

Durchführungsbestimmungen Bayerncup

§ 1 Allgemeine Bestimmungen

- a) Der Bayerncup ist ein Mannschaftsturnier der Regionalvereine Bayerns. Er präsentiert im Gegensatz zur Bayerischen Meisterschaft die Vielseitigkeit des Islandpferdes und fördert den Zusammenhalt sowohl zwischen den Regionalvereinen als auch innerhalb der Regionalvereine.
- b) Er findet alle zwei Jahre nach festen Rahmenregeln statt. Ausrichter sollte jeweils der Ortsverein sein, der bei der letzten Ausrichtung die Siegermannschaft gestellt hat.
- c) Die Siegermannschaft des Bayerncups erhält den Wanderpokal des LV Bayern. Dieser muss zum nächsten Bayerncup wieder abgegeben werden. Für die Gravur ist jeweils der Ortsverein der Siegermannschaft zuständig.
- d) Der Bayerncup unterliegt der Islandpferde Prüfungsordnung (Rules & Regulations) und den nationalen Bestimmungen des IPZV e.V. (Bundesverband). Er ist aber kein Qualifikationsturnier. Teilnehmende Reiter/Pferde müssen nicht beim IPZV e.V. registriert sein.

§ 2 Teilnehmende Mannschaften, Reiter und Pferdekombinationen

- a) Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus vier Reiter-Pferdkombinationen.
- b) Alle Reiter einer Mannschaft sollten dem gleichen Regionalverein zugehörig sein. Mindestens zwei Reiter müssen dem Regionalverein angehören, unter dessen Namen die Mannschaft startet. Jeder Reiter kann nur mit einem Pferd und in einer Mannschaft starten, jedes Pferd darf nur unter einem Reiter starten.
- c) Jeder Regionalverein darf beliebig viele Mannschaften stellen.
- d) Neben den teilnehmenden Mannschaften dürfen keine weiteren Starter am Bayerncup teilnehmen.
- e) 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. Endausscheidungen nach Punkten bei den entsprechenden Prüfungen der allgemeinen Klasse eingereicht.
- f) Kinder der Klasse KS sind von der Teilnahme des Bayerncups ausgeschlossen.
- g) Reiter-/Pferdkombinationen der Leistungsklasse 1 sind grundsätzlich startberechtigt, jedoch nicht in den jeweiligen Prüfungen, bei denen sich die Reiter-/Pferdkombination bereits LK1 qualifiziert hat.
- h) Von jeder teilnehmenden Mannschaft ist eine Seite des Programmhefts zu gestalten, in der sie den Mannschaftsnamen, Ihren Verein, die Namen der Teammitglieder und das Motto vorstellen. Diese Seite fließt jedoch nicht in die Wertung ein.

§ 3 Prüfungen und Wertung

a) Aus Block 1 und Block 2 sind alle Prüfungen auszuschreiben. Aus Block 3 und Block 4 jeweils mindestens 2 Prüfungen. (Im Block 4 ist es dem Veranstalter freigestellt sich weitere passende Prüfungen, in Rücksprache mit den Ressortleitern Breitensport und Jugend des LV Bayerns, auszudenken.)

Block 1

Viergang V5 LKA-G

Viergang V2 LK2-7

Fünfgang F2 LK2-7

Block 2

Tölt T7 LKA-G

Tölt T3 LK2-7

Tölt T4 LK2-7

Block 3

D6 Dressurprüfung Leicht

D5 Dressurprüfung Mittel

D2 Dressurkür Mittel

Schau im Dressurviereck

Geschicklichkeit

Tölt in Harmony Level 1

Block 4

Fahnenrennen

Geländeprüfung

Blind Audition Tölt

Champagner Tölt

Mitternachtstölt

Stilviergang

Block 5

Mannschaftsviergang

Mannschaftsvorstellung oder Mannschaftsspiel

b) Jeder Reiter darf höchstens eine Prüfung mit Pferd pro Block 1 bis 4 reiten und höchstens 3 Prüfungen aus den Blöcken 1-4, mindestens jedoch zwei. Im Block 5 starten alle vier Reiter im Mannschaftsviergang. Am Mannschaftsspiel bzw. der Mannschaftsvorstellung nehmen auch alle Reiter des Teams teil.

