



Informationsschreiben zum Bayerncup 2024 auf dem Oedhof

Mannschaften:

Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus vier Reiter-Pferdkombinationen. Alle Reiter einer Mannschaft sollten dem gleichen Regionalverein zugehörig sein. Mindestens **zwei Reiter müssen** aber 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.

Jeder Regionalverein darf beliebig viele Mannschaften stellen.

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

Reiter-/Pferdkombinationen der Leistungsklasse 1 sind grundsätzlich startberechtigt, jedoch nicht in den jeweiligen Prüfungen, bei denen sich die Reiter-/Pferdkombination bereits LK1 qualifiziert hat.

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.

Nennung:

Die Mannschaft wird über das Mannschaftsnennformular genannt.

Zusätzlich nennt jeder Reiter die einzelnen Prüfungen über die IPZV-Homepage.

Nicht registrierte Pferde bzw. nichtregistrierte Reiter nennen nur über das Mannschaftsnennformular. Einzutragen sind: vom Reiter: Name, Vorname, Geburtsdatum, vom Pferd: Name, Feif ID.

Der Equidenpass ist an der Meldestelle zwecks Kontrolle der Impfungen vorzuzeigen.

Prüfungswahl:

Es gibt fünf Prüfungsblöcke.

Block 1	Block 2	Block 3	Block 4	Block 5
Viergang V5	Tölt T7	D5 Dressurprüfung leicht	Fahnenrennen	Mannschaftsviergang
Viergang V2	Tölt T3	Schau im Dressurviereck	Champagnertölt auf Finostrip	Mannschaftsaufgabe
Fünfgang F2	Tölt T4		Blinder Führer	

Jeder Reiter darf höchstens eine Prüfung 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. An der Mannschaftsaufgabe nehmen auch alle Reiter des Teams teil. Diese Aufgabe wird am Freitag an der Meldestelle bekannt gegeben.

In die Mannschaftswertung zählen jeweils die besten zwei Ergebnisse jedes Reiters.

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. Endausscheidungen nach Punkten bei den entsprechenden Prüfungen der allgemeinen Klasse eingereicht.

Teamprüfungen:

Mannschaftsviergang: Jeder Reiter eines Teams wählt aus den Gangarten Tölt, Trab, Schritt und Galopp eine aus. Die Gänge werden analog der Reihenfolge und der Tempi einer V5 geritten. Zuerst starten alle Töltreiter der Mannschaften in Fünfergruppen. Beim Ausritt werden jeweils die Noten bekanntgegeben. Nach jeder Gangart wird der Zwischenstand durchgesagt. Dann folgen alle Reiter der nächsten Gangart und so weiter.

Mannschaftsaufgabe: Die Mannschaften erhalten ihre Teamaufgabe am Freitag bei Meldung an der Meldestelle. Die Aufgabe ist dann bis Samstagabend zu erledigen. Die Ergebnisse werden beim gemeinsamen Abend an der Ovalbahn bekannt gegeben.

Kostüm:

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 oder Pferde beeinflusst oder sogar gefährdet. Im Einzelfall entscheidet der Chefrichter. Ein für den Reitsport zugelassener **Helm** und **regelkonformes Schuhwerk** sind in jeder Reitprüfung Pflicht.

Die Richter platzieren die Kostüme aller Mannschaften. Die besten drei Mannschaften werden anschließend durch das Publikum nochmals bewertet.

Wertung:

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.

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

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.

Umnennungen/Meldung an der Meldestelle:

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 nur in Absprache möglich.

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

Gestaltung einer Seite für das Programmheft:

Jedes Team gestaltet eine Seite für das Programmheft im Hochformat und sendet diese als PDF-Datei spätestens bis zum **13.09.2024** per Mail an **vorstand2@ipzv-bayern.de**. Auf dieser Seite sollen sich die Teammitglieder mit ihrem Mannschaftsnamen, Verein und Namen der Reiter vorstellen. Z.B. Zeichnungen, Fotos, Collagen... Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Abendprogramm:

Am Samstagabend gibt es nach dem Mannschaftsviergang ein gemütliches Zusammensitzen mit Ergebnisbekanntgabe der Mannschaftsaufgabe im Zelt an der Ovalbahn.

Allgemeines:

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