

Kirsten Braun

## **361338 013**

### **Luhmühlen Zugpferd Luhmühlen: Pferdeschau – Breitensport (Mannschaftswettbewerb um den HEIDJER-CUP) 21.-22.09.2013**

Veranstalter: Pferdesportverband Hannover e.V.

Nennungsschluss: 20.08.2013

Nennung Online (NeOn) nicht möglich!

#### **Nennungen an:**

Equus Event GmbH

Munstermannskamp 1

21335 Lüneburg

Tel: 04131 / 789 84 00

E-Mail: [office@zugpferd-luhmuehlen.de](mailto:office@zugpferd-luhmuehlen.de)

Insgesamt werden 16 Mannschaften zugelassen, nach Nennungseingang

#### **Vorläufige Zeiteinteilung**

Sa. vormittags: 1A, 1B Sa. nachmittags: 1C, 1D

So. vormittags: 1E So. nachmittags: 1F, 1G

**Richter/in:** Alyona Bilan, Anne Cordes, Maria Hansen, Juliane Kneller, Birgit Polleichtner, Ingrid Steuber

#### **Teilnahmeberechtigt:**

**HEIDJER-CUP:** Stammmitglieder aus Vereinen der KRV Harburg, Lüneburg, Soltau, Uelzen, Celle, Lüchow-Dannenberg, PSV Hamburg, Bremen, Schleswig-Holstein, Mecklenburg-Vorpommern sowie der Vereinigung der Freizeitreiter und -fahrer in Deutschland (VFD) sowie dem Verband der Mounted Games Deutschland e.V. (VRMGD)

Platzverhältnisse: Sand (70x100m), Abreiten: Sand (25x65m und 20x60m)

#### **Besondere Bestimmungen HEIDJER-CUP:**

1. Maßgebend sind die Allgemeinen und Besonderen Bestimmungen des Pferdesportverbandes Hannover e.V., die WBO 2013
2. Die Mannschaften, bestehend aus 6 Reiter/innen plus Mannschaftsführer, sind auf dem Mannschaftsnennungsformular zu melden, jedes einzelne Mannschaftsmitglied ist über das WBO-Nennungsformular zu nennen. Beide Formulare stehen unter [www.zugpferd-luhmuehlen.de](http://www.zugpferd-luhmuehlen.de) zum Download bereit. Nennungen über NEON sind nicht möglich!
3. **Nenngeld:**  
1A=10,00€/Mannschaft, 1A1= 5,00€/Team, 1A2= 5,00€/Team, 1A3= 5,00€/Team  
1B – 1D je WB 10,00€ / Mannschaft, zzgl. für alle WB 1,00€ Ausb.- und Förderbeitrag  
Nenngeld ges. / Mannschaft für WB 1A – 1D = 62,00€  
Einsätze u. Nennelder sind der Nennung als Scheck in Euro beizufügen  
1E bis 1G je WB 10,00€ + 1,00€ Ausb.-und Förderbeiträge/Mannschaft, fällig bei Startfreigabe
4. Die Zeiteinteilung wird nicht versendet. Sie steht unter [www.zugpferd-luhmuehlen.de](http://www.zugpferd-luhmuehlen.de) zur Einsicht bereit.
5. Für alle Pferde/Ponys ist ein Pferdepass mitzuführen.
6. Alle Pferde müssen seuchenfrei sein und aus einem seuchenfreien Bestand kommen und ordnungsgemäß gem. LPO geimpft sein.

7. Jeder Teilnehmer/Erziehungsberechtigter bestätigt mit der Nennungsunterschrift, dass für sein Pferd/Pony eine Tierhalterhaftpflichtversicherung abgeschlossen wurde.
8. Alle Besitzer und Teilnehmer sind persönlich haftbar für Schäden gegenüber Dritten, die durch sie selbst, ihre Angestellten, ihre Beauftragten oder ihre Ponys od. Pferde verursacht werden.
9. Jedes Pony/Pferd ist höchstens 5mal/Tag startberechtigt

### **Pauschale Pferdebox**

Für die Bereitstellung einer Pferdebox zur Unterbringung des Pferdes im Stallzelt wird eine Pauschale erhoben: 150,00 €

**Pauschale Eigenes Stallzelt:** 200,00 € inkl. Kautions

Kautions in Höhe von 100 € wird erstattet, wenn der TN nicht anreist.

