

Kapitel A

Linien

1. Die Linie

Die Linie sollte immer harmonisch und flüssig sein. Eine runde Linie wirkt ausbildungsfördernd und ist auch für den Anfänger leichter zu bewältigen.

2. Anreitungsweg von Hindernissen

Für das Anreiten eines Hindernisses gibt es eine Faustregel. Bei Hochsprüngen sollten es mindestens zwei Galoppsprünge sein und bei Weit- bzw. Hoch/Weit Sprüngen mindestens drei Galoppsprünge. In einer Halle empfehlen sich „aus der Ecke raus“ jedoch immer 3 Galoppsprünge bzw. min. 15m.

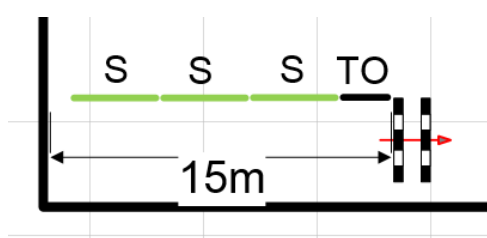
Anreitungsweg eines Hochsprung:



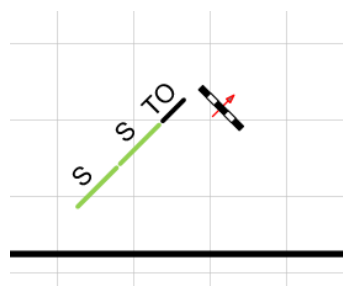
Anreitungsweg eines Hoch/Weit Sprunges:

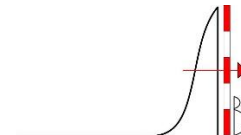


Bsp.: In der Halle aus der Ecke raus



Bsp.: Das Anreiten von der Bande weg



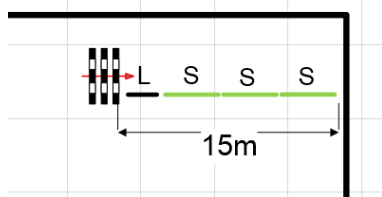


In Basisspringprüfungen bis zu 130cm sollte der Anreiteweg auf spezielle Hindernisse wie z.B.: Kombinationen, große Wassergräben, Naturhindernisse ebenfalls immer großzügig genug gewählt werden. Mit der Verkürzung des Anreiteweges wird die Schwierigkeit des Hindernisses deutlich erhöht.

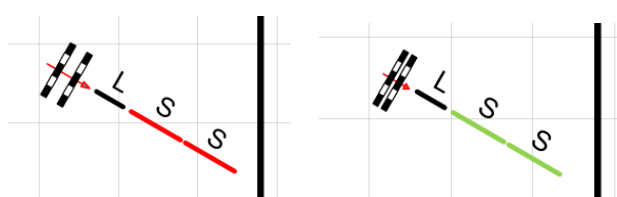
3. Die Landephase

Ebenfalls von Bedeutung ist die Landephase eines Hindernisses. Diese ist in etwas gleich zu behandeln wie der Anreiteweg. Speziell in Hallen sollten Hoch/Weit Sprünge gegen die Bande vermieden werden. Da Banden deutlich bremsen und es dadurch zu schlechten Bildern kommen kann. Weiters ist auch darauf zu achten, dass man nach dem Ziel genug Auslaufmöglichkeiten hat. Speziell in Hallen muss man darauf achten, dass man die Reiter nach dem Ziel nicht in eine Sackgasse laufen lässt.

Landezone gegen die Bande

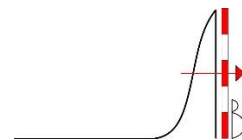


Hoch/Weit Sprünge schmaler machen



Auslaufzone nach der Ziellinie beachten:

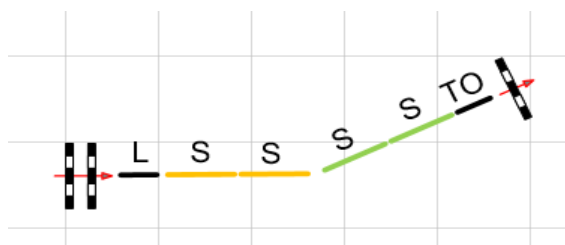




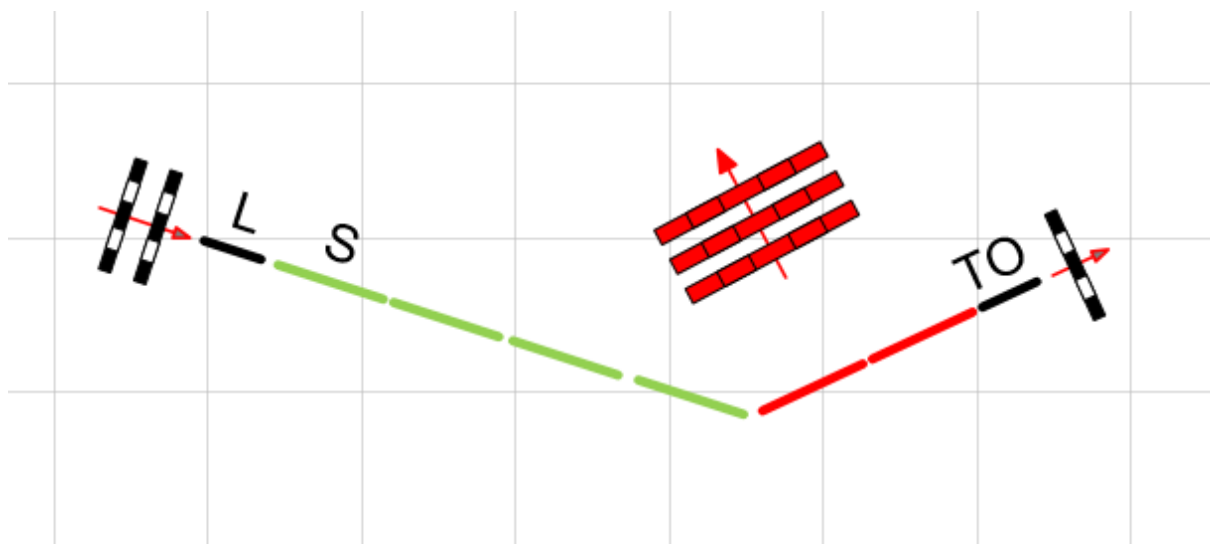
4. Die Sicht bei gebrochene Linien

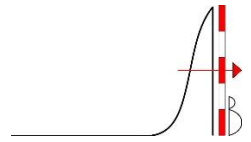
Das gleiche Prinzip kann man nun bei gebrochenen Linien anwenden. Es sollten mindestens immer zwei Galoppsprünge für die Landephase bzw. mindestens 2-3 Galoppsprünge für den Anreiteweg vorhanden sein. Somit ist die kleinstmöglich zu bauende gebrochene Linie mit vier Galoppsprünge. Da hier die Sprungreihenfolge sehr schnell ist, empfiehlt sich diese jedoch auch nur im Profisport.

**Doppelt gebrochene Linie mit vier Galoppsprüngen.
Sehr schwierig und daher nur im Profisport zu wählen:**



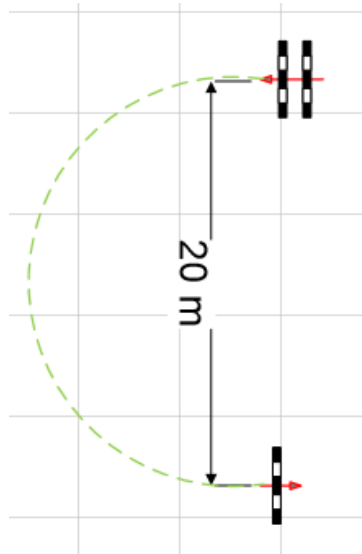
Es ist auch immer darauf zu achten, dass auf das Folgehindernis immer genug „Sicht“ vorhanden ist. Speziell in Hallen kann es passieren, dass andere wuchtige Hindernisse die Sicht verdecken. Und das selbst mit einem langen Anreiteweg das Hindernis dennoch versteckt ist. Und sich damit der Anreiteweg auf einen Galoppsprung verkürzt.





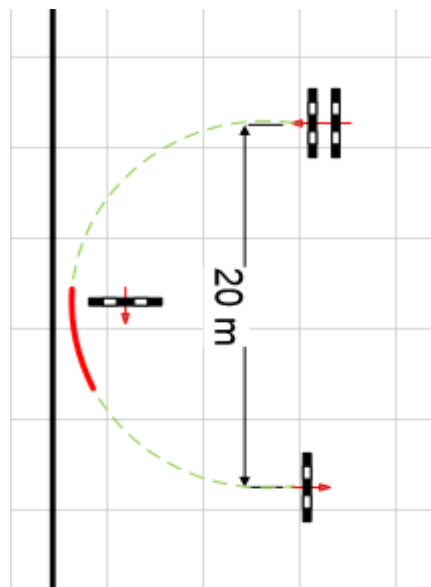
5. Wendungen

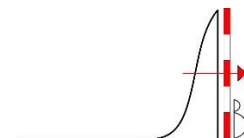
Wendungen sollen immer rund zu reiten sein. Auch der Radius spielt hierbei eine ganz entscheidende Rolle. Eine Faustregel besagt, dass man mindestens einen Radius von 20m zwischen zwei Hindernissen haben soll.



