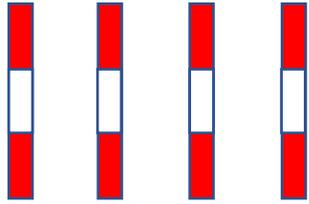
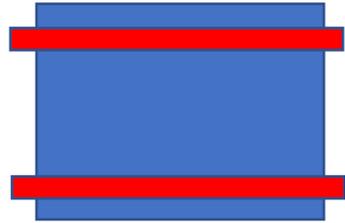


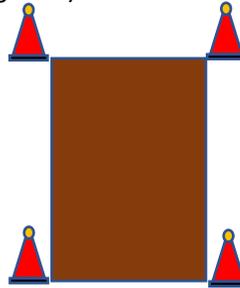
Aktionsparcours – Jagd um Punkte, Reitertag Weißenhorn 05.05.2024
 (Anordnung und Gestaltung variieren, es sind nur die Inhalte angegeben)



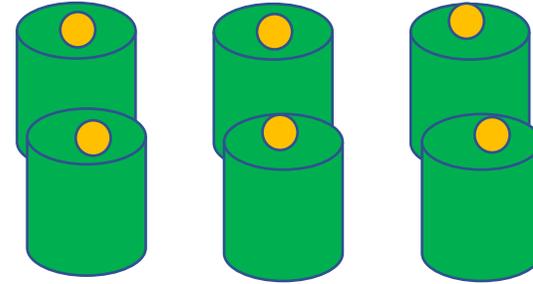
Trabstangen (1,2 m),
 80 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar,
 GGA: Trab



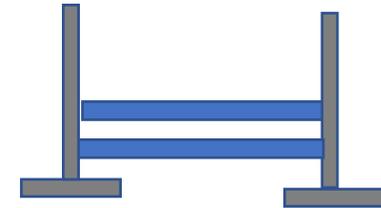
Plane, 40 Punkte,
 von 2 Seiten reitbar



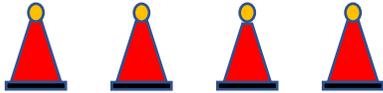
Brücke, 60 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



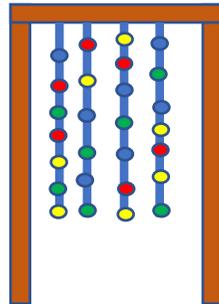
Hohle Gasse, 90 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



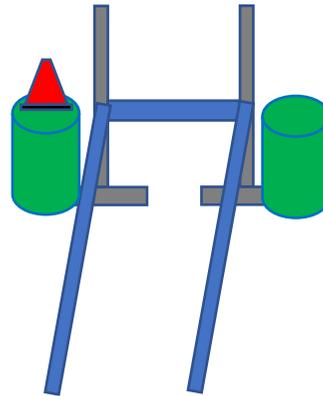
Schmaler Sprung,
 40 Punkte
 von beiden Seiten reitbar



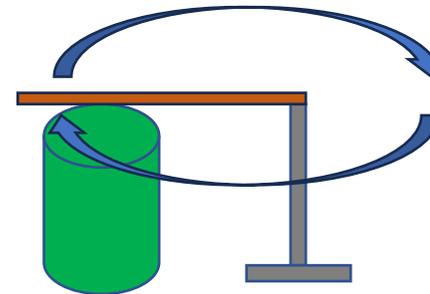
Slalom, 80 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



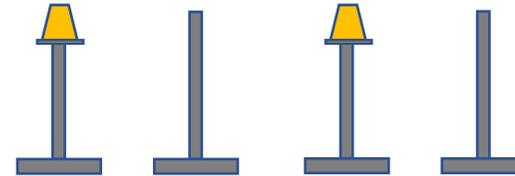
Flutterband, 80 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



Sackgasse mit umsetzen,
 90 Punkte



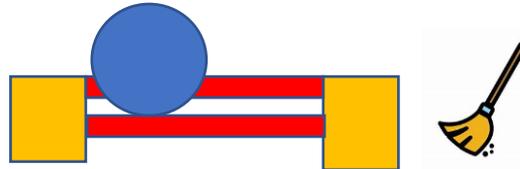
Windmühle, 80 Punkte,
 in beide Richtungen
 reitbar



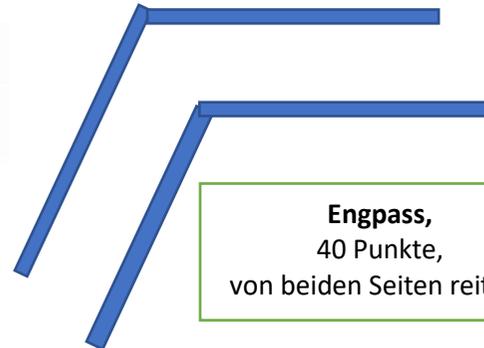
Umsetzen, 60 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



