

Aufgabenheft Deutsche Online Turniere
Reiterspiele, Barockprüfungen, Oldieprüfungen,
Show und Zirzensik
Hundeagility sowie Pferd & Hund Trail
Kombinierte Prüfungen und CUPS
sowie alle weiteren Prüfungen



Version 1.0

Stand: 20.12.2022

Inkl. alle Prüfungen für

105. Cross-over KÜR

86. Barockreiten Dressur

87. Barock Handarbeit

88. Show und Zirzensik Kür

47. Reiterspiele

60. Pflege- und Vorführwettbewerb

Oldies geritten und geführt (36., 37. 38. Und 39.)

53. Pferd & Hund Trail

54. Hundeagility

42. Kombinierte Prüfung

48. Haflinger Kombinierte Prüfung

82. Schulpferde CUP



Anforderungen und Aufgabe

Cross-over Kür

Reiter: Alle Reiter, geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe und Kappe sollten zum Schutz getragen werden, Gerte und Sporen sind erlaubt, ansonsten gerne passend zur Disziplin im entsprechenden Outfit.

Pferde: Alle Pferde/Ponies erlaubt ab einem Alter von 4 Jahren.

Ausrüstung: Passend zur Disziplin und zweckmäßig sowie pferdefreundlich.

Anforderungen: Es gibt keine Mindestanforderungen, der Reiter kann zeigen, was er mit oder auf dem Pferd in seiner Disziplin kann, egal ob Einzel- oder Gruppenvoltigieren, ob Western Reining oder Trail oder in der Ovalbahn mit 3-, 4- oder 5-Gängern oder eine spanische/friesische/andalusische Show Dressur zum Beispiel.

Bewertet werden hier die Harmonie, Einfallsreichtum (Abwechslungsreiche Kür) und das Gesamtbild (Aufmachung Pferd und Reiter).

Das Video darf maximal 6 Minuten lang sein!

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, ist aber nicht größenbeschränkt und sollte zur Disziplin passen. Buchstaben sind nicht erforderlich.

Filmposition: Gefilmt werden sollte so, dass alles gut zu sehen ist.



Anforderungen und Aufgabe

Barockprüfung geritten – BD1

Reiter: Alle Reiter ab 6 Jahre, Kappe und geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein, gerne auch in historischen Kostümen.

Pferde: Alle Pferde/Ponies erlaubt ab einem Alter von 4 Jahren.

Ausrüstung: Die Prüfung darf mit jedem geeigneten und passenden Sattel oder auch im Damensattel geritten werden. Es darf mit Trense, Halsring, gebisslosen Zäumen, auch mit Kappzaum mit oder ohne Trensengebiss und auch mit klassischen Zäumungen geritten werden, auch einhändig ist erlaubt (aber bitte keine Einhandzäumungen beidhändig verwenden) sowie Kandare und auch S-Kandare.

Anforderungen: Der Reiter sollte sein Pferd in einem ausbalancierten Sitz und weicher Zügelführung in Anlehnung vorstellen, dabei sollten die Hufschlagfiguren korrekt und die Übergänge möglichst am Punkt geritten werden. Korrekte Stellung und Biegung ist bereits Bewertungskriterium und das Pferd sollte frisch vorwärts und im Takt geritten werden, die Showübungen können wahlweise gezeigt werden. Verstärkungen und das Gangwerk sowie Schwung des Pferdes sind aber keine Bewertungskriterien.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, und sollte ca. 20 x 40 m betragen. Buchstaben oder andere Orientierungspunkte wie Kegel sind sichtbar anzubringen. Andere Größen nach Absprache.

Filmposition: Gefilmt werden sollte ca. 2m vor C.

Anforderungen und Aufgabe

	Aufgabe	Was will der Richter sehen
C X	Betreten der Reitbahn im Schritt und auf die Mittellinie im Mittelschritt. Halten und Grüßen	Korrekte Hufschlagfiguren, harmonische Anlehnung, sicheres und promptes Halten und still Stehen
X C	Im Mittelschritt anreiten. Linke Hand	Sicheres Anreiten auf feine Hilfen. Korrektes Biegen beim Abwenden.
H-E	In Innenstellung bis E geritten, es ist optional auch möglich, diese Lektion im Schulterherein im versammelten Schritt zu reiten	Sichere leichte Biegung und korrekte Stellung
E	Volte (8-10 m),	Konstante Längsbiegung bei weicher Anlehnung.
E	Antraben.	Am Punkt und sicher auf die Hilfen.
F-X-H	Durch die ganze Bahn wechseln.	Gleichmäßiges taktreines Tempo in sicherer Anlehnung.
C	Schritt.	Durchparieren am Punkt und sicher und willig auf die Hilfen.
Vor M-B	Nach der Ecke bis B in Innenstellung geritten	Leichte Längsbiegung und sichere Stellung in Anlehnung.
B	Volte (8-10 m), es ist optional auch möglich, diese Lektion im Schulterherein im versammelten Schritt zu reiten	Wie oben.
B	Antraben.	Wie oben.
K-X- M	Durch die ganze Bahn wechseln.	Wie oben.
C-A	Barock Schlangenlinien durch die ganze Bahn wechseln (3 oder 5 Bögen)	Barocke Schlangenlinien sind nicht gerade, sondern in S-förmigen Bögen, wie früher auch bei den FN Aufgaben, hier ist weiches Umstellen und sichere Stellung und Biegung in einem gleichmäßigen Tempo gefordert.
A-X- A-X	Angaloppieren und auf dem Zirkel geritten, 1,5 Mal herum	Sicheres Angaloppieren am Punkt und auf die Hilfe, möglichst mit Impuls nach vorne und oben. Zirkel mit Stellung und Biegung.
X	Einfacher Galoppwechsel und aus dem Zirkel wechseln (Beginner reiten den Wechsel über Trab)	Am Punkt und auf die Hilfen mit weicher Anlehnung.
X-C- X-C	1,5 Mal herum	Wie oben
C	Ganze Bahn und Galoppsprünge verlängern	Hier ist mehr der Impuls nach vorne gefordert als die optimale Verlängerung wie bei den klassischen FN Aufgaben.
A	Trab	Wie oben.
K-H	An der langen Seite Trabtritte verlängern	Auch hier ist der Impuls nach vorne wichtig, nicht so sehr die maximale Schwungentfaltung, so dass auch klassische Pferde und Pferde ohne große Gangarten die Lektion voll erfüllen können
C	Schritt	Wie oben
M-E	Durch die halbe Bahn wechseln (wer kann zeigt spanischen Schritt, mindestens 6 flüssige Schritte)	Wie oben. Wenn der span. Schritt gezeigt wird, dann sollte er flüssig nach vorne bei gleichmäßigem Vorderbein gezeigt werden.
A	Auf die Mittellinie abwenden	Wie oben.
X	Halten und Grüßen. (wer kann macht ein Kompliment)	Wie oben. Auch hier zählt eine flüssige und korrekte Ausführung bei weichen Hilfen.
	Im Schritt am langen Zügel die Bahn verlassen	



Anforderungen und Aufgabe

Barockprüfung an der Hand - geführt/frei/Langzügel/Handarbeit/Bodenarbeit BH1

Führperson: Alle Reiter ab 6 Jahre, geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein, gerne auch in historischen Kostümen.

Bei Bedarf kann an beliebiger Stelle und wo es Sinn macht ein Handwechsel im Halten oder fließend im Schritt durchgeführt werden.

Pferde: Alle Pferde/Ponies erlaubt ab einem Alter von 4 Jahren.

Ausrüstung: Die Prüfung darf mit Trense, Halfter, Kappzaum oder frei sowie am Langzügel oder in Handarbeit oder Bodenarbeit ausgeführt werden. Eine Gerte ist bei pferdefreundlichem Gebrauch erlaubt.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, und sollte ca. 20 x 40 m betragen. Buchstaben oder andere Orientierungspunkte wie Kegel sind sichtbar anzubringen. Andere Größen nach Absprache.

Filmposition: Gefilmt werden sollte ca. 2m vor C.

	Aufgabe	Was will der Richter sehen
C X	Betreten der Reitbahn im Schritt und auf die Mittellinie im Mittelschritt. Halten und Grüßen.	Korrekte Hufschlagfiguren, harmonische Anlehnung, sicheres und promptes Halten und still Stehen
X C	Im Mittelschritt losgehen. Rechte Hand.	Sicheres losgehen auf feine Hilfen.
B	Halten, 5 Sekunden stillstehen, danach wieder im Schritt losgehen.	Sicheres und promptes Halten und stillstehen, williges losgehen.
F	Halbe Volte (10m).	Sichere Biegung und korrekte Stellung
X-M	Schenkelweichen nach rechts.	Gleichmäßiges und flüssiges Übertreten der Beine. Vorhand voraus.
E	Halten, 5 Sekunden stillstehen, danach wieder im Schritt losgehen.	Wie oben.
K	Halbe Volte (10m).	Wie oben.
X-H	Schenkelweichen nach links.	Wie oben.
M-X- K	Durch die ganze Bahn wechseln, dabei wahlweise: <ul style="list-style-type: none"> • Spanischer Schritt (Fortgeschritten) • Polkaschritt (Mittel) • Jeweils linkes und rechtes Vorderbein heben 	Mindestens 6 m, erkennbar Tendenz nach vorne, möglichst flüssig und gleichmäßig bei beiden Vorderbeinen
A	Auf die Mittellinie abwenden.	Wie oben.
Nach A	Antraben.	Wie oben.
X	Durchparieren zum Schritt.	Wie oben.
G	Halten und Grüßen. (wer kann macht ein Kompliment)	Wie oben. Auch hier zählt eine flüssige und korrekte Ausführung bei weichen Hilfen.
	Im Schritt am langen Zügel die Bahn verlassen	



Anforderungen und Aufgabe

Show und Zirkensik Boden Kür - geführt/frei/Langzügel/Handarbeit/Bodenarbeit SZ1

Teilnehmer: Alle Teilnehmer erlaubt, geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein, gerne auch in historischen Kostümen.

Pferde: Alle Pferde/Ponies erlaubt ab einem Alter von 4 Jahren.

Ausrüstung: Die Prüfung darf mit Trense, Halfter, Kappzaum oder frei sowie am Langzügel, Doppellonge oder in Handarbeit oder Bodenarbeit ausgeführt werden, nicht geritten.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein.

Filmposition: Beliebig aber sinnvoll mit Blickrichtung Reiter und Pferd.

Bewertung: Es werden die Ausführung der Elemente, das Zusammenspiel von Mensch und Pferd sowie die Showidee und Umsetzung bewertet. Die Videos dürfen nachbearbeitet und vertont werden, sollten aber in einem Stück gefilmt werden.

Aufgabe: Zeige uns eine Show und Zirkensik Kür, optional mit Musik in maximal 4 Minuten. Gerne darf es eine Geschichte sein mit einem roten Faden. Dabei sollten mindestens 3 der folgenden Showelemente vorhanden sein, gerne darf auch mehr gezeigt werden:

- Steigen
- Hinlegen
- Hinsetzen
- Komplement
- Spanischer Schritt
- Podest (nur Vorderbeine oder komplett drauf)
- Schenkelweichen
- Vorhand- / Hinterhandwendung
- Rückwärtsrichten oder schicken



Anforderungen und Aufgabe

Reiterspiele RS1 - geritten

Reiter: Alle Reiter ab 6 Jahre, Kappe und geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponier ab 4 Jahre erlaubt.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz. Geritten werden sollte mit Sattel, Reitkissen oder ohne Sattel.

