Isländerserie für Freizeitreiter 2026

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

Im Jahr 2026 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 2026, 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.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN
Die Teilnahme an der Isländerserie für Freizeitreiter ist vorrangig für Reiter, die bei einem der OÖIV angeschlossenem Verein Mitglieder sind. Die Startberechtigung für Reiter anderer Vereine (nicht dem OÖIV angeschlossen) obliegt dem Veranstalter, diese Reiter werden in der Gesamtwertung der Isländerserie nicht berücksichtig. Keine Startkarten- und Turnierpferderegistrierungspflicht. 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). Die Boxenreservierung obliegt dem Veranstalter. Der Termin hierfür, sowie Entgelt für die Reservierung einer Box, muss in der Ausschreibung aufscheinen. Aus organisatorischen Gründen bitten wir um Verständnis, dass bei Umnennungen nach Nennschluss € 8,- verrechnet werden müssen. Alle Pferderassen sind bei den einzelnen Veranstaltungen zugelassen. Eine vollständige Immunisierung gegen Pferdegrippe, die nicht länger als ein Jahr zurückreicht, sollte an der Meldestelle vorgewiesen werden. Die Teilnahme an der Cupwertung ist Islandpferden vorbehalten. Für Reiter mit Pferden anderer Rassen ist eine eigene Gästeklasse vorzusehen.

Regelung für A-Pferde und B-Pferd/Reiter Paare sowie Ausbildungskräfte (Übungsleiter und höher).
Die Betroffen dürfen an allen ausgeschriebenen Cup-Bewerben teilnehmen, es gibt jedoch eine eigene „Profi" Wertung (ab 3 Teilnehmern, unter 3 Teilnehmern werden sie nicht in der Tageswertung geführt, erhalten jedoch eine Beurteilung und Teilnehmerschleife). Im Caprilli Test (Isi-C) und der Geschicklichkeit werden alle ReiterInnen ohne Berücksichtigung auf die Sportklasse bewertet und in die Tageswertung aufgenommen.
Diese gesamte A/B -Regelung betrifft nicht die Kinderklasse, diese werden in die normale Tageswertung aufgenommen.
Für Gastreiter aus Deutschland gilt: Ab Leistungsklasse 4 werden die Pferd-Reiter Paare in Wertungsklasse „Profi" geführt.
Erhält ein/e ReiterIn in einem Bewerb eine Gesamtnote von über 6,2 muss dieses Pferd-Reiter Paar künftig zumindest in diesem Bewerb in der Wertungsklasse „Profi" geführt werden. Der Reiter muss dies verpflichtend bei Nennung bekanntgeben. Zusätzlich obliegt es jedem Verein, individuelle Prüfungsreiten für interessierte Reiter anzubieten.

RAHMENBEDINGUNGEN
- Die Veranstaltungen sollten aus versicherungstechnischen Gründen als Reitertreffen mit Bewerben- Pferdespass 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 des Cupbewerbes sowie der Startlisten beim Freizeitreferat der OÖIV – alle Ergebnisse für die Cupgesamtwertung sind innerhalb von 14 Tagen nach Austragung der jeweiligen Veranstaltung an Breitensport OÖIV (Marina Rastl, Tel.: 0664/9102762, marina.rastl@gmx.at) per Mail zu übermitteln. WICHTIG: Bitte deutliche Kennzeichnung von Klasse und Verein auf den gesendeten Ergebnislisten.
- Fünf der acht Bewerbskategorien müssen ausgetragen werden, wobei es reicht, zwei verschiedene Rennen auszutragen.
- Verpflichtend müssen folgende Bewerbskategorien ausgeschrieben werden: 1, 4 oder 6
  Weitere Bewerbe (wie z.B. Handpferdereiten, Caprillitest, Fahren, individuelles Prüfungsreiten A/B mit schriftlicher Beurteilung) kann der Veranstalter zusätzlich ausschreiben.
- Bewerbskategorien:
  1. Freestyle und / oder Gehorsam – R1, Tölt oder Trab in Harmonie
  2. Geschicklichkeit
  3. Schritt-Trab- Tölt- Galopprennen - Bewerb
  4. Stilviergang – Isi V
  5. Kostümreiten
  6. Töltprüfung und/oder Stiltölt - Isi T / Isi ST
  7. Caprillitest – Isi C
  8. Teambewerb

