A II
Nationale Prüfungen

ISLANDPFERDE- REITER- UND ZÜCHTERVERBAND IPZV e. V.

gültig ab 01. Januar 2023

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung zu den Nationalen Prüfungen 7

Vorgegebenen Kurzbezeichnungen der jeweiligen Prüfungen 7

D1 Dressurkür Schwer 8

A Vorentscheidung / B Endausscheidung 8

Bewertung: 10

D2 Dressurkür Mittel 11

A Vorentscheidung / B Endausscheidung 11

Bewertung 12

D3 Dressurprüfung Schwer 13

A Vorentscheidung / B Endausscheidung 13

Bewertung 14

D4 Dressurprüfung Mittelschwer 15

A Vorentscheidung / B Endausscheidung 15

Bewertung 16

D5 Dressurprüfung Mittel 17

A Vorentscheidung / B Endausscheidung 17

Bewertung 18

D6 Dressurprüfung Leicht 19

A Vorentscheidung / B Endausscheidung 19

Bewertung 20

D7 Dressurprüfung Einsteiger 21

A Vorentscheidung / B Endausscheidung 21

Bewertung 22

D8 Reiterprüfung 23

A Vorentscheidung / B Endausscheidung 23

Bewertung 23

D9 Kleine Reiterprüfung 24

A Vorentscheidung / B Endausscheidung 24

Bewertung 24

TiH1 Tölt in Harmony Level 1 25

A Vorentscheidung / B Endausscheidung 25

Bewertung: 27

TiH2 Tölt in Harmony Level 2 28
A Vorentscheidung / B Endausscheidung 28
Bewertung: 30
TiH3 Tölt in Harmony Level 3 31
Bewertung: 33
Futurity-Prüfungen 34
Allgemeine Hinweise zur Bewertung von Futurity-Prüfungen 34
FU TS Futurity-Tölt für Sportpferde 36
FU V Futurity-Viergang für Sportpferde 37
FU F Futurity – Fünfgang für Sportpferde 38
Futurityprüfungen für Freizeitpferde 39
FU MF Futurity Mehrgang für Freizeitpferde 40
FU TF Futurity Tölt für Freizeitpferde (zu zweit geritten) 42
FU P Futurity Pass für Sportpferde 43
Gæðingakeppni Regelwerk 44
Bewertung der einzelnen Aufgaben: 45
Der Reiter: 46
Richter: 47
Richten: 47
Bahnen: 47
Die Durchführung der Prüfungen 48
Prüfungen 50
Einführung einer Qualifikation für die Vorentscheidung: 53
Die Regeln des Gæðingatölt 54
CR2 Geländeprüfung 57
A Vorentscheidung / B Endausscheidung 57
C Allgemeine Hinweise 59
SP1 Springprüfung 60
A Vorentscheidung/B Endausscheidung 60
C Allgemeine Hinweise 61
D Anhang/Zeichnung SP1 62
SP2 Springprüfung 63
A Vorentscheidung/B Endausscheidung 63
C Allgemeine Hinweise 64
D Anhang/Zeichnung SP2 64

SP3 Reiten im leichten Sitz 65
A Vorentscheidung/B Endausscheidung 65
C Allgemeine Hinweise 66
D Anhang/Zeichnung SP3 66
SP4 Reiten im leichten Sitz 67
A Vorentscheidung/B Endausscheidung 67
C Allgemeine Hinweise 67
D Anhang/Zeichnung SP4 68
FS4 - Schau im Dressurviereck 69
A Vorentscheidung / B Endausscheidung 69
R1 Galopprennen 71
A Vorentscheidung 71
B Endausscheidung 71
R2 Trabrennen 72
A Vorentscheidung 72
B Endausscheidung 72
R3 Töltrennen 73
A Vorentscheidung 73
B Endausscheidung 73
FZ1 Führzügelklasse 74
A Vorentscheidung / B Endausscheidung 74
C Allgemeine Hinweise 74
FZ2 Halfterklasse 75
A Vorentscheidung / B Endausscheidung 75
C Allgemeine Hinweise 75
FZ3 Handpferdereiten 76
A Vorentscheidung / B Endausscheidung 76
C Allgemeine Hinweise 76
FZ4 Paarreiten 77
A Vorentscheidung / B Endausscheidung 77
C Allgemeine Hinweise 77
Kürbogen 78
D1 Dressurkür Schwer 78
D2 Dressurkür Mittel 80

D3 Dressurprüfung Schwer 82
D4 Dressurprüfung Mittelschwer 83
D5 Dressurprüfung Mittel 84
D6 Dressurprüfung Leicht 85
D7 Dressurprüfung Einsteiger 86
D8 Reiterprüfung 87
D9 Kleine Reiterprüfung 88
weitere Kürbogen 89
Richtzettel „Tölt in Harmony“ 90
Dressurviereck 91

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
FS4

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 FU= Futurity.
Anlässlich der FEIF-Konferenz in Haarlem wurde dem Deutschen Verband gestattet, in 2016 eine geänderte Töltprüfung „T5 1 Pilotprüfung Tölt" anzubieten. Ziel soll sein, zum Ende des Jahres 2016 festzustellen, ob diese Form der T5 1 mehr Zuspruch findet als die bisherige T5. Im Sportleitermeeting wird dann diskutiert, ob die bisherige T5 durch diese neue T5 1 ersetzt werden soll.

Vorgegebenen Kurzbezeichnungen der jeweiligen Prüfungen

- Z Prüfungen für verschiedene Altersklassen, die Ergebnisse fließen in das LK-System des IPZV ein (Qualifikationsprüfungen)
- S Qualifikationsprüfungen für Erwachsene
- Y gemeinsame Qualifikationsprüfungen für Junioren und Jugendliche („YR = Young Rider")
- H Qualifikationsprüfungen für Junioren („Heranwachsende")
- J Qualifikationsprüfungen für Jugendliche
- K gemeinsame Qualifikationsprüfungen für die Kinderklassen L und M
- KL Qualifikationsprüfungen für Kinderklasse L
- KM Qualifikationsprüfungen für Kinderklasse M
- KS Qualifikationsprüfungen für Kinderklasse S
- X Zusätzliche Prüfungen, die nicht in der IPO aufgenommen sind, keine Qualifikationsmöglichkeit.

D1 Dressurkür Schwer

Dauer:
ca. 12 – 15 Minuten

Zugelassene Pferde und Reiter:
Die Prüfung richtet sich an alle Reiter der Altersklassen Jugend, Junioren und Erwachsene.
Teilnehmende Pferde müssen mindestens 7 Jahre alt sein.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird einzeln und auswendig geritten.
Die zu reitende Aufgabe ist schriftlich auf dem dafür vorgesehenen Formblatt (siehe IPO Nationale Prüfungen) an der Meldestelle abzugeben. Der Bogen für die Dressurkür ist spätestens am Vorabend der Prüfung an der Meldestelle abzugeben.
Diese Prüfung kann auf Trense oder auf Dressurkandare mit Unterlegtrense geritten werden. Andere Gebisse mit Hebelwirkung sind nicht zugelassen. Es kann nicht gebisslos geritten werden.

Musik:
Eine zur Dressurkür passende Musik ist mitzubringen. Dem Ansager / Veranstalter muss während der Dressurkür ein Helfer des Reiters zur Verfügung stehen. Nach kompatiblen Musik-Formaten muss vorab der Veranstalter befragt werden.

Anforderungen:
Die Dressurkür muss mindestens 12 und maximal 24 Aufgabenteile enthalten. Ein Aufgabenteil darf nur einen Lektionenschwerpunkt enthalten. Ein Aufgabenteil wird pro Hand nur einmal bewertet. Der Gruß ist eine Ausnahme.

Allgemein:

- Auf beiden Händen müssen Schritt, Trab, Tölt und Galopp geritten werden.
- Werden Schenkelweichen / Seitengänge / Kurzkehrtwendungen / Hinterhandwendungen / Schrittpirouetten / einfacher Galoppwechsel gewählt
- , müssen diese auf beiden Händen geritten werden.

Die Dressurkür muss folgende Aufgabenteile enthalten:

- Zu Beginn und am Ende muss ein Gruß geritten werden.
- Bahnfiguren im Schritt
- Bahnfiguren im Tölt und Trab
- Übergänge zwischen den Gangarten
- ganze Parade aus Trab oder Tölt oder Galopp (zusätzlich zum Gruß)
- Bahnfiguren im Galopp
- Seitengang (Schulterherein und / oder Travers und / oder Renvers und / oder Traversale) auf beiden Händen
- Kurzkehrtwendung und / oder Hinterhandwendung und / oder Schrittpirouette

- Rückwärtsrichten
- Zügel-aus-der-Hand-kauen-lassen

Die Dressurkür darf folgende Aufgabenteile enthalten:

- Alle folgenden in den Richtlinien für Reiten und Fahren (FN) Teil I und II und den Nationalen Bestimmungen IPO (IPZV) definierten Bahnfiguren in korrekter Ausführung:
  - ganze Bahn
  - halbe Bahn
  - Viertellinie
  - Mittellinie
  - Wechsel durch die ganze Bahn
  - Wechsel durch die halbe Bahn
  - Wechsel durch die Länge der Bahn
  - Reiten auf dem Zirkel
  - aus dem Zirkel wechseln
  - durch den Zirkel wechseln
  - Reiten auf dem Mittelzirkel
  - durch den Mittelzirkel wechseln
  - Zirkel verkleinern und Zirkel vergrößern
  - einfache Schlangenlinie
  - doppelte Schlangenlinie
  - Schlangenlinien durch die ganze Bahn 3 Bögen / 4 Bögen / 5 Bögen
  - Schlangenlinie entlang der Mittellinie
  - Volten (ø-Angabe erforderlich)
  - Kehrtvolten (ø-Angabe erforderlich)
  - aus der Ecke kehrt (ø-Angabe erforderlich)
  - Figur Acht

- Alle folgenden in den Richtlinien für Reiten und Fahren (FN) Teil I und II definierten Lektionen in korrekter Ausführung:
  - Übergänge innerhalb sowie zwischen den Gangarten
  - ganze Paraden
  - Zügel-aus-der-Hand-kauen-Lassen
  - Zügel-Überstreichen
  - Schenkelweichen
  - Rückwärtsrichten
  - Einfacher Galoppwechsel
  - Außengalopp (auch Kontergalopp)
  - Kurzkehrtwendung
  - Hinterhandwendung
  - Schulterherein
  - Schrittpirouette
  - Schaukel
  - Travers
  - Renvers
  - Traversalen

- Alle folgenden in den Richtlinien für Reiten und Fahren (FN) Teil I und II definierten Tempi in korrekter Ausführung:
  - Mittelschritt
  - Starker Schritt
  - Arbeitstrab
  - Tritte verlängern
  - Arbeitstempo Tölt
  - Tempo verstärken im Tölt
  - Mitteltrab
  - Arbeitsgalopp
  - Sprünge verlängern
  - Mittelgalopp

Jegliche Nicht-Einhaltung der aufgeführten Anforderungen führt zur Disqualifikation.

Bewertung:

Es gibt zwei Noten; diese ergeben die Endnote.
A-Note (70 %): Alle Lektionen werden einzeln bewertet, zusätzlich gibt es Noten für Takt, Energie, Harmonie & Durchlässigkeit sowie Sitz und Einwirkung.
B-Note (30 %): Diese Note enthält den Aufbau, die Harmonie und die Musik.

~~Abzüge von der Endnote bei 0-Wertungen / Verreiten:~~
~~1. 0-Wertung / Verreiten → 0,2 Punkte~~
~~2. 0-Wertung / Verreiten → 0,4 Punkte~~
~~3. 0-Wertung / Verreiten → 0,8 Punkte~~
~~4. 0-Wertung / Verreiten → Disqualifikation~~
Sollte sich ein Reiter verreiten, wird der Ritt durch ein akustisches Signal unterbrochen (Zuruf oder Glocke), woraufhin er seinen Ritt korrigieren und an korrekter Stelle fortsetzen kann.
Verreiten hat eine Nullwertung für den jeweiligen Aufgabenteil zur Folge. Das dritte Verreiten führt zur Disqualifikation.

D2 Dressurkür Mittel

Dauer:
ca. 12 – 15 Minuten

Zugelassene Pferde und Reiter:
Die Prüfung richtet sich an alle Reiter der Altersklassen Kinderklasse L, Jugend, Junioren und Erwachsene. Teilnehmende Pferde müssen mindestens 6 Jahre alt sein.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird einzeln und auswendig geritten.
Die zu reitende Aufgabe ist schriftlich auf dem dafür vorgesehenen Formblatt (siehe IPO Nationale Prüfungen) an der Meldestelle abzugeben. Der Bogen für die Dressurkür ist spätestens am Vorabend der Prüfung an der Meldestelle abzugeben.
Diese Prüfung wird auf Trense geritten. Es kann nicht gebisslos geritten werden. Gebisse mit Hebelwirkung sind nicht zugelassen.

Musik:
Eine zur Dressurkür passende Musik ist mitzubringen. Dem Ansager / Veranstalter muss während der Dressurkür ein Helfer des Reiters zur Verfügung stehen. Nach kompatiblen Musik-Formaten muss vorab der Veranstalter befragt werden.

Anforderungen:
Die Dressurkür muss mindestens 12 und maximal 20 Aufgabenteile enthalten. Ein Aufgabenteil darf nur einen Lektionenschwerpunkt enthalten. Ein Aufgabenteil wird pro Hand nur einmal bewertet. Der Gruß ist eine Ausnahme.

Allgemein:
- Alle Gangarten, die gezeigt werden, müssen auf beiden Händen geritten werden.
- Wenn Schenkelweichen / Vorhandwendungen gewählt werden, müssen diese jeweils auf beiden Händen geritten werden.

Die Dressurkür muss folgende Aufgabenteile enthalten:
- Zu Beginn und am Ende muss ein Gruß geritten werden.
- Bahnfiguren im Mittelschritt
- Bahnfiguren im Arbeitstölt und / oder Arbeitstrab
- Übergänge zwischen den Gangarten
- Reiten im Arbeitsgalopp
- Zügel-aus-der-Hand-kauen-lassen im Mittelschritt

Die Dressurkür darf folgende Aufgabenteile enthalten:
- alle Bahnfiguren in Mittelschritt / Arbeitstölt / Arbeitstrab
- alle Übergänge von Gangart zu Gangart

- ganze Bahn / Zirkel im Arbeitsgalopp
- Schlangenlinien und Volten in Mittelschritt / Arbeitstölt / Arbeitstrab
- Vorhandwendung
- Schenkelweichen / Schulterherein im Schritt
- Angaloppieren aus allen Gangarten und an allen Punkten
- ganze Paraden aus Mittelschritt / Arbeitstölt / Arbeitstrab
- Zügel-aus-der-Hand-kauen-lassen im Mittelschritt

Jegliche Nicht-Einhaltung der aufgeführten Anforderungen führt zur Disqualifikation.

Bewertung

Es gibt zwei Noten; diese ergeben die Endnote.
A-Note (70 %): Alle Lektionen werden einzeln bewertet, zusätzlich gibt es Noten für Takt, Energie, Harmonie & Durchlässigkeit sowie Sitz und Einwirkung.
B-Note (30 %): Diese Note enthält den Aufbau, die Harmonie und die Musik.

~~Abzüge von der Endnote bei 0-Wertungen / Verreiten:~~

1. ~~0-Wertung / Verreiten → 0,2 Punkte~~
2. ~~0-Wertung / Verreiten → 0,4 Punkte~~
3. ~~0-Wertung / Verreiten → 0,8 Punkte~~
4. ~~0-Wertung / Verreiten → Disqualifikation~~

Sollte sich ein Reiter verreiten, wird der Ritt durch ein akustisches Signal unterbrochen (Zuruf oder Glocke), woraufhin er seinen Ritt korrigieren und an korrekter Stelle fortsetzen kann.
Verreiten hat eine Nullwertung für den jeweiligen Aufgabenteil zur Folge. Das dritte Verreiten führt zur Disqualifikation.

D3 Dressurprüfung Schwer

Dauer:
ca. 8 Minuten

Zugelassene Pferde und Reiter:
Die Prüfung richtet sich an alle fortgeschrittenen Reiter der Altersklassen Jugend, Junioren und Erwachsene. Teilnehmende Pferde müssen mindestens 7 Jahre alt sein.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird einzeln und auswendig geritten.
In der Aufgabe wird sowohl Trab als auch Tölt gefordert.
Diese Prüfung kann auf Trense oder auf Dressurkandare mit Unterlegtrense geritten werden. Andere Gebisse mit Hebelwirkung sind nicht zugelassen. Es kann nicht gebisslos geritten werden.

Aufgabenstellung:

A-X	Einreiten im Arbeitstölt, X Halt und Gruß \
X-C	Mittelschritt, C rechte Hand
C-B	Arbeitstölt \
B-X-E	halbe Volte rechts / halbe Volte links \
E-A	Arbeitstölt
A-C	Schlangenlinie durch die ganze Bahn 4 Bogen
C-M	Arbeitstölt \
M-K	durch die ganze Bahn wechseln, auf der Diagonalen Tempo verstärken
K-A	Arbeitstölt \
A-F	Mittelschritt
F-B	Travers links
B-C	Mittelschritt \
C	Hinterhandwendung linksum \
C-B	Mittelschritt
B-F	Travers rechts
F-K	Mittelschritt \
K	Hinterhandwendung rechtsum \
K-A	Mittelschritt
A	Halt, Rückwärtsrichten (1 Pferdelänge), im Arbeitstempo antraben
A-F	Arbeitstrab \
F-H	durch die ganze Bahn wechseln, leichttraben, Zügel aus der Hand kauen lassen und wieder aufnehmen \
H-B	Arbeitstrab, aussitzen
B	Volte rechts (8m) \
A-X	Mittellinie, Arbeitstrab
X	Volte links (8m)
X-C	Arbeitstrab, C rechte Hand \

C-M	Arbeitstrab
M-F	Tritte verlängern
F-A	Arbeitstrab \
A-X-A-X	Zirkel, Arbeitsgalopp rechts (1 ½ x herum) \
X	aus dem Zirkel wechseln mit einfachem Galoppwechsel
X-C	Arbeitsgalopp links \ C ganze Bahn
C-H	Arbeitsgalopp
H-K	Mittelgalopp
K-A	Arbeitsgalopp \
A-X-A	Zirkel
A-F	ganze Bahn, Arbeitsgalopp \
F-H	durch die ganze Bahn wechseln mit einfachem Galoppwechsel vor H
H-B	Arbeitsgalopp \
B-A-X	Arbeitstrab, X Halt und Gruß
X-C	Im Mittelschritt ausreiten. \

(Legende: „\" bezeichnet jeweils die Abgrenzung eines Aufgabenteils zum nächsten Aufgabenteil.)

