

WPSV Allroundreiter Cup

Finale 28.09.2014

Reitstadion Bad Cannstadt

Landwirtschaftliches Hauptfest

Sicher in der Hilfengebung – auch im leichten Sitz

Anforderungen

Sandplatz 20X40

- Rechte Hand antraben, leichttraben, bei C auf dem Zirkel geritten (1 Runde)
- C, aussitzen (1/2 Runde)
- Zur geschlossenen Seite (zwischen den Kegelmarkierungen vor Erreichen des Hufschlags, Abstand Kegel ca. 2 m angaloppieren (1 Runde), eine weitere Runde im leichten Sitz galoppieren.
- X, Dressursitz und zur geschlossenen Seite (wieder zwischen den Kegelmarkierungen) durchparieren zum Trab,
- C, ganze Bahn, nach der Ecke auf dem 3. Hufschlag geritten und im Entlastungssitz über die drei Stangen (befinden sich ca. am Zirkelpunkt, Zirkel bei A) traben
- Nach den Stangen und vor der Ecke der kurzen Seite (nach F) durchparieren zum Schritt.
- Von A nach C durch die Länge der Bahn geritten, dabei Mitte des ersten Zirkels (zwischen den Kegeln, Abstand Kegel ca. 1,50 m) durchparieren zum Halten.
- Antraben und Mitte des zweiten Zirkels (zwischen den Kegeln, Abstand Kegel ca. 1,50 m) Schritt. Zwei Pferdälängen Schritt, erneutes Antraben und bei C linke Hand, auf dem Zirkel geritten.
- Zur geschlossenen Seite im Arbeitstempo angaloppieren (1 Runde),
- C ganze Bahn und leichter Sitz.
- An der langen Seite (zwischen H und K) die Galoppsprünge verlängern, vor K Dressursitz, in der Ecke Arbeitsgalopp, bei A Trab, aussitzen.
- B, Mitte der langen Seite links um, X halten, Vorhandwendung (in einzelnen Phasen: ein Schritt, dann halten, ein Schritt, dann halten usw.) dann antraben, aussitzen
- B, rechts um und an der nächsten langen Seite (zwischen K und H) auf dem dritten Hufschlag durch den Slalom (Abstand der Kegel ca. 6 m) reiten
- C, auf dem Zirkel geritten (1x herum), dabei Entlastungssitz
- C ganze Bahn und aussitzen
- Nach F vor der Ecke durchparieren zum Schritt.
- A auf die Mittellinie abwenden und bei X halten, grüßen
- Zügel aus der Hand kauen lassen
- Ende der Aufgabe

