



## Einladung und Ausschreibung zum 5. Ickelsbacher Hestadagar

(geprüft und genehmigt IPZV Ressortleitung Breitensport Christian Eckert am 03.06.2019)

**Datum:** Samstag, 14. September 2019

**Ort:** Islandpferdehof Ickelsbach, Fasanenweg 3, 34355 Staufenberg-Landwehrhagen

**Veranstalter:** Islandpferdereitschule Ickelsbach

**Gastgeber:** Islandpferdehof Ickelsbach

**Turnierleitung:** Erik Schmidt, Kirsten Jurczek

**Richter:** Vanessa Greitemeier, Jana Stagneth

**Meldestelle:** Christiane Rippl

**Organisationsleitung:** Kirsten Jurczek (0176-62029213)

**Bahnen:** Ovalbahn (250 m), Dressurviereck (20 x 40 m), Halle (ca. 17 x 35 m)

**Startbegrenzung:** 80 Teilnehmer maximal;

Folgende Wettbewerbe sind zusätzlich begrenzt: 8. Paar-Geschicklichkeit auf 10 Paare, 9. Gelände-Trail auf je 10 Teilnehmer, 13. Geschick an der Hand auf 10 Teilnehmer;

Ein Pferd-Reiter-Paar kann jeweils nur einen Tölt-Wettbewerb aus 2., 3. und 4. und einen Gang-Wettbewerb aus 5. und 6. nennen.

**Nennungen:** Bis 30. August auf dem Nennungsformular (download unter [www.ickelsbach.de](http://www.ickelsbach.de)) per Post, per pdf als E-Mail ([ickelsbacher.hestadagar@gmx.de](mailto:ickelsbacher.hestadagar@gmx.de)) oder persönlich in der Reitschule. Die Bearbeitung der Nennung erfolgt nur bei Vorliegen eines vollständig ausgefüllten Nennformulars unter Bezahlung des Gesamtbetrags bar oder per Überweisung. Eine Registrierung im Zentralregister ist nicht erforderlich. Es dürfen auch andere Pony- oder Kleinpferderassen starten.

**Nenngeld:** Wettbewerbe 2. bis 6. sowie 9. bis 13.: Erwachsene (ab 18 Jahre) 12 €, Kinder/ Jugendliche 10 € pro Wettbewerb; Wettbewerbe 1., 7., 8. und 14. 12 € pro Team; 3 € Helferfont einmalig pro Teilnehmer

**Pferdeunterbringung:** Paddock zum Selbstaufbau incl. Heu und Wasser Samstag 12 €, Freitagnachmittag und Samstag 18 €

**Ansprechpartner Pferdeunterbringung:** Erik Schmidt (0160-90231240)

**Bankverbindung:** Erik Schmidt, VR-Bank in Südniedersachsen eG, IBAN DE50260624330000085405, BIC GENODEF1DRA

**Wegbeschreibung:** unter [www.ickelsbach.de](http://www.ickelsbach.de)

**Anreise:** Freitag, den 13.9. von 16.00 – 20.00 Uhr, Samstag, den 14.9. ab 7.30 Uhr

**Öffnen der Meldestelle:** Freitag, den 13.9. von 17.00 – 20.00 Uhr, Samstag, den 14.9. ab 8.00 Uhr

**Beginn der Wettbewerbe:** Samstag, den 14.9. ab 9.00 Uhr

**Haftung:** Die Teilnahme an der Veranstaltung und die Unterbringung der Pferde geschehen auf eigene Gefahr. Reiter und Pferdebesitzer haften uneingeschränkt nach § 833 BGB. Für jedes teilnehmende Pferd muss für die Dauer der Veranstaltung eine Tierhaftung bestehen. Während der gesamten Veranstaltung bleiben der Reiter/Besitzer Tierhüter gem. § 834 BGB. Veranstalter, Ausrichter, Turnierleiter und Chefrichter schließen jede Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus.

**Impfungen:** Die teilnehmenden Pferde müssen wirksam gegen Influenza geimpft sein und aus einem gesunden Bestand kommen.

