

# Zusammenstellung - Infos für Sprecher

## Dauer der Aufgabenteile in Ovalbahnprüfungen – alle Zeiten in Sekunden

Zeiten:	Bis zu 3 Reitern	4 Reiter	5 Reiter	6 Reiter	7 oder mehr Reiter
Tempo verstärken	100	110	110	110	120
Langsames Tempo	90	100	110	120	130
Zügelüberstreichen	75	80	85	90	110
Schritt	85	90	95	100	105
Langsames Tempo Tölt	85	90	95	100	105
Langsames bis Mitteltempo	70	75	85	90	95
Beliebiges Tempo Tölt	70	75	85	90	95
Trab	70	75	85	90	95
Schnelles Tempo Tölt	60	65	70	75	80
Galopp	60	65	70	75	80
Schnelles Tempo Tölt	50	55	60	65	70

### 2./3. Aufruf:

Ein Pferd wird von einer Prüfung ausgeschlossen, wenn es nach dreimaliger Aufforderung nicht innerhalb von 3 Minuten am Start erschienen ist; dies trifft nur zu, wenn der Zeitplan eingehalten worden ist.

Vor- und Endausscheidungen mit mehreren Reitern auf der Bahn

In den Vorentscheidungen kommen bis zu 4 Pferde in die Bahn.

Im T3, T4, V2 und F2 aber kommen 3 Pferde in die Bahn.

Auf Ansage des Sprechers reiten die Reiter auf der Hand ein, auf welcher der erste Aufgabenteil beginnt. Die Reiter verteilen sich gleichmäßig auf der Ovalbahn. Der Beginn und das Ende jedes Aufgabenteils werden durch Ansage des Sprechers angezeigt. Während der Pausen in denen die Wertnoten gezeigt werden, darf nur im Schritt geritten werden. Zum Verteilen auf der Ovalbahn dürfen nach Ansage des Sprechers und unter Aufsicht des Chefrichters Volten geritten werden. Ausreiten auf dem Weg der Ovalbahn.

### Endausscheidung

Die Reiter zeigen die erforderlichen Aufgabenteile nach Anweisung des Sprechers. Sie beginnen auf der von den Reitern mehrheitlich festgelegten Hand. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt.

### Tie-Break

Bei gleichen Noten auf dem ersten Platz, entscheiden die Richter über die Platzierung unter Verwendung der vorher gegebenen Noten und zeigen einen Platz auf, wobei sie den ersten Platz nur einmal vergeben können. Sollten Pferde auf anderen Plätzen gleiche Noten haben, so teilen sie sich den Platz.

## Zugelassene Reiter

Es wird zwischen Kindern, Jugendlichen, Junioren und Erwachsenen unterschieden.

Es gilt als

Kind, wer im laufenden Kalenderjahr höchstens 12 Jahre alt wird. Die Kinderklasse wird in drei Gruppen unterteilt:

KS: wer mindestens 6 Jahre und maximal 9 Jahre im laufenden Kalenderjahr wird. Die KS ist für Kinder gedacht, die die Anforderungen der KM noch nicht erfüllen können. Reiter, die in der Kinderklasse KS starten, haben keine Startberechtigung in einer anderen Altersklasse.

KM: wer im laufenden Kalenderjahr 7 bis 10 Jahre alt wird.

KL: wer im laufenden Kalenderjahr 11 bis 12 Jahre alt wird.

Kinder der Klassen KS und KM sind mit nur einem Pferd für das gesamte Turnier startberechtigt.

Starter der Kinderklasse KL dürfen mit zwei Pferden an einem Turnier teilnehmen.

Jugendlicher, wer im laufenden Kalenderjahr mindestens 12 und höchstens 16 Jahre alt wird.

Junior, wer im laufenden Kalenderjahr mindestens 16 und höchstens 21 Jahre alt wird.

Junioren /Jugendliche haben die Wahl auch in der Erwachsenenklasse zu starten. Diese Entscheidung gilt dann für alle Pferde des Reiters nur auf diesem Turnier.

Erwachsener, wer im laufenden Kalenderjahr mindestens 21 Jahre alt wird.

