



Gæðingakeppni Regelwerk

ISLANDPFERDE- REITER- UND ZÜCHTERVERBAND
IPZV e. V.

gültig ab 01. Januar 2023



Im Rhythmus
Zukunft schreiben.

Inhalt

Was ist Gæðingakeppni?	3
Grundsätzliches zum Regelwerk	3
Bewertungsgrundlagen	3
Bewertung der einzelnen Aufgaben:	4
Der Reiter	6
Richter	6
Richten	6
Bahnen	7
Die Durchführung der Prüfungen	7
Vorentscheidung.....	7
Finals.....	8
Prüfungen	9
1. A-Flokkur (Fünfgangklasse).....	9
2. B-Flokkur (Viergangklasse).....	10
3. Kinderklasse.....	11
4. Jugendklasse	11
5. Gæðingakeppni Juniorenklasse (Junioren B-Flokkur).....	11
6. Junioren A-Flokkur.....	11
Einführung einer Qualifikation für die Vorentscheidung:	12
Die Regeln des Gæðingatölt	13
Gæðingatölt - Erwachsene.....	13
Gæðingatölt Vorentscheidung der jungen Reiter	14
Gæðingatölt Finale der jungen Reiter	15

Was ist Gæðingakeppni?

Das Gæðingakeppni ist eine jahrhunderte alte Tradition in Island um die Qualität und die Reiteigenschaften des Islandpferdes zu messen. Die Basis des Gæðingakeppni sind die Kraft, die Demonstration von Energie und die Ausstrahlung des Pferdes in unterschiedlichen Aufgabenteilen.

Das Hauptaugenmerk liegt auf der Ausstrahlung, sowie Kraft und Form des Pferdes. Der Begriff Gæðingur ("gutes Pferd", "bestes Pferd", "Qualitätspferd") beschreibt, was in diesem Wettbewerb ermittelt werden soll: Schnelligkeit, Bewegungen, Gänge, Kraft, Freiheit

Die Regelungen bilden einen einfachen Rahmen zur Vorstellung der Pferde und zur Ermittlung des besten Gæðingur.

Grundsätzliches zum Regelwerk

Alle Regeln zur Ausrüstung, Beschlag und Altersklassen sind der jeweils gültigen IPO zu entnehmen. Die Regelungen zum Verfahren und zur Durchführung von Rechtsmaßnahmen oder Protesten sind der jeweils gültigen Rechtsordnung des IPZV e.V. zu entnehmen.

Die Teilnahme am Gæðingakeppni ist für Reiter und Pferde unterschiedlichen Alters und unterschiedlichster Leistungs- und Ausbildungsstände möglich.

Es gilt die Rechtsordnung gemäß IPZV Rechts- & Verfahrensordnung.

Bewertungsgrundlagen

Es werden nur die langen Seiten bewertet.

Wie in anderen Prüfungen der IPO werden in der Notenvergabe Sitz und Einwirkung mit einbezogen.

Im Bereich der Kinderklasse wird in jedem Aufgabenteil eine Sitz- und Einwirkungsnote vergeben. Somit fließt die Note für Sitz- und Einwirkung mit 50% in die Gesamtbewertung ein.

Im Bereich der Jugendklasse zählt Sitz und Einwirkung wie ein Gang und erhält eine separate Note.

Ziel:

Das Ziel eines Gæðingakeppni-Turniers ist es, das beste Pferd zu finden, das die Isländer einen Gæðingur nennen. Dieses ist ein sehr qualitätsvolles Pferd, das eine Freude ist, zu reiten und ein Vergnügen, es zu sehen.

Gehwille/Charakter/Temperament

Der erste und wichtigste Faktor beim Richten eines Gæðingakeppni ist Gehwille, Charakter und Temperament des Pferdes. Gehwille und Charakter sollen die weiteren Qualitäten des Pferdes herausstellen, sie jedoch nicht stören. Die größte Betonung wird auf das Temperament gelegt. Es soll nicht übertrieben sein und dem Pferd erlauben, sich frei und mit Freude zu zeigen.

Takt und Balance

Bei der Beurteilung ist der Takt des Gangs wichtig. Der Takt alleine macht jedoch noch nicht ein ideales Reitpferd aus. Auch wenn der Takt klar ist, kann der Gang steif und nicht in einem fließenden Rhythmus sein. Dies bedeutet, dass er dem Reiter nicht das ultimative Gefühl von Freude vermittelt. Das Pferd soll weich und geschmeidig sein. Der Richter soll immer den Stil, den Takt und die Balance der Bewegungen in Hinblick auf die Qualität der Gänge während des Reitens bewerten.