**Pauschale Paddock:** 100,00 € inkl. Kautions in Höhe von 50,00 €

Der Mist ist zu ausgewiesenen Mistplätzen zu verbringen, der Abfall in die bereitgestellten Abfallbehälter zu entsorgen. Der Stallmeister bestätigt die Reinigung des Stallzelte- oder Paddockplatzes. Mit der Bestätigung erfolgt die Auszahlung der Kautions.

**Pauschale Stromanschluss für eigenes Stallzelt:** 50,00 €

## **1. Breitensportlicher Mannschaftswettbewerb „HEIDJER-CUP“ (E)**

Pferde/Ponys: 5j. und älter

Teiln: alle Altersklassen, Jg. 2003 u. älter; je TN ein Pferd/Pony; eine Mannschaft besteht aus 6 Mitgliedern plus Mannschaftsführer

Es sind alle Reitweisen startberechtigt.

Der breitensportliche Mannschaftswettbewerb um den „HEIDJER-CUP“ wird über 7 Teilwettbewerbe ausgetragen. Vier der Wettbewerbe gelten als „Vorrunde“, in der die Rangierung für die Teilnahme an den nächsten Runden ermittelt wird.

Die Mannschaften werden in zwei Gruppen eingeteilt. Die Teilwettbewerbe A bis D dienen der Rangierung der Mannschaften in den Gruppen. Nach Wettbewerb D gehen die jeweils vier besten Mannschaften ihrer Gruppen in die nächste Runde (Wettbewerb E), die von da an im direkten Vergleich zweier Mannschaften ausgetragen werden. Die jeweils bessere Mannschaft kommt in die nächste Runde. Nach der Gruppenphase treten der Erste einer Gruppe gegen den Vierten der anderen und der Zweite gegen den Dritten der anderen Gruppe an.

Die Zugehörigkeit zu den jeweiligen Gruppen wird ausgelost.

Bewertung:

1.A 1 – 3 Punktesystem Starter +1/-1 nach d. Rangierung

1.A.1. Wertnote

1.A.2. Fehler / Zeit + Wertnote für das Kostüm

1.A.3. Wertnote + Wertnote für das Kostüm

1B-1D, Punktesystem Starter +1/-1 nach d. Rangierung

1.B. Pro Aufgabe gibt es max.10 (ausgezeichnet) bis mindestens 1 (sehr schlecht) Punkt/e

1.C. Zeitwertung Je Hindernisfehler 4 Strafsekunden

1.D. Zeitwertung

### **8 besten Mannschaften:**

1.E. Pro Aufgabe gibt es max. 10 (ausgezeichnet) bis mindestens 1 (sehr schlecht) Punkt/e

### **4. besten Mannschaften:**

1.F. Punktesystem

### **2. besten Mannschaften**

1.G.Pro Aufgabe gibt es max. 10 (ausgezeichnet) bis mindestens 1 (sehr schlecht) Punkt/e

Die insgesamt 8 besten Mannschaften (4 besten der Gruppen) aus Wettbewerb A bis D; Wertung im Verhältnis 1:2:3:3 nach Platzierungspunkten (erster einer Wertung erhält 9 Punkte, zweiter 7 Punkte, dritter 6 Punkte usw.)

Einsatz: 10,00 € je Mannschaft; Startfolge : Los

### **1.A. Kombinierter Mannschaftswertung - Einlaufwettbewerb**

Dieser Mannschaftswettbewerb dient der Überprüfung der Einheit von Pferd und Reiter. Dies schließt u.a. Gehorsam, Vertrauen sowie Kreativität und Geschicklichkeit ein. Eine Mannschaft besteht aus 6 Reitern plus Mannschaftsführer. Die Mannschaften reiten diesen Wettbewerb in einem einheitlichen Kostüm. Neben den reiterlichen Bewertungen erfolgt eine Kostümbewertung. Die kombinierte Mannschaftswertung besteht aus 3 Teilaufgaben, die von jeweils 2 Reitern der Mannschaft geritten werden: Kostüm-Kür, Kostüm-Allround-Aktionsparcours, Handpferdereiten

