

Erläuterungen zum Geschicklichkeitsparcours

Prüfung Nr. 3 und 4

Reiter kommt mit dem Pferd an der Hand in den Parcours, nach einem Startsignal beginnt die Aufgabe (Zeit wird gemessen)

1. Mit einem Becher auf dem ein Ball liegt, mit Hilfe der Leiter, einhändig auf das Pferd steigen, Becher/Ball dem Helfer übergeben und anschließend über Stange zu 2.a reiten
Fehler: Ball fällt beim Aufsteigen runter
- 2a. Slalom - von der Bande aus beginnend
Fehler: einschlagen eines falschen Weges und umreiten der Kegel
- 2b. um den letzten Kegel wenden, dann wieder Slalom, anschließend um die Wendemarke herum zu 3
Fehler: Wendemarke nicht umritten
3. über die Trabstangen zu 4a
Fehler: nicht über die Trabstangen geritten
- 4a. Becher von der Stange nehmen und auf die Stange 4b hängen, weiter zu 5
Fehler: Becher wurde nicht transportiert bzw. fällt runter
5. vor der blauen Stange halten, mit einem angereichten Ball in den am Boden liegenden Reifen werfen, beim Treffer sofort weiter, geht der Ball daneben, zweiten Ball werfen, danach in jedem Fall weiter zu 6
Fehler: Stange wird übertreten, keiner der zwei Bälle trifft
6. durch eine Öffnung in das Stangendreieck, eine komplette Wendung und aus der gleichen Öffnung wieder raus, weiter zu 7
Fehler: Pferd tritt über die Stangen oder ganz aus dem Stangendreieck, es wird eine andere Öffnung als Ausgang benutzt
7. Ziellinie, gelbe Stange muss überritten werden (Zeit stoppt)
Fehler: Ziellinie wird nicht überritten

Für jeden Fehler rechnen wir 3 Strafsekunden zur gemessenen Zeit hinzu.