

Kommentierter Aufgabenkatalog zum Geschicklichkeits-Trail (TR1)

Jugendausschuss des IPZV

Der Geschicklichkeits-Trail ist eine Prüfung, bei der es primär um Gelassenheit, Harmonie zwischen Pferd und Reiter, gegenseitiges Vertrauen und Feinheit der Hilfengebung geht. Die Aufgaben sind so zusammengestellt, dass grundlegende, teilweise auch sehr anspruchsvolle reiterliche Fähigkeiten in spielerischer Form abgefragt werden. Damit eignen sich Geschicklichkeits-Trails für den Jugend- und Breitensportbereich und insbesondere für Hestadagar-Wettbewerbe, bei denen der Veranstalter auch weitere Aufgaben nach eigenem Ermessen frei entwickeln kann. Aufgrund der besonderen Anforderungen sind Geschicklichkeits-Trails aber in allen Bereichen einschließlich dem Sport auf Erwachseneniveau sinnvoll und nützlich.

Dieser Aufgabenkatalog hat den Zweck, Veranstaltern eine strukturierte Vorlage für die Auswahl von Aufgaben an die Hand zu geben und den Ablauf von Geschicklichkeits-Prüfungen im Sinne von verlässlichen Rahmenbedingungen und Vergleichbarkeit zu vereinheitlichen. Ein besonderes Augenmerk wird dabei auch auf den Aspekt der Sicherheit von Pferd und Reiter gelegt. Für die Reiter soll der Aufgabenkatalog Klarheit über die Anforderungen und Bewertungskriterien der einzelnen Aufgaben bringen.

Leitgedanken und Bewertung durch die Richter

Die Leitgedanken zum Geschicklichkeits-Trail werden von der FEIF festgelegt und in der FIPO, Kapitel 9.8.2 sowie in dem Leitfaden für Sportrichter in der jeweils aktuellen Fassung veröffentlicht.

Die Grundidee eines Geschicklichkeits-Trails ist, dass der Parcours in einem ruhigen, flüssigen und harmonischem Gesamtrhythmus durchritten wird. In allen Aufgabenteilen der Prüfung soll sich das Pferd mutig und kooperativ zeigen. Die Sitzform des Reiters soll an die Anforderungen der Aufgabe angepasst sein. Die Hilfengebung des Reiters soll dabei niemals grob und strafend, sondern immer sanft und unterstützend erfolgen. Zügel-, Schenkel- und Gewichtshilfen sollen im Zusammenspiel gezielt und mit richtigem Timing eingesetzt werden. Der Reiter soll darüber hinaus stets Übersicht und Gelassenheit bewahren. Gerade wenn Aufgaben nicht auf Anhieb erfüllt werden, soll der Reiter entspannt und freundlich bleiben, um damit wieder Ruhe für den nächsten Versuch oder die nächste Aufgabe herzustellen. Das Pferd soll sich biegsam und geschmeidig sowie mit hoher Durchlässigkeit, aufmerksamer Leistungsbereitschaft und Gelassenheit präsentieren. Für den Fall, dass der Parcours einen oder mehrere Rhythmuswechsel verlangt (z.B. verschiedene Gangarten), sollen die Übergänge möglichst flüssig und harmonisch erfolgen.

Die Richter verwenden für jede verlangte Aufgabe eine Notenskala von 0 bis 10,0 (eingeschlossen) mit Abstufungen von halben Noten. Dabei werden die fünf Notenbereiche "schlecht" (0 – 2), "unterdurchschnittlich" (2,5 – 5), "überdurchschnittlich" (5,5 – 6,5), "gut" (7,0 – 7,5) und "ausgezeichnet" (8,0 – 10,0) unterschieden. Die Note "0" wird gegeben, wenn die Aufgabe nicht erfüllt wird oder die Aufgabe nicht erkannt werden kann. Die Summe der Noten wird durch die Anzahl der Aufgaben dividiert. Die Endnote wird nach den gültigen mathematischen Regeln auf eine Dezimalstelle auf- bzw. abgerundet.

Die nachfolgende Tabelle gibt eine Orientierung über die Notenvergabe, sie entstammt den aktuellen Leitgedanken der FEIF von 2014 (Seite 17):

Allgemein: In allen Aufgabenteilen der Prüfung soll das Pferd mutig und kooperativ sein. Die Sitzform soll angepasst sein an die Anforderungen der Prüfung. (Geschicklichkeit, Geländeprüfung)

	schlecht	unterdurchschnittlich	überdurchschnittlich	gut	ausgezeichnet																
	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10
Allgemeine Ausführung	Die Aufgabe wurde nur teilweise erfüllt oder konnte nur mit zahlreichen Fehlern erfüllt werden. Grobe Einwirkung (gelbe Karte), sehr geringe reiterliche Fähigkeiten, ausgeprägt unkooperativ, sehr schlechtes Zusammenspiel.		Die Ausgabe wurde mit deutlichen Fehlern erfüllt, klare Fehler in Sitz und Einwirkung / Umgang. <i>Grad der Unzulänglichkeit sollte Einfluss auf die Note nehmen.</i>					Überwiegend guter Reitstil. Pferd akzeptiert im Allgemeinen die Hilfen. Die Aufgabe wird beim ersten Versuch gemeistert.					Sehr gutes Reiten / guter Umgang. Keine Fehler in der Ausführung.								
Beispiele:	Pferd springt von der Brücke bevor es die Mitte erreicht hat (oder steht nur kurz auf der Rampe des Pferdeanhängers) oder das Pferd soll ins Wasser gehen und geht nur mit seinen Vorderhufen.		Pferd springt zu früh von der Brücke, Schwierigkeiten mit langem Zügel zu reiten, Pferd widersetzt sich, Reiter ungeschickt.					Geschickte Einwirkung, geschicktes Reiten eines schwierigen Pferdes. Insgesamt harmonische Vorstellung.					Absolut mühelos, unsichtbare Hilfen, wirkt absolut natürlich.								

Weitere Hinweise:

Die Note 0 wird gegeben wenn die Aufgabe nicht erfüllt wird oder die Aufgabe nicht erkannt werden kann.

Grundsätzliches zur Durchführung

Der Geschicklichkeits-Trail besteht aus mindestens fünf, in der Regel aus sechs Aufgaben. Alternativ können 7 Aufgaben verlangt werden, wobei die schlechteste Aufgabenerfüllung gestrichen wird/werden kann. Es sollte jeweils nur eine Aufgabe aus einer Aufgabengruppe des Katalogs mit möglichst vielfältigen Anforderungen gewählt werden. Je nach Anspruch der Prüfung und dem Alter der Reiter können die leichten, mittleren oder schweren Aufgaben aus dem Katalog oder eine entsprechende Mischung kombiniert werden. Bis zu zwei Aufgaben kann der Veranstalter über den Katalog hinaus nach den örtlichen Gegebenheiten (z.B. Geländeelemente wie Steilhänge oder Durchreiten von Wasserstellen) und eigenem Ermessen (z.B. Theoriefragen oder andere Aufgaben) selbst gestalten. Der Trail kann entweder in einem durchgängigen Grundrhythmus (nur im Schritt, leichte Variante) oder mit Rhythmuswechsel (mit Gangartenartenwechseln, schwere Variante) angelegt sein.

Den Teilnehmern soll vermittelt werden, dass es bei dem Trail primär um Spiel und Spaß geht. Der Veranstalter muss sich aber bewusst sein, dass tatsächlich je nach Aufgabe teilweise sehr anspruchsvolle und potentiell auch gefährliche Anforderungen gestellt werden (siehe besondere Sicherheitshinweise im Aufgaben-Katalog). Die Sicherheit von Pferd und Reiter muss daher bei der Planung des Parcours oberste Priorität haben. Insbesondere sind bei der Auswahl der Aufgaben die Altersstufe und eine realistische Einschätzung der reiterlichen Fähigkeiten der zu erwartenden Teilnehmer zu beachten. Die Altersklasse KS sollte noch nicht an Geschicklichkeits-Trails gemäß dem Aufgabenkatalog teilnehmen. Aufgaben, die auch für die Altersklassen KM und KL geeignet sind, sind in der Übersichtstabelle und in den Erläuterungen mit dem Vermerk "(K+)" gekennzeichnet.

Die Aufgaben können entweder bereits mit der Ausschreibung oder erst als Aushang bei Veranstaltungsbeginn bzw. am Tag der Prüfung bekannt gemacht werden. Je später die Bekanntgabe erfolgt, desto schwieriger ist der Trail, da eine Vorbereitung auf die Aufgaben erschwert wird.

