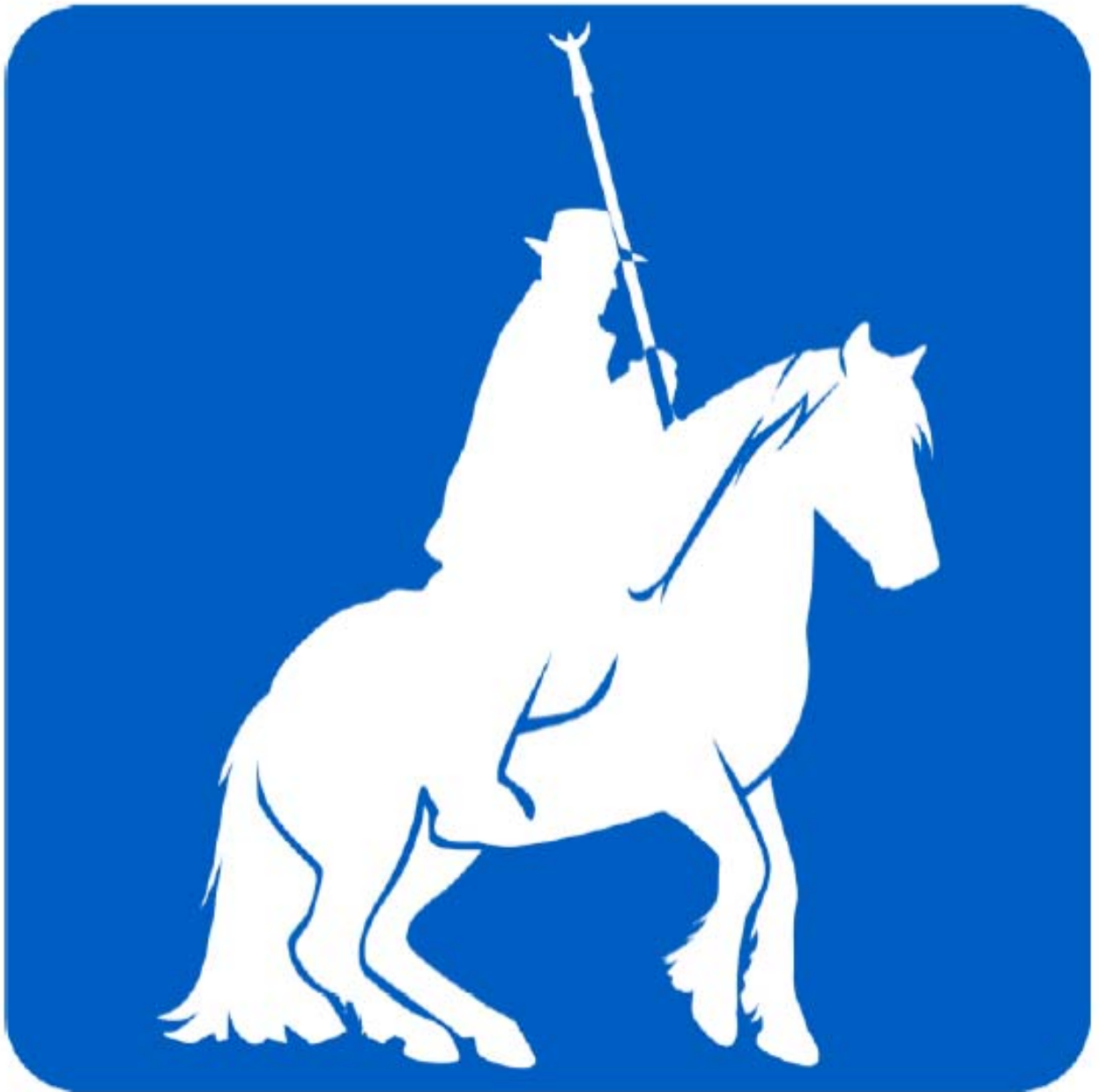


Camargue-Reglement 2009



Gültig ab dem 15 NOVEMBER 2008

Fédération Française d'Equitation (FFE)
Französische Reiterliche Vereinigung

Inhaltsverzeichnis

Präambel	4
----------	---

I – ORGANISATION

Art. 1.1 – Veranstalter	4
Art. 1.2 - Gelände und Ausrüstung	4
Art. 1.3 - Anschlagbrett	4

II – DISZIPLINEN

Art. 2.1 - Liste der Prüfungen	5
--------------------------------	---

III – BEAUFTRAGTE

Art. 3.1 - Richter und Turnierleitung	5
---------------------------------------	---

IV – TEILNEHMER

Art. 4.1 - Teilnahmebedingungen	6
Art. 4.2 - Turnierbekleidung Klasse Club 2	6
Art. 4.3 - Turnierbekleidung andere Klassen	6
A - Auf dem Abreitgelände	6
B - Auf dem Prüfungsgelände	6

V - PFERDE

Art. 5.1 - Musterung der Pferde	7
Art. 5.2 - Teilnahme	8
Art. 5.3 - Qualifizierung der Pferde	8
Art. 5.4 - Ausrüstung Klasse Club	8
Art. 5.5 - Ausrüstung andere Klassen	8
A - Sattel	8
B - Zaumzeug	8
C - Martingal	9
D - Caveçon (Kappzaum)	9
E - Camargue-Kandarengewiss	9
F - Kandarenzügel	9
G - Satteldecke	9

VI – TECHNISCHE VORGABEN

Art. 6.1 - Reprise de Travail (Dressurprüfung)	10
Art. 6.2 - Parcours de pays (Geländeparcours)	16
Art. 6.3 - Maniabilité (Geschicklichkeitsprüfung)	19
Art. 6.4 - Slalom parallèle (Parallelsalom)	27
Art. 6.5 - Jeu de la liberté (Freiheitsspiel)	30
Art. 6.6 - Tri technique (Rinderarbeit Technik)	32
Art. 6.7 - Tri chronométré (Rinderarbeit auf Zeit)	35
Art. 6.8 - Coursejado-Rennen	36

VII – ABLAUF DER PRÜFUNGEN

Art. 7.1 - Ablauf der Prüfungen	39
--	-----------

VIII – STRAFEN

Art. 8.1 - Verlust der Kopfbedeckung	39
Art. 8.2 - Strafpunkte für zweihändige Zügelführung	39
Art. 8.3 - Ausschluss	39

IX - PLATZIERUNG

Art. 9.1 - Platzierung innerhalb der Prüfungen	40
Art. 9.2 - Gesamtwertung	40

PRÄAMBEL

Die Camargue-Reitweise ist das Erbe einer jahrhundertalten Tradition, die den Reitern des Rhône-Deltas und ihrem kulturellen Umfeld eigen ist. Sie ist eine französische Arbeitsreitweise, die traditionsgemäß mit der flächendeckenden Aufzucht der wilden Camarguestiere verbunden ist.

Turniere in der Camargue-Reitweise dienen dem Ziel, diese Reitweise ebenso wie die spezifischen Eigenschaften des Camarguepferdes und seines Reiters zur Geltung zu bringen.

Camargue-Pferd

- Freimütigkeit, Wendigkeit, Schneidigkeit und Ausdauer
- Ruhe, Rinderverständnis und Voraussehen
- Geschwindigkeit und Geradheit
- Gehorsam, Gleichgewicht, Geschmeidigkeit, Harmonie und Reaktion auf die Hilfen

Reiter

- Standfestigkeit, Zuverlässigkeit und Bestimmtheit
- Kenntnisse des Viehs, Erfahrung und Feinheit
- Geschicklichkeit im Umgang mit dem Trident
- Geschmeidigkeit, Beständigkeit, Leichtigkeit
- Unabhängigkeit und Zweckmäßigkeit der Reiterhilfen

I – ORGANISATION

Art. 1.1 – Veranstalter

Das Programm des Wettkampfes kann frei gestaltet werden.

Jeder Wettkampf kann Prüfungen in verschiedenen Klassen beinhalten.

Art. 1.2 - Gelände und Ausrüstung

Jedes Gelände muss genau den Vorgaben, der für jeden Test festgelegten Bedingungen, entsprechen.

Art. 1.3 – Anschlagbrett

Auf dem Anschlagbrett müssen folgende Angaben angeschlagen werden:

- die für einen korrekten Ablauf des Turniers nötigen Informationen,
- die Pläne der verschiedenen Parcours,
- die provisorischen und endgültigen Ranglisten.

II – DISZIPLINEN

Art. 2.1 – Liste der Prüfungen

Prüfungen	Typ	Klasse
Club 2	Spéciale	CLUB
Club 1	Spéciale / Grand Prix	
Club Elite	Spéciale / Grand Prix	
Amateur 2	Préparatoire / Spéciale / Grand Prix	AMATEUR
Amateur 1	Préparatoire / Spéciale / Grand Prix	
Amateur Elite	Spéciale / Grand Prix	
Amateur Elite Tri	Spéciale / Grand Prix	

Préparatoire (Vorbereitung): Prüfung, die denselben technischen Normen entspricht, jedoch Jungpferden vorbehalten ist. „Amateur 2“ für 3-jährige Camarguepferde und Pferde, die im ersten Wettkampfsjahr starten und „Amateur 1“ für 4-jährige Camarguepferde, die schon in der Klasse „Amateur 2“, Préparatoire gegangen sind und für Pferde, die im 2. oder 3. Wettkampfsjahr starten. **Spéciale (Spezial):** Alle Ponys/ Pferde **Grand Prix (Großer Preis):** Für Camarguepferde reserviert.

Eine Prüfung besteht aus verschiedenen Tests der folgenden Liste:

Club 2 und Club 1			
1. Reprise de travail.	3. Maniabilité.	5. Jeu de la liberté.	
2. Parcours de pays.	4. Slalom parallèle.		
Club Elite / Amateur			
1. Reprise de travail.	3. Maniabilité.	5. Jeu de la liberté.	7. Tri chronométré.
2. Parcours de pays.	4. Slalom parallèle.	6. Tri technique.	8. Coursejado.

III – BEAUFTRAGTE

Art. 3.1 - Richter und Turnierleitung

Der leitende Richter wird vom Veranstalter bestimmt.

Es muss sich obligatorisch um einen vom Verband anerkannter Richter handeln.

Der leitende Richter ernennt im Einvernehmen mit dem Veranstalter folgende Personen:

- Richter und Hilfsrichter für die verschiedenen, im Turnierprogramm ausgeschriebenen Prüfungen und Tests;
- die für die Veranstaltung benötigten Parcoursaufseher.

Jeder Beauftragte muss im Besitz einer gültigen Verbandslizenz sein.

	Prüfungen	Club 2	Club 1/Elite	Amateur
Richter				
Richter Club		Leitender Richter	Hilfsrichter	
Richter Amateur		-	Leitender Richter	

Anmerkung der Übersetzerin: diese Vorgaben gelten für Frankreich, nicht für Deutschland, da diese nicht das gleiche Wettkampfsystem haben.

IV – TEILNEHMER

Art. 4.1 – Teilnahmebedingungen

Die Teilnehmer müssen im Besitz einer gültigen Turnierlizenz sein.

Minimale Niveauanforderungen:

Prüfung	Prüfungsgrad für Minderjährige
Club 2	Galop 2
Club 1	Galop 4
Club Elite	Galop 6
Amateur	Galop 6

Für die Teilnahme an den Prüfungen Tri Technique (Rinderarbeit Technik), Tri Chronométré (Rinderarbeit auf Zeit) und Coursejado-Rennen müssen die minderjährigen, reitenden Helfer des Teilnehmers mindestens einen Galop 4 vorweisen. Volljährige Teilnehmer benötigen keinen Galop.

In allen Prüfungen muss das Pferd ausnahmslos einhändig geritten werden.

Art. 4.2 - Turnierbekleidung

Das Tragen einer zugelassenen schützenden Kopfbedeckung (Reitkappe) ist für alle Teilnehmer der Klasse „Club“ sowie für alle minderjährigen Teilnehmer aller Klassen obligatorisch.

A. Für die Klasse Club

Freie Wahl der Reitbekleidung, unterliegt der Wahl des Vereins, in dem der Reiter Mitglied ist. Sie muss zweckentsprechend, sauber und korrekt sein und kann in den Vereinsfarben gewählt werden.

Der Präsident der Jury hat die Kompetenz jede nachlässige oder gefährliche Bekleidung zu sanktionieren.

Diese Richtlinie gilt auch für den Paddock.

B. Für die Klassen Club Grand Prix und Amateur

1. - Auf dem Abreitgelände

Eine korrekte Camargue-Reitbekleidung wird unter allen Umständen verlangt.

2. - Auf dem Prüfungsgelände

Zwingend sind:

- Die Hose aus traditionellem Stoff mit speziellem Schnitt, eng an den Knien und unten weiter. Ein feiner schwarzer Streifen ist als Besatz in der ganzen Länge an der äußeren Hosennaht angenäht. Die Vordertaschen sind sogenannte „Westentaschen“.
- Stiefeletten mit Gummieinsatz oder Stiefel nach „Gardian“-Art (Glatt oder Wildleder)
- Das Hemd aus Baumwolle, Flanell, Seide einfarbig oder mit Motiven: getupft, Blumen, Karos und von kräftigen Farben (fluoreszierende Farben sind verboten). Die Ärmel sind lang.
- Das Tragen des Hutes , Schirmmütze oder Béret mit Ausnahme von Baseballcaps.

1. Reprise de Travail (Dressurprüfung)

Eine Krawatte, Kordel oder ein schwarzes Samtband ist obligatorisch.

Je nach Jahreszeit:

Die Weste kann aus Baumwolle, Samt, Seide sein und/oder die Jacke (in schwarzem Samt mit Besatz).

Reiterinnen können die Gardianreithose oder einen Reitrock tragen. Bei letzterem ist zu beachten, dass einmal im Sattel sitzend, dieser mindestens das Knie bedecken muss. Das Tragen von Stiefeln wird empfohlen.

Lange Haare müssen festgebunden werden: das Tragen eines Haarnetzes wird empfohlen. Das Mitführen einer Gerte oder „ginguelle“ (leichtes Holzstückchen) ist nicht erlaubt.

