

Oberösterreichische Isländerserie 2020

Reitertreffen für Freizeitreiter mit Pferde- Sport- u. Spielbewerben (PS &S)

ZIELSETZUNG

Der beabsichtigte Zweck der Durchführung einer Isländerserie für Freizeitreiter ist die Belebung der reiterlichen Aktivitäten eines erweiterten Kreises von Vereinsmitgliedern. Angesprochen sollten alle reitenden Vereinsmitglieder werden.

Im Jahre 2020 wird die Serie im Rahmen von mehreren eintägigen Veranstaltungen ausgetragen. Gewünscht wäre eine abwechslungsreiche, publikumswirksame Veranstaltungsreihe, die es den Veranstaltern ermöglicht, viele lokale Interessen und Bedürfnisse abzudecken und den Teilnehmern Spaß macht.

Um eine sinnvolle Vergleichbarkeit der reiterlichen Leistungen zu ermöglichen, wurden für 2020, einige Bewerbe ausgewählt, welche die Vielfalt der Einsetzbarkeit des Pferdes als Freizeitpartner zeigen soll.

Weiters soll damit auch das Kennenlernen der Vereinsvielfalt gefördert werden und ein Zusammengehörigkeitsgefühl entstehen.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Die Teilnahme an der Isländerserie für Freizeitreiter ist nur für Reiter, die bei einem der OÖIV angeschlossenen Verein Mitglieder sind, möglich. Keine Startkarten- und Turnierpferderegistrierungspflicht. Nicht startberechtigt sind A-qualifizierte Pferde (siehe Ausnahmeregelung für A-Pferde*). Pferde der Sportklasse B (wie auch Pferd-Reiterpaare der Sportklasse B) sind für den Isländercup zugelassen (siehe Regelung für B-Pferde**). Jedes Pferd kann an maximal 6 Bewerben teilnehmen. Zentrale Nennung direkt beim Veranstalter. Nennschluss eine Woche vor der Veranstaltung (beim Gangbewerb und bei den Töltbewerben ist die Hand auf der geritten wird, verbindlich bekanntzugeben, bei den Rennen muss bekanntgegeben werden, ob der Reiter einzeln und auf welcher Hand er starten möchte).

Eine vollständige Immunisierung gegen Pferdegrippe, die nicht länger als ein Jahr zurückreicht, sollte an der Meldestelle vorgewiesen werden.

***Ausnahmeregelung für A-Pferde:**

Startberechtigung in den Gangbewerben und im Töltbewerb, außer Konkurrenz, das heißt keine Teilnahme an der Tageswertung und an der Cup-Wertung; anstatt Prüfungsreiten, Startgebühren sind gleich. Reiter der Kinderklasse (bis zum 12. Lj.) sind von dieser Regel ausgenommen.

****Regelung B-Pferde:**

Startberechtigung in allen Bewerben (Ausnahme Rennen!). Pferde der Sportklasse B müssen zwingend im höheren Viergang- und im Töltbewerb „Champion“ starten. In der Dessur (Isi-G) werden B-Pferde in einer eigenen Klasse gewertet. Der Caprilli Test (Isi-C) und die Geschicklichkeit werden ohne Berücksichtigung auf die Sportklasse bewertet. Im Kostümreiten erfolgt der Abzug von 1 Wertpunkt der Gangnote. Im Tölt in Harmonie sowie allen anderen Bewerben ist das B-Pferd vom Richter so zu bewerten, wie in einer Sportprüfung B. Das B-Pferd muss bei Nennung verpflichtend als solches gemeldet werden und dies ist auch vom Veranstalter auf den Startlisten als B-Pferd zu kennzeichnen. Pferde werden in der Cup-Wertung in einer eigenen Wertung geführt (eigene Tageswertung für die Tölt- und Mehrgangprüfung und eigene Gesamtwertung aller 3 Turniere).

Dazu zählen alle Pferd-Reiterpaare, welche in der Vergangenheit an einem Turnier bereits in der Sportklasse B gestartet sind, dies gilt ebenso für die Kinderklasse.

Aber auch ein Pferd, welches von einem anderen Reiter in dem Jahr, an dem an der Isländerserie teilgenommen wird, bereits in der Sportklasse B gestartet wurde, muss in dem höheren Champion-Bewerb starten.

Für Gastreiter aus Deutschland gilt ab Leistungsklasse 4 – verpflichtend der Start in den Champion Bewerben. Die Sportklasse ist ab Nennung vom Reiter bekannt zu geben bzw von der Meldestelle bei ausländischen Reitern zu erfragen.

Wenn in einem Gang-Bewerb die Wertnote 6,0 überschritten wird (also ab der Note 6,1), muss beim nächsten Cup (zumindest im selben Jahr) in der höheren Championwertung gestartet werden.

