

Horse & Fun 2011

Das Pferdefestival in Welver

Am 11.06.11 und 12.06.11 auf der Reitanlage Eichengrund

- Veranstalter: Reitgemeinschaft Eichengrund Welver e.V.
- Nennungsabschluss: 20.05.2011 (Nachnennungen sind am Turniertag bis 2 Stunden vor Wettbewerbsbeginn möglich). Die zusätzliche Nachnenngebühr beträgt in diesen Fällen 6€.
- Nennungsunterlagen: Homepage der Reitgemeinschaft Eichengrund Welver e. V.
www.eichengrund-welver.de
oder bei der Meldestelle Rudi Hakenesch.
Es gilt der Originaltext der Ausschreibung. Änderungen werden mit dem Ausschluss von der Veranstaltung geahndet.
Das Nennungsformular ist vollständig auszufüllen und zu unterschreiben. Bei Jugendlichen ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten erforderlich.
- Nennungen an: Rudi Hakenesch
-BV Eichengrund-
Kantstr. 9
59755 Arnsberg
Tel: 02932/83866
e-mail: hakenesch@t-online.de
- Vorläufige ZE: Samstag: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 18, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 33, 35

Sonntag: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 16, 17, 20, 21, 27, 31, 34
- Einsätze: Die Einsätze sind als Scheck bei der Übersendung der Nennungen beizulegen oder auf das Konto der Reitgemeinschaft Eichengrund bei der Volksbank Hellweg eG mit dem Hinweis –BV Eichengrund- zu überweisen.
BLZ: 41460116
Kto. Nr.: 4105463800
- Teilnahmeberechtigung: Pferdesportler aus dem Gebiet der BRD.
- Allgemeine besondere Bestimmungen:
siehe besonderes Formular

Wichtiger Hinweis:
Am 11.06.2011 gegen 18.00 Uhr treffen wir uns zu einer gemütlichen Westernparty mit Live-Musik.
Bei gutem Wetter zum Tanz im Freien mit Lagerfeuer und Barbeque, bei schlechtem Wetter in der Reithalle.
Der Eintritt ist frei!
Am Mittwoch, den 08.06.2011 von 15.00 Uhr bis 18.00 Uhr stehen alle Geländehindernisse zum Ausprobieren und Besichtigen zur Verfügung.

Programm

1. Barrel-Race

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Bewertung: Zeit

3 im Dreieck aufgestellte Tonnen sind in vorgegebener Linienführung zu umreiten. Die Zeitschnellsten kommen in die nächste Runde (50% der Starter). Die Zeiten der ersten und zweiten Runde werden addiert.

Einsatz: 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

2. Horseman Dreikampf

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Bewertung: Zeit

Eine Mannschaft besteht aus 3 Startern. Die Mannschaften können ihre Zusammensetzung bis eine Stunde vor Startbeginn an der Meldestelle bekannt geben. Ansonsten werden die Mannschaften von der Meldestelle zusammengestellt.

Der erste Teilnehmer (Springer) startet mit seinem Pferd über einen Hindernisparcours (6 Hindernisse, Höhe ca. 60 cm). Nachdem er die Ziellinie durchritten hat, kann der zweite Teilnehmer (Galopper) der im Start/Zielfeld gewartet hat, zur Bewältigung einer ca. 440m langen Galoppstrecke (Quartermile) starten. Gemessen wird die Zeit vom Durchreiten der Startlinie bis zum Stillstand des Pferdes in Zielfeld (1 Sekunde stehend auf allen 4 Beinen).

Nach der Quartermile-Zeitmessung startet der dritte Teilnehmer. Er zeigt, dass zum „horsemanship“ auch die Versorgung mit Wasser gehört. In einer „Schubkarre“ muss er einen vollen Wassereimer durch einen Slalom befördern. Gemessen wird die benötigte Zeit. Gewertet wird die Zeit vom Durchreiten der Startlinie durch den „Springer“ bis zum Durchfahren der Ziellinie durch den „Schubkarren-Fahrer“. Für jeden Abwurf oder jedes ausgelassene Hindernis sowie für jeden angefangenen Liter Wasserverlust werden 5 Strafsekunden berechnet.

Einsatz 6 €. VN 10

Auf der Nennung ist unbedingt die Art des Starts anzugeben (Springer, Galopper oder Schubkarren-Fahrer)

Sollte eine Mannschaft nicht vollständig zusammengestellt werden können, wird sich die Meldestelle bemühen, die fehlenden Mannschaftsteile mittels Erlaubnis zu einem Zweitstart von 1 – 2 Teilnehmern aufzufüllen.

Sollte das nicht gelingen, erhält der nicht mehr zum Zug kommende Starter seinen Einsatz zurück.

