

Einladung zur Herbst-Vereins-Challenge 2026



Samstag, 17. Oktober 2026

Beginn: Samstagfrüh (genaue Uhrzeit wird noch bekanntgegeben)
Ende: Samstagabend, 18:30 Uhr danach Helferfest im Stüberl

Sonntag, 18. Oktober 2026

Beginn: Sonntagfrüh (genaue Uhrzeit wird noch bekanntgegeben)
Ende: Sonntagnachmittag, inkl. Siegerehrung + Ehrung Vereinsmeister
(Endzeitpunkt wird noch bekanntgegeben)

Veranstalter: Sportunion Islandpferde Reithof Piber
Veranstaltungsort: Islandpferde Reithof Piber, Schwabenlandl 10, A-5121 St. Radegund
Turnierleiter: Tamara Zöhrer, Kathrin Gstatter
Richter: Carina Piber
Sprecher: Pia Kravanja
Rechenstelle: Kathrin Gstatter
Meldestelle: Tina Frisch, Ulrike Kobler
Nennungen: Nennungen mit Privatpferden ONLINE ⇒ www.reithof-piber.at/nennung
Nennungen mit Schulpferden nur über das Formular im Büro!
Sonstige Anfragen und Änderungen bitte an:
nennung@reithof-piber.at

Nennschluss: Freitag 9. Oktober 2026 (23:59 Uhr)

Boxen: Reservierungen über nennung@reithof-piber.at

Turnierkleidung bei den Special-Bewerben ist erwünscht, sonst saubere Reitkleidung!

NEU ab diesem Jahr:

- ⇒ Pferd-Reiter-Paare, die bereits an Turnieren – außer unserer Vereinschallenge – teilgenommen haben, dürfen nicht in den Basic-Bewerben starten und müssen in den Special-Bewerben antreten.
- ⇒ viele neue Bewerbe
- ⇒ Überraschungs-Team-Viergang

Ausgeschriebene Bewerbe:

Spaßbewerbe: Freestyle, Pas des Deux, Quadrille, Triathlon, Flag-Race, Schrittrennen, Stillstehen, Galopprennen, Bodenarbeitsparcour, Bierkrug-Tölt, Stil-Springen, Einsteiger-Dressur, Abzeichen-Dressur, Tölt/Trabrennen, Kostüm-Tölt, Überraschungs-TEAM-Viergang

Sportbewerbe: Basic Tölt, Basic Viergang, Basic Fünfgang, Basic-3-Gang, Special Tölt, Special Viergang, Special Fünfgang, Quality Pace, A-Feeling

Nenngeld: einmalig 15,- EUR / Nenngeld Nicht-Vereinsmitglieder: 25,- EUR

Pferdemiete: einmalig 20,- EUR / Pferdemiete Nicht-Vereinsmitglieder: 25,- EUR

Startgeld pro Bewerb: 5,- EUR / Nicht-Vereinsmitglieder 10,- EUR

Umnennungen: 10,- EUR

Nachnennungen: 30,-EUR (Nennungen, die nach dem 9.10.2026, 23:59 Uhr eingehen)

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 Bewerbe** pro Reiter sind möglich, der Überraschungs-Team-Viergang zählt hier nicht dazu. Bei weniger als 3 Meldungen für einen Bewerb wird dieser gestrichen. Daraus resultierende Umnennungen sind kostenfrei.

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.

Mögliche Bewerbe: Schrittrennen, Stillstehen, Triathlon 1

Nennungen bitte nur online, oder über das Formular im Büro möglich. 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!

NEU ab diesem Jahr: Überraschungs-Team-Viergang

Die Teilnahme an der Überraschungs-Team-Viergang ist kostenfrei und kann zusätzlich als 6. Bewerb genannt werden. Der Bewerb wird nicht in die Vereinsmeisterschaftswertung einbezogen, sondern separat gewertet.

Am Samstag werden die Teams zufällig zusammengelost. Jedes Team besteht aus je einem Reiter für Schritt, Trab, Galopp und Tölt. Der Bewerb selbst findet am Sonntag statt.

