



Das Hestadagar Konzept 2007

1. Allgemeine Bestimmungen

1.1 Präambel

Hestadagar sind Veranstaltungen mit Wettbewerben für Freizeitreiter. Es gilt der Verhaltenskodex (Code of Conduct) der Fédération Equestre International (FEI – s. FIPO 6.7.1/2007 Seiten D9-D16).

1.2 Ausrüstung

Bezogen auf die Ausrüstung von Reiter und Pferd ist eine freiwillige Bemusterung vor Beginn der jeweiligen Prüfung durch einen verantwortlichen Richter oder den Leiter der Veranstaltung möglich.

Der Reiter sorgt selbstständig dafür, dass sein Pferd rechtzeitig vorgestellt wird.

Während der ganzen Veranstaltung besteht für alle Reiter (auch Nicht-Teilnehmer) Helmpflicht auf dem Pferd.

1.3 Beschlag

Der Beschlag/die Schutzmaterialien am Huf müssen artgerecht und angemessen für Pferd und Boden sein. Pferde dürfen bei entsprechendem Boden auch unbeschlagen vorgestellt werden, oder nur an den Vorderhufen beschlagen. Die Anbringung von Schweißnähten z.B. kann durchaus sinnvoll sein, wenn man auf steinigen Wegen reitet, und auch Hufschuhe und Kunststoffbeschläge können angebracht sein. Ein orthopädischer Beschlag zum Wohle des Pferdes ist erlaubt.

Grundsatz: Der Huf muss zum Fesselstand passen. Der Beschlag muss zum Huf und Bewegungsablauf des Pferdes passen.

Die Entscheidung des verantwortlichen Richters zur – freiwilligen – Ausrüstungskontrolle vorab ist in jedem Falle bindend.

Begründung: Da bei der Bewertung der Hestadagar-Wettbewerbe die Bewegung, Aktion und punktgenaues Herausreiten der Gangarten völlig unerheblich sind, gibt es keinen Grund über Gewichtsbeschläge und andere Manipulationen zur Verbesserung der Bewegung vorsorglich einzugreifen.

1.4 Sattelung und Zäumung

Grundsätzlich ist jede Art von Sattelung und Zäumung erlaubt. In manchen Prüfungen ist auch das Reiten ohne Sattel erlaubt. Das Sattelzeug muss immer dem Typ des Islandpferdes entsprechen und passen.



Die häufig verwendete Zäumung für ein Islandpferd im Breitensport ist eine doppelt gebrochene Wassertrense in einer Dicke von ca. 12mm mit Reithalter.

Alternative Zäumungen mit und ohne Gebiss sind möglich. Es gilt die aktuelle ‚Rote Liste‘ des IPZV und der FEIF, auf der die verbotenen Zäumungen bildlich dargestellt sind. Im Zweifel sollte das Pferd vor der Prüfung dem Richter vorgestellt werden. Alle Gebisse müssen zum Reiten vorgesehen sein.

Grundsatz: Sattelung, Gebiss und Zäumung müssen zueinander, zum Pferd und seinem Ausbildungsstand, aber auch zu den Fähigkeiten und Fertigkeiten seines Reiters passen.

1.4 Haftung

Der Reiter erklärt mit Abgabe der Nennung im Sinne des Halters ausreichend versichert zu sein.

1.5 Haftungserklärung

Mit seiner Unterschrift erkennt jeder Teilnehmer an, dass die Teilnahme an der Veranstaltung und die Unterbringung der Pferde auf eigene Gefahr geschehen.

Während der gesamten Veranstaltung bleiben der Reiter/Besitzer Tierhüter gem. § 834 BGB. Veranstalter, Ausrichter, Turnierleiter und Chefrichter schließen jede Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus. Dieser Haftungsausschluss gilt nicht für Schäden aufgrund der Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit sowie für sonstige Schäden, die auf einer grob fahrlässigen Pflichtverletzung beruhen.

Es wird versichert, dass das Pferd ausreichend haftpflichtversichert ist. Der Reiter/Besitzer verpflichtet sich, Veranstalter, Ausrichter, Turnierleiter und Chefrichter von Ansprüchen Dritter freizustellen, die auf Schäden beruhen, die durch das Pferd oder den Reiter/Besitzer verursacht wurden.

Es wird versichert, dass das Pferd gesund ist, aus einem gesunden Bestand kommt und einen wirksamen Impfschutz gegen Husten besitzt.

Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Angaben aus organisatorischen Gründen evtl. per EDV gespeichert werden.

Die Ausschreibung wird in allen Punkten anerkannt.
Bei Minderjährigen müssen die Erziehungsberechtigten unterschreiben!

1.6 Bahnen

Der Platz für einen Wettbewerb muss seinen Anforderungen entsprechen. Er muss eben, trocken und eingezäunt sein. Ausgenommen von der Einzäunung sind lediglich Geländewettbewerbe, Rallyes oder vergleichbares.



2. Bewertungskriterien

2.1 Allgemeines Bewertungsprinzip

Allen Wettbewerbsarten ist die Idee vorangestellt, dem Freizeitreiter ein angepasstes Aufgabenprogramm zur Verfügung zu stellen.

Dabei ist die Aufgabenausgestaltung keineswegs statisch zu sehen. Einzelne Teile können immer an die jeweilige örtliche Situation angepasst werden. Der Kreativität der Teilnehmer und Ausrichter soll ausreichend Freiraum gegeben werden.

Die ruhige und gelassene Lösung einer Teilaufgabe soll dem Reiter helfen, sich im täglichen Dialog mit seinem Pferd besser zurechtzufinden. Ziel ist es, das Freizeitreiten auf der soliden Grundlage einer für den Freizeitreiter angemessenen Ausbildung auf gut ausgebildeten Pferden zu fördern. Die kommentierten Richtzettel werden möglichst den Reitern auf Wunsch nach der Siegerehrung – so weit möglich – ausgehändigt.

Grundsatz: Das ruhige Lösen einer Aufgabe hat unbedingten Vorrang vor Schnelligkeit und Perfektion. Die Höhe der Note richtet sich außerdem nach dem Grad der Geschicklichkeit und dem Einfühlungsvermögen des Reiters.

Es werden Noten von 1 bis 5 vergeben. Diese sind mit Punkten von 0 – 10 besetzt, wobei mit 5 Punkten eine durchschnittliche Leistung bewertet werden soll.

Richtzettel für einzelne Wettbewerbsgruppen befinden sich im Anhang. Alle Wettbewerbe werden von mindestens zwei Richtern bewertet. Richter sind IPZV- Sportrichter oder API-Prüfer mit dem Zusatz „Hestadagar“, der im Rahmen einer speziellen Fortbildung erlangt werden kann.

2.2 Erfüllen der gestellten Aufgabe

Das korrekte Erfüllen der Aufgabe unter Berücksichtigung des jeweiligen Leitgedankens für die ausgewählte Wettbewerbsgruppe ist den anderen Bewertungskriterien vorangestellt.

Für die Bewertung der Gangarten Schritt, Tölt, Trab und Galopp innerhalb der Aufgaben wird ein immer anzustrebendes Idealbild als Leitfigur beschrieben (s. Anhang). Takt und Durchlässigkeit des Pferdes werden mit beurteilt und bewertet. Das Nichterfüllen eines Aufgabenteils führt nicht zur Disqualifikation, sondern es gibt nur für diesen Aufgabenteil keine Punkte.

2.3 Balance und Horsemanship

Bewertet werden die Geschicklichkeit und die Qualität der Reitvorführung nach einem eigenen Leitgedanken mit besonderer Bewertung für Sitz und Einwirkung, aber auch Harmonie in der Vorstellung. Das Maß an Geschicklichkeit und der Schwierigkeitsgrad in der Vorführung fließt in die Bewertung mit ein.



2.4 Kreativität

Der Kreativität der Teilnehmer sollen möglichst weite Grenzen gesetzt werden. Dies gilt besonders für Vorführungen einer Kür wie zum Beispiel „Best of-Dreigang“. Hier werden der Aufbau der Vorstellung und die Musik mit eigenen Noten versehen. Beim Kostümpaarreiten werden das Kostüm und die Musikauswahl gemeinsam bewertet.

2.5 Bewertung nach Zeit und Straf-/Pluspunkten

Manche Wettbewerbe werden nach Zeit geritten, aber erst nach dem Erfüllen der oben angeführten Punkte erhält der Reiter eine Wertung der Zeit.

Bei Wettbewerben mit Zeitnahmen erhält der Zeitschnellste 10 Punkte für diesen Wertungsteil, der Langsamste erhält 0 Punkte. Für die Zeiten dazwischen werden die Punkte entsprechend ermittelt.

