VFD-
Bundesreiterspiele

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Einleitung - Was sind VFD Reiterspiele?	
Ausschreibung VFD-Reiterspiele	3
Zeichenerklärung	6
Platzaufgaben:	12
Platzaufgabe 1 „Reifen nachziehen“	13
Platzaufgabe 2: „Schlüsselloch“	16
Platzaufgabe 3: „Flattervorhang“	18
Platzaufgabe 4: „Slalom“	20
Platzaufgabe 5:“Ball im Rohr“	22
Platzaufgabe 6 „Hufeisen (Kunststoff) werfen“	24
Geländeaufgaben:	
Geländeaufgabe 1: „Überwinden eines kl. Hindernisses“	27
Geländeaufgabe 2: „Tiefer Ast“	29
Geländeaufgabe 3: „Von A nach B“	31
Geländeaufgabe 4: „Gangartenstrecke“	33
Geländeaufgabe 5: „Planenwassergraben“	35
Geländeaufgabe 6: „Kavaletti“	37
Bewertungsbogen Platz	39
Bewertungsbogen Gelände	40
Teilnehmeranmeldung	41
Anmeldung der Spiele im Landesverband	42
Meldeliste Gruppe 1	43
Meldeliste Gruppe 2	44
Meldeliste Gruppe 3	45
Meldeliste Gruppe 4	46
Meldeliste Gruppe 5	47
Platzierungsliste	48
Bestellliste Ehrenpreise	49
To do-Liste für den Anfang	50
To do-Liste Sponsorengewinnung	51
To do-Liste Pressearbeit	52
Ankündigung Bundesreiterspiele Pressetext	53
Anschreiben Fortbildung	54
Anhang (Kopier-, Formular- und Briefvorlagen, CD)	

Einleitung

Was sind VFD Bundesreiterspiele?

Bundesreiterspiele dienen in erster Linie dazu, unsere Kinder und Jugendliche für die VFD zu begeistern. Aufgrund der großen Nachfrage haben wir nun auch die Spiele für Erwachsene freigegeben. Sie zielen darauf ab, junge Mitglieder zu gewinnen und die VFD für die Öffentlichkeit präsenter zu machen. Alle Aufgaben entsprechen Situationen wie wir sie beim Ausreiten, also in Wald und Flur sowie im Straßenverkehr, antreffen können.

Angedacht ist, dass jeder Bezirksverband/Stammtisch/Unterverband oder gar jeder einzelne Übungsleiter die erste Stufe der Bundesreiterspiele durchführen kann. Alle Sieger werden dann in die nächsthöhere Ebene bis hin zur Landesebene in die Spiele eingeladen. Die Sieger aus den Ländern werden zusammen gefasst und in die Bundesspiele eingeladen.

Angedacht ist auch, dass Betriebe, die mit Schulpferden für die VFD Jugendausbildung betreiben, ihre Kinder fördern und der VFD näher bringen. Bei einer allgemeinen Stimmungsumfrage ist das Konzept gut angekommen und es wurde sofort vor Ort mit der Durchführung des Konzeptes begonnen. Die Betriebe, die unsere Kinder ausbilden, verfügen meist über das nötige „drum herum“, diese Veranstaltung durchzuführen. Die meisten Kinder haben keine eigenen Pferde. Somit obliegt es den Reitschulen, ihren Kindern ein Pferd zu Verfügung zu stellen. Nur so bringen wir Kinder und Jugendliche in die VFD und sichern uns langfristig ihre Zugehörigkeit.

Die Finanzierung sollte auf der ersten Ebene durch Startgeld von den Teilnehmern getragen werden. Hierzu sind die Reitbetriebe angehalten, für die zur Verfügung gestellten Pferde pro Teilnehmer eine Höchstgrenze der Leihgebühr von 30 Euro nicht zu überschreiten.

Die Landesspiele sollten von den Ländern mit getragen werden. Das heißt, der Landesverband kann z. B. die Leihgebühr der Siegerpferde bezuschussen oder die Fahrtkosten. Jeder erste Sieger sollte eine kostenlose Mitgliedschaft von seinem zuständigen Landesverband als Siegerprämie bekommen. Somit ist auch die Gemeinnützigkeit nicht in Frage zu stellen. Die Sieger aus den Ländern werden dann vom Bund zu den Bundesspielen eingeladen.

Die Bundesspiele werden vom Bundesverband ausgerichtet und finanziert (100 % Übernahme der Leihgebühr für die Pferde und anteiliger Fahrtkostenzuschuss).

- Es wird in den Startklassen 7 bis 10, 11 bis 13,14 bis 16, 17 bis 19 und ab 20 Jahren gewertet.
- Die Spiele bestehen aus drei verschiedenen Disziplinen plus einer Wertnote für den Umgang mit dem Pferd.
- Für die Platzaufgabe wird ein Reitplatz oder eine Reithalle benötigt, wichtig hierbei ist nicht das Maß des Platzes, sondern der Zaun!

Platzaufgabe

Die Platzaufgabe besteht aus einem vorgeschrieben Parcours mit Bau- und Aufbauanleitung.

1. Reifen nachziehen
2. Schlüsselloch
3. Flattervorhang
4. Slalom
5. Rohr mit Ball
6. Schmeißen von Gegenständen

Geländeaufgabe

Für die Geländeaufgabe wird eine großzügig eingezäunte Wiese, Koppel oder sonstiges eingezäuntes Gelände benötigt. Das Mindestmaß dieses Geländes sollte möglichst ein Hektar betragen, um das freie Reiten im Gelände zu simulieren. Wichtig ist hierbei, zu beachten, dass kein Kind unbeaufsichtigt ins Gelände geschickt wird. Deshalb eingezäunt !!!!!!

Geländestrecke

Die Geländestrecke besteht aus einer vorgegebenen Wegstrecke, die mit einer Begleitperson (Erziehungsberechtigten oder Beauftragten der Erziehungsberechtigten) beobachtend zurückgelegt werden muss.

Auf dieser Wegstrecke gibt es Aufgaben, die ausgeführt werden müssen:

1. Überwinden eines kleinen Hindernisses
2. Tiefer Ast
3. Etwas von A nach B bringen (Spikkerscheibe)
4. Gangartenstrecke Ende – Halt – los
5. Planenwassergraben
6. Kavaletti/Baumstamm balancieren

Theorieaufgabe

Dieser Teil der Spiele dient dazu, das allgemeine Wissen der Teilnehmer zu testen, und zwar in den Bereichen Pflege, Haltung, Fütterung, Gesundheit, Anatomie.

Bei den Spielen können sich Pferde und Reiter unterschiedlicher Reitweisen miteinander in einem reiterlichen Wettbewerb messen. Dabei wird niemand durch richterliche Wertung benachteiligt, da die Wertung über ein vorgegebenes Punktesystem und eine Zeitmessung gewertet wird. Es werden Fähigkeiten verlangt, die die überwiegende Mehrheit der Reiter bei Ausritten benötigt.

Wer darf teilnehmen?

Vierjährige und jüngere Pferde oder Ponys müssen zu Hause bleiben. Aber Pferde und Ponys, die fünfjährig und älter sind, dürfen mitmachen - ohne Ausnahme. Rasse, Reitweise, Abstammung o.ä. spielen keine Rolle.

Die Reiter im Alter von sieben bis 99 Jahren müssen in der Lage sein, die vorgegebenen Aufgaben zu erfüllen. Diese Aufgaben können sowohl im Schritt, Trab oder Galopp ausgeführt werden. Es gilt, die vorgegebene Aufgaben selbständig zu erfüllen.

In dieser Mappe befinden sich die Anleitung zur Durchführung, die Regeln, die Bauanleitung für den Parcours, die Ausschreibung für die Spiele, der Bewertungsbogen und vieles mehr. Ihr findet in diesem Ordner alles, was benötigt wird, um die Spiele schon morgen bei euch im Landesverband durchführen zu können.

Platzierung

Alle Teilnehmer erhalten eine Urkunde und eine Schleife, die bei der Bundesgeschäftsstelle bestellt werden können. Das Set kostet pro Teilnehmer 5 Euro. Diese sind in die Startgebühr mit einzurechnen.

Bitte nicht vergessen: es gibt fünf Altersstufen. Somit auch fünf erste Plätze.

Die jeweiligen Sieger (1. Preis) erhalten eine Mitgliedschaft für ein Jahr in ihrem ansässigen VFD-Landesverband (die Kosten hierfür übernimmt der Landesverband). Zusätzlich bekommen die Sieger, Platz 1 bis 3, einen Sachpreis aus dem VFD-Shop (diese Kosten übernimmt der Bundesverband).

Bewertung

Note 1 Ausführung:	0 - 15 Punkte	0 = keine Wertung	15 = beste Wertung
Note 2 Stil:	0 - 6 Punkte	0 = schlechte Wertnote	6 = beste Wertnote

Note 1 wird mit Note 2 multipliziert: das ist das Ergebnis.

Ausschreibung VFD Bundesreiterspiele

Bezirksverband/Stammtisch

Es erwartet euch ein toller Reiterwettbewerb gemeinsam mit vielen Gleichgesinnten.

Spaß, Spannung und Action sind bei den Reiterspielen in den drei Teilbereichen vorprogrammiert!!

Gefragt sind

- *voller Einsatz*
- *Teamgeist*
- *Einfallsvermögen*
- *reiterliches Können*
- *Geschicklichkeit*

Zugelassene Pferde: 5-jährige und ältere Ponys/Pferde egal welcher Rasse.
Jedes Pferd darf nur dreimal starten!
Alle teilnehmenden Pferde müssen haftpflichtversichert, gesund und frei von ansteckenden Krankheiten sein.

