



Sixpack-QH Niederbayerncup am 19.07.2015 Allgemeine Regeln

!!!Achtung !!!

Der Veranstalter sieht sich aus Tierschutzgründen/Wetterbedingungen zu folgendem veranlasst:

Ab dem 5.Start pro Pferd muss dem Pferd eine Box/Schattenplatz zu Verfügung gestellt werden. Die betreffenden Teilnehmer bitten wir darum, sich vorab beim Veranstalter zu melden um entweder dort eine Box zu mieten oder eine andere Möglichkeit der Unterbringung zu besprechen!

Die Veranstaltung steht unter tierärztlicher Aufsicht!

Hinweis zur Horsemanship:

- Horsemanship Walk-Jog Only-for-Kids bis 13 findet ohne Pleasureteil statt.

Hinweis zu allen Trailprüfungen:

- seitwärts über Stangen erfolgt immer über Einfädeln!

Regeln zum Speedtrail:

Der Speedtrail ist eine Zeitprüfung. Die Gangart kann frei gewählt werden!

Ziel ist es den Parcours in möglichst kurzer Zeit ohne „Fehler“ zu reiten.

- die Zeit wird ab Hindernis 1 (wenn die Hand des Reiters das Tor berührt) gemessen. Angehalten wird die Zeit erst nach Vollendung des Parcours, nach dem letzten Hindernis (nachdem das Tor geschlossen wurde und die Hand des Reiters das Tor nicht mehr berührt)
- wird ein Hindernis ausgelassen oder fehlerhaft angeritten, gilt dies als ein Nichteinhalten der Pattern und führt zum Ausschluss der Prüfung
- verschobene oder umgerittene Hindernisse müssen vom Reiter selbst wieder in den „Ursprung„ zurückgebaut werden. Die Zeit wird dafür NICHT angehalten
- einen Zeitvorteil von - 10 Sekunden erreicht man durch:
 - ◆ Krug mit Flüssigkeit aufnehmen, von 7 a (siehe Pattern) zu 7b bringen und dort wieder abstellen. Der Inhalt des Kruges darf nicht bis unter die vorgegebene Linie verschüttet werden. Gelingt dies nicht, gibt es keinen Zeitabzug. **7a und 7b gehören zur Pattern und müssen geritten werden.**

Zeitplan (Änderungen vorbehalten)

Beginn 9:00 Uhr:

- Trail Einsteiger Ndb. Cup Wertung
- Trail Freizeitreiter
- Trail Jugend Ndb. Cup Wertung
- Speedtrail
- Walk-Jog Trail – Only- for- Kids bis 13
- Trail Führzügelklasse – Only-for-Kids bis 10

- Horsemanship Jugend Ndb. Cup Wertung
- Walk-Jog Horsemanship – Only-for-Kids bis 13
- Horsemanship Freizeitreiter
- Horsemanship Einsteiger Ndb. Cup Wertung

- Pleasure Freizeitreiter
- Pleasure Jugend Ndb. Cup Wertung
- Pleasure Einsteiger Ndb. Cup Wertung

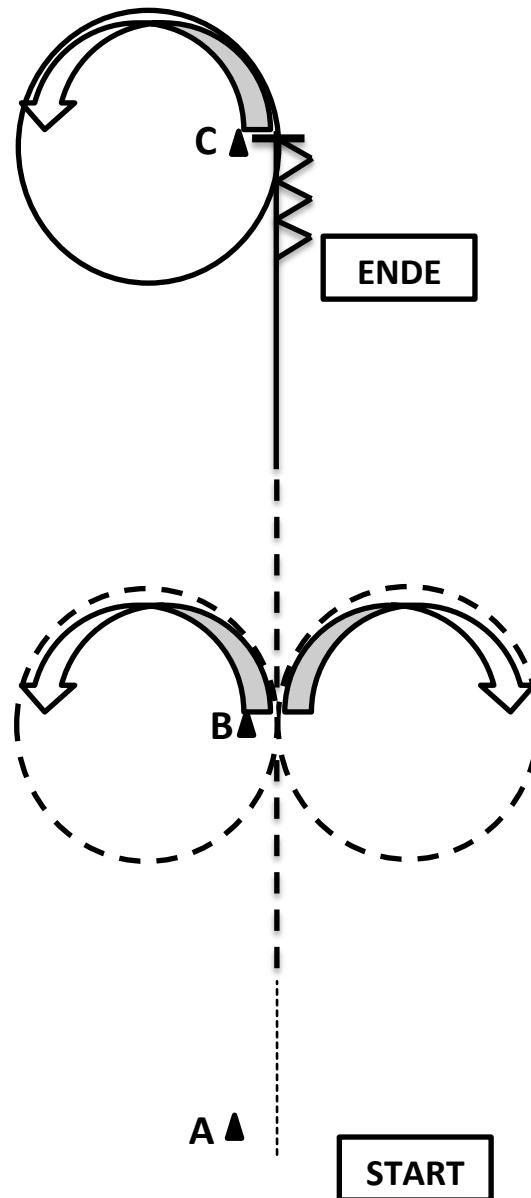
- Ranchpleasure Open

- Reining Freizeitreiter
- Reining Jugend Ndb. Cup Wertung
- Reining Einsteiger Ndb. Cup Wertung

- Freestyle Reining



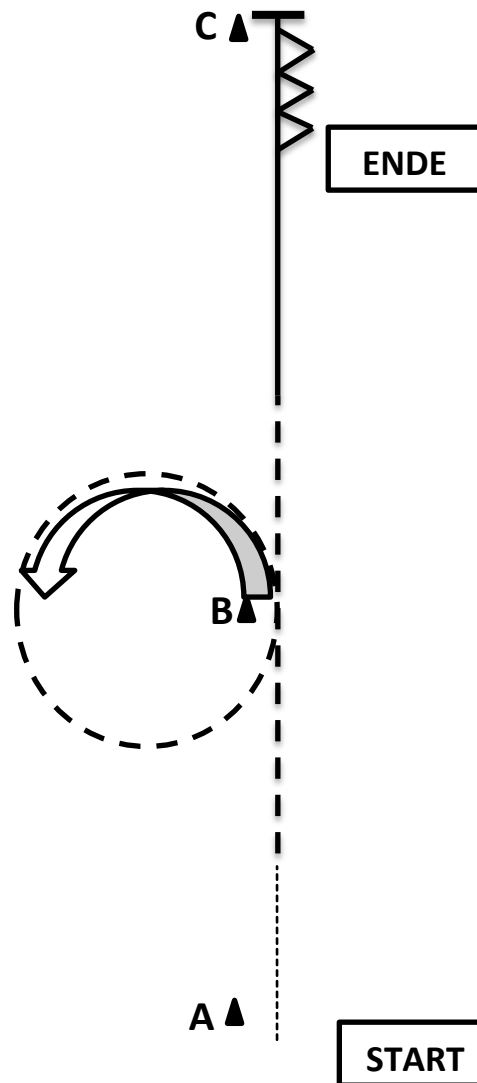
Sixpack-QH Niederbayerncup am 19.07.2015
Pattern - Horsemanship Einsteiger



