

# ***Einladung***

zur

**OÖ. Isländercupserie**

sowie

**Reitertreffen mit Bewerb  
Pferde - Sport und Spiel**

**Samstag,**

***04. Juli 2026***



Islandpferdefreunde Kremstal/ Rothenbergerhof  
Achleiten 24  
4532 Rohr im Kremstal

<b>Beginn</b>	09:00 Uhr
<b>Veranstalter</b>	Islandpferdefreunde Kremstal
<b>Richterin</b>	Viktoria Weber
<b>Nennung</b>	per Formular an julia.kuhn@ipf-kremstal.at
<b>Nennschluss</b>	Samstag 27.06.2026
<b>Meldestelle</b>	Samstag 04.07.2026 ab 07:30 Uhr bis 09:30 Uhr
<b>Bewerbe</b>	<p>Gehorsamsprüfung – Isi G/Dressur  Leichte Dressur – <i>keine Cupwertung</i>  Stilviertgang – Isi V  Töltprüfung– Isi T  Schritt-/Trabbewerb  Kostümbewerb PS&amp;S  Geschicklichkeit PS&amp;S  Teammehrgang</p> <p>Anschließend Siegerehrung und Schlussparade</p>
<b>Startgeld</b>	€ 10,00 pro Bewerb; € 8,00 bei Umnennung
<b>Einstellen</b>	<p>Boxen und Paddocks stehen in geringer Anzahl zur Verfügung,  Eigenbau Paddocks sind ebenso möglich.  Rückfragen direkt bei Julia unter +436502251946 (telefonisch oder per WhatsApp)</p>
<b>Sonstiges</b>	<p><b>Helmpflicht, Gebisse lt. FIPO – keine Kandare erlaubt!</b>  Teilnahme auf eigene Gefahr, Vereinskleidung od. korrekte Reitkleidung.  Die Bewerbe unterliegen den Bestimmungen der ÖTÖ u. ÖTÖ-I</p>

**A/B-Pferde:** sind grundsätzlich startberechtigt, jedoch gelten besondere Bestimmungen beim Richten, lt. aktuellem Reglement (ÖÖ Isländerserie)

Regelung für A-Pferde und B-Pferd/Reiter Paare sowie Ausbildungskräfte (Übungsleiter und höher).  
Die Betroffenen 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. 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.

Die Teilnahme an der Isländerserie für Freizeitreiter ist vorrangig für Reiter, die bei einem der ÖÖIV angeschlossenen Verein Mitglieder sind. 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).  
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.

Die Bewerbe finden auf der Ovalbahn (250 m), auf dem Reitplatz und/oder Halle statt. Der Veranstalter behält sich vor, die Bewerbe bei Schlechtwetter in die Halle zu verlegen.

**Datenschutzverordnung:**

Alle TeilnehmerInnen u. BesucherInnen (egal in welcher Funktion) erteilen bei der Anmeldung oder Zutritt zum Veranstaltungsort die Zustimmung, dass ihre Daten lt. DSGVO ermittelt, verarbeitet u. weitergeleitet werden dürfen und dass sie damit auch ihre Zustimmung zur Bildverarbeitung samt akustischer Informationen erteilen.

**Eintritt frei!!!**

**Leinenpflicht für Hunde!**

**Für euer leibliches Wohl ist gesorgt – Grillerei und Salate zu Mittag, nachmittags Kaffee und Kuchen! Bitte fügt die Anzahl der Personen, die an den Mahlzeiten teilnehmen eurem Meldeformular bei.**

Genehmigt: OÖPS am 02.02.2026 GZ 004/2026

### **1.) ISI-G/Dressur**

**A** Einreiten im Arbeitstrab/-tölt

**C** rechte Hand

**M** Arbeitstrab, leichttraben oder weiter im Arbeitstölt

**K - M** wechseln

**M** Trab aussitzen oder weiter im Arbeitstölt

**C** Zirkel

**zw. X und Zirkelpunkt** Arbeitsgalopp

**C** geradeaus, einmal herum

**zw. M und C** Arbeitstrab oder -tölt

**H - F** Wechseln

**Zw. F und A** Arbeitsgalopp, 1x herum

**Zw. F und A** Arbeitstrab oder -tölt

**E** Wendung rechts

**B** rechte Hand

**F** Mittelschritt

**A** Mittellinie, X Halt und Gruß

Verlassen der Bahn bei A im Schritt am langen Zügel

### **2.) Leichte Dressur – keine Cupwertung**

**A** Einreiten im Mittelschritt

**X** Halt und Gruß

Im Arbeitstrab/Arbeitstölt losreiten

**C** rechte Hand, leichttraben

**A** Zirkel, 1x herum

**A** aussitzen ganze Bahn geradeaus

**K – M** durch die ganze Bahn wechseln

**C** Zirkel 1x herum

**C** geradeaus leichttraben

**E** aussitzen

**A** Mittelschritt

**Zwischen F – M** einfache Schlangenlinie

**H – F** durch die ganze Bahn wechseln

**A** aus der Mitte

**X** Halt und Gruß

Verlassen der Bahn am langen Zügel

### **3.) Stilviergang/ ISI-V**

Es starten Gruppen max. 5 Reitern auf der Ovalbahn mit einer Länge von 250m 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.

#### **4.) Töltprüfung/ ISI-T**

Es starten Gruppen max. 5 Reitern auf der Ovalbahn mit einer Länge von 250m 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.

#### **5.) Schritt - Trabbewerb (Rennen)**

Der Reiter kann an beiden Wettbewerben teilnehmen sofern die maximale Anzahl an Starts nicht überschritten wird. Beide Wettbewerbe zählen als separate Starts, wobei das bessere Ergebnis für den Cup gewertet wird. 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 derselben Startstelle gegengleich gestartet. Gerten sind in allen Wettbewerben nicht erlaubt.

**Bewertung:** Die beste Zeit gewinnt.

#### **6.) Kostümwettbewerb (PS&S)**

Es starten Gruppen max. 5 Reitern auf der Ovalbahn mit einer Länge von 250m 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!)

## **7.) Geschicklichkeit (PS&S)**

### 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 mit dem Sack 5 Strafsekunden

### 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 Strafsek. 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 Strafsek. vergeben.

### Flutterband

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

### Labyrinth

Ein Labyrinth von 6 Stangen (3m Länge) muss durchritten werden. Aufbau des Labyrinthes nach Ermessen des Veranstalters.

Bewertung: Übertreten pro Huf: 5 Strafsek. Verschiebung: 10 Strafsek.

### Sägemehlkreis

Es wird ein Sägemehlkreis/Kreis aus Dualgassen mit ca. 5m Durchmesser markiert. Das Pferd wird darin abgestellt, der Reiter muss außerhalb des Kreises einmal um das Pferd herumgehen.

Bewertung: Bei Nichterfüllen 30 Strafsekunden

### Hufeisenwerfen

Von einer 2m entfernten, sichtbaren Markierung 3 Hufeisen in ein Behältnis werfen.

Bewertung: Pro Fehlwurf 10 Strafsekunden

Achtung, für alle Stationen gilt: Bei Auslassen einer Aufgabe ohne Versuch, wird das Reiter/Pferd-Paar disqualifiziert. Bei Sturz vom Pferd erfolgt keine Disqualifikation. In der Kinderklasse darf geholfen werden. Keine Gerte erlaubt.

## 8.) **Teammehrgang**

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 pro Team darf jeder Reiter dieses Teams 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.