Zugelassene Reiter: von Junioren ab 7 Jahren bis Reiter mit 99 Jahren.
Jeder Reiter darf nur einmal starten!
Die Anwesenheit des Erziehungsberechtigten oder dessen Beauftragten ist Pflicht.
Die Aufsichtspflicht geht nicht auf den Veranstalter über!

Gewertet wird in fünf Klassen:

Startklasse 1:	7 bis 10 Jahre
Startklasse 2	11 bis 13 Jahre und
Startklasse 3	14 bis 16 Jahre
Startklasse 4	17 bis 19 Jahre und
Startklasse 5	ab 20 Jahre

Das Aufsteigen ohne Hilfsperson ist erforderlich.

Anforderung: Bewältigen eines Geschicklichkeitsparcours, einer eingezäunten Geländestrecke und einer theoretischen Prüfung (Fragebogen über Grundwissen im Bereich des Pferdes).
Die Leitlinien der VFD sind einzuhalten.

Bewertung: **Gewertet wird in einem Punktesystem.**
Pro Hindernis besteht die Möglichkeit in maximal drei Versuchen, die gestellte Aufgabe zu erfüllen.
Wird die gestellte Aufgabe nicht korrekt beendet, führt dies nicht zum Ausschluss.
Ein Sturz führt zur Disqualifikation des gesamten Wettbewerbs.

Ausrüstung: Das Tragen einer splitter- und bruchsicheren Reitkappe nach DIN EN 1384 ist für alle Startklassen Pflicht.
Das Tragen eines Rückenprotektors wird empfohlen.
Die Ausrüstung des Reiters und der Pferde muss zweckmäßig, passend und für eine solche Veranstaltung geeignet sein.
Hebelgebisse, Sporen und Hilfszügel sind verboten!
Dem Veranstalter ist es vorbehalten, ein Pferd wegen nicht passender Ausrüstung oder gesundheitlicher Risiken von der Veranstaltung auszuschließen. Im Zweifel entscheidet ein Tierarzt.

Qualifikation: Der Geschicklichkeitsparcours wird als erste Prüfung gewertet.
Es muss eine Mindestpunktzahl von 150 Punkten erreicht werden, um bei der Geländestrecke starten zu dürfen.

Der Gesamtsieger aller Prüfungen dieses Wettbewerbs qualifiziert sich automatisch für die Landesverbandsspiele. Bei Fahrten zu den Spielen über 100 km kann beim Landesverband eine Fahrtkosten - bezuschussung beantragt werden.

Und das Wichtigste: Gemeinsam Zeit zu verbringen, nicht nur um zu reiten, sondern auch, um sich untereinander auszutauschen und neue Freundschaften zu knüpfen.
Ein Ziel zu haben, auf das hingearbeitet und trainiert werden kann und am Ende sein Können unter Beweis zu stellen.
Jede Menge Spaß und Spannung zu erleben.

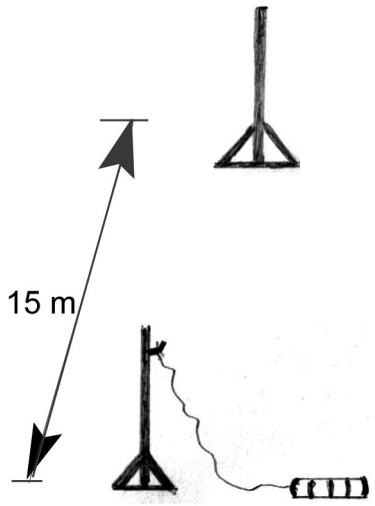
Jeder Teilnehmer stellt den Veranstalter von allen Ansprüchen aus der Veranstaltung frei, sofern diese nicht durch vorsätzliches oder grob fahrlässiges Handeln des Veranstalters oder seiner Hilfspersonen entstanden ist.

Den Anweisungen des Veranstalters ist Folge zu leisten. Dies entbindet die Teilnehmer jedoch nicht von ihrer Verantwortung für ihr Pferd und sich selbst.

Kann oder darf ein Teilnehmer an dieser Veranstaltung nicht teilnehmen, so verfällt die Teilnahmegebühr. Änderungen oder Ergänzungen dieser Teilnahmebedingungen bedürfen der Schriftform. Sollte eine der vorstehenden Regelungen unwirksam sein, so berührt dies nicht die Wirksamkeit der übrigen Regelungen.

Spielebeschreibung

Das Tempo der Spiele kann frei gewählt werden; es sei denn, die Gangart ist vorgegeben!



Platzaufgabe 1: „Reifen nachziehen“

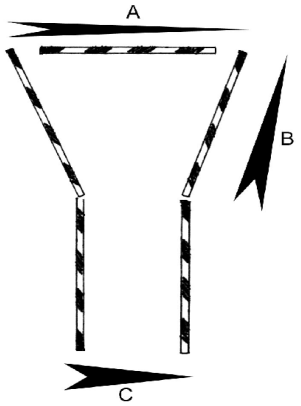
Ausführungsbeschreibung

Es soll an den ersten Ständer korrekt heran geritten werden. Der Reiter muss die Zügel in eine Hand nehmen; das Seil wird von der anderen Hand aufgenommen. Gerade auf den anderen Ständer zureiten und das Seil wieder ablegen.

Sollte das Seil während der Wegstrecke aus der Hand fallen, darf der Reiter absteigen, das Seil aufheben und mit dem Seil wieder aufsteigen.

Achtung: Es ist explizit darauf zu achten, dass das Seil keine Handschlaufe aufweist. Nur ein Haken pro Ständer verwenden, um ein Hängenbleiben zu vermeiden.

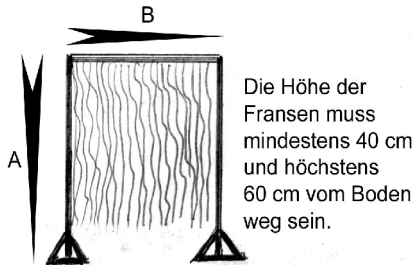
Üben immer mit mindestens einer Hilfsperson.



Platzaufgabe 2: „Schlüsselloch“

Ausführungsbeschreibung

Es muss vorwärts eingeritten, beliebig gewendet und wieder vorwärts ausgeritten werden.



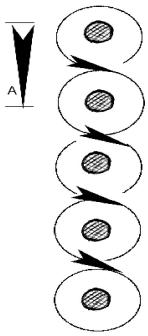
Platzaufgabe 3: „Flattervorhang“

Ausführungsbeschreibung

Es soll an die Ständer korrekt heran geritten werden.
Der Reiter sollte ohne ein Zögern mit seinem Pferd durch das Band reiten.

Achtung: Sollte das Hindernis beim Probereiten umfallen, müssen Stützen an die Ständer befestigt werden.

Üben immer mit mindestens einer Hilfsperson.



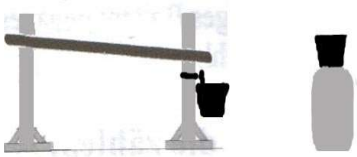
Platzaufgabe 4: „Slalom“

Ausführungsbeschreibung

Die Tonnen müssen im Slalom umritten werden, ohne dass eine Tonne ausgelassen wird.

Auch die letzte Tonne muss umritten werden.

Platzaufgabe 5: „Ball im Rohr“

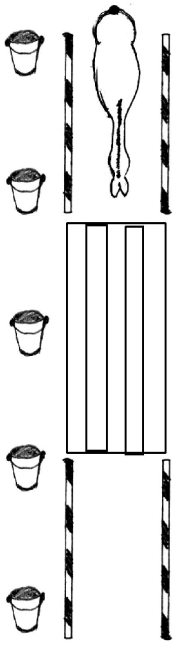


Ausführungsbeschreibung

Der Reiter reitet zu dem 1. Sprungständer, an dem ein Stoffbeutel mit den drei Tennisbällen hängt. Er nimmt den ersten Ball aus der Tasche und legt ihn in das KG-Rohr. Nun muss er den Ball am anderen Ende des Rohres auf dem Pferd sitzend auffangen und in den Eimer, der auf der Tonne steht, werfen. Die Aufgabe wird je mit dem 2. und 3. Ball wiederholt.

Achtung: Auf die Kontrolle des Neigungswinkels des Rohres erhöhte Aufmerksamkeit richten.

Platzaufgabe 6: „Hufeisen werfen“

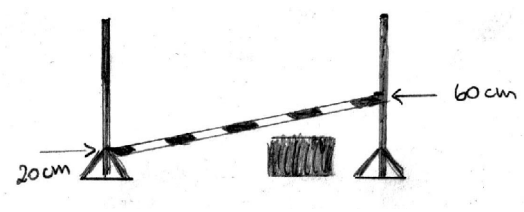


Ausführungsbeschreibung

Der Reiter reitet zu dem Sprungständer, an dem ein Stoffbeutel mit den Hufbeschlägen hängt. Er nimmt die Tasche an sich, reitet auf die Hindernisgasse zu und hält sein Pferd zwischen dem 1. Pylonentor an. Nun entnimmt er einen Hufbeschlag aus dem Beutel und versucht, ihn in den ersten Eimer zu werfen.

Danach reitet er im Schritt wieder an; hält zwischen den Stangen auf Höhe des nächsten Eimers wieder an und platziert wiederum ein Hufeisen in dem Eimer. Diese Aufgabe wird auf dem Brett, in der 2. Stangengasse und zwischen dem 2. Pylonentor wiederholt. Abschließend hängt der Reiter den leeren Stoffbeutel wieder an den Sprungständer.

Achtung: Das Hindernis ist symmetrisch aufgebaut, so dass es von beiden Seiten aus angeritten werden kann – je nachdem, ob es sich bei dem Reiter um einen Rechts- oder Linkshänder handelt.