Die Sporen müssen Camargue-Sporen sein.

Sie bestehen aus glattem Metall. Der Dorn, welcher durch ein Rädchen abgeschlossen wird, darf nicht länger als 4cm sein. Das Rädchen muss sich frei drehen, sein Durchmesser beträgt 2 cm oder weniger und besitzt mindestens 10 Zähne von gleicher Länge.

Der Dorn ist entweder gerade oder in Schwanenhalsform und soll so verschnallt werden, dass der Dorn horizontal nach hinten zeigt.

2. Andere Disziplinen

Eine weniger strenge Kleidung ist erlaubt.

Die Hemdsärmel dürfen hochgerollt sein und der Kragen offen getragen werden.

Bei schlechtem Wetter darf eine Wolljacke in neutraler Farbe über dem Hemd getragen werden oder aber ein Blouson, eine dunkle Leinenjacke oder eine dunkle Wachsjacke.

Mehrfarbige Stoffe oder Armeetarnfarben sind nicht erlaubt.

Tri technique (Rinderarbeit Technik), Tri chronométré (Rinderarbeit auf Zeit):

Das Mitführen einer „ginguelle“ (leichtes Holzstückchen) oder „calos“ (starrer, dicker Stock) ist erlaubt.

Das Tragen eines Trident ist verboten.

Das Mitführen einer Gerte ist nicht erlaubt.

3. Parcours de pays (Geländeparcours)

Das Tragen von Gummistiefeln kann je nach Wetter und Gelände durch richterliche Entscheidung erlaubt werden.

Das Mitführen der „Ginguelle“ ist erlaubt.

4. Coursejado-Rennen

Die Kleidung ist die gleiche wie in der Beschreibung der anderen Disziplinen.

Ein oder zwei Reiter tragen einen Trident.

Die dreizackige Eisenspitze, der „Trident“ ist kegelförmig wobei die beiden äußeren Spitzen einen Halbmond bilden. Der mittlere Zacken ist kürzer als die seitlichen.

Die Fassung wird an das dicke Ende einer Holzstange aus Esche oder Kastanie befestigt. Die Stange ist höchstens 2.50 m lang.

Ein Reiter kann das gleiche Pferd nur einmal in einer gleichen Prüfung reiten.

Art. 5.1 - Musterung der Pferde

Ein Pferd kann während allen Prüfungen und jederzeit von einem Richter oder Hilfsrichter untersucht werden.

Art. 5.2 - Teilnahme

Um die Anzahl der Teilnahmen des gleichen Pferdes pro Tag einzuschränken, wird für jede Disziplin eine Anstrengungswert errechnet:

Tests	Ponys/ Pferde		Ponys/ 3- jährige Pferde	
	Anstrengungsgrad	Gesamt maxim. pro Tag	Anstrengungsgrad	Gesamt maxim. pro Tag
Reprise de travail	1	10	1	5
Parcours de pays	2		2	
Maniabilité	2		2	
Slalom parallèle	1 Durchgang		Verboten	
Jeu de la liberté	0,5		0,5	
Tri technique	2		Verboten	
Tri chronométré	2		Verboten	
Coursejado	2		Verboten	

Art. 5.3 - Fehlt: Qualifizierung der Pferde

Art. 5.4 - Ausrüstung für die Klassen Club

Jedes Pferd muss mit einem Sattel geritten werden, gleich ob mit oder ohne Steigbügel. Der Damensattel ist erlaubt. Schweifriemen und Vorderzeug sind erlaubt. Gleitende Ringmartingale und Camargue-Martingale (feststehend) sind erlaubt.

Art. 5.5 - Ausrüstung für die Klassen Club Grand Prix und Amateur

Ausrüstungen anderer Reittraditionen sind erlaubt, ohne diese zu entstellen oder zu mischen.

A - Sattel

Der Camarguesattel ist ein Hohl­sattel mit einem Vorder- und Hinterziesel, deren Höhe 15 cm nicht überschreiten dürfen. Der Hinterziesel läuft seitlich in die Oberschenkelstütze aus. Die Steigbügelriemen sind an den Metall- oder Holzplatten des Sattelbaums befestigt. Die Sattelblätter sind eher rechteckig geschnitten und ziemlich groß. Der Sattel wird hinten mit einem verstellbaren ein- oder mehrteiligen Schweifriemen gehalten, dieser ruht auf einem Sattelkissen. Diese beiden Teile sind auf der Rückseite des Sattels am Hinterziesel befestigt. Die Steigbügelriemen sind aus Leder und verlaufen unter dem Sattelblatt. Sie werden an den Sattelbaumplatten befestigt. Die Länge kann dank einer Schnalle verstellt werden.

Die Steigbügel werden vorne durch Metallstreben, die einen Käfig formen, geschlossen. Sie werden mittels beidseitiger kleiner Steigbügelriemen, dem sogenannten „Auge des Steigbügels“ oder aber mittels eines Systems mit einer Spule oder eines Tourniquet aufgehängt.

B - Zaumzeug

Normalerweise wird es aus rehbraunem (sog. Fauve) Leder gefertigt. Es besteht aus Kopfstück, Stirnband, Backenstück, Kinnriemen und gegebenenfalls einem Nasenriemen. Schnallen verbinden diese Teile miteinander.

C - Martingal

Es ist oft aus der gleichen, aber etwas dickeren Lederqualität als das Zaumzeug. Es besteht aus einem zentralen, kupfernen Ring, von weniger als 45 mm Durchmesser, an dem vier Lederriemen angebracht sind. Der obere verstellbare Riemen wird am Nasenriemen oder Caveçon (Kappzaum) verschnallt; der untere verstellbare Riemen wird vom Sattelgurt gehalten; die zwei seitlichen Riemen umschließen den Pferdehals.

D - Caveçon (Kappzaum)

Er wird durch lederne Backenstücke gehalten, die durch Schnallen verstellbar sind. Er hat eine eigene, typische Form: er besteht aus beweglichen Metall-Kettengliedern, die mit Kronen versehen sind. Darauf sind im gleichmäßigen Abstand drei Ringe auf Drehgelenken angebracht. Die Benutzung der Kappzaumzügel ist ausschließlich in allen Prüfungen der Klasse „Préparatoire“ und in den Prüfungen „Tri“ zugelassen.

E - Camargue-KandarengGebiss

Das besondere Merkmal des Camargue-KandarengGebiss sind die nach hinten gebogenen Unterzüge. Es existiert als gebrochenes KandarengGebiss oder als Stangengebiss mit Zungenfreiheit. Die Dicke des Mundstücks sollte der Sensibilität des Pferdesmauls angepasst sein.

Am unteren Ende des Unterbaums ist jeweils ein Ring mit einem ungefähren Durchmesser von 35 mm entweder direkt oder mittels eines Drehgelenks angebracht. Der Oberbaum der Kandare schließt mit einer Backenstücköffnung, dem sogenannten „œil du banquet“, an dem das Backenstück befestigt wird.

Die maximale Höhe des Oberbaums sollte 75 mm nicht übersteigen. Die Kinnkette wird an der rechten Backenstücköffnung befestigt und an einem kleinen Haken an der linken Backenstücköffnung eingehängt, so dass die Länge der Kinnkette verstellbar werden kann. Vom Mundstück aus gemessen darf die Länge des Unterbaums inkl. Drehgelenk und Ring nicht mehr als 150 mm betragen. Die Mundstücke der Kandare können aus verschiedenen Materialien bestehen.

F - Kandarenzügel

Die Zügel des Zaumzeugs müssen in einer Hand gehalten werden. Jede zweihändige Zügelführung führt zum Ausschluss. Sie sind aus Leder und haben eine Schnalle, mit der sie an den Gebissringen befestigt werden können. Am anderen Ende sind sie zusammen genäht und schließen oft mit einem Einzelteil, dem sogenannten „Fouet“ als Verlängerung ab. Ein Lederschieber ermöglicht die Anpassung der gewünschten Zügelänge. Die Caveçon-Zügel bestehen entweder aus Pferdehaar (Seden) oder aus einem Seil. Sie enden mit einem Karabinerhaken oder einem Lederstück mit Schlingen, um sie an den

beiden äußeren Ringen des Kappzaums befestigen zu können. Sie sind nicht miteinander verbunden und schließen am jeweiligen Ende mit einem speziellen Knoten ab.

G - Satteldecke

Die typische Satteldecke, der „Couvertoun“ besteht aus Filz oder aus einem Stoff, der einfarbig sein kann oder aber ein braun/weißes Schachbrettmuster haben kann. Sie ist ganz mit braunem Leder oder Lederimitat eingefasst. An der Sattelturlage ist sie mit einer ledernen Verstärkung versehen.

VI – TECHNISCHE VORGABEN

Art. 6.1 -Reprise de travail (Dressur)

A – Definition

Die Reprise de Travail (Dressurprüfung) wird in mehreren Klassen geritten; drei verschiedenen Dressurprogramme entsprechen diesen Klassen.

Die Pflichthufschlagfiguren sind in der festgelegten Reihenfolge auszuführen.

Jede Einmischung eines Dritten (Stimme, Zeichen) wird als verbotene „Fremde Hilfe“ an den Reiter betrachtet, in diesem Fall gewährt der Richter maximal die Note 2 für die betroffene Figur(en).

B - Beurteilung

Im Fall, dass die Türe der Reitbahn nicht geschlossen ist und der Reiter die Reitbahn verlässt, wird dieser für die betreffende Lektion einen Punktabzug erfahren.

Die zwei Richter sitzen Seite an Seite an einem Richtertisch zusammen mit dem zuständigen Sekretär, der jeweils eine Note pro Richter in das Protokoll notiert.

C - Das Turniergelände

Die Reitbahn wird durch eine Barriere mit einer Mindesthöhe von 30 cm eingezäunt.

Die Abmessung beträgt mindestens 20 x 40 m, der Boden muss flach, weich und homogen sein.

Die Mitten der 4 Seiten müssen gekennzeichnet sein.

Das Publikum muss mindestens 4 m von der Reitbahn Abstand halten.

D. Reprise de Travail (Dressurprüfung) für die Klassen Club 1 und Amateur 2

Ort des Turniers: _____
 Reiter: _____

Datum: _____
 Pferd: _____

Nr. _____

	Lektion	Kriterien	Note 1	Note 2	Bemerkungen
1	Einreiten im Trab, über den Schritt durchparieren zum Halten, Grüßen, anreiten im Schritt, rechte Hand	Geraderichtung beim Einreiten, Stillstand, Ruhe			
2	An der langen Seite Mittelschritt, an der folgenden kurzen Seite Schritt	Einhaltung des geforderten Schrittempos, saubere Gangartwechsel, Einhaltung der Vorwärtsbewegung beim Verkürzen			
3	In der Ecke antraben	Williger und sauberer Übergang			
4	Auf der Mitte der langen Seite einen 10m- Zirkel rechter Hand reiten, danach weiter auf dem Hufschlag bis zur kurzen Seite reiten	Präzision der Hufschlagfigur, richtige Gangart			
5	Ab Mitte der kurzen Seite des Rechtecks Schlangenlinie mit 4 Bögen ; der 1. im Trab, der 2. im Schritt, der 3. im Trab, Übergang Trab/Halten/Trab zwischen den Bögen 3 und 4. Beenden der Schlangenlinie in der Mitte der kurzen Seite des Rechtecks	Alle Gangartwechsel erfolgen auf der Mittellinie, Präzision der Hufschlagfigur und der Gangartwechsel, auferlegte Gangarten eingehalten			
6	Auf der Mitte der langen Seite einen 10m- Zirkel linker Hand reiten, danach weiter auf dem Hufschlag bis zur kurzen Seite reiten	Präzision der Hufschlagfigur, richtige Gangart			
7	In der Ecke angaloppieren, Linksgalopp	Anspringen im richtigen Galopp			
8	Mitte der kurzen Seite einen Zirkel im Links-Galopp, 20m Durchmesser, Beenden des Zirkels in der Mitte der kurzen Seite	Einhalten des richtigen Galopps, Präzision der Linienführung			
9	Durchparieren zum Trab, in der Mitte der langen Seite linksum zur gegenüberliegenden Seite wenden, Handwechsel, durchparieren zum Schritt	Präzision der Hufschlagfigur, saubere Gangartwechsel			
10	In der Ecke angaloppieren, Rechtsgalopp	Anspringen im richtigen Galopp			

11	Ab der Mitte der kurzen Seite einen 20 m- Zirkel im Rechtsgalopp reiten, beenden des Zirkels in der Mitte der kurzen Seite	Einhalten des richtigen Galopps, Präzision der Hufschlagfigur			
12	In der Ecke durchparieren zum Trab	Williger und sauberer Übergang			
13	Auf der langen Seiten über den Schritt zum Halten durchparieren, Grüßen, die Bahn am langen Zügel verlassen	Geraderichtung beim Halten, Stillstand, Ruhe, Verlassen der Bahn			
Gesamtnoten					
14	Hilfengebung				
15	Präzision der Hufschlagfiguren				
16	Kleidung, Ausrüstung, Fellpflege				
17	Willigkeit				
18	Schwung				
Erhaltene Punktzahl					
Abzüglich Strafpunkte:					
Total Punktzahl					

Benotungsprinzip

Benotung von 0 bis 10. Total maximal pro Richter : 220 Punkte

Ausgezeichnet	10	Ausreichend	5	Unausgeführt	0
Sehr gut	9	Unzureichend	4	1. Auslassung	2 Strafpunkte
Gut	8	Recht schlecht	3	2. Auslassung	4 Strafpunkte
Recht gut	7	Schlecht	2	3. Auslassung	8 Strafpunkte
Befriedigend	6	Sehr schlecht	0	4. Auslassung	Ausschluss

