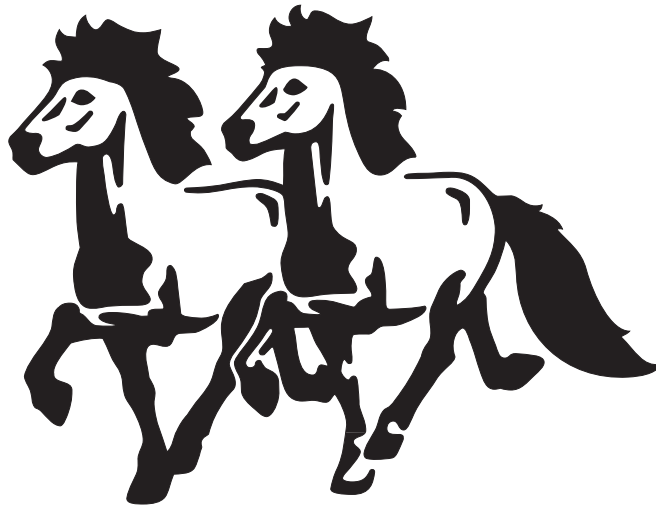


A I
Allgemeine Bestimmungen
Nationale Bestimmungen



Abschnitt A I: Allgemeine Bestimmungen/Nationale Bestimmungen

§ 1 Geltungsbereich

Die Sportordnung dient der Durchführung aller vom IPZV genehmigten sportlichen Veranstaltungen in der Bundesrepublik Deutschland.

§ 2 Verpflichtung

Alle an diesen Veranstaltungen beteiligten Personen sind zu sportlich-fairer Haltung untereinander und zu reiterlicher Haltung gegenüber dem Pferd unter Berücksichtigung der Grundsätze des Tierschutzes verpflichtet.

§ 3 Regelwerke

Neben den hier aufgeführten nationalen Bestimmungen gelten die Regeln der jeweils gültigen FIPO¹ (dem internationalen Regelwerk der FEIF) für den Ablauf und die Durchführung von sportlichen Veranstaltungen.

Werden sowohl von der FIPO als auch von den nationalen Bestimmungen ähnliche Sachverhalte behandelt bzw. geregelt, haben die nationalen Bestimmungen Vorrang.

Für die Durchführung von Gæðingakeppni-Wettbewerben gelten die jeweils gültigen Bestimmungen² des IPZV e.V. Diese orientieren sich an dem jeweils gültigen Regelwerk des Landsamband Hestamanna.

§ 4 Sportliche Veranstaltungen

Es werden unterschieden:

- 4.1 Deutsche Islandpferde Meisterschaften (DIM)
- 4.2 Deutsche Jugend Islandpferde Meisterschaften (DJIM)
- 4.3 Deutscher Jugend-Ländercup
- 4.4 Offene Sportturniere für Islandpferde (OSI) mit Qualifikationsmöglichkeiten für die Sportklasse A, die DIM, die DJIM und den Jugendcup. Sportklasse A und Jugend/Juniorenklasse A muss ausgeschrieben werden.
- 4.5 Sonstige Turniere mit Qualifikationsmöglichkeit
- 4.6 Sonstige Turniere ohne Qualifikationsmöglichkeit (z.B. Freizeitreiter- und Hausturniere)
- 4.7 Sonstige Veranstaltungen, z. B. wettkampfmäßige Wanderritte für Islandpferde (WWI), Distanzritte und -rennen für Islandpferde, Reiterspiele, Rallyes, Schauturniere.

§ 5 Turnierklassen

Folgende Klassen können angeboten werden:

- 5.1 Sportklasse A (SA)
- 5.2 Sportklasse B (SB)
- 5.3 Sportklasse C (SC)
- 5.4 Sportklasse D (SD)³
- 5.5 Juniorenklasse A (HA)
- 5.6 Juniorenklasse B (HB)
- 5.7 Juniorenklasse C (HC)
- 5.8 Jugendklasse A (JA)
- 5.9 Jugendklasse B (JB)
- 5.10 Jugendklasse C (JC)
- 5.11 Kinderklasse L (KL)
- 5.12 Kinderklasse M (KM)
- 5.13 Kinderklasse S (KS)
- 5.14 Offene Klasse / Zusätzliche Prüfungen (Z)

§ 6 Ausschreibungen

Die Ausschreibungen von DIM, DJIM und Qualifikationsveranstaltungen (§§ 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 und 4.5) müssen zuerst dem Sportwart des jeweiligen Landesverbandes zugeleitet und anschließend von der Sportleitung und der Jugendleitung des IPZV-Dachverbandes genehmigt werden. Ausschreibungen für Freizeit- und Hausturniere sowie sonstige sportliche Veranstaltungen (§§ 4.6, 4.7) müssen von der Sport- und/oder Jugendleitung der Landesverbände genehmigt werden. Die Ausschreibungen von Jugendturnieren (§§ 4.5 und 4.6) müssen von der Jugendleitung des jeweiligen IPZV-Landesverbandes genehmigt werden.

§ 7 Haftung

Die Teilnahme an allen Veranstaltungen und Prüfungen und die Unterbringung der Pferde erfolgen auf eigene Gefahr. Während der gesamten Veranstaltung bleiben der Reiter/Besitzer Tierhüter gem. § 834 BGB. Veranstalter, Ausrichter, Turnierleiter und Chefrichter schließen jede Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus. Die Pferde müssen ausreichend haftpflichtversichert sein.

§ 8 Zugelassene Reiter

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

- 8.1 Es gilt als
 - 8.1.1 **Kind**, wer im laufenden Kalenderjahr mindestens 6 und höchstens 12 Jahre alt wird. Die Kinderklasse wird in drei Gruppen unterteilt:
 - KS: wer im laufenden Kalenderjahr 6 oder 7 Jahre alt wird
 - KM: wer im laufenden Kalenderjahr 8 bis 10 Jahre alt wird.
 - KL: wer im laufenden Kalenderjahr 11 oder 12 Jahre alt wird.

¹ Die jeweils gültige Fassung ist unter www.feif.org ab dem 1. Dezember eines jeden Jahres für das Folgejahr abrufbar.

² Die jeweils gültige Fassung ist unter www.ipzv.de bis spätestens 31. März eines jeden Jahres abrufbar.

³ Die neue Sportklasse D bezeichnet die alte Freizeitklasse A und B

- 8.1.2 **Jugendlicher**, wer im laufenden Kalenderjahr mindestens 13 und höchstens 16 Jahre alt wird.
- 8.1.3 **Junior**, wer im laufenden Kalenderjahr mindestens 17 und höchstens 21 Jahre alt wird. Junioren können sich für die Teilnahme an den Sportklassen entscheiden. Diese Entscheidung gilt für das laufende Kalenderjahr.
- 8.1.4 **Erwachsener**, wer im laufenden Kalenderjahr mindestens 21 Jahre alt wird.

8.2 **Startberechtigt** sind in der

- 8.2.1 Kinderklasse (KS und KM): Kinder mit nur einem Pferd für das gesamte Turnier. Das Nennen eines zweiten Pferdes ist in der Kinderklasse KS und KM nicht erlaubt. Starter der Kinderklasse KL dürfen mit 2 Pferden an einem Turnier teilnehmen
- 8.2.2 Jugendklasse A und Juniorenklasse A: Jugendliche und Junioren, sofern sie in der betreffenden Prüfung mit demselben Pferd einmal die Qualifikationspunktzahl erreicht haben. Die Qualifikation ist bis zum 31. Dezember des folgenden Jahres gültig. Die Qualifikationspunktzahlen für die Jugendklasse A und die Juniorenklasse A sind in der Saison 2006.

Prüfung	Qualifikationsprüfungen	Punktzahl
Töltpreis T1	T1, T3	6,00
Töltprüfung T2	T2	6,00
Viergangpreis V1	V1, V2	6,00
Fünfgangpreis F1	F1, F2	6,00

- 8.2.3 Sportklasse A: Reiter, sofern sie in der betreffenden Prüfung der Sportklasse B mit demselben Pferd einmal die Qualifikationspunktzahl erreicht haben. Die Qualifikation ist bis zum 31. Dezember des folgenden Jahres gültig. Junioren, die in der Juniorenklasse A oder B die Sport-A-Qualifikation erreicht haben und den Erwachsenenstatus annehmen wollen, sind in der Sportklasse A startberechtigt. Die Entscheidung gilt für das laufende Kalenderjahr. Die Qualifikationspunktzahlen für die Sportklasse A sind in der Saison 2006:

Prüfung	Qualifikationsprüfungen	Punktzahl
Töltpreis T1	T1, T3	6,50
Töltprüfung T2	T2	6,50
Viergangpreis V1	V1, V2	6,30
Fünfgangpreis F1	F1, F2	6,20

- 8.2.4 Sportklasse B: Erwachsene, sofern sie nicht in der betreffenden Prüfung mit demselben Pferd dreimal die Qualifikationspunktzahl zur Sportklasse A erreicht haben.
- 8.2.5 Sportklasse C: Erwachsene, sofern sie nicht in der betreffenden Prüfung (T7oder V5) mit demselben Pferd zweimal die Punktzahl 6,0 erreicht haben. Anrechnungszeitraum sind zwei Jahre und zwar rückwirkend vom 1. Januar bis zum 31. Dezember des nächsten Jahres. Wird in diesem Zeitraum die Punktzahl nicht mehr erreicht, kann wieder in der Sportklasse C gestartet werden.
- 8.2.6 Sportklasse D: Erwachsene, sofern sie nicht Trainer A oder B Islandpferdereiten sind, und sofern sie nicht in der betreffenden Prüfung (T7oder V5) mit demselben Pferd zweimal die Punktzahl von 5,70 erreicht haben. Anrechnungszeitraum sind zwei Jahre und zwar rückwirkend vom 1. Januar bis zum 31. Dezember des nächsten Jahres. Wird in diesem Zeitraum die Punktzahl nicht mehr erreicht, kann wieder in der Sportklasse D gestartet werden. Reiter, die mit einem Pferd in der Sportklasse A starten, sind in diesem Kalenderjahr in der Sportklasse D nicht startberechtigt.

