vorgeschrieben
- Verreiten im Pattern = Off Pattern
- Auslassen der Bodenstange
- Mängel an der Ausrüstung, die zur Unterbrechung der Aufgabe führen
- Umwerfen von Markern
- Zusätzliche Manöver
- Schwerwiegender Ungehorsam
- Mehr als 4 Tritte rückwärts (gezählt werden die Tritte der Vorderbeine)
- Kehrtwendung von mehr als 90°
- Verweigern gegenüber den reiterlichen Hilfen in dem Maß, dass eine Verzögerung des Patterns die Folge ist
- Versäumnis, vor dem Endmarker in Pattern 1, 3 und 6 anzugaloppieren
- 4 oder mehr einfache und/oder versäumte Galoppwechsel
- Durchgehen oder mangelnde Kontrolle, wobei nicht mehr zu erkennen ist, ob der Reiter die Aufgabe noch reitet

§ 7614 Penalties (Strafpunkte) WR

5 Point-Penalty

1. Fehlender fliegender Galoppwechsel
2. Grobe Widersetzlichkeit, wie z.B. kicken, beißen, bocken, steigen, ausschlagen, verweigern
3. Einsatz der Sporen vor dem Gurt
4. Benutzen einer Hand, um dem Pferd Angst einzujagen oder um es während der Aufgabe zu loben
5. Berühren des Sattels mit einer Hand

3 Point-Penalty

1. Nicht rechtzeitiges Aufnehmen der geforderten Gangart (Jog oder Galopp/Lope) oder nicht rechtzeitiges Stoppen an der Pattern-Markierung (innerhalb von ca. 3 m)
2. Unterbrechung des Galopps
3. Einfacher Galoppwechsel
4. Falscher Galopp am oder vor dem Marker der nächsten angegebenen Wechselzone oder falscher Galopp am oder hinter dem Marker hinter der angegebenen Wechselzone
5. Unverlangter Galoppwechsel irgendwo im Pattern
6. In Pattern 1, 3 und 6: Versäumen, den Galopp innerhalb von 9 m nach Passieren der Stange, die noch im Jog überquert wird, aufzunehmen
7. Gangartenunterbrechung im Walk oder Jog für 2 oder mehr Schritte
8. Kreuz- oder Außengalopp (ein daraus notwendiger Wechsel zum Handgalopp wird nicht zusätzlich bestraft)

1 Point-Penalty

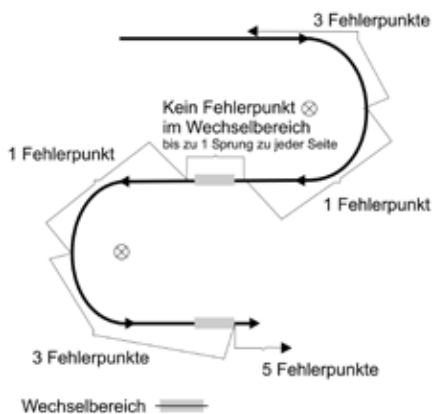
1. Gangartenunterbrechung im Walk oder Jog bis zu 4 Tritte
2. Aufpußen auf der Stange oder Verschieben der Stange
3. Falscher Galopp von mehr als einem Sprung außerhalb der angegebenen Wechselzone bis zum Marker (siehe Grafik)
4. Stange zwischen den beiden Vorder- oder Hinterbeinen im Galopp/Lope

1/2 Point-Penalty

1. Leichtes Berühren der Bodenstange
2. Gleichzeitiges Aufpußen der Hinterbeine beim Galoppwechsel
3. Kein simultaner Galoppwechsel von Vor- und Hinterhand innerhalb eines Galoppsprungs



2. Wechselbereiche und Penalties WR



■ § 7650 Ranch Riding (RR)

§ 7651 Bewertungskriterien

Die Klasse soll die Vielseitigkeit, den Arbeitswillen und die Vorwärtsbewegung im Arbeitstempo des Ranch Pferdes widerspiegeln. Die Performance des Pferdes soll den Anforderungen an ein Ranch Pferd draußen im Gelände entsprechen. Bewertet werden die Fähigkeiten des Pferdes jederzeit kontrollierbar zu bleiben, auch in schnelleren Gangarten. Wenn es willig und gehorsam an den Hilfen steht, soll das belohnt werden. Eine leichte Verbindung des Zügels zum Gebiss wird belohnt, ein lang durchhängender oder ein ständig anstehender Zügel ist nicht erwünscht. Die Manier des Pferdes und die Qualität seiner Gangarten sind ausschlaggebend.

1. Die Gangarten sollen mit Takt und harmonischer Vorwärtstendenz gezeigt werden. Die Übergänge sollen balanciert und weich erfolgen.
2. Es gibt keine zeitliche Begrenzung.
3. Es dürfen natürliche Hindernisse benutzt werden (Naturstangen etc.)
4. Im Extended Trot darf leichtgetrabt oder im leichten Sitz geritten werden.
5. Das Sattelhorn darf berührt bzw. festgehalten werden.

§ 7652 Vorgeschriebene Manöver

1. Walk, Trot, Lope auf beiden Händen, extended Trot, extended Lope auf mindestens einer Hand, Stop und Back Up optional: Hiervon sollten mind. 3 Manöver im Pattern enthalten sein.
2. Side Pass, 1-4 Spins zu beiden Seiten, fliegender oder einfacher Galoppwechsel (erfolgt über Trot) zu beiden Seiten.
3. Überreiten von Stangen im Walk, Trot oder Lope
(Der Stangenabstand muss beim Walk Over 70 cm, beim Trot Over 105 cm, beim Lope Over 210 cm betragen)

§ 7653 Wahlmanöver

Weitere Manöver oder Hindernisse, die laut Regelbuch regelkonform sind. Das Pattern muss vom Richter genehmigt werden. Es müssen die vorgeschlagenen Pattern auf www.westernreiter.com benutzt werden.

§ 7654 Bewertung

Die Basis der Punktvergabe liegt bei 70 Punkten. Die einzelnen Manöver werden in halben Punktschritten von -1,5 als niedrigste bis +1,5 als beste Bewertung benotet.

§ 7655 Keine Bewertung (O Score)

1. Mehr als ein Finger zwischen den Zügeln.
2. Wird einhändig geritten, so darf nur dieselbe Hand am Zügel sein, außer ein Wechsel der Zügelhand ist ausdrücklich erlaubt, um ein Trail-Hindernis zu bewältigen. Ist im Trail das Tor das letzte Hindernis und damit die Pattern nach Durchreiten des Tores beendet, ist kein Zurückwechseln der zügelführenden Hand mehr erforderlich.
Beim Transportieren und/oder Umsetzen eines Gegenstands bei zweihändiger Zügelführung ist es nicht erlaubt, den Gegenstand mit der einen Hand aufzunehmen und mit der anderen abzusetzen (zusätzlicher Wechsel der Zügelhand), es sei denn, es wird ausdrücklich erlaubt.
3. Der Gebrauch des Romals in anderer Weise, als im Regelbuch beschrieben.
4. Bewältigen der Manöver in falscher oder anderer Weise als in der vorgegebenen Reihenfolge.
5. Auslassen eines Manövers.
6. Fehlerhafte Ausrüstung, die die Vollendung der Aufgabe verzögert.
7. Sturz von Pferd und/oder Reiter.
8. Überdrehen von mehr als einer 1/4-Drehung.
9. Reiten außerhalb der zur Begrenzung des Patterns (gesamte Aufgabe) bestimmten Markierungen.
10. Dritte Verweigerung im gesamten Pattern.
11. Auslassen eines korrekten Lopes oder einer vorgeschriebenen Gangart.
12. Dauerhaftes Reiten mit zu tiefer Kopfhaltung des Pferdes (Ohrenspitzen deutlich unterhalb des Widerrists) oder mit überspanntem Genick, so dass der Nasenrücken hinter der Senkrechten getragen wird.

§ 7656 Penalties (Strafpunkte)

(Für das Berühren von Stangen und das Überdrehen bis zu 90 Grad gibt es keine Penalties)

1. – 1 ,One Point Penalty

- zu langsam pro Gangart
- Kopf hinter der Senkrechten
- Pferd ist auseinandergefallen
- Unterbrechung der Gangart Walk oder Trot für max. 2 Schritte bzw 4 Tritte
- Split an der Stange im Galopp

2. – 3 , Three Point Penalties

- Unterbrechung der Gangart Walk oder Trot für mehr als 2 Schritte, 4 Tritte
- Ausfallen im Lope außer um einen falschen Lope zu korrigieren
- einfacher Wechsel über Walk
- Mehr als 6 Tritte um den Lead Change durchzuführen
- mehr als 2 Sprünge Kreuzgalopp
- Falscher Lope
- Lang durchhängender Zügel

3. – 5, Five Point Penalties

- Ungehorsam : Austreten, beißen, bocken, steigen
- Unvollständige Manöver
- Bewusstes Berühren des Pferdes am Hals, um dessen Kopf zu senken oder Gebrauch der freien Hand, um das Pferd zu ängstigen oder zu loben

§ 7657 Ausrüstung

Die Ausrüstung orientiert sich an der Ausrüstung eines Arbeitspferdes.

1. Ein Rope kann mitgeführt werden.
2. Tapaderos erlaubt.
3. Gamaschen erlaubt.
4. Schweiftoupets, Showsättel mit Silber, eingeflochtene Mähnen und geblackte Hufe sind nicht verboten, aber auch nicht erwünscht.
5. In der Klasse RR ist auch in LK 5 Western Ausrüstung obligatorisch.

■ § 7700 Superhorse (SUHO)

1. Die Disziplin ist eine Kombination aus Elementen der Disziplinen Trail, Western Riding, Western Pleasure und Reining.

2. Aufgrund der hohen Anforderungen an das Pferd, in allen Teilbereichen den Beurteilungskriterien der Einzeldisziplinen zu genügen, sind in dieser Klasse nur Seniorpferde zugelassen.

3. Aufgrund der erforderlichen Vielseitigkeit der Reiter ist diese Klasse den Leistungsklassen LK 1 und 2 vorbehalten. Diese Umstände rechtfertigen den Titel „Superhorse“.

4. Das Pferd sollte bereitwillig der Einwirkung des Reiters folgen und sich mit nur wenig oder sogar ohne erkennbare Hilfen lenken und vollständig beherrschen lassen. Jede selbstständig vom Pferd ausgeführte Bewegung muss als fehlende oder zeitweise fehlende Kontrolle betrachtet und daher entsprechend der Schwere der Abweichung mit Fehlerpunkten bestraft werden.

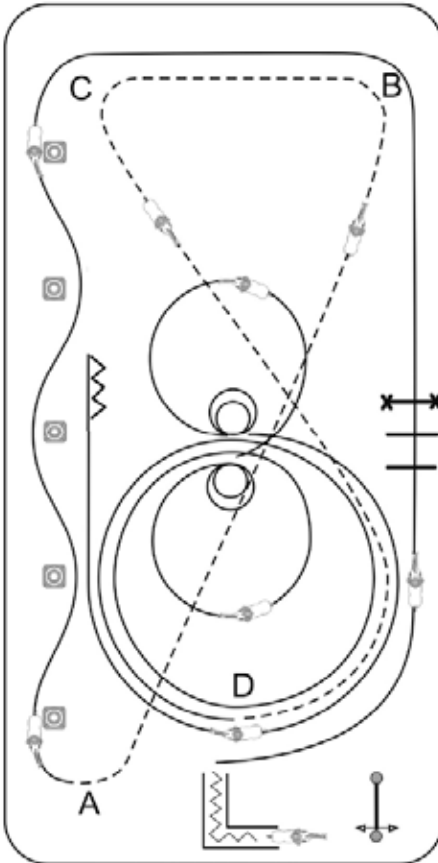
§ 7701 Reitbahn SUHO

Die Reitbahn muss für die Durchführung der SUHO mind. 20 x 45 m groß sein.

Ausnahme:

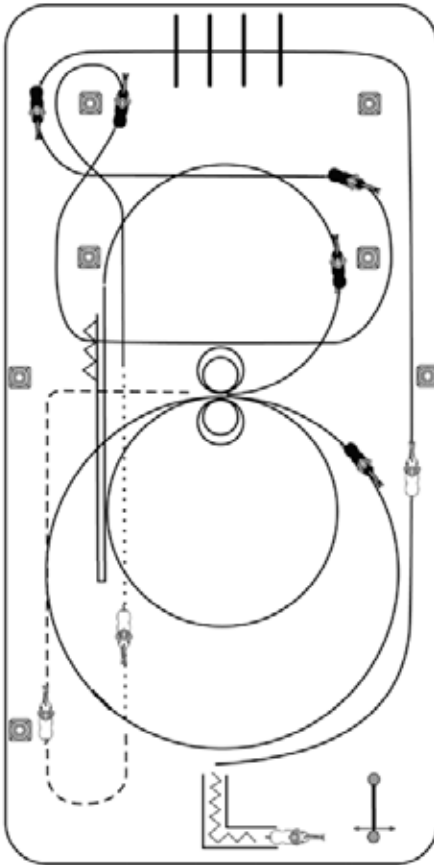
SUHO-Pattern 4 und 5, diese sind für eine Reitbahn/-halle von 20 x 40 m ausgelegt.

§ 7703 Superhorse-Pattern 1



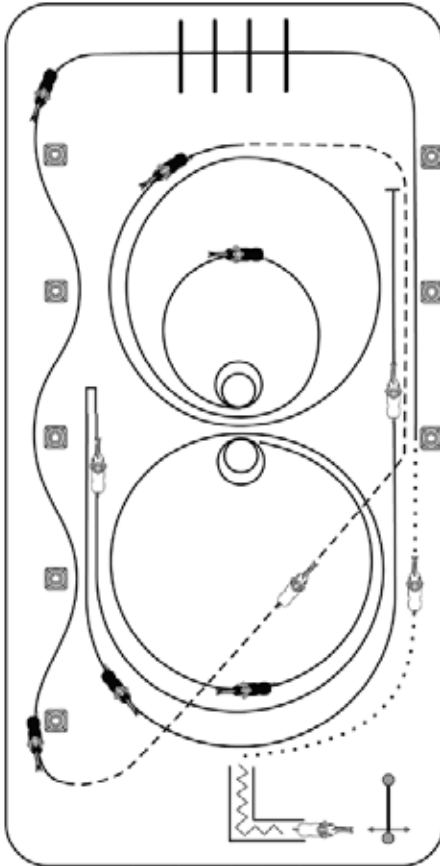
- 1) Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores
- 2) Rückwärtsrichten durch ein Stangen-L
- 3) Angaloppieren zum Linksgalopp, Lope over, Sprung über eine max. 35 cm hohe Stange
- 4) Fliegende Galoppwechsel auf der langen Seite
- 5) Extended Jog von A nach B Jog von B nach C Extended Jog von C nach D
- 6) 1 1/2 großer, schneller Zirkel nach rechts, 1 kleiner, langsamer Zirkel nach rechts
- 7) Stop, 2 Spins rechts
- 8) 1 kleiner, langsamer Zirkel nach links, Stop, 2 Spins links
- 9) 3/4 Zirkel nach rechts und gerader Run Down, hinter dem Mittelmarker Sliding Stop, mind. 3 m rückwärtsrichten

§ 7704 Superhorse-Pattern 2



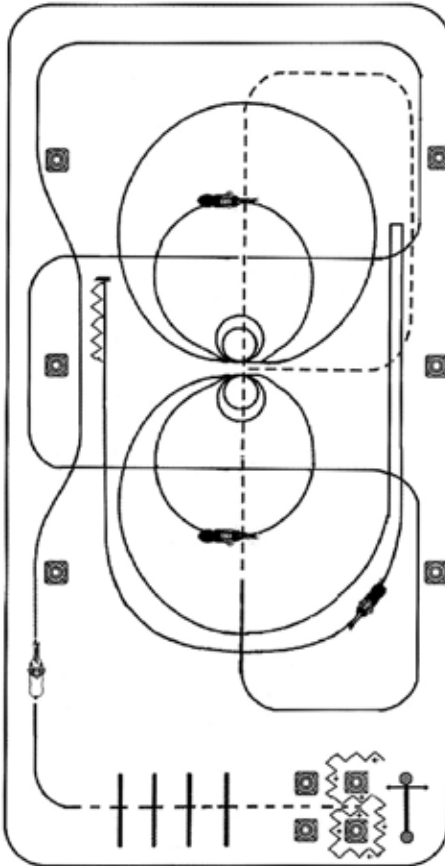
- 1) Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores
- 2) Rückwärtsrichten durch ein Stangen-L
- 3) Angaloppieren zum Linksgalopp, Lope die lange Seite entlang, Lope over an der kurzen Seite
- 4) Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel, ein Seitenwechsel ohne Galoppwechsel, zwei Galoppwechsel auf einer Schlangenlinie in einer Zirkelacht, die nicht geschlossen wird
- 5) Auf Höhe des Mittelmarkers Übergang zum Walk. Auf Höhe des Endmarkers Übergang zum Jog Kehrtwendung im Jog, 1/2 lange Seite Jog, auf Höhe des Mittelmarkers im Jog zur Mitte der Arena abwenden
- 6) Hier angaloppieren; zwei Zirkel Rechtsgalopp: 1. groß und schnell, 2. klein und langsam, Stop
- 7) 2 Spins rechts, 2 Spins links
- 8) Ein kleiner Zirkel im Linksgalopp, der nicht geschlossen wird, Run Down bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rollback rechts, Run Down bis hinter Mittelmarker, Stop, mind. 3 m rückwärtsrichten

§7705 Superhorse-Pattern 3

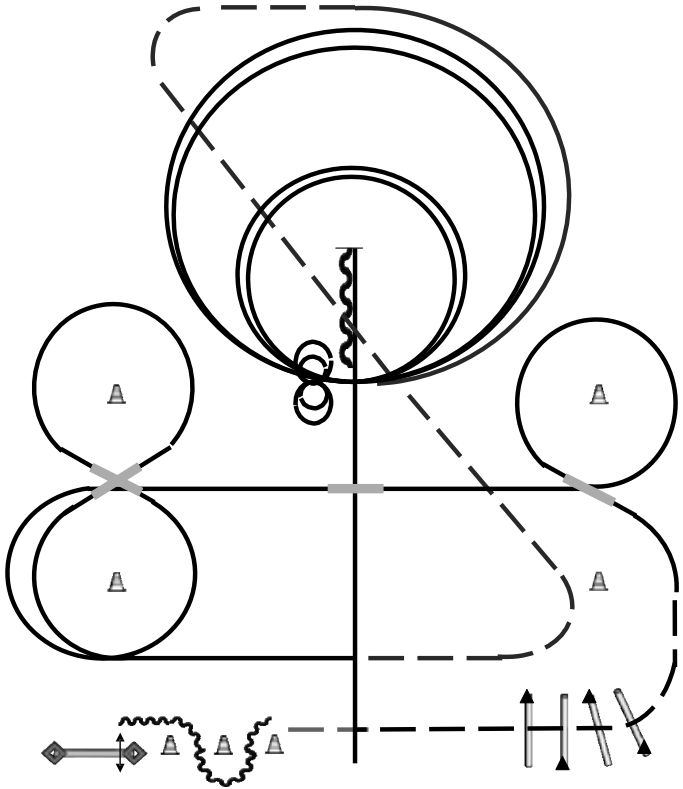


- 1) Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores
- 2) Rückwärtsrichten durch das Stangen-L
- 3) Im Schritt auf der linken Hand bis zum Mittelmarker, dort Angaloppieren zum Linksgalopp, Lope over an der kurzen Seite
- 4) Fliegende Galoppwechsel an der langen Seite zwischen den Pylonen
- 5) Extended Jog bis zum Mittelmarker, dann Jog bis zur Mitte der kurzen Seite, dort angaloppieren
- 6) 2 1/2 Zirkel nach links: 1 1/2 groß und schnell, 1 klein und langsam
- 7) Stop, 2 Spins links, 2 Spins rechts
- 8) 1 3/4 schnelle Zirkel nach rechts, Run Down, hinter dem Mittelmarker, Stop, Rollback links, mind. 6 m von der Bande entfernt
- 9) Zurück auf dem vorherigen Zirkel, gerader Run Down, Sliding Stop hinter dem Mittelmarker

§ 7706 Superhorse-Pattern 4 (auch für eine 20x40m Arena geeignet)



- 1) Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores
- 2) Rückwärtsrichten um die Pylonen
- 3) Antraben zwischen den Pylonen durch, über die Stangen
- 4) Nach den Stangen Angaloppieren zum Rechtsgalopp
- 5) 2 fliegende Galoppwechsel auf der langen Seite, 2 fliegende Galoppwechsel mit Seitenwechsel, an der kurzen Seite abwenden
- 6) In Höhe des ersten Makers Übergang zum Jog bis zur gegenüberliegenden kurzen Seite, rechts abwenden bis zum Mittelmarker, weiter bis zum Mittelpunkt
- 7) Hier Stoppen, 2 Spins rechts
- 8) 2 Zirkel rechts: 1. groß und schnell, 2. klein und langsam
- 9) Stoppen, 2 Spins links
- 10) 1 3/4 Zirkel links: 1. klein und langsam, 2. nicht schließen und Run Down bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rollback rechts (mindestens 3 m von der Bande entfernt)
- 11) Zurück auf den vorherigen Zirkel, gerader Run Down, hinter dem Mittelmarker Sliding Stop, mind. 3 m rückwärtsrichten



- 1) Run Down, Stop, Back Up
- 2) 4 ¼ Spins links, 1 großer schneller Zirkel rechts,
1 kleiner langsamer Zirkel rechts, Stop
- 3) 3 ½ Spins rechts, 1 großer schneller Zirkel links, 1 kleiner langsamer Zirkel links
- 4) ½ Zirkel Linksgalopp, Jog, Extended Jog, Jog
- 5) Lope, 4 fliegende Wechsel
- 6) Übergang Jog (Höhe des Markers), Jog Over (erhöhte Stangen)
- 7) Walk, Back Up
- 8) Tor (Seiltor mit Stange)

§ 7711 Bewertung SUHO

Positiv gewertet werden: Harmonie, Feinheit, Haltung, rasche Ausführung und Überlegenheit bei der Ausführung der verschiedenen Lektionen unter Einhaltung einer kontrollierten Geschwindigkeit. Das Pferd wird nach der Qualität seiner Gangarten und Galoppwechsel, nach seiner Durchlässigkeit, Feinheit, Veranlagung und Willigkeit gegenüber dem Reiter bewertet.

Maßgebend für die Durchführung der einzelnen Teil-Disziplinen sind die Bestimmungen in diesem Regelbuch.

Die Basis für die Punktvergabe sind 70 Punkte.

Die einzelnen Manöver werden in halben Punktschritten von -1,5 als niedrigste bis +1,5 als beste Bewertung benotet.

Der Richter kann ein Vorzeigen des Bits verlangen.