Name des Richters

Unterschrift

E. Reprise de travail (Dressurprüfung) für die Klassen Club Elite und Amateur 1

Ort des Turniers: _____ Datum: _____ Nr. _____

Reiter: _____ Pferd: _____

	Lektion	Kriterien	Note 1	Note 2	Bemerkungen
1	Einreiten im Galopp, über den Trab durchparieren zum Halten, grüßen, anreiten im Schritt, rechte Hand	Geraderichtung beim Einreiten, Unbeweglichkeit, Durchlässigkeit			
2	Auf der langen Seite 180°-Vorhandwendung rechts, im Schritt geradeaus anreiten	Kontrolle der Schultern und Hüften, Regelmäßigkeit der Bewegung, Durchlässigkeit			
3	Vor dem Ende der langen Seite durchparieren zum Halten, rückwärts richten mindestens 5 Schritte	Stillstand, Geraderichten beim Halten und beim Rückwärtsrichten, Durchlässigkeit			
4	Auf der langen Seite 180° Vorhandwendung links, im Schritt geradeaus anreiten	Kontrolle der Schultern und Hüften, Regelmäßigkeit der Bewegung, Durchlässigkeit			
5	Vor dem Ende der langen Seite durchparieren zum Halten, rückwärts richten mindestens 5 Schritte	Stillstand, Geraderichten beim Halten und beim Rückwärtsrichten, Durchlässigkeit			
6	Durch die Länge der Bahn reiten, ab der Mittellinie Vorwärts-Seitwärtsrichten bis zum rechten Hufschlag, bis zur kurzen Seite im Schritt geradeaus reiten	Durchlässigkeit, Kontrolle der Schultern und der Hüften, Regelmäßigkeit der Bewegung			
7	Durch die Länge der Bahn reiten, ab der Mittellinie Vorwärts-Seitwärtsrichten bis zum rechten Hufschlag, bis zur kurzen Seite im Schritt geradeaus reiten	Durchlässigkeit, Kontrolle der Schultern und der Hüften, Regelmäßigkeit der Bewegung			
8	Ab Mitte der kurzen Seite antraben und eine Schlangenlinie mit drei Bögen beginnen, mit einem Übergang Trab/Schritt/Trab zwischen dem ersten und dem zweiten Bogen und einem Übergang Trab/Halten/Trab zwischen den Bögen 2 und 3, Beenden der Schlangenlinie auf der Mitte der kurzen Seite	Präzision der Hufschlagfigur und der Gangartwechsel, Präzision der Gangartwechsel, Durchlässigkeit			
9	Aus der Ecke heraus rechts angaloppieren	Präzision des Angaloppierens, Willigkeit, Durchlässigkeit, Gleichgewicht			
10	Verstärken und Zurücknehmen des Galopps über drei Seiten, (2 lange Seiten verstärken, 1 kurze Seite verkürzen)	Variation der Schrittlängen, anspringen im richtigen Galopp deutlich erkennbare Gangartwechsel, Durchlässigkeit			
11	In der Mitte der langen Seite zwei mittelpunktgleiche 15m-Zirkel im Rechtsgalopp reiten, dann geradeaus bis zur kurzen Seite weiterreiten	Präzision der Hufschlagfigur, Biegung, Kadenz			

12	Weiter im Galopp durch die Länge der Bahn reiten, durchparieren zum Schritt, im Schritt bis zum Hufschlag weiterreiten, linke Hand abwenden	Geradheit der Länge der Bahn, Durchlässigkeit, Präzision der Gangartwechsel			
13	Aus der Ecke heraus links angaloppieren	Präzision des Angaloppierens, Willigkeit, Durchlässigkeit, Gleichgewicht			
14	Verstärken und Zurücknehmen des Galopps über drei Seiten, (2 lange Seiten verstärken, 1 kurze Seite verkürzen)	Variation der Schrittlängen, anspringen im richtigen Galopp deutlich erkennbare Gangartwechsel, Durchlässigkeit			
15	In der Mitte der langen Seite zwei mittelpunktgleiche 15m-Zirkel im Linksgalopp reiten, dann geradeaus bis zur kurzen Seite weiterreiten	Präzision der Hufschlagfigur, Biegung, Kadenz			
16	Im Galopp durch die Länge der Bahn reiten, durchparieren zum Halten in Richtung der Richter, grüßen, verlassen der Reitbahn im Schritt mit langen Zügeln	Stillstand, Durchlässigkeit, verlassen der Bahn			
Gesamtnoten					
17	Gangarten	Willigkeit und Gleichmäßigkeit			
18	Gehorsam	Gehorsam, Leichtigkeit der Bewegungen			
19	Schwung	Aktivität, Untertreten, Beweglichkeit der Hinterhand			
20	Kleidung, Ausrüstung, Fellpflege				
21	Hilfengebung				
Erhaltene Punktzahl					
Abzüglich Strafpunkte:					
Total Punktzahl					

Benotungsprinzip

Benotung von 0 bis 10. Total maximal pro Richter : 220 Punkte

Ausgezeichnet	10	Ausreichend	5	Unausgeführt	0
Sehr gut	9	Unzureichend	4	1. Auslassung	2 Strafpunkte
Gut	8	Recht schlecht	3	2. Auslassung	4 Strafpunkte
Recht gut	7	Schlecht	2	3. Auslassung	8 Strafpunkte
Befriedigend	6	Sehr schlecht	0	4. Auslassung	Ausschluss
					Zügführung mit 2 Händen

Name des Richters

Unterschrift

F. Reprise de Travail (Dressurprüfung) für die Klassen Amateur Elite

Ort des Turniers: _____ Datum: _____ Nr. _____

Reiter: _____ Pferd: _____

Alle Lektionen im Schritt müssen sofort nach dem Einreiten in die Bahn ausgeführt werden.

	Lektion	Kriterien	Note 1	Note 2	Bemerkungen
IM SCHRITT					
1	Einreiten im Galopp durch die Länge der Bahn, halten, grüßen, anreiten im Schritt.	Geraderichten beim Einreiten, Stillstand, Durchlässigkeit.			
2	Zirkel 10 m Durchmesser linke Hand	Biegung, Präzision der Hufschlagfigur, Kadenz im Schritt, Durchlässigkeit			
3	Zirkel 10 m Durchmesser rechte Hand	Biegung, Präzision der Hufschlagfigur, Kadenz im Schritt, Durchlässigkeit			
4	Anhalten, rückwärts richten (mindestens 10 Schritte)	Kontrolle des Haltens, Stillstand, Geraderichten beim Rückwärtsrichten, Kadenz, Durchlässigkeit			
5	Seitwärtsrichten nach rechts ohne Vorwärtsbewegung	Durchlässigkeit, Überprüfen der Schultern und der Hüfte, Regelmäßigkeit der Bewegung.			
6	Seitwärtsrichten nach links ohne Vorwärtsbewegung	Durchlässigkeit, Überprüfen der Schultern und der Hüfte, Regelmäßigkeit der Bewegung			
7	Halbe Pirouette im Schritt nach rechts	Durchlässigkeit, Kontrolle der Schultern und Schwung			
8	Halbe Pirouette im Schritt nach links	Durchlässigkeit, Kontrolle der Schultern und Schwung			
IM GALOPP					
9	Auf der Mittellinie links angaloppieren	Durchlässigkeit, Willigkeit beim Start, Ruhe und Gleichgewicht			
10	Drei Zirkel im Linksgalopp, der Erste mit 20 m Durchmesser im starken Galopp, der Zweite mit 15 m Durchmesser im Mittelgalopp, der Dritte mit 10 m Durchmesser im Arbeitsgalopp	Durchlässigkeit, deutliche Tempowechsel, Gangweite im Galopp und Gleichgewicht			
11	180° Hinterhandwendung im Linksgalopp und Galoppwechsel	Leichtigkeit von Pferd und Reiter, Kontrolle der Hüften, Qualität des fliegenden oder einfachen Galoppwechsels			
12	Drei Zirkel im Rechtsgalopp, der Erste mit 20 m Durchmesser im starken Galopp, der Zweite mit 15 m Durchmesser im Mittelgalopp, der Dritte mit 10 m Durchmesser im Arbeitsgalopp	Durchlässigkeit, deutliche Tempowechsel, Gangweite im Galopp und Gleichgewicht			

13	180° Hinterhandwendung im Rechtsgalopp und Galoppwechsel	Leichtigkeit von Pferd und Reiter, Kontrolle der Hüften, Qualität des fliegenden oder einfachen Galoppwechsels			
14	Aus dem Galopp heraus anhalten und Rückwärtsrichten (mindestens 10 Schritte)	Geraderichtung, Durchlässigkeit, Stillstand, Geraderichtung beim Rückwärtsrichten			
15	Rechts angaloppieren	Durchlässigkeit, Mut beim Start, Ruhe und Gleichgewicht			
16	Schlangenlinie mit drei Bögen mit fliegendem Wechsel oder einfachem Wechsel auf der Mittellinie	Präzision der Hufschlagfigur und der Gangartwechsel, Durchlässigkeit, Leichtigkeit des Pferdes			
17	Durch die Länge der Bahn im Galopp, anhalten, kurz verweilen, grüßen	Geraderichtung, Durchlässigkeit, Stillstand			
Gesamtnoten					
17	Gangarten	Willigkeit und Gleichmäßigkeit			
18	Gehorsam	Gehorsam, Leichtigkeit der Bewegungen			
19	Schwung	Aktivität, Untertreten, Beweglichkeit der Hinterhand			
20	Kleidung, Ausrüstung, Fellpflege				
21	Hilfengebung				
Erhaltene Punktzahl					
Abzüglich Strafpunkte:					
Total Punktzahl					

Benotungsprinzip

Benotung von 0 bis 10. Total maximal pro Richter : 220 Punkte

Ausgezeichnet	10	Ausreichend	5	Unausgeführt	0
Sehr gut	9	Unzureichend	4	1. Auslassung	2 Strafpunkte
Gut	8	Recht schlecht	3	2. Auslassung	4 Strafpunkte
Recht gut	7	Schlecht	2	3. Auslassung	8 Strafpunkte
Befriedigend	6	Sehr schlecht	0	4. Auslassung	Ausschluss
					Zügführung mit 2 Händen

Name des Richters

Unterschrift

Art. 6.2 - Parcours de pays (Geländeparcours)

A - Definition

Geländestrecke, die die natürlichen Gegebenheiten des Geländes optimal nutzt.

B - Normen für Die Prüfung

	Club 2	Club 1/ Amateur 2	Club Elite / Amateur 1	Amateur Elite
Anzahl Hindernisse	8	8 bis 10	10 bis 14	12 bis 16
Länge	800 bis 1000m	1000 bis 1200m	1200 bis 1400m	1400 bis 1600 m
Maximalhöhe der fixen Teile	0,60 m	0,60 m	0,60 m	0,60 m
Aufsprung überschreitet nicht	0,80 m	0,80 m	0,80 m	0,80 m
Abprung überschreitet nicht	0,60 m	0,60 m	0,60 m	0,60 m
Strafen an den Hindernissen				
1. Ungehorsam	20 Punkte	20 Punkte	20 Punkte	20 Punkte
2. Ungehorsam am gleichen Hindernis	40 Punkte	40 Punkte	40 Punkte	40 Punkte
3. Ungehorsam am gleichen Hindernis	Ausschluss	Ausschluss	Ausschluss	Ausschluss
5. Ungehorsam auf den ganzen Parcours	Ausschluss	Ausschluss	Ausschluss	Ausschluss
Sturz an einem Hindernis	20 Punkte	20 Punkte	20 Punkte	20 Punkte
Haltezone: pro gefallene Stange	20 Punkte	20 Punkte	20 Punkte	20 Punkte
Haltezone: Nichtbeachtung der Gangart	30 Punkte	30 Punkte	60 Punkte	60 Punkte
Steg: pro gefallene Stange	20 Punkte	20 Punkte	20 Punkte	20 Punkte
Labyrinth: pro gefallene Stange	20 Punkte	20 Punkte	20 Punkte	20 Punkte
Schrittzone: Nichtbeachtung der Gangart pro Versuch	20 Punkte	40 Punkte	40 Punkte	80 Punkte
Keine drei Versuche an einem Hindernis	140 Punkte	140 Punkte	140 Punkte	250 Punkte

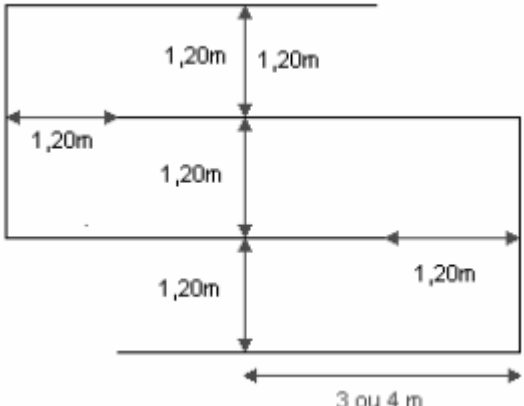

C - Wettkampfniveau

Diese Prüfung beinhaltet vier Leistungsniveaus Club 2, Club 1/ Amateur, Club Elite/Amateur 1 und Amateur Elite, die vier verschiedenen Geländestrecken darstellen.

<p>Pflichthindernisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schrittzone • Tor • Haltezone Klassen Club 2, Club 1, Club Elite, Amateur 2, Amateur 1 • Rückwärtsrichten Klasse Amateur Elite • Labyrinth 	<p>Empfohlene Hindernisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tore nacheinander • Wasserstelle • Überwinden eines Grabens • Baumstamm • Aufsprung • Abprung • Steg
--	--

Alle Hindernisse müssen:

- solide gebaut sein
- angenehm dekoriert
- beflaggt und durchnummeriert sein.

