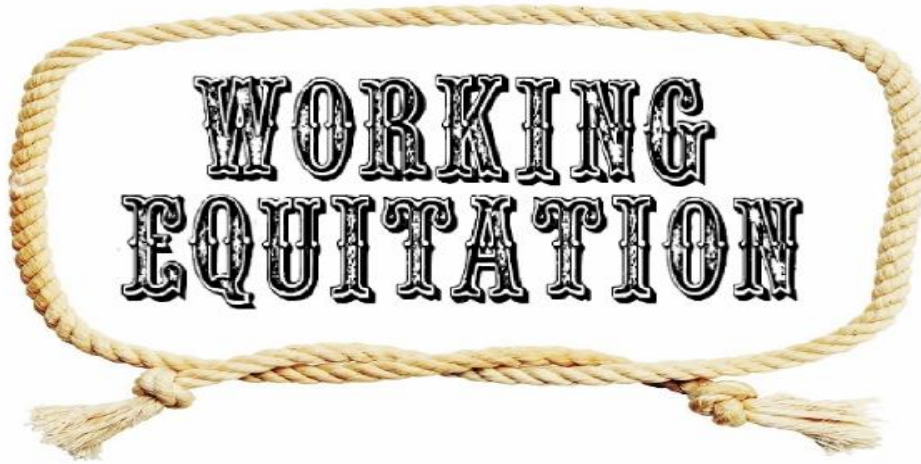


Working Equitation Wedstrijd tijdens It's All Horses 18 mei 2024



De Working Equitation wedstrijd omvat tijdens It's All Horses 1 trail (parcours).

De trail duurt ca. 6 minuten.

Je kunt je opgeven voor de Introductieklasse (kennismakingsniveau) of WE1 (beginnersniveau). **Geadviseerd wordt, indien je B/L1 dressuur rijdt, je op te geven voor de introductieklasse en vanaf L2 kun je je opgeven voor de WE1.**

Voor beide niveaus geldt het onderstaande:

- Kleding: aardetinten (donkerblauw/bruin/zwart), geen witte rijbroek, wel wedstrijdasje
- Cap verplicht
- Zweep OF sporen mag (niet beiden)
- Het gebruik van stemhulpen is in de WE niet gewenst. In de WE streef je naar het rijden op zit, niet op stem.

Introductieklasse:

Voor combinaties die kennis willen maken met het rijden van WE-wedstrijden.

In de Introductieklasse wordt tweehandig gereden.

Zowel doorzitten als lichtrijden is in draf tijdens de stijltrail toegestaan.

In de stijltrail wordt de afstand tussen de obstakels in draf afgelegd, galop is niet toegestaan.

In de stijltrail mag de ruiter de hand opsteken als een obstakel niet lukt en men deze over wil slaan. De jury geeft hiervoor een '0' maar het is géén diskwalificatie.

WE1 klasse:

WE1: Beginnersklasse

Voor combinaties die zichzelf als beginners inschatten.

In de WE1 wordt tweehandig gereden.

Zowel doorzitten als lichtrijden is in draf tijdens de stijltrail toegestaan. Men mag wisselen in de proef, maar niet in een oefening.

In de stijltrail wordt de afstand tussen de obstakels in galop afgelegd, draf is niet toegestaan. Voor de eenvoudige galopwissels in de stijltrail mogen in de WE1 overgangspassen draf en/of stap gebruikt worden. Men mag wisselen in de proef, maar niet in een oefening.

Uitleg Stijltrail:

De stijltrailproef heeft als doel de vaardigheden van ruiter en paard op het gebied van het rustig, zeker en vol vertrouwen nemen van obstakels te testen. De obstakels die hiervoor gebruikt worden zijn afgeleid van dingen die je tijdens het werken op het land tegen zou kunnen komen.

De stijltrailproef is een dressuurproef met obstakels. De hele proef moet in een regelmatig tempo worden gereden, op de juiste gevraagde lijnen en met correcte stelling en buiging.

Voor aanvang van de stijltrailproeven hebben de ruiters 20 minuten de tijd om het trailparcours te voet te verkennen. Tijdens de verkenning loopt de jury mee voor uitleg van de obstakels. Tijdens het verkennen mag niets aan het parcours worden veranderd zonder overleg met de jury. Denk hierbij aan verleggen van b.v. balken of bordjes of nummers. Indien dit wel gebeurt, leidt dit tot diskwalificatie. Voor het rijden van een trailparcours staat een maximum tijd die per parcours of wedstrijd kan verschillen.