#### **1.A.1. Kostüm-Kür für 2 Reiter (WB 257 WBO)**

##### **Anforderungen:**

Je 2 Teilnehmer zeigen zusammen eine Kür nach freiem Ermessen (alle Gangarten und Reitweisen sind erlaubt). Das Kostüm und die Ausrüstung sind der Reitweise bzw. dem Stil anzupassen. Die Gestaltung ist beliebig, mindestens 3 Gangarten müssen gezeigt werden. Formationen können hintereinander, nebeneinander und getrennt geritten werden. Geritten wird auf einem Viereck 20 x 40 m.

##### **Bewertung:**

Mit einer WN von 10 bis 0 (eine Dezimalstelle) für die Ausführung und den Inhalt gemäß „Leitfaden Mannschaftsdressur-Kür, Paar-/Dreierklasse, Quadrillenreiten“. Der Leitfaden ist veröffentlicht auf [www.zugpferd-luhmuehlen.de](http://www.zugpferd-luhmuehlen.de).

##### **Leitfaden Mannschaftsdressur**

##### **Bewertung:**

- In der A-Note werden die Ausführung und in der B-Note die künstlerische Gestaltung bewertet.
- Der Schwierigkeitsgrad muss im Einklang mit dem Leistungsvermögen und dem Ausbildungsgrad von Pferd und Reiter stehen.
- Der Rahmen der Vorstellung ist durch die Anforderungen in den einzelnen Klassen genau bezeichnet; ein Überziehen wirkt sich wertnoten-mindernd aus.
- Für die Bewertung der Ausführung gelten dieselben Grundsätze wie für das Richten in Dressur-WB. Das gilt ebenso für einen Teil der B-Note.
- Bei der künstlerischen Gestaltung wird neben einer interessanten Choreografie mit leistungsangepasstem Schwierigkeitsgrad besonders der harmonische Gesamteindruck mit dem Schwerpunkt auf eine in jeder Phase den Bewegungen des Pferdes angepasste Musik beurteilt. Besonders wertvoll ist es, wenn diese interpretiert wird.

Dauer: 3 bis max. 4 Minuten

##### **Ausrüstung:**

Ausrüstung des Pferdes: zur Reitweise passende Ausrüstung, Bandagen, Hilfszügel (aber kein gleitendes Ringmartingal)

Weitere Statisten ohne Pferd bzw. Zubehör (z.B. Pilaren, Garrocha etc.) sind erlaubt.

Ausrüstung des Reiters: angemessene Reitkleidung/Kostüm zur Reitweise passend, Reitstiefel oder Stiefeletten, Reithelm

Erlaubt: Gerte (max. 120 cm inkl. Schlag), Sporen

##### **Zusätzliche Bestimmungen:**

Dekoration Reiter/Pferd: Blumenschmuck ist zugelassen.

Eigene Musik (beschriftete CD) ist mitzubringen.

Einsatz: 5,00€/ Team SF: Los

#### **1.A.2. Kostüm-Allround-Aktionsparcours (WB 203 WBO)**

Zwei Teilnehmer einer Mannschaft reiten einen Kostüm-Allround-Aktionsparcours.

##### **Anforderungen:**

Der Aktionsparcours besteht aus folgenden 8 Aufgaben:

„Labyrinth“ (Schritt), „Querschlag“ (Trab), „Abwehren“ (Trab), „Dickicht“ (Trab), „Slalom“ (Trab), „Rein-Raus“ (Galopp), „Sprung“ (Galopp), „Querast“ (Trab) auf einer Fläche von ca. 20 x 40 m. Es wird eine Parcourskizze erstellt, in der die Höchstzeit (HZ) angegeben ist. Die Parcourskizze sowie Details zu den Aufgaben wird mit der Zeiteinteilung auf [www.zugpferd-luhmuehlen.de](http://www.zugpferd-luhmuehlen.de) veröffentlicht.

