

AUSSCHREIBUNG

Der Voltigier- und Reitverein Naglern, 2-776

2113 Naglern 39

veranstaltet am Sonntag, den **26.6.2022** ab 13.00 Uhr

einen PS&S Geschicklichkeitswettkampf

Nennschluss: Ihre Nennung richten Sie bitte bis 12.6.2022

per e-Mail oder Telefon an

Jani Johanna, 0664/5371190, jani.kurt@aon.at, 2113 Naglern 39

Die Meldestelle ist vor Ort ab 12.00 Uhr geöffnet.

Bewerbe:

1. Geschicklichkeitsparcours am Führzügel
2. Geschicklichkeitsreiten- Schrittbewerb
3. Geschicklichkeitsreiten- Trab

Je nach Teilnehmerzahl werden die Bewerbe in Altersklassen für Teilnehmer unterteilt.

Parcours: 8 Stationen nach PS&S Reglement

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| 1. Level 1, Anlage 3/1 | Schlüsselloch |
| 2. Level 1, Anlage 3/2 | Tonnenslalom |
| 3. Level 1, Anlage 3/3 | Provinzpolo |
| 4. Level 2, Anlage 3/4 | Wasserschöpfen |
| 5. Level 2, Anlage 3/5 | Cavaletti balancieren |
| 6. Level 2, Anlage 3/6 | Hufeisenwerfen |
| 7. Level 3, Anlage 3/14 | Müllabfuhr |
| 8. Level 3, Anlage 3/16 | Plane |

Startgeld : 10,00 Euro

Austragungsort: Reitplatz 20x40, Sand –Sagespäne

Vorbereitungsplatz: Round pen

Parcoursbau: Jani Johanna

Bewerter: Jani Desiree

Reservierungen für Einstellmöglichkeit der Pferde, bitte vorher mit
Jani Johanna (0664/5371190) besprechen.

Anfahrtsweg : 1) aus Richtung Korneuburg

 auf der Laaerstraße (B6) bis Wetzleinsdorf – links nach Naglern-
 nach der Ortstafel 1. Möglichkeit rechts – auf der linken Straßenseite-
 Sportplatz – 2 Häuser – dann Austragungsort

 2) aus Richtung Ernstbrunn

 von Ernstbrunn nach Naglern – gleich bei der Ortstafel links-
 großes blaues Haus rechts – gleich daneben Austragungsort

Verpflegung: unser Buffet steht ihnen über Mittag zur Verfügung.

Bei allen Anliegen und Fragen bitte anrufen unter 0664/5371190 Hanni.

Wir freuen uns auf zahlreiche Teilnahme.

ZVR-Zahl 490134103

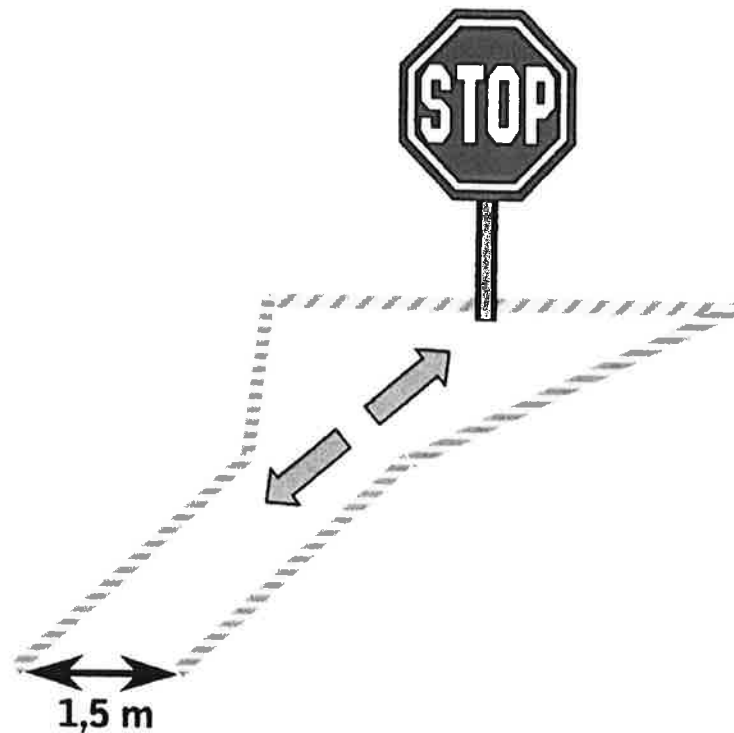
Anlage 3/1 - Schlüsselloch Level 1

Es werden 5 Springstangen in Form eines stilisierten Schlüsselloches auf den Boden gelegt. Der Eintritt soll etwa 1,5 Meter breit sein.