Wer teilnehmen möchte, muss sich bis Freitag, den 16.10., um 23:59 Uhr in der Meldestelle anmelden und dabei die Wunschgangart sowie das Pferd angeben.

Für den Überraschungseffekt ist ein spontan zusammengestelltes gemeinsames Teamkostüm ausdrücklich erwünscht!

Details zu den Bewerbben

Spaßbewerbe:

- a) **Freestyle:** Es wird eine selbst erstellte Dressur einzeln, zu selbst gewählter Musik geritten. Die Bewertung beginnt und endet mit dem Gruß bei X auf der Mittellinie. Die Darbietung soll zur Musikauswahl und Kleidung der Reiter passen. Musikauswahl und Harmonie der Darbietung werden auch bewertet. Dauer ca. 3-5 Minuten. In der Dressur können folgende Gangarten gezeigt werden: Schritt, Trab, Tölt & Galopp, es muss nicht jede Gangart gezeigt werden, jedoch zumindest eine.
- b) **Pas des Deux (mit Kostüm):** Je 2 Reiter reiten zusammen eine eigene Choreographie zu selbst gewählter Musik. 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/Pas des Deux werden mit bewertet. Dauer ca. 4-5 Minuten.
- c) **Quadrille:** Je 4 Reiter reiten zu 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.
- d) **Triathlon:** Der Triathlon ist ein Geschicklichkeitsbewerb.
Beim Triathlon muss das Pferd durch und über verschiedene Hindernisse geritten werden. Die Pferde dürfen im Schritt, Trab oder Tölt geritten werden, sollte das Pferd galoppieren, bekommt man Strafsekunden. Das mitnehmen einer Gerte ist nicht erlaubt.
- e) **Bodenarbeitsparcours:** Es werden verschiedene Hindernisse aufgebaut, die mit dem Pferd vom Boden aus absolviert werden müssen.
- f) **Flag-Race:** Es werden Tonnen mit Fahnen, die sich in einem Behälter mit Sand befinden, aufgestellt, jeder Teilnehmer muss so schnell wie möglich die Fahnen zur nächsten Tonne transportieren und diese wieder in den Sand stecken. Die schnellste Zeit gewinnt, für jede nicht transportierte oder nicht im Sand steckende Fahne werden Strafsekunden dazugerechnet. Die Pferde dürfen im Schritt, Trab oder Tölt geritten werden, sollte das Pferd galoppieren, bekommt man Strafsekunden.
(Achtung: Es ist nach dem Aufbau des Parcours (Flag-Race) nicht mehr erlaubt, mit dem Pferd zu üben)
- g) **Stillstehen *:** Mehrere Reiter stellen sich nebeneinander mit ihren Pferden auf.
Ziel ist es, dass sich das Pferd unter dem Reiter so lange wie möglich nicht bewegt. Sobald das Pferd einen Huf vom Boden hebt oder entlastet, wird die Zeit gestoppt. Nach 5 Minuten wird bei allen Reitern die Zeit gestoppt und der Bewerb beendet. Gewonnen hat das Pferd-Reiter-Paar mit der längsten Zeit.
- h) **Schrittrennen *:** Es wird in Gruppen bis zu 5 Reitern gestartet. Die Zeitmessung erfolgt über 60 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 (ca.150m). Es gibt 2 Durchgänge, der schnellste wird gewertet.
Aus Sicherheitsgründen ist das Tragen einer Schutzweste erforderlich.
(Achtung: Galopprennen darf erst ab einem Mindestalter von 18 Jahren geritten werden)
- j) **Bierkrug-Tölt:** Die Reiter haben einen Bierkrug mit Wasser in der Hand und müssen eine Runde im Tölt auf der Ovalbahn zurücklegen. Die schnellste Zeit gewinnt. Strafsekunden gibt es für falsche Gangart und wenn zu viel Wasser verschüttet wird. Der Krug wird dafür mit einer Markierung versehen, diese darf bis zum Erreichen der Ziellinie nicht unterschritten werden.
- k) **Stil-Springen:** Der Parcours wird in der Reithalle im leichten Sitz durchgeführt. Er eignet sich für fortgeschrittene Reiter, sowie für Pferde, die im Trab sicher sind. Bodenstangen und ein kleiner Sprung werden in einer Abfolge von Bahnfiguren angeordnet und müssen von den Teilnehmern überwunden werden.
Bewertet werden Sitz und Einwirkung des Reiters.
- l) **Kostüm-Tölt:** Der Kostüm-Tölt wird in einer Gruppe mit zwei bis drei Reitern geritten. Die Reiter gestalten und wählen ihr Kostüm selbst. Auch eine passende Verkleidung der Pferde ist erlaubt. Geritten wird auf beiden Händen im Tölt, wobei das Tempo frei gewählt werden kann. **Sowohl der Tölt als auch das Kostüm werden bewertet.**
- m) **Abzeichen-Dressur:** Die Reiter können zwischen der Dressur für den Reiterpass, die Reiternadel oder das Isi-Zertifikat wählen und die entsprechende Dressur vorreiten. Die Dressur kann angesagt werden. Bei der Anmeldung in der Meldestelle ist anzugeben, welche Dressur gezeigt werden soll.

