

A II

Nationale Prüfungen



Die folgenden aufgelisteten Prüfungen werden über die Beschreibungen in der jeweils gültigen FIPO abgedeckt:

Töltprüfungen:

T1
T2
T3
T4
T5
T6
T7
T8

Gangprüfungen:

V1
V2
V3
V4
V5
V6

F1 (WR-Turniere: Ovalbahn mind. Kat B, nat. Turniere Ovalb. mind. Kat C.)

F2 (WR-Turniere: Ovalbahn mind. Kat B, nat. Turniere Ovalb. mind. Kat C.)

Passwettbewerbe:

P1
P2
P3
PP1
PP2

Prüfungen im Dressurviereck:

FS1
FS2
FS3

Sonstige:

FR1
TR1
CR1

Vorbemerkung zu den Nationalen Prüfungen

Alle Nationalen Prüfungen, die aus den früheren IPO übernommen und erhalten wurden, sind der Nomenklatur der FIPO-Prüfungen (Buchstaben und Ziffern) angepasst. D = Dressur; SP = Springen; R = Rennen; FZ = Führzügel und erweitert worden in den nationalen Prüfungen um die verschiedenen Futurity Prüfungen FY= Futurity.

Bei den Gehorsamsprüfungen musste aus technischen Gründen die Bezeichnung geändert werden. Ab 2012 werden die Gehorsamsprüfungen wie folgt benannt:

- D1 Gehorsamsprüfung Kür
- D2 **Gehorsamsprüfung A**, Aufgabe a, Schwierigkeitsgrad schwer
- D2 **Gehorsamsprüfung A**, Aufgabe b, Schwierigkeitsgrad schwer
- D3 **Gehorsamsprüfung B**, Aufgabe a, Schwierigkeitsgrad mittel
- D3 **Gehorsamsprüfung B**, Aufgabe b, Schwierigkeitsgrad mittel, Testprüfung
- D4 **Gehorsamsprüfung C**, Schwierigkeitsgrad leicht
- D5 Mannschaftsdressur
- D6 Reiterprüfung
- D7 Kleine Reiterprüfung
- D9 Gehorsamsprüfung ohne Galopp

Der Großbuchstabe und die Zahl bezeichnen die Prüfung und der kleine Buchstabe bezeichnet, bei den Prüfungen wo mehrere Aufgaben zur Verfügung stehen, welche Aufgabe ausgeschrieben wird oder geritten werden soll. Die „alten“ Bezeichnungen Geh. A, Geh. B und Geh. C fallen somit endgültig weg.

D1 Gehorsamsprüfung Kür

Dauer ca. 7 – 10 Minuten

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln und auswendig geritten.

Die zu reitende Prüfung ist schriftlich auf dem dafür vorgesehenen Formblatt (siehe S. 30. Inhalt: Aufgabenteile in entsprechender Reihenfolge, gewählte Gangart usw.) an der Meldestelle abzugeben.

Der Bogen für die Dressurkür muss mindestens drei Stunden vor Prüfungsbeginn abgegeben werden. Wenn die Möglichkeit besteht, dann muss die Kür bereits am Vortag abgegeben werden.

Musik:

Eine zur Kür passende Musik ist mitzubringen. Dem Ansager muss während der Kür ein Helfer des Reiters zur Verfügung stehen.

Anzahl der Aufgabenteile:

Die Dressurkür muss mindestens 10, höchstens 20 Aufgabenteile enthalten.

Ein Aufgabenteil darf lediglich einen Lektionenschwerpunkt enthalten.

Ein Aufgabenteil wird pro Hand nur einmal bewertet. Der Gruß ist eine Ausnahme.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam

Die einzelnen Aufgaben sowie die Gesamtbeurteilung (Reinheit der Gänge, Schwung, Durchlässigkeit, Sitz und Einwirkung) werden mit Noten von 0 – 10 bewertet.

Reitvorführung:

Bewertet werden die einzelnen Aufgabenteile und der Gesamteindruck. Die Wertnote wird wie bei den anderen Gehorsamsprüfungen ermittelt, von dieser Wertnote werden Punkte nach folgender Staffelung abgezogen: beim 1. Verreiten -0,2, 2. Verreiten -0,4 und 3. Verreiten -0,8 Punkte Abzug. Die Wertnote nach den Abzügen wird dann mit 6 multipliziert.

Schwierigkeitsgrad:

Die Note für den Schwierigkeitsgrad wird von den beiden eingesetzten Richtern gemeinsam vor Prüfungsbeginn vergeben. Es wird eine Gesamtnote für den Schwierigkeitsgrad aufgrund der vorgelegten Prüfungsaufgaben und des Aufbaus der Aufgabe vergeben. Die Note beträgt 0 – 10 Punkte und wird mit drei multipliziert. Die Note setzt sich nicht aus Einzelnoten für die Aufgabenteile zusammen, sondern wie folgt:

Es wird mit ganzen Noten gerechnet. Jeder Aufgabe wird aufgrund des Lektionsschwerpunktes ein Schwierigkeitsgrad zugeordnet. Alle Schwierigkeitsgrade der Aufgabenteile werden addiert und durch die Anzahl der Aufgabenteile geteilt. Die Endnote wird auf 2 Stellen hinter dem Komma gerundet. Somit ist der Schwierigkeitsgrad ermittelt.

Einfache Bahnfiguren in den Übergängen oder als Verbindungsteile im Schritt, Tölt und Trab verändern die Note für den Schwierigkeitsgrad nicht.

Schwierige Bahnfiguren oder Bahnfiguren, die im Galopp oder in verstärkten Tempi geritten werden, können zu einem höheren Schwierigkeitsgrad führen. Beispiele hierfür: einreiten im Galopp, Zirkel im Galopp, Durch die ganze Bahn wechseln mit Mitteltrab, Acht im Trab etc.

Für eine besonders harmonische und korrekte Ausführung (sehr gute Ausführung der Lektionen) der gesamten Dressurkür kann die Note für den Schwierigkeitsgrad im Nachhinein um 0,5 – 1.0 erhöht werden.

Für eine unharmonische und unkorrekte Ausführung der gesamten Dressurkür (Lektionen deutlich zu schwierig für Reiter / Pferd) kann die Note des Schwierigkeitsgrades im Nachhinein um 0,5-2,0 herabgesetzt werden.

Die Aufgabe hat folgende Grundanforderungen zu enthalten:

1. Gruß
2. Mittelschritt
3. Arbeitstölt / Arbeitstrab
4. Galopp auf beiden Händen
5. Vorhandwendung
6. Schenkelweichen im Schritt
7. beliebige Bahnfiguren

Die Grundanforderungen 5. und 6. können durch entsprechend schwierigere Lektionen ersetzt werden, wie z.B. Hinterhandwendung, Schenkelweichen im Trab / Tölt, Schulterherein o.ä.

Musik

Für die Musik wird eine Note von 0 – 10 vergeben

Gesamtpunktzahl:

Reitvorführung 0 – 10 x 6

Schwierigkeitsgrad 0 – 10 x 3

Musik 0 – 10 x 1

Erreichbare Gesamtpunktzahl max. 100 Punkte : 10 = Gesamtnote

Abzüge bei 0-Wertung/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkt (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkt (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise

Die Gehorsamsprüfung Kür ist vorrangig für die Sportklasse, Jugend- und Juniorenklasse gedacht.

Lektionen, Einteilung

Faktor 1:

- ganze/halbe Bahn, durch die ganze/Länge der Bahn wechseln/geritten im Schritt
- Zirkel im Schritt
- einfache Schlangenlinie im Schritt

Faktor 2:

- doppelte Schlangenlinie im Schritt
- einfache Schlangenlinie im Trab/Tölt
- ganze/halbe Bahn, durch die ganze/Länge der Bahn wechseln geritten im Trab/Tölt
- aus dem/durch den Zirkel wechseln im Schritt
- ganze Parade aus dem Schritt
- ganze Bahn im Galopp (angaloppieren in der Ecke!)
- aus der Ecke kehrt im Schritt (6 m)
- Einreiten im Schritt (Halt bei X oder bei G)

Faktor 3:

- ganze Bahn im Galopp (angaloppieren nicht in der Ecke!)
- doppelte Schlangenlinie im Trab/Tölt
- Volte 10 m im Schritt
- Zirkel Trab/Tölt
- Zirkel verkleinern und vergrößern im Schritt
- Schenkelweichen im Schritt gegen die Bande

Faktor 4:

- Acht im Schritt (10 m)
- Vorhandwendung

- aus dem Zirkel wechseln im Trab/Tölt
- Volte 8 m im Schritt
- Kleeblatt im Schritt
- durch den Zirkel wechseln im Schritt
- Mittelzirkel Trab/Tölt

Faktor 5:

- durch den Zirkel wechseln im Trab/Tölt
- Zirkel verkleinern und vergrößern im Trab/Tölt
- aus der Ecke kehrt Trab/Tölt (8 m)
- Acht im Schritt (8 m)
- Zügel aus der Hand kauen lassen im Schritt mit Bandenanlehnung
- Schenkelweichen im Schritt ohne Bandenanlehnung
- Volte 6m im Schritt

Faktor 6:

- a) Zirkel Galopp
- b) Volte 10 m Trab/Tölt
- c) Viereck verkleinern und vergrößern im Schritt
- d) Einreiten im Trab/Tölt (Halt bei X oder bei G)
- e) ganze Parade aus Trab/Tölt
- f) Kurzkehrt
- g) Schlangenlinie d.d.g.B. 3 Bogen Trab/Tölt
- h) Schlangenlinien entlang der Mittellinie im Trab/Tölt
- i) Zügel aus der Hand kauen lassen im Schritt ohne Bandenanlehnung
- j) Zügel aus der Hand kauen lassen im Trab mit Bandenanlehnung

Faktor 7:

- einfacher Galoppwechsel
- Mitteltölt, Tritte verlängern im Trab
- Mittelgalopp
- Mittelzirkel Galopp
- Schlangenlinie d.d.g.B. ab 4 Bogen und mehr im Trab/Tölt
- Acht im Trab/Tölt (10 m Volten)
- Hinterhandwendung
- Zick-Zack-Schenkelweichen im Schritt
- Rückwärtsrichten
- Schulterherein im Schritt
- Schenkelweichen im Trab
- Angaloppieren aus Halt/Schritt
- Galopp-Schritt Übergang?