Der Reiter muss in das Schlüsselloch hineinreiten. Dort muss das Pferd 10 Sekunden stillstehen. Anschließend ist das Schlüsselloch rückwärts zu verlassen.

Um die Aufgabe zu erschweren, kann vom Reiter das Absteigen und das Umrunden seines Pferdes außerhalb der am Boden liegenden Stangen verlangt werden.

Strafpunkte werden für das Berühren, Übertreten oder Überspringen der Stangen vergeben.



Anlage 3/4 -Wasserschöpfen Level 2

Bei dieser Aufgabe muss der Reiter mit einem Gefäß (vorzugsweise weicher Plastikbecher) Wasser aus einem Behälter schöpfen, über eine vorgegebene Strecke transportieren und schließlich in einen Behälter leeren.

Die Aufgabe gilt als erfüllt, wenn die festgelegte Strecke durchritten und das Wasser ins Ziel gebracht wurde.

Strafpunkte werden für das Verschütten von Wasser (zur Hälfte, zur Gänze) und das Verlieren des Gefäßes angerechnet.

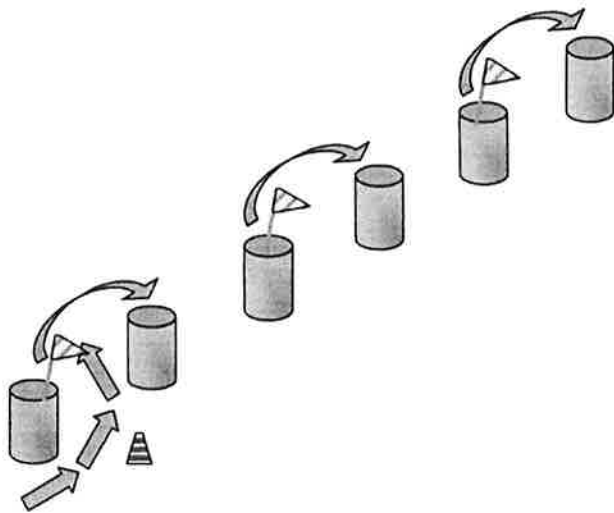
Anlage 3/2 - Tonnenslalom Level 1

Die Station wird aus 4 oder 6 gereinigten Fässern, Futtertonnen oder Ähnlichem gebaut, die in einer Linie mit einem Abstand von 3 bis 5 Metern aufgestellt werden.

In die 1., 3. und 5. Tonne wird eine Flagge (Besen) gesteckt, die vom Reiter aus der Tonne genommen und in die nächste Tonne gesteckt wird.

Sie müssen die Richtung, in der der Slalom zu beginnen ist, festlegen.

Für umgeworfene Tonnen und nicht korrekt versetzte Flaggen werden Strafpunkte angerechnet.



Anlage 3/3 - Provinzpolo Level 1

Es werden 2 Cavalettis parallel zueinander derart aufgestellt, dass sie in Reiterrichtung eine geringfügige Steigung aufweisen.

Sie können auch Springstangen dafür benutzen, die an einem Ende leicht angehoben werden (z.B. durch einen kleinen Sandhaufen).

An den Beginn der Stangen wird ein Ball gelegt. Am Ende der Stangen wird als Ziel ein Kübel, ein Korb, eine Schüssel o.Ä. gestellt bzw. eingegraben.

Der Reiter erhält einen (weichen) Besen, mit dem er den Ball von Pferd aus den Stangen entlang rollen muss, bis er ins Ziel fällt.

Verfehlen des Ziels bringt Strafpunkte.

Erschwert wird die Aufgabe dadurch, dass der Ball durch das Gefälle zurückrollt



Anlage 3/5 - Cavaletti balancieren Level 2

Es wird ein Cavaletti derart aufgestellt, dass die Stange die größtmögliche Entfernung vom Boden aufweist

Der Reiter muss vor dem Cavaletti anhalten, absteigen und über das Cavaletti balancieren. Dabei hält er das Pferd am Zügel. Anhalten am Pferd ist erlaubt

Das Betreten des Bodens ist nur in einem Kreis vor dem Cavaletti und nach dem Cavaletti erlaubt.