<p>1) Labyrinth</p> <p>Die losen, horizontalen Stangen liegen auf vertikalen Pfählen in einer Höhe zwischen 0,10 m und 0,60 m.</p>	
<p>2) Baumstamm</p> <p>Er muss mit einer Absprungstange versehen sein</p>	<p>Maximalhöhe 0,60 m Minimaldurchmesser 0,30 m</p>
<p>3) Auf- und Absprung</p>	<p>Aufsprung: Maximalhöhe 0,60 m Absprung: Maximalhöhe 0,80 m</p>
<p>4) Haltezone und Rückwärtsrichten</p> <p>Stangen lose auf vertikalen Pflöcken mit einer Bodenhöhe von 0,10 m bis 0.60 m.</p> 	<p>Haltezone Das Pferd muss mindestens 3 Sekunden stillstehen, die Vorderhand zwischen den Linien 2 und 3. Ein einzelner Versuch wird anerkannt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stange heruntergefallen: 20 Strafpunkte • Kein Stillstand: 30 Strafpunkte • nicht ausgeführt: Ausschluss <p>Das Rückwärtsrichten Das Pferd muss mit dem Rückwärtstreten beginnen, wenn die Vorderhand die Linie 3 überschritten hat und es beenden, wenn die Hinterhand die Linie 1 übertreten hat. Ein einzelner Versuch wird anerkannt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stange heruntergefallen: 30 Strafpunkte • nicht ausgeführt: Ausschluss
<p>5) Steg</p>	<p>Steg von 3 bis 4 Metern Länge und 0,80 m Breite, auf den Boden liegend, eingerahmt mit frei beweglichen Teilen (Seitenrampen) von 2 m Länge und 0,80 m Höhe.</p>
<p>6) Wasserstelle</p>	<p>Zwei Möglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • entweder ein schräger, flacher (nicht steiler) Ein- und Ausstieg, mit maximaler Wassertiefe von 80 cm • oder eine steile Abgrenzung, die ein Einspringen ins maximal 40 cm tiefe Wasser erfordert. <p>In jedem Fall muss der Grund der Wasserpassage gut tragend und nicht rutschig sein, gleich wie hoch die Anzahl von Teilnehmer ist.</p>
<p>7) Schrittzone</p>	<p>Das Pferd muss im Schritt eintreten, im Schritt bleiben und im Schritt wieder aus einer Zone heraustreten, die mit beflaggten Toren im Abstand von 7 m auf einem flachen und homogenen Gelände ausgesteckt ist. Drei Versuche in der gleichen Richtung sind erlaubt. Es ist kein Ausschluss an diesem Hindernis vorgesehen.</p>

D - Ausschilderung der Disziplin

1. Rote und weiße Fähnchen

a) Rote und weiße Fähnchen werden benutzt, um die Start- und Ziellinie, die obligatorischen Durchgänge und die Abgrenzungen der Hindernisse anzuzeigen.

b) Gruben, Bäche und alle Hindernisse, die eine große Anstrengung in der Breite erfordern, müssen durch 4 Fähnchen abgegrenzt werden:

- ein rotes und ein weißes Fähnchen an der Vorderseite
- ein rotes und ein weißes Fähnchen an der Hinterseite

2. Hindernisnummerierung

Ein verschiedenfarbiges Schild für jede Serie (grün, blau, gelb) mit der Hindernisnummer wird auf einem Pfahl auf der rechten Seite in 1,50 m Bodenhöhe angebracht.

E - Hindernisse

1. Definition

Wird nur als solches bezeichnet, wenn es mit einem oder mehreren roten und weißen Fähnchen und mit der Hindernisnummerierung gekennzeichnet ist.

Alle Hindernisse müssen in Reihenfolge der Nummerierung zu Pferd bewältigt werden.

F - Zeitmessung und Start

1. Die Zeitmessung ist von vorrangiger Bedeutung. Die Veranstalter müssen sicherstellen, dass die Zeit von jedem Teilnehmer von kompetenten Personen mit Sorgfalt unter Benutzung von elektronischen oder manuellen Stoppuhren genommen und registriert wird.

2. Die Zeit wird von dem Moment an genommen, in dem das Pferd die Startlinie überschreitet und bis zu dem Moment, in dem es die Ziellinie überschreitet. Jede angebrochene Sekunde wird gezählt.

G - Parcours-Plan

Ein genauer Plan der Strecke, auf dem alle Fähnchen eingezeichnet sind, muss angeschlagen werden.

Dieser Plan muss bereits vor der Parcoursbesichtigung aufgehängt sein. Im Fall einer Beschwerde, gilt nur dieser Plan.

Die Konkurrenten sind angehalten, diesen Plan vor dem Start zu studieren.

Jede kurzfristige Umstellung aus Gründen des Zustands des Geländes oder jedes anderen Umstandes, muss spätestens eine Stunde vor Startbeginn des ersten Konkurrenten im offiziellen Plan eingetragen werden.

Ab dem Moment des Starts des ersten Teilnehmers kann der Parcours nicht mehr umgestellt werden.

Falls ein Fall von höherer Gewalt vorliegt, muss der Jurypräsident die Prüfung zur Wiederherstellung der Strecke oder der Hindernisse unterbrechen. Im Falle, dass dies nicht realisierbar ist, wird die Prüfung abgebrochen und annulliert.

Die Teilnehmer haben keinen Anspruch auf jedwede Entschädigung.

H - Definition Hindernisfehler

1. Verweigerung

a) Als Verweigerung zählt ein Anhalten des Pferdes vor dem zu überwindenden Hindernis. Ein Anhalten ohne Rückwärts- oder Seitwärtstreten und sofortiges Springen mit beiden Beinen aus dem Stand wird nicht bestraft.

Zieht sich das Anhalten in die Länge oder tritt das Pferd absichtlich oder unabsichtlich auch nur einen Schritt zurück, d.h. bewegt es sich in die eine oder andere Diagonale, wird ihm das als Verweigerung angerechnet.

b) Wenn das Pferd, nachdem es ein erstes Mal auch nur einen Schritt zurückgewichen ist, anhält und nochmals neu zurückweicht, nachdem es zum Hindernis herangeritten wurde, wird ihm das als zweite Verweigerung gewertet usw..

2. Ausbrechen

Einem Pferd wird ebenfalls eine Verweigerung ausgesprochen, wenn es das Hindernis oder Element nicht auf die vom Reiter oder vom Parcours vorgegebene Weise überwindet. Nach einem Fehler an einem vorhergehenden Hindernis oder Element kann der Reiter seinen Parcours nach eigenem Gutdünken wählen ohne dafür Strafpunkte zu erhalten. Falls jedoch das Pferd dem vorgegebenen Hindernis oder Element versucht auszuweichen, werden dafür die entsprechenden Strafpunkte erteilt.

I - Teilnehmer mit Schwierigkeiten am Hindernis

1. Jeder Reiter, der vor einem Hindernis Schwierigkeiten hat, und den nächsten nahenden Reiter behindern würde, muss dieses Hindernis räumen. Absichtliches Behindern eines Teilnehmers führt zum sofortigen Ausschluss.
2. Wenn ein Pferd beim Überwinden eines Hindernisses sich verletzen könnte oder den Parcours nur mit Hilfe fortsetzen könnte, liegt es im Ermessen des Richters, den Parcours zu unterbrechen und den Teilnehmer auszuschließen.

J - Gefälligkeitshilfe

Es ist den Hindernisrichtern oder Beauftragten untersagt, einem Teilnehmer in jedweder Art und Weise an etwas zu erinnern oder ihm zu helfen, einen Hindernisfehler zu berichtigen.

1. Verbotene Gefälligkeitshilfen

Gefälligkeitshilfen seitens Dritter sind unter Androhung des Ausschlusses untersagt. Als verbotene Gefälligkeitshilfen wird jedes gewünschte oder unerwünschte Eingreifen Dritter, mit dem Ziel die Aufgabe des Reiters zu erleichtern oder dem Pferd zu helfen, betrachtet.

2. Ausnahmen

Ein entflohenes oder freilaufendes Pferd zurückbringen, dem Reiter beim Zurechtrücken seiner Ausrüstung zu helfen oder ihm nach einem Sturz wieder in den Sattel helfen, ist erlaubt.

Art. 6.3 - Maniabilité (Geschicklichkeit)

A - Das Gelände

Das Wettkampfgelände muss frei von Steinen oder Fremdelementen sein. Die Bodenbeschaffenheit muss der jeweiligen Prüfung angepasst sein.

Die Dimension des Platzes sollte mindestens 40 m x 20 m betragen, wobei 40 m x 40 m wünschenswert sind.

Die Prüfung muss 10 Hindernisse beinhalten, die vom Veranstalter aus der Liste der 22 vorgegebenen Aufgaben des Reglements ausgewählt werden können.

B - Liste der zugelassenen Hindernisse ausgenommen Spezialfälle

- | | | | |
|----|------------------------------------|----|-------------------------|
| 1. | Acht zwischen Tonnen | 6. | Slalom zwischen Stangen |
| 2. | Holzbrücke | 7. | Tonnen |
| 3. | Slalom zwischen parallelen Pfosten | 8. | Stangen |
| 4. | Sprung | 9. | Tor |
| 5. | Gehege (Enclos) | | |

- | | | | |
|-----|--------------------------------|-----|---|
| 10. | Glocke am Ende eines Korridors | 18. | Stangen unterreiten |
| 11. | Topf aus Erde | 19. | Einen Gegenstand im Galopp aufnehmen |
| 12. | Ringstechen | 20. | Reiterparcours |
| 13. | L Rückwärts | 21. | Ab- und Aufsteigen aufs Pferd in einer speziell markierten Zone |
| 14. | Seitwärtstreten über Stange | 22. | Colimaçon/Schnecke |
| 15. | Labyrinth | | |
| 16. | Ein Objekt umstoßen | | |
| 17. | Wasserstelle | | |

C - Benotung

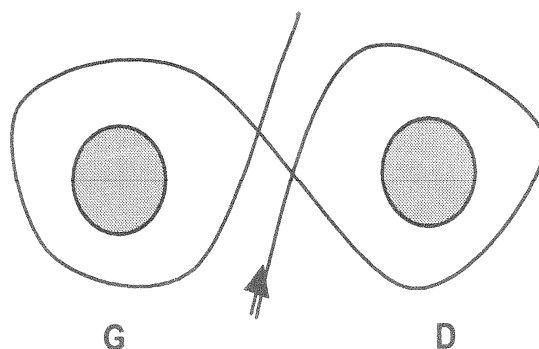
Der Durchgang wird mit Hilfe von zwei Stoppuhren gemessen. Jeder Fehler wird mit 10, 20 oder 40 Strafsekunden bestraft, die zur Gesamtzeit dazugerechnet werden. Jede Brutalität gegenüber dem Pferd kann zum Ausschluss des Reiters/Pferdes führen. Drei Verweigerungen hintereinander am gleichen Hindernis führen zum Ausschluss. Die Teilnehmer können den Parcours vor dem Wettkampf, solange die Strecke dafür geöffnet ist, zu Fuß abschreiten.

Es besteht auch die Möglichkeit, an der Prüfung Maniabilité (Geschicklichkeit) nach Punkten teilzunehmen.

D - Beschreibung der Parcours-Hindernisse

1. **Acht zwischen Tonnen**

Das Hindernis besteht aus zwei Tonnen, die in einem Abstand von 6 m voneinander aufgestellt werden. Der Reiter fängt zwischen den beiden Tonnen an, umrundet die eine nach Rechts, trifft wieder auf die Mitte, umrundet die andere Tonne nach links und verlässt das Hindernis wieder über die Mitte.



Umgeschmissene Tonne: + 10 Sekunden

Falscher, nicht korrigierter Weg: Ausschluss

2. **Holzbrücke**

Das Hindernis besteht aus einer Brücke aus Brettern. Das Hindernis muss mindestens 3 bis 4 m lang, 0,80 m breit und 0,20 m hoch sein. Der Beleg darf nicht rutschig sein.

1 Bein außerhalb der Bretter: + 10 Sekunden

Brücke nicht überquert: Ausschluss

3. **Slalom zwischen parallelen Pfosten**

Das Hindernis besteht aus fünf bis sieben Pfosten von 2 m Höhe, die auf nicht im Boden verankerten Sockeln befestigt sind, in zwei parallelen Reihen mit 6 m Abstand: Eine Reihe von vier Pfosten (Nr. 1, 3, 5 und 7) die je in 6 m Abstand aufgestellt sind und eine zweite Reihe (Nr. 2, 4 und 6) auch je mit 6 m Abstand zwischen den Pfosten. Der Posten Nr. 2 wird zwischen Posten Nr. 1 und 3 in je gleichem Abstand aufgestellt. Der Posten Nr. 4 wird zwischen Nr. 3 und 5 aufgestellt und Nr. 6 zwischen Nr. 5 und Nr. 7.

Das Hindernis muss folgenderweise geritten werden: Das Pferd muss mit halben Wendungen in der Reihenfolge um die Pfosten geritten werden.

Umfallen eines Pfostens. + 10 Sekunden

Fehler in der Reihenfolge: Nochmals bei Nr. 1 anfangen

Fehler in der Reihenfolge nicht korrigiert: Ausschluss

4. **Sprung**

Der Reiter muss mit dem Pferd einen Sprung überwinden ohne dessen Profil zu verändern.

Verändertes Hindernis: + 10 Sekunden

Ausweichen: + 10 Sekunden

Hindernis nicht bewältigt: Ausschluss

5. **Gehege (Enclos)**

Dieses Hindernis besteht aus einem Gehege mit 6 m Durchmesser und einem Eingangsbereich von 1,2 m, in dem sich wiederum ein weiteres Gehege mit einem Durchmesser von 3 m befindet, das wiederum einen Gang von 1,20 m Breite besitzt, in dem sich Geflügel oder Ähnliches befindet.

Das Pferd betritt das Gehege und dreht eine ganze Runde in die eine Richtung, verlässt das Hindernis, tritt wieder ein und dreht nochmals eine Runde in die andere Richtung.

Umkippen eines Teilstückes des Hindernisses: + 10 Sekunden

Seitliches Verlassen des Hindernisses: Ausschluss

Hindernis nicht ausgeführt: Ausschluss

6. **Slalom zwischen Stangen**

Das Hindernis besteht aus drei bis sechs 2 m hohen Stangen, die auf Sockeln montiert sind, die nicht mit dem Boden verankert sind. Diese Stangen werden auf einer geraden Linie im Abstand von 6 m aufgestellt.