Diese Bestimmungen gelten auch für ausländische Reiter.

§ 9 Ausrüstung des Reiters

- 9.1 Sturzhelm: Einen Sturzhelm müssen alle Reiter bei Veranstaltungen des IPZV tragen. Den Anforderungen genügen alle Reitkappen, die der DIN-Norm entsprechen.

§ 10 Zugelassene Pferde und Startbeschränkungen

- 10.1 Bei allen Islandpferdeprüfungen sind nur fünfjährige und ältere Islandpferde zugelassen. Für die Passrennen und P1 und P3, die Kür D1 und die Geländeproofungen CR1 und CR2 müssen die Pferde mindestens sechsjährig sein. Maßgeblich für das Alter ist der 1. Januar des Geburtsjahres.
- 10.2 In den Veranstaltungen unter §§ 4.1, 4.2, 4.4 und 4.5 sind nur im Zentralregister des IPZV erfasste Pferde und Reiter zugelassen.
- 10.3 Ein Pferd kann an höchstens sieben Prüfungen teilnehmen.
- 10.4 Ein Pferd kann in einer Klasse unter verschiedenen Reitern starten, aber in jeder Klasse nur einmal in einer gleichartigen Prüfung (Gang- bzw. Töltprüfung). Sportklasse A, B und C zählen hierbei als eine Klasse.
- 10.5 Reiter der Kinderklasse dürfen nicht an Geländeproofungen, Passrennen P1 und P3, Passprüfung PP1 und Galopprennen teilnehmen.
- 10.6 In der Kür D1 ist startberechtigt, wer mit demselben Pferd bisher in der Gehorsamsprüfung B D3 oder Gehorsamsprüfung A⁴ D2 eine Wertnote von mindestens 5,0 erreicht hat. Es ist erlaubt, mit demselben Pferd auf einem Turnier sowohl in der Gehorsamsprüfung B bzw. A als auch in der Kür zu starten. Die Qualifikation für die Kür ist zwei Jahre gültig, und zwar bis zum 31. 12 des folgenden Jahres.

§ 11 Krankheiten und Turnierunfähigkeit

Die teilnehmenden Pferde müssen frei von ansteckenden Krankheiten sein und dürfen nicht aus einem kranken Bestand kommen. Sie müssen wirksam (Grundimmunisierung) gegen Husten geimpft sein (vgl. 2.3). Der Impfpass ist an der Meldestelle vorzulegen.

Den auf dem Turnier amtierenden Richtern ist es grundsätzlich möglich, die Untersuchung eines auf dem Turniergelände befindlichen Pferdes anzuordnen, wenn das Pferd den Eindruck einer Turnierunfähigkeit (z.B. Lahmheit, Konditionsschwäche, Doping, schlechter körperlicher Zustand o.ä.) erweckt. Während einer Prüfung zeigt der Richter durch Hochheben einer grünen Karte an, dass das Pferd untersucht werden soll. Lehnt ein Reiter die Untersuchung ab, muss er dieses Pferd vom Turnierplatz entfernen. Die bis zu diesem Zeitpunkt errittenen Punkte werden aberkannt. Seine weiteren Pferde dürfen auf dem Turniergelände verbleiben. Die Untersuchung findet durch den vom Veranstalter bestimmten Turniertierarzt statt, der über die Turnierfähigkeit entscheidet. Gegen diese Entscheidung kann Protest eingelegt werden. Wird Turnierunfähigkeit entschieden, trägt der Reiter bzw. Besitzer die Kosten. Wird Turnierfähigkeit entschieden, trägt der IPZV-Sportfonds die Kosten der Untersuchung.

11.1 Medikationskontrollen

- 11.1.1 Es werden regelmäßig Medikationskontrollen durchgeführt.
- 11.1.2 Das Auswahlsystem wird zwischen der IPZV-Sportleitung und dem Chefrichter der jeweiligen Veranstaltung festgelegt. Darüber hinaus können Kontrollen jederzeit von dem Chefrichter bei allen an einer Veranstaltung beteiligten Pferden während der Dauer einer Veranstaltung angeordnet werden.
- 11.1.3 Die Proben sind von dem vom Veranstalter bestellten Tierarzt zu entnehmen, soweit kein Tierarzt von der IPZV-Sportleitung bestimmt worden ist. Die Proben sind an das von der Deutschen Reiterlichen Vereinigung (FN) bestimmte

⁴ Hinweis: Die Gehorsamsprüfung A D2 ist die neue Bezeichnung der früheren Gehorsamsprüfung C. Die Gehorsamsprüfung B behält ihre Bezeichnung. Die Hierarchie verläuft jetzt analog zu den Leistungskategorien, d.h. A (schwer), B (mittel), C (leicht).

Untersuchungsinstitut einzusenden. Es gelten insoweit die sich in dem Probenset befindlichen Durchführungsbestimmungen, die auch bei der IPZV-Sportleitung angefordert werden können.

- 11.1.4 Im Analyselabor werden von den jeweils zwei übersandten Flaschen mit Urin- bzw. Blutproben je eine zur Untersuchung verwendet (A-Probe), die zweite (B-Probe) bei einem positiven Ergebnis für eine Kontrollanalyse aufbewahrt.
- 11.1.5 Wird bei Analyse der A-Probe eine gemäß nachstehend Ziffer 2 kontrollierte Substanz festgestellt, erfolgt sofortige Information des IPZV (durch die FN), der wiederum den Besitzer oder dessen Beauftragten unterrichtet. Der Unterrichtete kann innerhalb einer Woche durch den IPZV bei der FN eine Kontrollanalyse der B-Probe beantragen. Die Kontrollanalyse wird binnen 14 Tagen in Gegenwart des Antragstellers oder seines Beauftragten oder eines von ihm benannten Gutachters in dem Analyselabor durchgeführt. Kommt die Analyse der B-Probe nach Antragstellung nicht innerhalb von 14 Tagen unter Mitwirkung des Antragstellers zustande, wird die B-Probe ohne seine Mitwirkung analysiert. Wird kein Antrag auf Analyse der B-Probe gestellt, so wird dem weiteren Verfahren das Ergebnis der A-Probenanalyse zugrundegelegt.
- 11.1.6 Ein schuldhafter Verstoß gegen das Dopingverbot wird nach den Bestimmungen der Rechtsordnung der IPO, Teil D, geahndet (§ 9 Ziffer 2. lit. r). Unabhängig davon kann der Nachweis einer gem. nachstehend Ziffer 2 kontrollierten Substanz auch als Verstoß gegen das Tierschutzgesetz gewertet und nach diesen Vorschriften bestraft werden. Dopingverstöße werden vom IPZV der zuständigen Behörde gemeldet.

11.2 Liste der kontrollierten Substanzen

11.2.1 **Doping-Substanzen** sind zur Leistungsbeeinflussung des Pferdes beim Wettkampf geeignet. Ihr Vorhandensein im Wettkampf wird als "Doping" bezeichnet und entsprechend geahndet. Dopingsubstanzen sind

- Stimulantia
- Sedativa und Narkotika
- anabole Wirkstoffe
- Diuretika
- Peptidhormone und Analoge

Grenzwerte gelten für:

- Testosteron:
 - bei Wallachen: freies und gekoppeltes Testosteron in einer Konzentration von 0,02 Mikrogramm pro Milliliter Urin
 - bei Stuten: freies und gekoppeltes Testosteron in einem Verhältnis zu Epitestosteron von 12:1
- Nandrolon: frei und gekoppelt 5 α -estrane-3 β , 17 α -diol bis 5(10)-estrane-3 β , 17 α -diol im Urin in einem Verhältnis von 1
- Theobromin: in einer Konzentration ab 2,0 Mikrogramm pro Milliliter Urin
- Cortisol: in einer Konzentration ab 1,0 Mikrogramm pro Milliliter Urin

Außerdem gilt die Verabreichung von Vollblut und/oder Zubereitungen, die rote Blutkörperchen enthalten, sowie jede Manipulation einer Probe als Doping.

11.2.2 **Verbotene Substanzen** sind Substanzen, die als Arzneimittel eingesetzt werden, jedoch im Wettkampf verboten sind, und zwar solche, die

- auf das Nervensystem
- auf das Herz-Kreislauf-System
- auf das Atmungssystem
- auf das Verdauungssystem
- auf das Harnsystem
- auf die Geschlechtsorgane
- auf das Muskel- und Skelettsystem
- auf die Haut
- gegen Infektionserreger wirken.

