

Die erweiterte Notation im Dressurviereck

Eine Planungshilfe für das Figurenreiten

Andreas Zottmann und Claudia Weissauer (fachliche Beratung)

Zusammenfassung

In diesem Artikel wird eine neu entwickelte Notation für Reiter im Dressurviereck vorgestellt. Sowohl Dressurkuren als auch Formationsritte können damit exakt und schnell geschrieben werden. Insbesondere werden Seitengänge, Geschwindigkeitsänderungen und die Gangarten damit präzise darstellbar.

Rechtlicher Hinweis

Copyright und Urheberschaft: Andreas Zottmann 2004 und 2005. **Das Recht der Vervielfältigung, auch auszugsweise, wird an alle Leser weitergegeben**, die Urheberschaft ist dabei anzugeben. Ich bitte darum, stets die aktuelle Version vom Webserver zu verwenden. Dieser Artikel ist Teil des Buch- und Softwareprojekts »Die neue Quadrillenschule«, mehr Informationen finden Sie unter <http://www.quadrillenschule.de>.

Inhaltsverzeichnis

1	Notationen: Ein Überblick	2
1.1	Textuelle Notationen	2
1.2	Graphische Notationen	2
1.2.1	Gebräuchliche Notationen für den Reiter	2
2	Die erweiterte Notation im Dressurviereck	4
2.1	Die Leitlinien	4
2.2	Bahneinteilung	5
2.3	Der Hufschlag	6
2.4	Pferdelänge und Schrittlänge	6
2.5	Geschwindigkeit, Richtung und Gangart	6
2.6	Die Spur	7
2.7	Biegung und Seitengänge	7
2.8	Regeln der neuen Notation	9
2.8.1	Regeln für die Darstellung	9
2.8.2	Regeln für die Komposition	10
2.8.3	Vereinfachungsregeln	10
2.8.4	Kombinierte Figur	10
2.9	Was diese Notation nicht leisten kann	11
2.10	Zusätzliche Erweiterungen	12
A	Beispiele, Materialien und mehr	12
B	Literaturverzeichnis	12
C	Kompakt	13

1 Notationen: Ein Überblick

Bevor ich unsere neue, erweiterte Notation vorstellen, möchte ich etwas weiter ausholen und einige Hintergründe zum Thema »Notationen« beleuchten.

Prinzipiell kann man Notationen in zwei Klassen unterteilen. In textuelle und graphische Notationen.

1.1 Textuelle Notationen

Textuelle Notationen können *sequentiell* dargestellt werden. Gerade dies ist für die Datenverarbeitung via PC, aber auch vom Reiter (nämlich dann, wenn ihm Kommandos »sequentiell« gegeben werden) von essentieller Bedeutung.

Bei den textuellen Notationen könnte ich zwei wesentliche ausmachen:

Kommandos Alle Kommandos lassen sich natürlich »sequentiell« notieren. So sind zum Beispiel im FN-Aufgabenheft die Dressuraufgaben mit einer solchen Notation auf »Kommando-Ebene« dargestellt. Bei der Kavallerie waren die Kommandos am weitesten standardisiert. Mehr zu diesem Thema finden Sie weiter hinten im Buch.

Computerlesbare Notationen Wesentlich abstrakter sind natürlich computerlesbare Notationen, wie die, welche auch die QuadrillenPlaner-Software verwendet.

1.2 Graphische Notationen

Textuelle Notationen haben den Nachteil, dass sie vom Leser erst in Bilder umgesetzt werden müssen. Mit einer grafischen Notation ist es möglich, diese Ebene vorweg zu nehmen. Damit wird eine Choreographie deutlich schneller aufgenommen und Missverständnisse werden seltener.

1.2.1 Gebräuchliche Notationen für den Reiter

Welche Notationen für Reiter gibt es bereits?

Üblicherweise werden komplexere Figuren oder Quadrillen mit einer grafischen Notation weitergegeben. Fast immer gibt es eine Sequenz von Bildern, die jeweils eine Figur oder einen Teil davon darstellen.

In diesem – kommentierten – Rundblick möchten wir Ihnen ein breites Spektrum im Moment gebräuchlicher Notationen vorstellen.

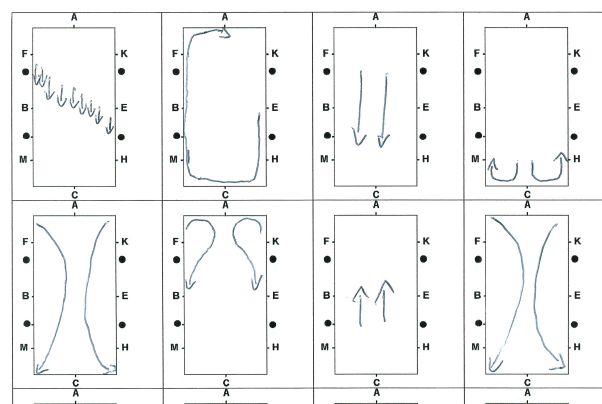


Abbildung 1: Einfache, handschriftliche Notation.

