

Ausschreibung

3. Internationale Deutsche Meisterschaften der Kavallerie



29. Mai – 31. Mai 2015

Allgemeine Bestimmungen:

1. Die Veranstaltung findet statt am:
29., 30. und 31. Mai 2015 auf der Rennbahn Boxberg bei Gotha.
2. In einer Mannschaftsprüfung werden drei Mannschaften platziert. In einer Einzelprüfung wird 1/3 der Starter platziert.
Änderungen vorbehalten.
3. Die Unterbringung der teilnehmenden Pferde erfolgt in den Stallungen der Rennbahn Boxberg. Die Unterbringung, Stroh und Heu ist unentgeltlich. Kraftfutter ist durch die Teilnehmer selbst mitzuführen.
4. Startberechtigt sind Teilnehmer aus der Bundesrepublik Deutschland und aus dem Ausland:
Mannschaften (4-8 Reiter) für die Mannschaftsprüfungen
Einzelreiter für die Einzelprüfungen
5. Unterbringung: Gemeinsamer Schlafräum auf der Rennbahn (Feldbetten, Schlafsäcke etc. sind mitzubringen). Zelte können aufgestellt werden. Hotelliste kann angefordert werden.
6. Verpflegung vor Ort (Gaststätte der Rennbahn)
7. Pferdewechsel ist nur für die Mannschaftswettbewerbe innerhalb einer Mannschaft erlaubt
8. Pro Reiter dürfen max. 2 Pferde in den Einzelwettbewerben gestartet werden
9. Veterinärärztliche Anforderungen siehe gesonderte Bestimmungen.
10. Mindestalter der teilnehmenden Pferde: 5 Jahre
11. Mindestalter der Teilnehmer: 18 Jahre
12. **Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr und eigene Verantwortung.**
Schadensersatzansprüche an den Veranstalter, deren Mitarbeiter und alle die im Zusammenhang mit dem Veranstalter beauftragten Personen sind ausgeschlossen. Dasselbe gilt auch für die Angehörigen und unterhaltsberechtigten Personen des Teilnehmers. Der Teilnehmer stellt den Veranstalter und deren Mitarbeiter auch von Ansprüchen Dritter frei, die im Zusammenhang mit einem vom Teilnehmer verursachten Schaden entstehen. Sie tragen die alleinige zivil- und strafrechtliche Verantwortung für alle von ihnen oder ihren Pferden verursachten Schäden, soweit hiermit kein Haftungsausschluss vereinbart wird.
13. **Der Teilnehmer sorgt selbst für ausreichenden Haftpflichtversicherungsschutz.** Es besteht keine zusätzliche Unfallversicherung, welche der Veranstalter für die Teilnehmer abgeschlossen hat.
14. Den Weisungen der vom Veranstalter beauftragten Personen ist jederzeit Folge zu leisten. Bei Zuwiderhandlungen kann der Teilnehmer ohne Erstattung



der Teilnahmegebühr von der Veranstaltung ausgeschlossen werden. Gefährdet ein Teilnehmer durch riskantes, rücksichtsloses Verhalten Leben und Gesundheit anderer Teilnehmer oder Zuschauer usw., wird er von der Veranstaltung ausgeschlossen. Der Teilnehmer haftet für Personen- und Sachschäden Dritter, wenn er diese durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit verursacht.

15. Der Veranstalter übernimmt keine Gewähr für den Zustand der Rennbahn und deren Einrichtungen. Der Veranstalter kann zurücktreten, wenn außergewöhnliche Umstände oder höhere Gewalt die Durchführung der Veranstaltung verhindern.
16. Die Rechte an Bildmaterial, das bei den Veranstaltungen durch den Veranstalter oder durch ihn beauftragte Personen erstellt wird, liegen ausschließlich beim Deutschen Kavallerieverband. Unberücksichtigt davon bleibt das Urheberrecht.
17. Veranstalter:

Deutscher Kavallerieverband e.V.

Von-Knöringen-Strasse 9
D-89343 Jettingen-Scheppach
Tel: +49 (0) 8225 90000
Fax: +49 (0) 8225 6638049
E-Mail: admin@kavallerie.net



Besondere Bestimmungen:

1. Nennungsschluss:
12. April 2015, 20 Uhr.
Ausschließliche Online-Nennung (über gesonderten Link auf Internetseite www.kavallerie.net)
Die Online-Nennung wird am **28. Februar 2015** durch Freischalten des Links auf www.kavallerie.net geöffnet.
2. Das Komitee behält sich vor:
 - Bei weniger als 5 Nennungen und 3 Teilnehmern die Prüfung ausfallen zu lassen.
 - Die Ausschreibung und die Zeiteinteilung zu ändern
3. Änderungen der Ausschreibung werden auf der Internetseite des Kavallerieverbands www.kavallerie.net veröffentlicht.
4. Einsatz:
Mannschaftsprüfung (pro Mannschaft): €20,-
Einzelprüfung (pro Starter): €5,-
5. Die Startreihenfolge wird für alle Prüfungen vom Veranstalter auf Grundlage eines sinnvollen organisatorischen Ablaufs festgelegt.
6. Die Prüfungs- und Turnierplätze dürfen vorher zu Pferde nicht benützt werden. Verfehlung hiergegen führen zum Ausschluss.
7. Übungshindernisse und –ziele werden auf gesondert ausgewiesenen Abreitebereichen bereitgestellt.
8. Die **Meldestelle** öffnet ab Donnerstag, dem **28. Mai 2015, 15:00 Uhr**.
9. Spätestens 45 Minuten vor Beginn einer Prüfung sind die wirklich teilnehmenden Pferde dortselbst bindend zu melden. Verspätete Startmeldung schließt von der Teilnahme aus.
10. Die Teilnehmer haben sich spätestens 15 Minuten vor Beginn ihrer Prüfung auf dem Vorbereitungsplatz bereit zu halten.
11. Beim Einreiten auf den Turnierplatz haben sich die Teilnehmer im Galopp vor die Richter zu begeben, zu grüßen.
12. Jedes Pferd muss während einer Prüfung gut sichtbar rechts und links am Zaumzeug in Höhe des Stirnriemens die Programmnummern tragen. Diese Kopfnummern sind bei der Meldestelle zu empfangen.
13. Spätestens 1 Stunde nach Beendigung einer Prüfung wird das Ergebnis öffentlich bei der Meldestelle ausgehängt.
14. Die Siegerehrung einer Prüfung erfolgt direkt im Anschluss an die jeweilige Prüfung. Sie erfolgt für alle Prüfungen mit Pferden. Ausnahmen entsprechend Zeitplan oder Entscheidung der Richter vor Ort.
15. Anzug:
Auf dem Turnierplatz: Dienstanzug gemäß nationaler Bestimmung und Epoche ohne Waffen.
Bei den Prüfungen ggf. entsprechend besonderer Bestimmung.



Prüfungen (Beschreibungen im Anhang):

Mannschaftsprüfungen:

- **D1. Mannschaftsdressur.** In der Art einer Abteilungsbesichtigung mit aufgenommener Blankwaffe (Seitengewehr oder Lanze). Feldmarschmäßig.
- **S1. Geländeritt Klasse E.** Mannschaftsspringen Gelände. Feldmarschmäßig.
- **P1. Patrouillenritt.** Taktische Aufgabe im Gelände um den Boxberg mit 6 Stationen inkl. Schießen (zurückzulegende Strecke ca. 25-30 km). Feldmarschmäßig
- **W1. Mannschaftswaffenreiten (Lanze und Degen/Säbel) Klasse L.** Feldmarschmäßig.
- **K1. Mannschafts-Military (mit Deutscher Meisterschaft).** Kombinationswertung aus D1, S1, P1, W1

Einzelprüfungen:

- **D2. Dressur Preisreiten Klasse L.**
- **S2. Jagdspring-Prüfung Klasse E.** Punkte, Zeit
- **W2. Waffenreiten Degen/Säbel und Pistole Klasse L.** Feldmarschmäßig
- **W3. Waffenreiten Lanze Klasse L.** Feldmarschmäßig
- **W4. Waffenreiten Degen/Säbel Klasse M.** Feldmarschmäßig
- **W5. Waffenreiten Lanze Klasse M.** Feldmarschmäßig
- **K2. Einzel-Military (mit Deutscher Meisterschaft).** Kombinationswertung aus D2, S2, W2
- **R1. „Armee Jagd-Rennen“**



Vorläufige Zeiteinteilung:

Tag	Zeit	Prüfung	Teilnehmer	Ort
Donnerstag, 28. Mai	bis 19:00	Ankunft Teilneh- mer, Veterinärprü- fung, Aufstallung	Teilnehmer	Rennbahn (Stallun- gen)
	19:00	Einweisung Teil- nehmer in Patrouil- lenprüfung	Mannschaftsführer	Rennbahngaststät- te
Freitag, 29. Mai	08:00	P1. Patrouillenritt	Teilnehmer	Abritt vor Renn- bahntribüne
	18:00	Besprechung	Mannschaftsfüh- rer, Richter	Rennbahngaststät- te
	20:00	Empfang des Deutschen Kavalle- rieverbands (mit Siegerehrung Patrouillenritt)	Teilnehmer, Helfer, geladene Gäste und Sponsoren	Rennbahngaststät- te
Samstag, 30. Mai	07:00	D2. Dressur Preis- reiten Kl. L	Teilnehmer	Dressurplatz
	09:00- 12:00	Einweisung Pistole für Prüfung W2	Teilnehmer	Nordseite Tribüne
	10:30	S2. Jagdspring- Prüfung Kl. E	Teilnehmer	Springplatz
	14:00	D1. Mannschafts- dressur	Teilnehmer	Tribünengerade
	16:00	Parcoursbesichti- gung (mit Pferden) S1	Teilnehmer	Geländestrecke
	16:30	S1. Geländeritt	Teilnehmer	Geländestrecke
	19:30	Abritt zur Retraite	Teilnehmer	Tribüne vor Renn- bahn
	20:30	Retraite	Teilnehmer	Marktplatz Gotha
Sonntag, 31. Mai	08:00	W2. Waffenreiten Degen/Säbel und Revolver Kl. L	Teilnehmer	Tribünengerade
	10:30	W3. Waffenreiten Lanze Kl. L	Teilnehmer	Tribünengerade
	12:30	W4. Waffenreiten Degen/Säbel Kl. M	Teilnehmer	Tribünengerade
	14:00	W5. Waffenreiten Lanze Kl. M	Teilnehmer	Tribünengerade
	15:00	Armee-Jagd-	Teilnehmer	Außengeläuf