Grenzwerte gelten für:

- Salizylsäure: in einer Konzentration ab 750,0 Mikrogramm pro Milliliter Urin oder 6,5 Mikrogramm pro Milliliter Blutplasma
- Arsen: in einer Konzentration ab 0,3 Mikrogramm pro Milliliter Urin
- Dimethylsulfoxyd (DMSO): in einer Konzentration ab 15,0 Mikrogramm pro Milliliter Urin oder in einer Konzentration ab 1,0 Mikrogramm pro Milliliter Blutplasma
- Verfügbares CO₂: in einer Konzentration ab 37 Millimol pro Liter Blutplasma

11.2.3 **Ausnahmen:** Die Anwendung/Verabreichung folgender Substanzen in zeitlichem Zusammenhang mit der Wettkampfteilnahme ist erlaubt (dies betrifft nur die Anwendung von für Pferde in Deutschland zugelassene Substanzen), da sie der Vorbeugung und Pflege dienen und unterstützend bei der Gesunderhaltung des Pferdes wirken:

- Impfstoffe bis spätestens 14 Tage vor Beginn der Veranstaltung
- Substanzen zur Bekämpfung von Endoparasiten
- Paramunitäts-Inducer
- externe Desinfektionsmittel und Insektenschutzmittel

§ 12 Sanitätsdienst, Tierarzt, Hufschmied

12.1 Sanitätsdienst und ärztliche Versorgung

12.1.1 Veranstaltungen §§ 4.1 – 4.5:

bei Anwesenheit eines Sanitätsdienstes (mind. 2 Personen mit der Mindestqualifikation „Sanitätshelfer“) mit Ausrüstung, u.a. Notfallarztkoffer gemäß DIN 13232: Rufbereitschaft eines Arztes;

bei Anwesenheit eines Sanitätsdienstes, dem eine Person mit der Mindestqualifikation „Rettungssanitäter“ angehört: Rufbereitschaft eines Arztes;

12.1.2 Veranstaltungen §§ 4.6 – 4.7:

Arzt in Rufbereitschaft;

12.2 Tierärztliche Versorgung: Bei einer Veranstaltung §§ 4.1 – 4.7: Tierarzt in Rufbereitschaft;

12.3 Hufschmied: Bei einer Veranstaltung §§ 4.1 – 4.7: Hufschmied in Rufbereitschaft;

12.4 Eine Box für die Durchführung von Medikationskontrollen: Bei einer Veranstaltung §§ 4.1, 4.2, 4.4.

Einzelheiten hat der Ausrichter nach Größe der Veranstaltung und den örtlichen Gegebenheiten mit den jeweils Verantwortlichen zu regeln. Tierarzt und Hufschmied können auch aktive Teilnehmer der Veranstaltung sein.

§ 13 Nennungen

Nennungen sind auf dem bei der Geschäftsstelle des IPZV-Dachverbandes erhältlichen Formblatt bis zum Nennungsschluss an den Veranstalter zu richten (Poststempel). Nennungen von Minderjährigen müssen vom Erziehungsberechtigten unterschrieben sein.

13.1 Jeder Reiter hat der Nennung einen Verrechnungsscheck über den zu zahlenden Betrag beizulegen. Eine Rückerstattung erfolgt nur, wenn der Reiter sich bis zum Nennungsschluss schriftlich abmeldet.

- 13.2 Auf allen Qualifikationsturnieren muss die Möglichkeit der Online-Nennung angeboten werden.
- 13.3 Die Nenngeldabgabe an den IPZV-Sportfonds regelt eine Durchführungsverordnung. Die Abgabe fällt an für jede Prüfungsnennung eines Pferdes, auch wenn das Pferd nicht gestartet ist. Sie ist zwei Wochen nach Beendigung der Veranstaltung fällig.
- 13.4 Zur Durchführung einer Prüfung werden grundsätzlich keine Mindestnennungen verlangt außer bei der Geländeprüfung. Der Veranstalter ist berechtigt, bei zu geringer Starterzahl (weniger als fünf Teilnehmer) in gleichen Prüfungen Altersklassen zusammenzulegen, z.B. Jugend- und Juniorenklasse, Sportklasse C und Sportklasse B. Eine Ausnahme von dieser Regel ist die Sportklasse A. und die Kinderklassen KM / KL.
- 13.5 **Nach- und Umnennungen:** Ob und bis wann Nachnennungen und Umnennungen angenommen werden, liegt im Ermessen des Veranstalters. Nach- oder umgenannte Pferde müssen grundsätzlich am Anfang der Prüfung starten. Meldet ein Reiter mehrere Pferde nach, so startet er bei einer Einzelprüfung mit allen Pferden direkt nacheinander und bei einer Gruppenprüfung in der jeweils anschließenden Gruppe. Für Nachnennungen muss der Veranstalter die doppelte Nenngebühr verlangen.

§ 14 Preise

- 14.1 Es werden Ehrenpreise und Schleifen (in der Reihenfolge: Gold, Silber, Weiß, Blau, Rot und Grün) nach Beteiligung vergeben.
- 14.2 In der Sportklasse und in offen ausgeschriebenen Prüfungen können Preisgelder vergeben werden. Es dürfen keine Preisgelder an Kinder, Jugendliche und Junioren vergeben werden.

§ 15 Zusätzliche Bestimmungen für Ovalbahnprüfungen

- 15.1 **Endausscheidung Platz 6 bis 10 (B-Finale):**
- 15.1.1 Auf der DIM und den WM-Qualifikationsturnieren muss in den Prüfungen T1, T2, V1 und F1 und auf der DJIM in den Prüfungen T2 (Jug./Jun.B), T3, T7, V2, V4, V5 und F2 eine Endausscheidung von Platz 6 bis 10 durchgeführt werden (auf der DJIM erst ab einer effektiven Starterzahl von 25 Pferden). Der/die Sieger der Endausscheidung Platz 6 bis 10 (B-Finale) qualifizieren sich für die Endausscheidung Platz 1 bis 5 (A-Finale). Wird auf einen Start verzichtet, rückt kein anderes Pferd nach.
- 15.1.2 Auf allen Turnieren kann der Veranstalter ein B-Finale durchführen. Ab einer Teilnehmerzahl von 40 Startern zum Zeitpunkt der Zeitplanerstellung muss ein B-Finale durchgeführt werden.
- 15.2 **Vorentscheidung und Endausscheidung gleichzeitig:**
- 15.2.1 Sportklasse A und Jugend/Juniorenklasse A: Ab einer Starterzahl von drei Pferden sind die Prüfungen der Sportklasse A durchzuführen. Sind für eine Prüfung nur ein bis zwei Pferde genannt worden, so muss der Veranstalter die Reiter darüber benachrichtigen. Diese haben dann ein Wahlrecht, ob sie starten möchten oder nicht. In letzterem Falle erhalten sie ihr Nenngeld zurück.
- 15.2.2 Andere Klassen: Bei einer Starterzahl bis zu sechs Pferden wird nur eine Endausscheidung durchgeführt mit der Maßgabe, dass am Schluss eine Endnote gezeigt wird und keine Einzelnoten mehr zwischen den Aufgabenteilen; 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.

§ 16 Zeitnahme

Es dürfen nur qualifizierte Zeitnehmer eingesetzt werden (Richter, Trainer, Richteranhänger, Sportlehrer u.ä.). Auf der DIM und den WM-Qualifikationsturnieren muss zusätzlich eine elektronische Zeitmessanlage eingesetzt werden. Auf allen Weltranglistenturnieren muss im Speedpass und in der Passprüfung zusätzlich eine elektronische Zeitmessanlage eingesetzt werden.

§ 17 Gesamtwertungen

Für alle Wertungen ist Voraussetzung, dass der Reiter auf demselben Pferd in der entsprechenden Prüfung startet. Es zählen nur die Punkte der Vorentscheidung. Vom Berechnungsmodus der FIPO kann abgewichen werden, wenn es in der Ausschreibung entsprechend veröffentlicht wurde.

- 17.1 **Turniersieger:** Grundsätzlich können auf allen Turnieren in jeder Klasse getrennt Turniersiegerwertungen vorgenommen werden. Für die Sportklasse D kann eine separate Wertung vorgenommen werden. In der Kinderklasse S wird keine Turniersiegerwertung vorgenommen.
- 17.2 **Zuchtpreis:** Bei den Turnieren §§ 4.1, 4.2 und 4.4 kann ein Preis für das beste in Deutschland gezogene Pferd in der Kombination einer Töltprüfung und der Vier- oder Fünfgangprüfung vergeben werden.