**Kleidung:** Angemessene Reitkleidung. Während der gesamten Veranstaltung besteht Helmpflicht. Kostüme müssen so gestaltet sein, dass sie keine Gefahr für Pferd und/ oder Reiter sowie andere Teilnehmer darstellen.

**Ausrüstung:** Für Beschlag, Sattelung, Gebiss und Zäumung gelten die Grundsätze des Hestadagar-Konzeptes: Beschlag und Schutzmaterialien am Huf müssen artgerecht und angemessen für Pferd und Boden sein. Sattelung, Gebiss und Zäumung müssen zueinander, zum Pferd und seinem Ausbildungsstand, zu den Fähigkeiten des Reiters passen. Es gilt die aktuelle „Rote Liste“ des IPZV und der FEIF. Vor jedem Wettbewerb ist eine Ausrüstungskontrolle durch Richter oder Veranstalter möglich, deren Entscheidung bindend ist.

## **Wettbewerbe:**

Bei allen Wettbewerben wird Höhe und Weite der Bewegungen des Pferdes kein ausschlaggebendes Kriterium sein. Das Pferd soll durchlässig, gehorsam und im Gleichgewicht sein.

Neben den Bewertungskriterien Aufgabenerfüllung und taktklares Reiten der Gangart oder Zeit fließen stets Sitz und Einwirkung, Harmonie zwischen Reiter und Pferd und Horsemanship in die Benotung mit ein.

### **1. „Luftschlangen“-Tölt**

Paarwettbewerb auf der Ovalbahn. Zwei Reiter bilden ein Team, das durch ein einheitliches Erscheinungsbild auch als solches zu erkennen sein soll. Die Reiter dürfen eine Gerte benutzen.

Die Reiter erhalten eine Luftschlange und müssen diese zwischen beiden Reitern in den Händen halten. Es wird eine Runde auf der Ovalbahn getöltet. Die Luftschlange darf nicht zerreißen. Die schnellste Zeit mit ganzer Luftschlange gewinnt.

Es nennt nur ein Reiter und gibt bei der Nennung den Namen des Mitreiters und dessen Pferdes an.

### **2. Töltwettbewerb „Beliebiges Tempo“**

Gruppenwettbewerb auf der Ovalbahn. Die Aufgabenteile werden in der Reihenfolge des Einritts auf Ansage des Sprechers geritten.

1. Einreiten im Schritt mit drei bis vier Pferdelängen Abstand; Auf Anweisung einzeln antölen und beliebiges Tempo Tölt reiten (ca. 1,5 – 2 Runden); Auf Anweisung einzeln zum Schritt durchparieren; Einzeln auf Ansage die Hand wechseln; 2. Antölen/ Tölt/ Durchparieren wie 1.

Bei Nennung bitte Hand angeben.

### **3. Töltwettbewerb „Tempounterschiede“**

Gruppenwettbewerb auf der Ovalbahn. Die Aufgabenteile werden in der Reihenfolge des Einritts auf Ansage des Sprechers geritten.

1. Einreiten im Schritt mit drei bis vier Pferdelängen Abstand; Auf Anweisung einzeln antölten und ruhiges, langsames Tempo Tölt reiten (ca. 1 – 1,5 Runden); Auf Anweisung einzeln zum Schritt durchparieren; Einzeln auf Ansage die Hand wechseln; 2. Auf Anweisung einzeln antölten und ruhiges, langsames Tempo Tölt reiten, dabei an der langen Seite gegenüber des Eingangs das Tempo deutlich verstärken und wieder zurück nehmen (min. 2 Runden); Einzeln zum Schritt durchparieren.

Bei Nennung bitte Hand angeben.

### **4. Töltwettbewerb „einhändig“**

Gruppenwettbewerb auf der Ovalbahn. Die Aufgabenteile werden in der Reihenfolge des Einritts auf Ansage des Sprechers geritten.

1. Einreiten im Schritt mit drei bis vier Pferdelängen Abstand; Auf Anweisung einzeln antölten und langsames bis mittleres Tempo Tölt reiten (ca. 1 – 1,5 Runden); Auf Anweisung einzeln zum Schritt durchparieren; Einzeln auf Ansage die Hand wechseln; 2. Auf Anweisung einzeln antölten und langsames bis mittleres Tempo Tölt reiten; Zur einhändigen Zügelführung übergehen; Dabei an der langen Seite gegenüber des Eingangs mit der Zügelhand deutlich vorgehen und das Pferd am durchhängenden Zügel vorstellen (min. 2 Runden); Einzeln zum Schritt durchparieren.