Alle Pferderassen sind bei den einzelnen Veranstaltungen zugelassen. Die Teilnahme an der Cupwertung ist Islandpferden vorbehalten. Für Reiter mit Pferden anderer Rassen ist eine eigene Gästeklasse vorzusehen.

RAHMENBEDINGUNGEN

Die Boxenreservierung obliegt dem Veranstalter. Der Termin hierfür, sowie Entgelt für die Reservierung einer Box, muss in der Ausschreibung aufscheinen.

Die Veranstaltungen sollten aus versicherungstechnischen Gründen als Reitertreffen mit Bewerb-Pferdesport und Spiel- 8 Wochen vor der jeweiligen Veranstaltung beim OOEPS angemeldet werden. Kosten pro Tag € 50,-, die an den OÖPS zu überweisen sind. Die Teilnehmer müssen OOEPS Mitglieder sein.

Meldung der Veranstaltung und Abgabe der Ergebnisse der Isländerserie sowie der Startlisten- u. Ergebnislisten beim Freizeitreferat der OÖIV.

Fünf der acht Bewerbskategorien müssen ausgetragen werden, wobei es reicht, zwei verschiedene Rennen auszutragen.

Mindestens ein ÖIV- Richter

Zeitnehmung bei Rennen & Geschicklichkeit mit mind. zwei Stoppuhren

Hilfsrichter bei den einzelnen Hindernissen im Geschicklichkeitsparcours

Verpflichtend müssen folgende Bewerbskategorien (bzw. mind. ein Bewerb der jeweiligen Kategorie) ausgeschrieben werden: 1, 4 und 6

→ Bewerbkategorien: **1. Freestyle / Gehorsam – Isi G / Tölt & Trab in Harmony PS&S**

2. Geschicklichkeit PS&S

3. Schritt-Trab- Tölt- Galopprennen PS&S

4. Stilviereck – Isi V / „Champion Mehrgang“

5. Kostümreiten PS&S

6. Töltprüfung - Isi T / Stiltölt - Isi ST/ „Champion Tölt“ Isi TT & Isi TZ

7. Caprillitest – Isi C

8. Teambewerb PS&S

Weitere Bewerbe (wie z.B. Handpferdereiten, Caprillitest, Fahren, individuelles Prüfungsreiten A/B mit schriftlicher Beurteilung) kann der Veranstalter zusätzlich ausschreiben.

GEBÜHREN

Startgeld pro Bewerb 10.- Euro (für individuelles Prüfungsreiten doppeltes Startgeld),

→ davon ist 1.- Euro pro Starter und Bewerb ist an den ÖOIV bzw. eine allfällige

Nachfolgeorganisation zu

entrichten zum Zweck der Dotation von Preisgeldern.

Bei Umnennungen nach Nennschluss pro Bewerb 8,-- Euro (Aus organisatorischen Gründen, wird bei diesem Punkt um Verständnis gebeten)

ANLAGEN

1. Freestyle bzw. Gehorsam, Tölt & Trab in Harmonie: Halle oder Viereck (20 x 40)

2. Geschicklichkeit: Viereck, Halle, Ovalbahn samt Innenfläche, ebene Wiese

3. Schritt/Trab/Tölt/Galopprennen: Ovalbahn

4. Stilviereck/ „Champion Mehrgang“: Ovalbahn

5. Kostümreiten: Ovalbahn oder Halle

6. div. Töltprüfungen: Ovalbahn

7. Caprillitest: Halle oder Viereck (20x40)

8. Teambewerb: Ovalbahn oder Halle

BEWERTUNG und RICHTVERFAHREN

Bei den Dressurprüfungen, im Stilviertgang, Kostümreiten und Töltprüfungen, werden Wertnoten von 0 bis 10 pro Aufgabenteil gegeben. Der Richter bewertet in halben und ganzen Noten. Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

Bei Rennen ergibt die beste Zeit zuzüglich Strafsekunden den Sieg.

Bei Geschicklichkeitsbewerben ergibt die Zeit für den Parcours und die Zugabe der Strafsekunden die Zeit des Reiters.

Bei den Bewerben Springen, Geschicklichkeit und den Rennen kann der Richter für grobes Reiten bis zu 30 Strafsekunden vergeben.

