

•**Flagge:** Von einem Hocker muss eine Flagge aus einem Eimer vom Pferd ausgenommen und in einem anderen Eimer abgelegt werden. Fällt die Flagge zu Boden gibt es 30 Strafsekunden

•**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

**5.) SCHRITTRENNEN:** 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.

#### 6.) 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.

#### 7.) 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.

#### 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 (1/2 Runde um die Ovalbahn)

1 Reiter (1x um die Ovalbahn in beliebiger Gangart)

#### ALLGEMEINES:

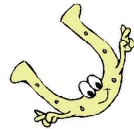
1) Cupwertung: Aus 3 Turnieren werden die besten 2 Veranstaltungen herangezogen- Für eine Einzel- und Vereinswertung müssen mind. 2 geritten werden.

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

3) Die Bewerbe sind für alle Pferderassen offen und jeder ist herzlich Willkommen.



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



# EINLADUNG

zum

## Isländercup für Freizeitreiter

Samstag, 22.04.2023



Reitzentrum Hausruckhof und  
Pferdefreunde Ampflwang  
Hausruckstraße 6  
4843 Ampflwang

anschließendes

*Prüfungsreiten*

**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:** 14.04.2023  
**Bewerbe:** Dressur / Springprüfung / Stilvieregang/ Geschicklichkeit  
/ Schrittrennen / Kostümtölt od. Trab/ Töltprüfung/  
Ampflwanger Triathlon/Prüfungsreiten/anschließend  
Siegerehrung

**Richter:** Christian Reischauer  
**Genehmigt:** OOEPS GZ 011/23

**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 den Covid-19 Sicherheitsbestimmungen und den Empfehlungen des Österreichischen Pferdesportverbandes, die der Homepage unter [www.oeps.at](http://www.oeps.at) zu entnehmen sind. 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

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

#### Bewerbe:

<input type="checkbox"/> Dressur	<input type="checkbox"/> Schrittrennen
<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
<input type="checkbox"/> Prüfungsreiten:	Hand: <input type="checkbox"/> linke <input type="checkbox"/> rechte
<b>Prüfung:</b>	
<b>Startgeld je Bewerb € 10,00; Leihpferd: pro Bewerb: € 10,00;  O Box € 19,00 pro Pferd</b>	

Ort, Datum

Unterschrift (bei Minderjährigen auch die des Erziehungsberechtigten)

## 1.) DRESSUR

- A Einreiten im Mittelschritt  
X Halt und Gruß
- im Mittelschritt anreiten  
C rechte Hand, B Arbeitstrab
- K-M Wechseln
- C Zirkel (1 1/2 x herum)
- X aus dem Zirkel wechseln  
A Geradeaus
- K-H Einfache Schlangenlinie
- C Arbeitsgalopp (1 x herum)  
C Arbeitstölt oder -trab
- M-K Wechseln
- A Arbeitsgalopp (1x herum)  
A Arbeitstölt oder-trab
- E Mittelschritt
- 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 dem Sprung. Fällt ein Hindernis, gibt es Strafpunkte!

## 3.) STILVIERGANG

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:  
\*Einzel antölen, gemeinsam bis zu max. 2 Runden beliebiges Tempo Tölt, wieder einzeln durchparieren zum Schritt. \*Bis zu 1 Runde Mittelschritt. \*Einzel antraben, gemeinsam bis zu max. 2 Runden Arbeits- bis Mitteltempo Trab. \*Einzel durchparieren zum Schritt. \*Einzel 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.) 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 gibt es 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
- Jackeanziehen:** Der Reiter muss das Pferd anhalten. Dann hat er eine Jacke an- bzw. wieder auszuziehen. Bewegt sich das Pferd mehr als eine Pferdelänge gibt es 20 Strafsekunden.
- Labyrinth:** Ein Labyrinth von 6 Stangen muss durchritten werden. Für Übertreten 5 Strafsekunden, bei Verschiebung 10 Strafsekunden.