Isi-Zertifikat	Reiterpass	Reiternadel
A Einreiten im Mittelschritt X Halt, Gruß Im Mittelschritt anreiten C auf die rechte Hand A Langsamer Trab/Tölt M-K Wechseln A Zirkel 1 ½ mal herum X aus dem Zirkel wechseln, ½ herum C ganze Bahn M-F Einfache Schlangenlinie A Arbeitsgalopp (1x herum) A Langsamer Trab/Tölt K-M Wechseln C Arbeitsgalopp (1x herum) C Langsamer Trab/Tölt E Mittelschritt A Auf die Mittellinie X Halt, Gruß	A Einreiten im Arbeitstrab X Halt, Gruß Im Arbeitstrab anreiten C Rechte Hand M Leichttraben K-M Wechseln M Aussitzen C Große Tour, 1x herum zw. X – Tourenpunkt Arbeitsgalopp C Geradeaus, 1x herum zw. M-C Arbeitstrab H-F Wechseln zw. F-A Arbeitsgalopp, 1x herum zw. F-A Arbeitstrab E Wendung rechts B Wendung rechts F Mittelschritt A Aus der Mitte X Halt, Gruß	A Einreiten im Arbeitstrab X Halt, Gruß Im Arbeitstrab anreiten C Rechte Hand M Leichttraben K-M Wechseln M Aussitzen C Große Tour, ½ herum X Arbeitsgalopp C Geradeaus F-H Wechseln Vor H Arbeitstrab C Große Tour, ½ herum X Arbeitsgalopp C Geradeaus M-F Galoppsprünge verlängern F Arbeitsgalopp A Große Tour, ½ herum X Arbeitstrab A Mittelschritt, geradeaus K-B Wechseln B Arbeitstrab C Leichttraben H-F Wechseln, Tritte verlängern F Arbeitstrab, Aussitzen A Aus der Mitte X Halt, Gruß

- n) **Einsteiger-Dressur:** Die Einsteiger-Dressur wird entweder alleine oder zu zweit in der Abteilung geritten. Es handelt sich um eine kurze, vorgegebene Dressur, die während des Vorreitens angesagt wird. Bewertet werden unter anderem Sitz und Einwirkung des Reiters sowie die Genauigkeit der ausgeführten Bahnfiguren.

A	Einreiten im Schritt
X	Halt, Gruß
	Im Schritt anreiten
C	auf die rechte Hand
M-F	einfache Schlangenlinie
A	Trab, leichttraben
C	Zirkel, 1 x herum
M-K	Wechseln
A	Schritt
F	Halt
B	Auf die Mittellinie reiten
X	Halt, Gruß

- o) **Tölt-/Trabrennen:** Die Reiter starten auf der Ovalbahn gegeneinander und reiten eine Runde im Tölt oder Trab. Dabei wird die Zeit jedes Reiters gestoppt, sollte das Pferd galoppieren, bekommt man Strafsekunden. Die schnellste Zeit gewinnt. Reiter der Kinder- und Jugendklasse können den Bewerb alternativ im Viereck absolvieren.