Bei Nennung bitte Hand angeben.

### **5. Aus Vier mach Drei**

Gruppenwettbewerb auf der Ovalbahn. Die Aufgaben werden in der Reihenfolge des Einritts auf Ansage des Sprechers geritten.

1. Einreiten im Schritt mit drei bis vier Pferdelängen Abstand; Auf Anweisung einzeln antölten und beliebiges Tempo Tölt reiten (ca. 1 – 1,5 Runden); Auf Anweisung einzeln zum Schritt durchparieren; 2. Auf Anweisung einzeln antraben und beliebiges Tempo Trab reiten (ca. 1 – 1,5 Runden); Auf Anweisung einzeln zum Schritt durchparieren; Einzeln auf Ansage die Hand wechseln; 3. Schritt reiten (ca. 1 Runde); 4. Einzelgalopp: Auf Anweisung einzeln an der kurzen Seite angaloppieren und langsames bis mittleres Tempo Galopp reiten (1/2 Runde); An der nächsten kurzen Seite zum Tölt/ Trab durchparieren, Anfang der langen Seite Schritt reiten.

Wird eine Gangart nicht gezeigt, wird am Innenrand der Bahn Schritt geritten. Die jeweils schlechteste Gangart wird aus der Wertung gestrichen.

Bei Nennung bitte Hand angeben.

### **6. Ickelsbacher Viergangwettbewerb**

Gruppenwettbewerb auf der Ovalbahn. Die Aufgaben werden in der Reihenfolge des Einritts auf Ansage des Sprechers geritten.

1. Einreiten im Schritt mit drei bis vier Pferdelängen Abstand; Auf Anweisung einzeln antölten und ruhiges, langsames Tempo Tölt reiten (ca. 1 – 1,5 Runden); 2. Umstellen in Mitteltempo Tölt (ca. 1 – 1,5 Runden); 3. Mittelschritt (ca. 1 Runde); Handwechsel; 4. Auf Anweisung einzeln antraben und langsames bis mittleres Tempo Trab reiten (ca. 1,5 Runden); Durchparieren zum Schritt; 5. Auf Anweisung einzeln angaloppieren und langsames mittleres Tempo Galopp reiten (ca. 1,5 Runden).

Bei Nennung bitte Hand angeben.

## **7. Paarviergang**

Paarwettbewerb auf der Ovalbahn. Zwei Reiter bilden ein Team, das durch ein einheitliches Erscheinungsbild auch als solches zu erkennen sein soll. Jeder Reiter stellt zwei Gangart nach Ansage des Sprechers vor:

1. Beliebiges Tempo Tölt; 2. Langsames bis mittleres Tempo Trab; 3. Schritt; 4. Langsames bis mittleres Tempo Galopp

Bei Nennung bitte Hand angeben. Es nennt nur ein Reiter und gibt bei der Nennung den Namen des Mitreiters und dessen Pferdes an.

## **8. Paar-Geschicklichkeit**

Der Wettbewerb findet in der Halle oder im Dressurviereck statt.

Zwei Reiter bewältigen 6-8 Geschicklichkeitsaufgaben. Dabei müssen einige Aufgaben gemeinsam gelöst werden und die übrigen Aufgaben teilen sich die Reiter auf.

Folgende Aufgaben können z.B. gestellt werden: Überreiten von Stangen, Transport eines Gegenstands, Umsetzen eines Gegenstands, Slalom um Pylonen/ Tonnen, Flattertor, Stangenlabyrinth, Wippe, Engpass, Trab-/ Töltstrecke, usw.

Der Parcours wird vorab auf unserer Homepage veröffentlicht und es findet eine Begehung statt.

Es nennt nur ein Reiter und gibt bei der Nennung den Namen des Mitreiters und Pferdes an.

## **9. Gelände-Trail**

Der Wettbewerb findet auf dem Hof und in dessen direktem Umfeld, jedoch außerhalb der Reitbahnen statt. Erfüllen von ca. 6 Aufgaben/ Übungen, die jedes gelassene und im Gelände gerittene Pferd bewältigen kann.

