



Wettbewerbe des Team Junge Züchter IPZV e.V.

Regelwerk

für Teilnehmer und Veranstalter

Inhalt

Team Junge Züchter

Zielsetzung	3
Wir geben zu – die Idee war nicht von uns.....	3
IPZV Jungzüchterwettbewerb „Einsteiger“	4
IPZV Jungzüchterwettbewerb „Fortgeschrittene“	5
„Performance Class (Nachwuchsvorstellungprüfung)“	7
Horsemanship-Wettbewerb	9
Wichtige Hinweise für Veranstalter	18
Ausschreibung von Wettbewerben des TJZ	18
Zuschuss durch den Bundesverband	18
Nenn gelder	18
Leitgedanken	19
Bewertungsbögen	22

Zielsetzung

Wir geben zu – die Idee war nicht von uns...

Ein neues Projekt ging 2010 an den Start – die IPZV-Jungzüchteraktivitäten. Bei den Großpferden nimmt der Jungzüchterwettbewerb sehr großen Raum ein, allein in Schleswig-Holstein haben sich Clubs mit mehr als 1.500 Mitgliedern gebildet, die an den vielfältigen Aktivitäten teilnehmen. Davon inspiriert hat sich eine Arbeitsgruppe gebildet, die sich zur Aufgabe gemacht hat, ein für Islandpferde passendes Konzept zu entwickeln, das in die Ausbildungsstruktur des IPZV passt.

Welches sind die Wettbewerbe des Team Junge Züchter IPZV e.V.?

Was ist deren Zielsetzung? Die Jugend soll mehr für den Bereich Zucht und alles rund um das Pferd herum interessiert und begeistert werden. Hierfür soll eine breite Basis an Aktivitäten geschaffen werden, die es den Jugendlichen und jungen Erwachsenen ermöglicht, auf dem jeweiligen Könnens- und Kenntnisstand einzusteigen und mitzumachen.

Die Zielsetzung, welche wir verfolgen, umfasst eine große Bandbreite an Themen und Arbeitsgebieten. So soll zunächst einmal auf vielen Gebieten und auf verschiedene Art und Weise Wissen vermittelt werden. Dies beinhaltet Kenntnisse und mehr inhaltliches Verständnis über die Prüfungsabläufe bei IPZV-Fohlen, - Jungpferdeprüfungen, sowie Prüfungen für gerittene Pferde nach FIZO, außerdem Wissen über die Pferdezucht, Zuchtbeurteilungssysteme und die Vererbungslehre, um nur einige Beispiele zu nennen. Durch das Sammeln von Erfahrung auf allen Gebieten der „Zucht“ wird auch das reiterliche Verständnis der Jugendlichen durch Wissen über die Pferdezucht erweitert, praktische Kenntnisse für das Reiten und die Ausbildung von Pferden erlangt und zum Beispiel Zusammenhänge zwischen Gebäude und Reiteigenschaften erkannt. Die jungen Menschen lernen, das Pferd als Ganzes zu betrachten und es zu verstehen, den Umgang mit Jungpferden und Fohlen in Bezug auf Verhalten und Reaktionen, sowie Aufstellen und Treiben im professionellen Sinne einer Materialprüfung oder Körung. Ein wichtiger Schritt auf dem Weg zu einer breit gefächerten auch theoretischen Ausbildung soll eine sehr innovative Methode sein - das E-Learning (Informationsaustausch, - abgleich und -überprüfung per E-Mail).

Auch wollen wir das frische Vorwärtsreiten der jugendlichen stärken (mehr der Gedanke von Zucht und Gæðingakeppni -mehr Mut die Fehler im Vorwärtsreiten auszubalancieren).

Ganz natürlich herbeigeführt wird dadurch die langfristige Ausbildung kompetenter Richterscheiber und die Heranführung einer neuen Generation an das Richteramt (sowohl Materialrichter als auch Sportrichter). Die Erhöhung der Transparenz in den FIZO-Prüfungen, das Ausbilden kompetenter junger Menschen für das Treiben und Vorstellen auf Zuchtveranstaltungen, dadurch auch Kontakte zwischen Züchtern und jungen Reitern – Synergieeffekt -, die Förderung des Teamgeistes und des Gruppenerlebnisses, sowie das Heranbilden einer Generation von Pferdemenschen mit gutem Horsemanship, breit angelegtem Wissen und offenem Denken.

Jungzüchterwettbewerb „Einsteiger“

1. Ablauf/Inhalte der Prüfung

Prüfungsteil I (Reihenfolge nach der Angangsvorstellung sinnvoll gestaltet, oder von den Richtern vorgegeben analog der IPZV-Materialprüfung für Jungpferde.)

- Aufstellen des Pferdes vor den Richtern, Vorstellen von Vorführern und Pferd (Farbe, Abzeichen, Geschlecht, Abstammung, Alter)
- Freilaufen lassen (Möglichkeit: zu eigener Musik, kann dann in die Bewertung mit einfließen)
- Einfangen
- auf Wunsch Vorstellen des Pferdes an der Hand
- Aufstellen zur Gebäudebeurteilung und Hufe aufheben durch die Richter
- Beschreibung, warum das Pferd so aufgestellt und getrieben wurde
- Schritt und Trab/ Tölt führen auf gerader Linie von den Richtern weg und auf die Richter zu (entweder frei oder mit Anlehnung an der Wand, dann Führen von links und rechts)

Prüfungsteil II

Die mündliche Beantwortung von drei praxisbezogenen Fragen.

2. Teilnehmer und Ausrüstung Teilnehmer

Die Teilnahme ist als Team bestehend aus 2-3 Personen möglich. Die Altersklassen sind in der jeweiligen Ausschreibung geregelt. Es empfiehlt sich eine einheitliche zweckmäßige Bekleidung. Gerten oder Peitschen für das Treiben des Pferdes müssen mitgebracht werden.

3. Voraussetzung Pferd und Ausrüstung Pferd

Mindestens zweijähriges Pferd (kann auch ein Reitpferd sein, Pferd wird vom Team mitgebracht. Das Pferd kann entweder mit Halfter, Trense oder Vorführhalter präsentiert werden.

4. Richter

2 Richter befinden sich in der Mitte der Bahn. Einer der beiden Richter muss ein nationaler oder internationaler Materialrichter sein. Der zweite Richter sollte bevorzugt auch Zuchtrichter sein, andernfalls Sportrichter oder Trainer mit A- oder B-Lizenz.

5. Bahn

Dressurviereck fest eingezäunt oder Reithalle 20 x 40 m

6. Zeit

Pro Team werden zwischen 10-15 Minuten gerechnet.

Jungzüchterwettbewerb „Fortgeschrittene“

1. Ablauf/Inhalte der Prüfung

Dieser Wettbewerb besteht aus drei Prüfungsteilen.

Prüfungsteil I (Reihenfolge nach der Anfangsvorstellung sinnvoll gestaltet, oder von den Richtern vorgegeben analog der IPZV-Materialprüfung für Jungpferde.)

