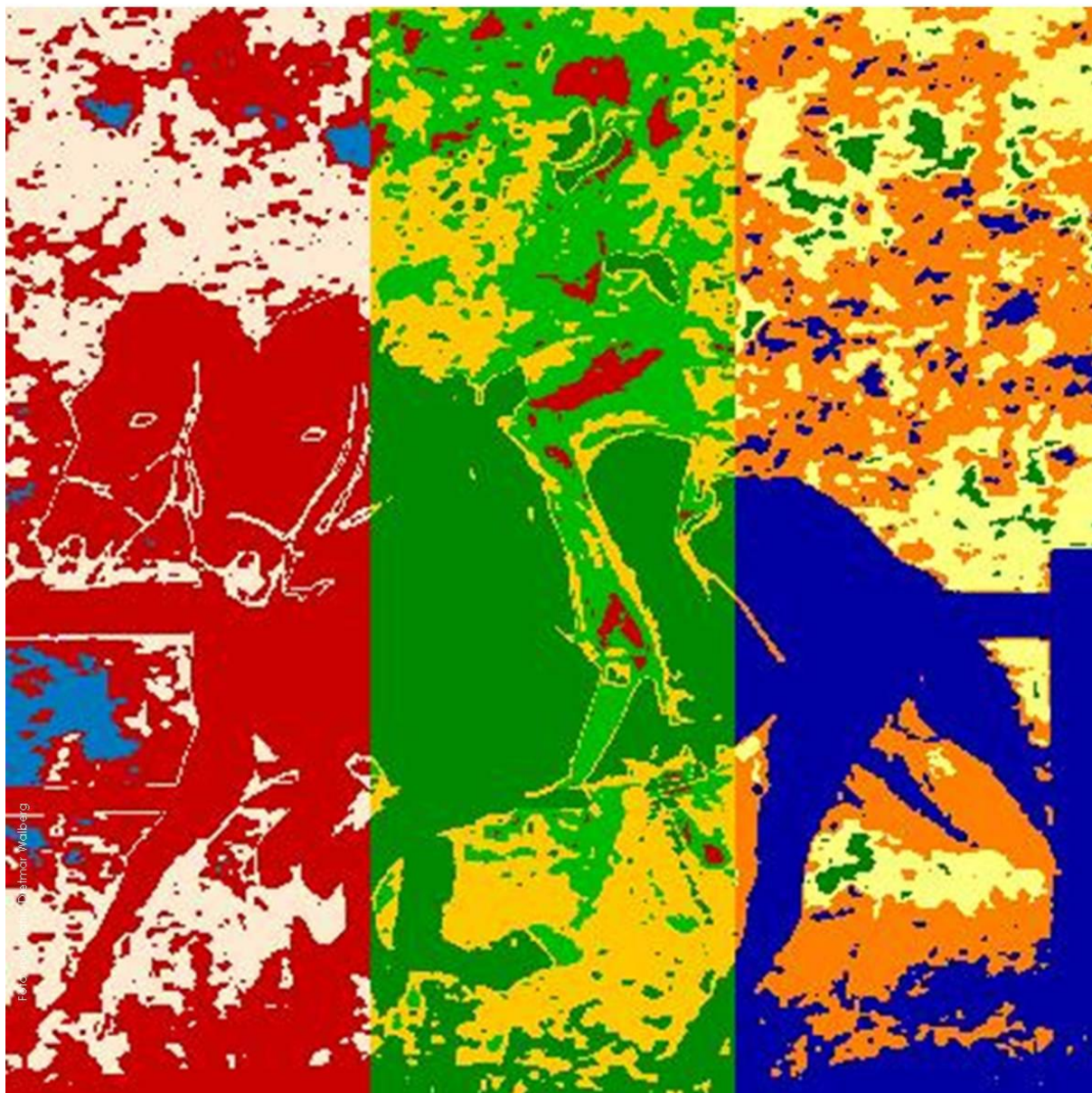


# HESTADAGAR



## ISLANDPFERDE WETTBEWERB

IPZV-Bundesgeschäftsstelle: Tel. 05063 - 27 15 66



[www.ipzv.de](http://www.ipzv.de)

[freizeit@ipzv.de](mailto:freizeit@ipzv.de)

### Erste Vorlage für Hestadagaraufgabenheft

Änderungen vorbehalten! Stand 12-2009 (geändert 03/2011)

Geändert „Best off Dreigang-Kür“

# 1. Tölt

## **1.0 Tölt Geschicklichkeit - Aufgabenbeschreibung**

Die Aufgabenteile werden einzeln geritten. Mindestens drei Aufgabenteile werden verlangt. Der Parcours kann kurz vor Wettbewerbsbeginn nach Freigabe durch die Richter besichtigt werden.

