



Ausschreibung und Einladung

zum **Hoisbütteler Pferdetag 2018**



am Sonntag, den 10.06.2018

vom Reit- und Fahrverein Hoisbüttel e.V. auf der Reitanlage am

Volksdorfer Weg in 22949 Ammersbek / OT Lottbek

Gesamtleitung: Jana Hecht, Simone Stichler

Startberechtigt sind alle Mitglieder des Reit- und Fahrvereins Hoisbüttel und Gäste der umliegenden Vereine, auf fünfjährigen und älteren Pferden und Ponys. Erwachsene auf Ponys sind zugelassen. Der Veranstalter behält sich vor, bei zu geringer Teilnehmerzahl einzelne Prüfungen zu streichen.

Pro Pferd maximal 5 Starts (ausgenommen Voltigierprüfungen).

Jeder Pferdebesitzer, Teilnehmer und jede Begleitperson unterwirft sich mit Abgabe der Nennung sowie beim Betreten des Veranstaltungsgeländes den Bestimmungen des Veranstalters sowie den Weisungen der Turnierleitung und akzeptiert unsere Datenschutzbestimmungen.

Auf den Wegen darf nur Schritt geritten werden. Es besteht auf dem gesamten Gelände Reithelmpflicht (ausgenommen Voltigierprüfungen).

Es gelten die Bestimmungen der WBO in der neuesten Fassung, unsere allgemeinen Veranstalterbedingungen und Datenschutzerklärung (einzusehen unter www.reitundfahrvereinhoisbuettel.de/Formulare).

Die Teilnahme geschieht auf eigene Gefahr.

Nenngebühr: € 5,00 pro Prüfung für Mitglieder
€ 8,00 pro Prüfung für Nichtmitglieder

Bitte der Nennung nur Bargeld beilegen, keine Schecks, Münzen bitte festkleben.

Nennungsschluss: Sonntag 20.05.2018

Die Zeiteinteilung wird ab 05.06.2018 am Reitplatz und im Internet unter www.reitundfahrvereinhoisbuettel.de bekannt gegeben.

Nennungen für Reitprüfungen an:

RuFV Hoisbüttel e.V.

Jana Hecht

Wulfsdorfer Weg 36

22949 Ammersbek

Email: hecht.j1987@gmail.com

(nur für Fragen - keine Nennungen!)

Nennungen für Voltigierprüfungen an:

Ines Jückstock Ines.Jueckstock@web.de

oder

die jeweiligen Ausbilder

Der Reitplatz ist ab Samstag, den 09.06.2018, 17 Uhr für den Reitbetrieb gesperrt.

Alle Teilnehmer werden gebeten, Samstag, den 09.06.2018 ab 17 Uhr beim Aufbau und/oder Sonntag, den 10.06.2018 beim Abbau zu helfen. Kuchen und Salatspenden werden gern entgegengenommen.

Wir freuen uns auf eine rege Teilnahme.

Zugelassene Reiter: Jahrgang 2012 und älter

Zugel. Pferde/Ponys: 5 Jahre und älter

Ausrüstung des Pferdes: Erlaubt ist ein Martingal.

Nicht erlaubt sind weitere sonstige Ausbinder, Stoßzügel und Sporen, Kandaren und andere Hebelgebisse/-zäumungen (ausgenommen Voltigierprüfungen).

Ausrüstung des Reiters: Zweckmäßig, Reithelm ist Pflicht(!), Gerte erlaubt

Wir behalten uns vor, Erwachsene bzw. Jugendliche und Kinder (Jahrgang 2006-2012) getrennt zu werten. Hilfestellung von selbst ernannten Hilfspersonen sind in jeder Prüfung verboten, es sei denn, es wird ausdrücklich, lt. Ausschreibung, darum gebeten. Ansonsten wird gebotene und zugelassene Hilfestellung vom Spielleiter angeboten. Bei allen Spielen muss der Reiter/ die Reiterin sein/ihr Pferd selber unter Kontrolle halten.

