

KHW – Jugendcup 2009

Allgemeine Bestimmungen

1. Mannschaften

3-4 Vereine schließen sich zu einem Ring zusammen. Jede Mannschaft besteht aus einem Mannschaftsführer und 4 – 6 Jugendlichen, von denen bei einem Turnier immer nur 4 zum Einsatz kommen.

2. Zugelassene Reiter

Auf einem Turnier je Mannschaft 4 Jugendliche, die im laufenden Kalenderjahr höchstens 14 Jahre alt werden. Diese dürfen noch nie im Besitz eines Reitausweises gewesen sein, diesen noch nie beantragt haben.

3. Anforderungen

a) Dressurmäßiges Reiten entsprechend den Anforderungen eines Reiterwettbewerbs unter besonderer Berücksichtigung von Sitz (Losgelassenheit und Balance) und Einwirkung des Reiters (gem. WBO). Hilfszügel sind erlaubt. Die Aufgabe wird einzeln geritten.

b) Theorieprüfung (einzeln zu bearbeiten) beispielsweise 10 schriftliche Fragen zu folgenden Themen:

1. Vergleich: Eigenschaften des Pferdes
Farben, Brände, Abzeichen
Exterieur
2. Vergleich: Pflege
Haltung
Ernährung, Fütterung
Krankheiten
3. Vergleich: Sattel
Trense
Hilfszügel
Vorbereitungen zum Reiten
Grundgangarten
4. Vergleich: Bahnordnung, Hufschlagfiguren
Sitz
Einwirkung
Hilfen

Beim Finale werden Fragen aus allen Themengebieten gestellt.

Bücherempfehlung, z.B.:

Richtlinien Band 1: Grundausbildung für Reiter und Pferd
(erschienen im FN-Verlag, Tel.: 02581/6362-154/-254)

4. Durchführung

Jede teilnehmende Mannschaft ist einmal Gastgeber. Sie stellt die Pferde sowie die Halle zur Verfügung. Alle Mannschaften reiten dieselben Pferde. Die Zahl der Vergleiche innerhalb eines Rings richtet sich nach der Zahl der am Ring teilnehmenden Mannschaften. Die Termine und die Reihenfolge der Vergleiche werden von den beteiligten Vereinen festgelegt. Bei jedem Vergleich wird nur ein Richter benötigt.

5. Bewertung

Es findet nur eine Mannschaftswertung statt. Das Ergebnis einer Mannschaft errechnet sich durch Addition der Wertnoten aller Mannschaftsmitglieder aus den zwei Teilprüfungen im Bewertungsverhältnis $a : b = 5 : 1$.

Bei Ausscheiden eines Reiters erhält dieser die schlechteste Wertnote minus 1,0 Punkte.

Bei Punktgleichheit entscheidet das bessere Ergebnis aus der reitsportlichen Disziplin.

6. Finale

Die Siegermannschaften der Ringe nehmen am Finale **am 05.04.2009 in Ziegenhain** teil.

Bei Bedarf stellt jede Mannschaft 1 – 2 Pferde zur Verfügung.

Aufgabe zum Jugendcup

A - im Mittelschritt einreiten. X - halten und grüßen.

Im Mittelschritt anreiten – C rechte Hand.

B Mitte der langen Seite antraben – leichttraben.

A – auf dem Zirkel geritten (1x herum)

X – aus dem Zirkel wechseln – C – aussitzen –

zur geschlossenen Seite angaloppieren (1 x herum) – C – Arbeitstrab – ganze Bahn

E – Mitte der langen Seite Mittelschritt – A – Mitte der kurzen Seite antraben

leichttraben auf dem Zirkel geritten (1 x herum) – X aus dem Zirkel wechseln

C – aussitzen – zur geschlossenen Seite angaloppieren (1 x herum)

C – Mitte der kurzen Seite Arbeitstrab – ganze Bahn – B – Mittelschritt

A – auf die Mittellinie abwenden – X – halten und grüßen.

Bitte beim Training darauf hinweisen, dass die Anweisung zwar heißt: „Mitte der...“. Die Übergänge müssen aber nicht genau am Punkt erfolgen. Es geht vielmehr um Sitz und Einwirkung des Reiters.

Weitere Informationen erhalten Sie bei: Knut Danzberg
Unter-Laiser Str. 14
63667 Nidda
Handy: 0170/4716812

Verband der Reit- und Fahrvereine
von Kurhessen-Waldeck
Wilhelmstr. 24
35683 Dillenburg
Tel.: 02771/80340 Fax: 02771/803420
E-Mail: rita.thielmann@hrfv.de