



Nationale Dressurprüfungen
Bis 31.12.2021 – Archivierung und Nutzung
Übergangsregelung API

ISLANDPFERDE- REITER- UND ZÜCHTERVERBAND
IPZV e. V.



- D1 Gehorsamsprüfung Kür
- D2 Gehorsamsprüfung A, Aufgabe a, Schwierigkeitsgrad schwer
- D2 Gehorsamsprüfung A, Aufgabe b, Schwierigkeitsgrad schwer
- D3 Gehorsamsprüfung B, Aufgabe a, Schwierigkeitsgrad mittel
- D3 Gehorsamsprüfung B, Aufgabe b, Schwierigkeitsgrad mittel, Testprüfung
- D4 Gehorsamsprüfung C, Schwierigkeitsgrad leicht
- D5 Mannschaftsdressur
- D6 Reiterprüfung
- D7 Kleine Reiterprüfung
- D9 Gehorsamsprüfung ohne Galopp

Der Großbuchstabe und die Zahl bezeichnen die Prüfung und der kleine Buchstabe bezeichnet, bei den Prüfungen wo mehrere Aufgaben zur Verfügung stehen, welche Aufgabe ausgeschrieben wird oder geritten werden soll. Die „alten“ Bezeichnungen Geh. A, Geh. B und Geh. C fallen somit endgültig weg.

Vorgegebenen Kurzbezeichnungen der jeweiligen Prüfungen

- Z Prüfungen für verschiedene Altersklassen, die Ergebnisse fließen in das LK-System des IPZV ein (Qualifikationsprüfungen)
- S Qualifikationsprüfungen für Erwachsene
- Y gemeinsame Qualifikationsprüfungen für Junioren und Jugendliche („YR = Young Rider“)
- H Qualifikationsprüfungen für Junioren („Heranwachsende“)
- J Qualifikationsprüfungen für Jugendliche
- K gemeinsame Qualifikationsprüfungen für die Kinderklassen L und M
- KL Qualifikationsprüfungen für Kinderklasse L
- KM Qualifikationsprüfungen für Kinderklasse M
- KS Qualifikationsprüfungen für Kinderklasse S
- X Zusätzliche Prüfungen, die nicht in der IPO aufgenommen sind, keine Qualifikationsmöglichkeit.

D1 Gehorsamsprüfung Kür

Dauer ca. 7 – 10 Minuten

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln und auswendig geritten.

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

Abweichend zu den anderen Gehorsamsprüfungen können in einzelnen Aufgabenteilen sowohl Trab als auch Tölt gezeigt werden.

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

Musik:

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

Anzahl der Aufgabenteile:

Die Dressurkür muss mindestens 10, höchstens 20 Aufgabenteile enthalten.

Ein Aufgabenteil darf lediglich einen Lektionenschwerpunkt enthalten.

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

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam

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

Reitvorführung:

Bewertet werden die einzelnen Aufgabenteile und der Gesamteindruck. Die Wertnote wird wie bei den anderen Gehorsamsprüfungen ermittelt, von dieser Wertnote werden Punkte nach folgender Staffelung abgezogen: beim 1. Verreiten -0,2, 2. Verreiten -0,4 und 3. Verreiten -0,8 Punkte Abzug. Die Wertnote nach den Abzügen wird dann mit 7 multipliziert.

Schwierigkeitsgrad:

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

Es wird mit ganzen Noten gerechnet. Jeder Aufgabe wird aufgrund des Lektionsschwerpunktes ein Schwierigkeitsgrad zugeordnet. Alle Schwierigkeitsgrade der Aufgabenteile werden addiert und durch die

Anzahl der Aufgabenteile geteilt. Die Endnote wird auf 2 Stellen hinter dem Komma gerundet. Somit ist der Schwierigkeitsgrad ermittelt.

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

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

Für eine besonders harmonische und korrekte Ausführung (sehr gute Ausführung der Lektionen) der gesamten Dressurkür kann die Note für den Schwierigkeitsgrad im Nachhinein um 0,5 – 1.0 erhöht werden. Für eine unharmonische und unkorrekte Ausführung der gesamten Dressurkür (Lektionen deutlich zu schwierig für Reiter / Pferd) kann die Note des Schwierigkeitsgrades im Nachhinein um 0,5-3,0 herabgesetzt werden.