Zunächst zu der üblichen Schnellschreibweise im Rahmen einer »Zettelwirtschaft«. So habe ich unsere Quadrillen geplant, bevor die Software einsetzbar war. Man merkt dieser Notation an, dass sie sehr minimalistisch ist und das Hauptinteresse daran lag, mit möglichst wenigen Strichen grob zu skizzieren, in welcher Reihenfolge die Figuren geritten werden sollen.

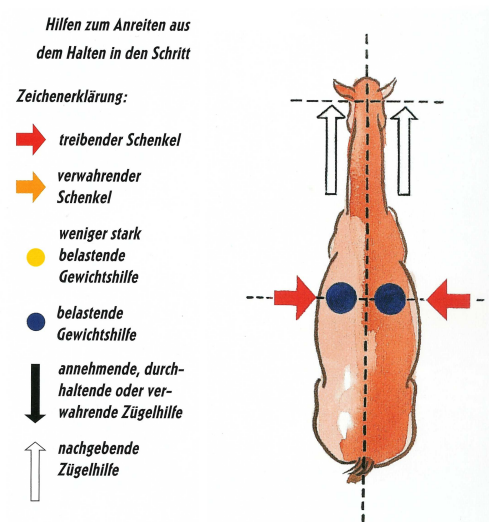


Abbildung 2: Einwirkung des Reiters. Notation nach Binder/Wolf [4].

Diese Notation hat einen anderen Zweck als die anderen. Sie zeigt, wie der Reiter einwirken soll um eine bestimmte Wirkung zu erzielen (Hier: Aus dem Halten im Schritt anreiten) aber nicht das Ergebnis (das tatsächliche anreiten des Pferdes wird nicht gezeigt). Insofern ist diese Notation exakt das Gegenteil dessen, was wir mit einer neuen Notation leisten wollen, nämlich die Bewegung auf der Reitbahn zu zeigen.

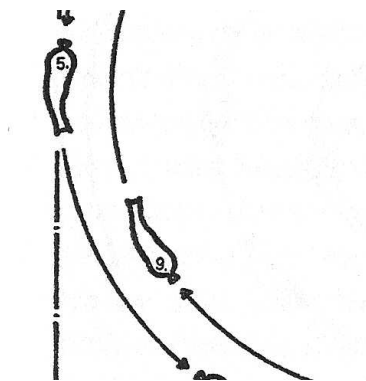


Abbildung 3: Notation von Wolfgang Stein, verwendet in [1].

Oben sehen Sie die Notation von Wolfgang Stein. Die Pferde sind hier relativ wirklichkeitstreu und in Draufsicht dargestellt. Die Richtung wird durch einen Pfeil wiedergegeben, Biegung und Stellung können aus der Form der Pferddarstellung erkannt werden.

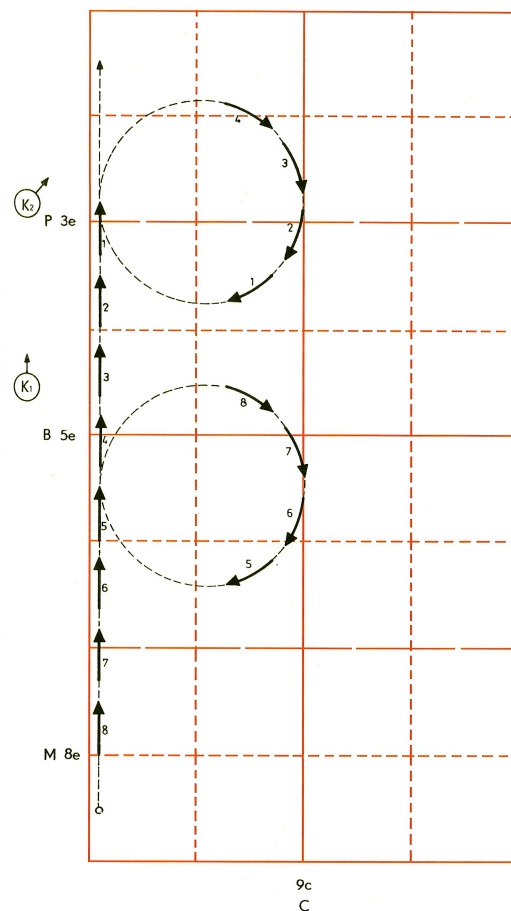


Abbildung 4: Notation von Erich Oese, verwendet in [2].