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

3. Indian Rescue

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Bewertung: Zeit

Ein Team besteht aus einem Reiter mit Pferd (gesattelt oder ungesattelt) und einer weiteren Person, die gerettet werden muss. Für beide Personen besteht in diesem Wettbewerb Helmpflicht.

Der Reiter startet mit seinem Pferd in beliebiger Gangart zu seinem Mitstreiter, der auf einem Strohbund in ca. 50m Entfernung auf ihn wartet. Er muss ihn dort „abholen“. Die Art des „Abholens“ ist beliebig, solange der körperliche Kontakt zwischen „Retter“ und „Geretteten“ bestehen bleibt. Reißt dieser Kontakt ab, so muss der zu Rettende wieder auf das Strohbund steigen und erneut gerettet werden.

Das Team, dass bei der Rettung während des ganzen „Rettungsweges“ zu zweit auf dem Pferd sitzt, erhält eine Zeitgutschrift von 8 Sekunden.

Gewertet wird die Zeit vom Durchreiten der Startlinie durch den Reiter bis zum Durchreiten der Ziellinie. Höchstzeit: 2 Minuten. Sollten mehr als 10 Teams den Parcours in der erlaubten Zeit bewältigen, so treten die besten 4 Teams in einem Stechen noch einmal an. Die Zeiten aus dem „Normalparcours“ und dem „Stechparcours“ werden addiert.

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

4. Speed Western Special

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten. Ein weiterer Start ist nur möglich, wenn das Pferd in einer anderen Teilaufgabe antritt (z.B. 1. Start im Barrel-Race, 2. Start im Quartermile).

Bewertung: Zeit

Eine Mannschaft besteht aus 2 Startern. Die Mannschaften können ihre Zusammensetzung bis eine Stunde vor Startbeginn an der Meldestelle bekannt geben. Ansonsten werden die Mannschaften von der Meldestelle zusammengestellt.

Der erste Starter startet zum „Barrel-Race“. 3 im Dreieck aufgestellte Tonnen sind in vorgegebener Linienführung zu umreiten.

Nach Beendigung des Barrel-Race startet der 2. Teilnehmer des Teams und absolviert eine Galoppstrecke von ca. 440m (Quartermile). Gemessen wird die Zeit vom Durchreiten der Startlinie bis zum Stillstand des Pferdes in Zielfeld (1 Sekunde stehend auf allen 4 Beinen).

Gemessen wird die Zeit vom Start des ersten Reiters bis zum Zieleinlauf des 2. Reiters.

Sieger ist das Team mit der kürzesten Zeit.

Einsatz 6 €. VN 10

Auf der Nennung ist unbedingt die Art des Starts anzugeben (Barrel-Race, Quartermile)

Sollte eine Mannschaft nicht vollständig zusammengestellt werden können, wird sich die Meldestelle bemühen, das fehlende Mannschaftsteil mittels Erlaubnis zu einem Zweitstart eines bereits gestarteten Teilnehmers aufzufüllen.

Sollte das nicht gelingen, erhält der nicht mehr zum Zug kommende Starter seinen Einsatz zurück.

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

5. Horse and Dog

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Bewertung: Zeit

Jede Stafette besteht aus einem Springreiter und einem Läufer mit Hund. Die Namen des Läufers und des Hundes sind 90 Min. vor Wettbewerbsbeginn an der Meldestelle bekannt zu geben.

Der erste Starter absolviert einen Hindernisparcours (6 Hindernisse, Höhe ca. 60 cm). Springfehler werden mit 5 Strafsekunden geahndet. Nach Durchreiten der Ziellinie starte der Hundeführer und bewältigt mit seinem Hund einen auf das Leistungsvermögen eines „Normalhundes“ abgestimmten Parcours (ohne Wasserhindernis). In diesem Wettbewerb wird besonderer Wert auf den Umgang des Hundeführers mit seinem Tier gelegt. Unsachgemäße und quälende Behandlung des Hundes führt zum Ausschluss ohne Widerspruchsrecht des Betroffenen. Für das Auslassen eines Hindernisses im „Hundeparcours“ werden 30 Strafsekunden angerechnet.

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

6. Outback Meeting

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Bewertung: Zeit

Eine Mannschaft besteht aus 2 Startern. Die Mannschaften können ihre Zusammensetzung bis eine Stunde vor Startbeginn an der Meldestelle bekannt geben. Ansonsten werden die Mannschaften von der Meldestelle zusammengestellt.

Der 1. Starter (Westernreiter, Ausrüstung nach EWU Regelbuch § 6001) absolviert einen Geländeritt mit natürlichen Hindernissen ohne Sprünge (ca. 600m). Jedes Hindernis muß angeritten werden. Wird ein Hindernis nicht ordnungsgemäß beendet oder ausgelassen, werden zur benötigten Zeit 30 Strafsekunden hinzugerechnet.