§ 18 Qualifikation für die Deutschen Islandpferde Meisterschaften (DIM)

- 18.1 Um in einer auf der DIM ausgeschriebenen Prüfung starten zu können, muss der Reiter in der dazugehörigen Qualifikationsgruppe in einer Vorentscheidung die nachstehend aufgeführte Punktzahl erreicht haben:
- | | | |
|----------------------------------|-----------------|------------|
| 18.1.1 Töltpreis T1: | T1, T3 | 6.0 Punkte |
| 18.1.2 Töltprüfung T2: | T2 | 6.0 Punkte |
| 18.1.3 Viergangprüfung V1: | V1, V2 | 6.0 Punkte |
| 18.1.4 Fünfgangprüfung F1: | F1, F2 | 6.0 Punkte |
| 18.1.5 Passprüfung PP1: | P1, P2, P3, PP1 | 5.0 Punkte |
| 18.1.6 Passrennen P1 250 m : | P1, P2, P3, PP1 | 5.0 Punkte |
| 18.1.7 Passrennen P3 150 m: | P1, P2, P3, PP1 | 5.0 Punkte |
| 18.1.8 Speedpass P2: | P1, P2, P3, PP1 | 5.0 Punkte |
| 18.1.9 Gehorsamsprüfung A D2: | D2 | 5.0 Punkte |
| 18.1.10 Gehorsamsprüfung Kür D1: | D3, D2 oder D1 | 5.0 Punkte |
- 18.2 Die erreichten Qualifikationspunkte sind ein Jahr gültig, d.h. von einer DIM bis zur nächsten DIM. Pferde, die für die Sportklasse A qualifiziert sind, sind auch solange für die DIM qualifiziert, wie die Qualifikation für die Sportklasse A Gültigkeit hat (§ 8.2.3).
- 18.3 Qualifikationsturniere sind die als solche genehmigten und ausgewiesenen Turniere.
- 18.4 Ausländische Reiter, die auf der DIM starten wollen, müssen sich ebenfalls qualifizieren. Haben sie in einem anderen Land eine vergleichbare Punktzahl mit demselben Pferd erreicht, wird diese anerkannt. Ein entsprechender Nachweis muss vorgelegt werden. Haben deutsche Reiter auf einem ausländischen Turnier eine vergleichbare Punktzahl erreicht, wird diese ebenfalls anerkannt. Ein entsprechender Nachweis muss vorgelegt werden.
- 18.5 Der amtierende Deutsche Meister startet immer als letzter Starter.

§ 19 Qualifikation für die Weltmeisterschaften für Islandpferde (WM)

19.1 Die Qualifikation zur WM regelt eine Durchführungsbestimmung. Sie wird im Vorjahr zur WM bis spätestens 30. Juni bekannt gegeben.

§ 20 Qualifikation für Deutschen Jugend Islandpferde Meisterschaften (DJIM) und IPZV-Jugendcup

Für die Teilnahme in der Kinderklasse auf der DJIM sind keine Qualifikationen erforderlich. Eine Qualifikationspflicht besteht für die Teilnehmer in der Jugend- und Juniorenklasse. Für den IPZV-Jugendcup im Rahmen der DIM qualifizieren sich die jeweils besten drei Reiter/-innen der schweren Gangprüfungen und der Passdisziplinen. Sie erhalten dadurch die Startberechtigung auf der DIM. Sieger des Jugendcups wird der Gewinner der Gesamtwertung bei den Jugendlichen, bzw. Junioren.

20.1 Um in einer auf der DJIM ausgeschriebenen Prüfung starten zu können, muss der Reiter in der dazugehörigen Qualifikationsgruppe in einer Vorentscheidung die nachstehend aufgeführte Punktzahl erreicht haben:

20.1.1 Töltprüfung T3:	T3	5.5 Punkte
20.1.2 Töltprüfung T2:	T2	5.5 Punkte
20.1.3 Töltprüfung T7:	T7	5.8 Punkte
20.1.4 Viergangprüfung V2:	V2, V4	5.5 Punkte
20.1.5 Stilviergang V4	V2, V4, F2	5.5 Punkte
20.1.6 Stilviergang V4	V5	5.8 Punkte
20.1.7 Viergangprüfung V5:	V5	5.8 Punkte
20.1.8 Fünfgangprüfung F2:	F2	5.3 Punkte
20.1.9 Passprüfung PP1:	P1, P2, P3, PP1	4.0 Punkte
20.1.10 Passrennen P1 250 m:	P1, P2, P3, PP1	4.0 Punkte
20.1.11 Passrennen P3 150 m:	P1, P2, P3, PP1	4.0 Punkte
20.1.12 Speedpass P2:	P1, P2, P3, PP1	4.0 Punkte
20.1.13 Gehorsamsprüfung Kür D1:	D3, D2 oder D1	5.0 Punkte

20.2 Die erreichten Qualifikationspunkte sind ein Jahr gültig, d.h. von einer DJIM bis zur nächsten DJIM. Pferde, die für die Jugend- bzw. Juniorenklasse A qualifiziert sind, sind auch solange für die DJIM qualifiziert, wie die Qualifikation für die Jugend- bzw. Juniorenklasse A Gültigkeit hat (§ 8.2.2).

20.3 Qualifikationsturniere sind die als solche genehmigten und ausgewiesenen Turniere.

20.4 Ausländische Reiter, die auf der DIM starten wollen, müssen sich ebenfalls qualifizieren. Haben sie in einem anderen Land eine vergleichbare Punktzahl mit demselben Pferd erreicht, wird diese anerkannt. Ein entsprechender Nachweis muss vorgelegt werden. Haben deutsche Reiter auf einem ausländischen Turnier eine vergleichbare Punktzahl erreicht, wird diese ebenfalls anerkannt. Ein entsprechender Nachweis muss vorgelegt werden.

§ 21 Jugend-Ländercup

21.1 Der Jugend-Ländercup ist ein Mannschaftswettkampf und findet jährlich statt.

21.2 **Zusammensetzung der Mannschaft:** Jede Mannschaft besteht aus vier Reitern. Jede Mannschaft hat einen Mannschaftsführer (dieser kann auch ein Mannschaftsmitglied sein), der die Mannschaft betreut und vertritt und an der Mannschaftsbesprechung teilnimmt.

21.3 Prüfungen:

21.3.1 Mannschaftsdressur D 5 :	alle Reiter der Mannschaft
21.3.2 Mannschaftsspiel:	alle Reiter der Mannschaft
21.3.3 Töltprüfung T 7:	zwei Reiter der Mannschaft
21.3.4 -Mehrgangprüfung V 3:	zwei Reiter der Mannschaft
21.3.5 Geschicklichkeitsprüfung TR1:	zwei Reiter der Mannschaft
21.3.6 Geländeprüfung CR1:	zwei Reiter der Mannschaft
(nur Reiter, die im laufenden Kalenderjahr min. 13 Jahre alt werden)	
21.3.7 Horsemanship:	alle Reiter der Mannschaft
Die Horsemanship-Wertung findet während des gesamten Turniers statt und besteht aus den Punkten	
Mannschaftseindruck:	0-10 Punkte
Umfeld:	0-10 Punkte
Fairness:	0-10 Punkte

Jeder Reiter muss an mindestens einer der Prüfungen 3.3 bis 3.6 teilnehmen.

- Variante 1: Ein Reiter darf 3x starten, 1 Reiter darf 1x starten, 2 Reiter dürfen 2x starten.

- Variante 2: alle Reiter starten 2x.

21.4 **Wertungen:** In jeder Prüfung wird eine Mannschaftsplatzierung durchgeführt.

Prüfungen 3.3 bis 3.6: die erreichte Punktzahl beider Reiter einer Prüfung wird addiert und durch zwei dividiert. Eine Disqualifikation eines Reiters zählt als Nullwertung. Die Mannschaft wird nicht disqualifiziert. In den Prüfungen 3.3 und 3.4 finden Endausscheidungen mit Siegerehrungen der Einzelreiter statt.

21.5 **Turniersiegerwertung:** Die einzelnen Prüfungen werden mit Faktoren multipliziert und gehen dann prozentual in die Turniersiegerwertung ein. Wertigkeit der einzelnen Prüfungen:

21.5.1 Mannschaftsdressur D 5	Faktor 10	20%
21.5.2 Mannschaftsspiel (bei Prüfungen nach Punkten)	Faktor 7	12%
bzw.		
Mannschaftsspiel (bei Prüfungen nach Zeit)	Faktor 5	12%
21.5.3 Töltprüfung T 7	Faktor 10	12%
21.5.4 FEIF-Youth-Mehrgangprüfung V 3	Faktor 10	12%
21.5.5 Geschicklichkeitsprüfung TR1	Faktor 7	12%
21.5.6 Geländeprüfung CR1	Faktor 7	12%
21.5.7 Horsemanship	Faktor 10	20%

§ 22 FEIF-Youth-Cup

22.1 Qualifikation:

22.1.1 Qualifikationsberechtigt sind alle Reiter, die im betreffenden Jahr mindestens 14 und höchstens 17 Jahre alt werden.

22.1.2 Qualifikationsmodus: Grundsätzlich qualifizieren sich die vielseitigsten Jugendlichen mit den gleichmäßigsten reiterlichen Leistungen in allen Bereichen. Für die Qualifikation maßgeblich ist die Turniersiegerwertung des Qualifikationsturniers. Die genauen Prüfungen und Qualifikationsmodalitäten werden jeweils rechtzeitig im Verbandsorgan veröffentlicht. Sind mehrere Reiter auf dem letzten für die Mannschaftsteilnahme qualifizierenden Platz, so gibt die höhere Punktzahl bei der Summe aller errittenen Punkte (aller Prüfungen nach Multiplikation) aus Vorentscheidungen den Ausschlag. Besteht danach noch immer Punktgleichheit, so entscheidet die höhere Punktzahl in der Gangprüfung.