Werden Lektionen einhändig ausgeführt, wird die Grundnote der Lektion (siehe Aufgabenkatalog) um 1 erhöht.

Die Aufgabe hat folgende Grundanforderungen zu enthalten:

- Gruß
- Mittelschritt
- Arbeitstölt / Arbeitstrab
- Galopp auf beiden Händen
- Vorhandwendung
- Schenkelweichen im Schritt
- beliebige Bahnfiguren

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

Musik

Für die Musik wird eine Note von 0 – 10 vergeben

Gesamtpunktzahl:

Reitvorführung 0 – 10 x 7

Schwierigkeitsgrad 0 – 10 x 2

Musik 0 – 10 x 1

Erreichbare Gesamtpunktzahl max. 100 Punkte / 10 = Gesamtnote

C Allgemeine Hinweise

Die Gehorsamsprüfung Kür ist vorrangig für die Sportklasse, Jugend- und Juniorenklasse gedacht.

Schwierigkeitsgrad Lektionen Gehorsam Kür D1

Faktor 1

- ganze/halbe Bahn Schritt
- durch die ganze Bahn wechseln im Schritt
- durch die Länge der Bahn wechseln/geritten im Schritt

Faktor 2

- ganze/halbe Bahn Trab/Tölt, durch die ganze Bahn wechseln Trab/Tölt
- Ganze Parade aus Schritt mit Bandenanlehnung
- aus dem Zirkel wechseln im Schritt
- einfache Schlangenlinie Schritt
- aus der Ecke kehrt im Schritt (6m)
- ganze Bahn galoppieren angaloppieren in Ecke

Faktor 3

- Einreiten im Schritt (Halt bei X oder G)
- Ganze Parade aus Schritt ohne Bandenanlehnung
- durch die Länge der Bahn wechseln Trab/Tölt
- durch den Zirkel wechseln im Schritt
- Zirkel Trab/Tölt
- doppelte Schlangenlinie im Schritt
- einfache Schlangenlinie im Trab/Tölt
- Volte Schritt (10m)
- aus der Ecke kehrt Schritt (6m)
- Schenkelweichen im Schritt mit Bandenanlehnung
- ganz Bahn Galopp angaloppieren nicht in Ecke

Faktor 4

- Aus dem Zirkel wechseln im Trab/Tölt
- Mittelzirkel Trab/Tölt
- Schlangenlinien durch die ganz Bahn 3 Bögen im Schritt
- doppelte Schlangenlinie im Trab/Tölt
- Volte Schritt (8m)
- Acht im Schritt (10m)
- Vorhandwendung
- Zügel aus der Hand kauen lassen im Schritt mit Bandenanlehnung

Faktor 5

- Zirkelgalopp
- Schlangenlinien durch die ganze Bahn 4 Bögen im Schritt
- Volte Schritt (6m)
- aus der Ecke kehrt Trab/Tölt (8m)
- Acht im Schritt (8m)
- Viereck verkleinern und vergrößern
- Schenkelweichen im Schritt ohne Bandenanlehnung
- Zügel aus der Hand kauen lassen im Schritt ohne Bandenanlehnung

Faktor 6

- Ganze Parade aus Trab/Tölt mit Bandenanlehnung
- Durch den Zirkel wechseln Trab/Tölt
- Mittelzirkel Galopp
- Schlangenlinien durch die ganze Bahn 3 Bögen Trab/Tölt
- Schlangenlinien entlang der Mittellinie im Tölt/Trab
- Volte Trab/Tölt (10m)

- Acht im Trab/Tölt (10m Volten)
- Schulterherein Schritt mit Bandenanlehnung
- Travers im Schritt
- Angaloppieren aus Schritt
- Zügel aus der Hand kauen lassen im Trab mit Bandenanlehnung