Beispiel: Geschmeidige, hohe Bewegung und Energie, Vorwärtsgang sowie Flexibilität geben höhere Punktzahlen.

Wenn der Richter jedoch der Meinung ist, dass das Pferd sich selbst zu hoch trägt, die Bewegungen unkoordiniert sind und das Pferd steif sowie mechanisch ist, wird eine niedrigere Bewertung vergeben.

Vorwärtsgang und Geschwindigkeit

Ein raumgreifender und energischer Vorwärtsgang zählt viel, insbesondere, wenn er von einer hohen Bewegung begleitet wird. Die Bewegung der Vorderbeine soll mit der Bewegung der Hinterbeine zusammenpassen. Die Richter sollen darauf achten und Punkte abziehen oder dazu geben. Übertriebene Beinaktion, die den Vorwärtsgang und die Geschwindigkeit vermindert, soll die Punktzahl verringern.

Form unter dem Reiter und Bewegungen

Ein elegantes, stolzes und aufmerksames Pferd mit flexiblen und erhabenen Bewegungen sind die Markenzeichen für einen guten Gæðingur. Diese Merkmale sollen die Punktzahlen erheblich erhöhen. Eine ältere Reitregel besagt: „Die Bewegungen eines Reitpferdes sollen leicht, elastisch, hoch, in guter Haltung, klar, in guter Form und frei sein.“ Diese Beschreibung gilt noch heute und alles, was der Flexibilität des Pferdes oder dem freien Wesen des Pferdes abträglich ist, wie eine übertriebene Beinaktion (Lift), die nicht mit dem restlichen Bewegungen übereinstimmt, soll angeprangert werden. Das Richten des Gæðingakeppni soll auf diesen Punkten basieren.

Bewertung der einzelnen Aufgaben:

Anmerkung zu Strecken:

Schritt

Für eine mittlere Note und mehr, muss mindestens eine dreiviertellange Seite der Bahn Schritt geritten werden.

Trab

Um eine Minimalpunktzahl zu erreichen, soll das Pferd konstant mindestens 10 Pferdelängen traben. Um eine durchschnittliche Punktzahl oder mehr zu erreichen, muss das Pferd mindestens an der langen Seite der Bahn traben.

Langsamer Tölt

Soll an der ganzen langen Seite einer 300 m (auch 250m) Bahn oder auf einer entsprechenden Länge einer geraden Bahn gezeigt werden, um eine durchschnittliche Punktzahl oder mehr zu erreichen.

Schneller Tölt

Wie beim langsamen Tölt; die Geschwindigkeit muss jedoch etwas schneller als mittleres Tempo sein, um eine durchschnittliche Punktzahl oder mehr zu erreichen.

Galopp

Galopp soll mindestens an einer ganzen langen Seite einer 300 m Bahn gezeigt werden, um eine durchschnittliche Punktzahl oder mehr zu erreichen. Das Pferd soll mit Energie und Geschmeidigkeit in guter Balance, mit klarem Takt und gut gesprungen gezeigt werden. Es soll leicht angaloppieren, im Galopp gut verstärken und ohne Steifheit oder Kampf verlangsamen.

Tölt A-Flokkur (Fünfgang)

Freies Tempo

Pass

Um eine durchschnittliche Punktzahl oder mehr zu erreichen, soll das Pferd Pass im klaren Takt für mindestens 100 m gehen. Um die höchste Punktzahl zu erreichen, soll das Pferd aus einem energischen Galopp in den Pass gelegt werden, den Lauf mit Energie und ohne Fehler zeigen. Das Legen in den Pass soll harmonisch erfolgen, der Pass in voller Geschwindigkeit gezeigt werden und der Sprint mit harmonischem Zurücknehmen in langsames Tempo beendet werden.

Gehwille/Ausstrahlung

Das Richtelement "Gehwille" bezieht sich auf den Charakter und Temperament des Pferdes, d.h. Ausstrahlung Mut, Energie, Gehorsam und Zusammenarbeit mit dem Reiter.

Form unter dem Reiter

Hier bezieht man sich in erster Linie auf die Schönheit des gerittenen Pferdes, also das Gebäude, Haltung, Aufrichtung und Beizäumung, Bewegungen und Ausdruck, sowie das Eingehen des Pferdes auf die Hilfen des Reiters. Berücksichtigt wird ebenfalls das Erscheinungsbild des Reiters, d.h. seine Reitausrüstung, sein Sitz, sowie alle Einwirkungen auf das Pferd.

Buckeln und andere Unarten, verlassen der Bahn

Pferde, die buckeln, scheuen, den Gehorsam verweigern oder andere Unarten und/oder Ungehorsam zeigen, werden von der Prüfung disqualifiziert.