- Aufstellen des Pferdes vor den Richtern, Vorstellen von Vorführern und Pferd (Farbe, Abzeichen, Geschlecht, Abstammung, Alter)
- Freilaufen lassen (Möglichkeit: zu eigener Musik, kann dann in die Bewertung mit einfließen)
- Einfangen
- auf Wunsch Vorstellen des Pferdes an der Hand
- Aufstellen zur Gebäudebeurteilung und Hufe aufheben durch die Richter
- Beschreibung, warum das Pferd so aufgestellt und getrieben wurde
- Schritt und Trab/ Tölt führen auf gerader Linie von den Richtern weg und auf die Richter zu (entweder frei oder mit Anlehnung an der Wand, dann Führen von links und rechts)

Prüfungsteil II (Beschreibung und Beurteilung gemäß FIZO von Gebäude und der gezeigten Reiteigenschaften (Gangarten) der verschiedenen Pferde)

Vor der Beurteilung von Gebäude und Reiteigenschaften durch die Teams wird jeweils ein Vorpferd von dem Richterkollegium offen besprochen und bewertet.

Gebäudebeurteilung

Das Team beschreibt und beurteilt (Note nach FIZO) 3 Pferde nach deren Gebäudemerkmalen, wobei der Beschreibung mehr Bedeutung zukommt.

Die zu beurteilenden Pferde werden an verschiedenen geeigneten Stellen der Halle/Ovalbahn von ihrem Vorsteller aufgestellt. Jedes Team bekommt 8-10 Minuten Zeit die Gebäudebeurteilung vorzunehmen. Je nach räumlicher Gegebenheit können 1 – 2 Teams das Pferd gleichzeitig beurteilen. Sie dürfen es anfassen und bekommen es für die Beurteilung von Stellung und Gliedmaßen vorgeführt.

Beurteilung der Reiteigenschaften

- Tölt langsam und schnell (4 Seiten, von drei verschiedenen Pferden gezeigt)
- Trab (2 Seiten, von drei verschiedenen Pferden gezeigt)
- Schritt (1 Seite, von drei verschiedenen Pferden gezeigt)
- Galopp langsam und schnell (4 Seiten, von drei verschiedenen Pferden gezeigt)
- Rennpass (ca. 2 Seiten, von drei verschiedenen Pferden gezeigt)

Die zu bewertenden Gangarten werden zusammenhängend gezeigt. Das bedeutet, Pferd 1 zeigt langsamen und schnellen Tölt, Pferd 2 zeigt langsamen und schnellen Tölt etc. Dann folgt die Bewertung der Gangart Trab (Trab von Pferd 1, Trab von Pferd 2 etc.) ...

2 Pferde zeigen ihre Gangarten zusammenhängend (8-10 Seiten) und die Teams beschreiben und bewerten bei diesen 2 Pferden die Merkmale Form unter dem Reiter und Spirit.

Alle Teams bewerten gleichzeitig.

Bei der Beurteilung von Gebäude und Reiteigenschaften sind die Beschreibung des Gesehenen und die Begründung der Note wichtiger als die Note selbst!

Prüfungsteil III

Multiple Choice- Klausur mit 20 Fragen. Die Klausur wird dem Veranstalter von den Verantwortlichen des E-Learning-Team TJZ zugestellt. Das Team löst die Fragen der Klausur gemeinsam.

2. Teilnehmer und Ausrüstung Teilnehmer

Die Teilnahme ist als Team bestehend aus 2-3 Personen möglich. Die Altersklassen sind in der jeweiligen Ausschreibung geregelt. Es empfiehlt sich eine einheitliche zweckmäßige Bekleidung. Gerten oder Peitschen für das Treiben des Pferdes müssen mitgebracht werden.

3. Pferde und Ausrüstung Pferd

Mindestens zweijähriges Pferd (kann auch ein Reitpferd sein, Pferd wird vom Team mitgebracht. Das kann entweder mit Halfter, Trense oder Vorführhalter präsentiert werden.

4. Richter

2 Richter befinden sich in der Mitte der Bahn. Bevorzugt wird die Prüfung von zwei internationalen Materialrichtern gerichtet. Im Einzelfall kann die Prüfung auch von einem internationalen und einem nationalen Materialrichter gerichtet werden.

5. Bahn

Passbahn, P-Schenkel der Ovalbahn oder gerader, begrenzter und gut einzusehender Weg.
Fest eingezäuntes Dressurviereck oder Reithalle 20x40 m.

6. Zeit

Für Prüfungsteil I sind pro Team 7 – 10 Minuten zu veranschlagen.

Für die Gebäudebeurteilung empfiehlt sich pro Pferd ca. 10 – 12 Minuten Zeit zu berechnen, hinzu kommt, die Besprechung des Vorpferdes.

Für die Beurteilung der Reiteigenschaften wird ca. 1 Stunde Zeit benötigt.

Alle beantworten die Fragen zur gleichen Zeit. Für die Beantwortung der Fragen sind maximal 20 Minuten vorgesehen.

„Performance Class (Nachwuchsvorstellungprüfung)“

1. Ablauf/Inhalte der Prüfung

Die Prüfung wird einzeln geritten. Die Reihenfolge der Aufgabenteile ist beliebig. Passstrecke mit Markierungen: Wertungsbereich 100 m vor den Richtern, danach zu beiden Seiten ca. 50 m Wendezone und Strecken Ende, mittlerer Bereich für langsame Gangart ca. 60 m.

Vorentscheidung:

Folgende Aufgaben werden in beliebiger Reihenfolge geritten:

- Tölt, Mitteltempo, im markierten Bereich langsames Tempo, wieder zulegen bis Mitteltempo
- Tölt, Übergang zum Schritt, Schritt ca. 60 m Schritt im markierten Bereich, wieder antölen
- Trab, für Noten über 7 Tempounterschiede erforderlich,
- Galopp, für Noten über 7 Tempounterschiede erforderlich,
- Zwei Strecken schnelle Gangart, entweder Rennpass oder Tölt. Wenn beides gezeigt wird, fließt die höhere Note in die Bewertung ein.

Endausscheidung:

Die besten sechs Reiter/Pferde starten in der Endausscheidung. Anforderungen wie oben in der Reihenfolge wie oben, Noten nach jedem Aufgabenteil, am Ende für Harmonie und Reitstil.

2. Teilnehmer und Ausrüstung Teilnehmer

Zugelassene Reiter: Jugendliche/Junioren/Erwachsene je nach Ausschreibung. Ausrüstung siehe IPO.

3. Pferde und Ausrüstung Pferd

Mindestens 6-jähriges Pferd. Ausrüstung siehe IPO.

4. Richter und Bewertung

2 Richter (1 Richter ist Zucht oder Gæðingakeppnirichter, der andere Sportrichter mit A-Lizenz) richten offen.

Noten von 0 bis 10 mit Zehntelnoten. Noten für jeden Aufgabenteil, außerdem je eine Note für Reitstil und Harmonie zwischen Pferd und Reiter. Summe geteilt durch 7 ergibt Endnote. Es wird auch die Gangqualität des Pferdes bewertet, aber besonders wichtig sind Geschmeidigkeit und Ausstrahlung des Pferdes, die Harmonie zwischen Pferd und Reiter und der Reitstil. Die besten sechs Pferde werden platziert.

Es kann eine Endausscheidung durchgeführt werden, die Reihenfolge der Aufgabenteile ist dann wie oben, es werden nach jeder Seite die Noten gezeigt.