Bewertung

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 – 10.
Zusätzlich zu den 20 Aufgabenteilen werden folgende Noten vergeben:

Takt	Faktor 1
Losgelassenheit	Faktor 1
Energie	Faktor 1
Harmonie und Durchlässigkeit	Faktor 2
Sitz	Faktor 1
Einwirkung	Faktor 1

~~Abzüge von der Endnote bei 0-Wertungen / Verreiten:~~

- ~~1. 0-Wertung / Verreiten → 0,2 Punkte~~
- ~~2. 0-Wertung / Verreiten → 0,4 Punkte~~
- ~~3. 0-Wertung / Verreiten → 0,8 Punkte~~
- ~~4. 0-Wertung / Verreiten → Disqualifikation~~

Sollte sich ein Reiter verreiten, wird der Ritt durch ein akustisches Signal unterbrochen (Zuruf oder Glocke), woraufhin er seinen Ritt korrigieren und an korrekter Stelle fortsetzen kann.
Verreiten hat eine Nullwertung für den jeweiligen Aufgabenteil zur Folge. Das dritte Verreiten führt zur Disqualifikation.

D4 Dressurprüfung Mittelschwer

Dauer:
ca. 8 Minuten

Zugelassene Pferde und Reiter:
Die Prüfung richtet sich an alle fortgeschrittenen Reiter der Altersklassen Jugend, Junioren und Erwachsene. Teilnehmende Pferde müssen mindestens 6 Jahre alt sein.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird einzeln geritten. Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen oder sie auswendig reiten.
In der Aufgabe wird sowohl Trab als auch Tölt gefordert.
Diese Prüfung kann auf Trense oder auf Dressurkandare mit Unterlegtrense geritten werden. Andere Gebisse mit Hebelwirkung sind nicht zugelassen. Es kann nicht gebisslos geritten werden.

Aufgabenstellung:

A-X	Einreiten im Arbeitstölt, X Halt und Gruß \
X-C	Arbeitstölt, C linke Hand
C-E	Arbeitstölt
E-B-E	Mittelzirkel \
E-X-B	durch den Mittelzirkel wechseln
B-A	ganze Bahn \
A-B-C	Schlangenlinie durch die ganze Bahn 3 Bogen \
C-M	Arbeitstölt
M-K	durch die ganze Bahn wechseln, auf der Diagonalen Tempo verstärken
K-A	Arbeitstölt \
A-F	Mittelschritt
F-M	Viereck verkleinern und vergrößern
M-H	Mittelschritt \
H-E	Schulterherein links
E	linksum
B	rechtsum \
B-F	Schulterherein rechts
F-A	Mittelschritt \
A	Kurzkehrtwendung rechtsum \
A-B	Mittelschritt
B	Kurzkehrtwendung linksum \
B-A	Mittelschritt
A-X-A	Arbeitstrab Zirkel
A	Volte (10 m) \
A-X-C	aus dem Zirkel wechseln \
C	Volte (10 m) \

C-X-C-X	Arbeitsgalopp links \
X-A	aus dem Zirkel wechseln mit einfachem Galoppwechsel
A	ganze Bahn \
A-M	Arbeitsgalopp rechts
M-X	durch die ganze Bahn wechseln
X-K	Arbeitstrab \
K-A-F	Arbeitsgalopp links
F-M	Sprünge verlängern
M-C	Arbeitsgalopp links \
C-A	Arbeitstrab
A-X	Arbeitstrab, X Halt und Gruß \
X-C	Im Mittelschritt ausreiten und Zügel aus der Hand kauen lassen (Aufgabenteil mit eigener Bewertung!). \

(Legende: „\" bezeichnet jeweils die Abgrenzung eines Aufgabenteils zum nächsten Aufgabenteil.)

Bewertung

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 – 10.
Zusätzlich zu den 19 Aufgabenteilen werden folgende Noten vergeben:

Takt	Faktor 1
Losgelassenheit	Faktor 1
Energie	Faktor 1
Harmonie und Durchlässigkeit	Faktor 2
Sitz	Faktor 1
Einwirkung	Faktor 1

~~Abzüge von der Endnote bei 0-Wertungen / Verreiten:~~

1. ~~0-Wertung / Verreiten → 0,2 Punkte~~
2. ~~0-Wertung / Verreiten → 0,4 Punkte~~
3. ~~0-Wertung / Verreiten → 0,8 Punkte~~
4. ~~0-Wertung / Verreiten → Disqualifikation~~

Sollte sich ein Reiter verreiten, wird der Ritt durch ein akustisches Signal unterbrochen (Zuruf oder Glocke), woraufhin er seinen Ritt korrigieren und an korrekter Stelle fortsetzen kann.
Verreiten hat eine Nullwertung für den jeweiligen Aufgabenteil zur Folge. Das dritte Verreiten führt zur Disqualifikation.

.

D5 Dressurprüfung Mittel

Dauer:
ca. 8 Minuten.

Zugelassene Pferde und Reiter:
Die Prüfung richtet sich an alle Reiter der Altersklassen Jugend, Junioren und Erwachsene. Teilnehmende Pferde müssen mindestens 6 Jahre alt sein. ~~Es sind auch Pferde zugelassen, welche in den Futurity-Prüfungen (6-jährige Pferde) starten.~~

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird einzeln geritten. Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen oder sie auswendig reiten.
Der Reiter muss sich entscheiden, ob er die Gangart „Tölt“ oder „Trab“ als mittlere Gangart wählt.
Diese Prüfung wird auf Trense geritten. Es kann nicht gebisslos geritten werden. Gebisse mit Hebelwirkung sind nicht zugelassen.

Aufgabenstellung:

A-X	Einreiten im Mittelschritt, X Halt und Gruß \
X-C-K	Arbeitstrab oder Arbeitstölt, C linke Hand \
K-A-X	Mittelschritt
X	Volte rechts, Volte links (je 10 m)
X-C	Mittelschritt, C rechte Hand \
C-A	Arbeitstrab oder Arbeitstölt, A Halt \
A-K	Mittelschritt
K-H	Viereck verkleinern und vergrößern
H-C	Mittelschritt \
C-M	Arbeitstrab oder Arbeitstölt
M-F	einfache Schlangenlinie
F-A	Arbeitstrab oder Arbeitstölt \
A	Zirkel (ca. ½ x herum), zur geschlossenen Seite (spätestens bis zum Zirkelpunkt) im Arbeitstempo rechts angaloppieren (ca. 1 ¼ x herum) \
A-B	ganze Bahn, Arbeitsgalopp (¾ x herum) \
B-K	Arbeitstrab oder Arbeitstölt
K-B	durch die halbe Bahn wechseln
B-C	Arbeitstrab oder Arbeitstölt \
C	Zirkel (ca. ½ x herum), zur geschlossenen Seite (spätestens bis zum Zirkelpunkt) im Arbeitstempo links angaloppieren (ca. 1 ¼ x herum) \
C-B	ganze Bahn, Arbeitsgalopp (¾ x herum) \
B-A	Arbeitstrab oder Arbeitstölt
A-F	Mittelschritt \
F-H	durch die ganze Bahn wechseln, dabei die Zügel aus der Hand kauen lassen und wieder aufnehmen \

H-C	Mittelschritt
C-A-X	Arbeitstrab oder Arbeitstölt
X	Halt und Gruß
X-C	Ausreiten \

(Legende: „\" bezeichnet jeweils die Abgrenzung eines Aufgabenteils zum nächsten Aufgabenteil.)

Bewertung

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 – 10.
Zusätzlich zu den 14 Aufgabenteilen werden folgende Noten vergeben:

Takt	Faktor 1
Losgelassenheit	Faktor 1
Energie	Faktor 1
Harmonie & Durchlässigkeit	Faktor 2
Sitz	Faktor 1
Einwirkung	Faktor 1

~~Abzüge von der Endnote bei 0-Wertungen / Verreiten:~~

- ~~1. 0-Wertung / Verreiten → 0,2 Punkte~~
- ~~2. 0-Wertung / Verreiten → 0,4 Punkte~~
- ~~3. 0-Wertung / Verreiten → 0,8 Punkte~~
- ~~4. 0-Wertung / Verreiten → Disqualifikation~~

Sollte sich ein Reiter verreiten, wird der Ritt durch ein akustisches Signal unterbrochen (Zuruf oder Glocke), woraufhin er seinen Ritt korrigieren und an korrekter Stelle fortsetzen kann. Verreiten hat eine Nullwertung für den jeweiligen Aufgabenteil zur Folge. Das dritte Verreiten führt zur Disqualifikation.

D6 Dressurprüfung Leicht

Dauer:
ca. 8 Minuten

Zugelassene Pferde und Reiter:
Die Prüfung richtet sich an alle Reiter der Altersklassen KL, Jugend, Junioren und Erwachsene. ~~Es sind auch Pferde zugelassen, welche in den Futurity-Prüfungen (5- und 6-jährige Pferde) starten.~~

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird einzeln geritten. Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen oder sie auswendig reiten.
Je Aufgabenteil kann im Trab oder Tölt geritten werden.
Im Trab muss der Reiter als Sitzform „leichttraben“ oder „Vollsitz“ wählen .
In der Prüfung wird das Pferd mit Zügelverbindung vorgestellt.
Diese Prüfung wird auf Trense geritten. Es kann nicht gebisslos geritten werden. Gebisse mit Hebelwirkung sind nicht zugelassen.

Aufgabenstellung:

RH: Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand, bei A auf die Mittellinie gehen, in X Halt und Gruß \
Im Mittelschritt anreiten, bei C rechte Hand, bei B im Arbeitstempo antraben oder antölten (1 ¼ x herum) \
Bei A auf dem Zirkel geritten (1 ½ x herum), aus dem Zirkel wechseln \

LH: Auf dem Zirkel (1 ½ x herum) \ Bei C ganze Bahn (ca. ½ x herum) Bei K Mittelschritt \
An der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie, \
E Halt (ca. 3 Sekunden Unbeweglichkeit) \
Im Mittelschritt anreiten, bei K im Arbeitstempo antraben oder antölten \
aus der zweiten Ecke der kurzen Seite im Arbeitstempo links angaloppieren (ca. ¾ x herum), \
an der kurzen Seite Übergang zum Arbeitstrab oder Arbeitstölt (½ x herum) \
H – F durch die ganze Bahn wechseln. \

RH: Bei Erreichen des Hufschlags im Arbeitstempo rechts angaloppieren (ca. 1 x herum). \
An der kurzen Seite Übergang zum Arbeitstrab oder Arbeitstölt (½ x herum) \
Bei C Übergang zum Mittelschritt,
an der nächsten langen Seite die Zügel aus der Hand kauen lassen und wieder aufnehmen \
Bei A auf die Mittellinie gehen, in X Halt und Gruß, Ausreiten \

(Legende: „\“ bezeichnet jeweils die Abgrenzung eines Aufgabenteils zum nächsten Aufgabenteil.)

Bewertung

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 – 10.
Zusätzlich zu den 15 Aufgabenteilen werden folgende Noten vergeben:

Takt	Faktor 1
Losgelassenheit	Faktor 1
Harmonie und Durchlässigkeit	Faktor 2
Sitz	Faktor 1
Einwirkung	Faktor 1

~~Abzüge von der Endnote bei 0-Wertungen / Verreiten:~~

- ~~1. 0-Wertung / Verreiten → 0,2 Punkte~~
- ~~2. 0-Wertung / Verreiten → 0,4 Punkte~~
- ~~3. 0-Wertung / Verreiten → 0,8 Punkte~~
- ~~4. 0-Wertung / Verreiten → Disqualifikation~~

Sollte sich ein Reiter verreiten, wird der Ritt durch ein akustisches Signal unterbrochen (Zuruf oder Glocke), woraufhin er seinen Ritt korrigieren und an korrekter Stelle fortsetzen kann.
Verreiten hat eine Nullwertung für den jeweiligen Aufgabenteil zur Folge. Das dritte Verreiten führt zur Disqualifikation.

D7 Dressurprüfung Einsteiger

Dauer:
ca. 8 Minuten

Zugelassene Pferde und Reiter:
Die Prüfung richtet sich an alle Reiter der Altersklassen KM, KL, Jugend, Junioren und Erwachsene. ~~Es sind auch Pferde zugelassen, welche in den Futurity-Prüfungen (5- und 6-jährige Pferde) starten.~~

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird einzeln geritten. Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen oder sie auswendig reiten.
Je Aufgabenteil kann im Trab oder Tölt geritten werden.
Im Trab muss der Reiter als Sitzform „leichttraben" oder „Entlastungssitz" wählen.
Das Pferd wird am aufgenommenen Zügel vorgestellt.
Diese Prüfung kann sowohl auf Trense als auch gebisslos geritten werden. Zäumungen mit Hebelwirkung sind nicht zugelassen.

Aufgabenstellung:

RH: Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand, bei A auf die Mittellinie gehen, in X Halt und Gruß \
Im Mittelschritt anreiten, bei C rechte Hand (½ x herum) \
K – B durch die halbe Bahn wechseln \

LH: Bei C Volte (10 m) \ zwischen C und der zweiten Ecke der kurzen Seite im Arbeitstempo antölten oder antraben (½ x herum) \
Bei A auf dem Zirkel geritten (1 ½ x herum), aus dem Zirkel wechseln \

RH: Auf dem Zirkel (1 ½ x herum) \
Bei C ganze Bahn, am Anfang der nächsten langen Seite Übergang zum Mittelschritt \
bei B Volte (10 m) \
An der nächsten kurzen Seite durchparieren zum Halt (ca. 3 Sekunden Unbeweglichkeit)
Im Mittelschritt anreiten \ Nach A Slalom um 3 Pylonen (am 1. Pylon links vorbeireiten, Linienführung siehe Skizze) \ zwischen Erreichen der Bande und C im Arbeitstempo antraben oder antölten, M – K durch die ganze Bahn wechseln \

LH: Im Arbeitstempo Trab oder Tölt ½ x herum, C Übergang zum Mittelschritt \
An der nächsten langen Seite die Zügel aus der Hand kauen lassen und wieder aufnehmen. \
Bei A auf die Mittellinie gehen, X Halt und Gruß, im Mittelschritt ausreiten. \

(Legende: „\" bezeichnet jeweils die Abgrenzung eines Aufgabenteils zum nächsten Aufgabenteil.)

Bewertung

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 – 10.
Zusätzlich zu den 15 Aufgabenteilen werden folgende Noten vergeben:

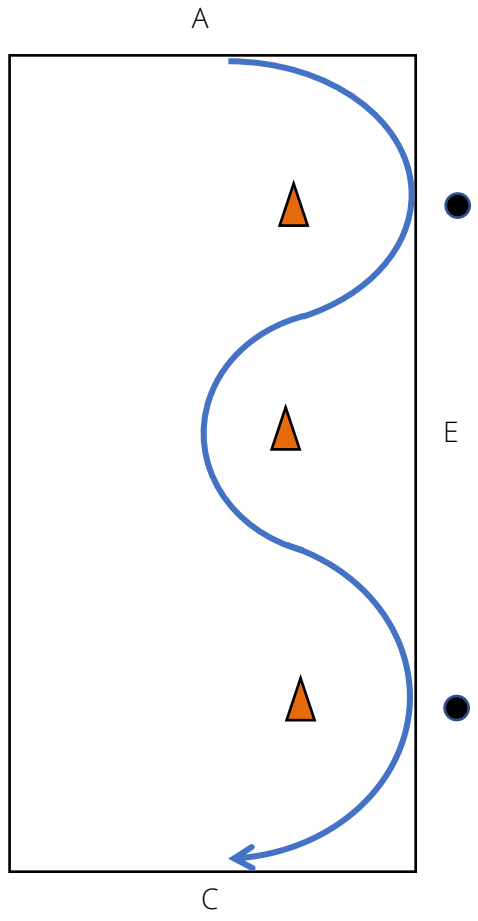
Takt	Faktor 1
Zwanglosigkeit	Faktor 1
Harmonie und Durchlässigkeit	Faktor 2
Sitz	Faktor 1
Einwirkung	Faktor 1

~~Abzüge von der Endnote bei 0-Wertungen / Verreiten:~~

- ~~1. 0-Wertung / Verreiten → 0,2 Punkte~~
- ~~2. 0-Wertung / Verreiten → 0,4 Punkte~~
- ~~3. 0-Wertung / Verreiten → 0,8 Punkte~~
- ~~4. 0-Wertung / Verreiten → Disqualifikation~~

Sollte sich ein Reiter verreiten, wird der Ritt durch ein akustisches Signal unterbrochen (Zuruf oder Glocke), woraufhin er seinen Ritt korrigieren und an korrekter Stelle fortsetzen kann.
Verreiten hat eine Nullwertung für den jeweiligen Aufgabenteil zur Folge. Das dritte Verreiten führt zur Disqualifikation.

Skizze



D8 Reiterprüfung

ca. 15 Minuten

Zugelassene Pferde und Reiter:
Die Prüfung richtet sich an alle Reiter ab der Altersklasse KM.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird von bis zu vier Personen gleichzeitig geritten.
Je Aufgabenteil kann im Trab oder Tölt geritten werden. Im Trab muss der Reiter als Sitzform „leichttraben" oder „Entlastungssitz" wählen. Im Aufgabenteil Galopp kann im Vollsitz oder im Entlastungssitz geritten werden.
Diese Prüfung kann sowohl auf Trense als auch gebisslos geritten werden. Zäumungen mit Hebelwirkung sind nicht zugelassen.

Aufgabenstellung
Als Organisationsform kann Hintereinanderreiten, Durcheinanderreiten und Einzelaufgabe gewählt werden.
Folgende Aufgaben werden verlangt:

- Reiten im Schritt
- ganze Parade aus dem Schritt
- Reiten in Trab / Tölt
- durch die ganze Bahn wechseln
- Zirkel / aus dem Zirkel wechseln
- Slalom um Pylonen in Trab / Tölt
- Galopp (muss auf beiden Händen und jeweils als Einzelaufgabe geritten werden)

Die Aufgabe wird jeweils individuell von den Richtern erdacht und von diesen oder einer von den Richtern ausgewählten, geeigneten Person angesagt.

Bewertung

Zwei Richter werten gemeinsam. Es wird eine Gesamtnote mit Zehntelnoten vergeben, bewertet werden dabei:

- Sitz und Einwirkung
- Ausführung der Bahnfiguren
- Harmonie

Jeder Reiter erhält im Anschluss von den Richtern einen kurzen, persönlichen, mündlichen Kommentar zu seinem Ritt.

D9 Kleine Reiterprüfung

Dauer:
ca. 15 Minuten

Zugelassene Pferde und Reiter:
Die Prüfung richtet sich an alle Reiter der Altersklassen KS.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird von bis zu vier Personen gleichzeitig geritten.
Je Aufgabenteil kann im Trab oder Tölt geritten werden. Im Trab muss der Reiter als Sitzform „leichttraben" oder „Entlastungssitz" wählen.
Diese Prüfung kann sowohl auf Trense als auch gebisslos geritten werden. Zäumungen mit Hebelwirkung sind nicht zugelassen.

