

# Einladung zur Herbst-Vereins-Challenge 2019



**Samstag & Sonntag 7. und 8. September 2019**

Beginn: Samstag, Mittag – genaue Uhrzeit wird noch bekanntgegeben.  
Ende: Sonntag, inkl. Siegerehrung – Endzeitpunkt wird noch bekanntgegeben.

Veranstalter: Sportunion Pferdefreunde im Schwabenlandl

Veranstaltungsort: Islandpferde Reithof Piber, Schwabenlandl 10, A-5121 St. Radegund

Turnierleiter: Karl Piber

Richter: Andreas Höpfner

Nennungen: Nennungen bitte nur schriftlich an die Sportunion Pferdefreunde im Schwabenlandl, Schwabenlandl 10, A- 5121 St. Radegund; oder [nennung\\_radegund@gmx.at](mailto:nennung_radegund@gmx.at)

**Nennschluss: 26. August 2019, 19 Uhr**

Boxen: Reservierung Islandpferde Reithof Piber oder über: [nennung\\_radegund@gmx.at](mailto:nennung_radegund@gmx.at)

Turnierkleidung erwünscht!

Samstag: Ride in Harmony, Basic Tölt I, Basic Tölt II, Basic Viergang, Basic Mehrgang, Basic Fünfgang, Special Tölt I, Special Tölt II, Special Viergang, Special Fünfgang, Quality Pace, Teambewerb

Sonntag: Pas des Deux; Quadrille; Triathlon I und II; Flag Race; Schrittrennen; Stillstehen; Galopprennen; Speedpass; Töltrennen; Trabrennen; Bodenarbeitsparcour I und II, Bahnfiguren-Challenge Überraschungspaarbewerb (kostenlos)

Nenngeld: einmalig 10,- EUR / Nenngeld Nicht-Vereinsmitglieder: 15,- EUR  
Startgeld pro Bewerb: 5,- EUR  
Umnennungen: 5,- EUR

Im Turnier werden verschiedene Altersklassen – Kinder bis 12 Jahre, Jugendliche von 13 bis 17 Jahre, Junge Reiter 18 bis 21 Jahre, Allgemeine Klasse ab 22 Jahre und Senioren ab 60 Jahren - gewertet. Pro Bewerb erhalten die ersten zehn in absteigender Reihenfolge 10, 9, 8...usw. Punkte. Maximal 5 Bewerb pro Reiter sind möglich. Bei weniger als 3 Meldungen für einen Bewerb wird dieser gestrichen. Daraus resultierende Umnennungen sind kostenfrei. Der Überraschungspaarbewerb läuft außer Wertung und kann kostenfrei als 6. Bewerb dazu genommen werden.

*NEU! Zusätzlich zu den bestehenden Altersklassen wird es eine FÜHRZÜGELKLASSE, für Kinder im Alter von 1 bis 5 Jahren, geben. Die Bewerbe sind mit einem \* gekennzeichnet. Bei der Teilnahme an allen 3 Bewerben der Führzügelklasse, besteht die Möglichkeit auch Vereinsmeister in dieser Kategorie zu werden.*

Nennungen bitte nur schriftlich abgeben (Fax Nr/E-Mail. siehe oben) Die Bestimmungen der Einladung sind dem Teilnehmer bekannt und werden akzeptiert. Gebiss nach FIPO, Helmpflicht für alle Teilnehmer, Nachweis des aufrechten Impfschutzes gegen Pferdegrippe durch Vorweisen des Impfpasses an der Meldestelle.

---

Eintritt frei  
**Für das leibliche Wohl ist gesorgt!**

# Details zu den Bewerb

Leichttraben führt in keinem Bewerb zu Punktabzügen.

Dressur-Bewerbe

a) Pas des Deux (mit Kostüm): Je 2 Reiter reiten nach selbst gewählter Musik eine Quadrille. Die Bewertung beginnt mit dem Gruß der Paare und endet mit Halt auf der Mittellinie und Absitzen. Die Darbietung soll zur Musikauswahl und Kleidung der Reiter passen. Musikauswahl und Harmonie Musik/Quadrille werden mit bewertet. Dauer ca. 4-5 Minuten.

b) Ride in Harmony: siehe Tölt in Harmony Level 1 Musik ist erlaubt

b1) Bahnfiguren-Challenge: Vorgegebene Dressur.