Anforderungen: Der Reiter sollte sein Pferd geschickt und gelassen durch die Aufgaben reiten, es kommt nicht auf die Zeit an. Es ist erlaubt, die Pferde oder Ponies mit Reiter zu führen.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

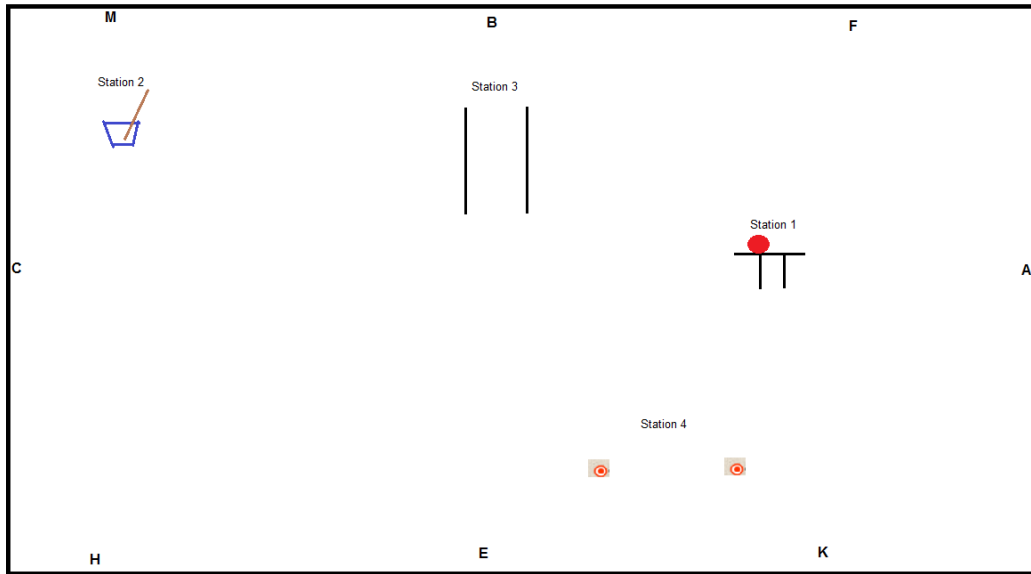
Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd oder außerhalb.

Benötigtes Zubehör: 2 Stangen (oder Softbars, 3 – 4 m lang), 1 Gerte, 1 kleiner Ball (z.B. Tennisball), 1 Eimer, 1 Tisch (oder Stuhl, Bande geht auch), 2 Pylonen (auch hier gehen Eimer oder ähnliches).

Aufgaben: (kann alles im Schritt geritten werden, es kann zwischen den Stationen aber auch getrabt oder galoppiert werden). Es gibt bis zu 5 Punkte für die jeweiligen Übungen, maximal sind also mit Größtaufstellungen 35 Punkte zu erreichen, der Reiter mit den meisten Punkten gewinnt.

A Richtung C	Einreiten, bei Station 1 halten und Grüßen.
Station 1	Den Ball vom Tisch aufnehmen, das Pferd sollte dabei ruhig stehen. Ein Helfer darf den Ball reichen oder das Pferd halten, das gibt dann aber Punkteabzug. Mit dem Ball weiterreiten zu Station 2.
Station 2a	Den Ball vom Pferd aus in den Eimer werfen oder fallen lassen, Treffen gibt mehr Punkte, also gut zielen.
Station 2b	Die Gerte aus dem Eimer nehmen und mit der Gerte zu Station 3 reiten.
Station 3	Das Pferd zwischen die Stangen stellen. Sobald das Pferd steht, die Gerte außerhalb der Stangen abwerfen. Wenn ein Helfer sie abnehmen muss oder die Gerte innerhalb der Stangen fällt, bedeutet dass auch Punkteabzug. Danach ohne Gerte weiterreiten zu Station 4.
Station 4	Eine 8 um die Hütchen/Pylonen/Eimer reiten, ca. 1,5 Mal herum. Für die volle Punktzahl sollte das einhändig passieren und mit ganz wenig Einwirkung am Zügel. Danach Richtung A reiten.
A Richtung C	Wieder zum Richter reiten, halten und Grüßen.

Anforderungen und Aufgabe





Anforderungen und Aufgabe

Reiterspiele RS2 – geritten, Besenpolo/Pappteller

Reiter: Alle Reiter ab 6 Jahre, Kappe und geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponier ab 4 Jahre erlaubt.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz. Geritten werden sollte mit Sattel, Reitkissen oder ohne Sattel.

Anforderungen: Der Reiter sollte sein Pferd geschickt und gelassen durch die Aufgaben reiten, es kommt nicht auf die Zeit an. Es ist erlaubt, die Pferde oder Ponies mit Reiter zu führen.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

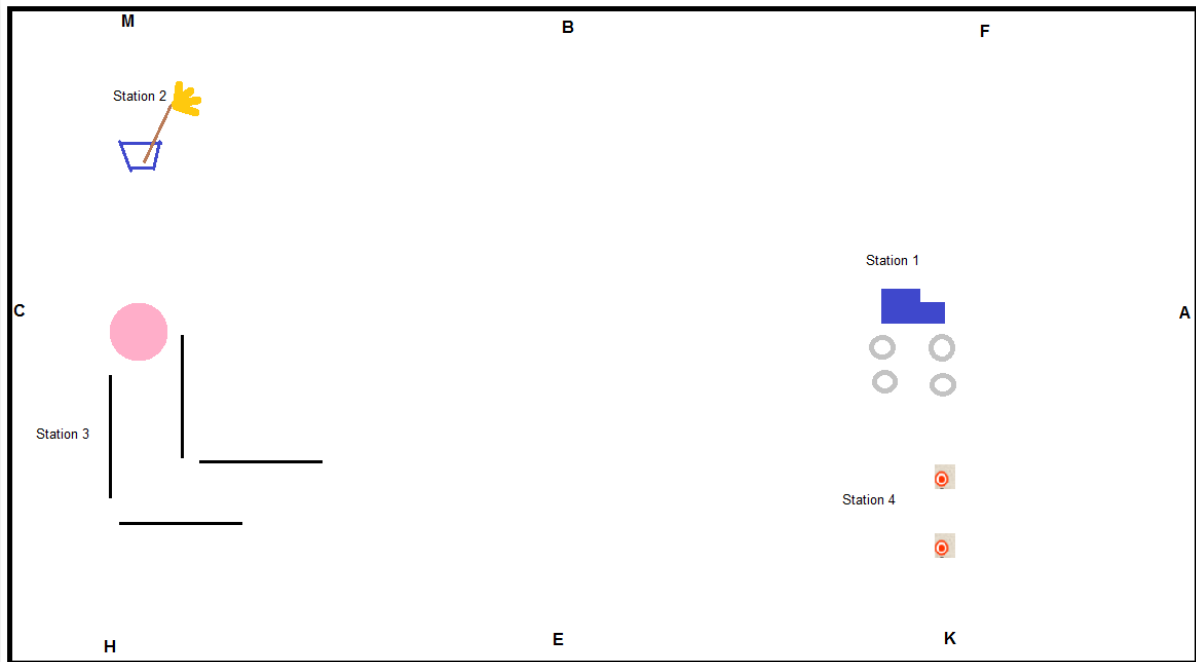
Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd oder außerhalb.

Benötigtes Zubehör: 4 Stangen (oder Softbars, 3 – 4 m lang), 1 Besen, 1 großer Ball (z.B. Gymnastikball), 1 Eimer oder Ständer (Bande geht auch), 2 Pylonen (auch hier gehen Eimer oder ähnliches) und 4 Pappteller oder kleine Folien (Achtung, es sollte nichts sein, was zu leicht wegfiegt) und eine Aufstiegshilfe.

Aufgaben: (kann alles im Schritt geritten werden, es kann zwischen den Stationen aber auch getrabt oder galoppiert werden). Es gibt bis zu 10 Punkte für die jeweiligen Übungen, maximal sind also mit Größtaufstellungen 37 Punkte zu erreichen, der Reiter mit den meisten Punkten gewinnt.

A Richtung C	Führen des Pferdes in die Bahn, bei Station 1 halten und Grüßen.
Station 1 8 Punkte max.	Bei Station 1 anhalten und das Pferd mit den 4 Hufen jeweils auf einen Pappteller stellen, so dass es möglichst gleichzeitig auf allen Tellern steht, dann die Aufstiegshilfe heranziehen und aufsitzen und weiterreiten zu Station 2. [Pro Huf der vor dem Aufsteigen auf einem Pappteller war 1 Punkt, wenn er nach dem Aufsteigen immer noch auf dem Teller steht nochmal 1 Punkt. Insgesamt können also 8 Punkte erreicht werden.]
Station 2 3 Punkte max.	Bei Station 2 einen Besen nehmen, entweder aus einem Eimer oder er lehnt so an der Wand, dass man ihn nehmen kann. Mit dem Besen zu Station 3 reiten.
Station 3 10 Punkte max.	Mit dem Besen den Ball durch das Stangen-L spielen, so dass nur der Ball und <u>nicht das Pferd durch die Stangen kommen</u> (die Stangen sollten ca. 3 Mal so weit auseinanderliegen, wie der Ball breit ist, das Pferd sollte neben den Stangen außen auf beliebiger Seite geritten werden). Der Ball darf die Stangen berühren, das Pferd nicht, sonst bedeutet das Punkteabzug. Gerät der Ball aus dem L, so kann er von einem Helfer wieder vor den Besen gelegt werden oder man reitet aus dem L und spielt den Ball wieder hinein, in jedem Fall gibt jedes Verlassen einen Punkt Abzug. Mit Ball und Besen weiterreiten zu Station 4.
Station 4a 10 Punkte max.	Kurz vor Station 4 anhalten und mit dem Besen den Ball in das Tor schießen (dieses sollte doppelt so breit wie der Ball sein, der Abstand zum Schießen sollte ca. 2-3 m betragen), Treffen und ein stillstehendes Pferd bringen 10 Punkte (zu dicht oder Tor zu groß bringen Punkteabzug).
Station 4b 2 Punkte	Das Pferd dann anhalten lassen und den Besen fallen lassen und weiter Richtung A reiten.
A Richtung C	Wieder zum Richter reiten, halten und Grüßen.

Anforderungen und Aufgabe





Anforderungen und Aufgabe

Reiterspiele RS3 – geritten und geführt Wäscheleine, Eierritt, Schwipp-Schwapp

Reiter: Alle Reiter ab 6 Jahre, Kappe und geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponier ab 4 Jahre erlaubt.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz. Geritten werden sollte mit Sattel, Reitkissen oder ohne Sattel.

Anforderungen: Der Reiter sollte sein Pferd geschickt und gelassen durch die Aufgaben reiten, es kommt nicht auf die Zeit an. Es ist erlaubt, die Pferde oder Ponies mit Reiter zu führen.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

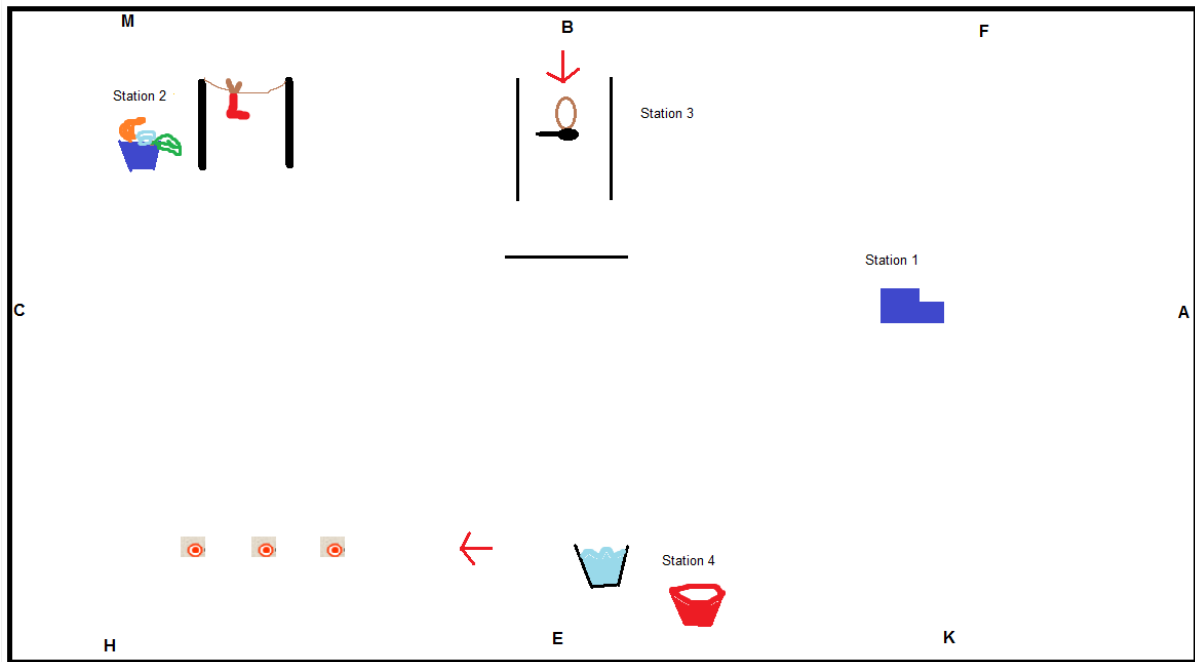
Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd oder außerhalb.