Abreiteplatz für alle Spiele ist der Dressurplatz 20x40m.

I. Spiele

1. Trail-Parcours

Springplatz

- Aufgabe: Es wird ein Parcours mit vorgegebenen Gangarten und Reihenfolge geritten.
- Hindernisse:
- Wäsche aufhängen
 - Stangen L (Erwachsene/Jugendliche: vorwärts rein, rückwärts raus, Kinder: nur vorwärts durch)
 - Erdapfelritt (Slalom hin, gerade zurück)
 - Plane mit Luftballons
 - Wippe
 - Flattervorhang
 - Kleeblatt (nur bei korrekter Linienführung gibt es Punkte)
 - Fackeln
 - Bonus: Luftballon mit Lanze platzen lassen
- Bewertung: Nach Punkten, bei Punktgleichstand entscheidet die Zeit.
Bei Zeit unter 2 Minuten gibt es 2 Bonuspunkte
- Anzahl Starts pro Pferd: max. 2 unter verschiedenen Reitern

2. Fahnenrennen im Team

Ovalbahn

- Ein Team besteht aus zwei Reitern. Jedes Team meldet sich mit einem Teamnamen an. Bitte auch den Partner auf der Nennung mit angeben!
- Aufgabe: Fliegender Start, mit Entnahme der Fahne aus dem Sandeimer beginnt die Zeitmessung. Ziel ist es, die Fahne so schnell wie möglich um die ½ Ovalbahn zu tragen und sie seinem Teampartner zu übergeben, der die Fahne dann ebenfalls so schnell wie möglich um die restliche ½ Ovalbahn trägt und sie dann wieder in dem Sandeimer positioniert. Die Fahne muss wieder richtig im Sand stecken. Wenn die Fahne runter fällt, wird der Lauf nicht gewertet. Jedes Team hat zwei Durchläufe.
- Bewertung: Gewertet wird die Zeit. Bei gleicher Zeit entscheidet ein Stechen.
- Mögliche Gangarten: Trab, Tölt, Schweinepass, Galopp
- Anzahl Starts pro Pferd: max. 2 mal unter verschiedenen Reitern

3. Gleichmässigkeitswettbewerb

Ovalbahn

- Aufgabe: Geritten wird eine Runde im beliebigen Tempo um die Ovalbahn. Die Zeit wird gestoppt. Das Ziel ist es, danach eine zweite Runde ohne Kenntnis der ersten Zeit im selben Tempo zu reiten und seine selbst vorgegebene Zeit möglichst genau zu treffen.
- Bewertung: Wer in der zweiten Runde seine eigene Zeit am genauesten trifft, gewinnt. Bei gleicher Zeit entscheidet ein Stechen.
- Mögliche Gangarten: Trab, Tölt, Schweinepass, Galopp
- Anzahl Starts pro Pferd: max. 2 unter verschiedenen Reitern

4. Triathlon

Ovalbahn

- Aufgabe:** Je ½ Runde auf der Ovalbahn Reiten, Laufen, Radeln!
½ Runde reiten, vom Pferd absteigen, ½ Runde laufen, rauf aufs Rad und ½ Runde radeln. Zeitmessung erfolgt vom Start mit Pferd bis zum durchradeln der Ziellinie. Das Fahrrad, sowie ein Halter für das Pferd müssen selbst gestellt werden.
Das Rad muss am Start deponiert werden, weil dort die letzte halbe Runde beginnt.
- Bewertung:** Gewertet wird die Zeit. Bei gleicher Zeit entscheidet ein Stechen.
- Mögliche Gangarten:** Schritt, Trab, Tölt, Galopp; Hüpfen, Laufen, Rennen, Springen, Gehen; 1. bis xx-Gang
- Anzahl Starts pro Pferd:** max. 2 unter verschiedenen Reitern