Nach Durchreiten der Ziellinie startet der 2. Reiter (Geländereiter, Mindestausrüstung Helm und Schutzweste) und absolviert einen leichten Geländeritt mit ca. 6 Sprüngen bis 50cm. Jedes Hindernis darf bis zu 3-mal angeritten werden. Jedes Hindernis muss angeritten werden. Wird ein Hindernis nicht genommen, werden zur benötigten Zeit 30 Strafsekunden hinzugerechnet.

Gewertet wird die Zeit vom Durchreiten der Startlinie durch den „Westernreiter“ bis zum Durchreiten der Ziellinie durch den „Geländereiter“.

Einsatz 6 €. VN 10

Auf der Nennung ist unbedingt die Art des Starts anzugeben (Westernreiter, Geländereiter) Sollte eine Mannschaft nicht vollständig zusammengestellt werden können, wird sich die Meldestelle bemühen, die fehlenden Mannschaftsteile mittels Erlaubnis zu einem Zweitstart von 1 – 2 Teilnehmern aufzufüllen.

Sollte das nicht gelingen, erhält der nicht mehr zum Zug kommende Starter seinen Einsatz zurück.

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

7. Ritter Kuniberts Rache

Historischer Hintergrund:

Ritter Kunibert kommt nach dem 2. Kreuzzug aus dem Heiligen Land zurück und stellt fest, dass seine Ländereien verwüstet sind und seine Burg durch fremde Machthaber besetzt ist. In ritterlichem Turnierkampf gewinnt er seine Rechte und sein Vermögen zurück. An die glanzvollen Turniersiege dieses tapferen Ritters soll der nachstehende Wettbewerb erinnern.

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten

Bewertung: Fehler/Zeit.

Jeder Starter wird vom Veranstalter mit einem Schwert ausgerüstet.

Es ist eine Slalomstrecke zwischen 6 Springständern zu durchreiten. Auf den Ständern befinden sich Blechdosen mit aufliegenden Bällen.

Der erste Teil der Aufgabe besteht darin, die aufliegenden Bälle mit dem Schwert herunterzuschlagen. Bleibt ein Ball liegen oder fällt er durch andere Einflüsse herunter (z. B. durch Bewegen des Springständers), so werden 5 Strafsekunden angerechnet.

Auf dem Rückweg ist ein weiterer Ständerslalom mit aufgeklebten Ringen zu durchreiten. Die Ringe sind mit dem Schwert aufzuspießen. Jeder nicht aufgepießte Ring wird mit 5 Strafsekunden geahndet.

Gemessen wird die Zeit vom Durchreiten der Startlinie bis zum Durchreiten der Ziellinie.

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

8. Pony-Express

Historischer Hintergrund:

Wer kennt sie nicht, die Geschichten über den berühmten „Pony-Express“. Diese tollkühnen Reiter brachten in nur wenigen Tagen Nachrichten und Briefe quer durch Amerika vom Atlantik bis zum Pazifik. Sie mussten dabei endlose Prairien und die unwegsamen Rocky-Mountains durchqueren. An diese tapferen Männer erinnert unsere Prüfung.

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Bewertung: Zeit

Eine Mannschaft besteht aus 2 Startern. Die Mannschaften können ihre Zusammensetzung bis eine Stunde vor Startbeginn an der Meldestelle bekannt geben. Ansonsten werden die Mannschaften von der Meldestelle zusammengestellt.

Der 1. Starter symbolisiert die Durchquerung der Prairien. Dazu startet er einen „Quartermile-Ritt“. Er bekommt zuvor eine Tasche umgehängt, die er nach Beendigung seines Rittes an den zweiten Starter weitergibt. Nach Übergabe der Tasche startet der 2. Reiter, der mit seinem Ritt an die Durchquerung der unwegsamen Rocky-Mountains erinnert. Er absolviert eine Geländestrecke (ca. 400m Länge mit 4-6 einzelnen Geländehindernissen, 30 bis 50 cm hoch, Hochweitsprünge nicht über 0,8 m weit).

Jedes Hindernis muss angeritten werden. Wird ein Hindernis nicht ordnungsgemäß beendet oder ausgelassen, werden zur benötigten Zeit 30 Strafsekunden hinzugerechnet.

Auf der Nennung ist unbedingt die Art des Starts anzugeben („Quartermile“ Reiter, Geländereiter)

Sollte eine Mannschaft nicht vollständig zusammengestellt werden können, wird sich die Meldestelle bemühen, die fehlenden Mannschaftsteile mittels Erlaubnis zu einem Zweitstart aufzufüllen.

Sollte das nicht gelingen, erhält der nicht mehr zum Zug kommende Starter seinen Einsatz zurück.

Gemessen wird die Zeit vom Durchreiten der Startlinie durch den 1.Reiter bis zum Durchreiten der Ziellinie durch den 2. Reiter.