Wenn ein Pferd die Bahn mit allen 4 Hufen verlässt oder mit einem oder mehreren Beinen über das Band oder den Zaun tritt, so muss es von der Prüfung disqualifiziert werden, es sei denn, es ist offensichtlich, dass dies durch ein äußeres Ereignis hervorgerufen wurde, welches das Pferd störte.

Der Reiter

Der Reiter muss den Anforderungen der IPO genügen. Dies gilt insbesondere für die unterschiedlichen Altersklassen.

Ausnahme Ausrüstung: Eine Gerte ist nur in den Klassen der Kinder und Jugendlichen erlaubt. In allen anderen Klassen ist keine Gerte erlaubt.

Fällt ein Reiter während der Prüfung vom Pferd, wird er automatisch von der Prüfung disqualifiziert.

~~Reiter der Jugend und Juniorenklasse können sich zusätzlich? für den Start im A-Flokkur und im B-Flokkur entscheiden. In diesem Fall sind sie im Gæðingakeppni der Jugend bzw. Juniorenklasse nur startberechtigt, wenn sie selbst das Pferd im A- oder B-Flokkur vorstellen.~~

Pferde, die unter anderen Reitern im A-Flokkur oder B-Flokkur starten, sind in der Jugend- Kinder und Juniorenklasse nicht startberechtigt.

Richter

Richter müssen über eine IPZV-Gæðingakeppni-Lizenz gemäß API, eine internationale Gæðingakeppni-Lizenz oder eine LH Gæðingakeppni-Lizenz „nationale Richter“ verfügen. Der Chefrichter muss im Besitz einer IPZV Gæðingakeppni-Lizenz sein.

Ein Richter, der Eigentümer eines Pferdes ist, dass an der Veranstaltung teilnimmt, darf nicht die Prüfung richten, in der sein Pferd startet.

Richten

Vorentscheidung: Offenes Richten von 3 oder 5 Richtern, keine Streichnoten, eine Note pro Richter mit 2 Nachkommastellen.

Gesamtnote: Summe der Einzelendnoten der Richter \cdot (Anzahl der Richter)

Notenspektrum: 5,0 bis 10 mit Zehntelnoten

Finale: Offenes Notenzeigen nach jedem Aufgabenteil, keine Streichnoten,

Noten für Sitz und Einwirkung (Ausnahme: Finale Kinderklasse), Form unterm Reiter und Gehwille werden am Ende gezeigt.

Notenspektrum: 5,0 bis 10 mit Zehntelnoten

Allgemeine Berechnungsformel für das Endergebnis:

$(\text{Summe} (\text{Summe der Note pro Gang aller Richter} * \text{Faktor}) \cdot (\text{Anzahl der Richter} * \text{Anzahl der Faktoren}))$

Bahnen

- B-Flokkur: Es wird empfohlen, dass ein Gæðingakeppni-Turnier auf einer 300m Ovalbahn stattfindet. Erlaubt ist auch eine 250 m Ovalbahn mit mindestens 4 m Breite.
- A-Flokkur: Die Bahnen müssen eine lange Bahn haben, die aus der Ovalbahn führt bzw. parallel zur Bahn führt, so dass es möglich ist, Pass auf der langen Seite für mindestens 175 m zu zeigen.
- Ist es nicht möglich, ein Gæðingakeppni-Turnier auf einer Ovalbahn oder auf einer Ovalbahn kombiniert mit einer geraden Bahn abzuhalten, darf auch eine gerade Bahn von mindestens 175 m Länge genutzt werden. Die gerade Bahn sollte nicht mehr als nötig eingezäunt sein.

Bahnmaße:

Das Gæðingakeppni wird traditionell auf einer 300m Ovalbahn mit integrierter, gerader Passbahn von mindestens 175m Länge ausgetragen.

Es ist jedoch gestattet, den Wettbewerb auch auf einer 250m langen und mindestens 4m breiten Ovalbahn stattfinden zu lassen.

Erlaubte Bahnen:

- - P - Bahn mit integrierter gerader Strecke
- - A - Bahn mit integrierter gerader Strecke (P-Schenkel)
- - Separat abgegrenzte Ovalbahn mit anliegender, gerader Passstrecke

Die Bahnen sind je nach Bedarf eingezäunt.

Die Durchführung der Prüfungen

Vorentscheidung

Einzelritt: Die Prüfung beginnt und endet in der Mitte der kurzen Seite.

Der Reiter muss die kürzeste Strecke zum Anfang der kurzen Seite nehmen, an der er beginnen will. Dann muss er den Richtern klar durch Kopfnicken anzeigen, dass er die Prüfung beginnt.

