

Reitturnier Lerchenhof Münsingen 17.-19.6.2016

Prüfung Nummer 4: Aktionsparcours Stufe 1, nach Fehlerpunkten und Zeit

Aufgabe 1: Umsetzen eines leeren Plastikbechers von rechts nach links, mögliche Fehler: 1 Fehlerpunkt für herunterfallen bzw. nicht Absetzen des Bechers, max.Fehlerpunkte bei nicht ausführen oder überschreiten der erlaubten Zeit von 15s je Hindernis: 3

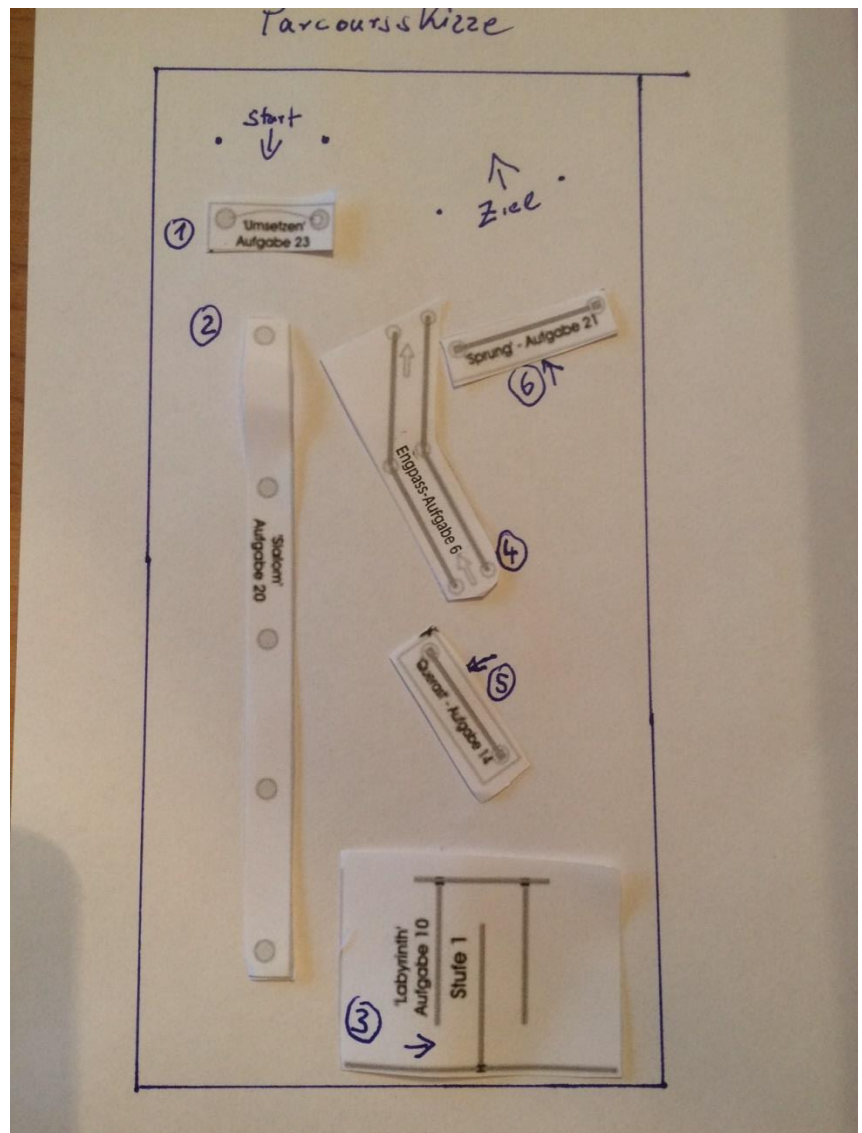
Aufgabe 2: Slalom 5 Hinderniskegel mit Bällen, je 4m auseinander, **rechts** am ersten vorbei, mögliche Fehler: 1 Fehlerpunkt für Abwerfen eines Balles, 1 Fehlerpunkt für falsches (links) beginnen, 2 Fehlerpunkte je ausgelassenes „Tor“, max. 6

Aufgabe 3: Labyrinth, Stangen wie abgebildet, 1m Abstand, Stangen liegen auf dem Boden, mögliche Fehlerpunkte: 1 Fehlerpunkt für berühren einer Stange, 2 Fehlerpunkte für übertreten einer Stange, max. 6

Aufgabe 4: Engpass, Stangen liegen wie abgebildet, 70 cm Abstand, Fahrkegel mit Bällen markieren Eingang, Knick und Ausgang, mögliche Fehlerpunkte: 1 Fehlerpunkt für Abwerfen eines Balles oder Berühren einer Stange, 2 Fehlerpunkte für Übertreten einer Stange, max. 6

Aufgabe 5: Querast, unter einer lose aufgehängten Latte durchreiten, Breite ca. 160cm, Höhe Stockmass des Pferdes (auf der Meldestelle angeben) auf nächste gerade 10cm aufgerundet plus 50cm, mögliche Fehlerpunkte: Abwerfen der Latte 1 Fehlerpunkt, max. 3

Aufgabe 6: Sprung , Höhe des Kreuzes: aussen ca. 70, Mitte ca. 40 cm, Der Sprung kann alternativ ohne Fehlerpunkte mit einer Volte umritten werden, mögliche Fehlerpunkte: Abwerfen der Stange(n) 1 Fehlerpunkt, max. 3



Ausführung und allgemeine Regeln für den Aktionsparcours auf dem Lerchenhof am 18.6.16:

- 1) Start in Abteilungen/Gruppen mit ca. 6 Pferden, Parcoursbesichtigung zu Pferde in der Startgruppe.
- 2) Die Aufgaben sind vom Teilnehmer in der vorgesehenen Reihenfolge und Richtung zu bewältigen.
- 3) Es erfolgt eine Zeitwertung. Die Messung beginnt, wenn der Teilnehmer durch die Startlinie reitet und endet, wenn er die Ziellinie passiert.
- 4) Fehler an Aufgaben, die zählen, sind in den „Standards“ angegeben (s.o.).
- 5) Der Reiter muss versuchen, jede Aufgabe zu bewältigen. Dafür stehen je Aufgabe 15 Sekunden zur Verfügung. Ist diese Zeit abgelaufen, ohne dass die Aufgabe begonnen wurde, so wird abgeklingelt; er bekommt die vorgesehenen max. Fehlerpunkte angerechnet und beginnt mit der nächsten Aufgabe. Er scheidet nicht aus. Beim Versuch (Verweigern) muss er bis zum Abläuten warten, dann erst darf er mit der nächsten Aufgabe beginnen. Reitet der Reiter weiter, bevor er abgeklingelt wurde, scheidet er aus.
- 6) Nach dem 3. Abklingeln während des Gesamtparcours scheidet der Reiter aus.
- 7) Ausgeschieden ist, wer eine Aufgabe in der falschen Reihenfolge und/oder Richtung überwindet.
- 8) Ausgeschieden ist, wer ein Aufgabe auslässt, ohne vorher versucht zu haben, sie zu bewältigen.
- 9) Hilfe (Führen) von unten ist zulässig, wird jedoch mit 1 Strafpunkt je Hindernis, in dem geholfen wird, geahndet.

Das Ergebnis setzt sich zusammen aus den Fehlerpunkten und der gebrauchten Zeit. Der Teilnehmer mit den niedrigsten Punkten gewinnt, bei Punktgleichheit entscheidet die schnellere Zeit.