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

9. Springwettbewerb „Jagd um Punkte“

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Bewertung: Punkte

Es steht ein Springparcours, 7 Hindernisse, Höhe 50cm bis 90cm. Die Hindernisse sind je nach Schwierigkeitsgrad mit 10-100 Punkten bewertet. Ein Hindernis, der „Joker“ bringt 200 Punkte. Die Hindernisse können in beliebiger Reihenfolge von jeder Seite gesprungen werden. Jedes Hindernis darf nur zweimal überwunden werden. Springfehler bringen keinen Punktabzug, werden aber auch nicht gezählt. Ein Springfehler beim „Joker“ bringt jedoch 200 Punkte Anzug.

Erlaubte Zeit: 90 Sekunden, Danach wird abgeläutet. Sieger ist der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

10. Schauwettbewerb „Dinner for two“

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Bewertung: Fehler/Zeit

Ein Team besteht aus zwei Reitern. Sie müssen einen Tisch mit Tellern, Bechern, Besteck und allem, was dazugehört, eindecken. Die Gegenstände (8 Teile) werden angereicht und die Reiter müssen sie abwechselnd zum Tisch bringen und eindecken. Es treten immer zwei Teams gegeneinander an. Das Paar mit der kürzesten Zeit kommt in die nächste Runde. Die Startfolge der Teams wird zu jeder neuen Runde neu ausgelost. Bei weniger als 8 genannten Teams werden keine weiteren Runden mehr ausgeritten. Dann Stechen die besten 2 Teams um den Sieg, wobei die Zeiten aus dem Normaldurchgang zu den Zeiten des Stechdurchganges addiert werden.

Höchstzeit: 3 Minuten (bei Überschreiten erfolgt Ausschluss)

Einsatz 6 €. VN 10

Sollte ein Team nicht vollständig zusammengestellt werden können, wird sich die Meldestelle bemühen, den fehlenden Mannschaftsteil mittels Erlaubnis zu einem Zweitstart eines Teilnehmers aufzufüllen.

Sollte das nicht gelingen, erhält der nicht mehr zum Zug kommende Starter seinen Einsatz zurück.

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

11. Horse and Dogs (Ball Paradox)

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb führen.

Bewertung: Zeit

Jede Stafette besteht aus einem Pferdeführer mit Pferd und einem Läufer mit Hund. Die Namen des Läufers und des Hundes sind 90 Min. vor Wettbewerbsbeginn an der Meldestelle bekannt zu geben.

Der erste Starter (Läufer mit Hund) absolviert einen Hindernisparcours (6 Hindernisse, Höhe ca. 40 cm). Auf Wunsch können die Hunde auch getragen werden.

Nach Durchlaufen der Ziellinie führt der zweite Starter sein Pferd in einen Geschicklichkeits - parcour. Ausrüstung des Pferdes: Reithalter mit Zügeln oder Stallhalter mit Führstrick. Das Pferd absolviert „an der Hand“ verschiedene Geschicklichkeitsprüfungen wie Rückwärtsrichten zwischen Stangen, Laufen über eine Plane, Bewegen eines ca.70cm großen Balles. Außerdem muss das Pferd einen mit Blechdosen gefüllten und vom Führer auf den Pferderücken gelegten „Klappersack“ für 3 Sekunden dulden. Eine Skizze mit detaillierter Beschreibung der Geschicklichkeitsaufgaben ist auf der Web-Seite des Veranstalters hinterlegt.

Nach Beendigung des Geschicklichkeitsparcours muss der Pferdeführer mit seinem Pferd die Ziellinie zur Zeitnahme überqueren.

In diesem Wettbewerb wird besonderer Wert auf den Umgang der Führer mit den Tieren gelegt. Unsachgemäße und quälende Behandlung des Hundes oder des Pferdes führt zum Ausschluss ohne Widerspruchsrecht des Betroffenen.

Für das Auslassen eines Hindernisses werden 30 Strafsekunden angerechnet.

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

12. Schauwettbewerb „Jump and run“ Stafettenwettbewerb

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Bewertung: Fehler/Zeit

Jede Stafette besteht aus einem Läufer und einem Springreiter. Die Zusammensetzung der Stafette muss 60 Minuten vor Beginn des Wettbewerbes an der Meldestelle bekannt gegeben werden.

Der erste Teilnehmer startet mit seinem Pferd über einen Hindernisparcours (6 Hindernisse, Höhe ca. 60 cm). Nach Durchreiten der Ziellinie übergibt er die Reitgerte an den Läufer, der den gleichen Parcours noch einmal „zu Fuß“ überwinden muss.

Ausr.: gem. WBO Teil IV, L2. Richtv.: WBO Teil II, 3.2.73 (gewertet wird die Zeit vom Durchreiten der Startlinie bis zum Überqueren der Ziellinie durch den Läufer. Für jeden Abwurf werden 5 Strafsekunden angerechnet.)

