

SC-192. Yearling In-Hand Trail

In dieser Klasse sind nur Jährlinge zugelassen. Punkte aus dieser Klasse zählen für das ROM, nicht aber für ein APHA Championship oder irgendeinen anderen APHA-Award.

A. GENERELLE REGELN.

- 1. Westernkleidung und -Tack. Siehe Regel SC-235 und SC-240.*
- 2. Anzahl der Pferde, die von einem Teilnehmer vorgestellt werden dürfen. Siehe Regel SC-185.F.*

B. BEWERTUNG.

- 1. **Bewertung der Vorstellung.** Diese Klasse wird hinsichtlich der Bewältigung der Hindernisse bewertet. Die Richter ordnen jedem Hindernis eine bestimmte Punktzahl zu und Punkte werden hinzugezählt oder abgezogen, je nach Leistung des Pferdes.*
- 2. **Pferde sollten unter folgenden Umständen mit Punktabzug bestraft werden:***
 - a. Jedes Pferd, das die Hindernisse in einer künstlichen oder mechanischen Art bewältigt, sollte mit Punktabzug bestraft werden.*
 - b. Punktabzug bekommt das Pferd, wenn es Hindernisse berührt oder umwirft und für unnötige Verzögerungen beim Anreiten von Hindernissen.*
 - c. Extreme Unterschiede in den Gangarten sollen mit Punktabzug bestraft werden.*
 - d. **Disqualifikation.** (Soll nicht platziert werden.) Das Pferd läuft vom Vorsteller weg. Der Vorsteller trägt die Startnummer an einer nicht einsehbaren Stelle. Jede körperliche Misshandlung des Pferdes. Exzessives Abrichten oder Trainieren. Unangemessene Ausrüstung. Kontrollverlust oder starker Ungehorsam, der andere gefährdet, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: Beißen, Scharren, Steigen, Austreten oder ständiges Umkreisen des Vorstellers. Führen des Pferdes auf der falschen Seite.*
- 3. **Das Bewältigen des Parcours.***
 - a. **Gangarten.** Der Parcours muss so gestaltet werden, dass jedes Pferd zwischen den Hindernissen Walk, Trot und Lope zeigen muss. Es muss genügend Raum vorgesehen werden, sodass der Richter die Gangarten beurteilen kann. Das Pferd soll sich so bewegen, wie es für ein Trail-Pferd angebracht ist.*
 - b. **Punktvergabe und -abzug.** Punkte können vergeben oder abgezogen werden, je nach der Einstellung des Pferdes, seinen Manieren, seinem Stil und seinen Bewegungen.*
 - c. **Verweigern.** Nach dreimaligem Verweigern an einem Hindernis muss das Reiter-Pferd-Paar das nächste Hindernis anreiten. Nachdem drei verschiedene Hindernisse verweigert wurden, ist das Reiter-Pferd-Paar disqualifiziert und muss den Parcours verlassen.*
 - d. **Grobe Fehler.** Ein Pferd mit groben Fehlern im Parcours, Umwürfe usw., soll nicht vor einem Pferd platziert werden, das die Hindernisse sauber bewältigt hat.*
 - e. **Kleine Fehler.** Ein schlecht gepflegtes, konditioniertes oder schlecht geputztes Pferd. Schmutziges, abgenutztes oder schlecht sitzendes Halfter oder Führstrick. Schlechte oder falsche Position des Vorstellers. Übertrieben steife, gekünstelte oder unnatürliche Haltung beim Führen des Pferdes. Häufiger Gebrauch der Stimme. Ständiges Halten des Kettenteils der Führleine, Führleine um die Hand gewickelt oder am Boden schleifen lassen. Die Hände wechseln oder beide Hände an der Führleine, außer wenn die Regeln es erlauben. Abweichen des Pferdes von der vorgeschriebenen Linie während des Führens. Das Pferd steht nicht korrekt auf allen vier Beinen. Führen, Rückwärtsrichten oder Drehen nicht geradeaus oder träge. Pferd nicht richtig gestellt oder zu lange gebraucht um es zu stellen. Das Pferd versäumt, während der Drehung den inneren Hinterfuß am Boden zu halten. Die Aufgabe wird nicht bei den richtigen Markern ausgeführt, ist ansonsten aber vollständig.*

C. ANFORDERUNGEN AN DEN TRAIL-PARCOURS.

- 1. **Parcoursaufbau.** Die Hindernisse müssen so aufgebaut werden, dass sie keine Gefahr für Pferd oder Reiter darstellen. Man soll sie hintereinanderweg, schnell und effizient durchreiten können.*
- 2. **Parcoursänderungen.** Wenn aufgrund der örtlichen Gegebenheiten und Vorrichtungen die Aufstellung der Hindernisse nicht wie geplant möglich ist und dadurch Änderungen in der Vorgehensweise und Wechsel der Zügelhand nötig machen, müssen alle Teilnehmer darüber informiert werden, dass solche Änderungen oder Handwechsel erlaubt sind.*