§ 7712 Penalties und 0-Score

1. Die Penalties werden analog zu den jeweiligen Disziplinen vergeben.
2. Ebenso erfolgt der 0-Score wie in den Einzeldisziplinen beschrieben Ausnahme:
Im Western Riding Abschnitt: Wird nicht zumindest ein fliegender Wechsel gezeigt führt dies zu einem 0-Score.
3. In Pattern 2 wird unter Punkt 5 der Übergang vom Lope zum Walk verlangt.
Wird dieser über Trab bzw. Stop ausgeführt, führt dies zu einem Penalty 1.

§ 7713 Pluspunkte im Manöver-Score

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

§ 7714 Minuspunkte im Manöver-Score

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

■ § 7800 Reining (RN)

Reining („to rein a horse“) heißt nicht nur, das Pferd zu führen, sondern auch jede seiner Bewegungen zu kontrollieren.

Das am besten gerittene Pferd sollte bereitwillig der Führung des Reiters folgen und sich mit nur wenig oder sogar ohne erkennbare Hilfen lenken und vollständig beherrschen lassen. Jede selbstständig vom Pferd ausgeführte Bewegung muss als fehlende oder zeitweise fehlende Kontrolle betrachtet und daher entsprechend der Schwere der Abweichung mit Punktabzug bestraft werden.

Positiv gewertet werden Weichheit, Feinheit, Haltung, rasche Ausführung und Überlegenheit bei der Ausführung der verschiedenen Lektionen unter Einhaltung einer kontrollierten Geschwindigkeit.

§ 7801 Klassenangebot und Patternauswahl

Reining wird nicht für die LK 5 ausgeschrieben.

Für LK 4 stehen die Pattern 12 und 13 zur Verfügung.

Für LK 3, LK 2 und LK 1 stehen die Pattern 1 bis 11 zur Verfügung.

Der Richter entscheidet über das Pattern, das von den startenden Teilnehmern absolviert werden muss. Dieses muss spätestens 90 Minuten vor Beginn des Turniers bekannt gegeben werden.

§ 7802 Prüfungsablauf

Jeder Teilnehmer muss die geforderte Prüfung separat als Einzelaufgabe reiten. Er betritt die Reitbahn auf Aufforderung durch den Ansager. Jedes Reining-Pattern beginnt aus dem Stand oder Walk (ausgenommen die Run-in-Patterns).

§ 7803 Kontrolle des Bits

Unmittelbar nach seinem Start muss der Reiter zum Richter kommen, das Zaumzeug abnehmen und dem Richter das Gebiss vorzeigen. Der Richter kontrolliert das Pferd auch auf Verletzungen und Manipulationen. Dies ist ein vorgeschriebener Teil des Reining-Patterns.

§ 7804 Bit Judge

Diese Kontrolle kann auch durch einen Bit Judge vorgenommen werden. Siehe § 4014.

§ 7805 Reitbahn/Arena

Die Größe der Reitbahn muss mind. 20 x 40 m betragen.

Die Markierungen werden an der Bande oder am Zaun wie folgt aufgestellt:

Eine Markierung in der Mitte der Bahn. Jeweils eine Markierung in einem Abstand von mindestens 15 m vom Ende der langen Seite.

§ 7806 Bewertung mit Plus- und Minuspunkten

Die Basis der Punktergabe liegt bei 70 Punkten; von diesen werden Punkte abgezogen bzw. zu diesen hinzu addiert.

Die einzelnen Manöver werden in halben Punktschritten von -1,5 als niedrigste bis +1,5 als beste Bewertung benotet.

§ 7807 0-Score – keine Bewertung

Ritte, die mit einem 0-Score enden, kommen für eine Platzierung nicht in Frage. Wenn ein 0-Score in einem Vorlauf erritten wird, ist keine Finalteilnahme möglich.

0-Score:

- Mehr als den Zeigefinger zwischen den Zügeln (Split Reins)
- Benutzen von zwei Händen oder Wechseln der Hand während der Aufgabe;
Ausnahme: Reiten mit Snaffle Bit oder Hackamore
- Jede Abweichung vom vorgeschriebenen Pattern, dazu gehören auch Rückwärtsrichten von mehr als 4 Tritten (2 Schritten) und Kehrtwendungen von mehr als 90°. (Ausnahme: Ein kompletter Stop im ersten Viertel des Zirkels nach dem Angaloppieren des Pferdes gilt nicht als zusätzliches Manöver, sondern führt lediglich zu 2 Punkten Abzug für Gangartwechsel [Break of gait])
- Ausrüstungsfehler, die den Ritt behindern oder gefährden, z.B. Zügel auf dem Boden in Bewegung
- Verweigern gegenüber den reiterlichen Hilfen in dem Maß, dass eine Verzögerung des Patterns die Folge ist
- Durchgehen oder mangelnde Kontrolle, wobei nicht mehr zu erkennen ist, ob der Reiter die Aufgabe noch reitet
- Traben von mehr als einem halben Zirkel oder der Hälfte der Bahnlänge
- Überdrehen (Overspin) von mehr als einer 1/4-Drehung
- Sturz von Pferd und/oder Reiter
- Gebrauch der Romals in anderer Weise, als in Abschnitt A.60 beschrieben

§ 7808 Penalties (Strafpunkte) Reining

1. Folgendes wird mit **5 Point Penalties** geahndet:

- Einsatz der Sporen vor dem Gurt
- Benutzen einer Hand, um dem Pferd Angst einzujagen oder um es während der Aufgabe zu loben
- Berühren des Sattels mit einer Hand, um sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen
- Grobe Widersetzlichkeit, wie z.B. treten, beißen, bocken, steigen, ausschlagen

2. Folgende Fehler führen zu einem Abzug von 2 Punkten, **2 Point Penalties**:

- Missachtung der Marker bei Stop und Rollback
- Unterbrechung der vorgeschriebenen Gangart
- Einfrieren zum Stillstand beim Spin und Rollback
- Bei allen Pattern (außer Run-in-Pattern):
Nicht anhalten oder Schritt reiten vor dem Angaloppieren
- Bei Run-in-Pattern: Nicht Angaloppieren vor dem ersten Marker

3. Sonstige Penalties in der Reining-Aufgabe:

- Einleiten eines Zirkels oder einer Zirkelacht auf der falschen Hand = 1 Strafpunkt
- Verspäteter Galoppwechsel werden wie folgt bewertet:
Um 1 Lopesprung verspäteter Galoppwechsel
(von dem Punkt aus gesehen, von dem der Wechsel laut Patternbeschreibung sein sollte) = 1/2 Strafpunkt,
bis 1/4 Zirkel nach Einleiten des Zirkels = 1 Strafpunkt,
bis 1/2 Zirkel zu spät = 2 StrafpunktePenalties,
bis 3/4 Zirkel zu spät = 3 StrafpunktePenalties,
bis 1 Zirkel zu spät = 4 StrafpunktePenalties.
- Bei Pattern, in denen einfache Galoppwechsel erlaubt sind, werden im Galoppwechselsbereich (ca. 3 Pferdelängen in der Bahnmitte) für Gangartunterbrechung keine StrafpunktePenalties vergeben.

Die äußeren Marker stellen keine Begrenzung für die Größe der Zirkel dar.

- Beginn eines Zirkels im Trab oder Trab nach einem Rollback:
Bis zu 4 Tritte = 1/2 Strafpunkt,
Trab von mehr als 4 Tritten = 2 Strafpunkte,
bis zur halben Bahnlänge bzw. zu 1/2 Zirkel.
- Über-/Unterspinnen:
Bis zu 1/8 Spin zu viel oder zu wenig = 1/2 Strafpunkt,
1/8 bis 1/4 Spin zu viel oder zu wenig = 1 Strafpunkt.
- Wird ein Stop näher als 6 m an der Seitenbande ausgeführt,
wird 1/2 Strafpunkt vergeben.

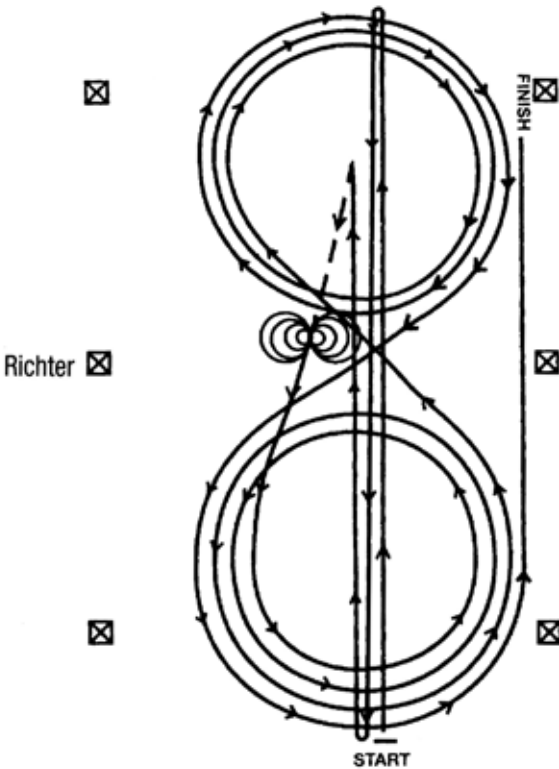
§ 7809 Fehler des Pferdes, die Punktabzug, jedoch nicht die Disqualifikation zur Folge haben

- Aufsperrern des Maules; übermäßig starkes Kauen, aufgesperrtes Maul oder Kopfschlagen bei den Stops
- Mangelnde Weichheit, fehlendes Geraderichten, Stops nicht aus der Hüfte, sich nach vorn oder zur Seite entziehen nach dem Stop, schiefer Stop
- Stolpern
- Drehender Schweif
- Schiefes Rückwärtsrichten
- Umwerfen von Marker

§ 7810 Mögliche Beratung der Richter

Bei Disqualifikation, 0-Score und bei einem 5-Punkte-Abzug können die Richter sich vor der Veröffentlichung des Scores beraten. Wenn offizielle Videoaufzeichnungen aller Ritte vorliegen, können diese Aufnahmen ausschließlich vom Richter und nur vor der Platzierung zu Rate gezogen werden.

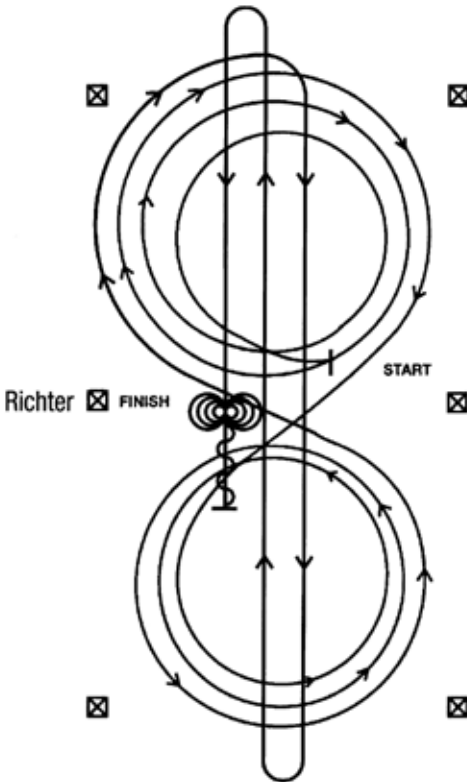
§7825 Reining-Pattern 1



- 1) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn bis zum äußersten Ende der Bahn hinter den Endmarker – Rollback nach links – kein Verharren
- 2) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende bis hinter den Endmarker – Rollback nach rechts – kein Verharren
- 3) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von mind. 3 m – verharren
- 4) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 5) Volle 4 1/4 Spins nach links, so dass das Pferd zur linken Bande sieht – verharren
- 6) Beginnend im Linksgalopp, 3 vollständige Zirkel nach links, der 1. Zirkel groß und schnell, der 2. Zirkel klein und langsam, der 3. Zirkel groß und schnell Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 7) 3 vollständige Zirkel nach rechts (im Rechtsgalopp), der 1. Zirkel groß und schnell, der 2. Zirkel klein und langsam, der 3. Zirkel groß und schnell – Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 8) Beginn eines großen, schnellen Zirkels auf der linken Hand, der nicht geschlossen wird. Lope an der langen Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

§ 7826 Reining-Pattern 2



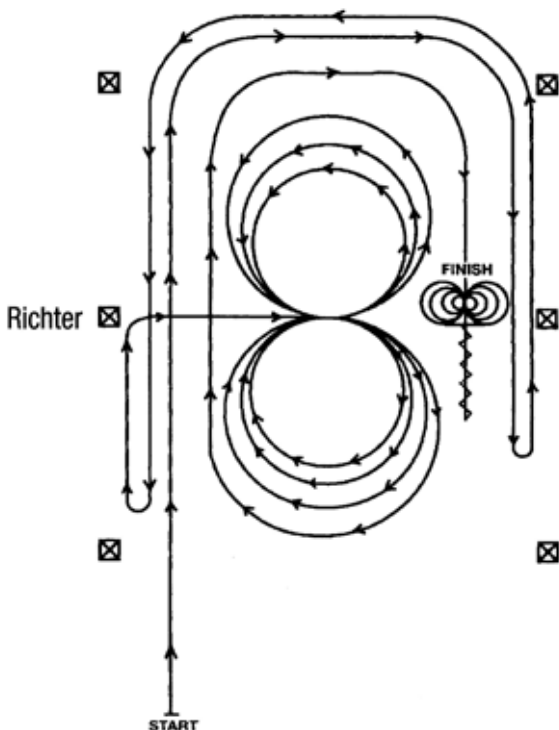
Im Walk oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten.

Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 1) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, der 1. Zirkel klein und langsam, die 2 weiteren Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 2) 3 vollständige Zirkel nach links (im Linksgalopp), der 1. Zirkel klein und langsam, die 2 weiteren Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 3) Weiter mit einem Zirkel auf der rechten Hand, an der Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie. Schneller Lope durch die Mitte der Bahn bis zum äußersten Ende bis hinter den Endmarker – Rollback nach rechts – kein Verharren
- 4) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende bis hinter den Endmarker – Rollback nach links – kein Verharren
- 5) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von mind. 3 m – verharren
- 6) Volle 4 Spins nach rechts
- 7) Volle 4 Spins nach links. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

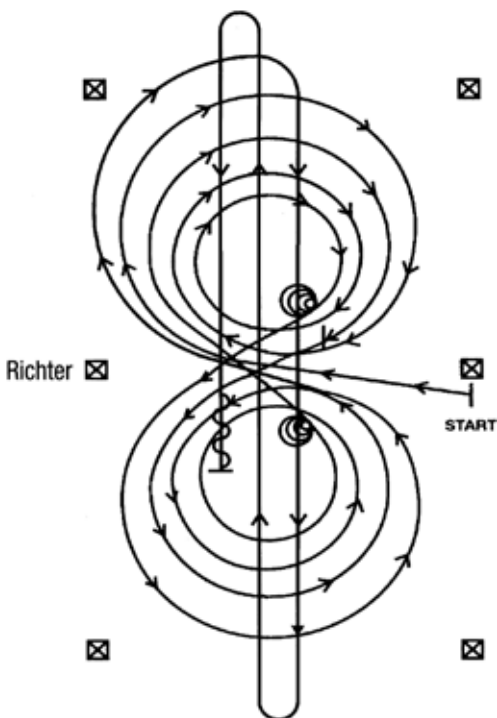
§ 7827 Reining-Pattern 3



- 1) Mind. 6 m von der Bande entfernt stehend, beginnend mit einem geraden Lope an der linken Seite der Bahn entlang, einen halben Zirkel am Ende der Bahn und weiter gerader Lope entlang der entgegengesetzten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – kein Verharren
- 2) Weiter im geraden Lope an der rechten Seite der Bahn entlang, mind. 6 m von der Bande entfernt – mit einem halben Zirkel am Ende der Bahn und weiter gerader Lope an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – kein Verharren
- 3) Weiter im Lope an der linken Seite der Bahn entlang bis zum Mittelmarker. Am Mittelmarker sollte das Pferd im Rechtsgalopp sein. Nun wird das Pferd im Rechtsgalopp zum Mittelpunkt der Bahn gelenkt und geht 3 vollständige Zirkel nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 4) Dann 3 vollständige Zirkel nach links (im Linksgalopp), die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 5) Nun folgt ein großer, schneller Zirkel nach rechts, der jedoch nicht geschlossen wird. Weiter entlang der linken Seite der Bahn, mind. 6 m von der Bande entfernt, in einen halben Zirkel an der oberen Seite der Bahn – weiter in einem geraden Lope an der gegenüberliegenden, rechten Seite bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – rückwärtsrichten von mind. 3 m – verharren
- 6) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 7) Volle 4 Spins nach links. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

§ 7828 Reining-Pattern 4



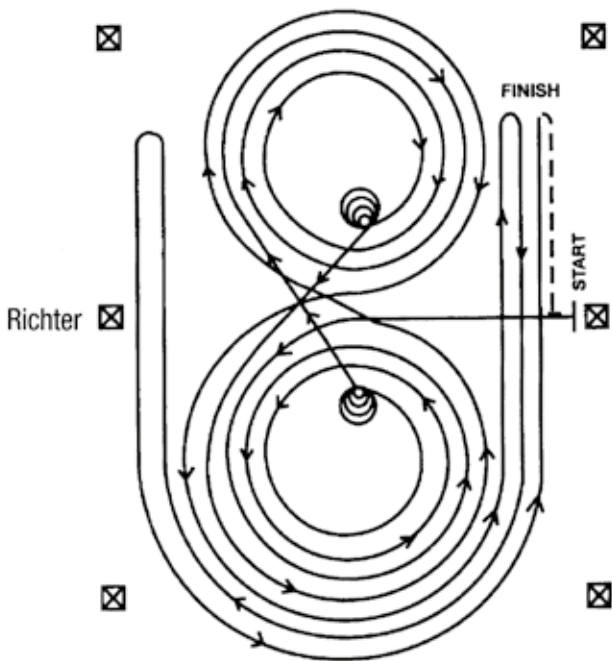
Im Walk oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten.

Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 1) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Stop im Mittelpunkt der Bahn – verharren
- 2) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 3) Beginnend im Linksgalopp, 3 vollständige Zirkel nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Stop im Mittelpunkt der Bahn – verharren
- 4) Volle 4 Spins nach links – verharren
- 5) Beginnend im Rechtsgalopp mit einem großen, schnellen Zirkel nach rechts, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn, weiter mit einem großen, schnellen Zirkel nach links, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 6) Weiter mit einem Zirkel auf der rechten Hand, an der Mitte der kurzen Seite abwenden, auf die Mittellinie Lope durch die Mitte der Bahn bis zum äußersten Ende bis hinter den Endmarker – Rollback nach rechts – kein Verharren
- 7) Lope durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende bis hinter den Endmarker – Rollback nach links – kein Verharren
- 8) Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – rückwärtsrichten von mind. 3 m. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

§7829 Reining-Pattern 5



Im Walk oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten.

Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

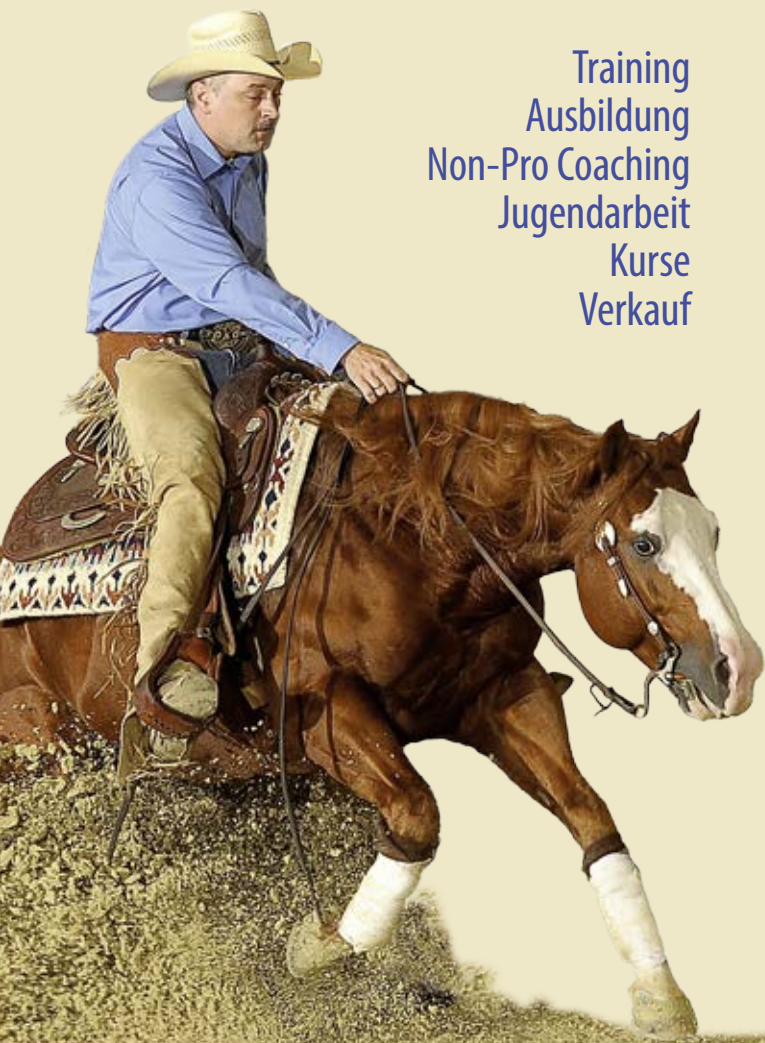
- 1) Beginnend im Linksgalopp, 3 vollständige Zirkel nach links, die beiden ersten Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Stop im Mittelpunkt der Bahn
- 2) Volle 4 Spins nach links – verharren
- 3) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, die beiden ersten Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Stop im Mittelpunkt der Bahn
- 4) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 5) Beginnend im Linksgalopp mit einem großen, schnellen Zirkel nach links, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn – weiter mit einem großen, schnellen Zirkel nach rechts, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 6) Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel auf der linken Hand, der nicht geschlossen wird – Lope entlang der rechten Seite bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 7) Weiter auf dem vorherigen Zirkel – nun auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der linken Seite bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 8) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der rechten Seite bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt. Rückwärts- richten von mind. 3 m. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

Oliver Wehnes Trainingstable



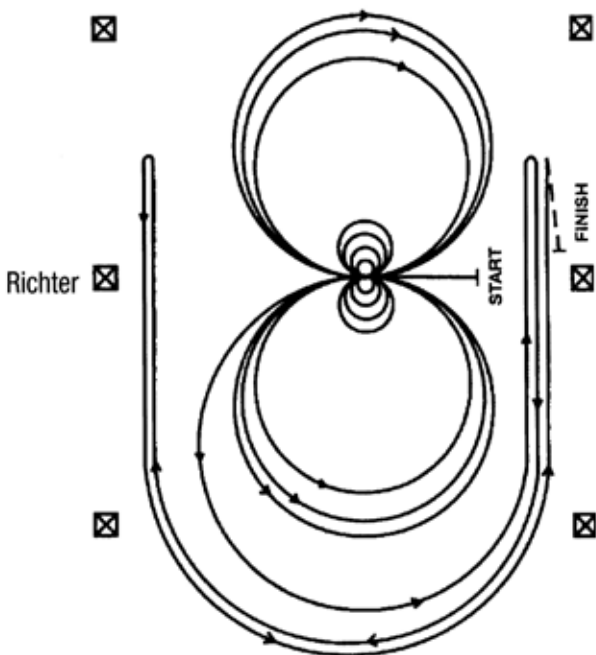
Training
Ausbildung
Non-Pro Coaching
Jugendarbeit
Kurse
Verkauf



Handy: 0171 6030654

www.wehnes-trainingstable.de

§ 7830 Reining-Pattern 6



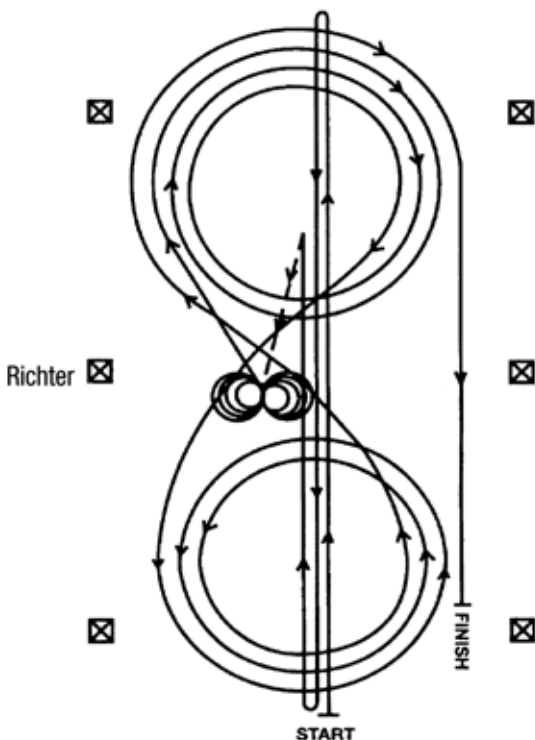
Im Walk oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten.

Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 1) Volle 4 Spins nach rechts
- 2) Volle 4 Spins nach links – verharren
- 3) Beginnend im Linksgalopp, 3 vollständige Zirkel nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 4) 3 vollständige Zirkel nach rechts (im Rechtsgalopp), die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 5) Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 6) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der linken Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 7) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt. Rückwärtsrichten von mind. 3 m. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

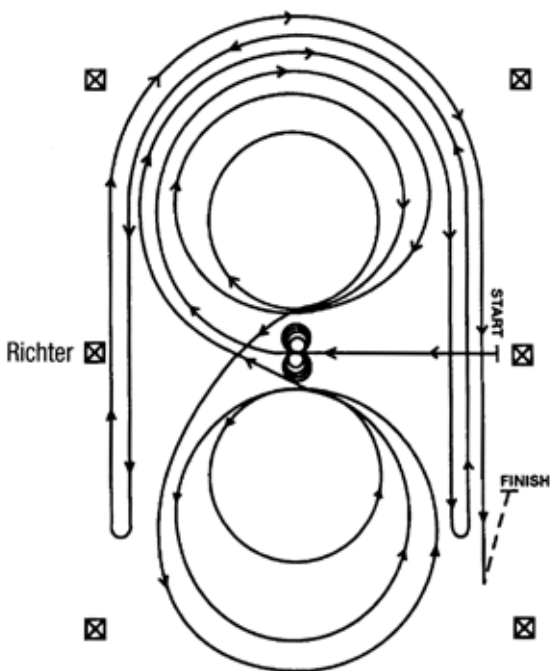
§ 7831 Reining-Pattern 7



- 1) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn zum äußersten Ende der Bahn bis hinter den Endmarker – Rollback nach links – kein Verharren
- 2) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende bis hinter den Endmarker – Rollback nach rechts – kein Verharren
- 3) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn über den Mittelmarker hinaus – Sliding Stop – rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von mind. 3 m – verharren
- 4) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 5) Volle 4 1/4 Spins nach links, so dass das Pferd zur linken Bande sieht – verharren
- 6) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 7) 3 vollständige Zirkel nach links (im Linksgalopp), die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 8) Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop mind. 6 m von der Bande entfernt. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

§ 7832 Reining-Pattern 8



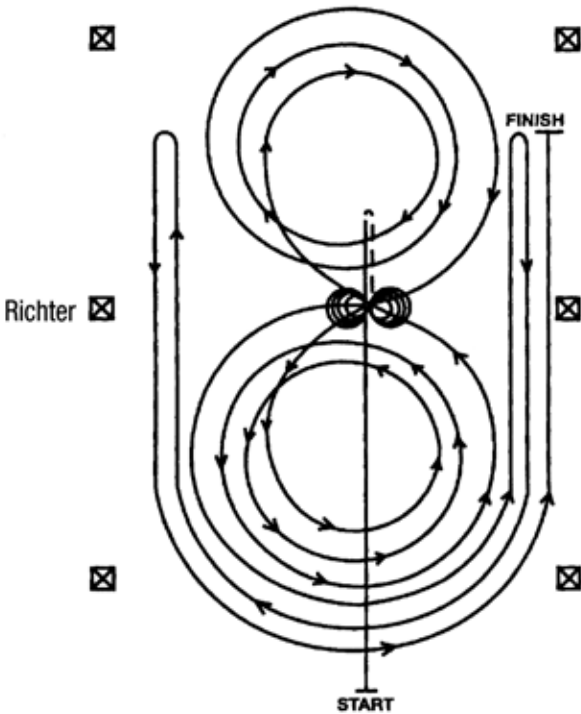
Im Walk oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten.

Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 1) Volle 4 Spins nach links – verharren
- 2) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 3) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, der 1. Zirkel groß und schnell, der 2. Zirkel klein und langsam, der 3. Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 4) 3 vollständige Zirkel nach links (im Linksgalopp), der 1. Zirkel groß und schnell, der 2. Zirkel klein und langsam, der 3. Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 5) Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 6) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der linken Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 7) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt. Rückwärtsrichten von mind. 3 m. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

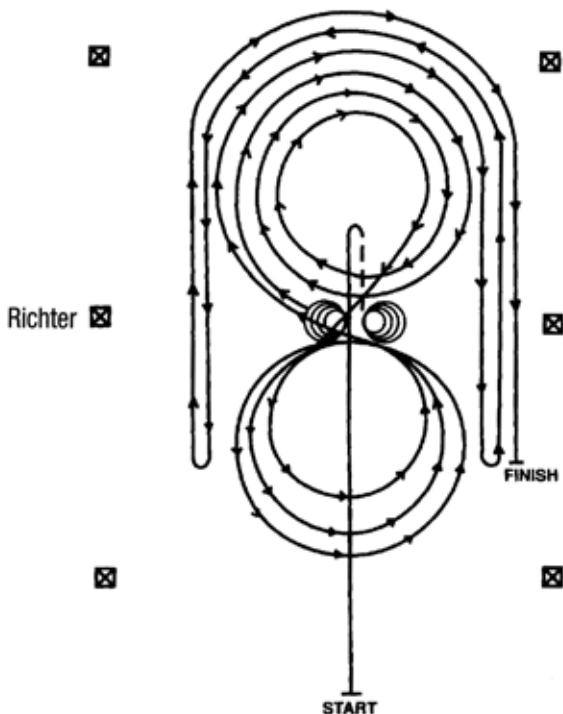
§ 7833 Reining-Pattern 9



- 1) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von mind. 3 m – verharren
- 2) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 3) Volle 4 1/4 Spins nach links, so dass das Pferd zur linken Bande sieht – verharren
- 4) Beginnend im Linksgalopp. 3 vollständige Zirkel nach links, der 1. Zirkel klein und langsam, die zwei weiteren Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 5) 3 vollständige Zirkel nach rechts (im Rechtsgalopp), der 1. Zirkel klein und langsam, die zwei weiteren Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 6) Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel auf der linken Hand, der nicht geschlossen wird. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 7) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der linken Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 8) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

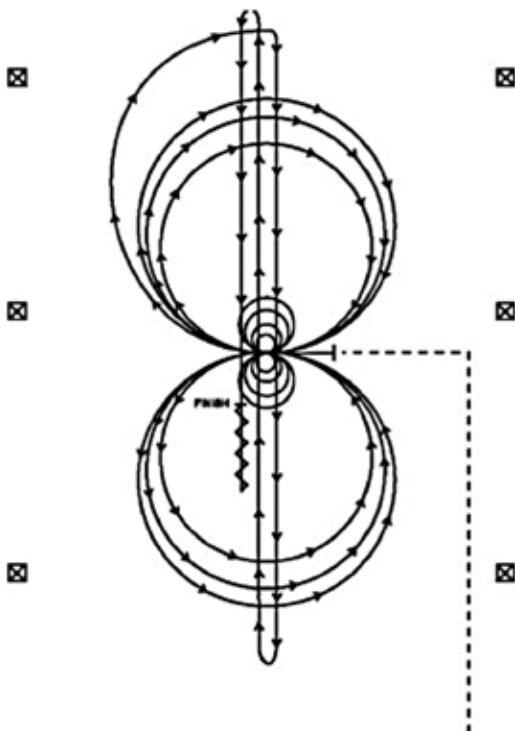
§ 7834 Reining-Pattern 10



- 1) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von mind. 3 m – verharren
- 2) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 3) Volle 4 1/4 Spins nach links, so dass das Pferd zur linken Bande sieht – verharren
- 4) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 5) 3 vollständige Zirkel nach links (im Linksgalopp), der 1. Zirkel klein und langsam, die zwei weiteren Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 6) Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 7) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der linken Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 8) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

§7835 Reining-Pattern 11

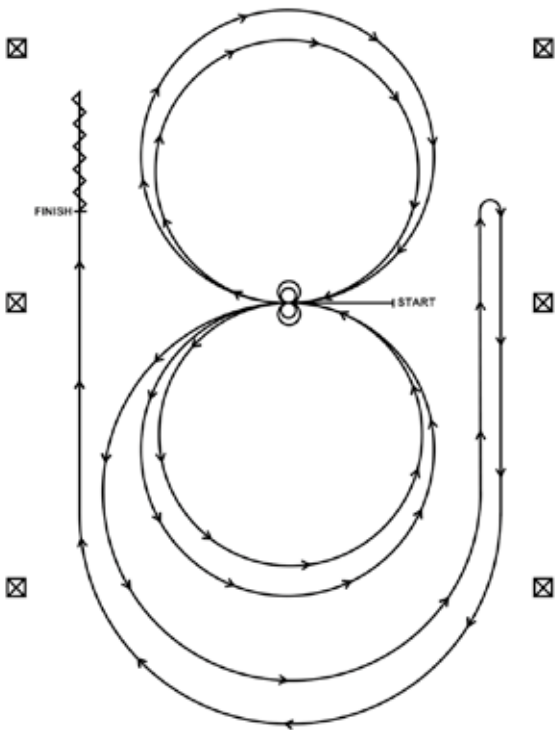


Die Pferde müssen im Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

- 1) Vier Spins nach links; Verharren
- 2) Vier Spins nach rechts; Verharren
- 3) Drei vollständige Zirkel nach rechts, der erste klein und langsam, die nächsten beiden groß und schnell; Galoppwechsel in der Mitte der Bahn
- 4) Drei vollständige Zirkel nach links, der erste klein und langsam, die nächsten beiden groß und schnell; Galoppwechsel in der Mitte der Bahn
- 5) Weiter mit einem großen schnellen Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird; Rund Down durch die Mitte der Arena bis hinter den Endmarker, Rollback nach rechts - kein Verharren
- 6) Schneller Galopp durch die Mitte der Arena zum entgegengesetzten Ende bis hinter den Endmarker, Rollback nach links - kein Verharren
- 7) Schneller Galopp durch die Mitte der Arena bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop und rückwärtsrichten zur Mitte der Arena oder zumindest 3 m Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

§ 7840 Reining-Pattern 12 (nur für LK 4)

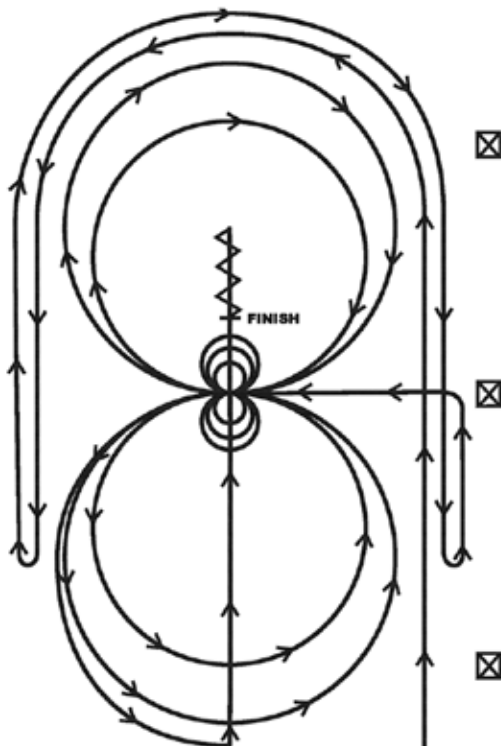


Einreiten im Schritt oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Schritt oder aus dem Halten. Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 1) Beginnend im Linksgalopp, 2 vollständige Zirkel nach links. Stop im Mittelpunkt der Bahn – verharren.
- 2) Volle 2 Spins nach links – verharren.
- 3) Beginnend im Rechtsgalopp, 2 vollständige Zirkel nach rechts. Stop im Mittelpunkt der Bahn – verharren.
- 4) Volle 2 Spins nach rechts – verharren.
- 5) Beginnend im Linksgalopp, einen großen, schnellen Zirkel auf der linken Hand, der nicht geschlossen ist. Run Down auf der rechten Seite der Arena mind. 6 m von der Bande entfernt, bis hinter den Mittelmarker – Stop – Rollback nach rechts.
- 6) Weiter im großen, schnellen Zirkel auf der rechten Hand, im Galopp entlang der linken Seite der Bahn, Run Down mind. 6 m von der Bande entfernt, bis hinter den Mittelmarker – Stop – Rückwärtsrichten von mind. 3 m – verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

§ 7841 Reining-Pattern 13 (nur für LK 4)



Die Prüfung beginnt aus dem Stand.

- 1) Mind. 6 m von der Bande entfernt auf der rechten Seite stehend, beginnend im Galopp die Bahn entlang, am Ende der Bahn einen halben Zirkel nach links und weiter entlang der gegenüberliegenden Seite Run Down bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts.
- 2) Weiter im Galopp auf der linken Seite der Bahn entlang, einen halben Zirkel am Ende der Bahn und auf der gegenüberliegenden Seite Run Down bis hinter den Mittelmarker. Rollback nach links. Weiter im Galopp an der rechten Seite entlang bis zum Mittelmarker, abbiegen nach links zum Mittelpunkt der Bahn.
- 3) Zwei Zirkel nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam. Stop am Mittelpunkt der Bahn.
- 4) 3 vollständige Spins nach links – verharren.
- 5) Zwei vollständige Zirkel nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam. Stop am Mittelpunkt der Bahn.
- 6) 3 vollständige Spins nach rechts – verharren.
- 7) Nun folgt ein großer schneller Zirkel nach links, der jedoch nicht geschlossen wird. In der Mitte der kurzen Seite abwenden, Galopp über die Mittellinie der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Stop.
- 8) Rückwärtsrichten von mind. 3 m – verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

■ § 7900 Jungpferdeprüfungen (JUPF)

Angaben zum Jungpferd

Start- und Ergebnislisten von Jungpferdeprüfungen müssen zusätzlich zu den üblichen Angaben auch die Abstammung (Namen beider Elterntiere) und den Namen des Züchters enthalten (soweit bekannt).

§ 7901 Zugelassene Reiter

Für die Teilnahme an Jungpferdeprüfungen sind Reiter der LK 1-3 A/B zugelassen. Auch in Jungpferdeprüfungen können die Reiter Leistungspunkte erreichen.

§ 7902 Zugelassene Pferde

Für die Teilnahme an Jungpferdeprüfungen sind nur 4- und 5-jährige Pferde zugelassen. Die vorgestellten Pferde können Leistungspunkte erreichen, die dazu führen, dass entsprechende Pferde die Startberechtigung für die DM erreichen.

§ 7903 Teilung der Prüfung in zwei Altersklassen

Der Veranstalter hat die Möglichkeit, die Jungpferdeprüfungen in zwei Abteilungen (eine für 4-jährige und eine für 5-jährige Pferde) zu teilen. Dies ist möglich, wenn für jede Altersklasse mindestens vier Nennungen vorliegen. Die Platzierung erfolgt in jeder Abteilung.

§ 7904 Arena-Ausstattung

Die Arena muss eine solide Umzäunung aufweisen. Die Mindestgröße der Reitbahn für diese Prüfungen beträgt 20 x 40 m. Die Bodenbeschaffenheit muss den Anforderungen an vergleichbare Disziplinen entsprechen.

§ 7905 Ausrüstung der Pferde

1. Die erlaubte Zäumung ist: Snaffle-Bit- oder Hackamore-Zäumung
2. Bandagen und Gamaschen sind in allen Jungpferdeprüfungen erlaubt

§ 7906 Richtverfahren

1. Die Jungpferdeprüfung ist eine Einstiegsprüfung für 4- und 5-jährige Pferde, um sie vorsichtig und ungezwungen an den Turniersport heranzuführen und ihnen Turniererfahrung zu ermöglichen. Über den entwicklungsgemäßen Unterschied zwischen 4- und 5-jährigen Pferden sollen sich die Richter stets im Klaren sein.

2. Durchführung: Die Notengebung erfolgt in dieser Reihenfolge: Pattern, Grundgangarten und Gesamteindruck des Pferdes.

3. Beurteilung: Beurteilt werden die Ausführung der Pattern, die natürlichen Bewegungen des Pferdes/Ponys in den drei Grundgangarten, auf Grundlage der altersgemäßen Ausbildung nach den Kriterien der Ausbildungsskala sowie der Gesamteindruck des Pferdes.

Dies sind laut Western-Ausbildungsskala:

1. Takt
2. Losgelassenheit
3. Nachgiebigkeit
4. Aktivierung der Hinterhand
5. Geraderichtung
6. Endziel: Absolute Durchlässigkeit

Erläuterungen:

Zum Takt:

Takt bedeutet das räumliche und zeitliche Gleichmaß der Schritte, Tritte und Sprünge in den drei Grundarten. Der Takt muss nicht nur auf den geraden Linien, sondern auch in allen Übergängen und Wendungen erhalten bleiben.

Zur Losgelassenheit:

Die taktmäßigen Bewegungen des Pferdes sollen weich und fließend von einem aktiv unter den Schwerpunkt fußenden Hinterhand ausgehen. Die Muskeln des Pferdes sollen sich hierbei zwanglos und unverkrampft an- und abspannen, d.h. so viele Muskelspannung wie nötig und so wenig wie möglich entwickeln.

Kennzeichen der Losgelassenheit sind z.B.:

- Locker schwingender Rücken
- Das Pferd geht taktmäßig
- Das Pferd entspannt sein Maul und hat einen beweglichen Unterkiefer
- Abschnauben
- Pendelnder Schweif wird locker und entspannt getragen

Zur Nachgiebigkeit:

Das Pferd nimmt die Reiterhilfen (Zügel, Schenkel und Gewichtshilfen) willig an und ist mit leichten Hilfen zu reiten.

Zur Aktivierung der Hinterhand:

Die Aktivierung der Hinterhand wird durch das aktive Antreten des Hinterbeins (Impuls) in Richtung unter den Schwerpunkt ausgelöst. Merkmale der Gangarten sind eine runde, weiche, fließende Bewegung, die sich in einer Federbewegung des Hinterbeins sowie auch des Vorderbeins widerspiegelt.

Zur Geraderichtung:

Ein Pferd ist geradegerichtet, wenn es unter Erhalt von Takt, Nachgiebigkeit, Losgelassenheit und aktiver Hinterhand auf geraden, wie gebogenen Linien mit der Hinterhand in die Spur der Vorhand tritt.

Zur Absoluten Durchlässigkeit:

Das Pferd stellt dem Reiter seine volle Kraft zur Verfügung und ist mit minimalen Hilfen zu reiten.

4. Grundgangarten

Die Grundgangarten eines jungen Pferdes müssen natürlich und taktmäßig sein. Tritte und Sprünge sollen in einer natürlichen Selbsthaltung und Balance gezeigt werden.

a) Schritt/Walk

Erwünscht ist ein losgelassen, im sicheren Viertakt schreitendes Pferd/Pony. Beurteilt wird der Bewegungsablauf unter besonderer Berücksichtigung der Kriterien Takt und Raumgriff.

Fehlerhaft sind insbesondere:

- Sich wiederholende Taktunreinheiten ggf. bis hin zu passartigen Bewegungen
- Eilige, „zackelnde“ Fußfolge
- In der Schulter gebundener Vortritt

b) Trab/Jog oder Trot

Erwünscht ist ein ausbalancierter, elastischer und ausdrucksvoller Trab. Beurteilt wird der Bewegungsablauf, d.h. Takt, Rückentätigkeit, Schwung, Schub und Raumgriff, vor allem aber Losgelassenheit und Elastizität.

Nichteinhaltung des Tempos, das dem Körperbau des zu bewertenden jungen Pferdes/Ponys entspricht, mindert die Wertnote deutlich.

Fehlerhaft sind insbesondere:

- Sich wiederholende Taktstörungen
- Gespannte Tritte
- Mangelnde Korrespondenz im Bewegungsablauf zwischen Vor- und Hinterhand
- Deutliches seitliches Ausweichen der Hinterhand
- Erkennbare „Bergab-Tendenz“

c) Galopp/Lope

Erwünscht ist ein im klaren Dreitakt gesprungener Lope mit Schwebephase und aktiver Hinterhand. Beurteilt wird wie im Trab der Bewegungsablauf, d.h. Takt, Rückentätigkeit, Schwung, Schub und Raumgriff vor allem aber Losgelassenheit und Elastizität. Nichteinhaltung des Tempos, das dem Körperbau des zu bewertenden jungen Pferdes/Ponys entspricht, mindert die Wertnote deutlich.

Fehlerhaft sind insbesondere:

- Verlust des klaren Dreitaktes
- Umspringen, z.B. Kreuzgalopp, falscher Lope
- Steifes Hinterbein mit wenig Aktivität im Sprunggelenk
- Festgehaltener Rücken mit eingeklemmtem Schweif
- Kurze, eilige Sprungfolge beim Erweitern
- fehlende Balance, deutliches „Auf-der-Vorhand-Galoppieren“

5. Gesamteindruck des Pferdes

In die Gesamtbeurteilung fließen Charakter und Wesen des Pferdes sowie dessen Ausstrahlung, Futterstand, Verhalten, Temperament, Gehorsam und Athletik ein.

