

## **Beschreibung der Wettbewerbe:**

### **1. Der Präzisionsparcours:**

Es sind je nach Schwierigkeitsstufe fünf bis neun „Standard- Aufgaben“ zu bewältigen. Bewertet werden:

A: der Stil: es gibt Wertnoten für den Gehorsam des Pferdes/Ponys und die Harmonie zwischen Reiter und Pferd bei der Bewältigung der Aufgaben.\*

B: die Fehler: die Fehler, die während des Parcours unterlaufen, werden bei der Stilwertnote abgezogen.

*\*) Gehorsam und Harmonie“ - die entscheidenden Kriterien: Das Pferd im idealen Gehorsam reagiert willig auf die Reiterhilfen, ist vorsichtig, doch couragiert, sehr aufmerksam, mit wachen Sinnen und macht bei der Bewältigung der Aufgaben selbstbewusst und aktiv mit. Harmonie zwischen Reiter und Pferd: Darunter verstehen wir die Übereinstimmung im Wollen und Tun zwischen Reiter und Pferd bei der Bewältigung der Aufgaben, die vertrauensvolle Verständigung zwischen ihnen, die insbesondere durch die feine und wirkungsvolle Hilfengebung deutlich wird, unabhängig von der Reitweise.*

Der Präzisionsparcours kann in einer Halle oder auf dem Außenplatz aufgebaut werden. Die Aufgaben sind durchnummeriert, um Reihenfolge und Richtung deutlich zu machen. Eine Parcoursbesichtigung zu Pferde oder in der Gruppe ist möglich. 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 abgeklingselt, er bekommt die vorgesehenen 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 abgeklingselt wurde, scheidet er aus. Nach dem 3. Abklingseln während des Gesamtparcours scheidet der Reiter aus. Ausgeschieden ist auch, wer eine Aufgabe in der falschen Reihenfolge und/oder Richtung überwindet. Ausgeschieden ist, wer eine Aufgabe auslässt, ohne vorher versucht zu haben, sie zu bewältigen.

### **2. Der Aktionsparcours:**

Sechs bis zehn „Standard-Aufgaben“ sind zu überwinden. Bewertet werden die benötigte Zeit sowie die Fehlerpunkte, die dabei unterlaufen. Der Veranstalter kann unter vielen Bewertungsarten auswählen.

Der Aktionsparcours kann in einer Halle und auch auf einem freien Platz aufgebaut werden. Die Aufgaben sind durchnummeriert, um Reihenfolge und Richtung deutlich zu machen. Eine Parcoursbesichtigung in der Gruppe oder zu Pferde ist möglich. Es erfolgt eine Zeitwertung. Die Messung beginnt, wenn der Teilnehmer durch die Startlinie reitet und endet, wenn er die Ziellinie passiert. 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 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. Nach dem 3. Abklingeln während des Gesamtparcours scheidet der Reiter aus. Ausgeschieden ist, wer eine Aufgabe in der falschen Reihenfolge und/oder Richtung überwindet. Ausgeschieden ist, wer eine Aufgabe auslässt, ohne vorher versucht zu haben, sie zu bewältigen.

## **Beschreibung der Hindernisse:**

**Abwehren (Gangart beliebig):** Auf einer Tonne steht ein Eimer, davor liegt eine Stange auf dem Boden. Im Vorbeireiten wird der Eimer mit einer Gerte hinunter geschlagen. Dabei darf das Pferd nicht über die Stange treten. Fällt die Gerte hinunter, muss der Reiter sie wieder aufheben und die Aufgabe wiederholen.

**Dickicht (Trab):** Zwischen zwei torähnlichen Ständern hängen Strohkordeln oder ähnliches „Dickichtmaterial“, durch das hindurch geritten werden soll. Man soll durch das Dickicht durchsehen können.

**Engpass (Schritt):** Vier Hindernisstangen werden auf Tonnen oder Eimer gelegt, so dass der Reiter innerhalb dieses Engpasses hindurch reiten muss. Dabei sollen die Stangen nicht hinunterfallen. Die Stangen können in einer geraden oder eckigen Form liegen.

