

WORLD PARA REINING (WPR) WETTBEWERB

ALLGEMEINE REGELN

1. Reiter im Grade 4 müssen einhändig reiten.
2. Reiter aller Grades dürfen sich zur Sicherheit am Sattelhorn oder anderen Ausrüstungsgegenständen festhalten.
3. Es besteht keine generelle Helmpflicht. Das Tragen eines Reithelms wird empfohlen, aber die Entscheidung liegt bei dem Reiter.

WAS SIND GRADES?

Reiter, die an einem World Para Reining (WPR) Wettbewerb teilnehmen, müssen ein medizinisches Dokument ihrer Behinderung vorlegen welches bei WPR zu den Akten genommen wird. In Deutschland sollte das in Form eines Sportgesundheitspasses des DKThR erfolgen, und der Reiter wird dann entsprechend den WPR Grades zugeordnet. (Durch die Neubenennung der Grades durch die FEI zu Beginn 2017 hat es etwas Verwirrung gegeben. Da es aber für Para Reining noch kein offizielles Klassifizierungssystem gibt, unterscheiden sich die WPR Grades derzeit von den FEI Grades für Paradressur.) Reiter müssen in ihrem im Sportgesundheitspass festgelegten Grade oder im nächst höheren Grade starten.

WPR Grade 1: Reiter sind in der Regel Rollstuhlfahrer mit Einschränkungen in allen vier Gliedmaßen. Der Reiter ist evtl. in der Lage zu gehen, aber nur mit Assistenz. In diesem Grade werden Schritt-Pattern geritten. Kompensatorische Hilfsmittel sind erlaubt. [Dies sind in der Klassifizierung bis 2016 Reiter der Grades 1a und 1b. Nach der neuen Benennung (seit 1.1.2017) also Grades 1 und 2.]

WPR Grade 2: Reiter sind in der Regel Rollstuhlfahrer mit Restfunktion in den Gliedmaßen. Der Reiter ist evtl. in der Lage zu gehen, aber mit eingeschränkter Balance und Funktion der Gliedmaßen. In diesem Grade werden Trab-Pattern geritten. Kompensatorische Hilfsmittel sind erlaubt. [Dies sind in der Klassifizierung bis 2016 Reiter der Grades 1b und 2. Nach der neuen Benennung (seit 1.1.2017) also Grades 2 und 3.]

WPR Grade 3: Reiter können ohne Assistenz gehen, aber haben Eingeschränkte Funktion der Gliedmaßen. In diesem Grade werden modifizierte Galopp-Pattern geritten. Kompensatorische Hilfsmittel sind erlaubt. [Dies sind in der Klassifizierung bis 2016 Reiter der Grades 2 und 3. Nach der neuen Benennung (seit 1.1.2017) also Grades 3 und 4.]

WPR Grade 4: Reiter haben Einschränkungen in ein oder zwei Gliedmaßen. In diesem Grade werden reguläre Galopp-Pattern geritten (Pattern 1-13). Der Reiter muss einhändig reiten. Kompensatorische Hilfsmittel sind erlaubt. [Dies sind in der Klassifizierung bis 2016 Reiter der Grades 3 und 4. Nach der neuen Benennung (seit 1.1.2017) also Grades 4 und 5.]

Sehbehinderung wird hinsichtlich der körperlichen Einschränkung klassifiziert. Sehbehinderung ohne andere körperliche Behinderung wird als WPR Grade 3 oder 4 klassifiziert, entsprechend der Bedürfnisse des Reiters.

WPR Patterns (Stand November 2016)

1. Große schnelle Zirkel sollten innerhalb oder knapp außerhalb der Endmarker sein.
2. Wenn im Pattern ein Stop hinter dem Marker eingezeichnet ist, sollte das Pferd den Stop kurz hinter dem Marker beginnen.
3. Jedes Pattern ist so gezeichnet, daß die untere Seite der Zeichnung die kurze Arenaseite darstellt, an der die Reiter einreiten. Das Pattern ist entsprechend zu reiten. Für den Fall, daß die Arena nur ein Tor in der Mitte der langen Seite hat, so ist diese Seite die rechte Seite des gezeichneten Patterns.
4. Alle Pferde werden ab Eintritt in die Arena bewertet, und die Beurteilung endet nach dem letzten Manöver. Fehler, die vor Beginn des Patterns gemacht werden, werden entsprechend dem Regelbuch bewertet.
5. Para Reining Patterns werden anhand der Qualität der Reining-Manöver der Pferd-Reiter-Kombination beurteilt und nicht basierend auf der Behinderung des Reiters.
6. Alle Richterentscheidungen sind endgültig.