Parcoursfehler: Ausschluss

Stange umgefallen: +10 Sekunden

7. **Tonnen**

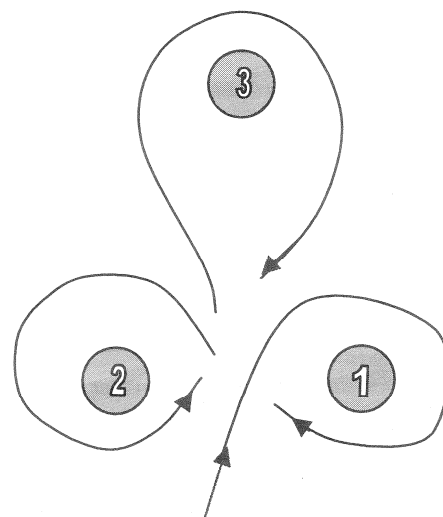
Das Hindernis besteht aus drei Tonnen, die ein Dreieck bilden und in einem Abstand von 6 m zueinander stehen.

Das Hindernis muss in folgender Weise bewältigt werden: Der Reiter umrundet die Tonne, die rechts von ihm steht, nimmt die nächste, gegenüberstehende Tonne, umrundet diese, umreitet dann die letzte Tonne und verlässt das Hindernis am gleichen Punkt, an dem er hereingeritten ist.

Umgeworfene Tonne: + 10 Sekunden

Fehler in der Reihenfolge: Nochmals von vorne anfangen

Fehler in der Reihenfolge nicht korrigiert: Ausschluss



8. **Stange**

Umrunden einer Stange, die an einem Punkt steht, der den Reiter und das Pferd zwingt einen Richtungswechsel von über 135 ° auszuführen.

Umgefallene Stange: + 10 Sekunden

Fehler im Parcours nicht korrigiert: Ausschluss

9. **Tor**

Das Tor muss Scharniere besitzen und darf nicht den Boden berühren. Der Öffnungs- und Schließmechanismus muss einfach gestaltet sein (Schlaufe). Das Tor muss ausbalanciert sein und darf nicht von alleine zugehen, wenn es losgelassen wird. Der Verschluss sollte sich auf einer Höhe von 1,50 m bis 1,80 m befinden. In der 2. Klasse muss der Reiter das Tor nur öffnen, in der 1. Klasse muss er es öffnen und wieder schließen, er darf es dabei loslassen, in der Klasse Elite muss der Reiter das Tor öffnen und schließen, ohne es dabei loszulassen.

Hindernis nicht bewältigt: Ausschluss

Tor nicht geschlossen: + 40 Sekunden (Club 1 und Club Elite)

Tor losgelassen: +20 Sekunden

10. **Glocke am Ende eines Korridors**

Das Hindernis besteht aus:

- zwei parallelen 4 m langen Brettern, die auf 4 in der Erde verankerten Pflöcken in einer Höhe von 0,60 m aufliegen, die Breite des Durchgangs beträgt 1,20 m.
- einer Glocke am Ende des Ganges, die auf ungefähr 2 m Höhe montiert ist.

Das Hindernis muss in folgender Art bewältigt werden: Das Pferd betritt den Gang und geht bis zum Ende. Der Reiter muss die Glocke läuten und rückwärts mit dem Pferd wieder aus dem Gang heraus reiten, bis die Vorderhufe des Pferdes den Gang vollständig verlassen haben.

Umgefallene Stange: + 10 Sekunden

Glocke nicht berührt: + 20 Sekunden

Hindernis nicht ausgeführt: Ausschluss

11. **Topf aus Erde**

Dieses Hindernis besteht aus einem ungefähr 1m hohen Tisch, auf dem ein Topf platziert wurde. Der Reiter nähert sich dem Tisch, packt den Topf am Griff, hebt ihn auf seine Schulterhöhe hoch und stellt ihn wieder zurück auf den Tisch.

umgefallener Topf: + 10 Sekunden

umgefallener Tisch: + 10 Sekunden

Nicht Hochheben des Topfes: + 20 Sekunden

Hindernis nicht ausgeführt: Ausschluss

12. **Ringstechen**

Das Hindernis besteht aus einem an einer Querstange aufgehängten Eisenring mit einem Durchmesser von:

- 8 cm für Amateur Elite
- 12 cm für Club Elite, Amateur 1,
- 18 cm für Club 2, Club 3 und Amateur 2.

Nachdem der Reiter einen 1,20 m bis 1,50 m langen Stock aus einem offenen Kanister genommen hat, muss er im Galopp Richtung Hindernis reiten und mit Hilfe des Stockes den Ring aufspießen. Der Stock muss in einem anderen offenen Kanister deponiert werden. Der Stock kann mit der rechten oder linken Hand gehalten werden. Der Galgen sollte ein Anreiten von links und rechts ermöglichen.

Ringbonus (Durchgang im Galopp obligatorisch): - 10 Sekunden

Gangartwechsel: +10 Sekunden

Hindernis nicht ausgeführt: Ausschluss

Den Stock nicht aufnehmen: Neubeginn am Hindernisanfang

Stock nicht richtig deponiert: + 10 Sekunden

13. **L-Rückwärts**

Dieses Hindernis stellt einen Korridor in L-Form, mit je zwei Abschnitten zu je 4 m dar, und hat eine Breite von 1,5 m. Die seitlichen Begrenzungen des Hindernisses sind auf Sockeln befestigte Holzstangen. Das Pferd tritt vorwärts in den Korridor ein und verlässt ihn rückwärtsgehend. **Die Vorderhand muss die Line überschreiten, die durch das Ende der Stangen des Ganges gebildet wird.**

Hindernis nicht ausgeführt: Ausschluss

Umgeworfene Stange: + 10 Sekunden

Das Hindernis vor dem Beenden verlassen: + 30 Sekunden

14. **Seitwärtsrichten über eine Stange**

Das Hindernis besteht aus einer 4 m langen Stange, die auf 10cm hohen Sockeln aufliegt. Das Pferd muss von rechts oder links an das Hindernis herantreten und sich senkrecht zur Stange platzieren, um die Stange seitwärts gehend zu überwinden, ohne sie zu berühren (die Vorderhand vor der Stange, die Hinterhand hinter der Stange)

Hindernis berührt: + 10 Sekunden

Parcoursfehler: Ausschluss

Übertreten der Stange mit der Vorder- oder Hinterhand auf die andere Seite: + 10 Sekunden pro Übertreten

15. **Labyrinth**

Die Teilnehmer müssen eine Schikane von 0,90 m Breite überwinden. Die Höhe der horizontalen Balken muss zwischen 30 und 60 cm liegen. Die Balken müssen lose aufliegen und dürfen nicht an den Auflagepflocken befestigt sein. Die Länge des Labyrinths beträgt 4 Meter.

Heruntergefallener Barren: + 10 Sekunden

Hindernis nicht ausgeführt: Ausschluss

16. **Ein Objekt umstoßen**

Dieses Hindernis besteht aus einem Objekt (Ball), das auf einer Unterlage (Strohballen) platziert wird. Der Ball muss mit Hilfe eines Stockes heruntergeschlagen werden. Die Bauweise des Hindernisses muss sehr genau sein, denn sein Gleichgewicht ist für das optimale Ausführen von großer Wichtigkeit. Der Ball soll nur dann herunterfallen, wenn er mit dem Stock getroffen wird. Nach der Ausführung der Aufgabe muss der Reiter den Stock wieder in die Tonne zurückstecken.

Objekt heruntergeschlagen: - 10 Sekunden

Gangartwechsel: +10 Sekunden

Stock nicht richtig deponiert: + 10 Sekunden

Nicht in die definierte Zone des Hindernisses gelangen: Ausschluss

17. **Wasserstelle**

Der Teilnehmer muss mit seinem Pferd eine Wasserstelle durchqueren. Die Tiefe sollte 30 cm nicht überschreiten. Die Breite und Länge sollten mindestens 4 oder 5 m sein.

Hindernis nicht ausgeführt: Ausschluss

18. **Stangen unterreiten**

Die Teilnehmer müssen unter einer Reihe von 2 bis 4 hintereinander aufgereihten mindestens 1,80 m hohen Toren durchreiten. Die horizontalen Stangen müssen mobil und leicht beschaffen sein, um den Reiter nicht zu verletzen.

Heruntergefallene Stange: + 10 Sekunden

Hindernis nicht ausgeführt: Ausschluss

19. **Ein Gegenstand im Galopp aufnehmen**

Der Reiter muss einen auf einem 60 cm hohen Podest deponierten Gegenstand im Galopp aufnehmen und weiter entfernt wieder auf einen 60 cm hohen Sockel deponieren.

Objekt aufgenommen: - 10 Sekunden

Objekt gut deponiert: - 10 Sekunden

Schwierigkeit nicht ausgeführt: Ausschluss

20. **Reiterparcours**

Die Teilnehmer müssen einen Stock aus einer Tonne nehmen, eine Acht reiten und danach den Stock wieder in eine andere Tonne deponieren. Der Stock kann mit der linken oder rechten Hand gehalten werden.

Die Tonnen mit einem Durchmesser von 50-60 cm Durchmesser stehen auf dem Boden und haben eine Höhe 70 bis 90 cm. Die Stöcke sollten glatt und zwischen 90 und 100 cm lang sein.

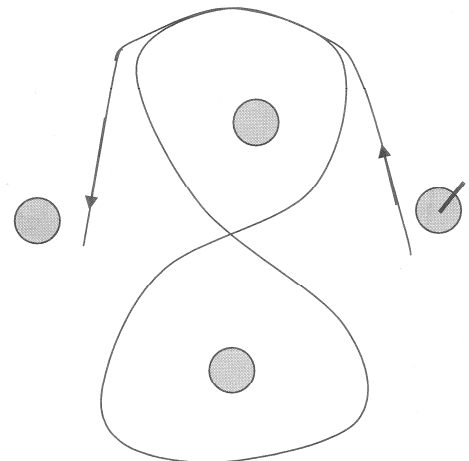
Stock verfehlt: + 10 Sekunden

Gangartwechsel: +10 Sekunden

Fehler im Parcours: Nochmals von vorne anfangen

Fehler in der Reihenfolge nicht korrigiert: Ausschluss

Behälter umgefallen: + 10 Sekunden



21. **Ab- und Aufsteigen aufs Pferd**

Der Reiter muss in einer definierten Zone vom Pferd absteigen, beide Füße müssen den Boden berühren, dann muss er von der Seite seiner Wahl wieder aufsteigen. Diese Zone ist ein 6 m großer, auf dem Boden gezeichneter Kreis. Das Pferd darf nicht aus dieser Zone heraustreten solange der Reiter nicht wieder im Sattel sitzt.

Schwierigkeit nicht ausgeführt: Ausschluss

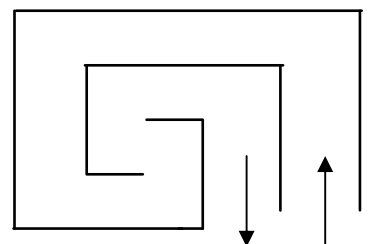
Pferd, dass die Zone verlässt: + 10 Sekunden

22. **Colimaçon, Schnecke**

Die Teilnehmer müssen den 1,2 m breiten Schneckenkorridor passieren. Die Höhe der horizontalen Balken sollte zwischen 10 und 60 cm liegen. Die Querbalken sollten mobil und nicht auf ihrer Auflage fixiert sein.

Stange heruntergefallen: + 10 Punkten

Hindernis nicht ausgeführt: Ausschluss



E - Reglement der Prüfung Maniabilité nach Punkten (Geschicklichkeitsprüfung)

1. In dieser Prüfung werden eine bestimmte Anzahl Hindernisse auf dem Platz verteilt. Für jedes Hindernis werden je nach Schwierigkeitsgrad 30 bis 200 Punkte zugeteilt. Die Hindernisse müssen so aufgebaut sein, dass sie von beiden Seiten überwindbar sind.
2. Dem Teilnehmer wird die Anzahl der Punkte gutgeschrieben, die ihm an jedem Hindernis zugeteilt wurden, sofern er es richtig überquert hat. Im Falle eines Hindernisfehlers werden keine Punkte gewährt.
3. Jeder Teilnehmer hat 2,5 Minuten zur Verfügung. Während dieser Zeit kann er jedes Hindernis in beliebiger Reihenfolge bewältigen. Das Überschreiten der Startlinie in der einen oder anderen Richtung ist obligatorisch.
4. Ein Glockenschlag gibt das Ende des Parcours an. Um die Parcourszeit feststellen zu können, muss der Teilnehmer die Ziellinie in der einen oder anderen Richtung überqueren. Falls er die Ziellinie nicht überquert wird er als letzter platziert, behält aber seine Punktzahl.
5. Falls die Zeit während des Passierens eines Hindernisses endet, werden die Punkte anerkannt, sofern das Hindernis korrekt ausgeführt wurde.
6. Jedes zerstörte Hindernis wird nicht wieder aufgebaut, wenn der Teilnehmer es erneut überquert, werden ihm hierfür keine Punkte anerkannt. Im Fall von Ungehorsam, ohne Umwerfen eines Hindernisses, kann der Reiter dieses Hindernis weiter ausführen oder sonst im Parcours weiterfahren.
7. Jedes Hindernis kann zweimal bewältigt werden, **aber nicht direkt nacheinander**. Falls es ein drittes Mal ausgeführt wird, scheidet der Reiter nicht aus, aber es werden ihm keine Punkte mehr für dieses Hindernis anerkannt.
8. Der Teilnehmer mit der größten Punktzahl ist Sieger. Im Fall von Punktegleichheit, ist die schnellste Zeit zwischen Start- und Ziellinie ausschlaggebend. Im Falle von Punkt- und Zeitgleichheit für den ersten Platz wird ein Stechen über den gleichen Parcours innerhalb von 1 Minute Dauer ausgetragen.
9. Ein Hindernis kann als „Joker“ bezeichnet werden. Der Joker kann zweimal bewältigt werden. Je fehlerfreier Ausführung werden 200 Punkte anerkannt. Falls das Hindernis falsch ausgeführt wird, werden die 200 Punkte jedoch abgezogen.
10. Im Falle von Schwierigkeiten an einem Hindernis, die zum Umstürzen des Hindernisses führen, werden dem Teilnehmer keine Punkte abgezogen.