Einsatz 6 €. VN 10

Auf der Nennung ist unbedingt die Art des Starts anzugeben (Reiter oder Läufer)

Sollte eine Stafette nicht vollständig zusammengestellt werden können, wird sich die Meldestelle bemühen, den fehlenden Mannschaftsteil mittels Erlaubnis zu einem Zweitstart eines Teilnehmers aufzufüllen.

Sollte das nicht gelingen, erhält der nicht mehr zum Zug kommende Starter seinen Einsatz zurück.

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

13. „Western meets Classic“ Dressur Kür mit Musik

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Jedes Team besteht aus einem Westernreiter und einem „Englisch“-Reiter. Beide reiten gemeinsam in jeweils vorschrittmäßiger Bekleidung eine Dressur Küraufgabe, die sich an den Stand einer E-Dressur gem. WBO Teil IV; M5 anzulehnen hat. Beide Reiter müssen Ihre Pferde entsprechend den Vorgaben des Regelbuches der EWU bzw. den Vorgaben der WBO Teil IV; M5 vorstellen, wobei nicht immer beide Pferde genau die gleichen Übungen

zeigen müssen. Trotzdem soll der Vortrag ein harmonisches Gesamtbild ergeben, das auch bei der Urteilsfindung berücksichtigt wird.

Die Beurteilung des Westernreiters erfolgt durch einen EWU Richter, der klassische „Englisch“-Reiter wird durch einen Richter gem. WBO bewertet.

Das Paar mit der höchsten Wertnote gewinnt.

Einsatz 6 €. VN 10

Die Zusammensetzung des Teams muss 60 Minuten vor Beginn des Wettbewerbes an der Meldestelle bekannt gegeben werden.

Auf der Nennung ist unbedingt die Art des Starts anzugeben (Western oder klassisch).

Sollte ein Team nicht vollständig zusammengestellt werden können, wird sich die Meldestelle bemühen, den fehlenden Mannschaftsteil mittels Erlaubnis zu einem Zweitstart eines Teilnehmers aufzufüllen.

Sollte das nicht gelingen, erhält der nicht mehr zum Zug kommende Starter seinen Einsatz zurück.

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

14. „Flaggenparade“

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Im Startbereich steht ein Eimer mit 4 Handflaggen (Stocklänge ca. 70cm)

Der Starter muss vom Pferd aus eine Flagge aufnehmen und sie in beliebiger Gangart bis zu den in ca. 20m aufgestellten Kegeln bringen. Nachdem er die Flagge (mit dem Flaggentuch nach oben) in den ersten Kegel hineingesteckt hat, nimmt er die nächste Flagge auf und wiederholt den Vorgang bis alle Flaggen in den Kegeln stecken.

Gemessen wird die Zeit vom Durchreiten der Startlinie bis zum Überqueren der Ziellinie.

Höchstzeit: 3 Minuten (bei Überschreiten erfolgt Ausschluss)

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

15. Keyholeprüfung

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf jedes Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Bewertung: Zeit

Je 2 Starter treten nacheinander gegeneinander an. Es ist ein schmaler Stangengang zu durchreiten, der in ein ca. 3,0m x 3,0m großes Wendefeld mündet. Dort muss gewendet werden und der Weg durch den Stangengang bis zur Ziellinie zurückgelegt werden. Auf den Stangen sind Bälle platziert. Jeder heruntergefallene Ball wird mit 5 Strafsekunden geahndet. Der Zeitschnellste kommt in die Verlosung für die nächste Runde. Auslosung nach jeder Runde.

Einsatz: 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

16. Gelände Führzügelklassen-Wettbewerb

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 3 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Junioren Jahrgang 2000 bis 2005; jeder Teilnehmer ist einmal startberechtigt

Kleiner Geländeparcours (Hindernisse bis 20cm, Baumstämme, Strohbunde) Western und Englisch gem. Anweisung der Richter.

Bewertet wird die Haltung und Einwirkung des Reiters und des Führers sowie die Harmonie des Gesamtbildes, ausgedrückt in einer Wertnote zwischen 0 und 10.

Das Paar mit der höchsten Wertnote gewinnt. Ausrüstung: Gerte und Sporen nicht erlaubt. Richtverfahren in Anlehnung an WBO Teil II, 2.1.2.27

Einsatz: 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

17. Kostüm Führzügelklassen-Wettbewerb

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 3 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Junioren Jahrgang 2001 bis 2007; jeder Junior ist einmal startberechtigt.

Vorstellung des verkleideten Teams (Führer, Pferd und Reiter) gem. Anweisung der Richter.

Bewertet wird die Haltung und Einwirkung des Reiters und des Führers sowie die Harmonie des Gesamtbildes und des Kostüms, ausgedrückt in einer Wertnote zwischen 0 und 10.