Benötigtes Zubehör: 3 Stangen (oder Softbars, 3 – 4 m lang), 2 Ständer mit Wäscheleine und ein Wäschekorb mit 3 Wäschestücken, 1 kleiner Ball (z.B. Tischtennisball), 1 Löffel, 3 Pylonen (auch hier gehen Eimer oder ähnliches) und 2 identische Becher, einer mit Wasser gefüllt und eine Aufstiegshilfe.

Aufgaben: (kann alles im Schritt geritten werden, es kann zwischen den Stationen aber auch getrabt oder galoppiert werden). Es gibt bis zu 10 Punkte für die jeweiligen Übungen, maximal sind also mit Größtaufstellungen 30 Punkte zu erreichen, der Reiter mit den meisten Punkten gewinnt.

A Richtung C	Führen des Pferdes in die Bahn, bei Station 1 halten und Grüßen.
Station 1 5 Punkte max.	Bei Station 1 die Aufstiegshilfe heranziehen und von rechts aufsitzen und weiterreiten zu Station 2 (Richtung C dann nach rechts abwenden).
Station 2 5 Punkte max.	Bei Station 2 (Wäscheleine) dann 3 Wäschestücke aus einem Wäschekorb nehmen (der darf von einem Helfer gereicht werden oder auf einem Tisch stehen) und auf einer Wäscheleine ca. in Augenhöhe aufhängen. Zu Station 3 reiten (Richtung M, dann rechts abwenden Richtung B, dann rechts abwenden Richtung E).
Station 3 10 Punkte max.	Bei Station 3 (Eierritt) zwischen zwei Stangen stellen und ein Löffel mit einem Tischtennisball von einem Helfer reichen lassen oder von einem Tisch aufnehmen. Dann über die Stange geradeausreiten, rechts abwenden und 1,5 mal um die 3 Stangen herumreiten (im Trab und ohne das Ei zu verlieren gibt es mehr Punkte), bei B dann im Schritt wieder abwenden und zwischen den Stangen halten und das „Ei“ und den Löffel abgeben und geradeaus weiterreiten zu Station 4.
Station 4a 6 Punkte max.	Bei Station 4 anhalten und einen Plastik-/Pappbecher mit Wasser aufnehmen oder von einem Helfer geben lassen. Der Becher sollte möglichst voll sein. Dann mit dem Becher in der Hand um die Pylone Slalom reiten, hin und zurück und wieder zu Station 4.
Station 4b 4 Punkte max.	Das Pferd dann anhalten lassen und den Becher in einen leeren identischen Becher umschütten und dabei möglichst demonstrieren, dass man kein Wasser verloren hat. Das Pferd darf während der Reiter das Wasser umschüttet bei Bedarf gehalten werden ohne Punktabzug. Anschließend weiter Richtung K und dann zu Station 1 reiten.
A Richtung C	Wieder zum Richter reiten, halten und Grüßen.

Anforderungen und Aufgabe





Anforderungen und Aufgabe

Reiterspiele RS4 – geritten und geführt Eselchen, Hausputz, Hoppe-Reiter

Reiter: Alle Reiter ab 6 Jahre, Kappe und geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponier ab 4 Jahre erlaubt.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz. Geritten werden sollte mit Sattel, Reitkissen oder ohne Sattel.

Anforderungen: Der Reiter sollte sein Pferd geschickt und gelassen durch die Aufgaben reiten, es kommt nicht auf die Zeit an. Es ist erlaubt, die Pferde oder Ponies mit Reiter zu führen.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

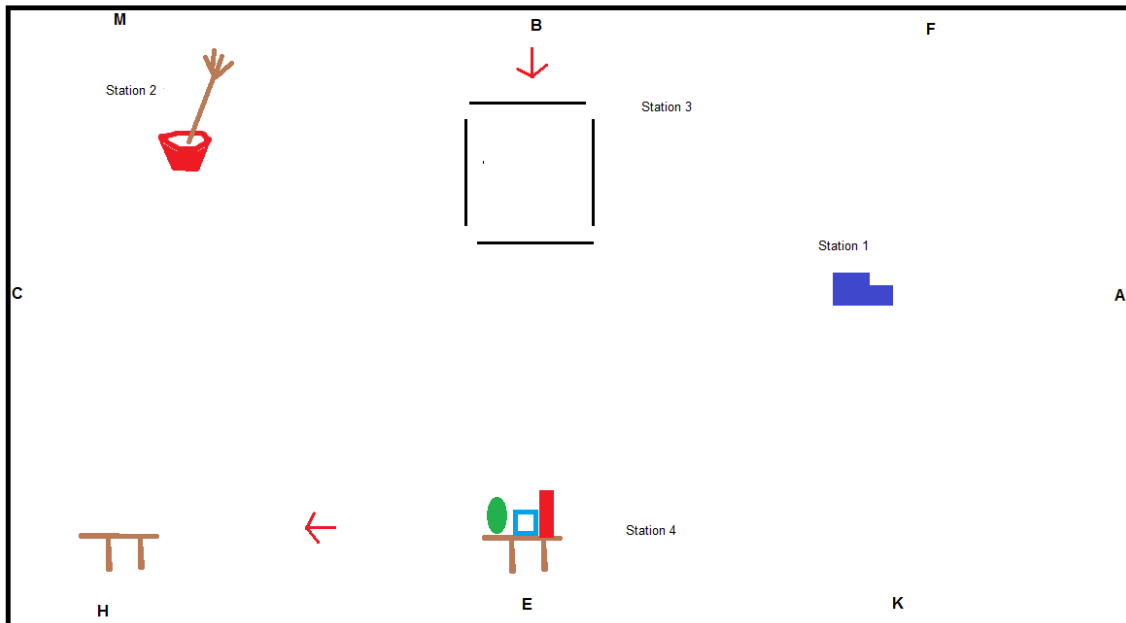
Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd oder außerhalb.

Benötigtes Zubehör: 4 Stangen (oder Softbars, 3 – 4 m lang), 1 Besen, 1 Eimer, 2 Tische (oder Stuhl, Bande geht auch), 3 Gegenstände (Jacken und z.B. Pferdedecke, Ball, Eimer, ...).

Aufgaben: (kann alles im Schritt geritten werden, es kann zwischen den Stationen aber auch getrabt oder galoppiert werden). Es gibt bis zu 10 Punkte für die jeweiligen Übungen, maximal sind also mit Größaufstellungen 45 Punkte zu erreichen, der Reiter mit den meisten Punkten gewinnt.

Station 1 10 Punkte max.	Bei Station 1 (Hoppe-Reiter) die Aufstiegshilfe heranholen und von rechts aufsitzen, dann links wieder absteigen, um das Pferd herumlaufen, die Aufstiegshilfe nach links holen und von links aufsteigen, das Pferd loben (bis jetzt sollte es stillgestanden haben) und weiterreiten zu Station 2 (Richtung C dann nach rechts abwenden).
Station 2 5 Punkte max.	Bei Station 2 einen Besen aufnehmen oder von einem Helfer reichen lassen und zwar mit der Kehrseite nach oben. Diesen dann auf dem Pferd umdrehen, so dass man fegen kann. Zu Station 3 reiten (Richtung M, dann rechts abwenden Richtung B, dann rechts abwenden Richtung E).
Station 3 10 Punkte max.	Bei Station 3 (Hausputz) zwischen vier Stangen in das Quadrat stellen und etwas auf dem Boden fegen, dabei in einer Hand den Besen halten, mit der anderen Hand das Pferd einmal komplett drehen lassen, damit man überall fegen kann. Dann mit dem Besen über die Stange geradeaus herausreiten und geradeaus in Richtung E weiterreiten zu Station 4.
Station 4a 5 Punkte max.	Bei Station 4 (Eselchen) anhalten, Besen abstellen und von und einem Tisch 2 beliebige Dinge und eine Jacke aufnehmen (z.B. Pferdedecke, Ball, Eimer, ...). Die Jacke auf dem Pferd anziehen, zwei Dinge irgendwie transportieren zu einem zweiten Tisch bei H.
Station 4b 5 Punkte max.	Das Pferd dann beim zweiten Tisch anhalten lassen und die 2 Dinge auf dem zweiten Tisch wieder ablegen. Dann die Jacke wieder ausziehen und auch auf dem Tisch ablegen. Anschließend weiter Richtung E und zu Station 4 zurückreiten. Dort den Besen wieder nehmen und zu Station 1 reiten.
Station 1 Teil 2 10 Punkte max.	An Station 1 anhalten, absteigen mit dem Besen in der Hand und das Pferd auf beiden Seiten etwas abfegen, dann den Besen ablegen.
A Richtung C	Wieder zum Richter führen, halten und Grüßen.

Anforderungen und Aufgabe





Anforderungen und Aufgabe

Reiterspiele RS5 – geritten und geführt, Blumen gießen, Kegeln, Pferdefußball

Reiter: Alle Reiter ab 6 Jahre, Kappe und geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponier ab 4 Jahre erlaubt.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz. Geritten werden sollte mit Sattel, Reitkissen oder ohne Sattel.

Anforderungen: Der Reiter sollte sein Pferd geschickt und gelassen durch die Aufgaben reiten, es kommt nicht auf die Zeit an. Es ist erlaubt, die Pferde oder Ponies mit Reiter zu führen.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

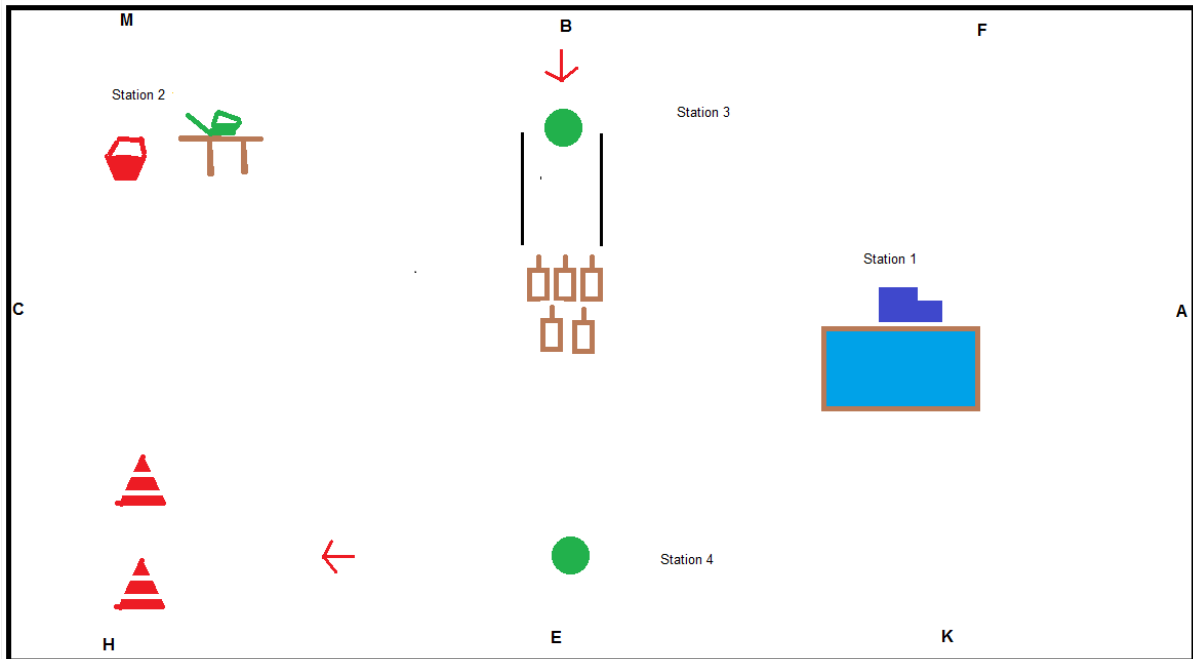
Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd oder außerhalb.