Grade 1 – Pattern 1

Die Pferde müssen im Schritt zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Ein Schritt-Zirkel auf der linken Hand. Halt im Mittelpunkt der Arena. Verharren.
2. Ein Spin nach links. Verharren.
3. Ein Schritt-Zirkel auf der rechten Hand. Halt im Mittelpunkt der Arena. Verharren.
4. Ein Spin nach rechts. Verharren.
5. Auf der linken Hand im Schritt einen großen Zirkel beginnen, über den Endmarker hinaus, den Zirkel nicht schließen und an der rechten Seite der Arena im Schritt entlang bis hinter den Mittelmarker. Halt. Rollback (oder enge Kehrtvolte) nach rechts.
6. Auf dem vorherigen großen Schritt-Zirkel um das Ende der Arena herum, den Zirkel nicht schließen und an der linken Seite der Arena im Schritt entlang bis hinter den Mittelmarker. Halten und Rückwärtsrichten.

Grade 1 – Pattern 2

1. Im Schritt über die Mitte der Arena hinaus einreiten. Rückwärtsrichten zur Mitte.
2. Ein Spin nach rechts. Verharren.
3. Ein und ein Viertel Spins nach links. Verharren.
4. Ein Schritt-Zirkel auf der rechten Hand. Anhalten in der Mitte der Bahn. Verharren.
5. Ein Schritt-Zirkel auf der linken Hand. Anhalten in der Mitte der Bahn. Verharren.
6. Auf der rechten Hand im Schritt einen großen Zirkel beginnen, über den Endmarker hinaus, den Zirkel nicht schließen und an der rechten Seite der Arena im Schritt entlang bis hinter den Mittelmarker. Rollback (oder enge Kehrtvolte) nach links.
7. Auf dem vorherigen großen Schritt-Zirkel um das Ende der Arena herum, den Zirkel nicht schließen und an der linken Seite der Arena im Schritt entlang bis hinter den Mittelmarker. Halten und Rückwärtsrichten.

Grade 1 – Pattern 3

Die Pferde müssen im Schritt zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Zwei Schritt-Zirkel auf der rechten Hand. Der erste klein und langsam, der zweite groß und schnell.
2. Zwei Schritt-Zirkel auf der linken Hand. Der erste klein und langsam, der zweite groß und schnell. Halt im Mittelpunkt der Arena. Verharren.
3. Zwei Spins nach rechts. Verharren.
4. Zwei Spins nach links. Verharren.
5. Auf der rechten Hand einen großen, schnellen Schritt-Zirkel beginnen, über den Endmarker hinaus, den Zirkel nicht schließen und an der rechten Seite der Arena im Schritt oder Jog entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Schritt oder Jog – muss nach dem ersten Marker etabliert sein). Rollback nach links (mind. 6 Meter von der Wand), kein Verharren, weiter reiten im Schritt.
6. Auf dem vorherigen Schritt-Zirkel um das Ende der Arena herum, den Zirkel nicht schließen und an der linken Seite der Arena im Schritt oder Jog entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Schritt oder Jog – muss nach dem ersten Marker etabliert sein). Rollback nach rechts (mind. 6 Meter von der Wand), kein Verharren, weiter reiten im Schritt.
7. Auf dem vorherigen Schritt-Zirkel, um das Ende der Arena herum, den Zirkel nicht schließen und an der rechten Seite der Arena im Schritt oder Jog entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Schritt oder Jog – muss nach dem ersten Marker feststehen). Halten und mind. 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende des Patterns anzuzeigen.