Vor Beginn der Prüfung muss der Parcours in jedem Fall mit allen Teilnehmern ohne Pferd abgegangen werden, wobei die Aufgaben ausführlich zu erklären sind. Dabei ist unbedingt darauf zu achten, dass die Anforderungen entsprechend der Aufgabenstellung (leicht, mittel, schwer) und die Beurteilungskriterien der Richter allen Teilnehmern klar sind. Fragen der Teilnehmer werden beantwortet. In den ersten Durchgängen sollte der Sprecher oder der Trail-Verantwortliche die Aufgabenstellung und die Beurteilungskriterien auch für die Zuschauer ausführlich erläutern, wobei jeweils die besonderen Anforderungen der Aufgaben zu erklären sind.

Während der Prüfung müssen ausreichend Helfer im Parcours sein, um die Aufgaben für den nächsten Reiter wieder in den Ausgangszustand zu bringen, verschobene oder umgefallene Aufgabenbauten wieder herzurichten, und um im Fall einer Gefahrensituation einzugreifen. Eine Unterstützung bei der Aufgabenerfüllung durch die Helfer ist dagegen in Wettbewerbssituationen nicht zulässig.

Grundsätzlich geht das Durchreiten des Trails nicht auf Zeit. Es gilt jedoch eine vorher bekannt gegebene Maximalzeit (bei 6 Aufgaben in der Regel 8 Min.), in der der Parcours durchritten werden muss. Wird diese Zeit überschritten, zählen nur die Aufgaben, die in dieser Zeit absolviert werden konnten. Nach Aufforderung des Richters hat der Reiter maximal 2 Minuten Zeit, die Aufgabe zu beginnen. Die Aufgabe gilt als begonnen, wenn Reiter oder Pferd direkten Kontakt zum Aufgabengegenstand haben bzw. diesen gezielt anreiten. Aufgaben dürfen maximal dreimal angeritten werden, danach gilt die Aufgabe als nicht erfüllt. Eine grundsätzlich erfüllte Aufgabe darf nicht noch einmal zur Notenverbesserung angeritten werden. Die Entscheidung über die Zulässigkeit eines weiteren Versuchs obliegt im Zweifelsfall den Richtern. Der Reiter hat die Möglichkeit, auch ohne einen Versuch Aufgaben auszulassen, was automatisch zu einer Wertnote "0" für diese Aufgabe führt.

Der Parcours wird normalerweise als Einzelaufgabe geritten, Aufgaben und Gangarten sind vorgegeben. Der Ritt beginnt und endet mit einem Gruß des Reiters zu den Richtern bzw. zu einem Richter, der beantwortet wird. Der Gruß des Reiters kann entweder im Stand mit Armbewegung oder im Schritt durch ein deutliches Kopfnicken erfolgen. Der oder die Richter sitzen bzw. stehen zentral, wenn der gesamte Parcours gut einsehbar ist. Ist dies nicht der Fall, werden die Reiter von den Richtern von Station zu Station begleitet.

Bei mehreren Richtern besteht die Möglichkeit den Parcours zu teilen, so dass der nächste Teilnehmer starten kann, wenn der vorhergehende den ersten Teil des Parcours überwunden hat. Dadurch lässt sich die Trail-Prüfung zeitlich erheblich komprimieren und wird auch für die Zuschauer attraktiver. Für den Fall, dass der Trail Aufgaben enthält bei denen höhere Gangarten verlangt werden oder die Gefahr besteht, dass das Pferd ausreißt, sollte darauf aber aus Sicherheitsgründen verzichtet werden. Der Start der Prüfung erfolgt in jedem Fall einzeln und es dürfen sich immer nur maximal drei Pferde zur gleichen Zeit in dem Parcours befinden.

Nach Möglichkeit sollte ein offenes Richten erfolgen, d.h. für jede Aufgabe wird die Note entweder durch Zeigen von Notentafeln oder durch den Sprecher (Kommunikation mit den Richtern über Funk) sofort bekannt gegeben. Diese Form des Richtens gibt den Reitern ein unmittelbares Feedback und macht das Geschehen im Parcours für die Zuschauer transparenter. Aus den Einzelnoten der Aufgaben wird eine Durchschnittsnote errechnet

(siehe oben), die das Ergebnis der Prüfung bildet. Bei Hestadagar-Wettbewerben kann diese noch durch eine Harmonie- bzw. Horsemanship-Note ergänzt werden.

Als Alternative zu einem festen Geschicklichkeits-Trail können auch sechs verschiedene Aufgaben aus dem Katalog aufgebaut sein. Durch einen Würfel wird entschieden, welche Aufgabe als nächstes zu bewältigen ist. Je nach Würfelglück der Reiter können somit einzelne Aufgaben mehrfach, andere Aufgaben dagegen gar nicht verlangt werden. Die Anzahl der Würfe sollte bei dieser Form des Trails zwischen vier und acht liegen.

Anforderungen an den Platz

Der Platz sollte mindestens Reitplatzgröße (20 x 40 m) haben und über einen ebenen, trittfesten und nicht rutschigen Untergrund verfügen. Der Platz muss unbedingt umzäunt und geschlossen sein, damit das Pferd im Fall einer Fluchtreaktion oder eines Sturzes des Reiters schnell wieder eingefangen werden kann. Gut geeignet sind Reitplätze, Hallen und ebene, umzäunte und kurz gemähte Wiesen. Wenn Geländeaufgaben wie Steilhänge oder Wasserstellen in den Trail integriert sind, sollten sich diese nach Möglichkeit ebenfalls in einem eingezäunten Areal befinden.

Bodenmarkierungen können mit Sägemehl, Pylonen, Flatterband oder Stangen vorgenommen werden. Dabei sind aus Sicherheitsgründen Markierungen mit Sägemehl und Pylonen zu bevorzugen, da sich das Pferd im Flatterband verheddern oder unglücklich auf Markierungsstangen treten und abrutschen kann. Beginn und Ende des Parcours müssen klar markiert sein, da an diesen Punkten die Zeitnahme erfolgt sowie der Gruß des Reiters zu erfüllen ist.

Für die Zuschauer sollte der gesamte Parcours gut einsehbar sein. Es muss aber auf einen genügenden großen Abstand geachtet werden, damit der Trail von den Reitern in Ruhe und mit der notwendigen hohen Konzentration absolviert werden kann.

Tabellarische Übersicht über die Trail-Aufgaben

Aufgabengruppen	leicht (c)	mittel (b)	schwer (a)
(1) Einfache Wendungen	Stangen-L (K+)	Schlüsselloch (K+)	Stangenlabyrinth (K+)
(2) Slalom	einfacher Slalom (K+)	Slalom einhändig (K+)	Slalom am langen Zügel
(3) Volte	einhändig um eine Markierung (K+)	Seil ab- und aufwickeln	Garocha-Volte
(4) Tonnen	Tonnenacht (K+)	Kleeblatt auf linker oder rechter Hand	Kleeblatt mit Handwechsel
(5) Schenkelweichen	von X zur Bande (K+)	Zick-Zack Schenkelweichen	über Stangen
(6) Rückwärts richten	Y-Rückwärtsrichten (K+)	L-Rückwärtsrichten	Slalom <u>oder</u> Kreis
(7) Vorderhand-/Hinterhandwendungen	Vorderhandwendungen	Hinterhandwendungen	Vorderhand- /Hinterhandwendungen abwechselnd
(8) Transport	einfacher Transport (K+)	mit ruhiger Hand	"bedrohlicher" Gegenstand
(9) Umsetzen	einfaches Umsetzen (K+)	Umsetzen hinter dem Rücken	Umsetzen mit erneutem Anreiten
(10) Schleppen	auf gerader Linie (K+)	Slalom	mit Wende
(11) Überreiten	Plane <u>oder</u> Platte (K+)	Brücke mit schiefer Ebene <u>oder</u> Treppe	Wippe
(12) Podest	flaches Brett am Boden (K+)	Podest an der Hand vom Boden aus	Podest geritten
(13) Füße in Ring/Eimer	beide Vorderfüße (K+)	alle vier Füße	alle vier Füße in gefüllte Wassereimer
(14) Pferdefußball	geradeaus	mit Richtungswechsel	mit zwei Richtungswechseln
(15) Flatter-Hindernisse	Flattergasse (K+)	Flattertor mit Lücken	Flattertor ohne Lücken
(16) Besenpolo	Lauflinie mit Stangen (K+)	Stangen mit Richtungswechsel	durch Tore
(17) vom Pferd aus	Hufeisenwerfen (K+)	Wäsche aufhängen <u>oder</u> Blumen gießen <u>oder</u> Jacke o.ä. an- und ausziehen	Tor öffnen und schließen
(18) Angeln/Ringstechen	Angeln (K+)	Ringstechen im Stand (K+)	Ringstechen im Schritt oder Tölt
(19) Balancieren	Stange am Boden (K+)	Cavaletti	Cavaletti hin und zurück
(20) Führen im Kreis	im Sitzen beliebig (K+)	im Sitzen mit fester Blickrichtung	Kreissslalom
(21) Trab an der Hand	Trabstrecke	Trabstrecke mit Stopp	Slalom
(22) Pferd in Hänger verladen	mit offener Klappe und breit gestellter Mittelwand	mit offener Klappe und eng gestellter Mittelwand	mit Öffnen der Klappe
(23) Pferd abstellen	einfaches Abstellen (K+)	Abstellen mit Regenschirm (K+)	Abstellen mit Abäppeln (K+)
(24) Damensitz	Schrittstrecke	Tonnenacht	Töltstrecke
(25) Rückwärts reiten	Schrittstrecke	Slalom	Tonnenacht
(26) Übergänge	Schritt – Tölt/Trab – Schritt (K+)	Halt – Tölt/Trab – Halt (K+)	Halt – Tölt/Trab – Galopp – Schritt
(27) Anhalten	aus dem Schritt über Stange (K+)	aus dem Tölt/Trab in einem Viereck	aus dem Galopp in einem Viereck
(28) Stangenhindernisse	Trabstangen (K+)	Cavaletti	Sprung

Erläuterungen zu den Aufgaben

(1) Einfache Wendungen

(c) Stangen-L (K+)

Aus vier Hindernisstangen wird ein relativ enges L gelegt (Stangenabstand etwa 90 cm), das durchritten werden muss. Die Aufgabe kann dadurch erschwert werden, dass der Winkel spitzer als 90° gelegt wird und/oder das L einhändig durchritten werden muss.