Benötigtes Zubehör: 2 Stangen (oder Softbars, 3 – 4 m lang), 1-2 große Bälle (z.B. Gymnastikball), 2 Pylonen (hier gehen Eimer oder ähnliches), eine mit Wasser gefüllte Gießkanne (auf einem Tisch), ein leerer Eimer, eine Plane, 5 leere PET Flaschen und eine Aufstiegshilfe.

Aufgaben: (kann alles im Schritt geritten werden, es kann zwischen den Stationen aber auch getrabt oder galoppiert werden). Es gibt bis zu 10 Punkte für die jeweiligen Übungen, maximal sind also mit Größtaufstellungen 35 Punkte zu erreichen, der Reiter mit den meisten Punkten gewinnt.

A Richtung C	Führen des Pferdes in die Bahn, bei Station 1 halten und Grüßen.
Station 1 5 Punkte max	Bei Station 1 das Pferd auf eine Plane/Folie führen und hinstellen, die Aufstiegshilfe heranziehen und von rechts aufsitzen und das Pferd loben (bis jetzt sollte es stillgestanden haben) und weiterreiten zu Station 2 (Richtung C, dann nach rechts abwenden).
Station 2 5 Punkte max	Bei Station 2 (Blumen gießen) eine Gießkanne mit etwas Wasser gefüllt aufnehmen oder von einem Helfer reichen lassen und dann etwas Wasser in einen leeren Eimer gießen, der auf der Erde neben dem Pferd steht. Die Gießkanne wieder abgeben oder abstellen und zu Station 3 reiten (Richtung M, dann rechts abwenden Richtung B, dann rechts abwenden Richtung E).
Station 3 10 Punkte max	Bei Station 3 (Kegelbahn) am hinteren Ende von zwei Stangen 5 Kegel (leere PET Flaschen) aufbauen, nun das Pferd so gegen einen Ball (z.B. Gymnastikball) reiten lassen, dass möglichst alle Kegel umfallen, ohne dass das Pferd gegen die Kegel kommt. Man hat 3 Versuche (die Kegel müssen nicht wieder aufgestellt werden, ein Helfer darf den Ball wieder in Position legen oder aber man steigt ab und macht das selber). Geritten und vom Pferd gespielt gibt es maximal 10 Punkte, steigt man ab und schießt selber, gibt es maximal 8 Punkte. Anschließend herausreiten und geradeaus in Richtung E (um die Kegel herumreiten) weiter zu Station 4.
Station 4 10 Punkte max	Bei Station 4 (Pferdefußball) eine Gymnastikball mit dem Pferd in Richtung H durch ein Tor schießen. Schießt das Pferd ein Tor, gibt es maximal 10 Punkte, steigt der Reiter ab und schießt das Tor selber mit dem Pferd in der Hand, gibt es maximal 8 Punkte. Je kleiner das Tor, desto mehr Punkte sind möglich, optimal ist das Tor nur dreimal so breit wie der Ball. Anschließend wieder zu Station 1 reiten.
Station 1 Teil 2 5 Punkte max	An Station 1 auf der Folie anhalten in Richtung C, rechts absteigen und einmal um das Pferd herumgehen. Dann das Pferd Richtung C führen, kurz vorher halten und grüßen.

Anforderungen und Aufgabe





Anforderungen und Aufgabe

Reiterspiele RS6 – geritten und geführt, Chaos, es regnet und knistert

Reiter: Alle Reiter ab 6 Jahre, Kappe und geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponier ab 4 Jahre erlaubt.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz. Geritten werden sollte mit Sattel, Reitkissen oder ohne Sattel.

Anforderungen: Der Reiter sollte sein Pferd geschickt und gelassen durch die Aufgaben reiten, es kommt nicht auf die Zeit an. Es ist erlaubt, die Pferde oder Ponies mit Reiter zu führen.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

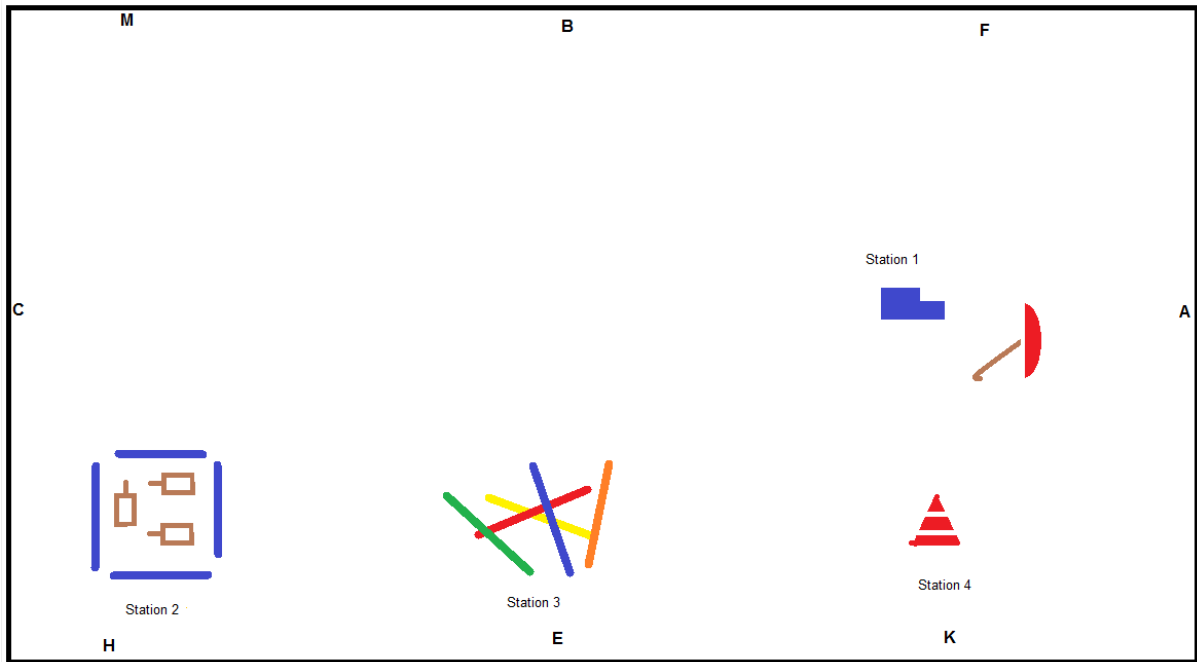
Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd oder außerhalb.

Benötigtes Zubehör: 9 Stangen (oder Softbars, 3 – 4 m lang), 1 Pylone (hier geht Eimer oder ähnliches), ein Regenschirm, 3 leere PET Flaschen und eine Aufstiegshilfe.

Aufgaben: (kann alles im Schritt geritten werden, es kann zwischen den Stationen aber auch getrabt oder galoppiert werden). Es gibt bis zu 10 Punkte für die jeweiligen Übungen, maximal sind also mit Größaufstellungen 50 Punkte zu erreichen, der Reiter mit den meisten Punkten gewinnt.

Bewertungskriterien: Das Pferd sollte stets ruhig und gelassen sowie aufmerksam sein und auf seinen Reiter achten. Es geht nicht um Tempo, aber gerne dürfen die Übungen zügig erledigt werden.

A Richtung C	Führen des Pferdes in die Bahn, bei Station 1 halten und Grüßen.
Station 1 Teil1 10 Punkte max.	Bei Station 1 einen Regenschirm aufnehmen und aufspannen. Jetzt mit dem aufgespannten Regenschirm das Pferd an die Aufstiegshilfe stellen und aufsitzen und das Pferd loben (bis jetzt sollte es stillgestanden haben) und losreiten zu Station 2 (Richtung C, dann nach links abwenden).
Station 2 Teil 1 5 Punkte max.	Bei Station 2 in ein Stangenviereck reiten, in dem 3 leere PET Flaschen liegen, da es nun aufgehört hat zu regnen, den Schirm schließen und in dem Viereck ablegen/fallen lassen und zu Station 3 reiten (Richtung E).
Station 3 Teil 1 5 Punkte max.	Bei Station 3 durch ein Stangenchaos aus ca. 5 Stangen reiten und Richtung Station 4
Station 4 Teil 1 5 Punkte max.	Bei Station 4 um die Pylone reiten, anhalten, absteigen und zurück Richtung Station 3 führen.
Station 3 Teil 2 5 Punkte max.	An Station 3 nun die Stangen ordentlich nebeneinanderlegen, dabei eine Gasse legen, so dass man später durchreiten kann. Ob das Pferd mitgeführt wird oder frei stehen bleibt, ist dem Reiter überlassen und führt <u>nicht</u> zu Abzügen.
Station 2 Teil 2 5 Punkte max.	Wieder zu Station 2 und die drei PET Flaschen nehmen und den Schirm beiseitelegen. Dann zu Station 1 gehen.
Station 1, 2, 3 und 4 10 Punkte max.	Mit den PET Flaschen nun wieder aufsteigen und um die Pylone von Station 4 durch die Gasse von Station 3 in das leere Viereck von Station 2 reiten.
Station 2 Teil 3 5 Punkte	Nun die Flaschen im Viereck fallen lassen und das Pferd loben und grüßen.





Anforderungen und Aufgabe

Reiterspiele RS7 – geritten u. geführt, Belohnung fischen, Stangenwald und mehr

Teilnehmer: Alle Teilnehmer ab 6 Jahren erlaubt, Handschuhe und geeignetes (festes) Schuhwerk sind Pflicht.

Pferde: Alle Pferde/Ponier ab 4 Jahre erlaubt. Es ist erlaubt, die Pferde oder Ponies mit Reiter zu führen.

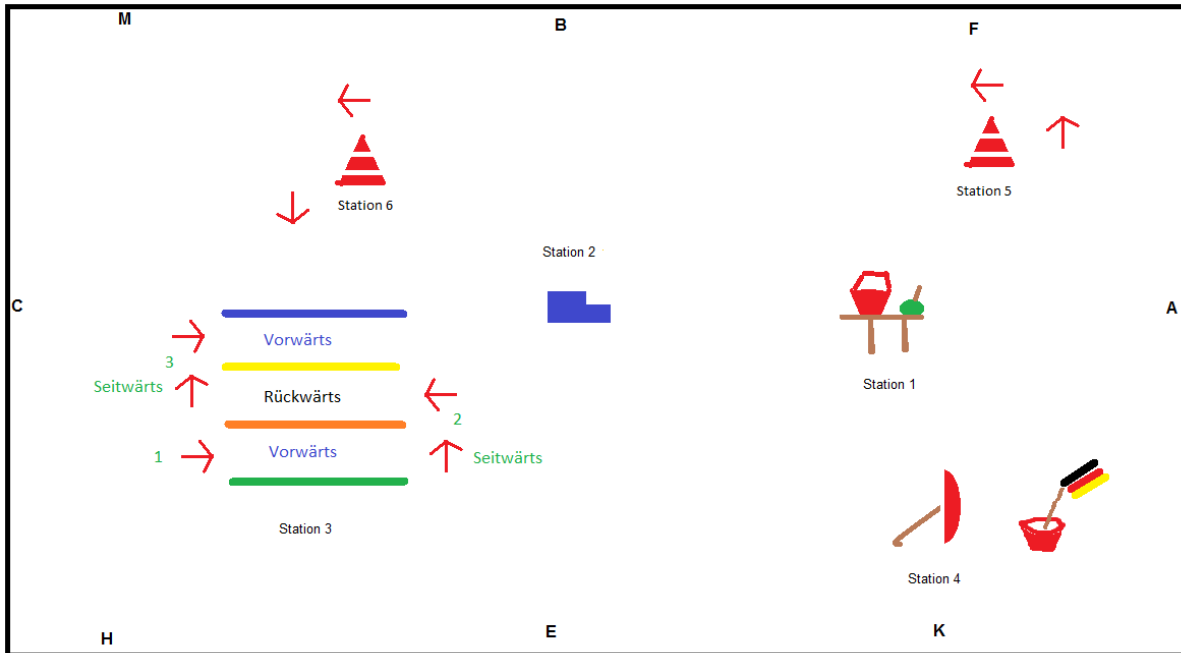
Reitplatz: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd oder außerhalb.