1. **Start** bei **A** im Schritt
2. zwischen **A + B** antraben
3. bei **B**, Volte im Trab nach rechts an Pylone vorbei
4. dann, Volte im Trab nach links um Pylone **B**
5. zwischen **B + C** angaloppieren - geradeaus
(Linksgalopp)
6. bei **C**, Volte im Galopp nach links um Pylone **C**
7. **Stop** bei **C** eine Pferdelänge rückwärtsrichten
-> **ENDE**



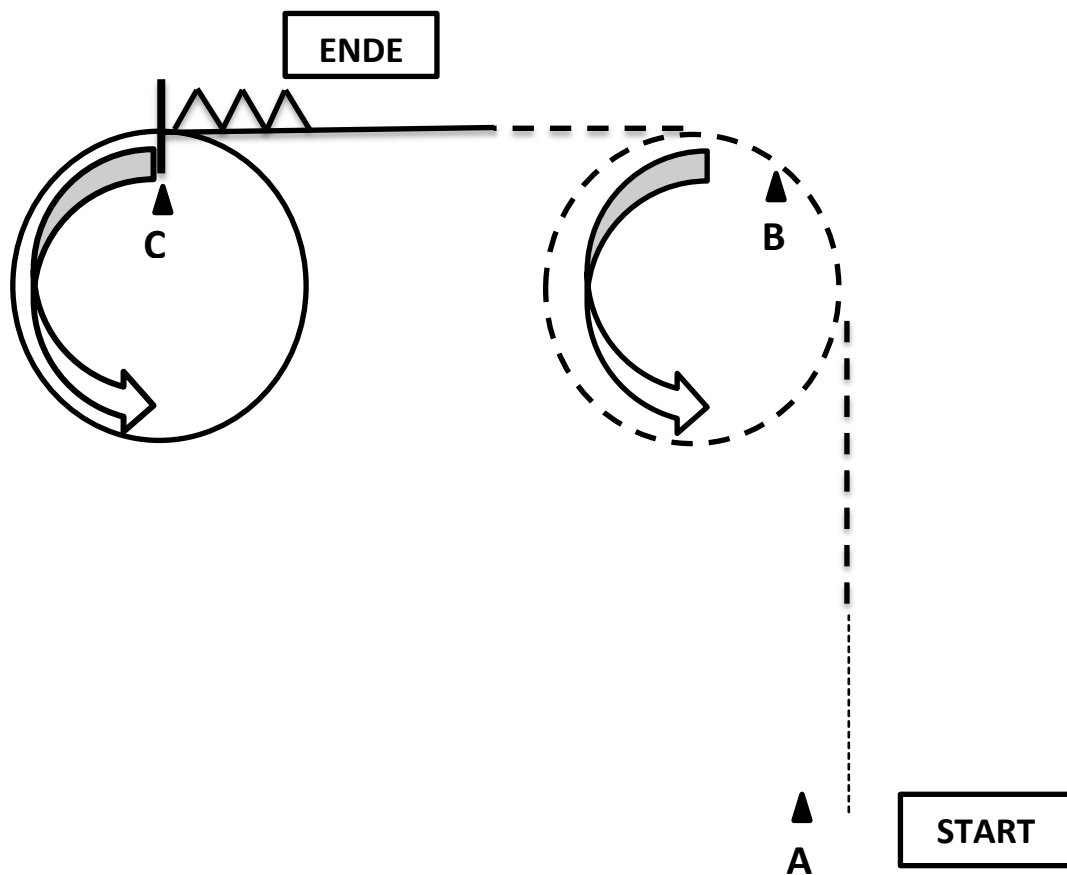
Sixpack-QH Niederbayerncup am 19.07.2015
Pattern - Horsemanship Freizeitreiter



1. **Start** bei **A** im Schritt
2. zwischen **A + B** antraben
3. um **B** , Volte im Trab nach links
4. zwischen **B + C** angaloppieren - geradeaus bis **C**
(Rechtsgalopp)
5. bei **C** -> **Stop**
6. eine Pferdelänge rückwärtsrichten
-> **ENDE**

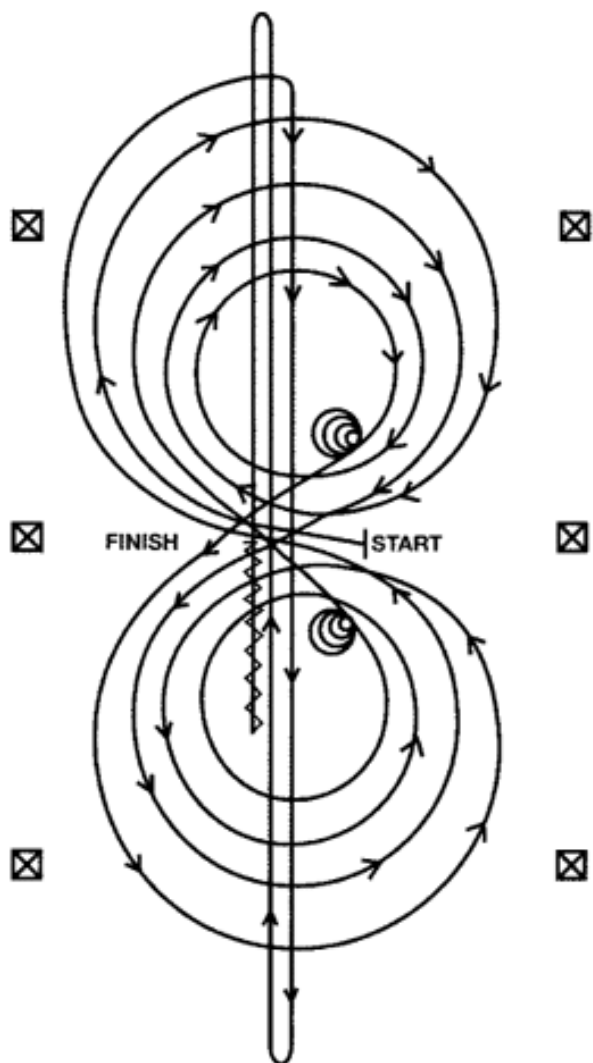


Sixpack-QH Niederbayerncup am 19.07.2015
Pattern - Horsemanship Jugend



1. **Start** bei **A** im Schritt
2. zwischen **A + B** antraben
3. bei **B**, Volte im Trab nach links um Pylone **B**
4. zwischen **B + C** angaloppieren (Linksgalopp) zu **C**
5. um **C** eine Volte im Galopp nach links
6. bei **C** -> **Stop**
7. eine Pferdelänge rückwärtsrichten
-> **ENDE**

