

# Finale

## WPSV Allround- reiter-Cup 2013

### Marbach

#### Wettbewerb in Cup Wertung

#### Aktions- parcours

#### Parcoursskizze

Sandplatz  
40X60

„Jagd um Punkte“

Ablauf: Die Teilnehmer stellen sich ihren Parcours selbst zusammen. Zeitvorgabe: 1 Min. 40 Sek. Jedes Hindernis darf max. 2-mal durchritten werden.

Richtungsvorgaben beachten! Bei Fehler werden keine Punkte erreicht. Der „Joker“ hat die höchste Punktzahl und ist freiwillig. Er darf nach Beendigung des Parcours max. 1-mal durchritten werden. Bei Gelingen werden die Punkte hinzugezählt, bei Nichtgelingen von der Gesamtpunktzahl abgezogen

Der Aufbau/die Abfolge werden nicht verraten.

Folgende Aufgaben werden zu bewältigen sein:

|               |                |             |
|---------------|----------------|-------------|
| - Slalom      | 70 Punkte      |             |
| - Rein-raus   | 50 Punkte      |             |
| - Dickicht    | 20 Punkte      |             |
| - Mitnehmen   | 50 Punkte      |             |
| - Durchsprung | 50 Punkte      |             |
| - Querast     | 10 Punkte      | = max. 1200 |
| - Nadelöhr    | 60 Punkte      | Punkte      |
| - Abschleppen | 100 Punkte     |             |
| - Querschlag  | 90 Punkte      |             |
| - Hohle Gasse | 100 Punkte     |             |
| <br>          |                |             |
| - Joker       | +/- 200 Punkte | +/- Joker   |

**Achtung: Die Hindernisse dürfen nicht zwei Mal direkt hintereinander durchritten werden!**

Der Teilnehmer bekommt für jede fehlerfrei bewältigte Aufgabe die vorgesehenen Punkte. Wird an einer Aufgabe nur ein Fehler gemacht, gibt es an dieser Aufgabe keine Punkte.

# Finale

## WPSV Allround- reiter-Cup 2013

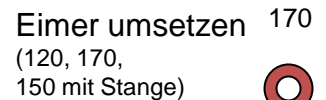
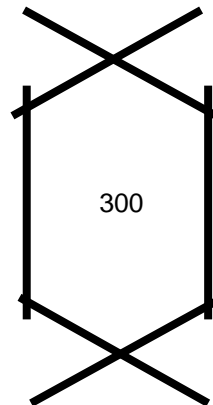
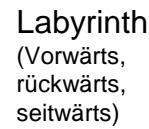
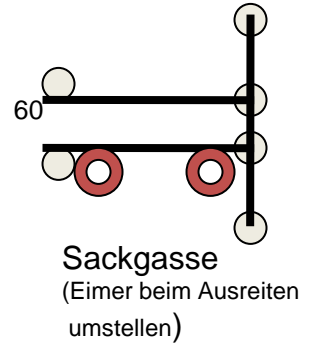
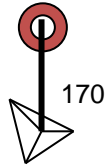
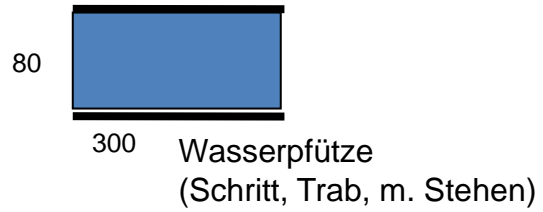
### Marbach

#### Wettbewerb in Cup Wertung

#### Präzisions- parcours Freestyle

#### Parcoursskizze

#### Sandplatz 20X40



# Finale

## WPSV Allround- reiter-Cup 2013

### Marbach

### Wettbewerb in Cup Wertung

### Präzisions- parcours Freestyle

### Parcoursskizze

### Sandplatz 20X40

Es stehen Hindernisse zur Verfügung die in frei wählbarer Reihenfolge in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bewältigt werden. Je höher der Schwierigkeitsgrad und damit das Fehlerrisiko, desto höher die maximal erreichbaren Punkte/ Wertnote, von der Hindernisfehler natürlich abgezogen werden.

