

# "Isländercup für Freizeitreiter"

## Samstag 08.06.2024

Beginn: ca.8.30 Uhr  
Veranstalter: Gangpferde Reit- und Fahrverein Josefhof  
Kontaktperson: Renate Mandl, 06641836657  
Veranstaltungsort: Josefhof, Döllacherstraße 55, 8940 Liezen  
Nennungen: Renate Mandl, 06641836657, reate.mandl@josefhof.at  
Meldestelle: 07.00 Uhr bis 08.00 Uhr geöffnet, oder am Abend vorher  
Anmeldeschluss: 01.06.2024  
Gen. STPS, 11.04.2024

Bewerbe: Freestyle  
ISI V Stilvieregang  
ISI – T  
Geschicklichkeit PS&S  
Tölt-, Schrittbewerb PS&S  
Kostümreiten  
Triathlon  
PS&S = Pferde- Sport und Spiel, anschließend Siegerehrungen

**Richter: Solveig Dorls**

Sonstiges: Helmpflicht, Teilnahme auf eigene Gefahr,  
Änderungen im Zeitplan vorbehalten.

Der Veranstalter behält sich vor einen Bewerb bei zu geringer Starteranzahl zu streichen.

Die Bewerbe finden auf der Ovalbahn, auf dem Sandplatz und in der Halle statt.  
Bei Schlechtwetter ist es erlaubt alle Bewerbe in der Halle auszutragen, es liegt im Ermessen des Veranstalters.

Besondere Bestimmungen:

Die Bewerbe unterliegen den Bestimmungen ÖTO und NDB  
Die ausgeschriebenen Bewerbe werden in den Altersklassen

**Kinder bis 12 Jahre,**

**Jugend bis 18 Jahre und**

**Allgemeine Klasse** ausgetragen.

Die Startreihenfolge wird gelost

Die Pferde müssen einen aufrechten Impfschutz gegen Pferdegrippe und Tetanus aufweisen, der nicht älter als 1 Jahr sein darf und aus einem gesunden Bestand kommen.

**Am gesamten Gelände herrscht Leinenpflicht für alle Hunde.**

Für alle Reiter besteht absolute Helmpflicht. Startgeld pro Bewerb 10,-, Boxen in beschränkter Anzahl vorhanden 20,-

## **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 Wechelpunkt 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.

## **STILVIERGANG Isi - V**

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:

- einzeln Antölen, 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.

## **Isi – T (Töltprüfung)**

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:

- langsames Tempo Tölt bis zu max. 2 Runden, Handwechsel

- beliebiges Tempo Tölt

Zusätzlich zu den Noten für die beiden Aufgabenteile wird eine Note für Sitz und Einwirkung vergeben.

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

## **SCHRITT- TÖLTBEWERB PS&S**

- 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;
- 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; Der Schrittbewerb führt nur über eine halbe Runde und wird von derselben Startstelle gestartet. **Gerten sind Bewerben NICHT erlaubt!**

## **Geschicklichkeit PS&S**

### **1. 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

### **2. 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.

### **3. 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.

### **4. 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

### **5. 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.

### **6. 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. Pro Fehlwurf 10 Strafsekunden. In der Kinderklasse darf das Pferd von dem Helfer gehalten werden.

## **TRIATHLON**

Team Bewerb, Staffellauf, jedes Team besteht aus 3 Teilnehmern

1 Fahrer (1/2 Runde um die Ovalbahn mit der Scheibtruhe)

1 Läufer (1/2 Runde auf der Ovalbahn)

1 Reiter eine Runde auf der Ovalbahn in beliebiger Gangart

## **KOSTÜMREITEN**

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:

- langsames Tempo Tölt oder Trab

Handwechsel

- beliebiges Tempo Tölt oder Trab

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

**Bewertung:** 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!)