→ siehe Regelung B-Pferde & Ausnahmeregelung für A-Pferde auf Seite 1

AUSRÜSTUNG

- Auf dem Pferd ist für alle Reiter das Tragen eines Reithelmes Pflicht,
- beim Springen (auch Caprilli ISI-C) ist ein Rückenprotector zu tragen
- Vereinskleidung oder korrekte Reitkleidung.
- Es dürfen max. 250g Schutzmaterialien pro Gliedmaße verwendet werden.
- Gebisse laut FIPO, ausgenommen Islandkandare

CUPWERTUNG

Die Cupmannschaft besteht aus mind. 3 Reitern: die besten drei Reiter-Pferdpaare jedes Vereines auf einem Turnier bilden die Vereinsmannschaft. Teilnahme an mindestens zwei Veranstaltungen, gewertet werden die besten Ergebnisse von zwei Veranstaltungen. Jedes Pferd und jeder Reiter ist nur einmal startberechtigt in der Cupwertung.

Ausnahme: Möchte ein Verein mehr als eine Cup-Mannschaft stellen, so müssen diese vor Turnierbeginn mit Angabe der Teilnehmer pro Mannschaft dem Turnierbüro bekannt gegeben werden. Für den Cup werden pro Teilnehmer, maximal die besten 3 Bewerbe bewertet, jedoch nur ein Rennen, eine Töltprüfung und eine Dressurprüfung. Bei Nichterfüllung einer Aufgabe, die eine Disqualifikation nach sich zieht, wird der Bewerb für die Cupwertung mit 0 Punkten gewertet.

Jeder Verein, der an der Cupwertung teilnehmen möchte oder die Cup Veranstaltung ausrichtet, muss € 100,- bis spätestens einen Monat vor der ersten Veranstaltung auf das OÖIV- Konto einzahlen.

B Pferde/Reiter Paare werden in die Vereinswertung miteinbezogen, bei der Einzelwertung gibt es eine eigene Wertungsklasse für Champion-Reiter.

ERMITTLUNG DER CUPWERTUNG

In den Gehorsamsprüfungen, den Viertgängen und in den Töltprüfungen (auch Championbewerbe) erhält der Erstplatzierte 25 Punkte; bei den Rennen, in der Geschicklichkeit und beim Kostümreiten 20 Punkte, jeder nachfolgende Platz wird mit einem Punkt weniger gewertet bis Null. Für die Gesamtnote im Cup werden die ermittelten Punkte der max. drei besten Bewerbe addiert.

SIEGEREHRUNGEN

Bei der Veranstaltung sollen der Sieger eines jeweiligen Bewerbes einen Pokal oder Medaille, sowie die 5 besten Reiter Schleifen erhalten, wobei in Kinderklasse bis 12 Jahren (d.h. für 2020 bis inkl. Jahrgang 2008) und allgemeiner Klasse unterschieden wird. Es obliegt dem jeweiligen Veranstalter eine Seniorenklasse auszuschreiben. Weiters erhält jeder Reiter ein Erinnerungspräsent. Es kann eine Gästeklasse für Nicht- Islandpferde gewertet werden.

Für die Gesamtcupwertung gilt:

Die 10 besten Einzelcupreiter, sowie der Cupsiegerverein erhalten Sachpreise. Die Sieger müssen bei der Ehrung anwesend sein.

Der Cupsiegerverein erhält weiters einen Wanderpokal. Der Pokal sollte bei jeder Veranstaltung präsentiert werden. Die Cupehrung findet nach der letzten Veranstaltung statt.

Sachpreise für Einzelcupreiter und Kosten für Pokale werden aus dem Cup-Topf finanziert.

BEWERBE oö. Isländerserie

1.a) Gehorsam / Isi - G

1. A Einreiten im Mittelschritt
X Halten, Gruß
2. im Mittelschritt anreiten
C rechte Hand, B Arbeitstrab
3. K-M Wechseln
4. C Zirkel (1 ½ x herum)
5. X aus dem Zirkel wechseln
A Geradeaus
6. K- H Einfache Schlangenlinie
7. C Arbeitsgalopp (1 x herum)
C Arbeitstölt oder –trab
8. M-K Wechseln
9. A Arbeitsgalopp (1 x herum)
10. A Arbeitstrab
11. E Mittelschritt
A Mittellinie
X Halt und Gruß, im Mittelschritt ausreiten,
Zügel aus der Hand kauen lassen

1.b) Freestyle „light“

Diese Prüfung wird zu vom Reiter ausgewählten Musik geritten. Programm wird individuell unter Berücksichtigung nachstehender Lektionen zusammengestellt. Das Formular für den Bewertungsbogen kann beim Veranstalter angefordert werden.

5 Pflichtlektionen

3 Lektionen aus 8 zur Auswahl

Tölt kann, muss aber nicht gezeigt werden.

Verbinden der Lektionen: Maximal ½ Runde ganze Bahn, bzw. 1x durch die ganze Bahn wechseln.