Die Bahnfiguren Challenge ist eine Gehorsamsprüfung und kann entweder im Trab oder Tölt geritten werden. Als Hilfestellung stehen 8 Pylonen im Dressurviereck (siehe Zeichnung im Anhang). Ganze Bahn: an den Pylonen außen vorbei; Zirkel: zwischen den Pylonen durchreiten. Umreiten der Pylonen oder Nichttreffen des korrekten Weges sowie Gangartwechsel führt zu Punktabzug.

c) Quadrille: Je 4 Reiter reiten nach selbst gewählter Musik eine Quadrille. Die Bewertung beginnt mit dem Gruß der Gruppe und endet mit Halt auf der Mittellinie und Absitzen. Die Darbietung soll zur Musikauswahl und Kleidung der Reiter gemäß dem Motto passen. Musikauswahl und Harmonie Musik/Quadrille werden mit bewertet. Dauer ca. 4-5 Minuten.

e) Triathlon ist ein Geschicklichkeitsbewerb. Bei Triathlon I wird der Reiter geführt (auch für Anfänger oder Nicht-Reiter). Triathlon 2 wird frei geritten.

f) Flag- Race: Es werden Tonnen mit Fahnen aufgestellt und jeder Teilnehmer muss so schnell wie möglich die Fahnen zur nächsten Tonne transportieren und wieder in den Sand stecken. Die schnellste Zeit gewinnt, für jede nicht transportierte oder nicht im Sand steckende Fahne werden Strafsekunden angerechnet.

h) Schrittrennen: Es wird in Gruppen bis zu 5 Reitern gestartet. Zeitmessung über 100 m, die Pferde müssen die ganze Strecke im Schritt sein, mehr als 2 Schritte in einer anderen Gangart führen zur Disqualifikation.

i) Galopprennen: Rennen auf der Passbahn (200m), es starten maximal 2 Reiter aus dem Stand nebeneinander. Es gibt 2 Durchgänge, der schnellste wird gewertet.

k) Bodenarbeitsparcours: Bodenarbeitsparcours I ist einfacher aufgebaut als der Bodenarbeitsparcours 2

l) Speedpass: Reiter starten einzeln, aus beliebiger Gangart Pferd in Pass legen und über 100 m Pass halten. Es werden 2 Durchgänge geritten.

m) Quality Pace: Sobald die Startfahne oben ist, reitet der Teilnehmer im Schritt, Trab oder Tölt an. Zwischen der Startlinie und der 25 m Marke aus beliebiger Gangart angaloppieren. Zwischen der 25 m Marke und der 50 m Marke (Beginn die Zeitstrecke) das Pferd in den Pass legen. Beim Überschreiten der 50 m Marke beginnt die Zeitnahme. Nach der 150 m Marke (Ende der Zeitstrecke) und vor der 200 m Endmarke Zurücknehmen des Pferdes in den Tölt, Trab oder Schritt. Für die Erzielung von hohen Noten muss das Pferd in den Schritt zurückgenommen worden sein. Am Beginn der Prüfungsstrecke (bis zur 25 m Marke) soll ein klar erkennbarer Trichter vorgesehen werden, siehe Zeichnung. Die Teilnehmer haben drei Läufe (auch wenn in einem oder mehreren Durchgängen rote Flaggen gezeigt werden). Der Durchschnitt der Noten der zwei besten Läufe bestimmt die Platzierung. Bei gleichen Punktzahlen entscheiden die Noten der Richter über den Sieger. Wenn die Richternoten für den ersten Platz ebenfalls gleich sind, kommt es zu einem Tiebreak.

n) Töltrennen/ Trabrennen: Je 2 Reiter starten auf der Ovalbahn gegenläufig am Scheitelpunkt beim Eingang der Ovalbahn. Die Rennen gehen über eine Runde auf der Ovalbahn.

o) Basic Tölt I: Anforderungen: 1. Langsames Tempo Tölt Durchparieren zum Schritt und beliebig kehrt. 2. Beliebiges Tempo Tölt

p) Basic Tölt II: Anforderungen: 1. Beliebiges Tempo Tölt Durchparieren zum Schritt und beliebig kehrt. 2. Beliebiges Tempo Tölt

q) Basic Viergang I: Abschnitte: 1. beliebiges Tempo Tölt, 2. Langsames Tempo bis Mitteltempo Trab , 3. Mittelschritt , 4. Langsames Tempo bis Mitteltempo Galopp

r) Basic Mehrgang: Maximal 5 Reiter kommen in die Bahn, die Reiter können beliebig 3 Gangarten wählen und nacheinander vorstellen, anschließend eine Zusatzgangart nach Wahl (Schritt, Trab, Galopp, Tölt, Pass). Bei Nennung bitte Gangarten, Zusatzgangart und Hand angeben.