Geländeaufgabe 1:
„Überwinden eines kl. Hindernisses“

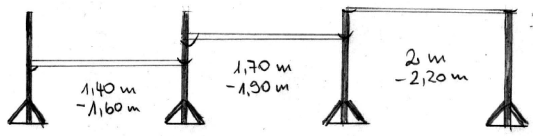
Ausführungsbeschreibung

Der Reiter muss mit seinem Pferd das Hindernis überwinden.

Es muss nicht gesprungen werden ! Übersteigen des Hindernisses ist erlaubt.

Achtung: Die Sprungstange unmittelbar über die Mitte der Strohballen in die Auflagen legen!

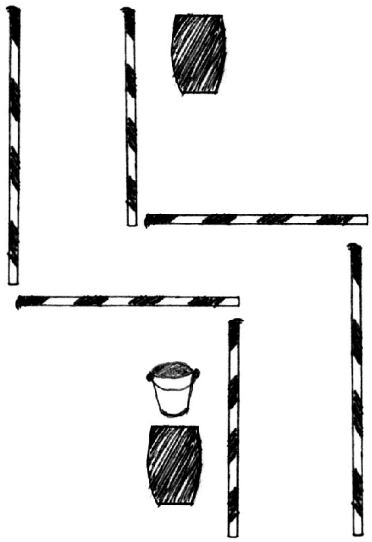
Dieses Hinderniss kann durch einen Baumstamm ersetzt werden!



Geländeaufgabe 2: „Tiefer Ast“

Ausführungsbeschreibung

Der Reiter muss mit seinem Pferd unter der Stange durchreiten.

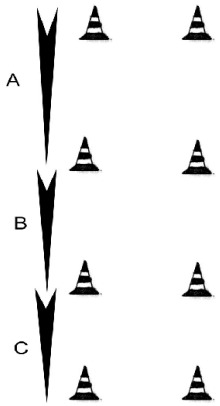


Geländeaufgabe 3: „von A nach B“

Ausführungsbeschreibung

Der Reiter muss mit seinem Pferd durch die Gasse gelangen und den Eimer dabei von A nach B bringen. Der Eimer muss auf der Tonne zum Stehen kommen.

Sollte der Eimer herunterfallen oder unterwegs verloren gehen, wird abgestiegen und es muss mit dem neuen Eimer wieder aufgestiegen werden.



Geländeaufgabe 4: „Gangartenstrecke“

Ausführungsbeschreibung

Der Reiter startet zwischen den ersten beiden Pylonen im Schritt. Bei den nächsten Pylonen sollte er mit seinem Pferd traben; an den nächsten galoppieren. Dann wieder traben und bei dem letzten Pylonen sollte stehen geblieben werden.

Geländeaufgabe 5: „Planenwassergraben“

Ausführungsbeschreibung

Der Reiter muss mit seinem Pferd über den Wassergraben gelangen.

Es darf nicht gesprungen werden. Als Gangart sollte Schritt gewählt werden.

Dieses Hinderniss kann durch einen Graben ersetzt werden!

Geländeaufgabe 6: „Kavaletti“

Ausführungsbeschreibung

Der Reiter muss mit seinem Pferd am rechten Ende des Kavalettis stehen bleiben und vom Pferd aus auf das Kavaletti steigen. Nun muss er über die Stange balancieren und sein Pferd neben sich her führen. Am Ende des Kavalettis wird wieder auf das Pferd gestiegen.

Es darf daheim geübt werden!!!!!!

Zeichenerklärung

Stange

Kavaletti

Ständer

Tonne

Pylone

Eimer

Plane

Pferd

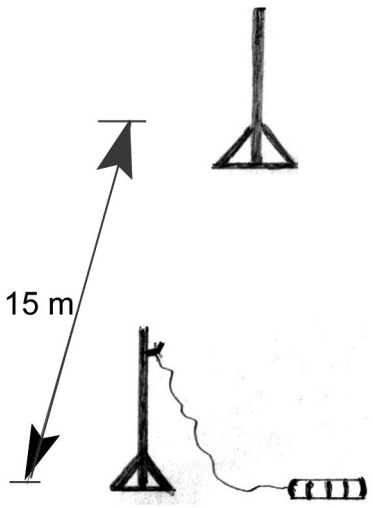
Platzaufgaben

Platzaufgabe 1: (Hindernis 1): „Reifen nachziehen“

1. Materialien

- 1 Reifen ohne Felge (Fahrradreifen/Motorrad- oder Mopedreifen)
- 2 Ständer (Hindernis/Hochsprungständer)
- 2 Haken
- 3 m langes Seil ohne Handschlaufe
- 2 Pylonen

2. Aufbauanleitung



Die Ständer werden im Abstand von 15 m aufgestellt.

Die Haken werden an den Ständern auf der Höhe von 1,5 Meter befestigt.

Das Seilende sollte bequem von beiden Seiten abnehmbar abnehmbar sein.

3. Ausführungsbeschreibung

Es soll an den ersten Ständer korrekt heran geritten werden. Der Reiter muss die Zügel in eine Hand nehmen; das Seil wird von der anderen Hand aufgenommen. Gerade auf den anderen Ständer zureiten und das Seil wieder ablegen.

Sollte das Seil während der Wegstrecke aus der Hand fallen, darf der Reiter absteigen, das Seil aufheben und mit dem Seil wieder aufsteigen.

Achtung: Es ist explizit darauf zu achten, dass das Seil keine Handschlaufe aufweist. Nur ein Haken pro Ständer verwenden, um ein Hängenbleiben zu vermeiden.

Üben immer mit mindestens einer Hilfsperson.

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.

Stufe 2: Auf der Hälfte (nach 7,5 m) wird die Strecke mit einer Pylone markiert. Der Reiter soll die Zughand wechseln (nicht die Zügel ablegen) und den Reifen auf der anderen Seite des Pferdes weiter ziehen.

Stufe 3: Es werden auf der Strecke zwei Pylonen aufgestellt. Der Reifen soll im Slalom um die Pylonen gezogen werden (Wechsel der Zughand ist dabei erlaubt, aber nicht Pflicht).

Achtung: Es muss nur die Zügelhand gewechselt werden, nicht der Reifen!

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter.

Es fördert die Desensibilisierung gegenüber nachschleifenden Gegenständen und einhändiges Reiten

6. Unfallverhütung

- Es ist darauf zu achten, dass stabile Sprungständer verwendet werden, um die Standfestigkeit zu gewährleisten.
- Nur ein Haken je Ständer verwenden, um ein Hängenbleiben zu vermeiden.
- Seil ohne Schlaufe, damit ihn der Reiter schnell loslassen kann.
- Üben immer mit einer Hilfsperson.

7. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben, wenn der Reiter mit seinem Pferd die Aufgabe fehlerfrei löst.

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

- wenn das Seil während der Wegstrecke herunter fällt, oder beim Abnehmen oder Aufhängen herunter fällt werden drei Punkte abgezogen.
- für zweihändiges Reiten während der Wegstrecke werden zwei Punkte abgezogen.
- wenn der Reiter durch zu schlechtes Heran reiten zu weit weg ist, so dass erneut heran geritten werden muss oder er zu nah heran kommt, so dass der Ständer berührt oder umgerissen wird, werden vier Punkte abgezogen.
- für Ungehorsam oder Scheuen des Pferdes werden drei Punkte abgezogen.
- für das Führen des Pferdes durch einen Helfer werden zehn Punkte abgezogen.
- wenn alles schief geht, oder wenn mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.

b) Stil:

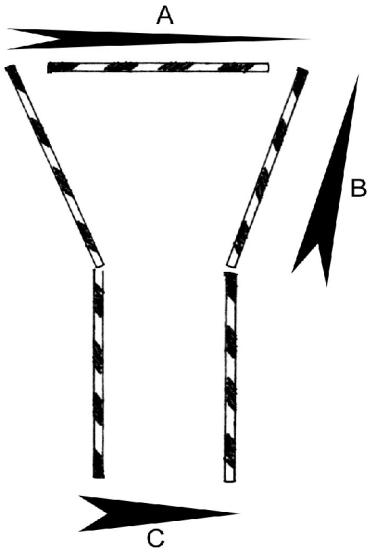
Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1). Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

Platzaufgabe 2: (Hindernis 2): „Schlüsselloch“

1. Materialien

- 5 Stangen à 4 Meter sollten nur 3,5 m vorhanden sein, dann mit dem Eimern ausgleichen!
- 6 gleichgroße Eimer

2. Aufbauanleitung



Die Stangen werden auf den Boden gelegt. Stange A wird auf die Stirnseite gelegt. Die Stangen B werden an die Stangengasse C angelegt.

Der Zwischenraum der Stangen C muss ein Meter betragen.

Wichtig: Die Stangen dürfen nicht überlappen, Zwischen den Stangen werden die Eimer an den Schnittstellen aufgestellt. Somit lässt sich das Schlüsselloch in der Größe variieren.

3. Ausführungsbeschreibung

Es muss vorwärts eingeritten, beliebig gewendet und wieder vorwärts ausgeritten werden.

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.

Stufe 2: Es muss vorwärts eingeritten, in einer Wendung um die Vorhand gedreht und wieder vorwärts ausgeritten werden.

Stufe 3: Es muss vorwärts eingeritten, in einer Wendung um die Hinterhand 360° Gedreht und rückwärts ausgeritten werden.

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter. Gehorsamkeit auf den Schenkel wird hier besonders benötigt.

6. Unfallverhütung

Es ist darauf zu achten, dass die Eimer nicht in den begehbaren Bereich ragen.

7. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben, wenn der Reiter mit seinem Pferd die Aufgabe fehlerfrei löst.