		Rennen		
	15:30	Showvorführungen	Vorführende	Tribünengerade
	16:30	W1. Mannschafts- waffenreiten Kl. L	Teilnehmer	Rennbahn
	17:30	Abschlussparade mit Siegerehrung Military und Deut- sche Meisterschaft	Alle Teilnehmer	Tribünengerade



Anlagen zur Ausschreibung

Beschreibung der Prüfungen



D1. Mannschaftsdressur („Abteilungsbesichtigung“)

Anforderungen:

Eine Mannschaft von 4 bis 6 Reitern (Führer der Abteilung eingereicht oder an der Spitze (nur bei Mannschaften bei 5 bis 6 Reitern) absolviert eine Vorstellung mit den Basisanforderungen (siehe Dokument „D1. Mannschaftsdressur – Basisanforderungen“), deren Abfolge fest vorgegeben ist. Es kann mit Musik geritten werden. Die Musik kann nach freiem Ermessen gewählt werden. Kommandos sind erlaubt. Die Reiter reiten die Prüfung mit gezogenem Seitengewehr oder Lanze. Geritten wird auf einem markierten Viereck 30 x 100 m.
Zeitvorgabe: max. 5 Minuten

Bewertung:

Jede gezeigte Basisanforderung (EST.1-EST.6, FT.1-FT.5, FG.1-FG.3 entsprechend Dokument „D2. Mannschaftsdressur - Basisanforderungen“) ergibt max. 10 Punkte plus folgende generelle Bewertung:

- Gesamteindruck (Frische des Ablaufs, Kommandogebung und –ausführung, militärischer Eindruck) = max. 40
- Vollständigkeit der feldmarschmäßigen Ausrüstung = max. 20

Wird eine Basisanforderung mehrmals hintereinander gezeigt, zählt die erste Ausführung.

Max Ergebnis der Mannschaft: 200

Ausschluss bei Sturz eines Reiters und/oder Verlust der Blankwaffe

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel und feldmarschmäßiger Ausrüstung entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Dienstzaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Hilfszügel, Bandagen, Gamaschen nicht erlaubt

Ausrüstung des Reiters:

feldmarschmäßige Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche; feldmarschmäßige Bewaffnung

Zusätzliche Erläuterungen:

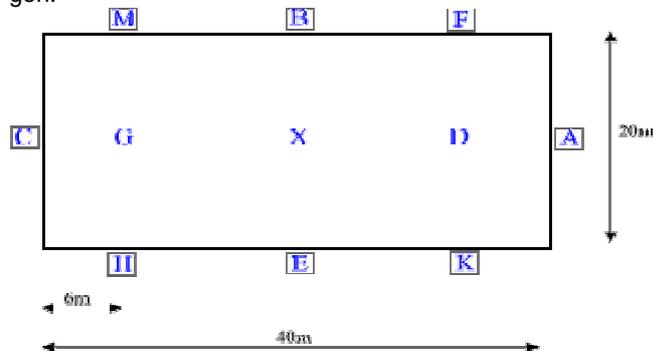
Die Prüfung ist einer Exerzierbesichtigung nachempfunden, wie sie in den historischen Kavallerieregimentern jährlich durch einen vorgesetzten Offizier durchgeführt wurde. Dabei wurde ein Zug oder eine Eskadron vom kommandierenden Offizier derselben vorgestellt und vorgeritten.



D2. Dressur Preisreiten Klasse L (Einzel)

Anforderungen:

Dressurplatz auf Sand oder Grass 20 x 40 Meter, mit international standardisierten Dressurviereckbegrenzungen.



Trab (außer Mitteltrab) ausgesessen geritten. Die Prüfung kann auswendig oder nach Kommando geritten werden.