s) Basic Fünfgang: Aufgabenteile: 1. Langsames- bis Mitteltempo Tölt, 2. Langsames- bis Mitteltempo Trab, 3. Mittelschritt, 4. Langsames- bis Mitteltempo Galopp, 5. Rennpass

t) Special Tölt I: Aufgabenteile: 1. Langsames Tempo Tölt. Durchparieren zum Schritt und Handwechsel. 2. Langsames Tempo Tölt. An den langen Seiten das Tempo deutlich verstärken, an den kurzen Seiten Langsames Tempo Tölt. 3. Starkes Tempo Tölt.

u) Special Tölt II: Aufgabenteile: 1. Beliebiges Tempo Tölt, 2. Ruhiges, langsames Tempo Tölt, Durchparieren zum Schritt und Handwechsel, 3. Langsames Tempo bis Mitteltempo Tölt, dabei die Zügel in eine Hand nehmen und den Kontakt mit dem Pferdemaul deutlich sichtbar aufgeben.

v) Special Viergang : Aufgabenteile: 1. Langsames Tempo Tölt, 2. Langsames Tempo bis Mitteltempo Trab, 3. Mittelschritt, 4. Langsames Tempo bis Mitteltempo Galopp, 5. Starkes Tempo Tölt

w) Special Fünfgang: Die Reiter beginnen die Prüfung auf der Hand, die in der Startliste festgelegt wurde. Aufgabenteile: 1. Langsames Tempo bis Mitteltempo Tölt , 2. Langsames Tempo bis Mitteltempo Trab, 3. Mittelschritt , 4. Langsames Tempo bis Mitteltempo Galopp, 5. Rennpass

y) Teambewerb: 4 Reiter reiten gleichzeitig in der Ovalbahn und zeigen ihre jeweils beste Gangart. Die Teams werden von der Meldestelle zugelost. Die Noten aller Teamreiter werden zusammengezählt. Diese Note kommt dann in die Wertung.

z) Überraschungspaarbewerb: Geht nicht in die Vereinsmeisterschaftswertung ein und wird als 6. Bewerb zugelassen. Der Rest ist – wie der Name sagt – Überraschung! Der Bewerb ist kostenlos.

## Bahnfiguren Challenge

**1**

Durchs Tor auf die Mittellinie einreiten, bei X halten und grüßen.  
Anreiten, links abwenden, auf die linke Hand reiten und antraben oder antölen.  
A ganze Bahn

**3**

C ganze Bahn  
H-F wechseln  
A Zirkel 1x herum  
A ganze Bahn  
K-M wechseln

**2**

C Zirkel 1x herum

**4**

H-K einfache Schlangenlinie  
A Schritt, zum Gruß nicken und mit einer Kehrtvolte durch das Tor ausreiten

## Details zur Vereinsmeisterwertung

Gilt nur für Vereinsmitglieder!

Um Vereinsmeister zu werden müssen insgesamt 5 Bewerbe geritten werden.

### Vereinsmeister Basic:

Um Vereinsmeister in der Kategorie Basic werden zu können muss 1 Bewerb aus den „Basic Bewerben“ (ein Tölt oder ein Viergang bzw. Mehrgang-Bewerb) ausgewählt werden. Alle anderen 4 Bewerbe können nach Belieben ausgewählt werden. Diese Anforderung gilt für alle Altersklassen.

### Vereinsmeister Special:

Um Vereinsmeister in der Kategorie „Special“ werden zu können müssen 2 Special Bewerbe (ein Tölt und ein Viergang-oder Fünfgangbewerb) ausgewählt werden. Alle anderen 3 Bewerbe können nach Belieben ausgewählt werden. Diese Anforderung gilt für alle Altersklassen.

### Vereinsmeister Führzügelklasse (Klasse: 1-5 Jahre):

Um Vereinsmeister in der Kategorie „Führzügelklasse“ zu werden muss man zwischen 1-5 Jahre sein und an den Bewerben: Stillstehen, Schrittrennen und Triathlon 1 teilgenommen haben

## Detail zur Gesamtsiegerwertung

Gilt für alle Teilnehmer!

### Gesamtwertung Basic Viergang:

Um in der Gesamtwertung Basic Viergang gelistet zu werden muss ein Basic Tölt Bewerb und ein Basic Viergang Bewerb oder ein Basic Mehrgang Bewerb geritten werden.