F - Maniabilité nach Punkten (Geschicklichkeitsprüfung)

Hindernis	Punkte	Club 2	Vorgeschriebene Gangart für Bonus 20 Punkte		
			Club + Amateur 2	Club Elite+ Amateur 1	Amateur Elite
Pfähle	30	X	Galopp	Galopp	Galopp
Sprung	30	X	Galopp	Galopp	Galopp
Slalom zwischen aufgereihten Stangen	40	X	Galopp	Galopp	Galopp
Stangen unterreiten	40	X	X	X	Galopp
Holzbrücke	40	X	X	X	X
Wasserstelle	50	X	X	X	X
Colimaçon (Schnecke)	50	X	X	X	X
Labyrinth	60	X	X	X	X
Topf aus Erde	60	X	X	X	X
Acht zwischen Tonnen	70	X	Galopp	Galopp	Galopp
Objekt hinunterstossen	70	X	Galopp	Galopp	Galopp
Absteigen/Aufsteigen	80	X	X	X	X
Reiterparcours	80	X	X	X	X
Tor	90	X	X	X	X
Gehege (Enclos)	100	X	X	X	X
Glocke am Ende eines Korridors	100		X	X	X
Tonnen	110		X	Galopp	Galopp
Slalom zwischen parallelen Pfosten	110		X	Galopp	Galopp
Ring*	120	X	X	X	X
Gegenstand im Galopp aufnehmen*	120	X	X	X	X
L Rückwärts	150			X	X
Seitwärts über Stange	150			X	X

Art. 6.4 - Slalom parallèle (Parallelsalom)

Die Slaloms werden nach folgendem Schema in Form eines Turniers ausgetragen. Es geht darum, die Teilnehmer in einem Parcours mit 2 bis 8 Hindernissen, die aus der Liste der Hindernisse des Geländeparcours (Maniabilité) gewählt werden, in direkte Konkurrenz zu stellen. Die Platzierung ergibt sich aus der Einzel - oder Gruppeneliminierung, je nachdem wie viele Reiter teilnehmen.

A - Aufstellung

Mehrere Vorausscheidungsrunden werden organisiert, um die 1/32, 1/16, 1/8, ¼ und ½ - Finale (je nach Teilnehmerzahl) zu erreichen.

Die Aufstellung der Gruppen findet im Losverfahren statt.

Es kann eine Verliererliste erstellt werden, falls dies von den Richtern entschieden wird.

B - Prüfungsniveau

Für jeden Durchgang wird eine Aufstellung erstellt. Eine gewisse Anzahl der für die Aufstellung qualifizierten Reiter der höheren Klasse wird vom ersten Richter zurückbehalten um diese neue Aufstellung ggf. je nach Teilnehmerzahl ausbalancieren zu können.

Jede Aufstellung schließt mit einem Finale und einem Ranglisten bestimmenden Durchlauf ab, um die die Sieger der drei Klassen ermitteln zu können.

Es wird geraten, den Schwierigkeitsgrad der Hindernisse den jeweiligen Klassen anzupassen.

C - Wettlauf

Die Teilnehmer reiten gegeneinander die verschiedenen parallel aufgestellten, vollkommen gleichen Hindernisse ab.

Der Start wird von einem Beauftragten gegeben, der die Gesamtfehlerpunkte jedes Teilnehmers zählt und notiert.

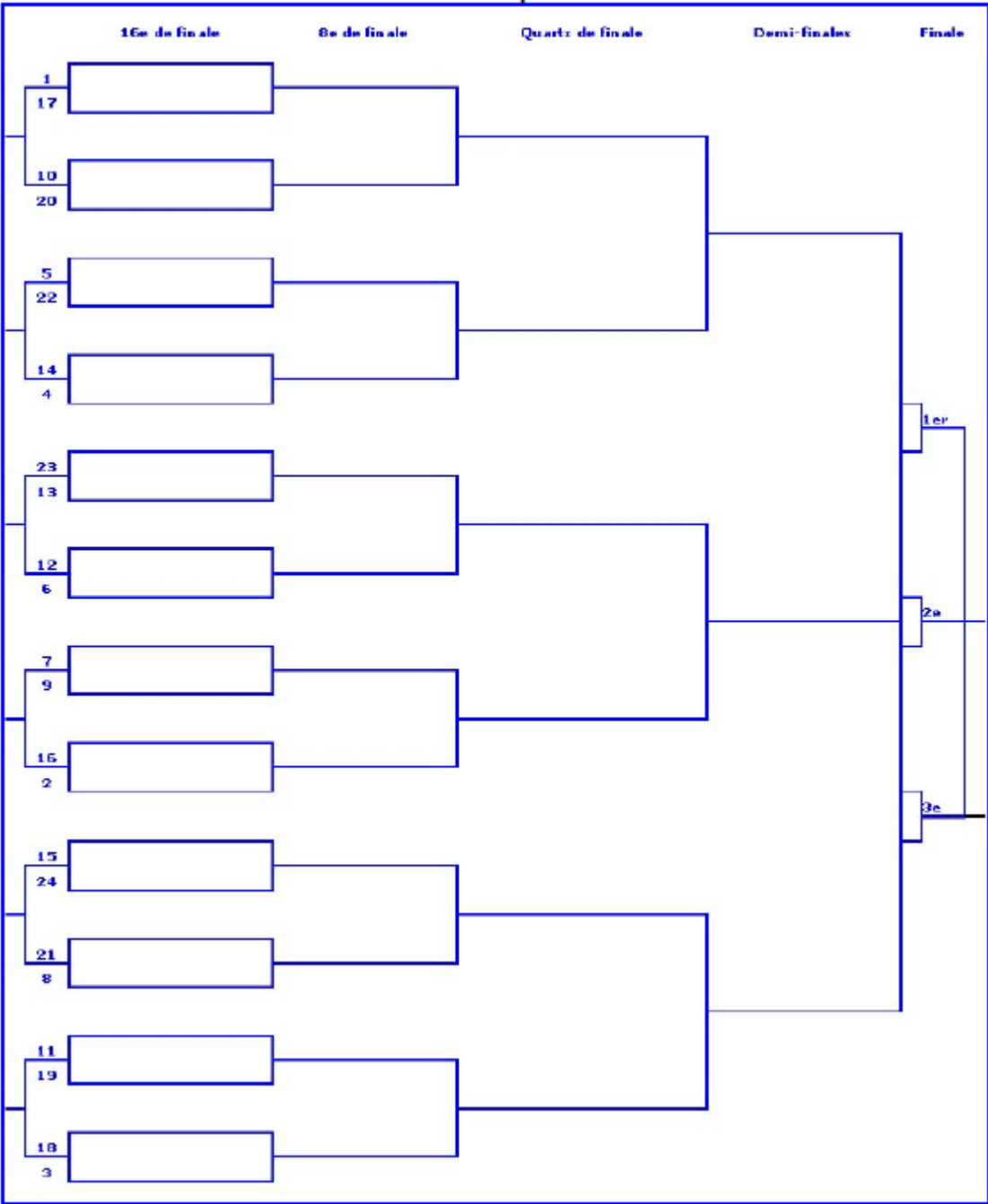
D - Strafpunkte

Für jedes unkorrekt ausgeführte oder umgeworfene Hindernis werden Strafsekunden, so wie in der Prüfung Geschicklichkeit (Maniabilité) vergeben.

Jeder Teilnehmer kann sich einen Fehlstart erlauben. Als solcher gilt, wenn nur ein Huf des Pferdes vor dem Startsignal über die Startlinie gesetzt wird. Für jeden zweiten Fehlstart werden 10 Strafsekunden vergeben.

Sieger ist, wer, nach Abzug der Strafsekunden, die beste Zeit geritten ist.

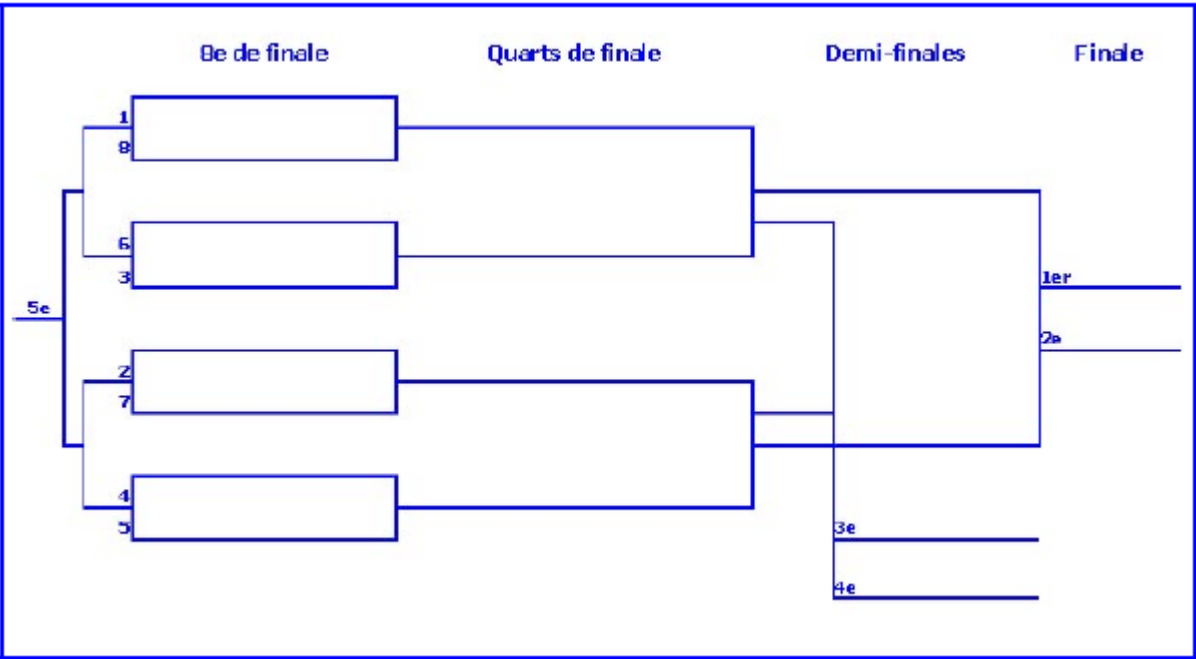
Aufstellung mit 24 Teilnehmern



Aufstellung mit 16 Teilnehmern



Aufstellung mit 8 Teilnehmern



Art. 6.5 - Jeu de la liberté (Freiheitsspiel)

Ziel: Ein freilaufendes Pferd über mehrere nummerierte Hindernisse zu lenken. Dieses Spiel wird im Team mit mehreren Reitern ausgeführt. Dabei wird die Anzahl je nach Handicap jedes Teilnehmers ermittelt (siehe Liste in Abschnitt B).

Es ist verboten, dem freien Pferd durch/über die Hindernisse voranzureiten oder zu folgen. Jedes Abweichen von dieser Regel führt zur Annullierung des Hindernisses.

Das Aufstellen gegenüber dem Hindernis und das Locken des Pferdes sind ebenfalls untersagt und führen zu den gleichen Sanktionen.

Die Zeit wird ab dem Freilassen des Pferdes und bis zum Durchqueren des letzten Hindernisses genommen.

Die Stoppuhr wird spätestens nach drei Minuten angehalten und nur die bewältigten Hindernisse werden für die Platzierung berechnet.

Vorrangig für die Bewertung sind die Anzahl der Hindernisse, die mit den wenigsten Strafpunkten bewältigt wurden und erst dann die Zeit.

Im Fall eines Gleichstandes der Anzahl der Hindernisse, die am Ende der drei Minuten bewältigt wurden, wird ein Stechen mit 3 Hindernissen in maximal 5 Minuten durchgeführt.

Brutalitäten gegenüber des eigenen oder des freilaufenden Pferdes werden mit Strafpunkten oder sogar mit einem Ausschluss bestraft.

A - Organisation, Infrastrukturen

1. Tore

Sie dürfen die Pferde nicht erschrecken.

Sie müssen beweglich und zerstörbar sein.

Sie können in 80 cm Höhe angebracht werden, um das Durchreiten zu vereinfachen.

Insgesamt können 6 Hindernisse aus der nachfolgenden Liste gewählt werden. Sie sollten auf einer Fläche von 1200m², beispielsweise einer Reitbahn von 20m x 60 m, aufgebaut werden.

Einer der offiziellen Richter ernennt einen Schiedsrichter, der die Strecke festlegt.

Der Parcours darf auf keinen Fall vor Beginn der Prüfung abgeritten werden, und dies unter Androhung mit Ausschluss.

2. Liste

Korridor, L, Fluss, Tor am Rand, Ecke, Unterreiten, 3 Pfähle, Tor in der Mitte, unsichtbarer Korridor... Die Liste der Hindernisse ist nicht vollständig, da sie zum Zwecke der Vielseitigkeit und einem spielerischen Sinn dient.

3. Platz

Geschlossen, Typ Reitbahn Das Ziel besteht darin, dass ein Pony/Pferd frei laufen gelassen werden kann.

Die Größe ist ein Anhaltspunkt, kann jedoch je nach organisatorischen Gegebenheiten angepasst werden.

4. Ausrüstung

Hütchen

Hindernisständer, Stangen.

Sockel für die Erstellung von circa 30 cm hohen Korridoren.

Fähnchen.

5. Werkzeug

Die Calos (Stäbe): Ungefähre Länge 1,20 m. Sie dürfen auf keinen Fall das Pferd schlagen. Nur eine einfache Berührung auf Pferdeschenkelhöhe ist erlaubt, um das Pferd nach vorne zu bewegen.