Benötigtes Zubehör: 4 Stangen (oder Softbars, ca. 3 – 4 m lang), 2 Pylone (hier gehen auch Eimer oder ähnliches), ein Regenschirm oder Fahne (oder anderen Gegenstand), ein Eimer mit einem Apfel (und Wasser), ein Tisch und eine Aufsteigshilfe.

Aufgaben: (kann alles im Schritt geritten werden, es kann zwischen den Stationen aber auch getrabt oder galoppiert werden). Es gibt bis zu 6 Punkte für die jeweiligen Übungen, maximal sind also 33 Punkte zu erreichen, der Reiter mit den meisten Punkten gewinnt.

A Richtung C	Führen des Pferdes in die Bahn, bei Station 1 halten und Grüßen.
Station 1 Teil1 5 Punkte max.	Bei Station 1 steht ein Eimer auf einem Tisch, in diesem liegt ein Apfel. Der Reiter muss nun mit dem Pferd in der Hand den Apfel mit seinem Mund aus dem Eimer holen. Der Apfel wird dann auf den Tisch gelegt, das Pferd bekommt den Apfel aber erst später! Für die volle Punktzahl muss in dem Eimer Wasser sein, ohne Wasser max. 4 Punkte möglich. Dann zu Station 2 reiten (geradeaus Richtung C).
Station 2 5 Punkte max.	Bei Station 2 das Pferd an die Aufsteigshilfe stellen und von rechts aufsitzen und das Pferd loben (bis jetzt sollte es stillgestanden haben) und losreiten zu Station 3 (Richtung C, dann nach links abwenden und wieder links abwenden).
Station 3 Teil1 5 Punkte max.	Bei Station 3 zwischen den ersten beiden Stangen vorwärts durchreiten, dann seitwärts und rückwärts durch die mittleren Stangen durchreiten, dann wieder seitwärts und durch die anderen beiden Stangen durchreiten und zu Station 4 reiten (Richtung E/K).
Station 4 6 Punkte max.	Bei Station 4 einen Gegenstand aufnehmen (oder reichen lassen) wie einen Regenschirm oder eine Fahne und damit Richtung Station 5 reiten. Beim Aufnehmen des Gegenstandes sollte das Pferd still stehen bleiben, auch wenn der Schirm geöffnet wird oder die Fahne geschwungen wird, das gibt einen extra Punkt.
Station 5 und 6 2 Punkte max.	Bei Station 5 und 6 außen um die Pylone reiten, nach Station 6 Richtung Stangen zu Station 3 reiten.
Station 3 Teil 2 5 Punkte max.	An Station 3 nun über die Stangen reiten, danach rechts abwenden und bei C auf die Mittellinie rechts abwenden Richtung Station 1.
Station 1 Teil 2 5 Punkte max.	Bei Station 1 anhalten, den Schirm oder Fahne fallen lassen, dann absteigen und das Pferd zum Apfel führen, nun darf das Pferd die Belohnung also den Apfel bekommen und der Reiter grüßt.





Aufgabe und Anforderungen

Pflege- und Vorführ-Wettbewerb

Reiter: Alle Reiter von 4 - 14 Jahre, geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponies erlaubt ab einem Alter von 4 Jahren.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos, Stallhalfter oder Knotenhalfter (das muss aber wirklich passend sitzen!). Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz.

Anforderungen: Der Reiter sollte sein Pferd korrekt und ordentlich herausgeputzt vorstellen. Dabei sit auch auf die Führposition und einen konsequenten aber respektvollen Umgang zu achten.

Bewertet werden

- 1) Wie ist das Pferd geputzt und zurecht gemacht (einflechten ist nicht nötig, schick machen erwünscht, also ordentlich putzen).
- 2) Wie wird das Pferd vorgeführt, folgt es korrekt, ist das Führen sicher und harmonisch.
- 3) Der Umgang mit dem Pferd und beim Hufe auskratzen, ist der Umgang sicher.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein.

Filmposition: Beliebig in der Bahn, Pferd und Reiter sollten aber immer zu sehen sein.

Aufgabe
Betreten der Reitbahn mit dem Pferd an der Hand, Aufstellen bei X und der Teilnehmer stellt sich und sein Pferd an der Hand vor, dazu stellt er sein Pferd auf und dann sagt er seinen Namen und Alter, sowie Name und Alter des Pferdes
Das Pferd wird in einem Zirkel rechts herum um den Kameramann geführt in genügend Abstand, dass man das Pferd gut erkennen kann.
Das Pferd wird eine Kehrtvolte nach außen (links herum) geführt. (In der Reitbahn einfach vorher etwas nach innen kommen, so dass genügend Platz dafür ist)
Das Pferd wird in einem Zirkel links herum um den Kameramann geführt in genügend Abstand, dass man das Pferd gut erkennen kann.
Nun wird das Pferd kurz angetrabt (ca. ein halber Zirkel) und wieder durchpariert.
Das Pferd einmal kurz anhalten, dann wieder im Schritt anführen.
Ein Helfer hält das Pferd, der Teilnehmer kratzt dem Pferd die Hufe aus und lobt es anschließend.
Das Pferd wird vom Teilnehmer wieder aufgestellt und der Teilnehmer grüßt und lobt sein Pferd.
Das Pferd im Schritt wegführen.



Anforderungen und Aufgabe

Oldies geritten (20-25 Jahre)

Reiter: Alle Teilnehmer erlaubt, geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponies erlaubt in einem Alter von 20 - 25 Jahren.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos. Das Reiten mit Halsring ist ebenso gestattet. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz. Geritten werden kann mit Sattel, Reitkissen, ohne Sattel oder im Damensattel.

Anforderungen: Pferd und Reiter sollten harmonieren. Das Pferd sollte alle Übungen vertrauensvoll und mit Ruhe durchführen und dabei stets aufmerksam bleiben und dem Reiter vertrauen.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd und Führer oder außerhalb.

Aufgabe: Zu zeigen ist, was ein Pferd in dem Alter noch drauf hat, ob eine gerittene Dressurprüfung, Springen oder ein kleines Showprogramm, ob mit oder ohne Galopp, zeige uns, was dein Pferd in dem Alter unter dem Sattel leisten kann. **Das Video darf maximal 5 Minuten lang sein!** und bitte das Alter des Pferdes angeben.



Anforderungen und Aufgabe

Oldies geritten (ab 25 Jahre)

Reiter: Alle Teilnehmer erlaubt, geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponies erlaubt ab einem Alter von 25 Jahren.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos. Das Reiten mit Halsring ist ebenso gestattet. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz. Geritten werden kann mit Sattel, Reitkissen, ohne Sattel oder im Damensattel.

Anforderungen: Pferd und Reiter sollten harmonieren. Das Pferd sollte alle Übungen vertrauensvoll und mit Ruhe durchführen und dabei stets aufmerksam bleiben und dem Reiter vertrauen.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd und Führer oder außerhalb.

Aufgabe: Zu zeigen ist, was ein Pferd in dem Alter noch drauf hat, ob eine gerittene Dressurprüfung, Springen oder ein kleines Showprogramm, ob mit oder ohne Galopp, zeige uns, was dein Pferd in dem Alter unter dem Sattel leisten kann. **Das Video darf maximal 5 Minuten lang sein!** und bitte das Alter des Pferdes angeben.



Anforderungen und Aufgabe

Oldies geführt (20-25 Jahre)

Reiter: Alle Teilnehmer erlaubt, geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponies erlaubt in einem Alter von 20 - 25 Jahren.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos, Halfter und Strick oder Bodenarbeitsseil, keine Longe. Ohrenschutz oder Nasennetz ist ebenfalls erlaubt. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz. Geritten werden kann mit Sattel, Reitkissen, ohne Sattel oder im Damensattel.

Anforderungen: Pferd und Reiter sollten harmonieren. Das Pferd sollte alle Übungen vertrauensvoll und mit Ruhe durchführen und dabei stets aufmerksam bleiben und dem Reiter vertrauen.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd und Führer oder außerhalb.

Aufgabe: Zu zeigen ist, was ein Pferd in dem Alter noch drauf hat, ob Bodenarbeit, geführte GHP oder ein kleines Showprogramm, ob mit oder ohne Trab, zeigen Sie, was ein Pferd in dem Alter noch leisten kann. **Das Video darf maximal 5 Minuten lang sein!** und bitte das Alter des Pferdes angeben.



Anforderungen und Aufgabe

Oldies geführt (ab 25 Jahre)

Reiter: Alle Teilnehmer erlaubt, geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponies erlaubt ab einem Alter von 25 Jahren.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos, Halfter und Strick oder Bodenarbeitsseil, keine Longe. Ohrenschutz oder Nasennetz ist ebenfalls erlaubt. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz. Geritten werden kann mit Sattel, Reitkissen, ohne Sattel oder im Damensattel.

Anforderungen: Pferd und Reiter sollten harmonieren. Das Pferd sollte alle Übungen vertrauensvoll und mit Ruhe durchführen und dabei stets aufmerksam bleiben und dem Reiter vertrauen.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd und Führer oder außerhalb.

Aufgabe: Zu zeigen ist, was ein Pferd in dem Alter noch drauf hat, ob Bodenarbeit, geführte GHP oder ein kleines Showprogramm, ob mit oder ohne Trab, zeigen Sie, was ein Pferd in dem Alter noch leisten kann. **Das Video darf maximal 5 Minuten lang sein!** und bitte das Alter des Pferdes angeben.



Anforderungen und Aufgabe

Pferd & Hund Trail – PHT1

Reiter: Alle Reiter ab 10 Jahre, Kappe und geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein. Kostüme erwünscht, Gerte und Sporen sind nicht erlaubt. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponies erlaubt ab einem Alter von 4 Jahren.

Hunde: alle Rassen und Mischlinge ab 20 Monate sind erlaubt. Halsband oder Brustgeschirr ohne Zug.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem Gebiss oder gebisslos. Ausbinder, Laufferzügel oder Dreieckszügel sind erlaubt, es ist aber darauf zu achten, dass sie lang genug eingestellt sind. Der Führstrick sollte am Reithalter oder einer Longierbrille befestigt sein und möglichst durchhängen. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind ebenfalls erlaubt. Geritten werden sollte mit Sattel oder Reitkissen, ohne Sattel ist auch erlaubt, sofern der Reiter sich gut im Gleichgewicht halten kann.

