

Informationsschreiben zum Bayerncup 2022 auf dem Islandpferdehof Etzenberg



Startberechtigung:

Startberechtigt sind Mannschaften, bestehend aus sechs Reitern, deren Reiter Mitglieder in einem gemeinsamen bayerischen Orts- oder Regionalverein des IPZV sind.

Jeder Reiter kann nur mit einem Pferd starten. Jedes Pferd darf nur unter einem Reiter starten. Die Mannschaftskleidung wird nur beim Mannschaftsviergang, Pas-de-Deux und beim Stationsspiel getragen. Bei Schau in Dressurviereck darf die Mannschaftskleidung ebenfalls getragen werden. Die restlichen Prüfungen sollen mit regelkonformer Turnierkleidung geritten werden.

Reiter und Pferde müssen im IPZV-Zentralregister gemeldet sein. Die Prüfungen haben Qualifikationsstatus.

Nennung:

Die Mannschaften müssen bis spätestens zum 28.07.2022 mit dem angehängtem Mannschaftsformular (postalisch oder per E-Mail an Victoria Müller-Hausser, Etzenberg 5, 85643 Steinhöring, victoria.mueller-hausser@gmx.de) **und** online über den IPZV gemeldet sein.

Das Nenngeld pro Mannschaft beträgt 720 €. Dies ist vom Mannschaftsführer gesammelt für die jeweilige Mannschaft zu bezahlen.

Die Nennung ist erst abgeschlossen und kann bearbeitet werden, wenn die Mannschaftsgebühr bezahlt wurde.

Konto: IPZV Andvari, Raiffeisen-Volksbank Ebersberg,
IBAN: DE11701694500001859242, BIC: GENODEF1ASG

Prüfungswahl:

Jeder Reiter darf pro Block nicht mehr als eine Prüfung reiten, höchstens 3 Prüfungen aus den Blöcken 1-4, mindestens jedoch zwei. Die Teamprüfungen Nr. 11 und 12 in Block 5 starten zwei Reiter im Pas-de-deux und vier Reiter starten im Mannschaftsviergang.

Doppelbelegungen sind nicht möglich und jeder Reiter muss in diesem Block einmal startenn. Beim Mannschaftsspiel bzw. der Mannschaftsvorstellung nehmen alle sechs Reiter des Teams teil. In die Mannschaftswertung zählen jeweils die besten 2 Ergebnisse jedes Reiters.

Die besten 12 Einzelprüfungen werden gewertet.

Es erfolgt sowohl in der Gruppeneinteilung, als auch in der Wertung keine Trennung nach Alters- oder Leistungsklassen.

Falls Kinder KL oder KM mit unter den Teilnehmer sind, reiten Sie die entsprechenden Vor- bzw. Endentscheidung getrennt von den übrigen Teilnehmern. Bei der Vergabe der Mannschaftspunkte, werden die Noten der Vor- bzw. Endauscheidungen nach Punkten bei den entsprechenden Prüfungen der allgemeinen Klasse eingereiht.

Kinder der Klasse KS sind von der Teilnahme des Bayerncups ausgeschlossen.

Block 1	Block 2	Block 3	Block 4	Block 5
1.Viergang Z/KL V5/KM.V6	4.Tölt Z/KL/KM.T7	7. Gehorsam D5	9.Champagner- tölt	11.Mannschafts- viergang
2.Viergang Z.V2	5.Tölt Z.T4	8. Schau im Dressurviereck FS4	10. Fahnenrennen	12.Pas-de-Deux
3.Fünfgang Z.F2	6.Tölt Z.T3			

Teamprüfungen:

12. Mannschaftsviergang: Die Mannschaft kommt gemeinsam in die Bahn und jeder der vier Reiter reitet eine Gangart. Zuerst zeigen drei Reiter gemeinsam Trab, Tölt und Galopp. Danach folgt der vierte Reiter einzeln mit Schritt.

13. Pas-de-Deux: Küraufgabe, bestehend aus mindestens zehn spiegelbildlichen und parallelen Elementen zu selbstgewählter Musik. (Dauer: 5 - 8 Minuten)

Allgemeine Hinweise:

Die Aufgabe wird zu zweit und auswendig geritten.

Die zu reitende Aufgabe ist schriftlich auf dem Kürbogen an der Meldestelle abzugeben. Der Bogen für das Pas-de-Deux ist spätestens am Vorabend der Prüfung an der Meldestelle abzugeben. Diese Prüfung wird auf Trense geritten. Es kann nicht gebisslos geritten werden. Gebisse mit Hebelwirkung sind nicht zugelassen.

Musik:

Eine zum Pas-de-Deux passende Musik ist mitzubringen. Dem Ansager / Veranstalter muss während dem Pas-de-Deux ein Helfer des Reiters zur Verfügung stehen. Nach kompatiblen Musik-Formaten muss vorab der Veranstalter befragt werden.