Generell gilt:

Kleine Fehler beeinflussen die Note nur gering. Wichtig ist lockeres energisches Vorwärtsgehen des Pferdes, guter Takt und geschmeidige Bewegungen sowie ein gefühlvolles geschicktes Vorstellen durch den Reiter.

5. Bahn

Passbahn oder gerader, befestigter Weg.

6. Zeit

Vorentscheidung pro Pferd 8 Minuten, Endausscheidung 25 Minuten

Horsemanship-Wettbewerb

In der Ausbildung junger Reiter fällt mehr und mehr auf, dass die jungen Leute nicht mehr unbedingt mit Pferden aufgewachsen sind und das tägliche „Drumherum“ der Pferdehaltung nicht mehr für jeden selbstverständlich ist. Auch theoretisches Wissen ist nicht immer in ausreichendem Masse vorhanden, um das Erreichen zu können, was die Reiter sich vornehmen. In unseren Augen ist das Können, Wissen und Fühlen aber unabdingbar, wenn man ein guter Reiter werden/sein will.

Auf unseren Turnierprüfungen geht es um Reiten und gute Gänge der Pferde, notwendiges Wissen wird zwar bei den IPZV Abzeichen vermittelt, aber oftmals legt ein Jugendlicher ein Reitabzeichen ab, besteht auch die Theorie, kann das, was er dort erlernt hat, aber nur schwer mit Inhalt füllen und vergisst es dann schnell wieder. Diese Lücken möchten wir versuchen, mit unserem „Horsemanship-Wettbewerb“ zu schließen.

In fünf Aufgaben-Blöcken möchten wir die Fähigkeiten der Teilnehmer prüfen in einer Mischung aus Theorie, Praxis und Spaß. Zudem findet der Wettbewerb im Team statt - etwas das wir in unserem Sport ja auch ganz selten haben. Im Team ist man sicherer und traut sich mehr. Stärken und Schwächen können ausgeglichen werden.

Da dieser Wettbewerb „bahnenmäßig“ sowohl auf einem Turnier wie auf einer gesonderten Veranstaltung gut „unterzubringen“ ist. Der Phantasie der Veranstalter sind keine Grenzen gesetzt, das, was wir hier aufführen, ist sicher nicht alles, was man sich ausdenken kann.

Wir würden uns über Ergänzungen und Anregungen freuen, oder auch über Rückmeldungen, wenn jemand diesen Wettbewerb durchgeführt hat.

Horsemanship

Ein Team bestehend aus 2-4 Personen im Alter von 7 bis 25 absolviert je eine Aufgabe aus den 5 unten näher beschriebenen Blöcken.

Der Veranstalter wählt mindestens eine Aufgabe aus jedem der fünf Prüfungsblöcke aus.

Es gibt Aufgaben, die im Team gelöst werden, dabei einigt sich das Team auf eine Lösung, und es gibt Aufgaben, bei denen das Team ein oder mehrere Mitglieder des Teams bestimmt, das dann die entsprechende Aufgabe bewältigt.

1. Ablauf/Inhalte der Prüfung

Die Veranstalter wählen jeweils einen/mehrere Aufgabenteile aus jedem der unten aufgeführten 5 Prüfungsblöcke aus. Die Prüfungsblöcke sind folgende:

- Block 1: Bodenarbeit
- Block 2: Theoriefragen (mindestens 5 Fragen)
- Block 3: Praktisches Wissen
- Block 4: Reiten
- Block 5: Spiel und Spaß

Im folgenden Abschnitt werden die fünf Blöcke mit deren möglichen Aufgaben aufgeführt.

• Block 1: Bodenarbeit

Dauer:	5-8 Minuten (der Richter legt die Zeit für alle Gruppen gleich fest)
Wo:	festeingezäunter Platz (Halle, Viereck, Ovalbahn, geschlossener Platz)
Wer:	jedes Teammitglied
Was:	2-4 Pferde je nach Teamgröße
Ausrüstung:	Halfter & Strick/Strickhalfter & Strick/Kappzaum/Trense/Halfter & Führkette, Führer festes Schuhwerk oder Laufschuhe, Gerte, Handschuhe
Aufgabe:	Führen in verschiedenen Positionen (z. B.: von vorne (Gesicht zum Pferd), von vorne (in Laufrichtung), von daneben (Führposition Bereich Kopf bis Widerrist) rechts und links, von dahinter (Führposition Bereich Widerrist bis Kruppe) rechts und links, zwischen den Händen.
Ablauf:	Ein Team mit allen Teammitgliedern ist gleichzeitig in der Bahn und wird bewertet.
Aufgabenstellung:	(jeder Führer muss mindestens zwei Führpositionen einnehmen, darf auch mehr Positionen zeigen, wenn dies gut gelingt, führt es zu einer besseren Bewertung): Die Teams können die Aufgabe wie eine Kür vorbereiten oder die Richter geben die Aufgaben vor (nach Absprache mit dem Team)

folgende Möglichkeiten gibt es:

der Richter legt die Position des Führers fest, der Führer wählt seine Übung aus
der Führer wählt seine Position und die Übung aus
der Richter bestimmt die Übung, der Führer wählt die Position
der Richter bestimmt Position und Übung

Mögliche Übungen können sein:

anhalten-losgehen,
Tritte verlängern und verkürzen (Schritt, Trab/Tölt),
rückwärts,
Schaukel (Vorwärts-rückwärts im Wechsel),

Linkskurve, Rechtskurve
Trab/Tölt-Halt-wieder Trab/Tölt,
Positionswechsel in der Bewegung,
Aufstellen,
Mustern,
Slalom,
Seitengänge,
Sprung usw.

Bewertung: jedes Team bekommt eine Note (wie in Sportprüfungen)

• Block 2: Theoriefragen

Mindestens 5 theoretische Fragen (mit Anschauungsmaterial möglich) aus allen Bereichen des API Fragenkataloges (hier Themengebiete mit einzelnen Beispielen zur Veranschaulichung genannt, weitere zu finden in den API-Fragenkatalogen):

- Ausrüstung:
 - Verschiedene Sperrhalfter erkennen und benennen (z.B. Hannover'sch, Englisch, Mexikanisch, Schwedisches Zugreithalfter, kombiniert, etc.)
 - Teile von Sattel/Trense benennen
 - verschiedene Zäumungen erkennen und bezeichnen und ihre Wirkungsweise erklären (z. B. Hackamore, Sidepull, Kappzaum, Bosal, Trense, Kandare)
 - Gebisse erkennen, benennen und die Wirkung erläutern (z.B. Islandkandare, Dressurkandare, Pelham, Halbkandare, Olivenkopftrense usw.)
- Veterinärkunde:
 - Wie erkenne ich, ob ein Pferd gesund oder krank ist
 - Warum und in welchen Abständen impfe ich eigentlich und mit was?
 - Körperteile des Pferdes benennen
- Haltung Pflege Fütterung:
 - Schüssel mit diversen Putz utensilien benennen
- Reitlehre:
 - Hilfguppen benennen
 - Als Vierbeiner im Team Schenkelweichen/Vorhandwendung nachstellen
 - Unterschied gestellt oder gebogen?
 - Gangarten
- Ausbildung:
 - Skala der Dressurausbildung
- Geschichte der Reiterei
 - Evolution in Grundzügen
 - Berühmte Persönlichkeiten der Geschichte des Reitsports

Bewertung: Punkte für jede richtige Antwort/Lösung. Werden in eine Gesamtnote je Team umgerechnet wie in Sportprüfungen)

• Block 3: Praktisches Wissen

➤ Was stimmt hier nicht?

