

•**Flagge:** Von einem Hocker (min. 60 cm Höhe) muss eine Flagge, aus einem Eimer vom Pferd aus genommen, mind. 5 m weitergeritten und in einem anderen Eimer auf einem Hocker abgelegt werden. Fällt die Flagge auf den Boden oder verliert er sie – 30 Strafsekunden

•**Sackhüpfen:** Der Reiter steigt an einer vorgegeben Stelle vom Pferd ab, übergibt dieses an einen Helfer und legt eine vorgegebene Strecke mittels Sackhüpfen zurück. Danach wird aufgegessen und weitergeritten. Je Sturz 5 Strafsekunden

5.) TRABRENNEN: Je 1 – 2 Reiter starten miteinander, wobei pro Reiter 2 Stopper die Zeit nehmen. Die beste Zeit gewinnt. Ein Taktfehler über 3 Pferdelängen wird mit 2 Strafsekunden geahndet. Bei Zeigen einer falschen Gangart über 3 Pferdelängen erfolgt die Disqualifikation. Eine Runde auf der Ovalbahn wird geritten, das Pferd muss nach 20 m in der geforderten Gangart sein.

6.) KOSTÜMTÖLT oder -TRAB

Es starten Gruppen von bis zu 5 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:

- langsames Tempo Tölt bzw. Trab - Handwechsel
- beliebiges Tempo Tölt bzw. Trab

Zusätzlich zu den Noten für die beiden Aufgabenteile werden eine Note für Sitz und Einwirkung und eine Note für das Kostüm vergeben.

7.) TÖLTPRÜFUNG

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile: 1) langsames Tempo Tölt bis max. 2 Runden; Handwechsel
2) beliebiges Tempo Tölt – Zusätzlich zu den Noten für beide Aufgabenteile wird eine Note für Sitz und Einwirkung vergeben.

8.) AMPFLWANGER TRIATHLON

Team-Bewerb – Staffellauf

Jedes Team besteht aus 3 Teilnehmern.

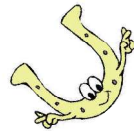
- 1 Fahrer (1/2 Runde um die Ovalbahn mit der Scheibtruhe)
- 1 Läufer (halbe Ovalbahn)
- 1 Reiter (1x um die Ovalbahn in beliebiger Gangart).

ALLGEMEINES:

- 1) Cupwertung: Aus 4 Turnieren werden die besten 2 Veranstaltungen herangezogen- Für eine Einzel- und Vereinswertung müssen mind. 2 geritten werden.
- 2) Um in die Cupwertung zu gelangen müssen Starter beim OOEPS und beim ÖÖIV-Mitglied sein.
- 3) **Die Bewerbe sind für alle Pferderassen und Pferd/Reiterpaare offen und recht herzlich willkommen.**



Die Pferdefreunde Ampflwang
und das Hausruckhof-Team
wünschen viel Spaß und Erfolg!



EINLADUNG

zum

„Isländercup für Freizeitreiter“

Samstag, 05.04.2025

IPF Ampflwang



Reitzentrum Hausruckhof und
Pferdefreunde Ampflwang
Hausruckstraße 6
4843 Ampflwang

Beginn: 8.30 Uhr
Veranstalter: Pferdefreunde Ampflwang
Kontaktperson: Marlene Huber, Diana Kaiser
 Tel.: 07675/2421
Veranstaltungsort: Reitzentrum Hausruckhof, 4843 Ampflwang,
 Hausruckstraße 6
Nennungen: Tel.: 07675/2421
 info@reitzentrumhausruckhof.at
Meldestelle: 7.00 Uhr bis 8.00 Uhr geöffnet
Anmeldeschluss: 29.03.2025
Bewerbe: Dressur / Springprüfung / Stilvieregang/
 Geschicklichkeit / Trabrennen / Kostümtölt
 od. Trab/ Töltprüfung/ / Ampflwanger Triathlon /
 anschließend Siegerehrung

Richter: Christian Reischauer
Genehmigt OOEPS am 27.02.2025 GZ 007/2025
Helmpflicht, Gebisse lt. FIPO, Teilnahme auf eigene Gefahr, Änderungen im Zeitplan vorbehalten.

Alle Teilnehmer/innen und deren Begleitung unterwerfen sich beim Zutritt zum Turniergelände allen zum Zeitpunkt der Veranstaltung gültigen gesetzlichen Covid-19 Verordnungen sowie der COVID-19 Sicherheitsbestimmungen und die Empfehlung des Österreichischen Pferdesportverbandes, die der Homepage unter www.oeps.at zu entnehmen ist. Bitte Abstandsregeln einhalten.