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

- wenn eine Stange fällt, werden fünf Punkte pro Stange abgezogen
- wenn das Pferd über die Stangen steigt, werden drei Punkte abgezogen.
- für ein Stocken beim Einreiten wird ein Punkt abgezogen.
- wenn alles schief geht, oder wenn mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.

b) Stil:

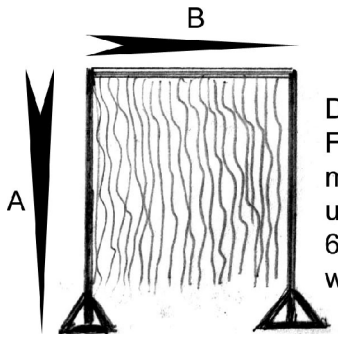
Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1). Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

Platzaufgabe 3: (Hindernis 3): „Flattervorhang “

1. Materialien

- 2 Ständer (Hindernis/Hochsprungständer) ca. 3 Meter hoch
- 1 Plastikrohr (KG-Rohr, rot, Durchmesser 10 cm, Länge 1,50 Meter)
- Als Fransen möglichst natürliches Material verwenden,
  z. B. Strohkordeln ohne Knoten, Bast, Jutestreifen oder Sisal.
-

2. Aufbauanleitung



Die Höhe der Fransen muss mindestens 40 cm und höchstens 60 cm vom Boden weg sein.

Das Rohr muss so befestigt sein, dass es nicht herunterfällt. Die ganze Konstruktion muss sehr stabil sein.

Die Strohkordeln müssen dicht, jedoch so gehängt werden, dass noch ein Durchsehen möglich ist. Es soll nicht der Effekt einer Wand entstehen.

3. Ausführungsbeschreibung

Es soll an die Ständer korrekt heran geritten werden. Der Reiter sollte ohne ein Zögern mit seinem Pferd durch das Band reiten.

Achtung: Sollte das Hindernis beim Probereiten umfallen, müssen Stützen an die Ständer befestigt werden.

Üben immer mit mindestens einer Hilfsperson.

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.

Stufe 2: Die Breite wird auf 1,20 Meter reduziert.

Stufe 3: Die Breite wird auf 1 Meter reduziert.

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter.

6. Unfallverhütung

- Es ist darauf zu achten, dass stabile Sprungständer verwendet werden, um die Stand festigkeit zu gewährleisten.
- Aufsichtspersonal muss beim Hindernis stehen, um ggf. ein Umfallen zu vermeiden.

7. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben, wenn der Reiter mit seinem Pferd das Hindernis fehlerfrei überwindet.

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

- wenn das Pferd verweigert, werden pro Verweigerung fünf Punkte abgezogen.
- wenn das Pferd stockt, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn alles schief geht, oder wenn mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.

b) Stil:

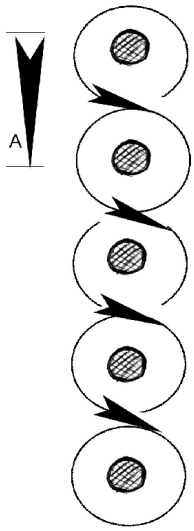
Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1). Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

Platzaufgabe 4: (Hindernis 4): „Slalom“

1. Materialien

- 5 Tonnen oder große Eimer
- 5 leere Joghurtbecher
- 5 Tennisbälle
- Oder 5 Fahrpylonen (Kegel mit Kugel oben auf!)

2. Aufbauanleitung



Die Tonnen in einer geraden Linie aufbauen.

Der Abstand zwischen den Tonnen sollte vier Meter (A) betragen.

Auf jede Tonne einen Seismographen (umgedrehter Joghurtbecher mit Tennisball obenauf) stellen.

3. Ausführungsbeschreibung

Die Tonnen müssen im Slalom umritten werden, ohne das eine Tonne ausgelassen wird, wobei auch die letzte Tonne umritten werden muss.

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.

Stufe 2: Hier muss im Slalom hin- und zurück geritten werden. Der Abstand der Tonnen wird auf 3,50 Meter verringert. Dies ist im Trab auszuführen.

Stufe 3: Hier muss im Slalom hin- und zurück geritten werden. Dies ist im einhändig im Trab auszuführen.

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter.

Schnelle Richtungswechsel und beidseitige Biegung wird hier gefordert.

6. Unfallverhütung

Es ist darauf zu achten, dass die Geschwindigkeit den Bodenverhältnissen angepasst werden muss.

7. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben für die fehlerfreie Ausführung.

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

- wenn eine Kugel des Seismographen fällt, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn eine Tonne und somit auch die Kugel des Seismographen fällt, werden fünf Punkte abgezogen.
- wenn alles schief geht, oder wenn mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.

b) Stil:

Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1).

Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

Platzaufgabe 5: (Hindernis 5): „Ball im Rohr“

1. Materialien

- 3 Tennisbälle
- 1 rotes Abflussrohr (KG-Rohr), Maße: 3,00 m lang, Durchmesser 10 cm
- 2 stabile Sprungständer
- 2 Eimer (20 l)
- 1 Tonne
- 1 Stoffbeutel
- 1 Rolle Klebeband

2. Aufbauanleitung

Das KG-Rohr wird mit Klebeband in einer Höhe von 1,40 Meter an einem Sprungständer gebunden. Der Stoffbeutel wird ebenfalls mit Klebeband an den Ständer gebunden.

Der zweite Sprungständer wird am Ende des Rohres auch mit Hilfe von Klebeband in einer Höhe von 1,30 Meter befestigt. An diesem Ende wird auch ein Eimer unter dem Rohr in einen Auflagehalter gehängt.

Die Tonne wird in einem Abstand von 2,5 Metern zum Sprungständer aufgestellt. Darauf wird der zweite Eimer gestellt und bis zur Hälfte mit Wasser gefüllt, um ein Herausspringen der Bälle zu verhindern.

3. Ausführungsbeschreibung

Der Reiter reitet zu dem 1. Sprungständer, an dem ein Stoffbeutel mit drei Tennisbällen hängt. Er nimmt den ersten Ball aus der Tasche und legt ihn in das KG-Rohr. Nun muss er den Ball am anderen Ende des Rohres auf dem Pferd sitzend auffangen und in den Eimer, der auf der Tonne steht, werfen. Die Teilnehmer können zur Tonne reiten und den Ball in den Eimer werfen bzw. fallen lassen. Die Aufgabe wird je mit dem 2. und 3. Ball wiederholt.

Achtung: Auf die Kontrolle des Neigungswinkels des Rohres erhöhte Aufmerksamkeit richten.

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.

Stufe 2: Der Neigungswinkel des Rohres wird um 10° abgesenkt.

Stufe 3: Der Neigungswinkel des Rohres wird um nochmals 10° abgesenkt.

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter.

Das Pferd muss an vorgegebenen Punkten gelassen stehen, während der Reiter aus dem Beutel einen Ball entnimmt und in das Rohr legt. Nun muss er sich schnell mit seinem Pferd an das andere Ende des Rohres begeben, um den Ball aufzufangen. Ist dies geschehen, wirft der Reiter den Ball in den vorgesehenen Eimer. Dies wird wiederholt, bis alle Bälle durch das Rohr gerollt sind.

Spaß ist hier vorprogrammiert.

6. Unfallverhütung

Es ist darauf zu achten, dass stabile Sprungständer verwendet werden, um die Standfestigkeit zu gewährleisten.

7. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben für das fehlerfreie Ausführen der gesamten Aufgabe.

Der Reiter muss die Bälle am Rohrende auffangen und in die vorgesehenen Eimer werfen.

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

- wenn ein Ball zwar aufgefangen wird, aber nicht in den Eimer geworfen, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn ein Ball nicht aufgefangen wird, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn alles schief geht, oder wenn mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.

b) Stil:

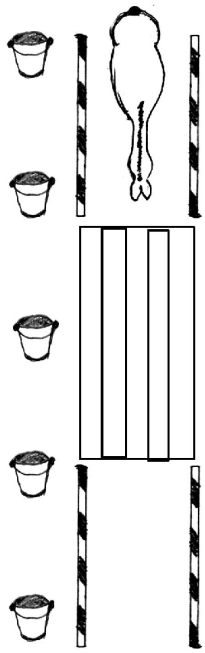
Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1). Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

Platzaufgabe 6: (Hindernis 6): „Hufeisen (Kunststoff) werfen“

1. Materialien

- 1 stabiles Brett, Maße: 3,00 m lang, 1,00 m breit, 0,05 m dick
- 4 Stangen, Länge: 3 m
- 5 Plastik-Baustoffeimer, 20 l Fassungsvermögen
- 4 Pylonen
- 1 stabiler Sprungständer
- 5 Kunststoff-Hufbeschläge
- 1 Stoffbeutel

2. Aufbauanleitung



Am Anfang der Stangengasse werden zwei Pylonen als „Eingangstor“ aufgestellt. Im Anschluss werden zwei Stangen gelegt.

Die Breite der Gasse und der Tore beträgt ein Meter. An die Stangen wird das Brett angelegt und nun wieder zwei Stangen.

Die fünf Eimer werden an der linken Seite der Gasse aufgeteilt in einem Abstand zur Gasse von 1,50 Meter

Der erste und der letzte Eimer müssen gegenüber den Pylonentoren stehen.

Der Sprungständer mit dem Beutel voll Hufeisen muss in einem Abstand von zwei Metern neben dem ersten Pylonentor stehen.

3. Ausführungsbeschreibung

Der Reiter reitet zu dem Sprungständer, an dem ein Stoffbeutel mit den Hufbeschlägen hängt. Er nimmt die Tasche an sich, reitet auf die Hindernisgasse zu und hält sein Pferd zwischen dem 1. Pylonentor an. Nun entnimmt er einen Hufbeschlag aus dem Beutel und versucht, ihn in den ersten Eimer zu werfen.