Grade 2 – Pattern 1

Die Pferde dürfen im Schritt oder im Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Zwei Jog-Zirkel auf der linken Hand. Der erste klein und langsam, der zweite groß und schnell. Halt im Mittelpunkt der Arena. Verharren.
2. Drei Spins nach links. Verharren.
3. Zwei Jog-Zirkel auf der rechten Hand. Der erste klein und langsam, der zweite groß und schnell. Halt im Mittelpunkt der Arena. Verharren.
4. Drei Spins nach rechts. Verharren.
5. Auf der linken Hand im Jog einen Zirkel beginnen, über den Endmarker hinaus, den Zirkel nicht schließen und an der rechten Seite der Arena im Jog oder Lope entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Jog oder Lope – muss nach dem ersten Marker etabliert sein). Rollback nach rechts (mind. 6 Meter von der Wand), kein Verharren, weiter reiten im Jog.
6. Auf dem vorherigen Jog-Zirkel, der wieder nicht geschlossen wird, an der linken Seite der Arena im Jog oder Lope entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Jog oder Lope – muss nach dem ersten Marker etabliert sein). Rollback nach links (mind. 6 Meter von der Wand), kein Verharren, weiter reiten im Jog.
7. Auf dem vorherigen Jog-Zirkel, der wieder nicht geschlossen wird, an der rechten Seite der Arena im Jog oder Lope entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Jog oder Lope – muss nach dem ersten Marker etabliert sein). Halten und mind. 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende des Patterns anzuzeigen.

Grade 2 – Pattern 2

1. Im Jog oder Lope über die Mitte der Arena hinaus einreiten. Rückwärtsrichten zur Mitte.
2. Drei Spins nach rechts. Verharren.
3. Drei und ein Viertel Spins nach links. Verharren.
4. Zwei Jog-Zirkel auf der rechten Hand. Der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam.
5. Zwei Jog-Zirkel auf der linken Hand. Der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam.
6. Auf der rechten Hand im Jog einen Zirkel beginnen, über den Endmarker hinaus, den Zirkel nicht schließen und an der rechten Seite der Arena im Jog oder Lope entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Jog oder Lope – muss nach dem ersten Marker etabliert sein). Rollback nach links (mind. 6 Meter von der Wand), kein Verharren, weiter reiten im Jog.
7. Auf dem vorherigen Jog-Zirkel, der wieder nicht geschlossen wird, an der linken Seite der Arena im Jog oder Lope entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Jog oder Lope – muss nach dem ersten Marker etabliert sein). Rollback nach rechts (mind. 6 Meter von der Wand), kein Verharren, weiter reiten im Jog.
8. Auf dem vorherigen Jog-Zirkel, der wieder nicht geschlossen wird, an der rechten Seite der Arena im Jog oder Lope entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Jog oder Lope – muss nach dem ersten Marker etabliert sein). Halten und Verharren, um das Ende des Patterns anzuzeigen.

Grade 2 – Pattern 3

Die Pferde dürfen im Schritt oder im Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Drei Spins nach links. Verharren.
2. Drei Spins nach rechts. Verharren.
3. Drei Jog-Zirkel auf der rechten Hand. Der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell.
4. Drei Jog-Zirkel auf der linken Hand. Der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell.
5. Auf der rechten Hand im Jog einen Zirkel beginnen, über den Endmarker hinaus, den Zirkel nicht schließen und an der rechten Seite der Arena im Jog oder Lope entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Jog oder Lope – muss nach dem ersten Marker etabliert sein). Rollback nach links (mind. 6 Meter von der Wand), kein Verharren, weiter reiten im Jog.
6. Auf dem vorherigen Jog-Zirkel, der wieder nicht geschlossen wird, an der linken Seite der Arena im Jog oder Lope entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Jog oder Lope – muss nach dem ersten Marker etabliert sein). Rollback nach rechts (mind. 6 Meter von der Wand), kein Verharren, weiter reiten im Jog.
7. Auf dem vorherigen Jog-Zirkel, der wieder nicht geschlossen wird, an der rechten Seite der Arena im Jog oder Lope entlang bis hinter den Mittelmarker (die Gangart – Jog oder Lope – muss nach dem ersten Marker etabliert sein). Halten und bis zum Mittelmarker (mind. 3 Meter) Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende des Patterns anzuzeigen.