Das Paar mit der höchsten Wertnote gewinnt. Ausrüstung: Gerte und Sporen nicht erlaubt. Richtverfahren gem. WBO Teil II, 2.1.2.23

Einsatz: 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

18. Schauwettbewerb „Große Wäsche“

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je reiten.

Bewertung: Fehler/Zeit

Ein Team besteht aus zwei Reitern. Sie müssen 8 Wäscheteile, die in einem Korb abgelegt sind, zu einer Wäscheleine bringen und dort mit mindestens einer Klammer befestigen. (Die Reiter müssen die Teile abwechselnd zur Wäscheleine bringen und aufhängen). Es treten immer zwei Teams gegeneinander an. Das Paar mit der kürzesten Zeit kommt in die nächste Runde. Die Startfolge der Teams wird zu jeder neuen Runde neu ausgelost. Bei weniger als 8 genannten Teams werden keine weiteren Runden mehr ausgeritten. Dann Stechen die besten 2 Teams um den Sieg, wobei die Zeiten aus dem Normaldurchgang zu den Zeiten des Stechdurchganges addiert werden.

Höchstzeit: 3 Minuten (bei Überschreiten erfolgt Ausschluss)

Einsatz 6 €. VN 10

Sollte eine Mannschaft nicht vollständig zusammengestellt werden können, wird sich die Meldestelle bemühen, die fehlenden Mannschaftsteile mittels Erlaubnis zu einem Zweitstart eines Teilnehmers aufzufüllen.

Sollte das nicht gelingen, erhält der nicht mehr zum Zug kommende Starter seinen Einsatz zurück.

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

19. Trail-Wettbewerb

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden.

Bei genügender Starterzahl ist eine Aufteilung in Jugend- und Seniorenklasse möglich.

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

20. Pleasure-Wettbewerb für Einsteiger

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter;

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter 1 Pferd, je Pferd 1 Reiter.

Bei genügender Starterzahl ist eine Aufteilung in Jugend- und Seniorenklasse möglich.

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

21. Pleasure-Wettbewerb für Fortgeschrittene

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter;

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter 1 Pferd, je Pferd 1 Reiter.

Bei genügender Starterzahl ist eine Aufteilung in Jugend- und Seniorenklasse möglich.

Einsatz 6 € je Starter. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

22. Horsemanship-Wettbewerb für Einsteiger

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter;

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter 1 Pferd, je Pferd 1 Reiter.

Bei genügender Starterzahl ist eine Aufteilung in Jugend- und Seniorenklasse möglich.

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

23. Horsemanship-Wettbewerb für Fortgeschrittene

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter;

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter 1 Pferd, je Pferd 1 Reiter.

Bei genügender Starterzahl ist eine Aufteilung in Jugend- und Seniorenklasse möglich.

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

24. Mikadoralley

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 2 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Es ist ein Hindernisparcours aus am Boden liegenden (teilweise übereinander) Stangen zu bewältigen, möglichst ohne die Stangen zu berühren. Auf den Stangen sind Bälle platziert. Jeder heruntergefallene Ball wird in 5 Strafsekunden umgerechnet.

Erlaubte Zeit: 3 Minuten

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

25. Quartermile Rennen

Zugelassene Pferde: 4-jährig und älter; 1 x startberechtigt

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden

Es ist eine Galoppstrecke von ca. 440m (Quartermile) in möglichst kurzer Zeit zu bewältigen.

Gemessen wird die Zeit vom Durchreiten der Startlinie bis zum Stillstand des Pferdes im Zielfeld (1 Sekunde stehend auf allen 4 Beinen).

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

26. E-Dressur

Pferde & Ponys, 4 jährig + älter, alle Altersklassen

Teilnehmer: Alle Altersklassen mit und ohne FN-Jahresturnierlizenz.

Ausr. gemäß WBO Teil IV, L1/L2 Richtv.: WBO Teil II.3.1.68 und Teil IV, L3 1,2.

Aufgabe E2,

Einsatz 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

27. E-Dressur Kür mit vorgegebener Musik

In max. 3 Minuten wird eine selbst zusammengestellte Vorstellung mit den Inhalten der Anforderungen einer E-Dressur mit passender Musik vorgeritten. Jeder Teilnehmer bringt seine eigene Kürmusik mit, nur auf CD. Bitte beschriftet mit Namen und Wettbewerb eine Stunde vor Wettbewerbsbeginn an der Meldestelle abgeben.

Die Musik darf nur aus Teilen, zusammengeschnitten oder „am Stück“ folgender Musiktitel bestehen: „The Time(Dirty Bit)“ von den Black Eaed Peas und/oder „Cotton Eye Joe“ von den Rednex.