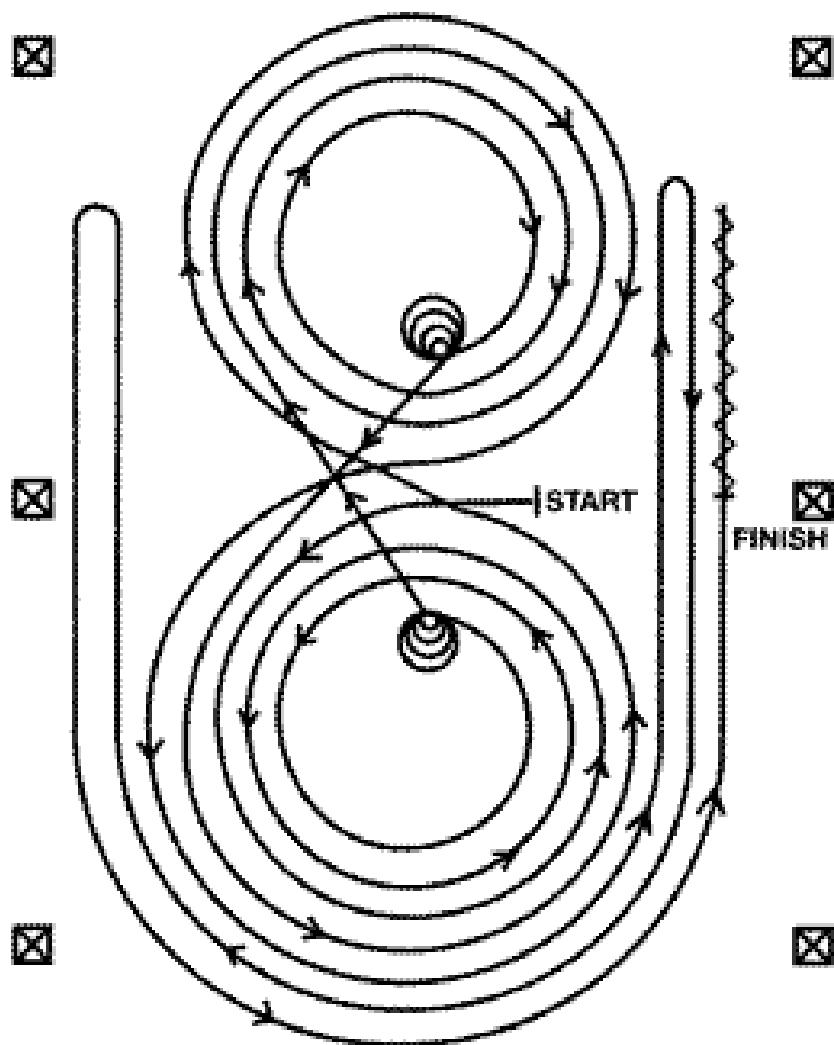
PATTERN 4



Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen

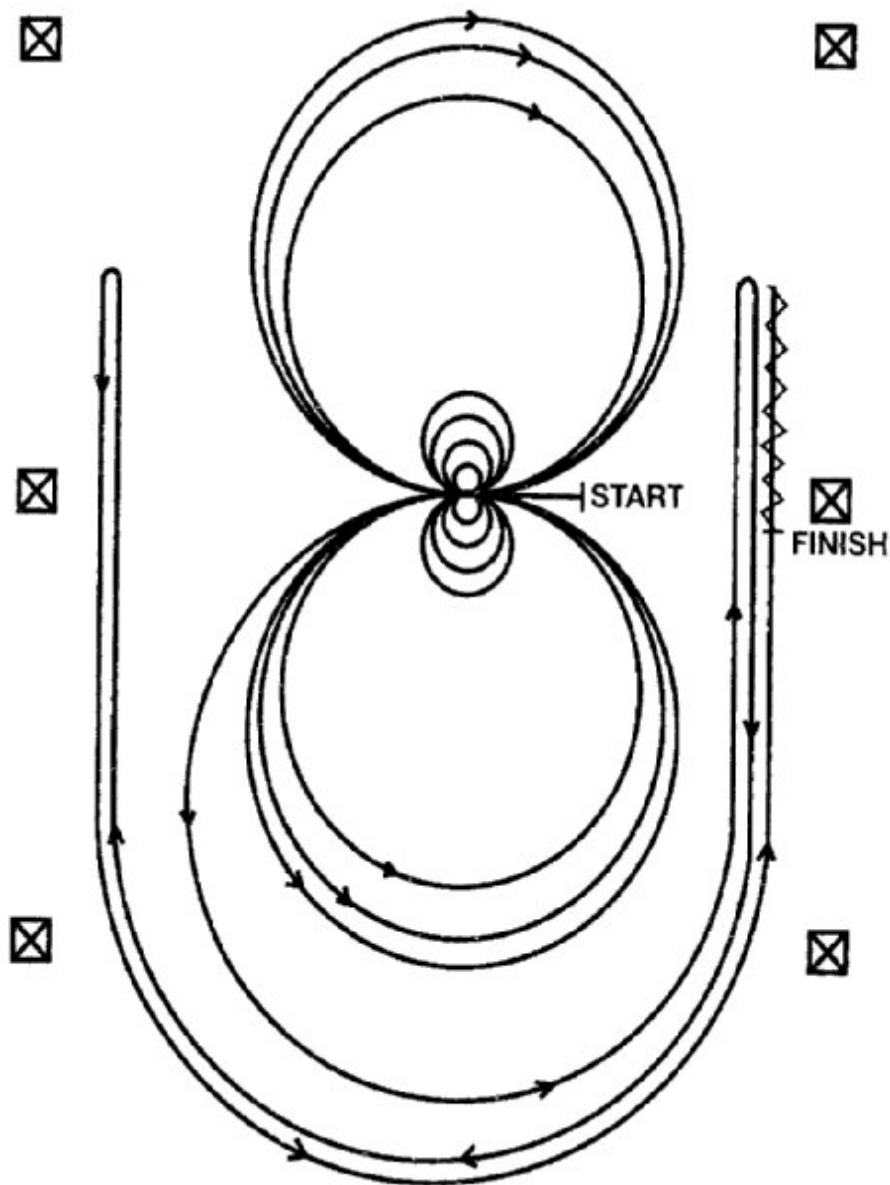
1. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; Verharren;
2. Vier Spins nach rechts; Verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; Verharren;
4. Vier Spins nach links; Verharren;
5. Weiter mit einem großen schnellen Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn, dann ein großer schneller Zirkel nach links, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn (Figure 8).
6. Weiter im schnellen Galopp auf einen Zirkel nach rechts bis zur Mitte der kurzen Seite, dort Abwenden auf die Mittellinie und Galopp bis ans Ende der Bahn bis hinter den Endmarker; Rollback nach rechts; Kein Verharren;
7. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende der Bahn bis hinter den Endmarker; Rollback nach links; Kein Verharren;
8. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern Länge; Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen;

