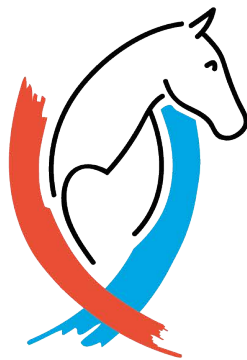


---

# HOBBY HORSE DRESSUR

---

Anleitung



LUXEMBOURG  
**FLSE**

---

# INHALT

---

1. Titelseite
2. Inhalt
3. Allgemeine Information zur Dressur
4. Dressurfeld
5. Dressageklassen
6. Gangarten
- 7-8. Theorie der Dressurlektionen
9. Hufschlagfiguren
- 10-11. Turnierordnung
12. Fehlerbewertung
13. Kleidung und Ausrüstung
14. Das Richterkollegium

---

# INFORMATIONEN ZUR DRESSUR

---

Dressur ist die Grundlage des Reitens in der Welt der echten Pferde, das gilt auch besonders für Steckenpferde. Dressur ist dem Tanzen sehr ähnlich - das Pferd bewegt sich geschmeidig, flexibel und mühelos, mit Leichtigkeit. Die gesamte körperliche Arbeit wird in der Steckenpferdewelt allerdings vom Reiter erledigt. Dennoch spielt das Steckenpferd eine wichtige Rolle in der Darbietung - die Positionierung des Kopfes verrät auf unterschiedliche Weise, was genau die Dressurbewegung ist. Auf Wettbewerben bewerten die Richter die Qualität der Bewegungen und die Punktgenauigkeit der Lektionen mit Punkten von 0-10 (10 hervorragend, 9 sehr gut, 8 gut, 7 ziemlich gut, 6 befriedigend, 5 genügend, 4 mangelhaft, 3 ziemlich schlecht, 2 schlecht, 1 sehr schlecht und 0 nicht gezeigt). Das Endergebnis setzt sich aus den Punkten für die Streckenpferd-Prüfung und den Gesamteindruck zusammen, zusätzlich zu den Punkten kann der Richter den Prozentsatz berechnen. Das bringt ein professionelles Bild in die Wettbewerbe und gibt dem Reiter mehr Vergleichbarkeit für die Zukunft.

Es gibt viele verschiedene Niveaus von Dressurprüfungen - von Leicht bis Grand Prix, was das schwierigste Niveau der Dressur widerspiegelt. Wenn Sie ein Ausbildungsniveau für ein Steckenpferd definieren möchten, ist z. B. ein leichtes B-Niveau-Pferd nicht für das Intermediaire II-Niveau geeignet. Einige Enthusiasten bestimmen das Niveau ihrer Pferde überhaupt nicht und trainieren und konkurrieren nur auf dem Niveau, zu dem sie in der Lage sind.

Dressur hat langsam aber sicher an Popularität in der Steckenpferdewelt gewonnen, das Niveau ist innerhalb weniger Jahre drastisch gestiegen. Allerdings ist das Springreiten immer noch beliebter, aber oft, wenn die Enthusiasten älter werden, gibt es auch ein Interesse an der Dressur. Das Durchschnittsalter der Dressurreiter ist höher als das Durchschnittsalter der Springreiter sind. Außerdem beansprucht die Dressur die Muskeln auf eine andere Art und Weise als das Springreiten und erfordert ein noch härteres Trainingsprogramm. Dressur erfordert eine hervorragende Koordination, Balance und Muskelkontrolle, sowie Ausdauer vom Reiter. Die Darbietung muss ruhig und kontrolliert aussehen, und hastige Bewegungen werden nicht als gut bewertet.

---

# DESSURFELD

---

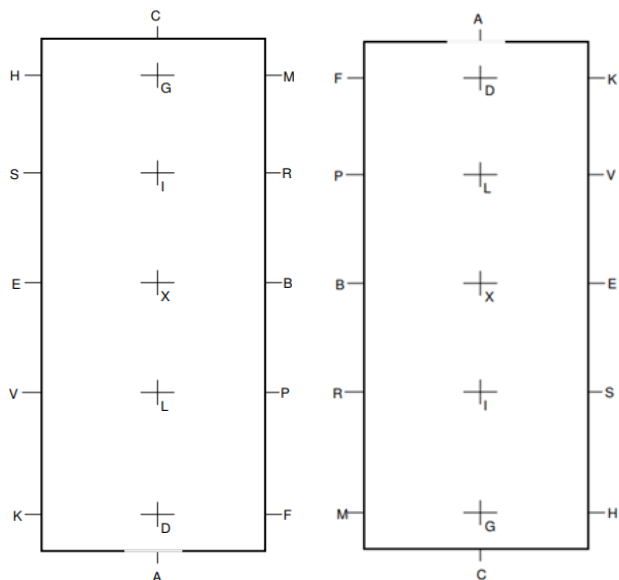
Es gibt zwei standardmäßig verwendete Dressurfelder - Groß (A) und Klein (B). Die fortgeschritteneren Programme werden oft auf dem Dressurfeld A geritten, während einfachere Prüfungen oft auf dem Dressurfeld B geritten werden.