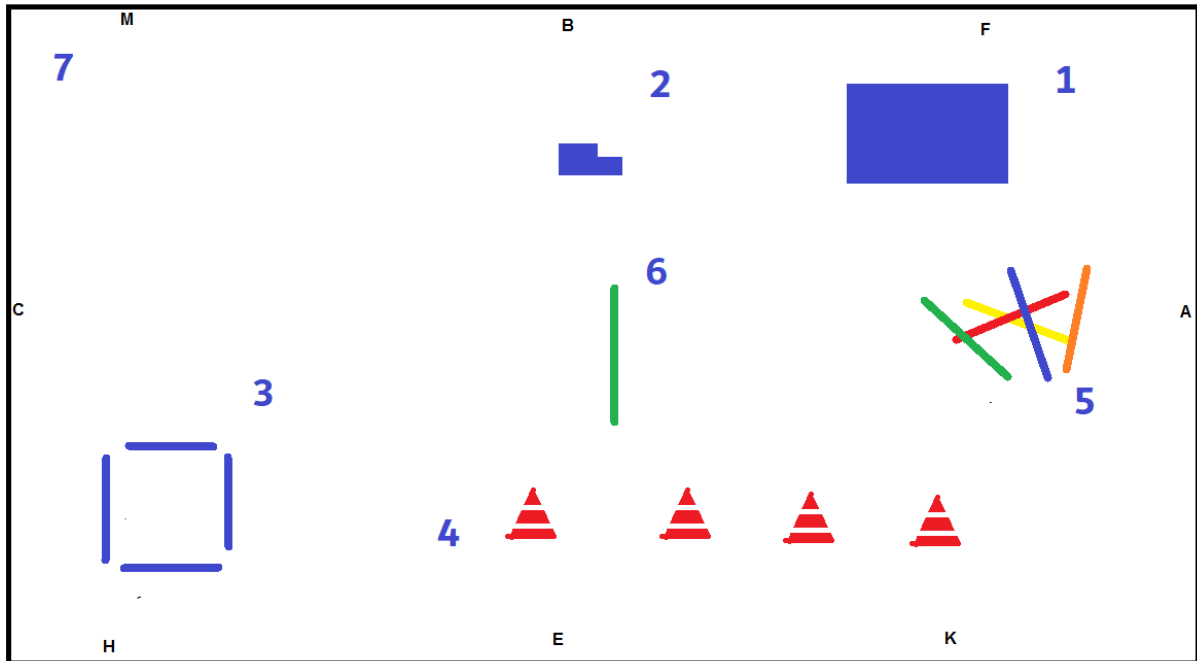
Der Hund benötigt ein Halsband oder Geschirr sowie eine Leine, wenn er gut hört und/oder der Platz sicher abgegrenzt ist, dann können alle Übungen auch ohne Leine durchgeführt werden. Es sollte aber eine Übung gezeigt werden, bei der der Hund an- und abgeleint wird.

Anforderungen: Der Reiter sollte mit Pferd und Hund harmonisch agieren, der Hund sollte gut hören und das Pferd sicher im Umgang mit dem Hund sein.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, ist aber nicht größenbeschränkt. Buchstaben sind nicht erforderlich.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn oder außerhalb vor C.

Aufgabe	Kommentar
0) Gruß	Mit Hund bei Fuß (an der Leine) und dem Pferd in der Hand die Bahn betreten und den Richter grüßen. Dann im Schritt loslaufen.
1) Plane	Den Hund vor einer Plane ablegen (ohne Leine), das Pferd über die Plane führen, dann den Hund nachrufen (und anleinen).
2) Aufsitzen	Aufsitzen (gerne mit Tritt), den Hund dazu (angeleint) bei Fuß halten oder einem Helfer in die Hand geben und danach wieder übernehmen und mit Hund (an der Leine) bei Fuß anreiten.
3) Quadrat	Den Hund (ableinen und) in ein Quadrat aus Stangen schicken und dort ablegen. Dann drei mal in jede Richtung mit genügend Abstand um das Quadrat herum reiten, einmal im Schritt, einmal im Trab und wenn möglich einmal auch Galopp.
Hund abrufen	Den Hund wieder aus dem Quadrat heraufrufen (und anleinen) und mit dem Hund bei Fuß weiterreiten.
4) Slalom	Mit dem Hund bei Fuß um die Hütchen herumreiten.
5) Stangenchaos	Mit dem Hund bei Fuß durch das Stangenchaos reiten, der Hund darf auch außen herum gehen, sollte aber nahe bei Pferd und Reiter bleiben.
6) „Sprung“	Den Hund (ableinen und) vor einem kleinen Sprung oder einer Stange ablegen, mit dem Pferd die Stange/Sprung überwinden und den Hund wieder heranzurufen (und anleinen)
7) Ablegen und alleine lassen	Den Hund in einer Ecke (ableinen und) ablegen. Eine ganze Bahn reiten und wieder zu dem Hund hinreiten.
8) Absitzen	Absitzen, den Hund und das Pferd loben, den Hund anleinen, grüßen zum Richter und mit beiden die Bahn verlassen.



Pferd & Hund Trail – PHT2

Reiter: Alle Reiter ab 10 Jahre, Kappe und geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein. Kostüme erwünscht, Gerte und Sporen sind nicht erlaubt. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponies erlaubt ab einem Alter von 4 Jahren.

Hunde: alle Rassen und Mischlinge ab 20 Monate sind erlaubt. Halsband oder Brustgeschirr ohne Zug.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem Gebiss oder gebisslos. Ausbinder, Laufferzügel oder Dreieckszügel sind erlaubt, es ist aber darauf zu achten, dass sie lang genug eingestellt sind. Der Führstrick sollte am Reithalter oder einer Longierbrille befestigt sein und möglichst durchhängen. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind ebenfalls erlaubt. Geritten werden sollte mit Sattel oder Reitkissen, ohne Sattel ist auch erlaubt, sofern der Reiter sich gut im Gleichgewicht halten kann.

Der Hund benötigt ein Halsband oder Geschirr sowie eine Leine, wenn er gut hört und/oder der Platz sicher abgegrenzt ist, dann können alle Übungen auch ohne Leine durchgeführt werden. Es sollte aber eine Übung gezeigt werden, bei der der Hund an- und abgeleint wird. Ein Helfer darf dabei unterstützen.

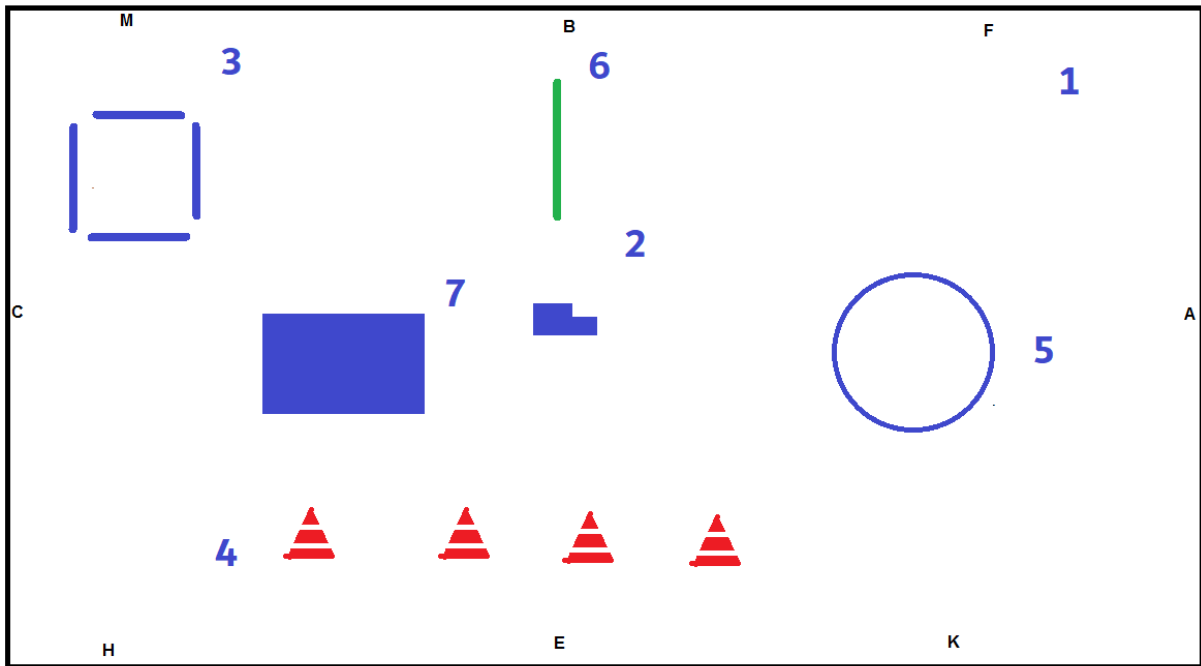
Anforderungen: Der Reiter sollte mit Pferd und Hund harmonisch agieren, der Hund sollte gut hören und das Pferd sicher im Umgang mit dem Hund sein.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, ist aber nicht größenbeschränkt. Buchstaben sind nicht erforderlich.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn oder außerhalb vor C.

Aufgabe	Kommentar
0) Gruß	Mit Hund bei Fuß (oder an der Leine) und dem Pferd in der Hand die Bahn betreten und den Richter grüßen. Dann im Schritt loslaufen.
1) Ablegen und alleine lassen	Den Hund bei F ablegen (ohne Leine), das Pferd zum Tritt 2) führen.
2) Aufsitzen	Aufsitzen (gerne mit Tritt) und im Schritt zu 3) reiten.
3) Quadrat und Hund abrufen	Mit dem Pferd in das Quadrat stellen, dann den Hund nachrufen (und anleinen). Dann mit Hund bei Fuß oder angeleint im Schritt losreiten.
4) Slalom	Mit dem Hund bei Fuß um die Hütchen herumreiten.
5) Kreis	Den Hund im Kreis 5) ablegen, dann drei Mal in jede Richtung mit genügend Abstand um den Kreis herumreiten, einmal im Schritt, einmal im Trab und wenn möglich einmal auch Galopp
6) „Sprung“	Mit dem Pferd einem kleinen Sprung oder einer Stange überwinden und danach den Hund wieder heranzurufen (und anleinen)
7) Folie und absitzen	Mit Pferd und Hund auf eine Folie/Plane reiten, anhalten und absitzen, den Hund und das Pferd loben, den Hund anleinen.
8) Gruß	Grüßen zum Richter und mit beiden die Bahn verlassen.

Anforderungen und Aufgabe





Anforderungen und Aufgabe

Hunde Agility HA1 – Level Einfach

Hundeführer: Alle Teilnehmer ab 6 Jahre erlaubt.

Hunde: Alle Hunderassen und Mischlinge erlaubt, Alter sollte angemessen der Aufgabenstellung sein.

Hundeplatz: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Hund oder außerhalb.

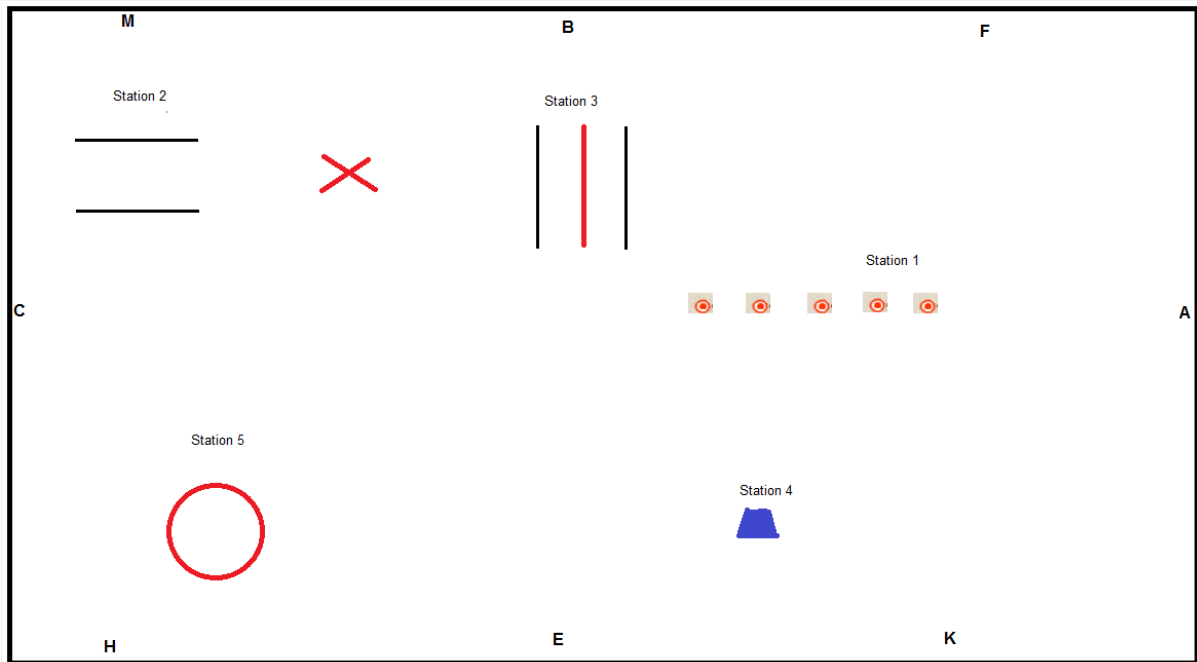
Benötigtes Zubehör: 2 - 4 Stangen, 2 kleine Hindernisse und ein höheres (wo der Hund unten durchkommt), 1 Reifen, 5 Pylonen (hier gehen Eimer oder ähnliches), ein Eimer und ein Hundeleckerchen.