PATTERN 5



Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links; Die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; Verharren;
2. Vier Spins nach links; Verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts; Die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; Verharren;
4. Vier Spins nach rechts; Verharren;
5. Weiter im Linksgalopp mit einem großen schnellen Zirkel nach links; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn, dann ein großer schneller Zirkel nach rechts; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn (Figure 8);
6. Weiter mit einem großen schnellen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Kein Verharren;
7. Weiter auf den vorherigen Zirkel, jetzt auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Kein Verharren;
8. Weiter auf den vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der linken Hand; Der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern Länge; Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen;



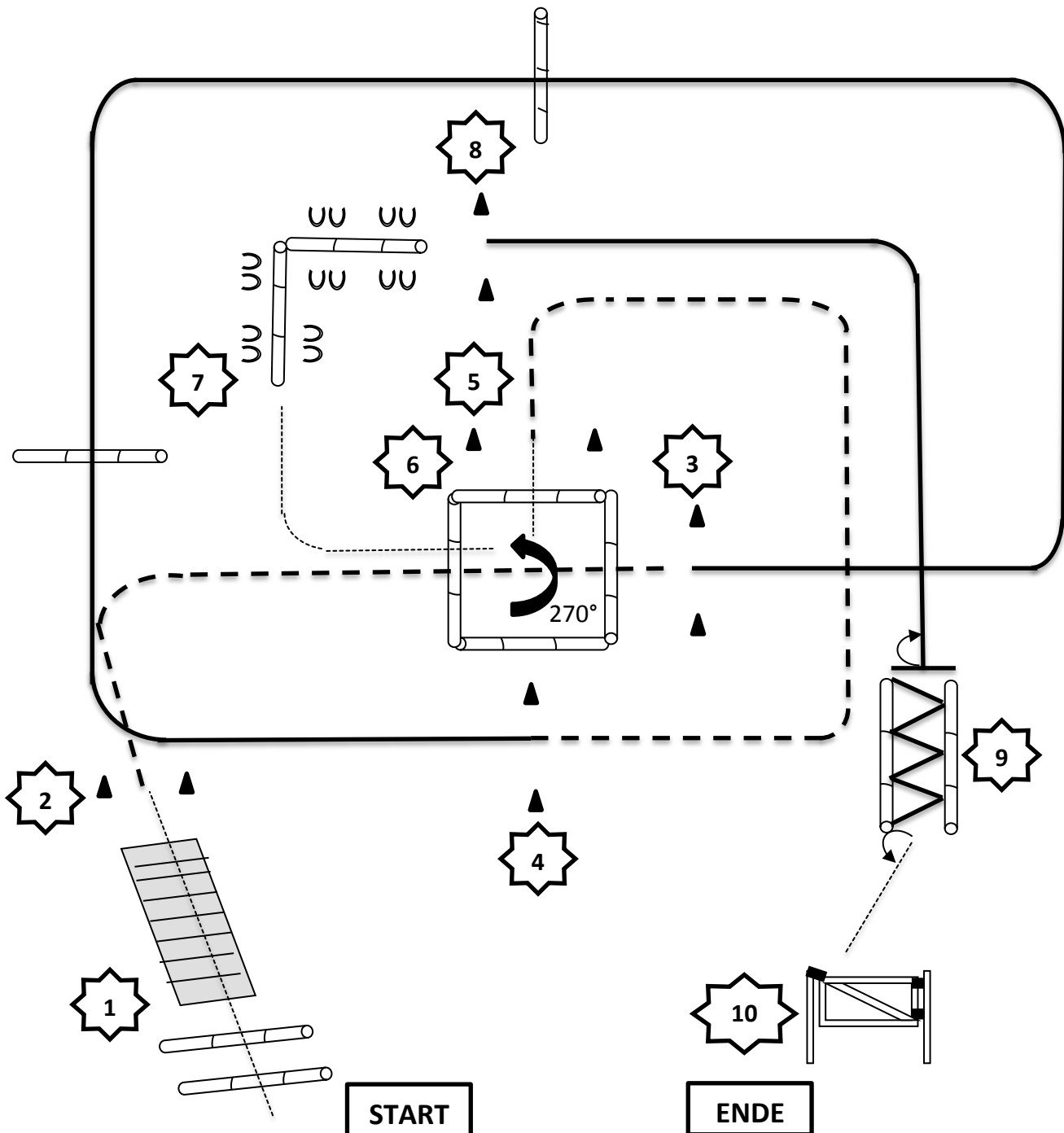
PATTERN 6

Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen. Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande stehen bleiben oder Schritt gehen

1. Vier Spins nach rechts; Verharren;
2. Vier Spins nach links; Verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Weiter mit einem großen schnellen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Kein Verharren;
6. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der rechten Hand; Der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der linken Hand; Der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern Länge; Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen;