Die Mannschaftsvorstellung findet ohne Pferd statt und darf max. 6 Minuten dauern. Die Richter bewerten nach folgenden Kriterien: Kreativität, Erkennbarkeit des Mottos der Mannschaft (x2), Unterhaltungswert (x2).

Für das Mannschaftsspiel gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Jede Mannschaft denkt sich ein Spiel ohne Pferd aus, das die anderen Mannschaften absolvieren müssen (Dauer je Spiel: max. 8 min.) Ein Mitglied besetzt die eigene Station, die anderen „besuchen“ die anderen Stationen und lösen dort die Aufgaben. Jede Mannschaft gibt zum Schluss eine Platzierungsliste ab, auf der die eigene Mannschaft fehlt. Es muss sichergestellt werden, dass jede Mannschaft jedes Spiel absolviert (Vorsicht. Hoher Zeitaufwand für den Veranstalter).
2. Das Mannschaftsspiel wird durch den Veranstalter vorgegeben.

c) In die Mannschaftswertung zählen jeweils die besten 2 Ergebnisse jedes Reiters.

b) Bei Prüfungen aus Block 1 und Block 2 finden Endausscheidungen statt; nicht jedoch bei Prüfungen aus Block 3 bis 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.

c) Das Endergebnis errechnet sich aus den 8 Ergebnissen aus den Blöcken 1 bis 4, den Ergebnissen aus Block 5 und einer Wertung für Motto/Kostüm. Alle Komponenten zählen gleichwertig.

d) Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Mannschaftswertung. Bei Doppelplatzierung in der Mannschaftswertung auf den ersten Plätzen (Platz 1 bis 5) entscheidet ein finales Mannschaftsspiel ohne Pferd.

e) Umnennungen sind lediglich bis Nennschluss möglich. Verletzt sich ein Pferd/Reiter nach dem Nennschluss, kann ein Ersatzreiter/-pferd genannt werden, jedoch muss dieser die gleichen Prüfungen absolvieren, wie der ausgefallene Reiter. Nachnennungen sind nicht möglich.

f) Mannschaften, die sich bis zum Vorabend des Turnierbeginns nicht an der Meldestelle gemeldet haben, werden vom Bayerncup ausgeschlossen.

g) Die Ergebnisse aller in die Wertung einfließender Ergebnisse ist zu veröffentlichen.

h) Die Ausschreibung muss dem Breitensport- und Jugendwart des IPZV Bayern e.V. zur Genehmigung vorgelegt werden und zusätzliche Prüfungen müssen mit dem Breitensport- und Jugendwart des IPZV Bayern e.V. abgestimmt werden.

§4 Kostüm

- a) Alle Prüfungen werden im Mannschaftskostüm geritten. Das Kostüm muss so gestaltet sein, dass es während des Rittes weder den eigenen Reiter/ das eigene Pferd noch andere Reiter-/Pferd-kombinationen beeinflusst oder sogar gefährdet. Im Einzelfall entscheidet der Chefrichter.
- b) Ein für den Reitsport zugelassener Helm und regelkonformes Schuhwerk sind in jeder Reitprüfung Pflicht

b) Die Richter bewerten das Kostüm nach folgenden Kriterien:

- a. Kreativität
- b. Eigenanteil bei der Gestaltung
- c. Gesamteindruck
- d. Mannschaftserkennbarkeit

c) Die Richter platzieren alle Mannschaften. Die besten drei Mannschaften werden anschließend durch das Publikum nochmals bewertet.

d) Der Sprecher muss in seinen Ansagen auf die jeweilige Teamzugehörigkeit hinweisen.