Der Reiter entscheidet, auf welcher Hand er seine Prüfung beginnt. Während der Prüfung kann er einmal einen Handwechsel vornehmen. Er entscheidet außerdem, in welcher Reihenfolge er die geforderten Aufgabenteile präsentiert.

Auf einer 300/250 m Bahn reitet der Reiter drei Runden insgesamt.

Die Gerade zählt als halbe Runde.

Nutzt ein Reiter die 175 m der geraden Bahn bevor er drei Runden geritten ist, muss er seine Prüfung an einer kurzen Seite beenden, sonst gilt der Ausritt aus der geraden Bahn als Ende der Prüfung. Ein Durchparieren zum Schritt ist nicht erforderlich.

Ist nur eine gerade Bahn vorhanden, hat der Reiter 6 Wegstrecken (3 mal hin, 3 mal zurück) zur Verfügung, um sein Pferd zu präsentieren. Er beginnt die Prüfung an dem Anfangspunkt, den die Turnierleitung festgelegt hat.

Startreihenfolge: Ermittlung gemäß FN-Code

Finals

Allgemeine Vorgaben für Finals:

In der Kinder- und Jugendklasse gewinnt nicht das Pferd sondern der Reiter den Preis. In allen anderen Klassen gewinnt das Pferd.

Teilnahme am Finale

A- und B-Flokkur:

Der Veranstalter hat das Recht, A- und B-Finale in allen Klassen durchführen zu lassen. Im A-Finale sind die Pferde der Plätze 1 bis 7 und im B-Finale sind die Pferde der Plätze 8 bis 15 der Vorentscheidung. Der Gewinner des B-Finales erhält das Recht im A-Finale zu starten.

Alternativ haben acht Pferde das Recht, an den Finalrunden jeder Klasse teilzunehmen, sollte es kein B-Finale geben. Ist ein Pferd an der Teilnahme verhindert, so erhält der Nächstplatzierte aus der Vorentscheidung das Recht, teilzunehmen.

Hat ein Reiter mehrere Pferde für ein Finale qualifiziert, kann er einen Ersatzreiter für das/die anderen Pferde des Finales benennen. Der Ersatzreiter muss aus der entsprechenden Altersklasse stammen. Verzichtet ein Reiter auf den Start eines Pferdes so rückt das nächstplatzierte Pferd nach, es sei denn durch Doppelplatzierungen ist kein Platz verfügbar.

Kinder, Jugend und Juniorenklasse:

Die besten 5 Reiter (Kinderklasse) bzw. 8 Reiter (Jugend) und 8 Pferde (Junioren) kommen in das Finale. Bei weniger als 8 Startern wird nach der Vorentscheidung platziert

Teilnehmer der jüngeren Altersklassen (gemäß §8.3 IPO Nationale Bestimmungen)

Das Turnier der jungen Reiter findet in drei Altersgruppen statt - Kinder Jugendliche und Junioren. Bei Altersangaben wird vom Kalenderjahr ausgegangen. Bei den Kindern sind es Teilnehmer, die im Turnierjahr alt sind, bei Jugendlichen und bei den Junioren. Die Altersregelung für Kinder ist bindend. Selbst wenn kein Kleinkinderwettbewerb ausgeschrieben ist, dürfen diese Kleinsten nicht in der Kinderprüfung starten. In den Jugendwettbewerben ist es der Reiter, der einen Preis gewinnt, nicht das Pferd.

Das Turnierpferd der jungen Reiter

Ein junger Reiter darf kein Pferd vorstellen, das an anderen Gaedingnakeppni-Prüfungen des gleichen Turniers vorgestellt wird, außer er reitet es dort selbst.

Die Teilnehmer dürfen mehr als ein Pferd vorstellen. Sofern ein junger Reiter mit mehr als einem Pferd das Finale erreicht, muss er entscheiden, welches Pferd er im Finale reitet.

Ablauf der Finals:

1. Die Pferde werden gleichzeitig auf der Ovalbahn geritten.
2. Der Sprecher gibt Anweisungen, welcher Aufgabenteil wann, entsprechend der Regeln, präsentiert wird. Er sollte außerdem sichergehen, dass die Finalrunden auf beiden Händen geritten werden, mit Ausnahme des Pass' in der A-Klasse.

Nach dem Handwechsel im Trab wird eine Minute Pause eingelegt (A-Flokkur, Junioren A-Flokkur, B-Flokkur und Junioren B-Flokkur), beim starken Tempo Tölt zwei Minuten (B-Flokkur und Junioren B-Flokkur). In den Pausen wird Schritt geritten und auf weitere Instruktionen gewartet.