## Qualifikationen Leistungsklassen:

Leistungsklassen Ovalbahn					
Schwer	Tölt	Viergang	Fünfgang	Fünfgang Kombination	Viergangkombination
	T1 - T4	V1 - V2	F1 - F2		
LK1	6,7	6,5	6,3	6,2	7,0
LK2	6,4	6,3	6,1	5,8	6,8
LK3	6,0	6,0	5,8	5,6	6,5
LK4	5,7	5,7	5,5	5,3	6,0
LK5	5,5	5,3	5,0	5,0	5,5
LK6	5,2	5	4,5	4,5	5,0
LK7	ohne Ergebnis oder <LK 6				
Leicht	Tölt	Viergang			
	T5 - T8	V3 - V6			
LKA	6,5	6,5			
LKB	6,0	6,1			
LKC	5,6	5,8			
LKD	5,4	5,5			
LKE	5,2	5,3			
LKF	5,0	5,0			
LKG	ohne Ergebnis oder <LK F				
Leistungsklassen Passbahn und Dressur					
	Passrennen	Passprüfung	Dressur	Gehorsam	Geschicklichkeit
	P1, P2, P3	PP1	D1, D2	D3 - D8	TR1
LK1	6,5	6,5	6,5	6,5	8
LK2	6	6	6	6	7,5
LK3	5,5	5,5	5,5	5,5	7
LK4	5	5	5	5	6
LK5	4	4	4,5	4,5	5
LK6	3	3	4	4	0,1
LK7	ohne Ergebnis oder <LK 6				

## Zusätzliche Bestimmungen für Ovalbahnprüfungen

### Endausscheidung B-Finale (Platz 6-10)

1. Auf den WM-Qualifikationsturnieren und den WM-Sichtungen muss in den Prüfungen der Leistungsklasse 1 bzw. 1-2 in den Prüfungen T1, T2, V1 und F1 ein B-Finale durchgeführt werden, sofern mindestens 15 Kombinationen starten.
2. Auf allen Turnieren kann der Veranstalter ein B-Finale durchführen. Ab einer Teilnehmerzahl von 30 Startern zum Zeitpunkt der Zeitplanerstellung muss ein B-Finale durchgeführt werden.

### Vorentscheidung und Endausscheidung gleichzeitig:

1. Bei einer Starterzahl bis zu sechs Pferden wird nur eine Endausscheidung nach Vorentscheidungsmodus durchgeführt mit der Maßgabe, dass am Schluss eine Endnote gezeigt wird.
2. Wenn bei einer Starterzahl bis zu sechs Pferden ein Reiter mit zwei Pferden vertreten ist, wird die Vorentscheidung in zwei Dreiergruppen geritten und die Pferde nach Abschluss der Vorentscheidung anhand der Endnoten platziert und geehrt. Möchte ein Reiter rechte Hand reiten, startet er entweder alleine auf der rechten Hand oder auf eigenen Wunsch mit den anderen auf der linken Hand.

### Gruppengrößen

Wenn die Prüfung es in den FEIF Rules and Regulations nicht explizit vorschreibt, werden folgende Gruppengrößen empfohlen. Ein Abweichen ist in Ausnahmefällen möglich.

1. Einzelprüfungen, wie T1, T2, V1, F1: 1 Reiter
2. „Schwere“ Gruppenprüfungen, wie T3, T4, V2, F2: ca. 3 Reiter
3. Alle übrigen Gang- bzw. Töltprüfungen auf der Ovalbahn: ca. 4 Reiter
4. Wenn in der Passprüfung PP1 bei Erstellung der Startreihenfolge mehr als 40 Reiter genannt sind, ist die Prüfung in mind. 2 Blöcke aufzuteilen. Eine Aufteilung nach Altersklassen ist ebenfalls möglich. In den Blöcken wird der 1. und der 2. Lauf geritten, bevor der nächste Block startet. Eine separate Anfangszeit für die Blöcke sollte im Zeitplan aufgenommen werden.