Hier nun die Notation von Erich Oese. Sie ist bereits recht formal und ist das Hauptvorbild für die neue erweiterte Notation. Gelungen finde ich zum einen die klare Einteilung des Reitvierecks, wie auch der Verlauf der Spur. Es ist klar zu erkennen wie geritten werden soll. Verwirrend finde ich, dass ein und dasselbe Pferd jeweils 2-mal vorkommen. Störend an der Notation finde ich auch die »Kommandopfeile« links oberhalb. Mir wird schon klar, dass hier gezeigt werden soll, dass bei der Figur zwei Kommandos gegeben werden sollen. Aber wann? Was für eine Bedeutung hat der Pfeil? Soll der Kommandeur tatsächlich an dieser Stelle Position beziehen?

Trotz oder gerade wegen dieser Kritik hat mir aber speziell diese Notation Impulse für eine eigene, aussagekräftige Notation gegeben.

2 Die erweiterte Notation im Dressurviereck

Basierend auf den Erfahrungen unserer Recherche gründen wir also hier eine eigene, neue Notation. Da sie als Basis viele Elemente bisher verwendeter Notation verwendet, diese im folgenden klar definiert, aber auch eigene Erweiterungen mitbringt, möchten wir sie »erweiterte Notation im Dressurviereck« nennen.

2.1 Die Leitlinien

An folgenden Leitlinien soll sich diese Notation orientieren.

1. **Klarheit.** Damit ist die formale Eindeutigkeit der Notation gemeint.

2. **Anschaulichkeit.** Die Notation genügt Kriterien wie »Lesbarkeit« und »Benutzbarkeit«.
3. **Sparsamkeit.** Mit möglichst wenigen Symbolen und möglichst wenig Einzelbildern auszukommen.

2.2 Bahneinteilung

Neben den sichtbaren Schildern an der Bande, den hier sog. »klassischen Bahnbezeichnungen« verwendet man für die Planung ein (gedachtes) Koordinatensystem. Die Bahn wird in gedachte 8x4 Rasterquadrate zu je 5x5m (bzw. 7,5x7,5m bei einem Viereck mit 30m Breite) eingeteilt, welche der Länge nach, von oben nach unten mit 1-9 und der Breite nach von rechts nach links mit a-e bezeichnet sind.

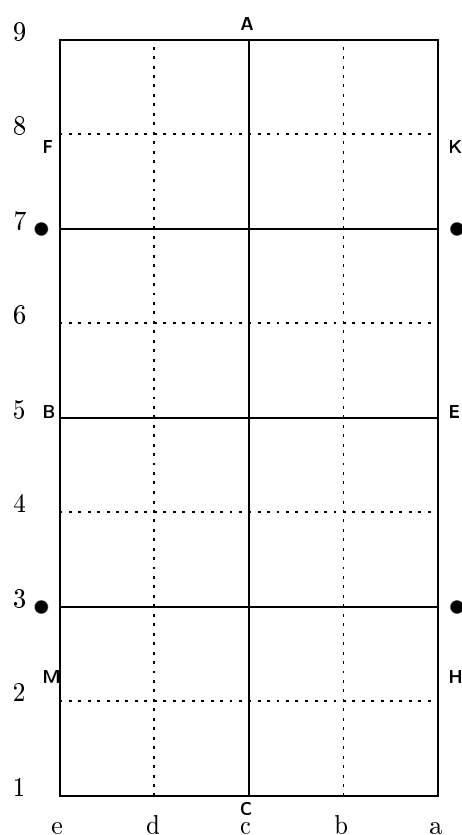


Abbildung 5: Einteilung des Dressurvierecks für Formationsritte. Die sonst üblichen Bahnbezeichnungen sind ebenfalls angegeben.

Die 2er bzw. 7er Querlinien entsprechen übrigens nicht der Verbindung der Linie F-K bzw. M-H. Dies ist im Buch von Erich Oese leider durchgängig falsch dargestellt (vgl. mit den FN-Richtlinien). Die sonst üblichen Bahnpunkte sind 6m weit von der kurzen Seite angebracht. Die Zirkelpunkte an der Bande sind 3e, 3a, 7e und 7a, sie liegen an der gleichen Stelle wie die entsprechenden Bezeichnungen an der Bande. Für andere Reitbahngrößen ergeben sich die Bahnbezeichnungen für Formationritte analog.

2.3 Der Hufschlag

Der erste Hufschlag liegt meist um die 60cm von der Bande entfernt, was die nutzbare Breite und Länge des Reitvierecks damit um über 1 Meter verkürzt.

Die weiteren (2., 3. usw.) Hufschläge für das Reiten in Formation ergeben sich aus dem reiterlichen Niveau. Je enger geritten werden kann, desto enger liegen die Hufschläge zusammen und es passen insgesamt mehr Reiter nebeneinander in die Bahn.

