

Verein für integratives Reiten und T.R.E.C. e.V.

Tag der offenen Tür am 24.07.2011 – Reiterspiele

Ausschreibung

Mitmachen dürfen:

Ponys/ Pferde 5 Jahre und älter gesund und gegen Influenza geimpft,

Kinder und Jugendliche und Erwachsene ab 10 Jahren.

Reiter unter 18 Jahren müssen einen bruch- und splittersicheren Helm mit Dreipunktbefestigung tragen, Sporen und Ausbindezügel sind nicht erlaubt.

Nenngeld:

- * **Aktionsparcours** **8,-€**
- * **Präzisionsparcours** **8,-€**
- * **Tonnenrennen** **5,-€**
- * **Ringstechen** **5,-€**
- * **Staffellauf** **5,-€**

Wettbewerbsbeschreibungen:

Aktionsparcours: (nur für geübte Reiter)

Beim Aktionsparcours geht es sowohl um Schnelligkeit als auch um Präzision. Der Teilnehmer muss innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits verschiedene Aufgaben mit möglichst geringer Fehlerquote lösen. Hat er den Parcours einmal komplett bewältigt, darf er mit den Aufgaben erneut beginnen und so Punkte sammeln, bis die Zeit abgelaufen ist. Über die Summe der erreichten Punkte wird der Gewinner ermittelt

Jede Aufgabe muss versucht werden, nach dreimaligem Scheitern darf die nächste Aufgabe in Angriff genommen werden. Jede Aufgabe hat eine mögliche Höchstpunktzahl, die erreicht werden kann. Bei Fehlern gibt es Punktabzug.

Aufgaben:

Windbruch: Aufbau aus Stangen, die im Schritt überwunden werden müssen, ohne dass Stangen fallen; für jede gefallene Stange gibt es Punktabzug

Wassertransport: Aufbau aus zwei Tonnen, einem Eimer voll Wasser, einem Becher und einem Messbecher. Mit dem Becher wird Wasser aus dem Eimer geschöpft und muss in den Messbecher transportiert werden; die nach Ablauf der Gesamtzeit angesammelte Wassermenge bestimmt die Punktzahl

Labyrinth: Anordnung aus Stangen, die durchritten werden muss, ohne dass eine Stange fällt. Jedes berühren der Stangen führt zu Punktabzug.

Flattervorhang: Ein Vorhang aus Flatterbändern muss durchritten werden

Rückwärtsrichten: In einen Gang aus Stangen im Schritt einreiten, mit der Vorhand über eine Linie am Boden, anhalten, Rückwärtsrichten bis die Vorhand eine zweite Linie am Boden überquert hat, im Schritt nach vorne rausreiten; Jedes Berühren der Stangen beim Rückwärtsrichten führt zu Punktabzug

Besenpolo: Vom Pferd aus mit einem Besen einen Ball eine vorgegebene Strecke entlang rollen.

Gasse: Eine Gasse aus Stangen in gleichbleibender Gangart durchreiten; Gangartwechsel und Berühren der Stangen führen zu Punktabzug

Picknick mit Musik: Überraschungs-Aufgabe

Präzisionsparcours:

Beim Präzisionsparcours geht es um Genauigkeit. Der Teilnehmer muss verschiedene Aufgaben mit möglichst geringer Fehlerquote lösen. Die Aufgaben sind teilweise an der Hand, teilweise im Sattel zu lösen. Über die Summe der erreichten Punkte wird der Gewinner ermittelt. Jede Aufgabe muss versucht werden, nach dreimaligem Scheitern darf die nächste Aufgabe in Angriff genommen werden.

Jede Aufgabe hat eine mögliche Höchstpunktzahl, die erreicht werden kann. Bei Fehlern gibt es Punktabzug.

Aufgaben: (siehe auch Aktionsparcours)

Windbruch (an der Hand): s.o.

Wassertransport (geritten): s.o.

Flattervorhang(an der Hand): s.o.

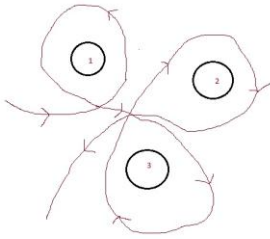
Gasse(geritten): s.o.

Plane(an der Hand):Eine mit Stangen beschwerte Plastikplane muss überquert werden, ohne die Stangen zu berühren; Berühren der Stangen führt zu Punktabzug

Slalom (geritten): Ein mit Hütchen markierter Slalom muss ohne Gangartenwechsel geritten werden, Gangartenwechsel oder Auslassung von Hütchen führt zu Punktabzug

Picknick mit Musik: Überraschungs-Aufgabe

Tonnenrennen:



Ein Aufbau von 3 Tonnen wird kleeblattförmig (siehe Abbildung) so schnell wie möglich umritten. Dabei ist die Gangart beliebig und auch Gangartenwechsel sind erlaubt. Der Reiter mit der schnellsten Zeit gewinnt.

Ringstechen:

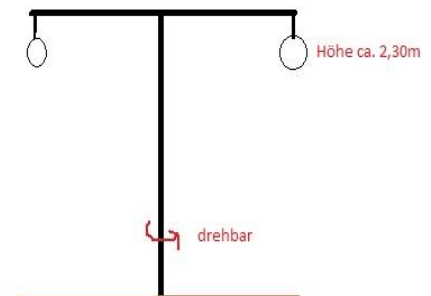
An einer T-förmigen Vorrichtung (siehe Abbildung 2) werden Metallringe befestigt, die von dem Teilnehmer mit einer Stange getroffen und herunter geholt werden müssen. Der Ring darf nicht zu Boden fallen, sondern muss auf der Stange verbleiben. Die Punkteverteilung ergibt sich aus der Gangart, in der der Ring getroffen wurde.

Schritt: 5 Punkte

Trab: 10 Punkte

Galopp: 15 Punkte

Jeder Teilnehmer hat 3 Versuche. Der Reiter mit den meisten Punkten gewinnt.



Staffellauf:

Beim Staffellauf geht es um Schnelligkeit. Jeweils 3 Teilnehmer bilden ein Team, immer 2 Teams treten gegeneinander an. Von jedem Team bekommt ein Teilnehmer den Staffelstab und muss auf einem markierten Weg so schnell wie möglich wieder zu seinem Team gelangen und dem nächsten Teilnehmer die Staffel übergeben, dann darf dieser los. Gewinner des Durchgangs ist das Team, dass dem ersten Reiter die Staffel wieder übergeben hat. Die Gangart ist - dem Gelände angemessen- beliebig wählbar.

Das Gewinnerteam wird nach dem KO-System ermittelt.