Anforderungen:

Das Pas-de-Deux muss mindestens 10 und maximal 15 Aufgabenteile enthalten

14. Mannschaftsstationsspiel (ohne Pferd): Jede Mannschaft denkt sich ein Spiel aus, das die anderen Mannschaften absolvieren müssen. Z.B. Teebeutel-Weitwurf, Kuh melken, Bobbycar-Pacour, etc. Zwei Mitglieder besetzen die eigene Station (Hilfe von Freunden ist erlaubt), die anderen vier „besuchen“ die anderen Stationen und lösen dort die Aufgaben. Jeder Posten gibt zum Schluss eine Platzierungsliste ab, auf der die eigene Mannschaft fehlt. Um zu vermeiden, dass Spiele doppelt vorkommen oder an der Ovalbahn nicht so geeignet erscheinen, sollen die Spiele bitte mit der Turnierleitung abgesprochen werden. Jeder hält sein Spiel geheim! Die Spiele sollen auch nicht länger als fünf bis acht Minuten pro Mannschaft dauern. Sollte das Spiel in dieser Zeit nicht beendet worden sein, muss trotzdem zu der nächsten Station gegangen werden.

Kostüm

Das Mannschaftskostüm muss bei allen nicht den Rules&Regulations bzw. den nationalen Bestimmungen des IPZV e.V. unterliegenden Prüfungen getragen werden. Alle Prüfungen, die den Rules&Regulations bzw. den nationalen Bestimmungen des IPZV e.V. unterliegen, werden in regelkonformer Turnierkleidung geritten, wenngleich die Erkennbarkeit der Mannschaftszugehörigkeit auch hier gewährleistet sein soll (z.B. durch einheitliche T-Shirts, jedoch keine Kleidung die weder das eigene noch andere Reiter/Pferdkombinationen beeinflussen). Im Einzelfall entscheidet der Chefrichter.

Wertung:

Bei Prüfungen aus Block 1 und Block 2 finden Endauscheidungen statt; nicht jedoch bei Prüfungen aus Block 3-5. Im Block 1 und 2 werden nach der Vorentscheidung für jede Top- 10-Platzierung 10,9,8,7... Punkte vergeben. In den A-Finals werden dann nochmals 5,4,3,2,1 Punkte vergeben. Bei den übrigen Prüfungen werden 15,13,11,9,7,5,4,3,2,1 Punkte vergeben. Das Endergebnis errechnet sich aus den 12 Ergebnissen aus den Blöcken 1-4, den Ergebnissen aus Block 5 und einer Wertung für Motto/Kostüm. Alle Komponenten zählen gleichwertig. Die Richter bewerten die Kostüme nach den Kriterien Kreativität, Eigenanteil der Gestaltung, Gesamteindruck, Mannschaftserkennbarkeit. Die Richter platzieren alle Mannschaften. Die besten drei Mannschaften werden anschließend durch das Publikum nochmals bewertet.

Wertung 1: beste teilnehmende Mannschaft

Wertung 2: bester Regional- bzw. Ortsverein

Gestaltung einer Seite für das Programmheft:

Jedes Team gestaltet eine Seite für das Programmheft im Hochformat und sendet diese als PDF-Datei bis zum 24.07.2022 per Mail an Alexandra Voll voll.alexandra@googlemail.com. Auf dieser Seite sollen sich die Teammitglieder mit ihrem Motto vorstellen. Es darf gezeichnet werden, Fotocollagen erstellt werden. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Wichtig wäre hier, dass der Mannschaftsname, der Verein und die Namen der Mannschaftsmitglieder klar erkennbar sind.

Abendprogramm:

Am Samstagabend gibt es ein gemütliches Zusammensitzen bei Barbetrieb im Etzenberger Partyzelt.

Allgemeines:

Ergänzend sind die Durchführungsbestimmungen des Bayerncups auf der Homepage des IPZV Bayern zu finden.

Mannschaftsnennung

Mannschaftsname	
Verein	
Mannschaftsführer Handynummer E-Mail-Adresse	

Prüfungswahl Block 1-4

Jeder Reiter darf pro Block nicht mehr als eine Prüfung reiten, höchstens 3 Prüfungen aus den Blöcken 1-4, mindestens jedoch zwei.

	Reiter	Pferd	Block 1	Block 2	Block 3	Block 4
Starter 1						
Starter 2						
Starter 3						
Starter 4						
Starter 5						
Starter 6						

Mannschaftsprüfungen Block 5

Jedes Reiter-Pferd-Paar muss an der Mannschaftsprüfung teilnehmen (keine Doppelbelegung)

	Reiter & Pferd	Pferd & Reiter
Par-de-Deux	1.	2.
Mannschaftsviergang	1.	2.
	3.	4.

Jedes Reiter-Pferd-Paar muss zusätzlich online über den IPZV nennen.

Ort, Datum

Unterschrift Mannschaftsführer