

6.) TÖLTPRÜFUNG

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile: 1) langsames Tempo Tölt bis max. 2 Runden; Handwechsel 2) beliebiges Tempo Tölt – Zusätzlich zu den Noten für beide Aufgabenteile wird eine Note für Sitz und Einwirkung vergeben.

7.) GESCHICKLICHKEIT

Der Reiter muss mit seinem Pferd einen Geschicklichkeitsparcours mit 6 der unten angeführten Aufgaben durchqueren.

•**Sägemehlkreis:** In einem Kreis wird das Pferd abgestellt, wobei der Reiter außerhalb des Kreises einmal herum gehen muss – Bei Nichterfüllung (30 Strafsekunden)

•**Tennisball:** Der Reiter muss einen Tennisball, der auf einem Tennisschläger übergeben wird, über eine 10m lange Strecke transportieren. Der Ball darf nicht gehalten werden. Fällt der Ball auf den Boden gibt es 10 Strafsekunden. Ein Helfer gibt dem Reiter den Ball ein weiteres Mal. Fällt dieser wieder zu Boden gibt es 30 Strafsekunden

•**Jacke anziehen:** 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.

•**Labyrinth:** Ein Labyrinth von 6 Stangen muss durchritten werden.

Für Übertreten 5 Strafsekunden, bei Verschiebung 10 Strafsekunden.

•**Flagge:** Von einem Hocker muss eine Flagge, aus einem Eimer vom Pferd ausgenommen, und in einem anderen Eimer abgelegt werden. Fällt die Flagge am Boden oder verliert sie – 30 Strafsekunden



Die Pferdefreunde Ampflwang
und das Hausruckhof-Team
wünschen viel Spaß und Erfolg!

•**Sackhüpfen:** Der Reiter steigt an einer vorgegebenen Stelle vom Pferd ab, übergibt dieses an einen Helfer und legt eine vorgegebene Strecke mittels Sackhüpfens zurück. Danach wird aufgesessen und weitergeritten. Je Sturz 5 Strafsekunden

8.) AMFPLWANGER TRIATHLON

Team-Bewerb – Staffellauf

Jedes Team besteht aus 3 Teilnehmern.

1 Fahrer (1/2 Runde um die Ovalbahn mit der Scheibtruhe)

1 Läufer (halbe Ovalbahn)

1 Reiter (1x um die Ovalbahn in

ALLGEMEINES:

1) Cupwertung: Aus 3 Turnieren werden die besten 2 Veranstaltungen herangezogen- Für eine Einzel- und Vereinswertung müssen mind. 2 geritten werden.

2) Um in die Cupwertung zu gelangen müssen Starter beim OOEPS und der OÖIV Mitglied sein.

4)Die Bewerbe sind für alle Pferderassen und Pferd/Reiterpaare offen und recht herzlich Willkommen!

EINLADUNG

zum

„Isländercup für Freizeitreiter“

Samstag, 21.05.2022



IPF Ampflwang



Reitzentrum Hausruckhof und
Pferdefreunde Ampflwang
Hausruckstrasse 6
4843 Ampflwang

Beginn: 8.30 Uhr
Veranstalter: Pferdefreunde Ampflwang
Kontaktperson: Marlene Huber, Diana Kaiser
 07675-2421
Veranstaltungsort: Reitzentrum Hausruckhof, 4843 Ampflwang,
 Hausruckstraße 6
Nennungen: Tel.: 07675/2421
 info@reitzentrumhausruckhof.at
Meldestelle: 7.00 Uhr bis 8.00 Uhr geöffnet
Anmeldeschluss: 14.05.2022
Bewerbe: Dressur / Springprüfung/ Trabrennen/ Stilvieregang/
 Kostümtölt od. Trab/ Töltprüfung/ Geschicklichkeit/
 Ampflwanger Triathlon
 anschließend Siegerehrungen
Richter: Christian Reischauer

Helmpflicht, Gebisse lt. FIPO, Teilnahme auf eigene Gefahr, Änderungen im Zeitplan vorbehalten.

