

# Prüfungsbeschrieb - SwissMôt 2018



## Fahnenrennen

Diese Prüfung wird einzeln geritten.

1. Die Zeit wird beim Eingangstor gestartet und gestoppt.  
Der Reiter steigt in den Jutesack und hüpfet, mit dem Pferd nebenher führend, zu X.
2. Aufsitzen, die rote Fahne fassen und um die beiden Tonnen herum reiten, zurück zu X und die rote Fahne wieder einstecken.  
Die Tonnen werden auf rechte Hand, also von aussen nach innen umritten. (siehe Plan)
3. Grüne Fahne (analog Punkt 2)
4. Absitzen und mit dem Jutesack zurück zum Eingangstor hüpfen. Pferd wiederum an der Hand.

### Bewertung:

Hier geht es um die Schnelligkeit - die schnellste Zeit gewinnt

ACHTUNG - Harmonie ist uns ebenfalls wichtig, wir wollen keine groben Einwirkungen auf das Pferd sehen. Die Richter können grobes Reiten bzw. Führen mit zusätzlichen Sekunden bestrafen (☹ = 5 Sek).

## Prüfungsbeschrieb - SwissMôt 2018



### Reise nach Island

Diese Prüfung kann mit dem Spiel "Reise nach Jerusalem" verglichen werden. In der Halle liegen farbige Tücher am Boden. Während die Musik spielt, wird nach Ansage vom Speaker auf linke oder rechte Hand, ganze Bahn im Trab oder Tölt geritten. Stoppt die Musik wird auf ein Tuch zugeritten, der Reiter sitzt ab und muss ein Tuch besetzen. Derjenige der kein Tuch für sich beanspruchen kann scheidet aus.

#### Bewertung:

Hier geht es um die Schnelligkeit. Wer ein Tuch erwischt darf weiter reiten, wer nicht scheidet aus.

Derjenige der als letzter und einziger noch auf einem Tuch steht, hat gewonnen.

Es kann sein, dass in einer Runde mehrere Tücher fehlen.

ACHTUNG - Harmonie ist uns ebenfalls wichtig, wir wollen keine groben Einwirkungen auf das Pferd sehen. Die Richter können grobes Reiten mit einem ☹ bestrafen (solche Reiter müssen die Halle ebenfalls verlassen).

# Prüfungsbescrieb - SwissMôt 2018



## **Stafette (2 – 4 Personen)**

Diese Prüfung zählt nur für die Teamwertung (es gibt keine separate Rangverkündigung) und wird im Team gestartet. Jeder Posten muss absolviert werden. (Zeit: max. 6 Min.)

Sie muss nicht von allen Teammitgliedern geritten werden! Um die Teamwertung zu erhalten müssen mindestens zwei Reiterpaare starten.

### Reiten

1. Hawaii-Kette anziehen, Tor öffnen und hindurch reiten
2. Schlitten mit Delfin drauf am Strick halten und bis zu den Pylonen ziehen. (Schlitten muss zwischen den Pylonen stehen)
3. Roten Schal nehmen und über den Fino-Strip reiten
4. Hawaii-Kette und Schal an das nächste Teammitglied übergeben

### Boden (Pferd wird geführt)

1. Slalom über Hindernisse. Das Pferd muss das Hindernis überwinden und der Reiter unter dem Hindernis hindurch. Zwischen den Hindernissen müssen Pferd und Reiter die Seiten wechseln.
2. Dem Löwen ein Halstuch anziehen
3. Das Pferd im markierten Kreis stehen lassen und mit dem Steckenpferd um das Pferd herum „galoppieren“
4. Hawaii-Kette an Handpferde-Reiter übergeben

### Handpferd

1. Ball über die Kugelbahn stossen
2. Aufteilen um die Blumentöpfe mit Ballonen. Handpferd geht rechts, Reitpferd geht links an den Blumentöpfen vorbei
3. Im markierten Kreis stehen bleiben und das Handpferd um das Reitpferd herum lotsen
4. Hawaii-Kette an Blinden-Reiter übergeben



Blinder Reiter (wird vom Führer angewiesen)

(Der Führer dient nur zur Sicherheit - übertriebene Eingriffe des Führers können bestraft werden)

Dem Reiter werden die Augen verbunden. Der Führer weist den Reiter an.