Danach reitet er im Schritt wieder an, hält zwischen den Stangen auf Höhe des nächsten Eimers wieder an und platziert wiederum ein Hufeisen in dem Eimer. Diese Aufgabe wird auf dem Brett, in der 2. Stangengasse und zwischen dem 2. Pylonentor wiederholt. Abschließend hängt der Reiter den leeren Stoffbeutel wieder an den Sprungständer.

Achtung: Das Hindernis ist symmetrisch aufgebaut, so dass es von beiden Seiten aus angeritten werden kann – je nachdem, ob es sich bei dem Reiter um einen Rechts- oder Linkshänder handelt!

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.

Stufe 2: Der Abstand der Eimer zur Gasse wird von 1,50 m auf 2,50 m erhöht.

Stufe 3: Die Stangengasse wird schmaler (auf 60 cm) gelegt. Der Abstand der Eimer bleibt auf 2,50 Meter.

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter.

Das Pferd muss an vorgegebenen Punkten gelassen stehen, während der Reiter mit seiner Ausrüstung (Stoffbeutel mit Hufbeschlägen) hantiert. Vom Reiter wird außerdem ein gutes „Augenmaß“ und Taxiervermögen beim „Werfen“ der Hufeisen gefordert.

Außerdem sollen beide Spaß haben.

6. Unfallverhütung

Es sollen unbedingt Kunststoffbeschläge und keine Metalleisen verwendet werden, um Verletzungen durch scharfe Kanten zu vermeiden.

Das Brett muss so stabil gebaut sein, dass es ein Großpferd tragen kann, ohne dass einzelne Latten zerbrechen (man kann es später im Tagesbetrieb zu einer Wippe umfunktionieren!).

Der Sprungständer zum Aufhängen des Stoffbeutels sollte so standfest sein, dass er weder bei Wind noch bei leichtem Anstoßen gleich umfällt.

Es empfiehlt sich, die Stangen auf kleinen v-förmigen Auflagen zu arretieren, damit sie nicht bei der kleinsten Berührung wegrollen.

7. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben für das fehlerfreie Ausführen der gesamten Aufgabe.

Für jedes im Eimer platzierte Hufeisen erhält der Reiter drei Punkte (maximale Punktzahl 15 Punkte).

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

- für ein Verlassen der Gasse oder des Bretts werden jeweils drei Punkte abgezogen (bei dreimaligem Verlassen gilt die Aufgabe als nicht bestanden!)
- für das Berühren oder Verschieben der Stangen gibt es jeweils zwei Punkte Abzug.
- Für jedes daneben werfen eines Hufeisens wird ein Punkt abgezogen.
- wenn alles schief geht, oder wenn mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.

.

b) Stil:

Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1).

Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

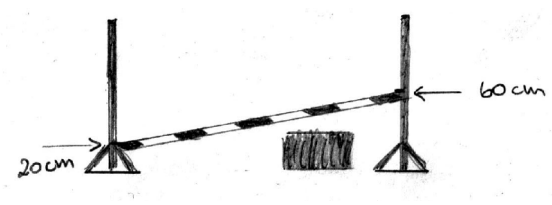
Geländeaufgaben

Geländeaufgabe 1: (Hindernis 1): „Überwinden eines kl. Hindernisses“

1. Materialien

- 2 kleine Hindernisständer
- 1 Sprungstange mit 3,5 Meter
- 3 Ballen Stroh

2. Aufbauanleitung



Die Höhe des Hindernisses entspricht auf der rechten Seite den flach gelegten Strohballen und links der untersten Auflage des Ständers.

Hierzu müssen unbedingt kleine Strohballen verwendet werden mit einer maximalen Höhe von 40 cm.

Dieses Hinderniss kann durch einen Baumstamm ersetzt werden!

3. Ausführungsbeschreibung

Der Reiter muss mit seinem Pferd das Hindernis überwinden. Es muss nicht gesprungen werden! Übersteigen des Hindernisses ist erlaubt.

Achtung: Die Sprungstange unmittelbar über die Mitte der Strohballen in die Auflagen legen !

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.

Stufe 2: Es muss im trab angeritten werden.

Stufe 3: Es muss ein Sprung erkennbar sein.

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter.

6. Unfallverhütung

Es ist darauf zu achten, dass stabile Sprungständer verwendet werden, um die Standfestigkeit zu gewährleisten.

7. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben für das fehlerfreie Überwinden.

Der Reiter muss mit seinem Pferd das Hindernis überwinden. Es muss in der Bezirks- und Landesebene nicht gesprungen werden.

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

- wenn die Stange beim Überwinden aus der Halterung fällt, werden zwei Punkte abgezogen.
- wenn ein Strohballen verschoben wird und die Stange fällt; der Reiter jedoch über das Hindernis kommt, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn alles schief geht oder wenn mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.

b) Stil:

Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1).

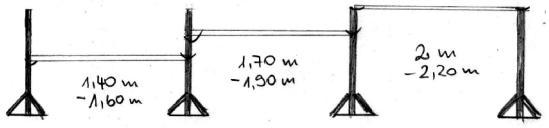
Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

Geländeaufgabe 2: (Hindernis 2): „Tiefer Ast“

1. Materialien

- 2 Hindernisständer ca. 3 m (können auch mit Holzlatten verlängert werden!)
- 1 Plastikrohr Durchmesser 5 bis 10 cm, Länge 2 Meter (KG-Rohr grau)

2. Aufbauanleitung



Hindernis gemäß der Skizze aufbauen.

Wichtig: Das Plastikrohr muss leicht fallen können.

Wenn Pferde und Ponys in einem Wettbewerb starten, kann auch ein Kombinationsaufbau erstellt werden, um zu vermeiden, dass bei jedem Teilnehmer die Höhe geändert werden muss.

Die Höhe der Stangen muss anhand der teilnehmenden Pferde gewählt werden.

3. Ausführungsbeschreibung

Der Reiter muss mit seinem Pferd unter der Stange durchreiten.!

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.

Stufe 2: Die Höhe der Stange wird um 10 cm verringert.

Stufe 3: Die Höhe der Stangen wird um weitere 10 cm verringert.

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter. Die Beweglichkeit des Reiters im Sattel wird geprüft.

6. Unfallverhütung

Auf den sicheren Stand der Ständer ist zu achten.

7. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben für das fehlerfreie Ausführen der Aufgabe.

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

- wenn das Pferd auffällig vor der Stange stockt, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn die Stange fällt, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn alles schief geht oder mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.

b) Stil:

Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1).

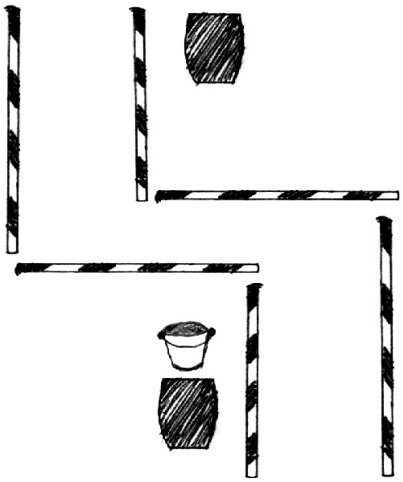
Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

Geländeaufgabe 3: (Hindernis 3): „von A nach B“

1. Materialien

- 2 Tonnen
- 1 Eimer
- 6 Hindernisstangen
- 8 Ziegelsteine oder gleiche Holzblöcke

2. Aufbauanleitung



Die Tonnen wie in der Skizze beschrieben aufstellen. Den Eimer auf die Tonne A stellen und die Stangen auf die Steine legen.

Wichtig: An diesem Hindernis muss ein Helfer stehen, der ggf. die Stangen wieder auflegt und den Eimer immer wieder zum Ausgangspunkt zurück bringt.

3. Ausführungsbeschreibung

Der Reiter muss mit seinem Pferd durch die Gasse gelangen und den Eimer dabei von A nach B bringen. Der Eimer muss auf der Tonne zum Stehen kommen. Sollte der Eimer herunterfallen oder unterwegs verloren gehen, wird abgestiegen und es muss mit dem Eimer wieder aufgestiegen werden.

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.

Stufe 2: Der Eimer wird zu einem drittel mit Wasser gefüllt und muss von A nach B umgesetzt werden.

Stufe 3: Der Eimer wird zu einem drittel mit Wasser gefüllt und muss von A nach B umgesetzt werden. Es muss rückwärts ohne Eimer wieder aus den Stangen geritten werden.

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter. Es muss zeitweise einhändig geritten werden.

6. Unfallverhütung

Es ist darauf zu achten, dass die Stangen korrekt auf den Erhöhungen liegen.

7. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben für das fehlerfreie Ausführen der Aufgabe.

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

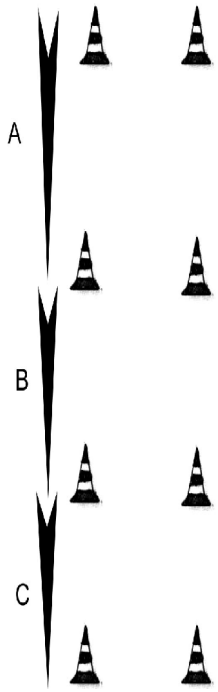
- wenn eine Stange fällt, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn ein Eimer fällt, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn alles schief geht oder wenn mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.

b) Stil:

Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1).

Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

Geländeaufgabe 4: (Hindernis 4): „Gangartenstrecke“



1. Materialien

10 Pylone oder 10 Eimer

2. Aufbauanleitung

Die ersten beiden Pylone werden am Anfang der 30-Meter Strecke parallel in einem Abstand von einem Meter aufgestellt.

