

Einladung und Ausschreibung zum Spaßturnier im Rahmen des Birkholzer Herbstfestes

Am Samstag, den 10. September 2016

Offen für alle Reiter (mit und ohne Verein) und alle Pferderassen

Turnier- und Organisationsleitung: Gut Birkholz, FFW Birkholz

Datum / Uhrzeit: Samstag, den 10. September, Beginn ca. 9 Uhr (der Zeitplan wird ca. eine Woche vorher auf unser Homepage veröffentlicht)

Ort: an der Reithalle, Gut Birkholz, 15748 Münchehofe OT Birkholz, Tel: 0151/560 75 805

Wegbeschreibung: siehe www.gut-birkholz.de

Nennungen: formlos per Post oder Mail an Janina Czudnochowski, Alte Dorfstr. 20, 15748 Münchehofe OT Birkholz, info@gut-birkholz.de

Nennschluss: 04. September 2016, Nachnennungen bis eine Stunde vor Turnierbeginn 5 p zusätzlich

Nenngeld: 10 p pro Prüfung, bar vor Ort an der Meldestelle zu zahlen

Paddockgebühren: 10 p pro Pferd inkl. Wasser und Heu, Paddocks können selbst aufgebaut werden (Paddockmaterial bitte selbst mitbringen)

Startnummern: bitte selbst mitbringen, Eure Startnummer erfährt Ihr an der Meldestelle

Ausrüstung: Während der gesamten Veranstaltung besteht Helmpflicht! Der Beschlag /die Schutzmaterialien an Huf und Beinen müssen artgerecht und angemessen für Pferd und Boden sein. Pferde dürfen auch unbeschlagen vorgestellt werden. Der Huf muss zum Fesselstand passen. Grundsätzlich ist jede Art von Sattel und Zäumung erlaubt. Das Sattelzeug muss dem jeweiligen Typ des Pferdes entsprechen und passen.

Bahnen: 250m Ovalbahn und 20x40m Reithalle

Pferde: alle Rassen sind erlaubt, Mindestalter 4 Jahre, ein Pferd darf max. 4 Prüfungen laufen

Haftung: Der Veranstalter schließt jede Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Die Pferde müssen ausreichend haftpflichtversichert und wirksam geimpft sein und aus einem Bestand kommen, der frei von ansteckenden Krankheiten ist. Der Impfpass ist bei Verlangen an der Meldestelle zu zeigen. Die Reiter und Pferdebesitzer haften uneingeschränkt nach § 833 BGB. Während der gesamten Veranstaltung bleibt der Reiter/ Besitzer Tierhüter im Sinne des § 834 BGB.

Der Veranstalter behält sich vor, einzelne Prüfungen zu streichen, falls nicht genügend Nennungen vorliegen.

Wettbewerbe:

1. Dressurkür

Die Aufgabe wird von dem Reiter selbst erstellt und kann von einem selbst mitgebrachten Helfer vorgelesen werden. Es sind keine Hilfszügel erlaubt. Bewertet wird neben Sitz und Einwirkung auch Anlehnung, Losgelassenheit und Durchlässigkeit sowie Korrektheit der Bahnfiguren und Reinheit der Gänge. Die Aufgabe darf höchstens 5 Minuten dauern.

Folgende Mindestanforderungen müssen gezeigt werden, alles andere bleibt dem Einfallsreichtum der Reiter überlassen:

- Gruß bei X am Anfang und Ende der Aufgabe
- Trab auf beiden Händen, aussitzen und leichttraben
- Galopp auf beiden Händen
- Mind. zwei Bahnfiguren, mit denen die Richtung gewechselt wird
- Mind. zwei Bahnfiguren, mit denen nicht die Richtung gewechselt wird

2. Show in der Reithalle

Freie Vorstellung am Boden oder geritten nach eigener Musik und Kostümierung. Freiarbeit, Doppellonge, Langzügel, Zirkuslektionen, einzeln oder zu zweit oder Gruppenvorführung etc. Falls vorhanden, Musik bitte auf einem USB-Stick rechtzeitig vor der Prüfung abgeben! Die Vorführung darf höchstens 5 Minuten dauern.

