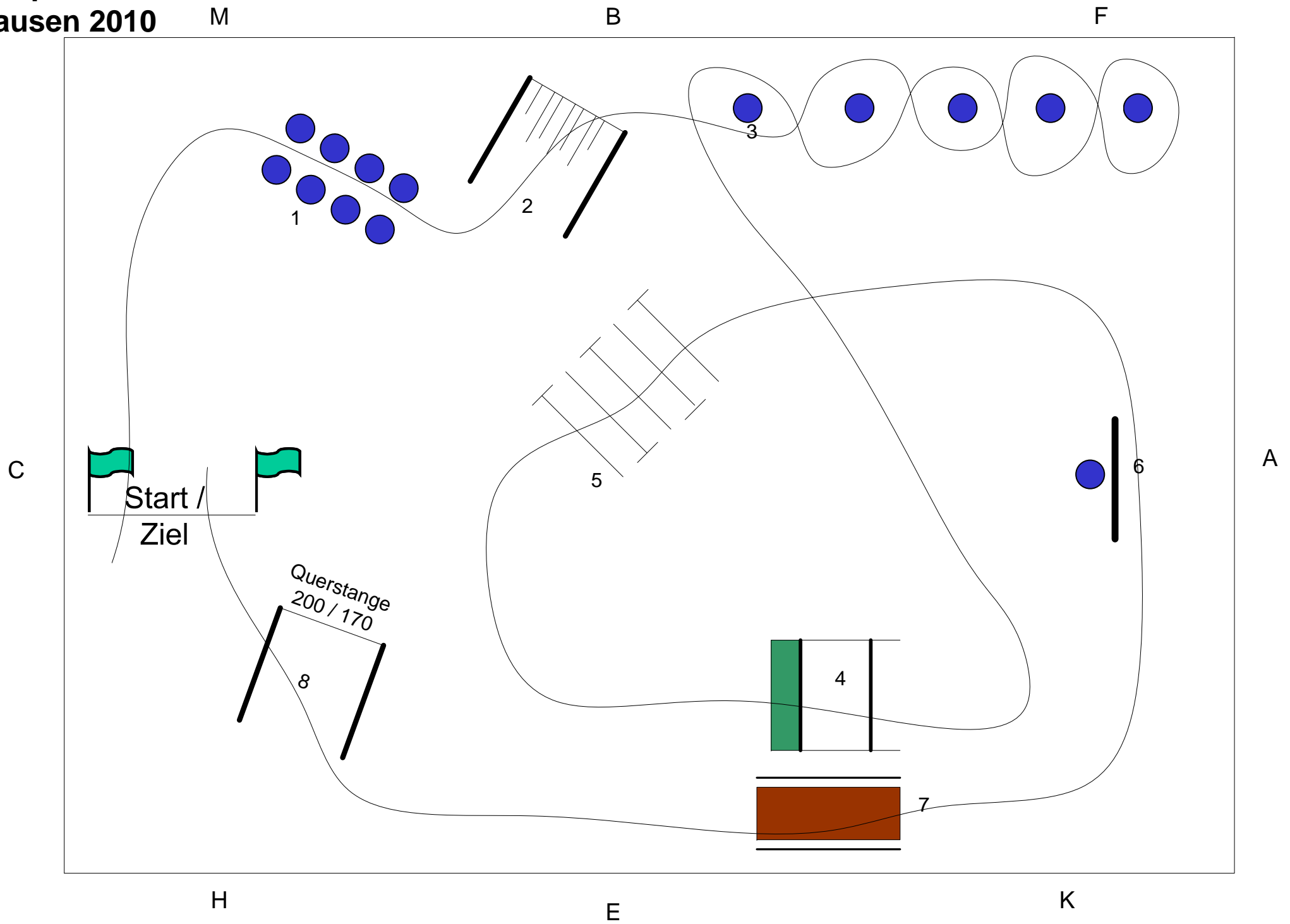


Aktionsparcours Aufhausen 2010



Die Regeln:

1. Geritten wird auf Zeit
2. Je Fehler (Abwurf o.ä.) werden der Zeit 5 Sek. hinzugerechnet. Je Aufgabe werden max. 2 Fehler angerechnet, auch wenn mehr Fehler gemacht werden.
3. Geling eine Aufgabe nicht auf Anhieb, muss jede Aufgabe so lange versucht werden, bis sie gelingt. Nach max. 15 sek. bricht der Richter den Versuch ab, es werden 10 Sek. zur Gesamtzeit addiert und der Reiter darf zur nächsten Aufgabe. Beim dritten Scheitern erfolgt der Ausschluss.
4. Die Aufgaben sind in der vorgegebenen Reihenfolge und von der vorgegebenen Seite zu reiten.

Die Aufgaben:

1. **Hohle Gasse:** durchreiten der Tonnengasse. Auf jeder Tonne steht ein Becher mit einem Tennisball. Fehler: Becher und/oder Tennisball fallen herunter.
2. **Dickicht:** durchreiten des Dickicht, jedoch werden 3 Bänder in der Mitte heraus genommen. Achtung: Wenn erster Versuch misslingt, muss, wie bei allen Aufgaben auch, 15 Sek. lang weiter versucht werden.
3. **Slalom:** Slalom durch die Tonnen. Auf jeder Tonne steht ein Becher mit einem Tennisball. Fehler: Becher und/oder Tennisball fallen herunter.
4. **Durchsprung:** Über das Hindernis. Fehler: Stange beim Hindernis fällt oder Querstange fällt.
5. **Querschlag:** Über die Stangen traben, die auf nur einer Seite erhöht (40cm) sind. Das Pferd muss in jeden Zwischenraum treten. Fehler: Stange fällt oder Pferd überspringt eine.
6. **Herunterschlagen:** Mit einer Gerte (max. 120 cm) wird ein Eimer, der links(!) auf einer Tonne steht, heruntergeschlagen. Achtung: Wenn erster Versuch misslingt, muss, wie bei allen Aufgaben auch, 15 Sek. lang weiter versucht werden. Fehler: Die Stange, die vor der Tonne liegt, wird verschoben oder übertreten.
7. **Brücke:** über die Brücke. Achtung: Wenn erster Versuch misslingt, muss, wie bei allen Aufgaben auch, 15 Sek. lang weiter versucht werden.
8. **Querstange:** Das Reiterpaar muss unter der Querstange durch. Fehler: Stange fällt.