1. Farbigen Ball aus einem Kessel nehmen
2. Slalom um die Stäbe reiten
3. Farbigen Ball in passenden Becher legen
4. Wasserbecher nehmen und durch eine Gasse reiten
5. Wasser in Eimer leeren

Bewertung:

Hier geht es um Teamzusammenarbeit, die Geschicklichkeit und die Schnelligkeit.

Jeder Parcours muss absolviert werden.

Es darf nur nacheinander gestartet werden (Frühstarts geben Strafpunkte).

Pro Aufgabenteil können max. 2 Punkte erreicht werden. (Aufgabe erfüllt = 2 Punkte / Aufgabe teilweise erfüllt = 1 Punkt / Aufgabe nicht erfüllt = 0 Punkte).

Jedem Team stehen 6 Min. zur Verfügung. Wer schneller ist bekommt die restliche Zeit als Punkte gutgeschrieben.

Grobes Reiten bzw. Führen kann bestraft werden (⊖ = 5 Sek).

# Prüfungsbeschrieb - SwissMôt 2018



## Dreigang

### Anforderungen:

Drei der folgenden Aufgabenteile werden geritten:

**Beliebiges Tempo Tölt**

**Arbeits- bis Mitteltempo Trab**

**Mittelschritt**

**Arbeits- bis Mitteltempo Galopp**

**Rennpass**

- Die drei ausgewählten Aufgabenteile müssen bei der Nennung angegeben werden
- Die Hand- und Gangreihenfolge kann bei der Nennung angegeben werden, wird jedoch nicht zwingend berücksichtigt
- Die Prüfung wird in 3er oder 4er Gruppen geritten
- Die Richter werten die Aufgabenteile mit Noten von 0 - 10 (gemäss FIPO E CH 2018)
- Die besten 5 Reiterpaare qualifizieren sich für das Finale.  
Im Finale werden alle Gangarten geritten. Rennpass wird ggf. zum Schluss gezeigt. Die 3 besten Noten zählen für den Schnitt.  
(Reiterpaare welche an World-Ranking Prüfungen teilnehmen, sind im Finale nicht zugelassen).