Bonus- und Strafpunkte werden zu den Zeitpunkten zugerechnet bzw. als Strafpunkte abgezogen.

Grobes und unreiterliches Verhalten wird immer zur Disqualifikation führen.

3. Das Hestadagar Wettbewerbsprogramm

Der Hestadagar-Idee liegt eine Vielzahl von Wettbewerbsmöglichkeiten zugrunde. Einiges davon ist alt bewährt und findet in der IPO/ FIPO Erwähnung wie zum Beispiel Geschicklichkeit und Trail.

Für die Hestadagarbewertungen sind im folgenden als Auswahl einzelne Wettbewerbsgruppen zusammengestellt worden.

Die Aufzählung ist systembedingt immer unvollständig und sollte entsprechend der voran gestellten Hestadagar-Idee kontinuierlich um weitere

Aufgabenstellungen ergänzt werden. Die Ergänzungen werden zu Beginn eines Jahres in das aktualisierte Hestadagar-Paket aufgenommen. Voraussetzung dazu ist die rechtzeitige Übersendung der Unterlagen durch die Ausrichter an das IPZV-Ressort Breitensport bis zum 31.12. eines Jahres.

4. Gangwettbewerbe

4.1 Tölt Geschicklichkeit - Aufgabenbeschreibung

Die Aufgabenteile werden einzeln geritten. Mindestens drei Aufgabenteile werden verlangt. Der Parcours kann kurz vor Wettbewerbsbeginn nach Freigabe durch die Richter besichtigt werden.

Mögliche Aufgabenteile:

- Spänefeld/ Sand/Finostrip im Tölt durch- bzw. überqueren,
- Tonnen (Hütchen) – drei bis fünf Stück im Slalom im Tölt umreiten,
- einen Gegenstand von einem Pfosten/Tonne aufnehmen und nach einer kurzen Strecke (ca. 10-20m) wieder ablegen,
- große Acht (Volte 10-20m) im Tölt jeweils um einen Fixpunkt (Tonne, Hütchen, Blumentopf etc.) reiten,
- Kreis (10-20m) um ein markiertes Spänefeld reiten,
- freie Vorstellung mit z.B. beliebigem Tempo Tölt, Tempounterschieden und/ oder Zügel überstreichen sowie frei ausgedachte Kürelemente.



4.2 Idee

Alle Aufgabenteile sollen der Überprüfung von Freizeittauglichkeit der Gangart Tölt dienen. Bewegung, Vorhandaktion und ‚das Reiten auf den Punkt‘ werden nachrangig bewertet.

Der erste Aufgabenteil ‚Spänefeld‘ bewertet das gleichmäßige Reiten im Tölt, auch über einen markierten Belagswechsel ohne Taktverlust bei harmonischer Hilfengebung, möglichst ohne die gedachte Ideallinie zu verlassen. Ein Pferd, das im Tölt ‚gearbeitet‘ werden muss, wird zumindest so durchlässig und rittig sein, dass es harmonisch an den Hilfen bleiben wird.

Der zweite Aufgabenteil – das Slalomreiten um einen Fixpunkt macht unter anderem den Ausbildungsstand von Pferd und Reiter im Sinne der ersten drei Punkte der Scala der Ausbildung sichtbar, die zur Grundausbildung eines jeden Freizeitpferdes gehören sollen. Ein Mindestmass an Takt, Losgelassenheit und Anlehnung sind die soliden Grundvoraussetzungen für ein durchlässiges, leicht zu töltendes Freizeitpferd. Durch die wechselnden Biegungen auf relativ kurzer Strecke werden besonders das Umsitzen, Umstellen und das Reiten im Gleichgewicht gezeigt.

Im dritten Teil - Aufnehmen und Ablegen eines Gegenstandes kann der Reiter zeigen, dass er Zügel unabhängig sitzt, und die direkte Verbindung zum Pferdemaul für eine kurze Zeit aufgeben kann, ohne dass das Pferd Takt und Haltung verliert.

Hier hat die Erfahrung gezeigt, dass es auch durchaus sinnvoll sein kann, ein nicht so routiniertes Pferd zum Schritt oder gar zum Halten durchzuparieren. Dann ist die Aufgabe erfüllt, für den Bewertungsteil Tölt wird es keine Höchstnote geben, dafür aber – wenn das Pferd ganz aufgeregt ist und ein Reiter ganz gelassen und ausgleichend wirkt – kann es wiederum Pluspunkte im Bewertungsteil Balance und Horsemanship geben.