- Volte 8 m Trab/Tölt
- Kleeblatt im Trab/Tölt (10m, 8m, 6m)
- durch den Zirkel wechseln im Trab/Tölt
- Zügel aus der Hand kauen lassen im Trab ohne Bandenanlehnung

Faktor 8:

8. Schlangenlinie d.d.g.B. im Galopp 3 Bogen
9. Zirkel verkleinern und vergrößern im Galopp
10. Einreiten im Galopp
11. ganze Parade aus dem Galopp
12. Schulterherein im Trab/Tölt
 - durch den Zirkel wechseln im Galopp
 - aus der Ecke kehrt im Galopp
 - Acht im Trab (8 m Volten)
 - Kontergalopp
 - Travers im Schritt
 - Renvers im Schritt
 - Traversale im Schritt
 - Schrittpirouette
 - Viereck verkleinern und vergrößern im Trab/Tölt
 - Mitteltrab
 - Zügel aus der Hand kauen lassen im Galopp mit Bandenanlehnung
 - Volte 10 m Galopp

Faktor 9:

- a) Schlangenlinie durch die ganze Bahn im Galopp ab 4 Bogen
- b) Volte 8 m Galopp
- c) Travers im Trab/Tölt
- d) Renvers im Trab/Tölt
- e) Traversale im Trab/Tölt
- f) Zick-Zack-Schenkelweichen im Trab/Tölt
- g) Acht im Galopp
- h) Zügel aus der Hand kauen lassen im Galopp ohne Bandenanlehnung
- i) Schaukel

Faktor 10:

- a) Travers im Galopp
- b) Traversale im Galopp
- c) Fliegender Wechsel
- d) Galoppirouette
- e) Piaffe
- f) Passage
- g) Schulterherein im Galopp

D2 Gehorsamsprüfung A, Aufgabe a)

Dauer ca. 8 Minuten, Schwierigkeitsgrad „schwer“

A Vorentscheidung/B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Arbeitstölt oder Arbeitstrab auf der rechten Hand

A-X-G	Auf die Mittellinie gehen
G	Halt, Gruß
G-C	Im Arbeitstempo antölen oder antraben, rechte Hand (½ mal herum)
	Schlangenlinie durch die ganze Bahn, drei Bogen
B-X-B	Volte 10m
A	Mittelschritt
E	Kurzkehrt rechts
A-X-C	Zickzackschenkelweichen auf der Mittellinie: nach links ca. 3 Schritte, nach rechts ca. 6 Schritte, nach links ca. 6 Schritte, nach rechts ca. 3 Schritte
C	linke Hand
E	Halt, eine Pferdelänge rückwärts richten, Halt, im Mittelschritt anreiten
K	Halt, auf der Hinterhand links um kehrt
K	Arbeitstempo Tölt oder Trab (½ al herum)
M-X-K	durch die ganze Bahn wechseln, dabei Mitteltölt oder Mitteltrab
A	auf dem Zirkel geritten (1 ½ mal herum)
X	Im Arbeitstempo links angaloppieren (1 mal herum)
X	aus dem Zirkel wechseln mit einfachem Galoppwechsel
X-C	½ mal herum
C	Ganze Bahn
M-F	Mittelgalopp
F	Arbeitsgalopp
K-H	Mittelgalopp
H	Arbeitsgalopp
B	Mittelschritt
A-X-G	Arbeitstölt oder Arbeitstrab, auf die Mittellinie gehen
G	Halt, Gruß
G-C	Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise:

Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen

D2 Gehorsamsprüfung A, Aufgabe b)

Dauer ca. 8 Minuten, Schwierigkeitsgrad „schwer“

A Vorentscheidung/B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Arbeitstölt oder Arbeitstrab auf der rechten Hand

A-X-G	Auf die Mittellinie gehen
G	alt, Gruß
G-C	antölen oder antraben, rechte Hand (½ mal herum)
A	Schlangenlinie durch die ganze Bahn drei Bogen
C	ganze Bahn
B	Mittelzirkel (1 mal herum)
B-X-E	durch den Mittelzirkel wechseln
E-B	Mittelzirkel (½ mal herum)
B-X-B	Volte, 10 m
B	ganze Bahn
H-K	Tritte verlängern
K	Arbeitstempo Tölt oder Trab
A	Mittelschritt
	Von Zirkelpunkt zu Zirkelpunkt der nächsten langen Seite, Schulterherein links
C	Kurzkehrt links
	Von Zirkelpunkt zu Zirkelpunkt der nächsten langen Seite, Schulterherein rechts
K	Halt, Hinterhandwendung rechts um kehrt
A-X-C	Zickzackschenkelweichen auf der Mittellinie: nach links ca. 3 Schritte, nach rechts ca. 6 Schritte, nach links ca. 6 Schritte, nach rechts ca. 3 Schritte
C	linke Hand und Arbeitsgalopp
E-B-E	Mittelzirkel (1 mal herum)
E	Ganze Bahn
F-M	Mittelgalopp
M-C	Arbeitsgalopp
C-X	Zirkel (½ mal herum)
X	Aus dem Zirkel wechseln mit einfachem Galoppwechsel
X-A	Zirkel (½ mal herum)
A	Ganze Bahn (½ mal herum)
C-X-C	Zirkel (1 mal herum)
C	Ganze Bahn, Arbeitstölt oder Arbeitstrab
B	Halt, eine Pferdelänge rückwärts richten
B	Arbeitstempo Tölt oder Trab
A-X-G	Auf die Mittellinie gehen
G	Halt, Gruß
G-C	Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise

Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen.

D3 Gehorsamsprüfung B, Aufgabe a)

Dauer ca. 6 Minuten, Schwierigkeitsgrad „mittel“

A Vorentscheidung/BEndausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand

- | | |
|-------|--|
| A-X | Auf die Mittellinie gehen |
| X | Im Mittelpunkt halten, Gruß |
| X-C | Im Arbeitstempo antöhlen oder antraben |
| C | Rechte Hand (½ mal herum) |
| A | Mittelschritt |
| | Nach Durchreiten der zweiten Ecke eine Acht geritten |
| E | Halt, auf der Vorhand linksum kehrt
im Mittelschritt anreiten |
| A-X | auf die Mittellinie gehen |
| X-H | Vom Mittelpunkt der Bahn bis zum Wechsellpunkt der langen Seite das
Pferd dem rechten Schenkel weichen lassen |
| H | Bei Erreichen der Bande im Arbeitstempo antöhlen oder antraben |
| C | Ganze Bahn |
| M-F | An der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie |
| A | Mitte der nächsten kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren
(1 mal herum) |
| A | Arbeitstölt oder Arbeitstrab |
| A-X-C | Auf dem Zirkel geritten (½ mal herum), aus dem Zirkel wechseln (½
mal herum) |
| C-X-C | Zirkel (1 mal herum) |
| C | Ganze Bahn, im Arbeitstempo linke angaloppieren (1 mal herum) |
| C | Arbeitstölt oder Arbeitstrab (½ mal herum) |
| A-X | Auf die Mittellinie gehen |
| X | Halt, Gruß |
| X-C | Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen |

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise:

Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen

D3 Gehorsamsprüfung B, Aufgabe b)

Dauer ca. 6 Minuten, Schwierigkeitsgrad „mittel“

A Vorentscheidung/BEndausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Arbeitstölt oder Arbeitstrab auf der rechten Hand

A-X	Auf die Mittellinie gehen
X	Im Mittelpunkt halten, Gruß
X-C	Im Arbeitstempo antölen oder antraben
C	Rechte Hand (½ mal herum)
A-X-C	Durch die Länge der Bahn wechseln
E-X-E	Volte (10m)
A	Mittelschritt
F-M	An der nächsten langen Seite Viereck verkleinern und vergrößern
C	Mitte der kurzen Seite antölen oder antraben und auf dem Zirkel geritten (1 mal herum)
C	Im Arbeitstempo links angaloppieren (1 mal herum)
C	Arbeitstölt oder Arbeitstrab
C-X-A	Aus dem Zirkel wechseln
A	Mitte der kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren, ganze Bahn (1 mal herum)
A	Arbeitstölt oder Arbeitstrab (½ mal herum)
C	Schritt
M-K	Durch die ganze Bahn wechseln, dabei Zügel aus der Hand kauen lassen
K	Mittelschritt
A-X	Auf die Mittellinie gehen
X	Halt, Gruß
X-C	Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise:

Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen.

D4 Gehorsamsprüfung C

Dauer ca. 6 Minuten, Schwierigkeitsgrad „leicht“

A Vorentscheidung/BEndausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand

A-X	Auf die Mittellinie gehen
X	Im Mittelpunkt halten, Gruß
X-C	Im Mittelschritt anreiten
C	Rechte Hand ($\frac{1}{2}$ mal herum)
A	Im Arbeitstempo antölen oder antraben ($\frac{1}{2}$ mal herum)
M-E	Durch die halbe Bahn wechseln
A	Auf dem Zirkel geritten (1 mal herum)
A-X-C	Aus dem Zirkel wechseln
C	Ganze Bahn
M-F	An der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie
A	Ganze Bahn, in der zweiten Ecke der kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren ($\frac{3}{4}$ mal herum)
A	Arbeitstölt oder Arbeitstrab ($\frac{1}{2}$ mal herum)
M-K	Durch die ganze Bahn wechseln
A	Ganze Bahn, in der zweiten Ecke der kurzen Seite im Arbeitstempo links angaloppieren ($\frac{3}{4}$ mal herum)
A	Arbeitstölt oder Arbeitstrab
B	Schritt, aus der Ecke kehrt
A-X	Auf die Mittellinie gehen
X	Halt, Gruß
X-C	Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise

Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen.