3. In der A-Klasse, der B-Klasse und in der Juniorenklasse werden die Punktzahlen für jeden Aufgabenteil nach jedem Gang und am Ende für Form unter dem Reiter und Gehwille vorgelesen.
4. In der Jugendklasse werden die Noten nach den einzelnen Gangarten und am Ende eine Note für Sitz und Einwirkungen vorgelesen.
5. In der Kinderklasse wird nach jedem Aufgabenteil eine Gangnote und eine Sitz- und Einwirkungsnote gezeigt.
6. Alle Reiter tragen Startnummern und werden mit farblichen Bändern, die leicht von beiden Seiten gesehen werden können markiert.
7. Alle Finalrunden starten auf der linken Hand.
8. Zwischen den Aufgabenteilen und beim Handwechsel müssen die Reiter Schritt reiten, ihre Abstände ausgleichen und auf weitere Anweisungen des Sprechers warten.
9. Bei Punktgleichheit der Erstplatzierten zeigen die Richter Platzziffern gemäß IPO

Prüfungen

1. A-Flokkur (Fünfgangklasse)

Vorentscheidung:

Der Reiter darf drei Runden auf der Bahn reiten und muss Schritt, Trab, Tölt, Galopp und Pass zeigen. Der Pass darf einmal auf der 175 m langen Geraden gezeigt werden. Die Gerade zählt als 1/2 Runde und darf nur einmal genutzt werden. Wenn nach dem Pass die Prüfung nicht beendet ist, so ist diese an der nächst gelegenen kurzen Seite fortzusetzen.

Wird die Prüfung auf einer 175 Meter langen, geraden Strecke geritten, so hat der Reiter 6 Bahnen zur Verfügung.

Bewertung:

Schritt 5-10	Faktor 1
Trab 5-10	Faktor 1
Tölt 5-10	Faktor 2
Galopp 5-10	Faktor 1
Pass 5-10	Faktor 2

Reitet der Reiter nur auf der Ovalbahn Pass so kann er maximal 7,0 für Passqualität erhalten.

Gehwille 5-10	Faktor 2
Form. u. R 5-10	Faktor 2

Die Gesamtpunktzahl wird durch 11 geteilt und mit 2 Nachkommastellen mathematisch korrekt auf Hundertstel gerundet gezeigt.

Anforderungen im Finale:

1. Die Reiter müssen Tölt in beliebigem Tempo für zwei Runden auf beiden Händen zeigen.
2. Die Reiter müssen Trab für zwei Runden auf beiden Händen zeigen. Der Trab muss mindestens an zwei langen Seiten der Bahn gezeigt werden.
3. Zwei Läufe im Pass müssen gezeigt werden.

Die Faktoren sind im Finale die gleichen wie in der Vorentscheidung. Durch den Wegfall von Schritt und Galopp ist der Divisor jedoch 9.

2. B-Flokkur (Viergangklasse)

Vorentscheidung:

Der Reiter darf drei Runden auf der Bahn reiten und muss Schritt, langsamen Tölt, Trab, Galopp und schnellen Tölt zeigen

Wird die Prüfung auf einer 175 Meter langen geraden Strecke geritten, so hat der Reiter 6 Bahnen zur Verfügung. (Die 250 bzw. 300 Meter Ovalbahn sind der geraden Strecke vorzuziehen)

Bewertung:

Schritt 5-10	Faktor 1
Trab 5-10	Faktor 1
Langsamer Tölt 5-10	Faktor 1
Galopp 5-10	Faktor 1
Schneller Tölt 5-10	Faktor 1
Gehwille 5-10	Faktor 2
Form. u. R 5-10	Faktor 2

Die Gesamtpunktzahl wird durch 9 geteilt und mit 2 Nachkommastellen mathematisch korrekt auf Hundertstel gerundet gezeigt.

Anforderung im Finale:

1. Die Reiter müssen langsamen Tölt für zwei Runden auf beiden Händen zeigen.
2. Die Reiter müssen Trab für zwei Runden mit Tempounterschieden auf beiden Händen zeigen.
3. Die Reiter müssen schnellen Tölt an den langen Seiten für zwei Runden auf beiden Händen zeigen

Die Faktoren sind im Finale die gleichen wie in der Vorentscheidung. Durch den Wegfall von Schritt und Galopp ist der Divisor jedoch 7

3. Kinderklasse

Vorentscheidung:

Zwei Runden müssen geritten werden, in denen Schritt, Trab und/oder Tölt und Galopp gezeigt werden. Reitet ein Kind sowohl Trab also auch Tölt, werden die Punktzahlen für den besseren Gang gezählt. In jeder Gangart erhält der Reiter eine Sitz und Einwirkungsnote. Die Noten werden addiert und durch 6 geteilt.