## § 19 Qualifikation für die Deutschen Islandpferde Meisterschaften (DIM)

19.1 Um in einer auf der DIM ausgeschriebenen Prüfung starten zu können, muss der Reiter folgende Qualifikationen erreicht haben:

Tölt (T1 od. T2):	Mindestens LK2 in der Kategorie T1-T4 oder mindestens LK2 in der Kategorie Vieregangkombination oder Fünfgangkombination
Vieregang (V1):	Mindestens LK2 in der Kategorie V1-V2 oder mindestens LK2 in der Kategorie Vieregangkombination
Fünfgang (F1)	Mindestens LK2 in der Kategorie Fünfgang oder mindestens LK2 in der Kategorie Fünfgangkombination
Passrennen:	Mindestens LK3 in der Kategorie Passrennen oder mindestens LK2 in der Kategorie Fünfgangkombination
Passprüfung:	Mindestens LK3 in der Kategorie PP1 oder mindestens LK2 in der Kategorie Fünfgangkombination
Dressurprüfungen:	Mindestens LK3 in der Kategorie Dressur

## **Allgemeines aus den Veranstalterrichtlinien:**

### **Sprecher:**

1. Der Sprecher benötigt jederzeit freie Sicht auf die komplette Ovalbahn und den Eintritt, um auf unvorhersehbare Ereignisse reagieren zu können.
2. Der Sprecher soll bei der Vorstellung der Reiter und Pferde auch die jeweiligen Pferdebesitzer (wenn er vom Reiter abweicht) mit benennen. Die Informationen können direkt vom Pferdebesitzer vorgelegt werden oder sind vom Reiter in den Pferdedaten im Zentralregister einzutragen
3. Der Veranstalter hat dafür Sorge zu tragen, dass der FIPO-Timer zur Bemessung der Reitzzeiten in Prüfungen hörbar für die Reiter eingesetzt wird.
4. Ist ein Collectingring auf dem Turniergelände vorhanden, besteht für die Reiter eine Anwesenheitspflicht im Collectingring vor ihrer jeweiligen Prüfung. Der Sprecher hat dann darauf hinzuweisen.
5. Sprecher von WR Turnieren müssen den Sportrichterkurs 1 zur Einführung in die IPO Regeln absolvieren. Die bisherigen erfahrenen Sprecher können auf Antrag bei der Sportleitung von der obigen Regel ausgenommen werden.

### **Allgemein:**

1. Zugelassene Pferde: Bei allen Islandpferdeprüfungen sind nur fünfjährige und ältere Islandpferde zugelassen.
2. In den schweren Prüfungen (T1, T2, T3, T4, V1, V2, F1, F2), den Passrennen P1 und P3, der Kür D1 und den Geländeprüfungen CR1 und CR2 müssen die Pferde mindestens sechsjährig sein. Maßgeblich für das Alter ist der 1. Januar des Geburtsjahres.
3. Die sog. „leichten Ovalbahnprüfungen“ sind mit maximal 4 Reitern pro Gruppe durchzuführen

## **Kurzbezeichnungen der jeweiligen Prüfungen:**

Z Prüfungen für verschiedene Altersklassen, die Ergebnisse fließen in das LK-System des IPZV ein (Qualifikationsprüfungen)

S Qualifikationsprüfungen für Erwachsene

Y gemeinsame Qualifikationsprüfungen für Junioren und Jugendliche („Young Rider“)

H Qualifikationsprüfungen für Junioren („Heranwachsende“)

J Qualifikationsprüfungen für Jugendliche

K gemeinsame Qualifikationsprüfungen für die Kinderklassen L und M

KL Qualifikationsprüfungen für Kinderklasse L #

KM Qualifikationsprüfungen für Kinderklasse M

KS Qualifikationsprüfungen für Kinderklasse S

X Zusätzliche Prüfungen, die nicht in der IPO aufgenommen sind, keine Qualifikationsmöglichkeit.

## **T1 - Töltprüfung**

### **Vorentscheidung**

Die Prüfung wird einzeln geritten.

Reihenfolge der Aufgabenteile:

1. Beginn Mitte der kurzen Seite auf beliebiger Hand. Im langsamen Tempo Tölt einmal herum. Mitte der kurzen Seite durchparieren zum Schritt und Handwechsel.
2. In der Mitte der kurzen Seite im langsamen Tempo antöten, an den langen Seiten deutlich das Tempo verstärken, an den kurzen Seiten langsames Tempo. Einmal herum.
3. Ab Mitte der kurzen Seite im schnellen Tempo Tölt einmal herum.

