



Ranch Trail



## Agenda

- (1) Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung
- (2) Vorgeschriebene (Pflicht) Manöver
- (3) Optionale Wahlmanöver
- (4) Bewertung
- (5) Keine Bewertung
- (6) Penaltys

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung



- Die Klasse soll die Fähigkeit eines Pferdes, Hindernisse aus dem Alltag eines Arbeitspferdes zu bewältigen, überprüfen.
- Das Pferd soll den Anforderungen an ein Ranchpferd draußen im Gelände entsprechen.

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

- ✓ Takt, Losgelassenheit, Durchlässigkeit
- ✓ Willigkeit
- ✓ Überwindung der Hindernisse ohne Widerstand
- ✓ Qualität der Gangarten und Manöver
- ✓ Kontrolle
- ✓ Manier
- ✓ Übergänge
- ✓ Schwierigkeitsgrad

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

### (1) Correctness

- Takt (4-Takt, 2-Takt, 3-Takt)
- Vorwärtsbewegung – kontrollierte Geschwindigkeit
- Willigkeit (responsive / willingly) / keine Widersetzlichkeit
- Kontrolle
- Losgelassenheit (relaxed)
- Überwindung der Hindernisse ohne Fehler



## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

### (2) Quality

- Gleichbleibendes Tempo und Rhythmus während der Manöver und beim Bewältigen der Hindernisse
- Weichheit / Feinheit der Ausführung
- weicher Kontakt / Kommunikation zwischen Pferd und Reiter
- Übergänge kommen schnell und punktgenau hintereinander
- Vorwärtsbewegung
- Galoppwechsel: einfach oder fliegend (Qualität)
- Qualität der Gangarten

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

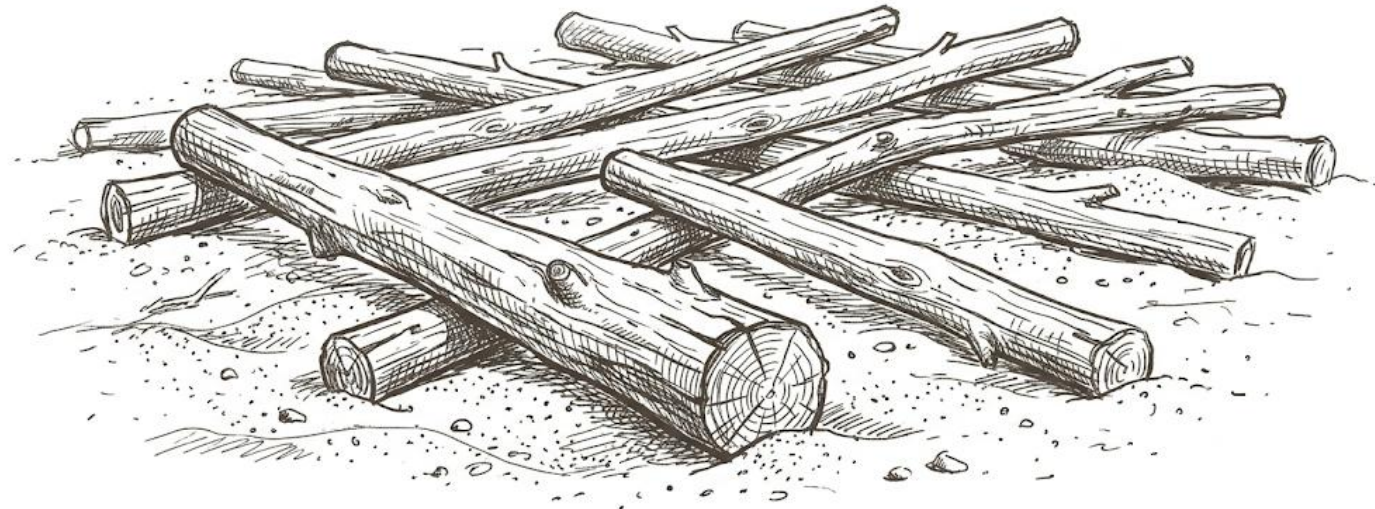
### (3) Degree of difficulty

- Flüssige, effiziente Überwindung der Hindernisse ohne sichtbare Einwirkung des Reiters
- Mitarbeit des Pferdes
- Qualität der Gangarten
- Flüssige, weiche Ausführung der Manöver



## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

- (4) Der Parcours soll aus Hindernissen bestehen, die auch in der Arbeit eines Ranchpferdes zu finden sind
- (5) Naturstangen sind erwünscht
- (6) Galoppwechsel können immer fliegend oder einfach geritten werden



## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

- ✓ Dem Pferdealter und der Leistungsklasse entsprechend
- ✓ Auch in LK 5 nur Westernausrüstung, sowohl für Reiter als auch für Pferd
- ✓ Arbeitssattel, ein Showsattel ist erlaubt
- ✓ Gamaschen und Bandagen sind erlaubt
- ✓ Vorderzeug ist erlaubt
- ✓ Eingeflochtene Mähne, Schweiftoupet, geblackte Hufe, Showsättel mit Silber sind erlaubt, jedoch nicht erwünscht
- ✓ Jeans, Chaps, Chinks, Rope, Tapaderos sind erlaubt
- ✓ Hosen in den Boots sind erlaubt

## Ziel, Bewertungskriterien, Ausrüstung

„I would keep your attire „ranchy“ good, with clean, well-fitted working equipment for your horse. For yourself, wear a well-shaped hat, starched shirt, starched jeans an western boots. Chaps are not necessary. You could wear the chaps you use for reining or a pair of chinks. Clean, neat attire is all that is required.“ (Patty Carter)

Frei übersetzt: es reicht völlig aus, saubere, gut passende Ausrüstung und Kleidung zu tragen. (Arbeits-Ausrüstung für das Pferd, das auf der Ranch arbeitet; für Euch selbst einen gut geformten Hut, Bluse, Jeans, Stiefel. Chaps sind nicht erforderlich; ggf. können Chaps getragen werden wie für die Reining oder auch Chinks.

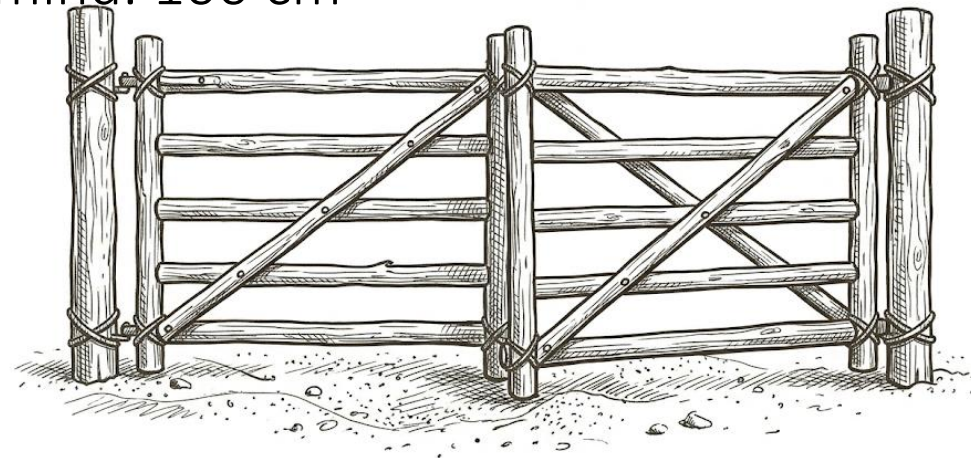


## Ranch Trail Pattern

- ✓ Der Ranch Trail besteht aus mindestens 6 Hindernissen, wovon 5 Pflichthindernisse sein müssen.
- ✓ Den Gangarten Walk, Trot und Lope, wobei in LK 5 auf den Lope verzichtet werden kann.
- ✓ Der Parcours sollte, wenn möglich, im Freien aufgebaut werden und in höchstens 4 Minuten bewältigbar sein.
- ✓ Hindernisse sind in Kombination möglich.
- ✓ Erhöhte Teile müssen so gesichert sein, dass sie nicht rollen können.
- ✓ Als Stangen können Äste, Baumstämme etc. gebraucht werden.
- ✓ Die Richter müssen den Parcours abgehen und haben das Recht und die Pflicht Hindernisse zu verändern oder zu entfernen, wenn sie unsicher, gefährlich oder unnötig schwierig erscheinen.