### Gesamtwertung Basic Fünfgang:

Um in der Gesamtwertung Basic Fünfgang gelistet zu werden muss ein Basic Tölt Bewerb, ein Basic Fünfgang Bewerb oder ein Basic Mehrgang Bewerb und der Quality Pace geritten werden.

### Gesamtwertung Special Viergang:

Um in der Gesamtwertung Special Viergang gelistet zu werden muss ein Special Tölt Bewerb und ein Special Viergang Bewerb geritten werden.

### Gesamtwertung Special Fünfgang:

Um in der Gesamtwertung Special Fünfgang gelistet zu werden muss ein Special Tölt Bewerb, ein Special Fünfgang Bewerb und der Quality Pace geritten werden.

## RIDE IN HARMONY LEVEL 1

**Ziel:** Unseren Reitsport zu einem pferdefreundlicheren Sport mit rittigeren Pferden weiter zu entwickeln.

**Reitbahn: 20 x 60 m oder 20 x 40 m.**

Wenn die Bahn 20 x 60 m groß ist, werden die kurzen Seiten als Zirkel mit einem Durchmesser von 18 m geritten. Wenn die Bahn 20 x 40 m groß ist, werden die kurzen Seiten als Zirkel mit einem Durchmesser von 14 m geritten. Auf jeder kurzen Seite liegen Zirkel mit einem Durchmesser von 18 / 14 m. (Siehe Diagramme)

Elemente 1 und 2 werden im Tölt oder im Trab gezeigt, aber beide Elemente müssen in derselben Gangart gezeigt werden. Wenn der Reiter im Trab reitet, sollte der Reiter auf dem richtigen Fuß leichttraben und bei X umsitzen. Element 3 ist der Schritt mit einer ganzen Parade bei C.

**Level 1 wird entsprechend „A“ der Skala der Dressurausbildung bewertet – Takt, Losgelassenheit und Anlehnung.**

Nach dem Einreiten an einer kurzen Seite reitet der Reiter auf beliebiger Linie zu A (zwischen Einritt und Beginn bei A darf maximal eine Minute liegen).

**Element 1. Figur „Acht“.** Der Reiter beginnt im Arbeits- bis Mitteltempo Tölt (oder Trab) und grüßt durch Nicken bei A.

Der Reiter reitet eine Figur „Acht“ auf der vorgegebenen Linie, siehe Diagramm. Es ist wichtig während des gesamten Elements einen gleichmäßigen Rhythmus (Takt und Geschwindigkeit) beizubehalten. Wenn der Reiter A erreicht, beginnt der Reiter Element 2.

**Element 2. Zirkel.** Der Reiter reitet im beliebigen Tempo (dieses Tempo muss während des gesamten Elements beibehalten werden) entsprechend des Diagramms bei A einen Zirkel mit 18 m Durchmesser (14 Meter Durchmesser, wenn die Bahn 20 x 40 m groß ist). Dann folgt der Reiter der Diagonalen zur anderen kurzen Seite und reitet dort einen Zirkel von 18 m (14 m) Durchmesser. Der Reiter folgt dann der Diagonalen und dem großen Zirkel. Wenn der Reiter bei A ankommt, beginnt er Element 3.

**Element 3. Diagonale im Schritt.** Bei A reitet der Reiter einen Übergang zum Schritt und reitet die Diagonale in einem entspannten, aber dennoch energischen Schritt mit Zügelverbindung. Bei C steht hält der Reiter drei Sekunden lang und nickt, um das Ende der Prüfung anzuzeigen. Die Prüfung ist nun abgeschlossen und Pferd und Reiter verlassen die Bahn. Siehe Diagramm.

**Weitere Informationen.**

Der Reiter darf zu eigens ausgesuchter und mitgebrachter Musik reiten und die Lautstärke (niedrig, mittel, hoch) selbst bestimmen. Wenn der Reiter keine eigene Musik mitbringt, bestimmt der Sprecher die Musik und ihre Lautstärke. Das Pferd soll mit einem Sattel (mit oder ohne Baum), mit einer Wassertrense und vier Hufeisen (Hufeisen gemäß der FIPO) ausgestattet sein. Zusätzliche gestattete Ausrüstung sind: Nasenriemen und Satteldecke/Pad. Boots/Glocken an Hufen/Beinen und andere schützende Ausrüstungen sind verboten. Eine Gerte ist nicht erlaubt. Die Mähne vom Pferd darf geflochten sein. Die Kleidung des Reiters sollte gemäß der FIPO sein.