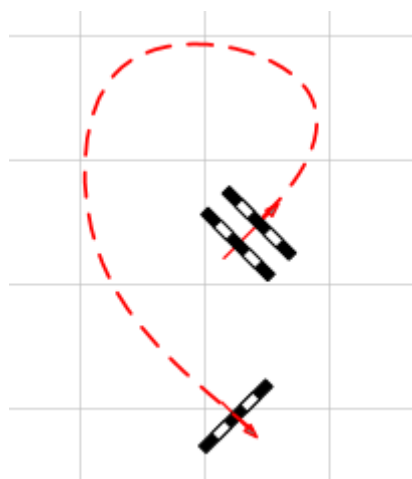
Es sollte immer die Möglichkeit gegeben sein, dass der komplette Radius einer Wendung frei ist.

Sonst kann es passieren, dass zu viel „Druck“ auf eine Wendung kommt. Und bei schlechten Bodenverhältnissen führt das unweigerlich zum Rutschen der Pferde. Hier sollte auch bei Bodenpflegepausen verstärkt gearbeitet werden. Siehe rote Linie:

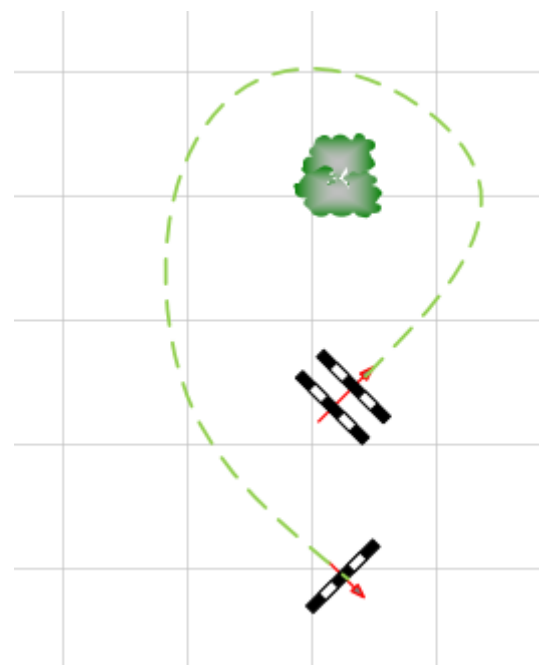




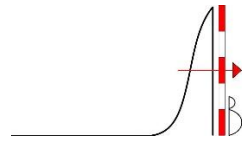
Es sollte in Basisprüfungen auch darauf geachtet werden, dass die Reiter nicht zu schnell eine Wendung einleiten können. Das führt meistens zu schlechten Bildern und der Reiter ist hierbei meistens überfordert. Daher gilt es hier die Reiter und die Pferde zu schützen indem man bewusst Wendungen verhindert.



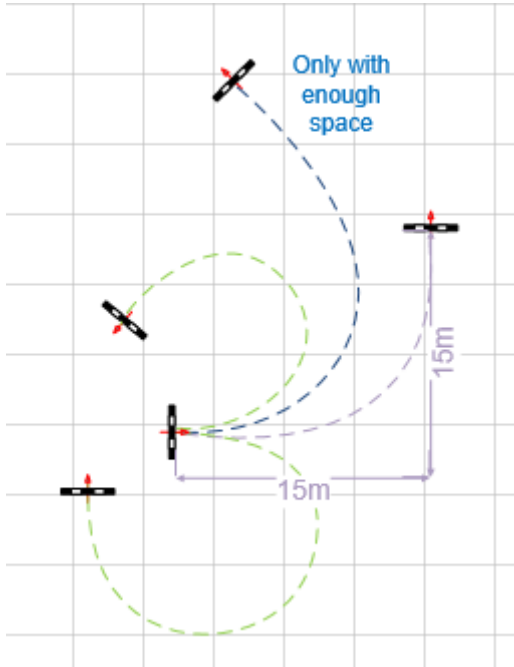
Hier kann der Reiter unweigerlich nach dem Hindernis die Wendung einleiten. Ungeübte Reiter gehen sofort ans Maul des Pferdes und reißen es herum. Sollte man in Basisprüfungen vermeiden.



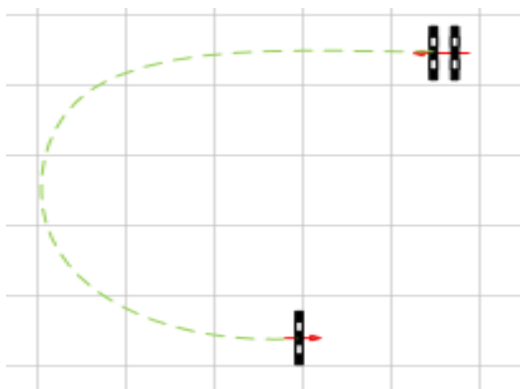
Durch die Insel wird der Reiter gezwungen etwas länger gerade aus zu reiten. Es wird ihm mehr Zeit für die Wendung gegeben



Verschiedene Wendungsmöglichkeiten



Wendung mit höherem Schwierigkeitsfaktor



Wendungen mit niedrigerem Schwierigkeitsfaktor