D5 Mannschaftsdressur

Druck: Januar 2015

Dauer ca. 12 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Anforderungen:

- R. H.: Einreiten im Mittelschritt und beliebiger Aufmarsch zur Grußaufstellung. Gruß. Abteilung zu einem rechts brecht ab - Marsch, eine Pferdelänge Abstand. – $\frac{1}{2}$ mal herum, Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - Marsch - $\frac{1}{2}$ mal herum. Auf dem Zirkel geritten - $1\frac{1}{2}$ mal herum. Aus dem Zirkel wechseln.
- L. H.: - $1\frac{1}{2}$ mal herum. Ganze Bahn. Anfang an der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie. Abteilung - Schritt. Abteilung - Halt.
- R. H.: Auf der Vorhand rechtsum kehrt - Marsch. Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - Marsch – $\frac{3}{4}$ mal herum. Aus der zweiten Ecke der kurzen Seite einzeln rechts angaloppieren - 1 mal herum. Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - $\frac{1}{2}$ mal herum. Durch die halbe Bahn wechseln.
- L. H.: Bei Erreichen der Bande einzeln links angaloppieren - $1\frac{1}{4}$ mal herum. Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - $\frac{1}{2}$ mal herum, Abteilung - Schritt - $\frac{1}{2}$ mal herum. Anfang links dreht, ohne Zwischenräume rechts marschiert auf - Marsch. Anfang - Halt. Gruß. Zu einem rechts brecht ab - Marsch. Ausreiten.

Die Aufgabe wird vorgelesen.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 bis 10.

D6 Reiterprüfung

Dauer ca. 15 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Es kommen bis zu sechs Pferde in die Bahn.

Anforderungen:

R . H.: Auf der rechten Hand - mit einer Pferdelänge Abstand - Abteilung bilden - von der kurzen Seite auf die Richter zu, - Anfang rechts dreht, links marschiert auf - Marsch. Anfang - Halt (zwischen den HB - Punkten), Gruß.

R . H.: Abteilung zu einem rechts brecht ab - Marsch - ca. ½ mal herum-. Durch die halbe Bahn wechseln.

L . H.: Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - Marsch, leichttraben - ca. ½ mal herum -. Auf dem Zirkel geritten - ca. 1½ mal herum -. Aus dem Zirkel wechseln.

R . H.: ca. 1½ mal herum - Aussitzen. Ganze Bahn. Anfang an der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie. Durch die ganze Bahn wechseln.

L . H.: Abteilung - Schritt. Abteilung - Halt. Abteilung - Marsch.

Einzelaufgabe: Im Arbeitstempo antölen oder antraben, aus der Ecke heraus im Arbeitstempo links angaloppieren, an die Abteilung anschließen.

Anfang aus der Ecke kehrt.

R . H.: (von der kurzen Seite auf die Richter zu) Anfang rechts dreht, links marschiert auf - Marsch. Anfang - Halt (zwischen den HB - Punkten), Gruß. Zu einem rechts brecht ab - marsch, ausreiten.

Die Aufgabe wird vorgelesen. Ein Wechsel der Anfangsreiter ist möglich. Es ist den Richtern freigestellt, die Aufgabe dem jeweiligen Leistungsstand anzupassen.

Bewertung:

Ein oder zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Stilnoten von 0 bis 10. Es werden Zehntelnoten vergeben. In erster Linie werden der Sitz und die Einwirkung des Reiters sowie die Ausführung der Bahnfiguren bewertet.

Allgemeine Hinweise:

Auf der DJIM wird das Starterfeld in 2 Abteilungen aufgeteilt:

- a) für Reiter die die Aufgabe im Trab reiten und
- b) für Reiter, die die Aufgabe im Tölt reiten (muß auf der Nennung angegeben werden)

D7 Kleine Reiterprüfung

Dauer ca. 15 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Es kommen ca. fünf Pferde in die Bahn.

Anforderungen:

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

- Reiten im Schritt.
- Reiten im Trab/Tölt. Sitzform im Trab beliebig.
- Im Schritt durch die ganze Bahn wechseln.
- Im Schritt auf dem Zirkel geritten.
- Im Schritt durch die Länge der Bahn wechseln.
- Halt zwischen zwei Tonnen/Pylonen.
- Slalom um Tonnen.

Bewertung:

Ein oder zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Stilnoten von 0 - 10. Es werden Zehntelnoten vergeben. In erster Linie werden der Sitz und die Einwirkung des Reiters sowie die Ausführung der Bahnfiguren bewertet.

C Allgemeine Hinweise

Diese Prüfung ist vorrangig für die Kinderklasse S gedacht.

D9 Gehorsamsprüfung D

Dauer ca. 6 Minuten, Schwierigkeitsgrad „sehr leicht“

A Vorentscheidung/BEndausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand

A-X	Auf die Mittellinie gehen
X	Im Mittelpunkt halten, Gruß
X-C	Im Mittelschritt anreiten
C	Rechte Hand
M	Im Arbeitstempo antölen oder antraben
K-M	Durch die ganze Bahn wechseln
C	Auf dem Zirkel geritten (1mal herum)
C-X-A	Aus dem Zirkel wechseln
A	Ganze Bahn, Mittelschritt
K-H	An der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie
B	Volte (8m)
A	Im Arbeitstempo antölen oder antraben
K-B	Durch die halbe Bahn wechseln
A-X	Auf die Mittellinie gehen
X	Halt, Gruß
X-C	Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise:

Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen.

Futurity-Prüfungen

Allgemeine Hinweise zur Bewertung von Futurity-Prüfungen

Alle Gänge werden so bewertet wie der Richter die Entwicklung für möglich und realistisch hält, das heißt:

- Wechselnde Taktfehler spielen keine Rolle, wenn der Grundtakt in Ordnung ist.
- Bei anhaltendem gleichem Taktfehler liegt es im Ermessen der Richter zu beurteilen, wie viel Einfluss sie auf die spätere Gangqualität haben.
- Vieregang Töltbewertung: Tempovarianzen müssen nur über kurze Strecken gezeigt werden.

Insgesamt soll der Bewertungsschwerpunkt auf Takt, Bewegungsfluss, Rhythmus und Elastizität, Balance, Formbarkeit, sowie der Ausstrahlung und Bewegung liegen.

Die Richter bewerten immer die besten Phasen und deren Entwicklungsmöglichkeiten. Tempovarianzen in Trab und Galopp (im Fünfgang auch im Tölt) müssen nicht gezeigt werden, können aber einen Hinweis auf Rahmenerweiterungsmöglichkeit, Durchlässigkeit, Raumgewinn und Bewegungsmöglichkeit geben.

Allgemeine Bestimmungen zur Durchführung von Futurity-Prüfungen

Der Ausrichter kann nur eine Prüfungsform ausschreiben

Aus einer Veranstaltung darf entweder Futurity ODER Sport gemeldet werden

Klassen:

eine Klasse für 5-jährige und eine für 6-jährige Pferde. Der Turnierveranstalter entscheidet, ob getrennt nach Altersklassen gewertet wird oder nicht.

Eine Information zu Alter und Abstammung, die vom Sprecher oder Richter verlesen werden kann, ist erwünscht.

Richter und Bewertung:

Zwei Richter richten gemeinsam. Es sollte ein Zuchtrichter und ein Sport – oder Gaedingarrichter sein.

Die Prüfung wird kommentiert analog zu den Zuchtprüfungen.

Ggf. kann der kommentierende Richter bei unerfahrenen Reitern etwas Hilfestellung leisten.

Die Notenvergabe erfolgt mit Noten von 0-10.

Zusätzlich wird eine Präsenznote vergeben, diese beinhaltet Leichtrittigkeit, Form unter dem Reiter, Durchlässigkeit, Temperament, Ausdruck.

Sollte die Prüfung an ein Sportturnier angegliedert sein, wird sie von der zuständigen Sportleitung genehmigt, sollte sie an eine Zuchtveranstaltung angegliedert sein, wird sie von der zuständigen Zuchtleitung genehmigt.

Qualifikation:

Keine Qualifikation über Leistungsklassen.

Stattdessen werden gute Rittigkeit und Bahnsicherheit bei der Teilnahme an einer Futurityprüfung vorausgesetzt und sind unabdingbar für eine gute Bewertung.

Reiter der Kinderklassen sind in Futurityprüfungen nicht startberechtigt.

FU VI Futurity Viergang (einzeln geritten)

A Vorentscheidung/ Endausscheidung

Pferde die in dieser Prüfung genannt sind, dürfen in keiner anderen Gangprüfung starten.

- Die Prüfung wird einzeln geritten
- Die Gangarten werden in beliebiger Reihenfolge geritten. Wiederholungen von Gangarten sind möglich.
- Handwechsel sind möglich
- Die Dauer der Vorstellung ist auf max.5 Minuten begrenzt. Nach 3 ½ Minuten wird die

Zeit angesagt um dem Teilnehmer die optimale Vorstellung seines Pferdes zu ermöglichen.