Die Feld ist so bemessen, dass das Dressurfeld A kurze Seite x lange Seite (3 x kurze Seite) bemisst. Das Dressurfeld B: kurze Seite x lange Seite (2 x kurze Seite). Das heißt, zum Beispiel:

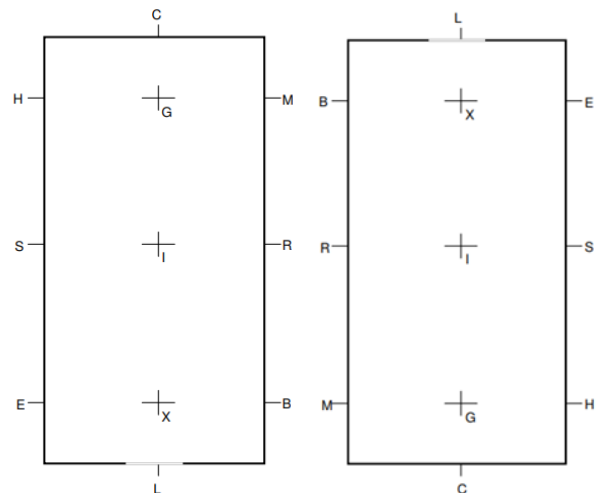
A: 7 x 21 Meter, B: 7 x 14 Meter

Innerhalb des Dressurfeldes werden die Bewegungen der Prüfung an einem einzelnen Buchstaben oder einer Buchstabenkombination ausgeführt.

**Dressurfeld A**



**Dressurfeld B**



Der Richter sitzt beim Buchstaben C, es können auch andere Richter z.B. an der Mitte der langen Seite sitzen. Buchstaben auf dem Längsdurchmesser werden nicht markiert, weil das den Reiter stören würde. Die Buchstaben an der Seite des Vierecks werden außerhalb des Dressurfeldes aufgebaut.

Oft ist bei Turnieren das Dressurviereck von niedrigen weißen Zäunen umgeben oder alternativ wird die Größe mit Stangen ausgelegt. Bei kleineren Turnieren sind oft nur die Ecken mit Stangen markiert. Es ist wichtig, dass das Viereck symmetrisch ist, der Boden sollte so glatt wie möglich sein, um die Sicherheit der Reiter zu gewährleisten.

---

# DESSURKLASSEN

---

In der Dressur wird oft von Klassen gesprochen. Das Steckenpferd kann trainiert oder auf die gewünschte Klasse gebracht werden. Das Ausbildungsniveau bestimmt, in welchen Prüfungsklassen der Reiter antreten kann. Im Folgenden wird kurz auf jede Klasse eingegangen und was diese Klasse im Wesentlichen beinhaltet.

**Leicht C** - Basic Horse. Das Pferd der Klasse Leicht C kennt die Grundgangarten (Schritt, Trab und Galopp), Tempoübergänge sowie das Anhalten und das Rückwärtsrichten. Außerdem muss das Pferd leicht auf Zügelhilfen (Zirkel, Handwechselwechsel) reagieren und leicht in den Wendungen zu reiten sein.

**Leicht B** – Zusätzlich zu den oben genannten Standardanforderungen muss das Steckenpferd in dieser Klasse die Verstärkungen, Schenkelweichen, Galopp aus dem Schritt und Trab und aus dem Rückwärtsrichten ausführen. In dieser Klasse muss sich das Pferd in einer etwas kontrollierteren Form bewegen.

**Leicht A** - Die Verstärkungen der Gangarten, Schulterherein und Schulterheraus (Schritt), Außgalopp, einfacher Galoppwechsel und Wenden auf der Vorhand sowohl als auch auf der Hinterhand. Ein Leicht A-Pferd kann bereits als Dressurpferd eingestuft werden. Die Verwendung einer doppelten Zügelführung wird auch auf der Leicht A-Klasse toleriert, ist aber nicht zwingend erforderlich.