Heruntersteigen vom Cavaletti bringt Strafpunkte.

Die Aufgabe kann dadurch erschwert werden, dass das Wiederaufsteigen auf das Pferd von rechts verlangt wird.



Anlage 3/6 - Hufeisenwerfen Level 2

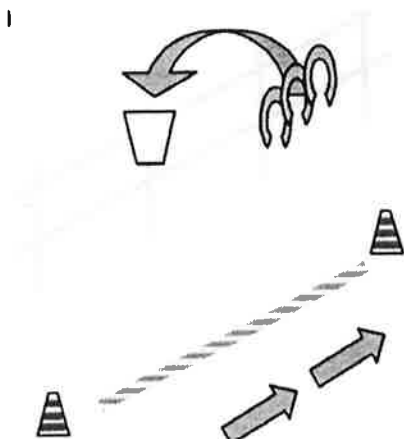
Diese Station besteht aus einem Kübel aus Blech, der entweder **am Boden stehend oder an einem Koppelsteher (Zaun, Mast)** befestigt wird.

Aus einer vorgegebenen Entfernung sind ein oder mehrere Hufeisen nacheinander in den Kübel zu werfen.

Beim Aufbau ist darauf Bedacht zu nehmen, dass die Pferde dem Lärm ausweichen wollen.

Sie müssen daher darauf achten, dass quer zur Reitrichtung zumindest auf einer Seite ein Halbkreis von mindestens 5 Metern Radius freigehalten wird. Die Entfernung zum Kübel ist durch Verkehrskegel oder Springstangen zu begrenzen.

Jedes nicht in den Kübel geworfene Hufeisen bringt Strafpunkte. Anhalten erlaubt, absteigen verboten.



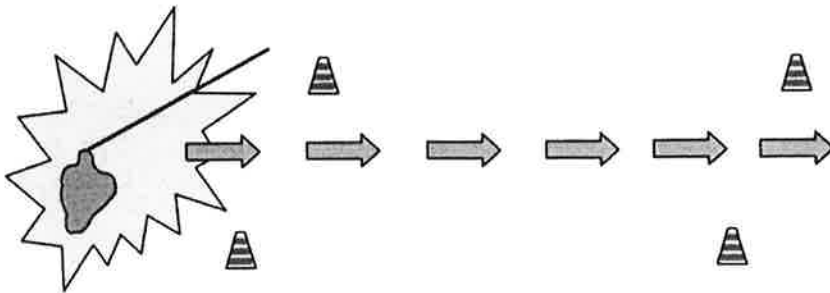
Anlage 3/14 - Müllabfuhr Level 3

Bei dieser Station muss der Reiter einen mit leeren Blechdosen gefüllten Sack an einem etwa 5 Meter langen Seil über eine festgelegte Strecke hinter sich herziehen.

Die Start- und Ziellinie wird durch Verkehrskegel gekennzeichnet. Die Strecke darf in Reitrichtung kein Gefälle aufweisen und soll gerade sein.

Es muss hinreichend Auslaufstrecke in sinngemäß vorwärts strebender Richtung vorhanden sein.

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn der Sack über die Ziellinie transportiert wurde.



Anlage 3/16 - Plane Level 3

Diese Station dient der Simulation von Wassereintritten mittels geeigneter Hilfsmittel. Geeignet sind alle Arten von rutschfesten Gummimatten, Teppichen oder Planen (mindestens 2,5 x 4 Meter), die durch ihr Eigengewicht flächendeckend auf dem Boden aufliegen. Sie sollen sich durch Oberfläche oder Farbe erheblich vom umliegenden Boden abheben.

Die Aufgabe besteht im Überqueren der Plane im Schritt. Beim Aufbau ist darauf Bedacht zu nehmen, dass die Pferde dem Hindernis ausweichen wollen.

Sie müssen daher darauf achten, dass um das Hindernis eine kreisförmige Fläche von mindestens 5 Metern Radius freigehalten wird. Die Plane wird durch Verkehrskegel oder Springstangen begrenzt.

Strafpunkte werden für das Nichtbetreten der Plane (10 Punkte)

bzw. das unvollständige Passieren der Plane durch das Pferd

(5 Punkte für ein Wegtreten

oder -springen und für

Umwerfen von Kegeln)

vergeben.