##### **Bewertung:**

Die Aufgaben sind in der vorgegebenen Reihenfolge zu bewältigen. Jede Aufgabe muss mindestens 1-mal, höchstens 2-mal, versucht werden (max. 15 Sekunden je Hindernis). Nach 15 Sekunden wird geläutet und der Teilnehmer kann das nächste Hindernis anreiten. Es wird die Zeit zwischen dem Überreiten der Start- bis zur Ziellinie gemessen. Die Strafpunkte werden addiert. Der Teilnehmer mit der kürzesten Zeit und den wenigsten Strafpunkten gewinnt. Es erfolgt eine Sonderwertung für das Kostüm in Form einer Wertnote von 0 bis 10. Die Note wird dem Punktekonto aus dem Allroundwettbewerb hinzuaddiert.

**Ausschluss:**

- Überschreiten der Höchstzeit (HZ)
- Weiterreiten nach Nichtbewältigung einer Aufgabe, ohne das Klingelzeichen abzuwarten
- Nach dem dritten Abklingeln im Gesamtparcours
- Reiten einer falschen Reihenfolge
- Reiten eines Hindernisses in der falschen Richtung
- Auslassen eines Hindernisses ohne mindestens einen Versuch

**Ausrüstung:**

Ausrüstung des Pferdes: Sattel mit Steigbügeln, Trensenzaum

Erlaubt: gleitendes Ringmartingal, Beinschutz

Ausrüstung des Reiters: angemessene Reitkleidung (Kostüm), Reitstiefel oder Stiefeletten, Reithelm

Erlaubt: Gerte (max. 75 cm inkl. Schlag), Sporen

Einsatz: 5,00€/ Team SF: Los

**1.A.3. Kostüm-Handpferdereiten (WB 209 WBO)**

**Anforderungen:**

Zwei Teilnehmer absolvieren jeweils eine festgelegte Strecke im Schritt und Trab zu Pferd mit einem Handpferd (Pferd des jeweiligen Mannschaftspartners). Das Handpferd ist auf Trense gezäumt und wird am Zügel geführt. Die Strecke enthält 4 bis 5 Aufgaben (Halten, um eine Tonne herum wenden, über Stangen treten, ein Labyrinth, Slalom).

Die Aufgaben und die Parcourskizze werden mit der Zeiteinteilung auf [www.zugpferd-luhmuehlen.de](http://www.zugpferd-luhmuehlen.de) veröffentlicht.

**Bewertung:**

Die Bewertung erfolgt mit einer WN zwischen 10 und 0 (eine Dezimalstelle) für Sitz und Einwirkung. Für jede nicht absolvierte Aufgabe (nach drittem erfolglosen Versuch weiterreiten zur nächsten Aufgabe) wird 0,5 abgezogen. Die Höchstzeit (HZ) beträgt 5 Minuten.

Es erfolgt eine Sonderwertung für das Kostüm in Form einer Wertnote von 0 bis 10. Die Note wird dem Punktekonto aus dem Allroundwettbewerb hinzuaddiert.

**Ausrüstung:**

Ausrüstung des Pferdes: Sattel mit Steigbügeln, Trensenzaum

Erlaubt: gleitendes Ringmartingal, Beinschutz

Ausrüstung des Handpferdes: Trensenzaum mit an der Schnalle geöffneten Zügeln

Erlaubt: Beinschutz

Ausrüstung des Reiters: angemessene Reitkleidung (Kostüm), Reitstiefel oder Stiefeletten, Reithelm

Erlaubt: Sporen

Nicht erlaubt: Gerte

Einsatz: 5,00€/ Team SF: Los

**1.B. Trailwettbewerb / WBO WB 205 (Mannschaftswertung)**

**Anforderungen:**

Der Natural Trail ist ein Parcours mit mindestens 6 Hindernissen, wie sie dem Reiter in der Natur begegnen können: z.B. Durchqueren von Wasser, Überreiten einer Brücke, Öffnen und wieder Schließen eines Weidetores vom Pferd aus. Alle Reiter der Mannschaften haben diese Aufgabe zu erfüllen.

Eine Parcourskizze wird, mit der Angabe der Höchstzeit (HZ), erstellt und wird auf [www.zugpferd-luhmuehlen.de](http://www.zugpferd-luhmuehlen.de) veröffentlicht.

