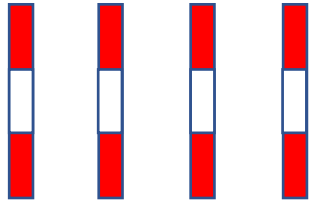
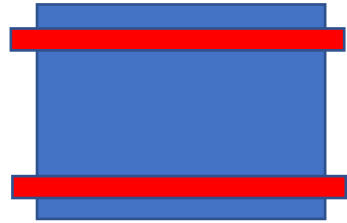


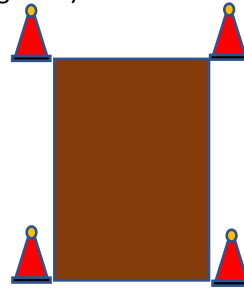
**Aktionsparcours – Jagd um Punkte, Reitertag Weißenhorn 05.05.2024**  
 (Anordnung und Gestaltung variieren, es sind nur die Inhalte angegeben)



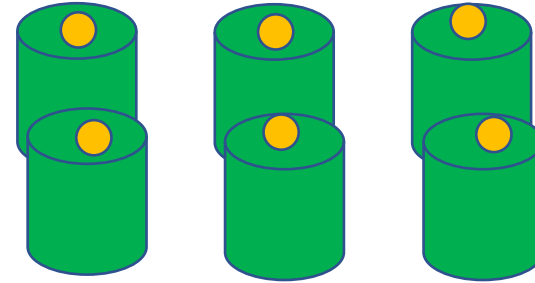
**Trabstangen (1,2 m),**  
 80 Punkte,  
 von beiden Seiten reitbar,  
 GGA: Trab



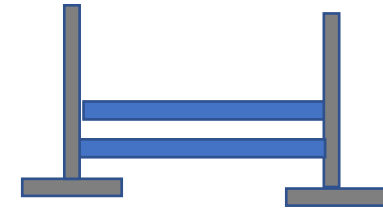
**Plane, 40 Punkte,**  
 von 2 Seiten reitbar



**Brücke, 60 Punkte,**  
 von beiden Seiten reitbar



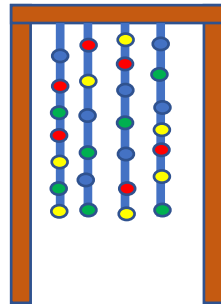
**Hohle Gasse, 90 Punkte,**  
 von beiden Seiten reitbar



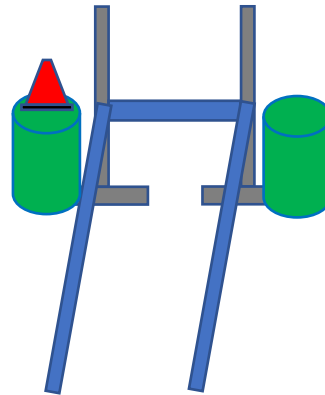
**Schmaler Sprung,**  
 40 Punkte  
 von beiden Seiten reitbar



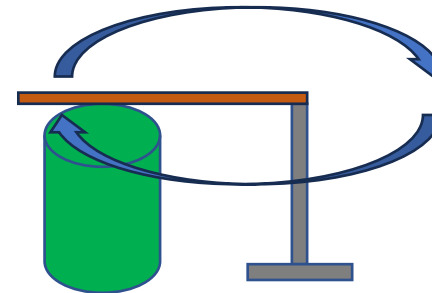
**Slalom, 80 Punkte,**  
 von beiden Seiten reitbar



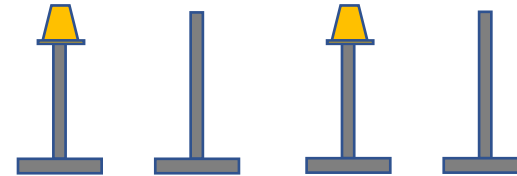
**Flutterband, 80 Punkte,**  
 von beiden Seiten reitbar



**Sackgasse mit umsetzen,**  
 90 Punkte



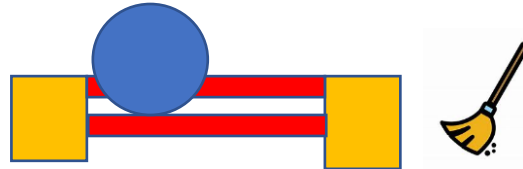
**Windmühle, 80 Punkte,**  
 in beide Richtungen reitbar