### **Endausscheidung**

Die Reiter zeigen die erforderlichen Aufgabenteile auf beiden Händen nach Anweisung des Sprechers (siehe 0) Sie beginnen auf der von den Reitern mehrheitlich festgelegten Hand. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt.

## **T2 - Töltprüfung**

### **Vorentscheidung**

Die Prüfung wird einzeln geritten, dem Reiter stehen 3 Runden zur Verfügung

Reihenfolge der Aufgabenteile:

1. Beginn Mitte der kurzen Seite auf beliebiger Hand. Beliebiges Tempo Tölt einmal herum.
2. In der Mitte der kurzen Seite Ruhiges, langsames Tempo Tölt. Einmal herum. . Mitte der kurzen Seite durchparieren zum Schritt und Handwechsel
3. Ab Mitte der kurzen Seite Langsames Tempo bis Mitteltempo Tölt, dabei die Zügel in eine Hand nehmen und den Kontakt mit dem Pferdemaul deutlich sichtbar aufgeben.

Die Wertnoten für den dritten Aufgabenteil werden verdoppelt.

### **Endausscheidung**

Die Reiter zeigen die erforderlichen Aufgabenteile nach Anweisung des Sprechers (siehe 0) Sie beginnen auf der von den Reitern mehrheitlich festgelegten Hand. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt.

## **V1 - Viergangprüfung**

### **Vorentscheidung.**

Die Prüfung wird einzeln auf beliebiger Hand geritten. Dem Reiter stehen viereinhalb Runden zur Verfügung, die folgenden Gangarten in beliebiger Reihenfolge vorzustellen:

1. Langsames Tempo Tölt,
2. Langsames Tempo bis Mitteltempo Trab
3. Mittelschritt
4. Langsames Tempo bis Mitteltempo Galopp
5. Schnelles Tempo Tölt

Jede Gangart darf nur einmal gezeigt werden; Schritt für eine halbe Runde, die anderen Gangarten jeweils für eine volle Runde.

### **Endausscheidung**

Die Reiter zeigen die erforderlichen Aufgabenteile nach Anweisung des Sprechers (siehe 0) Sie reiten auf der von den Reitern mehrheitlich festgelegten Hand. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt. Es gilt die oben genannte Reihenfolge.

## **F1 - Fünfgangprüfung**

### **Vorentscheidung**

Die Prüfung wird einzeln auf beliebiger Hand geritten. Dem Reiter stehen viereinhalb Runden zur Verfügung, die folgenden Gangarten in beliebiger Reihenfolge vorzustellen:

1. Langsames Tempo bis Mitteltempo Tölt
2. Langsames Tempo bis Mitteltempo Trab
3. Mittelschritt
4. Langsames Tempo bis Mitteltempo Galopp
5. Rennpass

Jede Gangart darf nur einmal gezeigt werden; Schritt für eine halbe Runde, die anderen Gangarten jeweils für eine volle Runde. Der Rennpass wird nur an der langen Seite gezeigt.

Die Noten für Tölt und Rennpass werden verdoppelt.

### **Endausscheidung**

Die Reiter zeigen die erforderlichen Aufgabenteile nach Anweisung des Sprechers (siehe 0) Sie reiten auf der von den Reitern mehrheitlich festgelegten Hand. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt. Es gilt die oben genannte Reihenfolge.

Die Pferde können drei lange Seiten Rennpass zeigen. Die Reiter entscheiden durch Mehrheitsbeschluss, an welcher langen Seite der Rennpass gezeigt wird. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt.

Die Noten für Tölt und Rennpass werden verdoppelt.

## **T7 – Tölt**

### **Vorentscheidung**

Die Prüfung wird mit zwei oder mehr Reitern auf der Ovalbahn geritten. Die Pferde zeigen die Aufgabenteile auf Anweisung des Sprechers. (siehe 0) Die Reiter beginnen die Prüfung auf der Hand, die in der Startliste festgelegt wurde.

Reihenfolge der Aufgabenteile:

1. Langsames Tempo Tölt  
Durchparieren zum Schritt und beliebig kehrt.
2. Beliebigen Tempo Tölt

### **Endausscheidung**

Die Reiter zeigen die erforderlichen Aufgabenteile nach Anweisung des Sprechers (siehe 0) Sie beginnen auf der von den Reitern mehrheitlich festgelegten Hand. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt.