Aufgabenstellung:
Als Organisationsform kann Hintereinanderreiten und Einzelaufgabe gewählt werden.
Folgende Aufgaben werden verlangt:

- Reiten im Schritt
- Reiten im Trab / Tölt
- Durch die ganze Bahn wechseln im Schritt
- Auf dem Zirkel geritten im Schritt
- Slalom um Pylonen im Schritt (maximal 3 Pylonen)
- Halt zwischen Pylonen

Die Aufgabe wird jeweils individuell von den Richtern erdacht und von diesen oder einer von den Richtern ausgewählten, geeigneten Person angesagt.

Bewertung

Zwei Richter werten gemeinsam. Es wird eine Gesamtnote mit Zehntelnoten vergeben, bewertet werden dabei:

- Sitz und Einwirkung
- Ausführung der Bahnfiguren
- Harmonie

Jeder Reiter erhält im Anschluss von den Richtern einen kurzen, persönlichen, mündlichen Kommentar zu seinem Ritt.

TiH1 Tölt in Harmony Level 1

Dauer:
ca. 4 Minuten

Zugelassene Pferde und Reiter:
Diese Prüfung richtet sich an alle Reiter der Altersklassen KL, Jugend, Junioren und Erwachsene.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird einzeln und auswendig geritten.
Es gelten die aktuellen Regeln zur Ausrüstung von Pferd und Reiter entsprechend der FIPO / den Nationalen Bestimmungen mit folgenden Ausnahmen: Es sind keine Gerte, kein Schutzmaterial an den Beinen des Pferdes und keine Gebisse mit Hebelwirkung erlaubt.
Als mittlere Gangart kann Trab oder Tölt gewählt werden. Diese Gangart muss jedoch für die Elemente 1 und 2 jeweils beibehalten werden. Das Starterfeld wird unterteilt in zwei Abteilungen:

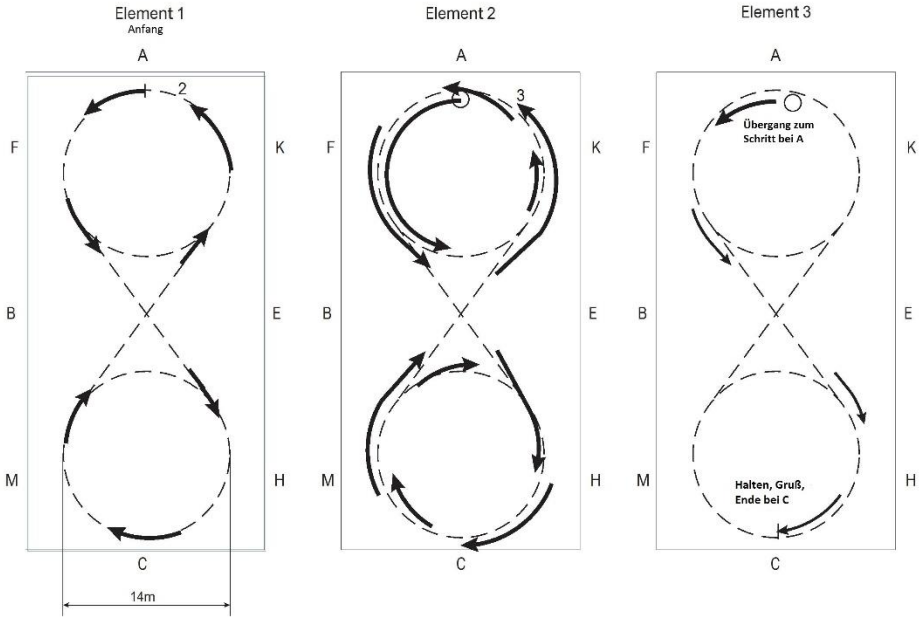
TiH 1.1 für Reiter, die als mittlere Gangart Tölt wählen und
TiH 1.2 für Reiter, die als mittlere Gangart Trab wählen.

Musik:
Eine zur Prüfung passende Musik darf mitgebracht werden. Dem Ansager / Veranstalter muss während der Prüfung ein Helfer des Reiters zur Verfügung stehen. Nach kompatiblen Musik-Formaten muss vorab der Veranstalter befragt werden.

Die Reitbahn:
Die Prüfung findet auf / in einem / einer beliebigen Reitplatz / Reitbahn / Reithalle statt, der / die mindestens die Maße 20 x 40 m besitzt.

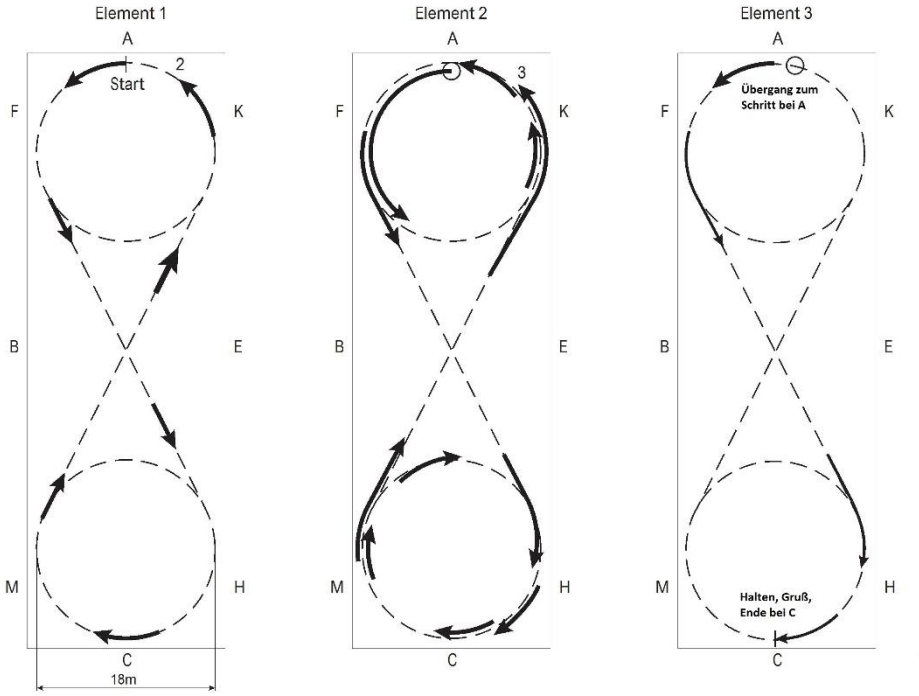
Die Linien:
Die zu reitenden Linien sind deutlich mit entsprechendem Material auf dem Boden zu markieren. An jeder kurzen Seite liegt ein Zirkel. Ist der / die Reitplatz / Reitbahn / Reithalle 20 x 60 m groß, werden die Zirkel mit einem Durchmesser von 18 m geritten. Ist der / die Reitplatz / Reitbahn / Reithalle 20 x 40 m groß, werden die Zirkel mit einem Durchmesser von 14 m geritten. Weiterhin sind die Diagonalen zwischen den Zirkeln zu markieren. Genaue Durchführung: siehe Skizze.

Tölt in Harmony
Level 1, 20x40



2014-05-13
© Tölt in Harmony / Denni Hauksson

Tölt in Harmony
Level 1, 20x60



24.04.2015

Aufgabenstellung:

Nach dem Einreiten reitet der Reiter auf beliebiger Linie zu A. (zwischen Einritt und Beginn der Prüfung bei A darf maximal eine Minute liegen).

1. Element 1 – „Acht“: Der Reiter beginnt im langsamen bis mittleren Tempo Tölt oder Trab und beginnt die Prüfung durch Nicken bei A auf beliebiger Hand. Der Reiter reitet eine Figur „Acht“ auf der vorgegebenen Linie entsprechend der Skizze. Es ist wichtig, dass der Reiter während des gesamten Elements ein gleichmäßiges Tempo beibehält. Wenn der Reiter A wieder erreicht, beginnt das nächste Element.
2. Element 2 – „Zirkel“: Der Reiter reitet im langsamen bis mittleren Tempo Tölt oder Trab entsprechend der Skizze einen Zirkel, folgt dann der Diagonalen zu C, reitet dort wieder einen Zirkel, folgt der Diagonalen zu A. Ab A beginnt das nächste Element.
3. Element 3 – „Diagonale im Schritt“: Bei A reitet der Reiter einen Übergang zum Schritt und reitet die Diagonale in einem entspannten, aber dennoch energischen Schritt mit Zügelverbindung. Bei C reitet der Reiter eine ganze Parade (3 Sekunden Unbeweglichkeit) nickt anschließend, um das Ende der Prüfung anzuzeigen. Die Prüfung ist nun abgeschlossen und Pferd und Reiter verlassen auf kürzestem Weg beliebig die Bahn.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 – 10. Die drei Elemente werden einzeln bewertet. Zusätzlich wird für Sitz und Einwirkung eine weitere Note vergeben.

Abzüge von der Note des Elements bei Verreiten: - 2 Punkte

Die Einzelnoten werden addiert und durch 4 geteilt.

TiH2 Tölt in Harmony Level 2

Dauer:
ca. 4 Minuten

Zugelassene Pferde und Reiter:
Diese Prüfung richtet sich an alle Reiter der Altersklassen KL, Jugend, Junioren und Erwachsene.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

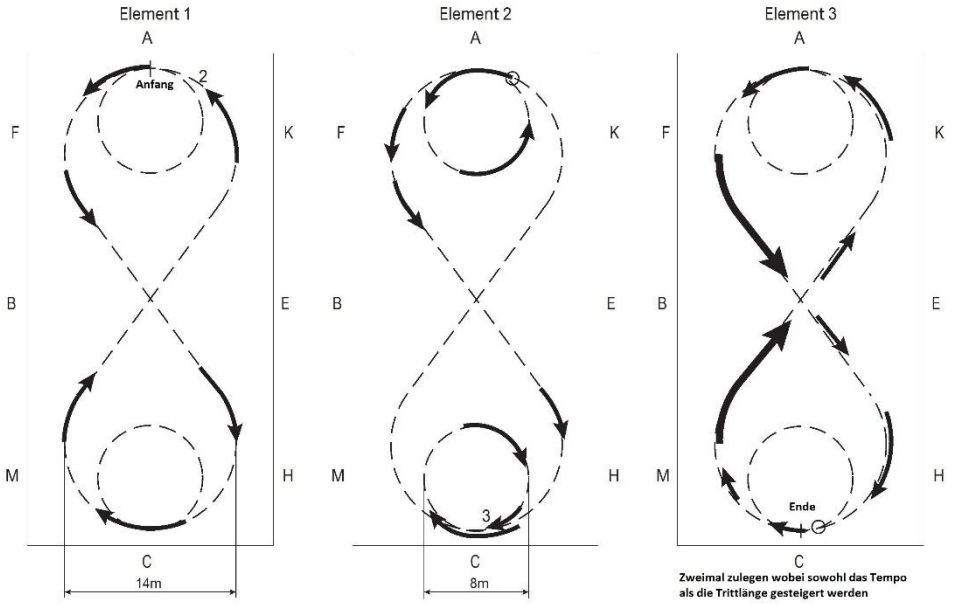
Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird einzeln und auswendig geritten.
Es gelten die aktuellen Regeln zur Ausrüstung von Pferd und Reiter entsprechend der FIPO / den Nationalen Bestimmungen mit folgenden Ausnahmen: Es sind keine Gerte, kein Schutzmaterial an den Beinen des Pferdes und keine Gebisse mit Hebelwirkung erlaubt.

Musik:
Eine zur Prüfung passende Musik darf mitgebracht werden. Dem Ansager / Veranstalter muss während der Prüfung ein Helfer des Reiters zur Verfügung stehen. Nach kompatiblen Musik-Formaten muss vorab der Veranstalter befragt werden.

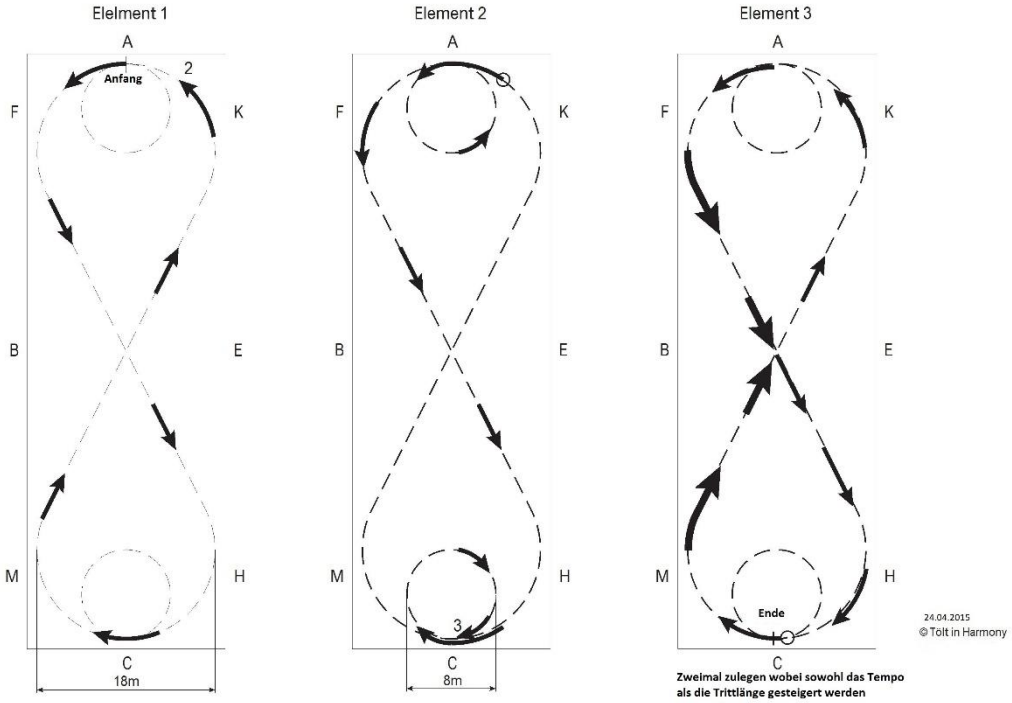
Die Reitbahn:
Die Prüfung findet auf / in einem / einer beliebigen Reitplatz / Reitbahn / Reithalle statt, der / die mindestens die Maße 20 x 40 m besitzt.

Die Linien:
Die zu reitenden Linien sind deutlich mit entsprechendem Material auf dem Boden zu markieren. An jeder kurzen Seite liegt ein Zirkel. Ist der / die Reitplatz / Reitbahn / Reithalle 20 x 60 m groß, werden die Zirkel mit einem Durchmesser von 18 m geritten. Ist der / die Reitplatz / Reitbahn / Reithalle 20 x 40 m groß, werden die Zirkel mit einem Durchmesser von 14 m geritten. Weiterhin sind die Diagonalen zwischen den Zirkeln zu markieren. Die Volten jeweils Mitte der kurzen Seite haben einen Durchmesser von 8 m. Genaue Durchführung: siehe Skizze.

Tölt in Harmony
Level 2, 20x40



Tölt in Harmony
Level 2, 20x60



Aufgabenstellung:

Nach dem Einreiten reitet der Reiter auf beliebiger Linie zu A. (zwischen Einritt und Beginn der Prüfung bei A darf maximal eine Minute liegen).

1. Element 1 – „Acht“: Der Reiter beginnt im langsamen bis mittleren Tempo Tölt und beginnt die Prüfung durch Nicken bei A auf beliebiger Hand. Der Reiter reitet eine Figur „Acht“ auf der vorgegebenen Linie entsprechend der Skizze. Es ist wichtig, dass der Reiter während des gesamten Elements ein gleichmäßiges Tempo beibehält. Wenn der Reiter A wieder erreicht, beginnt das nächste Element.
2. Element 2 – „Volten“: Der Reiter reitet im langsamen bis mittleren Tempo Tölt entsprechend der Skizze an der kurzen Seite eine Volte mit 8 m Durchmesser, folgt dann der Diagonalen zu C und reitet dort wieder an der kurzen Seite eine Volte mit 8 m Durchmesser.
3. Element 3 – „Tempounterschiede“: Ab C reitet der Reiter im langsamen Tempo Tölt und geht auf die Diagonale, auf welcher er das Tempo verstärkt und den Rahmen erweitert. Bei X beginnt der Reiter das Tempo zurückzunehmen, so dass er spätestens zu Beginn der Kurve im langsamen Tempo Tölt ist. In diesem Tempo bleibt er bis zur nächsten Diagonalen, auf der das zweite Tempoverstärken und -zurücknehmen stattfindet. Danach pariert er zum Schritt durch und führt bei C eine ganze Parade durch (3 Sekunden Unbeweglichkeit) und nickt anschließend, um das Ende der Prüfung anzuzeigen. Die Prüfung ist nun abgeschlossen und Pferd und Reiter verlassen auf kürzestem Weg beliebig die Bahn.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 – 10. Die drei Elemente werden einzeln bewertet. Zusätzlich wird für Sitz und Einwirkung eine weitere Note vergeben.

Abzüge von der Note des Elements bei Verreiten: - 2 Punkte

Die Einzelnoten werden addiert und durch 4 geteilt.

TiH3 Tölt in Harmony Level 3

Dauer:
ca. 4 Minuten

Zugelassene Pferde und Reiter:
Diese Prüfung richtet sich an alle Reiter der Altersklassen KL, Jugend, Junioren und Erwachsene.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

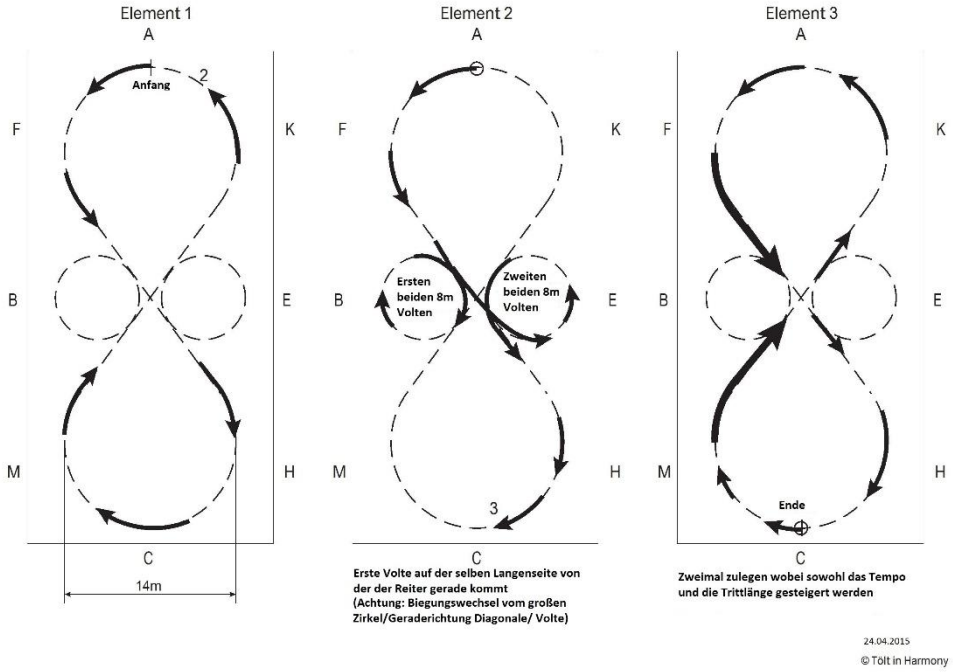
Allgemeine Hinweise:
Die Aufgabe wird einzeln und auswendig geritten.
Es gelten die aktuellen Regeln zur Ausrüstung von Pferd und Reiter entsprechend der FIPO / den Nationalen Bestimmungen mit folgenden Ausnahmen: Es sind keine Gerte, kein Schutzmaterial an den Beinen des Pferdes und keine Gebisse mit Hebelwirkung erlaubt.