Pflichtlektionen:

1. Bei A einreiten im Mittelschritt, X Halt und Gruß, im Mittelschritt oder Arbeitstrab oder Arbeitstempo Tölt anreiten, bei C auf die rechte oder linke Hand.
2. Im Arbeitstrab oder Arbeitstempo Tölt auf dem Zirkel geritten, maximal 1½ x herum, X aus dem Zirkel wechseln.
3. Arbeitstempo Rechtsgalopp mind. ½ Runde oder einen Zirkel
4. Arbeitstempo Linksgalopp min. ½ Runde oder einen Zirkel
5. Bei A auf die Mittellinie gehen im Mittelschritt, Arbeitstrab oder Arbeitstempo Tölt, in X Halt und Gruß, im Mittelschritt anreiten, Zügel aus der Hand kauen lassen und die Bahn verlassen.

Wahllektionen:

1. Volte 10 Schritt im Mittelschritt oder Volte 12 Schritt im Arbeitstrab oder Arbeitstempo Tölt.
2. Aus beliebiger Gangart anhalten und wieder anreiten.
3. 3 – fache Schlangenlinie durch die ganze Bahn im Arbeitstrab oder Arbeitstempo Tölt.
4. Im Mittelschritt auf die Mittellinie gehen, von X zum Wechsellpunkt dem rechten (linken) Schenkel weichen lassen.
5. Aus beliebiger Gangart Halt, 1 Pferdelänge Rückwärtsrichten, Halt, in beliebiger Gangart anreiten.
6. 1 – fache Schlangenlinie im Arbeitstrab oder Arbeitstempo Tölt
7. Durch die ½ - Bahn wechseln im Arbeitstrab oder Arbeitstempo Tölt.
8. Im Mittelschritt durch den Zirkel wechseln.

Bewertung der Dressurprüfungen: Der Richter gibt je Aufgabenteil eine Wertnote von 0 – 10 mit halben Noten. Es gibt keine extra Note für die Musik beim Freestyle. Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

1.c) Tölt oder Trab in Harmony PS&S

Element 1: Figur 8

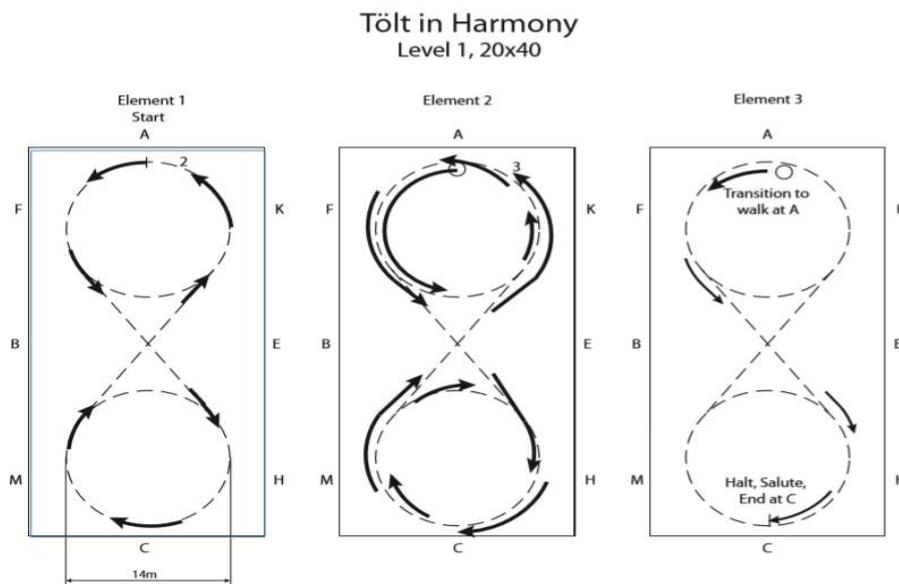
Der Reiter beginnt im Arbeits- bis Mitteltempo Tölt oder Trab und grüßt bei A. Der Reiter reitet eine komplette Acht (siehe Diagramm). Es ist wichtig einen gleichmäßigen Rhythmus (Takt und Tempo) während der ganzen Figur beizubehalten. Sobald der Reiter A erreicht, beginnt er mit dem zweiten Element.

Element 2: Zirkel

Der Reiter reitet beliebiges Tempo Tölt oder Trab (das gewählte Tempo muss während des gesamten Elements 2 beibehalten werden), wie auf dem Diagramm zu sehen, bei A einen 14m (20x40m Halle) Zirkel. Dann folgt der Reiter der diagonalen Linie zur anderen kurzen Seite und reitet bei C einen 14m Zirkel. Der Reiter folgt dann der diagonalen Linie und setzt den großen Zirkel fort. Wenn der Reiter A erreicht, beginnt er mit Element 3.

