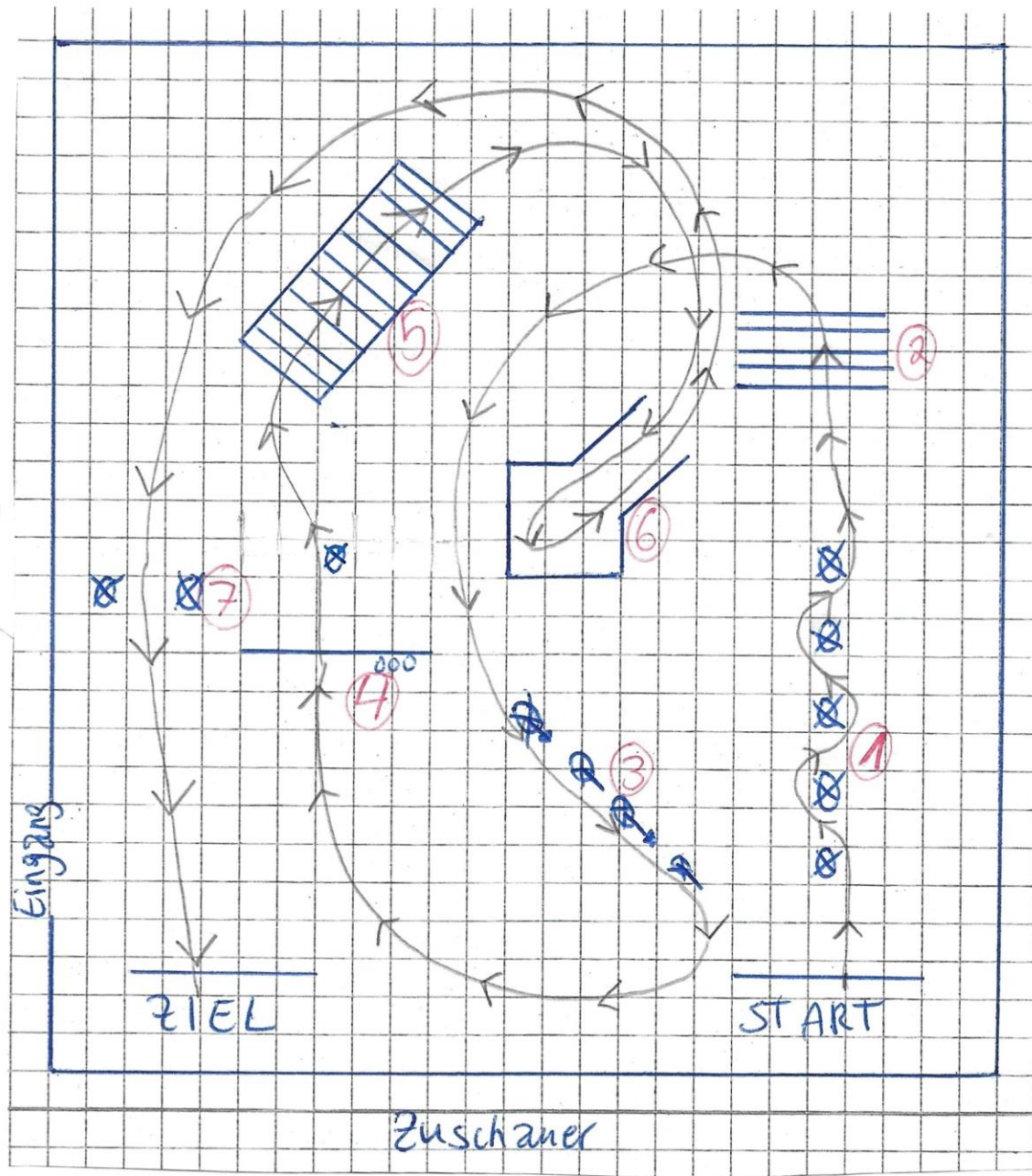




Geschicklichkeitsparcours – Sommerturnier Ruf Rütenbrock

Der Parcours wird auf Zeit geritten. Bei Fehlern bekommt der Reiter Strafpunkte (1 Strafpunkt pro Fehler). Der Reiter mit den wenigsten Strafpunkten und der schnellsten Zeit gewinnt.

- 1. Slalom** – 5 Hütchen mit einem Tennisball oben drauf werden im Slalom umritten. Fällt ein Ball runter, oder wird ein Hütchen ausgelassen, bekommt der Reiter Strafpunkte.
- 2. Trabstangen** – Der Reiter reitet im Trab über die 4 Stangen. Reitet er daran vorbei, oder überspringt das Pferd eine Stange, bekommt der Reiter Strafpunkte. Eine Berührung der Stange ist ok.
- 3. Becher setzen** – 4 Hütchen mit einem Besenstiel darin, auf dem 1. und 3. Besenstiel steckt ein Becher. Der Reiter muss den ersten Becher auf den 2. Stiel, danach den zweiten Becher auf den 4. Stiel setzen. Strafpunkte bekommt der Reiter, wenn er Hütchen umreitet, der Becher wegfällt, oder etwas ausgelassen wird.
- 4. Ringe werfen** – Der Reiter platziert sich mit seinem Pferd an der Stange, bekommt nacheinander 3 Ringe angereicht, die er vom Pferd aus auf eine Pylone wirft. Trifft der Reiter min. 1 Ring ist das Hindernis erfüllt. Trifft er keinen, oder tritt das Pferd über die Stange bekommt der Reiter Strafpunkte. Sind alle drei Ringe geworfen kann er direkt weiterreiten.
- 5. Brücke** – Es wird über eine Holzbrücke geritten. Läuft das Pferd daran vorbei, oder tritt von der Brücke zur Seite herunter gibt es Strafpunkte.
- 6. Schlüsselloch** – Der Reiter reitet in das aufgebaute Schlüsselloch hinein, dreht darin nach links oder rechts rum und reitet wieder heraus. Dabei muss der Reiter mit allen vier Hufen im Schlüsselloch sein, es darf nicht im Gang gedreht werden. Ebenso darf keine der Stangen berührt oder übertreten werden, ansonsten bekommt der Reiter Strafpunkte.
- 7. Sack umhängen** – Es wird eine kleine Gasse mit zwei Sprungständern aufgebaut. An dem einen hängt ein Sack/Tasche. Der Reiter hat die Aufgabe mit seinem Pferd zwischen die Sprungständer zu reiten, anzuhalten, den Sack/Tasche von der einen Seite auf die andere zu hängen, danach kann er direkt weiterreiten. Strafpunkte bekommt der Reiter, wenn ein Sprungständer umgeritten wird, oder die Tasche wegfällt, bzw. Vor dem durchreiten der Ziellinie vom Sprungständer fällt.

Start-/Ziellinie: Die Zeit wird gestartet, sobald der Reiter die Startlinie überreitet und wird wieder gestoppt, sobald er mit allen vier Hufen über die Ziellinie geritten ist.