### **Mögliche Aufgabenteile:**

- Spänefeld/ Sand/Finostrip im Tölt durch- bzw. überqueren,
- Tonnen (Hütchen) – drei bis fünf Stück im Slalom im Tölt umreiten,
- einen Gegenstand von einem Pfosten/Tonne aufnehmen und nach einer kurzen Strecke (ca. 10-20m) wieder ablegen,
- große Acht (Volte 10-20m) im Tölt jeweils um einen Fixpunkt (Tonne, Hütchen, Blumentopf etc.) reiten,
- Kreis (10-20m) um ein markiertes Spänefeld reiten,
- freie Vorstellung mit z.B. beliebigem Tempo Tölt, Tempounterschieden und/ oder Zügel überstreichen sowie frei ausgedachte Kürelemente.

## **1.1 Riedelsbacher Töltwettbewerb (2. Riedelsbacher Hestadagar 6. Juni 2009)**

Der Wettbewerb besteht aus drei Aufgabenteilen

1. Beliebiges Tempo Tölt
2. Reiten von Übergängen nach Ansage ( Tölt – Schritt – Tölt )
3. Handwechsel – beliebiges Tempo Tölt

## **1.2 Minutentölt (Verdiana 2009)**

Es wird eine Runde auf der Ovalbahn (250m) im Tölt geritten. Ziel ist es diese Strecke möglichst genau in einer Minute zurückzulegen. Gewonnen hat der Reiter, welcher die Zeit am genauesten trifft.

## **1.3 Finostrip-Tölt (Haselhof 04.10.2009)**

Es wird in Gruppen á 2 Teilnehmer gestartet. Erster Aufgabenteil: beliebiges Tempo Tölt. Zweiter Aufgabenteil: langsames Tempo Tölt über den Finostrip. Der Richter wertet „blind“ den Takt. Es werden zusätzliche Noten für Harmonie und Horsemanship vergeben. Es erfolgt eine schriftliche Kommentierung durch die Richter.

## **1.4 Kostümtölt (Haselhof 04.10.2009)**

Die Prüfung wird auf der Ovalbahn geritten. Es wird das K.O.-System angewandt. Mögliche Aufgaben sind: langsames Tempo Tölt, beliebiges Tempo Tölt, Tempo verstärken, 10m Zügel überstreichen, Schenkelweichen im Tölt, Biegungen im Tölt, Slalom, Paraden Halt/Tölt, etc.

In der vom Gangwettbewerb unabhängigen Kostümwertung wird das Erscheinungsbild von Reiter und Pferd über eine Publikumsabstimmung prämiert.

## **1.5 Mitternachtstölt.**

### **Nach Ansage**

In Kostümierung

### **1.6 Champagner/Kartoffeltölt (Mitteltalhof Kaufungen)**

Kombinationswertung: Nach einer Runde Tölt mit einem Glas Champagner (Kinder Kartoffel auf einem Löffel). Werden Noten für den Tölt vergeben und der im Glas verbliebene Champagner gemessen (Kinder: Kartoffel-Abwürfe)

### **1.7 Wikingertölt (2. Landesfreizeitfestival Westfalen-Lippe)**

Ovalbahn, Tölt ohne Sattel, für die die mögen auch mit gebissloser Zäumung; Bewertet wird sowohl die harmonische Präsentation des Tölt als auch Horsemanship

### **1.8 Wällertöltcup (Aussiegen in den verschiedenen Schwierigkeitsgraden) (Wäller Wind 2009)**

1. beliebiges Tempo Tölt auf beiden Händen, 2. ruhiges, langsames Tempo Tölt, Handwechsel, Tempounterschiede, 3. Arbeitstempo Tölt, Handwechsel, starkes Tempo Tölt oder Zügel überstreichen (Siegerehrung nach dem 3. Schwierigkeitsgrad)

### **1.9 Wällermehrgang (Wäller Wind 2009)**

(1. ruhiges, langsames Tempo Tölt, 2. Arbeits- bis Mitteltempo Trab, 3. Mittelschritt, 4. Arbeits- bis Mitteltempo Galopp, 5. starkes Tempo Tölt, Trab oder Rennpass ) VE + EA)

### **1.10 Speedtölt ( Hestadagar Stormur 2010)**

Startgebühr 3€. Das Startgeld wird wie folgt aufgeteilt Sieger bekommt 50%, 2. bekommt 30% und 3. bekommt 20%

## **2. Gangreiten**

### **2.1 Best off – Dreigang (Kür)**

Musik: Eine zur Kür passende Musik ist mitzubringen.