Nach fünf Metern die beiden nächsten, nach zehn Metern die nächsten und wieder nach zehn Metern die beiden nächsten und zum Schluss der 30 Meter die letzten beiden Pylonen.

3. Ausführungsbeschreibung

Der Reiter startet zwischen den ersten beiden Pylonen im Schritt. Bei den nächsten Pylonen sollte er mit seinem Pferd traben, an den nächsten galoppieren. Dann wieder traben und bei den letzten Pylonen sollte stehen geblieben werden. Die Gangarten müssen gezeigt werden.

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.
Stufe 2: Die Abstände zu den Gangarten werden jeweils um drei Meter verringert.
Stufe 2: Die Abstände zu den Gangarten werden jeweils um fünf Meter entsprechend der Aufbauanleitung verringert.

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter. Das Pferd sollte ohne Komplikationen in den Gangarten geritten werden können.

6. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben für das fehlerfreie Ausführen der Aufgabe.

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

- wenn die Pylonen umgeritten oder umritten werden, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn der Gangartenwechsel nicht an den vorgegebenen Punkten klappt, so werden für jedes Überschreiten fünf Punkte abgezogen.
- wenn alles schief geht oder wenn mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.
- Die Gangarten müssen gezeigt werden, beim auslassen einer Gangart werden fünf Punkte abgezogen.

b) Stil:

Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1).

Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

Geländeaufgabe 5: (Hindernis 5): „Planenwassergraben“

1. Materialien

- 1 Plane 3x3 oder 3x4 Meter, Farbe rot oder blau
  (wichtig: nur eine Gewebefolie verwenden)
- 2 Hindernisstangen
- 4 Eimer
- 4 Eimer voll Sand

2. Aufbauanleitung

Die Plane wird flach auf den Boden gelegt und rechts und links jeweils durch eine Sprungstange beschwert. Die Plane wird zusätzlich an jeder Seite mit den Eimern, die bis zur Hälfte mit Sand gefüllt sind, befestigt (damit sie beim Durchreiten nicht aus den Stangen gezogen werden kann). Die Breite des Grabens muss zwei Metern betragen. Die Länge des Grabens soll die Sprungstangen nicht überbieten.
Dieses Hinderniss kann auch durch einen natürlichen Graben ersetzt werden.

3. Ausführungsbeschreibung

Der Reiter muss mit seinem Pferd über den Wassergraben gelangen. Es darf nicht gesprungen werden. Als Gangart sollte Schritt gewählt werden.

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.
Stufe 2: Es muss in der Mitte des Grabens stehen geblieben werden.
Stufe 2: Der Graben muss mit Wasser befüllt werden. 10 cm sind auseichend.

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter. Das Pferd sollte vertrauensvoll auf die Plane steigen.

6. Unfallverhütung

Es muss nach jedem Reiter die Plane kontrolliert und gerichtet werden. Nur in einwandfreiem Zustand der Folie darf weiter geritten werden.

7. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben für das fehlerfreie Ausführen der Aufgabe.

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

- wenn ein Pferd über eine Stange tritt, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn das Pferd auffällig vor der Plane stockt, werden zwei Punkte abgezogen.
- wenn alles schief geht oder wenn mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.

b) Stil:

Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1).

Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

Geländeaufgabe 6: (Hindernis 6): „Kavaletti“

1. Materialien

- 1 Kavaletti

2. Aufbauanleitung

3. Ausführungsbeschreibung

Der Reiter muss mit seinem Pferd am rechten Ende des Kavalettis stehen bleiben und vom Pferd aus auf das Kavaletti steigen. Nun muss er über die Stange balancieren und sein Pferd neben sich her führen. Am Ende des Kavalettis wird wieder auf das Pferd gestiegen.

4. Steigerung der Schwierigkeitsgrade

Stufe 1: Ausführung wie in der Aufbauanleitung angegeben.

Stufe 2: Es wird noch etwas in der Hand balanciert.

Stufe 3: Während der Ausführung wie in Stufe 1 muss eine Jacke angezogen werden.

5. Sinn und Zweck des Spiels

Diese Aufgabe prüft Vertrauen, Gehorsamkeit sowie eine feine Kommunikation zwischen Pferd und Reiter. Das Pferd muss an vorgegebenen Punkten gelassen stehen, während der Reiter auf das Kavaletti ab- und wieder aufsteigt.

6. Unfallverhütung

Es ist darauf zu achten, dass ein stabiles Kavaletti verwendet wird, um die Standfestigkeit zu gewährleisten.

7. Bewertung

a) Ausführung:

Insgesamt werden für dieses Spiel 15 Punkte vergeben für das fehlerfreie Ausführen der Aufgabe.

Es können aber Punkte abgezogen werden, und zwar:

- wenn der Reiter beim Absteigen vom Pferd neben das Kavaletti tritt; er aber ohne Fehler balanciert und auch fehlerfrei wieder aufsteigt, werden fünf Punkte abgezogen. Ebenso wenn das Aufsteigen klappt, aber der Reiter beim Absteigen den Boden berührt.
- wenn der Reiter beim Balancieren von der Stange fällt, steigt er aber gut ab und auch wieder auf, werden drei Punkte abgezogen.
- wenn alles schief geht oder wenn mehr als drei Versuche benötigt werden, gilt das Hindernis als nicht ausgeführt und es werden null Punkte vergeben.

b) Stil:

Für den Stil werden Schulnoten in umgekehrter Reihenfolge vergeben (von 6 bis 1).

Gewertet wird das gelassene Stillstehen des Pferdes, feine Hilfengebung des Reiters, vertrauensvolle Heranführung an die Aufgabe sowie eine insgesamt harmonische Ausführung.

Bewertungsbogen : Platzaufgabe 1-6

Name:_____ Gruppe:_____ Startnummer:_____

Aufgabe	***fehlerfrei***	Seil fällt	Ständer fällt	Führen mit Helfer	Zügel in zwei Händen	Je Fehl-versuch	Mehr als 3 Versuche	Stil- Note	Ergebnis
1	15	-3	-4	-10	-2	-5	-15	x 6-1	
	15							x	
Aufgabe	**fehlerfrei**	Stange fällt		Übertreten der Stange		Je Fehl-versuch	Mehr als 3 Versuche	Stil- Note	Ergebnis
2	15	-5		-3		-5	-15	x 6-1	
	15							x	
Aufgabe	**fehlerfrei**	Stange fällt		Stocken des Pferdes		Je Fehl-versuch	Mehr als 3 Versuche	Stil- Note	Ergebnis
3	15	-5		-3		-5	-15	x 6-1	
	15							x	
Aufgabe	**fehlerfrei**	Kugel fällt		Kugel / Tonne fällt		Je Fehl-versuch	Mehr als 3 Versuche	Stil-Note	Ergebnis
4	15	-3		-5		-5	-15	x 6-1	
	15							x	
Aufgabe	**fehlerfrei**	Ball nicht gefangen		Ball nicht eingeworfen		Je Fehl-versuch	Mehr als 3 Versuche	Stil- Note	Ergebnis
5	15	-3		-3		-5	-15	x 6-1	
	15							x	
Aufgabe	**fehlerfrei**	Gasse verlassen	Stange anstoßen	daneben werfen		Je Fehl-versuch	Mehr als 3 Versuche	Stil- Note	Ergebnis
6	15	-3	-2	-1		-5	-15	x 6-1	
	15							x	

Platzierung: _____Endergebnis: _____

Bewertungsbogen Geländeaufgabe 1-6

Name:_____ **Gruppe:**_____ **Startnummer:**_____

Aufgabe	**fehlerfrei**	Stange fällt	Stroh verschoben	Je Fehl-versuch	Mehr als 3 Versuche	Stil-Note	Ergebnis
1	15	-3	-2	-5	-15	x 6-1	
	15					x	
Aufgabe	**fehlerfrei**	Stange fällt	Stocken des Pferdes	Je Fehl-versuch	Mehr als 3 Versuche	Stil-Note	Ergebnis
2	15	-3	-3	-5	-15	x 6-1	
	15					x	
Aufgabe	**fehlerfrei**	Stange fällt	Eimer fällt	Je Fehl-versuch	Mehr als 3 Versuche	Stil - Note	Ergebnis
3	15	-3	-3	-5	-15	x 6-1	
	15					x	
Aufgabe	**fehlerfrei**	Pylone fällt	Pylone umritten	ungenau Reiten	Mehr als 3 Versuche	Stil - Note	Ergebnis
4	15	-5	-5	-5	-15	x 6-1	
	15					x	
Aufgabe	**fehlerfrei**	Stange übertreten	Stocken des Pferdes	Je Fehl-versuch	Mehr als 3 Versuche	Stil - Note	Ergebnis
5	15	-3	-2	-5	-15	x 6-1	
	15					x	
Aufgabe	**fehlerfrei**	Abstieg Fehler	Balancier Fehler	Je Fehl-versuch	Mehr als 3 Versuche	Stil - Note	Ergebnis
6	15	-5	-3	-5	-15	x 6-1	
	15					x	

Platzierung: _____**Endergebnis:** _____

Adresse des jeweiligen Veranstalters!

Teilnehmeranmeldung
für die Bundesreiterspiele der VFD
am ..... auf der Anlage .....

Angaben zum Reiter:

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Ort:_____

Telefon/Fax:_____

Geburtsdatum: _____

VFD Mitglied: ja ○ / nein ○ Hast du ein VFD-Abzeichen: ja ○ / nein ○

Angaben zum Pferd:

Name des Pferdes: _____ Alter des Pferdes: _____

Privatpferd ○ / Schulpferd ○

Besitzer des Pferdes: _____

Versicherungsnr. und Gesellschaft: _____

Hiermit melde ich mich/meinen Sohn/Tochter für die Bundesreiterspiele verbindlich an.
Mir ist bewusst, dass der Sieger dieser Spiele in seiner Altersgruppe zur nächst höheren Bezirks-Landesebene bis hin zur Bundesebene aufsteigt.