Bewertungskriterien: Die Richter achten auf die Mensch-Hund Bindung, feine Kommandos mit wenig Stimme, Körpersprache und Interaktion, der Hund sollte aufmerksam und auf seinen Menschen konzentriert sein und die Übungen aufmerksam und zügig erledigen sowie mit Spaß dabei sein. Es geht nicht um Zeit, trotzdem sollten die Übungen schnell und sicher erfolgen.

Aufgaben: Der Hund sollte entweder gut genug hören oder der Platz eingezäunt sein, so dass der Hund alle Übungen ohne Leine absolvieren kann, ansonsten ist auch jederzeit das Anleinen oder eine Schleppeleine erlaubt, sofern es der Sicherheit dient.

A Richtung C	Einlaufen mit Hund bei Fuß von A Richtung C, bei Station 1 halten, Hund sitzen lassen und Grüßen Richtung C.
Station 1	Den Hund Slalom um die Hütchen gehen lassen in Richtung C, dabei selber auf einer Seite der Hütchen bleiben und nur auf Höhe des Hundes mitlaufen
Station 2	Bei C rechts rum zu Station 2, dort den Hund zwischen den Stangen ablegen und alleine Richtung rotes Kreuz gehen, dort hinstellen und den Hund rufen.
Station 3	Mit dem Hund gemeinsam Station 3 bewältigen, dabei über die schwarzen Stangen springen und unter der roten unten durch. Der Hundeführer kann mitspringen oder neben den Hindernissen bleiben, das rote Hindernis muss der Hund alleine unterlaufen. Die Höhe (sowohl der Sprünge als auch des zu unterlaufenden Hindernisses) ist dabei der Hundegröße angemessen zu wählen.
Station 4	An Station 1 vorbeilaufen Richtung Station 4. Dort den Hund hinsetzen und ihm ein Leckerchen zeigen und unter einem Eimer verstecken. Den Hund dann das Leckerchen holen lassen, er sollte dazu den Eimer umwerfen und sich das Leckerchen holen.
Station 5	Zu Station 5 laufen und den Hund durch einen Reifen springen lassen, je einmal in jede Richtung, Höhe und Größe des Reifens bitte je nach Hunderasse und Größe wählen.
Richtung C	Wieder zum Richter zu C gehen, halten und den Hund hinsetzen und Grüßen.

Anforderungen und Aufgabe





Anforderungen und Aufgabe

Hunde Agility HA2 – Level Einfach bis Mittel

Hundeführer: Alle Teilnehmer ab 6 Jahre erlaubt.

Hunde: Alle Hunderassen und Mischlinge erlaubt, Alter sollte angemessen der Aufgabenstellung sein.

Hundeplatz: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Hund oder außerhalb.

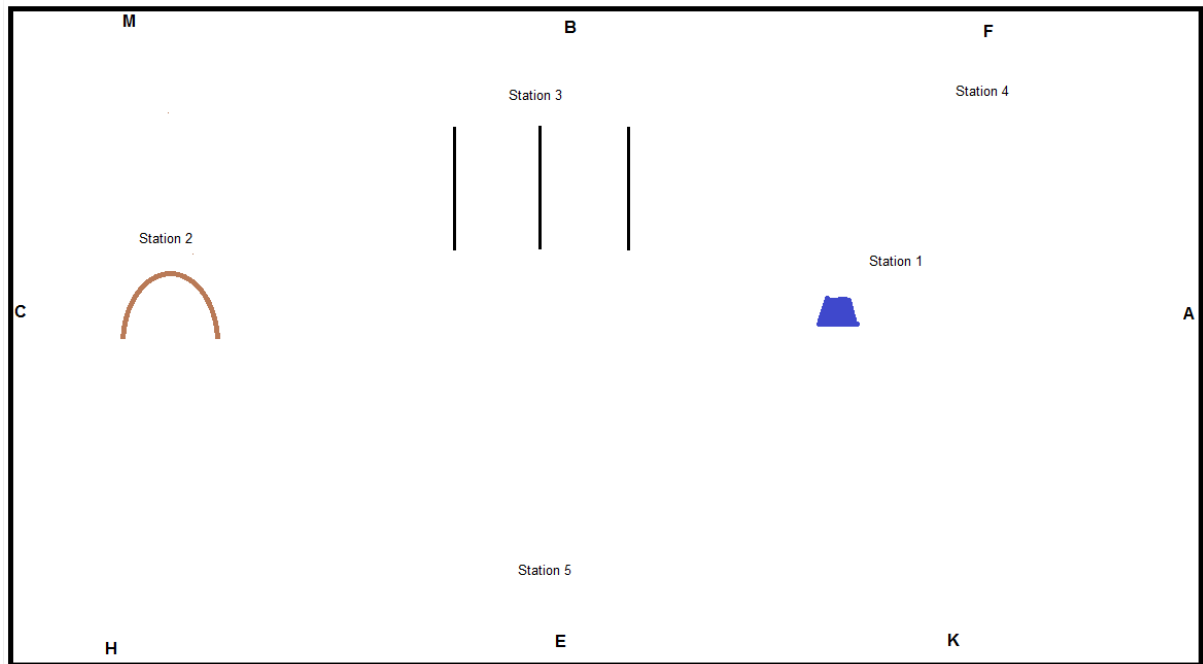
Benötigtes Zubehör: 2 - 4 Stangen, 2 kleine Hindernisse und ein höheres (wo der Hund unten durchkommt), 1 Reifen, 5 Pylonen (hier gehen Eimer oder ähnliches), ein Eimer und ein Hundeleckerchen.

Bewertungskriterien: Die Richter achten auf die Mensch-Hund Bindung, feine Kommandos mit wenig Stimme, Körpersprache und Interaktion, der Hund sollte aufmerksam und auf seinen Menschen konzentriert sein und die Übungen aufmerksam und zügig erledigen sowie mit Spaß dabei sein. Es geht nicht um Zeit, trotzdem sollten die Übungen schnell und sicher erfolgen.

Aufgaben: Der Hund sollte entweder gut genug hören oder der Platz eingezäunt sein, so dass der Hund alle Übungen ohne Leine absolvieren kann, ansonsten ist auch jederzeit das Anleinen oder eine Schleppeleine erlaubt, sofern es der Sicherheit dient.

A Richtung C	Einlaufen mit Hund bei Fuß von A Richtung C, bei Station 1 halten, Hund sitzen lassen und Grüßen Richtung C.
Station 1	Den Hund einmal um einen umgedrehten Eimer herumlaufen lassen, ohne selber mitzugehen. Danach den Hund wieder sitzen lassen.
Station 2	Zu Station 2 gehen, dort den Hund unter etwas durchgehen lassen (Torbogen oder ein anderes geeignetes Hindernis) in Richtung Station 3.
Station 3	Neben dem Hund über die Hindernisse springen. Der Hundeführer sollte dabei wirklich neben den Hindernissen bleiben und nicht mitspringen. Die Höhe der Sprünge ist dabei der Hundegröße angemessen zu wählen, nicht zu hoch.
Station 4	Den Hund bei Station 4 hinsetzen oder ablegen mit Blickrichtung Station 3. Nun selber auf die andere Seite der Hindernisse von Station 3 gehen, dann den Hund rufen, er sollte die Hindernisse nochmals aber ganz alleine springen.
Station 5	Zu Station 5 laufen. Zeig uns eine Übung, die dein Hund gut kann und gerne macht, ob eine Rolle, Männchen, robben, was immer ihr mögt
Station 1 - Teil 2	Zu Station 1 gehen, den Hund hinsetzen und auf den umgedrehten Eimer ein Leckerli legen. Einen kleinen Moment warten, dann dem Hund die Belohnung erlauben, er sollte sie nicht vorher nehmen, bitte nicht zu lange warten.
Richtung C	Wieder zum Richter zu C gehen, halten und den Hund hinsetzen und Grüßen.

Anforderungen und Aufgabe





Anforderungen und Aufgabe

Hunde Agility HA3 – Level Mittel

Hundeführer: Alle Teilnehmer ab 6 Jahre erlaubt.

Hunde: Alle Hunderassen und Mischlinge erlaubt, Alter sollte angemessen der Aufgabenstellung sein.

Hundeplatz: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Hund oder außerhalb.

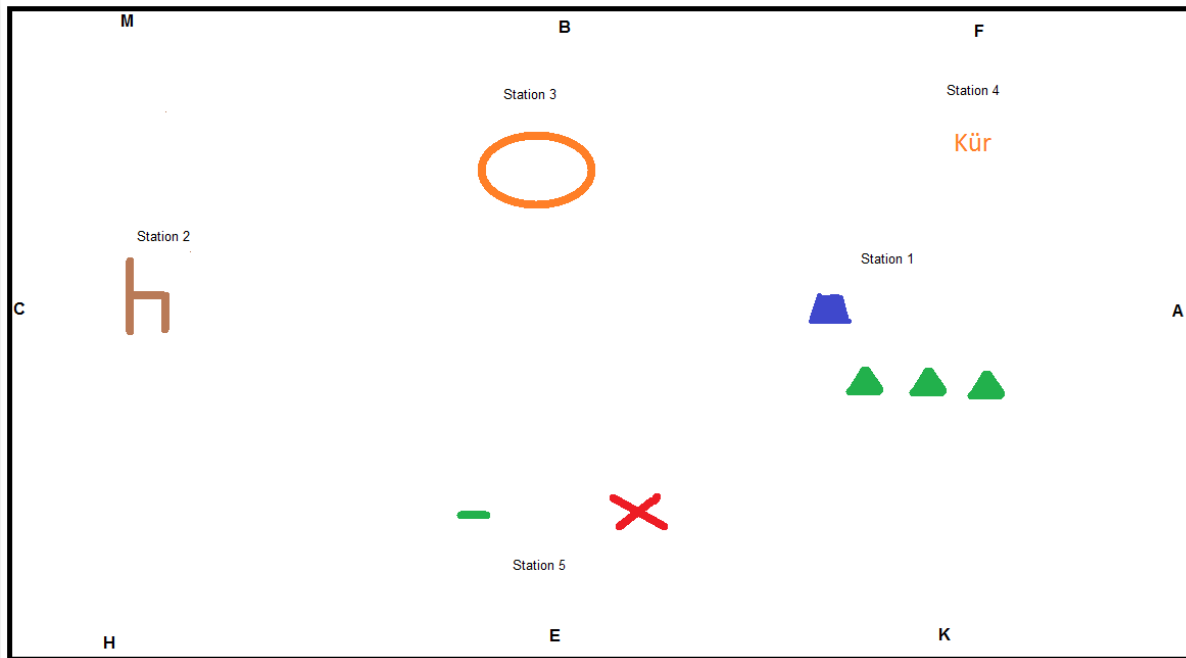
Benötigtes Zubehör: 1 Eimer, 1 Stuhl oder ähnliches (wo der Hund unten durchkommt und oder oben drauf sitzen kann, können auch zwei verschiedene Gegenstände sein), 1 Seil oder Longe, 3 Becher oder Hütchen und mindestens zwei Hundeleckerchen.