Dieser Wettbewerb ist wie eine Schau gedacht, in welcher drei beliebige Gangarten für eine spezielle Pferd-Reiter-Kombination optimal präsentiert wird. Jede Gangart sollte im Verlauf der Aufgabe mindestens 1 x über die Strecke einer langen Seite gezeigt werden.

Aufgabenteile: Drei Gangarten aus Schritt, Trab, Tölt, Galopp müssen gezeigt werden.

Es stehen maximal 3 Minuten zur Verfügung. Die Bahn kann in ihrer Gesamtheit genutzt werden, das heißt, in einer Ovalbahn wird der Innenraum zur Verfügung gestellt.

Die Reihenfolge der Gangarten ist beliebig. Einzelne Gangarten können mehrfach im Rahmen einer Küraufgabe gezeigt werden. Zusätzlich mögliche Aufgabenteile: Zügel überstreichen im Tölt oder Trab, Tempo verstärken, im Trab oder Tölt um Pylone reiten, etc.

### **2.2. Paarviergang 2+2+1 (Gang oder Mannschaftsreiten?)**

Die Prüfung wird einzeln auf der Ovalbahn geritten. Es werden 4 Gangarten vorgestellt, wobei zuerst je 1 Gangart pro Reiter einzeln und anschließend 2 Gangarten gemeinsam vorgestellt werden. Am Ende gibt es 1 Runde gemeinsame freie Vorstellung. Auch das äußere harmonische Erscheinungsbild fließt mit in die Bewertung ein.

### **2.3 Gangartenstafette Ovalbahn**

Eine Mannschaft aus 4 Reitern muss jede Gangart (Schritt nur ½ Runde, Trab, Tölt und Galopp je 1 Runde in möglichst kurzer Zeit absolvieren und eine Stafette an den nächsten Reiter übergeben. Die Zeit wird gestoppt.

### **2.4 Pleasure Gang (Wäller Wind)**

1. Aufgabenteil: Tölt oder Trab im ruhigen Tempo in größtmöglicher Harmonie, 2.

Aufgabenteil: Ganze Parade, Rückwärtsrichten, 3. Aufgabenteil: ruhiges Tempo Galopp in größtmöglicher Harmonie (kann am langen Zügel geritten werden, auch für junge Pferde geeignet)

### **2.5 5-Gang-Mannschaftswertung (2. Hagener, LV Landesfreizeitreitertreffen)**

Eine Mannschaft besteht aus vier oder fünf Teilnehmern, in der Nennung ist anzugeben, welcher Reiter welche Gangart zeigt, der letzte Aufgabenteil ist entweder starkes Tempo Trab oder Tölt.

## **3. Rennen**

### **3.1 Pylonenrennen - Aufgabenbeschreibung**

Auf einer ebenen Wiese, einer großen Bahn, einem abgesteckten Grund oder ähnlichem werden mit Hilfe von Pylonen, Tonnen, Pfosten oder vergleichbar auffälligen Begrenzungen unterschiedlich breite Tore aufgestellt, die in einer vorgegebenen Reihenfolge durchritten werden müssen.

Der Parcours muss in der angegebenen Abfolge der Tore absolviert werden, die Gangart ist beliebig, es zählt die Zeit.

### **3.2 Pylonenrennen ( 200 m Ovalbahn) (2. Riedelsbacher Hestadagar 06. Juni 2009)**

Auf der Ovalbahn werden mit Hilfe von Pylonen, Tonnen, Pfosten oder vergleichbar auffälligen Begrenzungen unterschiedlich breite Tore aufgestellt, die in einer vorgegebenen Reihenfolge durchritten werden müssen.

Der Parcours muss in der angegebenen Abfolge der Tore absolviert werden, die Gangart ist beliebig, es zählt die Zeit.

Schwerpunkt des Wettbewerbs ist die Beurteilung von Wendigkeit, Gehorsam und Aufmerksamkeit des Pferdes und die Harmonie zwischen Reiter und Pferd, wenn es darum geht, breite und enge Tore in weiten und engen Bögen zu durchreiten. Dies soll möglichst schnell geschehen, aber auch möglichst elegant, ohne Pylonen zu touchieren oder umzustoßen, denn dafür gibt es Strafpunkte.