Faktor 7

- Einreiten im Trab/Tölt (Halt bei X oder G)
- Zirkel verkleinern und vergrößern im Schritt
- Schlangenlinien durch die ganze Bahn 4 Bögen Trab/Tölt
- Acht im Trab/Tölt (8m Volten)
- Rückwärtsrichten 3-4 Pferdelänge
- Zick-Zack-Schenkelweichen im Schritt
- Viereck verkleinern und vergrößern im Tölt
- Schenkelweichen im Tölt
- Schulterherein Tölt
- Schulterherein Schritt ohne Bandenanlehnung
- Kurzkehrt
- Sprünge verlängern im Galopp
- Angaloppieren aus Halt
- Galopp-Schritt Übergang
- einfacher Galoppwechsel
- Zügel aus der Hand kauen lassen im Trab ohne Bandenanlehnung
- Zügel aus der Hand kauen lassen im Galopp mit Bandenanlehnung

Faktor 8

- Einreiten im Galopp (Halt bei X oder G)
- Zirkel verkleinern und vergrößern im Trab/Tölt
- Schlangenlinien durch die ganze Bahn 3 Bögen Galopp
- Schenkelweichen im Trab
- Schulterherein im Trab
- Aus der Ecke kehrt im Galopp
- Acht im Galopp (10m)
- Hinterhandwendung
- Kontergalopp
- Galopp-Halt
- Schrittpirouette
- Zügel aus der Hand kauen lassen im Galopp ohne Bandenanlehnung
- Traversale im Schritt
- durch den Zirkel wechseln im Galopp mit einfachem Wechsel

Faktor 9

- Zirkel verkleinern und vergrößern im Galopp
- Schlangenlinien durch die ganze Bahn 4 Bögen Galopp
- Schenkelweichen im Galopp
- Schulterherein im Galopp
- Travers im Trab

- Renvers im Tölt
- Traversale im Tölt
- Mitteltrab
- Mittelgalopp
- Angaloppieren im Kontergalopp aus Schritt
- Schaukel

Faktor 9,5

- Viereck verkleinern und vergrößern im Galopp
- Travers im Galopp
- Renvers im Trab
- Traversale im Trab

Faktor 10

- Zickzackschenkelweichen im Trab
- Renvers im Galopp
- Traversale im Galopp
- Fliegender Wechsel
- Piaffe
- Passage
- Galoppirouette

D2 Gehorsamsprüfung A, Aufgabe a)

Dauer ca. 8 Minuten, Schwierigkeitsgrad „schwer“

A Vorentscheidung/B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Arbeitstölt oder Arbeitstrab auf der rechten Hand

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

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise:

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

D2 Gehorsamsprüfung A, Aufgabe b)

Dauer ca. 8 Minuten, Schwierigkeitsgrad „schwer“

A Vorentscheidung/B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Arbeitstölt oder Arbeitstrab auf der rechten Hand

- | | |
|-------|---|
| A-X-G | Auf die Mittellinie gehen |
| G | alt, Gruß |
| G-C | antölen oder antraben, rechte Hand (½ mal herum) |
| A | Schlangenlinie durch die ganze Bahn drei Bogen |
| C | ganze Bahn |
| B | Mittelzirkel (1-Mal herum) |
| B-X-E | durch den Mittelzirkel wechseln |
| E-B | Mittelzirkel (½ mal herum) |
| B-X-B | Volte, 10 m |
| B | ganze Bahn |
| H-K | Tritte verlängern |
| K | Arbeitstempo Tölt oder Trab |
| A | Mittelschritt |
| | Von Zirkelpunkt zu Zirkelpunkt der nächsten langen Seite, Schulterherein links |
| C | Kurzkehrt links |
| | Von Zirkelpunkt zu Zirkelpunkt der nächsten langen Seite, Schulterherein rechts |
| K | Halt, Hinterhandwendung rechts um kehrt |
| A-X-C | Zickzackschenkelweichen auf der Mittellinie: nach links ca. 3 Schritte, nach rechts ca. 6 Schritte, nach links ca. 6 Schritte, nach rechts ca. 3 Schritte |
| C | linke Hand und Arbeitsgalopp |
| E-B-E | Mittelzirkel (1-Mal herum) |
| E | Ganze Bahn |
| F-M | Mittelgalopp |
| M-C | Arbeitsgalopp |
| C-X | Zirkel (½ mal herum) |
| X | Aus dem Zirkel wechseln mit einfachem Galoppwechsel |
| X-A | Zirkel (½ mal herum) |
| A | Ganze Bahn (½ mal herum) |
| C-X-C | Zirkel (1-Mal herum) |
| C | Ganze Bahn, Arbeitstölt oder Arbeitstrab |
| B | Halt, eine Pferdellänge rückwärtsrichten |
| B | Arbeitstempo Tölt oder Trab |
| A-X-G | Auf die Mittellinie gehen |
| G | Halt, Gruß |
| G-C | Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen |

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise

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

D3 Gehorsamsprüfung B, Aufgabe a)

Dauer ca. 6 Minuten, Schwierigkeitsgrad „mittel“

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand

- | | |
|-------|---|
| A-X | Auf die Mittellinie gehen |
| X | Im Mittelpunkt halten, Gruß |
| X-C | Im Arbeitstempo antölen oder antraben |
| C | Rechte Hand (½ mal herum) |
| A | Mittelschritt |
| | Nach Durchreiten der zweiten Ecke eine Acht geritten |
| E | Halt, auf der Vorhand linksum kehrt
im Mittelschritt anreiten |
| A-X | auf die Mittellinie gehen |
| X-H | Vom Mittelpunkt der Bahn bis zum Wechsellpunkt der langen Seite das Pferd dem rechten Schenkel weichen lassen |
| H | Bei Erreichen der Bande im Arbeitstempo antölen oder antraben |
| C | Ganze Bahn |
| M-F | An der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie |
| A | Mitte der nächsten kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren (1-Mal herum) |
| A | Arbeitstölt oder Arbeitstrab |
| A-X-C | Auf dem Zirkel geritten (½ mal herum), aus dem Zirkel wechseln (½ mal herum) |
| C-X-C | Zirkel (1-Mal herum) |
| C | Ganze Bahn, im Arbeitstempo linke angaloppieren (1-Mal herum) |
| C | Arbeitstölt oder Arbeitstrab (½-Mal herum) |
| A-X | Auf die Mittellinie gehen |
| X | Halt, Gruß |
| X-C | Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen |

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise:

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

D3 Gehorsamsprüfung B, Aufgabe b)

Dauer ca. 6 Minuten, Schwierigkeitsgrad „mittel“

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Arbeitstölt oder Arbeitstrab auf der rechten Hand

- A-X Auf die Mittellinie gehen
- X Im Mittelpunkt halten, Gruß
- X-C Im Arbeitstempo antölen oder antraben
- C Rechte Hand (½-Mal herum)
- A-X-C Durch die Länge der Bahn wechseln
- E-X-E Volte (10 m)
- A Mittelschritt
- F-M An der nächsten langen Seite Viereck verkleinern und vergrößern
- C Mitte der kurzen Seite antölen oder antraben und auf dem Zirkel geritten (1-Mal herum)
- C Im Arbeitstempo links angaloppieren (1-Mal herum)
- C Arbeitstölt oder Arbeitstrab
- C-X-A Aus dem Zirkel wechseln
- A Mitte der kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren, ganze Bahn (1-Mal herum)
- A Arbeitstölt oder Arbeitstrab (½-Mal herum)
- C Schritt
- M-K Durch die ganze Bahn wechseln, dabei Zügel aus der Hand kauen lassen
- K Mittelschritt
- A-X Auf die Mittellinie gehen
- X Halt, Gruß
- X-C Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise:

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

D4 Gehorsamsprüfung C

Dauer ca. 6 Minuten, Schwierigkeitsgrad „leicht“

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand

A-X	Auf die Mittellinie gehen	
X	Im Mittelpunkt halten, Gruß	
X-C	Im Mittelschritt anreiten	
C	Rechte Hand (1/2-Mal herum)	
A	Im Arbeitstempo antölen oder antraben (1/2 mal herum)	
M-E	Durch die halbe Bahn wechseln	
A	Auf dem Zirkel geritten (1-Mal herum)	
A-X-C	Aus dem Zirkel wechseln	
C	Ganze Bahn	
M-F	An der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie	
A	Ganze Bahn, in der zweiten Ecke der kurzen Seite im Arbeitstempo angaloppieren (3/4-Mal herum)	rechts
A	Arbeitstölt oder Arbeitstrab (1/2-Mal herum)	
M-K	Durch die ganze Bahn wechseln	
A	Ganze Bahn, in der zweiten Ecke der kurzen Seite im Arbeitstempo angaloppieren (3/4-Mal herum)	links
A	Arbeitstölt oder Arbeitstrab	
B	Schritt, aus der Ecke kehrt	
A-X	Auf die Mittellinie gehen	
X	Halt, Gruß	
X-C	Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen	