Sixpack-QH Niederbayerncup am 19.07.2015
Pattern - Trail Einsteiger



1 Start im Schritt über **2 Stangen + Brücke**

2 antraben, im Trab über die **2 Stangen** der **Box**

3 angaloppieren, linke Hand, über **2 Stangen** bis **4**

4 zurück in den Trab bis **5**

5 zurück in den Schritt,

6 im Schritt in die **Box**, **270°** Drehung nach links,

danach im Schritt aus der **Box** zu **7**

7 seitwärts über **L** nach links

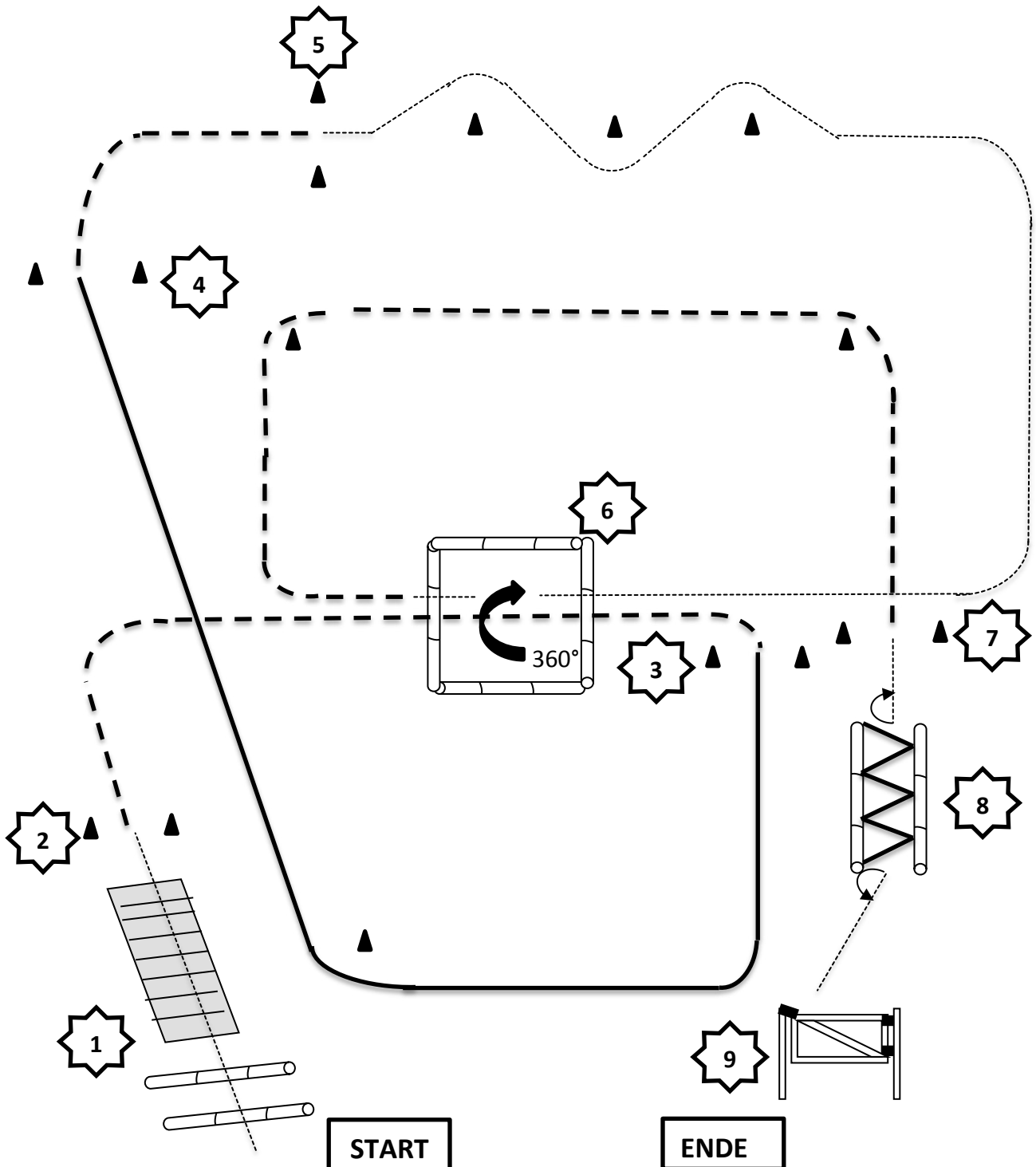
8 angaloppieren, rechte Hand bis **9**, dort **Stop**

9 Pferd nach rechts wenden, rückwärts durch **2 Stangen**, wenden nach links

10 im Schritt zum **Tor**, **Tor** mit der linken Hand öffnen, schließen -> **Ende**