### **3.3. Fahnenrennen (IPV Altenburger Land)**

Die Prüfung wird einzeln geritten. Auf der Ovalbahn sind an jeder langen Seite jeweils am Anfang und am Ende eine Tonne aufgestellt. Ziel dieser Aufgabe ist es, an der ersten Tonne die Fahne aufzunehmen, um sie an der nächsten wieder hineinzustecken. Dasselbe geschieht an der nächsten langen Seite. Die Gangart ist beliebig, es zählt die Zeit für das Zurücklegen einer Runde. Bei Kontakt der Fahne mit dem Boden gibt es Strafsekunden

### **3.4. Barrel-Race (für Reiter ab 7. Jahren oder älter) (Heinsberg 11.10.2009)**

Tonnenrennen

## **4. Gleichmäßigkeitsprüfung (extra Punkt?)**

### **4. 1 Gleichmäßigkeitsprüfung "IPOL-Spezial"**

Die Prüfung wird einzeln geritten. Eine Runde ist im beliebigen Tempo im Trab, Tölt oder Galopp (fliegender Start) zu reiten. Die Zeit wird gestoppt. Die zweite Runde sollte möglichst in exakt der gleichen Zeit wie die ersten Runde zurückgelegt werden. Es gewinnt derjenige, der seine vorgegebene Zeit genauer oder am genauesten trifft.

## **5. Mannschaftsreiten**

### **5.1 Triathlon (Reiter + Läufer + Radfahrer) aus Verdiana 2009**

Eine Mannschaft besteht aus drei Personen, wovon jeder eine Runde auf der Ovalbahn töltet oder trabt, bzw. Rad fährt (eigenes Fahrrad darf mitgebracht werden) oder läuft. Die Mannschaft mit der schnellsten Zeit gewinnt.

### **5.2.Kombiwertung Freizeitfürst/in (Haselhof 04.10.2009)**

An diesen Wertungen können sowohl einzelne Reiter als auch Reiterteams teilnehmen. Voraussetzung ist, dass in jedem Wettbewerb mindestens einem Teammitglied gestartet ist (bei mehreren Starts innerhalb eines Teams zählt die bessere Leistung). Die Teams sind bis spätestens eine Stunde vor Turnierbeginn zu benennen.

Die Wertung berechnet sich aus folgenden Wettbewerben:

1. ein Wettbewerb aus 1-4 und 7
2. Wettbewerb 5
3. Wettbewerb 6 (also aus verschiedenen Einzelwettbewerben)

### **5.3. Mannschaftspräsentation (1. Lemper Kinder- und Jugendcup, noch offen)**

Präsentation der Mannschaft mit Kostüm, mit selbst mitgebrachter Musik, Dauer ca. 3 – 5 Minuten)

### **5.4 Mannschaftsmehrgang ( Hestadagar Stormur 2010)**

3 oder 4 Reiter bilden eine Mannschaft; jeder Reiter stellt eine GA vor, max. 1 Reiter darf 2 Gangarten zeigen; keine GA darf doppelt gezeigt werden! Bitte für diese Prüfung ein extra Nennungsformular verwenden, das Mannschaftsnamen, Reiter + Pferdepaar sowie die jeweils zu zeigende GA eines Reiter / Pferdepaares enthält! Änderungen sind nur bis zum Nennungsschluss möglich!

## **6. Partnerübungen**

### **6.1 Blinder Führer - Aufgabenbeschreibung**

Auf einem fest umzäunten Areal (Reitbahn, Halle, großes Paddock, kleine Wiese) wird ein Geschicklichkeitsparcours aufgebaut mit z.B. folgenden Aufgaben:

- Über Stangen oder Cavaletti treten
- Slalom um Pylone oder Tonnen
- Spänefeld
- Flattervorhang
- Stangengasse oder –labyrinth

Weitere für Freizeitpferde geeignete Aufgaben können vorgegeben werden. Sämtliche Aufgaben dürfen keine Gefahr für Reiter, Führer und Pferd darstellen.

Das Team besteht aus einem Reiter auf einem Pferd und einem Führer, dem die Augen verbunden sind. Nur zur Sicherheit muss das Pferd aufgezügelt sein. Der Zügel wird lose auf den Hals gelegt, denn das Pferd wird am Halfter mit Führstrick von dem ‚blinden‘ Führer dirigiert. Der Reiter muss seinen Führer durch verbale Anweisungen durch den Parcours leiten. Pro Aufgabenteil sind drei Anläufe erlaubt.

Der Parcours muss in der angegebenen Abfolge der Aufgaben absolviert werden.

