

In Hand Trail – Regeln – JOMM Ranch

In dieser Klasse dürfen Pferde jeglichen Alters und Rasse starten.

A. Generelle Regeln dieser Klasse

1. Westernkleidung oder klassisches Outfit – siehe auch AQHA Regelbuch SHW320, die Pferde werden am Halfter mit einem normalen Strick oder mit einem Strick mit Kette vorgestellt. Die Kette sollte unter dem Kinn geführt sein. Die Kette darf nicht auf das Zahnfleisch gelegt werden.
2. Ein Teilnehmer kann maximal 2 Pferde in dieser Klasse vorstellen.

B. Bewertungskriterien

1. Der Richter sollte das gesamte Erscheinungsbild des Pferdes, die Kondition und Pflege und die Ausrüstung (schmutzige, schlecht sitzende oder kaputte Ausrüstung) in den Gesamtscore mit einfließen lassen. Auch die korrekte Pferdehaltung beim Führen fließt mit in die Bewertung. Zur Seite wegdrängen, schiefes Führen oder Anhalten, keinen „Pivot Foot“ (ein Hinterbein bleibt am Boden) in einer Wendung halten, träges Führen oder Wenden wird berücksichtigt und fließt in den Maneuverscore und die Gesamtbewertung mit ein. Die Vorstellen sollen nicht belohnt werden für offensichtliche stimmliche Kommandos und extrem steife oder unnatürliche Bewegungen um das Pferd während der Präsentation. Aus Sicherheitsgründen sollten Vorsteller, die ständig direkt die Kette festhalten, eine kleine Schlinge aus dem restlichen Führseil um die Hand machen oder das restliche Führseil hinter sich herschleifen bestraft werden.
2. Alle Fehler werden negativ dem Pferd gegenüber bewertet und nicht dem Vorsteller (Ausnahme C.3.b.)

C. Bewertungssystem

Die Punktvergabe läuft auf Basis von 0 bis unendlich, wobei 70 eine durchschnittliche Leistung kennzeichnet. Jedes Hindernis erhält eine Hindernispunktzahl, die zu 70 addiert oder von 70 subtrahiert wird, wenn ein Fehler gemacht wurde. Jedes Hindernis wird auf folgender Basis bewertet, von +1½ bis -1½: -1½ extrem schlecht, -1 sehr schlecht, -1/2 schlecht, 0 korrekt, +1/2 gut, +1 sehr gut, +1½ exzellent. Hindernispunkte werden unabhängig von Strafpunkten vergeben. Pluspunkte werden jenen Pferden gegeben, die die Hindernisse sauber, ruhig und aufmerksam in guter Manier überwinden und willig auf die Hilfen des Reiters reagieren. Strafpunkte sollten wie folgt vergeben werden:

1. Ein halber (1/2) Punkt: a. Jedes Berühren von Stange, Pfeiler, Pylon, Pflanze oder Hindernis oder eines Teil des Hindernisses
2. Ein (1) Punkt:
 - a. Jedes Anschlagen an, Beißen oder Treten auf eine Stange, Pfeiler, Pylon

- oder Hindernis oder eines Teil des Hindernisses
 - b. Flasche Gangart oder Gangartenwechsel in Schritt oder Jog für 2 Schritt oder weniger.
 - c. Beide Vorder- oder Hinterbeine sind in einem Zwischenraum, der nur für ein Vorder- oder Hinterbein vorgesehen ist im Schritt oder Trab
 - d. Überspringen oder Verfehlen des vorgesehenen Zwischenraums.
 - e. Korrekte Schrittzahl über Trabstangen nicht eingehalten.
3. Drei (3) Punkte:
- a. Falsche Gangart oder Unterbrechen der Gangart im Schritt oder Jog für mehr als 2 Schritte.
 - b. Herunterwerfen einer erhöhten Stange, Pylone, Fass, Pflanze oder Hindernis oder deutliches Demolieren eines Hindernisses, außer wenn es durch den Schweif verursacht wurde.
 - c. Heraustreten aus der vorgesehenen Begrenzung, Herunterfallen/-springen oder Verlassen eines Hindernisses mit einem Fuß nachdem der Fuß bereits das Hindernis betreten hatte; einschließlich Verfehlen eines Hindernisteils in einer Laufrichtung mit einem Fuß.
4. Fünf (5) Punkte:
- a. Fallenlassen eines Regenmantels oder anderen Gegenstandes, der getragen werden soll.
 - b. Erste oder zweite aufeinanderfolgende Verweigerung, Ausweichen oder Vermeiden eines Hindernisses durch Scheuen oder Rückwärtsgehen.
 - c. Loslassen des Tores oder Fallenlassen des Stricks am Tor.
 - d. Gebrauch einer Hand zum Drohen oder zur Beruhigung (leichtes Berühren oder Antippen mit einer Hand als Hilfe in einem Seitwärtsmanöver – und nur dort – ist zulässig)
 - e. Heraustreten aus der vorgesehenen Begrenzung, Herunterfallen/-springen oder Verlassen eines Hindernisses mit einem Fuß nachdem der Fuß bereits das Hindernis betreten hatte; einschließlich Verfehlen eines Hindernisteils in einer Laufrichtung mit mehr als einem Fuß.
 - f. Extremer Ungehorsam (einschließlich Beißen, Ausschlagen, Buckeln, Steigen, Treten oder stetiges Umkreisen des Führers).
5. Gesamtpunktzahl von Null (0) (Disqualifikation)
- a. Überwinden der Hindernisse anders als in der vorgesehenen Reihenfolge.
 - b. Kein Versuch wurde unternommen ein Hindernis zu bewältigen.
 - c. Fehler im Equipment, so dass die komplette Ausführung der Aufgabe verspätet wird.
 - d. Exzessives oder wiederholtes Berühren des Pferdes, um den Kopf zu senken