**Fortgeschritten A** – Auf diesem Niveau muss das Pferd auf einer doppelten Zügelführung vorgestellt werden (eine Trense und ein Kandarengiebiß mit Kette + zwei separate Zügel). Diese Klasse erfordert, dass der Reiter ohne Probleme mit einer Kandare reiten kann. Ohne diese Zäumung werden Pferd und Reiter ab diesem Level disqualifiziert. Zusätzliche Lektionen zu den vorhergehenden sind Tempi Wechsel (3er oder 4er Wechsel), eine halbe Galoppirouette und eine Pirouette im Schritt.

**Prix St Georges** – Das Niveau beinhaltet Zweier-Wechsel und eine Galoppirouette. Dieses fast intermediäre Niveau ist in der Welt des Hobbyreitens nicht sehr verbreitet. Normalerweise springt der Reiter direkt über diese Klasse zur nächsten. Dieses Niveau ist ein wenig in Vergessenheit geraten, da Prüfungen in der Regel nicht für dieses Niveau geschrieben werden.

**Intermediaire I & II** – Die zweithöchste Klasse. In dieser Klasse können bereits sehr schwierige und körperlich wirklich schwere Lektionen in den Prüfungen gezeigt werden. Das Niveau beinhaltet Einer-Wechsel (mindestens 5 aufeinanderfolgende), Passage, Piaffe 7-8 Schritte, Zickzack-Traversalen in jeder Gangart, schwierige Übergänge sowie Wechsel von Passage zu Piaffe und umgekehrt.

**Grand Prix** – Die am weitesten fortgeschrittene Stufe der Dressur. Der Schwierigkeitsgrad wird durch das Hinzufügen von Piaffen in 12-15 Schritten, einer Doppelpirouette im Galopp und Einer-Wechsel (mindestens 9 aufeinanderfolgend) erhöht. Die Kombination Grand-Prix-Pferd und -Reiter hat seinen Höhepunkt erreicht.

---

# GRUNDGANGARTEN

---

Die Grundgangarten sind Schritt, Trab und Galopp. Weitere spezielle Gangarten sind je nach Rasse zu finden - in diesem Handbuch wird jedoch nur auf die oben genannten eingegangen.

## **Schritt**

Der Schritt ist die Basis der Grundgangarten und die natürlichste Bewegung. Es gibt verschiedene Gangarten: Mittelschritt, versammelter Schritt und Starker Schritt. Auch der am Ende von Dressurprüfungen meist erwähnte "am langen Zügel" ist eine Form des Schritts, bei dem sich das Pferd im Tempo seiner Wahl frei bewegen kann. Im versammelten Schritt tritt das Pferd vermehrt unter den Schwerpunkt, nimmt mehr Last auf und wirkt größer als normal. Das Pferd bewegt sich in Aufrichtung, bleibt aber entspannt, losgelassen. Im Starken Schritt erweitert das Pferd seinen Rahmen, wobei das Tempo das gleiche bleibt wie im Mittelschritt. Hierbei streckt das Pferd die Schritte lang und entspannt, aber das Tempo nimmt zu und die Bewegung ist fleißig. Der Reiter gibt dem Pferd außerdem etwas freie Zügel und das Pferd kann den Kopf in einen entspannteren Haltung senken.

## **Trab**

Trab ist eine schnellere Gangart und ähnelt dem Laufen. Arbeitsrab, versammelter Trab, Mitteltrab und starker Trab sind die vier Stufen. Der versammelte Trab ist bei einem Steckenpferd unnötig. Der versammelte Trab ist eine aufwärts gerichtete, langsamere und kraftvolle Bewegung. Der Kopf des Pferdes wird dabei höher als normal getragen. Der Mitteltrab funktioniert auf die gleiche Weise wie der Mittelschritt - der Schritt wird länger, aber das Tempo bleibt wie ein Arbeitsrab. Der starker Trab ist die eindrucksvollste der Gangarten. Das Pferd bekommt etwas mehr Zügel und die Dehnung wird korrekt ausgeführt, wenn es zu einer langen, entspannten und energischen Lebhaftigkeit kommt und dabei Kraft und Aufrichtung beibehält.

