

Ausschreibung

Internationale Deutsche Meisterschaften der Kavallerie

19.-21. April 2013



Allgemeine Bestimmungen:

1. Die Veranstaltung findet statt am:
19., 20. und 21. April 2013 auf der Rennbahn Boxberg bei Gotha.
2. Die Anzahl der in einer Prüfung zu gebenden Ehrenpreise: Drei (1., 2. und 3. Platz)
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 (4-6 Reiter) für die Mannschaftsprüfungen
Einzelreiter für die Einzelprüfungen
5. Unterbringung: Gemeinsamer Schlafräum über den Ställen (Feldbetten, Schlafsäcke etc. sind mitzubringen). 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. Bei der Startmeldung ist ein gültiger Equidenpass mit aktuellem Impfschutz oder Gesundheitszeugnis vorzulegen
10. Mindestalter der teilnehmenden Pferde: 5 Jahre
11. Mindestalter der Teilnehmer: 18 Jahre
12. **Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr und eigene Verantwortung.**
Schadensansprüche 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 weiteren Veranstaltung ausgeschlossen werden. Gefährdet ein Teilnehmer durch riskante, rücksichtslose Verhalten Leben und Gesundheit anderer Teilnehmer, 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 verhindert.
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:
31. März 2013, 20 Uhr.
Nennungen über
 - e-Mail an admin@kavallerie.net
 - Fax (Nr. +49 (0) 8225 6638049)
 - oder die Adresse:
Deutscher Kavallerieverband e.V.
Von-Knöringen-Strasse 9
*89343 Jettingen-Scheppach*unter Verwendung des Nennungsformulars
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:
Mannschaftprüfung (pro Mannschaft): €20,-
Einzelprüfung (pro Starter): €5,-
5. Die Startreihenfolge wird für alle Prüfungen ausgelost.
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 Abreitbereichen bereitgestellt.
8. Die Meldestelle öffnet ab Donnerstag, den 18. April, 18:00 Uhr.
9. Spätestens 45 Minuten vor Beginn einer Prüfung sind die wirklich teilnehmenden Pferde dortselbst bindend zu melden. Verspätete Anmeldung 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 Nummerntäfelchen 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 für alle Prüfungen erfolgt nach Zeitplan am Sonntag Nachmittag (21. April). Sie erfolgt für alle Prüfungen mit Pferden.
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.** Mannschaftsspringen über Geländesprünge. Feldmarschmäßig.
- **P1. Patrouillenritt.** Taktische Aufgabe im Gelände um den Boxberg mit 6 Stationen inkl. Schießen (zurückzulegende Strecke ca. 20-25 km). Feldmarschmäßig
- **K1. Kombination Mannschaft (mit Deutscher Meisterschaft).** Kombination aus D1, S1, P1, W1

Einzelprüfungen:

- **D2. Dressur.**
- **D3. Dressur.** Wie D2, einhändig geritten
- **S2. Jagdspringen.** Punkte, Zeit
- **W1. Waffenreiten Degen/Säbel und Revolver.** Feldmarschmäßig
- **W2. Waffenreiten Lanze.** Feldmarschmäßig
- **K2. Kombination Einzel (mit Deutscher Meisterschaft).** Kombination aus D2, S2, W1
- **R1. „Armee Jagd-Rennen“**