Anforderungen:

Beliebiges Vorstellen der Pferde im Schritt, Trab und Galopp. Im Tölt muss, für den höheren Notenbereich, die Fähigkeit von Tempovarianzen gezeigt werden, sonst erfolgt Punktabzug.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10. Die Wertnoten für die Aufgabenteile Tölt und Präsenz werden verdoppelt, mit den Noten für die anderen Aufgabenteile addiert und dann durch sieben dividiert.

B Endausscheidung

Es wird keine Endausscheidung durchgeführt

Futurity Viergang (zu zweit)

Pferde, die für diese Prüfung genannt sind, dürfen in keiner anderen Gangprüfung starten.

A Vorentscheidung

Die Prüfung wird zu zweit geritten.

Anforderungen:

1. Freie Vorstellung des Pferdes im Tölt mit beliebiger Tempovarianz,
2. Freie Vorstellung des Pferdes im Trab,
3. Freie Vorstellung des Pferdes im Schritt,
4. Freie Vorstellung des Pferdes im Galopp.

Im Tölt muss für den höheren Notenbereich die Fähigkeit zu langsamem und schnellem Tempo Tölt zu sehen sein.

Die Dauer der einzelnen Aufgabenteile beträgt ca. 2 Runden nach Maßgabe der Richter.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Zusätzlich zur Bewertung der Anforderungen wird eine Note für Präsenz vergeben (siehe Allgemeine Bestimmungen zur Durchführung von Futurity-Prüfungen).

Die Wertnoten für den Aufgabenteil Tölt und für die Präsenz werden jeweils verdoppelt, sodann zu den Noten der anderen 3 Aufgabenteile addiert und schließlich durch sieben dividiert.

B Endausscheidung

Es wird keine Endausscheidung durchgeführt.

FU FI Futurity Fünfgang (einzeln geritten)

Pferde, die für diese Prüfung genannt sind, dürfen in keiner anderen Gangprüfung starten.

A Vorentscheidung/ Endausscheidung

Anforderungen:

- Die Prüfung wird einzeln geritten
- Die Gangarten werden in beliebiger Reihenfolge geritten. Wiederholungen von Gangarten sind möglich.
- Handwechsel sind möglich
- Die Dauer der Vorstellung ist auf max. 5 Minuten begrenzt. Nach 3 ½ Minuten wird die Zeit angesagt um dem Teilnehmer die optimale Vorstellung seines Pferdes zu ermöglichen.

Beliebiges Vorstellen der Pferde im Schritt, Trab, Tölt, Galopp und Pass.

Der Rennpass wird, wenn möglich auf der Passstrecke oder auf dem P-Schenkel gezeigt.

Bewertung:

Es richten zwei Richter gemeinsam mit Noten von 0-10. Die Noten für Tölt, Rennpass und Präsenz wird verdoppelt, die Wertnoten für die anderen Gangarten werden addiert und durch neun dividiert.

B Endausscheidung

Es wird keine Endausscheidung durchgeführt

FU FII Futurity Fünfgang (zu zweit)

Pferde, die für diese Prüfung genannt sind, dürfen in keiner anderen Gangprüfung starten.

A Vorentscheidung

Die Prüfung wird zu zweit geritten.

Anforderungen:

1. Freie Vorstellung des Pferdes im Tölt,
2. Freie Vorstellung des Pferdes im Trab,
3. Freie Vorstellung des Pferdes im Schritt,
4. Freie Vorstellung des Pferdes im Galopp,
5. Rennpass.

Die Pferde können zwei lange Seiten im Rennpass gezeigt werden.

Wo es möglich ist, können die Pferde auf dem P-Schenkel oder der Passbahn im Rennpass gezeigt werden.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Zusätzlich zur Bewertung der Anforderungen wird eine Note für Präsenz vergeben (siehe Allgemeine Bestimmungen zur Durchführung von Futurity-Prüfungen).

Die Wertnoten für die Aufgabenteile Tölt und Rennpass sowie für die Präsenz werden jeweils verdoppelt, sodann zu den Noten der anderen 3 Aufgabenteile addiert und schließlich durch neun dividiert.

B Endausscheidung

Es wird keine Endausscheidung durchgeführt.

FU T Futurity Tölt

Pferde, die für diese Prüfung genannt sind, dürfen in keiner anderen Töltprüfung starten.

Es starten 2 Pferde gemeinsam. Bei ungeraden Anzahl bis zu 3 Pferden gemeinsam.

A Vorentscheidung

Anforderungen:

1. Freie Vorstellung des Pferdes im Tölt mit beliebiger Tempovarianz und/oder Zügelüberstreichen, durch parieren zum Schritt und beliebig kehrt.
2. Freie Vorstellung des Pferdes im Tölt mit beliebiger Tempovarianz und/oder Zügelüberstreichen.

Die Dauer der einzelnen Aufgabenteile beträgt ca. zwei Runden nach Maßgabe der Richter.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Die Wertnote für den Tölt wird doppelt gewertet, die Präsenznote addiert und dann durch drei dividiert.

B Endausscheidung

Es wird keine Endausscheidung durchgeführt

C Allgemeine Hinweise

Diese Prüfung ist als Hinführung sowohl zur Töltprüfung T2 als auch zur Töltprüfung T3 gedacht.

Der Richtschwerpunkt liegt auf der Töltqualität, auch unter Berücksichtigung der Tempovarianz.

FU P Futurity Pass

Pferde, die in dieser Prüfung genannt sind, dürfen in keiner anderen Passdisziplin starten.
Strecke: Passstrecke ca. 200m

A Vorentscheidung/Endausscheidung

Die Prüfung wird einzeln geritten. Alle Teilnehmer haben zwei Durchgänge.

Anforderungen:

Innerhalb der markierten Strecke werden das Legen, der Rennpass und das Zurücknehmen gezeigt.

Legen und Zurücknehmen werden mit bewertet.

Einreiten in die markierte Strecke in beliebiger Gangart.

Der Reiter gestaltet sein Passprogramm selbständig.

Bewertung:

Zwei Richter werten getrennt mit Noten von 0-10.

Es wird keine Zeit genommen. Der Richtschwerpunkt liegt auf der Passqualität im Hinblick auf spätere Rennleistung.

Die Platzierung erfolgt anhand des besseren Durchganges. Bei Punktgleichheit auf dem ersten Platz entscheidet der Durchschnitt beider Läufe.

Ein Richter steht ca. an der 50m Marke und bewertet das das Legen im Hinblick auf Durchlässigkeit und spätere Sicherheit im Legen und den ersten Streckenabschnitt im Pass, mit Schwerpunkt auf Geschwindigkeit, Sicherheit und Entwicklungsmöglichkeit. Der zweite Richter steht ca. bei der 150m Marke und bewertet den zweiten Streckenabschnitt Pass anhand der oben genannten Richtschwerpunkte incl. des Zurücknehmens.

Im Futurity Pass kann, aber muss nicht kommentiert werden.

B Es wird keine Endausscheidung durchgeführt.

CR2 Geländeprüfung

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Strecke wird einzeln geritten.

Anforderungen:

Es muss eine Geländestrecke von ca. 1500 m bis 2500 m Länge mit festen Naturhindernissen (nicht über 80 cm hoch und 2 m weit) zurückgelegt werden. Die Strecke kann unterteilt sein in Abschnitte, in denen nur Schritt geritten und in denen alle Gangarten nach freier Wahl geritten werden dürfen. Fällt das Pferd in der Schrittstrecke aus dem Schritt, so muss der Reiter unaufgefordert wenden und die Strecke, in der sein Pferd nicht Schritt ging, nochmals passieren.

Begrenzungsstangen (Tore) mit roten (rechts) und weißen (links) Tafeln werden zur Kennzeichnung der zu passierenden Stellen und zur Begrenzung der Hindernisse verwandt. Richtungszeichen sind orangefarbene Tafeln. Der Reiter muss alle Tore passieren.

Bewertung:

In die Geländestrecke ist eine Zeitstrecke einbezogen. Ausgangspunkt für die Bewertung ist die beste Zeit. Fehler an den Hindernissen der Zeitstrecke wirken sich nur durch Zeitverlust aus. Ein Überschreiten der Mindestzeit der übrigen Strecke wird der Zeit der Zeitstrecke zugerechnet.

Fehler in den Strafzonen der Hindernisse außerhalb der Zeitstrecke werden in Strafsekunden der Zeit der Zeitstrecke zugerechnet:

Erster Ungehorsam vor einem Hindernis:	20 Strafsekunden
Zweiter Ungehorsam vor demselben Hindernis:	40 Strafsekunden
Dritter Ungehorsam vor demselben Hindernis:	Disqualifikation
Erster und zweiter Sturz vom Pferd und/oder Reiter: jeweils	60 Strafsekunden
Dritter Sturz vom Pferd und/oder Reiter:	Disqualifikation
Verreiten ohne Korrektur:	Disqualifikation
Auslassen eines Hindernisses oder eines Tores:	Disqualifikation
Springen eines Hindernisses in falscher Richtung:	Disqualifikation

Erklärungen:

Fehler an einem Hindernis werden nur angerechnet, wenn sie in der Strafzone (10 m vor, 20 m nach dem Hindernis, sowie 10 m zu beiden Seiten) begangen werden.

Hindernisfehler sind:

- a) **Sturz:**
 Ein Sturz des Reiters liegt vor, wenn er sich von seinem Pferd trennt und/oder den Boden berührt und erneut aufsitzt oder aufspringen muss, um in den Sattel zu gelangen.

Ein Sturz des Pferdes liegt vor, wenn Schulter- und Hüftpartie gleichzeitig den Boden oder das Hindernis und den Boden berühren.