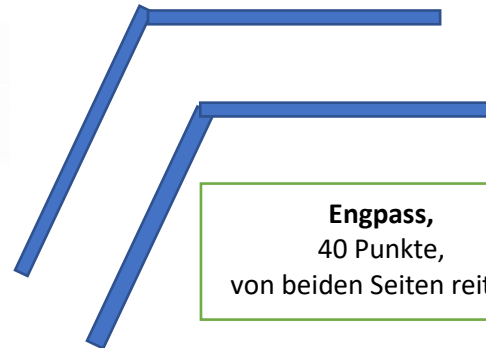
**Umsetzen, 60 Punkte,**  
 von beiden Seiten reitbar



**Schneller Flitzer, 90 Punkte,**  
 Richtungsvorgabe



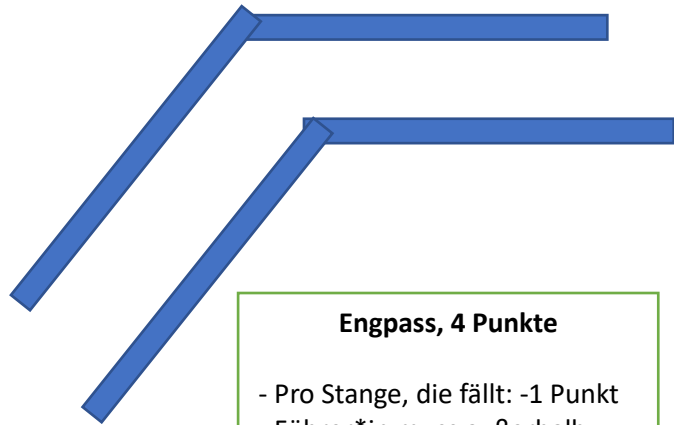
**Besenpolo, 80 Punkte,**  
 Richtungsvorgabe, Ball muss mit Besen gerollt werden



**Engpass, 40 Punkte,**  
 von beiden Seiten reitbar

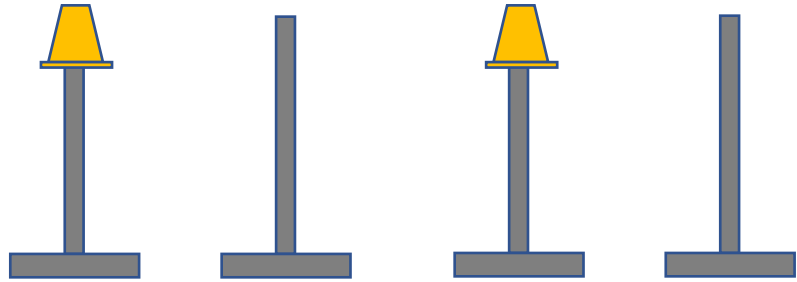


# Geführter Präzisionsparcours – Reitertag Weißenhorn 05.05.2024



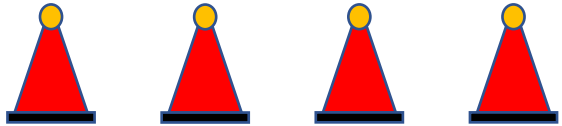
**Engpass, 4 Punkte**

- Pro Stange, die fällt: -1 Punkt
- Führer\*in muss außerhalb bleiben



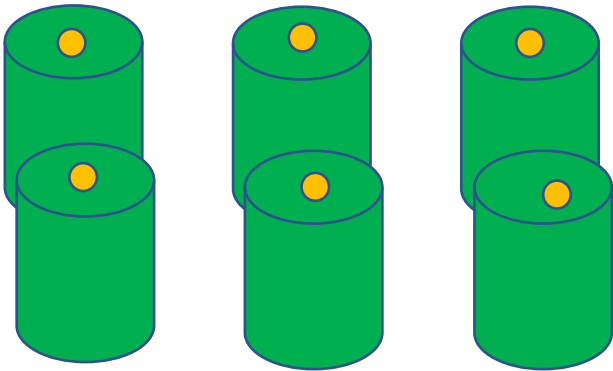
**Umsetzen, 4 Punkte**

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

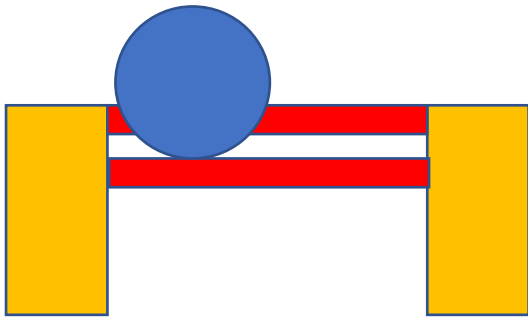
Reiter\*in hat 15 Sekunden Zeit die Aufgabe zu beginnen. Wird abgeleitet muss die nächste Aufgabe begonnen werden.