Finale:

Tölt und/oder Trab muss für mindestens zwei Runden auf beiden Händen geritten werden. Wenn ein Kind Trab und Tölt zeigt, werden die Punkte für den besseren Gang gezählt.

Zwei Runden Galopp müssen mit Tempounterschieden und sanftem Verlangsamten einzeln gezeigt werden. Die Hand, auf der der Galopp geritten wird, wird durch Mehrheitsbeschluss bestimmt.

Nach jedem Gang werden die Punktzahlen und die Note für Sitz und Einwirkung vorgelesen.

4. Jugendklasse

Vorentscheidung:

Drei Runden müssen geritten werden, in denen Schritt, langsamer Tölt, Trab, Galopp und ein schneller Gang, entweder Tölt oder Trab an den langen Seiten gezeigt werden. Der Reiter erhält für jeden Gang eine Note und zusätzlich eine Note für Sitz und Einwirkung. Die Summe wird durch 5 geteilt.

Finale:

Tölt, Trab und ein schneller Gang, entweder Tölt oder Trab. Mindestens zwei Runden auf jeder Hand.

Nach jedem Gang werden die Punktzahlen vorgelesen, am Ende die Note für Sitz und Einwirkung

5. Gæðingakeppni Juniorenklasse (Junioren B-Flokkur)

Vorentscheidung:

Drei Runden müssen geritten werden, in denen Schritt, langsamer Tölt, Trab, Galopp und schneller Tölt gezeigt werden. Es werden Punkte für Form unter dem Reiter und Gehwille addiert. Anschließend wird die Summe durch 7 geteilt.

Finale:

Langsamer Tölt, Trab und schneller Tölt an den langen Seiten. Mindestens zwei Runden auf jeder Hand.

Nach jedem Gang werden die Punktzahlen vorgelesen und Ende des Finales werden die Punktzahlen für Form unter dem Reiter und für Gehwille gezeigt.

6. Junioren A-Flokkur

Vorentscheidung:

Geritten werden drei Runden. Verlangt sind die Gangarten Schritt, Tölt, Trab, Galopp und Pass. Der Pass kann einmal auf einer 175m langen Bahn gezeigt werden (siehe 7.4.3.). Während sich der Teilnehmer auf dem Weg zu seiner Passvorstellung befindet, ist es ihm nicht erlaubt einen Kreis zu reiten oder umzukehren. Ihm droht sonst die Disqualifikation.

Hinzukommen hier die Noten für Form unter dem Reiter und Temperament. Die Noten für Temperament, Form u.d. Reiter, Tölt und Pass haben hier einen einfachen Faktor.

Finale der Junioren - A-Flokkur (Fünfgänger)

Das Finale wird folgendermaßen geritten:

- Tölt in freiem Tempo bis zu zwei Runden auf jeder Hand.
- Trab auf beiden Händen bis zu zwei Runden auf jeder Hand.
- Zwei Passsprints in die gleiche Richtung, nach Absprache mit den Teilnehmern.

Während der Teilnehmer von der Ovalbahn aus sich zu seiner Passvorstellung auf der langen Geraden begibt, ist es ihm nicht erlaubt, einen Kreis zu reiten oder umzukehren. Ihm droht sonst die Disqualifikation. Zwischen den Aufgaben und bei Handwechsel Zurücknahme in den Schritt, Ausgleichen der Abstände und weitere Hinweise abwarten. Alle Noten gelten gleichviel.

Alle Finale beginnen auf der linken Hand.

Einführung einer Qualifikation für die Vorentscheidung:

Auf großen Gæðingakeppni-Turnieren kann eine Vorrunde eingeführt werden.

Es gibt die Möglichkeit, Pferd/Reiterkombinationen über das Erreichen einer Leistungsklasse in der Vier- bzw. Fünfgangprüfung von dieser Qualifikation freizustellen.

In diesem Fall müssen sich insgesamt mindestens doppelt so viele Reiter als Starterfeld für die Vorentscheidung ergeben wie Plätze in den Finals vorhanden sind. Mindestens 8 Reiter der Qualifikation müssen sich für die Vorentscheidung qualifizieren.

Eine Qualifikation kann angesetzt werden wenn die Starterzahl in der eigentlichen Vorentscheidung 24 Reiter überschreitet. In dem Fall, dass eine Qualifikation eingeführt wird, die nicht in der Ausschreibung bekannt gegeben wurde qualifizieren sich Reiter/Pferdkombinationen der LK1 (Viergang -> B-Flokkur/ Fünfgang -> A-Flokkur) direkt für die Vorentscheidung. Alle anderen Reiter/Pferdkombinationen müssen an der Qualifikation teilnehmen.

