EINLADUNG

zum

Pferdesport & Spiel

“Hausturnier für Freizeitreiter”

05.09.2026



JOSEFIHOF LIEZEN

Beginn:	8.30 Uhr
Veranstalter:	Gangpferde Reit- und Fahrverein Josefihof
Kontaktperson:	Renate Mandl, 06641836657
Veranstaltungsort:	Josefihof, Döllacherstraße 55, 8940 Liezen
Nennungen:	Renate Mandl, 06641836657, renate.mandl@josefihof.at
Meldestelle:	07.00 Uhr bis 08.00 Uhr geöffnet, oder am Abend vorher
Anmeldeschluss:	01.09.2026

Bewerbe:

1. Dressur
2. ISI Viergang
3. ISI – Tölt
4. Geschicklichkeit PS&S
5. Tölt-, Trabbewerb PS&S
6. Kostümreiten

7. Triathlon

PS&S = Pferde- Sport und Spiel, anschließend Siegerehrungen

Richter: **Esther Holler**

Sonstiges: Helmpflicht, Teilnahme auf eigene Gefahr, Gebisse lt. FIPO, Änderungen im Zeitplan vorbehalten.
Gen: STPS, 16.07.2026

Der Veranstalter behält sich vor, einen Bewerb bei zu geringer Starteranzahl zu streichen.
Die Bewerbe finden auf der Ovalbahn, auf dem Sandplatz und in der Halle statt.
Bei Schlechtwetter ist es erlaubt alle Bewerbe in der Halle auszutragen, es liegt im Ermessen des Veranstalters.

Besondere Bestimmungen:
Die Bewerbe unterliegen den Bestimmungen ÖTO und NDB.
Die ausgeschriebenen Bewerbe werden in den Altersklassen:

Führzügelklasse
Kinder bis 12 Jahre,
Jugend bis 18 Jahre und
Allgemeine Klasse, sowie Gästeklasse ausgetragen.

Die Startreihenfolge wird gelost.
Die Pferde müssen einen aufrechten Impfschutz gegen Pferdegrippe und Tetanus aufweisen, der nicht älter als 1 Jahr sein darf und aus einem gesunden Bestand kommen.

Am gesamten Gelände herrscht Leinenpflicht für alle Hunde.

Für alle Reiter besteht absolute Helmpflicht. Startgeld pro Bewerb 10€, Boxen in beschränkter Anzahl vorhanden um 20€.

Allgemeines:
Cupwertung: Die Cupmannschaft besteht aus mind. 3 Reitern: die besten drei Reiter-Pferdpaare jedes Vereines auf einem Turnier bilden die Vereinsmannschaft. Teilnahme an mindestens zwei Veranstaltungen des Reiter-Pferdpaars ist notwendig, gewertet werden die besten Ergebnisse von zwei Veranstaltungen. Jedes Pferd und jeder Reiter ist nur einmal startberechtigt in der Cupwertung. Um in die Cupwertung zu gelangen, müssen die Starter beim OOEPS und beim OÖIV Mitglied sein. Die Bewerbe sind für alle Pferderassen und Pferd/Reiterpaare offen.

1. Dressuraufgabe R1

Die Gangart Trab kann durch Tölt ersetzt werden, es muss jedoch eine Gangart beibehalten werden, eine Kombination aus Trab und Tölt ist nicht zulässig.

1.	A	Einreiten im Arbeitstrab/-tölt
	C	Rechte Hand
	M	Arbeitstrab, leichttraben oder weiter in Arbeitstölt
2.	K-M	Wechseln,
	M	Trab aussitzen oder weiter in Arbeitstölt
3.	C	Große Tour 1x
4.	Zw. X -	Tourenpunkt Arbeitsgalopp
	C	Geradeaus, 1x herum
5.	Zw. M-C	Arbeitstrab oder -tölt

6.	H-F	Wechseln
7.	Zw. F-A	Arbeitsgalopp, 1x herum
8.	Zw. F-A	Arbeitstrab oder -tölt
9.	E	Wendung rechts
	B	Wendung rechts
10.	F	Mittelschritt
11.	A	Aus der Mitte
	X	Halt, Gruß
		Verlassen der Bahn bei C im Schritt am langen Zügel

Bewertung der Dressurprüfungen: Der Richter gibt je Aufgabenteil eine Wertnote von 0 – 10 mit halben Noten. Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

2. Stilviergang Isi - V

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:

- einzeln Antölten, gemeinsam bis zu max. 2 Runden beliebiges Tempo Tölt, wieder einzeln durchparieren zum Schritt.
- Bis zu 1 Runde Mittelschritt.
- einzeln antraben, gemeinsam bis zu max. 2 Runden Arbeits- bis Mitteltempo Trab, wieder einzeln durchparieren zum Schritt.
- einzeln angaloppieren, gemeinsam bis zu 2 Runden Arbeits- bis Mitteltempo Galopp, einzeln durchparieren zum Schritt.
- Zusätzlich zu den Noten für die einzelnen Aufgabenteile werden eine Note für Sitz und Einwirkung und eine Note für die Übergänge vergeben.