Die Bewerbe finden auf der Ovalbahn, auf dem Sandplatz und in der Halle statt. Der Veranstalter behält sich vor die Bewerbe bei schlechtem Wetter in die Halle zu verlegen.

Anmeldung „Isländercup für Freizeitreiter“

Teilnehmer	Pferd
Name:	Name:
Adresse:	Rasse:
Geb. Datum:	Alter:
Telefon, E-Mail:	O Wallach O Stute O Hengst
OOEPS - Mitgliedsnummer:	O Leihpferd

Bewerbe:

O Dressur	O Trabrennen
O Springprüfung	O Ampflwanger Triathlon
O Geschicklichkeit	O Töltprüfung
O Stilvieregang	Hand: O linke O rechte
Hand: O linke O rechte	O Kostümtölt oder –trab
	Hand: O linke O rechte

**Startgeld je Bewerb € 10,00; Leihpferd: pro Bewerb: € 12,00;
 O Box € 21,00 pro Pferd**

.....
 Ort, Datum Unterschrift (bei Minderjährigen auch die des Erziehungsberechtigten)

1.) DRESSUR

1. A Einreiten im Arbeitstrab/-tölt
 C Rechte Hand
 M Arbeitstrab, leichttraben oder weiter in Arbeitstölt
2. K-M Wechseln,
 M Trab aussitzen oder weiter in Arbeitstölt
3. C Große Tour
4. Zw. X - Tourenpunkt Arbeitsgalopp
 C Geradeaus, 1x herum
 5. Zw. M-C Arbeitstrab oder -tölt
6. H-F Wechseln
7. Zw. F-A Arbeitsgalopp, 1x herum
8. Zw. F-A Arbeitstrab oder -tölt
9. E Wendung rechts
 B Wendung rechts
10. F Mittelschritt
11. A Aus der Mitte
 X Halt, Gruß
 Verlassen der Bahn bei A im Schritt am langen Zügel

2.) SPRINGPRÜFUNG. nur für Inhaber des Reiterpasses
 Gesprungen wird ein Parcours mit einer Höhe von max. 60 cm (6 Hindernisse) 3-maliger Ungehorsam oder Sturz führen zum Ausschluss. Bewertet werden der leichte Sitz und das Mitgehen über den Sprung. Fällt ein Hindernis, gibt es Abzüge von der Stilnote!

3.) STILVIERGANG

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:
 *Einzeln antöhlen, gemeinsam bis zu max. 2 Runden beliebiges Tempo Tölt, wieder einzeln durchparieren zum Schritt. *Bis zu 1 Runde Mittelschritt. *Einzeln antraben, gemeinsam bis zu max. 2 Runden Arbeits- bis Mitteltempo Trab, wieder einzeln durchparieren zum Schritt. *Einzeln angaloppieren, gemeinsam bis zu 2 Runden Arbeits- bis Mitteltempo Galopp, einzeln durchparieren zum Schritt. *Zusätzlich zu den Noten für die einzelnen Aufgabenteile werden eine Note für Sitz und Einwirkung und eine Note für die Übergänge vergeben.
Bewertung: Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

4.) GESCHICKLICHKEIT

Der Reiter muss mit seinem Pferd einen Geschicklichkeitsparcours mit 6 der unten angeführten Aufgaben durchqueren.
 •**Sägemehlkreis:** In einem Kreis wird das Pferd abgestellt, wobei der Reiter außerhalb des Kreises einmal herum gehen muss – Bei Nichterfüllung (30 Strafsekunden)
 •**Polo:** Durch einen mindestens 8m langen und 1m breiten im Zickzack mit Stangen ausgelegten Gang muss ein Ball mind. 30 cm Durchmesser mit einem besenähnlichen Gerät, vom Pferd aus durchgerollt werden. Bewertung: Rollt der Ball über eine Stange hinaus werden 5 Strafsekunden dazugezählt. Ein Helfer muss den Ball dort auflegen wo dieser aus dem Gang rollte und die Übung muss fortgesetzt werden. Bei Nichterfüllung 30 Strafsekunden.
 •**Jackeanziehen:** Der Reiter muss das Pferd anhalten. Dann hat er eine Jacke an- bzw. wieder auszuziehen. Bewegt sich das Pferd mehr als eine Pferdelänge 20 Sekunden Strafe.
 •**Labyrinth:** Ein Labyrinth von 6 Stangen muss durchritten werden. Für Übertreten 5 Strafsekunden, bei Verschiebung 10 Strafsekunden.