Fehlerhaft sind insbesondere:

- Erheblicher Widerstand gegen die reiterliche Einwirkung
- Spannungen, enger Hals und ständiges hinter dem Zügel gehen
- Offenes Maul und sichtbare Zunge

6. Wertnoten

Es gibt Wertnoten von 0–10 für

1. Pattern
2. Grundgangarten
3. Gesamteindruck des Pferdes

Halbe Noten sind erlaubt.

Die Bedeutung der Wertnoten:

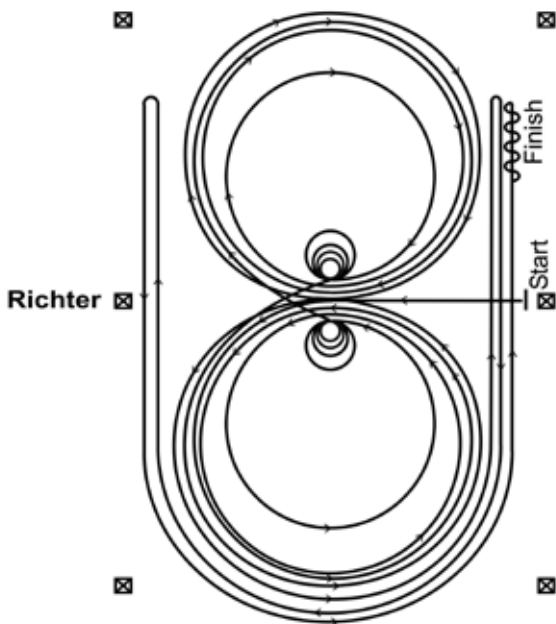
- 10 ausgezeichnet
- 9 sehr gut
- 8 gut
- 7 ziemlich gut
- 6 befriedigend
- 5 genügend
- 4 mangelhaft
- 3 ziemlich schlecht
- 2 schlecht
- 1 sehr schlecht
- 0 nicht ausgeführt

Bei gravierenden Fehlern oder Auslassen von Manövern wird das jeweilige Manöver mit Null bewertet.

Wenn in der Jungpferde-Reining das Eintraben fehlt, wird das erste Manöver mit Null bewertet. Die Gesamtnote 0 wird erteilt, wenn das Pattern nicht mehr erkennbar ist, der Reiter aufgibt oder das Pferd die markierte Reitbahn verlässt.

§ 7907 Jungpferdeprüfung Reining (JUPF RN)

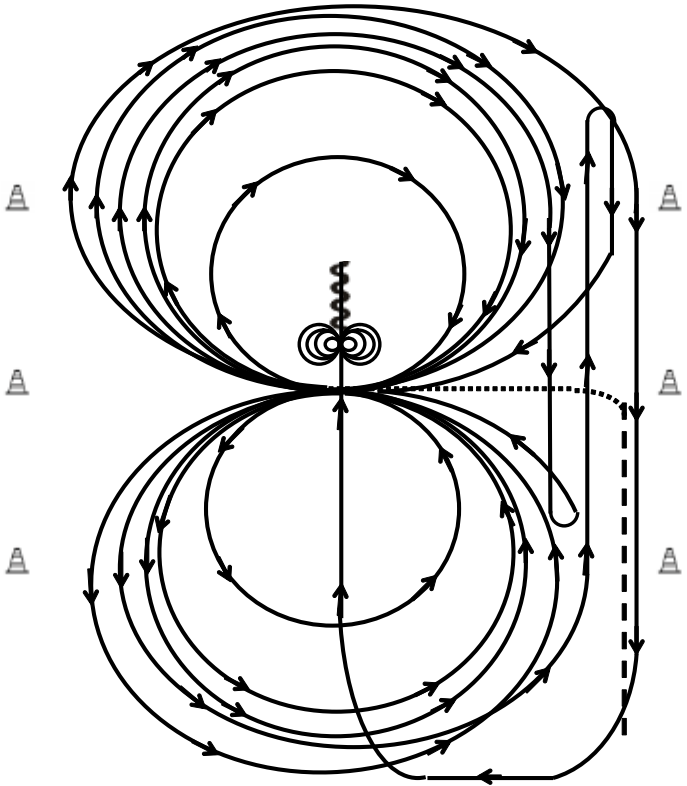
1. JUPF Reining-Pattern 1



Im Trab (ca. 20 m) zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten. Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

1. Beginnend im Linksgalopp, 3 vollständige Zirkel nach links, die beiden ersten Zirkel groß und angemessen schnell, der 3. Zirkel klein und angemessen langsam. Stop im Mittelpunkt der Bahn
2. Volle 4 Spins nach links – verharren
3. Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, die beiden ersten Zirkel groß und angemessen schnell, der 3. Zirkel klein und angemessen langsam. Stop im Mittelpunkt der Bahn
4. Volle 4 Spins nach rechts – verharren
5. Beginnend im Linksgalopp mit einem großen, angemessen schnellen Zirkel nach links, einfacher oder fliegender Lopewechsel im Mittelpunkt der Bahn – weiter mit einem großen, angemessen schnellen Zirkel nach rechts, einfacher oder fliegender Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
6. Weiter mit einem großen, angemessen schnellen Zirkel auf der linken Hand, der nicht geschlossen wird – Lope entlang der rechten Seite bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel – nun auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der linken Seite bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
8. Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der rechten Seite bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt – Rückwärts richten von mind. 3 m. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

2. JUPF Reining-Pattern 2

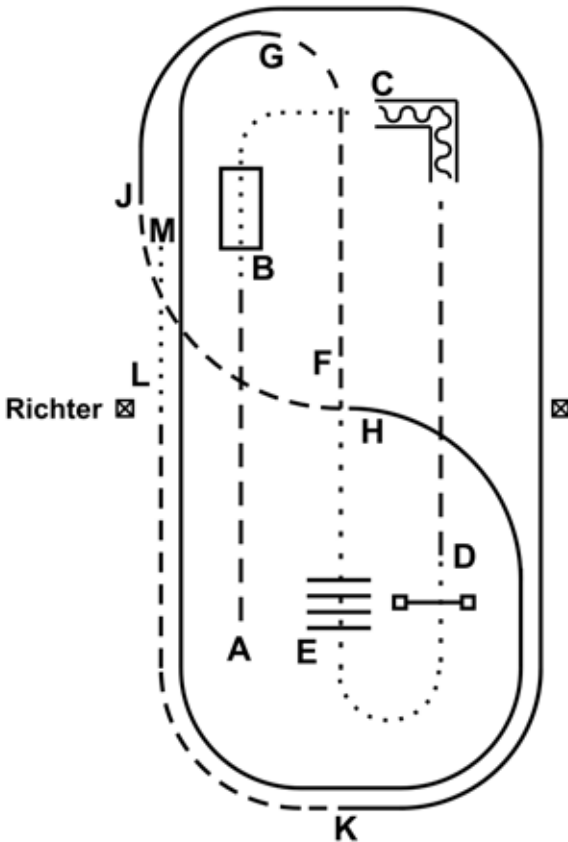


Beginnend im Trab bis Mitte kurze Seite, Übergang zum Schritt und abwenden bei X.

- 1) Bei X 3 Zirkel rechts, Groß, Groß, Klein,
- 2) $\frac{3}{4}$ Zirkel rechts, Galopp entlang der linken Seite bis hinter Mittelmarker, Stop, Rollback links
- 3) Bei X 3 Zirkel links, Groß, Groß, Klein,
- 4) $\frac{3}{4}$ Zirkel links, Galopp entlang der rechten Seite bis hinter Endmarker, Stop, Rollback rechts
- 5) Galopp zu X, 1 großen Zirkel rechts, einfacher oder fliegender Galoppwechsel, Zirkel links einfacher oder fliegender Galoppwechsel, Zirkel rechts der nicht geschlossen wird
- 6) Galopp entlang der langen Seite (rechte Hand). Mitte der kurzen Seite abbiegen auf Mittellinie, hinter dem Mittelmarker Stop, dann rückwärtsrichten.
- 7) Volle 4 Spins rechts, verharren
- 8) Volle 4 Spins links, verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

■ § 7908 Jungpferdeprüfung Trail (JUPF TH)

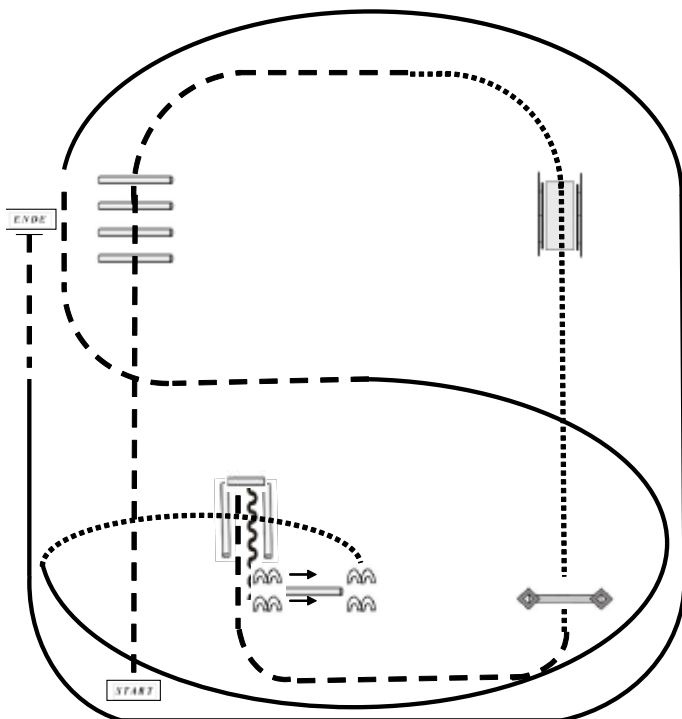
1. JUPF Trail Pattern 1



- 1) Beginn im Trab
- 2) Überqueren der Brücke im Walk
- 3) Walk bis zum Stangen-L, rückwärtsrichten durch das „L“ D) Trab bis D, Tor öffnen, durchreiten, schließen
- 4) Walk bis zu den Stangen, Walk-over (Abstände 60 cm) F) Walk bis zur Bahnmitte, Trab bis zur kurzen Seite
- 5) Linksgalopp bis H H) 1/4 Zirkel Trab bis J
- 6) ganze Bahn Rechtsgalopp bis K
- 7) Trab bis L, Walk bis M

Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

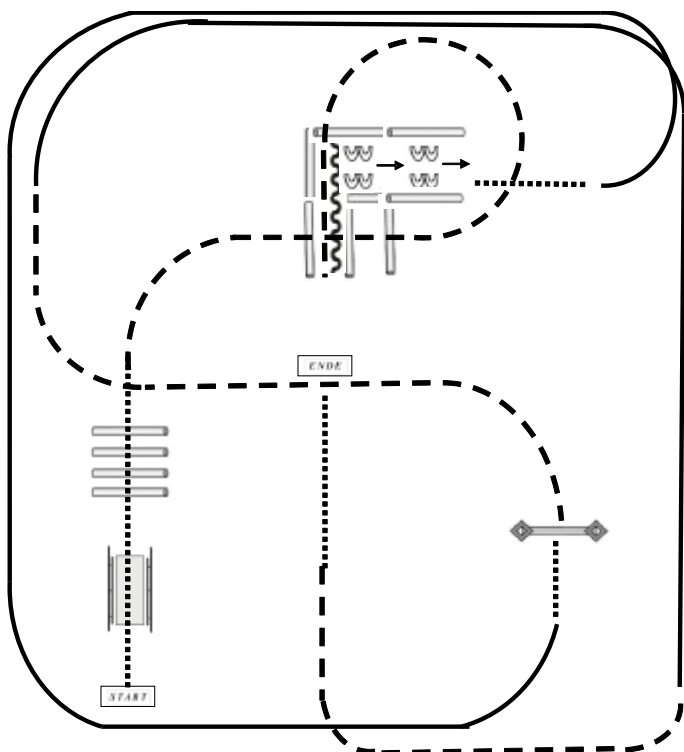
2. JUPF Trail Pattern 2 (4-jährig)



- 1) Trab über die Stangen (Abstand 1m)
- 2) Bei A Übergang zum Schritt und über die Brücke
- 3) Weiter im Schritt zum Tor
- 4) Antraben, Trab in die Sackgasse (Breite 1,20m), rückwärts raus und seitwärts rechts über die Stange (Abstand zur Sackgasse 1m) , im Schritt über die Sackgasse
- 5) Auf dem Hufschlag zum Zirkelpunkt, dann Linksgalopp und bei C auf den Zirkel geritten bei X Übergang in den Trab und aus dem Zirkel wechseln, beim Zirkelpunkt Rechtsgalopp und ganze Bahn, auf Höhe des Richters in den Trab, am Zirkelpunkt anhalten

Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

3. JUPF Trail Pattern 3 (5-jährig)

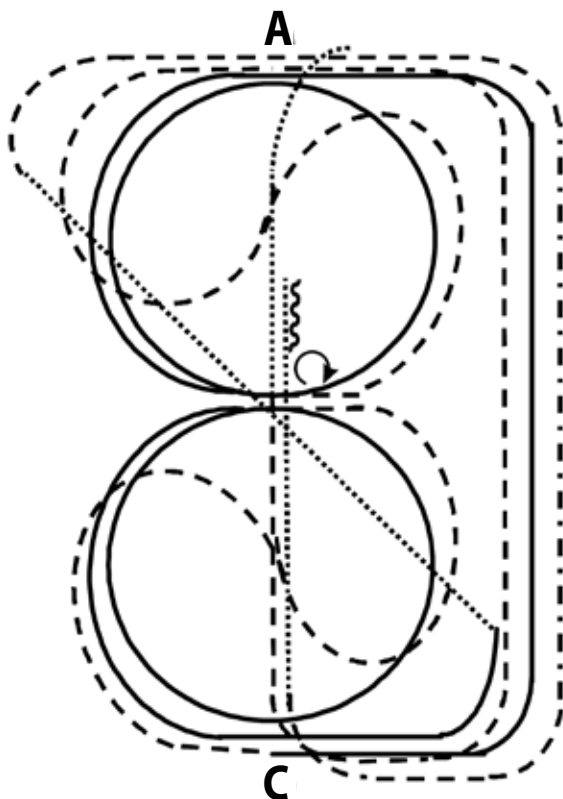


- 1) Schritt über die Brücke und über die 4 Stangen (Abstand 60 cm)
- 2) Antraben und über die 3 Stangen (Abstand 1m), Volte links und ins Stangen L traben, Anhalten, rückwärts dann Sidepass (Abstand 2m) links
- 3) Schritt zum Hufschlag und dann links angaloppieren, ganze Bahn bis vor das Tor Schritt zum Tor
- 4) Tor (Seiltor mit Stange auf dem Boden)
- 5) Trab über X nach rechts zum Zirkelpunkt, dann rechts angaloppieren, ganze Bahn, vor der Ecke Übergang Trab, auf die Mittellinie abwenden, auf Höhe der Brücke Übergang Schritt, Schritt bis X, anhalten

Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

■ § 7909 Jungpferdeprüfung Basis (JUPF BA)

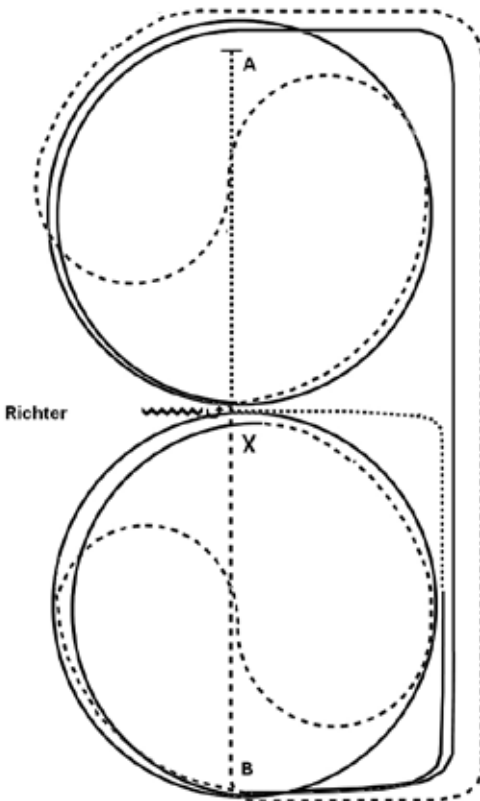
1. JUPF Basis-Pattern 1



- 1) Auf der linken Hand einreiten, bei A im Walk auf die Mittellinie abwenden, bei X Jog/Trot linke Hand (ab C -A auf der langen Seite leichttraben erlaubt). Bei A Auf den Zirkel geritten, durch den Zirkel wechseln
- 2) Bei X im Rechtsgalopp 1 1/2 Zirkel, bei A ganze Bahn. Mitte der kurzen Seite Jog/Trot, auf dem Zirkel geritten, durch den Zirkel wechseln
- 3) Bei X im Linksgalopp 1 1/2 Zirkel, bei B ganze Bahn. Nach der Ecke Walk, durch die ganze Bahn wechseln
- 4) Vor Ende der Diagonalen Jog/Trot, an der langen Seite die Tritte verlängern (Extended Trot, leichttraben erlaubt). Mitte der kurzen Seite auf die Mittellinie abwenden, Übergang zum Walk
- 5) Hinter X anhalten, rückwärtsrichten bis X, 360° Hinterhandwendung nach rechts

Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

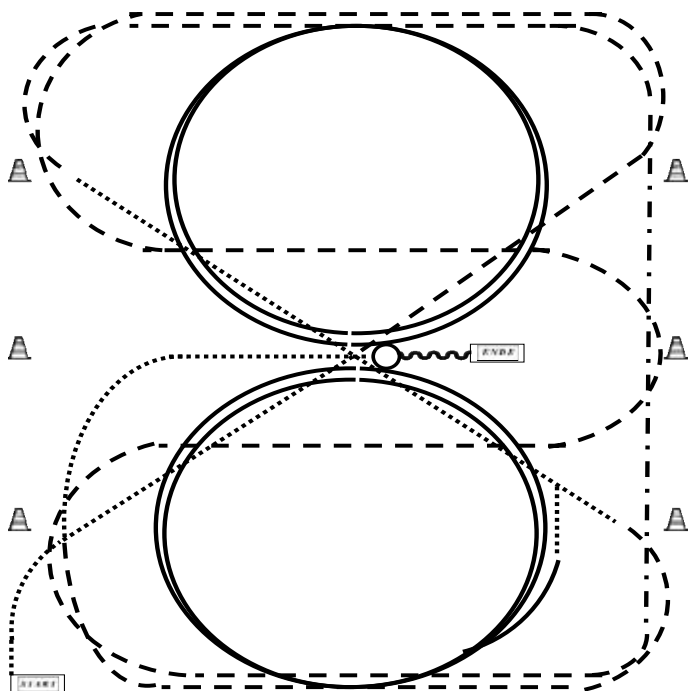
2. JUPF Basis-Pattern 2



- 1) Bei A im Walk anreiten, bei X Jog/Trot, linke Hand, an der langen Seite Tritte verlängern (Extended Trot, leichttraben erlaubt). Bei A auf den Zirkel geritten, durch den Zirkel wechseln
- 2) Bei X im Rechtsgalopp 1 1/2 Zirkel, bei A ganze Bahn
- 3) Mitte der kurzen Seite Jog/Trot, auf den Zirkel geritten, durch den Zirkel wechseln
- 4) Bei X im Linksgalopp 1 1/2 Zirkel, bei B ganze Bahn
- 5) Nach der Ecke Walk, Mitte der langen Seite abwenden, hinter X anhalten, Back Up bis X., ein Spin/HHW nach links

Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

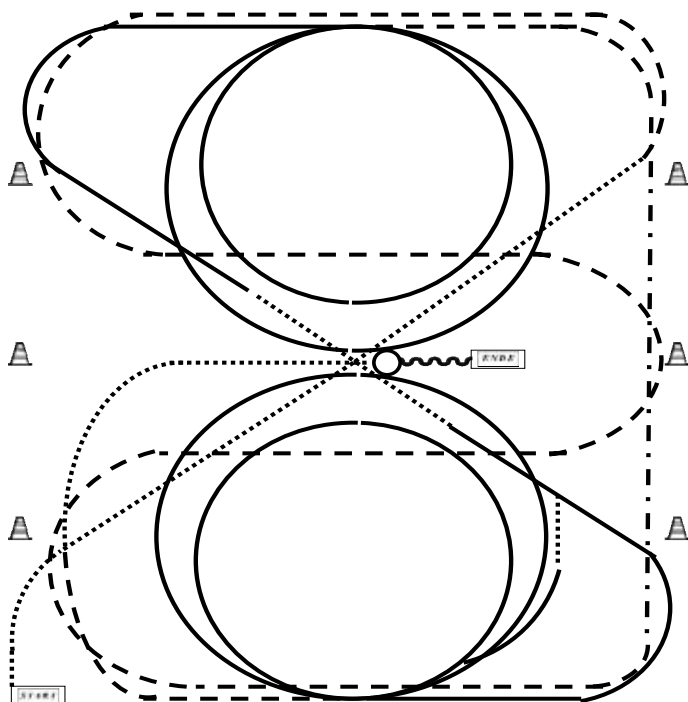
3. JUPF Basis-Pattern 3 (4-jährig)



- 1) Walk durch die ganze Bahn, bei X antraben, ab A 3-fache Schlangenlinien durch die ganze Bahn
- 2) An der langen Seite extended Trot verlängern (Leichttraben erlaubt)
- 3) Mitte der kurzen Seite Linksgalopp, 2 große Zirkel, Mitte der kurzen Seite Trab
- 4) Durch die ganze Bahn wechseln, nach dem abbiegen auf die gerade Übergang zum Walk vor dem Hufschlag wieder Jog/Trot
- 5) Mitte der kurzen Seite Rechtsgalopp, 2 große Zirkel, Mitte der kurzen Seite Jog/Trot
- 6) An der Pylone Walk bis X, Stop, 1 1/2 Spin (links oder rechts), eine Pferdelänge Back Up

Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

4. JUPF Basis-Pattern 4 (5-jährig)



- 1) Schritt durch die ganze Bahn, vor dem Hufschlag antraben,
ab A 3-fache Schlangenlinien durch die ganze Bahn,
ab C ganze Bahn und Tritte verlängern (Leichttraben erlaubt)
- 2) Bei A links angaloppieren und 1 großer Zirkel und 1 kleiner Zirkel,
durch die ganze Bahn wechseln, vor X einfacher Wechsel über Schritt
(mind. 3 Pferdelängen)
- 3) Rechtsgalopp, ab C 1 großer Zirkel und 1 kleiner Zirkel
- 4) Bei C Übergang zum Trab, beim Zirkelpunkt Übergang Schritt bis X, bei X anhalten,
540° HHW links oder rechts, dann 1 Pferdelänge rückwärts richten.

Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

■ § 8000 Working Cow Horse (WCH)

Für die EWU Working Cowhorse-Prüfung gelten die Regeln der NRCHA/USA, sofern diese nicht gegen die Regeln der Ausrüstungsbestimmungen der EWU verstoßen.