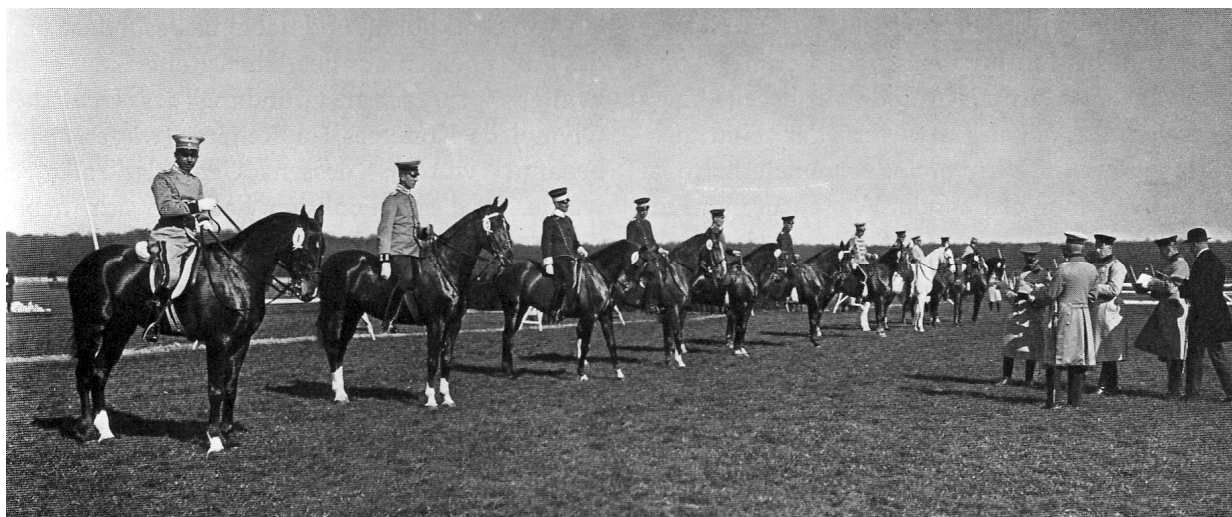
Zeiteinteilung:

Tag	Zeit	Prüfung	Teilnehmer	Ort
Donnerstag, 18. April	bis 19:0 0	Ankunft Teilnehmer, Veterinärprüfung, Aufstallung	Teilnehmer	Reiterhof (Stallun- gen)
	19:0 0	Einweisung Teil- nehmer in Patrouil- lenprüfung	Mannschaftsführer	Rennbahngaststät- te
Freitag, 19. April	08:0 0	P1. Patrouillenritt	Teilnehmer	Abritt vor Stall
	18:0 0	Besprechung	Mannschaftsfüh- rer, Richter	Rennbahngaststät- te
	19:0 0	Thüringer Grill- abend	Teilnehmer, Helfer	Rennbahngaststät- te
Samstag, 20. April	08:0 0	D2. Dressur	Teilnehmer	Dressurplatz
	11:0 0	D3. Dressur	Teilnehmer	Dressurplatz
	13:0 0	S2. Jagdspringen	Teilnehmer	Springplatz
	15:3 0	D1. Mannschafts- dressur	Teilnehmer	Dressurplatz
	16:3 0	S1. Geländeritt	Teilnehmer	Geländestrecke
	18:0 0	Besprechung	Mannschaftsfüh- rer, Richter	Rennbahngaststät- te
	19:0 0	Empfang	Teilnehmer, Helfer, geladene Gäste	Rennbahngaststät- te
Sonntag, 21. April	10:3 0	W1. Waffenreiten Degen/Säbel und Revolver	Teilnehmer	Tribünengerade
	12:3 0	W2. Waffenreiten Lanze	Teilnehmer	Tribünengerade
	14:0 0	Armee-Jagd- Rennen	Teilnehmer	Außengeläuf
	14:3 0	Showvorführungen	Vorführende	Tribünengerade
	15:3 0	Siegerehrungen	Alle	Tribünengerade



Anlagen zur Ausschreibung

Beschreibung der Prüfungen



Siegerehrung beim Turnier in Magdeburg 1914



D1. Mannschaftsdressur („Abteilungsbesichtigung“)

Anforderungen:

Eine Mannschaft von 4 oder 6 Reitern (Führer der Abteilung eingereicht) absolviert eine frei gestaltete Vorstellung mit den Basisanforderungen (siehe Dokument „D2. Mannschaftsdressur – Basisanforderungen“). 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 Viereck 40 x 100 m oder auf freiem, ebenem Feld.
Zeitvorgabe: max. 5 Minuten

Bewertung:

Jede gezeigte Basisanforderung (ES.1-ES.7, 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. 30
- Vollständigkeit der feldmarschmäßigen Ausrüstung = max. 20

Wird eine Basisanforderung mehrmals gezeigt, zählt die erste Ausführung.