Sinngemäß sind die drei vorgenannten Schwerpunkte auch in anderen Aufgabenstellungen mit abzufragen. So sollen der Fantasie der Ausrichter keine Grenzen gesetzt werden.

- Zwei große alte Bäume können zum Umreiten einladen.
- Man kann zusätzlich – oder auch anstatt der Hütchen - eine Acht im Tölt reiten.
- Ist auf dem Gelände ein abgezaunter Roundpen, kann er zum Hineinreiten genutzt werden, um einen Kreis im Tölt zu zeigen und mit einer Volte (sehr anspruchsvoll!) wieder hinauszureiten.
- In einer fest eingezäunten Bahn laden die Pfosten geradezu dazu ein, am ersten Wechsellpunkt einen Apfel aufzunehmen zu lassen, und am zweiten Wechsellpunkt wieder abzulegen.
- Das Durchparieren zum Schritt, und wieder Anreiten im Tölt – ohne den Takt zu verlieren - kann ebenfalls mit aufgenommen werden.



5. Partnerwettwerbe

5.1 Blinder Führer - Aufgabenbeschreibung

Auf einem fest umzäunten Areal (Reitbahn, Halle, großes Paddock, kleine Wiese) wird ein Geschicklichkeitsparcours aufgebaut mit z.B. folgenden Aufgaben:

- Über Stangen oder Cavaletti treten
- Slalom um Pylone oder Tonnen
- Spänefeld
- Flattervorhang
- Stangengasse oder –labyrinth

Weitere für Freizeitpferde geeignete Aufgaben können vorgegeben werden. Sämtliche Aufgaben dürfen keine Gefahr für Reiter, Führer und Pferd darstellen. Das Team besteht aus einem Reiter auf einem Pferd und einem Führer, dem die Augen verbunden sind. Nur zur Sicherheit muss das Pferd aufgezäumt sein. Der Zügel wird lose auf den Hals gelegt, denn das Pferd wird am Halfter mit Führstrick von dem ‚blinden‘ Führer dirigiert. Der Reiter muss seinen Führer durch verbale Anweisungen durch den Parcours leiten. Pro Aufgabenteil sind drei Anläufe erlaubt. Der Parcours muss in der angegebenen Abfolge der Aufgaben absolviert werden.

5.2 Idee

Bei der Prüfung Blinder Führer handelt es sich in erster Linie um eine Partnerübung, bei der Vertrauen und Konzentration gefragt sind. Wohlgermerkt müssen sich alle drei Beteiligten hundertprozentig auf einander verlassen können. Es ist ein Reiterspiel und gleichsam eine Spaßprüfung, die von den Teilnehmern mit großer Besonnenheit und Ernsthaftigkeit ausgeführt wird.

Es geht aber auch um Wendigkeit, Gehorsam und Aufmerksamkeit des Pferdes, um Harmonie zwischen Reiter, Pferd und Führer, um die präzise, ruhige und eindeutige verbale Anweisung des Reiters und die Aufmerksamkeit des Führers. Diese Prüfung ist sehr gut für Kinder gemeinsam mit Erwachsenen geeignet, wobei darauf zu achten ist, dass nur ruhige Pferde an dieser Prüfung mit Kindern teilnehmen.

Bewertet wird zum Schluss die Gesamtzeit, die sich zusammensetzt aus der gemessenen Zeit sowie Bonus- und Strafpunkten für besonders schöne Ausführung oder unerwünschte (grobe) Einwirkung und Ausführung. Unreiterliches Verhalten dem Pferd gegenüber führt nach Maßgabe der Richter zur Disqualifikation.

6. Paarreiten

6.1 Führzügelpaarreiten / Kostümpaarreiten - Aufgabenbeschreibung

Die Prüfung findet auf der Ovalbahn oder in einem Dressurviereck statt, ein Reiterpaar reitet die Prüfung auf zwei Pferden. Die Prüfung kann als Einzelprüfung in Form einer Kür oder als Gruppenprüfung mit angesagten Aufgaben nach Maßgabe der Richter durchgeführt werden.



Beim Führzügelpaarreiten führt ein Erwachsener ein Handpferd mit einem Kind darauf, beim Kostümpaarreiten sind beide Reiter und die Pferde geschmückt bzw. verkleidet, gern unter einem Motto / Thema.

