

# A II

## Nationale Prüfungen



**Die folgende aufgelisteten Prüfungen werden über die Beschreibungen in der FIPO 6.6./2006 abgedeckt:**

**Töltprüfungen:**

T1  
T2  
T3  
T5  
T6  
T7  
T8

**Gangprüfungen:**

V1  
V2  
V3  
V4  
V5  
V6  
F1  
F2  
F3

**Passwettbewerbe:**

P1  
P1  
P3  
PP1  
PP2

**Prüfungen im Dressurviereck:**

FS1  
FS2  
FS3

**Sonstige:**

FR1  
TR1  
CR1

**Vorbemerkung zu den Nationalen Prüfungen**

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

## **Vorbemerkung zu den Dressurprüfungen**

Alle Dressurprüfungen wurden der Nomenklatur der FIPO-Prüfungen angepasst. Das heißt, dass sie durch den Buchstaben D ihre Zugehörigkeit zur Gruppe der Dressurprüfungen markieren. Zudem wurde die Hierarchie der Ziffern wie in den Tölt- und Gangprüfungen übernommen: 1 = hohe Anforderung, 7 = geringere Anforderung. Analog dazu wurde unter Beibehaltung der Begriffe Gehorsamsprüfung die Bezeichnung für diese Dressuraufgaben den Bezeichnungen aus den Leistungsklassen (z.B. Sportklasse A = hohe Anforderungen bis Sportklasse D = geringe Anforderung) angepasst. Daraus ergibt sich: Gehorsam A = schwer, Gehorsam B = mittel, Gehorsam C = leicht.

### **D1 Gehorsamsprüfung Kür**

Dauer ca. 7 – 10 Minuten

#### **A Vorentscheidung / B Endausscheidung**

Die Aufgabe wird einzeln und auswendig geritten.

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

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

Musik:

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

Anzahl der Aufgabenteile:

Die Dressurkür muss mindestens 10, höchstens 20 Aufgabenteile enthalten.

Ein Aufgabenteil darf lediglich einen Lektionenschwerpunkt enthalten.

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

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam

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

Reitvorführung:

Bewertet werden die einzelnen Aufgabenteile und der Gesamteindruck. Die Wertnote wird wie bei den anderen Gehorsamsprüfungen ermittelt, dann mit 6 multipliziert.

Schwierigkeitsgrad:

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

Ist die gesamte Kür auf B – Niveau (Grundanforderungen siehe unten), so wird die Note 2 gegeben.

Sind die Aufgabenteile leichter als B – Niveau, wird die Note 1 gegeben.

Ist die gesamte Kür auf B-Niveau und es sind 2 - 3 Aufgabenteile schwerer als B – Niveau, wird die Note 3 gegeben.

Ist die gesamte Kür eher auf C-Niveau und es sind 2 - 3 Aufgabenteile leichter als C – Niveau, wird die Note 4 - 5 gegeben.

Ist die gesamte Kür auf C – Niveau, so wird die Note 6 - 7 gegeben.

Ist die gesamte Kür auf C – Niveau und es sind 2 - 3 Aufgabenteile schwerer als C – Niveau, wird die Note 8 - 9 gegeben.

Sind die Mehrzahl der Aufgabenteile deutlich schwerer als C – Niveau, oder auf C ++ Niveau wird die Note 10 gegeben.

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

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

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

Für eine unharmonische und unkorrekte Ausführung der gesamten Dressurkür (Lektionen deutlich zu schwierig für Reiter / Pferd) kann die Note im Nachhinein herabgesetzt werden.