3. Führzügelklasse

Wird auf der Ovalbahn als Gruppenprüfung geritten. Alter der Teilnehmer: max. 8 Jahre. Folgende Aufgaben sind möglich:

- Anhalten, Wendungen, Handwechsel
- Slalom im Schritt um Hütchen
- Antraben oder antölen und durchparieren

4. Leichte Reiterprüfung

Wird in der Reithalle als Gruppenprüfung geritten. Alter der Teilnehmer: max. 10 Jahre. Folgende Aufgaben können verlangt werden:

- Reiten im Schritt, Anhalten
- Reiten im Trab / Tölt, Sitzform im Trab beliebig
- Im Schritt durch die ganze Bahn wechseln
- Im Schritt auf dem Zirkel geritten
- Im Schritt durch die Länge der Bahn wechseln

5. Kleine Reiterprüfung

Wird in der Reithalle als Gruppenprüfung geritten. Alter der Teilnehmer: max. 12 Jahre. Folgende Aufgaben können verlangt werden:

- Reiten im Schritt
- Reiten im Trab / Tölt, Leichttraben im Trab
- Im Schritt und Trab durch die ganze Bahn wechseln
- Im Schritt und Trab auf dem Zirkel geritten
- Im Schritt eine einfache Schlangenlinie geritten
- Einzelgalopp

6. Birkholzer Töltprüfung

Wird auf der Ovalbahn als Gruppenprüfung geritten. Es kann rechte oder linke Hand genannt werden (bitte bei der Nennung angeben!). Erster Aufgabenteil: langsames, ruhiges Tempo Tölt. Zweiter Aufgabenteil: beliebige Töltvorstellung ó hier sind Eure Ideen gefragt! (Beispiele: ohne Zügel, Tempounterschiede, mit Kostüm, ohne Trense, ohne Sattel í).

7. Mannschaftsdreigang

Ein Team besteht aus drei Reiter und drei Pferden. Jeder Reiter zeigt eine Gangart auf der Ovalbahn, es müssen drei verschiedene Gangarten gezeigt werden. Möglich sind Schritt, Trab, Galopp, Tölt und Pass. Bewertet wird die größtmögliche Harmonie von Pferd und Reiter. Es kann rechte oder linke Hand genannt werden (bitte bei der Nennung angeben!).

8. Best of Dreigang

Wird auf der Ovalbahn als Gruppenprüfung geritten. Bewertet wird die größtmögliche Harmonie von Pferd und Reiter. Es müssen drei aus den folgenden vier Gangarten gezeigt werden: Schritt, Trab, Galopp, Tölt und Pass. Es kann rechte oder linke Hand genannt werden (bitte bei der Nennung angeben!).

9. Dreikampf

Findet auf der Ovalbahn statt. Ein Team besteht aus drei Menschen und einem Pferd: der erste reitet eine Runde, der zweite rennt eine kurze Strecke auf Zeit. Die dritte Aufgabe wird noch nicht verraten! Das schnellste Team gewinnt.

10. Pylonenrennen

Auf der Ovalbahn (bei schlechten Bodenverhältnissen in der Halle) werden mit Hilfe von Pylonen, Tonnen, Pfosten oder vergleichbar auffälligen Begrenzungen unterschiedlich breite Tore aufgestellt, die in einer vorgegebenen Reihenfolge durchritten werden müssen. Der Parcours muss in der angegebenen Abfolge der Tore absolviert werden, die Gangart ist beliebig, es zählt die Zeit. Schwerpunkt des Wettbewerbs ist die Beurteilung von Wendigkeit, Gehorsam und Aufmerksamkeit des Pferdes und die Harmonie zwischen Reiter und Pferd, wenn es darum geht, breite und enge Tore in weiten und engen Bögen zu durchreiten. Dies soll möglichst schnell geschehen, aber auch möglichst elegant, ohne Pylonen zu touchieren oder umzustößen, denn dafür gibt es Strafpunkte.

11. Gleichmäßigkeit

Der Wettbewerb wird einzeln auf der Ovalbahn geritten. Eine Runde ist im beliebigen Tempo Trab, Tölt oder Galopp (fliegender Start) zu reiten, Schritt ist nicht zulässig. Die Zeit wird gestoppt. Die zweite Runde sollte möglichst in exakt der gleichen Zeit wie die erste Runde zurückgelegt werden. Es gewinnt derjenige, der seine Zeit genauer oder am Genausten trifft.

12. Blinder Führer

Das Team besteht aus einem Reiter auf deinem Pferd und einem Führer, dem die Augen verbunden werden. Das Pferd wird am Halfter mit Führstrick vom blinden Führer dirigiert. Zur Sicherheit muss das Pferd aufgezügelt sein, der Zügel liegt jedoch lose über dem Hals und darf vom Reiter nicht berührt werden. Es wird ein Geschicklichkeitsparcours mit verschiedenen Aufgabenteilen, die nicht vorher bekannt gegeben werden, aufgebaut. Der Reiter muss seinen Führer durch verbale Anweisungen durch den Parcours leiten. Pro Aufgabenteil sind drei Anläufe erlaubt. Der Parcours muss in angegebener Abfolge der Nummern 1 bis 10 absolviert werden.