## **Galopp**

Die schnellste der drei Grundgangarten ist der Galopp. Der Galopp soll vorwärts, locker und kräftig sein. Auch hier gibt es vier Stufen - der Arbeitsgalopp, der versammelte Galopp, der Mittelgalopp und der Starke Galopp. Im versammelten Galopp wird das Pferd in einem langsameren Tempo geritten und zu einer kürzeren und höheren Bewegung aufgefordert. Der Kopf des Pferdes soll von einer lässigen in eine mehr aufwärts gerichtete Form übergehen. Im Mittelgalopp sollen sich die Beine weit nach vorne strecken, während das Tempo verhalten gehalten wird, wie in allen Verstärkungen muss die Bewegung kontrolliert und korrekt ausgeführt bleiben. Der starke Galopp ist kraftvoll und sehr fleißig - aber er wirkt nicht eilig.

---

# THEORIE DER DRESSURLEKTIONEN

---

In diesem Abschnitt werden wir kurz die Theorie der verschiedenen Lektionen besprechen. **Jeder kann die Bewegungen so ausführen, wie er möchte** - aber hier erfahren Sie, wie Sie die Lektionen umsetzen können. Dieser Teil ist auf das Reiten von Steckenpferden zugeschnitten, die Informationen in diesem Teil sind nicht für das Reiten echter Pferde geeignet.

**Halten** - Das Pferd steht in einer ruhigen Position mit paralleler Beinhaltung. Der Kopf des Pferdes ist leicht unterhalb der Normalstellung entspannt.

**Rückwärtsrichten** – sich in einer bestimmten Anzahl von Schritten rückwärts zu bewegen. Der Kopf des Pferdes darf nicht zu hoch werden, sonst wirkt die Bewegung zu steif.

**Schenkelweichen** – Die Füße werden in Richtung Innenseite des Dressurfeldes gedreht, während man auf einer parallelen Linie zur langen Seite bleibt. Das Kreuzen der Beine kann auf einer diagonalen Linie ausgeführt werden. Das Steckenpferd sollte sehr leicht von der Bewegung weggebeugt werden.

**Schulterherein** – Die Füße sind zur Innenseite des Dressurfeldes gedreht, die Biegung geht ebenfalls in dieselbe Richtung. Die äußere Schulter des Reiters sollte leicht nach vorne zeigen.

**Schulterheraus** – Die Füße sind von der Innenseite des Feldes weggedreht, die Biegung zur Innenseite des Feldes. Die äußere Schulter des Reiters sollte leicht nach vorne zeigen.

**Zickzack Traversale** – Der Reiter führt die besagte Lektion auf der Mittellinie aus, wobei er nach einer Anzahl von Schritten immer die Bewegungsrichtung ändert. Beispiel für die Anzahl der Schritte: 2-4-4-2 (Intermediaire), 3-6-6-6-3 (Grand Prix). Während der ersten Schrittfolge bewegt sich der Reiter von der Mittellinie weg, während des letzten Schrittes kehrt er zur Mittellinie zurück. In der Mitte (4&4, 6&6&6) überquert der Reiter die Mittellinie symmetrisch. Ein fliegender Galoppwechsel wird immer bei Richtungsänderung gesprungen. Der Kopf des Pferdes und der Oberkörper des Reiters sind in Bewegungsrichtung gestellt (Bild auf Seite 9).

**Vorhandwendung** – Der Reiter führt eine 180-Grad-Bewegung um den Kopf des Pferdes als Drehpunkt aus. Die Beine bewegen sich auf zwei Spuren und das Pferd ist leicht in die Bewegungsrichtung gebeugt.

**Hinterhandwendung** – Der Reiter führt eine 180-Grad-Bewegung um das Ende des Steckenpferdestocks als Drehpunkt aus. Das Wenden auf der Hinterhand ist das Gegenteil von der Vorhandwendung. Das Pferd ist leicht in die Bewegungsrichtung gebeugt.

**Fliegender Wechsel** – Der Reiter wechselt das führende Bein des Galopps. Der Reiter springt in die Luft, um bei der Landung das andere Bein als Führungsbein zu nehmen. Der Kopf des Pferdes sollte leicht zum gewechselten Führbein gebogen werden und der Reiter wechselt die Zügel auf die andere Hand - die Zügel sollten immer auf der führenden Seite sein. Fliegende Wechsel können auf höherem Niveau bei jedem Schritt (Einer-Wechsel) durchgeführt werden.

**Außengalopp** – Sich absichtlich im falschen Galopp bewegen. Ein Leicht A-Pferd kann einen Außengalopp auch auf einer gebogenen Linie problemlos halten. Das Pferd ist zum führenden Bein des Galopps hin gebogen (Gegenbiegung).