Mögliche Aufgaben:

- Schritt reiten
- anhalten/anreiten
- Trab oder Tölt reiten
- einfacher Handwechsel
- hintereinander reiten (durch eine Gasse z.B.)
- Bahnfiguren
- Küraufgaben (z.B. Schenkelweichen, Vorhandwendung, u.a.m.)

6.2 Idee

In dieser Prüfung geht es im Wesentlichen um die Harmonie in der Vorstellung der beiden Reiter miteinander. Um ein harmonisches Bild bieten zu können, müssen die Pferde gehorsam sein, fein auf die Hilfen des Reiters antworten, Gleichmaß zusammen in verschiedenen Gangarten und Tempi haben. Die Reiter müssen für eine schöne Vorstellung korrekt sitzen, fein einwirken, aufmerksam gegenüber dem Partner und der Ansage der Aufgaben sein, zusammen die Aufgaben korrekt und harmonisch ausführen.

Bewertet wird die Ausführung der einzelnen Aufgabenteile, Sitz und Einwirkung der Reiter, Harmonie zwischen Reiter und Pferd und den beiden Reitern als Paar, Gleichmaß der Vorstellung und Abstimmung der Pferde aufeinander. Für besonders schöne Ausführung werden Bonuspunkte vergeben. Auch die Musik kann mitbewertet werden.

Beim Kostümpaarreiten wird zusätzlich das Kostüm bewertet.

7. Rennen - Wettbewerbe nach Zeit

In diesem Wettbewerb geht es in erster Linie um Zeit, aber auch um Spannung, Sport und Spaß, um Durchlässigkeit, Balance, Harmonie und Teamarbeit zwischen Reiter und Pferd. Grobe Einwirkung wird mit Strafpunkten geahndet.

7.1 Pylonenrennen - Aufgabenbeschreibung

Auf einer ebenen Wiese, einer großen Bahn, einem abgesteckten Grund oder ähnlichem werden mit Hilfe von Pylonen, Tonnen, Pfosten oder vergleichbar auffälligen Begrenzungen unterschiedlich breite Tore aufgestellt, die in einer vorgegebenen Reihenfolge durchritten werden müssen.

Der Parcours muss in der angegebenen Abfolge der Tore absolviert werden, die Gangart ist beliebig, es zählt die Zeit.

7.2 Idee

Schwerpunkt des Wettbewerbs ist die Beurteilung von Wendigkeit, Gehorsam und Aufmerksamkeit des Pferdes und die Harmonie zwischen Reiter und Pferd, wenn es darum geht, breite und enge Tore in weiten und engen Bögen zu durchreiten. Dies soll möglichst schnell geschehen, aber auch möglichst elegant, ohne Pylone zu touchieren oder umzustoßen, denn dafür gibt es Strafpunkte.



Bewertet wird im Pylonenrennen die Gesamtzeit, die sich zusammensetzt aus der Erfüllung der Aufgabe, der gemessenen Zeit sowie Bonus- und Strafpunkten für besonders schöne Ausführung oder unerwünschte (grobe) Einwirkung und Ausführung.

8. Kür

8.1 Best of – Dreigang

Musik: Eine zur Kür passende Musik ist mitzubringen.

Aufgabenteile: Drei Gangarten aus Schritt, Trab, Tölt, Galopp müssen gezeigt werden.

Es stehen maximal 3 Minuten zur Verfügung. Die Bahn kann in ihrer Gesamtheit genutzt werden, das heißt, in einer Ovalbahn wird der Innenraum zur Verfügung gestellt.

Die Reihenfolge der Gangarten ist beliebig. Einzelne Gangarten können mehrfach im Rahmen einer Küraufgabe gezeigt werden. Zusätzlich mögliche Aufgabenteile: Zügel überstreichen im Tölt oder Trab, Tempo verstärken, im Trab oder Tölt um Pylone reiten, etc.

9. Fahren

9.1 Fahren vom Boden

Der Wettbewerb kann als Einzelaufgabe, in Form einer Kür oder als Gruppenwettbewerb mit angesagten Aufgaben nach Maßgabe der Richter durchgeführt werden.

Dauer einer Einzelaufgabe bis ca. 10 Minuten (!), die Aufgabe wird rechtzeitig vor Wettbewerbsbeginn ausgehängt und kann nach Freigabe durch die Richter vor Beginn des Wettbewerbes besichtigt werden. Die Aufgabe soll vorgelesen werden. Dem Ansager kann während der Vorstellung ein Helfer des Reiters zur Verfügung gestellt werden.