- e. Versäumnis das Hindernis so zu betreten, verlassen oder in vorgeschriebener Weise zu bewältigen, wie vorgeschrieben; einschließlich Drehungen von mehr als einer 1/4 Drehung zu viel.
- f. Korrekte Linie zwischen den Hindernissen wird nicht eingehalten.
- g. Führen außerhalb der Grenzmarker der Arena oder des Parcours.
- h. Dritte Verweigerung, Ausweichen oder Vermeiden eines Hindernisses durch Scheuen oder Rückwärtsgehen über den gesamten Parcours.
- i. Die geforderte Gangart zwischen den Hindernissen wird nicht gezeigt.
- j. Das Pferd reißt sich vom Vorsteller los.
- k. Führen oder Rückwärtsrichten auf der falschen Seite des Pferdes. Führen und Rückwärtsrichten sollen von der linken Seite des Pferdes aus ausgeführt werden.
- l. Sturz des Vorstellers oder Pferdes.
- m. Übermäßiges Schulen, Ziehen, Umdrehen oder Rückwärtsrichten an jeglicher Stelle des Parcours.
- n. Das Hindernis wird nicht bewältigt (z.B. das Seil beim Seil-Tor wird fallen gelassen und nicht wieder aufgehoben).
- o. Das Pferd ist außerhalb der Grenzmarker der Arena oder des Parcours.

D. ANFORDERUNGEN AN DEN PARCOURS.

1. Vorsicht beim Aufbau des Parcours. Beim Aufbau des Parcours sollte man Vorsicht walten lassen, um zu verhindern, dass Hindernisse aufgestellt werden, die gefährlich für Pferd oder Teilnehmer sein könnten. Hindernisse sollten so aufgestellt sein, dass sie fließend, schnell und effizient bewältigt werden können.
2. Parcoursänderungen. Wenn aufgrund der örtlichen Gegebenheiten und Vorrichtungen die Aufstellung der Hindernisse nicht wie geplant möglich ist und Änderungen in der Vorgehensweise und Wechsel der Zügelhand nötig machen, so müssen alle Teilnehmer darüber informiert werden, dass solche Änderungen oder Handwechsel erlaubt sind.

E. ANFORDERUNGEN AN DIE TEILNEHMER.

1. Führkette. Teilnehmer dürfen die Führkette nur mit der rechten Hand halten und zwar dort wo die Kette beginnt. Der Teilnehmer befindet sich links des Pferdes. Die linke Hand darf nur das Ende der Führkette locker halten, außer beim:
 - a. Tragen eines Objekts von einem Ende der Arena zum anderen;
 - b. Ziehen eines Objekts von einem Ende der Arena zum anderen;
 - c. Öffnen/Schließen eines Tores, nur „Linke-Hand-Tor“. In diesem Fall kann die rechte Hand das Ende der Führkette halten.
 - d. Seitwärtsrichten (side-passing). In diesem Fall kann die Führkette komplett in der Hand am Pferdekopf gehalten werden.

