

## REGELBUCH



## Agenda

- (1) Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung
- (2) Manöver
- (3) Bewertung
- (4) Keine Bewertung
- (5) Penalties
- (6) Tipps für Richter

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

Reining („to rein a horse“) heißt nicht nur ein Pferd zu lenken, 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.

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

- (1) Korrektheit des Patterns (Correctness)
- (2) Qualität der Manöver (Quality)
- (3) Schwierigkeitsgrad der Manöver (Degree of difficulty), immer Korrektheit und Qualität vorausgesetzt
- (4) Weichheit, Eleganz, Haltung
- (5) rasche Ausführung der Manöver
- (6) kontrollierte Geschwindigkeit
- (7) Manier

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

### (1) Correctness

- keine Abweichung vom vorgeschriebenen Pattern (z.B. zwei große Zirkel, ein kleiner Zirkel werden auch deutlich sichtbar – mit dem Scheitelpunkt bei X geritten)
- kontrollierte Geschwindigkeit
- Willigkeit (responsive / willingly) / keine Widersetzlichkeit

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

### (2) Quality

- die einzelnen Manöver werden ohne sichtbare reiterliche Einwirkung ausgeführt
- die Grundelemente des einzelnen Manöver werden erfüllt
- Größe und Tempo der Zirkel nach links und rechts sind gleich
- die Manöver werden am geforderten Punkt ausgeführt
- Weichheit, Feinheit, Eleganz der einzelnen Manöver

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

### (3) Degree of difficulty

- Flüssigkeit, Finesse, Schnelligkeit und Kontrolle (Korrektheit immer vorausgesetzt)
- deutliche Tempounterschiede in den Zirkeln
- Dynamik bei den Rollbacks
- tief eingesetzte Sliding Stops, mit frei laufender Vorhand
- kraftvolle rhythmische Spins
- flache durchgesprungene Wechsel, bei gleichbleibendem Tempo

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

Der Richter sollte, unabhängig von der Wettbewerbsebene, der Bodenbeschaffenheit oder anderen Bedingungen, den selben Maßstab für die Bewertung der Manöver zu Grunde legen.

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

- (1) dem Pferdealter und der Leistungsklasse entsprechend
- (2) Gamaschen und Bandagen sind erlaubt
- (3) geeigneter Beschlag der Hinterhufe, d.h. es muss ein glattes Eisen (eine Nut zum versenken der Nägel ist erlaubt) aufgenagelt sein; geklebte Eisen, Eisen mit Stollen oder Hufschuhe sind nicht erlaubt



## Manöver

Die Zirkel:

- (1) immer im vorgeschriebenen Teil der Arena
- (2) gemeinsamer Mittelpunkt in der Mitte der Arena
- (3) Größe und Geschwindigkeit müssen zu beiden Seiten gleich sein

Der Spin:

- (1) 360° Drehung, ausgeführt um das fixierte innere Hinterbein
- (2) Antrieb durch äußeres Hinterbein und die Vorderbeine
- (3) permanenter Bodenkontakt eines Vorderbeines
- (4) keine Veränderung des Standorts

## Manöver

Der Sliding Stop:

- (1) Hinterhand weit unter dem Körper
- (2) Bodenkontakt beibehalten
- (3) runder Rücken
- (4) locker weiter laufende Vorderbeine
- (5) exakt gerade Linie

Der Rollback:

- (1) 180° Umkehrbewegung aus dem Sliding Stop in die entgegengesetzte Richtung, Fortsetzung des Galopps
- (2) eine fließende Bewegung ohne Verharren
- (3) keine Vorwärts- oder Rückwärtstritte während des Rollbacks

## Manöver

Der Run Down und Run-around:

- (1) gleichmäßige Beschleunigung bis zur Endgeschwindigkeit vor dem Sliding Stop
- (2) kontrolliert

Das Backup:

- (1) flüssig
- (2) auf einer geraden Linie
- (3) mindestens 3 Meter

## Manöver

Galoppwechsel:

- (1) immer bei X
- (2) ohne Veränderung der Geschwindigkeit
- (3) während eines Galoppsprungs

Das Verharren:

- (1) regungsloses, entspanntes Stehen an einem vorgeschriebenen Punkt des Pattern
- (2) am Ende jedes Pattern um die Beendigung anzuzeigen

## Bewertung

Die Basis der Punktvergabe liegt bei 70 Punkten.