## Pflichthindernisse

- (1) Überreiten von nicht mehr als 5 Stangen/Baumstämmen pro Hindernis
  - Walk over: max. 25 cm hoch, Abstand 70-80 cm
  - Trot over: max. 25 cm hoch, Abstand 105-120 cm
  - Lope over: max. 25 cm hoch, Abstand 210-240 cm
- (2) Festes Tor: Öffnung mind. 250 cm
- (3) Brücke: Breite mind. 90 cm, mit Geländer 150 cm, Länge 250 cm
- (4) Rückwärtsrichten: Abstand mind. 100 cm
- (5) Side Pass: max. 30 cm hoch

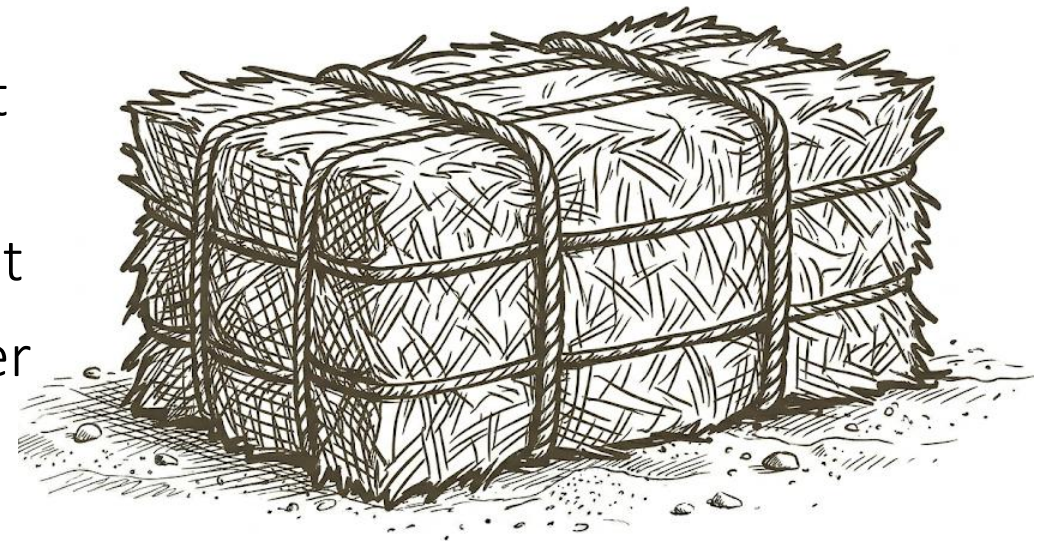


## Wahlhindernisse

Wahlhindernisse dürfen verwendet werden, vorausgesetzt sie sind in der täglichen Rancharbeit anzutreffen.

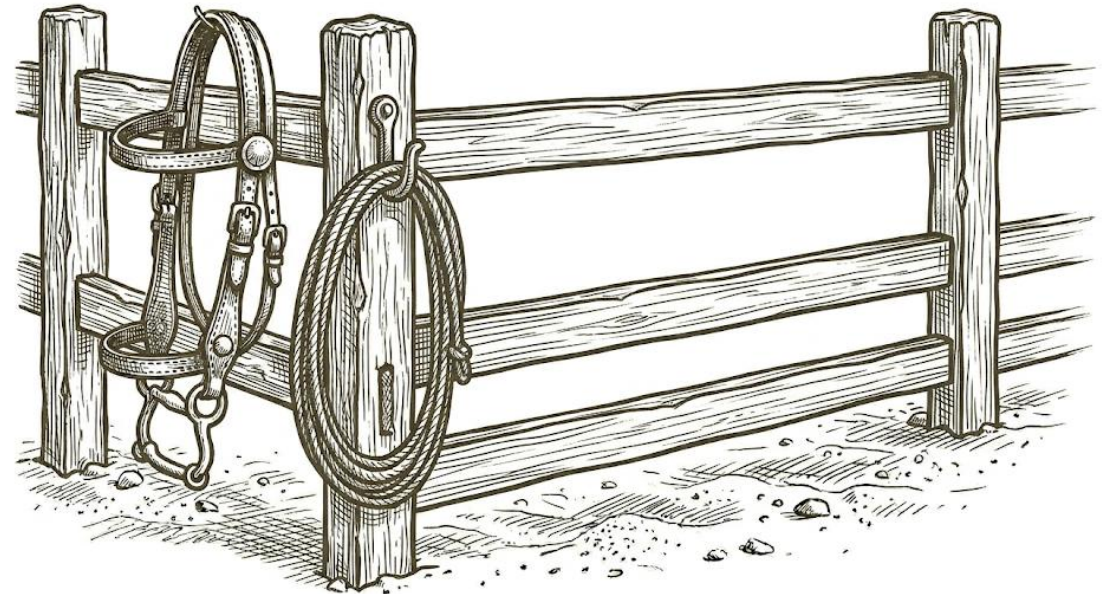
Mögliche Wahlhindernisse, jedoch nicht beschränkt auf:

- (1) Sprung, das Festhalten am Sattelhorn ist erlaubt
- (2) Lebende oder „Attrappen“ von Tieren, die in der Rinderarbeit vorkommen
- (3) Transportieren eines Gegenstandes
- (4) Briefkasten



## Wahlhindernisse

- (5) Trot um Pylonen mind. Abstand 3 m
- (6) Durch einen natürlichen Graben oder auf eine Anhöhe reiten
- (7) Dummy-Roping
- (8) Anziehen eines Regenmantels
- (9) Aufsitzen mit einer Aufstiegshilfe
- (10) Reiten durch ein Wasserhindernis
- (11) Öffnen eines Tores zu Fuß



## Wahlhindernisse

(12) Hufe hochheben

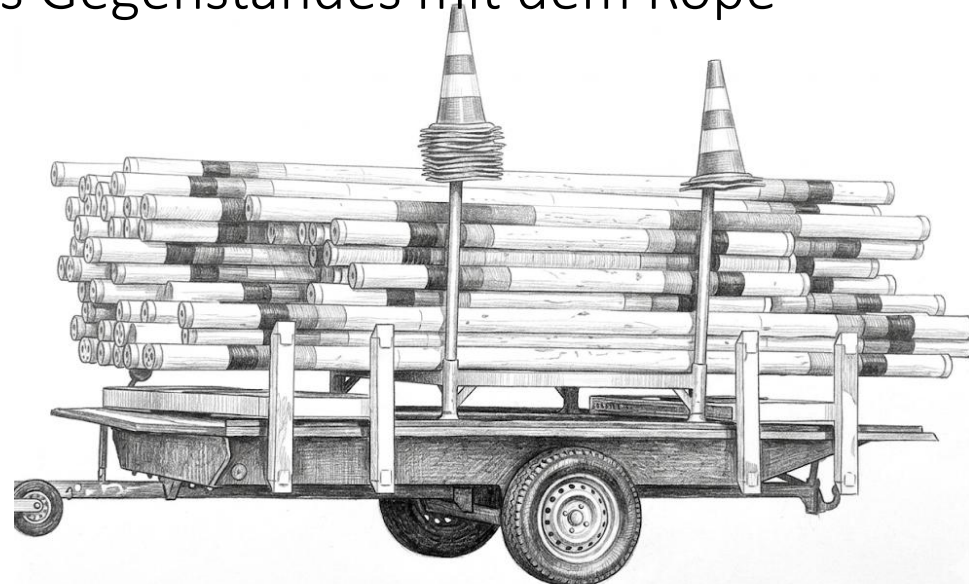
(13) Ground tie

(14) Ground tie und eine Aufgabe erledigen

(15) Nur für LK 1-3

Rope Drag: Schleppen eines Gegenstandes mit dem Rope

(16)...



## Verbotene Hindernisse

- (1) Reifen
- (2) PVC- Rohre
- (3) Wippen oder bewegliche Brücken
- (4) Tore, deren Elemente auf dem Boden miteinander verbunden sind
- (5) Wassergräben und Bäche
- (6) Flammen, Trockeneis, Feuerlöscher
- (7) Rückwärtsreiten über Gegenstände/ Hindernisse
- (8) Metallboden oder rutschiger Boden beim Überreiten von Planen oder Ähnlichem

## 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 addiert oder subtrahiert werden.

Jedes Hindernis wird mit Bewertungspunkten von + 1,5 bis - 1,5 bewertet.