**Galopp-Pirouette** – Eine 360-Grad-Bewegung, bei der das Steckenpferdende in der Gangart Galopp bleibt. Die Pirouette wird begonnen, indem der Galopp fast an Ort und Stelle versammelt wird und sich dann in Richtung des führenden Beins bewegt. Die Beine des Reiters bewegen sich auf zwei Spuren, das führende Bein bewegt sich in einer größeren, aufwärts gerichteten Bewegung und das andere Bein mehr innerhalb der Bewegung in einem kleineren Kreis, wobei dieses Bein das meiste Gewicht des Reiterkörpers aufnimmt und die Bewegung zur Seite schiebt. Die perfekte Anzahl von Sprüngen in einer Galopp-Pirouette beträgt 5-6 Sprüngen, abhängig von der Sprunglänge des Reiters. Der Kopf des Steckenpferdes ist in einer sehr versammelten Position und die Biegung des Oberkörpers von Pferd und Reiter ist in Richtung der Bewegung. Die Galopp-Pirouette kann auch in einer Halbpirouette ausgeführt werden, wobei die ideale Sprungzahl 3 ist. Die Führung wird nach diesen 3 Schritten gewechselt, wenn der Reiter wieder auf der gewünschten Linie ist. In den höheren Levels können die Reiter eine Doppelpirouette ausführen, die Kraft und Präzision erfordert, die Anzahl der Sprünge ist doppelt so groß. Es ist nicht erlaubt, mehr als eine Doppelpirouette zu zeigen.

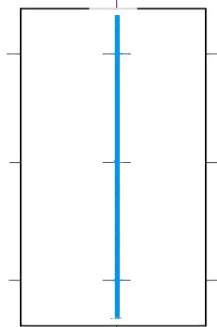
**Pirouette im Schritt** – Eine 360 Grad Wendung auf der Hinterhand

**Passage** – Sehr versammelter Trab, der fast an Ort und Stelle schwebt. Eine Bewegung auf höherem Niveau, die Kraft und Ausdauer erfordert. In der Passage wird das Pferd nach oben versammelt und die Beinbewegung soll locker, kraftvoll und im verzögertem Tempo vorwärts sein.

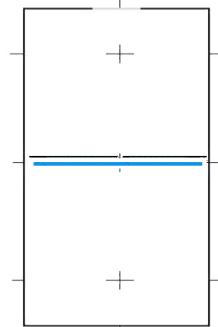
**Piaffe** – Wie Passage, aber ohne Vorwärtsbewegung. Die Piaffe ist eine kraftvolle Bewegung, das Pferd sollte noch versammelter sein als in der Passage. Auf Intermediaire-Niveau beträgt das Minimum 7 Tritte, Grand Prix erfordert 12 Tritte. Eine Pirouette kann auch in der Piaffe ausgeführt werden, sie ähnelt der Hinterhandwendung, die Bewegung kann in einer vollen Pirouette oder einer halben Pirouette ausgeführt werden.



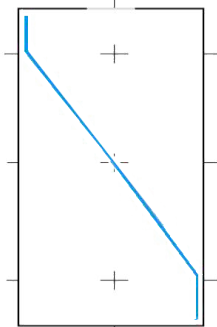
# HUFSCHLAGFIGUREN



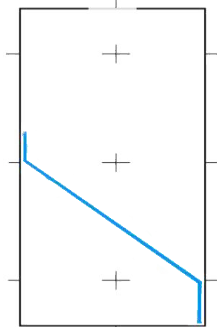
Mittellinie - durch die Länge der Bahn wechseln



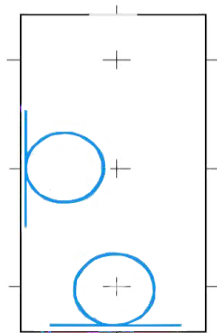
Durch die Mitte der Bahn wechseln



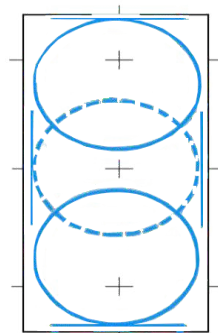
Durch die ganze Bahn wechseln



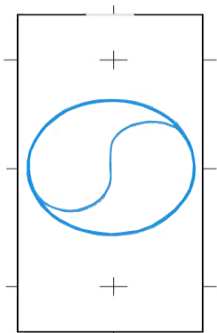
Durch die halbe Bahn wechseln



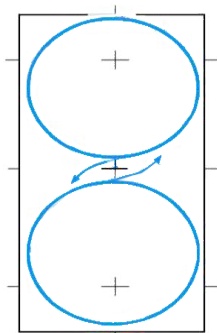
Volte



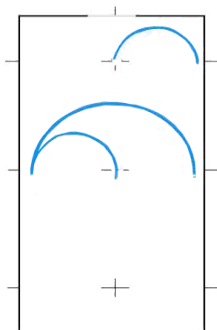
Zirkel (Mittelzirkel)