§ 23 Top-Ten-Liste

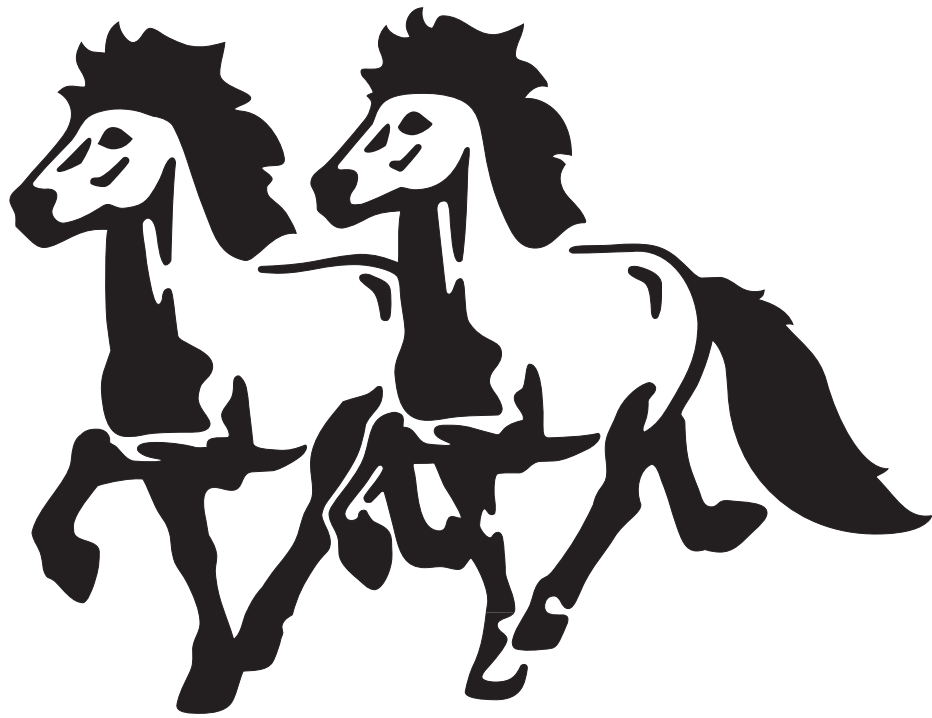
Der IPZV-Dachverband erstellt eine aktuelle Top-Ten-Liste, die im Internet veröffentlicht wird.

§ 24 Änderungen

Die IPZV-Sportleitung und die IPZV-Jugendleitung können Änderungen und Ergänzungen der IPO vornehmen. Änderungen der IPO werden im Verbandsorgan veröffentlicht.

A II

Nationale Prüfungen



Die folgend aufgelisteten Prüfungen werden über die Beschreibungen in der FIPO 6.6./2006 abgedeckt:

Töltprüfungen:

T1
T2
T3
T5
T6
T7
T8

Gangprüfungen:

V1
V2
V3
V4
V5
V6
F1
F2
F3

Passwettbewerbe:

P1
P1
P3
PP1
PP2

Prüfungen im Dressurviereck:

FS1
FS2
FS3

Sonstige:

FR1
TR1
CR1

Vorbemerkung zu den Nationalen Prüfungen

Alle Nationalen Prüfungen, die aus den früheren IPO übernommen und erhalten wurden, sind der Nomenklatur der FIPO-Prüfungen (Buchstaben und Ziffern) angepasst. D = Dressur; SP = Springen; R = Rennen; FZ = Führzügel

Vorbemerkung zu den Dressurprüfungen

Alle Dressurprüfungen wurden der Nomenklatur der FIPO-Prüfungen angepasst. Das heißt, dass sie durch den Buchstaben D ihre Zugehörigkeit zur Gruppe der Dressurprüfungen markieren. Zudem wurde die Hierarchie der Ziffern wie in den Tölt- und Gangprüfungen übernommen: 1 = hohe Anforderung, 7 = geringere Anforderung. Analog dazu wurde unter Beibehaltung der Begriffe Gehorsamsprüfung die Bezeichnung für diese Dressuraufgaben den Bezeichnungen aus den Leistungsklassen (z.B. Sportklasse A = hohe Anforderungen bis Sportklasse D = geringe Anforderung) angepasst. Daraus ergibt sich: Gehorsam A = schwer, Gehorsam B = mittel, Gehorsam C = leicht.

D1 Gehorsamsprüfung Kür

Dauer ca. 7 – 10 Minuten

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln und auswendig geritten.

Die zu reitende Prüfung ist schriftlich auf dem dafür vorgesehenen Formblatt (siehe S. 30. Inhalt: Aufgabenteile in entsprechender Reihenfolge, gewählte Gangart usw.) an der Meldestelle abzugeben.

Der Bogen für die Dressurkür muss mindestens drei Stunden vor Prüfungsbeginn abgegeben werden. Wenn die Möglichkeit besteht, dann muss die Kür bereits am Vortag abgegeben werden.

Musik:

Eine zur Kür passende Musik ist mitzubringen. Dem Ansager muss während der Kür ein Helfer des Reiters zur Verfügung stehen.

Anzahl der Aufgabenteile:

Die Dressurkür muss mindestens 10, höchstens 20 Aufgabenteile enthalten.

Ein Aufgabenteil darf lediglich einen Lektionenschwerpunkt enthalten.

Ein Aufgabenteil wird pro Hand nur einmal bewertet. Der Gruß ist eine Ausnahme.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam

Die einzelnen Aufgaben sowie die Gesamtbeurteilung (Reinheit der Gänge, Schwung, Durchlässigkeit, Sitz und Einwirkung) werden mit Noten von 0 – 10 bewertet.

Reitvorführung:

Bewertet werden die einzelnen Aufgabenteile und der Gesamteindruck. Die Wertnote wird wie bei den anderen Gehorsamsprüfungen ermittelt, dann mit 6 multipliziert.

Schwierigkeitsgrad:

Die Note für den Schwierigkeitsgrad wird von den beiden eingesetzten Richtern gemeinsam vor Prüfungsbeginn vergeben. Es wird eine Gesamtnote für den Schwierigkeitsgrad aufgrund der vorgelegten Prüfungsaufgaben und des Aufbaus der Aufgabe vergeben. Die Note beträgt 0 – 10 Punkte und wird mit drei multipliziert. Die Note setzt sich nicht aus Einzelnoten für die Aufgabenteile zusammen, sondern wie folgt:

Ist die gesamte Kür auf B – Niveau (Grundanforderungen siehe unten), so wird die Note 2 gegeben.

Sind die Aufgabenteile leichter als B – Niveau, wird die Note 1 gegeben.

Ist die gesamte Kür auf B-Niveau und es sind 2 - 3 Aufgabenteile schwerer als B – Niveau, wird die Note 3 gegeben.

Ist die gesamte Kür eher auf C-Niveau und es sind 2 - 3 Aufgabenteile leichter als C – Niveau, wird die Note 4 - 5 gegeben.

Ist die gesamte Kür auf C – Niveau, so wird die Note 6 - 7 gegeben.

Ist die gesamte Kür auf C – Niveau und es sind 2 - 3 Aufgabenteile schwerer als C – Niveau, wird die Note 8 - 9 gegeben.

Sind die Mehrzahl der Aufgabenteile deutlich schwerer als C – Niveau, oder auf C ++ Niveau wird die Note 10 gegeben.

Einfache Bahnfiguren in den Übergängen oder als Verbindungsteile im Schritt, Tölt und Trab verändern die Note für den Schwierigkeitsgrad nicht.

Schwierige Bahnfiguren oder Bahnfiguren, die im Galopp oder in verstärkten Tempi geritten werden, können zu einem höheren Schwierigkeitsgrad führen. Beispiele hierfür: einreiten im Galopp, Zirkel im Galopp, Durch die ganze Bahn wechseln mit Mitteltrab, Acht im Trab etc.

Für eine besonders harmonische und korrekte Ausführung (sehr gute Ausführung der Lektionen) der gesamten Dressurkür kann die Note für den Schwierigkeitsgrad im Nachhinein um 0,5 – 1.0 erhöht werden.

Für eine unharmonische und unkorrekte Ausführung der gesamten Dressurkür (Lektionen deutlich zu schwierig für Reiter / Pferd) kann die Note im Nachhinein herabgesetzt werden.

Die Aufgabe hat folgende Grundanforderungen zu enthalten:

1. Gruß
2. Mittelschritt
3. Arbeitstölt / Arbeitstrab
4. Galopp auf beiden Händen
5. Vorhandwendung
6. Schenkelweichen im Schritt
7. beliebige Bahnfiguren

Die Grundanforderungen 5. und 6. können durch entsprechend schwierigere Lektionen ersetzt werden, wie z.B. Hinterhandwendung, Schenkelweichen im Trab / Tölt, Schulterherein o.ä.

Musik

Für die Musik wird eine Note von 0 – 10 vergeben

Gesamtpunktzahl:

Reitvorführung 0 – 10 x 6

Schwierigkeitsgrad 0 – 10 x 3

Musik 0 – 10 x 1

Erreichbare Gesamtpunktzahl max. 100 Punkte : 10 = Gesamtnote

C Allgemeine Hinweise

Die Gehorsamsprüfung Kür ist vorrangig für die Sportklasse, Jugend- und Juniorenklasse gedacht. Startberechtigt ist, wer mit demselben Pferd bisher in der Gehorsamsprüfung B D3 oder A D2 eine Wertnote von mindestens 5.0 erreicht hat (vgl. IPO 2006 A I § 10.6)

Einige Beispiele für die Einteilung der Lektionen

Unter B-Niveau:

- Nur einfache Bahnfiguren im Schritt, Tölt oder Trab

- Galopp ohne besondere Schwierigkeiten

B- Niveau:

- Vorhandwendung
- Acht im Schritt
- Angaloppieren nicht in der Ecke
- Schenkelweichen

C-Niveau:

- Galopp auf dem Zirkel / Mittelzirkel
- Einreiten im Trab oder Tölt
- Acht im Trab
- Einfacher Galoppwechsel
- Mitteltrab oder –tölt
- Mittelgalopp
- Schlangenlinien durch die ganze Bahn im Trab oder Tölt
- Hinterhandwendung
- Kurzkehrt
- Zick-Zack-Schenkelweichen, o.ä.
- Viereck verkleinern / vergrößern
- Rückwärtsrichten

C + Niveau:

- Einreiten im Galopp
- Ganze Paraden aus dem Galopp
- Schwierige Bahnfiguren im Galopp
- Schulterherein im Schritt und Trab / Tölt
- Schrittpirouette

C ++ Niveau (auf korrekte Ausführung achten!)