Je Aufgabe werden 30 Sekunden gerechnet. Jede Aufgabe muss mindestens 1-mal angeritten werden. Nach Überschreiten der 30 Sekunden an einer Aufgabe wird geläutet und es kann die

nächste Aufgabe angeritten werden. Für den Parcours wird eine Höchstzeit (HZ) festgelegt.

**Bewertung:**

Pro Aufgabe gibt es max. 10 (ausgezeichnet) bis mindestens 1 (sehr schlecht) Punkt/e für die harmonische, kontrollierte, vertrauensvolle Bewältigung jeder Aufgabe. Für das sichere Einhalten der vorgegebenen Gangarten werden zusätzlich 5 Punkte vergeben. Die Punkte werden addiert und die höchste Punktsumme gewinnt.

**Ausschluss:**

- Überschreiten der Höchstzeit (HZ)
- Weiterreiten nach Nichtbewältigung einer Aufgabe, ohne das Klingelzeichen abgewartet zu haben
- Nach dem dritten Abklingeln im Gesamtparcours
- Reiten einer falschen Reihenfolge
- Reiten einer Aufgabe in der falschen Richtung
- Auslassen einer Aufgabe ohne mindestens einen Versuch

**Ausrüstung:**

Ausrüstung des Pferdes: Sattel mit Steigbügeln, Trensenzaum

Erlaubt: gleitendes Ringmartingal, Beinschutz

Ausrüstung des Reiters: angemessene Reitkleidung, Reitstiefel oder Stiefeletten, Reithelm

Erlaubt: Gerte (max. 75 cm inkl. Schlag), Sporen

Einsatz: 10,00€/ Mannschaft SF: Los

**1.C. Rush and Run / WBO WB 501 (Mannschaftswertung)**

**Anforderungen:**

Das Team besteht aus 6 Teilnehmern: drei Reiter und drei Läufer. Alle befinden sich in einer „Start-Zielbox“. Nach dem Startzeichen absolviert der erste Reiter einen „Parcours“. Nach dem letzten Parcoursteil reitet er zur „Start- Zielbox“. Sobald er in der Box angekommen ist, läuft der zweite Teilnehmer des Teams eine vorgegebene Laufstrecke zur „Start-Zielbox“ und der zweite Reiter startet in den Parcours usw. Die Zeit wird gemessen vom Start des ersten Reiters bis zum Zieleinlauf des dritten Läufers.

Die „Parcoursskizze“ inkl. Beschreibung der Aufgaben und Höchstzeit wird auf [www.zugpferd-luhmuehlen.de](http://www.zugpferd-luhmuehlen.de) veröffentlicht.

**Bewertung:**

Es findet eine Zeitwertung statt. Je Hindernisfehler werden 4 Strafsekunden zur benötigten Zeit hinzuaddiert. Verweigerungen bestrafen sich selbst durch die gebrauchte Zeit, die dritte Verweigerung oder ein Sturz des Reiters/Pferdes führt zum Ausschluss des Teams. Es gewinnt das Team mit der schnellsten Zeit.

**Ausrüstung:**

Ausrüstung des Pferdes: Sattel mit Steigbügeln, Trensenzaum

Erlaubt: gleitendes Ringmartingal, Beinschutz

Ausrüstung des Reiters: angemessene Reitkleidung, Reitstiefel oder Stiefeletten, Reithelm

Erlaubt: Gerte (max. 75 cm inkl. Schlag), Sporen

Einsatz: 10,00€/ Mannschaft SF: Los

**1.D. Mounted Games (Mannschaftswertung)**

Es starten jeweils 4 Reiter einer Mannschaft in den jeweiligen Spielen. Jeder Reiter muss mindestens an zwei Spielen teilnehmen.

Die detaillierten Spielebeschreibungen inkl. der Parcoursskizze bzw. Aufbauanleitung werden auf [www.zugpferd-luhmuehlen.de](http://www.zugpferd-luhmuehlen.de) veröffentlicht.

**Ausrüstung (gilt für alle Spiele):**

Ausrüstung des Pferdes: Sattel mit Steigbügeln, Trensenzaum

Erlaubt: gleitendes Ringmartingal, Beinschutz

Ausrüstung des Reiters: angemessene Reitkleidung, Reitstiefel oder Stiefeletten, Reithelm

Nicht erlaubt: Gerte, Sporen

**1.D.1. Slalomstaffel**

**Anforderungen/Bewertung:**

Der erste Reiter erhält einen Staffelstab und reitet im Slalom durch die fünf Stangen, um die letzte Stange herum und zurück zu "Start und Ziel", wo er den Stab an den nächsten Reiter weitergibt.

Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise.

Die schnellste Zeit gewinnt.

#### **1.D.2. Becher versetzen**

Über Stangen 1 und 3 sind Becher gestülpt. Je zwei Reiter starten im Wechsel von den entgegengesetzten Enden der Bahn. Reiter 1 reitet zur Stange 1, ergreift den Becher und stülpt ihn über Stange 2, anschließend nimmt er den Becher auf Stange 3 und stülpt ihn über Stange 4. Reiter zwei bewegt die Becher anschließend zurück von Stange 4 auf Stange 3 und von Stange 2 auf Stange 1. Reiter 3 macht das gleiche wie Reiter 1, Reiter 4 wie Reiter 2. Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Stange gestülpt werden; umgeworfene Stangen müssen vor dem Weitermachen wieder aufgerichtet werden. Der Reiter muss auf jeden Fall den Versuch gemacht haben, den Becher aufgesessen über die Stange zu stülpen, bevor er einen am Boden liegenden aufhebt und von dort aus über die Stange stülpt.

Die schnellste Zeit gewinnt.

#### **1.D.3. Bank-Race**

##### **Anforderungen/Bewertung:**

Auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Kegel mit einem Ring, an welchem 4 Zahlen (1 x „1“, 3 x „0“) mit der roten Seite nach außen hängen. 2 Meter hinter der Wechsellinie steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“.

Reiter 1 reitet zum Kegel, nimmt eine Zahl, reitet zum Schild, hängt die Zahl so auf einen passenden Haken, dass die schwarze Seite nach außen zeigt und reitet zur Ziellinie zurück. Reiter 2, 3 und 4 absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Die Nummern müssen in jedem Fall aufgesessen an dem Schild befestigt werden. Zahlen, die bereits am Holzschild befestigt waren, dürfen jedoch, wenn sie von ihrem Platz entfernt werden, auch vom Boden aus wieder aufgehängt werden. Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge vom Ring genommen werden, müssen am Holzschild aber der aufgemalten Ziffernfolge entsprechen.

Die schnellste Zeit gewinnt.

Einsatz: 10,00€/ Mannschaft SF: Los

**Die insgesamt 8 besten Mannschaften (4 besten der Gruppen) aus Wettbewerb A bis D; Wertung im Verhältnis 1:2:3:3 nach Platzierungspunkten (erster einer Wertung erhält 9 Punkte, zweiter 7 Punkte, dritter 6 Punkte usw.)**

#### **1.E. Fun Trail / WBO WB 204 (Mannschaftswertung)**

##### **Startberechtigt:**

Die insgesamt 8 besten Mannschaften (4 besten der Gruppen) aus Wettbewerb A bis D; Wertung im Verhältnis 1:2:3:3 nach Platzierungspunkten (erster einer Wertung erhält 9 Punkte, zweiter 7 Punkte, dritter 6 Punkte usw.)

##### **Anforderungen:**

Der Fun Trail wird in der Reitbahn geritten. Die Aufgabenstellung: Es sind lustige Aufgaben zu bewältigen, z.B. Blumengießen, Schminken oder Verkleiden auf dem Pferd, Transportieren eines Wasserbehälters von A nach B, Wäsche auf eine Leine hängen etc. Eine Parcourskizze wird mit Angabe der Höchstzeit (HZ) erstellt und auf [www.zugpferd-luhmuehlen.de](http://www.zugpferd-luhmuehlen.de) veröffentlicht.

##### **Bewertung:**

Pro Aufgabe gibt es max. 10 (ausgezeichnet) bis mindestens 1 (sehr schlecht) Punkt/e für die harmonische, kontrollierte, vertrauensvolle Bewältigung jeder Aufgabe. Für das sichere Einhalten der vorgegebenen Gangarten werden zusätzlich 5 Punkte vergeben. Die Punkte werden addiert und die höchste Punktschme gewinnt.