Die einzelnen Manöver werden in halben Punktschritten vergeben:

von - 1 ½ (extrem schlecht)

- 1 (sehr schlecht)

- ½ (schlecht)

**0 korrekt**

+ ½ (gut)

+ 1 (sehr gut)

bis + 1 ½ (ausgezeichnet)

## Bewertung

Ein +½ Score setzt ein korrektes, qualitätsvoller Manöver voraus.

Ein + 1 bzw. +1 ½ Score setzt ein korrektes, qualitätsvolles Manöver mit einem hohen Schwierigkeitsgrad voraus.

## Bewertung

Der Score und die Fehlerpunkte werden unabhängig voneinander vergeben, dies bedeutet, dass ein Fehler nicht automatisch einen schlechten Score nach sich zieht.

Beispiel:

Spin + 1 im Score, Penalty ½ für Überspin

## DQ und 0-Score

(1) DQ: Siehe § 154

(2) 0-Score:

- falsche Zügelführung, Wechsel der Zügelhand (außer bei Snaffle Bit oder Hackamore), 2. Hand am Zügel (in der Bewegung)
- falscher Gebrauch des Romals
- Ausrüstungsfehler, die den Ritt behindern oder gefährden (z.B. Zügel in der Bewegung am Boden, offene Bandagen)
- Off Pattern – Abweichung vom vorgeschriebenen Pattern

...



## DQ und 0-Score

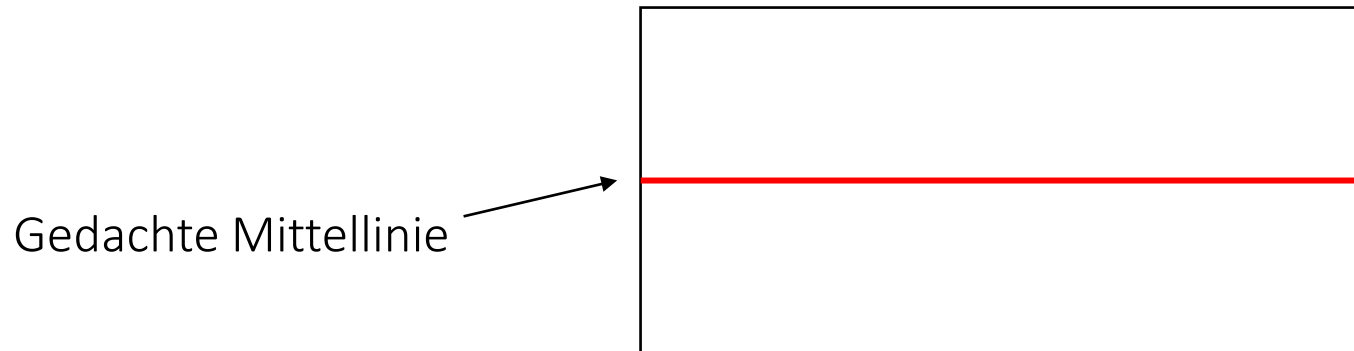
### (2) 0-Score:

- zusätzliche Manöver: Mehr als 4 Tritte Back (gezählt werden die Vorderbeine), Kehrtwendungen von mehr als 90°, stops (außer im 1. Viertel nach dem Angaloppieren)
- Über- oder Unterspin von mehr als 90°
- Sturz von Reiter und/oder Pferd
- Verweigerung, die zu einer Verzögerung des Pattern führt
- mehr als ein halber Zirkel oder die Hälfte der Bahn im Trab
- Kontrollverlust

## DQ und 0-Score

Stoppen auf der falschen Seite der Arena:

In verschiedenen Pattern wird der Stopp auf der linken oder rechten Seite der Arena verlangt, sollte das Pferd beim Stoppen über die Mittellinie der Arena rutschen, so erfolgt der Stopp auf der falschen Seite der Arena und der Ritt wird mit 0-Score gewertet.