B - Qualifikation, Klassifizierung

Ein Handicap wird je nach Niveau des Reiters vergeben:

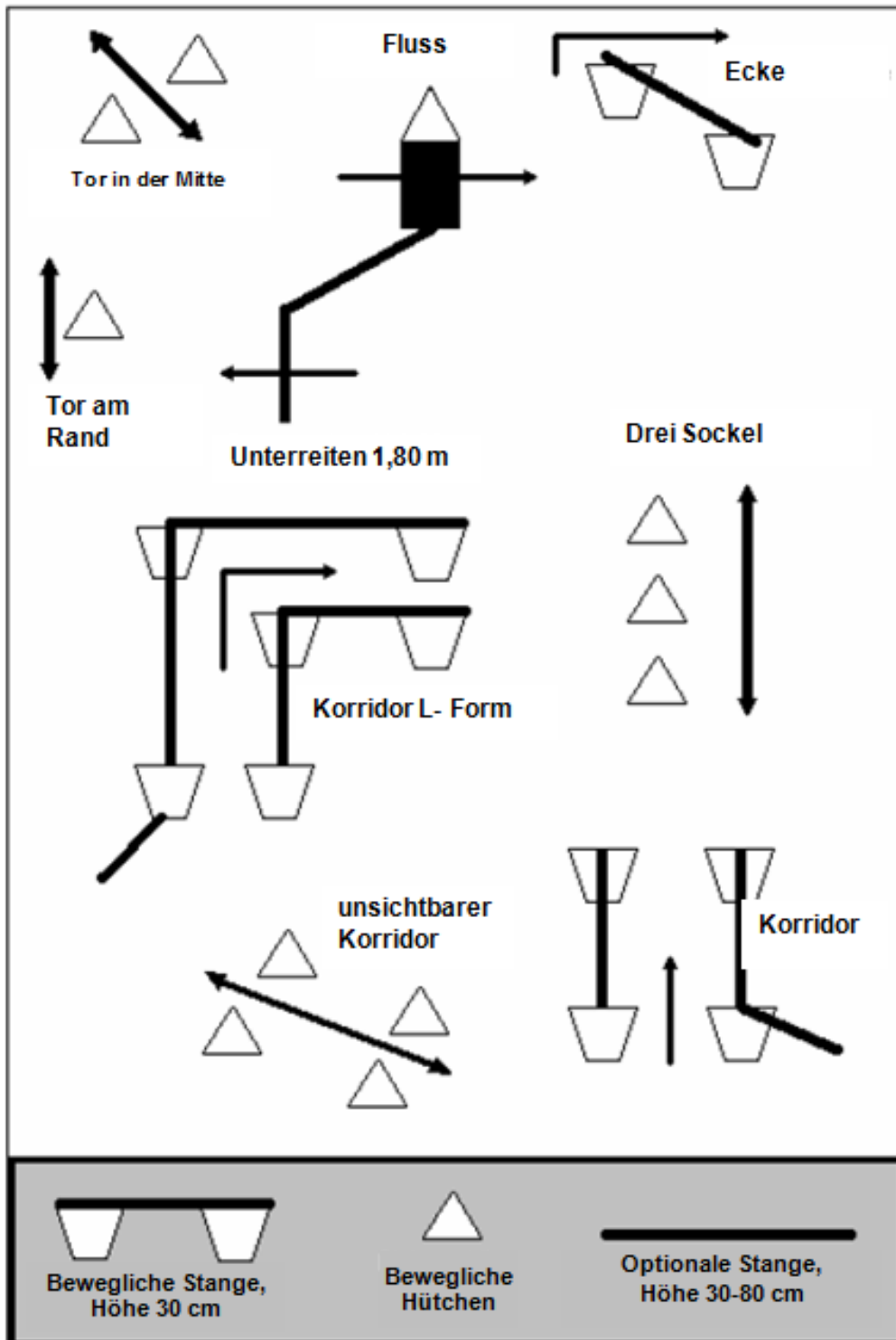
Galop 0 bis 3 : 3 Punkte/Teilnehmer = 4 Reiter maximal G3.

Galop 3 bis 5 : 4 Punkte/Teilnehmer = 3 Reiter maximal G4/G5.

Galop 6 bis 9 : 6 Punkte/Teilnehmer = 2 Reiter maximal G6 und mehr.

Das gesamte Teamhandicap darf 12 Punkte nicht überschreiten.

C - Aufstellung der Hindernisse



Berechnungstabelle

Team Nr.	Reiter mit Handicap	Überwundene Hindernisse	Strafpunkte	Zeit max. 3 Minuten	Kommentar

Art. 6.6 - Tri technique (Rinderarbeit Technik)

A – Definition

Der Tri ist eine individuelle Prüfung der Rinderarbeit-Kompetenzen. Er wird von einem Richterteam beurteilt, das die Leistung von Pferd und Reiter bewertet. Die erhaltene Gesamtpunktzahl wird in einem Protokoll notiert.

B - Gelände und Anlage

Die Prüfung muss obligatorisch in einem geschlossen, und als solches von den Richtern und Veranstaltern befundenem Gehege, stattfinden, in dem wilde Camarguestiere frei laufen gelassen werden können.

Dieses Gehege wird „Clos de tri“ genannt und sollte eine Größe von 2000m² nicht unterschreiten.

C - Qualifikation des Reiters

Die Teilnehmer dieser Prüfung müssen unbedingt:

- 1 mindestens 12 Jahre alt sein (volles Jahr),
- 2 mindestens einen Galop 6 besitzen.

Jeder Teilnehmer wird von maximal drei Reitern begleitet.

Diese müssen unbedingt:

- 1 mindestens 12 Jahre alt sein (volles Jahr),
- 2 mindestens einen Galop 4 besitzen.

D - Qualifikation der Pferde

Aller 4-jährigen oder älteren Camarguepferde.

E - Definition der Rinder

Für die Tri-Prüfung sollten unbedingt mindestens 33 Tieren zur Verfügung stehen.

Die Rinder werden mit Hilfe von leicht erkennbaren, farbigen, 4 cm breiten Klebebändern, die in halber Höhe der Horns angebracht werden, in drei Gruppen unterteilt.

Falls ein Tier in zwei Gruppen gleichzeitig eingeteilt werden soll, muss die Kennzeichnung an dem anderen Horn angebracht werden.

Im Fall, dass ein Tier dreimal eingeteilt werden soll, muss die Kennzeichnung an beiden Hörnern angebracht werden.

Die Kennzeichnung kann auch durch das Anbringen einer Nummer an beiden Flanken des Tieres erfolgen.

Es empfiehlt sich eine gekennzeichnete Reserveherde bereit zu halten.
Die homogene Zusammensetzung der Herden unterliegt dem Ermessen des Herdenbesitzers.
Der Herdenbesitzer muss vor Beginn der Prüfung mit der Herde arbeiten.
Die so geformten Herden werden ausgelost und das Ergebnis den Richtern vor Beginn der Prüfung mitgeteilt.
Zwischen jedem Teilnehmer müssen die 3 von der Herde getrennten Tiere der Gesamtherde zugeführt werden.

F - Richter

Das Richterteam besteht aus 2 kompetenten Richtern, die im Einvernehmen mit dem Veranstalter und dem leitenden Richter aus der Liste der technischen beauftragten sowie der Liste der Züchterprüfungen des Jahres gewählt werden.

G - Ablauf der Prüfung

1. Startreihenfolge

Die Auslosung der Startreihenfolge sollte mindestens eine Stunde vor Start des 1. Teilnehmers stattfinden.

2. Ablauf der Prüfung

Jeder Teilnehmer präsentiert sich in Begleitung seiner drei Reiter im Gehege.

Das Team präsentiert sich und begrüßt die Richter.

Der Teilnehmer verfügt über maximal eine Minute, um seine Reiter in dem Gehege nach seinem Ermessen zu platzieren.

Jeder Teilnehmer muss in der von ihm gewählten Reihenfolge drei Tiere von der Gruppe trennen.

Trennen bedeutet:

- 1 in die Herde einreiten;
- 2 das ausgewählte Tier von der Herde trennen;
- 3 es bis zu dem Tor, das den Eingang zum zweiten Gehege bildet, führen und dabei die Vollständigkeit der Herde sichern.

H - Zulässige Zeit

Sobald die Herde in Stellung ist, ertönt ein Signal, um dem Teilnehmer das Auslösen der Stoppuhr mitzuteilen.

Die Stoppuhr wird jedes Mal angehalten, wenn ein Tier das Tor durchschreitet.

Somit wird für jedes neue Tier ein neuer Start gegeben.

Die Gesamtzeit entspricht den drei gemessenen Zeiten.

Ein Signal ertönt, sobald die zugelassene maximale Zeit von 6 Minuten erreicht ist.

Der Teilnehmer kann, nach eigenem Gutdünken aufhören, das von ihm gewählte Tier von der Herde zu trennen.

Dafür muss er einen Arm hochheben und in die Startzone zurückkehren.

Die Stoppuhr wird angehalten. Er kann nun das folgende Tier von der Herde trennen und später, wenn die Zeit es ihm erlaubt, mit der Trennung des bereits versuchten Tieres fortfahren.

Falls der Teilnehmer sich in dem Tier täuscht, wird dies von dem Herdenbesitzer signalisiert. Der Reiter kann dann mit dem richtigen Tier fortfahren, wobei die Stoppuhr nicht angehalten wird.

Es werden ihm 10 Strafpunkte für diesen Fehler angerechnet.

I - Beurteilung der Prüfung

Der Richter benutzt das nachstehende Protokoll, das er nach der Prüfung dem Generalsekretariat übergibt.

Der Richter kann nach eigenem Gutdünken und zu jedem Zeitpunkt den Teilnehmer anhalten.

Jeder Teilnehmer erhält eine Gesamtpunktzahl die dazu dient, die Platzierung der Einzelwertung der Prüfung zu ermitteln.

	Bewertete Aktion	Bewertungs- Kriterien	Tier Nr. 1/10	Tier Nr. 2/10	Tier Nr. 3/10
1	Herangehen an die Herde	Sich den Gegebenheiten der Herde und des Geländes anpassen, Beachtung der Gangart, Ruhe.			
2	Abtrennen des gewählten Tieres	Dominieren des Tieres. Respektieren der Herde und der Distanzen. Voraussicht, Platzieren.	*	*	*
3	Leiten des Tieres zum Tor	Beherrschen und Respektieren der Gangart. Einteilung der notwendigen Anstrengung. Dominieren und Wegführung.			
4	Teamarbeit	Strategie, Platzverteilung, Verhältnis			
B1					
B2			Total		
B3					/150
GESAMTWERTUNG					
6	Verhalten und Fähigkeiten des Pferdes	Ruhe, Aufmerksamkeit, Vertrauen, Ausdruck und Voraussehen	*		
7	Erfahrung des Reiters, Kapazität auf die Herde zu reagieren. Antizipation	Voraussehen, Abwägen des notwendigen Einsatzes, Wahrnehmung und Einschätzung der richtigen Gelegenheit, Wahrnehmung und Verantwortlichkeit für die sichere Herdenführung.	*		
8	Reiterliches Verhalten, Hilfengebung	Sitz des Reiters, Diskretion der Hilfengebung			
9	Präsentation des Teams	Ausrüstung, Reitbekleidung, allgemeine Präsentation			
10	Strafpunkte pro Tier, Strafpunkte für das verlieren der Kopfbedeckung.				
		TOTAL ALLGEMEIN	/210		
		Platzierung			

* Koeffizient 2

Art. 6.7 - Tri chronométré (Rinderarbeit auf Zeit)

A – Definition

Die Prüfung besteht darin, aus einer Herde mit mindestens 33 Tieren, in einer von den Richtern festgelegten Reihenfolge drei Rinder, die im Voraus bestimmt wurden, von der Herde abzutrennen und in eine isolierte Zone zu führen.

Dabei können ihm zwei Reiter helfen.

Bei jedem Versuch helfen zwei Reiter, die Herde in der ursprünglichen Zone zu halten. Sie dürfen die Linie 1 nicht überschreiten.

Der Reiter erhält Strafpunkte, sobald zwei Hufe seines Pferdes diese Linie überschreiten.

Sobald ein Tier von der Herde getrennt und die Linie 2 überschritten hat und zusätzlich die vier Hufe der Pferde der beiden Helfer die Linie überschritten haben, wird dieses Tier als getrennt bezeichnet. Die zwei Reiter können dem Teilnehmer helfen, das Tier bis in die Zone 3 zu begleiten.

Die Rinder werden mit Hilfe von leicht erkennbaren, farbigen, 4 cm breiten Klebebändern, die in halber Höhe der Horns angebracht werden, in Gruppen mit drei Tieren unterteilt.

Falls ein Tier in zwei Gruppen gleichzeitig eingeteilt werden soll, muss die Kennzeichnung an dem anderen Horn angebracht werden.

Im Fall, dass ein Tier dreimal eingeteilt werden soll, muss die Kennzeichnung an beiden Hörnern angebracht werden.

Die Kennzeichnung kann auch durch das Anbringen einer Nummer an beiden Flanken des Tieres erfolgen. Es empfiehlt sich eine gekennzeichnete Reserveherde bereit zu halten.

Die Auslosung der Farbe der Tiere, die von der Herde getrennt werden sollen, findet statt nach dem Tiere in die Ausgangszone gebracht wurden. Gleiches gilt für die Prüfungsreihenfolge der Reiter.

Die Mindestzeit für das Abtrennen der drei Tiere beträgt 4 Minuten.

Sobald die Tiere in der Ausgangszone eingetroffen sind, hebt der Linienrichter eine weiße Fahne.

Die Reiter verfügen über 15 Sekunden, um aus der Zone heraus zu reiten und sich vor dem Auslösen der Stoppuhr in Stellung zu bringen. Am Ende dieser 15 Sekunden ertönt ein Signal, dass das Auslösen der Stoppuhr mitteilt.

Sobald ein Tier von der Herde getrennt wurde und es mit den vier Füßen die Linie 3 überschritten hat, signalisiert der Linienrichter dieses korrekte Überschreiten mit dem Anheben einer weißen Fahne. Die Stoppuhr wird angehalten.

Mit dem Anheben einer roten Fahne signalisiert der Linienrichter dem Team, dass das Tier die Linie 3 nur unvollständig überschritten hat.

Die Reiter verfügen über maximal 40 Sekunden bevor sie das folgende Tier von der Herde trennen und sich in der Ausgangszone positionieren können.