Mögliche Aufgabenteile eines Gruppenwettbewerbs:

- Schritt
- Anhalten / anfahren
- Trab oder Tölt
- Einfacher Handwechsel
- Rückwärtsrichten
- Einfache Bahnfiguren
- Um Pylonen fahren

Weitere für Freizeitpferde geeignete Aufgaben können verlangt werden. Sämtliche Aufgaben dürfen keine Gefahr für Pferd und/oder Reiter darstellen.



9.2 Aufgabe „Fahren vom Boden“

- A Mitte der kurzen Seite gegenüber den Richtern:
Im Schritt auf die Mittellinie abwenden
- X Im Mittelpunkt halten, grüßen

Auf der Mittellinie anfahren im Schritt
- C bei Erreichen des Hufschlages rechte Hand
- M Anfang der nächsten langen Seite antraben
- A Mitte der kurzen Seite durchparieren zum Schritt
- K-H nächste lange Seite einfache Schlangenlinie
- H-C-E aus der nächsten Ecke Kehrt (auf die linke Hand wechseln)
- A Mitte der nächsten kurzen Seite antraben
- F-M nächste lange Seite einfache Schlangenlinie im Trab
- C Mitte der nächsten kurzen Seite durchparieren zum Schritt und
- C-X-C auf dem Zirkel gefahren, einmal herum, danach ganze Bahn
- E Mitte der langen Seite durchparieren zum Halten
1 Pferdelänge rückwärts richten, danach halten
Anfahren im Schritt
- K-A-E aus der nächsten Ecke Kehrt (auf die rechte Hand wechseln)
- C-X-C Mitte der nächsten kurzen Seite auf dem Zirkel gefahren, einmal herum
- C Mitte der kurzen Seite antraben und ganze Bahn
- F vor der zweiten Ecke der langen Seite durchparieren zum Schritt
- A Mitte der kurzen Seite auf die Mittellinie abwenden
- X im Mittelpunkt halten, grüßen
Danach am langen Zügel die Bahn verlassen



10. Handpferdereiten

Ein Reiter reitet die angesagten Aufgabenteile einzeln, wobei er das Handpferd mit Vorführhalfter oder Halfter am Führzügel (Führkette erlaubt) führt. Das Handpferd darf nicht jünger als 3 Jahre sein.

Mögliche Aufgabenteile: Schritt, Anhalten / Stehen/ Anreiten, Trab oder Tölt, Einfacher Handwechsel, Wechseln des Handpferdes auf die andere Seite, Handpferd hinter dem gerittenen Pferd (z.B. durch eine Gasse), Einfache Bahnfiguren.

11. Geschicklichkeit/ Trail

Aufgabenstellung siehe auch FIPO 9.8.2 TR1 – Trail in: FIPO 6.7.1/2007 Seite D-61.

Sinnvolle Übungen und Aufgaben, die jedes gelassene und im Gelände gerittene Pferd bewältigen kann.

Beispiele:

- Flattertor
- Stangenlabyrinth
- Rückwärtsrichten durch Gasse
- Das Pferd innerhalb eines begrenzten Feldes abstellen, absteigen, darum herum gehen und wieder aufsteigen.
- Tor öffnen, hindurchreiten und wieder schließen.



Anhang: Die Hestadagar - Idee

- Gangarten
- Balance und Horsemanship

Richtzettel

- Blanko
- Tölt Geschicklichkeit
- Best of Dreigang – Kür
- Paarreiten – Führzügelpaarreiten
- Blinder Führer

Hestadagar Idee: Gangarten

(Die nachfolgend skizzierte Idee stellt das Optimum dar, an dem sich die Bewertung orientiert)

