

Parcoursbeschreibung

Geschicklichkeitsreit-Wettbewerb



ST. HUBERTUS
MARKTREDWITZ E.V.

Allgemeines:

- Die Wertung erfolgt nach dem Fehler-Zeit-Prinzip: Kann eine Station nicht erfolgreich abgeschlossen werden, gibt es 4 Strafpunkte. Der/die Reiter/in mit der schnellsten Zeit und den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt.
- Für jede Station gibt es zwei Versuche. Kannst du die Station auch beim zweiten Versuch nicht erfolgreich abschließen, erhältst du 4 Strafpunkte.
- Du bist für die Zeitmessung insofern selbst verantwortlich, als dass du zu Beginn und am Ende des Parcours selbstständig die Stoppuhr betätigen muss. Zur Sicherheit wird die Zeit noch einmal zusätzlich gestoppt.
- Es gibt keine vorgegebenen Gangarten, in denen der Parcours zu absolvieren ist.

Ablauf:

Start:

Gestartet wird zu Fuß, mit Pferd an der Hand.

Auf einer Tonne bei C liegt eine Stoppuhr bereit. Um den Parcours zu beginnen startest du die Zeit. Dann geht es zu Fuß weiter zu Station 1.

Station 1: "Der Boden ist Lava"

Hier steht ein Cavaletti, über das du mit dem Pferd an der Hand balancierst.

Verlierst du das Gleichgewicht, muss der Balanceakt von vorne begonnen werden.

Am Ende des Cavalettis wird dann vom Cavaletti aus aufgestiegen.

Station 2: "Mikado 2.0"

Es gilt ohne Überreiten der Stangen durch den Gang zu reiten. Tritt das Pferd über eine Stange, muss die Aufgabe von Neuem begonnen werden.

Station 3: "Brummkreisel"

Einmal um das aufgestellte Hütchen herum geht es in dieser Station. Fällt das Hütchen um, gibt es eine Extra-Runde drumherum.

Station 4: "Transport-Esel"

Nimm den Schwamm, der auf dem Ständer liegt und transportiere ihn zum nächsten Ständer. Auf dem Weg dazwischen darfst du die Zügel nur in einer Hand haben.

Auf der anderen Hallenseite angekommen, legst du den Schwamm auf dem Ständer ab.

Fällt der Schwamm herunter oder nimmst du die Zügel während des Transports in beide Hände, musst du leider von vorne beginnen.

Parcoursbeschreibung

Geschicklichkeitsreit-Wettbewerb



ST. HUBERTUS
MARKTREDWITZ E.V.

Station 5: "Treffsicher"

Auf einer Tonne liegt ein Ball für dich bereit. Schnapp ihn dir, reite so nah wie möglich an die Stange und wirf den Ball in den Bottich.

Wirfst du daneben, darfst du an der Stange stehenbleiben und der Ball wird dir für einen zweiten Versuch zurückgegeben.

Übertritt das Pferd während des Wurfvorgangs die Stange, musst du dein Glück leider auch noch einmal versuchen.

Station 6: "Auf die Zielgerade"

Im Slalom geh es schnellstmöglich in Richtung Ziel – aber lasst keinen Ständer aus, ansonsten geht's zurück zum Anfang der Station.

Ziel:

Auf zur Stoppuhr! Diese liegt wieder auf der Tonne für dich bereit. Ob du die Zeit vom Pferd oder vom Boden aus stoppst, liegt dabei in deiner Hand – Hauptsache du tust es 😊.