Die Aufgabe hat folgende Grundanforderungen zu enthalten:

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

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

Musik

Für die Musik wird eine Note von 0 – 10 vergeben

Gesamtpunktzahl:

Reitvorführung 0 – 10 x 6

Schwierigkeitsgrad 0 – 10 x 3

Musik 0 – 10 x 1

Erreichbare Gesamtpunktzahl max. 100 Punkte : 10 = Gesamtnote

### **C Allgemeine Hinweise**

Die Gehorsamsprüfung Kür ist vorrangig für die Sportklasse, Jugend- und Juniorenklasse gedacht. Startberechtigt ist, wer mit demselben Pferd bisher in der Gehorsamsprüfung B D3 oder A D2 eine Wertnote von mindestens 5.0 erreicht hat (vgl. A I § 9.6)

### **Einige Beispiele für die Einteilung der Lektionen**

Unter B-Niveau:

- Nur einfache Bahnfiguren im Schritt, Tölt oder Trab

- Galopp ohne besondere Schwierigkeiten

B- Niveau:

- Vorhandwendung
- Acht im Schritt
- Angaloppieren nicht in der Ecke
- Schenkelweichen

C-Niveau:

- Galopp auf dem Zirkel / Mittelzirkel
- Einreiten im Trab oder Tölt
- Acht im Trab
- Einfacher Galoppwechsel
- Mitteltrab oder –tölt
- Mittelgalopp
- Schlangenlinien durch die ganze Bahn im Trab oder Tölt
- Hinterhandwendung
- Kurzkehrt
- Zick-Zack-Schenkelweichen, o.ä.
- Viereck verkleinern / vergrößern
- Rückwärtsrichten

C + Niveau:

- Einreiten im Galopp
- Ganze Paraden aus dem Galopp
- Schwierige Bahnfiguren im Galopp
- Schulterherein im Schritt und Trab / Tölt
- Schrittspirouette

C ++ Niveau (auf korrekte Ausführung achten!)

- Travers
- Traversale im Schritt und Trab/ Tölt oder Galopp
- Fliegender Galoppwechsel
- Pirouette im Galopp
- Piaffe
- Passage

**D2 Gehorsamsprüfung A (ehemalige Gehorsam C)**

Dauer ca. 8 Minuten.

**A Vorentscheidung / B Endausscheidung**

Die Aufgabe wird einzeln geritten.

Anforderungen:

Einreiten im Arbeitstrab oder -tölt auf der rechten Hand.

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

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 bis 10.

**C Allgemeine Hinweise**

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

### **D3 Gehorsamsprüfung B**

Dauer ca. 6 Minuten.

#### **A Vorentscheidung / B Endausscheidung**

Die Aufgabe wird einzeln geritten.

Anforderungen:

Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand. Auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten. Gruß.

R.H.: Im Arbeitstempo antölen oder antraben. Auf die rechte Hand gehen -  $\frac{1}{2}$  mal herum -, Mitte der kurzen Seite Mittelschritt. Nach Durchreiten der zweiten Ecke der kurzen Seite eine Acht geritten. Mitte der nächsten langen Seite halten. Auf der Vorhand linksum kehrt.

L.H.: Im Mittelschritt anreiten. Auf die Mittellinie gehen. Vom Mittelpunkt der Bahn bis zum Wechsellpunkt der langen Seite das Pferd dem rechten Schenkel weichen lassen.

R.H.: Bei Erreichen der Bande im Arbeitstempo antölen oder antraben. An der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie. Mitte der nächsten kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren - 1 mal herum. Mitte der nächsten kurzen Seite Arbeitstölt oder Arbeitstrab und auf dem Zirkel geritten -  $\frac{1}{2}$  mal herum. Aus dem Zirkel wechseln.

L.H.:  $1\frac{1}{2}$  mal herum. Mitte der kurzen Seite ganze Bahn und im Arbeitstempo links angaloppieren - 1 mal herum. Mitte der kurzen Seite Arbeitstölt oder Arbeitstrab -  $\frac{1}{2}$  mal herum. Auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten. Gruß.

Im Mittelschritt ausreiten, Zügel aus der Hand kauen lassen.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 bis 10.

#### **C Allgemeine Hinweise**

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

## D4 Gehorsamsprüfung C (ehemalige Gehorsam A)

Dauer ca. 6 Minuten.

### A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten.

Anforderungen:

Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand, auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten, Gruß.