Musik:
Eine zur Prüfung passende Musik darf mitgebracht werden. Dem Ansager / Veranstalter muss während der Prüfung ein Helfer des Reiters zur Verfügung stehen. Nach kompatiblen Musik-Formaten muss vorab der Veranstalter befragt werden.

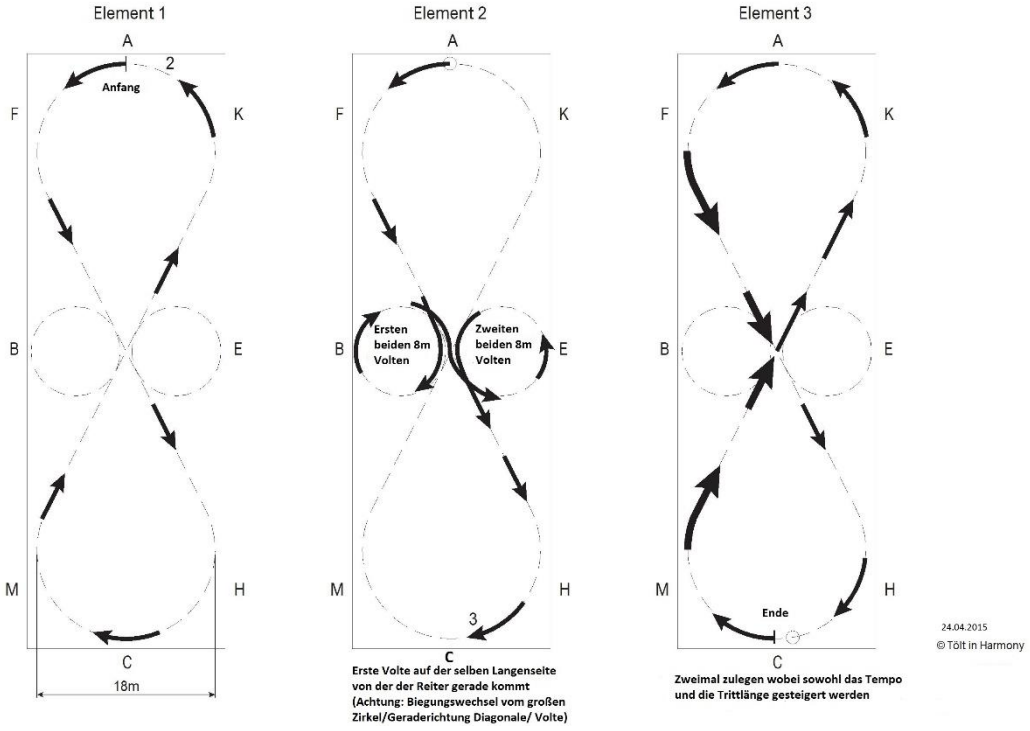
Die Reitbahn:
Die Prüfung findet auf / in einem / einer beliebigen Reitplatz / Reitbahn / Reithalle statt, der / die mindestens die Maße 20 x 40 m besitzt.

Die Linien:
Die zu reitenden Linien sind deutlich mit entsprechendem Material auf dem Boden zu markieren. An jeder kurzen Seite liegt ein Zirkel. Ist der / die Reitplatz / Reitbahn / Reithalle 20 x 60 m groß, werden die Zirkel mit einem Durchmesser von 18 m geritten. Ist der / die Reitplatz / Reitbahn / Reithalle 20 x 40 m groß, werden die Zirkel mit einem Durchmesser von 14 m geritten. Weiterhin sind die Diagonalen zwischen den Zirkeln zu markieren. Die Volten entlang dem Kreuzungspunkt der Diagonalen haben jeweils einen Durchmesser von 8m. Durchführung: siehe Skizze.

Tölt in Harmony
Level 3, 20x40



Tölt in Harmony
Level 3, 20x60



Aufgabenstellung:

Nach dem Einreiten reitet der Reiter auf beliebiger Linie zu A. (zwischen Einritt und Beginn der Prüfung bei A darf maximal eine Minute liegen).

1. Element 1 – „Acht“: Der Reiter beginnt im langsamen bis mittleren Tempo Tölt und beginnt die Prüfung durch Nicken bei A auf beliebiger Hand. Der Reiter reitet eine Figur „Acht“ auf der vorgegebenen Linie entsprechend der Skizze. Es ist wichtig, dass der Reiter während des gesamten Elements ein gleichmäßiges Tempo beibehält. Wenn der Reiter A wieder erreicht, beginnt das nächste Element.
2. Element 2 – „Volten“: Der Reiter reitet im langsamen bis mittleren Tempo Tölt entsprechend der Skizze zweimal um die erste Volte mit 8 m Durchmesser entlang des Kreuzungspunktes der Diagonalen und reitet dann zweimal um die zweite Volte mit 8 m Durchmesser entlang des Kreuzungspunktes der Diagonalen. Danach folgt er der Diagonalen und dem Zirkel weiter bis C. Dort beginnt Element 3.
3. Element 3 – „Tempounterschiede“: Ab C reitet der Reiter im langsamen Tempo Tölt und geht auf die Diagonale, auf welcher er das Tempo verstärkt und den Rahmen erweitert. Bei X beginnt der Reiter das Tempo zurückzunehmen, so dass er spätestens zu Beginn der Kurve im langsamen Tempo Tölt ist. In diesem Tempo bleibt er bis zur nächsten Diagonalen, auf der das zweite Tempoverstärken und -zurücknehmen stattfindet. Danach pariert er zum Schritt durch und führt bei C eine ganze Parade durch (3 Sekunden Unbeweglichkeit) und nickt anschließend, um das Ende der Prüfung anzuzeigen. Die Prüfung ist nun abgeschlossen und Pferd und Reiter verlassen auf kürzestem Weg beliebig die Bahn.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 – 10. Die drei Elemente werden einzeln bewertet. Zusätzlich wird für Sitz und Einwirkung eine weitere Note vergeben.

Abzüge von der Note des Elements bei Verreiten: - 2 Punkte

Die Einzelnoten werden addiert und durch 4 geteilt.

Futurity-Prüfungen

Allgemeine Hinweise zur Bewertung von Futurity-Prüfungen

Allgemeine Bestimmungen zur Durchführung von Futurity

- Die Pferde dürfen entweder in Sport oder Futurity gemeldet werden.
  Ausnahme: In den Dressurprüfungen D7 und D6 sind auch Pferde startberechtigt, welche in den Futurityprüfungen (5- und 6-jährige Pferde) starten. In der Dressurprüfung D5 sind nur 6-jährige Futuritypferde startberechtigt.
- In den Futurity Prüfungen sind keine Gebisse mit Hebelwirkung erlaubt.
- Keine Qualifikation über Leistungsklassen.
- Auf DIM oder ähnlichen Veranstaltungen obliegt es der Sportleitung, eine Mindestpunktzahl zur Nennung vorauszusetzen.
- Es erfolgt immer eine getrennte Wertung der 5- und 6 – jährigen Pferde
- 5-jährige Pferde: Vorstellung max. drei Mal (ggf. plus DIM)
- Eine Information über Alter und Abstammung ist erwünscht und wird vom
- Sprecher oder vom kommentierenden Richter vorgelesen.

Die Gruppengröße und das Mindestalter der Pferde ist den Prüfungsbeschreibungen zu entnehmen. Die Genehmigung erfolgt beim Sportturnier durch die Sportleitung, bei einer Zuchtveranstaltung durch die Zuchtleitung.
Reiter der Kinderklasse sind nicht berechtigt Pferde in Futurity-Prüfungen vorzustellen.
Es wird keine Endausscheidung durchgeführt. Bei Punktgleichheit gibt es Doppelplatzierungen.
Die Ergebnisse werden grundsätzlich mit zwei Nachkommastellen erfasst.

Richter und Bewertung

- Zwei bis drei Richter richten gemeinsam. Die Richter müssen eine Sportrichter A Lizenz besitzen, einer der Richter kann ein Material- oder Gaedingarrichter mit der ZQ FUT sein.
- Die Prüfung wird analog kommentiert. Bekanntgabe der Einzelnoten (auch Zwischenstand) ist erwünscht.
- Die Notenvergabe erfolgt mit Noten von 0-10 in Zehntelnoten.

Prüfungen für Sportpferde:

Diese Prüfung hat die Zielsetzung, die Eignung eines jungen Pferdes hinsichtlich seines Einsatzes im Turniersport (schwere Prüfungen) beurteilen zu lassen. Die Gangarten sollen weitgehend abrufbar sein.

Der Bewertungsschwerpunkt liegt auf Takt, Bewegungsfluss, Rhythmus, Elastizität, Formbarkeit, Ausstrahlung und Bewegung liegen.

Wechselnde Taktfehler spielen keine Rolle, wenn der Grundtakt in Ordnung ist

Bei anhaltendem gleichen Taktfehler liegt es im Ermessen der Richter zu beurteilen, inwieweit dieser Fehler Einfluss auf die spätere Gangqualität hat.

Die Richter bewerten die besten Phasen. Tempovarianz gibt einen Hinweis auf Rahmenerweiterungsmöglichkeit, Durchlässigkeit, Raumgewinn und Bewegungspotenzial.

- Zusätzlich zu den Gangnoten wird eine Präsenznote vergeben. Diese beinhaltet Leichtrittigkeit, Form unter dem Reiter, Durchlässigkeit, Temperament und Ausdruck

FU TS Futurity-Tölt für Sportpferde

Pferde, die in dieser Prüfung starten, dürfen nicht in einer anderen Töltprüfung starten. Es starten 2 Pferde gemeinsam. Bei ungerader Anzahl bis 3 Pferde gemeinsam.

A Anforderungen

- Freie Vorstellung des Pferdes im Tölt mit beliebiger Tempovarianz und/oder Zügel überstreichen, durchparieren zum Schritt und Handwechsel
- Freie Vorstellung des Pferdes im Tölt mit beliebiger Tempovarianz/ und/oder Zügel überstreichen, durchparieren zum Schritt
- Dauer: ca. 4 Minuten (2 Minuten pro Hand)

Bewertung

Zwei bis drei Richter (siehe allgem. Bestimmungen) bewerten mit den Noten 0-10 (in Zehntelnoten) Die Töltnote wird doppelt gewertet und zu der Präsenznote addiert. Divisor 3.

B Allgemeine Hinweise

Diese Prüfung ist als hinführend zur T2 und T1 gedacht. Der Richtschwerpunkt liegt auf der Töltqualität auch unter Berücksichtigung der Tempovarianz.

FU V Futurity-Viergang für Sportpferde

Pferde, die in dieser Prüfung starten, dürfen nicht in einer anderen Viergangprüfung starten. Die Prüfung wird einzeln geritten.

A Anforderungen

- Beliebiges Vorstellen des Pferdes im Schritt, Trab, Tölt und Galopp
- Tempovarianz muss für den höheren Notenbereich gezeigt werden
- Die Gangarten können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden
- Handwechsel und Wiederholung der Gangarten sind möglich
- Dauer: ca. 5 Minuten – nach ca. 3 ½ Minuten wird die Zeit angesagt

Bewertung

Zwei bis drei Richter (siehe allgem. Bestimmungen) bewerten mit den Noten 0-10 (in Zehntelnoten) Die Töltnote und die Präsenznote wird doppelt gewertet und zu den anderen Noten addiert. Divisor 7.

FU F Futurity – Fünfgang für Sportpferde

Pferde, die in dieser Prüfung starten, dürfen nicht in einer anderen Fünfgangprüfung starten. Die Prüfung wird einzeln geritten.

A Anforderungen

- Beliebiges Vorstellen des Pferdes im Schritt, Trab, Tölt und Galopp und Rennpass
- Tempovarianz muss für den höheren Notenbereich gezeigt werden
- Die Gangarten können in beliebiger Reihenfolge gezeigt werden
- Handwechsel und Wiederholung der Gangarten sind möglich
- Rennpass kann auf der Ovalbahn gezeigt werden
- Dauer: ca. 6 Minuten – nach ca. 4 Minuten wird die Zeit angesagt

Bewertung

Zwei bis drei Richter (siehe allgem. Bestimmungen) bewerten mit den Noten 0-10 (in Zehntelnoten) Die Töltnote, die Rennpassnote und die Präsenznote wird doppelt gewertet und zu den anderen Noten addiert. Divisor 9.

Futurityprüfungen für Freizeitpferde

Diese Prüfung hat die Zielsetzung, die Eignung eines jungen Pferdes hinsichtlich seines Einsatzes im Freizeitreiten beurteilen zu lassen. Die Prüfung soll eine Qualitätssiegel für Freizeitpferde sein. Die Gangarten sollen weitgehend abrufbar sein.

Der Bewertungsschwerpunkt liegt auf Takt, Gangsicherheit, der Leichtrittigkeit und Willigkeit des Pferdes in der Vorführung. Auch die Tempovarianz im Tölt spielt eine Rolle

Wechselnde Taktfehler spielen keine Rolle, wenn der Grundtakt in Ordnung ist

Bei anhaltendem gleichen Taktfehler liegt es im Ermessen der Richter zu beurteilen, inwieweit dieser Fehler Einfluss auf die spätere Gangqualität hat.

Die Richter bewerten die besten Phasen. Tempovarianz gibt Hinweise auf Takt, Gangsicherheit, Leichtrittigkeit und Willigkeit des Pferdes in der Vorführung

Zusätzlich zu den Gangnoten wird eine Leichtrittigkeitsnote vergeben.

Die Leichtrittigkeit des Pferdes spiegelt sich in der guten Balance und natürlichen Aufrichtung, ausgestattet mit einem angenehmen Vorwärtsdrang wider. Das Pferd steht leicht an den Hilfen. Die Prüfungen sollen ein Qualitätssiegel für ein gutes Freizeitpferd sein.

FU MF Futurity Mehrgang für Freizeitpferde

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

A Vorentscheidung

Die Prüfung wird einzeln geritten.

Anforderungen:

Freie Vorstellung des Pferdes in zwei beliebig ausgewählten Gangarten und Tölt
Wiederholungen der bereits gezeigten Gangarten sind möglich
Handwechsel sind möglich

Die Dauer der Vorstellung ist auf max. 5 min begrenzt. Nach 3 1/2 min wird die Zeit angesagt, um dem Teilnehmer die optimale Vorstellung seines Pferdes zu ermöglichen.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10 (in Zehntelnoten).

Die Wertnoten für die drei gezeigten Gangarten werden einfach gewertet und zusätzlich wird es eine Note für Leichtrittigkeit geben, diese wird verdoppelt. Die Noten werden addiert und dann durch 5 dividiert.

B Endausscheidung

Es wird keine Endausscheidung durchgeführt.

C Allgemeine Hinweise

Drei von fünf Gängen werden in einer freien Vorstellung mit möglichem Handwechsel präsentiert. Der Richtschwerpunkt liegt auf der Gangsicherheit, der Leichtrittigkeit und Willigkeit des Pferdes in der Vorführung.

Erwartet wird:
Schritt: Der Schritt soll taktklar sein und das Pferd mindestens siegeln, sowie komfortabel zu sitzen sein. Das Pferd sollte willig vorwärts gehen und über eine gute natürliche Form verfügen.

Trab: Das Pferd soll gangsicher sein, eine leichte Verschiebung zum Vierschlag ist möglich. Der Reiter soll im Trab in der Bewegung mitgenommen werden. Eine gute natürliche Aufrichtung ist erwünscht. Das Tempo soll langsam bis Mitteltempo sein.

Galopp: Der Galopp soll angenehm zu sitzen sein und leicht regulierbar. Er darf gelaufen sein und sollte bergauf gesprungen sein. Ein 4-Takt wird akzeptiert. Der Galopp soll über eine gute Energie und Dynamik verfügen.

Tölt: Der Tölt soll mit gutem Takt und natürlicher Aufrichtung des Pferdes gezeigt werden. Für eine gute Note muss etwas Tempovarianz bzw. Zügelüberstreichen erkennbar sein. Das Pferd soll über eine gute Balance verfügen.
Rennpass: Die Pferde können zwei lange Seiten im Rennpass gezeigt werden, wo es möglich ist, können die Pferde auf dem P-Schenkel der Ovalbahn oder auf der Passbahn im Rennpass gezeigt werden. Der Rennpass soll mind. über die Strecke einer halben langen Seite gezeigt werden. Das Legen und Zurücknehmen aus dem Rennpass werden mit bewertet, das Anreiten kann in beliebiger Gangart erfolgen.

Leichtrittigkeit: Die Leichtrittigkeit des Pferdes spiegelt sich in der guten Balance und natürlichen Aufrichtung, ausgestattet mit einem angenehmen Vorwärtsdrang wider. Das Pferd steht leicht an den Hilfen. Die Note wird verdoppelt.

FU TF Futurity Tölt für Freizeitpferde (zu zweit geritten)

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

A Vorentscheidung

Die Prüfung wird zu zweit geritten. Bei ungerader Starterzahl starten bis zu drei Pferde gemeinsam.

Anforderungen:

Freie Vorstellung des Pferdes im Tölt auf zwei Runden im beliebigen Tempo Tölt, Handwechsel

Freie Vorstellung des Pferdes im Tölt auf zwei Runden im beliebigen Tempo Tölt, an einer langen Seite sollte Slalomreiten um fünf Pylonen gezeigt werden und /oder zeigen von Tempovarianz und Zügelüberstreichen.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10 (in Zehntelnoten).
Die Wertnoten für den Tölt wird doppelt gewertet und eine Note für Leichtrittigkeit wird addiert und dann durch drei dividiert.

B Endausscheidung

Es wird keine Endausscheidung durchgeführt.

C Allgemeine Hinweise

Diese Prüfung ist als Präsentation eines guten und leichtrittigen Freizeitpferdes gedacht.
Der Richtschwerpunkt liegt auf dem Takt, der natürlichen Aufrichtung, der Leichtrittigkeit und der Willigkeit des Pferdes in der Vorstellung.