2.4 Pferdelänge und Schrittlänge

Als Faustregel gilt::

$$1 \text{ Pferdelänge} \approx 3 \text{ Schrittlängen} \quad (1)$$

$$1 \underbrace{PL}_{\text{Pferdelänge}} \approx 3 \underbrace{SL}_{\text{Schrittlänge}} \approx 2.4m \quad (2)$$

Für eine Pferdelänge verwendet man typischerweise 2,4m, woraus sich eine Schrittlänge von 80cm ergibt. Wird aber z.B. eine Quadrille für Ponys geplant, so sollte die verwendete Pferdelänge und damit auch die Schrittlänge neu festgelegt werden. Auch die Kurven können dann enger werden.

2.5 Geschwindigkeit, Richtung und Gangart

Das Pferd selbst wird durch einen Pfeil, den Hauptpfeil repräsentiert. Die Biegung des Pfeiles hat stets die gewünschte Biegung des Pferdes abzubilden. Zusätzlich zeigt ein Vektor die Stellung des Kopfes und - durch seine Länge - das aktuelle Tempo des Pferdes an. Der Vektor wird als Strich von der Pfeilspitze des Hauptpfeiles in Bewegungsrichtung gehend eingezeichnet.

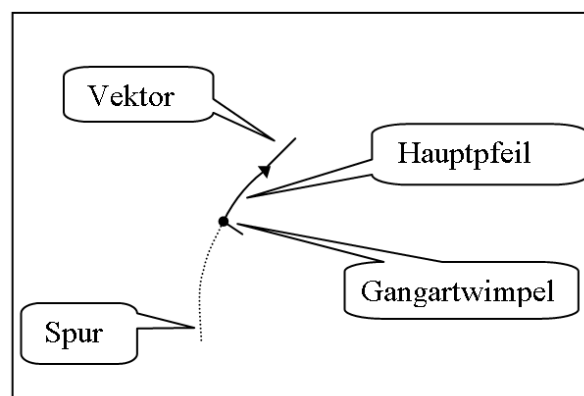


Abbildung 6: Die Komponenten der Notation

Schließlich zeigt ein Gangartwimpel am Fuße des Hauptpfeils die aktuelle Gangart an. Ein Strich quer vor der Pfeilspitze zeigt an, dass keine Vorwärtsbewegung stattfinden. Der Trab wird durch 2 Striche repräsentiert (aufgrund der Symmetrie der Gangart), der Galopp durch 1 Strich. Für Rechtsgalopp auf der rechten, für Linksgalopp auf der linken Seite. Die Gangartwimpel für Trab und Galopp sollten im rechten Winkel zur aktuellen Stellung des Pferdes angebracht werden.

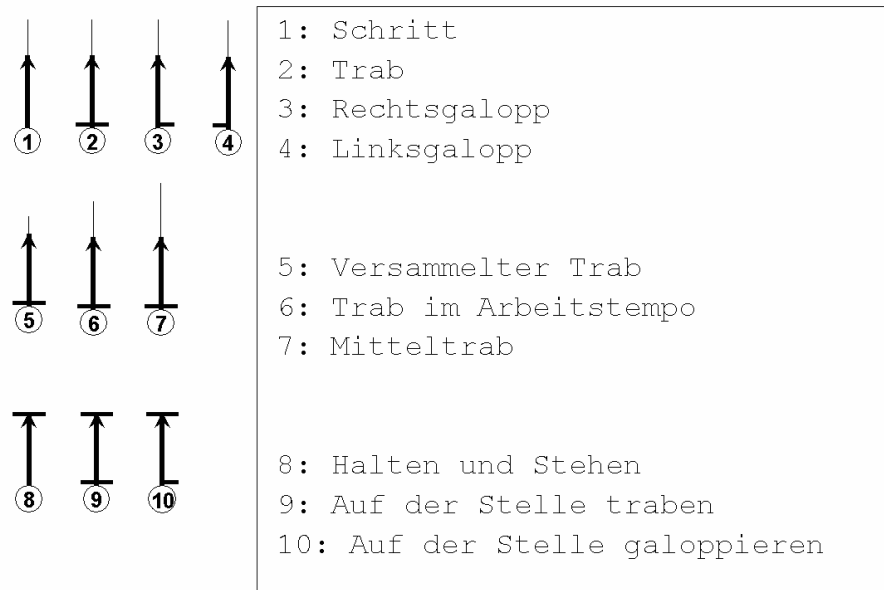


Abbildung 7: Die Gangarten

2.6 Die Spur

Die Spur gibt die Bewegung des Pferdes, genauer gesagt des Pferdekopfes (das wird wichtig, wenn wir eine Vorder- von einer Hinterhandwendung unterscheiden wollen) auf der Reitbahn wieder. Durch diese Spur wird auch die Verbindung zwischen den Einzelbildern geknüpft. Deshalb ist wichtig:

Die Spur muss immer exakt dort beginnen, wo die Spur im vorherigen Bild aufhört und dort enden, wo die Spur im nächsten Bild beginnt.