# Prüfungsbeschrieb - SwissMôt 2018



## Tölt - T8

### Anforderungen:

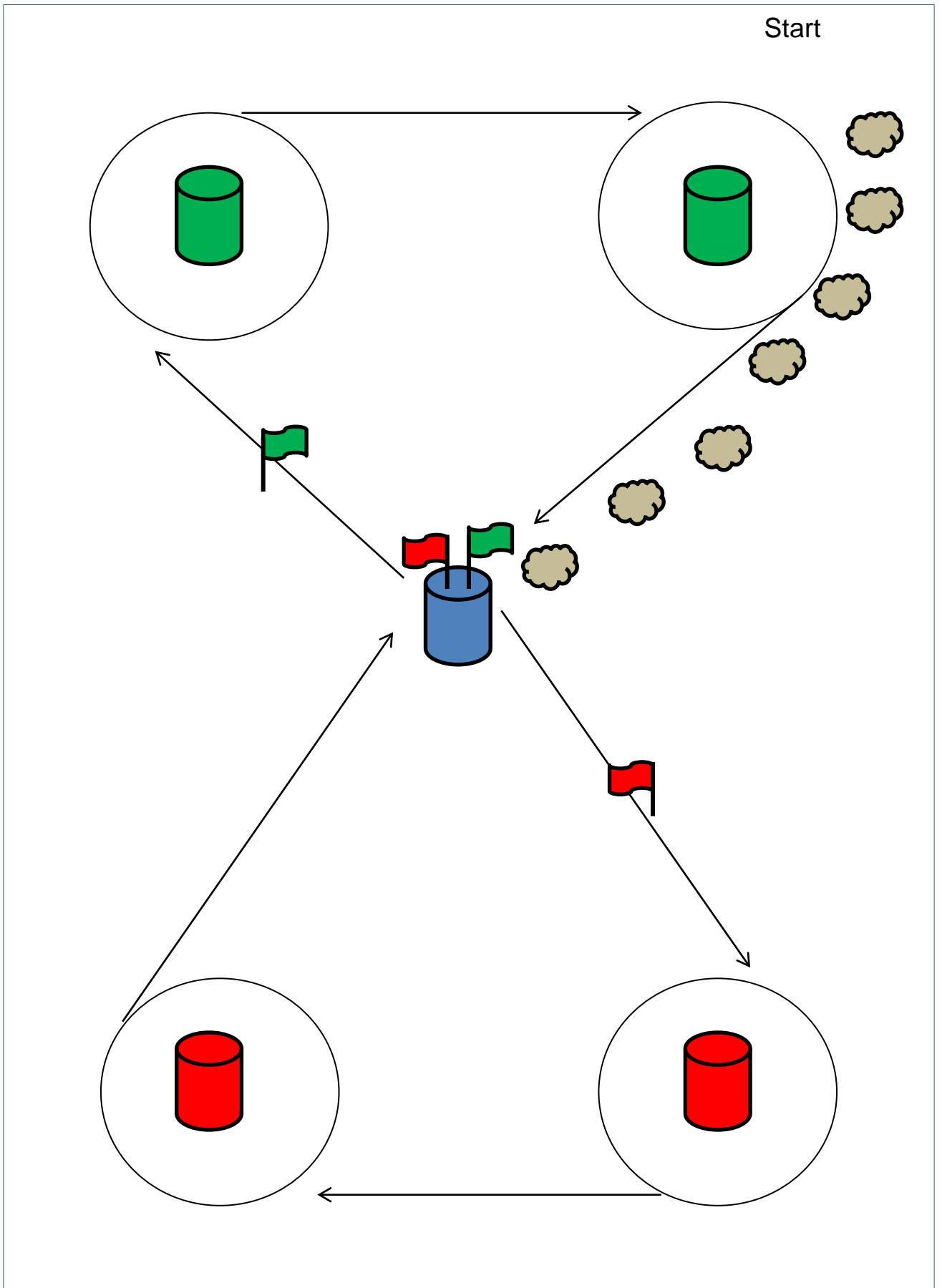
1. Beliebiges Tempo Tölt

Durchparieren zum Schritt und beliebig kehrt.