Die fünf Pylonen sollen auf der langen Seite mit einem Abstand von jeweils 6m aufgestellt werden.

FU P Futurity Pass für Sportpferde

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 wird 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 (in Zehntelnoten). 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.

Gæðingakeppni Regelwerk

Was ist Gæðingakeppni?

Das Gæðingakeppni ist eine jahrhunderte alte Tradition in Island um die Qualität und die Reiteigenschaften des Islandpferdes zu messen. Die Basis des Gæðingakeppni sind die Kraft, die Demonstration von Energie und die Ausstrahlung des Pferdes in unterschiedlichen Aufgabenteilen.

Das Hauptaugenmerk liegt auf der Ausstrahlung, sowie Kraft und Form des Pferdes. Der Begriff Gæðingur ("gutes Pferd", "bestes Pferd", "Qualitätspferd") beschreibt, was in diesem Wettbewerb ermittelt werden soll: Schnelligkeit, Bewegungen, Gänge, Kraft, Freiheit

Die Regelungen bilden einen einfachen Rahmen zur Vorstellung der Pferde und zur Ermittlung des besten Gæðingur.

Grundsätzliches zum Regelwerk:

Alle Regeln zur Ausrüstung, Beschlag und Altersklassen sind der jeweils gültigen IPO zu entnehmen. Die Regelungen zum Verfahren und zur Durchführung von Rechtsmaßnahmen oder Protesten sind der jeweils gültigen Rechtsordnung des IPZV e.V. zu entnehmen.

Die Teilnahme am Gæðingakeppni ist für Reiter und Pferde unterschiedlichen Alters und unterschiedlichster Leistungs- und Ausbildungsstände möglich.

Es gilt die Rechtsordnung gemäß IPZV Rechts- & Verfahrensordnung.

Bewertungsgrundlagen:

Es werden nur die langen Seiten bewertet.

Wie in anderen Prüfungen der IPO werden in der Notenvergabe Sitz und Einwirkung mit einbezogen.

Im Bereich der Kinderklasse wird in jedem Aufgabenteil eine Sitz-und Einwirkungsnote vergeben. Somit fließt die Note für Sitz- und Einwirkung mit 50% in die Gesamtbewertung ein.

Im Bereich der Jugendklasse zählt Sitz und Einwirkung wie ein Gang und erhält eine separate Note.

Ziel:
Das Ziel eines Gæðingakeppni-Turniers ist es, das beste Pferd zu finden, das die Isländer einen Gæðingur nennen. Dieses ist ein sehr qualitätsvolles Pferd, das eine Freude ist, zu reiten und ein Vergnügen, es zu sehen.

Gehwille/Charakter/Temperament
Der erste und wichtigste Faktor beim Richten eines Gæðingakeppni ist Gehwille, Charakter und Temperament des Pferdes. Gehwille und Charakter sollen die weiteren Qualitäten des Pferdes

herausstellen, sie jedoch nicht stören. Die größte Betonung wird auf das Temperament gelegt. Es soll nicht übertrieben sein und dem Pferd erlauben, sich frei und mit Freude zu zeigen.

Takt und Balance
Bei der Beurteilung ist der Takt des Gangs wichtig. Der Takt alleine macht jedoch noch nicht ein ideales Reitpferd aus. Auch wenn der Takt klar ist, kann der Gang steif und nicht in einem fließenden Rhythmus sein. Dies bedeutet, dass er dem Reiter nicht das ultimative Gefühl von Freude vermittelt. Das Pferd soll weich und geschmeidig sein. Der Richter soll immer den Stil, den Takt und die Balance der Bewegungen in Hinblick auf die Qualität der Gänge während des Reitens bewerten.
Beispiel: Geschmeidige, hohe Bewegung und Energie, Vorwärtsgang sowie Flexibilität geben höhere Punktzahlen.
Wenn der Richter jedoch der Meinung ist, dass das Pferd sich selbst zu hoch trägt, die Bewegungen unkoordiniert sind und das Pferd steif sowie mechanisch ist, wird eine niedrigere Bewertung vergeben.

Vorwärtsgang und Geschwindigkeit
Ein raumgreifender und energischer Vorwärtsgang zählt viel, insbesondere, wenn er von einer hohen Bewegung begleitet wird. Die Bewegung der Vorderbeine soll mit der Bewegung der Hinterbeine zusammenpassen. Die Richter sollen darauf achten und Punkte abziehen oder dazu geben. Übertriebene Beinaktion, die den Vorwärtsgang und die Geschwindigkeit vermindert, soll die Punktzahl verringern.

Form unter dem Reiter und Bewegungen
Ein elegantes, stolzes und aufmerksames Pferd mit flexiblen und erhabenen Bewegungen sind die Markenzeichen für einen guten Gæðingur. Diese Merkmale sollen die Punktzahlen erheblich erhöhen.
Eine ältere Reitregel besagt: „Die Bewegungen eines Reitpferdes sollen leicht, elastisch, hoch, in guter Haltung, klar, in guter Form und frei sein.“ Diese Beschreibung gilt noch heute und alles, was der Flexibilität des Pferdes oder dem freien Wesen des Pferdes abträglich ist, wie eine übertriebene Beinaktion (Lift), die nicht mit dem restlichen Bewegungen übereinstimmt, soll angeprangert werden. Das Richten des Gæðingakeppni soll auf diesen Punkten basieren.

Bewertung der einzelnen Aufgaben:

Anmerkung zu Strecken:
Schritt
Für eine mittlere Note und mehr, muss mindestens eine dreiviertellange Seite der Bahn Schritt geritten werden.

Trab
Um eine Minimalpunktzahl zu erreichen, soll das Pferd konstant mindestens 10 Pferdelängen traben. Um eine durchschnittliche Punktzahl oder mehr zu erreichen, muss das Pferd mindestens an der langen Seite der Bahn traben.

Langsamer Tölt

Soll an der ganzen langen Seite einer 300 m (auch 250m) Bahn oder auf einer entsprechenden Länge einer geraden Bahn gezeigt werden, um eine durchschnittliche Punktzahl oder mehr zu erreichen.

Schneller Tölt
Wie beim langsamen Tölt; die Geschwindigkeit muss jedoch etwas schneller als mittleres Tempo sein, um eine durchschnittliche Punktzahl oder mehr zu erreichen.

Galopp
Galopp soll mindestens an einer ganzen langen Seite einer 300 m Bahn gezeigt werden, um eine durchschnittliche Punktzahl oder mehr zu erreichen. Das Pferd soll mit Energie und Geschmeidigkeit in guter Balance, mit klarem Takt und gut gesprungen gezeigt werden. Es soll leicht angaloppieren, im Galopp gut verstärken und ohne Steifheit oder Kampf verlangsamen.

Tölt A-Flokkur (Fünfgang)
Freies Tempo

Pass
Um eine durchschnittliche Punktzahl oder mehr zu erreichen, soll das Pferd Pass im klaren Takt für mindestens 100 m gehen. Um die höchste Punktzahl zu erreichen, soll das Pferd aus einem energischen Galopp in den Pass gelegt werden, den Lauf mit Energie und ohne Fehler zeigen. Das Legen in den Pass soll harmonisch erfolgen, der Pass in voller Geschwindigkeit gezeigt werden und der Sprint mit harmonischem Zurücknehmen in langsames Tempo beendet werden.

Gehwille/Ausstrahlung
Das Richtelement "Gehwille" bezieht sich auf den Charakter und Temperament des Pferdes, d.h. Ausstrahlung Mut, Energie, Gehorsam und Zusammenarbeit mit dem Reiter.

Form unter dem Reiter
Hier bezieht man sich in erster Linie auf die Schönheit des gerittenen Pferdes, also das Gebäude, Haltung, Aufrichtung und Beizäumung, Bewegungen und Ausdruck, sowie das Eingehen des Pferdes auf die Hilfen des Reiters. Berücksichtigt wird ebenfalls das Erscheinungsbild des Reiters, d.h. seine Reitausrüstung, sein Sitz, sowie alle Einwirkungen auf das Pferd.

Buckeln und andere Unarten, verlassen der Bahn
Pferde, die buckeln, scheuen, den Gehorsam verweigern oder andere Unarten und/oder Ungehorsam zeigen, werden von der Prüfung disqualifiziert.
Wenn ein Pferd die Bahn mit allen 4 Hufen verlässt oder mit einem oder mehreren Beinen über das Band oder den Zaun tritt, so muss es von der Prüfung disqualifiziert werden, es sei denn, es ist offensichtlich, dass dies durch ein äußeres Ereignis hervorgerufen wurde, welches das Pferd störte.

Der Reiter:

Der Reiter muss den Anforderungen der IPO genügen. Dies gilt insbesondere für die unterschiedlichen Altersklassen.

Ausnahme Ausrüstung: Eine Gerte ist nur in den Klassen der Kinder und Jugendlichen erlaubt. In allen anderen Klassen ist keine Gerte erlaubt.

Fällt ein Reiter während der Prüfung vom Pferd, wird er automatisch von der Prüfung disqualifiziert.

~~Reiter der Jugend und Juniorenklasse können sich zusätzlich? für den Start im A-Flokkur und im B- Flokkur entscheiden. In diesem Fall sind sie im Gæðingakeppni der Jugend bzw. Juniorenklasse nur startberechtigt, wenn sie selbst das Pferd im A- oder B-Flokkur vorstellen.~~

Pferde, die unter anderen Reitern im A-Flokkur oder B-Flokkur starten, sind in der Jugend- Kinder und Juniorenklasse nicht startberechtigt.

Richter:

Richter müssen über eine IPZV-Gæðingakeppni-Lizenz gemäß API, eine internationale Gæðingakeppni-Lizenz oder eine LH Gæðingakeppni-Lizenz „nationale Richter" verfügen. Der Chefrichter muss im Besitz einer IPZV Gæðingakeppni-Lizenz sein.

Ein Richter, der Eigentümer eines Pferdes ist, dass an der Veranstaltung teilnimmt, darf nicht die Prüfung richten, in der sein Pferd startet.

Richten:

Vorentscheidung: Offenes Richten von 3 oder 5 Richtern, keine Streichnoten, eine Note pro Richter mit 2 Nachkommastellen.
Gesamtnote: Summe der Einzelendnoten der Richter ./. Anzahl der Richter)
Notenspektrum: 5,0 bis 10 mit Zehntelnoten

Finale: Offenes Notenzeigen nach jedem Aufgabenteil, keine Streichnoten,
Noten für Sitz und Einwirkung (Ausnahme: Finale Kinderklasse), Form unterm Reiter und Gehwille werden am Ende gezeigt.
Notenspektrum: 5,0 bis 10 mit Zehntelnoten

Allgemeine Berechnungsformel für das Endergebnis:
(Summe (Summe der Note pro Gang aller Richter * Faktor)) ./. (Anzahl der Richter * Anzahl der Faktoren)

Bahnen:

- B-Flokkur: Es wird empfohlen, dass ein Gæðingakeppni-Turnier auf einer 300m Ovalbahn stattfindet. Erlaubt ist auch eine 250 m Ovalbahn mit mindestens 4 m Breite.
- A-Flokkur: Die Bahnen müssen eine lange Bahn haben, die aus der Ovalbahn führt bzw. parallel zur Bahn führt, so dass es möglich ist, Pass auf der langen Seite für mindestens 175 m zu zeigen.

- Ist es nicht möglich, ein Gæðingakeppni-Turnier auf einer Ovalbahn oder auf einer Ovalbahn kombiniert mit einer geraden Bahn abzuhalten, darf auch eine gerade Bahn von mindestens 175 m Länge genutzt werden. Die gerade Bahn sollte nicht mehr als nötig eingezäunt sein.

Bahnmaße:
Das Gæðingakeppni wird traditionell auf einer 300m Ovalbahn mit integrierter, gerader Passbahn von mindestens 175m Länge ausgetragen.
Es ist jedoch gestattet, den Wettbewerb auch auf einer 250m langen und mindestens 4m breiten Ovalbahn stattfinden zulassen.
Erlaubte Bahnen:

- - Þ - Bahn mit integrierter gerader Strecke
- - A - Bahn mit integrierter gerader Strecke (P-Schenkel)
- - Separat abgegrenzte Ovalbahn mit anliegender, gerader Passstrecke

Die Bahnen sind je nach Bedarf eingezäunt.

Die Durchführung der Prüfungen

Vorentscheidung

Einzelritt: Die Prüfung beginnt und endet in der Mitte der kurzen Seite.
Der Reiter muss die kürzeste Strecke zum Anfang der kurzen Seite nehmen, an der er beginnen will. Dann muss er den Richtern klar durch Kopfnicken anzeigen, dass er die Prüfung beginnt.
Der Reiter entscheidet, auf welcher Hand er seine Prüfung beginnt. Während der Prüfung kann er einmal einen Handwechsel vornehmen. Er entscheidet außerdem, in welcher Reihenfolge er die geforderten Aufgabenteile präsentiert.
Auf einer 300/250 m Bahn reitet der Reiter drei Runden insgesamt.
Die Gerade zählt als halbe Runde.
Nutzt ein Reiter die 175 m der geraden Bahn bevor er drei Runden geritten ist, muss er seine Prüfung an einer kurzen Seite beenden, sonst gilt der Ausritt aus der geraden Bahn als Ende der Prüfung. Ein Durchparieren zum Schritt ist nicht erforderlich.
Ist nur eine gerade Bahn vorhanden, hat der Reiter 6 Wegstrecken (3 mal hin, 3 mal zurück) zur Verfügung, um sein Pferd zu präsentieren. Er beginnt die Prüfung an dem Anfangspunkt, den die Turnierleitung festgelegt hat.

Startreihenfolge: Ermittlung gemäß FN-Code

Finals

Allgemeine Vorgaben für Finals:
In der Kinder- und Jugendklasse gewinnt nicht das Pferd sondern der Reiter den Preis. In allen anderen Klassen gewinnt das Pferd.

Teilnahme am Finale

A- und B-Flokkur:

Der Veranstalter hat das Recht, A- und B-Finale in allen Klassen durchführen zu lassen.

Im A-Finale sind die Pferde der Plätze 1 bis 7 und im B-Finale sind die Pferde der Plätze 8 bis 15 der Vorentscheidung. Der Gewinner des B-Finales erhält das Recht im A-Finale zu starten.

Alternativ haben acht Pferde das Recht, an den Finalrunden jeder Klasse teilzunehmen, sollte es kein B-Finale geben. Ist ein Pferd an der Teilnahme verhindert, so erhält der Nächstplatzierte aus der Vorentscheidung das Recht, teilzunehmen.
Hat ein Reiter mehrere Pferde für ein Finale qualifiziert, kann er einen Ersatzreiter für das/die anderen Pferde des Finales benennen. Der Ersatzreiter muss aus der entsprechenden Altersklasse stammen.
Verzichtet ein Reiter auf den Start eines Pferdes so rückt das nächstplatzierte Pferd nach, es sei denn durch Doppelplatzierungen ist kein Platz verfügbar.

Kinder, Jugend und Juniorenklasse:

Die besten 5 Reiter (Kinderklasse) bzw. 8 Reiter (Jugend) und 8 Pferde (Junioren) kommen in das Finale. Bei weniger als 8 Startern wird nach der Vorentscheidung platziert

Teilnehmer der jüngeren Altersklassen (gemäß §8.3 IPO Nationale Bestimmungen)
Das Turnier der jungen Reiter findet in drei Altersgruppen statt - Kinder Jugendliche und Junioren. Bei Altersangaben wird vom Kalenderjahr ausgegangen. Bei den Kindern sind es Teilnehmer, die im Turnierjahr alt sind, bei Jugendlchen und bei den Junioren. Die Altersregelung für Kinder ist bindend. Selbst wenn kein Kleinkinderwettbewerb ausgeschrieben ist, dürfen diese Kleinsten nicht in der Kinderprüfung starten.
In den Jugendwettbewerben ist es der Reiter, der einen Preis gewinnt, nicht das Pferd.

Das Turnierpferd der jungen Reiter
Ein junger Reiter darf kein Pferd vorstellen, das an anderen Gaedingnakeppni-Prüfungen des gleichen Turniers vorgestellt wird, außer er reitet es dort selbst.
Die Teilnehmer dürfen mehr als ein Pferd vorstellen. Sofern ein junger Reiter mit mehr als einem Pferd das Finale erreicht, muss er entscheiden, welches Pferd er im Finale reitet.

Ablauf der Finals:

1. Die Pferde werden gleichzeitig auf der Ovalbahn geritten.

2. Der Sprecher gibt Anweisungen, welcher Aufgabenteil wann, entsprechend der Regeln, präsentiert wird. Er sollte außerdem sichergehen, dass die Finalrunden auf beiden Händen geritten werden, mit Ausnahme des Pass‘ in der A-Klasse.
   Nach dem Handwechsel im Trab wird eine Minute Pause eingelegt (A-Flokkur, Junioren A-Flokkur, B-Flokkur und Junioren B-Flokkur), beim starken Tempo Tölt zwei Minuten (B-Flokkur und Junioren B-Flokkur). In den Pausen wird Schritt geritten und auf weitere Instruktionen gewartet.

3. In der A-Klasse, der B-Klasse und in der Juniorenklasse werden die Punktzahlen für jeden Aufgabenteil nach jedem Gang und am Ende für Form unter dem Reiter und Gehwille vorgelesen.

4. In der Jugendklasse werden die Noten nach den einzelnen Gangarten und am Ende eine Note für Sitz und Einwirkungen vorgelesen.

5. In der Kinderklasse wird nach jedem Aufgabenteil eine Gangnote und eine Sitz- und Einwirkungsnote gezeigt.

6. Alle Reiter tragen Startnummern und werden mit farblichen Bändern, die leicht von beiden Seiten gesehen werden können markiert.

7. Alle Finalrunden starten auf der linken Hand.

8. Zwischen den Aufgabenteilen und beim Handwechsel müssen die Reiter Schritt reiten, ihre Abstände ausgleichen und auf weitere Anweisungen des Sprechers warten.

9. Bei Punktgleichheit der Erstplatzierten zeigen die Richter Platzziffern gemäß IPO

Prüfungen

1. A-Flokkur (Fünfgangklasse)

Vorentscheidung:
Der Reiter darf drei Runden auf der Bahn reiten und muss Schritt, Trab, Tölt, Galopp und Pass zeigen. Der Pass darf einmal auf der 175 m langen Geraden gezeigt werden. Die Gerade zählt als 1⁄2 Runde und darf nur einmal genutzt werden. Wenn nach dem Pass die Prüfung nicht beendet ist, so ist diese an der nächst gelegenen kurzen Seite fortzusetzen.
Wird die Prüfung auf einer 175 Meter langen, geraden Strecke geritten, so hat der Reiter 6 Bahnen zur Verfügung.