Die Bekanntgabe der Qualifikation im Rahmen der Ausschreibung ist ebenfalls möglich. In diesem Fall können weitere Regelungen zur direkten Qualifikation für die Vorentscheidung bekannt gegeben werden. Diese Regelungen sind fest an Ergebnisse einer Pferd Reiterkombination gebunden.

Ablauf der Qualifikation:

A-Flokkur (A-Klasse):

Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, **linke Hand**. Zwei Runden Tölt x 2 Zwei Runden Trab, freies Tempo Ein Passlauf, einzeln geritten x 2 Gehwille x 2, Form unter dem Reiter x 2 Richter dividieren durch 9.

B-Flokkur (B-Klasse):

Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, linke Hand. Zwei Runden langsamer Tölt Zwei Runden Trab, freies Tempo Zwei Runden schneller Tölt an den langen Seiten Gehwille x 2, Form unter dem Reiter x 2 Richter dividieren durch 7.

Kinderklasse:

Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, linke Hand. Zwei Runden Trab und/oder Tölt Zwei lange Seiten Galopp, einzeln Sitz und Hilfen x 2 Richter dividieren durch 4

Jugendklasse:

Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, linke Hand. Zwei Runden langsamer Tölt Zwei Runden Trab, freies Tempo Zwei Runden schneller Gang, Tölt oder Trab Sitz und Hilfen Richter dividieren durch 4

Juniorenklasse B-Flokkur:

Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, linke Hand. Zwei Runden langsamer Tölt Zwei Runden Trab, freies Tempo Zwei Runden schneller Tölt an den langen Seiten Form unter dem Reiter **Charakter und Gehwille** Richter dividieren durch 5

Juniorenklasse A-Flokkur:

Drei bis fünf Pferde zusammen auf der Bahn, linke Hand. Zwei Runden Tölt, Zwei Runden Trab, freies Tempo Ein Passlauf, einzeln geritten, Charakter und Gehwille, Form unter dem Reiter Richter dividieren durch 5.

Die Regeln des Gæðingatölt

Gæðingatölt - Erwachsene

Gæðingatölt - Erwachsene - Vorentscheidung

Geritten werden zwei Runden. Die erste Runde im langsamen Tölt, dann folgt ein Handwechsel, und die zweite Runde wird in freiem Tempo geritten.

Wenn zwei oder mehr Teilnehmer gleichzeitig auf der Bahn sind, übernimmt der Sprecher die Leitung. Noten werden nach der Regel vergeben, dass 5 die Grundzahl, also niedrigste Zahl ist und der Null entspricht. Die Noten werden nach folgendem Schlüssel vergeben:

Aufgabe	Note	Faktor
1. Langsamer Tölt	5-10	1
2. Tölt freies Tempo	5-10	1
3. Form unter dem Reiter	5-10	1
4. Temperament	5-10	1

Die Teilungszahl der Richter zum Errechnen der Hauptnote ist 4. Werden alle Noten vorgelesen, beträgt die Teilungszahl für die Rechenzentrale bei drei Richtern 12 und bei fünf Richtern 20.

8.1.2 Gæðingatölt - Erwachsene - Finale

Das Finale wird folgendermaßen geritten:

- Langsamer Tölt bis zu zwei Runden auf jeder Hand.
- Freies Tempo Tölt bis zu zwei Runden auf jeder Hand.
- Zwischen dem Handwechsel im freien Tempo Tölt wird eine Pause von einer Minute eingelegt. Nun wird Schritt geritten und weitere Anweisungen des Sprechers abgewartet.

Zwischen Prüfungsteilen und bei Handwechsel gehen die Teilnehmer in Schritt über, gleichen die Abstände aus und warten auf weitere Anweisungen des Sprechers. Finale beginnen immer auf linker Hand.

Gæðingatölt Vorentscheidung der jungen Reiter

Gæðingatölt - Kinder - Vorentscheidung

Geritten werden zwei Runden. Zu Beginn eine Runde langsamer Tölt, dann folgt ein Handwechsel und sodann eine Runde Tölt in freiem Tempo. Sind gleichzeitig 2 oder mehr Teilnehmer auf der Bahn wird die Prüfung vom Sprecher geleitet. Noten werden nach der Regel vergeben, dass 5 die Grundzahl, also niedrigste Zahl ist und der Null entspricht. Die Noten werden nach folgendem Schlüssel vergeben:

Aufgabe	Note	Faktor
1. Langsamer Tölt	5-10	1
2. Sitz und Einwirkung	5-10	1
3. Tölt freies Tempo	5-10	1
4. Sitz und Einwirkung	5-10	1

Die Teilungszahl der Richter zum Errechnen der Hauptnote ist 4. Werden alle Noten vorgelesen, beträgt die Teilungszahl für die Rechenzentrale bei drei Richtern 12 und bei fünf Richtern 20.