5. HüHopp

Springplatz

- Aufgabe:** Es gilt einen Parcours einmal komplett durchzuspringen.
Danach kann man aussuchen welche Hindernisse man noch einmal springen möchte. Ihr habt insgesamt 60 Sekunden für 8 Hindernisse und beliebige Wiederholungen Zeit (bis Stockmaß 1,47cm: Sprünge bis 60cm, ab 1,47cm Stockmaß: Sprünge bis 80cm). Man kann bei den Hindernissen unterschiedliche Punkte, je nach Schwierigkeit, sammeln. Welche Hindernisse Ihr erneut springen wollt, ist Euch überlassen.
Für ein gerissenes Hindernis werden die möglichen zu erreichenden Punkte des gerissenen Hindernisses abgezogen. Gerissene Hindernisse werden während der Prüfung nicht wieder aufgebaut.
Der Parcours kann kurz vor Beginn der Prüfung abgegangen und besichtigt werden.
- Mögliche Gangarten:** Gangart kann beliebig gewählt werden.
- Bewertung:** Die meisten Punkte gewinnen! Bei Punktegleichheit entscheidet ein Stechen.
- Anzahl Starts pro Pferd:** max. 2 unter verschiedenen Reitern

6. Tischlein deck Dich

Springplatz

- Aufgabe:** Der Tisch wird vom Pferd aus gedeckt. Es müssen 4 Teller und 4 Becher von 2 Tonnen zur Biertischgarnitur gebracht werden. Auf dem Tisch sind Markierungen, dort sollen die Becher und Teller platziert werden. Sollte etwas runterfallen, ist das Absteigen zum Aufheben erlaubt. Bevor die Aufgabe weiter ausgeführt wird, muss wieder auf das Pferd gestiegen werden.
Erwachsene / Jugendliche: Bänke stehen links & rechts neben dem Tisch.
Kinder: keine Bänke neben dem Tisch
- Bewertung:** Gewertet wird die Zeit, maximale Zeit: 2 Minuten
- Anzahl Starts pro Pferd:** max. 2 unter verschiedenen Reitern

7. Ringreiten

Ovalbahn

- Aufgabe:** Fliegender Start. Zu Stechen sind an der langen Seite der Ovalbahn mit der Lanze 2 Ringe von 2 Galgen. Die Galgen stehen hintereinander. Jeder Galgen darf nur einmal angeritten werden. Start- und Zielpunkt sind vorgegeben. Jeder Reiter hat 3 Durchläufe.
- Bewertung:** Es werden in den 3 Durchläufen „Ringe“ gesammelt. Wer nach den 3 Durchläufen die meisten Ringe gestochen hat, gewinnt. Bei gleicher Ringzahl entscheidet die Zeit (Gesamtzeit der 3 Durchläufe).
- Mögliche Gangarten:** Trab, Tölt, Schweinepass, Galopp
- Anzahl Starts pro Pferd:** max. 2 unter verschiedenen Reitern

8. Klopapierrennen

Springplatz

Die Aufgabe wird im Team geritten. Bitte Partner mit angeben.

Aufgabe: Zwei Reiter nehmen je ein Ende eines Streifen Klopapier in die Hand und reiten, so verbunden, gemeinsam etwa 50m bis zur Tonne, einmal um die Tonne herum und zurück, ohne dass das Klopapier reisst.

Bewertung: Gewertet wird die Zeit. Bei gleicher Zeit entscheidet ein Stechen.

Mögliche Gangarten: Schritt, Trab, Tölt, Schweinepass, Galopp

Anzahl Starts pro Pferd: max. 2 unter verschiedenen Reitern

9. Jute verbindet

Springplatz

Die Aufgabe wird im Team geritten. Bitte Partner mit angeben.

Aufgabe: Beide Reiter reiten eine Strecke von etwa 50 Metern, springen dann ab, stecken jeder ein Bein in einen Jutesack und hüpfen/laufen dann, jeder mit seinem Pferd an der Hand, die Strecke zurück.