Bewertung:

Schritt 5-10	Faktor 1
Trab 5-10	Faktor 1
Tölt 5-10	Faktor 2
Galopp 5-10	Faktor 1
Pass 5-10	Faktor 2

Reitet der Reiter nur auf der Ovalbahn Pass so kann er maximal 7,0 für Passqualität erhalten.

Gehwille 5-10	Faktor 2
Form. u. R 5-10	Faktor 2

Die Gesamtpunktzahl wird durch 11 geteilt und mit 2 Nachkommastellen mathematisch korrekt auf Hundertstel gerundet gezeigt.

Anforderungen im Finale:

1. Die Reiter müssen Tölt in beliebigem Tempo für zwei Runden auf beiden Händen zeigen.

2. Die Reiter müssen Trab für zwei Runden auf beiden Händen zeigen. Der Trab muss mindestens an zwei langen Seiten der Bahn gezeigt werden.

3. Zwei Läufe im Pass müssen gezeigt werden.

Die Faktoren sind im Finale die gleichen wie in der Vorentscheidung. Durch den Wegfall von Schritt und Galopp ist der Divisor jedoch 9.

2. B-Flokkur (Viergangklasse)

Vorentscheidung:
Der Reiter darf drei Runden auf der Bahn reiten und muss Schritt, langsamen Tölt, Trab, Galopp und schnellen Tölt zeigen
Wird die Prüfung auf einer 175 Meter langen geraden Strecke geritten, so hat der Reiter 6 Bahnen zur Verfügung. (Die 250 bzw. 300 Meter Ovalbahn sind der geraden Strecke vorzuziehen)

Bewertung:

Schritt 5-10	Faktor 1
Trab 5-10	Faktor 1
Langsamer Tölt 5-10	Faktor 1
Galopp 5-10	Faktor 1
Schneller Tölt 5-10	Faktor 1
Gehwille 5-10	Faktor 2
Form. u. R 5-10	Faktor 2

Die Gesamtpunktzahl wird durch 9 geteilt und mit 2 Nachkommastellen mathematisch korrekt auf Hundertstel gerundet gezeigt.

Anforderung im Finale:

1. Die Reiter müssen langsamen Tölt für zwei Runden auf beiden Händen zeigen.

2. Die Reiter müssen Trab für zwei Runden mit Tempounterschieden auf beiden Händen zeigen.

3. Die Reiter müssen schnellen Tölt an den langen Seiten für zwei Runden auf beiden Händen zeigen

Die Faktoren sind im Finale die gleichen wie in der Vorentscheidung. Durch den Wegfall von Schritt und Galopp ist der Divisor jedoch 7

3. Kinderklasse

Vorentscheidung:
Zwei Runden müssen geritten werden, in denen Schritt, Trab und/oder Tölt und Galopp gezeigt werden. Reitet ein Kind sowohl Trab also auch Tölt, werden die Punktzahlen für den besseren Gang gezählt. In jeder Gangart erhält der Reiter eine Sitz und Einwirkungsnote. Die Noten werden addiert und durch 6 geteilt.

Finale:
Tölt und/oder Trab muss für mindestens zwei Runden auf beiden Händen geritten werden. Wenn ein Kind Trab und Tölt zeigt, werden die Punkte für den besseren Gang gezählt.
Zwei Runden Galopp müssen mit Tempounterschieden und sanftem Verlangsamen einzeln gezeigt werden. Die Hand, auf der der Galopp geritten wird, wird durch Mehrheitsbeschluss bestimmt.

Nach jedem Gang werden die Punktzahlen und die Note für Sitz und Einwirkung vorgelesen.

4. Jugendklasse

Vorentscheidung:
Drei Runden müssen geritten werden, in denen Schritt, langsamer Tölt, Trab, Galopp und ein schneller Gang, entweder Tölt oder Trab an den langen Seiten gezeigt werden. Der Reiter erhält für jeden Gang eine Note und zusätzlich eine Note für Sitz und Einwirkung. Die Summe wird durch 5 geteilt.

Finale:
Tölt, Trab und ein schneller Gang, entweder Tölt oder Trab. Mindestens zwei Runden auf jeder Hand.
Nach jedem Gang werden die Punktzahlen vorgelesen, am Ende die Not für Sitz und Einwirkung

5. Gæðingakeppni Juniorenklasse (Junioren B-Flokkur)

Vorentscheidung:
Drei Runden müssen geritten werden, in denen Schritt, langsamer Tölt, Trab, Galopp und schneller Tölt gezeigt werden. Es werden Punkte für Form unter dem Reiter und Gehwille addiert. Anschließend wird die Summe durch 7 geteilt.

Finale:
Langsamer Tölt, Trab und schneller Tölt an den langen Seiten. Mindestens zwei Runden auf jeder Hand.
Nach jedem Gang werden die Punktzahlen vorgelesen und Ende des Finales werden die Punktzahlen für Form unter dem Reiter und für Gehwille gezeigt.

6. Junioren A-Flokkur

Vorentscheidung:
Geritten werden drei Runden. Verlangt sind die Gangarten Schritt, Tölt, Trab, Galopp und Pass. Der Pass kann einmal auf einer 175m langen Bahn gezeigt werden (siehe 7.4.3.). Während sich der Teilnehmer auf dem Weg zu seiner Passvorstellung befindet, ist es ihm nicht erlaubt einen Kreis zu reiten oder umzukehren. Ihm droht sonst die Disqualifikation.
Hinzukommen hier die Noten für Form unter dem Reiter und Temperament. Die Noten für Temperament, Form u.d. Reiter, Tölt und Pass haben hier einen einfachen Faktor.

Finale der Junioren - A-Flokkur (Fünfgänger)
Das Finale wird folgendermaßen geritten:

- Tölt in freiem Tempo bis zu zwei Runden auf jeder Hand.
- Trab auf beiden Händen bis zu zwei Runden auf jeder Hand.
- Zwei Passsprints in die gleiche Richtung, nach Absprache mit denTeilnehmern.

Während der Teilnehmer von der Ovalbahn aus sich zu seiner Passvorstellung auf der langen Geraden begibt, ist es ihm nicht erlaubt, einen Kreis zu reiten oder umzukehren. Ihm droht sonst die Disqualifikation. Zwischen den Aufgaben und bei Handwechsel Zurücknahme in den Schritt, Ausgleichen der Abstände und weitere Hinweise abwarten. Alle Noten gelten gleichviel.

Alle Finale beginnen auf der linken Hand.

Einführung einer Qualifikation für die Vorentscheidung:

Auf großen Gæðingakeppni-Turnieren kann eine Vorrunde eingeführt werden.
Es gibt die Möglichkeit, Pferd/Reiterkombinationen über das Erreichen einer Leistungsklasse in der Vier- bzw. Fünfgangprüfung von dieser Qualifikation freizustellen.

In diesem Fall müssen sich insgesamt mindestens doppelt so viele Reiter als Starterfeld für die Vorentscheidung ergeben wie Plätze in den Finals vorhanden sind. Mindestens 8 Reiter der Qualifikation müssen sich für die Vorentscheidung qualifizieren.

Eine Qualifikation kann angesetzt werden wenn die Starterzahl in der eigentlichen Vorentscheidung 24 Reiter überschreitet. In dem Fall, dass eine Qualifikation eingeführt wird, die nicht in der Ausschreibung bekannt gegeben wurde qualifizieren sich Reiter/Pferdkombinationen der LK1 (Viergang -> B-Flokkur/ Fünfgang -> A-Flokkur) direkt für die Vorentscheidung. Alle anderen Reiter/Pferdkombinationen müssen an der Qualifikation teilnehmen.
Die Bekanntgabe der Qualifikation im Rahmen der Ausschreibung ist ebenfalls möglich. In diesem Fall können weitere Regelungen zur direkten Qualifikation für die Vorentscheidung bekannt gegeben werden. Diese Regelungen sind fest an Ergebnisse einer Pferd Reiterkombination gebunden.

Ablauf der Qualifikation:

A-Flokkur (A-Klasse):
Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, linke Hand. Zwei Runden Tölt x 2 Zwei Runden Trab, freies Tempo Ein Passlauf, einzeln geritten x 2 Gehwille x 2, Form unter dem Reiter x 2 Richter dividieren durch 9.

B-Flokkur (B-Klasse):
Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, linke Hand. Zwei Runden langsamer Tölt Zwei Runden Trab, freies Tempo Zwei Runden schneller Tölt an den langen Seiten Gehwille x 2, Form unter dem Reiter x 2 Richter dividieren durch 7.

Kinderklasse:
Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, linke Hand. Zwei Runden Trab und/oder Tölt Zwei lange Seiten Galopp, einzeln Sitz und Hilfen x 2 Richter dividieren durch 4

Jugendklasse:
Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, linke Hand. Zwei Runden langsamer Tölt Zwei Runden Trab, freies Tempo Zwei Runden schneller Gang, Tölt oder Trab Sitz und Hilfen Richter dividieren durch 4

Juniorenklasse B-Flokkur:
Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, linke Hand. Zwei Runden langsamer Tölt Zwei Runden Trab, freies Tempo Zwei Runden schneller Tölt an den langen Seiten Form unter dem Reiter Charakter und Gehwille Richter dividieren durch 5

Juniorenklasse A-Flokkur:

Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, linke Hand. Zwei Runden Tölt, Zwei Runden Trab, freies Tempo Ein Passlauf, einzeln geritten, Charakter und Gehwille, Form unter dem Reiter Richter dividieren durch 5.

Die Regeln des Gæðingatölt

Gæðingatölt - Erwachsene

Gæðingatölt - Erwachsene - Vorentscheidung

Geritten werden zwei Runden. Die erste Runde im langsamen Tölt, dann folgt ein Handwechsel, und die zweite Runde wird in freiem Tempo geritten.
Wenn zwei oder mehr Teilnehmer gleichzeitig auf der Bahn sind, übernimmt der Sprecher die Leitung.
Noten werden nach der Regel vergeben, dass 5 die Grundzahl, also niedrigste Zahl ist und der Null entspricht. Die Noten werden nach folgendem Schlüssel vergeben:

Aufgabe	Note	Faktor
1. Langsamer Tölt	5-10	1
2. Tölt freies Tempo	5-10	1
3. Form unter dem Reiter	5-10	1
4. Temperament	5-10	1

Die Teilungszahl der Richter zum Errechnen der Hauptnote ist 4. Werden alle Noten vorgelesen, beträgt die Teilungszahl für die Rechenzentrale bei drei Richtern 12 und bei fünf Richtern 20.

Gæðingatölt - Erwachsene - Finale

Das Finale wird folgendermaßen geritten:

- Langsamer Tölt bis zu zwei Runden auf jeder Hand.
- Freies Tempo Tölt bis zu zwei Runden auf jeder Hand.
- Zwischen dem Handwechsel im freien Tempo Tölt wird eine Pause von einer Minute eingelegt. Nun wird Schritt geritten und weitere Anweisungen des Sprechers abgewartet.

Zwischen Prüfungsteilen und bei Handwechsel gehen die Teilnehmer in
Schritt über, gleichen die Abstände aus und warten auf weitere Anweisungen des Sprechers.
Finale beginnen immer auf linker Hand.

Gæðingatölt Vorentscheidung der jungen Reiter

Gæðingatölt - Kinder - Vorentscheidung

Geritten werden zwei Runden. Zu Beginn eine Runde langsamer Tölt, dann folgt ein Handwechsel und sodann eine Runde Tölt in freiem Tempo. Sind gleichzeitig 2 oder mehr Teilnehmer auf der Bahn wird die Prüfung vom Sprecher geleitet. Noten werden nach der Regel vergeben, dass 5 die Grundzahl, also niedrigste Zahl ist und der Null entspricht. Die Noten werden nach folgendem Schlüssel vergeben:

Aufgabe	Note	Faktor
1. Langsamer Tölt	5-10	1
2. Sitz und Einwirkung	5-10	1

3. Tölt freies Tempo	5-10	1
4. Sitz und Einwirkung	5-10	1

Die Teilungszahl der Richter zum Errechnen der Hauptnote ist 4. Werden alle Noten vorgelesen, beträgt die Teilungszahl für die Rechenzentrale bei drei Richtern 12 und bei fünf Richtern 20.

Gæðingatölt - Jugendliche - Vorentscheidung

Geritten werden zwei Runden. Zu Beginn eine Runde langsamer Tölt, dann folgt ein Handwechsel und schliesslich eine Runde Tölt in freiem Tempo. Sind gleichzeitig 2 oder mehr Teilnehmer auf der Bahn wird die Prüfung vom Sprecher geleitet. Noten werden nach der Regel vergeben, dass 5 die Grundzahl, also niedrigste Zahl ist und der Null entspricht. Die Noten werden nach folgendem Schlüssel vergeben:

Aufgabe	Note	Faktor
1. Langsamer Tölt	5-10	1
2. Sitz und Einwirkung	5-10	1
3. Tölt freies Tempo	5-10	1
4. Sitz und Einwirkung	5-10	1

Die Teilungszahl der Richter zum Errechnen der Hauptnote ist 4. Werden alle Noten vorgelesen, beträgt die Teilungszahl für die Rechenzentrale bei drei Richtern 12 und bei fünf Richtern 20.

Gæðingatölt - Junioren - Vorentscheidung

Geritten werden zwei Runden. Zu Beginn eine Runde langsamer Tölt, dann folgt ein Handwechsel und schliesslich eine Runde Tölt in freiem Tempo. Sind gleichzeitig 2 oder mehr Teilnehmer auf der Bahn wird die Prüfung vom Sprecher geleitet. Noten werden nach der Regel vergeben, dass 5 die Grundzahl, also niedrigste Zahl ist und der Null entspricht. Die Noten werden nach folgendem Schlüssel vergeben:

Aufgabe	Note	Faktor
1. Langsamer Tölt	5-10	1
2. Freies Tempo	5-10	1
3. Form u.d. Reiter	5-10	1
4. Temperament	5-10	1

Die Teilungszahl der Richter zum Errechnen der Hauptnote ist 4. Werden alle Noten vorgelesen, beträgt die Teilungszahl für die Rechenzentrale bei drei Richtern 12 und bei fünf Richtern 20.

Gaeðingatölt Finale der jungen Reiter

Finale - Gaeðingatölt - Kinder

Das Finale soll folgendermaßen durchgeführt werden:

- Langsamer Tölt bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Tölt, freies Tempo bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Sobald beim "Tölt in freiem Tempo" die Hand gewechselt wird, ist eine Pause von einer Minute einzulegen. Die Kinder reiten nun Schritt und warten auf weitere Anweisungen.

Zwischen einzelnen Prüfungsteilen und bei Handwechsel gehen die Teilnehmer in Schritt über, gleichen die Abstände aus und warten auf weitere Anweisungen.
Nach jeder Gangart erhält jeder Reiter seine Note, zum Schluss die für Sitz und Einwirkung.
Ein Finale beginnt stets auf der linken Hand.

Finale - Gæðingatölt - Jugendliche

Das Finale soll folgendermaßen durchgeführt werden:

- Langsamer Tölt bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Tölt, freies Tempo bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Sobald beim "Tölt in freiem Tempo" die Hand gewechselt wird, ist eine Pause von einer Minute einzulegen. Die Jugendlichen reiten nun Schritt und warten auf weitere Anweisungen.

Zwischen einzelnen Prüfungsteilen und bei Handwechsel gehen die Teilnehmer in Schritt über, gleichen die Abstände aus und warten auf weitere Anweisungen.

Nach jeder Gangart erhält jeder Reiter seine Note, zum Schluss die für Sitz und Einwirkung.
Ein Finale beginnt stets auf der linken Hand.

Finale - Gæðingatölt - Junioren

Das Finale soll folgendermaßen durchgeführt werden:

- Langsamer Tölt bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Tölt freies Tempo bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Sobald beim "Tölt in freiem Tempo" die Hand gewechselt wird, ist eine Pause von einer Minute einzulegen. Die Teilnehmer reiten nun Schritt und warten auf weitere Anweisungen.

Zwischen einzelnen Prüfungsteilen und bei Handwechsel gehen die Teilnehmer in Schritt über, gleichen die Abstände aus und warten auf weitere Anweisungen.
Ein Finale beginnt stets auf der linken Hand.

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 (bestehend aus mindestens zwei Hindernissen max. 80 cm hoch und max. 2 m weit, so gekennzeichnet, dass sie für Reiter der KL gesperrt sind, und mindestens drei Sprünge, bis 50 cm hoch und max. 80 cm weit. J und H reiten alle Sprünge) zurückgelegt werden. Es kann die gesamte Strecke oder einzelne Abschnitte auf Zeit geritten werden. Die Gertenlänge von 80 cm mit Schlag darf nicht überschritten 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. Betreten und Verlassen einer Strafzone, ohne das Hindernis passiert zu haben, das überwunden werden muss.

Ein Reiter wird von der Prüfung ausgeschlossen, wenn er:
1. nicht pünktlich am Start anwesend ist,
2. vor der Prüfung die Geländestrecke ganz oder teilweise bereitet,
3. die Ziellinie nicht zu Pferde passiert
4. sich von Dritten helfen lässt mit der Absicht, sich die Aufgabe zu erleichtern.
5. nicht entsprechend ausgerüstet ist.

Erlaubte „fremde“ Hilfe ist:
a. Jede Hilfeleistung bei Unglücksfällen.
b. 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 anhand folgender Formel ermittelt:

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

Hinweise:
a. 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.
b. Die Geländestrecke einer begonnenen Prüfung darf nicht geändert werden.
c. Jedem Teilnehmer sollte nach Möglichkeit eine Skizze der Geländestrecke zur Verfügung gestellt werden. Mindestzeit und Streckenlänge (l. 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.
d. Unabhängig von der Startnummer werden Rücken- und Brustnummern ausgegeben.
e. 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 Stecke 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

A Vorentscheidung/B Endausscheidung

Die Prüfung wird einzeln geritten.

1. Einreiten, auf die rechte Hand gehen, antraben, bei A auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten – Gruß (Faktor: x1)
2. Antraben, bei C auf die rechte Hand gehen, ½-mal herum, nach A auf die Viertellinie abwenden über die Cavaletti reiten, bei Erreichen der Bande rechts um (x 3)
3. C rechts angaloppieren und auf dem Zirkel geritten 1-mal herum (x 1)
4. C ganze Bahn, Sprung 1, danach auf den Hufschlag zurückreiten (x 3)
5. K – M durch die ganze Bahn wechseln, Sprung 2 (x 3)
6. Vor dem Hufschlag zum Trab durchparieren. Bei C Zirkel 1-mal 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 Zügel-aus-der-Hand-kauen-lassen, C Zügel wieder aufnehmen und ganze Bahn, ½-mal herum (2x)
10. Bei A durchparieren zum Schritt, 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), Einwirkung & Dynamik (x 2), Durchlässigkeit & Harmonie (x 2) und Linienführung (x2) 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 29 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.