Wo: Anbindeplatz oder eingezäunter Platz
Was: 1-mehrere Pferde sind angebunden oder aufgestellt
Aufgabe: Das Team untersucht die Pferde und stellt fest, was nicht stimmt
Bereiche: Sattelzeug (z.B. Gurt verdreht, Stirnriemen zu tief, falsch angebunden, Gebiss zu hoch/tief)
Gesundheit (z.B. dickes Bein, Wunde, zu dünn, Pilz, Mauke) Beschlag (z.B. Eisen ab, aus dem Fesselstand, Huf zu lang, Eisen lose, ausgebrochen)
Bewertung: Jedes richtig erkannte Merkmal zählt, jedes falsch erkannte Merkmal führt zu einem Abzug.

➤ Messen

Wo: fester Platz
Was: Schieblehre, Stockmaß, Metermaß, Pferd,
Aufgabe: verschiedene Messwerte werden genommen (z.B. Stockmaß, Röhrbeinumfang, Umfang des Karpalgelenks, Huflänge, Eisendicke, Eisenbreite, Stollenumfang), Pferd wird aufgestellt und die verlangten Messwerte werden vom Team ermittelt
Bewertung: Jeder richtig gemessene Wert zählt

➤ Equidenpass-Diagramm zeichnen

Wo: fester Platz
Was: das Pferd wird vom Veranstalter gestellt, Formblatt zum Eintragen/Malen
Stifte in vers. Farben sind vom Teilnehmer mitzubringen
Aufgabe: Team trägt das vorgestellte Pferd korrekt in das Diagramm des Equidenpasses ein.
Bewertung: Jedes korrekt eingetragene Merkmal zählt.

➤ Ernährungszustand und Allgemeinzustand beschreiben

Wo: fester Platz
Was: Ein/mehrere Pferde in unterschiedlichem Zustand (z.B. alt, Zuchtstute, Sportpferd, dick, z. B. nicht umgehaart)
Aufgabe: Das Team beschreibt den Allgemeinzustand (Fell, Haarlänge) und den Ernährungszustand des/der Pferde.
Bewertung: Jedes korrekt beschriebene Merkmal zählt. Deutlich falsch beschriebene Merkmale führen zu Abzügen.

➤ Alter des Pferdes einschätzen

Wo: fester Platz
Was: braves Pferd
Aufgabe: Das Team schätzt das ungefähre Alter des Pferdes an Hand der Zähne des Pferdes (Einbiss, Zahnwechsel, fehlende Zähne, Winkelgebiss, Zangengebiss, etc.).
Bewertung: Jedes korrekt beschriebene Merkmal zählt.

➤ Beschlag beschreiben

Wo: fester Platz
Was: unbekanntes Pferd, beschlagen
Aufgabe: Der Beschlag wird vom Team beschrieben, Eisendicke, Größe, Huflänge, Stollengröße, Stifte, Vergleich Vorder/Hinterhufe, Zehenrichtung, Fesselstand
Bewertung: Jedes korrekt gemessene/beschriebene Merkmal zählt.

➤ PAT Werte nehmen

Wo: fester Platz
Was: Pferd, Stethoskop, Fieberthermometer (eventuell auch noch einige „unsinnige“ Gegenstände mit dazulegen-Bandagen, Zentimetermaß),
Aufgabe: Das Team ermittelt bei diesem Pferd die Werte für Puls, Atmung und Temperatur

Bewertung: Jeder korrekt genommene Messwert zählt.

➤ Futter

Wo: fester Platz

Was: Futterproben (z.B. Mais, Hafer, Gerste, Heu, Silage, Stroh, Leinsamen, Melasseschnitzel, Mineralfutter, gute/schlechte Qualität, für Pferde ungeeignete Futtermittel- Weizen, Schokolade, Gummibären)

Aufgabe: Das Team erkennt die dargebotenen Futtermittel, benennt gute/schlechte Qualität oder für Pferde ungeeignete Futtermittel.

Bewertung: Jedes korrekt beurteilte/beschriebene Futtermittel zählt.

➤ Futtermenge

Wo: fester Platz

Was: - Heunetz, Sack für Gartenabfälle o.ä. Federwaage, Gewichtsmaßband

Aufgabe: Was wiegt mein Pferd – was muss es am Tag fressen?

Welche Menge Heu soll ein durchschnittliches Islandpferd bei ausschließlicher Heufütterung am Tag fressen? Stelle sie in einem Futtersack zusammen. Danach wird das Pferd mittels eines Maßbandes vermessen (eventuell ist das Pferd auch auf einer Waage gewogen worden?) und die Menge Heu wird gewogen

Beurteilung: Es wird eine Rangfolge erstellt, welches Team dem tatsächlichen Gewicht und der erforderlichen Futtermenge am nächsten kommt.

➤ Pferd beschreiben (Farbe und Abzeichen)

Wo: fester Platz

Was: unbekannte Pferde

Aufgabe: Das Team beschreibt das/die Pferde und benennt Farbe, Abzeichen, Geschlecht, Wirbel, etc.

Bewertung: Jedes korrekt bezeichnete Merkmal zählt (der Veranstalter lässt entweder alle Teams dasselbe Pferd beschreiben, oder achtet darauf, dass die zu beschreibenden Merkmale zahlenmäßig gleich sind).

➤ eigenes Pferd aufstellen und beschreiben (Gebäude und Wesen)

Wo: eingezäunter Platz

Was: eigenes Pferd

Aufgabe: Das mitgebrachte Pferd wird möglichst optimal aufgestellt, Besonderheiten seines Gebäudes und seines Charakters werden benannt (besonders die, die relevant für das Reiten sind).

Bewertung: Die Richter erstellen eine Rangfolge und vergeben dann die vergleichenden Noten.

➤ Sattel/Trense auseinander-zusammenbauen

Wo:

Was: z.B. Sattel und Trense

Aufgabe: Auseinandergebaute Trense/Sattel wird richtig wieder zusammengesetzt oder ein Teammitglied baut z. B. Trense auseinander und benennt die Teile, ein anderes Teammitglied baut sie wieder korrekt zusammen.

Bewertung: Jedes korrekt beschriebene/zusammengebaute Teil zählt.

➤ Wirbel suchen und zeichnen

Wo: Anbindeplatz

Was: 1/ mehre Pferde

Aufgabe: Wirbel des vorgestellten Pferdes finden und im Diagramm des Equidenpasses einzeichnen.

Bewertung: Jeder korrekt gefundene Wirbel und jeder korrekt eingezeichnete Wirbel zählt.