Schneller Flitzer, 90 Punkte,
 Richtungsvorgabe



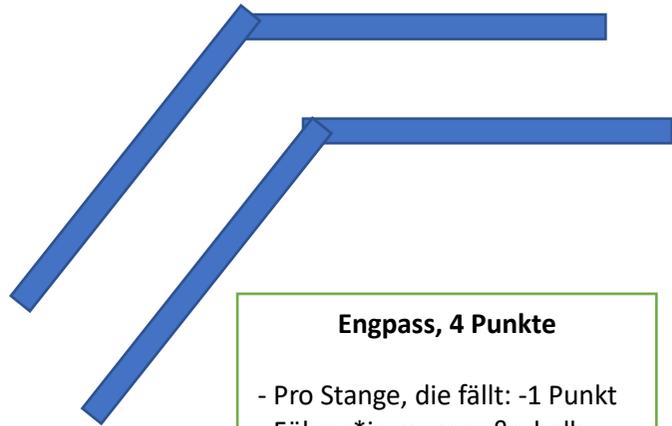
Besenpolo, 80 Punkte,
 Richtungsvorgabe, Ball muss mit
 Besen gerollt werden



Engpass,
 40 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar

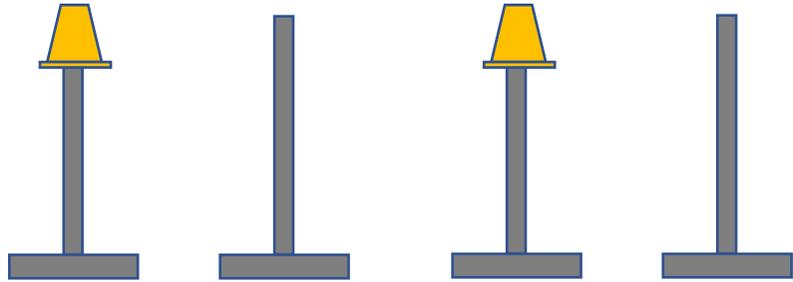


Geführter Präzisionsparcours – Reitertag Weißenhorn 05.05.2024



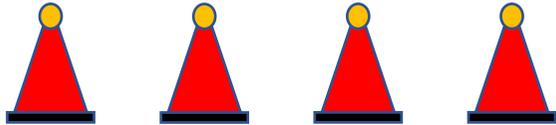
Engpass, 4 Punkte

- Pro Stange, die fällt: -1 Punkt
- Führer*in muss außerhalb bleiben



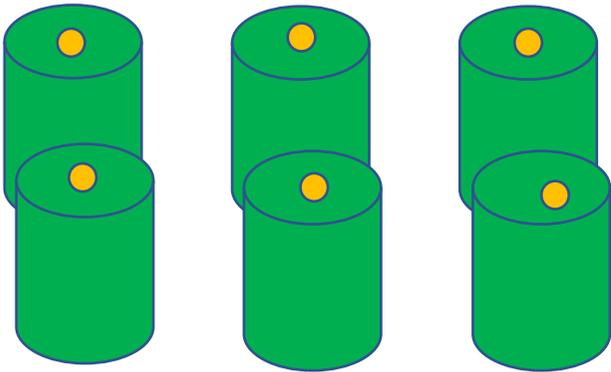
Umsetzen, 4 Punkte

- Reiter*in muss den Gegenstand aufnehmen und umsetzen
- Aufnehmen: 1 Punkt
- Absetzen: 1 Punkt
- Aufnehmen: 1 Punkt



Slalom, 4 Punkte

- pro Ball/Kegel, der fällt: -1 Punkt
- Gangart: Trab oder Schritt, bei Gangartwechsel: -1 Punkt



Hohle Gasse, 4 Punkte

- Führer*in muss außerhalb der Gasse bleiben
- Pro Ball der fällt: -1 Punkt
- Tonne fällt/wird verschoben: -1 Punkt

Bewertung nach 4-Punkte-System

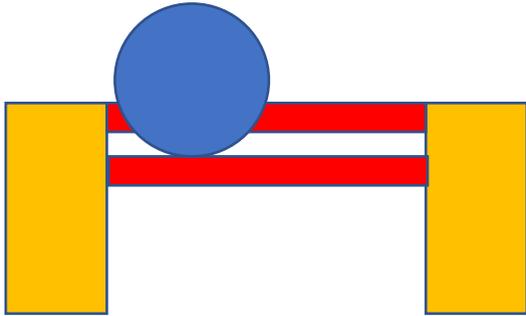
Reiter*in hat 15 Sekunden Zeit die Aufgabe zu beginnen. Wird abgeleitet muss die nächste Aufgabe begonnen werden.

