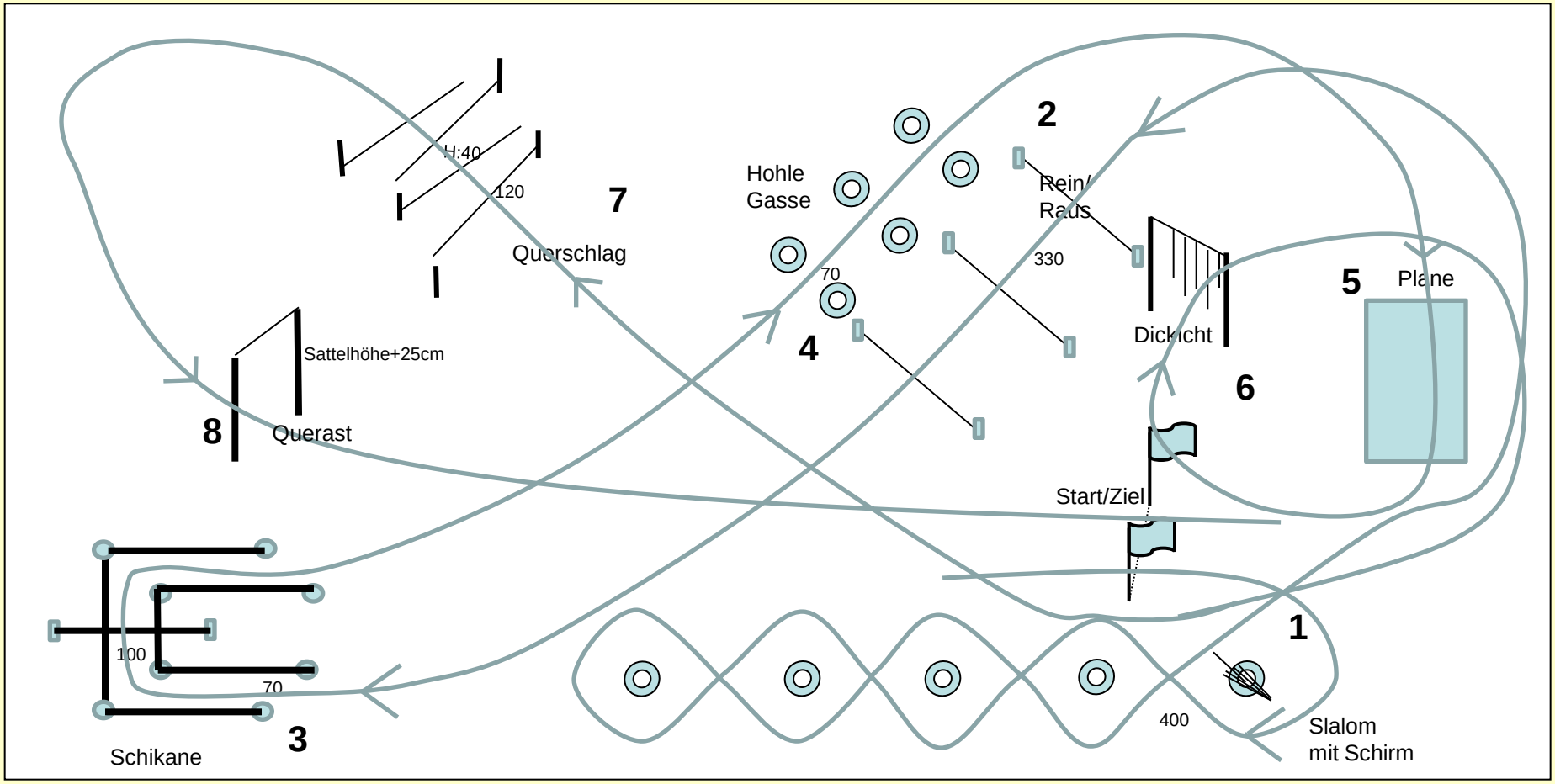
Parcoursskizze ‚Geschicklichkeitswettbewerb' Merklingen (analog Aktionsparcours)



Lukas Vogt, März 2013

Anforderungen ‚Geschicklichkeitswettbewerb' Merklingen

Bewertung wie Aktionsparcours Modus 3 (Zeitwertung):
Die im Parcours gesammelten Fehler werden mit 5 multipliziert und der benötigten Zeit zum Endergebnis hinzugerechnet (1 Fehler = 5 zusätzliche Sekunden)
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 ein Aufgabe auslässt, ohne vorher versucht zu haben, sie zu bewältigen.