1. A Einreiten im Arbeitstrab, X halten, grüßen
Im Arbeitstempo antraben, C rechte Hand.
2. B Mittelzirkel 20 Meter
B Volte 10 Meter im versammelten Trab
3. K X M Handwechsel im Arbeitstrab
4. E Mittelzirkel 20 Meter
E Volte 10 Meter im versammelten Trab
5. F X H Handwechsel Mitteltrab
H Arbeitstrab
6. C Im Arbeitstempo angaloppieren
7. A Volte 15 Meter im versammelten Galopp
8. K-H Mittelgalopp
C Arbeitstrab
9. M Mittelschritt
M X K Durch die ganze Bahn wechseln
10. K Arbeitstrab
A Arbeitsgalopp
11. F-M Mittelgalopp
12. C Volte 15 Meter im versammelten Galopp
13. C Arbeitstrab
14. E Links um
X Halten, 5 Sekunden stillstehen, im Arbeitstempo antraben
B rechte Hand
15. A auf die Mittellinie abwenden
X Schritt, Schenkelweichen nach M
M im Arbeitstempo antraben
16. C auf die Mittellinie abwenden
X Schritt, Schenkelweichen nach F
F im Arbeitstempo antraben
17. A auf die Mittellinie abwenden
G Halten, Grüßen

Verlassen des Dressurvierecks im Schritt am langen Zügel

Bewertung:



Jede Lektion erhält max. 10 Punkte plus folgende generelle Bewertung:

- Sitz und Einwirkung des Reiters, Hilfengebung = max. 20
- Durchlässigkeit, Gehorsam und Frische des Pferdes = max. 20
- Wird eine Lektion durchgehend einhändig geritten, gibt es pro Lektion einen Aufschlag von 1 Punkt

Max Ergebnis des Reiters: 227

Abzüge/Ausschlüsse:

- Jedes Verreiten -2 (beim 3. Mal Ausschluss)
- Verlassen des Dressurvierecks mit allen vier Beinen Ausschluss.

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel entsprechend nationalem Reglement und Epoche oder englischer Pritchsattel; Ausrüstung des Pferdes entsprechend nationaler Vorschrift und Epoche; Hilfszügel, Bandagen, Gamaschen nicht erlaubt

Ausrüstung des Reiters:

Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche für Reitsport, Reitgerte nicht erlaubt



S1. Geländeritt Klasse E (Mannschaftsspringen)

Anforderungen:

Die Geländestrecke mit ca. 1 km Länge führt über 10 Geländehindernisse (max. Höhe 80-90 cm, max. Weite 105 cm, Tiefsprung max. 80-90 cm). Tempovorgabe: 400 m/Minute, nach der sich die erlaubte Zeit (EZ) richtet. Eine Mannschaft kann mit ihrer Maximalstärke starten (d.h. max 4-6 Reiter), mindestens jedoch mit einem Reiter.

Bewertung:

Es wird die Leistung der gesamten Mannschaft zwischen Start- und Ziellinie nach Punkten und Treffgenauigkeit der EZ gewertet.

Haben mindestens 3 Reiter einer Mannschaft ein Hindernis überwunden ergibt dies 20 Punkte. 2 Reiter 10 Punkte und 1 Reiter 5 Punkte.

Die Zeit wird gemessen beim Durchreiten der Startlinie durch den ersten Reiters einer Mannschaft und beim Durchreiten der Ziellinie durch den letzten Reiters einer Mannschaft.

Überschreiten der EZ ergibt Punktabzug: 2 Strafpunkte je angefangene Sekunde.

Am Schluss werden die Punkte addiert bzw. Strafpunkte abgezogen.

Zeitstrafe für Nichteinhalten der Mindestausrüstung: + 2 Sekunden pro Reiter mit nicht eingehaltener Mindestausrüstung

Ein Ungehorsam bestraft sich durch die Zeit. Bei Ausfall (z.B. Sturz) eines Reiters wird die Mannschaft weiter bewertet, solange sie aus mindestens 1 Reiter besteht.

Max Ergebnis einer Mannschaft: 200

Bei Punktgleichstand Rangierung nach der kürzeren Zeit.

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel und feldmarschmäßiger Ausrüstung entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Dienstzaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche; keine Hilfszügel; Bandagen und Gamaschen erlaubt.

Mindestausrüstung: Vorderpackung (z.B. Vorderpacktaschen, Pistolenholster, Mantelrolle) und Hinterpackung (z.B. Hinterpacktaschen, Mantelrolle), Degen oder Säbel

Ausrüstung des Reiters:

feldmarschmäßige Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche; feldmarschmäßige Bewaffnung; Sicherheitsreithelm erlaubt



S2. Jagdspring-Prüfung Klasse E (Einzel)

Anforderungen:

Es wird ein Parcours mit 10 Hindernissen geritten (Steilsprünge 80 cm, Hochweitsprünge 75-105 cm in der Tiefe). Der Parcours enthält einzelne Hindernisse wie Hoch- und Hochweitsprünge. Zwischen den Hindernissen weite Galoppstrecken. Tempovorgabe 350 m/Minute, nach der sich die erlaubte Zeit (EZ) richtet.