**Hohle Gasse (Schritt):** Acht bis zwölf Tonnen stehen entweder gerade oder versetzt als Gasse aufgebaut, die durchritten werden muss, ohne dass die Tonnen umfallen oder berührt werden.

**Kreuzen (Schritt):** Über ein Kreuz aus Hindernisstangen soll diagonal geritten werden, ohne dass Stangen verschoben werden.

**Labyrinth (Schritt):** Mehrere Hindernisstangen sind entweder in U-Form oder in L-Form auf den Boden gelegt. Sie werden vorwärts durchritten (U-Form) bzw. es wird vorwärts hineingeritten und rückwärts wieder hinaus (L-Form). Dabei sollen die Stangen nicht berührt oder aus dem Hindernis herausgetreten werden.

**Mühle (Schritt):** An einem Ständer ist ein Seil befestigt. Der Reiter nimmt das Ende in die Hand, spannt das Seil und reitet einmal im Kreis mit dem straff gespannten Seil um den Ständer. Das Seil soll weder hinunterfallen noch durchhängen.

**Nadelöhr (Gangart beliebig):** Ein Sprung aus zwei Hindernisstangen mit Fängen wird aufgebaut, den es zu überwinden gilt, ohne dass die Stangen fallen.

**Querpassage (Schritt):** Hindernisstangen werden t-förmig auf den Boden gelegt. Man reitet zwischen zwei Stangen in das T hinein und zeigt dann Schenkelweichen

nach rechts oder links ohne die Begrenzungsstangen zu berühren oder zu übertreten.

**Querschlag (Trab):** Über mehrere hintereinander aufgestellte Cavaletti oder einseitig höhergelegte Hindernisstangen wird geritten, ohne dass die Stangen herunter fallen.

**Rein-Raus (Gangart beliebig):** Zwei bis vier Cavaletti stehen als In-Out-Sprünge hintereinander und sind flüssig zu überwinden.

**Sackgasse (Schritt):** Aus Hindernisstangen wird eine Sackgasse gelegt. In diese wird vorwärts hinein geritten und rückwärts wieder hinaus, ohne dass die Stangen berührt werden oder das Pferd aus dem Hindernis heraustritt.

**Schlaglöcher (Schritt):** Alte Mofareifen werden dicht an dicht auf den Boden gelegt, so dass ein Quadrat von etwa zwei qm entsteht. Diese Reifen sollen überwunden werden. An den Seitenrändern liegen Begrenzungsstangen, die nicht herunter fallen sollen.

**Slalom (Trab oder Galopp):** Fünf Tonnen oder Slalomstangen sollen flüssig durchritten werden, ohne eine Tonne auszulassen. Von welcher Seite anzufangen ist, wird vorgegeben.

**Sprung (Gangart beliebig):** Ein Sprung zwischen 50 und 70 cm Höhe ist zu überwinden, ohne dass die Stange fällt.

**Umsetzen (Stand):** Zwischen zwei Tonnen reiten, einen Eimer von der einen auf die andere Tonne umsetzen. Das Pferd soll dabei still stehen und der Eimer nicht hinunter fallen. Wenn der Eimer fällt, soll der Reiter die Aufgabe wiederholen.

**Wasserpfütze (Schritt oder Trab):** Über eine natürliche oder künstliche (Plastikfolie) Wasserpfütze reiten. Als Seitenbegrenzung liegen Hindernisstangen, die nicht hinunter fallen sollen.

**Wendehammer (Schritt):** In einen Wendehammer aus mehreren Hindernisstangen soll vorwärts hinein und wieder heraus geritten werden. Im Wendehammer ist eine 180 Grad-Drehung vorzunehmen. Die Begrenzungsstangen sollen nicht hinunter fallen.

**Windbruch (Schritt):** Auf einem Hindernisstander liegen fächerartig mehrere Hindernisstangen in unterschiedlicher Höhe, die zu überreiten sind. Dabei soll keine Stange hinunter fallen.

**Wippe (Schritt):** Das Pferd soll willig und flüssig über eine Holzwappe gehen, ohne seitlich herunter zu treten.

Weitere Infos und Maße sind im „Standard-Heft für die Allround-Wettbewerbe“, zu beziehen im FN-Verlag, zu finden.