Sportbewerbe:

- p) **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) befindet sich ein klar erkennbarer Trichter (siehe Zeichnung). Die Teilnehmer haben zwei Läufe (auch wenn im ersten Durchgang rote Flaggen gezeigt werden). Der Durchschnitt der Noten der zwei Läufe bestimmt die Platzierung.
- q) **Basic Tölt:** Aufgabenteile: 1. Beliebiges Tempo Tölt. Durchparieren zum Schritt und einen korrekten Handwechsel reiten. 2. Beliebiges Tempo Tölt.
- r) **Basic Viergang:** Aufgabenteile: 1. Beliebiges Tempo Tölt, 2. Langsames Tempo bis Mitteltempo Trab, 3. Mittelschritt, 4. Langsames Tempo bis Mitteltempo Galopp
- s) **Basic 3-Gang:** Max. 4 Reiter kommen in die Bahn, die Reiter können 3 beliebige Aufgabenteile (Gangarten) in beliebiger Reihenfolge zeigen und nacheinander vorstellen. **Es müssen mind. 2 verschiedene Gangarten gezeigt werden, allerdings darf eine Gangart auch zweimal gezeigt werden.** Bei der Nennung bitte Gangarten angeben im „Nachrichten“-Feld. Reiter der Kinderklasse werden gemeinsam in Gruppen zusammengefasst und können ihre Prüfung auch im Viereck zeigen, der Galopp wird bei den Kindern einzeln geritten.
- t) **Basic Fünfgang:** Aufgabenteile: 1. Langsames- bis Mitteltempo Tölt, 2. Langsames- bis Mitteltempo Trab, 3. Mittelschritt, 4. Langsames- bis Mitteltempo Galopp, 5. Rennpass (2 Durchgänge)

- u) **Special Tölt:** Aufgabenteile: 1. Langsames bis Mittleres Tempo Tölt. Durchparieren zum Schritt und Handwechsel, 2. Langsames Tempo Tölt. An den langen Seiten das Tempo verstärken, an den kurzen Seiten langsames Tempo Tölt, 3. Mittleres bis Starkes Tempo Tölt.
- v) **Special Viergang:** Aufgabenteile: 1. Langsames bis Mittleres Tempo Tölt, 2. Langsames bis Mittleres Tempo Trab, 3. Mittelschritt, 4. Langsames bis Mittleres Tempo Galopp, 5. Mittleres bis Starkes Tempo Tölt
- w) **Special Fünfgang:** Aufgabenteile: 1. Langsames Tempo bis Mitteltempo Tölt, 2. Langsames Tempo bis Mitteltempo Trab, 3. Mittelschritt, 4. Langsames Tempo bis Mitteltempo Galopp, 5. Rennpass (2 Durchgänge)
- x) **A-Feeling:** Diese Prüfung ist für fortgeschrittene Reiter gedacht und wird in Anlehnung an eine V1, F1, T1 oder T2 einzeln geritten. Voraussetzung ist, dass der Reiter alle Gänge taktklar reiten kann. Der Reiter zeigt jede Gangart eine Runde, Schritt eine halbe Runde.
Nach dem Einreiten hat der Reiter eine halbe Runde Zeit die Prüfung zu beginnen. Per Gruß (durch Nicken) startet die Prüfung und eine vom Reiter ausgewählt Musik wird abgespielt, diese muss vorher per USB-Stick oder über einen Spotify-Link an der Meldestelle abgegeben werden.

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 müssen 1 Bewerb aus den „Basic Bewerben“ (Tölt, Viergang, 3-Gang-Bewerb) ausgewählt werden. Alle anderen 4 Bewerbe können nach Belieben ausgewählt werden. Diese Anforderung gilt für alle Altersklassen.

NEU: Es müssen mind. 3 Bewerbe mit demselben Pferd geritten werden.

Vereinsmeister Special:

Um Vereinsmeister in der Kategorie Special werden zu können müssen 2 Special Bewerbe (Tölt, Viergang, Fünfgang, A-Feeling) 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 werden zu können muss man zwischen 1-5 Jahre alt sein und an den Bewerben: Stillstehen, Schrittrennen und Triathlon 1 teilgenommen haben

Details 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 3-Gang-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 3-Gang Bewerb (mit Passdarbietung) 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 oder der A-Feeling 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.