Sowohl die Reining-Aufgabe (Reined Work) als auch die Arbeit am Rind (Cow Work) sind vorgeschriebene Übungsteile dieser Prüfung. Der Schwerpunkt in der Beurteilung der Rinderarbeit ist, dass das Pferd jederzeit in der Lage sein soll, das Rind zu kontrollieren, in dem es überdurchschnittlichen „Cow sense“ und natürliche Fähigkeiten beweist, am Rind zu arbeiten, ohne übermäßige Einwirkung des Reiters über Zügel- oder Sporenhilfen zu benötigen.

Die Bewertung sowohl für die Reined Work als auch für die Fence Work erfolgt auf der Grundlage eines Scores von 60-80 Punkten, wobei 70 Punkte die Basis ist.

§ 8001 Reined Work Pattern

Der Richter wählt eines der vorgeschriebenen Working Cowhorse-Pattern aus, das mind. 90 Minuten vor Turnierbeginn bekannt gegeben werden muss.

§ 8002 Reined Work Bewertung

Die Reining (Reined work) wird gemäß der Reining-Regeln gerichtet. Ein Teilnehmer, der in einem Prüfungsteil disqualifiziert ist, ist nicht mehr in der Wertung, d.h., er kann in der Gesamtprüfung nicht platziert werden.

§ 8005 Cow Work: Reihenfolge der Prüfungsteile

Die Arbeit am Rind (Cow Work) kann direkt im Anschluss an den Reining-Teil verlangt werden oder aber erst, je nach Entscheidung des Richters, wenn alle Teilnehmer die Reining absolviert haben.

§ 8006 Cow Work Prüfungsablauf

Für eine ideale Rinderarbeit soll der Teilnehmer, sobald er ein Rind bekommen hat, dieses am festgelegten Ende der Bahn eine ausreichende Zeit halten, um die Fähigkeit des Pferdes zu demonstrieren, das Rind an der vorgeschriebenen Seite zu kontrollieren. Nach einer angemessenen Zeitspanne soll der Teilnehmer das Rind auf die lange Seite lassen und das Rind zumindest einmal zu jeder Seite gegen die Bande wenden. Dann soll das Rind in die offene Bahn getrieben und dort zumindest einmal in jede Richtung gezirkelt werden. In der Bewertung wird vom Richter die Größe der Bahn, die Bodenbeschaffenheit und der Schwierigkeitsgrad bei der Rinderarbeit in Betracht gezogen. Bei der Rinderarbeit darf sich der Reiter am Horn festhalten.

§ 8007 Arbeitszeit

Pferd und Rind sollen gearbeitet werden, bis der Richter pfeift. Wenn der Teilnehmer aufhört zu arbeiten, bevor der Richter ihn abpfeift, erhält er eine Bewertung von 0 (0-Score). Ein Pferd, das sich bemüht hat, die Rinderarbeit zu beenden, und nicht disqualifiziert wurde, wird seinen Leistungen gemäß vom Richter beurteilt.

§ 8008 Bewertung

Die Bewertung erfolgt auf der Basis von 60 - 80 Punkten. Von diesen werden Punkte abgezogen bzw. zu diesen hinzugerechnet.

§ 8009 Disqualifikation/No Score

Ein Teilnehmer, der in einem Prüfungsteil disqualifiziert ist, ist nicht mehr in der Wertung, d.h., er kann in der Gesamtprüfung nicht platziert werden.

- Verletzung des Pferdes (Blut im Maul)
- weitere Gründe für die Disqualifikation sind: siehe §7003

§ 8010 0-Score – keine Bewertung

Gründe für einen 0-Score in der Cow Work sind:

- Zweihändiges Reiten bei Bit-Zäumung
- Sturz von Pferd und Reiter
- Der Teilnehmer bricht die Arbeit ab, bevor die Rinderarbeit beendet ist
- Der Teilnehmer verlässt den Arbeitsbereich, bevor die Rinderarbeit beendet ist
- Das Pferd wendet dem Rind während der Arbeit den Schweif zu (turning the tail)
- Übertriebenes Korrigieren oder Trainieren des Pferdes zwischen Reining und Cow Work, sowie wenn der Reiter auf eine neue Kuh wartet. Korrigieren oder Trainieren ist definiert als Erlangung eines Vorteils durch ziehen, drehen, Stoppen oder rückwärtsrichten.
- Abpfeiff durch den Richter
Der Richter kann ein Pferd jederzeit abpfeifen.
Jedes Pferd, das während der Arbeit außer Kontrolle gerät und so den Reiter gefährdet, d.h. den Weg des Rindes kreuzt, soll abgepfeiffen werden.
Aus dem Abpfeiff resultiert in jedem Falle ein 0-Score, es sei denn, es liegen Gründe für eine Disqualifikation nach § 8009 vor, dann ist der Teilnehmer disqualifiziert.

§ 8011 5 Point-Penalties

- Nicht in jede Richtung wenden (5 Punkte Abzug für jede Richtung)
- Absichtlicher Einsatz der Sporen oder Gebrauch des Romals vor dem Gurt
- Pferd beisst und schlägt das Rind

§ 8012 3 Point-Penalties

- Das Pferd lässt sich nicht wenden und läuft an der Bande geradeaus (Verweigern der Wendung)
- Das Rind vor dem Zirkeln erschöpfen oder überarbeiten
- Das Rind umwerfen, ohne einen Arbeitsvorteil zu haben

§ 8013 2 Point-Penalties

- Beim Arbeiten auf der langen Seite bereits um die Ecke herumgeritten sein, bevor das Rind gewendet wird
- Bei Trot in-Pattern kein Stop vor dem Lopestart

§ 8014 1 Point-Penalty

- Verlust des Arbeitsvorteils
- Pferde, die am Rind vorbeilaufen, sollen mit 1 Strafpunkt je Länge, die sie am Rind vorbeigeritten sind, bestraft werden. Wenn die Hinterhand des Pferdes eine Pferdelänge am Rinderkopf vorbei ist, gilt dies als eine Länge vorbeigelaufen
- Nicht am Mittelmarker vorbei sein, bevor das Rind das erste Mal gewendet wird, beim Arbeiten an der langen Seite die Ecke oder das Ende der Bahn benutzen, um das Rind zu wenden
- Jedes Mal, wenn die Bahn gekreuzt wird, um die gegenüberliegende Seite für eine Wendung zu nutzen
- Zügel durch die Finger gleiten lassen (verkürzen im Romal)
- Anhalten des Pferdes oder verzögern (scotching) bzw. antizipieren eines Stops
- Übermäßiger Einsatz des Quirt/Zügelendes (excessive whipping) oder des Sporens

§ 8015 Fehler, die zu Abzügen führen

Die folgenden Verhaltensweisen des Pferdes werden als Fehler gewertet:

- Übertriebenes Öffnen des Mauls
- Hart oder schwerfällig im Maul
- Nervöses Kopfschlagen
- Auf dem Gebiss liegen
- Anhalten oder Verzögern während der Prüfung, besonders beim Folgen des Rindes, was Vorwegnahme oder Unwillen des Pferdes andeutet
- Das Verlieren des Rindes oder aufgrund eines schlecht zu arbeitenden Rindes nicht fähig sein, das Pattern zu beenden, soll nach Ermessen des Richters bestraft werden

§ 8016 Pluspunkte in der Bewertung

Die Eigenschaften eines guten Working Cow Horse sind:

- Gutes Benehmen des Pferdes
- Wendige und weiche Bewegungen mit den Hufen jederzeit unter dem Körperschwerpunkt, beim Stoppen sollen die Hinterbeine gut unter dem Körper sein
- Ein weiches Maul und Reaktion auf leichte Zügelhilfen, besonders bei den Wendungen
- Der Kopf soll in einer natürlichen Position getragen werden, mit angemessener Geschwindigkeit arbeiten, jedoch jederzeit unter der Kontrolle des Reiters sein

§ 8017 Neues Rind

Wenn die Zeit und die Anzahl der Rinder es erlauben, kann der Richter nach seinem Ermessen, dem Teilnehmer ein neues Rind zuteilen, damit dieser die Fähigkeiten seines Pferdes am Rind zeigen kann. Dieses wird signalisiert durch zweimaliges pfeifen/hupen durch den Richter. Die Kriterien für ein neues Rind sind:

- Das Rind will oder kann nicht laufen
- Das Rind will die kurze Seite der Bahn nicht verlassen
- Das Rind ist blind oder weicht dem Pferd nicht
- Das Rind verlässt die Bahn

Wenn der Reiter das zweimalige Pfeifen ignoriert, indem er das Rind weiter arbeitet, signalisiert er damit dem Richter damit, dass er kein neues Rind haben möchte. Eine Gewährung eines weiteren Rindes ist damit ausgeschlossen.

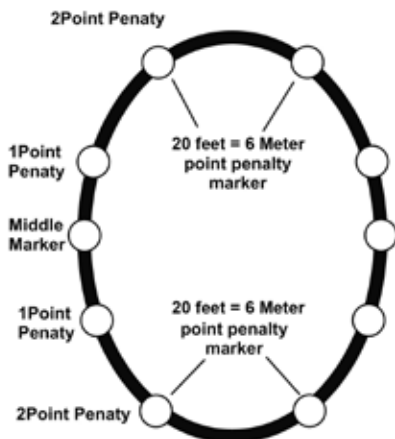
§ 8018 Wertung aus beiden Prüfungsteilen

Die Wertungen (Scores) aus beiden Prüfungsteilen werden für die Gesamtwertung addiert.

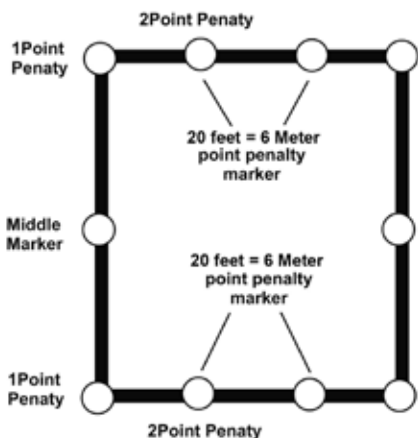
Bei Punktegleichstand mehrerer Teilnehmer entscheidet die höhere Bewertung bei der Arbeit am Rind (Fence Work).

Ein Pferd, das sowohl in der Reining als auch bei der Rinderarbeit gestartet ist, kann platziert werden, obwohl es in einem Prüfungsteil einen 0-Score erhalten hat (Beispiel: Wenn ein Pferd bei der Reining eine Bewertung von 0 erhält, jedoch in der Rinderarbeit eine Punktzahl von 70, so ist seine Gesamtwertung 70 Punkte, und es kann mit dieser Punktzahl platziert werden).

Oval Arena

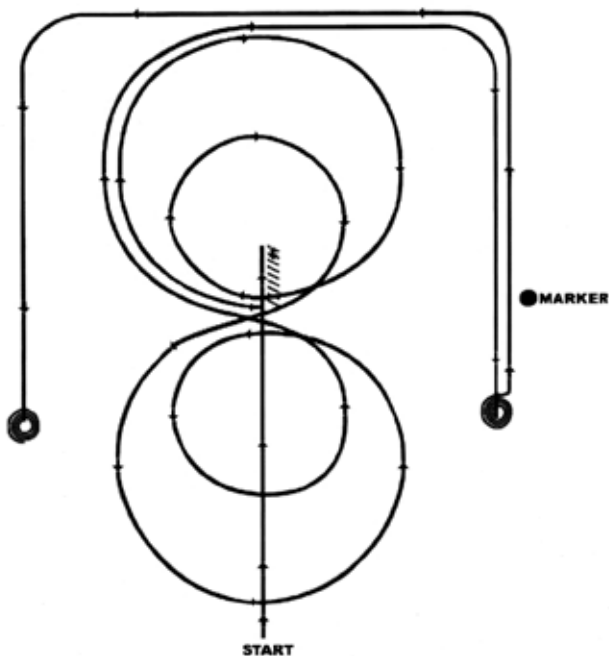


Square Arena



■ § 8100 Working Cow Horse-Pattern (Reined Work)

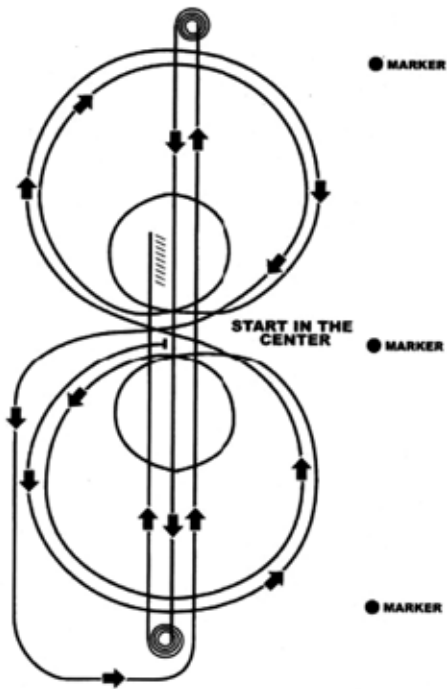
1. Working Cowhorse-Pattern 1



- 1) Beginn am Ende der Reitbahn, Run Down bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop. Rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn (mind. 3 m). 1/4 Spin nach links
- 2) Rechtsgalopp, ein großer schneller Zirkel, ein kleiner langsamer Zirkel, Lopewechsel auf die linke Hand 3) Ein großer schneller Zirkel, ein kleiner langsamer Zirkel. Galoppwechsel
- 4) 3/4 Zirkel rechte Hand. Run Down mit mind. 6 m Abstand zur Bande bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop, verharren
- 5) 3 1/2 Spins nach rechts
- 6) Weiter die Längsseite der Bahn entlang bis zur gegenüberliegenden Seite der Arena (mind. 6 m Abstand zur Bande), bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop, verharren
- 7) 3 1/2 Spins nach links

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

2. Working Cow Horse-Pattern 2

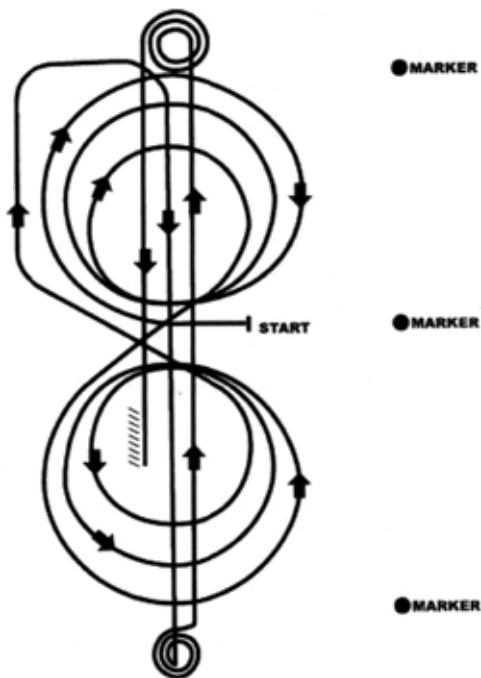


Trab zur Mitte der Arena. Anhalten. Pattern mit Blick zum Richter beginnen.

- 1) Linksgalopp, 3 vollständige Zirkel nach links. Den ersten groß und schnell, den zweiten klein und langsam, den dritten groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Bahn
- 2) 3 vollständige Zirkel nach rechts. Den ersten groß und schnell, den zweiten klein und langsam, den dritten groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Bahn
- 3) Weiter im schnellen Lope auf dem Linkszirkel bis zur Mitte der kurzen Seite
Dort Abwenden auf die Mittellinie und Lope bis hinter den Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 4) 3 1/2 Spins nach links, verharren
- 5) Run Down bis hinter den Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 6) 3 1/2 Spins nach rechts, verharren
- 7) Run Down bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop,
Mind. 3 m auf gerader Linie rückwärtsrichten,

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

3. Working Cow Horse-Pattern 3

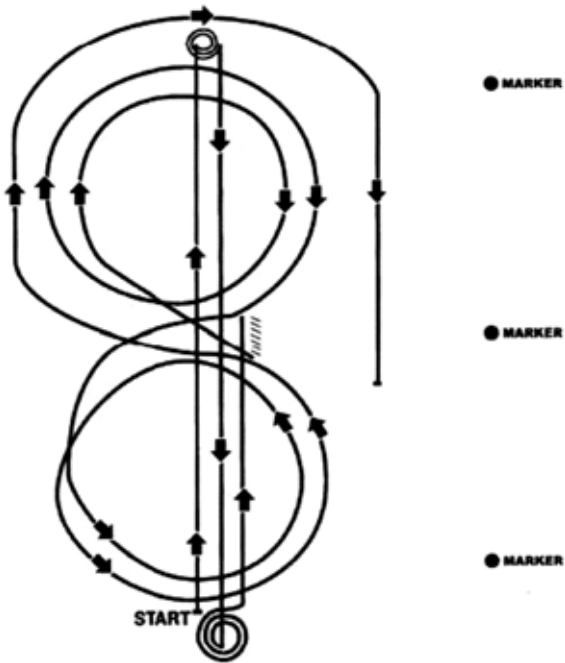


Trab zur Mitte der Arena. Anhalten. Pattern mit Blick zum Richter beginnen.

- 1) Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel. Die ersten beiden groß und schnell, der dritte klein und langsam. Galoppwechsel nach links
- 2) Linksgalopp. 3 vollständige Zirkel. Die ersten beiden groß und schnell, der dritte klein und langsam. Galoppwechsel nach rechts
- 3) Weiter im schnellen Lope auf dem Rechtszirkel bis zur Mitte der kurzen Seite. Dort Abwenden auf die Mittellinie und Lope bis hinter den Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 4) 2 1/2 Spins nach rechts
- 5) Durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 6) 2 1/2 Spins nach links
- 7) Durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop
Mind. 3 m auf gerader Linie rückwärtsrichten

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

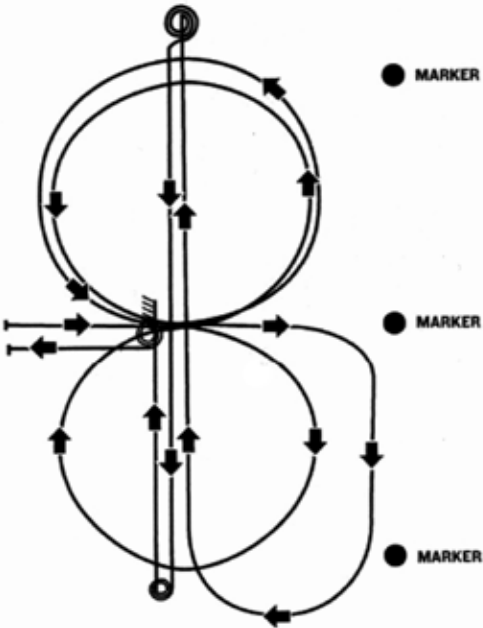
4. Working Cow Horse-Pattern 4



- 1) Start am Mitte der Kurzen Seite der Arena. Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 2) 2 1/2 Spins nach links
- 3) Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 4) 2 1/2 Spins nach rechts
- 5) Lope durch die Mitte der Bahn hinter dem Mittelmarker, Sliding Stop
Mindestens 3 m auf gerader Linie rückwärtsrichten. 1/4 Spin nach links, verharren
- 6) Rechtsgalopp. 2 vollständige Zirkel nach rechts. Der erste klein und langsam, der zweite groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Bahn. 2 Zirkel nach links. Der erste klein und langsam, der zweite groß und schnell. Galoppwechsel auf die rechte Hand
- 7) Lope zum Ende der Bahn auf der gegenüberliegenden Seite hinter dem Mittelmarker, mind. 6 m Abstand zur Bande, Sliding Stop

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

5. Working Cow Horse-Pattern 5

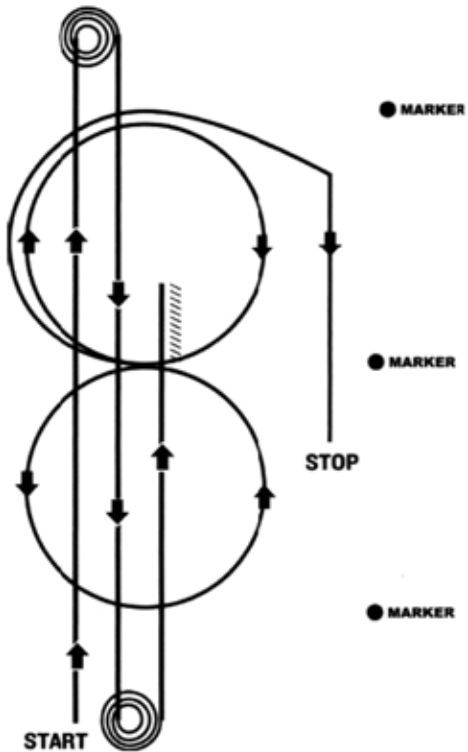


Trab zur Mitte der Arena. Anhalten. Pattern vom Richter abgewandt beginnen.

- 1) Beginn in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung zur rechten Bande. Beginn im Rechtsgalopp, ein ganzer Zirkel vom Richter weg. In der Mitte der Bahn Galoppwechsel, im Linksgalopp zwei Zirkel von ungefähr der gleichen Größe. Galoppwechsel in der Mitte der Bahn
- 2) Lope zum Run Down, Sliding Stop, verharren
- 3) 2 1/2 Spins nach rechts
- 4) Run Down durch die gesamte Länge der Bahn, Sliding Stop, verharren
- 5) 2 1/2 Spins nach links
- 6) Run Down bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop. Rückwärtsrichten bis zum Mittelpunkt der Arena (mind. 3 m)
- 7) Ein Spin nach rechts oder links, ein Spin in die entgegengesetzte Richtung

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

6. Working Cow Horse-Pattern 6

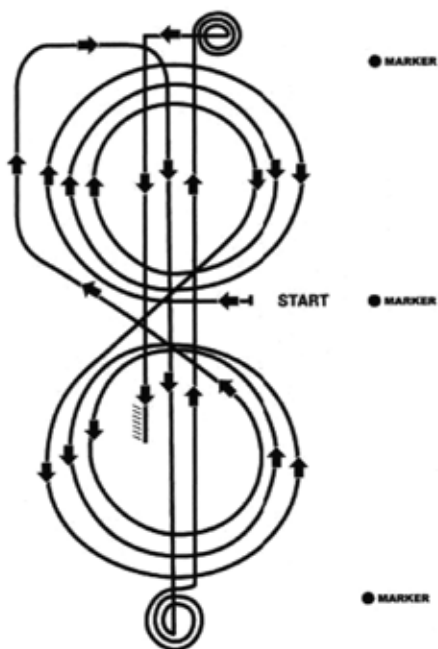


Start am Reitbahnende.