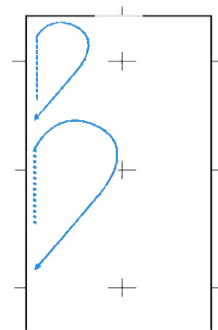
Durch den Zirkel wechseln



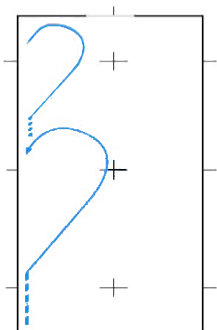
Aus dem Zirkel wechseln



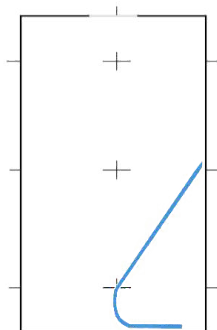
Halber Zirkel



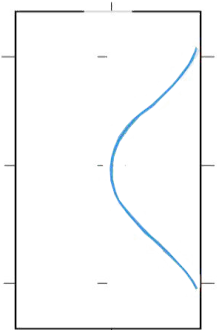
Kehrtvolte



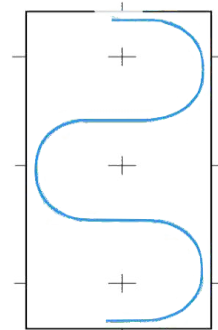
Kehrtvolte zurück



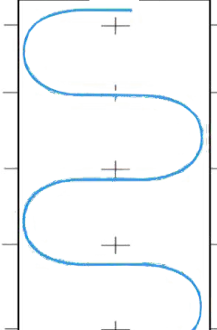
Aus der Ecke kehrt



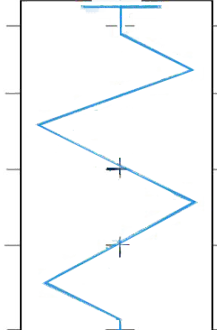
Einfache Schlangenlinie



Schlangenlinie in 3 Bögen



Schlangenlinie in 4 Bögen



Zickzacktraverse

---

# TURNIERORDNUNG

---

## Allgemeine Dressurprüfungen

- Das Pferd und der Reiter führen die Prüfung vom Anfang bis zum Ende durch. Jede Bewertung der Lektionen wird mit einem 1-10 benotet. Eine 5 oder eine niedrigere Bewertung erfordert eine Erklärung im Kommentar. Wenn die Lektion überhaupt nicht ausgeführt wurde, kann der Richter die Lektion mit einer 0 bewerten. Wenn das Ergebnis mehr als 50 Prozent beträgt, wird die Prüfung gewertet.
- Die Richter achten z.B. auf die Lockerheit und Ausführung der Lektion, die Arbeit des Reiters und stellen sicher, dass die richtigen Hufschlagfiguren ausgeführt werden und geben dafür eine Note. Die allgemeinen Eindrucksriterien können jedoch je nach Prüfung oder nach den Vorlieben des Richters variieren.
- Sie können auch die Prüfung in Prozent berechnen. Die Berechnung von Prozentsätzen gibt dem Wettbewerb einen professionellen Anstrich und der Reiter erhält ein klareres Ergebnis für seine Leistung. Wenn eine Lektion hervorgehoben wird, kann sie z. B. mit zwei multipliziert werden.
- Die Prüfung darf nur mit Zustimmung des Richters begonnen werden. Der Richter steht auf oder sagt bei der Grußaufstellung laut "Start", woraufhin der Reiter die Aufgabe beginnen kann. Auch ein deutliches Nicken reicht aus. Beginnt ein Reiter seine Aufgabe vor einem deutlichen Startsignal, führt dies zur Disqualifikation.
- Das gleiche Pferd darf zweimal in der gleichen Klasse mit einem anderen Reiter teilnehmen. In der Regel kann der Reiter in der Dressur nur einmal in der gleichen Klasse teilnehmen.
- In der Klasse A ist eine doppelte Zügelführung (Trense und Kandare mit Kette + zwei Zügel) erforderlich, ohne die das Pferd in der Klasse A und höher disqualifiziert wird. Verbotene Ausrüstungsgegenstände in jeder Klasse sind Ohrenschutz, Peitschen und diverses Zubehör. Mit unerlaubter Ausrüstung wird das Pferd disqualifiziert.