Es gibt für den kompletten Ritt eine Wertnoten für Einwirkung und Harmonie zwischen Reiter und Pferd sowie für die Einteilung des Parcours. Ferner gibt es je Aufgabe Punkte für den Schwierigkeitsgrad sowie eine Wertnote. Alles wird addiert. Gewonnen hat das Paar mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

| Hindernis                                | Ausführung          | Punkte | Wertnote |
|--|---------------------|--------|----------|
| SLALOM                                   | Schritt             | 2      | 1-10     |
|  | Trab                | 4      |          |
|  | Galopp/Rückwärts    | 8      |          |
| UMSETZEN                                 | 1,20 m              | 2      | 1-10     |
|  | 1,70 m              | 4      |          |
|  | über Stange         | 8      |          |
| SACKGASSE                                | ohne Eimer          | 2      | 1-10     |
|  | Eimer mitnehmen     | 4      |          |
|  | Eimer zurückstellen | 8      |          |
| WASSERPFÜTZE                             | Im Schritt          | 2      | 1-10     |
|  | Im Trab             | 4      |          |
|  | Stillstehen         | 8      |          |
| BOX                                      | Über Stangen        | 2      | 1-10     |
|  | Kreuzen             | 4      |          |
|  | In-Out              | 8      |          |
| MÜHLE                                    | Schritt             | 2      | 1-10     |
|  | Trab                | 4      |          |
|  | Galopp/Rückwärts    | 8      |          |
| LABYRINTH                                | Vorwärts            | 2      | 1-10     |
|  | Rückwärts           | 6      |          |
|  | Seitwärts           | 8      |          |
| Einwirkung, Harmonie, Parcourseinteilung |                     |        | 1-10     |

Anforderungen und Fehlermöglichkeiten:

Nicht begonnene Aufgaben geben keine Punkte/Wertnote. Wird eine Aufgabe begonnen, aber nicht erbracht, gibt es keine Punkte/Wertnote und dem Gesamtkonto werden 5 Fehlerpunkte abgezogen. Ansonsten werden je Fehler 3 Punkte abgezogen.

**SLALOM:** Der Slalom muss hin und zurück in der gewählten Gangart durchritten werden. Wenn Rückwärts geritten wird, nur in eine Richtung. Im Galopp sind einfache (max. 4 Schritte) Wechsel zwischen den Tonnen zulässig. Fehler: Ball fällt, unerlaubter Gangartwechsel, Kreuzgalopp.

**UMSETZEN:** Ein Eimer wird von der mittleren Tonne nach außen gesetzt. Dabei muss das Pferd gehorsam stehen. Bein höchstens Schwierigkeitsgrad muss das Pferd die Stange zwischen die Beine nehmen. Fehler: Eimer fällt, Tonne fällt, Stange fällt. Pferd bleibt nicht stehen.

**SACKGASSE:** In die Sackgasse ist bis das Pferd mit den Vorderbeinen über die Markierung ist, einzureiten. Kurz stehen bleiben und rückwärts wieder ausreiten. Fehler: Stange fällt, Eimer fällt oder kann nicht abgestellt werden.

**WASSERPFÜTZE:** Die Wasserpfütze wird im Schritt oder Trab überquert, in der schwierigsten Stufe wird auf der Pfütze 10 Sekunden Stillstehen verlangt. Fehler: Plane wird übersprungen, Stange fällt, Stillstehen zu kurz (es werden 6 Fehlerpunkte angerechnet)

**BOX:** Das Stangen/Cavaletti-Sechseck wird entweder an den Stangen selbst, an den überkreuz liegenden Stangenenden („kreuzen“) oder als „In-Out“ über die Cavaletti überwunden. Fehler: Stange wird verschoben, Cavaletti wird umgeworfen