	Schritt	Tölt
Ideal	Taktklarer schreitender Mittelschritt, fleißig, ausdrucksvoll, Pferd sucht zufrieden kauend die Anlehnung,	Klarer Viertakt, Bewegung fließend und energisch mit aktiver Hinterhand bei guter Selbsthaltung und Ausdruck, gleichmäßige Anlehnung, harmonische Übergänge
Bemerkungen	Der Raumgriff im Schritt ist überwiegend anlagebedingt, deshalb genießen die Merkmale des korrekt gerittenen Schritts bei korrekt ausgebildetem Pferd Priorität	Bewertet wird der sauber gerittene Tölt; die anlagebedingte Bewegungsqualität (Höhe und Weite der Bewegung) tritt dahinter zurück
	Trab	Galopp
Ideal	Sauberer Zweitakt in guter Haltung (am Zügel), energisch vorwärts geritten, geregeltes Tempo (Arbeits- oder Mitteltrab), Trabsicherheit,	Energisch bergauf gesprungen, geregeltes Tempo, am Zügel, korrektes Angaloppieren, harmonische Paraden,
Bemerkungen	Gerade Gangpferde mit viel Naturtölt neigen oft dazu, im Trab nur eine geringe Schwebephase zu zeigen, diese Pferde sollen nicht hinter den oft mit deutlich mehr Schwung ausgestatteten Viergängern zurückstehen. Der Schwerpunkt liegt deshalb auf dem energischen Vorwärtsreiten.	Nicht negativ bewertet wird 4-Takt oder eine zu geringe Sprungphase. Beides kommt bei Naturtöltern häufiger vor, ohne dass dies der Qualität eines Freizeitpferdes entgegen stünde. Der Schwerpunkt liegt auf: „geregelt, bergauf, energisch“



Hestadagar Richterzettel (blanko)

sehr gut 1= 10 Punkte	gut 2= 7,5 Punkte	befriedigend 3= 5 Punkte	ausreichend 4= 2,5 Punkte	mangelhaft 5= 0 Punkte
Nahezu perfekt, nur wenige leichte Fehler	Überdurchschnittliche Leistung	durchschnittliche Vorstellung ohne grobe Fehler, aber auch ohne Höhepunkte	Unterdurchschnittliche Leistung, Fehlerbereich	Aufgabe nicht erfüllt oder nur in Ansätzen erkennbar

I. Aufgabenerfüllung *Bemerkungen:*

Note:

1. Aufgabenteil

2. Aufgabenteil

3. Aufgabenteil

(4. Aufgabenteil)

(5. Aufgabenteil)

(6. Aufgabenteil)

Untersumme _____

Geteilt durch die Anzahl der Aufgabenteile=

Zwischensumme1 _____

II. Harmonie

III. Horsemanship

Untersumme _____

geteilt durch 2

Zwischensumme2 _____

Zwischensummen geteilt durch 2:

Gesamtergebnis _____



Vorlage des FA Breitensport abgestimmt mit RL – Jugend – Sport – Ausbildung - Richten
Hestadagar Richterzettel (Tölt Geschicklichkeit)

sehr gut 1= 10 Punkte	gut 2= 7,5 Punkte	befriedigend 3= 5 Punkte	ausreichend 4= 2,5 Punkte	mangelhaft 5= 0 Punkte
Nahezu perfekt, nur wenige leichte Fehler	Überdurchschnittliche Leistung	durchschnittliche Vorstellung ohne grobe Fehler, aber auch ohne Höhepunkte	Unterdurchschnittliche Leistung, Fehlerbereich	Aufgabe nicht erfüllt oder nur in Ansätzen erkennbar

Idee: Alle Aufgabenteile sollen der Überprüfung von Leichtrittigkeit und Taktsicherheit der Gangart Tölt im Hinblick auf die Eignung des Pferdes als Freizeitpferd dienen. Bewegung, Vorhandaktion und das „Reiten auf den Punkt“ sind nachrangig. Mindestens drei Aufgabenteile werden verlangt.

I. Aufgabenerfüllung *Bemerkungen:*

Note:

1. Aufgabenteil

2. Aufgabenteil

3. Aufgabenteil

(4. Aufgabenteil)

(5. Aufgabenteil)

(6. Aufgabenteil)

Untersumme _____

Geteilt durch die Anzahl der Aufgabenteile=

Zwischensumme1 _____

II. Harmonie

III Horsemanship

Untersumme _____

geteilt durch 2

Zwischensumme2 _____

Zwischensummen geteilt durch 2:

Gesamtergebnis _____



Vorlage des FA Breitensport abgestimmt mit RL – Jugend – Sport – Ausbildung - Richten

Hestadagar Richterzettel (Best of Dreigang)

sehr gut 1= 10 Punkte	gut 2= 7,5 Punkte	befriedigend 3= 5 Punkte	ausreichend 4= 2,5 Punkte	mangelhaft 5= 0 Punkte
Nahezu perfekt, nur wenige leichte Fehler	Überdurchschnittliche Leistung	durchschnittliche Vorstellung ohne grobe Fehler, aber auch ohne Höhepunkte	Unterdurchschnittliche Leistung, Fehlerbereich	Aufgabe nicht erfüllt oder nur in Ansätzen erkennbar

Idee: Der Reiter soll sein Pferd dem beiderseitigen Ausbildungsstand entsprechend in drei Gangarten optimal präsentieren. Ziel ist eine phantasievoll erarbeitete und „nett“ anzuschauende Kürvorführung, die durch die passende Musikauswahl unterstützt wird.