Max Ergebnis der Mannschaft: 200

Ausschluss bei Sturz eines Reiters oder Verlust der Blankwaffe

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

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

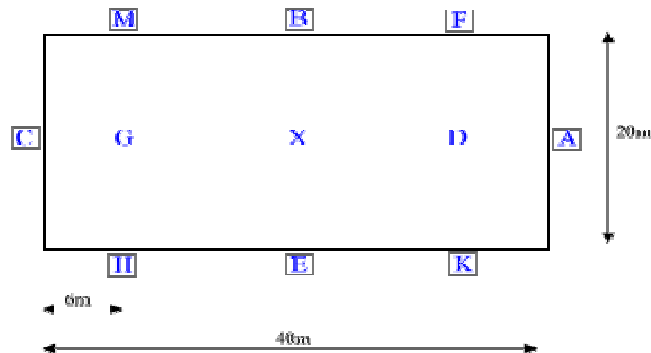




D2. Dressurprüfung (Einzel)

Anforderungen:

Dressurplatz auf Sand oder Grass 20 x 40 Meter, mit international standardisierten Dressurbegrenzungen. Die Prüfung kann auch auf einem 20 x 60 Platz geritten werden.



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

1. A Einreiten im Arbeitstrab, X halten, grüßen
Anreiten im Arbeitstrab, 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 Platzes 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 Pferds = max. 20

Max Ergebnis des Reiters: 210

Abzüge/Ausschlüsse:

- Jedes Verreiten -2 (beim 3. Mal Ausschluss)
- Verlassen des Platzes 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



Felix Bürckner und Herrman Linkenbach im Grunewaldstadion



D3. Dressurprüfung (Einzel)

Anforderungen:

Wie D2. **Einhändig geritten**. Trense darf kurzzeitig angefasst werden.

Bewertung:

Wie D2

Abzüge/Ausschlüsse (zusätzlich zu D2):

- Jedes dauerhafte Eingreifen der 2. Hand in einer Lektion -2 (beim 4. Mal Ausschluss)
- Verkürzen der Zügel (mit zwei Händen) während der Prüfung erlaubt.

Ausrüstung:

Wie D2



S1. Geländeritt (Mannschaftsspringen)

Anforderungen:

Die Geländestrecke mit ca. 1 km Länge führt über 10 Geländehindernisse (max. Höhe 80 cm, max. Weite 100 cm, Grabenweite 80 cm, Tiefsprung max. 80 cm). Tempovorgabe: 350 m/Minute, nach der sich die erlaubte Zeit (EZ) richtet.

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 des ersten Reiters einer Mannschaft der Startlinie und beim Durchreiten des letzten Reiters einer Mannschaft der Ziellinie.

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

Am Schluss werden die Punkte addiert bzw. Strafpunkte abgezogen.

Ein Ungehorsam wird durch die Zeit bestraft. Bei Ausfall (z.B. Sturz) eines Reiters wird die Mannschaft weiter bewertet, solange sie aus mindestens 3 Reitern besteht.

Max Ergebnis einer Mannschaft: 200

Bei Punktgleichstand Rangierung nach der kürzeren Zeit.