➤ Mienenspiel

Wo: eingezäunter Platz

Was:	ein/mehrere Pferde
Wer:	jedes Team entsendet 1 Spieler
Aufgabe:	Ein Pferd wird vorgeritten oder freilaufend gezeigt. Wenn das Pferd ein auffälliges Mienenspiel zeigt, oder an der Körpersprache erkennbar ist, wie das Pferd sich fühlt, ruft der, der es sieht in die Runde.
Bewertung:	Der Richter bestimmt, ob dies so stimmt. Bei drei korrekten Antworten hört das Spiel auf und das entsprechende Team gewinnt. Die anderen Teams werden rangiert.

Die erreichten Punkte werden wie in den anderen Blöcken in eine Sportnote umgerechnet/umgewandelt.

• Block 4: „Reiten“

➤ Handpferdekür

Wo:	Dressurviereck, Reithalle, Ovalbahn, festeingezäunter Platz
Wer:	1 oder 2 Reiter aus dem Team
Ausrüstung:	Handpferd Halfter und Strick, Strickhalfter und Strick, Kappzaum, Trense, Halfter und Führkette Reiter : Handschuhe
Aufgabe:	Der Reiter zeigt in ca. 3-höchstens 5 Minuten das Handpferd von links oder rechts in beliebigen Positionen, die auch gewechselt werden sollen - (Übung wird vom Reiter zusammengestellt, gerne auch mit eigener Musik, bitte dafür einen Helfer mitbringen). Es muss kein Kürbogen abgegeben werden. Mögliche Aufgabenteile sind: alle Gänge, Tempounterschiede, Übergänge, ganze Paraden, rückwärtsrichten, Linkskurve, Rechtskurve, Seitengänge, Bahnfiguren, Sprung
Bewertung:	mit Noten wie in einer Sportprüfung (Gesamtnote je Team) Leitgedanken sind in Arbeit

➤ Gangkür-Pferdeausbildungskür

Wo:	Dressurviereck, Reithalle, Ovalbahn, festeingezäunter Platz
Wer:	1 oder 2 Reiter aus dem Team
Aufgabe:	Der Reiter zeigt in 3 höchstens in 5 Minuten den Stand der Ausbildung seines Pferdes in allen Gängen, wobei besonderen Wert darauf gelegt wird, dass die ausgewählten und gezeigten Übungen dem Ausbildungsstand des jeweiligen Pferdes entsprechen (Sinnhaftigkeit und Qualität der gezeigten Übungen sind wichtiger als ein hoher Schwierigkeitsgrad). Eigene Musik kann mitgebracht werden, bitte zum Einlegen der Musik einen Helfer mitbringen. Es muss kein Kürbogen erstellt werden. Mögliche Übungen/Lektionen: Sinnvoll sind Übungen zur Überprüfung des Ausbildungsstandes wie Dehnungshaltung in verschiedenen Gängen und wieder aufnehmen, Tritte verkürzen und verlängern, Übergänge, Überstreichen des inneren Zügels auf gebogenen Linien in allen Gängen (außer Rennpass) und bei Seitengängen usw. weitere Beispiele: Galopp-Tölt-Wechsel mit Handwechsel über halbe/ganze Diagonalen oder Achter, Trab-Tölt-Übergänge (viel Gewichtshilfe, wenig Zügelhilfe, Pferde sollen nicht auf die Vorhand kommen), dressurmäßige Lektionen in allen Gängen, Schenkelweichen-angaloppieren, Trainings-Tempounterschiede in allen Gangarten Schwerpunkt liegt in der Bewertung darauf, dass das Pferd wirklich selber mitarbeitet: Pferd führt Übung durch körperliches Können aus, Senken der Hand, Aufhören des Treibens- Pferd hält Tempounterschiede, Trainingsbahnfiguren, Übergänge, gebogenen Linien (innen kauen lassen und überstreichen), Elemente der Passrittigkeitsübung

Bewertung: Sinnhaftigkeit für Ausbildungsstand des Pferdes, gerne mit eigener Musik

➤ Galoppverstärkungsprüfung:

Wo: Reithalle, Passbahn, Ovalbahn, gerader fester ebener Weg,

Wer: 1 Mitglied aus dem Team

Aufgabe: Sinnvolles, pferdefreundliches, aber energisches Galoppverstärken (wie z. B. in den Leichter Sitz – Aufgaben der API gefordert).

Bewertung: Für ganz hohe Notenbereiche ist es besonders gut, wenn das Verstärken der Gangverbesserung dient.

➤ Reiten ohne Sattel

Wo: Viereck, Halle fest eingezäunter Platz

Wer: Mindestens 2 Mitglieder aus dem Team

Ausrüstung: Ohne Sattel, Trense, gebisslos, Halfter, Halsring, Kappzaum, ohne Trense (kann auch gewechselt werden während der Prüfung-d.h. Abmachen ist möglich)

Aufgabe: Das Pferd in einer Kür die ca. 2-3 Minuten dauert vorstellen, nach 3 Minuten wird die Kür vom Sprecher spätestens abgebrochen. (Übung wird vom Reiter zusammengestellt, gerne auch mit eigener Musik, bitte dafür einen Helfer mitbringen).

Mögliche Übungen: Gangartenwechsel, Dressurlektionen, Akrobatik, Springen, Zirkuslektionen.

Bewertung: Vergleichende Reihenfolge, dann entsprechende Noten vergeben.

• Block 5: „Spiel und Spaß“

➤ ohne Gurt aufsitzen

- Wo: beliebig
Was: braves Pferd mit Sattel wird vom Veranstalter gestellt
Wer: ein oder mehrere aus dem Team sitzen auf.
Aufgabe: Das Pferd wird festgehalten, der Sattel ist aufgelegt, der Gurt hängt herunter, es geht um Zeit. Jeder Teilnehmer hat einen Versuch, wenn er oben ist, wird die Zeit angehalten, sollte der Sattel rutschen, darf er nochmal, die Zeit läuft aber weiter.
Bewertung: Die beste Zeit gewinnt.

➤ WaWas Schwimmbadprüfung

- Wo: Dressurviereck, Reithalle, fest eingezäunter Platz
Wer: Pferde und Reiter aus den Teams (1 oder mehrere je Team)
Aufgabe: Auf dem Viereck werden durch z.B. Hütchen, Markierspray, Sägespäne o.ä. für jeden Teilnehmer „Bahnen“ aufgebaut- wie in einem Schwimmbad. Die Mitte jeder Bahn ist markiert und am Ende jeder Bahn ist an beiden kurzen Seiten eine „Wendzone“ markiert. An einer kurzen Seite des Vierecks ist Start und Ziel, die Teilnehmer stehen nebeneinander. Die Prüfung geht auf Zeit. Der Richter gibt die Aufgabe vor – aus der Gangart fallen bedeutet Disqualifikation (der Richter passt die Aufgabe dem Könnenstand an).
Aufgabenstellung: z. B. im Trab hin, im Tölt zurück/im Galopp hin, im Schritt zurück/Schenkelweichen rechts bis zur Mitte der Bahn, Schritt bis zum Ende, Schenkelweichen links bis zur Mitte, Schritt bis zum Ziel
Bewertung: Die Zeit für jeden Ausgabenteil wird gestoppt. Die Zeiten für die 4 Aufgabenteile werden für jeden Teilnehmer zusammengezählt. Der Schnellste gewinnt. Aus der Gangart/Aufgabe fallen bedeutet Disqualifikation für diese Aufgabe, d.h. es werden empfindlich hohe Strafsekunden zur Gesamtzeit hinzugezählt

➤ Blinder Führer (siehe Reglement Hestadagar)

➤ Bogenschießen/Ball werfen/Dosen werfen

- Wo: beliebig
Was: braves Pferd mit Sattel, Bogen und Zielscheibe/Dosen und Ball
Wer: ein oder mehrere aus dem Team
Aufgabe: Eine Zielscheibe/Eimer oder Korb/Dosenpyramide ist aufgebaut, parallel dazu ist eine Gasse aufgebaut, der Teilnehmer kann auswählen, ob er die Aufgabe im Stand absolviert, dann wird das Pferd festgehalten, oder ob er die Aufgabe im Schritt oder im Trab/Tölt absolviert.
Bewertung: Die erreichten Punkte auf der Zielscheibe werden einfach gewertet (Stand), doppelt gezählt (Schritt), oder mal 3 (Trab oder Tölt) gerechnet.