GEBÜHREN

- Startgeld pro Bewerb 10.- Euro (für individuelles Prüfungsreiten doppeltes Startgeld), 1.- Euro pro Starter und Bewerb ist an den ÖOIV bzw. eine allfällige Nachfolgeorganisation zu entrichten zum Zweck der Dotation von Preisgeldern.
- Umnennungen nach Nennschluss pro Bewerb 8,-- Euro

ANLAGEN

1. Freestyle bzw. Gehorsam, Tölt oder Tab in Harmonie: Halle oder Viereck (20 x 40)
2. Geschicklichkeit: Viereck, Halle, Ovalbahn samt Innenfläche, ebene Wiese
3. Schritt/Trab/Tölt/Galopprennen: Ovalbahn
4. Stilviergang: Ovalbahn
5. Kostümreiten: Ovalbahn oder Halle
6. Töltprüfung: Ovalbahn
7. Caprillitest: Halle oder Viereck (20x40)
8. Teambewerb: Ovalbahn oder Halle

- Mindestens ein ÖIV- Richter
- Zeitnehmung mit Stoppuhren
- Hilfsrichter bei den einzelnen Hindernissen im Geschicklichkeitsparcours

BEWERTUNG und RICHTVERFAHREN

Bei den Dressurprüfungen, im Viergang, Kostümreiten und Töltprüfungen, werden Wertnoten von 0 bis10 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. ReiterInnen der Wertungsklasse „Profi" erhalten eine Beurteilung gemäß der FIPO Leitgedanken, Sportklasse C.

AUSRÜSTUNG

- Auf dem Pferd ist für alle Reiter das Tragen eines Reithelmes Pflicht, Springen Rückenprotektor
- 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 des Reiter-Pferdpaars ist notwenig, 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 werde.
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.
Die Cupmannschaft betrifft alle Reiter des Freizeitreitercups, Reiter der Wertungsklasse Profi werden nicht zum Vereinswertung gezählt. Ausnahme: Wenn ein Verein keine Cupmannschaft stellen kann, darf ein Reiter der Wertungsklasse Profi hinzugenommen werden. Es wird entsprechend der Wertungsklasse „Profi" gerichtet (s.o.), für die Punkteermittlung wird das Ergebnis dann jedoch in der normalen Wertungsklasse eingeordnet.

ERMITTLUNG DER CUPWERTUNG

In den Gehorsamsprüfungen, im Viergang, Töltprüfung und Caprilli erhält der Erstplazierte 25 Punkte, bei den Rennen, in der Geschicklichkeit, für 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. Der Teambewerb und diverse andere vom Veranstalter zusätzlich ausgeschriebene Prüfungen (Springprüfungen, Triathlon usw…) zählen NICHT für Cupwertung.

SIEGEREHRUNGEN

Bei der Veranstaltung sollen der Sieger eines jeweiligen Bewerbes einen Pokal oder Medaille sowie die 5 besten Reiter Schleifen erhalten, wobei in Kinderklasse unter 12 Jahren (Geburtsjahr, d.h. für 2025 bis inkl. Jahrgang 2013) 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 ISLÄNDERCUP für Freizeitreiter

1.a. Dressuraufgabe R1- Isländervariation

Die Gangart Trab kann durch Tölt ersetzt werden, es muss jedoch eine Gangart beibehalten werden, eine Kombination aus Trab und Tölt ist nicht zulässig.

1.	A	Einreiten im Arbeitstrab/-tölt
	C	Rechte Hand
	M	Arbeitstrab, leichttraben oder weiter in Arbeitstölt
2.	K-M	Wechseln,
	M	Trab aussitzen oder weiter in Arbeitstölt
3.	C	Große Tour
4.	Zw. X - Tourenpunkt	Arbeitsgalopp
	C	Geradeaus, 1x herum
5.	Zw. M-C	Arbeitstrab oder -tölt
6.	H-F	Wechseln
7.	Zw. F-A	Arbeitsgalopp, 1x herum
8.	Zw. F-A	Arbeitstrab oder -tölt
9.	E	Wendung rechts
	B	Wendung rechts
10.	**F**	Mittelschritt
11.	A	Aus der Mitte
	X	Halt, Gruß
		Verlassen der Bahn bei A im Schritt am langen Zügel

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 Wechselpunkt 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 und Trab in Harmonie

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.