Element 3: Diagonale im Schritt

Bei A reitet der Reiter einen Übergang zum Schritt und reitet über die Diagonale in einem entspannten, aber trotzdem energischen Schritt mit Zügelkontakt. Bei C reitet der Reiter eine Haltparade, wobei er für 3 Sekunden still stehen muss und grüßt um die Prüfung zu beenden. Die Prüfung ist damit beendet und Pferd und Reiter verlassen die Bahn. Siehe Diagramm.



2014-05-13
© Tölt in Harmony / Dennis Hauksson

Weitere Informationen:

Der Reiter kann seine eigene Musik dazu wählen. Die Prüfung muss auf Trense geritten werden. Boots oder andere Schutzmaterialien an den Beinen des Pferdes sind nicht erlaubt. Eine Gerte ist nicht erlaubt. Eingeflochtene Mähne ist erlaubt. Reitkleidung laut Reglement.

2. Geschicklichkeit PS&S

1. WÄSCHE AUFHÄNGEN

Auf einer gut fixierten, gespannten, 5 m langen Leine in entsprechender Höhe müssen 3 Kleidungsstücke aufgehängt werden. Dabei sitzt der Reiter am Pferd. Die Kleidungsstücke werden aus einem Wäschekorb, der auf einem min. 50 cm erhöhten Standort steht, genommen. In der Kinderklasse dürfen die Pferde gehalten werden.

Bewertung: Für jedes Kleidungsstück, das auf den Boden fällt, erhält der Reiter 10 Strafsekunden. Bei Nichterfüllung 40 Strafsekunden.

2. SPRINGEN

Ein Hindernis aus Strohballen, mind.3m Länge und auf beiden Seiten Fänge.

Bewertung: Bei Verweigerung muss der Reiter einen 2. Versuch machen, nach der 2. Verweigerung muss zur nächsten Aufgabe weitergeritten werden und es werden zusätzlich 10 Strafsekunden vergeben. Bei Beschädigung des Hindernisses werden ebenfalls 10 Strafsekunden vergeben.

3. 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.

4. FLATTERBAND

Die Reiter müssen durch einen Vorhang aus Bändern durchreiten. Der Vorhang muss mindestens 2,5m hoch und 2m breit sein, oben gut befestigt und fast bis zum Boden reichen. Bei Verweigerung muss ein 2.Versuch gemacht werden.

Bewertung: Bei Nichterfüllung 30 Strafsekunden.

5. LABYRINTH

Ein Labyrinth von 6 Stangen (3m Länge) muss durchritten werden. Aufbau des Labyrinthes nach Ermessen des Veranstalters.

Bewertung: Für jedes Übertreten pro Huf 5 Strafsekunden. Bei Verschiebung einer Stange 10 Strafsekunden.

6. SÄGEMEHLKREIS

Es wurde ein Sägemehlkreis mit ca. 5m Durchmesser markiert. In diesem Kreis wird das Pferd abgestellt, der Reiter muss außerhalb des Kreises einmal um das Pferd herumgehen.

Bewertung: Bei Nichterfüllung 30 Strafsekunden.

7. SNACKBAR

Auf einer in 2,50 m Höhe angebrachten, 2 m langen Latte, werden kleine Snacks (Süßigkeiten oder Anderes) mit einem Zwirn auf unterschiedlicher Höhe angebracht. Der Reiter reitet unter der Latte durch und muss einen Snack verzehren, dabei darf keine Hand benützt werden.

Bewertung: Bei unvollständigem Verzehr 10 Strafsekunden, bei Nichterfüllung 20 Strafsekunden

8. BALANZIEREN

Der Reiter steigt vom Pferd ab, läuft über ein Vierkantholz (ca. 4m Länge, 10cm Breite) mit seinem Pferd an der Hand. Er muss dann von der rechten Seite auf sein Pferd wieder aufsteigen. In der Kinderklasse darf beim Aufsteigen Hilfestellung geleistet werden.

Bewertung: Bei jedem Heruntertreten 2 Strafsekunden. Ist es dem Reiter nicht möglich von der rechten Seite aufzusteigen, dann bekommt er 10 Strafsekunden.

9. SACKHÜPFEN

Der Reiter steigt an einer vorgegebenen Stelle vom Pferd ab, übergibt dieses an einen Helfer und legt eine vorgegebene Strecke mittels Sackhüpfen zurück. Danach wird aufgesessen und weitergeritten.

Bewertung: Je Sturz 5 Strafsekunden

10. TENNISBALL

Der Reiter muss einen Tennisball, der auf einem Tennisschläger übergeben wird, über eine mind. 10 m lange, markierte Strecke transportieren. Dabei darf der Ball nicht gehalten werden.

Bewertung: Fällt der Ball auf den Boden erhält der Reiter 10 Strafsekunden. Ein Helfer gibt dem Reiter den Ball ein weiteres Mal und es darf weitergeritten werden. Fällt der Ball wieder auf den Boden oder bei Nichterfüllung werden 30 Strafsekunden vergeben.