### **1. Variante: 2. Riedelsbacher Hestadagar 06. Juni 2009**

Das Team besteht aus einem Reiter auf seinem Pferd und einem Führer, dem die Augen verbunden werden. Das Pferd wird am Halfter mit Führstrick vom "blinden" Führer dirigiert. Zur Sicherheit muss das Pferd aufgezügelt sein, der Zügel liegt lose über dem Hals. Im Dressurviereck wird ein Geschicklichkeitsparcours mit verschiedenen Aufgabenteilen, die nicht vorher bekannt gegeben werden, aufgebaut. Der Reiter muss seinen Führer durch verbale Anweisungen durch den Parcours leiten. Pro Aufgabenteil sind drei Anläufe erlaubt. Der Parcours muss in angegebener Abfolge der Nummern 1 bis ... absolviert werden.

### **6.2 Führzügelpaarreiten / Kostümpaarreiten - Aufgabenbeschreibung**

Die Prüfung findet auf der Ovalbahn oder in einem Dressurviereck statt, ein Reiterpaar reitet die Prüfung auf zwei Pferden. Die Prüfung kann als Einzelprüfung in Form einer Kür oder als Gruppenprüfung mit angesagten Aufgaben nach Maßgabe der Richter durchgeführt werden.

Beim Führzügelpaarreiten führt ein Erwachsener ein Handpferd mit einem Kind darauf, beim Kostümpaarreiten sind beide Reiter und die Pferde geschmückt bzw. verkleidet, gern unter einem Motto / Thema.

Mögliche Aufgaben:

- Schritt reiten
- anhalten/anreiten
- Trab oder Tölt reiten
- einfacher Handwechsel
- hintereinander reiten (durch eine Gasse z.B.)
- Bahnfiguren
- Küraufgaben (z.B. Schenkelweichen, Vorhandwendung, u.a.m.)

### **6.3. Paarviergang 2+2+1**

Die Prüfung wird einzeln auf der Ovalbahn geritten. Es werden 4 Gangarten vorgestellt, wobei zuerst je 1 Gangart pro Reiter einzeln und anschließend 2 Gangarten gemeinsam vorgestellt werden. Am Ende gibt es 1 Runde gemeinsame freie Vorstellung. Auch das äußere harmonische Erscheinungsbild fließt mit in die Bewertung ein.

### **6.4 Kostüm Paarreiten (bewertet werden Harmonie, Schwierigkeitsgrad, Gesamteindruck, Kostüme) ( Hestadagar Stormur 2010)**

Je zwei Reiter bilden ein Paar, das für eine freie Vorstellung 3-5 Minuten auf der Ovalbahn zur Verfügung hat. Die Paare reiten einzeln, für die Abschlussbewertung alle Paare gemeinsam im Schritt auf der Ovalbahn. Es kann nach eigener Musik geritten werden

## **7. Trail/Geschicklichkeit**

### **7.1 Geschick mit Hund**

Es wird ein Parcours im Viereck mit Hund ohne Leine geritten. Mögliche Aufgabenteile: Slalom, ablegen und liegenbleiben, über Späne gehen, Seite wechseln, kleines Hindernis springen, etc.

### **7.4 Kartoffelrennen**

Die Prüfung findet auf der Ovalbahn statt. Es starten an den gegenüberliegenden Seiten jeweils 1 Reiter mit einer Kartoffel die **frei** auf einem Löffel balanciert werden muss. Diese muss in möglichst kurzer Zeit ½ mal um die Bahn transportiert werden. Sollte die Kartoffel runterfallen wird abgestiegen und die Kartoffel wieder eingesammelt. Gewinner ist der Reiter mit der schnellsten Zeit.

## **7.5 Handpferdereiten**

Ein Reiter reitet die angesagten Aufgabenteile einzeln, wobei er das Handpferd mit Vorfürhalfter oder Halfter am Führzügel (Führkette erlaubt) führt. Das Handpferd darf nicht jünger als 3 Jahre sein.

Mögliche Aufgabenteile: Schritt, Anhalten / Stehen/ Anreiten, Trab oder Tölt, Einfacher Handwechsel, Wechseln des Handpferdes auf die andere Seite, Handpferd hinter dem gerittenen Pferd (z.B. durch eine Gasse), Einfache Bahnfiguren.

## **7.6 Geschicklichkeit/ Trail**

Aufgabenstellung siehe auch FIPO 9.8.2 TR1 – Trail in: FIPO 6.7.1/2007 Seite D-61. Sinnvolle Übungen und Aufgaben, die jedes gelassene und im Gelände gerittene Pferd bewältigen kann.