## **T8 – Tölt**

### **Vorentscheidung**

Die Prüfung wird mit zwei oder mehr Reitern auf der Ovalbahn geritten. Die Pferde zeigen die Aufgabenteile auf Anweisung des Sprechers. (siehe 0) Die Reiter beginnen die Prüfung auf der Hand, die in der Startliste festgelegt wurde.

Reihenfolge der Aufgabenteile:

1. Beliebigen Tempo Tölt  
Durchparieren zum Schritt und beliebig kehrt.
2. Beliebigen Tempo Tölt

### **Endausscheidung**

Die Reiter zeigen die erforderlichen Aufgabenteile nach Anweisung des Sprechers (siehe 0) Sie beginnen auf der von den Reitern mehrheitlich festgelegten Hand. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt.

## **V2 - Viergang**

### **Vorentscheidung**

Die Prüfung wird mit zwei oder mehr Reitern auf der Ovalbahn geritten. Die Pferde zeigen die vier Gangarten nach Anweisung des Sprechers (siehe 0). Die Reiter beginnen die Prüfung auf der Hand, die in der Startliste festgelegt wurde.

Reihenfolge der Aufgabenteile:

1. Langsames Tempo Tölt
2. Langsames Tempo bis Mitteltempo Trab

3. Mittelschritt
4. Langsames Tempo bis Mitteltempo Galopp
5. Starkes Tempo Tölt

### **Endausscheidung**

Die Reiter zeigen die erforderlichen Aufgabenteile nach Anweisung des Sprechers (siehe 0) Sie reiten auf der von den Reitern mehrheitlich festgelegten Hand. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt.

## **V5 – Viergang**

### **Vorentscheidung**

Die Prüfung wird mit bis zu 5 Reitern auf der Ovalbahn geritten. Die Pferde zeigen die vier Gänge auf Ansage des Sprechers, wie in 5.4.2 beschrieben. Sie reiten auf jener Hand, die in den Startlisten festgelegt wurde.

Reihenfolge der Aufgabenteile:

1. beliebiges Tempo Tölt
2. Langsames Tempo bis Mitteltempo Trab
3. Mittelschritt
4. Langsames Tempo bis Mitteltempo Galopp

### **Endausscheidung**

Die Reiter zeigen die erforderlichen Aufgabenteile nach Anweisung des Sprechers (siehe 0) Sie reiten auf der von den Reitern mehrheitlich festgelegten Hand. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt.

## **V6 – Viergang**

### **Vorentscheidung**

Die Prüfung wird mit bis zu 5 Reitern auf der Ovalbahn geritten. Die Pferde zeigen die vier Gänge auf Ansage des Sprechers wie in 5.4.2. beschrieben. Die Richtung entspricht jener, die in der Startliste festgelegt wird.

Reihenfolge der Aufgabenteile:

1. beliebiges Tempo Tölt
2. Langsames Tempo bis Mitteltempo Trab
3. Mittelschritt
4. Langsames Tempo bis Mitteltempo Galopp, das Angaloppierung und das Zurücknehmen vom Galopp in den Schritt wird extra von jedem Reiter auf Ansage des Sprechers gezeigt.

### **Endausscheidung**

Die Reiter zeigen die erforderlichen Aufgabenteile nach Anweisung des Sprechers (siehe 0) Sie reiten auf der von den Reitern mehrheitlich festgelegten Hand. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt.

## **F2 – Fünfgang**

### **Vorentscheidung**

Die Prüfung wird mit zwei oder mehr Reitern auf der Ovalbahn geritten. Die Pferde zeigen die fünf Gangarten nach Anweisung des Sprechers, siehe 0. Die Reiter beginnen die Prüfung auf der Hand, die in der Startliste festgelegt wurde.

Reihenfolge der Aufgabenteile:

1. Langsames Tempo bis Mitteltempo Tölt
2. Langsames Tempo bis Mitteltempo Trab
3. Mittelschritt
4. Langsames Tempo bis Mitteltempo Galopp
5. Rennpass

Die Pferde können Rennpass auf drei langen Seiten zeigen. Die Reiter entscheiden durch Mehrheitsbeschluss, an welcher langen Seite der Rennpass gezeigt wird. Kommt keine Einigung zustande, wird dies vom Sprecher ausgelost.