11. FLAGGE

Von einem Hocker (min.. 60cm Höhe) muss eine Flagge, aus einem Eimer vom Pferd aus genommen, mind. 5 m weitergeritten und in einen Eimer, auf einem weiteren Hocker, abgelegt werden.

Bewertung: Fällt die Flagge auf den Boden oder verliert sie der Reiter frühzeitig, werden 30 Strafsekunden vergeben.

12. MEHLSCHÜSSEL

Auf dem Boden steht eine Schüssel die mit Mehl gefüllt ist, darauf liegen mundgerechte Pferdebelohnungen. Der Reiter steigt ab und holt eine Belohnung mit dem Mund ohne die Hände zu benutzen, aus der Schüssel. Er darf dies mit der Hand seinem Pferd füttern.

Bewertung: Bei Benützen einer Hand oder bei Nichterfüllung werden 20 Strafsekunden vergeben.

13. WIPPE

Der Reiter muss über eine Wippe reiten. Bei Verweigerung muss ein zweiter Versuch gemacht werden.

Bewertung: Bei Nichterfüllung 30 Strafsekunden; bei jedem Heruntertreten 10 Strafsekunden.

14. TOR

Der Reiter muss vom Pferd aus ein Tor öffnen, durch das geöffnete Tor durchreiten und danach das Tor wieder vom Pferd aus schließen.

Bewertung: Bei Nichterfüllung 60 Strafsekunden

15. STROHBALLEN

Der Reiter steigt vom Pferd auf einen Strohballen, führt das Pferd auf dem Strohballen stehend einmal um den Strohballen herum und steigt dann vom Strohballen wieder auf.

Bewertung: Bei jedem Heruntersteigen 10 Strafsekunden.

16. PLANE

Der Reiter reitet in beliebiger Gangart über eine 2x2m große Plane, die an beiden Außenseiten fixiert ist. Das Pferd muss die Plane mit allen vier Beinen berühren. Bei Verweigern muss ein zweites Mal angeritten werden. **Bewertung:** Bei Nichterfüllen 30 Sekunden Strafe. Pro Huf 10 Sekunden.

17. HUFEISENWERFEN

Drei Hufeisen werden dem am Pferd sitzenden Reiter von einem Helfer gegeben. Der Reiter muss die Hufeisen in einen zwei Meter entfernten, geeigneten Behälter werfen, das Pferd muss dabei hinter einer sichtbaren Markierung stehen bleiben.

Bewertung: Pro Fehlwurf 20 Strafsekunden. In der Kinderklasse darf das Pferd von dem Helfer gehalten werden.

18. JACKEANZIEHEN

Der Reiter muss das Pferd anhalten. Dann hat er eine Jacke an- bzw. wieder auszuziehen.

Bewertung: Bewegt sich das Pferd mehr als eine Pferdelänge 20 Sekunden Strafe.

Auswertung des Geschicklichkeitsparcours:

Aus den oben angeführten Hindernissen müssen 6 pro Veranstaltung ausgewählt werden. Bei Auslassen einer Aufgabe ohne Versuch, wird das Reiter/Pferde-Paar beim Geschicklichkeitsreiten disqualifiziert. Bei Sturz vom Pferd im Geschicklichkeitsparcours erfolgt keine Disqualifikation. Ein Helfer stoppt die Zeit mittels Stoppuhr.

Ein weiterer Helfer ist für das Mitschreiben eines Protokolls verantwortlich, welches anschließend vom Rechenbüro ausgewertet wird.

Gerten sind nicht erlaubt!

3. Schritt-, Trab-, Galopp- bzw. Töltrennen PS&S

Der Reiter kann an beliebigen Bewerben teilnehmen, das bessere Ergebnis wird für den Cup gewertet. Je 1-2 Reiter starten miteinander, wobei pro Reiter 2 Stopper die Zeit nehmen (daraus wird nach den geltenden mathematischen Regeln der Mittelwert errechnet und auf eine Kommastelle gerundet). Die beste Zeit gewinnt. Ein Taktfehler über drei Pferdelängen wird mit 2 Strafsekunden geahndet. Bei Zeigen einer falschen Gangart über mehr als drei Pferdelängen erfolgt die Disqualifikation. Es wird eine Runde auf der Ovalbahn geritten und die Zeit genommen, wobei das Pferd nach den ersten 20m in der geforderten Gangart sein muss. Das Schrittrennen führt nur über eine halbe Runde und wird von der selben Startstelle gegengleich gestartet.

Bewertung: Die beste Zeit gewinnt. Gerten sind in allen Bewerben nicht erlaubt!