Bewertung: Gewertet wird die Zeit. Bei gleicher Zeit entscheidet ein Stechen.

Mögliche Gangarten: Schritt, Trab, Tölt, Galopp

Anzahl Starts pro Pferd: max. 2 unter verschiedenen Reitern

10. Reise nach Hoisbüttel

Springplatz

Aufgabe: Alle Reiter reiten im Kreis solange die Musik läuft. Schaltet die Musik ab springen alle Reiter vom Pferd und suchen sich einen Stuhl, die Pferde dürfen dabei nicht verloren werden. Wer keinen Stuhl abbekommt, oder sich weiter als eine Armlänge von seinem Pferd entfernt, scheidet aus. Es wird in jeder Runde ein Stuhl entfernt, so dass immer ein Stuhl zu wenig dasteht. Pro Runde maximal 8 Reiter. Bei mehr Nennungen gibt es eine Finalrunde.

Bewertung: Derjenige, der den letzten Stuhl besetzt, hat gewonnen.

Mögliche Gangarten: Schritt

Anzahl Starts pro Pferd: max. 2 unter verschiedenen Reitern

11. Folge mir

Springplatz

Aufgabe: Reiten mit Handpferd. Es wird ein Parcours mit vorgegebenen Gangarten und Reihenfolge ausgehängt. Das Reitpferd muss gesattelt und gezäumt geritten werden, das Handpferd mit einem gut sitzenden Halfter oder Knotenhalfter und einem geeigneten Strick ausgerüstet sein. Handschuhe sind Pflicht, Gerte ist erlaubt.

Hindernisse: Führen vom Boden, geradeaus und je eine Volte nach links und rechts

-Aufsteigen

-Schlangenlinie

-Halten

-Rückwärtsrichten

-Slalom um Hütchen

-Traben / Tölnen

Bewertung: Nach Punkten, bei Punktgleichstand entscheidet die Zeit.

Anzahl Starts pro Pferd: max. 2 mal unter verschiedenen Reitern

II. Voltigierprüfungen

Allgemeines

- Bewertung:** in Anlehnung an die LPO / WBO
In allen Prüfungen erfolgt ggf. Teilung nach Alter bzw. Leistungsklasse. Bei wenig Nennungen können Prüfungen zusammengelegt werden.
- Kostüme:** sind erlaubt, aber nicht vorgeschrieben und fließen nicht in die Bewertung ein. Es gibt einen Sonderpreis für die besten Kostüme.
- Musik:** eigene Musik kann mitgebracht werden (bitte auf CD)

Nennungen für die Voltigierprüfungen und eventuelle Rückfragen an die jeweiligen Ausbilder

- oder per e-Mail an Ines.Jueckstock@web.de

Zusatzstationen für Prüfung 1-6:

- Teilnehmer:** Alle Voltigierer nehmen als fester Bestandteil am Hoisbütteler Team-Parcours teil.
- Bewertung Parcours:** Die Zusatzstation wird als Team nach Zeit gewertet. Die Einstufung erfolgt analog der Prüfungen 1-6. Es gibt einen Preis für das beste Team.

A.Voltigierprüfungen für Gruppen

- Teilnehmer:** Gruppen mit drei bis fünf Voltigierern ohne Altersbegrenzung
- Kürbewertung:** Gestaltung und Ausführung im Verhältnis 1:3
- Pferde:** 6-jährige und ältere Pferde und Ponys

V 1:

Anforderungen:

Pflicht im Schritt:

Hilfe beim Aufsprung ist erwünscht. Der Aufsprung wird nicht bewertet.

- Knien oder Prinzensitz
- Fahne, daraus zum Innensitz
- Querflieger (mit Blick nach außen), dann wieder zum Innensitz
- Grundsitz rückwärts
- Abgang nach außen mit Landung (der Abgang mit Landung wird als eigene Übung bewertet).