**WPSV
Allroundreiter
Cup**

**Finale
28.09.2014**

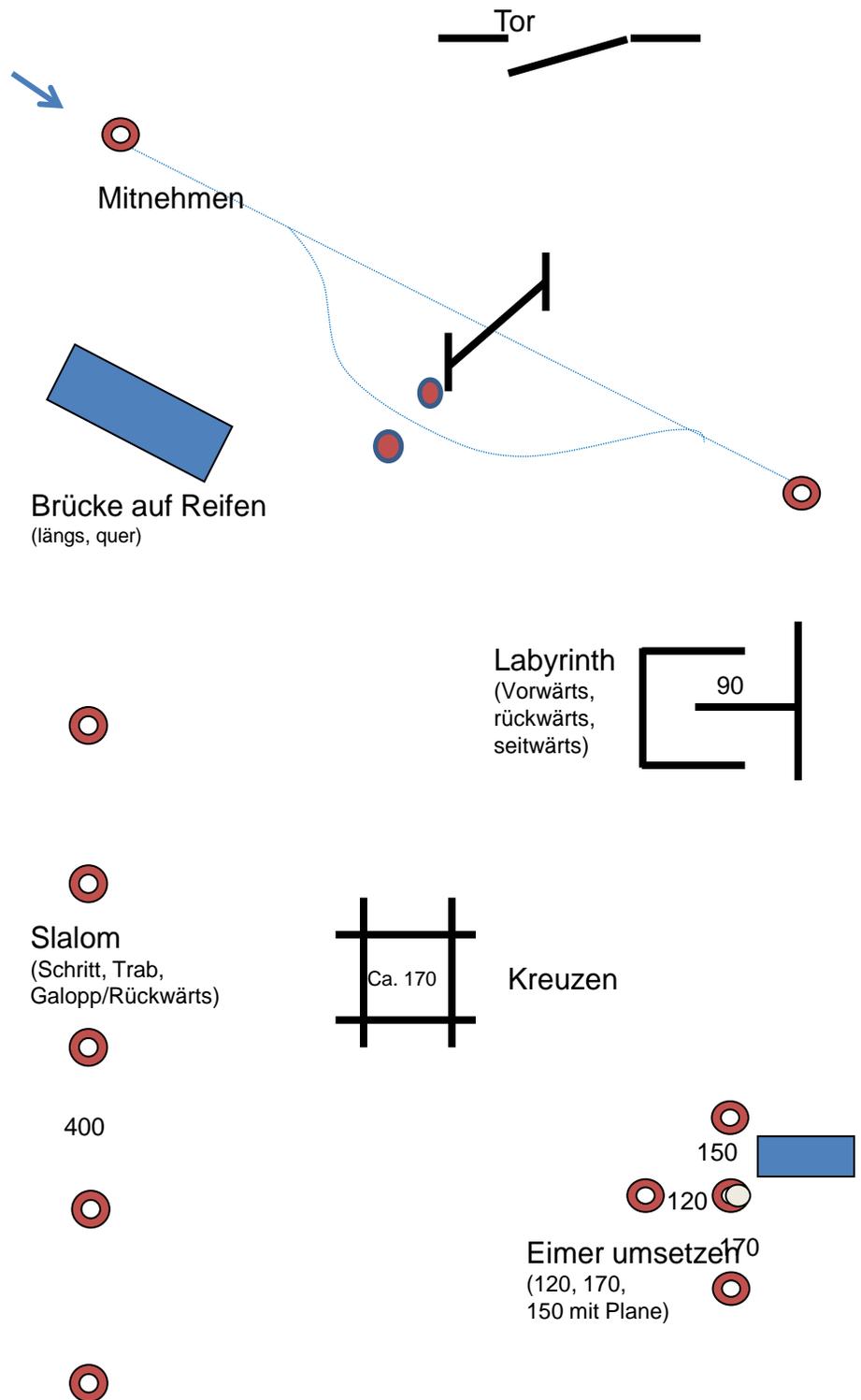
**Reitstadion
Bad Cannstadt**

**Landwirtschaftliches
Hauptfest**

**Präzisions-
parcours
Freestyle**

Skizze

**Sandplatz
Ca. 40X60**



WPSV Allroundreiter Cup

Finale 28.09.2014

Reitstadion
Bad Cannstadt

Landwirtschaftliches
Hauptfest

Präzisions-
parcours
Freestyle

Anforderungen

Sandplatz
Ca. 40X60

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 erreichbare Wertnote, von der Hindernisfehler natürlich abgezogen werden.

Es gibt für den kompletten Ritt 2 weitere Wertnoten, eine für Einwirkung und Harmonie zwischen Reiter und Pferd, eine für die Einteilung des Parcours und die zügige, flüssige Bewältigung. Am Ende gewinnt das Paar mit der höchsten erreichten Gesamtpunktzahl.

Hindernis	Ausführung	Maximal-Wertnote
SLALOM	Im Schritt	6,0
	Im Trab	7,5
	Rückwärts	9,0
	Im Galopp	10
MITNEHMEN	Einfach	7,0
	Über Hindernis	10,0
BRÜCKE	Quer	7,0
	Längs	10,0
UMSETZEN	Enger Teil	6,0
	Breiter Teil	8,0
	Auf Plane	10,0
KREUZEN	Über Stangen	6,0
	Über Kreuze	8,0
	Box 360°	10,0
TOR	Aufstoßen und durchreiten	6,0
	Aufschieben und schließen	8
	Aufziehen und schließen	10
LABYRINTH	Vorwärts	6,0
	Rückwärts	8,0
	Seitwärts	10,0

Anforderungen und Fehlermöglichkeiten:

SLALOM: der Slalom muss komplett (nur 1 Richtung) in der gewählten Gangart durchritten werden, ansonsten gilt die Gangart in die das Pferd ausfällt. Ausnahme: im Galopp sind (einfache) Wechsel zwischen den Tonnen zulässig. Fehler: Ball fällt, Tonne fällt, Gangartenwechsel.

MITNEHMEN: Ein Gegenstand muss vom Tonne A zum Tonne B gebracht und dort abgestellt werden. Bei der einfachen Variante wird durch die Pylonen von A nach B geritten, bei der schwierigeren wird das Cavaletti übersprungen. Fehler: Gegenstand fällt, Tonne fällt, zweite Hand greift in den Zügel.

BRÜCKE: In der einfachen Variante wird die Brücke quer überwunden, in der schwierigen über die gesamte Länge. Fehler: Pferd tritt rückwärts oder seitwärts von der Brücke, Pferd springt über die komplette oder einen Teil der Brücke.

UMSETZEN: Ein Gegenstand wird auf eine der anderen Tonnen umgesetzt, der größere Abstand ist der Schwierigere. In der schwersten Variante muss das Pferd über die Plane zum Umsetzen gehen und mit den Hinterbeinen auf der Plane stehen bleiben. Fehler: Gegenstand fällt, Tonne fällt.

KREUZEN: Das Stangenquadrat wird entweder an den Stangen selbst oder an den über Kreuz liegenden Stangenenden („kreuzen“) überwunden. In der schwierigsten Stufe wird über die Stangenkreuze hineingeritten, das Pferd im Quadrat um 360° gedreht und die „BOX“ über die Kreuze wieder verlassen. Fehler: Stange wird verschoben.

TOR: In der leichtesten Form wird das Tor aufgestoßen und durchritten, es muss nicht mehr geschlossen werden. In der zweiten Variante wird das Tor aufgeschoben (vom Pferd weg), durchritten und wieder geschlossen, in der schwersten Form wird das Tor zum Pferd hin aufgezogen, durchritten und wieder geschlossen. Fehler: Tor kann nicht geöffnet werden, in Variante 2 und 3: Tor wird losgelassen

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

WPSV Allroundreiter Cup

Finale 28.09.2014

Reitstadion
Bad Cannstadt

Landwirtschaftliches
Hauptfest

Aktions-
parcours

Jagd um
Punkte

Anforderungen

Sandplatz
Ca. 40X60

„Jagd um Punkte“

Ablauf: Die Teilnehmer stellen sich ihren Parcours selbst zusammen. Zeitvorgabe: 2 Minuten. 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 Punkte
- Nadelöhr	60 Punkte	
- Abschleppen	100 Punkte	
- Querschlag	90 Punkte	
- Hohle Gasse	100 Punkte	
- 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.

Jeder Teilnehmer am Aktionsparcours (Jagd um Punkte) kann sich ca. eine Stunde vor Wettbewerbsbeginn an der Meldestelle einen Aufbauplan für die Vorbereitung seines Ritts abholen!