- 1) Run Down durch die Mitte der Bahn, hinter dem Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 2) 3 1/2 Spins nach rechts
- 3) Lope zum anderen Ende der Bahn, hinter dem Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 4) 3 1/2 Spins nach links
- 5) Lope durch die Mitte der Bahn, hinter dem Mittelmarker, Sliding Stop
Mind. 3 m rückwärtsrichten. 1/4 Spin nach links
- 6) Beginnend im Rechtsgalopp, einen vollständigen Zirkel nach rechts, Galoppwechsel einen vollständigen Zirkel nach links. Galoppwechsel und einen großen schnellen Zirkel nach rechts, der jedoch nicht geschlossen wird
- 7) Run Down an der rechten Seite der Reitbahn, hinter den Mittelmarker, Sliding Stop
(mind. 6 m von der Bande entfernt)

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

7. Working Cow Horse-Pattern 7

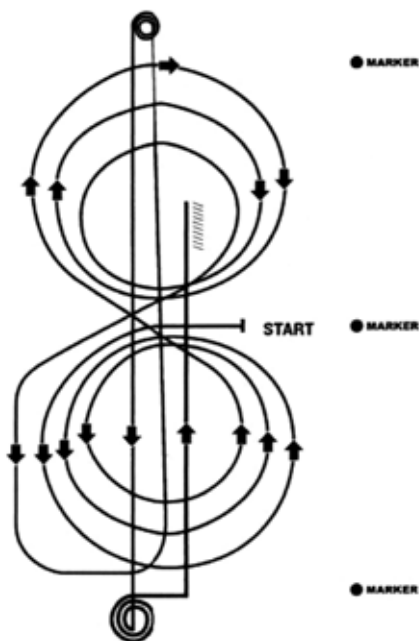


Trab zur Mitte der Arena. Anhalten. Pattern mit Blick zum Richter beginnen.

- 1) Beginn in der Mitte der Reitbahn, Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel
Der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell. Galoppwechsel
- 2) Linksgalopp, 3 vollständige Zirkel nach links. Der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell. Galoppwechsel auf die rechte Hand
- 3) Weiter im schnellen Lope auf dem Rechtszirkel bis zur Mitte der kurzen Seite. Dort Abwenden auf die Mittellinie und Lope bis hinter den Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 4) 2 1/2 Spins nach rechts
- 5) Durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 6) 2 1/2 Spins nach links
- 7) Durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop
Rückwärtsrichten von mind. 3 m

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

8. Working Cow Horse-Pattern 8

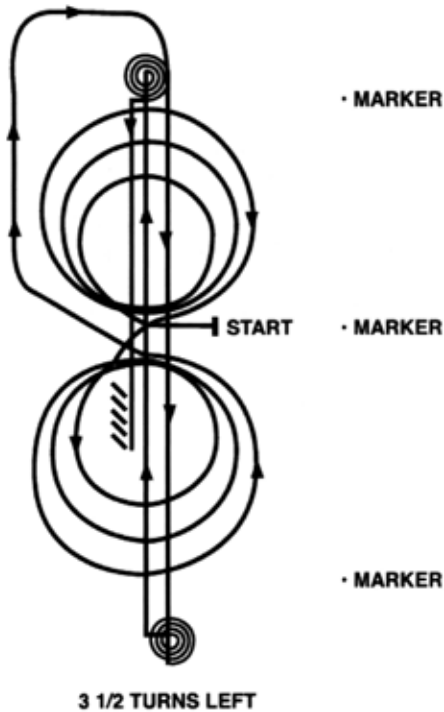


Trab zur Mitte der Arena. Anhalten. Pattern mit Blick zum Richter beginnen.

- 1) Beginnend im Linksgalopp. 3 vollständige Zirkel. Die ersten beiden groß und schnell, den dritten klein und langsam. Galoppwechsel auf die rechte Hand
- 2) 3 vollständige Zirkel nach rechts. Die ersten beiden groß und schnell, den dritten klein und langsam. Galoppwechsel auf die linke Hand
- 3) Weiter im schnellen Lope auf dem Linkszirkel bis zur Mitte der kurzen Seite. Dort Abwenden auf die Mittellinie und Lope bis hinter den Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 4) 3 1/2 Spins nach links
- 5) Durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Square Sliding Stop, verharren
- 6) 3 1/2 Spins nach rechts
- 7) Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter dem Mittelmarker, Square Sliding Stop Rückwärtsrichten von mind. 3 m

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

9. Working Cow Horse-Pattern 9

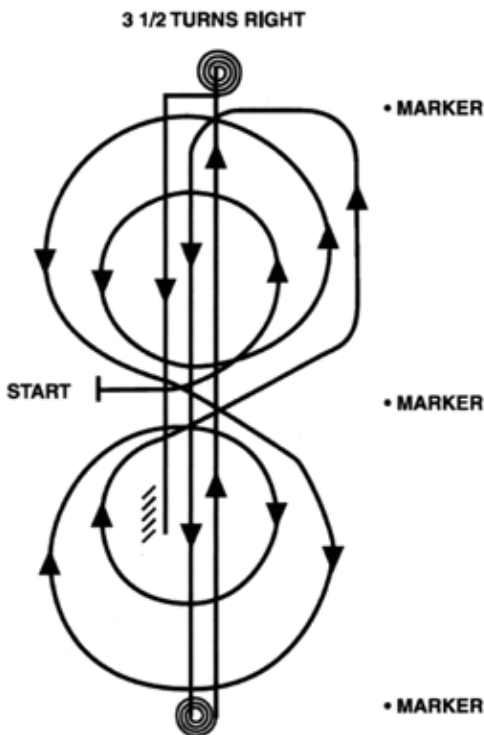


Trab zur Mitte der Arena. Anhalten. Pattern mit Blick zum Richter beginnen.

- 1) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts. Der erste klein und langsam, die folgenden beiden groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Bahn
- 2) 3 vollständige Zirkel nach links. Der erste klein und langsam, die folgenden beiden groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Bahn
- 3) Weiter im schnellen Lope auf dem Rechtszirkel bis zur Mitte der kurzen Seite. Dort Abwenden auf die Mittellinie und Lope bis hinter den Endmarker, Square Sliding Stop, verharren
- 4) 3 1/2 Spins nach links
- 5) Durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 6) 3 1/2 Spins nach rechts
- 7) Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter dem Mittelmarker, Sliding Stop rückwärts-richten von mindestens 3 m

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

10. Working Cow Horse-Pattern 10



Trab zur Mitte der Arena. Anhalten. Pattern vom Richter abgewendet beginnen.

- 1) Beginnend im Linksgalopp. 2 vollständige Zirkel. Der erste klein und langsam, der zweite groß und schnell. Galoppwechsel auf die rechte Hand
- 2) 2 vollständige Zirkel nach rechts. Der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Bahn
- 3) Weiter im schnellen Lope auf dem Linkszirkel bis zur Mitte der kurzen Seite. Dort Abwenden auf die Mittellinie und Lope bis hinter den Endmarker, Square Sliding Stop, verharren
- 4) 3 1/2 Spins nach links
- 5) Durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker, Sliding Stop, verharren
- 6) 3 1/2 Spins nach rechts
- 7) Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter dem Mittelmarker, Sliding Stop Rückwärtsrichten von mindestens 3 m

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

■ § 8200 Working Cowhorse Boxing Class (WCHB)

Allgemeine Bestimmungen

Die Aufgabe besteht aus einer Cowhorse Pattern und der Arbeit eines einzelnen Rindes an der kurzen Seite der Reitbahn (Boxing). Ausrüstung und Zäumung gemäß Regelbuch und Leistungsklasse.

Diese Klasse wird angeboten für Reiter der LK 1 – 3 A und B.

Reined Work: entspricht den Regeln der Working Cowhorse

Boxing:

1. Jeder Teilnehmer, der ein Rind in der Arena erhält, soll das Rind am vorgeschriebenen Ende der Arena für 50 Sekunden halten. Dort können Pferd und Reiter ihre Fähigkeit demonstrieren, die Kontrolle über das Rind zu erlangen.
2. Die Zeit beginnt, sobald die Tür hinter dem hereingelassenen Rind geschlossen ist. Der Ansager oder der Richter gibt ein Signal für das Ende der 50 Sekunden mit einer Pfeife oder einem Signalton.
3. Es ist kein Schulen des Pferdes zwischen dem Reining Teil und dem Rinderteil erlaubt; auch nicht bei einem Rinderwechsel, wenn ein neues Rind zugeteilt wird.
4. Ein Reiter, der am Anfang des Kalenderjahres in Boxing starten darf, verliert dann seine Zulassung zu der Boxing Klasse, wenn er drei oder mehr Mal „down the fence“ (an der langen Seite entlang) in irgendeiner gerichteten WCH Klasse gestartet ist. Wenn der Reiter in einer Klasse, die die „Fence Work“ (Arbeit an der langen Seite) beinhaltet genannt hat, zählt es, als ob er die gesamte Prüfung geritten ist, selbst wenn er sein Pferd nach der Arbeit an der kurzen Seite Stoppt hat und den Ritt nicht beendet hat.

Es gibt kein Überkreuzstarten. (z.B. Wenn jemand in Boxing startet, kann er nicht gleichzeitig in der entsprechenden Working Cow Horse Klasse starten.)

5. Die Basis der Bewertung ist von 60-80, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Bewertung vergeben werden. Die gleiche Basis der Bewertung wird sowohl bei dem Reining Teil als auch bei dem Boxing Teil zu Grunde gelegt. Im Falle eines Gleichstandes, gewinnt der Teilnehmer mit der höheren Punktzahl bei der Arbeit mit dem Rind.

6. Punkte beim Boxing

- A. Ständige Kontrolle über das Rind behalten
- B. Einhalten der richtigen Position
- C. Schwierigkeitsgrad
- D. Gesamteindruck
- E. Gearbeitete Zeit

7. Penalties beim Boxing

1 Point Penalty

Verlust des Arbeitsvorteils, Außer Position arbeiten

3 Point Penalties

Verlust der Kontrolle über das Rind und dieses verlässt das Ende der Reitbahn

5 Point Penalties

Spornieren oder Treten vor dem Bauchgurt, Grober Ungehorsam: Ausschlagen, Beißen, Bocken, Steigen, Ausschlagen mit dem Vorderhuf oder offensichtliche Aufsässigkeit

0 - Score

Das Pferd wendet dem Rind während der Arbeit die Hinterhand zu, falsche Zügelführung, falsche Ausrüstung, keine Kontrolle mehr über das Pferd, Verlassen der Reitbahn, bevor die Aufgabe vollendet ist.

Beachte: Ein Richter kann jederzeit die Aufgabe abpfeifen. Eine Bewertung von 0 Punkten wird vergeben, wenn die Aufgabe zu diesem Zeitpunkt noch nicht beendet ist.

■ § 8300 Cutting

Wenn Cutting-Prüfungen abgehalten werden, sind die Regeln der NCHA USA zu befolgen, sofern sie nicht gegen das Regelbuch der EWU verstoßen.

Auszug aus dem NCHA-Regelbuch:

1. Von jedem Pferd wird verlangt, dass es mitten in die Herde hineingeht, um die Fähigkeit, einen Cut zu machen, zu demonstrieren. Wer diese Aufgabe nicht ausführen kann, erhält 3 Penalties.
- a) Das Pferd erhält Pluspunkte für ein ruhiges Eindringen in die Herde, das möglichst geringe Unruhe in der Herde und bei dem herausgeholten Tier verursacht.
2. Das herausgeholte Tier soll möglichst in die Mitte der Arena gebracht werden. Dafür werden Pluspunkte gegeben. Zusätzliche Pluspunkte erhält das Pferd, welches das Rind weit genug von der Herde weg treiben kann, um möglichst wenig Unruhe in der Herde auszulösen. Damit wird die Fähigkeit, ein Rind treiben zu können, demonstriert.
3. Pluspunkte werden für das Reiten mit losem Zügel während der ganzen Vorführung gegeben.
4. Pluspunkte erhält, wer das Rind möglichst nahe der Mitte der Arena platzieren und dort mit ihm arbeiten kann.
5. Sollte das Pferd oder der Reiter irgendwann während der Arbeit Unruhe und Verwirrung verursachen, werden folgende Penalties gegeben:
 - a) Jede Art durch den Reiter verursachter Lärm ergibt 1 Strafpunkt.
 - b) Jedes Mal, wenn ein Pferd in die Herde rennt und die Rinder auseinander treibt, während es ein Tier herausholen soll oder während es mit dem Tier arbeitet, werden 3 Punkte abgezogen.
 - c) Der Richter soll die Vorführung sofort unterbrechen, falls der Reiter das Pferd misshandelt oder die Herde in Aufregung versetzt wird. Sollte der Teilnehmer auf Anweisung nicht sofort anhalten, wird er bestraft.
6. Wird der Back fence als Hilfe zum Anhalten oder Wenden des Rindes benützt (näher als 1 m am Fence), werden 3 Punkte abgezogen. Der Richter hat vor Anfang der Prüfung zu bestimmen, wo der Back fence aufgestellt werden soll. Es gilt nur der Back fence an und für sich und nicht eine imaginäre Linie von Punkt zu Punkt. Sollten einer oder mehrere Teilnehmer vor Beginn der Prüfung Einspruch gegen die Platzierung des Back fence erheben, wird unter den Teilnehmern abgestimmt und ein von der Mehrheit akzeptiertes Back fence aufgestellt.
7. Ein Pferd, das zur falschen Seite dreht und mit dem Schweif gegen das Rind steht, mit dem es gerade arbeitet, erhält automatisch einen Score von 60 Punkten.
8. Das Pferd erhält 1 Punkt Abzug für jedes Einwirken des Reiters mit dem Zügel, egal ob der Zügel hoch oder tief gehalten wird. Ebenfalls 1 Punkt Abzug gibt es, wenn das Pferd in irgend einer Form sichtbar vom Reiter unterstützt wird. Falls der Zügel so kurz gehalten wird, dass das Pferd gegen das Gebiss läuft, wird jedes Mal, wenn dies vorkommt, 1 Punkt abgezogen, auch wenn der Reiter die Hand ruhig hält.
 - a) Nachdem das Rind ausgesucht wurde und von der Herde getrennt ist, muss der Zügel sofort hingegeben werden, und jegliche Hilfen des Reiters werden pro Vorwissen mit 1 Punkt Abzug bestraft.
 - b) Die Zügel müssen in einer Hand gehalten werden. Jedes Berühren mit der zweiten Hand wird mit 3 Punkten bestraft, außer wenn die Zügel geordnet werden müssen. Dies ist nur zwischen zwei Cuts möglich.
 - c) Sporeneinsatz hinter der Schulter zählt nicht als Hilfe. Wird der Sporen auf der Schulter eingesetzt, erhält der Reiter 3 Punkte Abzug.
 - d) Stiefelspitze, Fuß, Steigbügel an der Schulter des Pferdes eingesetzt gilt als sichtbare Hilfe und wird mit 1 Punkt bestraft.

9. Wenn ein Rind, mit dem gerade gearbeitet wird, in die Herde zurückkehrt, werden 5 Penalties abgezogen.
10. Falls der Reiter von einem von ihm ausgewählten Rind ablässt und sich einem anderen Tier zuwendet, werden ihm dafür 5 Penalties gegeben.
11. Wenn ein Pferd das Rind so weit überholt, dass es seinen Arbeitsvorteil verliert, wird ihm für jedes dieser Vorkommnisse 1 Punkt abgezogen.
12. Unnötige Grobheiten des Pferdes wie Schlagen oder Beißen des Rindes werden mit 3 Punkten bestraft.
13. Der Reiter darf von einem Rind ablassen, sobald dieses eindeutig stillsteht, sich offensichtlich vom Pferd abwendet oder sich hinter die Zeitlinie bzw. die Turnback-Pferde begibt. In allen anderen Fällen werden dem Reiter 3 Punkte abgezogen.
14. Falls sich das Pferd mitten in der Arbeit abwendet, werden 5 Penalties gegeben.
15. Wenn ein Pferd 2 oder mehr Rinder aus der Herde treibt und nicht in der Lage ist, eines daraus zu separieren, bevor es aufgibt, werden 5 Penalties abgezogen. Falls die Zeit vorher abgelaufen ist, gibt es keine Penalties.
16. Die Ausrüstung der Pferde entspricht den Bestimmungen des EWU-Regelbuches. Die Kleidung der Reiter entspricht den Bestimmungen des EWU-Regelbuches.
17. Wenn ein Reiter oder ein Pferd (oder beide) stürzen, lautet das Resultat automatisch 60 Punkte.
18. Jeder Reiter, der seinem Pferd erlaubt, mit der Arbeit aufzuhören oder die Arena zu verlassen, bevor die erlaubte Zeit abgelaufen ist, wird für diesen Lauf disqualifiziert.
19. Ein Teilnehmer darf seine ganze Vorführung wiederholen, falls der oder die Richter der Meinung sind, dass er nicht die ganzen 2 1/2 Minuten der zur Verfügung stehenden Zeit ausnützen konnte, oder wenn größere Störungen, die weder vom Reiter noch von seinen Helfern verursacht wurden, die Richter zum Stoppen der Zeit veranlassen.
Solche Störfaktoren können ein aufgegangenes Tor, ein umgekippter Teil der Umzäunung oder irgendwelche Fremdkörper sein, die in den für die Arbeit benötigten Teil der Arena gefallen sind. Dazu gehört nicht, wenn sich die Herde aufsplittet, weil sie, infolge normaler Aktivitäten in der Arena unruhig geworden ist. Jede Wiederholung muss mit der in der Arena befindlichen Herde, die der Reiter zugelost bekommen hat, geschehen, bevor die Herde ausgewechselt wird. Der Teilnehmer kann die Arbeit sofort oder als letzter vor dem Auswechseln der Herde wiederholen. Eine Wiederholung wird nicht erlaubt, falls der Reiter bereits 5 Strafpunkte/Penalties infolge einer größeren Störung der Herde erhalten hat. Falls der Teilnehmer der Meinung sein sollte, dass ein Vorfall passiert sei, der einen Re-Run rechtfertigen würde, muss er sofort einen Antrag an den Vertreter der Turnierteilnehmer oder an den für die Ausrüstung zuständigen Richter stellen, welcher das Show-Management informiert, bevor der nächste Teilnehmer startet. Das Show-Management wird die Information nach Erhalt an die Richter weiterleiten und, falls beide sich über die Tragweite des Vorfalls einig sind und der Reiter nicht bereits einen Abzug von 5 Punkten wegen Unruhestiftung in der Herde erhalten hat, eine Wiederholung des Laufs bewilligen.
20. Die Punkte werden von 60 - 80 vergeben. Halbe (1/2) Punkte sind erlaubt.
21. Wenn sich der Richter bei einem Punktabzug nicht sicher ist, entscheidet er zugunsten des Reiters.

■ § 8400 Walk Trot-Wettbewerbe (WT)

§ 8401 Zugelassene Teilnehmer

Reiter der LK 4 und 5, die auf dem jeweiligen Turnier in keiner anderen Prüfung starten außer Walk Trot Prüfungen und LK 4/5 SSH. Es wird empfohlen, die Klasse für unterschiedliche Altersklassen auszuschreiben, z.B. 6–14 Jahre, 14–18 Jahre und Erwachsene (Stichtag für die Altersberechnung ist der 1. Januar des Turnierjahres).

§ 8402 Zugelassene Pferde

Pferde ab 4 Jahre. Hengste dürfen nicht vorgestellt werden.

§ 8403 Besondere Ausrüstungsbestimmungen

Für alle Reiter: Das Tragen eines splittersicheren Reithelms ist zwingend vorgeschrieben. Es muss in jedem Fall, ggf. mit entsprechender Vorrichtung, gewährleistet sein, dass die Füße des Reiters in den Steigbügeln Halt finden.

Westernreiter und deren Pferde: Siehe Ausrüstungsbestimmungen der LK 5/4 A+B.
Klassische Reiter: Wassertrense. Klassische Reiter: keine Hilfszügel, keine Gerte.

§ 8405 Walk Trot-Pleasure (WT- WPL)

Die Durchführung der Prüfung erfolgt entsprechend §7200 Western Pleasure, aber ohne die Gangart Lope.

Bewertet wird hier nicht das Pferd, sondern Sitz und Einwirkung des Reiters und die Kontrolle des Pferdes durch den Reiter.

Der Richter sollte eine Stellungnahme zu den gezeigten Leistungen abgeben, ein Score-Sheet ist nicht vorgeschrieben.

§ 8406 Walk Trot-Western Horsemanship (WT-WHS)

Die Durchführung der Prüfung erfolgt entsprechend §7300 Western Horsemanship aber ohne die Gangart Lope.

Bewertet wird hier nicht das Pferd, sondern Sitz und Einwirkung des Reiters und die Kontrolle des Pferdes durch den Reiter.

Der Richter sollte eine Stellungnahme zu den gezeigten Leistungen abgeben, ein Score-Sheet ist nicht vorgeschrieben.

§ 8407 Walk Trot-Trail (WT-TH)

Der Wettbewerb folgt den allgemeinen Bestimmungen für den Trail, jedoch in vereinfachter Form für die jungen Teilnehmer: Es wird kein Galopp verlangt.

Von den Hindernissen sollen solche ausgewählt werden, die vom Schwierigkeitsgrad und auch der Größe (Maße) für die Teilnehmer geeignet sind.

Der Richter sollte eine Stellungnahme zu den gezeigten Leistungen abgeben, ein Score-Sheet ist nicht vorgeschrieben.

■ § 8500 Horse & Dog Trail (H&DTH)

§ 8501 Beschreibung

Im Horse & Dog Trail absolvieren die Pferd/Reiter-Kombination und der Hund gemeinsam einen Trail-Parcours. Dabei werden auch spezielle Aufgaben für den Hund gestellt. Bewertet wird das Pferd im Sinne eines Trail-Pferdes, der Hund als gehorsamer Begleiter und das harmonische Zusammenwirken von Reiter, Pferd und Hund. Diese Prüfung darf auch zusammen mit einem Richter des VDH gerichtet werden. Der VDH-Richter darf nur den Hund bewerten.

Wenn der Horse & Dog Trail auf der German Open oder auf Landesmeisterschaften ausgeschrieben wird dann werden die Prüfungen in LK 1 – 2 A/B und LK 3 – 5 A/B ausgeschrieben. Der Titel in der LK 1 – 2 ist EWU-Champion Horse & Dog Trail.

