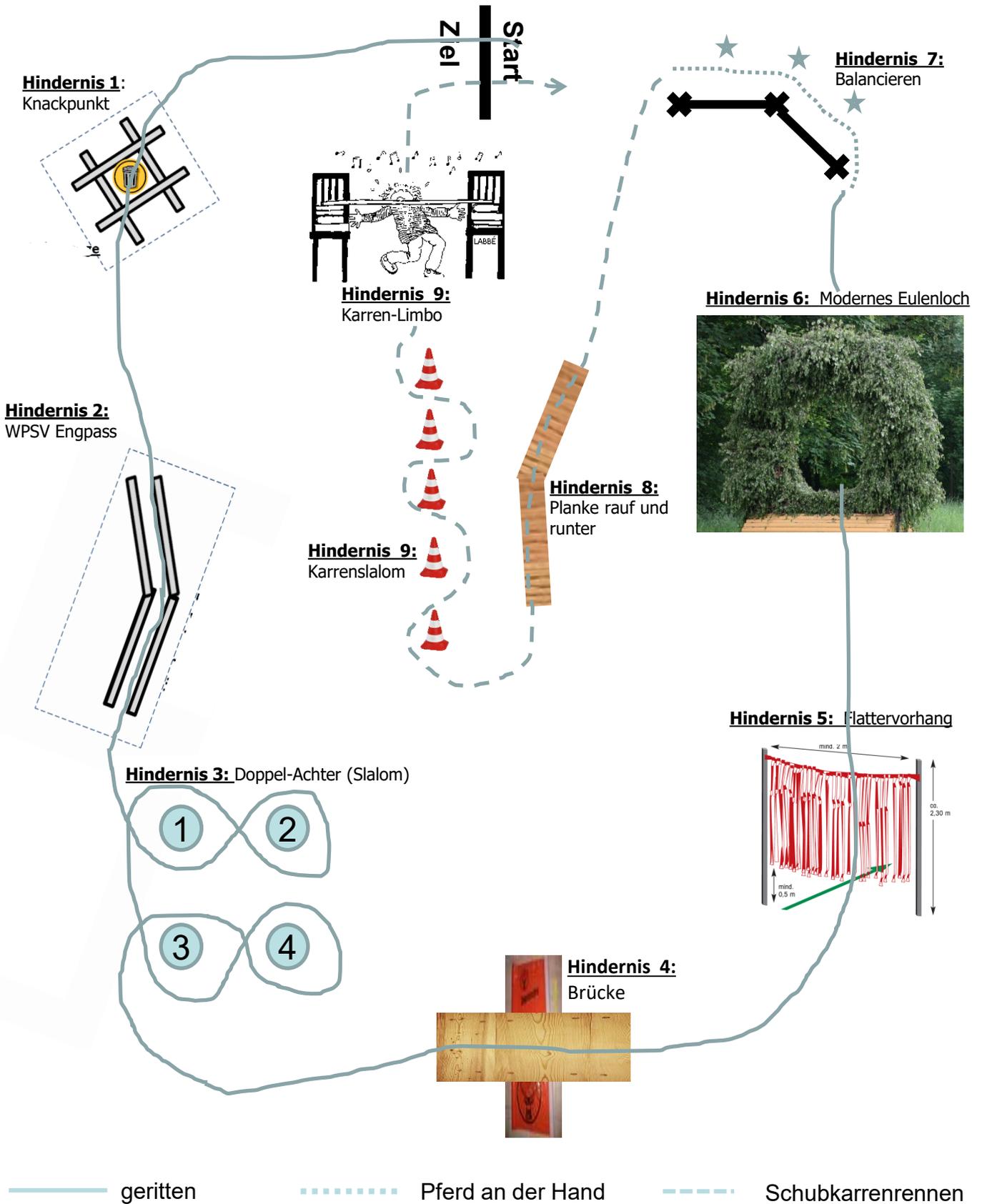


WB: Aktionsparcours Ride & Carry

Richterwagen



WB1: Aktionsparcours Ride & Carry

Hindernis 1 - Knackpunkt: Stangenkaree 3x3 m gefüllt mit PET-Flaschen, Plastiktüten etc.; Durchreiten in beliebiger Gangart, aber alle 4 Hufe müssen im Karee gewesen sein. Fehler: Nicht mit allen 4 Hufen im Karee, Stangen werden verschoben.

Hindernis 2 – WPSV-Engpass: Engpass geknickt mit herabhängenden Planen re/li.; Breite ca. 80 cm. Fehler: Stangen fallen.

Hindernis 3 – Doppelachter: Slalom um 4 Tonnen in beliebiger Gangart bei vorgegebenem Weg. Fehler: Einschlagen eines falschen Wegs. Ball auf Tonne fällt, Tonne fällt um

Hindernis 4 – Brücke: Brücke mit daruntergelegter Plastikplane die einen Bach imitiert, ohne Fänge, ca. 80 cm breit. Beliebige Gangart, aber alle 4 Hufe müssen die Brücke mind. 1x berührt haben. Die Brücke muss der Länge nach überwunden werden. Fehler: Brücke wird nicht oder nicht der Länge nach überwunden oder nur übersprungen. Nicht alle 4 Hufe berühren die Oberfläche der Brücke.

Hindernis 5 – Flattervorhang: Flattervorhang, Breite ca. 120-150 cm. Durchreiten in beliebiger Gangart)

Hindernis 6 – Modernes Eulenloch: Ritt durch ein modernes Eulenloch, Höhe oben mind. 180 cm, unten ca. 40 cm. Breite ca. 100 cm. Beliebige Gangart. Fehler: Pferd geht nicht durch das Eulenloch.

Hindernis 7 – Balancieren: Balancieren: Reiter steigt nach RECHTS vom Pferd ab **AUF** das Cavaletti und balanciert über die beiden Cavaletti, führt dabei sein Pferd rechts neben den Cavaletti entlang, die Pylonen dürfen nicht vom Pferd umgestoßen werden! Danach wird das Pferd von einem Helfer übernommen. Fehler: Absitzen nach links, Pylone werden umgestoßen, Reiter verlässt das Cavaletti oder Reiter lässt Zügel los.

Hindernis 8 – Planke rauf und runter: Reiter nimmt Schubkarre und überwindet einen Plankenpfad bergauf und bergab. Fehler: Reiter und/oder Schubkarre verlassen den Plankenpfad.

Hindernis 9 – Karrenslalom: Mit Schubkarren durch den Pylonen-Slalom, Abstand der Pylone ca. 2 m. Fehler: keinen Slalomkurs eingehalten, Pylonen oder Ball vom Pylonen fällt.

Hindernis 10 – Karrenlimbo: Der Schubkarren-Führer muss mit seinem Karren unter einer Stange hindurch fahren. Fehler: Stange fällt.

Richt-Modus: Zeit. Bewertet werden die Leistungen von Reiter und Pferd im Parcours. Die Zeit zwischen Start und Ziel wird gemessen. Pro Fehler werden 5 Strafsekunden addiert. Jedes Hindernis muss mindestens 1 x angeritten werden. Ist das Hindernis nach 15 Sek. noch nicht bewältigt worden (Glockenzeichen durch Richter), darf der Parcours weiter geritten werden.