Beispiele:

- Flattertor
- Stangenlabyrinth
- Rückwärtsrichten durch Gasse
- Das Pferd innerhalb eines begrenzten Feldes abstellen, absteigen, darum herum gehen und wieder aufsteigen.
- Tor öffnen, hindurchreiten und wieder schließen.

## **7.7 Geschicklichkeit / Trail (Dressurviereck)**

Sinnvolle Aufgaben und Übungen, die jedes gelassene und im Gelände gerittene Pferd bewältigen kann. Eine Auswahl aus den folgenden Anforderungen stellt den Wettbewerb dar.

**Anforderungen:**

1. Tor vom Pferd aus öffnen, durchreiten und vom Pferd aus wieder schließen
2. Stangen auf dem Boden müssen übertreten werden
3. Sägemehlkreis (Durchmesser ca. 5m): Pferd im Kreis abstellen, außerhalb des Kreises einmal um das Pferd herumgehen
4. Poncho oder etwas ähnliches, das auf einer Tonne liegt: auf einer Seite aufnehmen, mindestens 5m reiten und auf der anderen Seite ablegen
5. Tonnen im Slalom, Tölt oder Trab, umreiten
6. Führen des Pferdes
7. Auf- und Absitzen
8. Schritt am langen Zügel, Strecke mindestens 40m
9. Galopp-Strecke mindestens 100m auf einer Hand, keine engen Kurven
10. Flattertor (Breite ca. 90cm, Höhe ca. 1,90m) durchreiten
11. Rückwärtsrichten, aus einer mit Stangen gelegten Gasse (ca. 5m lang) heraus
12. Wippe (Mindestbreite 90cm, Mindestlänge 1,50m) muss übertreten werden
13. Stangenlabyrinth, muss im Schritt durchritten werden
14. Schleppen eines Gegenstandes
15. Engpass in verschiedenen Formen
16. Polo über eine bestimmte Strecke
17. Softball-Transport (mindestens 5 Bälle)
18. Super-Slalom um 4 Pylonen (Abstand 80cm bis 1m x 4m Breite)
19. Slalom um Tonnen freihändig

## **7.8 Leichter Gehorsam (IPV Altenburger Land)**

Durchführung bezüglich der geforderten Aufgabenteile angelehnt an IPO D4 Gehorsam C. Es werden zusätzliche Noten für Harmonie und Horsemanship vergeben.

### **7.9 (Geschicklichkeit) Trail – newcomers (IPV Altenburger Land)**

Eingezäunte Wiese, einfache Geschicklichkeitsaufgaben

### **7.10 (Geschicklichkeit) Trail – experts (IPV Altenburger Land)**

Eingezäunte Wiese, anspruchsvolle Geschicklichkeitsaufgaben

Mögliche Aufgaben: Tor vom Pferd aus öffnen, durchreiten und schließen; Stangen überreiten; Kreis – Pferd darin abstellen und herum laufen; Slalom; Wippe; Regenschirm aufspannen; Wäsche aufhängen

### **7.11. Hundegeschicklichkeit (IPV Altenburger Land)**

Mögliche Aufgaben: Slalom, ablegen und liegen bleiben, Abrufen, kleines Hindernis springen, durch Rascheltunnel kriechen, Hund in der Schubkarre fahren.

### **7.12 U10/Ü50 (IPV Oberhessen Romrod)**

Reiter die unter 10 oder über 50 Jahre sind - Aufgaben, die auch Reitanfänger meistern können. Ein Helfer ist mitzubringen bzw. wird sich auf dem Gelände auch noch finden.

### **7.13. Isi-Allround-Wettbewerb (Webenheim)**

Es wird einzeln nach Ansage des Sprechers oder auf Ansage der Richter geritten. Die ersten beiden und der letzte Aufgabenteil werden im Innenraum der Ovalbahn geritten, die Aufgabenteile 3 und 4 auf der Ovalbahn.

Aufgabenteile:

1. Schritt, Rückwärtsrichten
2. Antölen, im Tölt eine Acht geritten (Durchmesser der Kreise je ca. 10-15 m)
3. Trab im Slalom um Pylonen
4. Sprung über 2 Cavaletti (Gangart Trab oder Galopp beliebig)
5. Flattervorhang

Bewertung:

- Rittigkeit, Durchlässigkeit des Pferdes
- Takt und Gleichmäßigkeit
- Harmonie zwischen Pferd und Reiter
- Gelassenheit

### **7.14 Wissenstest (2. Hagener Landesfreizeitreitertreffen)**

Level Basispass...