**MÜHLE:** Die Mühle wird in der gewählten Gangart absolviert (das heißt aufnehmen des Armes, umreiten, wieder ablegen in der gleichen Gangart). Fehler: Gangart wird unterbrochen, Mühlarm wird losgelassen, Hindernis fällt um

**LABYRINTH:** das Labyrinth wird entweder vorwärts, rückwärts oder seitwärts (in dem Fall der U-förmige Teil) durchritten. Fehler: Stange fällt. Pferd tritt über Stange

# Finale

## WPSV Allround- reiter-Cup 2013

### Marbach

### Wettbewerb in Cup Wertung

### Sitz und Harmonie Wettbewerb

### Aufgabe

Sandplatz  
20X40

- (A-X) Einreiten im Arbeitstrab - aussitzen,
- (X) Halten. Grüßen. Im Arbeitstempo antraben, leichttraben
- (C ) Rechte Hand
- (M-X-K) Durch die ganze Bahn wechseln
- (A) Mitte der kurzen Seite aussitzen und auf dem Zirkel geritten
- (X) Im Mittelpunkt im Arbeitstempo links angaloppieren (1/2 –mal herum).
- (A) Ganze Bahn, leichter Sitz (1/2 –mal herum).
- (C) Einsitzen
- (H-X-F) Durch die ganze Bahn wechseln, dabei zwischen H und X durchparieren zum Trab, aussitzen
- (K-H) Einfache Schlangenlinie
- (C) Mitte der kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren und auf dem Zirkel geritten (ein Mal herum)
- (C) Mitte der kurzen Seite Arbeitstrab (aussitzen)
- (C-X-A) Aus dem Zirkel wechseln
- (A) Mitte der kurzen Seite halten. Eine Pferdelänge rückwärts richten. Halten. Daraus im Mittelschritt anreiten. Ganze Bahn.
- (F-X-H) Mittelschritt
- (C) Mitte der kurzen Seite im Arbeitstempo antraben. Ganze Bahn. Aussitzen
- (B) Auf dem Mittelzirkel geritten (ein Mal herum) ,leichttraben, dabei Zügel aus der Hand kauen lassen
- (B) Zügel wieder aufnehmen. Aussitzen. Ganze Bahn.
- (A) Auf die Mittellinie abwenden
- (X) Im Mittelpunkt halten. Grüßen. Im Mittelschritt am langen Zügel die Bahn verlassen