(b) Schlüsselloch (K+)

Aus 5 Hindernisstangen und zwei Hindernisständern wird das Schlüsselloch wie folgt gebaut: Das Hindernis wird mit einer Stange in einer Höhe von etwa 1 m normal gebaut. Auf die Stange wird an den beiden Enden jeweils eine Stange gelegt, die nach innen weist (also entgegengesetzt zu Fängen). An deren am Boden liegenden Enden liegt jeweils wieder eine Stange, die senkrecht auf das Hindernis zuläuft. Es entsteht also eine Gasse, die zum Ende hin breiter und höher wird und dann endet. Der Reiter reitet vorwärts in das Schlüsselloch hinein, dreht vor der Hindernisstange um und reitet wieder hinaus, ohne dass die Stangen berührt oder übertreten werden. Je enger das Schlüsselloch gebaut ist, desto schwieriger ist die Aufgabe.

(a) Stangenlabyrinth (K+)

Mit 6 Hindernisstangen werden zwei U-Formen gelegt, die ineinander greifen. Dadurch werden 3 enge Wendungen gefordert, bei denen die Stangen nicht übertreten werden dürfen. Das Labyrinth kann durch zusätzliche Stangen oder auch Pylonen erweitert und erschwert werden. Als weitere Steigerung der Schwierigkeit kann verlangt werden, dass das Labyrinth einhändig durchreiten werden muss.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Diese Aufgabengruppe wird grundsätzlich im Schritt durchritten. Bewertet wird, ob das Pferd die vorgegebene Bahn nicht übertritt und sich in den engen Wendungen gleichmäßig biegt. Besonders wichtig ist hier das harmonische Zusammenspiel von Schenkel-, Zügel- und Gewichtshilfen. Ein grobes "Herumziehen" um die Ecken am Zügel bedingt einen erheblichen Punktabzug selbst wenn die Aufgabe insgesamt erfüllt wurde.

(2) Slalom

(c) einfacher Slalom (K+)

Aus mindestens vier Pylonen im Abstand von 80 cm bis 1 m wird ein Slalom markiert. Je enger die Pylonen stehen, desto schwieriger ist die Aufgabe. Soll der Slalom im Tölt bzw. Trab durchritten werden, muss mindestens der doppelte Abstand zwischen den Pylonen eingehalten werden. Der Slalom kann entweder einfach durchritten werden (leichte Variante) oder nach einer Wendung um die letzte Markierung in beide Richtungen (schwere Variante).

(b) Slalom einhändig (K+)

Aus mindestens vier Pylonen im Abstand von mindestens 1 m wird ein Slalom markiert, der mit einhändiger Zügelführung durchritten werden soll. Je enger die Pylonen stehen, desto schwieriger ist die Aufgabe. Soll der Slalom im Tölt bzw. Trab durchritten werden, muss mindestens der doppelte Abstand zwischen den Pylonen eingehalten werden. Der Slalom kann entweder einfach durchritten werden (leichte Variante) oder nach einer Wendung um die letzte Markierung in beide Richtungen (schwere Variante).

(a) Slalom am langen Zügel

Aus mindestens vier Pylonen im Abstand von 80 cm bis 1 m wird ein Slalom markiert, der im Schritt am langen Zügel durchritten werden soll. Je enger die Pylonen stehen, desto schwieriger ist die Aufgabe. Der Slalom kann entweder einfach durchritten werden (leichte Variante) oder nach einer Wendung um die letzte Markierung in beide Richtungen (schwere Variante). In einer noch schwereren Variante kann diese Aufgabe freihändig verlangt werden, wobei die Pylonen aber weiter auseinander stehen müssen und der Slalom nur in eine Richtung durchritten wird.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob das Pferd die Tore trifft, ohne die Pylonen zu berühren, und sich in den Wendungen gleichmäßig biegt. Der Reiter soll dabei auf eine gleichmäßige Linienführung achten, eine Größenzunahme der Bögen im Verlauf der Aufgabe führt zu Punktabzug. Besonders wichtig ist hier das harmonische Zusammenspiel von Schenkel-, Zügel- und Gewichtshilfen. In der höchsten Schwierigkeitsstufe (2.a) soll die Biegung idealerweise allein durch Schenkel- und Gewichtshilfen erreicht werden.

(3) Volte

(c) einhandig um eine Markierung (K+)

Eine Markierung (Tonne, Pylone o.ä.) wird einhandig in einer Volte umritten. Die Hand kann entweder frei gewählt werden (leichte Variante) oder durch den Parcours vorgegeben sein (schwere Variante).

(b) Seil ab- und aufwickeln

Ein Seil oder Band ist um eine feste, senkrecht stehende Stange (z.B. Hindernisständer) gewickelt und muss ab- und danach wieder aufgewickelt werden. Zwischen Ab- und Aufwickeln erfolgt ein Handwechsel. Das Seil soll am Ende gefasst und während der gesamten Aufgabe in einer gleichmäßigen Spannung gehalten werden.

(a) Garocha-Volte

Eine etwa 2 m lange Stange wird von einer Tonne aufgenommen und nach einer Strecke von mindestens 5 m mit einem Ende in ein Markierungsfeld von maximal 30 cm Durchmesser gesteckt, das andere Ende wird in einer Hand gehalten. Das Markierungsfeld wird ein bis drei Mal vollständig umritten, wobei das untere Stangenende im Markierungsfeld bleiben muss. Danach wird die Stange wieder auf der Tonne abgelegt. Die Hand kann entweder frei gewählt werden (leichte Variante) oder durch den Parcours vorgegeben sein (schwere Variante).

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird neben der Einhaltung der Bahnfigur die gleichmäßige Längsbiegung des Pferdes sowie eine möglichst flüssige und harmonische Bewältigung der Aufgabe. Besonders wichtig ist hier das harmonische Zusammenspiel von Schenkel-, Zügel- und Gewichtshilfen. Beim Aufnehmen und Ablegen der Stange soll das Pferd willig und ohne zu zögern an die Tonne herantreten.

(4) Tonnen

(c) Tonnenacht (K+)

Zwei Tonnen werden im Abstand von etwa 1 m gestellt. Die Tonnen müssen einhandig in Form einer Acht umritten werden. In einer äußerst schweren Variante kann diese Aufgabe auch am langen Zügel oder freihändig verlangt werden, wobei die Tonnen aber in einem deutlich größeren Abstand stehen müssen.

- (b) Kleeblatt auf linker oder rechter Hand
Vier Tonnen werden im Abstand von etwa 1,50 m gestellt. Alle Tonnen müssen nacheinander einhändig umritten werden, der Reiter kann dabei frei wählen, ob die Tonnen auf der rechten oder der linken Hand umritten werden.
- (a) Kleeblatt mit Handwechsel
Vier Tonnen werden im Abstand von etwa 1,50 m gestellt. Alle Tonnen müssen nacheinander einhändig umritten werden, wobei immer zwischen rechter und linker, bzw. linker und rechter Hand gewechselt wird.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob sich das Pferd willig und gleichmäßig um die Tonnen biegt und die einhändige Zügelführung gut annimmt. Die Hilfen des Reiters sollen dabei möglichst harmonisch zu engen Wendungen führen. Besonders wichtig ist hier das Timing von Schenkel-, Zügel- und Gewichtshilfen. Alle Aufgabenstufen können in einer schwereren Variante auch im Tölt bzw. Trab verlangt werden, dafür müssen die Tonnen aber weiter auseinander stehen.