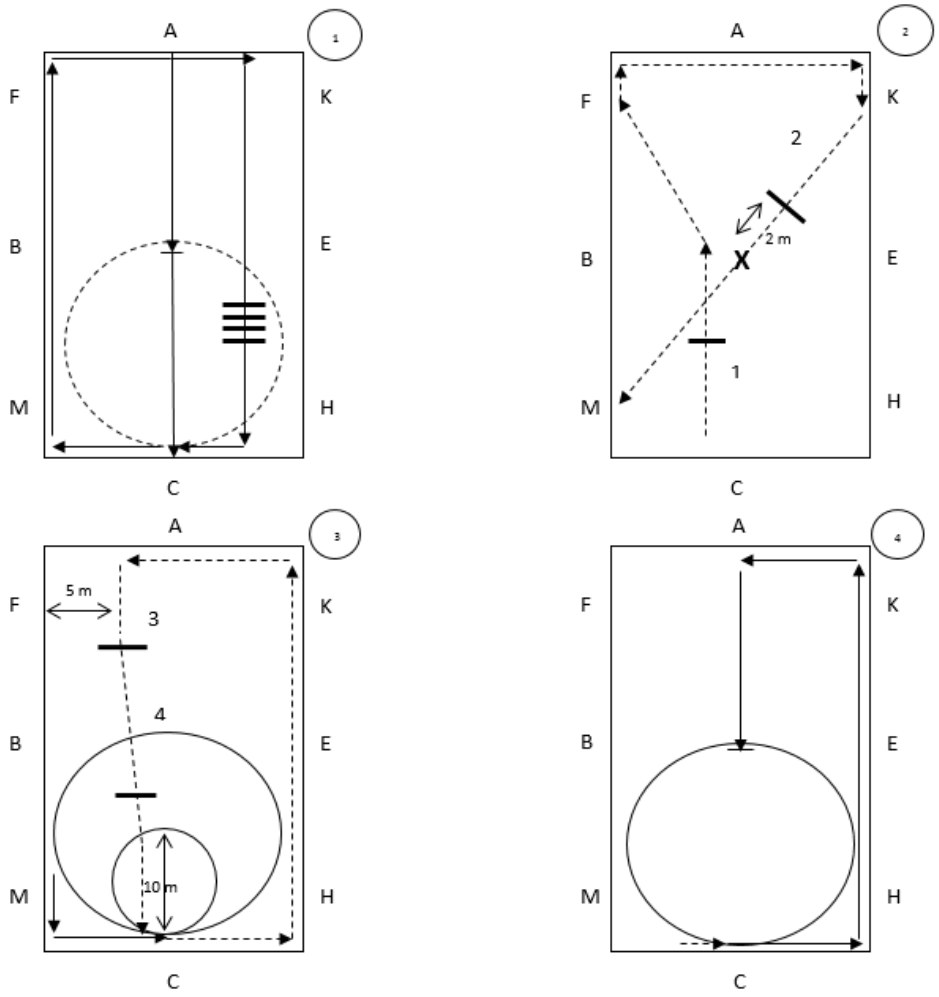
- Ungehorsam: Ein Stehenbleiben liegt vor, wenn ein Pferd vor einem zu überwindenden Hindernis stehen bleibt, gleichgültig, ob es dieses dabei durch Berühren, Verschieben oder Umwerfen verändert. Stehenbleiben ohne Veränderung des Hindernisses und/oder ohne Rückwärtstreten des Pferdes mit unmittelbar 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 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 muss nach Ungehorsam/Sturz noch einmal neu angeritten werden, um in der Wertung zu bleiben.
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.
Um den reibungslosen Aufbau zu gewährleisten, sollten die Hindernisse nicht zu breit (maximal ca. 4m) und die Fänge zwar hilfreich, jedoch platzsparend aufgebaut werden.

D Anhang/Zeichnung SP1



Die Richter sitzen bei C.
Die Cavaletti sind aufgebaut auf der Viertellinie, sie liegen im Zirkel bei C (vom Zirkelpunkt aus Richtung E).

Sprung 1/Sprung 4 ist von der Viertellinie ca. 2 Meter Richtung Mittellinie versetzt und auf Höhe des Zirkelpunktes Richtung B einen Meter versetzt aufgebaut.
Sprung 2 ist aufgebaut auf der Diagonalen von K nach M ca. zwischen K und X (ca. 2 m von X entfernt).
Sprung 3 ist aufgebaut mittig auf der Viertellinie ca. auf Höhe des Zirkelpunktes.
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 rechte Hand gehen, auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten, Gruß (Faktor: x 1)
2. Im Schritt anreiten, bei C antraben, linke Hand, ganze Bahn, 1 ¼-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, rechte Hand (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, linke Hand (x 3)
10. C – X – C auf dem Zirkel geritten, 1-mal herum (x1)
11. C Parade zum Trab, auf dem Zirkel geritten (eine Runde mit aufgenommenem Zügel, eine Runde Zügel-aus-der-Hand-kauen-lassen), bei C Zügel wieder aufnehmen und ganze Bahn, ½-mal herum (x2)
12. A Parade zum Schritt und auf die Mittellinie 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“: 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 25 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.

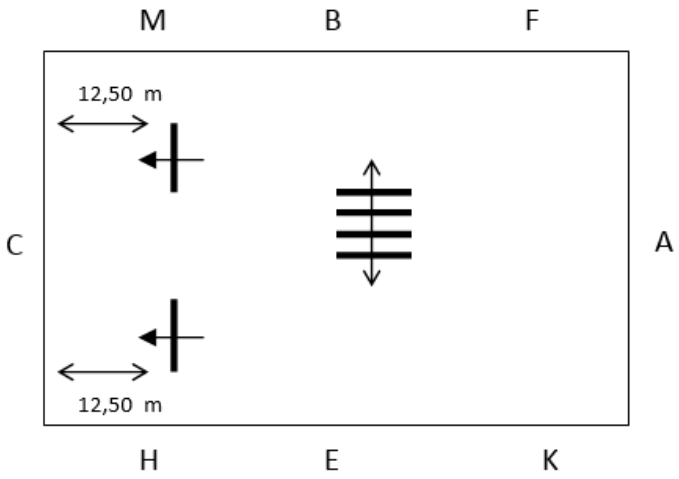
- Ein Sturz des Pferdes liegt vor, wenn Schulter- und Hüftpartie gleichzeitig den Boden oder das Hindernis und den Boden berühren.
- Ungehorsam: Ein Stehenbleiben liegt vor, wenn ein Pferd vor einem zu überwindenden Hindernis stehen bleibt, gleichgültig, ob es dieses dabei durch Berühren, Verschieben 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 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.
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. 0,40 m, Weite max. 0,80 m, Sprünge unterbaut und einladend gebaut.

D Anhang/Zeichnung SP2



Die Richter sitzen bei C.
Die Cavaletti sind aufgebaut leicht versetzt von der HB-Linie Richtung A, die Mittellinie liegt zwischen dem 2. und 3. Cavaletti.

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

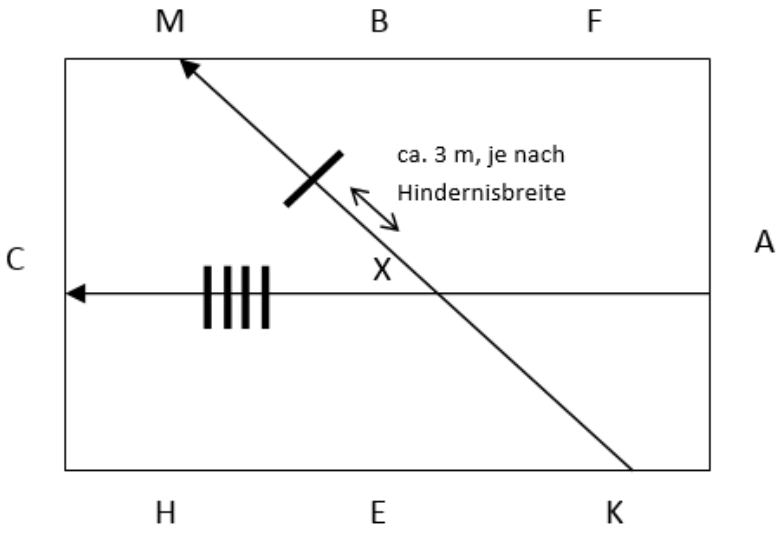
verändert. Stehenbleiben ohne Veränderung des Hindernisses und/oder ohne Rückwärtstreten des Pferdes mit unmittelbar folgendem Springen aus dem Stand gilt nicht als Ungehorsam. Ein Schritt rückwärts gilt aber bereits als Ungehorsam. Ein Ausbrechen liegt vor, wenn das Pferd sich vor dem zu überwindenden Hindernis der Einwirkung des Reiters entzieht und nicht springt.

Die Richter sind autorisiert, die Prüfung aus Sicherheitsgründen 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.
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 SP3



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 antölten, 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.

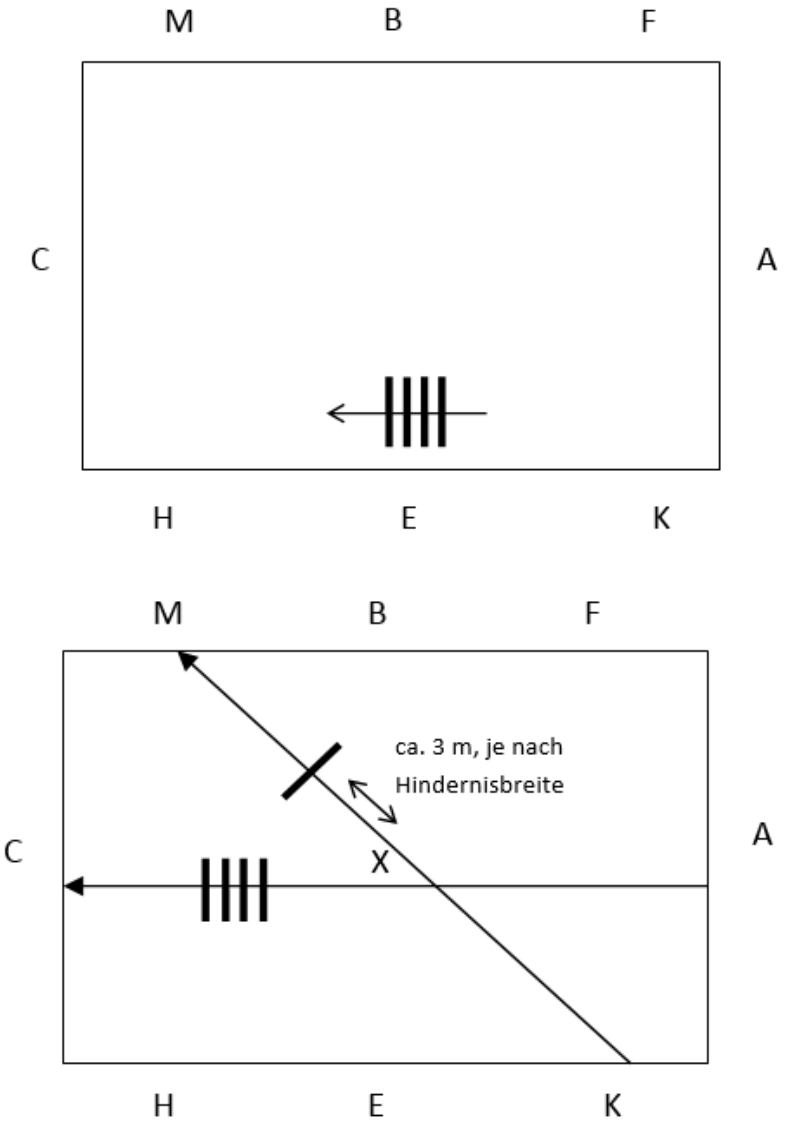
Bewertung:
Ein bis zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Noten von 0 bis 10.
Die Aufgabenteile werden mit Tendenzen von (+) bis (-) bewertet und die Richter ermitteln für jeden Reiter zum Schluss eine Endnote. Folgende Punkte sollten bewertet werden: Linienführung, Durchlässigkeit & 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 abzubrechen.

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 SP4



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
- 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.

Beim ersten Sturz des Reiters und/oder Pferdes werden von der Endnote 0,5 Punkte abgezogen. Ein weiterer Sturz des Reiters und/oder Pferdes führt zur Disqualifikation.

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/Antölten ca. ½ Runde.
6. Frei kind- & altersgerechte Vorstellung z. B. folgende Aufgaben:
   Vorhandwendung, verschiedene Sitzformen im Trab, Tölt/Trab, ein Stück Galopp, einhändiges Reiten von Kurven, Kreisen, Übergängen, Rückwärtsrichten, eine Acht reiten, Zügelüberstreichen.

Bewertung:
Ein oder zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit +/-.
Rangierung der ersten drei Teilnehmern, alle anderen Teilnehmer werden gemeinsam platziert.

Die Richter kommentieren die Vorstellung unter besonderer Berücksichtigung von:
Reiterliche Fähigkeiten (Sitz und Einwirkung während der verschiedenen Aufgaben)
Eignung des Pferdes als Kinderpferd.
Ausrüstung von Pferd, Reiter und Führer
Einwirkung des Führers
Es werden keine Noten vergeben, es wird kommentiert.

Bewertungskriterien:
Sitz und Einwirkung des Reiters
Pferd – Eignung als Kinderpferd
Ausrüstung von Pferd, Reiter und Führer
Gesamteindruck der Vorführung
Verhalten / Einwirkung des Führers

C Allgemeine Hinweise

Diese Prüfung ist vorrangig für die Kinderklasse KS gedacht. Die Pferde müssen während der gesamten Prüfung von einer versierten Person (Mindestalter 14 Jahre) 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:

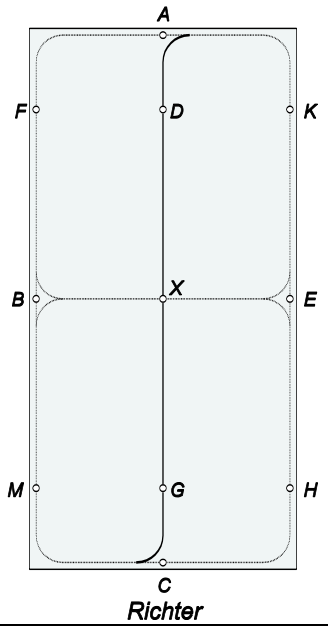
1. Schritt.
2. Arbeits- oder Mitteltempo Trab oder Tölt.
3. Arbeits- und Mitteltempo Galopp.
4. Übergänge und ganze Paraden.
5. Reiten von Wendungen und Biegungen.
6. Rückwärtsrichten (höchstens zwei Pferdelängen).
7. Freie Vorstellung.

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

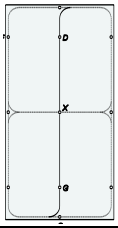
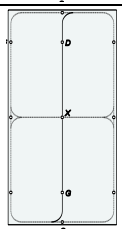
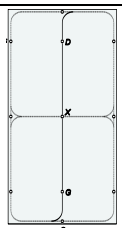
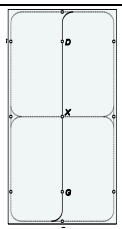
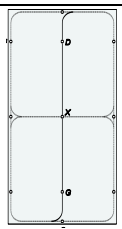
Die verlangten Aufgaben sollten in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.
Das Paarreiten kann auch als „Kostüm-Paarreiten“ ausgeschrieben werden. In diesem Fall können zusätzliche Preise für die Kostümierung vergeben werden.

Kürbogen



D1 Dressurkür Schwer

Blatt Nr.:	
Reiter:	
Pferd:	
Startnr:	
Richter:	

Nr.	Skizze	Lektionen	Note	Bemerkungen
				
				
				
				
				

Errechnung der Gesamtpunktzahl für die D1 Dressurkür Schwer

A-Note (70 %):	Reiter:	Pferd:

Gesamteindruck	Note	Kommentare
Takt		
Energie		
Harmonie & Durchlässigkeit		
Sitz		
Einwirkung		

Errechnete Summe des Gesamteindrucks (jeder Aufgabenteil zählt einfach)	
Errechnete Summe aus Kürbogen / Übertrag (jeder Aufgabenteil zählt einfach, 12 – 24 Aufgabenteile erlaubt)	
Gesamtsumme	
A-Note (dividiert durch Anzahl der Aufgabenteile plus 5 für Gesamteindruck)	

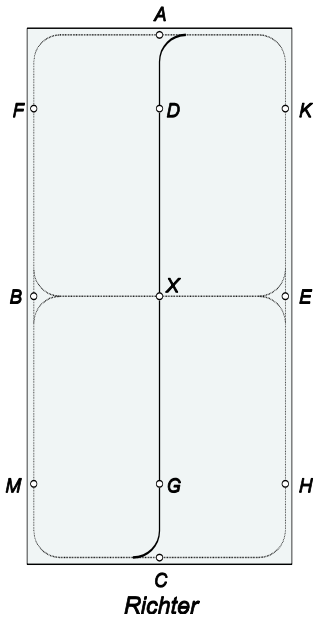
B-Note (30 %):

	Kommentare	B-Note
Aufbau		
Musik		

Errechnung der Gesamtnote

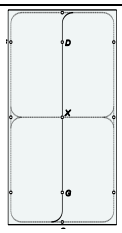
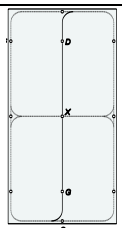
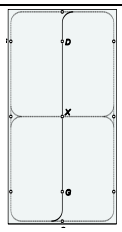
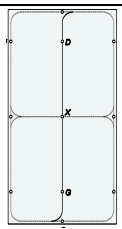
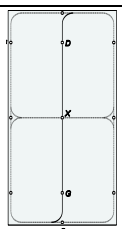
	Note	Multiplikation mit Faktor	Summe
A-Note		7	
B-Note		3	
		Gesamtsumme O 3. Verreiten = Disqualifikation	
		Gesamtnote (Gesamtsumme dividiert durch 10)	

Kürbogen



D2 Dressurkür Mittel

Blatt Nr.:	
Reiter:	
Pferd:	
Startnr:	
Richter:	

Nr.	Skizze	Lektionen	Note	Bemerkungen
				
				
				
				
				

Errechnung der Gesamtpunktzahl für die D2 Dressurkür Mittel

A-Note (70 %):	Reiter:	Pferd:

Gesamteindruck	Note	Kommentare
Takt		
Energie		
Harmonie & Durchlässigkeit		
Sitz		
Einwirkung		

Errechnete Summe des Gesamteindrucks (jeder Aufgabenteil zählt einfach)	
Errechnete Summe aus Kürbogen / Übertrag (jeder Aufgabenteil zählt einfach, 12 – 20 Aufgabenteile erlaubt)	
Gesamtsumme	
A-Note (dividiert durch Anzahl der Aufgabenteile plus 5 für Gesamteindruck)	

B-Note (30 %):

