

•**Flagge:** Von einem Hocker (min. 60 cm Höhe) muss eine Flagge, aus einem Eimer vom Pferd aus genommen, mind. 5 m weitergeritten und in einem anderen Eimer auf einem Hocker abgelegt werden. Fällt die Flagge auf den Boden oder verliert er sie – 30 Strafsekunden

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

**5.) 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, das Pferd muss nach 20 m in der geforderten Gangart sein.

### 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.) AMPFLWANGER 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 beliebiger Gangart).

### ALLGEMEINES:

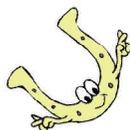
1) Cupwertung: Aus 4 Turnieren werden die besten 2 Veranstaltungen herangezogen- Für eine Einzel- und Vereinswertung müssen mind. 2 geritten werden.

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

3) Die Bewerbe sind für alle Pferderassen und Pferd/Reiterpaare offen und recht herzlich willkommen.



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



# EINLADUNG

zum

„Isländercup für Freizeitreiter“

Samstag, 13.04.2024

IPF Ampflwang



Reitzentrum Hausruckhof und  
Pferdefreunde Ampflwang  
Hausruckstraße 6  
4843 Ampflwang

anschließendes

*Prüfungsreiten*

**Beginn:** 8.30 Uhr  
**Veranstalter:** Pferdefreunde Ampflwang  
**Kontaktperson:** Marlene Huber, Diana Kaiser  
 Tel.: 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:** 03.04.2024  
**Bewerbe:** Dressur / Springprüfung / Stilvieregang/  
 Geschicklichkeit / Trabrennen / Kostümtölt  
 od.Trab/ Töltprüfung/ / Ampflwanger Triathlon /  
 Prüfungsreiten/anschließend Siegerehrung  
**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 Pferdesportverbandes, die der Homepage unter [www.oeps.at](http://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“ Gen.OOEP 05.03.2024 GZ 007/24**

<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>	<b>O Wallach O Stute O Hengst</b>
<b>OOEPS - Mitgliedsnummer:</b>	<b>O Leihpferd</b>

**Bewerbe:**

<b>O Dressur</b>	<b>O Trabrennen</b>
<b>O Springprüfung</b>	<b>O Ampflwanger Triathlon</b>
<b>O Geschicklichkeit</b>	<b>O Töltprüfung</b>
<b>O Stilvieregang</b>	<b>Hand: O linke O rechte</b>
<b>Hand: O linke O rechte</b>	<b>O Kostümtölt oder –trab</b>
<b>O Prüfungsreiten:</b>	<b>Hand: O linke O rechte</b>
<b>Prüfung:</b>	
<b>Startgeld je Bewerb € 10,00; Leihpferd: pro Bewerb: € 11,00;</b>	
<b>O Box € 20,00 pro Pferd</b>	

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 Arbeitstrab
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. 60 cm (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 Abzüge von der Stilnote!

## 3.) STILVIERGANG

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern 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.) 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 10 m 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 20 Sekunden Strafe.
- Labyrinth:** Ein Labyrinth von 6 Stangen muss durchritten werden.  
Für Übertreten 5 Strafsekunden, bei Verschiebung 10 Strafsekunden.