- b) **Ungehorsam:**
 Ein Stehenbleiben liegt vor, wenn ein Pferd vor einem zu überwindenden Hindernis stehen bleibt, gleichgültig, ob es dieses dabei durch Berühren, Verschieben oder Umwerfen verändert. Stehenbleiben ohne Veränderung des Hindernisses und/oder ohne Rückwärtstreten des Pferdes mit unmittelbar

folgendem Springen aus dem Stand gilt nicht als Ungehorsam. Ein Schritt rückwärts gilt aber bereits als Ungehorsam.

Ein Ausbrechen liegt vor, wenn das Pferd sich vor dem zu überwindenden Hindernis der Einwirkung des Reiters entzieht und nicht springt.

Eine Volte liegt vor, wenn das Pferd innerhalb einer Strafzone seinen eigenen Weg kreuzt.

Betreteten und Verlassen einer Strafzone, ohne das Hindernis passiert zu haben, das überwunden werden muss.

Ein Reiter wird von der Prüfung ausgeschlossen, wenn er:

- k) nicht pünktlich am Start anwesend ist,
- l) vor der Prüfung die Geländestrecke ganz oder teilweise bereitet,
- m) die Ziellinie nicht zu Pferde passiert
- n) sich von Dritten helfen lässt mit der Absicht, sich die Aufgabe zu erleichtern.
- o) nicht entsprechend ausgerüstet ist.

Erlaubte „fremde“ Hilfe ist:

- h) Jede Hilfeleistung bei Unglücksfällen.
- i) Das Wiedereinfangen eines Pferdes, die Unterstützung des Reiters beim Ordnen des Sattelzeugs oder beim Aufsitzen nach einem Sturz.

Umrechnung der gerittenen Zeit in Punkte:

Der schnellste Teilnehmer erhält die Maximalpunktzahl 10. Benötigt ein Teilnehmer das Doppelte (oder mehr) der Bestzeit, erhält er 0 Punkte. Für alle anderen Zeiten wird die Punktzahl nach folgender Formel ermittelt:

$$P = 10 - \frac{\left(\frac{100}{\text{Bestzeit}} \cdot \text{Zeit} \right) - 100}{10}$$

Hinweise:

- j) Zum Zeitpunkt der offiziellen Besichtigung muss die Strecke bereits vollständig ausgeschildert sein. Danach sind Veränderungen nur in begründeten Ausnahmefällen und mit Zustimmung des Chefrichters zulässig. In diesem Fall sind alle Teilnehmer entsprechend zu unterrichten.
- k) Die Geländestrecke einer begonnenen Prüfung darf nicht geändert werden.
- l) Jedem Teilnehmer sollte nach Möglichkeit eine Skizze der Geländestrecke zur Verfügung gestellt werden. Mindestzeit und Streckenlänge (1. von Start und bis Anfang Zeitstrecke, 2. Zeitstrecke, 3. Ende Zeitstrecke bis Anfang Schrittstrecke, 4. Schrittstrecke, 5. Ende Schrittstrecke bis Ziel) müssen bekannt gegeben werden.
- m) Unabhängig von der Startnummer werden Rücken- und Brustnummern ausgegeben.
- n) Es wird im Abstand von zwei bis drei Minuten gestartet.

C Allgemeine Hinweise

Für die Jugendklasse müssen bei schwierigen Sprüngen und Passagen Alternativstrecken ausgewiesen werden. Die Geländeprüfung wird gemeinsam in

der Reihenfolge Jugend, Junioren, Erwachsene durchgeführt. Bei kurzen Geländestrecken kann die gesamte Strecke als Zeitstrecke ausgewiesen sein.

Ein Pferd darf auf einem Turnier nur in einer Geländeprüfung CR1 oder CR2 starten (vgl. IPO 2012 A I § 10.1).

SP1 Springprüfung

Dauer ca. 5 Minuten.

- A** Vorentscheidung/B Endausscheidung
Die Prüfung wird einzeln geritten.

1. Einreiten, auf die linke Hand gehen, antraben, bei A auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten – Gruß (Faktor: x 1)
2. Antraben, auf die rechte Hand gehen, ½ mal herum, nach Durchreiten der ersten Ecke der kurzen Seite über die Cavaletti reiten (x 3)
3. Ganze Bahn – in der ersten Ecke der kurzen Seite rechts angaloppieren, auf dem Zirkel geritten, einmal herum (x 1)
4. Ganze Bahn, Sprung 1, danach auf den Hufschlag zurückreiten (x 3)
5. Durch die ganze Bahn wechseln, Sprung 2 (x 3)
6. Vor dem Hufschlag zum Trab durchparieren, linke Hand. Bei C Zirkel einmal herum, bei C Volte 10 m, daraus bei C angaloppieren, ganze Bahn – ½ mal herum (x 1)
7. Sprung 3 (x 3)
8. Sprung 4 (x 3)
9. Linke Hand, bei C Trab, auf dem Zirkel geritten, einmal herum mit aufgenommenem Zügel, dann einmal herum eine Runde Dehnungshaltung, wieder aufnehmen, C ganze Bahn (x 2)
10. Bei A durchparieren zum Schritt, auf die Mittellinie gehen – im Mittelpunkt Halt – Gruß, ausreiten (x 1).

B **Bewertung:**

Ein bis zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Noten von 0 bis 10.

Die Aufgabenteile werden mit Noten von 0 – 10 bewertet. Sie werden mit dem Faktor multipliziert. Zusätzlich werden Noten für Sitz und Einwirkung (x 2), Durchlässigkeit (x 2) und Linienführung/Harmonie (x 2) gegeben.

Die Einzelnoten werden addiert und durch 27 dividiert. Von der Endsumme werden abgezogen:

Erster Sturz des Reiters und/oder Pferdes 12 Abzüge

Zweiter Sturz des Reiters und/oder Pferdes Disqualifikation

Erster Ungehorsam (pro Hindernis) 6 Abzüge

Zweiter Ungehorsam (pro Hindernis) 12 Abzüge

Dritter Ungehorsam (pro Hindernis) Disqualifikation

Die Richter sind autorisiert, die Prüfung aus Sicherheitsgründen abubrechen.

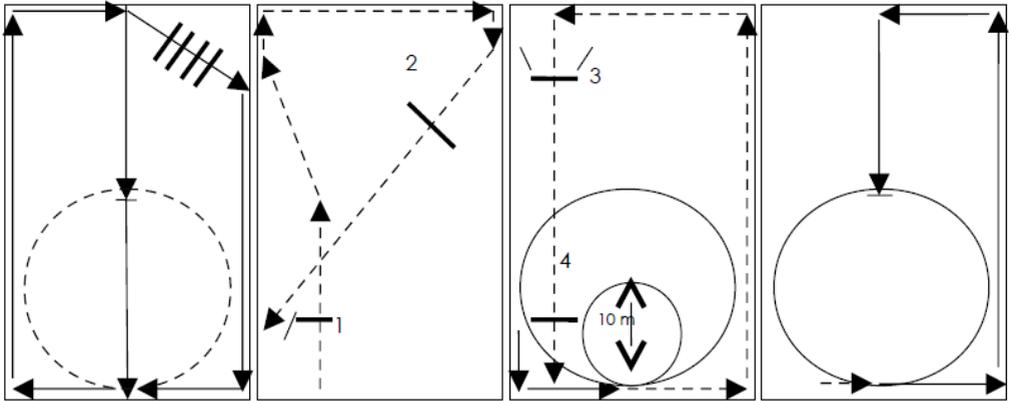
C **Allgemeine Hinweise**

Im Trab und Galopp ist grundsätzlich der Leichte Sitz gefordert.

Die Aufgabe wird auswendig geritten oder sie kann von einem eigenen Helfer vorgelesen werden.

Gangartenwechsel zum Tölt fließen nicht in die Bewertung mit ein; es sei denn sie beeinflussen die Linienführung und das Überwinden der Cavaletti und Sprünge. Jedes Hindernis sollte nach Ungehorsam/Sturz noch einmal neu angeritten werden.

Parade zum Trab/Tölt nach einem Hindernis zum Wechsel des Galopps sind erlaubt.



Sprünge aus natürlichen, festen Hindernissen mit Fängen wie in der Skizze aufgezeichnet. Höhe max. 0,80 m, Weite max. 0,90 m, Sprünge unterbaut und einladend gebaut.

Die Richter sitzen bei C.

Die Cavaletti sind aufgebaut auf der Verbindungslinie zwischen A und dem Punkt zwischen K und dem Zirkelpunkt auf der langen Seite.

Sprung 1/Sprung 4 ist aufgebaut auf der Viertellinie ca. 1-2 Meter vom Zirkelpunkt versetzt Richtung B. Der Fang ist in der Skizze eingezeichnet.

Sprung 2 ist aufgebaut auf der Diagonalen von K nach M ca. zwischen K und X.

Sprung 3 ist aufgebaut auf der Viertellinie ca. 1-2 Meter vom Zirkelpunkt versetzt Richtung B. Der Fang ist in der Skizze eingezeichnet.

Die Sprünge und die Cavaletti bleiben während der gesamten Prüfung aufgebaut

SP2 Springprüfung

Dauer ca. 5 Minuten.

A Vorentscheidung/B Endausscheidung

Die Prüfung wird einzeln geritten.