Het rijden van de proef

- a) Voor het begin van de trailproef worden 2 of 3 obstakels vrijgegeven om deze te rijden.
- b) De ruiter groet de jury, de jury luidt de bel. Na het luiden van de bel heeft de ruiter 60 seconden om aan zijn trailproef beginnen. Als de ruiter niet binnen die minuut over de startlijn is gereden volgt diskwalificatie. Aan het eind van de proef moet de ruiter de finishlijn doorkruisen en vervolgens groeten, anders volgt diskwalificatie.
- c) Tussen de obstakels wordt in galop gereden. Het rijden in draf leidt tot een negatieve beoordeling. Uitzondering op deze regel is de Introductieklasse, daarin wordt draf i.p.v. galop gereden.
- d) De proef is afgelopen na het groeten van de jury.

Per obstakel wordt hieronder aangegeven of het in stap, draf of galop moet worden gereden.

Beschrijving van de trail obstakels

BRUG

Introductieklasse	WE 1
brug in draf benaderen, voor de rood/witte ingangsmarkering een overgang naar stap, de brug wordt in stap genomen, na het uitrijden van de rood witte uitrijmarkering volgt een overgang naar draf	brug in galop benaderen, voor de rood/witte ingangsmarkering overgang naar stap (mag over draf), de brug wordt in stap genomen, na het uitrijden van de rood/witte uitrijmarkering volgt een overgang naar galop (mag over draf)



Slalom

Introductieklasse	WE1
slalom wordt in draf gereden	slalom wordt in draf gereden



Sprong over een kruisje

Introductieklasse	WE1
er wordt geen sprong opgenomen in de trail van de introductieklasse	Sprong aanrijden in galop



Roundpen

Introductieklasse	WE1
de pen wordt in stap gereden bij 2x hoeft dit niet d.m.v halve pirouette	aanrijden in galop, voor de rood/witte ingangsmarkering een overgang naar stap (mag over draf), pen wordt in stap gereden, na het passeren van de rood/witte uitrijmarkering overgang naar galop (mag over draf) bij 2x hoeft dit niet d.m.v halve pirouette

Als de pen twee kanten opgereden moet worden: halve pirouette rijden in de gekozen gang (stap of galop) na het passeren van de rood/witte uitrijmarkering en pen nogmaals rijden in de andere richting.



3 Vaten

Introductieklasse	WE1
de 3 vaten worden in draf gereden; de wendingen mogen groter gereden worden.	de 3 vaten worden in draf gereden;



Rechte gang met bel

Het obstakel wordt als volgt gereden: de combinatie rijdt voor de rood/witte ingangsmarkering een overgang naar stap en rijdt het obstakel in tot het einde. Het paard staat in aanleuning vierkant stil. De ruiter luidt de bel en de combinatie rijdt achterwaarts het obstakel weer uit tot de voorbenen van het paard voorbij de rood/witte markering zijn.

Introductieklasse	WE1
obstakel bestaat uit een rechte gang en wordt na het luiden van de bel voorwaarts verlaten	obstakel bestaat uit een rechte gang en wordt na het luiden van de bel achterwaarts verlaten



Tafel met kruik/kan

Het obstakel wordt als volgt gereden: de combinatie benadert de tafel in galop (introductieklasse: draf), rijdt een overgang en staat naast de tafel vierkant stil. Het paard moet stil blijven staan terwijl de ruiter de kruik optilt, boven zijn hoofd heft en terugzet op de tafel. Vervolgens rijdt de combinatie in de voor hun klasse voorgeschreven gang weer weg. Als de kruik na het terugzetten op de tafel op de grond valt moet de ruiter afstijgen, de kruik oprapen, met de kruik weer op zijn paard stappen en dan vanaf het paard de kruik weer op tafel zetten. Als de tafel omvalt moet de ruiter afstijgen en de tafel weer overeind zetten, met de kruik weer op zijn paard stappen en dan vanaf het paard de kruik weer op tafel zetten. De hindernis is beëindigd wanneer het paard met de achterhand voorbij de tafel is, en de tafel met de kan erop overeind staat. Mocht de kan er nadat de achterhand voorbij de tafel is er met de staart worden afgeslagen heeft dit geen invloed op het cijfer. In dat geval hoeft de kan niet opnieuw op de tafel gezet te worden. In alle andere gevallen wel.

Introductieklasse	WE1
de combinatie benadert de tafel in draf en rijdt tijdig een overgang over stap naar halthouden	de combinatie benadert de tafel in galop en rijdt tijdig een overgang over draf naar halthouden



Ringsteken

Met de punt van de garrocha wordt in draf/galop een ring met een doorsnede van ongeveer 15 centimeter gestoken. Het obstakel wordt als volgt gereden: de combinatie benadert de ring in draf/galop. Met de punt van de garrocha wordt de ring gestoken, de ring wordt meegenomen en tegelijk met de garrocha in de ton teruggezet.

Introductieklasse	WE1
de ring mag in stap worden gestoken	de ring mag in stap worden gestoken