Bewertung: Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

3. Isi – T (Töltprüfung)

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:

- langsames Tempo Tölt bis zu max. 2 Runden, Handwechsel
- beliebiges Tempo Tölt bis zu max. 2 Runden

Zusätzlich zu den Noten für die beiden Aufgabenteile wird eine Note für Sitz und Einwirkung vergeben.
Bewertung: Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile.

4. Geschicklichkeit PS&S

SÄGEMEHLKREIS

Es wird ein Sägemehlkreis mit ca. 5m Durchmesser markiert. In diesem Kreis wird das Pferd abgestellt, der Reiter muss außerhalb des Kreises einmal um das Pferd herumlaufen. **Bewertung:** Bei Nichterfüllung 30 Strafsekunden. In der Kinderklasse darf das Pferd von dem Helfer gehalten werden.

SACKHÜPFEN

Der Reiter steigt an einer vorgegebenen Stelle vom Pferd ab oder ist schon am Boden, übergibt das Pferd an einen Helfer und legt eine vorgegebene Strecke mittels Sackhüpfens zurück. Danach wird aufgesessen und weitergeritten. **Bewertung:** Je Sturz 5 Strafsekunden. In der Kinderklasse darf beim Aufsteigen geholfen werden.

LABYRINTH
Ein Labyrinth von 6 Stangen (3m Länge) muss durchritten werden. Aufbau des Labyrinthes nach Ermessen des Veranstalters. **Bewertung:** Für jedes Übertreten pro Huf 5 Strafsekunden. Bei Verschiebung einer Stange 10 Strafsekunden.

WÄSCHE AUFHÄNGEN
3 Kleidungstücke müssen einzeln über eine Wäscheleine gehängt werden. **Bewertung:** Je Kleidungsstück am Boden 5 Strafsekunden. In der Kinderklasse darf das Pferd von dem Helfer gehalten werden.

HUFEISENWERFEN
Drei Hufeisen werden dem am Pferd sitzenden Reiter von einem Helfer gegeben. Der Reiter muss die Hufeisen in einen zwei Meter entfernten, geeigneten Behälter werfen, das Pferd muss dabei hinter einer sichtbaren Markierung stehen bleiben.
Bewertung: Pro Fehlwurf 10 Strafsekunden. In der Kinderklasse darf das Pferd von dem Helfer gehalten werden.

FLATTERBAND
Die Reiter müssen einen Vorhang aus Bändern durchreiten. Der Vorhang muss mindestens 2,5m hoch und 2m breit sein, oben gut befestigt und fast bis zum Boden reichen. Bei Verweigerung muss ein 2.Versuch gemacht werden. **Bewertung:** Bei Nichterfüllung 30 Strafsekunden.

5. Tölt- und Trabbewerb PS&S

- je 1-2 Reiter starten miteinander, wobei pro Reiter 2 Stopper die Zeit nehmen (daraus wird nach den geltenden mathematischen Regeln der Mittelwert errechnet und auf eine Kommastelle gerundet;
- es wird eine Runde auf der Ovalbahn geritten und die Zeit genommen, wobei das Pferd nach den ersten 20m in der geforderten Gangart sein muss; **Gerten sind bei beiden Rennen NICHT erlaubt!**

6. Kostümreiten

Es starten Gruppen von bis zu 3 Reitern und erfüllen auf Kommando folgende Aufgabenteile:

- langsames Tempo Tölt oder Trab, danach Handwechsel
- beliebiges Tempo Tölt oder Trab

Zusätzlich zu den Noten für die beiden Aufgabenteile werden eine Note für Sitz und Einwirkung und eine Note für das Kostüm vergeben.
Bewertung: Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Noten, dividiert durch die Anzahl der Aufgabenteile, wobei die Note für das Kostüm einen Faktor von 1,5 hat. (Bei B-Pferden erfolgt Abzug eines Punktes bei der Gangnote!)

7. Triathlon

Team Bewerb, Staffellauf, jedes Team besteht aus 3 Teilnehmern
1 Fahrer (1/2 Runde um die Ovalbahn mit der Scheibtruhe)
1 Läufer (1/2 Runde auf der Ovalbahn)
1 Reiter eine Runde auf der Ovalbahn in beliebiger Gangart, aber die ganze Runde in der gleichen Gangart.