Mit der Anmeldung bestätige ich, dass ich die in der Ausschreibung abgedruckten Teilnahmebedingungen gelesen, verstanden und angenommen habe.

_____ _____

Unterschrift (der Erziehungsberechtigten) Unterschrift des Pferdebesitzers

Vereinigung der Freizeitreiter und –fahrer in Deutschland e.V.

Verband der Geländereiter und –fahrer

Anmeldung Bundesreiterspiele im VFD Landesverband

Veranstalter: **Übungsleiter/Stammtisch/Bezirksverband/ Unterverband/Landesverband**

Anschrift

Telefonl/Fax/eMail:

Veranstaltungsort:

Wettkampfleiter: **Landessportwart oder ein von ihm beauftragter Übungsleiter**

Termin:

Die Kosten für Urkunden und Schleifen sind per Rechnung vom Besteller zu bezahlen.

Mit der Unterschrift gewährleistet der Veranstalter, dass die Ausschreibung für die Spiele von einem Erziehungsberechtigten des teilnehmenden Kindes ordnungsgemäß unterschrieben wurde. Die Bewertungsbögen sind dem zuständigen Landessportwart auszuhändigen. Dieser wird in unterstützender Funktion die Spiele begleiten.

_____

Ort, Datum, Unterschrift des Veranstalters

Vom Landessportwart auszufüllen und in Kopie an den Veranstalter zurückzusenden:

Der Landessportwart meldet die Veranstaltung dem zuständigen Beauftragten für die Veranstalterhaftpflicht.

Nur die Platzierungsliste der Landessieger ist an die BGS zu senden, um die Gewinner für die Kategorie Bund einzuladen.
Alle anderen Unterlagen bleiben in den veranstaltenden Landesverbänden.

Die Bundesreiterspiele sind beim Landessportwart gemeldet und genehmigt,

_____

Datum, Ort, Unterschrift LSpW.

Meldeliste Gruppe 1, 7 bis 10 Jahre:

Startnummer	Name	Erreichte Punkte	Platzierung

Diese Liste ist mit den Bewertungsbögen zusammen zu heften und im LV zu archivieren.

NUR die Platzierungsliste der Landesausscheidung gehört in die BGS

Meldeliste Gruppe 2, 11 bis13 Jahre:

Startnummer	Name	Erreichte Punkte	Platzierung

Diese Liste ist mit den Bewertungsbögen zusammen zu heften und im LV zu archivieren.

NUR die Platzierungsliste der Landesausscheidung gehört in die BGS

Meldeliste Gruppe 3, 14-16 Jahre:

Startnummer	Name	Erreichte Punkte	Platzierung

Diese Liste ist mit den Bewertungsbögen zusammen zu heften und im LV zu archivieren.

NUR die Platzierungsliste der Landesausscheidung gehört in die BGS

Meldeliste Gruppe 4, 17-19 Jahre:

Startnummer	Name	Erreichte Punkte	Platzierung

Diese Liste ist mit den Bewertungsbögen zusammen zu heften und im LV zu archivieren.

NUR die Platzierungsliste der Landesausscheidung gehört in die BGS

Meldeliste Gruppe 5, ab 20 Jahren:

Startnummer	Name	Erreichte Punkte	Platzierung

Diese Liste ist mit den Bewertungsbögen zusammen zu heften und im LV zu archivieren.

NUR die Platzierungsliste der Landesausscheidung gehört in die BGS

Platzierungsliste VFD-Reiterspiele

EBENE:_____

Nur die Landessieger Liste in Kopie an die BGS

Platz	*Gruppe*	*Name*	*Adresse*	*Telefon*
1	1			
2	1			
3	1			
1	2			
2	2			
3	2			
1	3			
2	3			
3	3			
1	4			
2	4			
3	4			
1	5			
2	5			
3	5			

Hiermit bestätige ich die Richtigkeit der Angaben

Unterschrift Landessportwart:_____

Bestellliste der Ehrenpreise
für die Bundesreiterspiele

An die Bundesgeschäftsstelle Ich bestelle hiermit:

Anzahl	Ehrenpreise	beinhaltet	Kosten LV	BV
1	Set Erst-Platzierter Gruppe 1 7-10 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 20 €
1	Set Erst-Platzierter Gruppe 2 11-13 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 20 €
1	Set Erst-Platzierter Gruppe 3 14-16 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 20 €
1	Set Erst-Platzierter Gruppe 4 17-19 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 20 €
1	Set Erst-Platzierter Gruppe 5 ab 20 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 20 €
1	Set Zweit-Platzierter Gruppe 1 7-10 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 10 €
1	Set Zweit-Platzierter Gruppe 2 11-13 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 10 €
1	Set Zweit-Platzierter Gruppe 3 14-16 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 10 €
1	Set Zweit-Platzierter Gruppe 4 17-19 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 10 €
1	Set Zweit-Platzierter Gruppe 5 ab 20 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 10 €
1	Set Dritt-Platzierter Gruppe 1 7-10 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 5 €
1	Set Dritt-Platzierter Gruppe 2 11-13 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 5 €
1	Set Dritt-Platzierter Gruppe 3 14-16 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 5 €
1	Set Dritt-Platzierter Gruppe 4 17-19 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 5 €
1	Set Dritt-Platzierter Gruppe 5 ab 20 Jahre	Schleife, Urkunde	5,00 €	Preis aus dem BV-Shop bis 5 €
	Schleifen 4-.... Platzierte Gruppe 1	Schleife		Sponsor BV
	Schleifen 4-.... Platzierte Gruppe 2	Schleife		Sponsor BV
	Schleifen 4-.... Platzierte Gruppe 3	Schleife		Sponsor BV
	Schleifen 4-.... Platzierte Gruppe 4	Schleife		Sponsor BV
	Schleifen 4-.... Platzierte Gruppe 5	Schleife		Sponsor BV

Die bestellten Artikel und die Rechnung sollen an folgende Adresse versandt werden:

Name, Vorname	
Strasse	
PLZ / Ort	

To do-Liste zum Abhaken!!!!

- Übungsleiter mit einem Reitbetrieb anschreiben und zum Mitmachen animieren. Die erste Stufe kann bei ihnen auf der Anlage stattfinden, sozusagen als interner Wettbewerb.

- Geeignete Anlage finden für die weiteren Ebenen (Stammtisch, Bezirks- oder Unterverbände), aber auch schon für die Landesebene.

- Termine festschreiben. Im 1. und 2. Quartal müssen die Landesspiele über die Bühne gebracht werden. Ende des 3. Quartals finden dann die Bundesspiele statt.

- Unbedingt die Ausschreibung und die Anmeldebögen aus der Mappe verwenden (siehe Anhang als Kopiervorlage und als Datei auf CD vorhanden).

- Die Veranstaltung der Versicherung melden.

- Formulare ausdrucken.

- Werbung nicht vergessen.

- Sponsoren ansprechen.

- Die erforderlichen örtlichen Genehmigungen einholen

- Tierarzt und Sanitäter in Rufbereitschaft; ggf. vor Ort

- Landesspezifische Gesetze und Verordnungen sind zu berücksichtigen.

- Prüfer und Übungsleiter können durch Helferteilnahme an dieser Veranstaltung ihre Lizenz-Verlängerung ablegen.

- Rittführer können durch Helferteilnahme die Verlängerung ihres Versicherungsschutzes erreichen

- Pressetext ausgeben, um Werbung für die Veranstaltung zu machen.

To do-Liste Sponsorengewinnung

Sponsoren VFD-Reiterspiele – Gewinnung und Anschreiben

Ein Satz vorweg: Für die unteren regionalen Ebenen ist ein Anschreiben an Firmen **nicht die optimale** Lösung; sondern Unterstützung VOR Ort. Geld sollte man auf dieser Stufe auch noch nicht erwarten, sondern Sachpreise oder zur Verfügung stellen von z. B. Lautsprechern vor Ort; bzw. vom Sponsor um eine für die Veranstaltung nutzvolle Gegenleistung werben. Hier ist es besser:

- örtliche Sattlereien und Reitsportgeschäfte, die Eltern der Reitkinder, Spaßbäder, Tierparks, Museen, Naturparkverwaltungen, die hiesige Feuerwehr, das DRK u.v.a.m. im Vorfeld persönlich anzusprechen.
- über Bratwurst, Kesselgulasch und Kuchenverkauf sowie eine pfiffige Spendenbox oder einen Wettkampf wie Hufeisenzielwurf, Bogenschießen oder Waffelbacken von Muttis bei der Veranstaltung Geld herein zu holen.

Hintergrund: Jugendwettbewerbe von Fechten bis Leichtathletik sind für Sponsoren völlig unattraktiv. Die Kinder selbst haben kein Geld; sind nicht **ihre** „Kunden“ und keine Weltmeister. Jeder führt zwar Jugendarbeit im Credo, aber in Wirklichkeit schauen sie alle nur, wo die „Zahlemänner“ für ihre Produkte herkommen.

Hier sollte seitens der VFD überprüft und gecheckt werden, ob wir für solche Aktionen wie die Bundesreiterspiele (fürs Finale) eventuell einen prominenten Schirmherren oder Förderung bekommen können.

Stufe Landes- und Bundeswettbewerb

- Verschiedene Landesverbände wie Bayern und NRW haben bereits mit Firmen Kooperationen zum Nutzen von eigenen VFD-Mitgliedern abgeschlossen. Diese Kooperationspartner könnten vor den Landesfinalen gezielt angesprochen und um Sponsoring gebeten werden. Gleichzeitig sollte seitens der VFD allen Landesfinalisten eine weitergehende Ausbildung im Verband gesponsert werden.
- Beim Bundesfinale sind Rahmen der Veranstaltung, Preise, Kosten, Überreichung und die Sponsoren Bundessache. Hier wird sich die Pressestelle „preisbeschaffend“ einklinken, sobald Termine, Rahmen, Ort und grober Ablauf fest stehen.