D. 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 Stopp 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 direkt vor dem Pferd stehen. Ausnahme: Beim Öffnen/Schließen eines Tores soll der Vorsteller nicht direkt vor dem Pferd stehen. 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).
- E. **ANFORDERUNGEN AN DIE HINDERNISSE.** Der Parcours besteht aus mindestens 6 und höchstens 8 Hindernissen, welche aus jeder der folgenden Divisionen stammen müssen, wobei nicht mehr als 2 Hindernisse aus einer Division vorgesehen werden dürfen. Der Schwierigkeitsgrad des Parcours kann während des Jahres zunehmen, da das junge Pferd an Trail-Hindernisse gewöhnt werden soll. Man sollte jedoch nicht vergessen, dass das junge Pferd am Ende des Jahres kein fertiges Trail-Pferd sein wird. Parcours im Januar sollten, im Vergleich mit späteren Parcours, eher einfach gehalten sein.

Division A.

1. **Walk-overs (Schrittstangen).** Ein Hindernis aus mindestens 4 Stangen, die im Abstand von 50-61 cm entweder auf dem Boden liegen oder erhöht aufgestellt werden, maximale Höhe im Zentrum beträgt 25 cm. 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 90-105 cm entweder auf dem Boden liegen oder erhöht aufgestellt werden, maximale Höhe im Zentrum beträgt 25 cm. 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 Schenkelhilfen zu demonstrieren. Wenn dieser erhöht ist, darf er nicht höher als 30 cm sein. Das Hindernis sollte so gestaltet sein, dass das Pferd nach links oder rechts seitwärts gehen muss, ohne Druck oder Zeichen an oder in der Nähe des Pferdes. Das Hindernis sollte so stehen, dass das Pferd darauf zukommt, es aber während des Seitwärtsgehens nicht kreuzt. Der Vorsteller darf das Pferd während des Seitwärtsgehens 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 1,80 m lang. Das Pferd wird in das Quadrat hineinführen. Während alle vier Beine des Pferdes im Quadrat sind, muss eine 360-Grad-Drehung oder weniger durchgeführt und dann das Pferd hinausgeführt werden.

4. **Gate (Tor).** Das Tor muss so aufgestellt werden, dass es mindestens 1,20 m breit und 1,20 m hoch ist und vom Vorsteller von links zu öffnen 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 75 cm. Der Vorsteller kann sich innerhalb oder außerhalb der Stangen aufhalten.
 - b. **Tonnen oder Pylone***, mindestens drei. Mindestabstand 90 cm. Vorsteller und Pferd können die Tonnen oder Pylonen gemeinsam passieren.
 - c. **Dreieck***, muss am Eintritt mindestens 90 cm breit sein und der Mindestabstand an den Seiten soll 100 cm betragen.

*) **Achtung:** Wenn bei b. oder c. Leitstangen verwendet werden, sollen diese 90-120 cm vom Hindernis entfernt sein.
2. **Brücke.** Verwendet werden soll eine Brücke mit einem Holzboden, die nicht höher als 30 cm sein soll, mit oder ohne Begrenzungszäune, welche im Abstand von nicht weniger als 90 cm angebracht sein müssen.
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.
4. **Simuliertes Wasser.** Eine Plastikplane, die am Boden befestigt ist, sodass sie beim Darübergehen nicht an den Pferdehufen hängen bleibt.

Division D.

1. **Tragen eines Objekts.** Ein beliebiger Gegenstand (aber kein Tier) von passender Größe und passendem Gewicht, soll zu einem vorgeschriebenen Punkt getragen werden.
2. **Schleppen oder Ziehen.** Ein beliebiger Gegenstand (aber kein Tier), 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.
4. **Tierhaut.** An einer Tierhaut vorbei führen.
5. **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 1,20 m (gemessen von der Basis der Pylonen) liegen. Die Pylone sollen für das Durchreiten im Schritt im Abstand von mindestens 1,20 m (Basis zu Basis) liegen, für Jog-Trot mindestens 2,10 m.
6. **Jog-around.** Ein Quadrat, das aus 4 Stangen von mindestens 3,60 m 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 Pylonen und verlässt das Quadrat über die vorgeschriebene Seite. Der Vorsteller muss sich mit dem Pferd im Quadrat befinden.
7. **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 90 cm und höchstens 120 cm auseinander. Der Vorsteller kann sich innerhalb oder außerhalb des Hindernisses bewegen.