Der komplette Übergang von einem zum nächsten Einzelbild ist so dokumentiert.

Eine Spur kann aus zwei verschiedenen Elementen bestehen: Geraden Linien und Teilen der Volte. Diese Elemente dürfen beliebig hintereinander kombiniert werden.

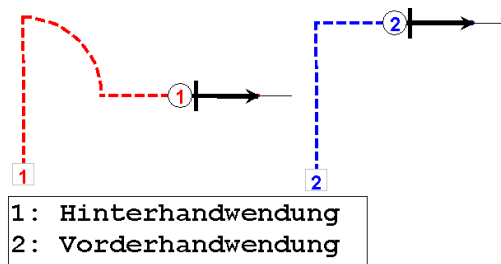
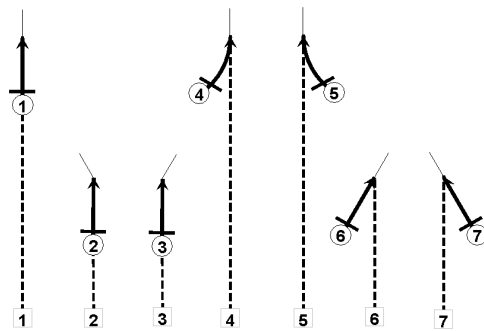


Abbildung 8: Hinter- und Vorderhandwendung können allein an der Spur erkannt werden.

2.7 Biegung und Seitengänge

Wie bereits oben gezeigt, wird die tatsächlich gewünschte Biegung durch den Hauptpfeil und die Stellung durch den Vektor angezeigt. Die aktuelle Bewegungsrichtung des Pferdes ergibt sich automatisch aus dem Ende der Spur. Dadurch wird es möglich, auch Seitengänge darzustellen.



Gestellt und gebogen:
 1: Weder noch
 2: Nach links gestellt
 3: Nach rechts gestellt
 4: Nach links gebogen (und gestellt)
 5: Nach rechts gebogen (und gestellt)
 6: Schenkelweichen rechts, ohne Stellung
 7: Schenkelweichen links, ohne Stellung

Abbildung 9: Einige Seitengänge mit der Notation

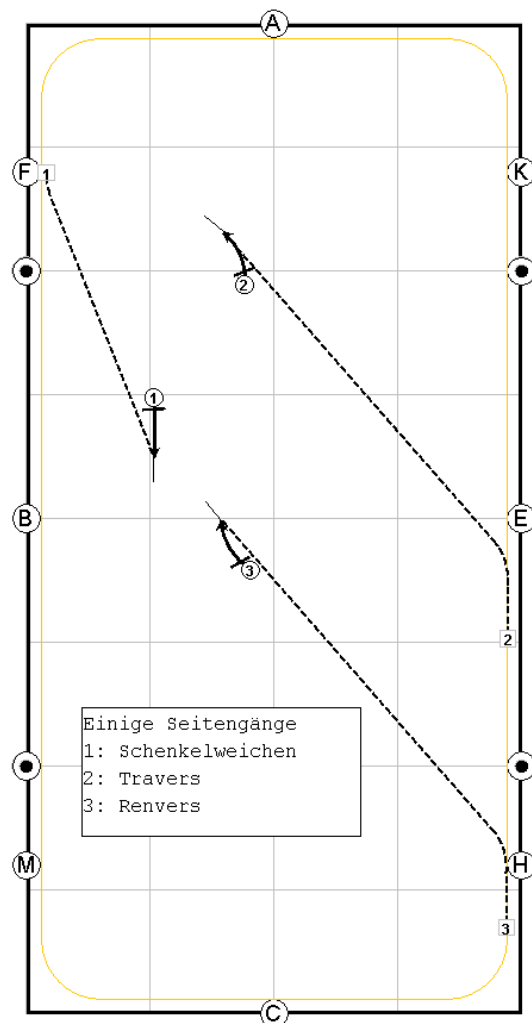


Abbildung 10: Biegung und Stellung

2.8 Regeln der neuen Notation

Das oben gesagte lässt sich auf wenige Regeln reduzieren:

2.8.1 Regeln für die Darstellung

1. Jedes Pferd wird durch einen, entsprechend der Pferdebiegung gebogenen Hauptpfeil repräsentiert.
2. Zusätzlich kann an der Spitze des Hauptpfeiles ein Vektor die Geschwindigkeit und die aktuelle Stellung des Kopfes anzeigen.
3. Die Gangartwimpel am Fuße des Hauptpfeiles zeigen die Gangarten Schritt, Trab, Rechts- und Linksgalopp an.
4. Durch eine Spur wird die Verbindung zwischen den Einzelbildern geknüpft. Sie beginnt dort, wo die Spur im vorherigen Bild aufhört und endet wiederum dort, wo die Spur im nächsten Bild beginnt. Der komplette Übergang von einem zum nächsten Einzelbild ist so dokumentiert.