Pferde & Ponys, 4 jährig + älter

Teilnehmer: Alle Altersklassen mit und ohne FN-Jahresturnierlizenz

Ausr. Gemäß WBO Teil IV, L1/L2. Anforderungen gem. Leitfaden Dressur WB der Kl. E - Kür, Teil IV. 2.7., Aufgabenheft 2006 (Fassung 2008). Richtv.: Teil IV.L3.§57.2.2.1 und teil II 3.1.70

Einsatz: 6 €. VN 20

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

28. E-Dressur Paarklasse (Kür mit Filmmusik)

In max. 4 Minuten wird eine selbst zusammengestellte Vorstellung mit den Inhalten der Anforderungen einer E-Dressur mit passender Musik vorgeritten. Jedes teilnehmende Paar bringt seine eigene Kürmusik mit, nur auf CD. Bitte beschriftet mit Namen und Wettbewerb und den Namen der Filme eine Stunde vor Wettbewerbsbeginn an der Meldestelle abgeben. Die Musik darf nur aus Teilen, zusammengeschnitten oder „am Stück“ aus bekannter Filmmusik bestehen.

Jeweils 2 Reiter und 2 Pferde bilden in diesem Wettbewerb ein Paar, das im Outfit aufeinander und auf die mitgebrachte Filmmusik abgestimmt sein sollte. Bewertet werden (wie im Reiterwettbewerb) Sitz und Einwirkung des Reiters, aber auch die Zusammenarbeit der Paare, das Mitmachen des Pferdes und das Outfit.

Pferde & Ponys, 4 jährig + älter

Teilnehmer: Alle Altersklassen mit und ohne FN-Jahresturnierlizenz

Ausr. Gemäß WBO Teil IV, L1/L2. Anforderungen gem. WBO Leitfaden Kür Paarklasse Kl. E, Teil IV, M5. Richtv.: Teil IV.L3.§57.2.2.1

Einsatz: 6 €. VN 20

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

29. Jugend-Reiterwettbewerb

Eine Gruppe mit max. 8 Reitern zeigt nach Weisung des Richters/Prüfers Schritt, Trab (leichttraben und aussitzen), Galopp. Je Teilnehmer 1 Startplatz.

Bewertung: Der Teilnehmer erhält einen Kommentar zu seinem Sitz, zur beginnenden Einwirkung und zum Gesamteindruck. Die Teilnehmer werden entsprechend ihrer Leistung rangiert.

Pferde & Ponys, 4 jährig + älter (dreimal startberechtigt), Junioren Jahrgang 91 u. jünger

LK0, Ausr. gemäß WBO, Teil IV, L1/L2

Hilfsmittel: beidseitige Ausbinder erlaubt.

Richtv.: WBO mit einer WN von 0-10, Teil II, 2.1.2.28

Einsatz: 6 € VN:10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

30. E-Stil-Springen

Im Parcours stehen mindestens sechs Hindernisse die zwischen 80 cm und einem Meter hoch sind. Die im Parcours aufgebauten Oxer sind bis zu 1,30 m tief. Außerdem findet sich hier eine zweifache Kombination.

Die Richter wollen in einem solchen Wettbewerb einen ruhigen, sicheren Sitz sehen. Der Reiter soll sein Pferd in einem gleichmäßigen Grundtempo durch den Parcours reiten und die Hindernisse dabei passend anreiten.

Pferde & Ponys, 5 jährig + älter

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Teilnehmer 1 Startplatz, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Prüfung reiten.

Ausr. gemäß WBO, Teil IV, L1/L2

Richtv. WBO Teil IV, L5, mit WN von 0-10 und Teil II, 3.2.72 (mit erlaubter Zeit)

Hilfsmittel: gleitendes Ringmartingal erlaubt

Einsatz: 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

31. Springen Kl. E mit Stechen

Im Parcours stehen 8 Hindernisse die zwischen 80 cm und 90 cm hoch sind. Die im Parcours aufgebauten Oxer sind bis zu 1,20 m tief. Außerdem findet sich hier eine zweifache Kombination. Gewertet werden die Zeit, in der der Parcours durchritten wird, und die Fehlerpunkte (Abwurf einer Stange).

Alle 0-Fehler Reiter treten in einem Stechen mit verkürztem Parcours noch einmal an. Für die Platzierung entscheidet das Ergebnis des Stechens.