1. Einreiten im Schritt, auf die linke Hand gehen, bei E halbe Bahn geritten, im Mittelpunkt halten – Gruß (Faktor: x 1)
2. Im Schritt anreiten, bei Erreichen der Bande antraben, linke Hand, ganze Bahn, 1 ½ mal herum (x 1)
3. Nach E links um, über die Cavaletti, bei Erreichen des Hufschlags rechtsum x 2)
4. nach A auf die Viertellinie abwenden, über Sprung 1, danach im Rechtsgalopp weiterreiten (x 3)
5. C – X – C auf dem Zirkel geritten, 1 mal herum (x 1)
6. C Parade zum Trab, ganze Bahn (x 1)
7. Nach B rechtsum, über die Cavaletti (x 2)
8. Bei Erreichen des Hufschlags linksum und durchparieren zum Schritt (x 1)
9. Bei A antraben, nach A auf die Viertellinie abwenden, Sprung 2, danach im Linksgalopp weiterreiten (x 3)
10. CXC auf dem Zirkel geritten, 1 mal herum (x1)
11. C Parade zum Trab, auf dem Zirkel geritten (eine Runde mit aufgenommenem Zügel, eine Runde mit Dehnungshaltung), bei C Zügel wieder aufnehmen und ganze Bahn (x2)
12. Mitte der langen Seite Parade zum Schritt und bei E halbe Bahn geritten, im Mittelpunkt halten, Gruß. Ausreiten. (x 1)

Bewertung:

Ein bis zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Noten von 0 bis 10.

Die Aufgabenteile werden mit Noten von 0 – 10 bewertet. Sie werden mit dem Faktor multipliziert. Zusätzlich werden Noten für Sitz (x 2), Durchlässigkeit & Harmonie (x 2), Einwirkung & Dynamik (x2) und Linienführung (x 2) gegeben. Anmerkung zur Bewertung von „Sitz und Einwirkung“: Abzug von 2 Punkten bei durch Schlaufe gefasster Gerte, Abzug von 1,5 Punkten, wenn der Daumen nicht der Gerte oben aufliegt.

Die Einzelnoten werden addiert und durch 27 dividiert. Von der Endsumme werden abgezogen:

Erster Sturz des Reiters und/oder Pferdes	12 Abzüge
Zweiter Sturz des Reiters und/oder Pferdes	Disqualifikation
Erster Ungehorsam (pro Hindernis)	6 Abzüge
Zweiter Ungehorsam (pro Hindernis)	12 Abzüge
Dritter Ungehorsam (pro Hindernis)	Disqualifikation

Die Richter sind autorisiert, die Prüfung aus Sicherheitsgründen abzubrechen.

C Allgemeine Hinweise

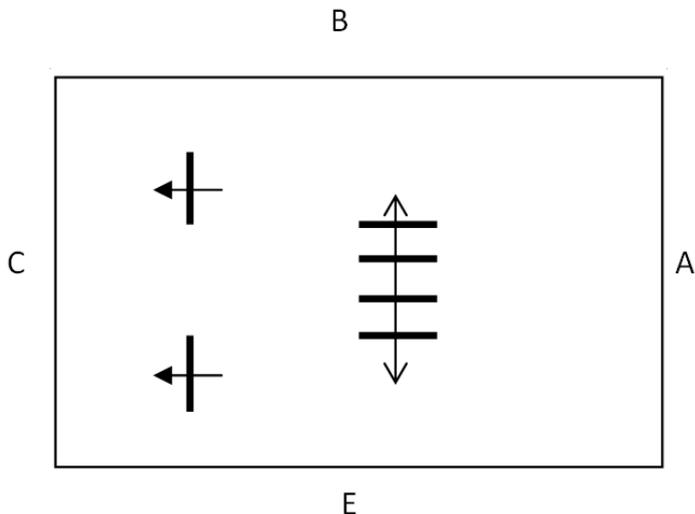
Im Trab und Galopp ist grundsätzlich der Leichte Sitz gefordert.

Die Aufgabe wird auswendig geritten oder sie kann von einem eigenen Helfer vorgelesen werden.

Gangartenwechsel zum Tölt fließen nicht in die Bewertung mit ein; es sei denn sie beeinflussen die Linienführung und das Überwinden der Cavaletti und Sprünge. Jedes Hindernis sollte/kann nach Ungehorsam/Sturz noch einmal neu angeritten werden.

Parade zum Trab/Tölt nach einem Hindernis zum Wechsel des Galopps sind erlaubt.

Sprünge aus natürlichen, festen Hindernissen mit Fängen wie in der Skizze aufgezeichnet. Höhe max. 0,60 m, Weite max. 0,90 m, Sprünge unterbaut und einladend gebaut.

D Anhang/Zeichnung

Die Richter sitzen bei C.

Die Cavaletti sind aufgebaut leicht versetzt von der HB-Linie Richtung A.

Sprung 1 ist aufgebaut auf der Viertellinie ca. 12,50 m von der kurzen Seite entfernt.

Sprung 2 ist aufgebaut auf der Viertellinie ca. 12,50 m von der kurzen Seite entfernt.

Die Sprünge und die Cavaletti bleiben während der gesamten Prüfung aufgebaut.

SP3 Reiten im leichten Sitz

Dauer ca. 5 Minuten.

A Vorentscheidung/B Endausscheidung

Die Prüfung wird einzeln geritten.

1. Einreiten im Schritt, auf die rechte Hand gehen, bei A auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten – Gruß (Faktor: x 1)
2. Im Schritt anreiten, bei C auf die rechte Hand gehen, zwischen C und M antraben, ca. ½ -mal herum (x 1)
3. Bei A auf dem Zirkel geritten, einmal herum mit aufgenommenem Zügel, dann einmal herum Zügel-aus-der-Hand-kauen-lassen, A Zügel wieder aufnehmen und ganze Bahn, 1-mal herum (x 2)
4. Nach A abwenden, über die Cavaletti (x 3), bei Erreichen der Bande rechts um,
5. Ca. ¾-mal herum, K – B durch die halbe Bahn wechseln (x 1)
6. Bei Erreichen der Bande links angaloppieren, ¾-mal herum, A Zirkel, einmal herum (x 1)
7. A Parade zum Trab und ganze Bahn, ca. ¾ -mal herum, H – F durch die ganze Bahn wechseln (x 1)
8. Bei Erreichen der Bande rechts angaloppieren, K – M auf die Diagonale abwenden, Sprung (x 3)
9. Bei Erreichen der Bande durchparieren zum Trab, ca. ½-mal herum, bei K Schritt, A auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten, Gruß, ausreiten. (x 1)

Bewertung:

Ein bis zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Noten von 0 bis 10.

Die Aufgabenteile werden mit Noten von 0 – 10 bewertet. Sie werden mit dem Faktor multipliziert. Zusätzlich werden Noten für Sitz (x 2), Durchlässigkeit & Harmonie (x 2), Einwirkung & Dynamik (x2) und Linienführung (x 2) gegeben.

Anmerkung zur Bewertung von „Sitz“: Abzug von 2 Punkten bei durch Schlaufe gefasster Gerte, Abzug von 1,5 Punkten, wenn der Daumen nicht der Gerte oben aufliegt.

Die Einzelnoten werden addiert und durch 23 dividiert. Von der Endsumme werden abgezogen:

Erster Sturz des Reiters und/oder Pferdes	12 Abzüge
Zweiter Sturz des Reiters und/oder Pferdes	Disqualifikation
Erster Ungehorsam (pro Hindernis)	6 Abzüge
Zweiter Ungehorsam (pro Hindernis)	12 Abzüge
Dritter Ungehorsam (pro Hindernis)	Disqualifikation
Verreiten ohne Korrektur	Disqualifikation
Auslassen eines Hindernisses	Disqualifikation
Springen eines Hindernisses in falscher Richtung	Disqualifikation

Hindernisfehler:

- Ein Sturz des Reiters liegt vor, wenn er sich von seinem Pferd trennt und/oder den Boden berührt und erneut aufsitzen oder aufspringen muss, um in den Sattel zu gelangen.
- Ein Sturz des Pferdes liegt vor, wenn Schulter- und Hüftpartie gleichzeitig den Boden oder das Hindernis und den Boden berühren.

- Ungehorsam: Ein Stehenbleiben liegt vor, wenn ein Pferd vor einem zu überwindenden Hindernis stehen bleibt, gleichgültig, ob es dieses dabei durch Berühren, Verschieben oder Umwerfen verändert. Stehenbleiben ohne Veränderung des Hindernisses und/oder ohne Rückwärtstreten des Pferdes mit unmittelbar folgendem Springen aus dem Stand gilt nicht als Ungehorsam. Ein Schritt rückwärts gilt aber bereits als Ungehorsam. Ein Ausbrechen liegt vor, wenn das Pferd sich vor dem zu überwindenden Hindernis der Einwirkung des Reiters entzieht und nicht springt.

Die Richter sind autorisiert, die Prüfung aus Sicherheitsgründen abubrechen.

C **Allgemeine Hinweise**

Im Trab und Galopp ist grundsätzlich der Leichte Sitz gefordert.

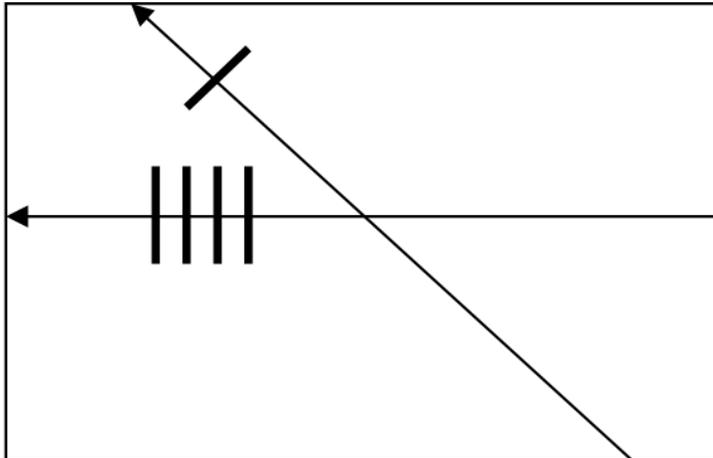
Die Aufgabe wird auswendig geritten oder sie kann von einem eigenen Helfer vorgelesen werden.

