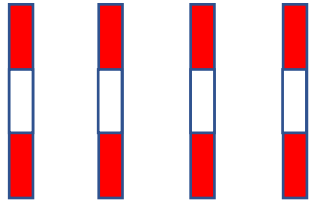


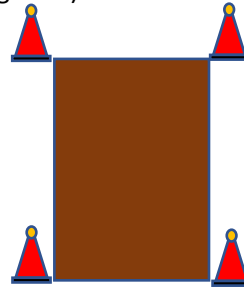
Aktionsparcours – Jagd um Punkte, Reitertag Weißenhorn 29.04.2023
 (Anordnung und Gestaltung variieren, es sind nur die Inhalte angegeben)



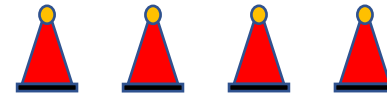
Trabstangen (1,2 m),
 80 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar,
 GGA: Trab



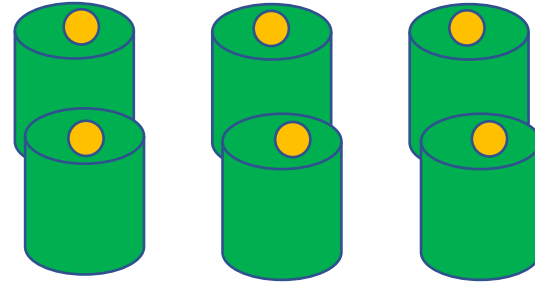
Plane, 40 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



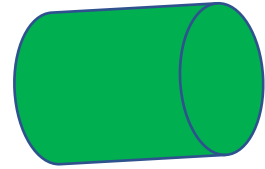
Brücke, 60 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



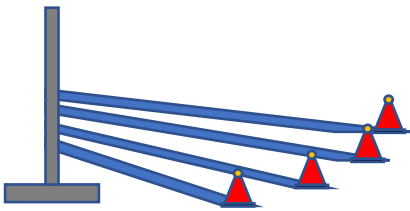
Slalom, 80 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



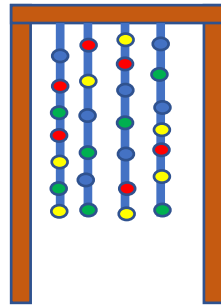
Hohle Gasse, 90 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



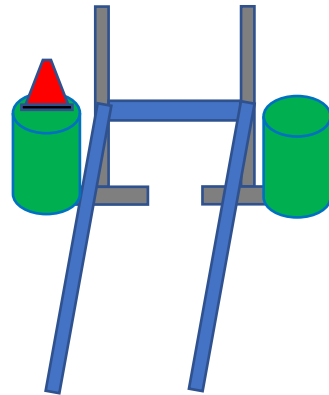
Tonnensprung,
 70 Punkte, von beiden
 Seiten reitbar



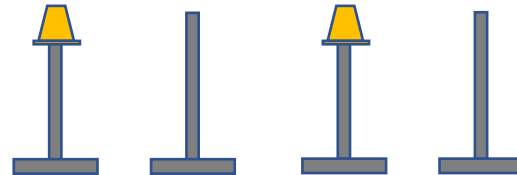
Windbruch, 90 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



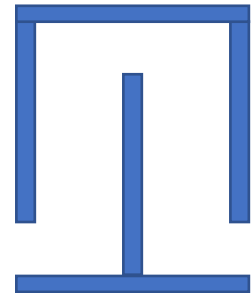
Flutterband, 70 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



Sackgasse mit umsetzen,
 90 Punkte



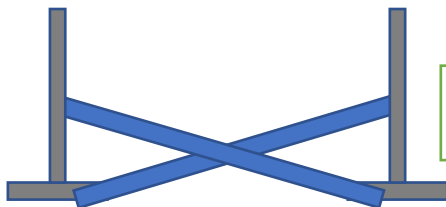
Umsetzen, 70 Punkte,
 von beiden Seiten reitbar