DEUTSCHLAND E.V.

Turnierort:																Datum:				
Richter:																LK:				
Lfd. Nr.	Start Nr.	Manöver	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Score Total	Pen. Total	Final Score	Platz
		Pen																		
		Score																		
		Pen																		

## Bewertung

Die Scores werden unabhängig von Strafpunkten (Penaltys) gegeben.

Pluspunkte erhalten die Pferd-/Reiterkombinationen, die den Parcours willig, aufmerksam, korrekt und effizient bewältigen.

Takt und Qualität der Gangarten ist ein Teil des Manöver-Scores für das jeweilige Hindernis.

## DQ und 0-Score

- (1) DQ: siehe § 154
- (2) 0-Score: § 155 und § 346 (4)
  - Mehr als ein Finger zwischen den Zügeln
  - 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. ...

## DQ und 0-Score

... 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.

## DQ und 0-Score

### (2) 0-Score

- Der Gebrauch des Romals in anderer Weise, als im Regelbuch beschrieben.
- Bewältigen der Hindernisse in falscher oder anderer Weise als in der vorgegebenen Reihenfolge
- Auslassen eines Hindernisses ohne den Versuch es zu bewältigen
- Fehlerhafte Ausrüstung
- Sturz von Pferd und/oder Reiter

## DQ und 0-Score

### (2) 0-Score

- Ein Hindernis nicht von der korrekten Seite oder Richtung beginnen, arbeiten oder beenden, inkl. Überdrehen von mehr als einer  $\frac{1}{4}$  Drehung.
- Nicht den korrekten Weg in einem Hindernis oder zwischen den Hindernissen nehmen.
- Bewältigen/Bearbeiten eines Hindernisses in einer anderen Art als beschrieben.
- Reiten außerhalb der zur Begrenzung des Patterns (gesamte Aufgabe) bestimmten Markierungen.

## DQ und 0-Score

### (2) 0-Score

- Dritte Verweigerung im gesamten Pattern.
- Auslassen eines korrekten Lopes oder einer vorgeschriebenen Gangart. Der Handgalopp ergibt sich aus der tatsächlichen Linienführung im Parcours.
- Dauerhaftes Reiten mit zu tiefer Kopfhaltung des Pferdes (Ohrenspitzen deutlich unterhalb des Widerrists) oder mit überspanntem Genick, sodass der Nasenrücken hinter der Senkrechten getragen wird.

## Penalty-Situationen

### Penalty 1

Jedes Berühren von bzw. Treten auf Hölzer, Stangen, Pylonen oder Hindernisse.

Falsche Gangart (incorrect gait) im Walk oder Trot bis zu 2 Schritten/4 Tritte.

Beide Vorder- oder Hinterhufe in einem Zwischenraum, der nur für einen bestimmt ist. Beträgt der Abstand ein Vielfaches so ist die gewählte Anzahl der Schritte, Tritte, Sprünge während des gesamten Hindernisses mit Vor- und Hinterhand einzuhalten.

Auslassen oder Verpassen eines Trittes in einen dafür vorgesehenen Zwischenraum.

Beim Lope over eine Stange zwischen die jeweiligen Vorder. Oder Hinterbeine nehmen (split pole).

## Penalty-Situationen

### Penalty 1

Bei Trot- oder Lope 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.

Beißen in ein Hindernis (Busch, Tor etc.).

Ein Tritt bei Verharren, Aufsitzen oder Ground Tie (außer um das Gleichgewicht zu erlangen).

## Penalty-Situationen

### Penalty 3

Falsche Gangart für mehr als 2 Schritte / 4 Tritte / Sprünge (komplettes Auslassen der geforderten Gangart führt zum 0-Score).

Falscher Galopp, mehr als 2 Sprünge im Kreuzgalopp beim Galoppwechsel oder aus dem Lope fallen (außer um den falschen Galopp zu korrigieren) sowie nicht im Pattern vorgeschriebener Galoppwechsel.