##### **Ausschluss:**

- Überschreiten der Höchstzeit (HZ)
- Reiten einer falschen Reihenfolge
- Reiten einer Aufgabe in der falschen Richtung
- Auslassen einer Aufgabe ohne mindestens einen Versuch

##### **Ausrüstung:**

Ausrüstung des Pferdes: Sattel mit Steigbügeln, Trensenzaum

Erlaubt: gleitendes Ringmartingal, Beinschutz

Ausrüstung des Reiters: angemessene Reitkleidung, Reitstiefel oder Stiefeletten, Reithelm

Erlaubt: Gerte (max. 75 cm inkl. Schlag), Sporen



Einsatz: 10,00€/ Team fällig bei Startfreigabe SF: Los

### **1.F. Pferdefußball / WBO WB 502 (Mannschaftswertung)**

Startberechtigt: 4 besten Mannschaften aus WB E

#### **Anforderungen und Bewertung:**

Das Spielfeld wird der Länge nach in zwei Hälften aufgeteilt. Der Ball wird ab der Start-/Ziellinie durch die Pferde über die Wechsellinie getrieben. Dort wird der Ball vom zweiten Mannschaftsreiter zurückgetrieben. Die Pferde treiben den Ball zurück über die Start-/Ziellinie, dort wird zum nächsten Mannschaftsreiter gewechselt usw. Rollt der Ball über die Seitenlinie, wird er an der Stelle von einem Läufer in das Spielfeld zurückgegeben. Das gegnerische Spielfeld darf genutzt werden. Je durchlaufener einfacher Spielfeldlänge gibt es einen Punkt. Nach jedem Punkt muss im eigenen Spielfeld gestartet werden. Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl.

#### **Regeln:**

Spielfeld: ca. 56 x 28 m

Das Spielfeld wird durch Pylone markiert.

Ball: Gymnastikball Durchmesser 0,80 bis 1,20 m

Spieldauer: 10 Minuten

#### **Ausrüstung:**

Ausrüstung des Pferdes: Sattel mit Steigbügeln, Trensenzaum

Erlaubt: gleitendes Ringmartingal, Beinschutz

Ausrüstung des Reiters: angemessene Reitkleidung, Reitstiefel oder Stiefeletten, Reithelm

Nicht erlaubt: Gerte, Sporen

Einsatz: 10,00€/ Team fällig bei Startfreigabe SF: Los

### **1.G. Finale – Fun Trail „Zugpferd Heidjer-Cup“**

Startberechtigt: 2 besten Mannschaften aus WB F

#### **Anforderungen:**

Der Fun Trail wird in der Reitbahn geritten. Die Aufgabenstellung: Es sind lustige Aufgaben zu bewältigen, die sich am Thema „Zugpferd Luhmühlen“ orientieren. Die Parcourskizze mit einer ausführlichen Beschreibung der Aufgaben wird mit Angabe der Höchstzeit (HZ) erstellt und vor Ort verteilt.

#### **Bewertung:**

Pro Aufgabe gibt es max. 10 (ausgezeichnet) bis mindestens 1 (sehr schlecht) Punkt/e für die harmonische, kontrollierte, vertrauensvolle Bewältigung jeder Aufgabe. Für das sichere Einhalten der vorgegebenen Gangarten werden zusätzlich 5 Punkte vergeben. Die Punkte werden addiert und die höchste Punktsumme gewinnt.

Neben der Punktwertung erfolgt parallel eine Zeitwertung. Bei Punktgleichheit entscheidet die benötigte Zeit.

#### Ausschluss:

- Überschreiten der Höchstzeit (HZ)
- Reiten einer falschen Reihenfolge
- Reiten einer Aufgabe in der falschen Richtung
- Auslassen einer Aufgabe ohne mindestens einen Versuch

#### **Ausrüstung:**

Ausrüstung des Pferdes: Sattel mit Steigbügeln, Trensenzaum

Erlaubt: gleitendes Ringmartingal, Beinschutz

Ausrüstung des Reiters: angemessene Reitkleidung, Reitstiefel oder Stiefeletten, Reithelm

Erlaubt: Gerte (max. 75 cm inkl. Schlag), Sporen

Einsatz: 10,00€/ Mannschaft, fällig bei Startfreigabe SF: Los