Die Stoppuhr wird ausgelöst entweder:

- 1 wenn ein Reiter die Linie 2 überschreitet
- 2 am Ende der gewährten Zeit.

Die Reiter verfügen über 15 Sekunden, um aus der Ausgangszone heraus zu reiten.

B - Gelände

Das Gelände für die Rinderarbeit besteht aus einem Rechteck mit einer minimalen Fläche von 70 x 30 Metern, sollte flach sein und weder Steine noch andere Objekte, die die Teilnehmer stören, und somit die Beurteilung der Richter beeinflussen könnte, enthalten.

Es wird empfohlen, dass diese Fläche einen sandigen Boden besitzt.

Sie kann ebenfalls einen Boden aus Gras oder Erde haben, sobald dieser nicht zu hart und nicht rutschig ist.

C - Platzierung

Die Reiter werden nach der Bestzeit platziert, von der unter Umständen die jeweiligen Strafsekunden abgezogen wurden.

Sieger ist der Reiter mit der Bestzeit.

D - Strafpunkte

Jedes Mal wenn ein anderes Tier, als das von der Herde abgetrennt werden soll, die Linie zwei überschreitet, werden 20 Strafsekunden angerechnet. Überschreitet ein Reitergehilfe die Linie 1, werden ebenfalls 20 Strafsekunden angerechnet.

Falls ein Tier vorzeitig aus der Herde austritt, muss es unbedingt in die Ausgangszone zurückgebracht werden.

E - Ausschlussklausel

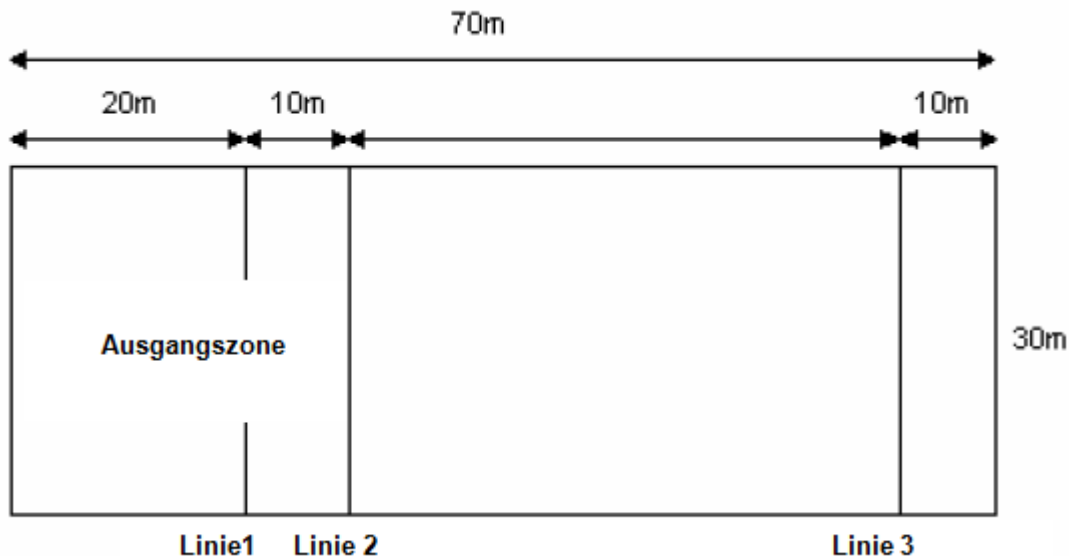
Falls sich vier Tiere, die nicht zu den ausgewählten Tieren gehören, gleichzeitig auf der anderen Seite der Linie 2 befinden, ist der Reiter ausgeschlossen.

Weiterhin führt das Überschreiten der maximalen Zeit von 4 Minuten zum Ausschluss des Teilnehmers.

Der Richter kann nach eigenem Gutdünken und zu jedem Zeitpunkt den Teilnehmer anhalten.

F - Sicherheit der Pferde und der Rinder

Unter Androhung mit Ausschluss ist es dem Reiter untersagt, jedwedes Verhalten anzunehmen, dass der körperlichen Gesundheit seines Pferdes oder den Tieren schaden könnte. Der Einsatz eines Hilfsmittel zur Rinderarbeit wird nur zugelassen, wenn den Tieren damit keine Verletzung zugefügt werden kann. Jede Verletzung oder Blutung, die vom Reiter hervorgerufen wird, führt zum Ausschluss des Teilnehmers.



Art. 6.8 - Coursejado-Rennen

1. Die Prüfung wird nur einmal von einem Team mit zwei Reitern ausgeführt.

Ein Reiter kann maximal nur an zwei Teams beteiligt sein.

2. Die Teams können je nach Wahl ein oder Trident benutzen.

3. Das Coursejado-Rennen findet auf einer Piste statt, die in zwei Zonen aufgeteilt wurde und vollständig eingeschlossen ist:

- eine Coursejado-Zone mit einer Länge von mindestens 230 m und einer Breite von mindestens 40 m.
- eine freie Zone mit einer Länge von mindestens 20 m. Eine Präzisionslinie wird im Abstand von 200 m vom Start aufgezeichnet. Die Zonen und die Präzisionslinie müssen markiert sein.

4. Das „Anouble“, das junge Rind, wird von den Gehilfen nach Vergabe der richterlichen Erlaubnis freigelassen.

5. Das Anouble wird mit Hilfe des Trident in die Coursejado-Zone geleitet.

6. Das Leiten des Anouble mit dem Trident oder der Pferdeschulter ist erlaubt.

7. Beim Stoß mit dem Trident muss der Reiter den Trident mit beiden Händen -nach der traditionellen Gardian-Weise- über dem Pferd gehalten werden, und zwar ohne dabei die Zügel, die von der Hand gehalten werden müssen, die dem Trident näher ist, loszulassen.

Der Stoß mit dem Trident muss möglichst in Höhe des Hinterschenkels erfolgen.

8. Sobald das Anouble die Coursejadozone verlässt und in die freie Zone eintritt, kann es nicht mehr verfolgt werden. Die Richter signalisieren dem Reiter durch ein Ton- oder Sichtsignal das Ende.

9. Das Anouble gilt als umgeworfen, wenn seine vier Füße den Boden nicht mehr berühren.

10. Die Präzisionslinie dient dazu, die Reiter zu beurteilen. Das Team, das das Anouble möglichst nah an dieser Linie umgeworfen hat (sei es davor oder dahinter), wird höher bewertet.

11. Der Richterausschuss besteht aus 2 Richtern, die das Richterprotokoll führen und es dann dem Generalsekretariat übergeben.
Die Richter können nach eigenem Gutdünken und zu jeder Zeit die Prüfung für ein jeweiliges Team unterbrechen.

Protokoll Camarguereweise - Coursejado

Turnierdatum		Datum:	
Team Nr.:			
		1. Reiter	2. Reiter
Name:			
Vorname:			
Pferd:			
	Bewertete Aufgabe	Bewertungskriterien	Note /10
1	Teamarbeit	Strategie, Platzverteilung, Verhältnis	
2	Leiten des Tieres	Einteilen der Entfernung und Geschwindigkeit	
3	Stoß	Führen des Trident	
4	Aktion der Pferde	Vor, während und nach dem Stoß	
5* koeff.2	Präzision des Umstoßens	Auf der Präzisionslinie	
		Distanz Distanz zur Präzisionslinie	
GESAMTWERTUNG			
6	Verhalten des Pferdes	Ausdruck und Voraussicht, Verhalten, Kapazität	
7	Präsentation	Ausrüstung; Reitbekleidung, Halten des Eisens	
7	Erfahrung des Reiters, Kapazität auf die Herde zu reagieren. Antizipation	Voraussehen, Abwägen des notwendigen Einsatzes, Wahrnehmung und Einschätzung der richtigen Gelegenheit, Wahrnehmung und Verantwortlichkeit für die sichere Herdenführung.	
8	Reiterliches Verhalten, Hilfengebung	Sitz des Reiters, Diskretion der Hilfengebung	
9	Präsentation des Teams	Ausrüstung, Reitbekleidung, allgemeine Präsentation	
10	Strafpunkte pro Tier, Strafpunkte für das verlieren der Kopfbedeckung.		
TOTAL ALLGEMEIN			/80
Platzierung			

Name des Richters 1: _____ Name des Richters 2: _____

VII – ABLAUF DER PRÜFUNGEN

Art. 7.1 - Ablauf der Prüfungen

Die Prüfungen können für jede Disziplin individuell und mit jeweils eigener Platzierung und Preisverleihung organisiert werden.

Die Disziplinen können auch kombiniert und mit einer Gesamtplatzierung und -Preisverleihung organisiert werden.

Für jede Prüfung existieren eine oder mehrere Turnierklassen.

Prüfung	Reprise de Travail	Parcours de pays	Maniabilité	Parallelslalom	Freiheitspiel	Technischer Tri	Tri chrono	Coursejado
Club 2		*	nach Punkten	*				
Club 1 Amateur 2	*	*	*	*	*			
Club Elite Amateur 1	*	*	*	*	*			
Amateur Elite	*	*	*	*	*	*	*	*

VIII – STRAFEN

Art. 8.1 - Verlust der Kopfbedeckung

- Bei der Reprise de travail (Dressurprüfung), Maniabilité (Geschicklichkeit) und Parcours de pays (Geländestrecke): 10 Strafpunkte pro Hutverlust.
- Coursejado: 4 Strafpunkte,
- Technischer Tri (Rinderarbeit Technik): 10 Strafpunkte,
- Parallelslalom: 1 Sekunde

Art. 8.2 - Strafpunkte für zweihändige Zügelführung

- Reprise de Travail (Dressurprüfung) und Tri technique (Rinderarbeit Technik): 5 Strafpunkte pro Aktion
- Parcours de pays (Geländestrecke), Maniabilité (Geschicklichkeit) auf Zeit und Tri chronométré (Rinderarbeit auf Zeit): 20 Sekunden pro Aktion
- Maniabilité (Geschicklichkeit) auf Punkte: 50 % der Note für das jeweilige Hindernis

Art. 8.3 - Ausschluss

Gründe:

- Jeder Teilnehmer, der nicht innerhalb von 90 Sekunden nach Ertönen der Startglocke in die Bahn einreitet.
- Verlassen der Reitbahn während der Aufgabe (4 Hufe außerhalb).
- Jeder Teilnehmer, der vor Ertönen des Startsignals die Prüfung beginnt.
- Im Fall von klarem, gefährlichem und wiederholtem Ungehorsam des Pferdes: Ausschlagen, Steigen, Sturheit...

Im Falle eines Sturzes des Pferdes/ Teilnehmers ist dieser nicht ausgeschlossen.

Der Sturz fließt in die Bewertung der Ausführung der jeweiligen Lektion und in die Gesamtnote (Gehorsam und/oder Reiter) ein.

IX - PLATZIERUNG

Art 8.1- Platzierung innerhalb der Prüfungen

In den verschiedenen Prüfungen wird als Sieger erklärt, wer:

- | | |
|--|---|
| 1. Reprise de travail (Dressurprüfung) | die beste Note erhält |
| 2. Parcours de pays (Geländestrecke) | die beste Zeit mit den wenigsten Strafpunkten erhält |
| 3a. Maniabilité (Geschicklichkeit) | die beste Zeit erhält* |
| 3b. Maniabilité nach Punkten | die meisten Punkte hat* |
| *Bei gleicher Punktzahl, ist die Zeit maßgebend. | |
| Im Falle von gleicher Punktzahl und gleicher Zeit wird ein Stechen mit der festgelegten Zeit von 1 Minute organisiert. | |
| 4. Slalom parallèle (Parallelschlalom) | die beste Zeit mit den wenigsten Strafpunkten erhält |
| 5. Jeu de la Liberté (Freiheitsspiel) | die meisten Tore mit den wenigsten Strafpunkten durchreitet |
| 6. Tri technique (Rinderarbeit Technik) | die beste Note erhält |
| 7. Tri chronométré (Rinderarbeit auf Zeit) | die beste Zeit erhält |
| 8. Coursejado-Rennen | die beste Note erhält |

In den Prüfungen Tri technique (Rinderarbeit Technik), muss das Paar, das während der letzten oder aktuellen Saison bei 2 Wettkämpfen mehr als 120 Punkte erreicht hat, muss in der Klasse Tri Elite GP starten.

Art. 8.2 - Gesamtwertung

Der Veranstalter kann eine Gesamtwertung ausgeben:

a - Koeffizienten-Tabelle

Reprise de travail (Dressurprüfung)	Maniabilité (Geschicklichkeit)	Parcours de pays (Geländestrecke)	Tri Camargue	Tri domestique (Hausrind)
Koeffizient 1	Koeffizient 1,5	Koeffizient 1	Koeffizient 1	Koeffizient 1

Bei jeder Prüfung wird ein multiplizierender Koeffizient berechnet.

Falls der Veranstalter nur eine Prüfung Tri (Rinderarbeit) vorsieht, wird der Koeffizient 2 berechnet.

b - Punkte-Tabelle

Das Prinzip verlangt, dass jeder Reiter von dem ihm in der Platzierung nachstehenden Reiters einen Punkt sowie seinen eigenen Punkt erhält, mit Ausnahme des Erstplatzierten, der 2 Punkte erhält.

Beispiel mit 20 Teilnehmern:

1. 21 Punkte	2. 19 Punkte	3. 18 Punkte	4. 17 Punkte
5. 16 Punkte	6. 15 Punkte	7. 14 Punkte	8. 13 Punkte
9. 12 Punkte	10. 11 Punkte	11. 10 Punkte	12. 9 Punkte
13. 8 Punkte	14. 7 Punkte	15. 6 Punkte	16. 5 Punkte
17. 4 Punkte	18. 3 Punkte	19. 2 Punkte	20. 1 Punkt

Ein Teilnehmer, der aus anderen als medizinischen oder tiermedizinischen Gründen ausgeschlossen wurde, kann an den nicht betroffenen Prüfungen weiter teilnehmen, erhält für die vom Ausschluss betroffene Prüfung jedoch keine Punkte.