Alle Teilnehmer/innen und deren Begleitung unterwerfen sich beim Zutritt zum Turniergelände allen zum Zeitpunkt der Veranstaltung gültigen gesetzlichen Covid-19 Verordnungen sowie der COVID-19 Sicherheitsbestimmungen und die Empfehlung des Österreichischen Pferde-sportverbandes, die der Homepage unter www.oeps.at zu entnehmen ist. Bitte Abstandsregeln einhalten.

Die Bewerbe finden auf der Ovalbahn, auf dem Sandplatz und in der Halle statt. Der Veranstalter behält sich vor die Bewerbe bei schlechtem Wetter in die Halle zu verlegen.

Anmeldung „Isländercup für Freizeitreiter“

Teilnehmer	Pferd
Name:	Name:
Adresse:	Rasse:
Geb. Datum:	Alter:
Telefon, E-Mail:	<input type="checkbox"/> Wallach <input type="checkbox"/> Stute <input type="checkbox"/> Hengst
OOEPS - Mitgliedsnummer:	<input type="checkbox"/> Leihpferd

Bewerbe:

<input type="checkbox"/> Dressur	<input type="checkbox"/> Trabrennen
<input type="checkbox"/> Springprüfung	<input type="checkbox"/> Ampflwanger Triathlon
<input type="checkbox"/> Geschicklichkeit	<input type="checkbox"/> Töltprüfung
<input type="checkbox"/> Stilvieregang	Hand: <input type="checkbox"/> linke <input type="checkbox"/> rechte
Hand: <input type="checkbox"/> linke <input type="checkbox"/> rechte	<input type="checkbox"/> Kostümtölt oder -trab
	Hand: <input type="checkbox"/> linke <input type="checkbox"/> rechte
Startgeld je Bewerb € 10,00; Leihpferd: pro Bewerb: € 10,00;	
O Box € 19,00 pro Pferd	

Ort, Datum Unterschrift (bei Minderjährigen auch die des Erziehungsberechtigten)

1.) DRESSUR

- | | | |
|-----|-----|---|
| 1. | A | Einreiten im Mittelschritt |
| | X | Halt und Gruß |
| 2. | | im Mittelschritt anreiten |
| | C | rechte Hand, B Arbeitstrab |
| 3. | K-M | Wechseln |
| 4. | C | Zirkel (1 1/2 x herum) |
| 5. | X | aus dem Zirkel wechseln |
| | A | Geradeaus |
| 6. | K-H | Einfache Schlangenlinie |
| 7. | C | Arbeitsgalopp (1 x herum) |
| | C | Arbeitstölt oder -trab |
| 8. | M-K | Wechseln |
| 9. | A | Arbeitsgalopp (1x herum) |
| | A | Arbeitstölt oder-trab |
| 10. | E | Mittelschritt |
| 11. | A | Mittellinie |
| | X | Halt und Gruß, im Mittelschritt ausreiten,
Zügel aus der Hand kauen lassen |

2.) SPRINGPRÜFUNG. nur für Inhaber des Reiterpasses

Gesprungen wird ein Parcours mit einer Höhe von max. 60cm (6 Hindernisse) 3-maliger Ungehorsam oder Sturz führen zum Ausschluss. Bewertet werden der leichte Sitz und das Mitgehen über den Sprung. Fällt ein Hindernis, gibt es Strafpunkte!

3.) TRABRENNEN: Je 1 – 2 Reiter starten miteinander, wobei pro Reiter 2 Stopper die Zeit nehmen. Die beste Zeit gewinnt. Ein Taktfehler über 3 Pferdelängen wird mit 2 Strafsekunden geahndet. Bei Zeigen einer falschen Gangart über 3 Pferdelängen erfolgt die Disqualifikation. Eine Runde auf der Ovalbahn wird geritten. Nach 20m muss das Pferd im Trab sein

4.) STILVIERGANG

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:
 *Einzeln antöhlen, 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. KOSTÜMTÖLT oder -TRAB

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:

- langsames Tempo Tölt bzw. Trab - Handwechsel
- beliebiges Tempo Tölt bzw. Trab

Zusätzlich zu den Noten für die beiden Aufgabenteile werden eine Note für Sitz und Einwirkung und eine Note für das Kostüm vergeben.