2.8.2 Regeln für die Komposition

1. Die Stellung und Biegung sowie die Gangart der Pferde bleiben während eines Einzelbildes konstant. Nur in wenigen Ausnahmen dürfen Einzelbilder kombiniert werden, dazu weiter unten mehr.
2. Tempi und Gangart des Pferdes auf der Spur sind so, wie durch den Hauptpfeil angezeigt. Biegung und Richtung verlaufen dabei analog zur Spur. Das heißt: In nur einem Bild wird ersichtlich, wie (also in welcher Gangart, Tempo, Stellung usw.) von einem Punkt A zu einem Punkt B geritten wird.
3. Pro Einzelbild darf nur ein Kommando zugeordnet sein.
4. Tritt mehr als 1 Pferd auf, so sind die einzelnen Pferde mit einer fortlaufenden Nummerierung zu versehen.

2.8.3 Vereinfachungsregeln

1. Der Vektor kann weggelassen werden, wenn er tangential der Biegung des Pferdes folgt. Im Klartext: Nur bei Seitengängen muss der Vektor eingezeichnet werden, oder dann, wenn Geschwindigkeitsunterschiede illustriert werden sollen.
2. Abteilungen voreinander können durch einen langen Hauptpfeil ersetzt werden. Dies gilt aber nur, solange jeder Reiter im Zug auch wirklich auf demselben Hufschlag wie der Vordermann reiten soll. Ergibt sich hier eine klare Nummernabfolge, so lässt sich auch diese zusammenfassen.

2.8.4 Kombinierte Figur

Häufige Gangart- oder auch Geschwindigkeitswechsel führen, nach der Regel 1 der Komposition, zu einer schnell wachsenden Anzahl von, eigentlich überflüssigen, Einzelbildern. Ein konkretes Beispiel: Die 1er Galoppwechsel. 6 Stück hintereinander ausgeführt führt zu 6 Einzelbildern, in denen sich das Pferd jeweils nur einen Schritt vorwärts bewegt. Ein Leser würde nicht auf Antrieb erkennen was gemeint ist. Genau so ist es auch bei einfachen Figuren wie »Viereck verkleinern«, welche nach den Regeln in 3 Einzelbildern festgehalten werden muss.

Diese Schwierigkeiten lassen sich mit den kombinierten Figuren lösen. Dazu können einfach mehrere Figuren in einem Einzelbild festgehalten werden, so als ob man zunächst die Einzelfiguren - nach den Regeln korrekt - zeichnet und hinterher übereinander legt.

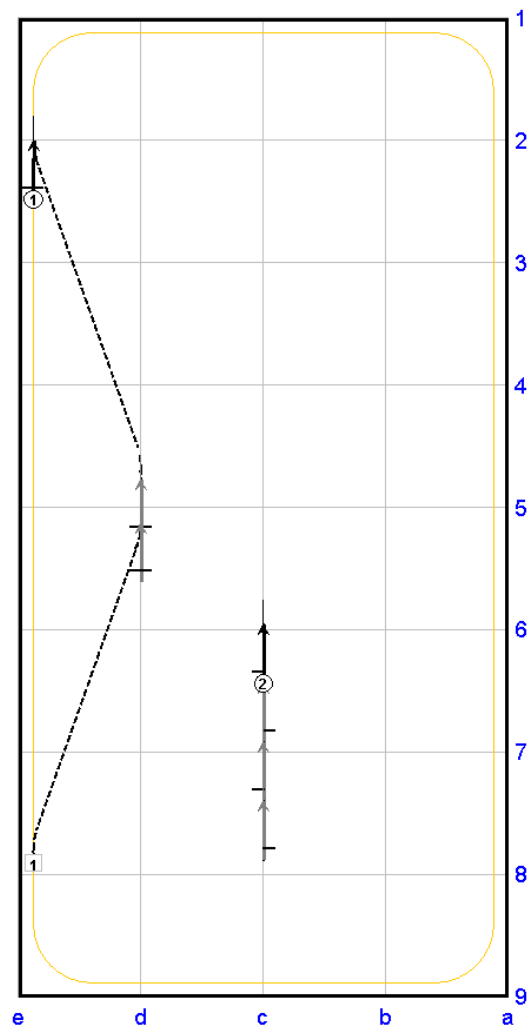


Abbildung 11: Kombinierte Figuren. Pferd 1: Viereck verkleinern und vergrößern. Pferd 2: Fliegende Galoppwechsel.