4.a) Stilviergang / Isi – V

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile (je ca. 60 Sekunden):

- einzeln antöten, gemeinsam beliebiges Tempo Tölt, wieder einzeln durchparieren zum Schritt.
- Mittelschritt
- einzeln antraben, gemeinsam Arbeits- bis Mitteltempo Trab, wieder einzeln durchparieren zum Schritt.
- einzeln angaloppieren, gemeinsam Arbeits- bis Mitteltempo Galopp, einzeln durchparieren zum Schritt.

Bewertung: Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile. Zusätzlich zu den Noten für die einzelnen Aufgabenteile werden eine Note für Sitz und Einwirkung und eine Note für die Übergänge vergeben.

4.b) „Champion Mehrgang“

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile (je ca. 60 Sekunden)

- Langsames Tempo Tölt
- Arbeits- bis Mitteltempo Trab
- Mittelschritt
- Arbeits- bis Mitteltempo Galopp
- Wahllektion:
 - a) mittleres- bis schnelles Tempo Tölt **oder**
 - b) 2 Länge Pass
- Haltparade und Gruß

Bewertung: Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

Welche Wahllektion (a oder b), muss bei der Nennung an der Meldestelle bekannt gegeben werden!

5. Kostümreiten PS&S

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile (je ca. 60 Sekunden):

- langsames Tempo Tölt oder Trab
- Handwechsel
- beliebiges Tempo Tölt oder Trab

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

Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile, wobei die Note für das Kostüm einen Faktor von 1,5 hat. (Bei B-Pferden erfolgt Abzug eines Punktes bei der Gangnote!)

6.a) Töltprüfung / Isi - T

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile (je 60 Sekunden):

- langsames Tempo Tölt, Handwechsel
- beliebiges Tempo Tölt

Bewertung: Zusätzlich zu den Noten für die beiden Aufgabenteile wird eine Note für Sitz und Einwirkung vergeben. Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

6.b) Stiltölt / Isi - ST

Es wird einzeln geritten, max. 2 Runden pro Aufgabenteil, auf Kommando werden folgende Aufgabenteile gezeigt:

- Antöhlen aus dem Schritt
- Zurücknehmen bis zum Halt
- Rückwärtsrichten – eine Pferdelänge
- **Handwechsel**
- Tempounterschiede (an den langen Seiten muss das Tempo deutl. verstärkt werden)

Bewertung: Zusätzlich zu den Noten vier Aufgabenteilen wird eine Note für Sitz und Einwirkung vergeben. Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

6.c) „Champion Tölt“ Tempounterschiede / Isi - TT

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen folgende Aufgabenteile (je 60 Sekunden):

- Langsames Tempo Tölt,
- beliebiger Handwechsel
- Tempounterschiede Tölt, dabei muss das Tempo an den langen Seiten deutlich verstärkt werden
- Mittleres- bis schnelles Tempo Tölt
- Haltparade und Gruß

Bewertung: Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

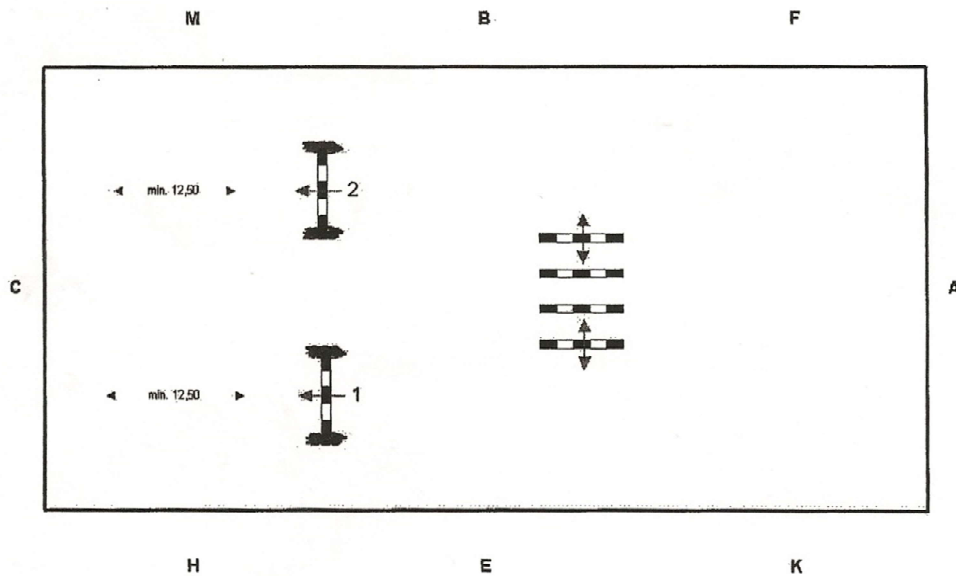
6.d) „Champion Tölt“ Zügelüberstreichen / Isi - TZ