§ 8502 Pattern

1. Das Pattern muss mindestens 1 Stunde vor Turnierbeginn bekannt gegeben werden, mit einer Zeichnung und einem Text, in dem alle Aufgaben für das Pferd und den Hund beschrieben sind.
Dabei müssen im Aushang alle Manöver, Hindernisse und Gangarten einschließlich Handwechsel (beim Wechsel der zügelführenden Hand können die Zügelenden mit gewechselt werden, müssen aber nicht) sowohl gezeichnet als auch im Wortlaut für Pferd und Hund exakt beschrieben sein.
2. Ob der Hund Sitz oder Platz machen soll, wird genau festgelegt. Ablegen bedeutet Platz.
3. Hindernisse gemäß dem Trail (6 Hindernisse), wobei darauf zu achten ist, dass die Hindernisse für den Hund geeignet sind oder an entsprechenden Stellen getrennte Aufgaben für Pferd und Hund gestellt werden. Die Brücke muss einen für den Hund geeigneten Zaun oder Einfang haben.
4. In der Bewegung soll der Hund einen Sicherheitsabstand von 1 m zum Pferd zwischen den Hindernissen einhalten können.
5. Der Hund läuft während der Prüfung, wenn nichts anderes verlangt wird, bei Fuß. „Bei Fuß“ heißt: der Hund läuft ca. zwischen Schulter und Kruppe des Pferdes.
6. Der Reiter kann zu Beginn der Prüfung entscheiden, an welcher Seite der Hund läuft. Der Hund darf nicht selbständig die Seite wechseln (Punktabzug).
Auch nach dem Ablegen muss er die gewählte Seite beibehalten.
7. Je nach Hindernis besteht die Möglichkeit, den Hund auf die andere Seite zu nehmen, um so mit dem Pferd das Hindernis besser zu bewältigen und dem Hund seinen Sicherheitsabstand zu gewähren, z.B. beim Tor.
8. Bei der Erstellung der Starterliste müssen die Rüden vor den Hündinnen starten.
9. Der Veranstalter muss vor Prüfungsbeginn durch Ansage dafür sorgen, dass alle Hunde auf dem Gelände angeleint sind und nicht direkt an der Reitplatzumzäunung den teilnehmenden Hund in der Prüfung stören können.

§ 8503 Zugelassene Teilnehmer

Für alle Reitweisen und Leistungsklassen, Nichtmitglieder gelten als LK 5.

§ 8504 Zugelassene Pferde

Pferde dürfen jeweils nur einmal starten. Alle Pferde ab 4 Jahre sind in der Prüfung startberechtigt. Hengste nur für Teilnehmer LK 3 A, LK 2 bis 1.

§ 8505 Zugelassene Hunde

1. Hunde dürfen pro Prüfung nur einmal starten.
2. Mindestalter 24 Monate
3. Hunde jeder Rasse oder ohne Abstammung sind in der Prüfung startberechtigt.
4. Läufige Hündinnen dürfen starten.

5. Der internationale Impfausweis ist bei der Meldestelle vorzuzeigen. Aus diesem muss er sichtlich sein, dass der Hund ausreichenden Impfschutz mit Grundimmunsierung besitzt und auch gegen Tollwut geimpft ist. Zugleich muss er regelmäßig entwurmt sein.
6. Trächtige und säugende Hündinnen, kranke oder verletzte und ansteckungsverdächtige Hunde sind von der Prüfung ausgeschlossen. Im Zweifelsfall entscheidet der Tierarzt.
7. Eine Haftpflichtversicherung des Hundes muss nachgewiesen werden.
8. Bescheinigungen über durchgeführte Wesensteste und Maulkorbbefreiungen müssen mitgeführt werden.
9. Die Teilnahme der Hunde mit Maulkorb ist erlaubt. In jedem Fall sind je nach Bundesland die gesetzlichen Bestimmungen einzuhalten.

§ 8506 Besondere Ausrüstungsbestimmungen

1. Reiter und Pferd gem. EWU-Regelbuch - siehe Bestimmungen für Trail Klassen
2. Klassische Reiter: Ausrüstung gem. EWU-Regelbuch.
3. Ausnahmen: Die Reiter mit beidhändiger Zügführung dürfen die Zügel in eine Hand nehmen um ihrem Hund Hand- bzw. Sichtzeichen zu geben, z.B. zur Brücke vorausschicken, oder beim Ablegen. Die Handzeichen dürfen grundsätzlich nur gegeben werden, während das Pferd anhält.
4. Der Reiter darf mit seinem Hund reden z.B. Platz, Sitz, bei Fuß, Bleib, Komm usw. Stimmliches Lob ist erlaubt.
5. Der Hund trägt ein normales Halsband oder Brustgeschirr. Kettenhalsbänder sind erlaubt, wenn sie nicht auf Zug angeleint sind.
6. Feste Leinen müssen eine angemessene Länge haben. Leinen mit integriertem Halsband müssen einen ZugStop haben. Wenn eine Leine (Reitbegleithundeleine mit Stopper) benutzt wird, von dieser der Hund vom Pferd aus abgeleint werden kann, muss aus Sicherheitsgründen darunter ein Halsband oder Brustgeschirr am Hund bleiben.
7. Wenn der Hund angeleint ist, muss die Leine in der Hand gehalten werden und darf nirgendwo befestigt sein.
8. Retrieverleinen ohne Stopper, Merothische und Flex-Leinen sind nicht zugelassen.

§ 8507 Pflichtmanöver

Die Sicherheit von Pferd, Hund und Reiter hat oberste Priorität

1. An –und Ableinen

Beim Einreiten in den Parours ist der Hund angeleint. An einem vorgeschriebenen Hindernis wird der Hund abgeleint. Nach dem letzten Hindernis steigt der Reiter ab, leint den Hund wieder an und führt Hund und Pferde aus der Arena.

Der Reiter kann unabhängig von der Größe des Hundes oder Pferdes wählen:

- a) Wird der Hund vom Pferd aus abgeleint, dürfen dafür die Zügel aus der Hand genommen werden.
- b) Wenn der Reiter dabei absteigt, darf er die Zügel am Sattel befestigen. Der Hund darf Stehen oder Sitzen (nicht im Platz ablegen).

2. Slalom um Gegenstände

Diese Aufgabe ist im Walk oder Trab (Hund bei Fuß) zu absolvieren. Die Gegenstände müssen für den Slalom im Trab einen Abstand von 4 m betragen. Im Walk 3 m.

3. Tor

- a) Der Hund wird abgelegt (Platz). Tor öffnen, Durchreiten und Anlehnen des Tores. Nochmaliges Öffnen des Tores, Hund nachkommen lassen.
- b) Der Hund wird abgelegt, Tor öffnen, Durchreiten, Tor schließen, Hund unten durch nachkommen lassen
- c) Das Tor wird geöffnet, der Hund vorausgeschickt. Durchreiten und Schließen des Tores.

4. Brücke

Die Brücke muss einen für den Hund geeigneten Zaun oder Einfang haben.

- a) Der Hund wird je nach Beschreibung in der Pattern abgelegt (Platz) oder wartet im „Sitz“. Der Reiter überquert die Brücke, Hund wartet bis der Reiter den Hund ruft. Der Hund muss über die Brücke zum Reiter nachkommen und danach in der Position „bei Fuß“ den Parcours wieder mitlaufen.
- b) Der Hund wird vorausgeschickt. Er überquert die Brücke und der Reiter reitet hinter dem Hund nach. Nach der Brücke läuft der Hund in der Position „bei Fuß“ den Parcours wieder mit.
- c) Der Hund wird vorausgeschickt. Er überquert die Brücke und wird je nach Beschreibung (welche Standort des Hundes nach der Brücke ist freigestellt) in der Pattern abgelegt (Platz), wartet im „Sitz“ oder es ist freigestellt und der Hund kann auch stehenbleiben. Der Reiter wartet bis der Hund auf der anderen Seite der Brücke die gewünschte Position einnimmt, dann überquert er die Brücke und der Hund läuft in der Position „bei Fuß“ den Parcours wieder mit.

5. Überqueren von Hölzern oder Stangen

Abstände der Stangen gem. Trail-Bestimmungen.

Walk over, Jog over oder Lope over von mind. 4 Stangen.

Die Stangen müssen eine Länge von mind. 3 m haben, so dass Hund und Pferd nebeneinander bei Fuß auch ihren Sicherheitsabstand (ca. 1 m) einhalten können.

Die Stangen dürfen nicht erhöht sein.

Der Hund läuft in der Position „bei Fuß“ über alle Stangen neben dem Pferd her.

Die Gangart des Hundes ist nicht vorgeschrieben, der Hund darf auf die Stangen treten und darüber springen. Auslassen von Stangen führt zu Strafpunkten, bzw. Abzug in der Bewertung.

Wahlmanöver:

1. Sprung durch den Reifen
2. Sprung des Hundes über ein Hindernis
(gemeinsamer Sprung von Hund und Pferd sind nicht erlaubt)

§ 8508 Bewertung

1. Pferd-Bewertung:

Pro Hindernis werden jeweils maximal 10 Punkte für das Pferd und maximal 10 Punkte für den Hund vergeben. Für das harmonische Zusammenwirken (Reiter/Pferd/Hund) werden nochmals 0 – 10 Punkte vergeben. Es dürfen halbe Punkt vergeben werden. Bei allen Hindernissen kann der Reiter den Abstand vom Hindernis (z.B. Abrufen am Tor oder an der Brücke) oder der Hund (z.B. beim bei Fuß) um ca. 1 m vergrößern, um die Sicherheit des Hundes zu gewährleisten.

2. 0-Score

Der Hund entläuft dem Reiter während der Prüfung und kommt nicht auf Befehl zurück, der Hund befindet sich während der Prüfung außerhalb der Arena-Umzäunung, der Hund wird innerhalb der Arena gefüttert, Hund zeigt übertriebene Unterwürfigkeit.

3. Disqualifikation:

Fehler, die zur Disqualifikation führen:

- Hund bedroht Pferde und Menschen
- Pferd bedroht den Hund durch Schlagen oder Beißen
- Kontrollverlust des Pferdes
- Ausrüstungsfehler
- Absichtliche Misshandlung von Pferd oder Hund
- Gründe, die aus Bestimmungen des Tierschutzes resultieren

■ § 9000 Sonderprüfungen und Breitensportwettbewerbe

Breitensportwettbewerbe werden in erster Linie auf Turnieren der Kategorie D und E angeboten.

Das Angebot an Wettbewerben soll Teilnehmern, den Einstieg in den Turniersport erleichtern. Dem Spaß an der Teilnahme gilt der Vorrang gegenüber der sportlichen Leistung.

§ 9001 Definitionen

A. Sonderprüfungen

Sonderprüfungen sind Westernprüfungen, die nicht zu den Turnierdisziplinen gehören.

B. Breitensportwettbewerbe

Breitensportwettbewerbe sind reitweisenübergreifende Wettbewerbe, die für Freizeit-, Western- und klassische Reiter offen sind.

§ 9002 Startbegrenzung

Die im EWU-Regelbuch festgelegten Startbegrenzungen gelten auch für Sonderprüfungen und Breitensportwettbewerbe.

§ 9003 Mehrfach-Starts

Auf der Nennung kann nur ein Reiter und ein Pferd genannt werden.

Grundsätzlich darf ein Pferd in einer Klasse nur von einem Reiter vorgestellt werden, außer in bestimmten Wettbewerben, für die es ausdrücklich erlaubt wird, dass ein Pferd auch unter zwei Reitern in zwei Starts vorgestellt werden kann.

§ 9004 Leistungspunkte

Es werden keine Leistungspunkte vergeben.

§ 9005 Ausrüstungsbestimmungen

Soweit nicht in den Regeln der einzelnen Wettbewerbe gesondert geregelt, gelten die Ausrüstungsbestimmungen nach EWU-Regelbuch.

§ 9006 Abgelehnte Ausrüstung

Der Richter muss einen Teilnehmer mit regelwidriger Ausrüstung disqualifizieren. Dies kann vor Beginn des Rittes geschehen, der Ritt darf dann nicht durchgeführt werden (keine Startgenehmigung) oder nach dem Ritt (Disqualifikation).

Es obliegt dem Richter, Ausrüstungsgegenstände, die in diesem Regelwerk nicht eindeutig geregelt sind, abzulehnen, wenn sie dem Teilnehmer einen Vorteil verschaffen, inhuman oder unfallgefährdend erscheinen.

■ § 9101 Arten von Sonderprüfungen

Die in diesem Regelwerk beschriebenen Sonderprüfungen sind:

1. Mannschaftswettbewerbe
2. Freestyle Reining
3. Barrel Race
4. Pole-Bending
5. Team Penning
6. Jackpot-Klassen
7. Sonderprüfungen laut Ausschreibung

■ § 9105 Mannschaftswettbewerbe (MS)

In Mannschaftswettbewerben reitet je ein Mitglied jeder Mannschaft in einer Disziplin und erringt Punkte für die ganze Mannschaft (System wie Leistungspunkte). Das schlechteste Teilergebnis wird gestrichen.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist Sieger. Bei einem Punktegleichstand entscheidet die Pferd-/Reiter-Kombination der „Joker-Disziplin“. Die „Joker-Disziplin“ wird vor Beginn der Wettbewerbe aus den 4 Disziplinen ausgelost.

Die Disziplinen sind: Western Pleasure, Western Horsemanship, Trail, Reining.

§ 9106 Einzelbestimmungen

Die Mannschaftswettbewerbe dienen zur Förderung des Teamgeists im Westernreitsport. Die Reiter aus den verschiedenen Landesverbänden sollen durch einen Mannschaftserfolg die Identifikation mit ihrem Landesverband fördern.

Die Mitglieder der Mannschaften können für jeden Wettbewerb neu bestimmt werden.

§ 9107 Zahl der Teams

Pro Turnier dürfen auch mehrere Mannschaften je Landesverband starten.

Es fördert die Mannschaftswettbewerbe, wenn so viele Teams wie möglich von den Landesverbänden genannt werden.

Eventuelle Begrenzungen können durch den Veranstalter in den Ausschreibungen erfolgen.

§ 9108 Zusammensetzung der Teams

Die Teams werden wie folgt gebildet:

1. Bei Meisterschaften werden sie vom Landesverband (Kaderchef) bestimmt und genannt. Der Vorstand des Landesverbands (bzw. Kaderchef) nennt die Teams an den Veranstalter.
2. Die Teams bestehen nur aus Mitgliedern des jeweiligen Landesverbands.
3. Bei Wettbewerben auf Landesebene gelten die Punkte 1. und 2. nicht.

§ 9109 Nennungsschluss

Der Landesverband muss die Zahl der Mannschaften bis zum vorgegebenen Nennungsschluss beim Veranstalter nennen. Die Mannschaftsaufstellung muss spätestens 2 Stunden vor der ersten Prüfung bekannt gegeben werden.

§ 9110 Zeitplan

Alle Wettbewerbe sollen möglichst an einem Tag, im Ausnahmefall an einem Wochenende (Sa./So.) stattfinden. Bei Go-rounds muss nur das Finale möglichst an einem Tag, im Ausnahmefall an einem Wochenende (Sa./So.) stattfinden.

§ 9111 Gebühren und Kosten

Die Startgebühren und Nebenkosten sind von den Mitgliedern des Teams oder dem Landesverband zu übernehmen.

§ 9112 Pferd-/Reiter-Kombinationen

Müssen sich Mannschaften qualifizieren, so haben im Finale die gleichen Pferd-/Reiter-Kombinationen zu reiten wie im Go-round.

■ § 9113 Deutsche Mannschaftsmeisterschaften

Bei Deutschen Mannschaftsmeisterschaften gelten besondere Bestimmungen.
Der Modus wird in der Ausschreibung bekannt gegeben.

§ 9114 Zugelassene Teilnehmer DM

Eine Mannschaft besteht aus 4 / 5 verschiedenen Pferd-/Reiter-Kombinationen sowie evtl. einem Ersatzreiterpaar, wobei jeder Reiter und jedes Pferd nur einmal in diesem Wettbewerb genannt und gestartet werden darf.

Nach Ausfall eines Teammitglieds kann ein Ersatzmann bis zu 1 Stunde vor Start der genannten Disziplin genannt werden.

Bei Erkrankung eines Pferdes ist ein Pferdetausch erlaubt, was aber 1 Stunde vor Disziplin-Beginn bekannt gegeben werden muss.

Startberechtigt im Mannschaftswettbewerb sind: Jugendliche und Erwachsene der LK 3 bis 1. Nichtmitglieder sind nicht zugelassen.

§ 9115 Zugelassene Pferde

Es sind nur 4-jährige und ältere Pferde startberechtigt.

Teilnehmer der LK 3 A, LK 2 bis 1 dürfen auch Hengste vorstellen.

§ 9116 Besondere Ausrüstungsbestimmungen

Die Ausrüstungsbestimmungen gelten gemäß der Disziplinen, die geritten werden, und den Ausrüstungsbestimmungen der LK des Teilnehmers.

■ § 9120 Freestyle Reining (FS-RN)

Eine Freestyle Reining zeigt ein selbstgewähltes Reining-Pattern, dem weitere Manöver und Gangarten hinzugefügt werden können.

Die Ausstattung, die Gangarten, Manöver und Tempi sollten im Sinne einer Choreographie auf die Musik abgestimmt sein.

§ 9121 Regeln

Jedes Pattern darf nicht kürzer als 1 Minute und nicht länger als 4 Minuten sein.

Das Zeitlimit beginnt bereits mit jeglicher Einführung oder dem Einsetzen der Musik. Es endet mit dem Ende der Musik.

Das Pattern muss mindestens folgende Manöver enthalten: nach jeder Seite einen fliegenden Galoppwechsel, 3 Stops, 4 volle Spins rechts, 4 volle Spins links. Die Spins nach rechts und links müssen nicht direkt aufeinanderfolgen. Zusätzliche Manöver dürfen hinzugefügt werden, Wiederholungen von Pflichtmanövern sind erlaubt.

Das Auslassen eines Pflichtmanövers oder das Nichtvollenden des Patterns in der vorgeschriebenen Zeit führt zu einem 0-Score. Wechsel der Geschwindigkeit, Grad der Schwierigkeit, Zeiteinteilung, Stil und Gesamteindruck der Vorstellung werden vom Richter bei seiner Vergabe der Punkte berücksichtigt. Die Punktergabe erfolgt von 0 bis unendlich, wobei von einem Durchschnitt von 70 Punkten auszugehen ist. Die einzelnen Pflichtmanöver werden in Halbpunktschritten von -1,5 bis +1,5 gewertet. Für zusätzliche (Pflicht-) Manöver wird der Score zu dem bereits bei dem Pflichtmanöver vergebenen Score hinzuaddiert oder davon abgezogen. Es wird kein zusätzlicher Score gegeben. Für Zirkel, Übergänge und „untypische Reining-Manöver“, wie z.B. Sidepass, wird ein Extrascore für den künstlerischen Ausdruck vergeben. Die Vergabe von Penalties erfolgt nach den Vorschriften der Reining. Ausnahmen können sein: gewollter AußenLope, Jog im Pattern, Festhalten am Sattel, z.B. beim Auf- oder Absteigen oder andere zum Pattern gehörige Übungen.

Hier ist der Richter gehalten zu erkennen, ob ein Fehler vorliegt oder ob das Manöver vom Reiter absichtlich eingebaut wurde.

Für den künstlerischen Ausdruck erhält der Reiter einen Score von -2 bis +2.

§ 9122 Zugelassene Reiter

Teilnehmer der LK 3 bis 1. Der Teilnehmer kann für seine Vorführung Helfer mit in die Arena nehmen. Die Helfer dürfen den Blick des Richters auf den Reiter nicht versperren. Die Leistung der Helfer wird nicht bewertet.

§ 9123 Zugelassene Pferde

Pferde ab 4 Jahre, Hengste für Teilnehmer LK 3 A, LK 2 bis 1 erlaubt.

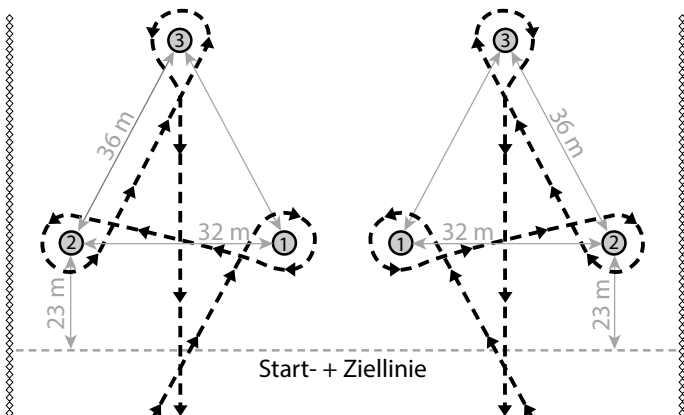
§ 9124 Besondere Ausrüstungsbestimmungen

Der Reiter darf neben Snaffle-Bit und Hackamore bei jedem von der EWU erlaubten Bit beide Hände benutzen. Die Vorstellung ohne Kopfstück mittels Halsring o.ä. ist zulässig, kann aber vom Richter abgebrochen werden, wenn die Sicherheit dies verlangt.

Freigestellt sind: Kleidung bzw. Kostüm, Kopfbedeckung, Sattelart oder kein Sattel, zusätzliche Ausrüstungs- oder Dekorationsteile, soweit sie nicht das Pferd behindern oder eine Unfallgefahr darstellen. Die Entscheidung darüber liegt beim Richter.

■ § 9130 Barrel Race (BR)

Beschreibung



1. Barrel Race ist eine Prüfung auf Zeit. Der Rennkurs muss exakt ausgemessen werden. Bei Platzproblemen wird dieser Kurs um je 5 m verkleinert, bis er ohne Probleme auf dem vorhandenen Reitplatz angelegt werden kann.
2. Der Abstand der 3. Tonne bis zur Ziellinie wird nicht verkürzt, wenn noch genügend Platz zum Anhalten des Pferdes bleibt. Zwischen Tonnen und Reitbahnbegrenzung ist ein angemessener Sicherheitsabstand einzuhalten. Es sollten an der Bande Start-/Ziellinienmarkierungen angebracht werden. Es wird eine elektrische Zeitnahme, falls vorhanden, ebenfalls an der Bande aufgestellt. Sonst müssen mindestens 2 Stopuhren benutzt werden. Als offizielle Zeit gilt die Durchschnittszeit. Den Teilnehmern ist ein fliegender Start erlaubt. Die Zeit wird jeweils genommen, wenn die Nase des Pferdes die Start-/Ziellinie erreicht.
3. Auf das Signal des Startgebers hin überquert der Teilnehmer die Startlinie und umrindet die Tonne Nr. 1 im Rechtsbogen, reitet dann zur Tonne Nr. 2 und umrundet diese in einem Linksbogen; danach umrundet er die Tonne Nr. 3 in einem Linksbogen und reitet zwischen den Tonnen Nr. 1 und 2 zurück über die Ziellinie (s. Schemazeichnung). Alternativer Rennkurs: Der Reiter galoppiert zuerst zur Tonne Nr. 2 und umrundet diese in einem Linksbogen, reitet dann in einem Rechtsbogen um Tonne Nr. 1 und umrundet schließlich die Tonne Nr. 3 in einem Rechtsbogen. Im Übrigen wie bei der oben beschriebenen Lösung zurück über die Ziellinie.
4. Für das Umwerfen einer Tonne oder das Einreiten ohne Hut erhält der Teilnehmer 5 Strafsekunden.
5. Einschlagen eines falschen Wegs hat die Disqualifikation zur Folge.
6. Es ist erlaubt, die Tonnen mit den Händen zu berühren.
7. Bei Zeitgleichheit entscheidet ein- oder mehrmaliges Stechen.

§ 9131 Zugelassene Teilnehmer

Zugelassen sind Reiter der LK 5 bis 1.