2. Die Teilnehmer sollten stets selbstsicher, zuversichtlich, aufmerksam, und fair sein. Der Vorsteller sollte das Pferd solange vorstellen bis es entweder platziert oder aus der Arena entlassen wurde.
3. Der Stop sollte gerade, prompt, ruhig und willig sein, wobei der Pferdekörper während des ganzen Manövers gerade bleiben soll. Rückwärtsrichten und Drehungen sollten von der linken Seite des Pferdes aus ausgeführt werden. Für das Rückwärtsrichten sollte der Vorsteller das Pferd ansehen. Ausnahme: Beim Öffnen/Schließen eines Tores muss der Vorsteller das Pferd nicht ansehen. Das Pferd soll willig rückwärts gehen mit geradem Kopf, Hals und Körper auf einer vorgeschriebenen geraden oder gebogenen Linie.
4. Drehungen. Bei einer Drehung nach rechts, sollte der Vorsteller dem Pferd zugewandt sein und es von sich wegbewegen. Bei Drehungen des Pferdes von 90 Grad und weniger ist es möglich, das Pferd zum Vorsteller hin zu bewegen. Bei Drehungen von mehr als 90 Grad sollte das Pferd um das rechte oder linke Hinterbein drehen, während die Vorderbeine überkreuzen.
5. Berührung. Der Vorsteller darf das Pferd nicht berühren, außer beim Seitwärtsrichten (side-passing).

F. ANFORDERUNGEN AN DIE HINDERNISSE.

Der Parcours besteht aus mindestens 6 und höchstens 8 Hindernissen, wobei mindestens ein Hindernis aus jeder der folgenden Divisionen vorkommen muss.

Division A.

1. Walk-overs (Schrittstangen). Ein Hindernis aus mindestens 4 Stangen, die im Abstand von 20 – 24 inches (50-60cm) entweder auf dem Boden liegend oder erhöht aufgestellt werden, maximale Höhe im Zentrum beträgt 10 inches (25cm). Erhöhte Schritt-Stangen sollten mindestens 22 inches (55cm) Abstand haben Diese können in gerader Linie parallel zueinander liegen, im Bogen oder auch im Zickzack*.
2. Trot-overs (Trabstangen). Ein Hindernis aus mindestens 4 Stangen, die im Abstand von 3 feet bis 3 feet 3 inches (90-100cm) entweder auf dem Boden liegend oder erhöht aufgestellt werden, maximale Höhe im Zentrum beträgt 8 inches (20cm). Diese können in gerader Linie parallel zueinander liegen, im Bogen oder auch im Zickzack. Achtung: Bei einer Bogenlinie oder beim Zickzack werden die Abstände zwischen den Stangen jeweils von der Stangenmitte zur nächsten Stangenmitte gemessen.

Division B.

1. Side-pass (Seitwärtsrichten). Ein Gegenstand, der in der Beschaffenheit und Länge kein Sicherheitsrisiko darstellt, kann benutzt werden, um die Reaktion des Pferdes auf seitliche Hilfen zu demonstrieren. Wenn dieser erhöht ist, darf er nicht höher als

12 inches (30cm) sein. Das Hindernis sollte so gestaltet sein, dass das Pferd nach links oder rechts seitwärts gehen muss, auf Druck oder Zeichen an oder in der Nähe der Seite des Pferdes. Das Hindernis sollte so stehen, dass das Pferd darauf zukommt, seitwärts geht und es aber während des Seitwärtsgehens immer die Stange zwischen Vorder- und Hinterbeinen behält und nicht ins Straucheln gerät. Der Vorsteller darf das Pferd während des Seitwärtsgehens an der Seite berühren.

2. Lime Circle (Kreidezirkel). Im Kreidezirkel wird:

a. eine Vorhandwendung verlangt, mit den Vorderhufen innerhalb und den Hinterbeinen außerhalb des Zirkels herumtretend. Der Vorsteller kann das Pferd und das Ende der Führkette während der Wendung in der linken Hand halten.

b. eine Wendung auf der Hinterhand verlangt, mit den Hinterhufen im Zirkel und den Vorderhufen außerhalb des Zirkels.

3. Square (Quadrat). Die Seiten des Quadrats sind mindestens 8 feet (2,40m) lang. Das Pferd wird in das Quadrat hineingeführt. Während alle vier Beine des Pferdes im Quadrat sind, muss eine 360-Grad-Drehung oder weniger durchgeführt und dann das Pferd hinausgeführt werden. Der Vorsteller kann innerhalb oder außerhalb des Quadrats bleiben.

4. Gate (Tor). Das Tor muss so aufgestellt werden, dass es mindestens 6 feet (1,80m) breit ist. Der Vorsteller kann das Ende der Führkette in der rechten Hand halten, während er das Tor öffnet/schließt. Vorsteller, die während des Passierens die Kontrolle über das Tor verlieren, müssen mit Punktabzug bestraft werden.