# Finale

## WPSV Allround- reiter-Cup 2013

### Marbach

zusätzlicher  
Wettbewerb  
nicht  
in  
Cup Wertung

Kostüm  
Führzügel  
Wettbewerb  
Spezial

Parcoursskizze

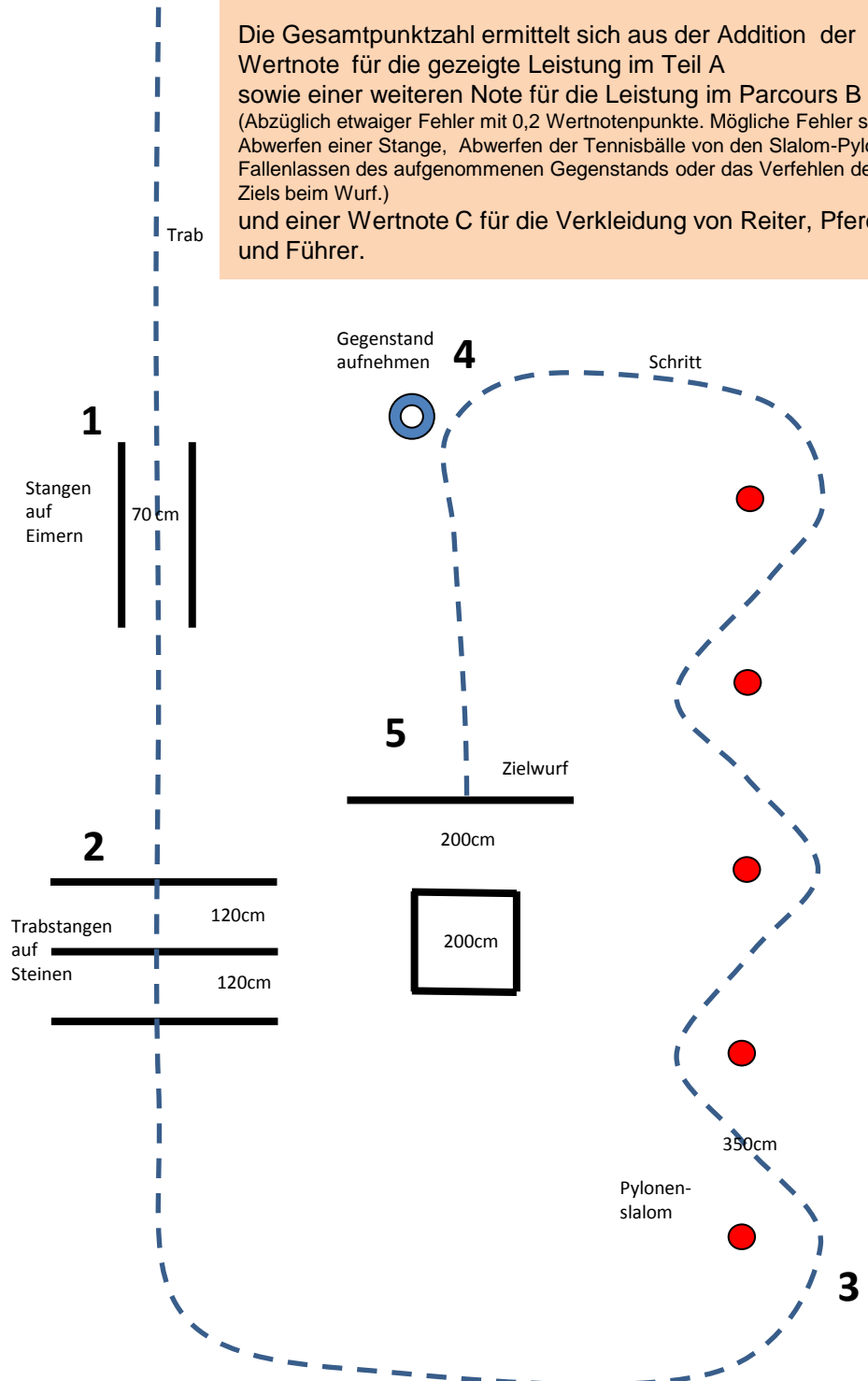
Sandplatz  
20X40

A. Zuerst ist nach Weisung des Richters im Schritt und Trab das Können zu zeigen.

B. Anschließend ist der Parcours (siehe Skizze) im Trab zu bewältigen. Im Schritt ist dabei ein Gegenstand von einer Tonne aufzunehmen und darauf in das Zielviereck zu werfen.

C. Die Verkleidung muss in Bezug auf Sicherheit den gängigen Ansprüchen genügen (Helm, keine gefährlichen Teile, etc.) und sollte den Sitz des Kindes möglichst nicht verdecken.

Die Gesamtpunktzahl ermittelt sich aus der Addition der Wertnote für die gezeigte Leistung im Teil A sowie einer weiteren Note für die Leistung im Parcours B (Abzüglich etwaiger Fehler mit 0,2 Wertnotenpunkte. Mögliche Fehler sind: Abwerfen einer Stange, Abwerfen der Tennisbälle von den Slalom-Pylonen, Fallenlassen des aufgenommenen Gegenstands oder das Verfehlen des Ziels beim Wurf.) und einer Wertnote C für die Verkleidung von Reiter, Pferd und Führer.



**Jeder Teilnehmer am  
Aktionsparcours (Jagd um Punkte)  
kann sich nach der  
Siegerehrung des Präzisionsparcours  
an der Meldestelle  
für die Vorbereitung seines Ritts  
einen Aufbauplan  
abholen**