Zwischen den Aufgaben ist die Gangart beliebig

Hindernisrichtung wird vorgegeben

Anordnung, Reihenfolge und Gestaltung sind auf der Skizze willkürlich

Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Zeit



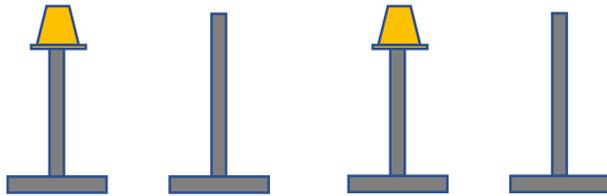
Ball schubsen, 4 Punkte

Reiter*in muss den Ball mit der Hand oder dem Fuß ans Ende schubsen

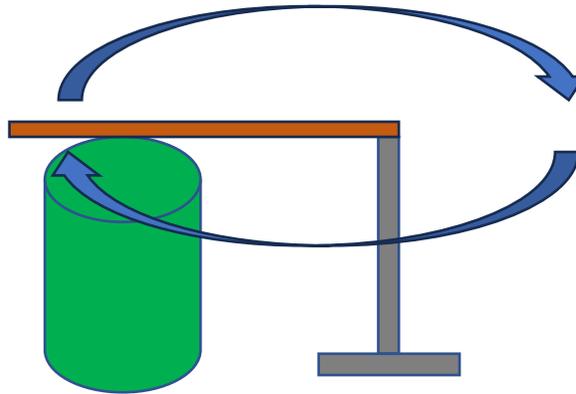
Ball fällt: -1 Punkt

Ball rollt nicht bis ganz hinten: -1 Punkt

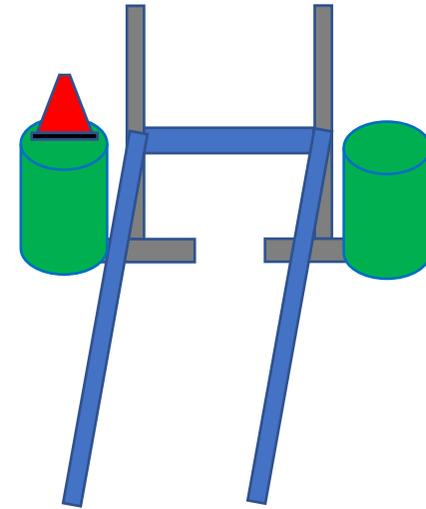
Präzisionsparcours – Reitertag Weißenhorn 05.05.2024



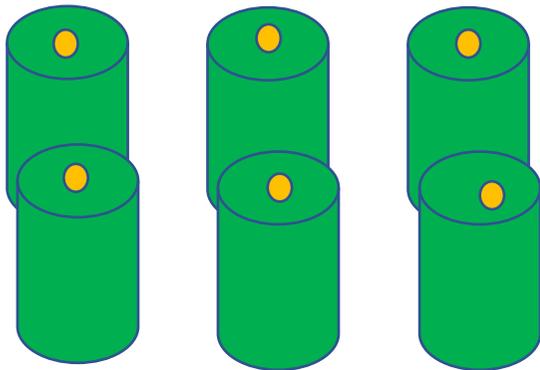
- Umsetzen, 4 Punkte**
- Aufnehmen: 1 Punkt
 - Absetzen: 1 Punkt
 - Aufnehmen: 1 Punkt
 - Absetzen: 1 Punkt
 - Gangart beliebig



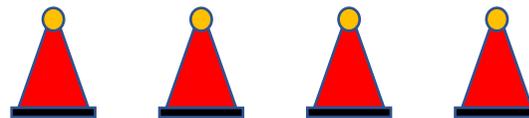
- Windmühle, 4 Punkte**
- Flügel aufnehmen: 1 Punkt
 - 1. Hälfte: 1 Punkte
 - 2. Hälfte + Ablegen: 2 Punkte



- Sackgasse mit umsetzen, 4 Punkte**
- Rein: 1 Punkt
 - Aufnehmen: 1 Punkt
 - Absetzen: 1 Punkt
 - Rückwärts Raus: 1 Punkt
 - Fällt eine Stange: - 0,5



- Hohle Gasse, 4 Punkte**
- Pro Ball der fällt: -1 Punkt
 - Tonne fällt/wird verschoben: -1 Punkt
 - Gangart beliebig, aber gleichbleibend



- Slalom, 4 Punkte**
- Pro Ball der fällt: -1 Punkt
 - Gangart Trab, Gangartwechsel: -1 Punkt

- Bewertung nach 4-Punkte-System**
- Reiter*in hat 15 Sekunden Zeit die Aufgabe zu beginnen. Wird abgeleitet muss die nächste Aufgabe begonnen werden.
- Zwischen den Aufgaben ist die Gangart beliebig
- Hindernisrichtung und -reihenfolge wird vorgegeben
- Anordnung, Reihenfolge und Gestaltung sind auf der Skizze willkürlich
- Richterin vergibt zusätzlich zu den Punkten eine Stilwertung
- Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Zeit