In diesen beiden Beispielen oben werden kombinierte Figuren verwendet. Die kombinierte Figur »Viereck verkleinern und vergrößern« besteht im Prinzip aus 3 Einzelfiguren. Klar ist zu erkennen, an welcher Stelle der Reiter sein Pferd umstellen muss. Auch bei der zweiten kombinierten Figur, einem mehrfachen fliegenden Galoppwechsel kann man die exakten Punkte für die Wechsel erkennen.

2.9 Was diese Notation nicht leisten kann

Keine Abstraktion kann perfekt sein. Genau so, wie auch Musiknoten nicht »perfekt« sind und eine Interpretation zulassen, so wird auch eine Notation auf dem Dressurviereck nicht allen Aspekten gerecht werden können.

- Die Notation beschränkt sich auf 2 Raumdimensionen. Zum Beispiel Lektionen der hohen Schule oder Sprungkurven für Springreiter können mit dieser Notation also nicht dargestellt werden.
- Sitz und Einwirkung des Reiters werden nicht berücksichtigt, es wird also lediglich das »Was?« und nicht das »Wie?« dargestellt.

Vielen Schwierigkeiten kann man aber mittels einer kurzen Notiz begegnen, ein textueller Hinweis an der richtigen Stelle genügt meist vollkommen, um eine Situation klar darzustellen.

2.10 Zusätzliche Erweiterungen

Auf Basis dieser Notation sind natürlich auch weitere Erweiterungen vorstellbar. Naheliegender wäre z.B. eine aufwändigere Kodierung der Tempi. So könnten z.B. die Verstärkungen auch mit z.B. 3 parallelen Vektoren gekennzeichnet werden und die Strichlänge gibt die feinen Töne an.

A Beispiele, Materialien und mehr

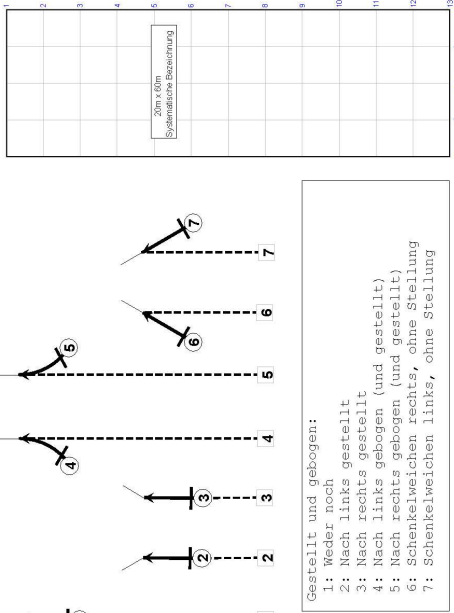
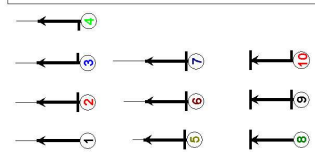
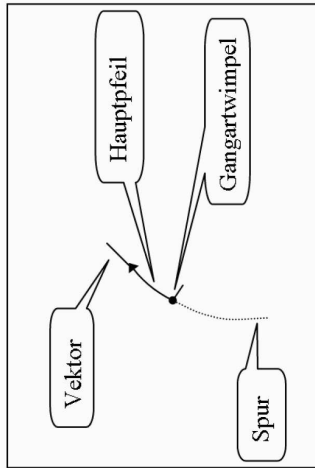
...finden Sie auf der Homepage *<http://www.quadrillenschule.de>*.

B Literaturverzeichnis

Literatur

- [1] Hans-Joachim Bruno, Formationsreiten – mehr Spaß zu Pferde, erschienen im Albert Müller Verlag AG, Rüschlikon-Zürich 1976.
- [2] Erich Oese, Quadrillen reiten, Idee - Gestaltung - Präsentation, erschienen im FN-Verlag Warendorf 1992.
- [3] Aufgabenheft -Reiten- Ausgabe 2000, FNverlag der deutschen Reiterlichen Vereinigung.
- [4] Sibylle Luise Binder und Gefino Wolf, Reiten lernen, herausgegeben von Ludger Beerbaum im Bassermann Verlag 2002.

Die erweiterte Notation im Dressurviereck Kompakt



Gestellt und gebogen:

1: Weder noch

2: Nach links gestellt

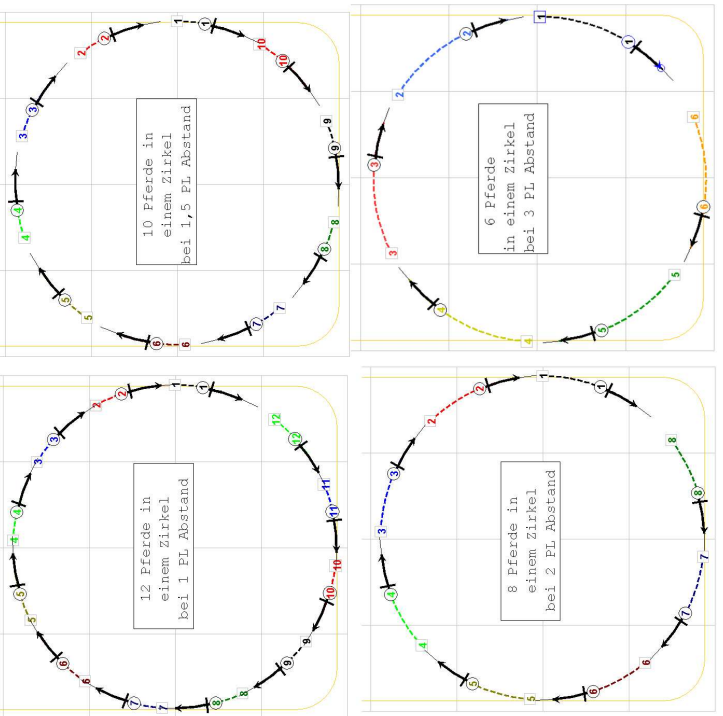
3: Nach rechts gestellt

4: Nach links gebogen (und gestellt)

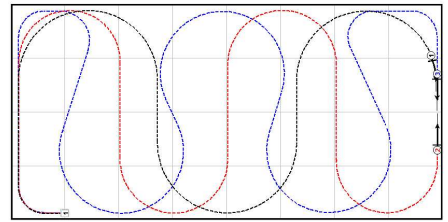
5: Nach rechts gebogen (und gestellt)

6: Schenkelweichen rechts, ohne Stellung

7: Schenkelweichen links, ohne Stellung

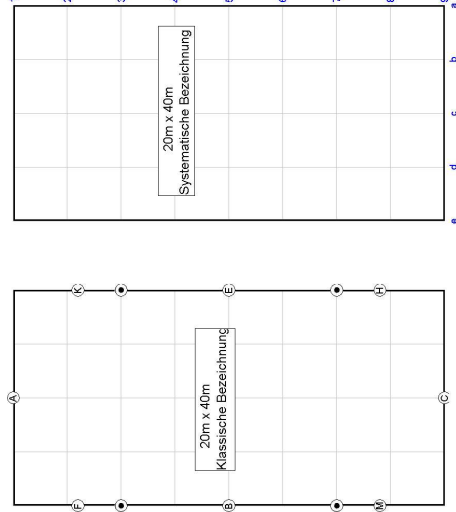


1 $\frac{PL}{Pferd\ddot{a}nge} \approx 3$ $\frac{SL}{Schrittl\ddot{a}nge} \approx 2.4m$



Schlangenlinie durch die Bahn, 3 Bogen
Schlangenlinie durch die Bahn, 4 Bogen
Schlangenlinie durch die Bahn, alte Art

C Kompakt



Die neue Quadrillenschule

Professionelle Dressurkürplanung am PC

<http://www.quadrillenschule.de>

Index

- Übergang, 9
- Abstraktion, 11
- Bahnbezeichnungen, 5
- Bahneinteilung, 5
- Biegung, 6, 7, 9
- Bilder, 2
- Choreographie, 2
- Computerlesbar, 2
- Darstellungsregeln, 9
- Dimensionen, 11
- Dressurviereck, 5
- Einwirkung, 3, 11
- Einzelbild, 7
- Element, 7
- Ergebnis, 3
- Erweiterungen, 4
- Figur, 2, 10
- Fliegende Galoppwechsel, 10
- Formation, 6
- Galoppwechsel, 10, 11
- Gangart, 7, 10
- Gangartwimpel, 6, 7, 10
- Geschwindigkeit, 6
- Graphische Notation, 2
- Handschrift, 2
- Hauptpfeil, 6, 7, 9
- Hinterhandwendung, 7
- Hohe Schule, 11
- Hufschlag, 6
- Kavallerie, 2
- Kodierung, 12
- Kombinierte Figur, 10
- Kommando, 2
- Kommandopfeil, 4
- Komponenten, 6
- Kompositionsregeln, 10
- Notationen, 2
- Pferdelänge, 6
- Pferdeschritte, 6
- PL, 6
- Quadrille, 2
- Querlinie, 5
- Rasterquadrat, 5
- Reitbahngröße, 5
- Seitengang, 7–9, 11
- sequentiell, 2
- Sitz, 11
- SL, 6
- Sprungkurven, 11
- Spur, 7, 10
- Stellung, 6, 7, 9
- Tempi, 6, 10, 12
- Tempo, 6
- Textuelle Notation, 2
- Transformation, 9
- Vektor, 6, 10, 12
- Vereinfachungsregeln, 10
- Verstärkung, 12
- Viereck, 9
- Viereck verkleinern, 10
- Vorderhandwendung, 7
- Zettelwirtschaft, 3
- Zirkelpunkt, 5