## Kür

- Dieselben Regeln wie im obigen Abschnitt: Allgemeine Dressurprüfungen
- Eine vom Reiter gestaltete Dressurprüfung mit Pflichtlektionen, die zur Musik seiner Wahl geritten wird. Die Länge der Prüfung kann im Wettbewerb nach Bedarf begrenzt werden. Die maximale Minutenzahl beträgt in der Regel 3-4 Minuten, nach der maximalen Zeit werden Fehlerpunkte zur Leistung addiert. Die Zeit variiert von Jahr zu Jahr, die genaue Zeit wird in der Prüfung des jeweiligen Jahres angezeigt. Der Reiter kann auch disqualifiziert werden, wenn die erlaubte Zeit erheblich überschritten wird (mehr über Fehlerpunkte auf Seite 12).
- In Kür-Klassen wird das Reiten auch nach künstlerischen Punkten beurteilt, die B Note, wie z. B. die Musik und deren Interpretation, Schwierigkeitsgrad und Choreographie. Der mittlere Wert der A und B Note ergibt das Resultat.
- Die Musik beginnt mit dem Handzeichen des Reiters vor dem Gruß oder direkt nach dem Gruß. Die Hand sollte klar an der langen Seite gehoben werden, wenn die Musik vor dem Gruß beginnen soll. Wenn der Reiter die Hand gesenkt hat, beginnt die Musik.
- Der Titel und sein Interpret müssen in der Regel bei Anmeldung angegeben werden. Eine Änderung nach der Bestätigung der Anmeldung ist unmöglich. Die Musik wird normalerweise mit einem USB-Stick an der Meldestelle abgegeben.
- Wenn es eine Qualifikation für Kür gibt, wird diese auf demselben Pferd geritten wie die Kür selbst, wenn das Pferd und der Reiter sich qualifiziert haben. Das gleiche Pferd kann mit bis zu zwei verschiedenen Reitern in der gleichen Klasse teilnehmen.

---

# FEHLERBEWERTUNG

---

Während einer Prüfung ist es auch möglich, Fehlerpunkte zu erhalten. Die häufigste Art Fehlerpunkte zu erhalten besteht darin, vorübergehend auf der falschen Hufschlagfigur zu laufen. In diesem Abschnitt werden die Fehler etwas ausführlicher behandelt.

**Abzug für Verreiten (-2, -4, Disqualifikation)** steht als Text unter dem Gesamteindruck des Prüfungsbogen. Hier markiert der Richter den Grund für die Fehlerpunkte oder für die Disqualifikation. Wenn ein Reiter sich verreit, pfeift der Richter. 1 Pfiff bedeutet 2 Punkte und 2 Pfeife bedeuten zwei Punkte. Drei Pfeife bedeuten die Disqualifikation. Langes ununterbrochenes Pfeifen bedeutet eine vorübergehende Unterbrechung einer Prüfung, die nicht vom Reiter verschuldet ist. Wenn der Richter wieder die Erlaubnis gibt, kann der Reiter dort weitermachen, wo er aufgehört hat.

**- 2 Ursachen für Verreiten:**

- Der Reiter hat die geforderte Lektion an einer bestimmten Stelle nicht ausgeführt / der Reiter hat die Lektion überhaupt nicht ausgeführt - so wird die Lektion in der Prüfung mit der Nummer 0 benotet. Das Papier markiert -2 Punkte, die von den Endpunkten abgezogen werden.
- Das Pferd wird ungehorsam - zum Beispiel bockt, steigt, hält unaufgefordert an oder tritt gegen den Zaun.
- Der Reiter erhält Anweisungen von jemandem außerhalb des Reitplatzes.-
- Der verreit sich, korrigiert sich aber innerhalb von 10 Sekunden.
- Kürmusik überschreitet 10 Sekunden.

**-4 Fehlerpunkte werden abgezogen, wenn eine der oben genannten Ursache zusätzlich zu einem vorherigen Fehler auftritt oder derselbe Fehler noch einmal wiederholt wird.**

**Werden die oben genannten Ursachen dreimal notiert, führt dies zur sofortigen Disqualifikation und der Reiter muss das Dressurfeld verlassen.**

*Andere Ursachen welche zur Disqualifikation führen:*

- Das Verlassen des Dressurfeldes während der Prüfung.
- Das Reiten einer falschen Aufgabe.
- Eine sichtbare und ernsthafte Verletzung.
- Das Beginnen der Prüfung ohne Startfreigabe.
- Das Falles des Reiters.
- Die Kürmusik überschreitet die vorgegebene Zeit um 20 Sekunden.

