

Bundes-
pferde-
festival

Ellwangen
1.-3. 8. 2014

Wettbewerb B8

Games
and
More

Anforderungen
und
Parcoursskizze

Wiese
Ca. 20X40

Anforderungen ‚Games and More‘

Bewertung:

Modus 2: Einzelwertnote (analog Präzisionsparcours)

Für jede Aufgabe bekommt der Reiter eine Wertnote für „Gehorsam und Harmonie“, abzüglich der Fehlerpunkte. Es werden Noten von 0 - 10 vergeben. (Dabei wird nur der „Gehorsam des Pferdes und die Harmonie zwischen Reiter und Pferd“ bewertet. „Verweigern“ geht in diese Wertnote ein.) Diese Noten werden addiert. Von der Gesamtpunktzahl werden folgende Fehlerpunkte abgezogen:

- ein Fehler: 3.0 Punkte (höchstens einen Fehler an einer Aufgabe anrechnen, egal wie viele Fehler gemacht werden oder Stangen fallen)
 - Auslassen 6.0 Punkte (wenn einen Aufgabe nach 15 Sek. Nicht begonnen werden kann, gilt dies als Auslassen)
- Über die Platzierung entscheidet die Gesamtpunktzahl. Je höher, desto besser.

Weitere Informationen siehe ‚Standardheft für die ALLROUND-Wettbewerbe‘ (herunterzuladen beim FN-Verlag).

Erläuterung der Aufgaben, die nicht im Standardheft enthalten sind:

Sackhüpfen:

An einem Ständer hängt ein Sack. In diesen ist mit beiden Beinen hineinzuschlüpfen und zum zweiten Ständer zu hüpfen. Dabei ist das Pferd am Zügel durch die Stangengasse (zwei Stangen liegen auf vier Eimer) zu führen. Der Führer bleibt außen.

Fehler: Stange fällt. Pferd geht nicht durch die Stangengasse.

Aufsitzen (von rechts):

Vier Stangen liegen auf Steinen und bilden ein Karree. Das Pferd ist hereinzuführen und innerhalb des Karrees von rechts aufzusitzen. Muss die Aufstieghilfe genutzt werden, so fließt dies in die Wertnote ein.

Fehler: Stange fällt. Pferd tritt aus dem Karree bevor der Reiter sitzt.

Wasserrettung:

Der Reiter nimmt vom Pferd aus einen Käscher, der in einer Tonne steckt. Mit dem Käscher schöpft er den Gegenstand, der im ersten Bottich schwimmt und bringt ihn in den zweiten Bottich. Den darin schwimmenden Gegenstand bringt er in den dritten Bottich, den aus dem dritten dann in den vierten. Danach wird der Käscher in die dafür vorgesehene Tonne gesteckt.

Fehler: Käscher fällt. Gegenstand kann nicht geschöpft werden (15 Sek. vergeblicher Versuch) oder fällt.

Ostfriesenpolo:

Der Reiter nimmt vom Pferd aus den ‚ostfriesischen‘ Poloschläger (Schlagfläche = Gummistiefel), der in einer Tonne steckt. Ein kleiner Ball (z.B. Tennisball) ist durch zwei Tore (aufgeschnittener Autoreifen) zu treiben und der Schläger wieder in die Tonne aufzuräumen..
Fehler: Poloschläger fällt. Ball kann nicht durch Tor getrieben werden 15 Sek. vergeblicher Versuch

Bundes- pferde- festival

Ellwangen
1.-3. 8. 2014

Wettbewerb B8

Games
and
More

Anforderungen
und
Parcoursskizze

Wiese
Ca. 20X40

Parcoursskizze ‚Games and More‘