Anschreiben an Unterstützer

(siehe Anhang: als Kopiervorlage und als Datei auf CD vorhanden)

VFD-Bundesreiterspiele

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Pferdefreunde!

Weiße Hosen, weiße Handschuhe und der mal gerade über eine Diagonale auf dem Reitplatz ausgesessene Trab oder der Sprung über einen Oxer prägen derzeit das Bild des Reitsportes. Von da ab geht es immer höher hinüber, immer „versammelter“ quer über den Platz, oder ab zum nächsten Guru oder Therapeuten, der klären soll, warum das Pferdchen den Kopf andauernd schief hält oder im Gelände nicht mehr „mitspielt“. Draußen sicher unterwegs sein können mit den Pferden, das ist seit nunmehr 36 Jahren das Credo der Vereinigung der Freizeitreiter- und –fahrer Deutschlands (VFD). Und auch der Wunsch der meisten Reiter und Pferdebesitzer. Wir möchten mit unseren erstmals 2010 angebotenen VFD-Bundesreiterspielen jetzt auch Kinder und Jugendliche ermuntern, hinauszugehen mit ihrem Pony oder dem Familienpferd. Die Kids sollen Gräben überwinden, müssen Giftpflanzen kennen, unter Ästen abtauchen und mit ihrem Pferd ein Miteinander – und das nicht nur auf einem begrenzten Platz – unter Beweis stellen. Für diesen etwas anderen Reitwettbewerb möchten wir Sie um Ihre Unterstützung bitten.

Mit freundlichem Gruß

To do-Liste für die Pressearbeit

Pressearbeit für VFD-Reiterspiele – Anfangsstufen:

- An Rundfunk, regionale Zeitungen, Anzeigen- und Dorfblätter rechtzeitig zuvor eine Ankündigung plus Foto (falls vorhanden).

- Im VFD- sowie im Internetveranstaltungskalender der Region diese Veranstaltung eintragen.

- Vor Ort (während der Veranstaltung) für Medienvertreter eine Liste mit den Teilnehmern (Name, Alter, Wohnort), den Aufgaben und einen Handzettel zum Veranstalter (Kurzporträt des VFD-Hofes) sowie einen Flyer oder eine Kurzinfo über die VFD bereit halten. Wenn ein Medienvertreter „geortet“ wird, ihn an sprechen und fragen, wie man behilflich sein kann – meist werden Auskünfte zu Namen oder zu den Aufgaben erfragt werden oder für ein Foto sollen die Sieger noch einmal zusammen kommen.

- Selbst, wenn Medienvertreter kommen, sollte man einen Vati oder eine Mutti im Vorfeld als Berichterstatter gewinnen. Noch am Abend der Veranstaltung (spätestens aber am nachfolgenden Sonntag bis Mittag) müssen die Tages-zeitungen ein bis zwei Fotos und einige kurze Sätze über die Veranstaltung bekommen. Dorfblätter und Wochenzeitungen können einige Tage später „bedient“ werden.

Pressearbeit vor der nächsten Stufe – Landes- oder Bundesteilnahme

- Einen der Teilnehmer auf Landes- oder Bundesebene sowie dessen Ausbilder in Wort und Bild (Einwilligung der Eltern vorausgesetzt) vorstellen und diese Info sowie Termin, Ort und Inhalt des Wettbewerbes wieder an die regionalen Medien geben.

Ankündigung für Tageszeitungen sowie regionale Fernsehsender eine Woche vorher, für Gemeindeblätter einen Monat vorher, für Wochenblätter zehn Tage vorher!

Text für Anschreiben (siehe Anhang: als Kopiervorlage und als Datei auf CD vorhanden)
Sehr geehrte Damen und Herren, in der Anlage erhalten Sie eine Vorankündigung für die Reiterspiele der VFD in XXX. Wir möchten Sie herzlich um kostenfreie Veröffentlichung in Ihrem Medium bitten. Auf dem Foto sind Ausbilderin XXX und eine junge Reiter bei den Vorbereitungen zu sehen (Foto: Verein). Recht herzlich laden wir auch einen Vertreter Ihrer Redaktion zur Berichterstattung vor Ort ein. Für weitere Nachfragen zur Veranstaltung steht Ihnen telefonisch oder per Mail XXXX zur Verfügung.
Mit freundlichem Gruß

VFD Reiterspiele am XXXXXX auf dem XXXX-Hof

Ein Reiterwettbewerb besonderer Art findet am xx.xx. ab xx Uhr auf dem Gelände des XXX-Hofes statt. Dort werden in diesem Jahr die Reiterspiele der VFD (Vereinigung der Freizeitreiter- und –fahrer) ausgetragen.
Bei diesem Wettbewerb können die jungen Reiter zeigen, was sie bereits unter Anleitung ihrer Ausbilder gelernt haben. Gleichzeitig sind auf dem Platz und im Gelände Aufgaben zu lösen, die Situationen simulieren, die beim Reiten im Gelände vorkommen können. So ist beispielsweise ein kleiner „Wassergraben“ zu überwinden oder der Reiter muss „tief hängenden Ästen“ ausweichen.
Doch bevor die Kinder in den drei Altersklassen (sieben bis 10, 11 bis 13, 14 bis 16,17 bis 19Jahre und ab 20 bis 99 Jahren) jeweils mit einer Begleitperson auf die Geländestrecke gehen, müssen sie einen Geschicklichkeitsparcours auf dem Platz bewältigen. Zur Ermittlung der Besten trägt abschließend noch ein Theorieteil bei.
Die Sieger werden jeweils in die nächste Kategorie der VFD-Reiterspiele auf Regional- beziehungsweise Landesebene delegiert. Das Finale der besten findet schließlich auf Bundesebene statt.
Infos: Den Veranstaltungsort finden Besucher in XXX, der Reiterhof XXX ist dort ausgeschildert. Parkplätze befinden sich auf dem Hofgelände.
Der Eintritt ist frei. Es gibt einen VFD-Infostand und Kaffee und Kuchen sowie ein kleines Rahmenprogramm des Reitvereins vor der Siegerehrung.
Hintergrund:
Die seit 1973 bestehende Vereinigung der Freizeitreiter ist der zweitgrößte deutsche Reiterverband und vertritt bundesweit insbesondere die Interessen der Geländereiter und –fahrer. Dazu gehört auch eine Ausbildung, die es jungen wie älteren Reitern ermöglicht, sicher, rücksichtsvoll und im Einklang mit dem Pferd im Gelände unterwegs zu sein. Veranstalter ist der VFD-Bezirksverband XXX.

Achtung: Möglichst im Vorfeld jemanden gewinnen, der noch am Sonntag zwei Fotos und fünf Sätze von der Veranstaltung per Mail an die Zeitungen schickt.

(Art der Veranstaltung, Teilnehmerzahl, jüngster und ältester Teilnehmer, Sieger der Altersklassen, einen Satz vom Veranstalter und wie es mit der Delegierung der Sieger weiter geht).

Auch fürs VFD-Internet bitte ein Foto und drei Sätze!!

Vereinigung der Freizeitreiter
und –fahrer in Deutschland e.V.

Verband der Gelände– und Wanderreiter und -fahrer

Landesverband

An
alle Übungsleiter und Prüfer
der VFD LV
, den

VFD-Reiterspiele

Liebe Übungsleiter und Prüfer der VFD,

hiermit möchte ich Sie zu unserer nächsten Veranstaltung, die zur Ausweisverlängerung genutzt werden kann, einladen. Die Teilnahme ist kostenfrei und unterstützt die Arbeit des Landesverbandes.

Anmeldung bitte bis zum **_____ 20.....** per Post/Mail oder Fax an folgende Adresse senden: Landesportwart:

Die Beschreibung findet Ihr in der Anlage. Auf eine rege Teilnahme freut sich der Landesvorstand.

Wir wünschen eine gute Anreise und verbleiben

mit freundlichen Grüßen

Sportwart des VFD-Landesverbandes

Bundesreiterspiele Samstag/Sonntag, ...20.....
(für VFD-Übungsleiter und VFD-Prüfer)

Der Übungsleiter/Prüfer unterstützt durch seine aktive Anwesenheit die Durchführung der Spiele auf dem

Reithof .....

Die Lizenzverlängerung für Übungsleiter und Prüfer nach ARPO wird mit 10 UE angerechnet.
Übungsleiter und Prüfer, die die Veranstaltung mit organisieren und im Vorfeld helfen, erhalten eine **Lizenzverlängerung, die mit 20 UE angerechnet wird.**

Beginn der Veranstaltung: ……. Uhr, voraussichtliches Ende ……. Uhr

..... Uhr	**Vorbesprechung und Einteilung der ÜL/Prüfer**
..... Uhr	**Durchführung der Spiele**
..... Uhr	**Abschlussbesprechung**

Der praktische Teil findet in der Reithalle und im Gelände statt; bitte dem Wetter entsprechende Kleidung und Schuhwerk mitbringen.

Anmeldung:

Hiermit melde ich mich für die Verlängerungsveranstaltung der VFD an:

- o Ich komme nur zur Veranstaltung (10 UE)
- o Ich erkläre mich bereit, im Vorfeld auch Aufgaben zu übernehmen (20 UE)

Name des Übungsleiters /Prüfers:

_____

Adresse: _____

Telefonnummer/eMail: _____
(für evtl. Rückfragen und ggf. Unterlagen)

Datum: _____2010 Unterschrift: _____