Mehr als 6 Tritte Tot beim einfachen Galoppwechsel.

Herunterwerfen einer erhöhten Stange, Umwerfen einer Pylone, Tonne, Pflanze oder größere Demontage eines Hindernisses.

## Penalty-Situationen

### Penalty 3

Übertreten der Hindernisbegrenzung, Herausfallen, Heraus- oder Herabspringen aus einem Hindernis (z.B. rückwärts, Brücke, seitwärts, Viereck) mit nur einem Huf.

Zwei bis drei Tritte bei Verharren, aufsitzen oder Ground Tie.

Beim Ziehen eines Gegenstandes keine ganze Ropeschleufe um das Sattelhorn (kein „Dally“).

## Penalty-Situationen

### Penalty 5

Fallenlassen eines Gegenstandes, der transportiert werden soll.

Erstes Verweigern, Wegdrängen vom Hindernis von mehr als 4 Tritten (2 Schritten) in die falsche Richtung oder der Versuch, einem Hindernis durch Scheuen auszuweichen sowie das Verweigern gegenüber der reiterlichen Hilfen in dem Maße, dass eine Verzögerung des Patterns die Folge ist. Dies wird mit einem Kreis um die Ziffer fünf gekennzeichnet.

Zweites Verweigern, Wegdrängen vom Hindernis von mehr als 4 Tritten (2 Schritten) in die falsche Richtung oder der Versuch, einem Hindernis durch Scheuen auszuweichen sowie das Verweigern gegenüber der reiterlichen Hilfen in dem Maße, dass eine Verzögerung des Patterns die Folge ist. Dies wird mit einem Kreis um die Ziffer fünf gekennzeichnet.

## Penalty-Situationen

### Penalty 5

Nicht den Versuch zu unternehmen nach dem ersten Verweigern das Hindernis zu bewältigen

Schwerwiegender Ungehorsam

Loslassen des Tores oder Fallenlassen eines Seils beim „Seil-Tor“.

Übertreten der Hindernisbegrenzung, Herausfallen, Heraus-oder Herabspringen aus einem Hindernis (z.B. rückwärts, Brücke, seitwärts, Viereck) mit zwei Hufen oder mehr.

Rückwärtsgehen von mehr als 4 Tritten (2 Schritten).

## Penalty-Situationen

### Penalty 5

Ein Hindernis nicht vollenden.

Nicht Schließen des Tores

Beim Überqueren eines Stangenmanövers eine oder mehrere Stangen auslassen

Einmaliges Berühren des Pferdes am Hals, um dessen Kopf zu senken, oder Gebrauch der freien Hand, um das zu ängstigen oder zu loben.

Mehr als 3 Tritte bei Verharren, Aufsitzen oder Ground tie

Jegliches Beeinflussen des Pferdes durch das Berühren mit der Hand

## Auswahl der Pattern

Der Richter ist für die Auswahl und den korrekten Aufbau des Patterns verantwortlich.

- ✓ Sicherheit beachten
- ✓ Leistungsklasse beachten
- ✓ Platzgröße beachten (um ein Ranch Trail-Pferd gut vorstellen zu können benötigen die Reiter möglichst viel Platz)
- ✓ falls ein umzäunter größerer Außenplatz zur Verfügung steht, soll die Prüfung draußen stattfinden
- ✓ Abstände beachten
- ✓ möglichst natürliche Hindernisse verwenden
- ✓ als Stangen sollten kleine Stämme verwendet werden

## Hinweise

- ✓ Raumgreifende Bewegungen mit deutlicher Vorwärtstendenz sind ein Grundelement des Ranch Trails.
- ✓ Großer Wert soll auf die willige, effiziente Bewältigung der Hindernisse wie bei einem Ranch-Pferd gelegt werden.
- ✓ Übertriebenes „Kopfsenken“ über den Hindernissen ist nicht erwünscht.
- ✓ Galopp mit Galoppwechsel kann als separates „Hindernis“ aufgenommen werden.
- ✓ „Fehler“ in den Gangarten (Gangartenunterbrechung etc.) werden immer mit dem nächsten Hindernis bewertet.

- Erstellt von:
- Susanne Haug
  
- Überarbeitet
- Yvonne Steinbock 2026