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise

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

D5 Mannschaftsdressur

Dauer ca. 12 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Anforderungen:

- R. H.: Einreiten im Mittelschritt und beliebiger Aufmarsch zur Grußaufstellung. Gruß. Abteilung zu einem rechts brecht ab - Marsch, eine Pferdelänge Abstand. – ½-Mal herum, Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - Marsch - ½-Mal herum. Auf dem Zirkel geritten - 1½-Mal herum. Aus dem Zirkel wechseln.
- L. H.: - 1½-Mal herum. Ganze Bahn. Anfang an der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie. Abteilung - Schritt. Abteilung - Halt.
- R. H.: Auf der Vorhand rechtsum kehrt - Marsch. Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - Marsch – $\frac{3}{4}$ mal herum. Aus der zweiten Ecke der kurzen Seite einzeln rechts angaloppieren – 1-Mal herum. Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - ½ mal herum. Durch die halbe Bahn wechseln.
- L. H.: Bei Erreichen der Bande einzeln links angaloppieren - 1¼-Mal herum. Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - ½ mal herum, Abteilung - Schritt - ½ mal herum. Anfang links dreht, ohne Zwischenräume rechts marschiert auf - Marsch. Anfang - Halt. Gruß. Zu einem rechts brecht ab - Marsch. Ausreiten.

Die Aufgabe wird vorgelesen.

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0 bis 10.

D6 Reiterprüfung

Dauer ca. 15 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Es kommen bis zu sechs Pferde in die Bahn.

Anforderungen:

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

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

L . H.: Abteilung im Arbeitstempo Tölt oder Trab - Marsch, leichttraben - ca. ½-mal herum - . Auf dem Zirkel geritten - ca. 1 ½-mal herum - . Aus dem Zirkel wechseln.

R . H.: ca. 1 ½-mal herum - Aussitzen. Ganze Bahn. Anfang an der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie. Durch die ganze Bahn wechseln.

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

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

Anfang aus der Ecke kehrt.

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

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

Bewertung:

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

Allgemeine Hinweise:

Auf der DJIM wird das Starterfeld in 2 Abteilungen aufgeteilt:

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

D7 Kleine Reiterprüfung

Dauer ca. 15 Minuten.

A Vorentscheidung / B Endausscheidung

Es kommen ca. fünf Pferde in die Bahn.

Anforderungen:

Folgende Aufgaben können verlangt werden:

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

Bewertung:

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

C Allgemeine Hinweise

Diese Prüfung ist vorrangig für die Kinderklasse S gedacht.

D9 Gehorsamsprüfung D

Dauer ca. 6 Minuten, Schwierigkeitsgrad „sehr leicht“

A Vorentscheidung/B Endausscheidung

Die Aufgabe wird einzeln geritten

Anforderungen:

Einreiten im Mittelschritt auf der rechten Hand

A-X	Auf die Mittellinie gehen
X	Im Mittelpunkt halten, Gruß
X-C	Im Mittelschritt anreiten
C	Rechte Hand
M	Im Arbeitstempo antölten oder antraben
K-M	Durch die ganze Bahn wechseln
C	Auf dem Zirkel geritten (1-mal herum)
C-X-A	Aus dem Zirkel wechseln
A	Ganze Bahn, Mittelschritt
K-H	An der nächsten langen Seite einfache Schlangenlinie
B	Volte (8 m)
A	Im Arbeitstempo antölten oder antraben
K-B	Durch die halbe Bahn wechseln
A-X	Auf die Mittellinie gehen
X	Halt, Gruß
X-C	Ausreiten im Mittelschritt, Zügel aus der Hand kauen lassen

Bewertung:

Zwei Richter werten gemeinsam mit Noten von 0-10.

Abzüge bei 0-Wertungen/Verreiten:

1. 0-Wertung/Verreiten = 3 Punkte
2. 0-Wertung/Verreiten = 8 Punkte (insg. 11 Punkte)
3. 0-Wertung/Verreiten = 17 Punkte (insg. 28 Punkte)
4. 0-Wertung/Verreiten = Disqualifikation

C Allgemeine Hinweise:

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