Sixpack-QH Niederbayerncup am 19.07.2015
Pattern - Trail Freizeitreiter

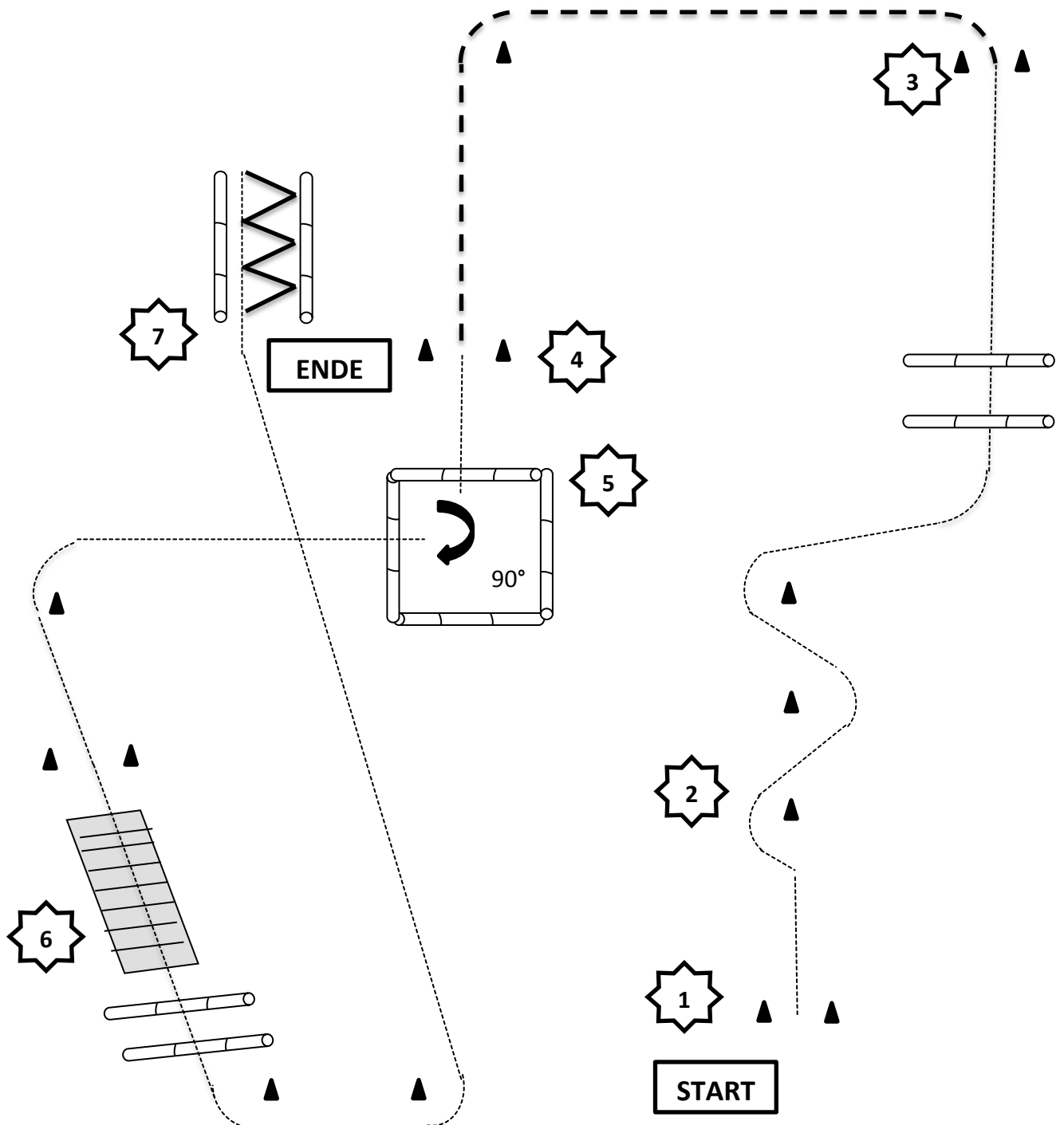


- 1 Start im Schritt über 2 Stangen + Brücke
- 2 antraben, im Trab über die 2 Stangen der Box
- 3 angaloppieren, rechte Hand bis 4
- 4 zurück in den Trab
- 5 zurück in den Schritt, Slalom durch 3 Pylonen, links beginnend

- 6 im Schritt in die Box, 360° Drehung nach rechts, im Schritt aus der Box, direkt nach verlassen der Box antraben bis 7
- 7 zurück in den Schritt
- 8 Pferd nach rechts wenden, rückwärts durch 2 Stangen, wenden nach links
- 9 im Schritt zum Tor, Tor mit der linken Hand öffnen, schließen -> Ende



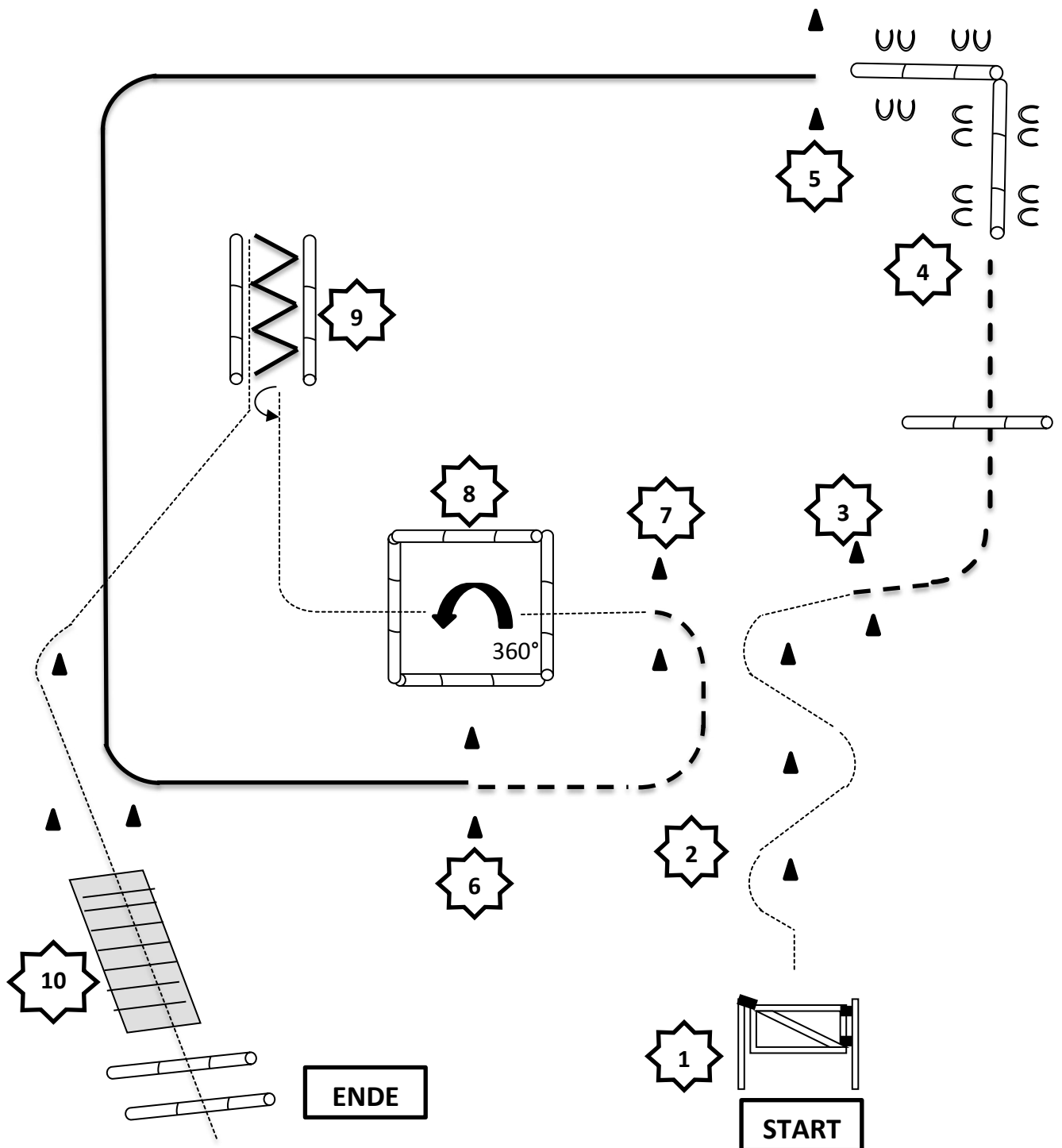
Sixpack-QH Niederbayerncup am 19.07.2015
Pattern - Trail Führzügelklasse