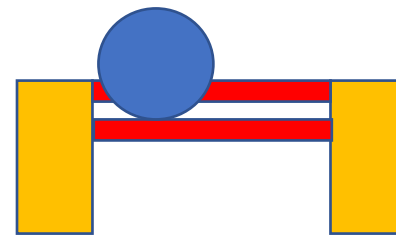
Stangenlabyrinth,
 80 Punkte



Schneller Flitzer, 90 Punkte,
 Richtungsvorgabe



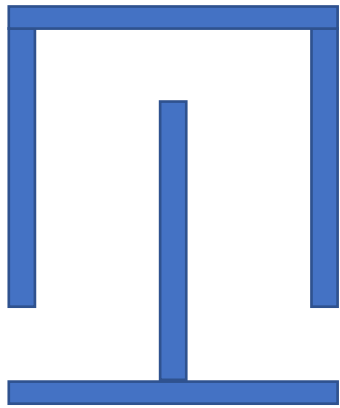
Kreuz, 40 Punkte



Ball rollen, 60 Punkte,
 Richtungsvorgabe

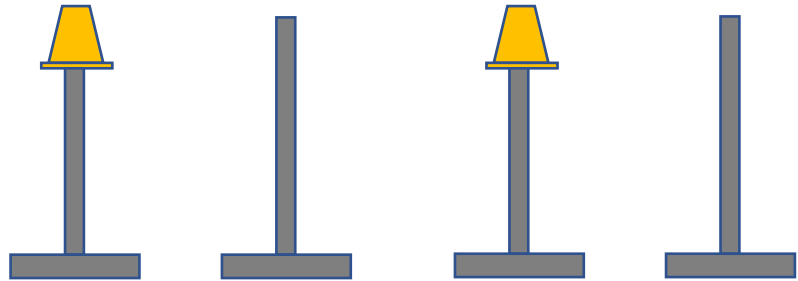


Geführter Präzisionsparcours – Reitertag Weißenhorn 29.04.2023



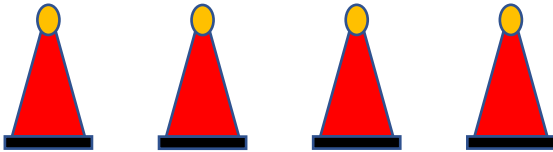
Stangenlabyrinth, 4 Punkte

- Führer*in darf mit ins Labyrinth
- Pro Stange die fällt: -1 Punkt
- Pro Andocken: -0,2 Punkte



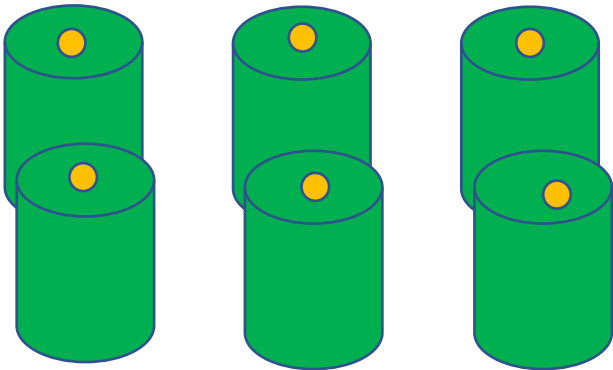
Umsetzen, 4 Punkte

- Reiter*in muss den Gegenstand aufnehmen und umsetzen
- Aufnehmen: 1 Punkt
- Absetzen: 1 Punkt
- Aufnehmen: 1 Punkt
- Absetzen: 1 Punkt



Slalom, 4 Punkte

- pro Ball/Kegel, der fällt: -1 Punkt
- Gangart: Trab oder Schritt, bei Gangartwechsel: -1 Punkt



Hohle Gasse, 4 Punkte

- Führer*in muss außerhalb der Gasse bleiben
- Pro Ball der fällt: -1 Punkt
- Tonne fällt/wird verschoben: -1 Punkt

Bewertung nach 4-Punkte-System

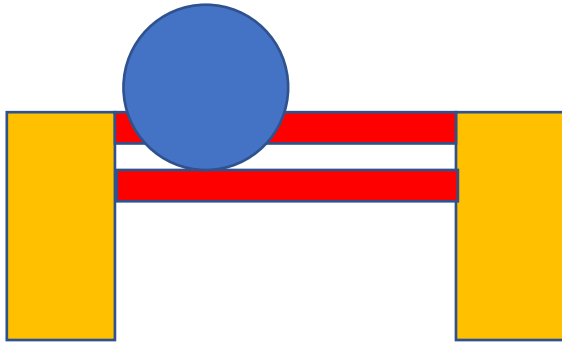
Reiter*in hat 15 Sekunden Zeit die Aufgabe zu beginnen. Wird abgeleitet muss die nächste Aufgabe begonnen werden.

