



# Der Reitverein feiert Nikolaus



## Informationen und Zeiteinteilung

11:45 Uhr	Dressur
12:45 Uhr	Anhänger fahren
13:45 Uhr	Springen
ca. 14:30 Uhr	Pause
15:00 Uhr	Hundeführer
15:45 Uhr	Kutsche
16:45 Uhr	Theorie
17:15 Uhr	Geschicklichkeit
ca. 18:15 Uhr	Nikolaus und Platzierung

- Bitte um 11:15 Uhr bei der Meldestelle anmelden und die notwendigen Unterlagen für das Team abholen.
- Ihr benötigt KEINE Turnierkleidung! Die Teams sollten aber über gleiche T-Shirts, Farben oder andere Merkmale erkennbar sein.
- Fahrer unter 18 Jahren sowie alle Reiter müssen einen Helm tragen.
- Das Team, das über das beste Kostüm/bestes Teamoutfit, seine Fans, faires Verhalten und besondere Originalität am meisten heraussticht, bekommt einen Sonderpreis... der Kreativität sind also keine Grenzen gesetzt 😊

### Dressur

- Kür Niveau nach eigenem Ermessen 3-4 Minuten
- mit/ohne Musik (wenn von uns Musik gespielt werden soll, bitte bei der Anmeldung das Lied auf einem Stick abgeben)
- mit/ohne Kostüm
- Ausbinder erlaubt
- Halsring/ohne Sattel erlaubt
- 8 Richter aus Zuschauern, jeder gibt eine Note, Durchschnittsnote = Ergebnis

## Anhänger

- Zeit und Fehler
- Fehler:
  - Slalom: Hütchen umfahren oder auslassen
  - „L“: Linie überfahren + Hütchen umfahren
- Longe vom Anhänger abmachen/ Gerte vom Kotflügel nehmen/ Klappe zu machen

## Springen

- vorher wählen ob 50 cm, 70 cm oder 90 cm
- 1 Minute Zeit den Parcours so oft zu springen wie es geht
- nach Ablauf der Minute muss das letzte Hindernis noch gesprungen werden, danach wird die Zeit gestoppt
- 2 Punkte pro fehlerfrei überwundenes Hindernis
- wer die meisten Punkte, in der kürzesten Zeit hat, gewinnt (Punkte vor Zeit)
- Verweigerung bestraft sich selbst durch den Zeitverlust. Wenn ein Hindernis dabei umgestoßen wird, wird die Zeit gestoppt und erst wieder gestartet, wenn der Reiter weiter machen kann.

## Hundeführer

- Hunde können mit oder ohne Leine laufen
- Führer darf mit über die Hindernisse springen
- Hindernishöhe: 10 l Eimer mit kleinem Stab (Jack Russel erprobt)
- durch zwei Ringe hüpfen
- auf einem umgedrehten Spießkübel mit allen vier Pfoten stehen
- Gehorsamkeitsübung

## Kutsche

- Kegel werden der Spurbreite etwas angepasst
- Geschicklichkeitsübung

## Theorie

- Fragebogen
- 5 Gegenstände ertasten
- TT-Parcours (zu Fuß)

## Geschicklichkeit

- Parcours mit verschiedenen Hindernissen wie beispielsweise erhöhte Trabstangen, auf- und absteigen, Gegenstände transportieren und umhängen, etc.
- bei ängstlichen oder nervösen Pferden gibt es Hilfe durch die Richter