Bewertung:

Fehlerfreies Überwinden eines Hindernisses ergibt 20 Punkte. Am Schluss werden die Punkte addiert. Ein Ungehorsam bestraft sich durch die Zeit. Sturz oder der dritte Ungehorsam führen zum Ausschluss. Wird ein Hindernis aufgrund eines Ungehorsams verrückt oder umgeworfen, wird entsprechend abgeläutet, die Zeit angehalten, nach Aufbau und Freigabe die Zeit wieder weitergelaufen lassen, und es werden im Anschluss zu der gebrauchten Zeit 6 Sekunden hinzugerechnet.

Bei Überschreiten der EZ: 2 Strafpunkte je angefangene Sekunde

Das Überschreiten der Höchstzeit (doppelte erlaubte Zeit) führt zum Ausschluss.

Max Ergebnis des Reiters: 200

Bei Punktgleichstand Rangierung nach der kürzeren Zeit.

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel entsprechend nationalem Reglement und Epoche oder englischer Pritschsattel; Dienstzaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche oder Trensenzaum; Martingal erlaubt; Bandagen und Gamaschen zulässig

Ausrüstung des Reiters:

Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche für Reitsport; Sicherheitsreithelm erlaubt



P1. Patrouillenritt (Mannschaft)

Anforderungen:

Eine Patrouille bekommt einen Einsatzauftrag über ca. 25-30 km mit Überprüfung kavalleristischer Kenntnisse/Fähigkeiten im Gelände:

- Pünktlichkeit, ökonomisches Reiten, Einhalten von Zeitvorgaben bei Erhaltung der vollen Einsatzfähigkeit von Pferd und Reiter
- Orientieren im Gelände
- Erfassen der Lage, des Auftrags, Lagebeurteilung, Befehlsausgabe
- Taktisches Reiten, kavalleristisches Reiten, Wahl und Nutzung des Geländes, kav. Formen, Exerzieren
- Überwinden von Hindernissen
- Schießen mit Kurz- und Langwaffen

Bewertung:

In 6 Bewertungsstationen entsprechend der Lage bekommt die Patrouille Einsatzaufträge, welche in ihrem Ergebnis mit Punkten bewertet werden.

Max Ergebnis einer Mannschaft: 200

Bei Punktgleichstand Rangierung nach der besseren Schießleistung.

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel und feldmarschmäßige Ausrüstung entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Dienstaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche; keine Hilfszügel; Bandagen und Gamaschen erlaubt

Ausrüstung des Reiters:

feldmarschmäßige Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche; feldmarschmäßige Bewaffnung, Sicherheitsreitkappe erlaubt, Schreibzeug, Skizzenblock

Pro Mannschaft: Erste Hilfeausrüstung



W1. Waffenritt Degen/Säbel und Lanze Klasse L

Anforderungen:

Der Parcours hat ca. 1 km Länge und enthält 10 Zielgruppen (jede Zielgruppe umfasst 6 Ziele, d.h. für jeden Reiter 1 Ziel). Tempovorgabe: 350 m/Minute, nach der sich die erlaubte Zeit (EZ) richtet. Eine Mannschaft kann mit ihrer Maximalstärke starten (d.h. max 4-6 Reiter), mindestens jedoch mit einem Reiter. Pro Zielgruppe darf ein Reiter nur ein Ziel bekämpfen.

Ziele für Lanze (5 Zielgruppen):

- Puppen mit Zielkreis (Durchmesser 20 cm): Treffer, wenn Lanze den Zielkreis auf der Puppe durchstochen hat
- Puppen ohne Zielkreis: Treffer, wenn die Puppe durchstochen wird

Ziele für Degen/Säbel (5 Zielgruppen):

- Weidenruten: Treffer wird bei durchhauener Rute gezählt
- Puppen mit Zielkreis: Treffer, wenn Degen oder Säbel den Zielkreis und Puppe durchstochen hat

Der Parcours beginnt mit den Lanzen-Zielen. Das letzte Lanzenziel ist die Puppe am Boden, in welche die Lanze gestochen werden muss und dort verbleibt (Treffer nur bei Steckenbleiben der Lanze). Dann Ziehen des Degens/Säbels und Bekämpfen der Degen/Säbel-Ziele.

Jedes Ziel muss im Galopp getroffen werden. Wird ein Ziel nicht im Galopp getroffen, gibt es für dieses Ziel keine Punkte.

Jeder Teilnehmer verwendet seinen eigenen Degen/Säbel. Lanzen (320 cm Länge) werden gestellt. Eigene Lanzen dürfen nur nach vorheriger Freigabe durch die Richter verwendet werden.

Bewertung:

Es wird die Leistung der gesamten startenden Mannschaft zwischen Start- und Ziellinie nach Punkten und Einhalten der EZ gewertet.

Haben mindestens 3 Reiter einer Mannschaft jeweils ein Ziel einer Zielgruppe getroffen, ergibt dies 20 Punkte. 2 Reiter 10 Punkte und 1 Reiter 5 Punkte.

Die Zeit wird gemessen beim Durchreiten der Startlinie durch den ersten Reiters einer Mannschaft und beim Durchreiten der Ziellinie durch den letzten Reiters einer Mannschaft.