Bewertungskriterien: Die Richter achten auf die Mensch-Hund Bindung, feine Kommandos mit wenig Stimme, Körpersprache und Interaktion, der Hund sollte aufmerksam und auf seinen Menschen konzentriert sein und die Übungen aufmerksam und zügig erledigen sowie mit Spaß dabei sein. Es geht nicht um Zeit, trotzdem sollten die Übungen schnell und sicher erfolgen.

Aufgaben: Der Hund sollte entweder gut genug hören oder der Platz eingezäunt sein, so dass der Hund alle Übungen ohne Leine absolvieren kann, ansonsten ist auch jederzeit das Anleinen oder eine Schleppeleine erlaubt, sofern es der Sicherheit dient.

A Richtung C	Einlaufen mit Hund bei Fuß von A Richtung C, bei Station 1 halten, Hund sitzen lassen und Grüßen Richtung C.
Station 1	Den Hund einmal um einen umgedrehten Eimer herumlaufen lassen, ohne selber mitzugehen. Danach den Hund wieder sitzen lassen.
Station 2	Zu Station 2 gehen, dort den Hund unter etwas durchgehen lassen (Stuhl oder ein anderes geeignetes Hindernis) und dann auf das Hindernis raufspringen und dort sitzen lassen, falls das nicht mit einem Hindernis geht, dann dürfen es auch zwei verschiedenen Hindernisse sein. Den Hund sitzen lassen und alleine in Richtung Station 3 gehen.
Station 3	In den Kreis bei Station 3 stellen (aus einem Seil/Strick/Longe gebildet oder mit anderen Gegenständen), den Hund rufen, ihn aber außerhalb von dem Kreis zum Halten und Hinlegen bringen. Dann in den Kreis hereinrufen, loben und sitzen lassen und alleine zu Station 4 gehen.
Station 4	Den Hund zu Station 4 rufen, dort eine Übung machen, die der Hund gut kann wie Pfote geben, Rolle rum, give-me-five, robben, stehen oder was auch immer.
Station 5	Gemeinsam mit dem Hund zu Station 5 laufen. Den Hund hinsetzen und in ca. 1-2 m Entfernung ein Leckerchen hinlegen. 3 Sekunden warten und dann dem Hund erst erlauben, das Leckerchen zu nehmen.
Station 1 - Teil 2	Zu Station 1 gehen, den Hund neben den Eimer hinsetzen. Jetzt 3 Becher nehmen, in kurzer Entfernung unter einem ein Leckerchen verstecken, so dass der Hund es sieht, nun die Becher etwas verschieben (Hütchenspiel), dann den Hund heranzurufen und ihn das Leckerchen finden lassen.
Richtung C	Wieder in Richtung Filmperson gehen, halten und den Hund hinsetzen und Grüßen.

Anforderungen und Aufgabe





Anforderungen und Aufgabe

Hunde Agility HA4 – Level Mittel

Hundeführer: Alle Teilnehmer ab 6 Jahre erlaubt.

Hunde: Alle Hunderassen und Mischlinge erlaubt, Alter sollte angemessen der Aufgabenstellung sein.

Hundeplatz: Muss geeignet sein, Größe beliebig. Geht auch im Wohnzimmer oder ähnliches.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Hund oder außerhalb.

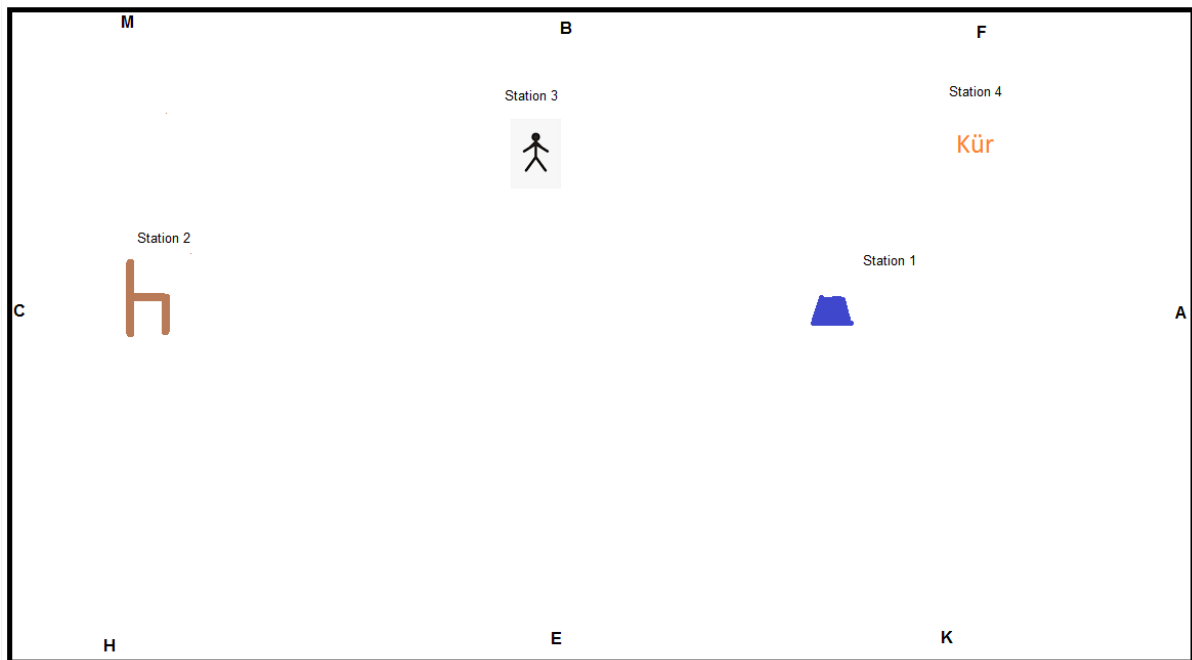
Benötigtes Zubehör: 1 Eimer, 1 Stuhl oder ähnliches (wo der Hund unten durchkommt und oben drauf sitzen kann, können auch zwei verschiedene Gegenstände sein) und mindestens ein Hundeleckerchen.

Bewertungskriterien: Die Richter achten auf die Mensch-Hund Bindung, feine Kommandos mit wenig Stimme, Körpersprache und Interaktion, der Hund sollte aufmerksam und auf seinen Menschen konzentriert sein und die Übungen aufmerksam und zügig erledigen sowie mit Spaß dabei sein. Es geht nicht um Zeit, trotzdem sollten die Übungen schnell und sicher erfolgen.

Aufgaben: Der Hund sollte entweder gut genug hören oder der Platz eingezäunt sein, so dass der Hund alle Übungen ohne Leine absolvieren kann, ansonsten ist auch jederzeit das Anleinen oder eine Schleppeleine erlaubt, sofern es der Sicherheit dient.

A Richtung C	Einlaufen mit Hund bei Fuß von A Richtung C, bei Station 1 halten, Hund sitzen lassen und Grüßen Richtung C.
Station 1	Den Hund einmal in jede Richtung um einen umgedrehten Eimer herumlaufen lassen, ohne selber mitzugehen. Danach den Hund wieder sitzen lassen.
Station 2	Zu Station 2 gehen, dort den Hund unter etwas durchgehen lassen (Stuhl oder ein anderes geeignetes Hindernis) und dann auf das Hindernis raufspringen und dort sitzen lassen, falls das nicht mit einem Hindernis geht, dann dürfen es auch zwei verschiedenen Hindernisse sein. Den Hund sitzen lassen und alleine in Richtung Station 3 gehen.
Station 3	Den Hund abrufen und dann den Hund im Slalom durch die Beine laufen lassen, also einen Schritt machen, Hund durch, noch einen Schritt machen, Hund wieder durch zur anderen Seite, das ganz mindestens 5 Mal machen, also 5 Schritte mit dem Hund jeweils durchlaufend machen.
Station 4	Mit dem Hund zu Station 4 gehen, dort eine Übung machen, die der Hund gut kann wie Pfote geben, Rolle rum, give-me-five, robben, stehen oder was auch immer.
Station 1 - Teil 2	Wieder zu Station 1 gehen, den Hund in der Nähe des Eimers hinsetzen lassen. Jetzt ein Leckerchen auf den Eimer legen und rückwärts 2 bis 3 Schritte entfernen. Dann umdrehen und bis 3 zählen, wieder umdrehen in Richtung Hund und jetzt darf der Hund das Leckerchen nehmen.
Richtung C	Wieder in Richtung Filmperson gehen, halten und den Hund hinsetzen und Grüßen.

Anforderungen und Aufgabe





Anforderungen und Aufgabe

Kombinierte Prüfung (Springen und Dressur)

Diese Prüfung ist für alle Reiter/Pferd Paare geeignet, die sowohl in der Dressur als auch im Springen unterwegs sind.

Für diese Prüfung ist kein gesondertes Video einzureichen, **aber sie kann nur in Kombination** mit mindestens einer **Dressur- oder Dressurreiterprüfung** (3 - 23 und 31-34, 74-76) **und** einer **Springprüfung** (24, 25, 40, 43-45, 49, 50) genannt werden. Die Wertnoten der jeweils beste Spring- und Dressurprüfung werden addiert und in Kombination gewertet und gesondert geehrt.

Wertung Zeitspringen, Mächtigkeitsspringen und allen Prüfungen ohne Wertnote:

Trainingsbester: 7,5

Ale anderen Ergebnisse: 6,5



Anforderungen und Aufgabe

Haflinger - kombinierte Prüfung – **Haflinger CUP**

Diese Prüfung ist für alle Reiter von Haflingern geeignet, die in verschiedenen Disziplinen unterwegs sind.

Für diese Prüfung ist kein gesondertes Video oder Foto einzureichen, **aber sie kann nur in Kombination** mit mindestens **zwei Prüfungen aus verschiedenen Kategorien** genannt werden: also zum Beispiel Springen und Dressur oder Foto und Bodenarbeit oder Dressur und Bodenarbeit oder Reiterspiele und GHP, zwei Fotos sind demnach nicht erlaubt, ebenso wenig Dressur- und Dressurreiterprüfung. Die Wertnoten aus den beiden besten Prüfungen werden in Kombination gewertet (addiert) und gesondert geehrt.

Wertung bei Fotos und für alle Prüfungen ohne Wertnote, um die Wertung für den Haflinger CUP zu ermitteln:

1. Platz 7,5
2. Platz 7,3
3. Platz 7,1
4. Platz 6,5
5. Platz 6,0
6. Platz 5,5
7. Und weitere Plätze 5,0

Zusätzlich zählt die Platzierung als **Wertung für den Haflinger Cup 2023**, eine eigene Bonuswertung nur für Haflinger. Am Jahresende wird der Haflinger mit den meisten Bonuspunkten geehrt und erhält eine ganz besondere Schleife.



Anforderungen und Aufgabe

Schulpferde CUP – kombinierte Prüfung E-Niveau

Diese Prüfung ist für alle Reiter von Schulpferden geeignet.

Für diese Prüfung ist kein gesondertes Video oder Foto einzureichen, **aber sie kann nur in Kombination** mit Prüfung 10. E-Dressur und der Prüfung 5. Dressurreiter-E genannt werden. Die Wertnoten aus den beiden Prüfungen werden in Addition gewertet und der Sieger mit der höchsten Wertnotensumme wird mit einer besonderen Schleife und einem Ehrenpreis gesondert geehrt. Alle anderen Teilnehmer erhalten eine Schleife zur Erinnerung.