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen folgende Aufgabenteile (je 60 sek.):

- Beliebige Tempo Tölt
- Langsames Tempo Tölt
- Handwechsel
- Zügelüberstreichen im beliebigen Tempo Tölt (dabei Zügel in einer Hand halten u. deutlich durchhängen lassen)
- Haltparade und Gruß

Bewertung: Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

7. Caprillitest / Isi -C



Aufgabe (ca. 3 Min.):

- | | | |
|-----|-------------------------------|--|
| 1. | | Auf der linken Hand antraben, leichttraben, ganze Bahn. |
| 2. | Nach E | Links um und im leichten Sitz über die Stangen traben, danach wieder leichttraben. |
| 3. | Bei Erreichen des Hufschlags | Rechts um. |
| 4. | Nach A | Auf die Viertellinie abwenden und über Kreuz 1 springen, danach im Rechtsgalopp und im leichten Sitz weiterreiten: |
| 5. | C-X-C | Auf dem Zirkel geritten (1x herum). |
| 6. | C | Durchparieren zum Trab, leichttraben. Ganze Bahn. |
| 7. | Nach B | Rechts um und im leichten Sitz über die Stangen traben, danach wieder leichttraben. |
| 8. | Bei Erreichen des Hufschlags | Links um und durchparieren zum Schritt. |
| 9. | A | Antraben und aussitzen. |
| 10. | Nach A | Auf die Viertellinie abwenden und über Kreuz 2 springen, danach im Linksgalopp weiterreiten, leichter Sitz. |
| 11. | C-X-C | Auf dem Zirkel geritten (1mal herum). |
| 12. | Dabei zur geschlossenen Seite | Durchparieren zum Trab, aussitzen. |
| 13. | C | Ganze Bahn. |
| | An der nächsten langen Seite | Durchparieren zum Schritt und am langen Zügel die Bahn verlassen. |

Anforderungen und Bewertung

Aufgabe wird einzeln, mit Springbügeln und auswendig oder bzw. mit eigenem Kommandogeber geritten.

Bewertet werden die einzelnen Aufgabenteile mit einer Note von 10 bis 0. Weiters wird eine zusätzliche Note für die harmonische Vorführung und den Gesamteindruck, mit einer Note von 0 bis 10, vergeben.

Endnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

Für Hindernisfehler, Abwurf oder Verrücken der Trabstangen, Ungehorsam oder Verreiten werden je 0,2 Punkte abgezogen. Bei 3 maliger Verweigerung oder Sturz erfolgt Disqualifikation.

8. Teambewerb PS&S

a) Flaggenreiten:

Je drei Reiter, die ein und demselben Verein angehören müssen, nehmen teil. In der Mitte jeder langen Seite wird ein Behältnis aufgestellt. In eines der Behältnisse wird eine Flagge gesteckt. Der erste Reiter nimmt die Flagge reitet eine halbe Runde und steckt die Flagge in das Behältnis. Der zweite Reiter nimmt die Flagge reitet wiederum eine halbe Runde und steckt die Flagge in das Behältnis. Der dritte Reiter nimmt die Flagge reite eine halbe Runde und steckt die Flagge in das Behältnis. Die schnellste Mannschaft gewinnt. Sollte die Flagge aus dem Behältnis fallen erhält die Mannschaft 30 Sekunden Zeitstrafe. Es kann in jeder Gangart geritten werden. Die Zeitnehmung beginnt mit dem Entnehmen der ersten Flagge und endet bei korrektem Einstecken der letzte Flagge. Die Mitglieder der schnellsten Mannschaft erhalten jeweils 20 Punkte, die der zweitschnellsten je 17 Punkte, die Dritten je 14 Punkte usw.

b) Team Mehrgang:

Zwei bis Vier Reiter bilden ein Team. Jeder Reiter zeigt einen Aufgabenteil in der Reihenfolge langsames bis mittleres Tempo Tölt, Arbeits- Mitteltempo Trab, Mittelschritt, Arbeits- Mitteltempo Galopp. Bei weniger als vier Reitern darf jeder Reiter maximal zwei Aufgabenteile zeigen. Jeder Aufgabenteil wird maximal zwei Runden geritten, es sind mehrere Reiter aus verschiedenen Teams in der Bahn. Nach jedem Aufgabenteil werden die Noten verlesen, während die nächsten Reiter in die Bahn kommen.

Die Mitglieder der punktebesten Mannschaft erhalten jeweils 20 Punkte, die der zweitbesten je 17 Punkte, die Dritten je 14 Punkte usw. Pro Team darf nur ein Champion Reiter (B-Pferd) starten.