Überschreiten der EZ ergibt Punktabzug: 2 Strafpunkte je angefangener Sekunde.

Unterschreiten der EZ ergibt Pluspunkte: 4 Pluspunkte je angefangener Sekunde.

Am Schluss werden die Punkte addiert bzw. Strafpunkte abgezogen.

Zeitstrafe für Nichteinhalten der Mindestausrüstung: + 2 Sekunden pro Reiter mit nicht eingehaltener Mindestausrüstung

Bei Ausfall (z.B. Sturz) eines Reiters wird die Mannschaft weiter bewertet, solange sie aus mindestens 1 Reiter besteht.

Max Ergebnis einer Mannschaft: 200 (+ Pluspunkte)

Bei Punktgleichstand Rangierung nach der kürzeren Zeit.

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel und feldmarschmäßige Ausrüstung entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Dienstzaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche; keine Hilfszügel; Bandagen und Gamaschen nicht erlaubt.

Mindestausrüstung: Vorderpackung (z.B. Vorderpacktaschen, Pistolenholster, Mantelrolle) und Hinterpackung (z.B. Hinterpacktaschen, Mantelrolle), Degen oder Säbel

Ausrüstung des Reiters:

feldmarschmäßige Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche; feldmarschmäßige Bewaffnung; Sicherheitsreitkappe erlaubt



W2. Waffenritt Degen/Säbel u. Pistole Klasse L

Anforderungen:

Der Reiter reitet mit seiner eigenen Blankwaffe (Degen oder Säbel). Die Pistole (Softair, 4,5 mm Stahlkugeln) mit Holster und ggf. Koppel wird gestellt. Eigene Pistolen oder Revolver (Softair) können nach vorheriger Kontrolle und Freigabe durch die Richter verwendet werden.

Parcours mit 10 Zielen (7 für Blankwaffe und 3 für Pistole). Distanz zwischen den Zielen zwischen 20 - 25 m. Tempovorgabe: 350 m/Minute, nach der sich die erlaubte Zeit (EZ) richtet.

Jedes Ziel muss im Galopp getroffen werden. Wird ein Ziel nicht im Galopp getroffen, gibt es für dieses Ziel keine Punkte.

Ziele für Blankwaffe:

- Weidenruten: Treffer wird bei durchhauener Rute gezählt
- Puppen mit Zielkreis: Treffer, wenn Degen den Zielkreis und Puppe durchstochen hat
- Holzstücke (Tent Peg) (8 cm x 20 cm): Treffer wird bei aufgestochenem Holzstück gezählt

Ziele für Revolver:

- Scheiben (25cm Durchmesser)
- Sprünge (max. 80 cm hoch)

Der Parcours beginnt mit den Degen/Säbel-Zielen. Das letzte Degen/Säbelziel ist die Puppe mit Zielkreis, in welche die Blankwaffe gestochen werden muss und dort verbleibt. Dann Ziehen der Pistole aus dem Holster und Bekämpfen der Pistolenziele.

Bewertung:

Pro erfolgreich getroffenes Ziel im Galopp erhält der Reiter 20 Punkte.

Überschreiten der EZ ergibt Punktabzug: 2 Strafpunkte je angefangene Sekunde.

Unterschreiten der EZ gibt Pluspunkte: 4 Punkte je angefangener Sekunde.

Zeitstrafe für Nichteinhalten der Mindestausrüstung: + 2 Sekunden. Am Schluss werden die Punkte addiert und notwendige Strafpunkte abgezogen.

Sturz eines Reiters und/oder Verlust einer Waffe führen zum Ausschluss.

Max Ergebnis eines Reiters: 200 (+ Pluspunkte)

Bei Punktgleichstand Rangierung nach der kürzeren Zeit.

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel und feldmarschmäßige Ausrüstung entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Dienstzaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche; keine Hilfszügel; keine Bandagen oder Gamaschen

Mindestausrüstung: Vorderpackung (z.B. Vorderpacktaschen, Pistolenholster, Mantelrolle) und Hinterpackung (z.B. Hinterpacktaschen, Mantelrolle), Degen oder Säbel

Ausrüstung des Reiters:

feldmarschmäßige Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Sicherheitsreitkappe erlaubt; Seitengewehr



W3. Waffenritt Lanze Klasse L

Anforderungen:

Der Reiter reitet mit einer zur Verfügung gestellten Lanze (Länge 320 cm). Eigene Lanzen dürfen nach Freigabe durch die Richter verwendet werden.

Parcours mit 8 Zielen. Distanz zwischen den Zielen zwischen 20 - 25 m.

Tempovorgabe: 350 m/Minute, nach der sich die erlaubte Zeit (EZ) richtet.

Ziele für Blankwaffe:

- Puppen mit Zielkreis (Durchmesser 20 cm): Treffer, wenn Lanze den Zielkreis auf der Puppe durchstochen hat
- Puppen ohne Zielkreis: Treffer, wenn die Puppe durchstochen wird
- Holzstücke (Tent Peg) (8 cm x 20 cm): Treffer wird bei aufgestochenem Holzstück gezählt
- Sprünge (max. 80 cm hoch)

Jedes Ziel muss im Galopp getroffen werden. Wird ein Ziel nicht im Galopp getroffen, gibt es für dieses Ziel keine Punkte.