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



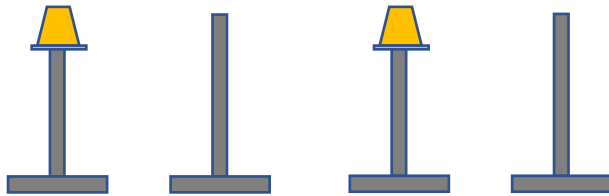
**Ball schubschen, 4 Punkte**

Reiter\*in muss den Ball mit der Hand oder dem Fuß ans Ende schubsen

Ball fällt: -1 Punkt

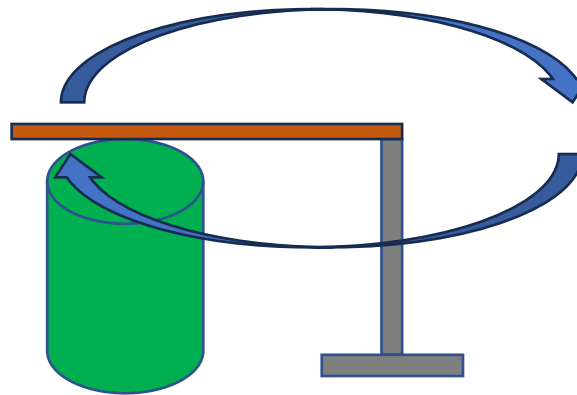
Ball rollt nicht bis ganz hinten: -1 Punkt

# Präzisionsparcours – Reitertag Weißenhorn 05.05.2024



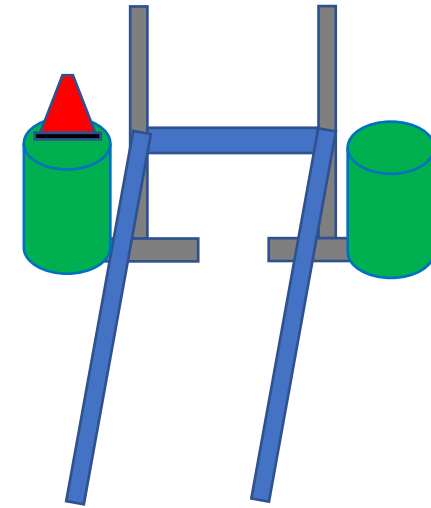
## Umsetzen, 4 Punkte

- Aufnehmen: 1 Punkt
- Absetzen: 1 Punkt
- Aufnehmen: 1 Punkt
- Absetzen: 1 Punkt
- Gangart beliebig



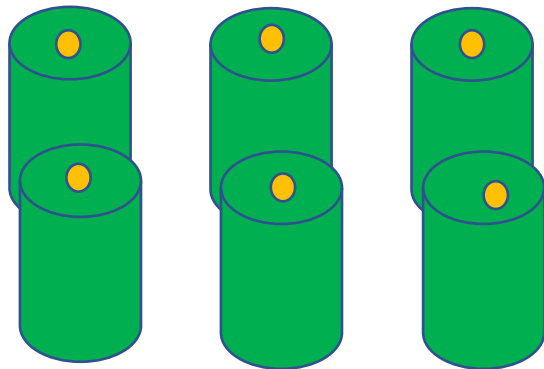
## Windmühle, 4 Punkte

- Flügel aufnehmen: 1 Punkt
- 1. Hälfte: 1 Punkte
- 2. Hälfte + Ablegen: 2 Punkte



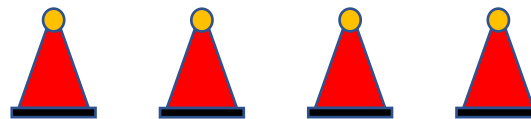
## Sackgasse mit umsetzen, 4 Punkte

- Rein: 1 Punkt
- Aufnehmen: 1 Punkt
- Absetzen: 1 Punkt
- Rückwärts Raus: 1 Punkt
- Fällt eine Stange: - 0,5



## Hohle Gasse, 4 Punkte

- Pro Ball der fällt: -1 Punkt
- Tonne fällt/wird verschoben: -1 Punkt
- Gangart beliebig, aber gleichbleibend



## Slalom, 4 Punkte

- Pro Ball der fällt: -1 Punkt
- Gangart Trab, Gangartwechsel: -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 und -reihenfolge wird vorgegeben

Anordnung, Reihenfolge und Gestaltung sind auf der Skizze willkürlich

Richterin vergibt zusätzlich zu den Punkten eine Stilwertung

Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Zeit