Die Noten für Tölt und Rennpass werden verdoppelt.

### **Endausscheidung**

Die Reiter zeigen die erforderlichen Aufgabenteile nach Anweisung des Sprechers (siehe 0) Sie reiten auf der von den Reitern mehrheitlich festgelegten Hand. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt.

Die Pferde können Rennpass auf drei langen Seiten zeigen. Die Reiter entscheiden durch Mehrheitsbeschluss, an welcher langen Seite der Rennpass gezeigt wird. Kommt keine Einigung zustande, zählt die Stimme des Siegers der Vorentscheidung doppelt.

Die Noten für Tölt und Rennpass werden verdoppelt.

## **Passdisziplinen:**

### **P1 Passrennen 250 m**

Diese Prüfung wird auf der Passbahn in zwei oder mehr Läufen, durchgeführt.

#### **Start mit Startboxen oder automatischer Startmaschine**

Wenn Startboxen oder automatische Startmaschinen benutzt werden, haben alle Reiter 2 Minuten Zeit, um ihre Pferde in die Startboxen zu bringen. Das Rennen soll nicht später als 30 Sekunden nachdem das letzte Pferd die Startbox betreten hat, gestartet werden. Kann ein Reiter diesem Zeitplan nicht Folge leisten, wird er von diesem Durchgang disqualifiziert.

#### **Startreihenfolge**

Vor dem ersten Durchgang wird die Startreihenfolge ausgelost. Im zweiten bis vierten Durchgang starten jeweils die Zeitnächsten aus den vorhergehenden Durchgängen zusammen. Das heißt, die erste Startergruppe wird von den bisher langsamsten Pferden gebildet, die zweite Gruppe von den nächst langsamsten, usw. Falls die Bildung von passenden Startergruppen nicht möglich ist, wird die langsamste Gruppe mit weniger Pferden gestartet, nötigenfalls auch einzeln. Sollten mehrere Pferde nicht in der Wertung sein, so bestimmt das Los die Zuordnung dieser Pferde zu den Startgruppen.

Innerhalb einer Startgruppe entscheidet der schnellere Reiter (der auf der letzten Position der Startliste steht), bevor die Gruppe in die Startboxen (oder an die Startlinie) gerufen wird, aus welcher Box (oder Startposition) er starten möchte. Wobei er kein Recht auf Änderung hat, sobald der Startvorgang begonnen hat.

Das Pferd muss ruhig, gerade und in Richtung Ziel an der Startlinie stehen. Andere Startpositionen sind erlaubt (z.B. Querstellen eines Pferdes), wenn es der Reiter vorher den Reitern seiner Startgruppe mitgeteilt hat und der Starter zustimmt. Ist ein Pferd beim Start behindert worden und konnte deshalb nicht starten, so kann der Starter es nochmals alleine starten lassen. Dies gilt nicht als Fehlstart. Gestartet wird, sobald alle Pferde still und gerade in Richtung Ziel stehen. Der Starter sollte auf einer Erhöhung, ca. drei Meter außerhalb der Bahn und ein bis zwei Meter vor den Reitern stehen. Er gibt ein optisches (möglichst mit einer zweifarbigen Flagge) und ein akustisches Signal (Stimme).

Dabei bedeutet:

- Flagge oben - Achtung, Start kann jederzeit erfolgen.
- Flagge senken - Start

## **PP1 Passprüfung**

### **Startreihenfolge**

Die Startreihenfolge wird vor dem ersten Durchgang ausgelost. Sie ist für beide Läufe identisch.

### **Start**

Sobald die Startfahne oben ist, reitet der Teilnehmer im Schritt, Trab oder Tölt an. Zwischen der Startlinie und der 25 m Marke aus beliebiger Gangart angaloppieren. Zwischen der 25 m Marke und der 50 m Marke (Beginn die Zeitstrecke) das Pferd in den Pass legen. Beim Überschreiten der 50 m Marke beginnt die Zeitnahme durch ein optisches Signal. Nach der 150 m Marke (Ende der Zeitstrecke) und vor der 200 m Endmarke Zurücknehmen des Pferdes in den Tölt, Trab oder Schritt. Für die Erzielung von hohen Noten muss das Pferd in den Schritt zurückgenommen worden sein.