Division C.

1. Back through (ein Hindernis, durch das rückwärtsgerichtet werden muss). Soll bestehen aus entweder:

a. Stangen. Einfache L-Form, doppelte L-, V- oder U-Form oder ein ähnlich geformtes Hindernis. Die Stangen sollten auf dem Boden liegen. Mindestabstand 28 inches (70cm). Wenn die Stangen erhöht sind, dann sollte der Abstand 30 inches (75cm) betragen. Der Vorsteller kann sich innerhalb oder außerhalb der Stangen aufhalten.

b. Tonnen oder Pylonen, mindestens drei. Mindestabstand 36 inches (90cm). Vorsteller und Pferd können die Tonnen oder Pylonen gemeinsam passieren.

c. Dreieck, muss am Eintritt mindestens 36 inches (90cm) breit sein und der Mindestabstand an den Seiten soll 40 inches (100cm) betragen.

Achtung: Wenn bei b. oder c. Leitstangen verwandt werden, sollen diese 3 – 4 feet (90-120cm) vom Hindernis entfernt sein.

2. Brücke. Verwendet werden soll eine Brücke mit einem Holzboden, die mindestens 36 inches (90cm) breit und mindestens 6 feet (1,80m) lang sein. Die Brücke sollte stabil, sicher und gut ausschließlich im Schritt passierbar sein.

3. Wasser. Ein Graben oder flacher Teich mit Wasser. Ein Pferd muss hindurchgeführt werden, und das Hindernis muss groß genug sein, dass ein Pferd mit allen vier Beinen ins Wasser treten muss. Das Management darf keine Gegenstände ins

Wasser tun. Wenn ein künstliches Wasserbecken benutzt wird, ist simuliertes Wasser erlaubt. Wenn Wasser benutzt wird, geht der Vorsteller links des Hindernisses während das Pferd hindurchgeht.

Division D.

1. Tragen eines Objekts. Ein beliebiger Gegenstand (aber kein Tier oder Vogel) von passender Größe und passendem Gewicht, soll zu einem vorgeschriebenen Punkt getragen werden.
2. Schleppen oder Ziehen. Ein beliebiger Gegenstand (aber kein Tier oder Vogel), der vom Teilnehmer ohne weiteres geschleppt oder gezogen werden kann. Der Gegenstand sollte im Parcours so platziert werden, dass er sich links vom Teilnehmer befindet. Das Ende der Führkette kann in der rechten Hand gehalten werden.
3. Briefkasten. Gegenstände werden herausgenommen und oder ausgewechselt. Dem Hindernis kann sich durch Seitwärtsrichten genähert werden.
Achtung bei Hindernissen 1-3: Ist das zu befördernde oder zu öffnende Objekt auf der rechten Seite des Pferdes, darf der Vorsteller das Pferd und den Rest der Führkette in seiner linken Hand halten, während er die Aufgabe ausführt.
4. Serpentine. Ein Hindernis, das aus 4 Pylonen besteht, Begrenzungsstangen optional, durch welches das Pferd im Schritt oder Jog-Trot geführt wird. Die Begrenzungsstangen sollen parallel und im Mindestabstand von 4 feet (1,20m) (gemessen von der Basis der Pylonen) liegen. Die Pylonen sollen für das Durchreiten im Schritt im Abstand von mindestens 4 feet (1,20m) (Basis zu Basis) liegen, für Jog-Trot mindestens 7 feet (2,10m).
5. Jog-around. Ein Quadrat, das aus 4 Stangen von mindestens 12 feet (3,60m) Länge besteht und in der Mitte einen Pylonen aufweist. Der Teilnehmer führt das Pferd über die vorgeschriebene Stelle in das Quadrat, geht im Jog mindestens 90 Grad um den Pylon und verlässt das Quadrat über die vorgeschriebene Seite. Der Vorsteller sollte sich mit dem Pferd im Quadrat befinden. Bei Jog-arounds, die mehr als 90 Grad um den Pylon führen, soll der Jog als eine links Drehung ausgeführt werden wobei sich der Teilnehmer während des Jog-arounds neben dem Pylon befindet.
6. Jog-through (im Jog durch das Hindernis). Besteht aus Stangen in einfacher L-Form, doppelter L-, V- oder U-Form oder einem ähnlich geformten Hindernis. Stangen liegen mindestens 3 feet (90cm) und höchstens 4 feet (120cm) auseinander. Der Vorsteller kann sich innerhalb oder außerhalb des Hindernisses bewegen.