- Travers
- Traversale im Schritt und Trab/ Tölt oder Galopp
- Fliegender Galoppwechsel
- Pirouette im Galopp
- Piaffe
- Passage

D2 Gehorsamsprüfung A (ehemalige Gehorsam C)

Dauer ca. 8 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten.

Anforderungen:

Einreiten im Arbeitstrab oder -tölt auf der rechten Hand.

A-X-G	Auf die Mittellinie gehen.
G	Halt, Gruß.
G-C-B-A	Arbeitstempo Trab oder Tölt, rechte Hand, - ½ mal herum.
A-K-B-H-C	Schlangenlinie durch die ganze Bahn, drei Bogen.
B-X-B	Volte, 10 m.
A	Mittelschritt.
E	Kurzkehrt rechts.
A-X-C	Zickzackschenkelweichen auf der Mittellinie: nach links ca. 3 Schritte, nach rechts ca. 6 Schritte, nach links ca. 6 Schritte, nach rechts ca. 3 Schritte.
C	Linke Hand
E	Halt, eine Pferdelänge rückwärts richten, danach Halt, im Mittelschritt anreiten.
K	Halt, auf der Hinterhand linksum kehrt.
K-H-M	Im Arbeitstempo Trab oder Tölt, - ½ mal herum.
M-X-K	Mitteltrab oder Mitteltölt.
A-X-A-X	Auf dem Zirkel geritten, - 1 ½ mal herum.
X-A-X	Im Arbeitstempo links angaloppieren - 1 mal herum.
X	Aus dem Zirkel wechseln mit einfachem Galoppwechsel,
X-C	- ½ mal herum.
C	Ganze Bahn.
M-F	Mittelgalopp.
F-A-K	Arbeitsgalopp.
K-H	Mittelgalopp.
H-C-B	Arbeitsgalopp.
B-A	Mittelschritt.
A-X-G	Arbeitstrab oder -tölt, auf die Mittellinie gehen.
G	Halt, Gruß.
G-C-M	Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 bis 10.

C Allgemeine Hinweise

Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen.

D3 Gehorsamsprüfung B

Dauer ca. 6 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten.

Anforderungen:

Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand. Auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten. Gruß.

R.H.: Im Arbeitstempo antölen oder antraben. Auf die rechte Hand gehen - $\frac{1}{2}$ mal herum -, Mitte der kurzen Seite Mittelschritt. Nach Durchreiten der zweiten Ecke der kurzen Seite eine Acht geritten. Mitte der nächsten langen Seite halten. Auf der Vorhand linksum kehrt.

L.H.: Im Mittelschritt anreiten. Auf die Mittellinie gehen. Vom Mittelpunkt der Bahn bis zum Wechsellpunkt der langen Seite das Pferd dem rechten Schenkel weichen lassen.

R.H.: Bei Erreichen der Bande im Arbeitstempo antölen oder antraben. An der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie. Mitte der nächsten kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren - 1 mal herum. Mitte der nächsten kurzen Seite Arbeitstölt oder Arbeitstrab und auf dem Zirkel geritten - $\frac{1}{2}$ mal herum. Aus dem Zirkel wechseln.

L.H.: $1\frac{1}{2}$ mal herum. Mitte der kurzen Seite ganze Bahn und im Arbeitstempo links angaloppieren - 1 mal herum. Mitte der kurzen Seite Arbeitstölt oder Arbeitstrab - $\frac{1}{2}$ mal herum. Auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten. Gruß.

Im Mittelschritt ausreiten, Zügel aus der Hand kauen lassen.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 bis 10.

C Allgemeine Hinweise

Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen.

D4 Gehorsamsprüfung C (ehemalige Gehorsam A)

Dauer ca. 6 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten.

Anforderungen:

Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand, auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten, Gruß.

R. H.: Im Mittelschritt anreiten, auf die rechte Hand gehen - $\frac{1}{2}$ mal herum.
Mitte der kurzen Seite im Arbeitstempo antölen oder antraben - $\frac{1}{2}$ herum.
Durch die halbe Bahn wechseln.

L. H.: Mitte der kurzen Seite auf dem Zirkel geritten - $1\frac{1}{2}$ mal herum - aus dem Zirkel wechseln.

R. H.: - $\frac{1}{2}$ mal herum - Mitte der kurzen Seite ganze Bahn. An der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie.
In der zweiten Ecke der nächsten kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren – $\frac{3}{4}$ mal herum. Mitte der kurzen Seite Arbeitstölt oder Arbeitstrab - $\frac{1}{2}$ mal herum -, durch die ganze Bahn wechseln.

L. H.: In der zweiten Ecke der nächsten kurzen Seite im Arbeitstempo links angaloppieren – $\frac{3}{4}$ mal herum. Mitte der kurzen Seite Arbeitstölt oder Arbeitstrab, - $\frac{1}{4}$ mal herum. Mitte der langen Seite Mittelschritt, aus der Ecke kehrt, $\frac{1}{2}$ mal herum.

R. H.: Auf die Mittellinie gehen, im Mittelpunkt halten, Gruß.

Im Mittelschritt ausreiten, Zügel aus der Hand kauen lassen.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 bis 10.

C Allgemeine Hinweise

Der Reiter kann sich die Aufgabe von einem mitgebrachten Helfer vorlesen lassen.

Die Prüfung kann auch in der Kinderklasse KL ausgeschrieben werden.

D5 Mannschaftsdressur

Dauer ca. 12 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Anforderungen:

R. H.: Einreiten im Mittelschritt und beliebiger Aufmarsch zur Grußaufstellung. Gruß. Abteilung zu einem rechts brecht ab - Marsch, eine Pferdelänge Abstand. – $\frac{1}{2}$ mal herum, Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - Marsch - $\frac{1}{2}$ mal herum. Auf dem Zirkel geritten - $1\frac{1}{2}$ mal herum. Aus dem Zirkel wechseln.

L. H.: - $1\frac{1}{2}$ mal herum. Ganze Bahn. Anfang an der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie. Abteilung - Schritt. Abteilung - Halt.

R. H.: Auf der Vorhand rechtsum kehrt - Marsch. Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - Marsch – $\frac{3}{4}$ mal herum. Aus der zweiten Ecke der kurzen Seite einzeln rechts angaloppieren - 1 mal herum. Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - $\frac{1}{2}$ mal herum. Durch die halbe Bahn wechseln.

L. H.: Bei Erreichen der Bande einzeln links angaloppieren - $1\frac{1}{4}$ mal herum. Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - $\frac{1}{2}$ mal herum, Abteilung - Schritt - $\frac{1}{2}$ mal herum. Anfang links dreht, ohne Zwischenräume rechts marschiert auf - Marsch. Anfang - Halt. Gruß. Zu einem rechts brecht ab - Marsch. Ausreiten.

Die Aufgabe wird vorgelesen.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 bis 10.

D6 Reiterprüfung

Dauer ca. 15 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Es kommen bis zu sechs Pferde in die Bahn.

Anforderungen:

R . H.: Auf der rechten Hand - mit einer Pferdelänge Abstand - Abteilung bilden - von der kurzen Seite auf die Richter zu, - Anfang rechts dreht, links marschiert auf - Marsch. Anfang - Halt (zwischen den HB - Punkten), Gruß.

R . H.: Abteilung zu einem rechts brecht ab - Marsch - ca. ½ mal herum-. Durch die halbe Bahn wechseln.

L . H.: Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - Marsch, leichttraben - ca. ½ mal herum -. Auf dem Zirkel geritten - ca. 1½ mal herum -. Aus dem Zirkel wechseln.

R . H.: ca. 1½ mal herum - Aussitzen. Ganze Bahn. Anfang an der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie. Durch die ganze Bahn wechseln.

L . H.: Abteilung - Schritt. Abteilung - Halt. Abteilung - Marsch.

Einzelaufgabe: Im Arbeitstempo antölen oder antraben, aus der Ecke heraus im Arbeitstempo links angaloppieren, an die Abteilung anschließen.

Anfang aus der Ecke kehrt.

R . H.: (von der kurzen Seite auf die Richter zu) Anfang rechts dreht, links marschiert auf - Marsch. Anfang - Halt (zwischen den HB - Punkten), Gruß. Zu einem rechts brecht ab - marsch, ausreiten.

Die Aufgabe wird vorgelesen. Ein Wechsel der Anfangsreiter ist möglich. Es ist den Richtern freigestellt, die Aufgabe dem jeweiligen Leistungsstand anzupassen.