R. H.: Im Mittelschritt anreiten, auf die rechte Hand gehen -  $\frac{1}{2}$  mal herum.  
Mitte der kurzen Seite im Arbeitstempo antölen oder antraben -  $\frac{1}{2}$  herum.  
Durch die halbe Bahn wechseln.

L. H.: Mitte der kurzen Seite auf dem Zirkel geritten -  $1\frac{1}{2}$  mal herum - aus dem Zirkel wechseln.

R. H.: -  $\frac{1}{2}$  mal herum - Mitte der kurzen Seite ganze Bahn. An der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie.  
In der zweiten Ecke der nächsten kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren -  $\frac{3}{4}$  mal herum. Mitte der kurzen Seite Arbeitstölt oder Arbeitstrab -  $\frac{1}{2}$  mal herum -, durch die ganze Bahn wechseln.

L. H.: In der zweiten Ecke der nächsten kurzen Seite im Arbeitstempo links angaloppieren -  $\frac{3}{4}$  mal herum. Mitte der kurzen Seite Arbeitstölt oder Arbeitstrab, -  $\frac{1}{4}$  mal herum. Mitte der langen Seite Mittelschritt, aus der Ecke kehrt,  $\frac{1}{2}$  mal herum.

R. H.: Auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten, Gruß.

Im Mittelschritt ausreiten, Zügel aus der Hand kauen lassen.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 bis 10.

### C Allgemeine Hinweise

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

Die Prüfung kann auch in der Kinderklasse KL ausgeschrieben werden.

## D5 Mannschaftsdressur

Dauer ca. 12 Minuten.

### A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Anforderungen:

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

Die Aufgabe wird vorgelesen.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 bis 10.

## D6 Reiterprüfung

Dauer ca. 15 Minuten.

### A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Es kommen bis zu sechs Pferde in die Bahn.

Anforderungen:

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

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

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

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

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

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

Anfang aus der Ecke kehrt.

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

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

Bewertung:

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

Allgemeine Hinweise:

Auf der DJIM wird das Starterfeld in 2 Abteilungen aufgeteilt:

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

## **D7 Kleine Reiterprüfung**

Dauer ca. 15 Minuten.

### **A Vorentscheidung / B Endausscheidung**

Es kommen ca. fünf Pferde in die Bahn.

Anforderungen:

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

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

Bewertung:

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

### **C Allgemeine Hinweise**

Diese Prüfung ist vorrangig für die Kinderklasse S (6 und 7 Jahre) gedacht.

**CR2 Geländeprüfung****A Vorentscheidung / B Endausscheidung**

Die Strecke wird einzeln geritten.

Anforderungen:

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

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

Bewertung:

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

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

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

Erklärungen:

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

Hindernisfehler sind:

a) Sturz:

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

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

b) Ungehorsam:

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

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

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

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

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

Ein Reiter wird von der Prüfung ausgeschlossen, wenn er:

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

Erlaubte „fremde“ Hilfe ist:

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

Umrechnung der gerittenen Zeit in Punkte:

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

$$\text{Punkte} = \frac{100}{\text{Bestzeit}} \times \text{Zeit} - 100$$

10

Hinweise:

- 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.
- Die Geländestrecke einer begonnenen Prüfung darf nicht geändert werden.
- Jedem Teilnehmer sollte nach Möglichkeit eine Skizze der Geländestrecke zur Verfügung gestellt werden. Mindestzeit und Streckenlänge (1. von Start und bis Anfang Zeitstrecke, 2. Zeitstrecke, 3. Ende Zeitstrecke bis Anfang Schrittstrecke, 4. Schrittstrecke, 5. Ende Schrittstrecke bis Ziel) müssen bekannt gegeben werden.
- Unabhängig von der Startnummer werden Rücken- und Brustnummern ausgegeben.
- 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 2006 A I § 9.1).

## SP1 Springprüfung

Dauer ca. 5 Minuten.