Folgende Aufgaben können z.B. gestellt werden: Überreiten von Stangen/ Baumstämmen, Kreis: Pferd abstellen, außerhalb einmal um das Pferd herumgehen, Transport eines Gegenstands, Umsetzen eines Gegenstands, Slalom im Trab/ Tölt und/oder einhändig, Öffnen eines Tores, Rückwärtsrichten aus einer mit Stangen gelegten Gasse, Schenkelweichen, Stangenlabyrinth, Brücke, Wippe, Durchreiten der Schwemme usw.

Der Parcours wird vorab auf unserer Homepage veröffentlicht und es findet eine Begehung statt.

## **10. Geschickt an der Hand**

Der Wettbewerb findet in der Halle oder im Dressurviereck statt.

Das Pferd ist mit einem Halfter und einem Führstrick ausgestattet. Der Führer braucht festes Schuhwerk und Handschuhe, Gerte.

Folgende Aufgaben können z.B. gestellt werden: von links und von rechts Führen, Wendungen, Übergänge, Rückwärtsrichten, Stangen, Engstelle, Seitengänge, Traben/ Tölen an der Hand, Übergang Tölt/ Trab-Halt vor oder über einer Stange, Longieren vom Podest, usw.

Der Parcours wird vorab auf unserer Homepage veröffentlicht und es findet eine Begehung statt.

## **11. Ickelsbacher Reiterprüfung ohne Galopp**

Gruppenprüfung mit max. 5 Reitern im Dressurviereck/ in der Halle. Die Aufgabe wird vorgelesen und vorab auf unserer Homepage veröffentlicht.

Folgende Aufgaben können verlangt werden: Reiten von einfachen Bahnfiguren im Schritt und Tölt oder Trab (Leichttraben oder Entlastungssitz), Reiten von Übergängen, Slalom um Pylonen.

## **12. Ickelsbacher Reiterprüfung mit Galopp**

Gruppenprüfung mit max. 4 Reitern im Dressurviereck/ in der Halle. Die Aufgabe wird vorgelesen und vorab auf unserer Homepage veröffentlicht.

Folgende Aufgaben können verlangt werden: Reiten von Bahnfiguren im Schritt und Tölt oder Trab (Sitzform im Trab: Leichttraben und Aussitzen), Reiten von Übergängen, Einzelgalopp auf beiden Händen

## **13. Fahnenrennen**

Einzelwettbewerb auf der Ovalbahn. Jeder Reiter hat zwei Läufe. Der beste Lauf zählt.

An den langen Seiten sind mit Sand gefüllte Eimer, welche auf Tonnen stehen, jeweils am Anfang und am Ende aufgestellt. Vor dem Start jedes Reiters wird je eine Fahne mit einem Stiel in jeden ersten Eimer platziert. Ziel ist es, auf jeder langen Seite die Fahne zu entnehmen und sie in den nächsten Eimer zu stecken. Die Gangart ist beliebig. Es zählt die Zeit für das Zurücklegen einer Runde. Fällt eine Fahne während der Prüfung nachdem sie im Eimer steckte wieder heraus, werden 15 Strafsekunden zu der Zeit des Laufes addiert. Wenn der Reiter wendet oder die Fahne nicht in den richtigen Eimer steckt, wird der Lauf nicht gewertet. Es darf keine Gerte benutzt werden!

## **14. Triathlon**

Eine Mannschaft besteht aus drei Personen, wovon jeder eine Runde auf der Ovalbahn töltet/ trabt, läuft oder Rad fährt (bitte eigenes Fahrrad mitbringen). Die Mannschaft mit der schnellsten Zeit gewinnt. Der Reiter darf eine Gerte benutzen.

Es nennt nur der Reiter und gibt bei der Nennung den Namen der Mannschaft sowie den Namen des Läufers und Radfahrers an.

*Bei genügend Teilnehmern findet eine nach Altersklassen getrennte Wertung statt.*

*Der Veranstalter behält sich vor, bei geringer Beteiligung Wettbewerbe zu streichen oder zusammen zu legen.*