Bewertung:

Ein oder zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Stilnoten von 0 bis 10. Es werden Zehntelnoten vergeben. In erster Linie werden der Sitz und die Einwirkung des Reiters sowie die Ausführung der Bahnfiguren bewertet.

Allgemeine Hinweise:

Auf der DJIM wird das Starterfeld in 2 Abteilungen aufgeteilt:

- a) für Reiter die die Aufgabe im Trab reiten und
- b) für Reiter, die die Aufgabe im Tölt reiten (muß auf der Nennung angegeben werden)

D7 Kleine Reiterprüfung

Dauer ca. 15 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Es kommen ca. fünf Pferde in die Bahn.

Anforderungen:

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

- Reiten im Schritt.
- Reiten im Trab/Tölt. Sitzform im Trab beliebig.
- Im Schritt durch die ganze Bahn wechseln.
- Im Schritt auf dem Zirkel geritten.
- Im Schritt durch die Länge der Bahn wechseln.
- Halt zwischen zwei Tonnen/Pylonen.
- Slalom um Tonnen.

Bewertung:

Ein oder zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Stilnoten von 0 - 10. Es werden Zehntelnoten vergeben. In erster Linie werden der Sitz und die Einwirkung des Reiters sowie die Ausführung der Bahnfiguren bewertet.

C Allgemeine Hinweise

Diese Prüfung ist vorrangig für die Kinderklasse S (6 und 7 Jahre) gedacht.

CR2 Geländeprüfung

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Strecke wird einzeln geritten.

Anforderungen:

Es muss eine Geländestrecke von ca. 1500 m bis 2500 m Länge mit festen Naturhindernissen (nicht über 80 cm hoch und 2 m weit) zurückgelegt werden. Die Strecke kann unterteilt sein in Abschnitte, in denen nur Schritt geritten und in denen alle Gangarten nach freier Wahl geritten werden dürfen. Fällt das Pferd in der Schrittstrecke aus dem Schritt, so muss der Reiter unaufgefordert wenden und die Strecke, in der sein Pferd nicht Schritt ging, nochmals passieren.

Begrenzungsstangen (Tore) mit roten (rechts) und weißen (links) Tafeln werden zur Kennzeichnung der zu passierenden Stellen und zur Begrenzung der Hindernisse verwandt. Richtungszeichen sind orangefarbene Tafeln. Der Reiter muss alle Tore passieren.

Bewertung:

In die Geländestrecke ist eine Zeitstrecke einbezogen. Ausgangspunkt für die Bewertung ist die beste Zeit. Fehler an den Hindernissen der Zeitstrecke wirken sich nur durch Zeitverlust aus. Ein Überschreiten der Mindestzeit der übrigen Strecke wird der Zeit der Zeitstrecke zugerechnet.

Fehler in den Strafzonen der Hindernisse außerhalb der Zeitstrecke werden in Strafsekunden der Zeit der Zeitstrecke zugerechnet:

Erster Ungehorsam vor einem Hindernis:	20 Strafsekunden
Zweiter Ungehorsam vor demselben Hindernis:	40 Strafsekunden
Dritter Ungehorsam vor demselben Hindernis:	Disqualifikation
Erster und zweiter Sturz vom Pferd und/oder Reiter: jeweils	60 Strafsekunden
Dritter Sturz vom Pferd und/oder Reiter:	Disqualifikation
Verreiten ohne Korrektur:	Disqualifikation
Auslassen eines Hindernisses oder eines Tores:	Disqualifikation
Springen eines Hindernisses in falscher Richtung:	Disqualifikation

Erklärungen:

Fehler an einem Hindernis werden nur angerechnet, wenn sie in der Strafzone (10 m vor, 20 m nach dem Hindernis, sowie 10 m zu beiden Seiten) begangen werden.

Hindernisfehler sind:

a) Sturz:

Ein Sturz des Reiters liegt vor, wenn er sich von seinem Pferd trennt und/oder den Boden berührt und erneut aufsitzt oder aufspringen muss, um in den Sattel zu gelangen.

Ein Sturz des Pferdes liegt vor, wenn Schulter- und Hüftpartie gleichzeitig den Boden oder das Hindernis und den Boden berühren.

b) Ungehorsam:

Ein Stehenbleiben liegt vor, wenn ein Pferd vor einem zu überwindenden Hindernis stehen bleibt, gleichgültig, ob es dieses dabei durch Berühren, Verschieben oder Umwerfen verändert. Stehenbleiben ohne Veränderung des Hindernisses und/oder ohne Rückwärtstreten des Pferdes mit unmittelbar

folgendem Springen aus dem Stand gilt nicht als Ungehorsam. Ein Schritt rückwärts gilt aber bereits als Ungehorsam.

Ein Ausbrechen liegt vor, wenn das Pferd sich vor dem zu überwindenden Hindernis der Einwirkung des Reiters entzieht und nicht springt.

Eine Volte liegt vor, wenn das Pferd innerhalb einer Strafzone seinen eigenen Weg kreuzt.

Betreten und Verlassen einer Strafzone, ohne das Hindernis passiert zu haben, das überwunden werden muss.

Ein Reiter wird von der Prüfung ausgeschlossen, wenn er:

- a) nicht pünktlich am Start anwesend ist,
- b) vor der Prüfung die Geländestrecke ganz oder teilweise bereitet,
- c) die Ziellinie nicht zu Pferde passiert
- d) sich von Dritten helfen lässt mit der Absicht, sich die Aufgabe zu erleichtern.
- e) nicht entsprechend ausgerüstet ist.

Erlaubte „fremde“ Hilfe ist:

- a) Jede Hilfeleistung bei Unglücksfällen.
- b) Das Wiedereinfangen eines Pferdes, die Unterstützung des Reiters beim Ordnen des Sattelzeugs oder beim Aufsitzen nach einem Sturz.

Umrechnung der gerittenen Zeit in Punkte:

Der schnellste Teilnehmer erhält die Maximalpunktzahl 10. Benötigt ein Teilnehmer das Doppelte (oder mehr) der Bestzeit, erhält er 0 Punkte. Für alle anderen Zeiten wird die Punktzahl nach folgender Formel ermittelt:

$$\text{Punkte} = \frac{\left(\frac{100}{\text{Bestzeit}} \times \text{Zeit} \right) - 100}{10}$$

Hinweise:

- a) Zum Zeitpunkt der offiziellen Besichtigung muss die Strecke bereits vollständig ausgeschildert sein. Danach sind Veränderungen nur in begründeten Ausnahmefällen und mit Zustimmung des Chefrichters zulässig. In diesem Fall sind alle Teilnehmer entsprechend zu unterrichten.
- b) Die Geländestrecke einer begonnenen Prüfung darf nicht geändert werden.
- c) Jedem Teilnehmer sollte nach Möglichkeit eine Skizze der Geländestrecke zur Verfügung gestellt werden. Mindestzeit und Streckenlänge (1. von Start und bis Anfang Zeitstrecke, 2. Zeitstrecke, 3. Ende Zeitstrecke bis Anfang Schrittstrecke, 4. Schrittstrecke, 5. Ende Schrittstrecke bis Ziel) müssen bekannt gegeben werden.
- d) Unabhängig von der Startnummer werden Rücken- und Brustnummern ausgegeben.
- e) Es wird im Abstand von zwei bis drei Minuten gestartet.

C Allgemeine Hinweise

Für die Jugendklasse müssen bei schwierigen Sprüngen und Passagen Alternativstrecken ausgewiesen werden. Die Geländeprüfung wird gemeinsam in

der Reihenfolge Jugend, Junioren, Erwachsene durchgeführt. Bei kurzen Geländestrecken kann die gesamte Strecke als Zeitstrecke ausgewiesen sein.

Ein Pferd darf auf einem Turnier nur in einer Geländeprüfung CR1 oder CR2 starten (vgl. IPO 2006 A I § 10.1).

SP1 Springprüfung

Dauer ca. 5 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Prüfung wird einzeln geritten.

Anforderungen:

- Gruß
- Reiten im leichten Sitz im Trab und Galopp
- Reiten auf gebogenen Linien
- Mindestens zwei Handwechsel
- Links-/Rechtsgalopp
- Ganze Paraden aus dem Trab
- Überwinden von mindestens vier Cavaletti im Trab, niedrigste Einstellung
- Mindestens drei Sprünge, zwei bis drei feste, natürliche Hindernisse mit Fängen. Höhe max. 0,60 m, Weite max. 0,90 m, keine Steilsprünge

Bewertung:

Ein bis zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Stilnoten von 0 bis 10.

Es werden Noten gegeben für:

- Überwinden der Cavaletti
- Überwinden der Hindernisse (zählt doppelt)
- Linienführung
- Durchlässigkeit (Übergänge, Paraden, Rechts-/Linksgalopp usw.)
- Sitz und Einwirkung

Die sechs Einzelnoten werden addiert und durch sechs dividiert. Von der Endnote werden abgezogen:

Erster Sturz des Reiters und/oder Pferdes	2 Strafpunkte
Zweiter Sturz des Reiters und/oder Pferdes	Disqualifikation
Erster Ungehorsam	1 Strafpunkt
Zweiter Ungehorsam	2 Strafpunkte
Dritter Ungehorsam	Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise

Diese Prüfung muss auf einem festeingezäunten, großen Platz stattfinden. Eine Kopie der verlangten Aufgaben muss in den Aushang.