### **7.15 Bullenreiten (2. Hagener Landesfreizeitreitertreffen)**

Der Reiter beweist Gespür beim Ritt auf einem interdisziplinären Reittier – auf Zeit!!!

### **7.16 Run & Ride (Lemper Kinder- und Jugendcup, noch offen!)**

(zwei bis drei Aufgabenteile, Aufgabenteile können sein; Reiten in einer Gangart auf Zeit, ein bis zwei Aufgabenteile zu Fuß oder Aufgabe auf Zeit ohne Pferd; nur ein Pferd nötig)

## **8. Aufgaben vom Boden aus**

### **8.1 Halfterklasse**

Die Prüfung findet auf der Ovalbahn als Gruppenprüfung statt. Aufgabe nach Ansage der Richter, z.B. Anhalten/anführen, Handwechsel, Tölt/Trab. Das Pferd ist mit einem Halfter und Führstrick bzw. Führkette ausgestattet. Für Pferde ab 3 Jahren.



## 8.2 Führzügelklasse mit Kostüm

Thema: Die Welt zu Gast in Arlewart

Die Prüfung findet auf der Ovalbahn als Gruppenprüfung statt; Für Reiter bis 10 Jahren mit wenig Vorkenntnissen und einem erfahrenen Führer. Aufgabe nach Ansage der Richter, z.B. Anhalten/anreiten, traben/töten, Kehrtvolte, etc. Das äußere Erscheinungsbild von Pferd, Reiter und Führer fließt mit in die Bewertung ein.

## 8.3 Fahren vom Boden

Der Wettbewerb kann als Einzelaufgabe, in Form einer Kür oder als Gruppenwettbewerb mit angesagten Aufgaben nach Maßgabe der Richter durchgeführt werden.

Dauer einer Einzelaufgabe bis ca. 10 Minuten (!), die Aufgabe wird rechtzeitig vor Wettbewerbsbeginn ausgehängt und kann nach Freigabe durch die Richter vor Beginn des Wettbewerbes besichtigt werden. Die Aufgabe soll vorgelesen werden. Dem Ansager kann während der Vorstellung ein Helfer des Reiters zur Verfügung gestellt werden.

Mögliche Aufgabenteile eines Gruppenwettbewerbs:

- Schritt
- Anhalten / anfahren
- Trab oder Tölt
- Einfacher Handwechsel
- Rückwärtsrichten
- Einfache Bahnfiguren
- Um Pylonen fahren

Weitere für Freizeitpferde geeignete Aufgaben können verlangt werden. Sämtliche Aufgaben dürfen keine Gefahr für Pferd und/oder Reiter darstellen.

## 8.4 Aufgabe „Fahren vom Boden“

A	Mitte der kurzen Seite gegenüber den Richtern: Im Schritt auf die Mittellinie abwenden
X	Im Mittelpunkt halten, grüßen Auf der Mittellinie anfahren im Schritt
C	bei Erreichen des Hufschlages rechte Hand
M	Anfang der nächsten langen Seite antraben
A	Mitte der kurzen Seite durchparieren zum Schritt
K-H	nächste lange Seite einfache Schlangenlinie
H-C-E	aus der nächsten Ecke Kehrt (auf die linke Hand wechseln)
A	Mitte der nächsten kurzen Seite antraben
F-M	nächste lange Seite einfache Schlangenlinie im Trab
C	Mitte der nächsten kurzen Seite durchparieren zum Schritt und
C-X-C	auf dem Zirkel gefahren, einmal herum, danach ganze Bahn
E	Mitte der langen Seite durchparieren zum Halten 1 Pferdelänge rückwärts richten, danach halten Anfahren im Schritt
K-A-E	aus der nächsten Ecke Kehrt (auf die rechte Hand wechseln)
C-X-C	Mitte der nächsten kurzen Seite auf dem Zirkel gefahren, einmal herum
C	Mitte der kurzen Seite antraben und ganze Bahn
F	vor der zweiten Ecke der langen Seite durchparieren zum Schritt
A	Mitte der kurzen Seite auf die Mittellinie abwenden
X	im Mittelpunkt halten, grüßen Danach am langen Zügel die Bahn verlassen

## **9. Schauwettbewerb**

### **9.1 Schauwettbewerb (ohne Nenngeld) (Verdiana 2009)**

Der Wettbewerb kann einzeln, als Paar oder auch als Gruppe absolviert werden. Wir sind gespannt und freuen uns auf Eure Quadrillen, Pas des deux, Freiheitsdressuren, Pferdemusicals, oder was euch sonst noch so einfällt.