(5) Schenkelweichen

- (c) von X zur Bande (K+)
Der Reiter muss vom X zur Bande Schenkelweichen zeigen, der linke oder rechte Schenkel ist dabei frei wählbar.
- (b) Zick-Zack Schenkelweichen
Der Reiter muss entsprechend von Markierungen (Stangen oder Pylonen) abwechselnd den rechten und linken Schenkel weichen lassen.
- (a) über Stangen
Der Reiter muss erst den rechten, dann den linken Schenkel weichen lassen (oder umgekehrt), wobei sich jeweils eine auf den Boden gelegte Hindernisstange unter dem Pferdebauch zwischen Vorder- und Hinterhand befindet. Die Stangen liegen dabei mit mindestens einer Pferdelänge Abstand in einem Winkel von etwa 60° zur Bande. Diese Aufgabe ist sehr anspruchsvoll und eignet sich nur für gut ausgebildete Reiter und Pferde.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob ein korrektes vorwärts-seitwärts Schenkelweichen mit Übertreten gezeigt wird und ob das Pferd den Hilfen des Reiters willig folgt.

(6) Rückwärts richten

- (c) Y-Rückwärtsrichten (K+)
Aus sieben Hindernisstangen (alternativ Flatterband oder Sägemehl) wird ein Y auf dem Boden markiert. Der Reiter reitet durch den einen Schenkel in das Y hinein bis zur Haltestange, und rückwärts durch den anderen Schenkel wieder heraus.
- (b) L-Rückwärtsrichten
Aus Hindernisstangen (alternativ Flatterband oder Sägemehl) wird ein L auf dem Boden markiert, das im Rückwärtsrichten durchritten werden muss. Alternativ kann auch vorwärts in das L hinein- und rückwärts wieder herausgeritten werden. Je enger die Stangen gelegt sind und je spitzer der Winkel, desto höher ist die Anforderung.

- (a) Slalom oder Kreis
Ein Slalom aus vier bis sechs Pylonen o.ä. muss rückwärts durchritten werden, ohne die Markierungen zu berühren oder umzuwerfen.

Kreis (alternativ)

Ein mit Sägemehl oder Flatterband markierter Kreis muss rückwärts umritten werden.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Die Breite der markierten Gasse sollte etwa 90 cm betragen. Bewertet wird eine möglichst flüssige und harmonische Bewältigung der Aufgabe. Besonderes Augenmerk wird auf ein gleichmäßiges und williges Rückwärtstreten des Pferds gelegt sowie auf eine möglichst sanfte Zügeleinwirkung. Jedes Zerren im Maul wird ebenso negativ bewertet wie ein Übertreten der Stangen/Markierungen sowie das Berühren der Pylonen im Slalom.

(7) Vorderhand-/Hinterhandwendungen

(c) Vorderhandwendungen

Vier Kreise von etwa 60 cm Durchmesser werden an den Ecken eines Quadrats mit mindestens 5 m Seitenlänge markiert. Das Pferd soll mit der Vorderhand in den Kreis hineintreten und stehen bleiben. Mit einer halben Vorderhandwendung erfolgt eine Drehung um 90°. Die nächste Markierung wird angeritten, bis das Quadrat vollständig umrundet ist.

(b) Hinterhandwendungen

Vier Kreise von mindestens 60 cm Durchmesser werden an den Ecken eines Quadrats mit mindestens 5 m Seitenlänge markiert. Das Pferd soll mit der Hinterhand in den Kreis hineintreten und stehen bleiben. Mit einer halben Hinterhandwendung erfolgt eine Drehung um 90°. Die nächste Markierung wird angeritten, bis das Quadrat vollständig umrundet ist.

(a) Vorderhand-/Hinterhandwendungen abwechselnd

Vier Kreise von mindestens 60 cm Durchmesser werden an den Ecken eines Quadrats mit mindestens 5 m Seitenlänge markiert. Das Pferd soll mit der Vorder- bzw. Hinterhand in den Kreis hineintreten und stehen bleiben. Mit abwechselnd einer halben Vorder- bzw. Hinterhandwendung erfolgt jeweils eine Drehung um 90°. Die nächste Markierung wird angeritten, bis das Quadrat vollständig umrundet ist.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Diese Aufgabe eignet sich nur für fortgeschrittene Reiter und dressurmäßig gut ausgebildete Pferde. Bewertet wird, ob korrekt gerittene Wendungen gezeigt werden und ob das Pferd die Hilfen des Reiters bereitwillig annimmt. Die Markierungen sollen in den Wendungen nicht übertreten werden.

(8) Transport

(c) einfacher Transport (K+)

Ein beliebiger Gegenstand (Sack, Stofftier, Eimer ö.ä.) wird von einer Tonne aufgenommen und auf einer zweiten Tonne wieder abgelegt. Alternativ zu den Tonnen können auch zwei Paddockstangen benutzt werden, auf die ein Becher gestülpt wird. Die Strecke für den Transport sollte mindestens 5 m betragen.

(b) mit ruhiger Hand

Ein Gegenstand, der eine ruhige Hand erfordert, wird von einer Tonne aufgenommen und auf einer zweiten Tonne wieder abgelegt. Bei dem Gegenstand kann es sich z.B.

um einen Ball in einer Pfanne, eine Kartoffel auf einem Löffel o.ä. handeln. Eine anspruchsvollere Variante ist das randvolle Füllen eines Bechers (möglichst aus Kunststoff) mit Wasser aus einem Eimer und das Ausschütten in einen Eimer auf der zweiten Tonne. Vor dem Ausschütten wird kontrolliert, wie viel Wasser auf dem Weg verschüttet wurde. Die Strecke für den Transport sollte mindestens 10 m betragen und kann im Schritt oder im Tölt verlangt werden.

(a) ”bedrohlicher” Gegenstand

Ein ”bedrohlich” wirkender Gegenstand wird von einer Tonne aufgenommen und auf einer zweiten Tonne wieder abgelegt. Bei dem Gegenstand kann es sich z.B. um eine Plane oder eine Fahne handeln oder um einen Regenschirm, der an der ersten Tonne aufgespannt und vor dem Ablegen auf der zweiten Tonne wieder zusammen gelegt werden muss. Die Strecke für den Transport sollte mindestens 5 m betragen.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird eine möglichst flüssige und harmonische Bewältigung der Aufgabe, das korrekte einhändige Reiten mit den entsprechenden Schenkel- und Gewichtshilfen sowie das willige Herantreten des Pferdes an die Tonnen. Alle drei Aufgabenstufen können dadurch erschwert werden, dass der Transport um eine Wendemarke herum erfolgt und der Gegenstand wieder auf der ersten Tonne abgelegt wird.

(9) Umsetzen

(c) einfaches Umsetzen (K+)

Der Reiter reitet zwischen zwei eng stehende Tonnen und hält an. Ein entweder schwerer (z.B. Sandeimer) und/oder ”bedrohlicher” Gegenstand (z.B. großer Sack, Regenschirm, Wasserglas, Plane) muss von einer auf die andere Tonne umgesetzt werden.

(b) Umsetzen hinter dem Rücken

Der Reiter reitet zwischen zwei eng stehende Tonnen und hält an. Ein entweder schwerer (z.B. Sandeimer) und/oder ”bedrohlicher” Gegenstand (z.B. großer Sack, Regenschirm, Wasserglas, Plane) muss von einer auf die andere Tonne umgesetzt werden, wobei der Wechsel hinter dem Rücken des Reiters erfolgen muss.

(a) Umsetzen mit erneutem Anreiten

Der Reiter reitet zwischen zwei eng stehende Tonnen, hält an, und nimmt einen entweder schweren (z.B. Sandeimer) und/oder ”bedrohlichen” Gegenstand (z.B. großer Sack, Regenschirm, Wasserglas, Plane) in die Hand. Einhändig wird aus den Tonnen heraus- und von der anderen Seite wieder hineingeritten. Der Gegenstand muss dann auf der anderen Tonne abgelegt werden.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Für diese Aufgabe müssen die Tonnen eng stehen, d.h. der Abstand darf nicht mehr als etwa 90 cm betragen. Bewertet wird, ob das Pferd ohne zu zögern zwischen die Tonnen tritt und beim Umsetzen ruhig stehen bleibt.

(10) Schleppen

(c) auf gerader Linie

Ein Strohsack o.ä. wird an einer Leine hinter dem Pferd her von einer Markierung zur anderen gezogen. Die Schleppstrecke zwischen den Markierungen sollte mindestens 10 m betragen. Die Markierung von Anfang und Ende kann durch eine Linie auf dem Boden (leichte Variante) oder durch jeweils zwei Pylonen (schwere Variante) erfolgen. Je enger die Pylonen stehen, desto schwieriger ist die Aufgabe.