	Kommentare	B-Note
Aufbau		
Musik		

Errechnung der Gesamtnote

	Note	Multiplikation mit Faktor	Summe
A-Note		7	
B-Note		3	
		Gesamtsumme O 3. Verreiten = Disqualifikation	
		Gesamtnote (Gesamtsumme dividiert durch 10)	

D3 Dressurprüfung Schwer

	Noten	Bemerkungen
1. Einreiten im Arbeitstölt, Mittellinie, Halt, Gruß		
2. X Mittelschritt, C Arbeitstölt, rechte Hand		
3. B halbe Volte rechts, X halbe Volte links		
4. Arbeitstölt, Schlangenlinie 4 Bogen		
5. M-K durch die ganze Bahn wechseln, Tempo verstärken		
6. A Mittelschritt, F-B Travers links		
7. C Hinterhandwendung linksum		
8. B-F Travers rechts		
9. K Hinterhandwendung rechtsum		
10. A Halt, Rückwärtsrichten, Arbeitstrab		
11. F-H durch die ganze Bahn wechseln, Leichttraben, Zügel aus der Hand kauen lassen		
12. B Volte rechts (8m)		
13. Mittellinie, Volte links (8m), C rechte Hand		
14. M-F Tritte verlängern		
15. A Zirkel (1 ½ mal herum) Rechtsgalopp		
16. aus dem Zirkel wechseln, einfacher Galoppwechsel		
17. Zirkel Linksgalopp (½mal herum), H-K Mittelgalopp		
18. A Zirkel (1 mal herum), ganze Bahn		
19. F-H durch die ganze Bahn wechseln, einfacher Galoppwechsel		
20. B Arbeitstrab, Mittellinie, Halt, Gruß, ausreiten		
21. Takt		
22. Losgelassenheit		
23. Energie		
24. Harmonie & Durchlässigkeit (x2)		
25. Sitz		
26. Einwirkung		
Summe		
Endnote (Summe geteilt durch 27)		O 3. Verreiten = Disqualifikation

D4 Dressurprüfung Mittelschwer

	Noten	Bemerkungen
1. Einreiten im Arbeitstölt, Mittellinie, Halt, Gruß		
2. linke Hand, Arbeitstölt, E Mittelzirkel (1 mal herum)		
3. E durch den Mittelzirkel wechseln		
4. Schlangenlinie 3 Bogen		
5. M-K durch die ganze Bahn wechseln, Tempo verstärken		
6. A Mittelschritt, Viereck verkleinern & vergrößern		
7. H-E Schulterherein links, E linksum, B rechtsum		
8. B-F Schulterherein rechts		
9. A Kurzkehrtwendung rechtsum		
10. B Kurzkehrtwendung linksum		
11. A Arbeitstrab Zirkel (1 ½ mal herum), A Volte (10 m)		
12. aus dem Zirkel wechseln		
13. C Volte (10m)		
14. Linksgalopp Zirkel		
15. aus dem Zirkel wechseln mit einfachem Galoppwechsel		
16. Rechtsgalopp, M-K durch die ganze Bahn wechseln, X Arbeitstrab		
17. K Linksgalopp, F-M Sprünge verlängern		
18. C Arbeitstrab, Mittellinie, Halt, Gruß		
19. Mittelschritt, ausreiten, Zügel aus der Hand kauen lassen		
20. Takt		
21. Losgelassenheit		
22. Energie		
23. Harmonie & Durchlässigkeit (x2)		
24. Sitz		
25. Einwirkung		
Summe		
Endnote (Summe geteilt durch 26)		O 3. Verreiten = Disqualifikation

D5 Dressurprüfung Mittel

	Noten	Bemerkungen
1. Einreiten im Schritt, Mittellinie, Halt, Gruß		
2. Arbeitstrab/Arbeitstölt, linke Hand		
3. K Mittelschritt, X Volte rechts (10m), Volte links (10 m)		
4. Arbeitstrab/Arbeitstölt, A Halt		
5. Mittelschritt, rechte Hand, Viereck verkleinern & vergrößern		
6. C Arbeitstrab/Arbeitstölt, einfache Schlangenlinie		
7. A Zirkel (½ mal herum), Rechtsgalopp Zirkel (1 ¼ x herum)		
8. ganze Bahn, Rechtsgalopp		
9. B Arbeitstrab/Arbeitstölt, K-B durch die halbe Bahn wechseln		
10. C Zirkel (½ mal herum), Rechtsgalopp Zirkel (1 ¼ x herum)		
11. ganze Bahn, Linksgalopp		
12. B Arbeitstrab/Arbeitstölt, A Mittelschritt		
13. F-H durch die ganze Bahn wechseln, Zügel aus der Hand kauen lassen		
14. Mittelschritt, C Arbeitstrab/Arbeitstölt, Mittellinie, Gruß, ausreiten		
15. Takt		
16. Losgelassenheit		
17. Energie		
18. Harmonie & Durchlässigkeit (x2)		
19. Sitz		
20. Einwirkung		
Summe		
Endnote (Summe geteilt durch 21)		O 3. Verreiten = Disqualifikation

D6 Dressurprüfung Leicht

	Noten	Bemerkungen
1. Einreiten im Schritt, Mittellinie, Halt, Gruß		
2. rechte Hand Mittelschritt, B Trab/Tölt (1 ¼ mal herum)		
3. A Zirkel (1 ½ mal herum), aus dem Zirkel wechseln		
4. C Zirkel (1 ½ mal herum)		
5. ganze Bahn (½ mal herum) Trab/Tölt, K Mittelschritt		
6. einfache Schlangenlinie		
7. E Halt, Unbeweglichkeit		
8. Mittelschritt, K Trab/Tölt		
9. Linksgalopp		
10. Übergang Trab/Tölt		
11. H-F durch die ganze Bahn wechseln		
12. Rechtsgalopp		
13. Übergang Trab/Tölt		
14. C Übergang Schritt, Zügel aus der Hand kauen lassen		
15. Mittellinie, Gruß, ausreiten		
16. Takt		
17. Losgelassenheit		
18. Harmonie & Durchlässigkeit (x2)		
19. Sitz		
20. Einwirkung		
Summe		
Endnote (Summe geteilt durch 21)		O 3. Verreiten = Disqualifikation

D7 Dressurprüfung Einsteiger

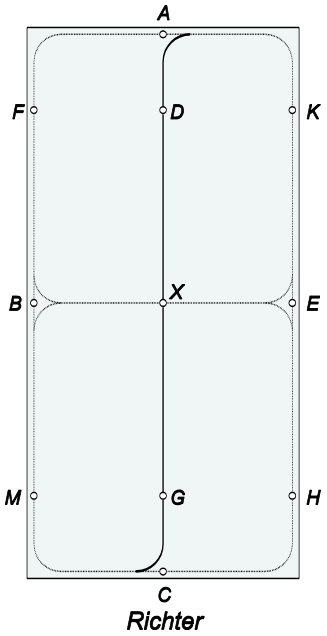
	Noten	Bemerkungen
1. Einreiten im Schritt, Mittellinie, X Halt, Gruß		
2. Mittelschritt rechte Hand (½ mal herum)		
3. K-B durch die halbe Bahn wechseln		
4. C Volte (10 m)		
5. Tölt/Trab (½ mal herum)		
6. A Zirkel (1 ½ mal herum), aus dem Zirkel wechseln		
7. C Zirkel (1 ½ mal herum)		
8. C ganze Bahn, Tölt/Trab, Mittelschritt		
9. B Volte (10m)		
10. Halt, Unbeweglichkeit, Mittelschritt		
11. Slalom (3 Pylonen)		
12. Trab/Tölt,M-K durch die ganze Bahn wechseln		
13. Trab/Tölt (½ mal herum), C Übergang Mittelschritt		
14. Zügel aus der Hand kauen lassen		
15. Mittellinie, Gruß, ausreiten		
16. Takt		
17. Zwanglosigkeit		
18. Harmonie & Durchlässigkeit (x2)		
19. Sitz		
20. Einwirkung		
Summe		
Endnote (Summe geteilt durch 21)		O 3. Verreiten = Disqualifikation

D8 Reiterprüfung

	Reiter 1	Reiter 2	Reiter 3	Reiter 4
Reiten im Schritt				
Ganze Parade aus dem Schritt				
Reiten im Trab / Tölt				
Durch die ganze Bahn wechseln				
Zirkel				
Aus dem Zirkel wechseln				
Slalom in Trab / Tölt				
Linksgalopp				
Rechtsgalopp				
Sitz & Einwirkung				
Ausführung der Bahnfiguren				
Harmonie				
GESAMTNOTE				

D9 Kleine Reiterprüfung

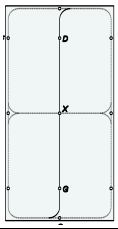
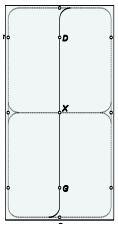
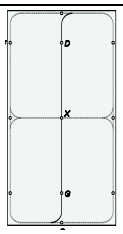
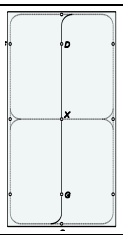
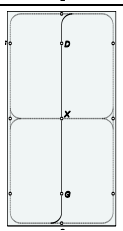
	Reiter 1	Reiter 2	Reiter 3	Reiter 4
Reiten im Schritt				
Reiten im Trab / Tölt				
Durch die ganze Bahn wechseln im Schritt				
Zirkel im Schritt				
Slalom um Pylonen im Schritt				
Ganze Parade zwischen Pylonen				
Sitz & Einwirkung				
Ausführung der Bahnfiguren				
Harmonie				
GESAMTNOTE				



weitere Kürbogen

Freestyle FS1
Reiten im Dressurviereck FS2
Show im Dressurviereck FS3
Show im Dressurviereck FS4

Blatt Nr.:	
Reiter:	
Pferd:	
Startnr:	

Nr.	Skizze	Lektionen	Note	Bemerkungen
				
				
				
				
				

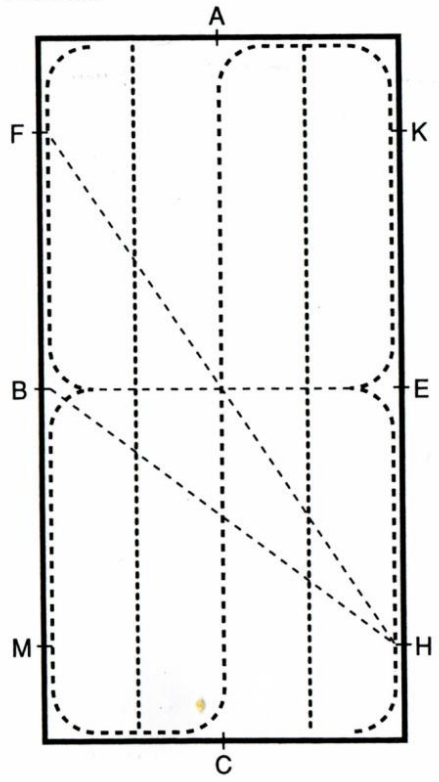
Richtzettel „Tölt in Harmony“

Level	
Reiter	
Pferd	
Richter	

	Note	Kommentare
Element 1		
Element 2		
Element 3		
Sitz und Einwirkung		
Abzug wegen Verreiten? (jeweils – 2 Punkte)	O 1. Verreiten O 2. Verreiten O 3. Verreiten O 4. Verreiten	
Gesamtsumme		
Gesamtnote (Gesamtsumme dividiert durch 4)		

Dressurviereck

Die einzelnen Hufschlagfiguren sind den nachstehenden Abbildungen zu entnehmen.



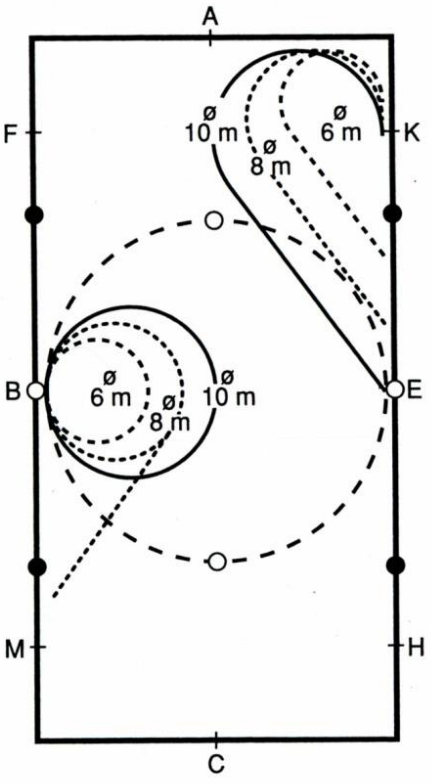
Wechsellinie durch die halbe Bahn = H-B

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*

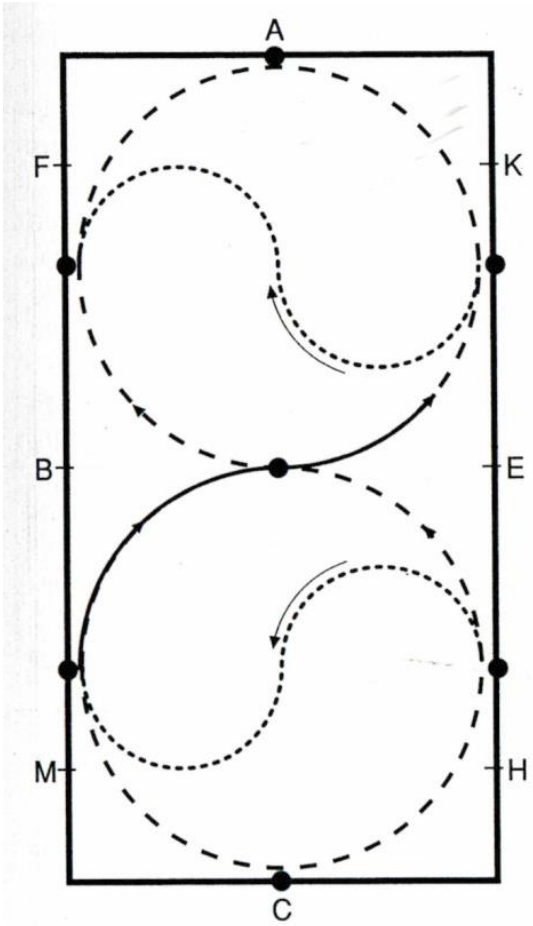
● *Zirkelpunkte*

——— *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*

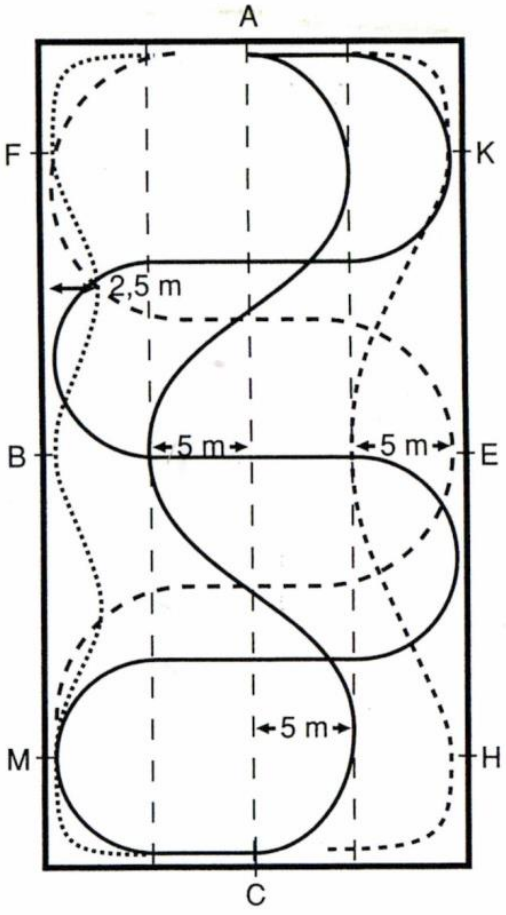
Kehrtvolten: 6m Schritt/ 8m Trab/ 10m Galopp



● *Zirkelpunkte*

..... *Durch den Zirkel wechseln*

– – – – *Aus dem Zirkel wechseln*



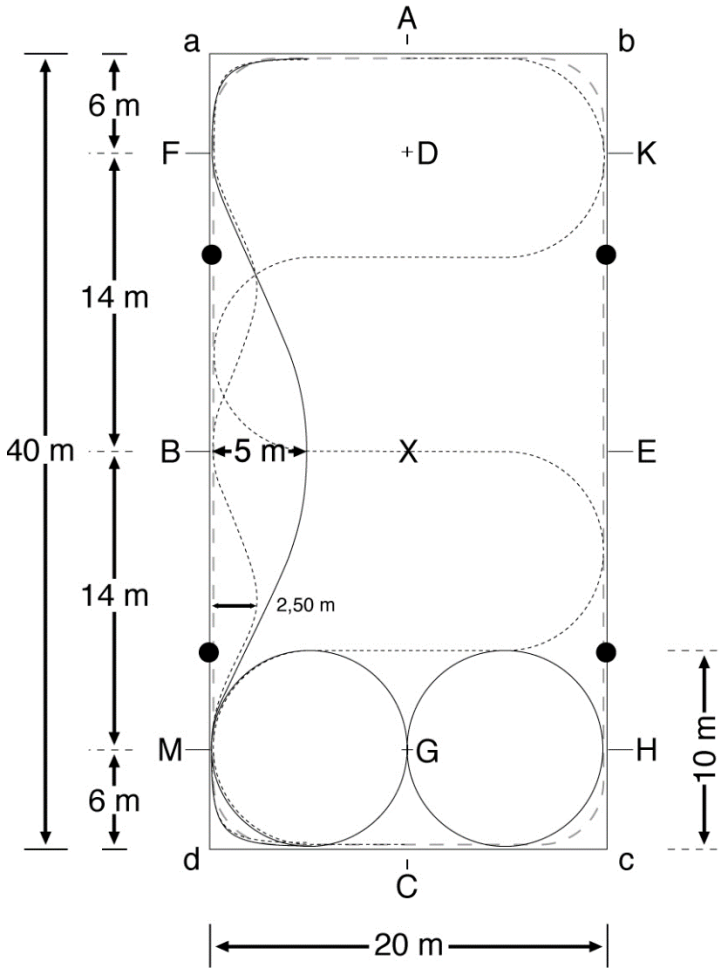
– – – – – *Einfache Schlangenlinie an der langen Seite*

..... *Doppelte Schlangenlinie an der langen Seite.*

——— *Schlangenlinie entlang der Mittellinie, 3 Bögen.*

——— *Schlangenlinie durch die Bahn, 4 Bögen.*

– – – – *Schlangenlinie durch die Bahn, 3 Bögen.*


A
a
b
6 m
F
D
K
14 m
40 m
B
5 m
X
E
14 m
2,50 m
10 m
M
G
H
6 m
d
C
c
20 m