Gangartenwechsel zum Tölt fließen nicht in die Bewertung mit ein; es sei denn sie beeinflussen die Linienführung und das Überwinden der Cavaletti und Sprünge.

Parade zum Trab/Tölt nach einem Hindernis zum Wechsel des Galopps sind erlaubt.

Sprünge aus natürlichen, festen Hindernissen mit Fängen wie in der Skizze aufgezeichnet. Höhe max. 0,50 m, Tiefe max. 0,80 m, Sprünge unterbaut und einladend gebaut.

D **Anhang/Zeichnung**



Die Cavaletti sind aufgebaut neben der Mittellinie (Richtung H), ca. im Zirkelmittelpunkt Richtung C.

Der Sprung ist aufgebaut auf der Diagonalen von K nach M (ca. 3 m hinter X, Richtung M). Die Breite des Hindernisses sollte 3,50 m nicht überschreiten, sonst muss der Sprung aufgrund der Linienführung weiter Richtung M versetzt werden.

Die Cavaletti bleiben während der gesamten Prüfung aufgebaut.

SP4 Reiten im leichten Sitz

Dauer ca. 5 Minuten.

A Vorentscheidung/B Endausscheidung

Die Prüfung wird in Gruppen von maximal 4 Reitern geritten.

1. Einreiten im Schritt, auf die rechte Hand gehen, mit einer Pferdelänge Abstand Abteilung bilden, von der kurzen Seite bei A auf die Richter zu, Anfang rechts dreht links marschiert auf – marsch. Anfang Halt, Gruß.
2. Abteilung zu einem rechts brecht ab – marsch. Abstand auf zwei Pferdelängen vergrößern. Bei A in den leichten Sitz gehen, Abteilung im Arbeitstempo Trab oder Tölt – marsch ca. ½-mal herum, bei C auf dem Zirkel geritten (ca. 1 ½-mal herum)
3. Aus dem Zirkel wechseln (ca. 1 ½-mal herum).
4. Bei A ganze Bahn, F – H durch die ganze Bahn wechseln, Abteilung Schritt, bei F Abteilung halt (im Halten und Schritt kein leichter Sitz erforderlich).
5. EINZELAUFGABE: Erster Reiter im Arbeitstempo antraben und über die Cavaletti reiten, an die Abteilung anschließen. (Der nächste Reiter zieht immer jeweils bis zu F vor).
6. Abteilung marsch, bei A Abteilung im Arbeitstempo Trab oder Tölt – marsch ca. 1-mal herum, K – B durch die halbe Bahn wechseln, Abteilung bei C Schritt, (kein leichter Sitz im Schritt erforderlich).

7. EINZELAUFGABE: Erster Reiter im Arbeitstempo antraben oder antölen, aus der Ecke heraus im Arbeitstempo links angaloppieren, an die Abteilung anschließen.

8. Anfang aus der Ecke kehrt, von der kurzen Seite bei A auf die Richter zu, Anfang rechts dreht links marschiert auf – marsch. Anfang halt, Gruß. Abteilung zu einem rechts brecht ab – marsch. Ausreiten.

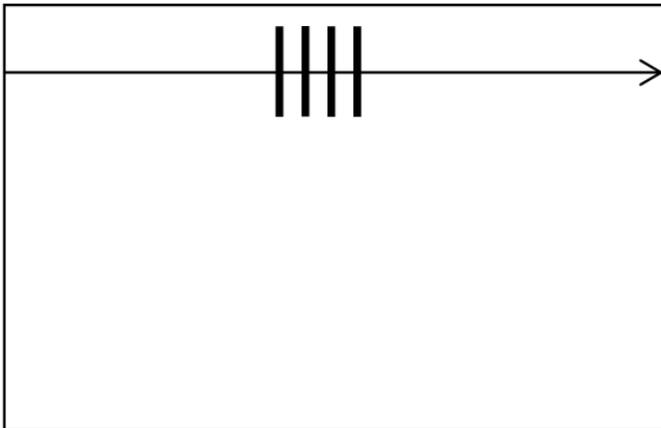
Bewertung:

Ein bis zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Noten von 0 bis 10. Die Aufgabenteile werden mit Tendenzen von (+) bis (-) bewertet und die Richter ermitteln für jeden Reiter zum Schluss eine Endnote. Folgende Punkte sollten bewertet werden: Linienführung, Durchlässigkeit & Harmonie, Dynamik & Einwirkung, Sitz, Übergänge, Cavaletti und Galopp. Anmerkung zur Bewertung von „Sitz“: Deutlicher Abzug bei durch Schlaufe gefasster Gerte und wenn der Daumen nicht der Gerte oben aufliegt. Die Richter sind autorisiert, die Prüfung aus Sicherheitsgründen abzuberechen.

C Allgemeine Hinweise

Im Trab/Tölt und Galopp ist grundsätzlich der Leichte Sitz gefordert. Die Aufgabe wird von einem Helfer vorgelesen. Der Vorleser hat die Möglichkeit die Aufgabe situationsangepasst zu variieren. Gangartenwechsel zum Tölt fließen nicht in die Bewertung mit ein; es sei denn sie beeinflussen die Linienführung und das Überwinden der Cavaletti.

D Anhang/Zeichnung



Die Cavaletti sind aufgebaut Mitte der langen Seite bei E auf dem zweiten Hufschlag. Die Cavaletti bleiben während der gesamten Prüfung aufgebaut und werden während der Erfüllung der ersten Einzelaufgabe auf den ersten Hufschlag gelegt.

FS4 - Schau im Dressurviereck

Dauer max. 5 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln oder in der Gruppe präsentiert. Es können mehrere Pferd/Reiter Kombinationen teilnehmen.

Die zu präsentierende Aufgabe ist schriftlich auf dem dafür vorgesehenen Formblatt (siehe IPO Teil A II: Nationale Prüfungen) rechtzeitig an der Meldestelle abzugeben.

Freie Wahl der Präsentation.

Das Pferd/ die Pferde werden geritten und/oder vom Boden aus vorgestellt; auch als Teamprüfung möglich. Es dürfen lediglich Teilnehmer an der Durchführung der Prüfung beteiligt sein, die für dieses Turnier nennberechtigt sind.

Statisten gehen nicht in die Kombinationswertung ein. Gruppengröße max. 8 Teilnehmer.

Anforderungen

Beliebige Anzahl der Aufgabenteile.

Der/die Reiter gestaltet/n das Programm der Prüfung selbst.

Einschränkungen

Es ist erlaubt, das Pferd (mit/) auch ohne jede Ausrüstung vorzustellen oder z.B. mit Halsring o. Ä. Die Kleidung des/der Reiter/s sollte der Aufgabe entsprechen.

Ausrüstung gemäß der FIPO Regelungen mit oben genannten Erweiterungen. Den Richtern ist es gestattet die Prüfung aus Sicherheitsgründen abzubrechen.

Musik

Geeignete Musik wird vom Reiter auf CD oder USB-Stick (falls bei der vorhandenen Musikanlage möglich) vorbereitet. Der Reiter muss einen Helfer zur Verfügung stellen, der mit der Hilfe des Equipments des Organisators die Musik in der richtigen Reihenfolge abspielt.

Bewertung

2 Richter bewerten gemeinsam.

Einzelnoten für die Gesamtbeurteilung:

1. Umgang mit dem Pferd
2. Harmonie
3. Idee und Präsentation
4. Hilfengebung (sowohl geritten als auch vom Boden aus)

Die einzelnen Aufgaben sowie die Gesamtbeurteilung werden mit Noten von 0.0 bis 10.0 (eingeschlossen) und mit halben Noten bewertet. Die Wertnote wird wie bei den Gehorsamsprüfungen ermittelt.

Es wird keine separate Note für die Musik gegeben

R1 Galopprennen

Dauer ca. 3 Minuten.

A Vorentscheidung

Gestartet wird in Gruppen von zwei bis sechs Reitern.

Anforderungen:

Strecke mindestens 250 m bis höchstens 800 m lang, 4 m bis 10 m je nach Starterzahl breit, geeigneter Untergrund, genügend langer Auslaufbereich, deutlich markiert.

Der Start erfolgt durch akustisches und optisches Signal.

Bewertung:

Nach Zeit. Die Punkte werden nach demselben Verfahren ermittelt wie in der Geländeprüfung IPO 9.1.

B Endausscheidung

Eine Endausscheidung kann je nach Beteiligung in Form eines Endlaufes stattfinden.

Anforderungen und Bewertung:

Wie A.

R2 Trabrennen

Dauer ca. 3 Minuten.

A Vorentscheidung

Gestartet wird in Gruppen von zwei bis sechs Reitern.

Anforderungen:

Strecke: 200 m bis 600 m lang, evtl. Ovalbahn, Breite ca. 4 m bis 10 m je nach Starterzahl, deutlich markiert.

Der Start erfolgt durch akustisches und optisches Signal.

Bewertung:

Nach Zeit. Die Punkte werden nach demselben Verfahren ermittelt wie in der Geländeprüfung IPO 9.1.

Fällt das Pferd aus der Gangart, muss es unverzüglich in den Trab zurückgenommen werden. Wird durch den Gangartwechsel ein Zeitgewinn erzielt, erfolgt Disqualifikation.

B Endausscheidung

Eine Endausscheidung kann je nach Beteiligung in Form eines Endlaufes stattfinden.

Anforderungen und Bewertung:

Wie A.

R3 Töltrennen

Dauer ca. 3 Minuten.

A Vorentscheidung

Gestartet wird in Gruppen von zwei bis sechs Reitern.

Anforderungen:

Strecke: 200 m bis 600 m lang, evtl. Ovalbahn, Breite 4 m bis 10 m je nach Starterzahl, deutlich markiert.

Der Start erfolgt durch akustisches und optisches Signal.