Gæðingatölt - Jugendliche - Vorentscheidung

Geritten werden zwei Runden. Zu Beginn eine Runde langsamer Tölt, dann folgt ein Handwechsel und schliesslich eine Runde Tölt in freiem Tempo. Sind gleichzeitig 2 oder mehr Teilnehmer auf der Bahn wird die Prüfung vom Sprecher geleitet. Noten werden nach der Regel vergeben, dass 5 die Grundzahl, also niedrigste Zahl ist und der Null entspricht. Die Noten werden nach folgendem Schlüssel vergeben:

Aufgabe	Note	Faktor
1. Langsamer Tölt	5-10	1
2. Sitz und Einwirkung	5-10	1
3. Tölt freies Tempo	5-10	1
4. Sitz und Einwirkung	5-10	1

Die Teilungszahl der Richter zum Errechnen der Hauptnote ist 4. Werden alle Noten vorgelesen, beträgt die Teilungszahl für die Rechenzentrale bei drei Richtern 12 und bei fünf Richtern 20.

Gæðingatölt - Junioren - Vorentscheidung

Geritten werden zwei Runden. Zu Beginn eine Runde langsamer Tölt, dann folgt ein Handwechsel und schliesslich eine Runde Tölt in freiem Tempo. Sind gleichzeitig 2 oder mehr Teilnehmer auf der Bahn wird die Prüfung vom Sprecher geleitet. Noten werden nach der Regel vergeben, dass 5 die Grundzahl, also niedrigste Zahl ist und der Null entspricht. Die Noten werden nach folgendem Schlüssel vergeben:

Aufgabe	Note	Faktor
1. Langsamer Tölt	5-10	1
2. Freies Tempo	5-10	1
3. Form u.d. Reiter	5-10	1
4. Temperament	5-10	1

Die Teilungszahl der Richter zum Errechnen der Hauptnote ist 4. Werden alle Noten vorgelesen, beträgt die Teilungszahl für die Rechenzentrale bei drei Richtern 12 und bei fünf Richtern 20.

Gaeðingatölt Finale der jungen Reiter

Finale - Gaeðingatölt - Kinder

Das Finale soll folgendermaßen durchgeführt werden:

- Langsamer Tölt bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Tölt, freies Tempo bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Sobald beim "Tölt in freiem Tempo" die Hand gewechselt wird, ist eine Pause von einer Minute einzulegen. Die Kinder reiten nun Schritt und warten auf weitere Anweisungen.

Zwischen einzelnen Prüfungsteilen und bei Handwechsel gehen die Teilnehmer in Schritt über, gleichen die Abstände aus und warten auf weitere Anweisungen.

Nach jeder Gangart erhält jeder Reiter seine Note, zum Schluss die für Sitz und Einwirkung.

Ein Finale beginnt stets auf der linken Hand.

Finale - Gaeðingatölt - Jugendliche

Das Finale soll folgendermaßen durchgeführt werden:

- Langsamer Tölt bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Tölt, freies Tempo bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Sobald beim "Tölt in freiem Tempo" die Hand gewechselt wird, ist eine Pause von einer Minute einzulegen. Die Jugendlichen reiten nun Schritt und warten auf weitere Anweisungen.

Zwischen einzelnen Prüfungsteilen und bei Handwechsel gehen die Teilnehmer in Schritt über, gleichen die Abstände aus und warten auf weitere Anweisungen.

Nach jeder Gangart erhält jeder Reiter seine Note, zum Schluss die für Sitz und Einwirkung.

Ein Finale beginnt stets auf der linken Hand.

Finale - Gaeðingatölt - Junioren

Das Finale soll folgendermaßen durchgeführt werden:

- Langsamer Tölt bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Tölt freies Tempo bis zu zwei Runden auf jeder Hand
- Sobald beim "Tölt in freiem Tempo" die Hand gewechselt wird, ist eine Pause von einer Minute einzulegen. Die Teilnehmer reiten nun Schritt und warten auf weitere Anweisungen.

Zwischen einzelnen Prüfungsteilen und bei Handwechsel gehen die Teilnehmer in Schritt über, gleichen die Abstände aus und warten auf weitere Anweisungen.

Ein Finale beginnt stets auf der linken Hand.