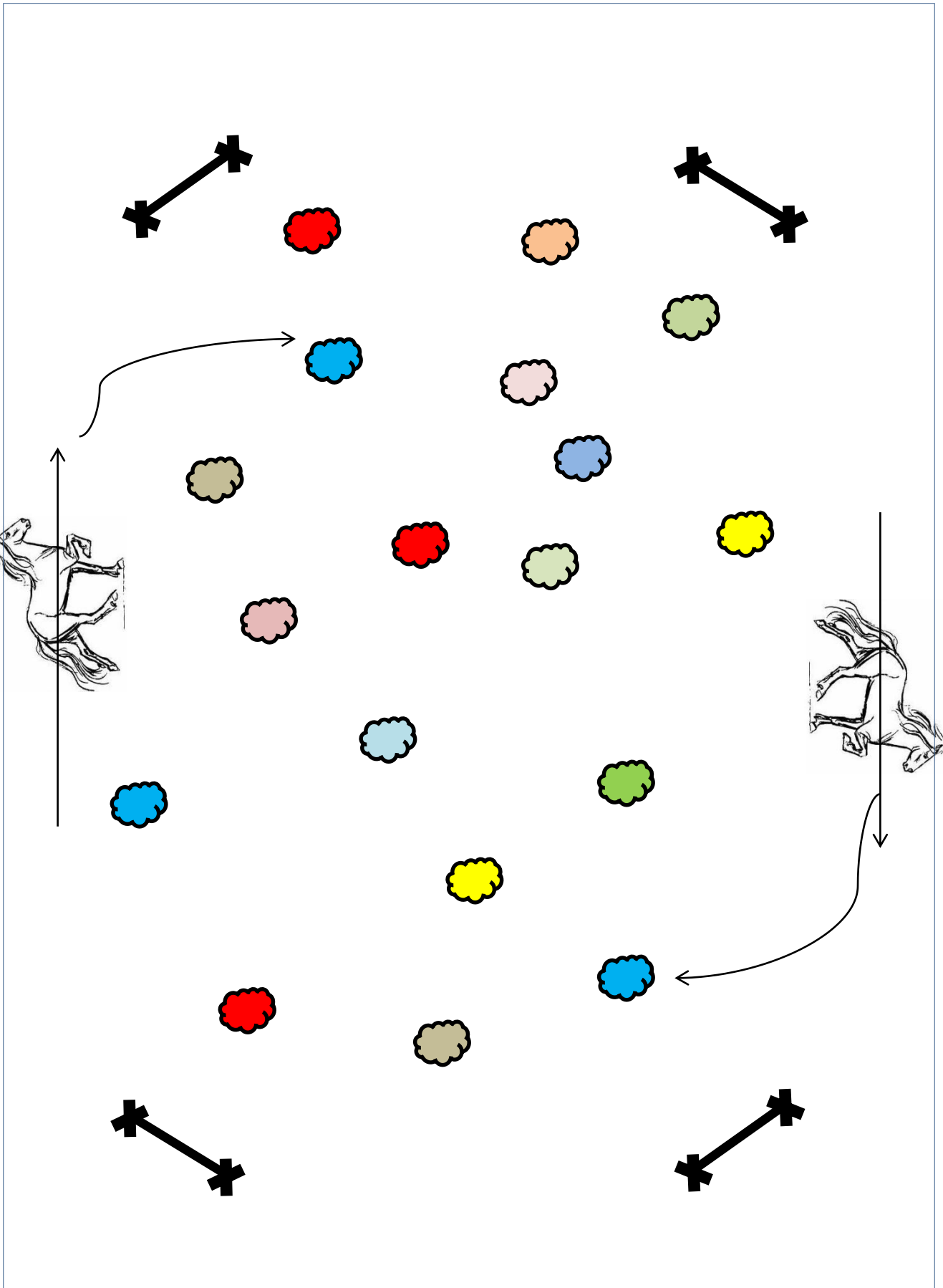
2. Beliebiges Tempo Tölt

- Die Prüfung wird in 3er oder 4er Gruppen geritten
- Die Richter werten die Aufgabenteile mit Noten von 0 - 10 (gemäss FIPO E CH 2018)
- Die besten 5 Reiterpaare qualifizieren sich für das Finale.  
(Reiterpaare welche an World-Ranking Prüfungen teilnehmen, sind im Finale nicht zugelassen).

# Fahrenrennen



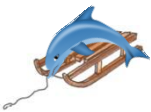
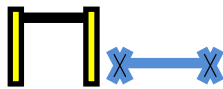
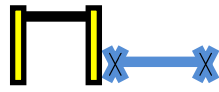
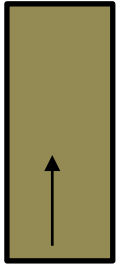
# Reise nach Island



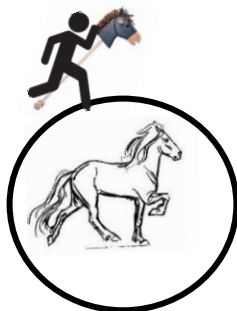


# Stafette

Boden



Reiten



Handpferd

Blinder Reiter