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. GESCHICKLICHKEITSPARCOURS

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 benützen, 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. 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. Pro Fehlwurf 10 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. Bewegt sich das Pferd mehr als eine Pferdelänge 20 Sekunden Strafe.

19. Kranzlstechen

Der Reiter versucht mit einer Lanze (Stock, Besen, Diverses…) 3 Ringe einzusammeln. Diese Ringe können an beliebigen Orten und Höhen montiert sein (vom Pferd aus erreichbar !) und dürfen nicht zu Boden fallen, sondern müssen mit der Lanze aufgesammelt werden. Bei Nichterfüllung oder wenn ein Ring zu Boden fällt, bekommt der Reiter pro Ring 10 Strafsekunden.

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. In der Kinderklasse darf geholfen werden.

3. SCHRITT- TRAB- GALOPP- bzw. TÖLTBEWERB (Rennen)

Der Reiter kann an beliebigen vielen 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. Der Schrittbewerb führt nur über eine halbe Runde und wird von der selben Startstelle gegengleich gestartet. Gerten sind in allen Bewerben nicht erlaubt.
Bewertung: Die beste Zeit gewinnt.

4. STILVIERGANG Isi - V

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern, auf Ovalbahnen mit einer Länge von 250 m oder größer sind auch Gruppen bis zu 5 Reitern zulässig und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:

- einzeln Antölten, 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.

5. KOSTÜMREITEN

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern auf Ovalbahnen mit einer Länge von 250 m oder größer sind auch Gruppen bis zu 5 Reitern zulässig 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!)

6a. Isi – T (Töltprüfung)

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern auf Ovalbahnen mit einer Länge von 250 m oder größer sind auch Gruppen bis zu 5 Reitern zulässig 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.

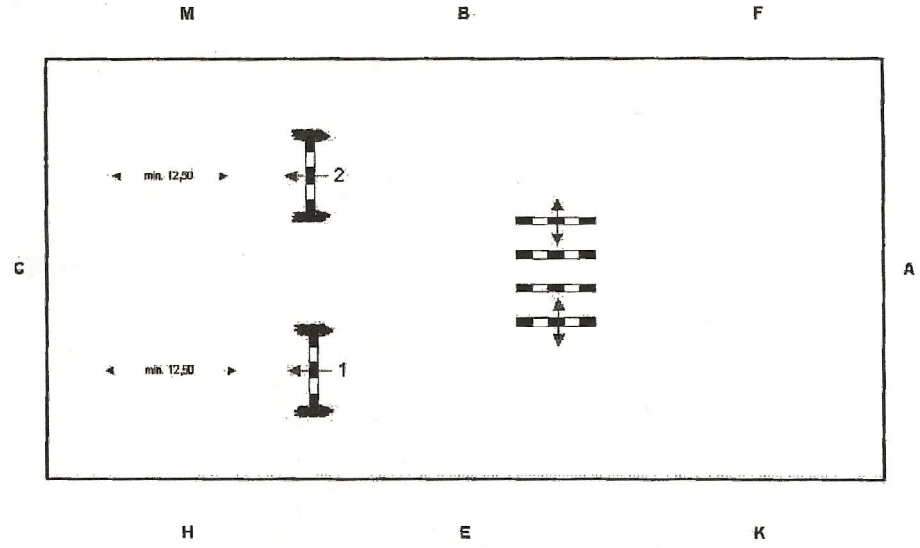
6b. Isi – ST (Stiltölt)

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

- Antölten aus dem Schritt
- Zurücknehmen bis zum Halt
- Rückwärtsrichten
- Tempounterschied

Zusätzlich zu den Noten für die einzelnen Aufgabenteile wird eine Note für Sitz und Einwirkung vergeben.
Bewertung: siehe Töltprüfung

7. Isi –C (Caprillitest)



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 10 bis 0, 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:

a) 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.

In den Teambewerben darf ein/e ReiterIn der Wertungsklasse Profi teilnehmen, das Ergebnis fließt dennoch in die Cupwertung mit ein.