- (b) Slalom
Ein Strohsack o.ä. wird an einer Leine hinter dem Pferd her von einer Markierung zur anderen gezogen. Dabei muss der Sack so durch einen Slalom gezogen werden, dass die Pylonen nicht berührt oder umgeworfen werden. Der Slalom muss auch von dem Reiter durchritten werden.
- (a) mit Wende
Ein Strohsack o.ä. wird an einer Leine hinter dem Pferd her von der Startmarkierung bis zu einer Wendemarke gezogen. Die Wendemarke wird mit dem Sack umrundet und danach wird der Sack wieder zurück bis hinter der Startmarkierung gezogen. Die Schleppstrecke zwischen der Markierung und der Wendemarke sollte mindestens 10 m betragen. ACHTUNG: Diese Aufgabe ist sehr anspruchsvoll! Bei einer zu engen Wende besteht die Gefahr, dass die Leine die Hinterbeine des Pferds berührt, was zu Panikreaktionen führen kann, wobei der Reiter gerade einhändig reitet. Bei der Trailbegehung unbedingt auf diese Gefahr hinweisen und nur in einem abgesperrten Trailparcours durchführen.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Alle drei Aufgabenstufen können dadurch erschwert werden, dass statt eines Strohsacks z.B. ein Bündel scheppernder Blechdosen oder ein schwerer Gegenstand wie z.B. ein Sandsack geschleppt werden muss. Bewertet wird eine möglichst flüssige und harmonische Bewältigung der Aufgabe und die Übersicht und Koordination des Reiters bei der Führung des geschleppten Gegenstandes.

(11) Überreiten

- (c) Plane oder Platte (K+)
Eine Plane oder Platte, die mindestens eine Pferdelänge lang ist, liegt flach am Boden und muss überritten werden. ACHTUNG: Bei Verwendung einer Plane ist diese an den Seiten bzw. an den Ecken mit Stangen oder Gewichten so zu fixieren, dass sie beim Überreiten flach am Boden bleibt.
- (b) Brücke mit schiefer Ebene oder Treppe
Die Brücke besteht aus einem Mittelteil, der mindestens eine Pferdelänge lang und bis zu 50 cm hoch ist. Die Brücke muss unbedingt stabil genug gebaut sein, um ein Pferd mit Reiter tragen zu können und mindestens 90 cm breit sein. An den Enden zum Auf- bzw. Abreiten der Brücke sind jeweils eine schiefe Ebene oder Treppenstufen gebaut, die ebenfalls stabil genug sein müssen, um Pferd und Reiter zu tragen. ACHTUNG: Der Untergrund der schiefen Ebene oder Treppe muss aus einem rutschfesten Material bestehen. Die Gesamtlänge der Brücke muss mindestens 1,50 m betragen.
- (a) Wippe
Die Wippe muss mindestens 1,50 m lang, 90 cm breit und stabil gebaut sein. Das Umschlagen der Wippe muss etwa am Scheitelpunkt in der Mitte erfolgen. Die Aufgabe kann zusätzlich dadurch erschwert werden, dass am Scheitelpunkt ein ein- oder mehrmaliges Vor- und Zurückwippen verlangt wird.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird ein möglichst flüssiges Überreiten des Boden-Hindernisses ohne Abstoppen. Beim Zögern des Pferdes wird die harmonische und gefühlvolle Hilfengebung des Reiters bewertet, wobei das Zusammenspiel von Schenkel-, Zügel- und Gewichtshilfen eine besondere Rolle spielt. Das Pferd soll sich beim Überreiten des Hindernisses in Dehnungshaltung, aber in möglichst konstanter Anlehnung befinden. Das Boden-Hindernis darf maximal dreimal angeritten werden.

(12) Podest

- (c) flaches Brett am Boden (K+)
Das Pferd soll mit beiden Vorderbeinen auf einem etwa 40 x 60 cm großem Brett stehen.
- (b) Podest an der Hand vom Boden aus
Der Reiter sitzt ab und darf vom Boden aus jede Hilfestellung geben, damit das Pferd mit beiden Vorderbeinen auf einem etwa 40 x 60 cm großem und mindestens 20 cm hohen Podest zu stehen kommt.
- (a) Podest geritten
Der Reiter versucht vom Pferd aus zu erreichen, dass das Pferd mit beiden Vorderbeinen auf einem etwa 40 x 60 cm großem und mindestens 20 cm hohen Podest zu stehen kommt.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob das Pferd mit beiden Vorderbeinen auf dem Brett oder dem Podest zu stehen kommt und ob es dabei willig an das Podest herantritt. Die Hilfen des Reiters sollen unterstützend und niemals grob sein. Das Zusammenspiel von Schenkel-, Zügel- und Gewichtshilfen spielt dabei eine besondere Rolle. Das Pferd soll sich beim Herantreten an das Podest in Dehnungshaltung, aber in möglichst konstanter Anlehnung befinden. Es soll genügend Freiraum bekommen, um das Podest vor dem Betreten zunächst zu betrachten. ACHTUNG: Das aus der Zirkensik stammende Podest ist sehr schwierig und nur für geübte Trailreiter geeignet. Die Reiter bei der Trailbegehung unbedingt einweisen, dass das Podest nach der Aufgabe wieder rückwärts zu verlassen ist (Verletzungsgefahr für das Pferd!). Das Podest muss stabil genug gebaut sein, um ein Pferd mit Reiter zu tragen. Die Standfläche muss unbedingt rutschfest sein und das Podest muss stabil stehen, auch wenn das Pferd die Beine nicht mittig aufstellt.

(13) Füße in Ring/Eimer

- (c) beide Vorderfüße (K+)
Der Reiter sitzt ab. Die beiden Vorderfüße sollen vom Boden aus in jeweils einen Ring oder Eimer gestellt werden.
- (b) alle vier Füße
Der Reiter sitzt ab. Alle vier Füße sollen vom Boden aus in jeweils einen Ring oder Eimer gestellt werden.
- (a) alle vier Füße in gefüllte Wassereimer
Der Reiter sitzt ab. Alle vier Füße sollen vom Boden aus in jeweils einen Eimer gestellt werden, wobei die Eimer mit Wasser gefüllt sind.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob das Pferd mit den Füßen ruhig in den Eimern zu stehen kommt. ACHTUNG: Bei der Verwendung von Eimern unbedingt die Bügel entfernen, um Verletzungen und Panikreaktionen zu vermeiden!

(14) Pferdefußball

- (c) geradeaus
Ein großer Ball (Gymnastik- oder Sitzball) muss mit den Vorderbeinen des Pferdes entlang einer von Hindernisstangen links und rechts begrenzten geraden Laufbahn gekickt werden. Die Strecke kann ein oder zwei Stangenlängen betragen.

- (b) mit Richtungswechsel
Ein großer Ball (Gymnastik- oder Sitzball) muss mit den Vorderbeinen des Pferdes entlang einer von Hindernisstangen links und rechts begrenzten Laufbahn gekickt werden. Die Laufbahn geht dabei um die Ecke, je steiler der Winkel, desto schwerer die Aufgabe.
- (a) mit zwei Richtungswechseln
Ein großer Ball (Gymnastik- oder Sitzball) muss mit den Vorderbeinen des Pferdes entlang einer von Hindernisstangen links und rechts begrenzten Laufbahn gekickt werden. Die Laufbahn bildet dabei ein U und hat somit zwei Richtungswechsel.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird ein möglichst flüssiges, mehrfaches Herantreten an den Ball und eine weite Rollstrecke des Balls. Bei den Richtungswechseln soll das Pferd nicht aus der Laufbahn heraustreten (breit genug legen!). ACHTUNG: Diese Aufgabe eignet sich nur für ebene und relativ glatte Untergründe, auf denen der Ball gut rollen kann. Auch starker Wind, der den Ball immer wieder zurückrollen lässt, kann eine sinnvolle Aufgabenerfüllung unmöglich machen.