- 1 Start im Schritt
- 2 im Slalom durch 3 Pylonen, links beginnen, danach im Schritt bleiben, über 2 Stangen
- 3 antraben bis 4
- 4 zurück in den Schritt
- 5 im Schritt in die Box, 90° Drehung nach rechts
- 6 im Schritt aus der Box, über die Brücke + 2 Stangen
- 7 im Schritt durch 2 Stangen bis Stangenende, dort halten, eine Pferdelänge rückwärtsrichten -> Ende



Sixpack-QH Niederbayerncup am 19.07.2015
Pattern - Trail Jugend



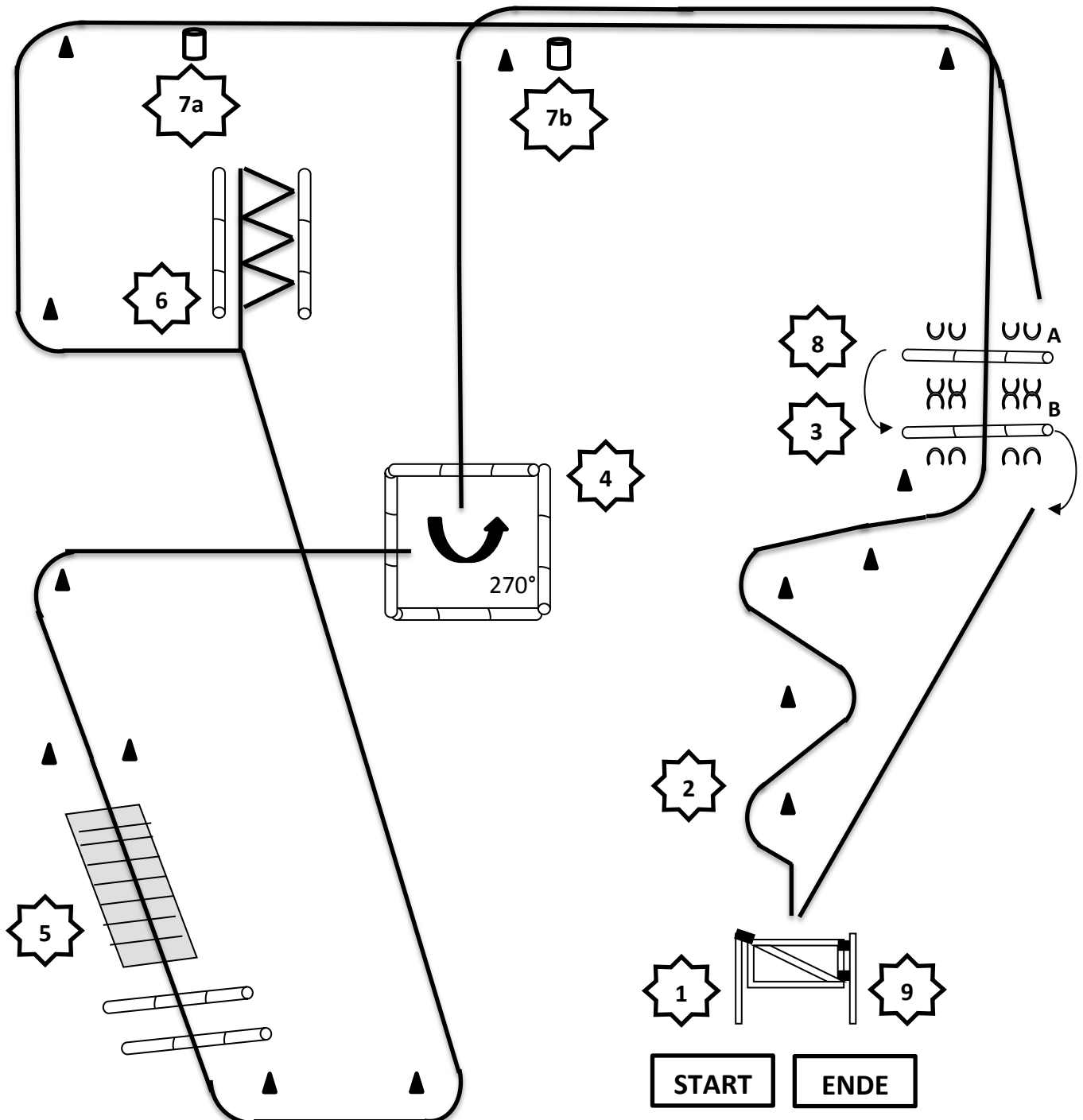
- 1 Start** im Schritt, durch **Tor**, öffnen mit rechter Hand, wieder schließen
- 2** im **Slalom** durch **3 Pylonen**, links beginnen
- 3** antraben, im Trab über die **Stange**
- 4** seitwärts über **L** nach rechts
- 5** angaloppieren, linke Hand bis **6**
- 6** zurück in den Trab

- 7** zurück in den Schritt
- 8** im Schritt in die **Box**, **360°** Drehung nach links im Schritt aus der **Box** zu **9**
- 9** Pferd nach links wenden, rückwärts durch **2 Stangen** bis Stangenende, danach wieder vorwärts im Schritt zu **10**
- 10** im Schritt über die **Brücke + 2 Stangen**
-> **Ende**



Sixpack-QH Niederbayerncup am 19.07.2015
Pattern - Speedtrail

Dies ist eine Zeitprüfung !!! Die Gangart kann frei gewählt werden!