Zwischen den Aufgaben ist die Gangart beliebig

Hindernisrichtung wird vorgegeben

Anordnung, Reihenfolge und Gestaltung sind auf der Skizze willkürlich

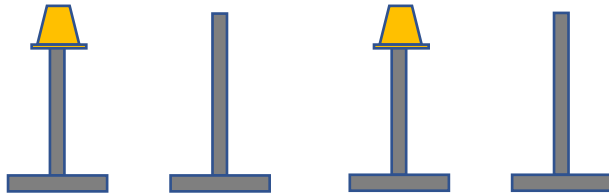
Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Zeit



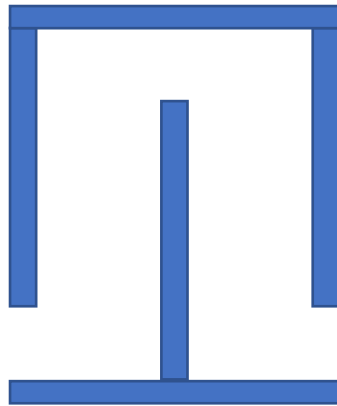
Ball schubsen, 4 Punkte

- Reiter*in muss den Ball ans Ende schubsen
- Ball fällt: -1 Punkt
- Ball rollt nicht bis ganz hinten: -1 Punkt

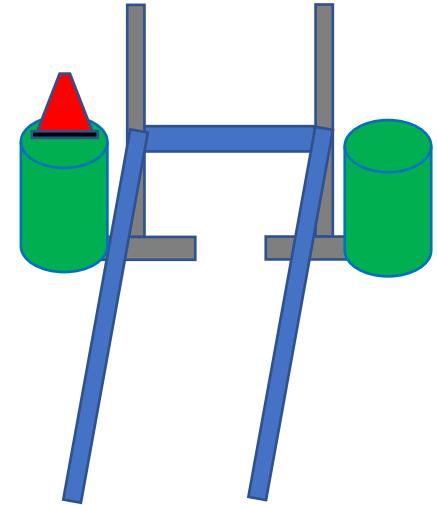
Präzisionsparcours – Reitertag Weißenhorn 29.04.2023



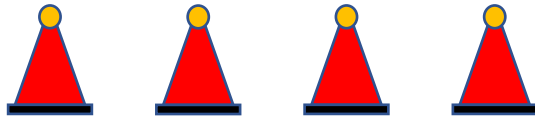
- Umsetzen, 4 Punkte**
- Aufnehmen: 1 Punkt
 - Absetzen: 1 Punkt
 - Aufnehmen: 1 Punkt
 - Absetzen: 1 Punkt
 - Gangart beliebig



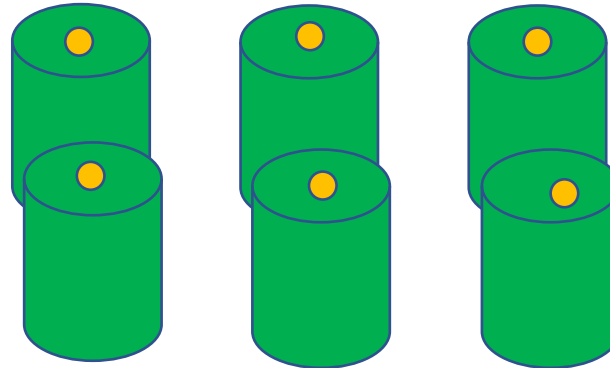
- Stangenlabyrinth, 4 Punkte**
- Stange fällt: -1 Punkt
 - Pro andocken: -0,2 Punkte
 - Gangart beliebig, aber muss gleichbleibend sein



- Sackgasse mit umsetzen, 4 Punkte**
- Rein: 1 Punkt
 - Aufnehmen: 1 Punkt
 - Absetzen: 1 Punkt
 - Rückwärts Raus: 1 Punkt
 - Fällt eine Stange: - 0,5



- Slalom, 4 Punkte**
- Pro Ball der fällt: -1 Punkt
 - Gangart Trab, Gangartwechsel: -1 Punkt



- Hohle Gasse, 4 Punkte**
- Pro Ball der fällt: -1 Punkt
 - Tonne fällt/wird verschoben: -1 Punkt
 - Gangart beliebig, aber gleichbleibend

- Bewertung nach 4-Punkte-System
- Reiter*in hat 15 Sekunden Zeit die Aufgabe zu beginnen. Wird abgeleutet muss die nächste Aufgabe begonnen werden.
- Zwischen den Aufgaben ist die Gangart beliebig
- Hindernisrichtung wird vorgegeben
- Anordnung, Reihenfolge und Gestaltung sind auf der Skizze willkürlich
- Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Zeit