Weitere Informationen siehe ‚Standardheft für die ALLROUND-Wettbewerbe' (herunterzuladen beim FN-Verlag).

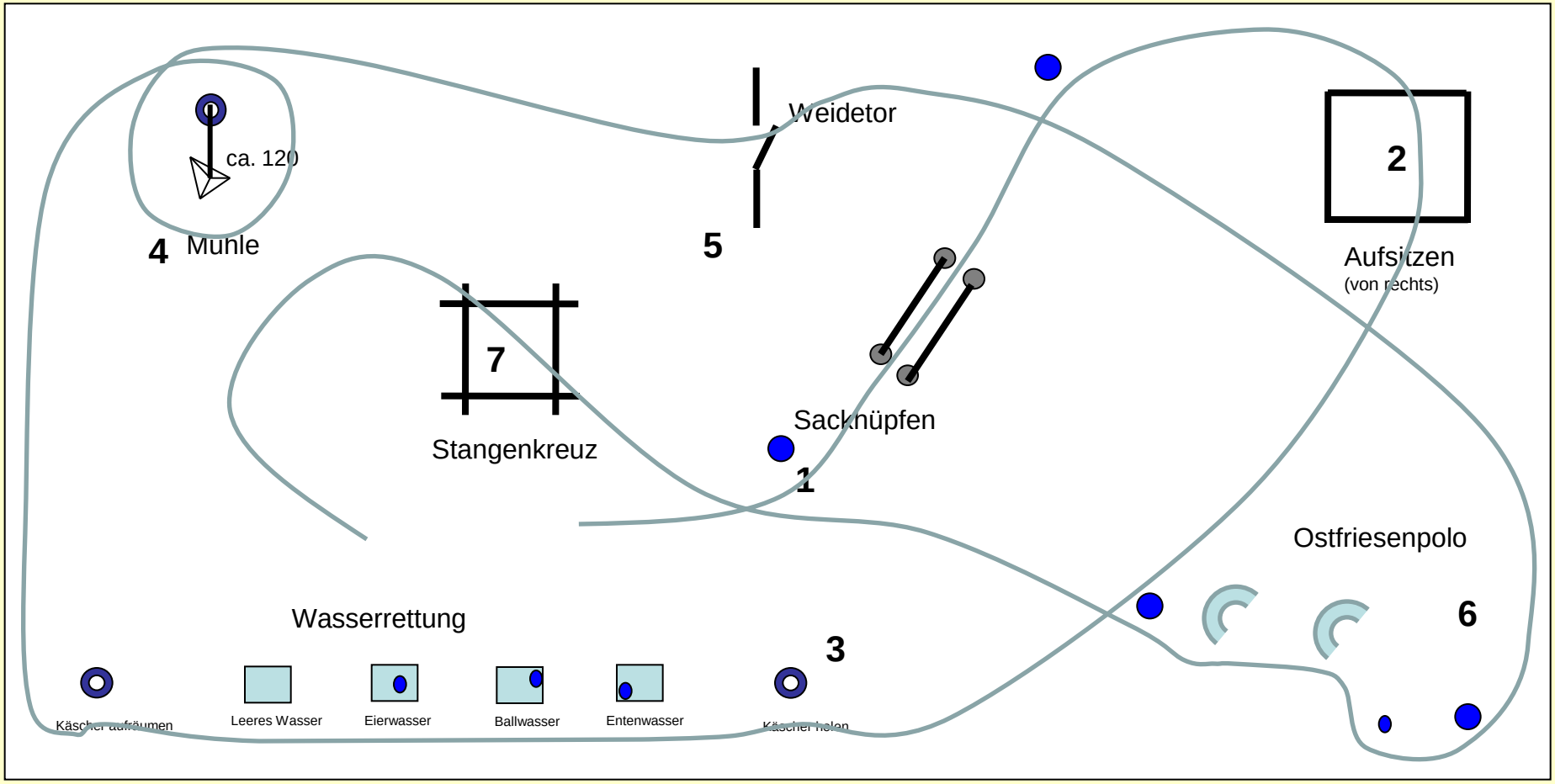
Erläuterung der Aufgaben, die nicht im Standardheft enthalten sind:

Slalom mit Schirm:
Auf der ersten Tonne liegt ein Regenschirm. Dieser ist aufzuspannen und durch den Slalom (hin und zurück) mitzuführen. Vor Beendigung des Slaloms ist der Schirm wieder zu schließen und auf die erste Tonne zurückzulegen. Achtung: Zügel nur aus der Hand legen, wenn Pferd gehorsam stehen bleibt. Fehler: Schirm fällt auf den Boden. Seismograph (Jogurtbecher/Tennisball) fällt. Max. 2 Fehlerpunkte möglich.
Klappt das Aufnehmen oder das Aufspannen des Schirms nicht, muss es 15 Sek. versucht werden, bis der Richter abläutet. Der Slalom muss dann ohne Schirm geritten werden. Zur Zeit werden zusätzliche 10 Sek. hinzuaddiert.

Schikane:
Die Stangengasse ist zu durchreiten. Es kann in jeder möglichen Gangart geritten werden.
Fehler: Pferd tritt aus Stangengasse heraus. Stange fällt.

Lukas Vogt, März 2013

Parcoursskizze ‚Games and More' Merklingen



Lukas Vogt, März 2013

Anforderungen ‚Games and More' Merklingen

Bewertung:
Modus 2: Einzelwertnote (analog Präzisionsparcours)
Für jede Aufgabe bekommt der Reiter eine Wertnote für „Gehorsam und Harmonie", abzüglich der Fehlerpunkte. Es werden Noten von 0 - 10 vergeben. (Dabei wird nur der „Gehorsam des Pferdes und die Harmonie zwischen Reiter und Pferd" bewertet. „Verweigern" geht in diese Wertnote ein.) Diese Noten werden addiert. Von der Gesamtwertnotenzahl werden folgende Fehlerpunkte abgezogen:
• ein Fehler: 3.0 Punkte (höchstens einen Fehler an einer Aufgabe anrechnen, egal wie viele Fehler gemacht werden oder Stangen fallen)
• Auslassen 6.0 Punkte (wenn einen Aufgabe nach 15 Sek. Nicht begonnen werden kann, gilt dies als Auslassen)
Über die Platzierung entscheidet die Gesamtpunktzahl. Je höher, desto besser.
Weitere Informationen siehe ‚Standardheft für die ALLROUND-Wettbewerbe' (herunterzuladen beim FN-Verlag).

Erläuterung der Aufgaben, die nicht im Standardheft enthalten sind:
Sackhüpfen:
An einem Ständer hängt ein Sack. In diesen ist mit beiden Beinen hineinzuschlüpfen und zum zweiten Ständer zu hüpfen. Dabei ist das Pferd am Zügel durch die Stangengasse (zwei Stangen liegen auf vier Eimer) zu führen. Der Führer bleibt außen.
Fehler: Stange fällt. Pferd geht nicht durch die Stangengasse.
Aufsitzen (von rechts):
Vier Stangen liegen auf Steinen und bilden ein Karree. Das Pferd ist hereinzuführen und innerhalb des Karrees von rechts aufzusitzen. Muss die Aufstieghilfe genutzt werden, so fließt dies in die Wertnote ein.
Fehler: Stange fällt. Pferd tritt aus dem Karree bevor der Reiter sitzt.
Wasserrettung:
Der Reiter nimmt vom Pferd aus einen Käscher, der in einer Tonne steckt. Mit dem Käscher schöpft er den Gegenstand, der im ersten Bottich schwimmt und bringt ihn in den zweiten Bottich. Den darin schwimmenden Gegenstand bringt er in den dritten Bottich, den aus dem dritten dann in den vierten. Danach wird der Käscher in die dafür vorgesehene Tonne gesteckt.
Fehler: Käscher fällt. Gegenstand kann nicht geschöpft werden (15 Sek. vergeblicher Versuch) oder fällt.
Ostfriesenpolo:
Der Reiter nimmt vom Pferd aus den ‚ostfriesischen' Poloschläger (Schlagfläche = Gummistiefel), der in einer Tonne steckt. Ein kleiner Ball (z.B. Tennisball) ist durch zwei Tore (aufgeschnittener Autoreifen) zu treiben und der Schläger wieder in die Tonne aufzuräumen..
Fehler: Poloschläger fällt. Ball kann nicht durch Tor getrieben werden 15 Sek. vergeblicher Versuch