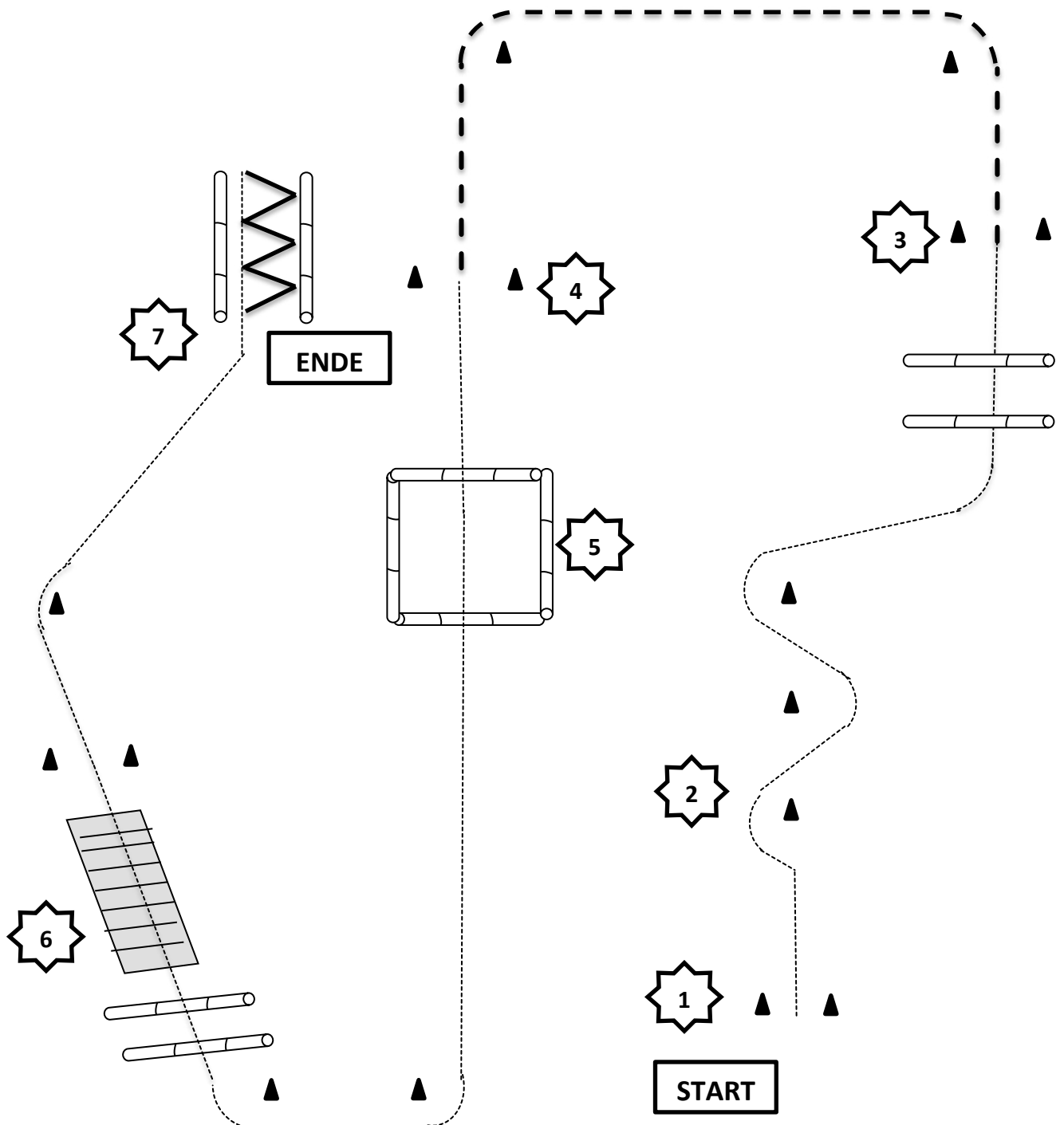


- 1** Start durch Tor, öffnen mit rechter Hand, wieder schließen
- 2** im Slalom durch 3 Pylonen, links beginnen
- 3** über Stange B & A
- 4** in die Box, 270° Drehung nach links
- 5** aus der Box, über die Brücke + 2 Stangen
- 6** durch 2 Stangen bis Stangenende, dort halten, rückwärtsrichten

- 7a** Krug mit Wasser aufnehmen, ohne zu verschütten zu 7b bringen, abstellen (Zeitpunkte -10 bei Erfolg)
- 8** seitwärts über Stange A nach rechts, seitwärts über Stange B nach rechts, nach rechts wenden
- 9** durch Tor, öffnen mit linker Hand, wieder schließen -> Ende



Sixpack-QH Niederbayerncup am 19.07.2015
Pattern - Walk - Jog Trail



1 Start im Schritt

2 im Slalom durch 3 Pylonen, links beginnen,
danach im Schritt bleiben, über 2 Stangen

3 antraben bis 4

4 zurück in den Schritt

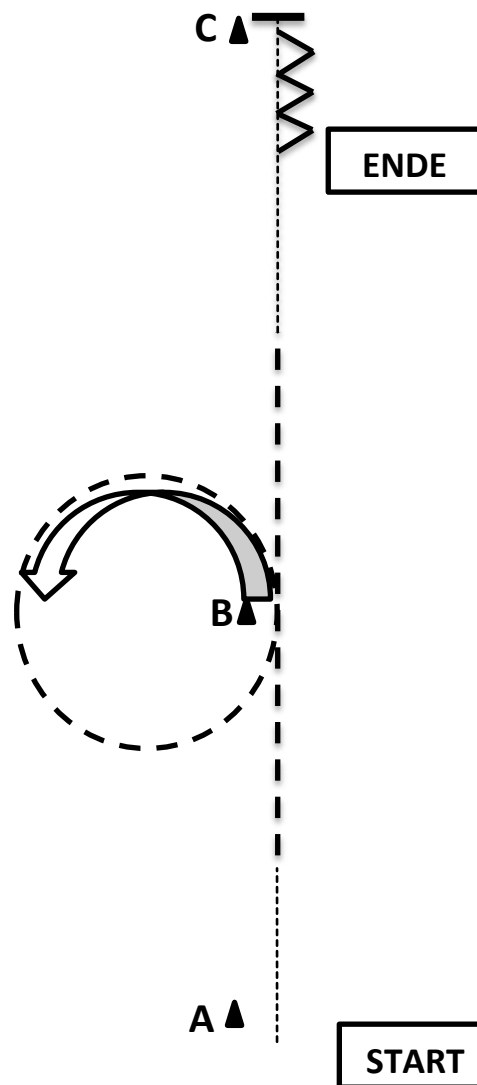
5 im Schritt durch die Box

6 im Schritt über 2 Stangen + Brücke

7 im Schritt durch 2 Stangen bis
Stangenende, dort halten, eine Pferdelänge
rückwärtsrichten -> Ende



Sixpack-QH Niederbayerncup am 19.07.2015
Pattern - Walk - Jog Horsemanship



1. **Start** bei **A** im Schritt
2. zwischen **A + B** antraben
3. um **B** , Volte im Trab nach links
4. zwischen **B + C** Schritt - geradeaus bis **C**
5. bei **C** -> **Stop**
6. eine Pferdelänge rückwärtsrichten
-> **ENDE**