Gangartenwechsel zum Tölt fließen nicht in die Bewertung ein; es sei denn, sie beeinflussen die Linienführung und das Überwinden der Cavaletti und Sprünge.

SP2 Reiten im leichten Sitz

Dauer ca. 15 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Bis zu sechs Pferde kommen gemeinsam in die Bahn (Springplatz, Ovalbahn, Dressurviereck).

Anforderungen:

Die Vorstellung erfolgt nach Maßgabe der Richter: Reiten im leichten Sitz in der Abteilung und einzeln.

Es ist den Richtern freigestellt, die Aufgabe dem jeweiligen Leistungsstand anzupassen.

Durchführung:

Abteilung bilden, antraben, Trab im leichten Sitz, einfache Bahnfiguren, einzeln galoppieren (Ausnahme möglich in der Kinderklasse KL), einzelnes Springen eines Hindernisses (Höhe und Weite max. 40 cm mit Fängen). Sollten sich Übungen (z. B. mehrmaliges Anreiten) zulange hinziehen, kann der Kommandogeber auf Aufforderung durch die Richter die Übung abbrechen.

Bewertung:

Ein oder zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten offen mit Stilnoten von 0 bis 10. Es werden Zehntelnoten vergeben.

R1 Galopprennen

Dauer ca. 3 Minuten.

A Vorentscheidung

Gestartet wird in Gruppen von zwei bis sechs Reitern.

Anforderungen:

Strecke mindestens 250 m bis höchstens 800 m lang, 4 m bis 10 m je nach Starterzahl breit, geeigneter Untergrund, genügend langer Auslaufbereich, deutlich markiert.

Der Start erfolgt durch akustisches und optisches Signal.

Bewertung:

Nach Zeit. Die Punkte werden nach demselben Verfahren ermittelt wie in der Geländeprüfung IPO 9.1.

B Endausscheidung

Eine Endausscheidung kann je nach Beteiligung in Form eines Endlaufes stattfinden.

Anforderungen und Bewertung:

Wie A.

R2 Trabrennen

Dauer ca. 3 Minuten.

A Vorentscheidung

Gestartet wird in Gruppen von zwei bis sechs Reitern.

Anforderungen:

Strecke: 200 m bis 600 m lang, evtl. Ovalbahn, Breite ca. 4 m bis 10 m je nach Starterzahl, deutlich markiert.

Der Start erfolgt durch akustisches und optisches Signal.

Bewertung:

Nach Zeit. Die Punkte werden nach demselben Verfahren ermittelt wie in der Geländeprüfung IPO 9.1.

Fällt das Pferd aus der Gangart, muss es unverzüglich in den Trab zurückgenommen werden. Wird durch den Gangartwechsel ein Zeitgewinn erzielt, erfolgt Disqualifikation.

B Endausscheidung

Eine Endausscheidung kann je nach Beteiligung in Form eines Endlaufes stattfinden.

Anforderungen und Bewertung:

Wie A.

R3 Töltrennen

Dauer ca. 3 Minuten.

A Vorentscheidung

Gestartet wird in Gruppen von zwei bis sechs Reitern.

Anforderungen:

Strecke: 200 m bis 600 m lang, evtl. Ovalbahn, Breite 4 m bis 10 m je nach Starterzahl, deutlich markiert.

Der Start erfolgt durch akustisches und optisches Signal.

Bewertung:

Nach Zeit und Fehlerpunkten. Zwei Richter vergeben Fehlerpunkte bei deutlichen Taktfehlern und Fallen aus der Gangart:

½ Fehlerpunkt = 3 Strafsekunde

1 Fehlerpunkt = 6 Strafsekunden

1½ Fehlerpunkte = 12 Strafsekunden

Bei mehr als 1½ Fehlerpunkte scheidet der Reiter aus.

Die Punkte für die erzielte Zeit werden nach demselben Verfahren ermittelt wie in der Geländeprüfung IPO 9.1.

B Endausscheidung

Eine Endausscheidung kann je nach Beteiligung in Form eines Endlaufes stattfinden.

Anforderungen und Bewertung:

Wie A.

FZ1 Führzügelklasse

Dauer ca. 15 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Alle Pferde kommen gemeinsam in die Ovalbahn.

Anforderungen:

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

1. Vorstellen aller Teilnehmer im Schritt.
2. Aufstellen.
Einzelaufgabe:
3. Schritt - Halt – Schritt.
4. Wendung, eine Acht um Tonnen/Pylone.
5. Antraben/Antölten ca. ½ Runde.
6. Aufstellen.

Bewertung:

Ein oder zwei Richter (bei zwei Richtern gemeinsames Richten) werten mit Stilnoten von 0 - 10. Es werden Zehntelnoten vergeben. Platzierung der ersten drei Teilnehmer, alle anderen Teilnehmer werden gemeinsam platziert.

Bewertungskriterien:

1. Pferd - Eignung als Kinderpferd
2. Sitz des Reiters
3. Ausrüstung von Pferd, Reiter und Führer
4. Stil der Vorführung

C Allgemeine Hinweise

Diese Prüfung ist vorrangig für die Kinderklasse KS gedacht. Die Pferde müssen während der gesamten Prüfung von einer versierten Person geführt werden.

FZ2 Halfterklasse

Dauer ca. 20 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln durchgeführt. Es können bis zu acht Teilnehmer in der Bahn sein.

Anforderungen:

Jeder Teilnehmer führt sein Pferd an der Hand vor.

Ausrüstung des Pferdes: Halfter mit Strick, Führkette erlaubt.

Ausrüstung des Vorführers: Gemäß Kleidungsordnung der FIPO (vgl. FIPO 6.6 2006 Punkt 3.3) oder lange einfarbige Hose, einfarbiges Sporthemd, Turn- oder Laufschuhe; Gerte erlaubt.

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

1. Schritt.
2. Trab oder Tölt.
3. Halten aus Schritt, Trab oder Tölt.
4. Stillstehen.
5. Rückwärtsrichten.
6. Springen (ein Hindernis höchstens 40 cm hoch und 60 cm weit, mindestens 300 cm breit).
7. Slalom.
8. Wippe.
9. Labyrinth.
10. Weitere für Freizeitpferde geeignete Aufgaben.

Bewertung:

Ein oder mehrere Richter werten mit Noten von 0 bis 10 für jede Aufgabe. Die Summe der Noten wird durch die Anzahl der Aufgaben dividiert.

C Allgemeine Hinweise

Es sind auch Pferde zugelassen, die jünger als fünf Jahre, aber nicht jünger als drei Jahre sind.

FZ3 Handpferdereiten

Dauer ca. 15 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Es kommen bis zu acht Reiter gemeinsam in die Bahn.

Anforderungen:

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

1. Schritt.
2. Tölt oder Trab.
3. Galopp.
4. Übergänge und ganze Paraden.
5. Schlangenlinien um Markierungen herum.
6. Wechseln des Handpferdes auf die andere Seite.
7. Das Handpferd hinter dem Führpferd gehen lassen.
8. Weitere für Freizeitpferde geeignete Aufgaben.

Bewertung:

Ein oder mehrere Richter werten mit Noten von 0 bis 10 für jede Aufgabe. Die Summe der Noten wird durch die Anzahl der Aufgaben dividiert.

C Allgemeine Hinweise

Das Handpferd darf auch jünger als fünf Jahre, aber nicht jünger als drei Jahre sein.

FZ4 Paarreiten

Dauer ca. 20 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Es wird paarweise geritten. Alle Teilnehmer kommen gemeinsam in die Bahn.

Anforderungen:

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

1. Schritt.
2. Arbeits- oder Mitteltempo Trab oder Tölt.
3. Arbeits- und Mitteltempo Galopp.
4. Übergänge und ganze Paraden.
5. Reiten von Wendungen und Biegungen.
6. Rückwärtsrichten (höchstens zwei Pferdelängen).
7. Freie Vorstellung.

Bewertung:

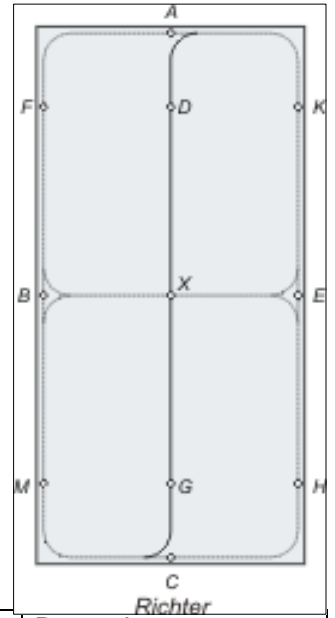
Ein oder zwei Richter werten mit Noten von 0 bis 10 für jeden Aufgabenteil. Die Summe der Noten wird durch die Anzahl der Aufgaben dividiert.

C Allgemeine Hinweise

Die verlangten Aufgaben sollten in der Ausschreibung bekannt gegeben werden. Das Paarreiten kann auch als „Kostüm-Paarreiten“ ausgeschrieben werden. In diesem Fall können zusätzliche Preise für die Kostümierung vergeben werden.

Kürbogen

Dressurkür D1
 Freestyle FS1
 Reiten im Dressurviereck FS2
 Show im Dressurviereck FS3



Blatt Nr.:	
Reiter:	
Pferd:	
Startnr:	

Nr.	Skizze	Lektionen	Note	Bemerkungen