(15) Flatter-Hindernisse

- (c) Flattergasse (K+)
Zwei bzw. vier Sprunghindernisse werden parallel so gestellt, dass sie eine gerade (einfache Variante) oder geknickte (schwerere Variante) Gasse von etwa 90 cm Breite bilden. An den Hindernis-Stangen sind Flatterbänder, Luftballons, Blechdosen o.ä. aufgehängt. Je enger die Gasse und je höher die Stangen, desto schwieriger ist die Aufgabe.
- (b) Flattertor mit Lücken
An einer stabilen Rahmenkonstruktion von mindestens 90 cm Breite und 1,90 m Höhe werden Flatterbänder so angebracht, dass sie etwa bis zur Fußhöhe des aufgesessenen Reiters reichen. Zwischen den Bändern ist jeweils eine Lücke von bis zu 10 cm, die es dem Pferd erlauben, die andere Seite zu sehen. Die Aufgabe kann dadurch erschwert werden, dass das Tor so niedrig gebaut wird, dass der Reiter sich auf das Pferd abducken muss und/oder gleichzeitig ein Cavaletti im Tor überstiegen werden muss.
- (a) Flattertor ohne Lücken
An einer stabilen Rahmenkonstruktion von mindestens 90 cm Breite und 1,90 m Höhe werden Flatterbänder so angebracht, dass sie mindestens bis zur Fußhöhe des aufgesessenen Reiters reichen. Zwischen den Bändern ist keine Lücke. Noch schwieriger kann das Hindernis dadurch gebaut werden, dass eine Plane in Streifen geschnitten wird und so ein massiver Eindruck für das Pferd entsteht. Die Aufgabe kann zusätzlich noch dadurch erschwert werden, dass das Tor so niedrig gebaut wird, dass der Reiter sich auf das Pferd abducken muss und/oder gleichzeitig ein Cavaletti im Tor überstiegen werden muss.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird ein möglichst flüssiges Durchschreiten des Flatter-Hindernisses ohne Abstoppen. Beim Zögern des Pferdes werden die harmonische und gefühlvolle Hilfengebung des Reiters bewertet. Das Zeigen des Wegs durch Öffnung des Tor's mit der Gerte ist in Wettbewerbssituationen nicht zulässig bzw. führt zu Punktabzug. Das Flatter-Hindernis darf maximal dreimal angeritten werden. ACHTUNG: Die obere Stange des Flattertors muss leicht sein und darf in keinem Fall aus einer hölzernen Hindernisstange bestehen, da es sonst beim Herunterfallen der Stange zu erheblichen Verletzungsrisiken für Pferd und Reiter kommen kann.

(16) Besenpolo

- (c) Lauflinie mit Stangen (K+)
Zwei Hindernisstangen werden parallel und eng so gelegt, dass sie eine seitliche Begrenzung (leichte Variante) oder eine Laufbahn (schwere Variante) für einen Ball bilden. Der Reiter muss den Ball mit einem Besen vom einen zum anderen Ende der Stangen treiben.
- (b) Stangen mit Richtungswechsel
Vier oder sechs Hindernisstangen werden parallel und eng so gelegt, dass sie eine seitliche Begrenzung (leichte Variante) oder eine Laufbahn (schwere Variante) für einen Ball bilden. Die längere Strecke beinhaltet ein oder zwei Richtungswechsel. Der Reiter muss den Ball mit einem Besen vom einen zum anderen Ende der Stangen treiben.
- (a) durch Tore
Es wird eine gerade (leichte Variante) oder geschwungene (schwere Variante) Strecke mit Toren abgesteckt, durch die ein Ball mit einem Besen getrieben werden muss. Diese Aufgabenstufe eignet sich nur für ebene und relativ glatte Untergründe, auf denen der Ball gut rollen kann.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird eine möglichst flüssige, ruhige und harmonische Bewältigung der Aufgabe. Hektische und unkoordinierte Bewegungen des Reiters mit dem Besen seitlich vom Pferd können zu Schreck- oder Ausweichreaktionen führen, die negativ bewertet werden. Bei der schweren Variante mit Laufbahn (16.a und 16.b) werden die Stangen so eng gelegt, dass der Ball auf den beiden Stangen und nicht auf dem Boden rollt. Wenn der Ball aus der Laufbahn rollt, kann ihn der Helfer entweder an der gleichen Stelle zurücklegen (leichte Variante, führt aber zu Punktabzug), oder der Reiter muss die Aufgabe von vorne beginnen (schwere Variante).

(17) vom Pferd aus

- (c) Hufeisenwerfen (K+)
Auf einer Tonne werden 3 – 5 Hufeisen abgelegt. Diese müssen aufgenommen und von einer Markierung (z.B. Bodenstange) in einen Eimer geworfen werden. Je größer die Entfernung zum Eimer, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad. Den Eimer mit Steinen o.ä. beschweren, damit er von den Hufeisen nicht umgeworfen wird.
- (b) Wäsche aufhängen
Auf einer Tonne sind in einem Korb 3 – 5 Wäschestücke und Wäscheklammern abgelegt. Diese müssen aufgenommen und auf einer gespannten Wäscheleine aufgehängt werden. ACHTUNG: Aus Sicherheitsgründen die Leine so spannen, dass sie nachgibt und sich löst, falls das Pferd unter der Leine durchläuft (Verletzungsgefahr für den Reiter).

Blumen gießen (alternativ)

Eine Gießkanne muss an der ersten Tonne aufgenommen oder mit Wasser gefüllt werden. An der zweiten Tonne mit mindestens 5 m Abstand muss ein Blumentopf mit der Gießkanne gewässert werden. Danach muss die Gießkanne auf die erste Tonne zurückgestellt werden.

Jacke o.ä. an- und ausziehen (alternativ)

An einem Hindernisständer hängt auf einem Kleiderbügel eine Jacke, Weste oder Regenmantel, die abgenommen, angezogen und geschlossen werden muss. Es wird eine Strecke von mindestens 5 m zu einem zweiten Hindernisständer geritten, wo das Kleidungsstück wieder ausgezogen und auf einem Kleiderbügel aufgehängt werden muss.

(a) Tor öffnen und schließen

Das Tor kann aus einem stabil verankerten Schwenktor oder aus einem zwischen zwei Hindernisständern gespannten Litzenband mit Griff bestehen. Das Tor muss vom Pferd aus geöffnet, durchritten und wieder geschlossen werden. Die besondere Schwierigkeit besteht in dem Handwechsel nach Durchreiten des Tores. ACHTUNG: Bei Verwendung von Litzenband dieses mit Flatterband o.ä. umwickeln, damit der Respekt vor der Litze auf der Koppel bzw. dem Paddock nicht verloren geht! Die Litze muss sich auch leicht vom Ständer lösen, falls sich Pferd oder Reiter darin verheddern.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird ein möglichst flüssiges Herantreten an die Tonne oder das Tor und eine möglichst flüssige und harmonische Bewältigung der Aufgabe. Beim Zögern des Pferdes wird die gefühlvolle Hilfengebung des Reiters bewertet. Während der Aufgaben muss zeitweise der Zügelkontakt mit dem Pferd aufgegeben werden und der Reiter macht ungewöhnliche Bewegungen, bei denen das Pferd ruhig und gelassen bleiben soll. Hektische und unkoordinierte Bewegungen des Reiters während der Aufgabenerledigung können zu Schreck- oder Ausweichreaktionen des Pferdes führen, die negativ bewertet werden.

(18) Angeln/Ringstechen

(c) Angeln (K+)

Der Reiter nimmt eine "Angel" (Stab mit Schnur und Magnet oder Haken) von einer Tonne auf und angelt Gegenstände (z.B. Dosen oder Pappfische mit Metallplatte oder Öse) aus einem Behälter und legt sie in einem anderen Behälter (z.B. Eimer) ab.

(b) Ringstechen in Stand (K+)

Der Reiter nimmt einen Stab von einer Tonne auf und reitet zu einem Halter, an dem verschieden große Ringe mindestens in Kopfhöhe aufgehängt sind. Die Ringe müssen mit der Stange gepflückt und in einen Behälter (z.B. Eimer) abgelegt werden. Je kleiner die Ringe, desto höher die Schwierigkeit bzw. die erreichte Punktzahl. Bei dieser Aufgabe kann eine begrenzte Zeit zur Verfügung stehen (mit Stoppuhr messen), in der möglichst viele Ringe bzw. eine möglichst hohe Punktzahl erreicht werden sollen.

(a) Ringstechen im Schritt oder Tölt

Mit einem Stab oder "Schwert" (Stange mit Pappscheibe am Griff) wird ein Galgen (oder mehrere in einer Reihe) im Schritt oder Tölt angeritten. Der (oder die) mindestens in Kopfhöhe aufgehängten Ringe müssen dabei mit der Stange bzw. dem Schwert gepflückt werden.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob das Pferd beim Angeln ruhig stehen bleibt bzw. beim Ringstechen flüssig an die Ringe herantritt und der Reiter die Ringe trifft. ACHTUNG: Die Ringe müssen mit einem schwachen Magneten oder weichem Draht so aufgehängt sein, dass sie sich leicht lösen lassen. Die Aufhängung der Ringe muss stabil auf dem Untergrund stehen und gegen Umfallen gesichert sein.

(19) Balancieren

(c) Stange am Boden (K+)

Der Reiter sitzt ab und balanciert über eine Hindernisstange, die auf den Boden gelegt ist. Dabei wird das Pferd an der Hand geführt. Am Ende der Stange wird wieder aufgesessen. Das Aufsitzen kann von links (leichte Variante) oder von rechts (schwere Variante) erfolgen.

(b) Cavaletti

Der Reiter sitzt auf das Cavaletti ab und balanciert ans andere Ende. Dabei wird das Pferd an der Hand geführt. Am Ende wird vom Cavaletti aus wieder aufgesessen, das Aufsitzen kann von links (leichte Variante) oder von rechts (schwere Variante) erfolgen.