---

# KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG

---

Es wird empfohlen, bei Dressurprüfungen eine einfache und saubere Kleidung zu tragen. Die Kleidung sollte elastisch, leicht und atmungsaktiv, aber auch robust genug sein. Bei der Kleidung sind neutrale Farben am besten geeignet, aber es gibt keinen bestimmten Kleidungsstil, dem jeder folgen sollte. Beliebt bei Dressurreitern sind jedoch Turnschuhe, vor allem auf sehr glattem Boden und in Hallen, da sie das Rutschen vermeiden. Es wird jedoch empfohlen, gut sitzende und stoßdämpfende Schuhe zu tragen. Langhaarigen Reitern wird empfohlen, ihre Haare hochzustecken, damit der Richter die Bewegungen des Reiteroberkörpers und die Schulterlinie besser sehen kann. **Nichts ist in der Ausrüstung des Reiters vorgeschrieben und daher führt auch nichts zum Ausschluss.** Das Einhalten der oben genannten Richtlinien wird jedoch dringend empfohlen und zeigt auch die Einstellung des Reiters zum Sport.

Die Steckenpferdausrüstung hat wichtige Bestimmungen. Die Fortgeschrittene B-Klasse und die darunter liegenden Prüfungsklassen sind völlig frei in der Wahl der Zäumung, auch eine gebisslose Zäumung ist erlaubt. Empfohlen wird jedoch ein ordentliches englisches Reithalfter mit einer Trense. Das fortgeschrittene A-Pferd benötigt bereits eine **doppelte Zügelführung**. Die Zäumung besteht aus einem Reithalfter, einer Trense und einem Kandarengebiss mit Kette und zwei separaten Zügeln. Ein fortgeschrittener Reiter kann problemlos mit zwei Zügeln reiten. Außer dem Zaumzeug darf sich keine weitere Ausrüstung auf dem Steckenpferd befinden. Ohrenschützer, Peitschen und jegliche andere Ausrüstung führen zum Ausschluss.

---

# DAS RICHTERKOLLEGIUM

---

Für Dressurprüfungen sind mindestens ein **Richter** und ein **Assistent** (Sekretär) erforderlich. Die Anzahl der Richter kann höher sein - diese Richter werden nach den Buchstaben genannt. Der **Hauptrichter** sitzt bei C, die anderen Richter sitzen meist an der Mitte der Längsseite, und wenn mehr Richter für die Prüfung vorgesehen sind, können sie auch in den Ecken des Vierecks sitzen, aber oft reichen 1-3 Richter. Wenn es mehr Richter anwesend sind, werden deren Punkte für das Ergebnis addiert. Der **Richterassistent** handelt nach den Anweisungen des Richters und sitzt neben dem Richter. Der Assistent errechnet die Gesamtpunkte und Prozentsätze der Prüfung und markiert sie direkt in dem Computer. Ein Computer ist obligatorisch. Die Ergebnisse werden entweder in Excel oder einem anderen Rechnungsprogramm aufgezeichnet. In Excel ist es bequem, die Teilnehmer nach Ranglistenpunkten zu ordnen. Der Assistent muss daher in der Lage sein, Prozentsätze zu berechnen, Excel, oder ein anderes Programm zu benutzen. Außerdem muss der Assistent die Programme erlernen, die er betreut. Ein Assistent kann auch als Schreiber fungieren, wenn der Richter die Kommentare diktiert. Der Richterassistent ist eine wichtige Ergänzung, um einen erfolgreichen Wettbewerb zu haben.

**Um den Ablauf zu gewährleisten, wird Folgendes für den Richtertisch empfohlen:**

- Blätter Papier
- Stifte
- Taschenrechner
- Pfeife für Fehlersituationen.
- Genügend Prüfungsbögen
- Computer/Laptop
- Teilnehmerliste

Zusätzlich zu den Richtern und Assistenten kann weiteres Personal wie zum Beispiel einen Ansager, einen Platzwart, einen Ausrüstungsinspektor, einen möglichen Kameramann und eine Platzwart, die den Platz beiher richtet (umgefallener Zaun oder Buchstabe / störendes Objekt / Schleppen des Vierecks), anwesend sein. Ein größerer Stab garantiert einen schnellen und reibungslosen Ablauf. Es ist gut, wenn das Personal die Rollen vor dem Wettbewerb bespricht, so dass jeder seine Aufgaben ohne größere Probleme bewältigen kann.