

ISI-V/Viergang

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern 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 Mittel-tempo Trab, wieder einzeln durchparieren zum Schritt.
- Einzeln angaloppieren, gemeinsam bis zu 2 Runden Arbeits- bis Mitteltempo Galopp, wieder einzeln durchparieren zum Schritt.

ISI-T/Tölt

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

- langsames Tempo Tölt bis zu max. 2 Runden, Handwechsel
- beliebiges Tempo Tölt

Schritt- Trab- Tölt-Galoppbewerb(PS&S)

Der Reiter kann an allen Rennen 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 mathem. Regeln der Mittelwert errechnet und auf eine Kommatstelle gerundet).

Bewertung: Die beste Zeit gewinnt. Taktfehler über drei Pferdelängen → 2 Strafsek. Bei Zeigen der 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 20 m im Trab, Tölt bzw. Galopp sein muss. Der Schrittbewerb führt nur über eine halbe Runde und wird von derselben Startstelle gegengleich gestartet. **Keine Gerte erlaubt**

Kostümbewerb (PS&S)

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

- Langsames Tempo Tölt bzw. Trab Handwechsel
- Beliebige Tempo Tölt bzw. Trab

Bewertung: zusätzlich zu den Noten für die Aufgabenteile werden eine Note für Sitz und Einwirkung und eine Note für das Kostüm vergeben. Endnote → Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile, wobei die Note für das Kostüm einen Faktor von 1,5 hat.

Geschicklichkeitsreiten (PS&S)

Balancieren

Der Reiter steigt vom Pferd ab, läuft über ein Vierkantholz (ca. 4m Länge, 10cm Breite) mit Pferd an der Hand, von der rechten Seite aufsteigen. In der Kinderklasse darf beim Aufsteigen Hilfestellung geleistet werden. **Bewertung:** Heruntertreten: 2 Strafsek.. Nicht von der rechten Seite aufsteigen: 10 Strafsek.

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.

Flagge Von einem Hocker (min. 60cm Höhe) muss eine Flagge, aus einem Eimer vom Pferd aus genommen werden mind. 5m weitergeritten und in einen Eimer, auf einem weiteren Hocker, abgelegt werden.

Bewertung: Fällt die Flagge auf den Boden oder verliert sie der Reiter frühzeitig, gibt es 30 Strafsek.

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 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

Snackbar Auf 2,50 m hohen, 2 m langen Latte sind kleine Snacks (Süßigkeiten oder Anderes) mit einem Zwirn auf unterschiedlicher Höhe angebracht. Der Reiter reitet unter der Latte und muss einen Snack verzehren, dabei darf keine Hand benützt werden. **Bewertung:** Bei unvollständigem Verzehr 10 Strafsekunden, bei Nichterfüllung 20 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**

Einladung

zum

Reitertreffen Isländerserie 3

mit

Pferde-Sport und Spiel Bewerben

Sonntag, 15. Oktober 2023

Islandpferde
ANDORF



Andorfer Pferdefreunde
Islandpferdehof Lichtegg 1, 4770 Andorf
isihof@aon.at

Beginn: ca. 8.00 Uhr
Veranstalter: Andorfer Pferdefreunde, Reiterhof Lichtegg
Richter: Günter Auinger
Nennungen: Andorfer Pferdefreunde, 4770 Andorf, Lichtegg 1
Tel.0664/3939094 (auch für Boxenreservierung)
e-mail: isihof@aon.at

Anmeldeschluss: 10. Oktober 2023 (Nachnennungen möglich)
Meldestelle: von 7.30 Uhr – 8.30 Uhr geöffnet
Bewerbe: ISI-G, ISI-V, ISI-T; ISI-C Schritt- Tölt-, Trab- Galoppbewerb, Geschicklichkeitsbewerb, Kostümbewerb,
Startgeld: € 10,00 pro Bewerb; € 8,00 bei Umnennung
Box: € 15,00 pro Tag, Reservierung notwendig
Allgemeines: Serienwertung: Aus 4 Turnieren werden die besten 2 Veranstaltungen herangezogen. Für eine Einzel- und Vereinswertung müssen mind. 2 geritten werden. Um in die Serienwertung zu gelangen, müssen die Starter beim OOEPS und der OÖIV Mitglied sein.

Sonstiges: Helmpflicht, Gebisse laut FIPO, Teilnahme auf eigene Gefahr, Vereinskleidung oder korrekte Reitkleidung, Änderungen im Zeitplan vorbehalten, Leinenpflicht für Hunde. Der Veranstalter behält sich vor, je nach Witterung die Bewerbe entweder auf der Ovalbahn oder in der Halle auszutragen.
Die Bewerbe unterliegen den Bestimmungen der ÖTO und ÖTO-I
B-Pferde: sind grundsätzlich startberechtigt, jedoch gelten besondere Bestimmungen beim Richten, lt. aktuellem Reglement (OÖ Isländerserie) 2023

Datenschutz: Alle Teilnehmer/innen und Besucher/innen (egal in welcher Funktion) erteilen bei der Anmeldung oder bei Zutritt zum Veranstaltungsort die Zustimmung, dass ihre Daten lt. DSGVO ermittelt, verarbeitet und weitergeleitet werden dürfen. Weiters geben sie damit auch ihre Zustimmung zur Bildverarbeitung sowie zur akustischen Informationsverbreitung.

Genehmigt GZ 033/23 am 13.09.2023

Ausgeschriebene Bewerbe

ISI-G/Dressur

1. A Einreiten im Mittelschritt
X Halt und Gruß,
2. im Mittelschritt anreiten
C Rechte Hand
3. B Arbeitstrab oder –tölt
4. K-M Wechseln
5. C Zirkel (1 ½ x herum)
6. X aus dem Zirkel wechseln
A Geradeaus
7. K-H einfache Schlangenlinie
8. C Arbeitsgalopp (1 x herum)
C Arbeitstrab oder –tölt
9. M-K Wechseln
10. A Arbeitsgalopp (1 x herum)
A Arbeitstrab oder –tölt
11. E Mittelschritt
A Mittellinie
X Halt und Gruß, im M-Schritt ausreiten, Zügel aus der Hand kauen lassen.

Bewertung: Der Richter gibt je Aufgabenteil eine Wertnote von 0 – 10 mit halben Noten. Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

**Die Andorfer Pferdefreunde wünschen einen schönen und interessanten
Tag, den Reiterinnen und Reitern viel Glück und Erfolg!**

ISI-C/Caprilli

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 An der nächsten langen Seite Ganze Bahn. Durchparieren zum Schritt und am langen Zügel die Bahn verlassen.

Bewertung: Aufgabe wird einzeln, mit Springbügeln und auswendig oder bzw. mit eigenem Kommandogeber geritten. Noten von 10 bis 0; zusätzliche Note für harmonische Vorführung, Gesamteindruck, Für Hindernisfehler, Abwurf oder Verrücken der Trabstangen, Ungehorsam oder Verreiten werden je 0,2 Punkte abgezogen. Bei 3-maliger Verweigerung oder Sturz erfolgt Disqualifikation.