Kür im Schritt: eine frei zusammengestellte und dem Können der Voltigierer entsprechende Kür, wobei maximal zwei Voltigierer gleichzeitig auf dem Pferd sein dürfen. Jeder Voltigierer darf maximal drei statische Doppelübungen und zusätzlich eine statische Einzelübung zeigen. Einzelne dynamische Verbindungsteile sind zusätzlich erlaubt.

Kürzeit: Eine Zeitbegrenzung wird nicht festgelegt.

Teilnehmerbegrenzung: Es sind nur Voltigierer startberechtigt, die noch nicht mehr als zweimal in Leistungsklasse F und höher gestartet sind.

V 2:

Anforderungen:

Pflicht im Galopp:

Hilfe beim Aufsprung ist erlaubt. Der Aufsprung wird nicht bewertet.

- Grundsitz
- Fahne
- Knien oder Seitsitz innen
- Liegestütz (daraus einsitzen zum Sitz vorwärts)
- Abgang nach innen mit Landung (der Abgang mit Landung wird als eigene Übung bewertet). Der Abgang darf auch im Schritt gezeigt werden, dann erfolgt jedoch ein Punkt Abzug von der Note für den Abgang

Kür im Schritt: eine frei zusammengestellte und dem Können der Voltigierer entsprechende Kür, wobei maximal zwei Voltigierer gleichzeitig auf dem Pferd sein dürfen.

Kürzeit: für 3 Voltigierer 1:45 Min., 4 Voltigierer 2:20 Min., 5 Voltigierer 2:55 Min.

Teilnehmerbegrenzung: Es sind nur Voltigierer startberechtigt, die noch nicht mehr als dreimal in Leistungsklasse L und höher gestartet sind.

V 3:

Anforderungen:

Pflicht im Galopp:

Hilfe beim Aufsprung ist erlaubt. Der Aufsprung wird nicht bewertet.

- Stüttschwung vw
- Knien oder Prinzensitz oder Stehen
- Nadel (daraus rw einsitzen)
- Stüttschwung rücklings
- Abgang nach innen mit Landung (Wertung als eigene Übung).

Kür im Schritt: eine frei zusammengestellte und dem Können der Voltigierer entsprechende Kür, wobei maximal zwei Voltigierer gleichzeitig auf dem Pferd sein dürfen.

Kürzeit: für 3 Voltigierer 1:45 Min., 4 Voltigierer 2:20 Min., 5 Voltigierer 2:55 Min.

B. Holzpferdvoltigierprüfungen

V 4: Holzpferdvoltigierprüfung für Doppelvoltigierer

Teilnehmerbegrenzung:	Es sind nur Voltigierer startberechtigt, die Mitglied einer A-Gruppe oder höher sind oder waren.
Anforderungen:	Kür auf dem Holzpferd
Kürzeit:	max.1:30 Minuten
Bewertung:	Schwierigkeit, Gestaltung und Ausführung im Verhältnis 1:2:3

V 5: Holzpferdvoltigierprüfung für Triovoltigierer

Teilnehmer:	Jedes Team besteht aus drei Voltigierern.
Anforderungen:	Kür auf dem Holzpferd, Es sind maximal 4 statische Dreier-Übungen und kurze dynamische Verbindungen zu dritt erlaubt.
Kürzeit:	max. 2:00 Minuten
Bewertung:	Schwierigkeit, Gestaltung und Ausführung im Verhältnis 1:2:3

V 6: Holzpferdvoltigierprüfung Familien-/Elternteams

Teilnehmer:	3-5 Teilnehmer je Team, jeweils mindestens ein Elternteil
Anforderungen:	Kür auf dem Holzpferd Es dürfen maximal zwei Personen gleichzeitig auf dem Holzpferd sein.
Kürzeit:	max. 3:00 Minuten
Bewertung:	Publikumswertung