## Penalties

(1) 5 point penalty:

- Einsatz der Sporen vor dem Gurt (passiert selten, wenn dann im freezeup bei Spin und Rollback)
- Gebrauch der freien Hand um Furcht einzuflößen oder das Pferd zu loben (muss sehr offensichtlich sein)
- Berühren des Sattels mit einer Hand (der Reiter hält sich fest um nicht herunterzufallen, leichtes Streifen gehört nicht dazu)
- grobe Widersetzlichkeit (Unterschied zwischen hohem Wechsel und Bocken)
- Fallen auf das Karpal- und/oder Sprunggelenk bei Spin, Rollback, stop, Back Up

## Penalties

- (1) 2 point penalty:
- Missachtung der Marker bei stop und Rollback (das Pferd muss den stop nach dem Marker einleiten)
  - Unterbrechung der vorgeschriebenen Gangart (dies gilt auch bei der Speedcontrol, wenn das Pferd mehr als einen Galoppsprung „slidet“)
  - Einfrieren zum Stillstand (Freezup) bei Spin und Rollback (Verlust der Seitwärtsbewegung der Schulter, bzw. Entweichen nach hinten von bis zu 4 Tritten)
  - zu Beginn des Patterns nicht anhalten oder Schritt reiten (es muss immer im Trab eingeritten werden)

## Penalties

(1) 1 point penalty:

- falscher Galopp bis zu einem  $\frac{1}{4}$  Zirkel (pro  $\frac{1}{4}$  Zirkel 1 Punkt, diese Punkte werden addiert)
- verspäteter Galoppwechsel um mehr als eine Pferdelänge bis zu einem  $\frac{1}{4}$  Zirkel
- Unter- oder Überspin mehr als  $45^\circ$  bis zu  $90^\circ$

## Penalties

(1) ½ point penalty:

- um einen Galoppsprung verspäteter Galoppwechsel
- beim Beginn eines Zirkels oder nach dem Rollback bis zu 4 Trabtritte
- Unter- oder Überspin bis zu 45° (d.h. der Richter in einer geraden Linie zwischen dem äußeren / inneren Vorderbein und dem inneren / äußeren Hinterbein durchschauen).
- Stopp näher als 6 m an der Bande (hier zählt nur der Stopp nicht der Run Down)

## Positive und negative Ausführungsmerkmale

### Positive Ausführungsmerkmale

- Tempounterschieden zwischen großen und kleinen Zirkeln
- Tempoerhalt während des Galoppwechsels
- Aufmerksamkeit des Pferdes
- gute Manier des Pferdes
- kontrollierte, aber zügige Ausführung der Manöver

### Negative Ausführungsmerkmale

- Umwerfen eines Makers
- Angaloppieren, bevor der Mittelpunkt der Bahn erreicht ist (nicht bei Run-In-Pattern)

## Abzüge im Score jedoch keine Penalties

- (1) Auf Sperren
- (2) Kopfschlagen
- (3) Stolpern
- (4) schiefes Rückwärtsrichten
- (5) offensichtlicher Widerstand
- (6) drehender Schweif
- (7) Umwerfen von Markern
- (8) Zirkel nicht durch X
- (9) unkontrollierte Beschleunigung vor dem Stopp



## Tipps für Richter

### Vor der Prüfung

- (1) Auswahl der Pattern (Leistungsklasse beachten: für LK 4 Pt 14 oder 15)
- (2) Absprache mit dem Ringsteward bzgl. Scoresheets
- (3) Abklären wann die Arena abgezogen wird
- (4) evtl. Bereich direkt hinter dem Richter absperren lassen
- (5) Pfeife, Tempotaschentuch und Gebisschablone mitnehmen
- (6) Kontrolle der Pylonen: Mitte der langen Seite, jeweils mind. 15 m von der kurzen Seite Richtung Mittelmarker (bei Endmarker mehr)
- (7) Stühle Mitte der linken langen Seite vom Eingang ausgesehen
- (8) Absprache mit dem Bit Judge

## Tipps für Richter

Während der Prüfung

- (1) die Bewertung erfolgt beim Betreten der Arena
- (2) beim ersten Zirkel auch auf Beschlag achten (Pferde ohne korrekten Beschlag werden sofort abgepfeifen)
- (3) sich nicht von Zuschauern beeinflussen lassen (Applaus während einzelner Manöver)
- (4) Gebisskontrolle und Kontrolle des Pferdes bzgl. Verletzungen ist ein vorgeschriebener Teil der RN
- (5) bei grober Misshandlung Ritt abpfeifen

Vielen Dank für Ihre und Eure  
Aufmerksamkeit!

Erstellt von: Mike Stöhr  
Stand: Oktober 2020