

Präzisionsparcours WPSV-Cup Poppenweiler:

Hindernislegende:

1	<p>Weidetor: Das mit einem Seil verschlossene Weidetor muss geöffnet, durchritten und wieder geschlossen werden <i>Ziel:</i> Gehorsamkeit auf Hilfen, seitwärts und rückwärts reiten, die Toröffnung muss immer mit dem Pferd verdeckt werden, damit keine Rinder durchschlüpfen können <i>Fehler:</i> Pferd geht nicht durchs Tor, Seil fallen lassen, Seil wird nicht wieder eingehängt, Tor fällt <i>Aufgabe nicht bewältigt:</i> Der Reiter schafft es nicht, das Tor zu öffnen.</p>	
2	<p>Wendehammer: Vorwärts hineinreiten, beliebig wenden und vorwärts wieder heraus reiten, Stangen sind auf Pflastersteinen gelagert <i>Ziel:</i> Genaue, kontrollierte Wendung um 180° <i>Fehler:</i> Stange fällt, Stange wird übertreten <i>Aufgabe nicht bewältigt:</i> Pferd betritt nicht den Wendehammer oder dreht sich nicht</p>	
3	<p>Mühle: Stab von der Tonne auf nehmen, einhändig eine Runde reiten und den Stab wieder auf der Tonne ablegen. <i>Ziel:</i> einhändig eine gleichmäßige Volte reiten <i>Fehler:</i> loslassen des Stabes oder nicht auf der Tonne ablegen, Mühle fällt, Stab piekst das Pferd <i>Aufgabe nicht bewältigt:</i> Stab kann nicht aufgenommen werden, weniger als 3/4 der Volte wird mit Stab in der Hand geritten</p>	
4	<p>Flatterstrecke, Umsetzen und Rückwärtsrichten: Vorwärtsreinreiten, Eimer von einer Tonne auf die Tonne auf der anderen Seite umsetzen, Rückwärts wieder raus reiten <i>Ziel:</i> Vertrauen und Mut, sicher an den Hilfen stehendes Pferd, Stillstehen, Rückwärtsrichten <i>Fehler:</i> Stange fällt runter, Eimer fällt <i>Aufgabe nicht bewältigt:</i> Eimer wird nicht umgesetzt, Pferd verlässt das Hindernis nach vorne</p>	
5	<p>Labyrinth: Vorwärts durch das Stangenlabyrinth durchreiten, ohne an die Stangen zu stoßen <i>Ziel:</i> flüssiges, präzises Treten, Aufmerksamkeit und Genauigkeit, gebogenes Pferd <i>Fehler:</i> Stange fällt (sind beim Turnier auf Steinen gelagert), Stangen werden übertreten <i>Aufgabe nicht bewältigt:</i> Labyrinth wird nicht betreten</p>	

<p>6</p> <p>Stillstehen und Dosenwerfen: Pferd muss im Quadrat still stehen bleiben, mindestens eine Dose muss getroffen werden, maximal 3 Mal werfen, wenn getroffen wurde, ist die Aufgabe bewältigt</p> <p>Ziel: stillstehen, Mut und Vertrauen</p> <p>Fehler: Pferd verlässt mit einem oder mehreren Beinen das Quadrat, Stangen werden verschoben, keine Dose wird getroffen</p> <p><i>Aufgabe nicht bewältigt:</i> Pferd betritt das Quadrat nicht</p>	
--	--

Ausführung und allgemeine Regeln:

1. Die Aufgaben sind vom Teilnehmer in der vorgegebenen Reihenfolge und Richtung zu bewältigen
2. Fehler, die mit 3 Punkten Abzug bewertet werden, sind bei den einzelnen Aufgaben beschrieben
3. 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 abgeklingselt, er bekommt 6 Fehler angerechnet und keine Punkte für diese Aufgabe und beginnt mit der nächsten. Beim Versuch (Verweigern) muss bis zum Abläuten gewartet werden, dann erst darf er mit der nächsten Aufgabe beginnen. Reitet der Reiter weiter, bevor er abgeklingselt wurde, scheidet er aus.
4. Bewertet werden Gehorsam und Harmonie und Für jede Aufgabe wird eine Wertnote von 0-10 gegeben, Die Wertnoten werden addiert und ergeben so die Gesamtnote.
5. Nach dem 3. Abklingeln während des Gesamtparcours scheidet der Reiter aus.

Bewertung:

Für jede Aufgabe bekommt der Reiter eine Wertnote für „Gehorsam und Harmonie“, abzüglich der Fehlerpunkte. Verweigern geht in diese Wertnote ein.

Fehler: 3,0 Punkte, maximal 1 Fehler pro Aufgabe

Aufgabe nicht bewältigt: 6,0 Punkte Abzug

Es ist also möglich, in einer Aufgabe, Minuspunkte zu sammeln. Über die Platzierung entscheidet die Gesamtpunktzahl. Je höher, desto besser.

Die Gesamtdauer des Parcours: 4 Minuten, braucht der Reiter länger, scheidet er aus.

Tipp: Bei einer Verweigerung empfiehlt es sich, den restlichen Parcours zügig zu durchreiten, da es sonst zum Ausscheiden wegen Überschreitung der Höchstzeit kommen kann.