(a) Cavaletti hin und zurück

Der Reiter sitzt auf das Cavaletti ab und balanciert ans andere Ende. Dabei wird das Pferd an der Hand geführt. Am Ende wird das Pferd um das Cavaletti herumgeführt und der Reiter balanciert wieder zurück. Vom Cavaletti aus wird wieder aufgesessen, das Aufsitzen kann von links (leichte Variante) oder von rechts (schwere Variante) erfolgen.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob der Reiter sicher auf der Stange bzw. dem Cavaletti balanciert und ob das Pferd willig dem Reiter folgt. Beim Aufsitzen soll das Pferd ruhig stehen bleiben. Wenn sich der Reiter bei Balancieren am Pferd abstützt, gibt dies einen Punktabzug. Alle Aufgabenstufen können dadurch erschwert werden, dass bei Balancieren zusätzlich auch noch ein Gegenstand (z.B. Bratpfanne mit Ball oder Kartoffel auf einem Löffel) balanciert werden muss.

(20) Führen im Kreis

(c) im Sitzen beliebig (K+)

Der Reiter sitzt ab und setzt sich auch einen Schemel (z.B. Aufstieghilfe). Das Pferd soll am langen Zügel in einem vollständigen Kreis um den Reiter herumtreten. Der Reiter darf sich dabei auf dem Schemel mitdrehen.

(b) im Sitzen mit fester Blickrichtung

Der Reiter sitzt ab und setzt sich auch einen Stuhl oder ein Holzpferd. Das Pferd soll am langen Zügel in einem vollständigen Kreis um den Reiter herumtreten. Der Reiter behält dabei die anfängliche Sitzrichtung bei.

(a) Kreisslalom

Der Reiter sitzt ab und nimmt die Zügel in eine Hand. Das Pferd soll am langen Zügel in einem vollständigen Kreis um den Reiter herumtreten, wobei 4 Pylonen abwechselnd innen und außen umlaufen werden müssen. Der Reiter darf dabei einen markierten Innenkreis von etwa 1 m Durchmesser nicht verlassen. Die Aufgabe kann zusätzlich dadurch erschwert werden, dass sie im Trab bzw. Tölt verlangt wird.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob das Pferd willig und ohne zu zögern den Signalen des Reiters folgt. Bei dieser Aufgabe wird insbesondere auf die Harmonie zwischen Reiter und Pferd und die Feinheit der Hilfen vom Boden aus geachtet.

(21) Trab an der Hand

(c) Trabstrecke

Der Reiter sitzt ab und nimmt die Zügel in eine Hand. Eine mit Pylonen o.ä. gekennzeichnete Strecke (z.B. eine lange Seite) soll das Pferd neben dem Reiter im Trab zurücklegen.

(b) Trabstrecke mit Stopp

Der Reiter sitzt ab und nimmt die Zügel in eine Hand. Eine mit Pylonen o.ä. gekennzeichnete Strecke (z.B. eine lange Seite) soll das Pferd neben dem Reiter im Trab zurücklegen. Innerhalb eines markierten Bereichs sollen Pferd und Reiter an einer quer gelegte Hindernisstangen zum Halt abstoppen. Dabei sollen Pferd und Reiter aus dem Trab so nahe an die zweite Stange herantreten wie möglich, aber nicht übertreten. Je kürzer die markierte Strecke für das Abstoppen, desto schwieriger ist die Aufgabe.

(a) Slalom

Der Reiter sitzt ab und nimmt die Zügel in eine Hand. Das Pferd soll einen mit mindestens 4 Pylonen o.ä. gekennzeichneten Slalom neben dem Reiter im Trab durchlaufen. Der Slalom muss bei dieser Aufgabe relativ weit gestellt werden (Abstand zwischen den Pylonen 1,50 m bis 2 m).

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob das Pferd willig und locker an der Hand neben seinem Reiter trabt (bei Naturtölttern ist auch Tölt zulässig). Jedes Ziehen am Zügel führt zu Punktabzug. Bei dieser Aufgabe wird insbesondere auf die Harmonie zwischen Reiter und Pferd und die Feinheit der Hilfen vom Boden geachtet.

(22) Pferd in Hänger verladen

(c) mit offener Klappe und breit gestellter Mittelwand

Der Reiter sitzt ab und führt das Pferd vollständig in den Hänger hinein. Bei einem Längssteher wird die Mittelwand breit gestellt. Nach mindestens 10 Sek. des ruhigen Stehens wird das Pferd wieder rückwärts aus dem Hänger herausgeführt. Danach sitzt der Reiter von links (leichte Variante) oder von rechts (schwere Variante) wieder auf.

(b) mit offener Klappe und eng gestellter Mittelwand

Der Reiter sitzt ab und führt das Pferd vollständig in den Hänger hinein. Bei einem Längssteher wird die Mittelwand eng gestellt. Nach mindestens 10 Sek. des ruhigen Stehens wird das Pferd wieder rückwärts aus dem Hänger herausgeführt. Danach sitzt der Reiter von links (leichte Variante) oder von rechts (schwere Variante) wieder auf.

(a) mit Öffnen der Klappe

Der Reiter sitzt ab und hält das Pferd am Zügel. Mit der freien Hand wird die Klappe entriegelt und geöffnet. Das Pferd wird vollständig in den Hänger hineingeführt. Nach mindestens 10 Sek. des ruhigen Stehens wird das Pferd wieder rückwärts aus dem Hänger herausgeführt. Danach sitzt der Reiter von links (leichte Variante) oder von rechts (schwere Variante) wieder auf. ACHTUNG: Für diese Aufgabe muss die Klappe mit funktionierenden Gasdruckdämpfern ausgestattet sein und darf keinesfalls durch das eigene Gewicht herunterfallen.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob sich das Pferd gelassen und flüssig in den Hänger führen lässt, und ob der Reiter die Technik des Verladens beherrscht. Bei der schweren Variante mit Öffnen der Klappe (22.a) werden darüber die Umsicht und Ruhe des Reiters bei der einhändigen Bewältigung der Aufgabe bewertet. ACHTUNG: Der Hänger

muss entweder an einem Zugfahrzeug sicher angehängt sein oder hinten auf beiden Seiten sicher und standfest abgestützt werden (z.B. mit Wagenhebern). An dieser Station muss auch immer ein kräftiger Helfer bereit stehen, um in Gefahrensituationen sofort eingreifen zu können (gilt insbesondere für die schwere Variante 22.a mit Öffnen der Klappe).

(23) Pferd abstellen

(c) einfaches Abstellen (K+)

Der Reiter reitet in einen markierten Kreis (Durchmesser etwa 5 m) oder ein Quadrat aus Hindernisstangen und sitzt ab. Er tritt aus der Markierung heraus und umrundet das Pferd einmal. Dann wird von rechts wieder aufgesessen.

(b) Abstellen mit Regenschirm (K+)

Der Reiter reitet in einen markierten Kreis (Durchmesser etwa 5 m) oder ein Quadrat aus Hindernisstangen und sitzt ab. Er tritt aus der Markierung heraus, öffnet einen Regenschirm und umrundet das Pferd einmal. Der Regenschirm wird geschlossen und wieder abgelegt. Dann wird von rechts wieder aufgesessen.

(a) Abstellen mit Abäppeln (K+)

Der Reiter reitet in einen markierten Kreis (Durchmesser etwa 5 m) oder ein Quadrat aus Hindernisstangen und sitzt ab. Er tritt aus der Markierung heraus und sammelt mit einem Mistboy Bälle auf und füllt sie in eine Schubkarre. Mit der Schubkarre geht er an die gegenüberliegende Seite, stellt die Schubkarre ab und sitzt dann von rechts wieder auf.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob das Pferd ruhig innerhalb der Markierung stehen bleibt. Der Kopf darf der Bewegung des Reiters folgen, die anfängliche Standrichtung soll aber beibehalten werden. Nach dem Absitzen sollte der Reiter die Bügel überschlagen, die Zügel können verknotet werden. ACHTUNG: An dieser Station muss ein kräftiger Helfer bereitstehen, um sofort eingreifen zu können falls das Pferd weglaufen will. Diese Aufgabe darf in jedem Fall auch nur auf einem sicher umzäunten Platz verlangt werden.

(24) Damensitz

(c) Schrittstrecke

Der Reiter nimmt das äußere Bein über den Pferdehals und legt es vor die innere Kniepause. Im Damensitz wird eine mit Pylonen markierte Strecke (z.B. lange Seite) im Schritt zurückgelegt. Die Aufgabe kann dadurch erschwert werden, dass auf der Strecke ein Slalom aufgebaut wird.

(b) Tonnenacht

Der Reiter nimmt das äußere Bein über den Pferdehals und legt es vor die innere Kniepause. Im Damensitz müssen zwei Tonnen in Form einer Acht umritten werden.