Grade 3 – Pattern 1

Die Pferde dürfen im Schritt oder im Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Zwei Lope-Zirkel auf der rechten Hand. Der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam. Stop in der Mitte der Bahn. Verharren.
2. Vier Spins nach rechts. Verharren.
3. Zwei Lope-Zirkel auf der linken Hand. Der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam. Stop in der Mitte der Bahn. Verharren.
4. Vier Spins nach links. Verharren.
5. Auf der rechten Hand im Lope einen Zirkel beginnen, über den Endmarker hinaus, den Zirkel nicht schließen und an der rechten Seite der Arena im Lope entlang bis hinter den Mittelmarker. Rollback nach links (mind. 6 Meter von der Wand), kein Verharren.
6. Auf dem vorherigen Zirkel, der wieder nicht geschlossen wird, an der linken Seite der Arena im Lope entlang bis hinter den Mittelmarker. Rollback nach rechts (mind. 6 Meter von der Wand), kein Verharren.
7. Auf dem vorherigen Zirkel, der wieder nicht geschlossen wird, an der rechten Seite der Arena im Lope entlang bis hinter den Mittelmarker. Sliding Stop (mind. 6 Meter von der Wand). Mind. 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende des Patterns anzuzeigen.

Grade 3 – Pattern 2

1. Mind. 6 m von der Bande entfernt auf der rechten Seite im Galopp die Bahn entlang, am Ende der Bahn einen halben Zirkel nach links und weiter entlang der gegenüberliegenden (linken) Seite Run Down bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts (mind. 6 Meter von der Wand).
2. Weiter im Galopp auf der linken Seite der Bahn entlang, einen halben Zirkel am Ende der Bahn und auf der gegenüberliegenden (rechten) Seite Run Down bis hinter den Mittelmarker. Rollback nach links. (mind. 6 Meter von der Wand). Weiter im Galopp an der rechten Seite entlang bis zum Mittelmarker, abbiegen nach links zum Mittelpunkt der Bahn.
3. Zwei Zirkel nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam. Stop am Mittelpunkt der Bahn.
4. Zwei vollständige Zirkel nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam. Stop am Mittelpunkt der Bahn.
5. Vier Spins nach links – verharren.
6. Vier Spins nach rechts. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Grade 3 – Pattern 3

1. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – Rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von mind. 3 m – verharren.
2. Volle 4 Spins nach rechts – verharren.
3. Volle 4 1/4 Spins nach links, so dass das Pferd zur linken Bande sieht – verharren.
4. Beginnend im Rechtsgalopp zwei Zirkel nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam. Anhalten im Mittelpunkt der Bahn.
5. Zwei vollständige Zirkel nach links (im Linksgalopp), der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam. Anhalten im Mittelpunkt der Bahn.
6. Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird. Galopp entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker (mind. 6 Meter von der Wand). Sliding stop. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Grade 4

Reiter im Grade 4 reiten NRHA/AQHA Pattern 1-13 (reguläre Pattern).



WORLD PARA REINING

SHOW ENTRY FORM

SHOW INFORMATION:

Name of WPR Approved Event: _____

Date(s): _____

State/ Province/ Country: _____

RIDER INFORMATION:

Name of Rider: _____

Address: _____

Country of Citizenship: _____

Birth Date: _____

Has this rider been previously assigned a "Grade" by the FEI in any Para discipline?

If so, what was that designated Grade? _____

If not, does this rider have a physical disability verifiable by a licensed physician?

HORSE INFORMATION:

Registered Name: _____

Owner: _____

Sex: __M__G__S Foaling YR_____



WORLD PARA REINING

Event Approval Form

Event Information:

Name of Event: _____

Arena or Facility Name:

Address of Arena or Facility:

City, State, Country: _____ Postal Code _____

Telephone Number at the Arena or Facility: _____

Contact Name: _____

Contact Address: _____

Contact City, State, Country: _____ Postal Code _____

Contact Phone Number: _____

Email Address: _____

Contact Title at the Event: _____

Date of Event: _____

Thank you for your interest in hosting a Para-Reining class in affiliation with World Para Reining. Our goal is your show and rider success, so please feel contact us at any time for assistance incorporating this class into your event.

Show Secretary Name: _____

Show Secretary Phone Number: _____

Show Secretary E-mail: _____

Judges Name(s): _____

Show Manager Name: _____

Will this show offer competition for WPR Grades 1-4? If not, please explain.

The undersigned represents that this information contained in this application is correct and that any changes will be reported in to World Para Reining immediately as an amendment to this form.

DATE _____

SIGNATURE OF APPLICANT

PRINTED NAME and TITLE

Submit completed application to:

www.worldparareining@hotmail.com

OR

World Para Reining, 8317 FM 455 Pilot Point, TX 76258



WORLD PARA REINING