### **9.2 Freie Kostümkür mit Musik (Mittelalhof Kaufungen)**

Es soll eine freie Vorstellung im Viereck auf oder an dem Pferd gezeigt werden, neben den Gängen z.B. auch Fahren vom Boden, Akrobatik, Gehorsam etc. Es stehen max. 3 Min. zur Verfügung. Bewertet werden sowohl die harmonische Präsentation, als auch Musik und Kreativität der Vorstellung.

## **10. Springwettbewerbe**

### **10.1 Springprüfung (VIP Biesingen eV)**

Trab, Galopp und Hufschlagfiguren, Reiten im leichten Sitz, Überwinden von Cavalettis, sowie Springen von Hindernisse ( wird bei entsprechender Beteiligung wird in Jugend/Junioren und Erwachsenenklasse geteilt)

### **10.2 Kleiner Springwettbewerb (IPF-Hildesheimer Wald)**

Es muss über drei bis vier freundliche Hindernisse im leichten Sitz und es müssen weitere Hufschlagfiguren im leichten Sitz geritten werden. Die Prüfung wird in der Reithalle geritten. Die maximale Höhe der Hindernisse beträgt 60 cm. Die detaillierte Aufgabe wird nach Nennungsschluss veröffentlicht.

## **11. Rallye, Geländeritt**

### **11.1 Gelände-Rallye (IPZV Nord Jugend+Freizeit+Sportmeisterschaft 2009)**

Geritten wird in 2er-Teams auf einer Strecke von ca. 30 min. Dauer. Dabei sind verschiedene Aufgaben mit und auch ohne Pferd zu erfüllen. Kinder unter 13 Jahren dürfen nur in Begleitung eines Erwachsenen reiten.

### **11.2 Geländeritt (IPF Stormur eV)**

Die Strecke ist nach dem durchschnittlichen Können von Freizeitreitern und – pferden gewählt. Die Strecke beinhaltet einen Sprung (max. Cavalettihöhe), drei Geschicklichkeitsaufgaben sowie eine Gangaufgabe. Der Start erfolgt einzeln.

## **12. Freizeitreiter-Rennpass**

### **12.1. Passwettbewerb „Spezial“**

Eine abgesteckte Strecke min. 50 m, max. 100 m muss im Rennpass geritten werden. Für eine mindestens befriedigende Bewertung (Schulnote 3), muss man in einem abgesteckten (>40 m) Bereich davor aus dem Galopp legen und in einem abgesteckten Bereich danach (>40 m) behutsam Durchparieren zum Tölt. Für die Passstrecke wird die Zeit genommen. Eine Zeitwertung gibt es nur bei „fliegendem“ Pass (mit Schwebephase geritten). Bei Punktgleichheit entscheidet die schnellere Zeit.

## **Vorschlag:**

## **13. Kombinationswertung/Sonderwertung**

### **13.1 „Sonderpreis Kombinationswertung“ aus Dressur(D) und Geschicklichkeit(G) (Ipf-Hi.)**

Einzelne Wettbewerbe eines Hestadagars werden den Kategorien Dressur und Geschicklichkeit zugeordnet.

Die Reiter/Pferde-Kombination, die in der kombinierten Bewertung aus je einer dieser Prüfungen aus beiden Kategorien, die beste Bewertung hat (Addition der beiden Bewertungen und Division durch 2) gewinnt diesen Sonderpreis.

Wettbewerbe der Kategorie Geschicklichkeit:

- z. B. Trail, Töltgeschicklichkeit, Hütchentölt?, Tonnenrennen

Wettbewerbe der Kategorie Dressur:

- z. B. Reiterwettbewerbe, Gehorsamprüfungen, 3-Gang.Kür, ...

### **13.2. Ehrenpreise für die Gesamtsieger (Hestadagar Stormurhof 2010)**

Als besonderes Highlight vergeben wir hochwertige Sachpreise für den jeweiligen Gesamtsieger in den Altersklassen: Erwachsene, Junioren, Jugendliche und Kinder. Zu gewinnen gibt es für die Erwachsenenklasse ein Trekking Fahrrad, für die Junioren und Jugendlichen je ein „Bonanza“-Fahrrad. Der Sachpreis für die Kinderklasse stand bei Ausschreibung Erstellung noch nicht fest, aber natürlich bekommt auch der Beste der „Kleinen“ eine entsprechende Anerkennung.

Vorabzug!

Änderungen vorbehalten!

Kiel, 01.03.2011

© Astrid Holz

Ressort Breitensport

IPZV e.V. Bundesverband