(a) Töltstrecke

Der Reiter nimmt das äußere Bein über den Pferdehals und legt es vor die innere Kniepause. Im Damensitz wird eine mit Pylonen markierte Strecke (z.B. lange Seite) im Tölt zurückgelegt. Die Aufgabe kann dadurch erschwert werden, dass auf der Strecke ein Slalom aufgebaut wird.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Durch den Damensitz geht die Möglichkeit zur Schenkelhilfe weitgehend verloren. Bewertet wird, ob das Pferd auch nur mit Zügel- und

Gewichtshilfe die Aufgabe meistert und dabei die Harmonie zwischen Pferd und Reiter erhalten bleibt. ACHTUNG: Bei allen Schwierigkeitsstufen, insbesondere aber beim Tölt im Damensitz (24.a) besteht die Gefahr, dass der Reiter in der ungewohnten Sitzposition vom Pferd rutscht bzw. das Pferd verunsichert wird. Diese Aufgabe darf daher nur auf einem sicher umzäunten Platz verlangt werden, außerdem müssen Helfer bereit stehen, um das Pferd gegebenenfalls wieder einzufangen. Weiterhin ist darauf zu achten, dass der freie äußere Bügel vor dem Anreiten übergeschlagen wird. Hierauf muss bei der Trailbegehung unbedingt hingewiesen werden.

(25) Rückwärts reiten

(c) Schrittstrecke

Der Reiter macht eine halbe Mühle (Voltegiertfigur) und sitzt danach rückwärts auf dem Pferd. In dieser Position wird eine mit Pylonen markierte Strecke (z.B. lange Seite) im Schritt zurückgelegt. Nach einer weiteren halben Mühle sitzt der Reiter wieder in Normalposition.

(b) Slalom

Der Reiter macht eine halbe Mühle (Voltegiertfigur) und sitzt danach rückwärts auf dem Pferd. In dieser Position wird ein mit Pylonen markierter Slalom (Abstand zwischen den Pylonen etwa 1,50 m) im Schritt durchritten. Nach einer weiteren halben Mühle sitzt der Reiter wieder in Normalposition.

(a) Tonnenacht

Der Reiter macht eine halbe Mühle (Voltegiertfigur) und sitzt danach rückwärts auf dem Pferd. In dieser Position müssen zwei Tonnen in Form einer Acht umritten werden. Nach einer weiteren halben Mühle sitzt der Reiter wieder in Normalposition.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob das Pferd auch bei ungewöhnlicher und völlig widersinniger Position des Reiters gelassen bleibt und die Aufgabe meistert. Insbesondere wird darauf geachtet, ob dabei die Harmonie zwischen Pferd und Reiter erhalten bleibt. ACHTUNG: Bei dieser sehr anspruchsvollen Aufgabe muss zwingend ein Helfer ständig neben dem Pferd bleiben, um im Fall einer Panikreaktion sofort eingreifen zu können. Bei unsicheren Reitern ist zu empfehlen, dass der Helfer einen Führstrick in den Gebissring einhakt, der während der Aufgabenerfüllung vom Helfer locker durchhängend gehalten wird.

(26) Übergänge

(c) Schritt – Tölt/Trab – Schritt (K+)

An einer Markierung (z.B. Pylonen) muss vom Schritt in den Tölt oder Trab gewechselt werden. Nach einer Strecke von etwa einer langen Seite muss an einer zweiten Markierung wieder zum Schritt durchpariert werden. Die Aufgabe kann dadurch erschwert werden, dass der Übergang mehrfach gefordert wird und/oder die Trab- bzw. Töltstrecke auf die Zirkellinie (eventuell auch mit einem Handwechsel) gelegt wird.

(b) Halt – Tölt/Trab – Halt (K+)

An einer Markierung (z.B. Pylonen) muss aus dem Stand angetöltet oder angetrabt werden. Nach einer Strecke von etwa einer langen Seite muss vor einer quer gelegten Hindernisstange eine ganze Parade zum Halt erfolgen. Die Aufgabe kann dadurch erschwert werden, dass die Trab- bzw. Töltstrecke auf die Zirkellinie oder eine große Volte gelegt wird. Das Anhalten kann auch in innerhalb einer durch Stangen und Hindernisstände gebauten Gasse von mindestens 90 cm Breite gefordert werden.

(a) Halt – Tölt/Trab – Galopp – Schritt

An Markierungen (z.B. Pylonen) muss aus dem Stand zunächst angetöltet oder angetrabt, an der nächsten Markierung angaloppiert werden. An der dritten Markierung wird aus dem Galopp in den Schritt gewechselt. Das Angaloppieren kann entweder in einer Ecke (leichte Variante) oder auf der Geraden (schwere Variante) erfolgen. Rechte oder linke Hand kann entweder durch den Reiter gewählt (leichte Variante) oder durch den Parcours vorgegeben sein (schwere Variante).

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet werden die korrekte Hilfengebung und das punktgenaue Reiten (analog zu den Leitgedanken Dressur) sowie die Harmonie der Übergänge. Bei Aufgabe 26.a wird zusätzlich auf den Galopp auf der richtigen Hand geachtet. Alle Aufgabenstufen sind schwerer, wenn die Übergänge ohne Anlehnung an die Bande oder eine Gasse verlangt werden. ACHTUNG: In dieser Aufgabengruppe werden im Trail kurzzeitig höhere Gangarten geritten. Der Parcours muss daher so gebaut werden, dass genügend Platz ist und es zu keiner Kollision mit den Aufbauten der anderen Aufgaben kommen kann.

(27) Anhalten

(c) aus dem Schritt über Stange (K+)

Aus dem Schritt muss der Reiter an einer quer gelegten Bodenmarkierung (Hindernisstange, Flatterband o.ä.) zum Halt durchparieren, so dass sich die Markierung nach dem Halt zwischen den Vorder- und Hinterbeinen des Pferdes befindet. Die Aufgabe kann dadurch erschwert werden, dass das Anhalten ohne Anlehnung an die Bande oder eine Gasse verlangt wird.

(b) aus dem Tölt/Trab in einem Viereck

Aus drei Hindernisstangen (alternativ: Flatterband- oder Sägemehlmarkierung auf dem Boden) wird ein offenes Viereck gelegt. Der Reiter reitet im Tölt oder Trab an und muss innerhalb des Vierecks zum Stehen kommen.

(a) aus dem Galopp in einem Viereck

Aus drei Hindernisstangen (alternativ: Flatterband- oder Sägemehlmarkierung auf dem Boden) wird ein offenes Viereck gelegt. Der Reiter reitet im Galopp an und muss innerhalb des Vierecks zum Stehen kommen..

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet werden die korrekte Hilfengebung und das punktgenaue Reiten (analog zu den Leitgedanken Dressur) sowie die Harmonie in der ganzen Parade und das richtige Timing der Hilfen. Bei Aufgabe 27.a wird zusätzlich auf den Galopp auf der richtigen Hand geachtet. ACHTUNG: In der mittleren und schweren Aufgabenstufe werden im Trail kurzzeitig höhere Gangarten geritten. Der Parcours muss daher so gebaut werden, dass genügend Platz ist und es zu keiner Kollision mit den Aufbauten der anderen Aufgaben kommen kann.

(28) Stangenhindernisse

(c) Trabstangen (K+)

4 bis 6 Hindernisstangen werden im Abstand von etwa 1 m parallel gelegt und müssen im leichten Sitz im Trab übertreten werden, ohne dass das Pferd die Stangen berührt. In einer schwierigeren Form werden die Stangen auf dem Zirkel fächerförmig gelegt (innen enger, außen weiter), so dass der Reiter den richtigen Abstand selber treffen muss.

- (b)** Cavaletti
4 bis 6 Cavaletti werden im Abstand von etwa 1 m parallel gelegt und müssen im leichten Sitz im Trab übertreten werden, ohne dass das Pferd die Stangen berührt. Je höher die Cavaletti, desto schwerer die Aufgabe. In einer schwierigeren Form werden die Cavaletti auf dem Zirkel fächerförmig gestellt (innen enger, außen weiter), so dass der Reiter den richtigen Abstand selber treffen muss. In beiden Varianten kann die Cavaletti-Höhe auch wechseln.
- (a)** Sprung
Ein einfacher Steilsprung von 40 – 60 cm Höhe muss im leichten Sitz überwunden werden. Der Sprung kann mit (leichte Variante) oder ohne (schwere Variante) seitlichen Fängen und/oder Absprungstange gebaut werden.

Hinweise für Veranstalter und Reiter: Bewertet wird, ob das Hindernis ohne Berührung überwunden wird und das Pferd dabei auf einer geraden (bzw. auf dem Zirkel auf einer gleichmäßig gebogenen) Linie bleibt. Die Bewertung des Reiters erfolgt analog zu den Leitgedanken Springen. ACHTUNG: In dieser Aufgabengruppe werden im Trail kurzzeitig höhere Gangarten geritten. Der Parcours muss daher so gebaut werden, dass genügend Platz ist und es zu keiner Kollision mit den Aufbauten der anderen Aufgaben kommen kann.