➤ Augen verbinden und Takt erkennen

- Wo: Fino Strip, fester Boden
Aufgabe: Den Teilnehmern des Teams werden die Augen verbunden, sie sitzen mit dem Rücken zum Ort des Geschehens. Verschiedene Pferde werden in verschiedenen Gangarten vorgeritten. Die Teilnehmer müssen die Gangart/den Taktfehler erkennen.
Bewertung: Pro richtig erkannter Gangart ein Punkt, pro Fehler 2 Abzüge.

➤ Schneckenrennen

- Wo: Weg, Ovalbahn, Platz
Was: Markierspray oder Hütchen o.ä.
Aufgabe: Auf dem Boden wird eine Strecke markiert, eingeschlossen gerne eine Kurve oder ein Winkel. Die Strecke muss möglichst langsam zurückgelegt werden, Schenkelweichen oder Stehenbleiben führt zu Strafsekunden (werden von der Zeit abgezogen).

Bewertung: Der Langsamste gewinnt.

➤ Double Race

Wo: Ovalbahn, Viereck, Platz, Weg,

Was: Festgelegte Strecke am Ende steht ein Hütchen, das umrundet werden muss, zurück zum Start/Ziel.

Aufgabe: Die markierte Strecke muss von jedem Teilnehmer 2 x geritten werden, möglichst in identischer Zeit, jede Abweichung gibt Strafsekunden.

Bewertung: Die geringste Abweichung gewinnt.

➤ wer geht auf dem Strich

Wo: Ovalbahn, Weg

Was: Markierspray

Aufgabe: Auf dem Boden wird eine Gasse markiert, gerne mit Winkel oder Kurve. Die Gasse muss so breit/eng sein, dass das Pferd längs hineinpasst. Das Pferd wird geführt, die Füße von Führer und Pferd dürfen die Gasse nicht verlassen, sonst gibt es Strafpunkte.

Bewertung: Jede verlassen der Gasse durch einen Huf/ einen Fuß gibt einen Strafpunkt.

➤ Pferdetausch

Wo: Ovalbahn, fest eingezäunter Platz, Reithalle

Was: Das Team bringt Pferde mit.

Aufgabe: 2 Reiter sitzen auf ihren Pferden und tauschen von einem Pferd auf das andere- am Ende sitzt jeder Reiter auf einem anderen Pferd, Aufgabe kann im Stand oder im Schritt absolviert werden.

Bewertung: Aufgabe geht auf Zeit.

2. Teilnehmer

Die Teilnahme ist als Team bestehend aus 2-4 Personen möglich. Die Altersklassen sind in der jeweiligen Ausschreibung geregelt. (Sollten verschiedene Altersklassen gemeinsam starten, auf die Verteilung der Aufgaben achten!) Die Aufgaben werden entweder im Team oder als Einzelaufgabe gelöst, die Entscheidung obliegt dem Veranstalter.

3. Pferde

Alter und Ausbildungsstand des Pferdes müssen zu dem jeweilig vorstellenden Jungzüchterteam passen.

4. Richter

2 Richter befinden sich in der Mitte der Bahn. IPZV-Trainer C-A oder IPZV-Sportrichter C-A.

5. Bahn

Dressurviereck fest eingezäunt oder Reithalle 20 x 40 m, Anbindeplatz, geeigneter befestigter Weg, Ovalbahn, Passbahn –je nach Art der Prüfung.

6. Zeit

Derzeit sind noch keine Richtwerte bekannt, da Pilotprojekt in 2012/2013. Abhängig von der Wahl der Aufgaben.

7. Ausrüstung Teilnehmer und Pferd

Es empfiehlt sich eine einheitliche zweckmäßige Bekleidung. Das Tragen eines Reithelms ist bei allen Aufgabenteilen, bei denen ein Pferd bestiegen/geritten wird, vorgeschrieben.

Ausrüstung: Halfter und Strick/Strickhalfter und Strick/Kappzaum/Trense/Halter und Führkette/ggf. Laufschuhe/Gerte/Handschuhe/Sattel/Reithelm

Wenn Schreibzeug benötigt wird, ist dies von den Teilnehmern selbst mitzubringen.

8. Zusatz zur Bewertung

Wird eine Aufgabe „auf Zeit“ erledigt, so gilt folgendes:

Der schnellste Teilnehmer erhält die Maximalpunktzahl 7,5. Benötigt ein Teilnehmer das Doppelte (oder mehr) der Bestzeit, erhält er 0 Punkte. Für alle anderen Zeiten wird die Punktzahl nach folgender Formel ermittelt:

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

Wichtige Hinweise für Veranstalter

Ausschreibung von Wettbewerben des TJZ

Die Ausschreibung von Jungzüchterwettbewerben muss zuerst der Jugendleitung des jeweiligen Landesverbandes zugeleitet werden. Dieser gibt die Ausschreibung nach Prüfung und ggf. Beratung an den Jugendwart des Bundesverbandes zur Genehmigung weiter. Die Ausschreibung wird ebenfalls auf der Homepage des IPZV veröffentlicht.

Zuschuss durch den Bundesverband

Die Beantragung der Zuschusszahlung sowie die Höhe des Zuschusses durch den Bundesverband ist dem jeweilig aktuellen Jugendförderprogramm zu entnehmen.

Nennelder

Es empfiehlt sich ein Nenngeld in Höhe von 30,- Euro pro Team und Prüfung.