Pferde & Ponys, 5 jährig + älter

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Ausr. gemäß WBO, Teil IV, L1/L2, Richtv. WBO Teil IV, L5, § 501,B und WBO Teil II, 3.2.71
Hilfsmittel: gleitendes Ringmartingal erlaubt

Einsatz: 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

32. Einsteiger-Geländereiterwettbewerb für Mädchen/Frauen

Das Überwinden einer Geländestrecke (ca. 600m Länge mit 5-7 Geländehindernissen) mit einzelnen Geländehindernissen (30 bis 50 cm hoch, Hochweitsprünge nicht über 0,8 m weit) in angemessenen Tempo. Beurteilt werden der leichte Sitz zwischen und über den Hindernissen, das Mitgehen mit der Bewegung des Pferdes/Ponys, die Einwirkung des Reiters, insbesondere die harmonische, selbstverständliche Bewältigung der gestellten Aufgaben (Einhalten eines angemessenen Tempos sowie das rhythmische Anreiten der Hindernisse) und der Gesamteindruck (Herausgebrachtsein, insbesondere sachgemäße und fachgerechte Ausrüstung im Sinne der Richtlinien und des Unfallschutzes) sowie die harmonische Vorstellung und das reiterliche Verhalten des Teilnehmers. Ungehorsam fließt ohne direkten Abzug in die Notenfindung ein, wenn er nicht durch den Reiter verursacht wird. Sturz bzw. dritter Ungehorsam führen zum Ausschluss.

Pferde & Ponys, 5 jährig + älter

Zugelassene Reiter: Alle Damen, je Teilnehmerin 1 Startplatz, jede Teilnehmerin darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Hilfsmittel: gleitendes Ringmartingal erlaubt; Richtv.: WBO Teil II.2.1.2.32

Einsatz: 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

33. Einsteiger-Geländereiterwettbewerb für Jungen/Männer

Identisch mit WB 32 dieser Ausschreibung, jedoch ausschließlich für Jungen/Männer

34. Springwettbewerb mit Naturhindernissen/ Geländereiterwettbewerb

Das Überwinden einer Geländestrecke (ca. 800m Länge mit 7-9 Geländehindernissen) mit einzelnen Geländehindernissen (30 bis 70 cm hoch, Hochweitsprünge nicht über 1 m weit) in angemessenen Tempo. Beurteilt werden der leichte Sitz zwischen und über den Hindernissen, das Mitgehen mit der Bewegung des Pferdes/Ponys, die Einwirkung des Reiters, insbesondere die harmonische, selbstverständliche Bewältigung der gestellten Aufgaben (Einhalten eines angemessenen Tempos sowie das rhythmische Anreiten der Hindernisse) und der Gesamteindruck (Herausgebrachtsein, insbesondere sachgemäße und fachgerechte Ausrüstung im Sinne der Richtlinien und des Unfallschutzes) sowie die harmonische Vorstellung und das reiterliche Verhalten des Teilnehmers. Ungehorsam fließt ohne

direkten Abzug in die Notenfindung ein, wenn er nicht durch den Reiter verursacht wird.
Sturz bzw. dritter Ungehorsam führen zum Ausschluss.

Pferde & Ponys, 5 jährig + älter

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Teilnehmer 1 Startplatz, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Hilfsmittel: gleitendes Ringmartingal erlaubt; Richtv.: WBO Teil II.2.1.2.32

Einsatz: 6 €. VN 10

Die an 1. bis 4. Stelle platzierten Teilnehmer erhalten einen Ehrenpreis.

35. Lope over Event

Der Wettbewerb beginnt mit der Überwindung von 5, im Abstand von ca. 1,2m auf dem Boden liegenden, Springstangen im Galopp.

Auf den Stangen liegen Bälle, die beim Überqueren nicht abfallen dürfen. Alle Reiter, die ohne Fehler über die Stangen galoppiert sind, kommen in die nächste Runde, die Reiter, bei denen Bälle abgefallen sind, scheiden aus.

Bei jeder neuen Runde wird eine weitere Springstange dazugelegt.

Pferde & Ponys, 5 jährig + älter

Zugelassene Reiter: Alle Reiter, alle Altersklassen, je Reiter bis zu 3 Pferden, jeder Reiter darf ein Pferd nur einmal je Wettbewerb reiten.

Hilfsmittel: gleitendes Ringmartingal erlaubt;

Einsatz: 6 €. VN 10

Wichtiger Hinweis:

Zum Ende der Veranstaltung wird der/die beste Reiter/in mit einem Pokal geehrt. Dazu werden die an 1. Stelle bis 5. Stelle platzierten Teilnehmer eines jeden Wettbewerbs mit 5 Punkten bis 1 Punkt bewertet. Bei Startern mit mehreren Pferden wird jede Starter/ Pferd Kombination gesondert gewertet. Die Starter/ Pferd Kombination mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Zur Ehrung werden alle anwesenden Teilnehmer in die Arena gebeten.
Während der anschließenden Parade werden alle Teilnehmer noch einmal vorgestellt und, hoffentlich bis zum nächsten Jahr, verabschiedet.

Die breitensportliche Veranstaltung am 11.-12.06.2011 in Welver
Ist genehmigt.
Münster i. W., den 09.03.2011

Kommission für
Pferdeleistungsprüfungen
in Westfalen

gez. I. A. Kiffe