Am Beginn der Prüfungsstrecke (bis zur 25 m Marke) soll ein klar erkennbarer Trichter vorgesehen werden, siehe Zeichnung.

Der Durchschnitt der Noten von 2 Läufen bestimmt die Platzierung. Bei gleichen Noten entscheiden die Noten der Richter über den Sieger. Wenn die Noten für den ersten Platz dann immer noch gleich sind, dann kommt es zu einem Tiebreak.

Alle Reiter haben 2 Läufe

## **P2 - SpeedPass - 100m Passrennen mit fliegendem Start**

Diese Prüfung wird auf einer Passbahn geritten, bei der mindestens eine Anreitestrecke von 50m vor dem Start der Zeitstrecke von 100m liegen sollte

### **Start**

Es wird einzeln gestartet. Auf das Signal des Starters reitet der Reiter in beliebiger Gangart zur 50 m Marke. Beim Überqueren der 50 m Marke wird durch ein optisches Signal die Zeitnahme ausgelöst. Von nun an muss sich das Pferd bis ins Ziel im Rennpass befinden. Es werden zwei Läufe ausgetragen.

### **Startreihenfolge**

Die Startreihenfolge wird vor dem ersten Lauf ausgelost. Im zweiten Durchgang wird die Startreihenfolge durch die Zeiten des ersten Durchgangs bestimmt. Die langsamsten Pferde starten zuerst.

### **Wertung**

Die schnellste Zeit zählt. Bei Zeitgleichheit zählt die zweitbeste Zeit der Pferde für die Platzierung, usw. Fällt ein Pferd zwischen der 50m Marke und dem Ziel aus dem Rennpass, wird der Lauf nicht gewertet.

## **Regelungen zu den Futurityprüfungen (Veranstalterrichtlinien)**

1. Die Futurity-Töltprüfung kann einzeln oder zu zweit geritten werden, dies muss in der Ausschreibung angegeben werden.
2. Die Futurity-Gangprüfungen müssen für Einzelstarts ausgeschrieben und durchgeführt werden.
3. An Futurityprüfungen teilnehmende Pferde dürfen bereits im Sport gestartet sein.
4. Auf einer Veranstaltung darf ein Pferd entweder nur für Futurity- oder nur für Sportprüfungen genannt werden. Dies gilt auch für die sog. Nebenplatzprüfungen.
5. Bei Durchführung der Futurityprüfungen ist darauf zu achten, dass die Reitzzeiten eingehalten werden. Zudem sind die Noten unmittelbar nach jedem Aufgabenteil bekannt zu geben.

## **Futurity-Prüfungen (IPO Nationale Prüfungen)**

### **Allgemeine Hinweise zur Bewertung von Futurity-Prüfungen**

1. 5-jährige und eine für 6-jährige Pferde getrennte Wertung.
2. Eine Information zu Alter und Abstammung, die vom Sprecher oder Richter verlesen werden kann, ist erwünscht.
3. Die Notenvergabe erfolgt mit Noten von 0-10.
4. Zusätzlich zu wird eine Präsenznote vergeben, diese beinhaltet Leichttrittigkeit, Form unter dem Reiter, Durchlässigkeit, Temperament, Ausdruck.

### **FU V Futurity Viergang (einzeln geritten)**

1. Die Prüfung wird einzeln geritten
2. Die Gangarten werden in beliebiger Reihenfolge geritten. Wiederholungen von Gangarten sind möglich.
3. Handwechsel sind möglich
4. Die Dauer der Vorstellung ist auf max.5 Minuten begrenzt. Nach 3 ½ Minuten wird die Zeit angesagt, um dem Teilnehmer die optimale Vorstellung seines Pferdes zu ermöglichen.

### **FU F Futurity Fünfgang (zu zweit)**

1. Die Prüfung wird zu zweit geritten.

Anforderungen:

2. Freie Vorstellung des Pferdes im Tölt, Trab, Schritt, Galopp und Rennpass. Die Pferde können zwei lange Seiten im Rennpass gezeigt werden. Wo es möglich ist, können die Pferde auf dem P-Schenkel oder der Passbahn im Rennpass gezeigt werden.