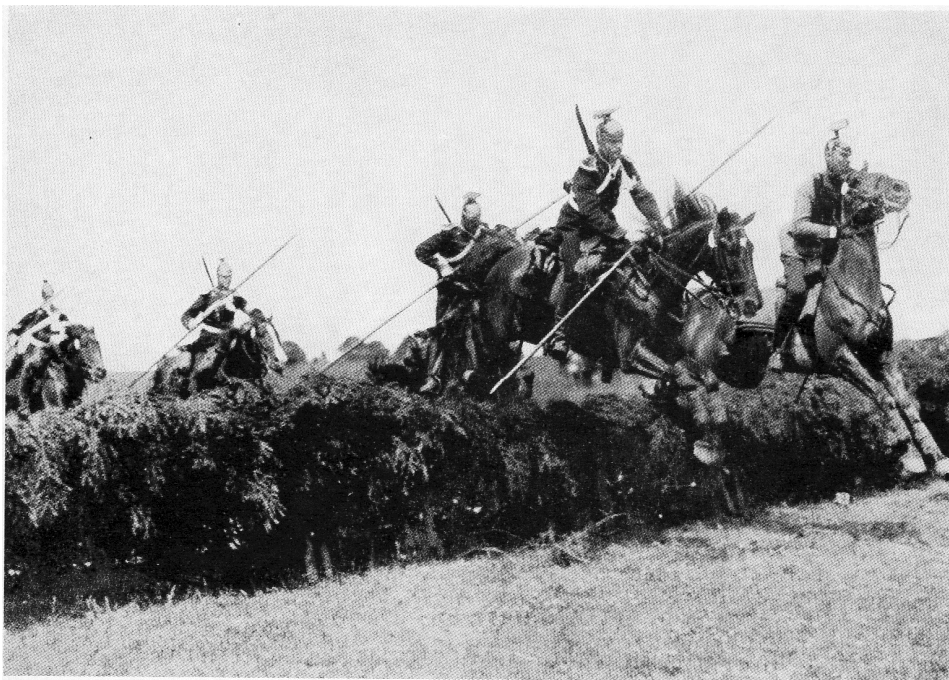
Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel und feldmarschmäßiger Ausrüstung entsprechend nationalem Reglement und Epoche; 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



Reiter der 4. Eskadron des K. B. 2. Ulanenregiments „König“ beim „Geländepatrouillenritt“ 1914



S2. Jagdspringen (Einzel)

Anforderungen:

Es wird ein Parcours mit 10 Hindernissen geritten (mit einer max. Hindernishöhe und –weite von 80 cm, Graben bis 80 cm Breite). Der Parcours enthält einzelne Hindernisse wie Hoch- und Hochweitsprünge, ggf. kann auch eine zweifache Kombination, Graben und Wall vorkommen. Zwischen den Hindernissen weite Galoppstrecken. Es wird eine erlaubte Zeit (EZ), die für flüssigen Galopp bemessen ist, vorgegeben.

Bewertung:

Fehlerfreies Überwinden eines Hindernisses ergibt 20 Punkte. Am Schluss werden die Punkte addiert. Ein Ungehorsam wird durch die Zeit bestraft. 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

Bei 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 Pritchsattel; Dienstaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche oder Trensenzaum; Martingal erlaubt; Bandagen und Gamaschen zulässig

Ausrüstung des Reiters:

Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche für Reitsport; Sicherheitsreitkappe erlaubt



Rittmeister von Günther 1914 in Berlin



P1. Patrouillenritt (Mannschaft)

Anforderungen:

Eine Patrouille bekommt einen Einsatzauftrag über ca. 25 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 feldmarschmäßiger Ausrüstung entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Dienstzaum 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 Revolver

Anforderungen:

Der Reiter reitet mit seiner eigenen Blankwaffe (Degen oder Säbel). Der Revolver (Platzpatronen oder Softair) mit Holster und ggf. Koppel wird gestellt.
Parcour mit 10 Zielen (7 für Blankwaffe und 3 für Revolver). Distanz zwischen den Zielen zwischen 15 und 20 m.
Tempovorgabe: 350 m/Minute, nach der sich die erlaubte Zeit (EZ) richtet.
Jedes Ziel muss im Galopp getroffen werden.

Ziele für Blankwaffe:

- Weidenruten: Treffer wird bei durchhauener Rute gezählt
- Ringe (Innendurchmesser 10 cm): Treffer wird bei aufgestochenem Ring gezählt
- Puppen mit Zielkreis: Treffer, wenn Degen den Zielkreis und Puppe durchstochen hat und stecken bleibt.
- Holzstücke (Tent Peg) (8 cm x 20 cm): Treffer wird bei aufgestochenem Holzstück gezählt

Ziele für Revolver:

- Luftballons in unterschiedlicher Höhe: Treffer bei Zerplatzen des Luftballons

Der Parcour 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 des Revolvers aus dem Holster und Bekämpfen der Revolverziele.