Bewertung:

Pro erfolgreich getroffenes Ziel erhält der Reiter 20 Punkte.

Überschreiten der EZ ergibt Punktabzug: 2 Strafpunkte je angefangene Sekunde.

Unterschreiten der EZ gibt Pluspunkte: 4 Punkte je angefangener Sekunde.

Zeitstrafe für Nichteinhalten der Mindestausrüstung: + 2 Sekunden Am Schluss werden die Punkte addiert und etwaige Strafpunkte abgezogen.

Sturz eines Reiters und/oder Verlust der Lanze führen zum Ausschluss.

Max Ergebnis eines Reiters: 160 (+Pluspunkte)

Bei Punktgleichstand Rangierung nach der kürzeren Zeit.

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel und feldmarschmäßige Ausrüstung entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Dienstzaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche; keine Hilfszügel; keine Bandagen oder Gamaschen.

Mindestausrüstung: Vorderpackung (z.B. Vorderpacktaschen, Pistolenholster, Mantelrolle) und Hinterpackung (z.B. Hinterpacktaschen, Mantelrolle), Degen oder Säbel

Ausrüstung des Reiters:

feldmarschmäßige Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Sicherheitsreitkappe erlaubt; Seitengewehr, Lanze



W4. Waffenritt Degen/Säbel Klasse M

Anforderungen:

Der Reiter reitet mit seiner eigenen Blankwaffe (Degen oder Säbel).
Parcour mit 8 Zielen. Distanz zwischen den Zielen zwischen 25 - 30 m.
Tempovorgabe: 550 m/Minute, nach der sich die erlaubte Zeit (EZ) richtet.

Ziele:

- Weidenruten: Treffer wird bei durchhauener Rute gezählt
- Puppen mit Zielkreis: Treffer, wenn Degen den Zielkreis und Puppe durchstoßen hat
- Sprünge (max. 80 cm hoch)

Jedes Ziel muss im Galopp getroffen werden. Wird ein Ziel nicht im Galopp getroffen, gibt es für dieses Ziel keine Punkte.

Bewertung:

Pro erfolgreichem getroffenen Ziel im Galopp erhält der Reiter 20 Punkte.
Überschreiten der EZ ergibt Punktabzug: 2 Strafpunkte je angefangene Sekunde.
Unterschreiten der EZ gibt Pluspunkte: 4 Punkte je angefangene Sekunde.
Zeitstrafe für Nichteinhalten der Mindestausrüstung: + 2 Sekunden pro Reiter mit nicht eingehaltener Mindestausrüstung
Am Schluss werden die Punkte addiert und etwaige Strafpunkte abgezogen.
Sturz eines Reiters und/oder Verlust einer Waffe führen zum Ausschluss.

Max Ergebnis eines Reiters: 200 (+ Pluspunkte)

Bei Punktgleichstand Rangierung nach der kürzeren Zeit.

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel und feldmarschmäßige Ausrüstung entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Dienstaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche; keine Hilfszügel; keine Bandagen oder Gamaschen
Mindestausrüstung: Vorderpackung (z.B. Vorderpacktaschen, Pistolenholster, Mantelrolle) und Hinterpackung (z.B. Hinterpacktaschen, Mantelrolle), Degen oder Säbel

Ausrüstung des Reiters:

feldmarschmäßige Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Sicherheitsreitkappe erlaubt ; Seitengewehr



W5. Waffenritt Lanze Klasse M

Anforderungen:

Der Reiter reitet mit einer zur Verfügung gestellten Lanze (Länge 320 cm). Eigene Lanzen dürfen nach Freigabe durch die Richter verwendet werden.

Parcours mit 8 Zielen. Distanz zwischen den Zielen zwischen 25 - 30 m.

Tempovorgabe: 550 m/Minute, nach der sich die erlaubte Zeit (EZ) richtet.

Ziele für Blankwaffe:

- Puppen mit Zielkreis (Durchmesser 20 cm): Treffer, wenn Lanze den Zielkreis auf der Puppe durchstochen hat
- Puppen ohne Zielkreis: Treffer, wenn die Puppe durchstochen wird
- Sprünge (max. 80 cm hoch)

Jedes Ziel muss im Galopp getroffen werden. Wird ein Ziel nicht im Galopp getroffen, gibt es für dieses Ziel keine Punkte.

Bewertung:

Pro erfolgreich getroffenem Ziel erhält der Reiter 20 Punkte.

Überschreiten der EZ ergibt Punktabzug: 2 Strafpunkte je angefangene Sekunde.

Unterschreiten der EZ gibt Pluspunkte: 4 Punkte je angefangene Sekunde.