### **FU T Futurity Tölt**

1. Es starten 2 Pferde gemeinsam. Bei ungerader Anzahl bis zu 3 Pferden gemeinsam.

Anforderungen:

2. Freie Vorstellung des Pferdes im Tölt mit beliebiger Tempovarianz und/oder Zügelüberstreichen, durch parieren zum Schritt und beliebig kehrt.
3. Freie Vorstellung des Pferdes im Tölt mit beliebiger Tempovarianz und/oder Zügelüberstreichen.
4. Die Dauer der einzelnen Aufgabenteile beträgt ca. zwei Runden nach Maßgabe der Richter.

Wichtigste Regelwerke:

- IPO Nationale Bestimmungen
- IPO Nationale Prüfungen
- Informationsunterlagen NEUE leichte Prüfungen
- Leitgedanken zu Futurity Freizeit und Sport
- IPZV Gædingarkeppni Regelwerk
- Veranstalterrichtlinien

## **Beschreibung der Gänge (FIPO)**

### **Tölt – Langsamer Tölt**

Erwartet wird ein gleichmäßiger 4-Takt Tölt ohne Verschiebung, 1 oder 2 Beine müssen immer am Boden sein. Der Eindruck soll vermittelt werden, dass das Pferd in dieser Geschwindigkeit ohne Probleme einen 10m Kreis tölten könnte.

### **Tölt - Tempounterschiede**

Langsamer Tölt wird an den kurzen Seiten und in den Kurven erwartet, schnellerer Tölt mit einer deutlichen Verlängerung der Schritte wird an den langen Seiten verlangt.

Der Übergang sollte an einem möglichst kurzen Streckenabschnitt stattfinden, aber trotzdem harmonisch und weich sein.

An den langen Seiten kann sich das Pferd mehr strecken, da die Geschwindigkeit höher ist.

### **Tölt – schneller Tölt**

Schneller Tölt wird mit hoher Geschwindigkeit geritten. Das Pferd sollte dabei viel Aktion mit langen Schritten zeigen und eine weiche, fließende und kraftvolle, wenngleich mühelose Leistung zeigen.

### **Tölt – langsames bis mittleres Tempo oder beliebiges Tempo**

Bei der Geschwindigkeit, die der Reiter gewählt hat, soll das Pferd weiche Bewegungen mit hohen und weiten Schritten zeigen sowie volle Bewegung der Hinterbeine und sich harmonisch tragen.

### **Tölt – beide Zügel in eine Hand nehmen, mit dieser Hand vorgehen, keinen Zügelkontakt, langsames- bis mittleres Tempo**

Diese Aufgabe sollte die natürlichen Bewegungen ohne Zügelkontakt durch den Reiter zeigen. Das Pferd sollte ausbalanciert sein und sich natürlich tragen. Um die höchstmöglichen Noten zu erhalten, sollten die Zügel komplett durchhängen zwischen Reiterhand und Pferdemaul. Eine perfekte Präsentation wäre, wenn das Pferd mit Energie, Ausdruck und weicher hoher Action mit langen Schritten, ohne Unterstützung durch den Reiter läuft

**Schritt** → Der ideale Schritt ist ein aktiver energetischer Gang mit gutem Bodenkontakt und langen Schritten, mit viel Energie, deutlich fußend und mit gutem Ausdruck

**Trab** → Der ideale Trab ist ein klarer rhythmischer Zwei-Takt Gang mit Schwung. Er sollte kraftvoll sein, mit hoher Aktion und mit langen Schritten auf dem Gebiss.

**Galopp** → Ziel ist der 3-Takt Galopp mit Schwung. Er muss aufwärts gesprungen, mit hoher Aktion mit langen Schritten, sehr gut ausbalanciert und harmonisch sein.

**Pass** → Beim Rennpass sollte es einen deutlichen Schwung geben, es kann aber zu deutlichen 4-Takt Merkmalen auf Grund der Aktion der Vorderbeine kommen. Pass sollte mit Renngeschwindigkeit geritten werden.

Das Pferd sollte leicht und energisch vom Galopp in den Pass wechseln. Im Pass muss sich das Pferd strecken und sicher über die gesamte Strecke laufen.