Bewertung:

Pro erfolgreich getroffenes Ziel im Galopp erhält der Reiter 20 Punkte.
Überschreiten der EZ ergibt Punktabzug: 10 Strafpunkte je angefangene Sekunde.
Am Schluss werden die Punkte addiert bzw. die Strafpunkte abgezogen.
Sturz eines Reiters und Verlust einer Waffe führen zum Ausschluss.

Max Ergebnis eines Reiters: 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; keine Bandagen oder Gamaschen

Ausrüstung des Reiters:

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



W2. Waffenritt Lanze

Anforderungen:

Der Reiter reitet einer zur Verfügung gestellten Lanze (Länge 320 cm)
Parcour mit 8 Zielen. Distanz zwischen den Zielen zwischen 15 und 20 m.
Tempovorgabe: 350 m/Minute, nach der sich die erlaubte Zeit (EZ) richtet.

Ziele für Blankwaffe:

- Ring (Innendurchmesser 15 cm): Treffer wird bei aufgestochenem Ring gezählt
- 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

Bewertung:

Pro erfolgreich getroffenes Ziel erhält der Reiter 20 Punkte.
Überschreiten der EZ ergibt Punktabzug: 10 Strafpunkte je angefangene Sekunde.
Am Schluss werden die Punkte addiert bzw. die Strafpunkte abgezogen.
Sturz eines Reiters und Verlust der Lanze führen zum Ausschluss.

Max Ergebnis eines Reiters: 200

Bei Punktgleichstand Rangierung nach der kürzeren Zeit.

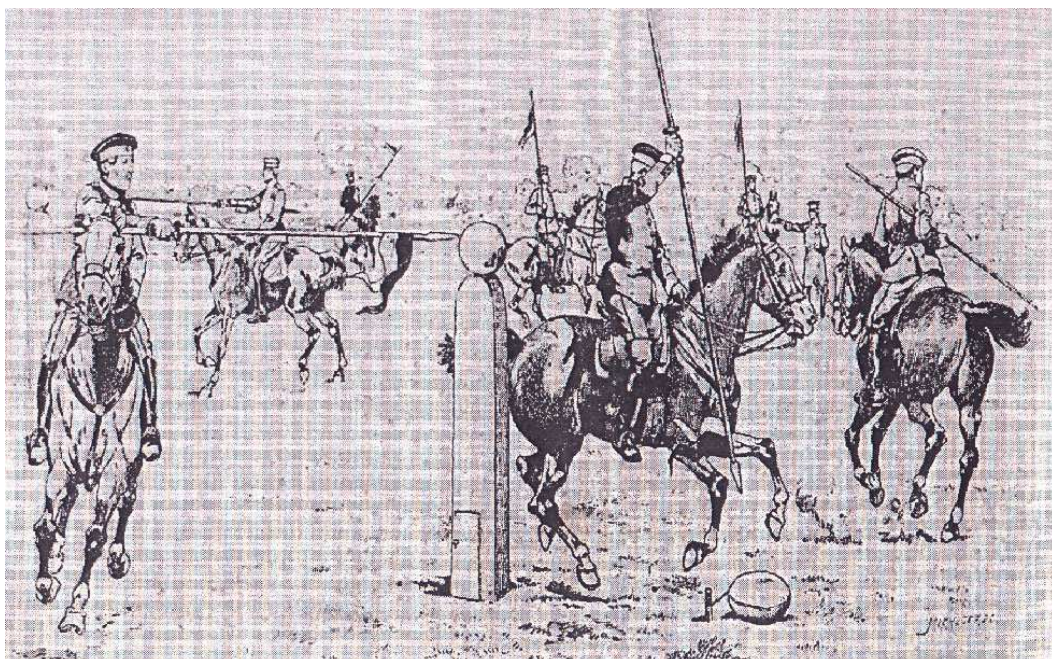
Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

Sattel und feldmarschmäßiger Ausrüstung entsprechend nationalem Reglement und Epoche; Dienstaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche; keine Hilfszügel; keine Bandagen oder Gamaschen

Ausrüstung des Reiters:

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





K1. Kombination Mannschaft

Anforderungen:

Kombination der Ergebnisse aus D1, S1, P1, W1

Bewertung:

Addition der Punkte aus D1, S1, P1 und des Durchschnitts der drei besten Einzelergebnisse einer Mannschaft aus W1.