I. Gangarten

Note:

1. Gangart

2. Gangart

3. Gangart

4. Übergänge

II. Harmonie

III Horsemanship

IV. Kreativität

7. Aufbau der Vorstellung

8. Musik

Zwischensumme

Zwischensumme geteilt durch 8

Gesamtergebnis



Vorlage des FA Breitensport abgestimmt mit RL – Jugend – Sport – Ausbildung - Richten
Hestadagar Richterzettel (Paarreiten/Führzügelpaarreiten)

sehr gut 1= 10 Punkte	gut 2= 7,5 Punkte	befriedigend 3= 5 Punkte	ausreichend 4= 2,5 Punkte	mangelhaft 5= 0 Punkte
Nahezu perfekt, nur wenige leichte Fehler	Überdurchschnittliche Leistung	durchschnittliche Vorstellung ohne grobe Fehler, aber auch ohne Höhepunkte	Unterdurchschnittliche Leistung, Fehlerbereich	Aufgabe nicht erfüllt oder nur in Ansätzen erkennbar

Idee: In dieser Prüfung geht es um die Harmonie in der Vorstellung der beiden Reiter miteinander. Um ein harmonisches Bild bieten zu können, müssen die Pferde gehorsam sein, fein auf die Hilfen des Reiters antworten, Gleichmaß in den verschiedenen Gangarten und Tempi haben. Die Reiter müssen für eine schöne Vorstellung korrekt sitzen, fein einwirken, aufmerksam gegenüber dem Partner und der Ansage der Aufgabe sein, zusammen die Aufgaben korrekt und harmonisch ausführen.

I. Aufgabenerfüllung *Bemerkungen:*

Note:

1. Aufgabenteil

2. Aufgabenteil

3. Aufgabenteil

(4. Aufgabenteil)

(5. Aufgabenteil)

(6. Aufgabenteil)

Untersumme

Geteilt durch die Anzahl der Aufgabenteile=

Zwischensumme1

II. Harmonie

III. Horsemanship

IV. Kreativität (Kostüm und Musikauswahl)

Untersumme

geteilt durch 3

Zwischensumme2

Zwischensummen geteilt durch 2:

Gesamtergebnis



Vorlage des FA Breitensport abgestimmt mit RL – Jugend – Sport – Ausbildung - Richten
Hestadagar Richterzettel (Blinder Führer)

sehr gut 1= 10 Punkte	gut 2= 7,5 Punkte	befriedigend 3= 5 Punkte	ausreichend 4 = 2,5 Punkte	mangelhaft 5= 0 Punkte
Nahezu perfekt, nur wenige leichte Fehler	Überdurchschnittliche Leistung	durchschnittliche Vorstellung ohne grobe Fehler, aber auch ohne Höhepunkte	Unterdurchschnittliche Leistung, Fehlerbereich	Aufgabe nicht erfüllt oder nur in Ansätzen erkennbar

Idee: Es handelt sich in erster Linie um eine Partnerübung, bei der Vertrauen und Konzentration gefragt sind. Alle Beteiligten müssen sich hundertprozentig aufeinander verlassen können. Gleichzeitig geht es um Wendigkeit, Gehorsam und Aufmerksamkeit des Pferdes, um Harmonie zwischen Reiter, Pferd und Führer, um präzise, ruhige und eindeutige verbale Anweisungen des Reiters und die Aufmerksamkeit des Führers.

I. Aufgabenerfüllung *Bemerkungen:*

Note:

1. Aufgabenteil

2. Aufgabenteil

3. Aufgabenteil

(4. Aufgabenteil)

(5. Aufgabenteil)

(6. Aufgabenteil)

Untersumme _____

Geteilt durch die Anzahl der Aufgabenteile=

Zwischensumme1 _____

II. Harmonie

III. Horsemanship

Untersumme _____

geteilt durch 2

Zwischensumme2 _____

Zwischensummen geteilt durch 2:

Gesamtergebnis _____