Zeitstrafe für Nichteinhalten der Mindestausrüstung: + 2 Sekunden pro Reiter mit nicht eingehaltener Mindestausrüstung

Am Schluss werden die Punkte addiert und etwaige Strafpunkte abgezogen.

Sturz eines Reiters und/oder Verlust der Lanze führen zum Ausschluss.

Max Ergebnis eines Reiters: 160 (+Pluspunkte)

Bei Punktgleichstand Rangierung nach der kürzeren Zeit.

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel und feldmarschmäßige Ausrüstung entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Dienstzaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche; keine Hilfszügel; keine Bandagen oder Gamaschen.

Mindestausrüstung: Vorderpackung (z.B. Vorderpacktaschen, Pistolenholster, Mantelrolle) und Hinterpackung (z.B. Hinterpacktaschen, Mantelrolle), Degen oder Säbel

Ausrüstung des Reiters:

feldmarschmäßige Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Sicherheitsreitkappe erlaubt; Seitengewehr, Lanze



K1. Mannschafts-Military (mit Deutscher Meisterschaft)

Bewertung:

Addition der Punkte aus D1, S1, P1 und W1.

Bei Punktgleichstand Rangierung nach dem besseren Ergebnis aus P1.

Deutscher Meister ist die bestplazierte deutsche Mannschaft dieser Wertung.



K2. Einzel-Military (mit Deutscher Meisterschaft)

Bewertung:

Addition der Punkte aus D2, S2 und W2

Bei Punktgleichstand Rangierung nach dem besseren Ergebnis nach W2.

Deutscher Meister ist der bestplazierte deutsche Reiter dieser Wertung.



R1. „Armee Jagd-Rennen“

Anforderungen:

Jagdrennen über 1000 m mit 4 festen Hindernissen (bis max. 80 cm).
Fliegender Start im Schritt über Flaggenzeichen eines Starters an der Startlinie oder Kanonenschuss.
Bei mehr als 8 Teilnehmern behält sich der Veranstalter vor, mehrere Rennen reiten zu lassen (jedes Rennen eigene Platzierung)

Bewertung:

Rangierung entsprechend des Zieleinlaufs.

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel entsprechend nationalem Reglement und Epoche oder englischer Pritzsattel; Dienstzaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche oder Trensenzaum; keine Hilfszügel; Bandagen oder Gamaschen erlaubt

Ausrüstung des Reiters:

Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche für Pferderennen; Sicherheitsreithelm erlaubt ; keine Waffen

Zusätzliche Erläuterungen:

Die Prüfung ist eine Reminiszenz an das „Große Armee Jagd-Rennen“, welches von 1862 bis 1914 geritten wurde und das wichtigste Steeple Chase im Deutschen Reich war. Volkstümlich „Die Armee“ abgekürzt, war es das populärste Sportereignis seiner Zeit. Es wurde von 1862 bis 1867 über einen Naturkurs in Karlshorst, dann bis 1909 in Hoppegarten und schließlich bis 1914 auf der Grunewald-Rennbahn geritten. Das Rennen war nur offen für reitende Offiziere. Erfolgreichster Reiter war Oberst von Heyden-Linden, der das Rennen 1877, 1879, 1882, 1883, 1875 und nochmal 1902 gewann.



Wesentliche Änderungen zur Ausschreibung von 2014

- Gros der Siegerehrungen direkt im Anschluss an die jeweilige Prüfung
- Prüfung S1: Mindestvorgabe der Pferdeausrüstung (Strafzeit bei Nichteinhaltung)
- W1: Neue Prüfung: Mannschaftswaffenreitprüfung, welche als gesamte Mannschaft geritten wird. Wird in der Mannschafts-Military-Wertung als Waffenreitprüfung berücksichtigt
- W2: Verwendung von Softair-Pistolen anstelle von Platzpatronenrevolvern zur Erhöhung der Wettbewerbsgleichheit. Änderung in der Bewertung von Über- und Unterschreitung der Erlaubten Zeit zur Erhöhung der Attraktivität von schnellem Reiten.
- W3: Änderung in der Bewertung von Über- und Unterschreitung der Erlaubten Zeit zur Erhöhung der Attraktivität von schnellem Reiten.
- W4 und W5: Neue Waffenreitprüfungen mit erhöhten Anforderungen (schnelleres Tempo, 550 m/min)
- Abschluss der Veranstaltung ist eine Abschlussparade und Vorstellung aller Teilnehmer



Änderungshistorie

Version 07.02.2015:

- S2: Änderung max. Sprunghöhe auf 80 cm
- Fehlerkorrekturen
- Änderung Startdatum für Nennungen auf 28.02.2015

Version 26.04.2015:

- Änderungen Zeitplan auf Grund Nennungsergebnis
- Empfang Freitag um 20 Uhr
- Maximalgröße einer Mannschaft auf 8 Reiter erweitert
- Samstagvormittag Einweisung der Teilnehmer in die Pistole für W2

Version 14.05.2015:

- Änderungen Zeitplan auf Grund Nachnennungen
- Fehlerkorrekturen