### A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Prüfung wird einzeln geritten.

Anforderungen:

- Gruß
- Reiten im leichten Sitz im Trab und Galopp
- Reiten auf gebogenen Linien
- Mindestens zwei Handwechsel
- Links-/Rechtsgalopp
- Ganze Paraden aus dem Trab
- Überwinden von mindestens vier Cavaletti im Trab, niedrigste Einstellung
- Mindestens drei Sprünge, zwei bis drei feste, natürliche Hindernisse mit Fängen.  
Höhe max. 0,60 m, Weite max. 0,90 m, keine Steilsprünge

Bewertung:

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

Es werden Noten gegeben für:

- Überwinden der Cavaletti
- Überwinden der Hindernisse (zählt doppelt)
- Linienführung
- Durchlässigkeit (Übergänge, Paraden, Rechts-/Linksgalopp usw.)
- Sitz und Einwirkung

Die sechs Einzelnoten werden addiert und durch sechs dividiert. Von der Endnote werden abgezogen:

Erster Sturz des Reiters und/oder Pferdes	2 Strafpunkte
Zweiter Sturz des Reiters und/oder Pferdes	Disqualifikation
Erster Ungehorsam	1 Strafpunkt
Zweiter Ungehorsam	2 Strafpunkte
Dritter Ungehorsam	Disqualifikation

### C Allgemeine Hinweise

Diese Prüfung muss auf einem festeingezäunten, großen Platz stattfinden. Eine Kopie der verlangten Aufgaben muss in den Aushang.

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

## **S P 2 Reiten im leichten Sitz**

Dauer ca. 15 Minuten.

### **A Vorentscheidung / B Endausscheidung**

Bis zu sechs Pferde kommen gemeinsam in die Bahn (Springplatz, Ovalbahn, Dressurviereck).

Anforderungen:

Die Vorstellung erfolgt nach Maßgabe der Richter: Reiten im leichten Sitz in der Abteilung und einzeln.

Es ist den Richtern freigestellt, die Aufgabe dem jeweiligen Leistungsstand anzupassen.

Durchführung:

Abteilung bilden, antraben, Trab im leichten Sitz, einfache Bahnfiguren, einzeln galoppieren (Ausnahme möglich in der Kinderklasse KL), einzelnes Springen eines Hindernisses (Höhe und Weite max. 40 cm mit Fängen). Sollten sich Übungen (z. B. mehrmaliges Anreiten) zulange hinziehen, kann der Kommandogeber auf Aufforderung durch die Richter die Übung abbrechen.

Bewertung:

Ein oder zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten offen mit Stilnoten von 0 bis 10. Es werden Zehntelnoten vergeben.

## **R 1 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.

**R 2 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.

**R 3 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.

**F Z 1 F ü h r z ü g e l k l a s s e**

Dauer ca. 15 Minuten.

**A V o r e n t s c h e i d u n g / B E n d a u s s c h e i d u n g**

Alle Pferde kommen gemeinsam in die Ovalbahn.

Anforderungen:

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

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. Aufstellen.

Bewertung:

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

Bewertungskriterien:

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

**C A l l g e m e i n e H i n w e i s e**

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

## **F Z 2 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: Wie A I § 6.1.2 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.

**F Z 3 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.

**F Z 4 P a a r r e i t e n**

Dauer ca. 20 Minuten.

**A V o r e n t s c h e i d u n g / B E n d a u s s c h e i d u n g**

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.

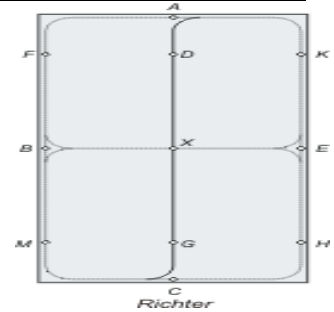
**C A l l g e m e i n e H i n w e i s e**

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.

**K ü r b o g e n**

Dressurkür D 1  
 Freestyle FS 1  
 Reiten im Dressurviereck FS 2  
 Show im Dressurviereck FS 3



B latt N r.:	
R eiter:	
P ferd:	
S tartnr:	

N r.	S kizze	L ektionen	N ote	B emerkungen

Dressurviereck