Bewertung:

Nach Zeit und Fehlerpunkten. Zwei Richter vergeben Fehlerpunkte bei deutlichen Taktfehlern und Fallen aus der Gangart:

½ Fehlerpunkt	=	3 Strafsekunde
1 Fehlerpunkt	=	6 Strafsekunden
1½ Fehlerpunkte	=	12 Strafsekunden

Bei mehr als 1½ Fehlerpunkte scheidet der Reiter aus.

Die Punkte für die erzielte Zeit werden nach demselben Verfahren ermittelt wie in der Geländeprüfung IPO 9.1.

B Endausscheidung

Eine Endausscheidung kann je nach Beteiligung in Form eines Endlaufes stattfinden.

Anforderungen und Bewertung:

Wie A.

FZ1 Führzügelklasse

Dauer ca. 15 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Alle Pferde kommen gemeinsam in die Ovalbahn.

Anforderungen:

Die Prüfung muss aus folgenden Aufgaben zusammengesetzt sein:

1. Vorstellen aller Teilnehmer im Schritt.
2. Aufstellen.
Einzelaufgabe:
3. Schritt - Halt – Schritt.
4. Wendung, eine Acht um Tonnen/Pylone.
5. Antraben/Antölen ca. ½ Runde.
6. Frei kind- & altersgerechte Vorstellung
7. Aufstellen.

Bewertung:

Ein oder zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Stilnoten von 0 - 10. Es werden Zehntelnoten vergeben. Platzierung der ersten drei Teilnehmer, alle anderen Teilnehmer werden gemeinsam platziert.

Bewertungskriterien:

1. Pferd - Eignung als Kinderpferd
2. Sitz des Reiters
3. Ausrüstung von Pferd, Reiter und Führer
4. Stil der Vorführung

C Allgemeine Hinweise

Diese Prüfung ist vorrangig für die Kinderklasse KS gedacht. Die Pferde müssen während der gesamten Prüfung von einer versierten Person geführt werden.

FZ2 Halfterklasse

Dauer ca. 20 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln durchgeführt. Es können bis zu acht Teilnehmer in der Bahn sein.

Anforderungen:

Jeder Teilnehmer führt sein Pferd an der Hand vor.

Ausrüstung des Pferdes: Halfter mit Strick, Führkette erlaubt.

Ausrüstung des Vorführers: Gemäß Kleidungsordnung der FIPO (vgl. FIPO 6.6 2006 Punkt 3.3) oder lange einfarbige Hose, einfarbiges Sporthemd, Turn- oder Laufschuhe; Gerte erlaubt.

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

1. Schritt.
2. Trab oder Tölt.
3. Halten aus Schritt, Trab oder Tölt.
4. Stillstehen.
5. Rückwärtsrichten.
6. Springen (ein Hindernis höchstens 40 cm hoch und 60 cm weit, mindestens 300 cm breit).
7. Slalom.
8. Wippe.
9. Labyrinth.
10. Weitere für Freizeitpferde geeignete Aufgaben.

Bewertung:

Ein oder mehrere Richter werten mit Noten von 0 bis 10 für jede Aufgabe. Die Summe der Noten wird durch die Anzahl der Aufgaben dividiert.

C Allgemeine Hinweise

Es sind auch Pferde zugelassen, die jünger als fünf Jahre, aber nicht jünger als drei Jahre sind.

FZ3 Handpferdereiten

Dauer ca. 15 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Es kommen bis zu acht Reiter gemeinsam in die Bahn.

Anforderungen:

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

1. Schritt.
2. Tölt oder Trab.
3. Galopp.
4. Übergänge und ganze Paraden.
5. Schlangenlinien um Markierungen herum.
6. Wechseln des Handpferdes auf die andere Seite.
7. Das Handpferd hinter dem Führpferd gehen lassen.
8. Weitere für Freizeitpferde geeignete Aufgaben.

Bewertung:

Ein oder mehrere Richter werten mit Noten von 0 bis 10 für jede Aufgabe. Die Summe der Noten wird durch die Anzahl der Aufgaben dividiert.

C Allgemeine Hinweise

Das Handpferd darf auch jünger als fünf Jahre, aber nicht jünger als drei Jahre sein.

FZ4 Paarreiten

Dauer ca. 20 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Es wird paarweise geritten. Alle Teilnehmer kommen gemeinsam in die Bahn.

Anforderungen:

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

1. Schritt.
2. Arbeits- oder Mitteltempo Trab oder Tölt.
3. Arbeits- und Mitteltempo Galopp.
4. Übergänge und ganze Paraden.
5. Reiten von Wendungen und Biegungen.
6. Rückwärtsrichten (höchstens zwei Pferdelängen).
7. Freie Vorstellung.

Bewertung:

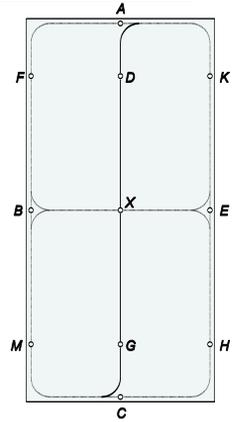
Ein oder zwei Richter werten mit Noten von 0 bis 10 für jeden Aufgabenteil. Die Summe der Noten wird durch die Anzahl der Aufgaben dividiert.

C Allgemeine Hinweise

Die verlangten Aufgaben sollten in der Ausschreibung bekannt gegeben werden. Das Paarreiten kann auch als „Kostüm-Paarreiten“ ausgeschrieben werden. In diesem Fall können zusätzliche Preise für die Kostümierung vergeben werden.

Kürbogen

Dressurkür D1
 Freestyle FS1
 Reiten im Dressurviereck FS2
 Show im Dressurviereck FS3

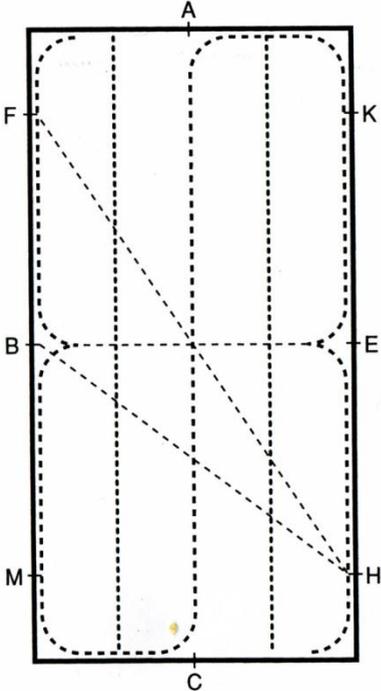


Blatt Nr.:	
Reiter:	
Pferd:	
Startnr:	

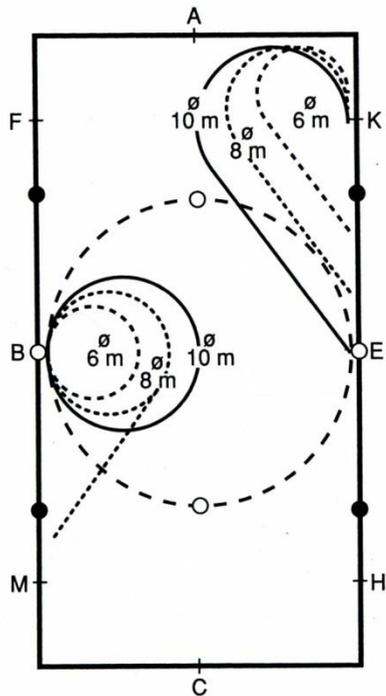
Nr.	Skizze	Lektionen	Note	Bemerkungen

Dressurviereck

Die einzelnen Hufschlagfiguren sind den nachstehenden Abbildungen zu entnehmen.

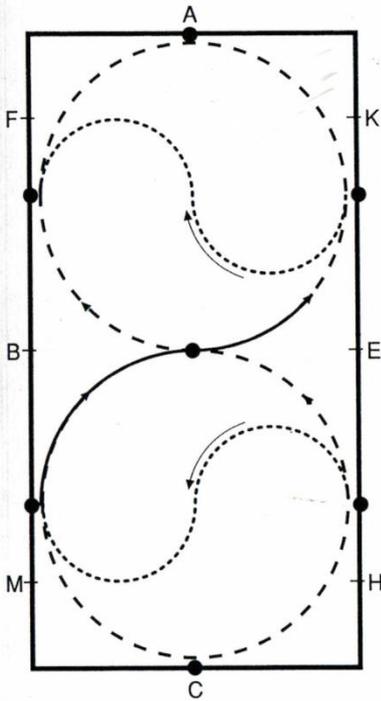


- Wechsellinie durch die halbe Bahn = H-B
- Wechsellinie durch die ganze Bahn = H-F/bzw. F-H
- Wechsellinie durch die Länge der Bahn = A-C/bzw. C-A
- Halbe Bahn = B-E/bzw. E-B
- Viertellinie =



- - - Mittelzirkel
- O Zirkelpunkte bei Mittelzirkel
- Zirkelpunkte
- Volte und aus der Ecke kehrt mit einem Durchmesser von 10 m
- Volte, Kehrtvolte und aus der Ecke kehrt mit einem Durchmesser von 8 m
- - - - Volte und aus der Ecke kehrt mit einem Durchmesser von 6 m

Kehrtvolten: 6m Schritt/ 8m Trab/ 10m Galopp



- Zirkelpunkte
- Durch den Zirkel wechseln
- - - Aus dem Zirkel wechseln

- - - Einfache Schlangelinie an der langen Seite
- Doppelte Schlangelinie an der langen Seite.
- Schlangelinie entlang der Mittellinie, 3 Bögen.
- Schlangelinie durch die Bahn, 4 Bögen.
- - - Schlangelinie durch die Bahn, 3 Bögen.