Leitgedanken

Prüfungsteil I in den Wettbewerben IPZV Jungzüchterwettbewerb Einsteiger und Fortgeschrittene

Anforderung	gut	schlecht
Aufstellen	<ul style="list-style-type: none"> -steht gleichmäßig auf vier Füßen -offen zum Richter -ausdrucksvoll, aufmerksam -lässt sich leicht und wach korrigieren -Vorführer präsentiert die positiven Seiten des Pferdes gut -bringt Stärken im Gebäude hervor kaschiert Schwächen geschickt -Präsenz von Vorführer und Pferd (Spaß und Freude kommt zum Ausdruck) – ohne Kraftaufwand -Pferd gibt respektvoll die Hufe, -lässt sich anfassen 	<ul style="list-style-type: none"> -Gelangweilt, ausdruckslos temperamentlos, ungezogen -geht gegen den Raum des Menschen -zappelt ständig -Aufrichtung fehlt -Unterhals -Schwächen im Gebäude werden betont (Hals, Rücken etc.) -gibt mühsam Hufe -lässt sich nicht anfassen
Vorstellen	<ul style="list-style-type: none"> -Klare, deutliche Stimme, freundlich, ruhig – Präsenz -alle Angaben ohne Nachfragen 	<ul style="list-style-type: none"> -Unsicher, kaum zu verstehen -Informationen fehlen
Freilaufen	<ul style="list-style-type: none"> -Gutes Zusammenspiel der Treiber -schätzen Pferd gut ein im Gangvermögen und Tageszustand -energievoll, aber nicht hektisch -gutes Entscheiden zwischen „laufen lassen“, Handwechsel, zwischen die Gerten nehmen, wann schneller Galopp etc. -Fähigkeit der Treiber, am richtigen Platz am Pferd zu sein und sich mit zu bewegen um zu reagieren -geschickter Umgang mit der Gerte/Peitsche -gezielter Einsatz je nach gewünschtem Effekt -Gefühl für Tempo (welche Gangart, welches Tempo) -Töltansätze herausarbeiten wenn möglich 	<ul style="list-style-type: none"> -Mangelnde Übergabe -schlechte Zusammenarbeit -schlechtes Einschätzen, dadurch Fehler -Gang wird nicht optimal herausgebracht -Treiber ist zu wenig „im Pferd“, kommt vor oder hinter das Pferd, stört -wilder, ungezielter Gerteneinsatz, - unentschlossener Einsatz
Einfangen	<ul style="list-style-type: none"> -Orientierung des Pferdes siehe Freiheitsdressur -wach und höflich, gute Zusammenarbeit, ruhiges und bestimmtes Einfangen 	<ul style="list-style-type: none"> -Aufdringlich, rennt zu den Richtern -ängstlich, hektisch -ungeschickte Zusammenarbeit

<p>Vorstellen an der Hand</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Erkennen, ob Bedarf oder nicht -Zusammenspiel Führer und Peitschenführer -schönes Führen, gute Haltung des Pferdes (kein Unterhals), guter Takt, -Einschätzen des Tempos 	<ul style="list-style-type: none"> -Wenn nicht notwendig nicht weggelassen -Pferd verbessert sich nicht, hat die präsentierte Gangart schon viel und besser in der Vorführung gezeigt -Kopf hochgezogen, unschönes Führen -grobe Einwirkung nötig -kein korrekter Takt
<p>Führen</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Gerade Linie zum Richter -Pferd bleibt gerade, hält auf Hinterhand an -wendet ausbalanciert auf der Hinterhand vom Führer weg -tritt ohne Zögern energisch, gerade und ruhig in gewünschter Gangart an -Gangart wird vom Führer taktklar, energisch und ausdrucksvoll präsentiert -Präsenz von Pferd und Führer -respektvolle, elastische, losgelassene Reaktion des Pferdes -bei leichter Führung geradegerichtet -Zusammenarbeit Hinterhand-Anlehnung -wenn zu zweit – gutes Zusammenspiel -Strick/Zügel soll in ganz leichtem Bogen durchhängen (Idealfall – Pferd ist aber geformt) 	<ul style="list-style-type: none"> -Linie nicht gerade -Pferd zieht weg -ungezogen -drückt, stürmt -steif gegen Hilfen geht nicht gewünschte Gangart -Gangart wird vom Führer nicht taktklar und ausdruckslos präsentiert -mangelndes Zusammenspiel Führer und Peitschenführer -reißt am Strick -Strick hängt zu sehr durch
<p>Beschreibung und Begründung von Aufstellen und Treiben</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Kurz -prägnant -was am stärksten gefördert wurde und welche Schwächen kaschiert wurden 	<ul style="list-style-type: none"> -Planlos, falsche Einschätzung, -Überschätzung was getan wurde -es wurde etwas anderes beschrieben, als getan wurde
<p>Gesamteindruck Team/ Allgemein</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Einheitliche Kleidung -zweckmäßig, chic -sauber, gepflegt -zweckmäßige, gepflegte Ausrüstungsgegenstände -Pferd in gutem Pflegezustand, Ernährung, Bemuskulung, Fell -Pferd sauber und gepflegt herausgebracht -gute Zusammenarbeit mit dem Pferd und im Team 	

Performance Class Gangpräsentation

0	Gangart nicht gezeigt, bzw. Aufgabe nicht erfüllt
1-3	-Gangart und Aufgabenerfüllung deutlich fehlerhaft -„hässliches Bild“ -steifes Pferd -Reiter grob oder sehr ungeschickt
4	-Aufgabe knapp erfüllt -Reiter hilft dem Pferd nicht -zaghaftes Vorwärtsreiten aber noch ordentlich
5-6	keine groben Fehler in Takt und Haltung -mittlere Ausführung bei ordentlicher Gangqualität -gute Gänge, wenig geschickt geritten -knappe Gänge sehr geschickt geritten
7	korrekte Aufgabenerfüllung -Tempovarianz im Trab und Galopp für 7.0 und mehr erforderlich -gutes Vorwärtsreiten -guter Stil -geschicktes Umgehen mit kleineren Fehlern (Fehler werden im Vorwärts aufgelöst)
8-10	-gute Gangqualität -Pferd locker, geschmeidig und eifrig -gutes Zusammenspiel von Pferd und Reiter -Reiter gefühlvoll und geschickt -„schönes Bild“



Richtzettel Jungzüchterwettbewerb „Einsteiger“

Teammitglieder: _____

Alter: _____

HEREINBRINGEN, ANFANGSAUFSTELLUNG

Kommentar:	Note:
------------	-------

FREILAUFEN LASSEN (INKL. PFERD VORSTELLEN AN HAND FALLS GEWÄHLT)

Kommentar:	Note:
------------	-------

EINFANGEN

Kommentar:	Note:
------------	-------

AUFSTELLEN (GEBÄUDEBEURTEILUNG/HUFE AUFHEBEN/FÜHREN ZUR STELLUNGSBEURTEILUNG)

Kommentar:	Note:
------------	-------

BESCHREIBUNG/ERKLÄRUNG ZUR ART DES AUFSTELLENS/FREILAUFEN LASSENS

Kommentar:	Note:
------------	-------

GESAMTEINDRUCK

Kommentar:	Note:
------------	-------

BEANTWORTUNG DER MÜNDLICHEN FRAGEN

1. Frage: _____ 2. Frage: _____ 3. Frage: _____ Kommentare:	Note:
--	-------



Zusammenfassungsbogen Jungzüchterwettbewerb „Einsteiger“

Teammitglieder: _____

Alter: _____

HEREINBRINGEN, ANFANGSAUFSTELLUNG (x 1)	Note:
FREILAUFEN LASSEN (INKL. PFERD VORSTELLEN AN HAND FALLS GEWÄHLT) (x 5)	Note:
EINFANGEN (x 1)	Note:
AUFSTELLEN (INKL.) (x 5)	Note:
BESCHREIBUNG/ERKLÄRUNG ETC. (x 4)	Note:
GESAMTEINDRUCK (x 4)	Note:
BEANTWORTUNG DER MÜNDLICHEN FRAGEN (x 5)	Note:

GESAMTNOTE	Note:
-------------------	-------



Richtzettel Jungzüchterwettbewerb „Fortgeschrittene“

Teammitglieder: _____

Alter: _____

HEREINBRINGEN, ANFANGSAUFSTELLUNG

Kommentar:	Note:
------------	-------

FREILAUFEN LASSEN (INKL. PFERD VORSTELLEN AN HAND FALLS GEWÄHLT)

Kommentar:	Note:
------------	-------

EINFANGEN

Kommentar:	Note:
------------	-------

AUFSTELLEN (GEBÄUDEBEURTEILUNG/HUFE AUFHEBEN/FÜHREN ZUR STELLUNGSBEURTEILUNG)

Kommentar:	Note:
------------	-------

BESCHREIBUNG/ERKLÄRUNG ZUR ART DES AUFSTELLENS/FREILAUFEN LASSENS

Kommentar:	Note:
------------	-------

GESAMTEINDRUCK

Kommentar:	Note:
------------	-------



Richtzettel Jungzüchterwettbewerb „Fortgeschrittene“: Beurteilung des Gebäudes

Teammitglieder: _____

Alter: _____

Nummer des Pferdes: _____

KOPF

Kommentar:	Note:
------------	-------

HALS, WIDERRIST UND SCHULTER

Kommentar:	Note:
------------	-------

RÜCKENLINIE UND KRUPPE

Kommentar:	Note:
------------	-------

PROPORTIONEN

Kommentar:	Note:
------------	-------

GLIEDMAßEN

Kommentar:	Note:
------------	-------

STELLUNG DER GLIEDMAßEN

Kommentar:	Note:
------------	-------

HUFE

Kommentar:	Note:
------------	-------

MÄHNE UND SCHWEIF

Kommentar:	Note:
------------	-------



Richtzettel Jungzüchterwettbewerb „Fortgeschrittene“: Beurteilung „Charakter/Gehwille“ und „Form unter dem Reiter“

Team: _____

Alter: _____

FORM UNTER DEM REITER – PFERD NR. 1 (Rücknummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

CHARAKTER/GEHWILLE – PFERD NR. 1 (Rücknummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

FORM UNTER DEM REITER – PFERD NR. 2 (Rücknummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

CHARAKTER/GEHWILLE – PFERD NR. 2 (Rücknummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

FORM UNTER DEM REITER – PFERD NR. 3 (Rücknummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

CHARAKTER/GEHWILLE – PFERD NR. 3 (Rücknummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------



Richtzettel Jungzüchterwettbewerb „Fortgeschrittene“: Beurteilung der Gangart „Galopp“

Teammitglieder: _____

Alter: _____

GALOPP – PFERD NR. 1 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

LANGSAMER GALOPP – PFERD NR. 1 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

GALOPP – PFERD NR. 2 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

LANGSAMER GALOPP – PFERD NR. 2 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

GALOPP – PFERD NR. 3 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

LANGSAMER GALOPP – PFERD NR. 3 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------



Richtzettel Jungzüchterwettbewerb „Fortgeschrittene“: Beurteilung der Gangart „Rennpass“

Teammitglieder: _____

Alter: _____

RENNPASS – PFERD NR. 1 (Rücknummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

RENNPASS – PFERD NR. 2 (Rücknummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

RENNPASS – PFERD NR. 3 (Rücknummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------



Richtzettel Jungzüchterwettbewerb „Fortgeschrittene“: Beurteilung der Gangart „Schritt“

Teammitglieder: _____

Alter: _____

SCHRITT – PFERD NR. 1 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

SCHRITT – PFERD NR. 2 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

SCHRITT – PFERD NR. 3 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------



Richtzettel Jungzüchterwettbewerb „Fortgeschrittene“: Beurteilung der Gangart „Tölt“

Teammitglieder: _____

Alter: _____

TÖLT – PFERD NR. 1 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

LANGSAMER TÖLT – PFERD NR. 1 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

TÖLT – PFERD NR. 2 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

LANGSAMER TÖLT – PFERD NR. 2 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

TÖLT – PFERD NR. 3 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

LANGSAMER TÖLT – PFERD NR. 3 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------



Richtzettel Jungzüchterwettbewerb „Fortgeschrittene“: Beurteilung der Gangart „Trab“

Teammitglieder: _____

Alter: _____

TRAB – PFERD NR. 1 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

TRAB – PFERD NR. 2 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

TRAB – PFERD NR. 3 (Rückennummer: _____)

Kommentar:	Note:
------------	-------

team



junge züchter

Zusammenfassungsbogen Jungzüchterwettbewerb „Fortgeschrittene“

Teammitglieder: _____

Alter: _____

AUFGABENTEIL 1

HEREINBRINGEN, ANFANGSAUFSTELLUNG (x 1)

Note:

FREILAUFEN LASSEN (INKL. PFERD VORSTELLEN AN HAND FALLS GEWÄHLT) (x 5)

Note:

EINFANGEN (x 1)

Note:

AUFSTELLEN (INKL.) (x 5)

Note:

BESCHREIBUNG/ERKLÄRUNG ETC. (x 4)

Note:

GESAMTEINDRUCK (x 4)

Note:

GESAMTNOTE

Note:

AUFGABENTEIL 2

GEBÄUDEBEURTEILUNG

Note:

BEURTEILUNG DER REITEIGENSCHAFTEN

Note:

GESAMTNOTE

Note:

AUFGABENTEIL 3

KLAUSUR

Note:

ENDNOTE

Note:

Richtbogen „Horsemanship-Wettbewerb“

(BLOCK 1: Bodenarbeit)

Team:		Teammitglied 1	Teammitglied 2	Teammitglied 3	Teammitglied 4
Idee					
Schwierigkeitsgrad					
Eingehen auf das Pferd					
Zusammenwirken der Hilfen					
Körpersprache und Einwirkung					
Summe					
Endnote (: 5)					

Richtbogen „Horsemanship-Wettbewerb“

(BLOCK 2: Theoretische Fragen)

Team:	
--------------	--

Die Anzahl der Fragen ist beliebig.

Frage 1	
Frage 2	
Frage 3	
Frage 4	
Frage 5	
Endnote	

Richtbogen „Horsemanship-Wettbewerb“

(BLOCK 3: Praktisches Wissen)

Team:	
Ausgewählte Aufgabe:	

Aufgabe	Kommentare/Erfüllung der Aufgabe
Endnote	

Richtbogen „Horsemanship-Wettbewerb“

(BLOCK 4: Handpferdekür, Pferdeausbildungskür, Reiten ohne Sattel)

Team:			
Name Starter:		Name Starter:	

	Teammitglied 1	Teammitglied 2
Idee		
Schwierigkeitsgrad		
Sitz und Einwirkung		
Zusammenwirken der Hilfen		
Eingehen auf das Handpferd (bei Handpferdekür)		
Summe		
Endnote (:4/ bzw.5) bei zwei Startern zählt das bessere Ergebnis		

Richtbogen „Horsemanship-Wettbewerb“

(BLOCK 5: Spiel und Spaß)

Team:	
Ausgewählte Aufgabe:	

Aufgabe	Kommentare/Erfüllung der Aufgabe
Endnote	