Bei Punktgleichstand Rangierung nach dem besseren Ergebnis nach P1.

Zusätzlich zum Sieger dieser Prüfung wird mit der besten deutschen Mannschaft der Deutsche Meister gekürt.



K2. Kombination Einzel

Anforderungen:

Kombination der Ergebnisse aus D2, S2, W1

Bewertung:

Addition der Punkte aus D2, S2 und W1

Bei Punktgleichstand Rangierung nach dem besseren Ergebnis nach W1.

Zusätzlich zum Sieger dieser Prüfung wird mit dem besten deutschen Teilnehmer der Deutsche Meister gekürt.



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.

Bewertung:

Rangierung entsprechend des Zieleinlaufs.

Ausrüstung:

Ausrüstung des Pferdes:

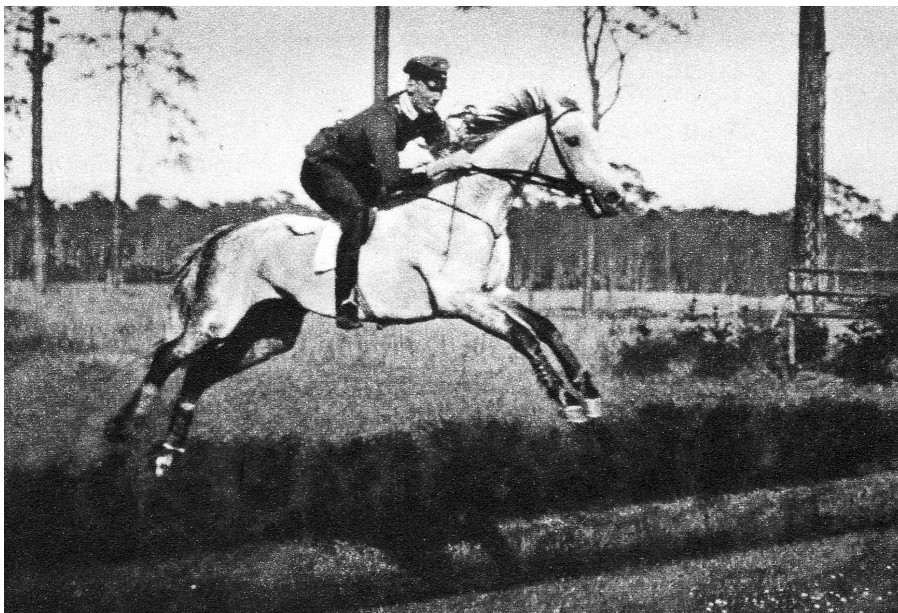
Sattel entsprechend nationalem Reglement und Epoche oder englischem Pritchsattel; Dienstaum entsprechend nationalem Reglement und Epoche oder Trensenzaum; keine Hilfszügel; Bandagen oder Gamaschen erlaubt

Ausrüstung des Reiters:

Uniform entsprechend nationalem Reglement und Epoche für Pferderennen; Sicherheitsreitkappe 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.



Leutnant Graf Holck (3. Garde-Ulanen) auf Turandot über einem Graben der Rennbahn Grunewald



Änderungshistorie

Version 10.03.2013

- **Zeitplan:** Ablauf Freitag und Samstag getauscht. Turnier beginnt am Freitag mit Patrouillenritt. Samstag Dressur- und Springprüfungen (Einzel und Mannschaft)
- **S1, S2, P1, W1, W2, R1:** Tragen von Sicherheitsreitkappen erlaubt.
- **S1, W1, W2:** Tempovorgabe auf 350m/min reduziert.

Version 24.03.2013

- **Allgemeine Bestimmungen:** Maximalanzahl Reiter in einer Mannschaft von 5 auf 6 erhöht.

Version 01.04.2013

- **D1:** Anzahl Reiter einer Mannschaft: 4 oder 6
- S1:** Unterschreiten der Erlaubten Zeit gibt keinen Punktabzug

Version 08.04.2013

- **Zeiteinteilung:** Aktualisiert auf Basis Nennungsergebnis