

Aktionsparcours mit Fehler/Zeit Wertung

Bewertung: Der Teilnehmer mit den wenigsten Strafpunkten in der kürzesten Zeit gewinnt.

Strafpunkte:

Fehler an der Aufgabe (egal wie viele an einer Aufgabe)	0,5
Abläuten einer Aufgabe (nach 15 Sekunden)	1,0

Zum Ausschluss führt:

Weiterreiten nach Nichtbewältigung einer Aufgabe, ohne das Klingelzeichen abgewartet zu haben.

Auslassen einer Aufgabe, reiten in falscher Reihenfolge.

Nach dem dritten Abklingeln im Gesamtparcours.

Sturz des Teilnehmers/ Pferdes.

Mögliche Aufgaben



Brücke

Der Reiter überquert mit seinem Pferd die Brücke ohne die seitlichen Stangen abzuwerfen.



Dickicht

Durchreiten des „Dickichts“ im Schritt!



Engpass (Breite 60 cm)

Durchreiten eines Engpasses ohne die seitlichen Stangen abzuwerfen.



Labyrinth (Breite 80cm)

Durchreiten des Labyrinths ohne die Stangen zu verschieben oder zu übertreten.



Ball

Der Ball liegt am Ende eines Stangenpaares und wird vom Pferd aus mit der Hand über die Stangen gerollt. Bis zu einer Markierung am Ende.

Fehler: wenn der Ball herunterfällt.

Die Ständer werden durch Tonnen ersetzt !



Slalom

Die Pylonen im Slalom umreiten ohne das ein Bällchen herunterfällt.

Abstand 4,50m



Wendehammer

Vorwärts hineinreiten, beliebig wenden, vorwärts hinausreiten.

Breite Einritt 80cm

Fehler: verschieben, übertreten der Stangen.



Umsetzen

Zwischen zwei Tonnen reiten (1,20m Abstand) und den Eimer von der einen zur anderen Tonne setzen. Fehler: Eimer fällt herunter , Tonne wird umgeworfen

Die Ständer werden durch Tonnen ersetzt!