§ 9132 Zugelassene Pferde

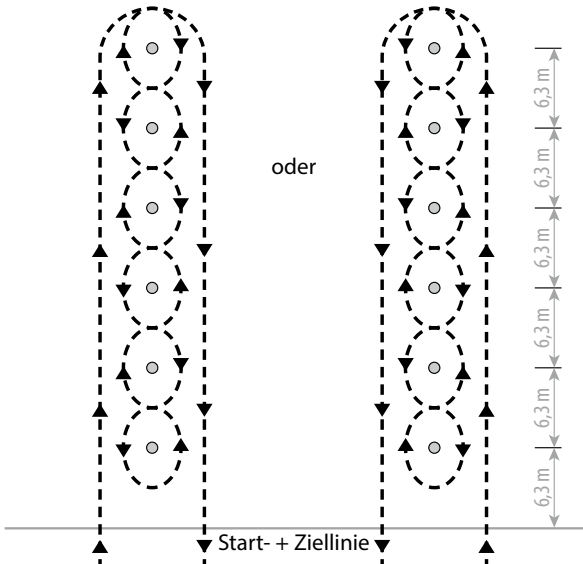
Pferde ab 4 Jahre, Hengste für Teilnehmer LK 3 A, LK 2 bis 1 erlaubt.

§ 9133 Besondere Ausrüstungsbestimmungen BR

Westernausrüstung: Snaffle-Bit oder Hackamore beidhändig geritten, unabhängig vom Alter des Pferdes. Kein Bit, keine Gerte zugelassen.

■ § 9141 Pole Bending (PB)

Beschreibung



1. Pole Bending ist eine Prüfung auf Zeit.
2. Eine klar erkennbare Start-/Ziellinie ist zu markieren. Es werden eine elektrische Zeitnahme oder mindestens 2 Stoppuhren verwendet. Als offizielle Zeit gilt die Durchschnittszeit. Jeder Teilnehmer beginnt mit einem fliegenden Start. Die Zeit wird genommen, wenn die Nase des Pferdes die Start-/Ziellinie erreicht.
3. Der Teilnehmer kann links oder rechts von den Stangen beginnen und den Kurs dann sinngemäß (s. Schemazeichnung) fortsetzen.
4. Das Umwerfen einer Stange oder das Einreiten ohne Hut wird mit 5 Strafsekunden belegt.
5. Wird der Kurs nicht korrekt eingehalten, erfolgt die Disqualifikation.
6. Die Stangen dürfen mit der Hand berührt werden.
7. Bei Zeitgleichheit entscheidet ein- oder mehrmaliges Stechen.

§ 9142 Zugelassene Teilnehmer

Zugelassen sind Reiter der LK 5 bis 1.

§ 9143 Zugelassene Pferde

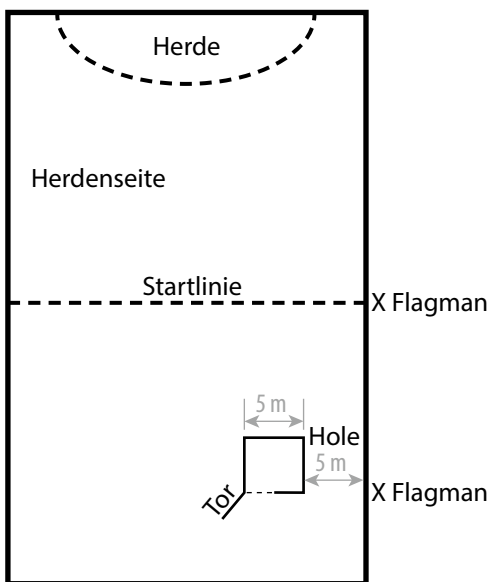
Pferde ab 4 Jahre, Hengste für Teilnehmer LK 3 A, LK 2 bis 1 erlaubt.

§ 9144 Besondere Ausrüstungsbestimmungen

Westernausrüstung: Snaffle-Bit oder Hackamore beidhändig geritten, unabhängig vom Alter des Pferdes. Kein Bit, keine Gerte zugelassen.

■ § 9150 Team Penning (TP)

Beschreibung



1. Beim Team Penning wird die Bahn wie in der Zeichnung vorbereitet. Die Wände des Corrals (Pen) sind 5 m lang. Die Startlinie verläuft durch die Mitte der Bahn.
2. Innerhalb eines Zeitlimits von 2,5 Minuten muss ein Team 3 Rinder, die die gleiche Markierung tragen, aus der Herde aussondern und sie in den Corral sperren.
3. Das aus 3 Reitern bestehende Team, das zur Lösung der Aufgabe die wenigste Zeit benötigt, gewinnt. 30 Sekunden vor Ablauf der 2,5 Minuten muss dem Team ein Signal gegeben werden.
4. Wird dies unterlassen, darf dem Team auf dessen Wunsch ein 2. Start erlaubt werden. In diesem Fall wird die Herde beruhigt; danach erfolgt sofort der 2. Start mit denselben Rindern bzw. derselben Markierung.
5. Ein Team kann verlangen, dass die Zeit gestoppt wird, auch wenn erst 1 oder 2 Rinder im Corral sind.
6. Jedoch wird jedes Team mit 3 Rindern höher bewertet als eines mit 2 Rindern und jedes mit 2 Rindern höher als eines mit 1 Rind, und zwar ohne Berücksichtigung der gebrauchten Zeit.
7. Alle Rinder werden auf der kurzen Seite am Ende der Arena zusammengetrieben, dann verlassen die „Herdholder“ die Arena.
8. Die Prüfung beginnt, sobald die 3 Reiter eines Teams in der Arena sind. Der Ansager gibt den Start frei.
9. Die Zeitnahme beginnt, wenn ein Reiter des Teams die Startlinie überschritten hat. Um den ZeitStop zu verlangen, muss ein Reiter im Tor stehen und die Hand hochheben. Die Flagge wird dann gesenkt, wenn die Nase des ersten Pferdes die Torlinie erreicht. Jedoch läuft die Zeit weiter, bis sich alle nicht eingefangenen Tiere auf der Herdenseite der Startlinie befinden.
10. Für den Fall, dass ein Rind aus dem Corral entkommt, nachdem der ZeitStop verlangt wurde, aber bevor alle nicht eingefangenen Rinder auf der Herdenseite sind, wird für dieses Team keine Zeit genommen.

11. Ein Team, das den ZeitStop verlangt und ein Rind mit falscher Kennzeichnung im Corral gefangen hat, bleibt ohne Zeitnahme.
12. Für jedes Team müssen sich 3 Rinder mit identischer Kennzeichnung in der Bahn befinden (max. 30 in der Herde).
13. Startet ein Team aus irgendeinem Grunde nicht, nachdem die Reihenfolge bestimmt ist, bleibt seine Nummer bestehen, damit für die anderen Teams keine Änderungen im geplanten Verlauf vorgenommen werden müssen.
14. Das Berühren der Rinder mit Händen, Hüten, Ropes, Romals oder anderen Ausrüstungsgegenständen zieht die Disqualifikation nach sich. Ein Team, das unnötig grob mit den Tieren umgeht, bleibt ohne Zeitnahme. Das Treiben der Rinder mit Gerten, Hüten oder Ropes ist nicht erlaubt. Romals oder Zügel dürfen geschwungen bzw. es darf auf Chaps und Pferd geklatscht werden.
15. Nach erfolgtem Start ist das Team für die Rinder ganz allein verantwortlich. Ist das Team der Meinung, dass unter seinen Rindern ein verletztes oder unbrauchbares Tier ist, muss es anhalten und die Weisung des Richters verlangen. Sobald jedoch mit dem Tier gearbeitet wurde, ist eine Reklamation nicht mehr zulässig.
16. Entkommt ein Rind aus der Bahn durch oder über die Begrenzung, kann das Team, je nach Weisung des Richters, entweder
 - wegen unnötiger Härte disqualifiziert werden,
 - oder zusätzliche Zeit erhalten,
 - evtl. auch eine erneute Startmöglichkeit erhalten.
17. Werden mehr als 4 Rinder über die Startlinie gebracht, bleibt das Team ohne Zeitnahme.

§ 9153 Zugelassene Pferde

Pferde ab 4 Jahre erlaubt. Hengste zugelassen für Teilnehmer der LK 3 A, LK 2 bis 1.

§ 9154 Ausrüstungsbestimmungen

Gemäß EWU-Regelbuch. Ausnahme auch Senior Pferde dürfen auf Snaffle/Hackmore vorgestellt werden.

■ § 9170 Jackpot-Klassen (JP)

Turnierdisziplinen können zusätzlich als Jackpot-Klassen ausgeschrieben werden. Es gelten dann die Regeln für die jeweilige Disziplin.

Auch in Jackpot-Klassen werden keine Leistungspunkte erreicht.

§ 9171 Zugelassene Teilnehmer

Gemäß Disziplin und Ausschreibung.

§ 9172 Zugelassene Pferde

Gemäß Disziplin und Ausschreibung.

§ 9173 Besondere Ausrüstungsbestimmungen

Gemäß Disziplin. Nach dem EWU-Regelbuch darf auch in Jackpot-Reining nicht beidhändig im Bit geritten werden.

■ § 9180 Sonderprüfungen laut Ausschreibung (SO)

Der Veranstalter kann weitere Sonderprüfungen frei gestalten, solange sie dem Regelwerk sinngemäß entsprechen und der Richter sie genehmigt. Ihr Reglement muss den Teilnehmern mit der Ausschreibung mitgeteilt und von der Meldestelle bekannt gemacht werden. Sonderprüfungen kann eine Disziplin zugrunde liegen, aber von üblichen Regeln abweichen und einen eigenen Namen haben. Sonderprüfungen können für bestimmte Teilnehmergruppen oder bestimmte Pferderassen ausgeschrieben werden.

§ 9181 Zugelassene Teilnehmer

Gemäß Ausschreibung; alle LK möglich.

§ 9182 Zugelassene Pferde

Pferde ab 4 Jahre, Hengste sind startberechtigt in LK 3 A, LK 2 bis 1.

§ 9183 Besondere Ausrüstungsbestimmungen

Gemäß Ausschreibung; besondere Regelungen müssen vom Richter genehmigt werden.

■ § 9200 Breitensportwettbewerbe

Breitensportliche Wettbewerbe sind Klassen, die sich mit ihrem Angebot an einen breit gefassten Kreis von Freizeitreitern, Geländereitern und Turnierreitern jeder Reitweise wenden. Sie sind grundsätzlich reitweisenübergreifend.

In breitensportlichen Wettbewerben können keine Leistungspunkte erreicht werden.

■ § 9210 Führzügel-Wettbewerb (FZ)

1. Der Führzügel-Wettbewerb ist eine Gruppenprüfung für ganz junge Reiter, die zwar schon die Zügel in der Hand haben und etwas auf das Pferd einwirken können, denen aber eine größere Person zur Seite steht, die das Pferd an einer Führleine hat.
2. Die führende Person trägt mit dazu bei, dass die Vorführung gelingt, und ist für die Sicherheit verantwortlich.
3. Es werden die Gangarten Walk/Schritt und Jog/Trab nach Ansage durch den Sprecher ausgeführt. Auch ein Anhalten und ein Rückwärtsrichten kann verlangt werden. Galopp darf nicht verlangt werden.
4. Bewertet wird in erster Linie das reitende Kind: Ob es konzentriert ist, sein Grund-sitz, sein Mitschwingen in der Bewegung, ob es bereits vorteilhaft auf das Pferd einwirkt. Auch die Qualität des Vorführens und die Eignung des Pferdes für die besonderen Anforderungen dieser Prüfung fließen in die Bewertung mit ein.
5. Das Bewertungsverfahren (Richtsystem) ist freigestellt. Es wird begrüßt, wenn der Richter am Ende ein paar motivierende Worte an die einzelnen Teilnehmer spricht. Bei kleinen Teilnehmerfeldern (2-5) ist es nach Absprache mit dem Veranstalter gestattet, gleiche (einheitliche) Schleifen und/oder (Sach-) Preise zu verteilen. Bei größeren Teilnehmerfeldern sollte eine Platzierung vorgenommen werden.

§ 9211 Zugelassene Teilnehmer

Startberechtigt sind nur Kinder im Alter ab 4 Jahren, die in keiner anderen Disziplin starten. Der Führende muss mindestens 16 Jahre alt sein.

§ 9212 Zugelassene Pferde

Pferde ab 4 Jahre. Hengste dürfen nicht vorgestellt werden.

§ 9213 Besondere Ausrüstungsbestimmungen

Für alle Reiter: Das Tragen eines splittersicheren Reithelms mit Drei- bzw. Vierpunkt-befestigung ist zwingend vorgeschrieben. Empfohlen wird ein Schutzhelm nach der europäischen Norm „EN 1384“ 2000. Es muss in jedem Fall, ggf. mit entsprechender Vorrichtung, gewährleistet sein, dass die Füße des Reiters in den Steigbügeln Halt finden. Tapaderos oder Sicherheitssteigbügel sind zugelassen.

Westernreiter: Snaffle-Bit, der Führende hält einen in einen Trensenring eingeschnallten Führzügel-/Führstrick oder das Leitseil der Hackamore. Ein zusätzliches Halfter, an dem der Führstrick befestigt ist, ist zugelassen. Gerte und Sporen sind nicht zugelassen.

Klassische Reiter: Wassertrense mit Führzügel-, in einen Trensenring eingeschnallt. Ein zusätzliches Halfter, an dem der Führstrick befestigt ist, ist zugelassen. Gerte, Sporen und Hilfszügel sind nicht zugelassen,

§ 9500 Wettkampfordnung für Menschen mit Behinderung im Pferdesport

(bearbeitet für die Erfordernisse in Wettbewerben auf EWU-Turnieren)

Die LPO/FN und das **Regelwerk der EWU** haben auch für behinderte Turnierteilnehmer volle Gültigkeit mit folgenden Ergänzungen:

1. Behinderte Teilnehmer erhalten einen Sportgesundheitspass bzw. eine Turnierkarte, in dem ggf. die Einschränkungen der Reitsporttauglichkeit (z.B. kein Galopp) und die zugelassenen kompensatorischen Hilfsmittel eingetragen werden. Der Sportgesundheitspass wird auf Antrag vom Deutschen Kuratorium für Therapeutisches Reiten e.V. (DKThR) ausgestellt. Die Turnierkarte wird von Para Western Reiter e.V. ausgestellt.
2. Es werden nur solche Hilfsmittel zugelassen, die nicht die Einwirkung des Teilnehmers unterstützen, sondern lediglich sein körperliches Handicap ausgleichen. Unter zusätzlicher Berücksichtigung der individuellen Beeinträchtigung werden für die Reiter z.B. genehmigt: Gerte, Spezialzügel, Spezialreithandschuhe, Spezialsättel und Spezialbügel.
3. Sehbehinderten und Blinden wird eine Einweisung (Orientierungshilfe) in das Viereck oder den Parcours durch ihre Betreuer gestattet.
4. Reiter, die aufgrund ihrer Behinderung nicht galoppieren können, sind nur in den Walk Trot Klassen startberechtigt. Für diese Reiter ist je ein Helfer in der Showarena erforderlich, um die Sicherheit der Reiter zu gewähren. Der Helfer wird durch den Reiter gestellt und muss mindestens 18 Jahre alt sein. Die Ausrüstung des Helfers muss § 6001 des EWU Regelwerks entsprechen. Der Helfer steht leise in einem vom Richter/Ringsteward zugewiesenen Bereich in der Arena bis die Unterstützung erforderlich ist oder vom Richter/Ringsteward angewiesen wird. Das Pferd muss über oder unter dem Zaumzeug ein Halfter tragen in das der Helfer im Notfall einen Strick/Führleine einhaken kann.

Weitere Ausführungsbestimmungen: siehe DKThR-Wettkampfordnung.
Die DKThR-Wettkampfordnung gilt insofern als Bestandteil der LPO.

■ § 9600 Abzeichen und Amateurtrainerausbildung im Westernreitsport

Im Westernreitsport gibt es eine Vielzahl an Abzeichen, die zur Überprüfung des Leistungsstandes des Reiters dienen. Im Bereich der Amateurtrainerausbildung wird die Ausbildung zum Trainer C, B und A angeboten.

So besteht die Möglichkeit sich nach dem Ablegen des Westernreitabzeichens 3 in die LK 3 einstufen zu lassen, mit Erlangen des Westernreitabzeichens 2 kann man sich in die LK 2 einstufen lassen.

Das Westernreitabzeichen in Gold kann aufgrund von Turniererfolgen auf Antrag an den Reiter verliehen werden.

Nähere Informationen hierzu können in der Ausbildungs- und Prüfungsordnung (APO/FN) und in den Merkblättern „Die Abzeichen im Westernreitsport“ bzw. „Amateur-Ausbilder – Westernreiten“ der EWU nachgelesen werden. Sowohl die Merkblätter als auch die APO können über die EWU-Bundesgeschäftsstelle bezogen werden.

■ § 9610 EWU-Pferdemedaillen

1. Dieses spezielle Auszeichnungssystem für erfolgreiche Pferde wurde am 1. Januar 2002 eingeführt. Alle Pferde begannen zu diesem Zeitpunkt bei 0 (null) Punkten. Geehrt werden die Leistungen innerhalb einer jeden Reitdisziplin.
Nachfolgende Disziplinen werden für eine Vergabe berücksichtigt:
seit 01.01.2002: Reining, Western Horsemanship, Western Pleasure, Trail, Western Riding, Superhorse
zusätzlich ab 01.01.2013: Showmanship at Halter
zusätzlich ab 01.01.2015: Ranch Riding
2. Punkte werden registriert bei C-Turnieren (einfache Wertung), B-Turnieren (1,5 x), A- bzw. A/Q-Turnieren (2 x) und bei der DM (3 x), entsprechend der gültigen All-Around-Wertung. Punkte werden registriert, sobald der Reiter der Klasse Amateur LK 1, Amateur LK 2, Jugend LK 1 oder Offen, bzw. ab 2006, LK 3 bis LK 1 angehört.
3. Die Punkte werden als Lebensleistung der Pferde fortgeführt – das bedeutet, dass einmal errittene Punkte nicht verfallen und unabhängig vom Reiter oder der Klasse des Reiters zählen. Zur Ehrung werden Bronze- (75 Punkte), Silber- (150) und Goldmedaillen (250) verliehen.
4. Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit zur Ehrung eines Pferdes mit einer Platinmedaille. Die Auszeichnung ist aber neben der Leistung des eigentlichen Pferdes an die Leistung der Nachkommen dieses Pferdes gebunden. So muss für die Platinauszeichnung das Pferd selbst mindestens in einer Disziplin die Bronzemedaille errungen haben – und die Nachkommen einer Stute müssen zusammen mindestens 400 Punkte, die Nachkommen eines Hengstes mindestens 1.000 Punkte erritten haben.

■ § 9620 Titel: EWU-Champion / All Around Champion

Der Titel EWU-Champion wird nur durch die Erste Westernreiter Union Deutschland e.V. an ordentliche Mitglieder vergeben. Der Titel wird jährlich an die Pferd-Reiter-Kombination (Gemeinsame Wertung der LK 1/2 A sowie LK 1/2 B) vergeben, die auf A- bzw. A/Q-Turnieren in einer einzelnen Prüfung die meisten Punkte erreicht. Relevante Disziplinen sind: Junior / Senior Reining, Western Horsemanship, Junior / Senior Western Pleasure, Junior / Senior Trail, Junior / Senior Western Riding, Superhorse, Showmanship at Halter, Junior / Senior Ranch Riding, Working Cowhorse.

EWU All Around Champion LK 1/2A und LK 1/2B ist diejenige Pferd-Reiter-Kombination mit den meisten gesamten Punkten einer Saison.

Stichwortverzeichnis

A	
Abreiteplatz	18, 35, 38, 40, 41, 47, 59, 66
Abzeichen	153
All-Around-Champion	29
Arena	32, 36, 41, 42, 63, 73, 75, 88, 110, 126, 127, 128, 129, 130, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 141, 142, 146, 149, 153
Ausnahme	16, 19, 20, 21, 26, 40, 41, 47, 53, 54, 86, 92, 94, 141, 144, 146, 150
Ausrüstung	47
Ausschreibung	16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 28, 34, 40, 41, 44, 143, 144, 145, 151
B	
Berichtigungen	26
C	
Cutting	5, 12, 40, 54, 137
D	
Disqualifikation	24, 25, 42, 43, 57, 95, 123, 142, 143, 147, 148, 150
Disziplinarmaßnahmen	23, 31, 45
Disziplinen	13, 21, 24, 25, 40, 42, 54, 58, 86, 92, 110, 144, 145
F	
Freestyle	5, 143, 146
Führzügel	5, 12, 42, 47, 152
G	
Gangarten	35, 55, 57, 58, 59, 59, 72, 82, 92, 111, 140, 146, 152
Gebiss	38, 43, 52, 53, 54, 57, 59, 93, 124, 137
H	
Hengste	13, 66, 139, 140, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 152, 154
Horsemanship	5, 12, 21, 54, 59, 144
J	
Jackpot	28, 143, 151
K	
Klassen	12, 13, 15, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 32, 34, 35, 40, 42, 47, 54, 72, 93, 141, 143, 151, 153
L	
Lahmheit	9, 31, 37, 43
Leistungsklassen	13, 15, 16, 21, 29, 58, 86, 140

P	
Pferdemedailen	154
Platzierung	15, 16, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 35, 36, 44, 94, 95, 110, 137, 152
Pleasure	5, 12, 21, 58, 86, 139, 144
R	
Ranch Riding (RR)	5, 12, 24, 48, 84
Registrierung	13, 19, 23, 26
Reining	5, 12, 21, 23, 42, 54, 86, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 112, 113, 114, 122, 123, 125, 136, 143, 144, 146, 151
Reitbahn/Arena	93
S	
Showmanship	5, 12, 66
Siegerehrung	24, 26, 36, 41
Sonderprüfung	5, 12, 14, 15, 28, 30, 40, 54, 143, 151
Sperre	31, 43, 45
Startbegrenzung	12, 13, 19, 143
Starterliste	19, 30, 35, 36, 140
Startnummern	18, 25, 34, 37
Stechen	25, 147, 148
Superhorse	5, 12, 24, 53, 54, 86, 87, 88, 89, 90, 91
T	
Tierschutz	5, 9, 31, 37, 41, 42, 45, 142
Trail	5, 12, 21, 53, 60, 59, 60, 64, 86, 115, 116, 117, 139, 140, 141, 142, 144
U	
Unterbrechung	35, 36, 42, 43, 58, 81, 94
W	
Walk Trot	5, 139, 153
Western Riding	5, 12, 21, 24, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 86, 92
Working Cow Horse	5, 12, 40, 42, 54, 122, 124, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 136
Z	
Zugelassene Pferde	66, 110, 139, 140, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 152
Zugelassene Reiter	110, 146
Zusammenlegung	21, 22, 26, 72

