



# Turnierausschreibung „Sommerturnier“ Hobby Horsing Turnier

**ACHTUNG!** Anmeldung nur noch über online

Datum:	15.07.2023
Ort:	Sporthalle am Rheindamm, Ludwigstraße, 67122 Altrip
Parken:	Am Sportplatz gibt es ein paar Parkplätze,“ darüber hinaus kann in den umliegenden Straßen unter Beachtung der Straßenverkehrs-Ordnung geparkt werden
Veranstalter:	TuS Altrip
Nennschluss:	10.06.2023
Anmeldung ist einzureichen bei:	Hobbyhorsing Altrip, Sandra Elena Unger, <a href="mailto:Hobbyhorsingaltrip@gmail.com">Hobbyhorsingaltrip@gmail.com</a>
Bei Fragen zu erreichen unter:	0152-56392353 (gerne per WhatsApp)

Formular auf

[www.hobbyhorsingaltrip.de](http://www.hobbyhorsingaltrip.de) -> Wir auf Turnieren -> Anmeldung



## Wettbewerbs- und Prüfungsübersicht:

	<i>Wettbewerb</i>	<i>Details</i>	<i>Startzahl- begrenzung</i>	<i>Beschränkungen</i>	<i>Startgebühr</i>
01	Sonderwettbewerb: Zeitspringen 20cm	Mit oder ohne Handicap		Bis 6 Jahre oder ohne Alters- beschränkung mit Handicap	5.-
02	Zeitspringen 40cm	Leicht	30 Starter	Bis max. 1,59cm	8.-
03	Zeitspringen 60cm	Mittel	30 Starter	Offen	8.-
04	Zeitspringen 80cm	schwer	30 Starter	offen	8.-
05	Dressur Kür einzeln	Max. 2,5 Min. Siehe Text S.	30 Starter	altersübergreifende Prüfung	8.-
06	Dressur Kür Mannschaft	Max. 3,5min Siehe Text S.	12 Mannschaften	altersübergreifende Prüfung	20.- pro Mannschaft
07	Mächtigkeitsspringen	Einteilung nach Größe	30 Starter pro Gruppe	2 Startgruppen nach Größe	8.-
08	Aktionsparcours		30 Starter	Ab 8 Jahre	8.-

**Startnummern werden nach Ende des Anmeldezeitraums versendet!**



## Inhalt

Wettbewerbs- und Prüfungsübersicht: .....	2
Hinweise: .....	5
Sportbekleidung: .....	5
Verpflegung: .....	5
Anreise & Übernachtungsmöglichkeiten: .....	5
Hinweise zu Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung: .....	5
Hinweise zum Datenschutz: .....	5
Besondere Bestimmungen: .....	5
Rückerstattung des Teilnehmerentgeltes: .....	6
Formulare: .....	6
Nenngeld: .....	6
Bankverbindung: .....	6
Startbereitschaft: .....	6
Verhinderung: .....	6
Dauer der Veranstaltung: .....	7
Sitzplätze: .....	7
Aussteller: .....	7
Sonderbestimmungen Equi Score: .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Elterninformation .....	8
Prüfungen und Anforderungen: .....	9
Prüfung Nr. 1 bis Nr. 4 .....	9
Zeitspringen 20cm, 40cm, 60cm, 80cm .....	9
Parcours Zeitspringen 20cm .....	10
Parcours Zeitspringen 40cm, 60cm, 80cm .....	10
.....	10
Prüfungen und Anforderungen: .....	11
Prüfung Nr. 5 .....	11
Dressur Kür einzeln .....	11
Prüfungen und Anforderungen: .....	12
Prüfung Nr. 6 .....	12
Dressur Kür - Mannschaft .....	12



Prüfungen und Anforderungen: .....	13
Prüfung Nr. 7 .....	13
Mächtigkeitsspringen .....	13
Prüfung Nr. 8 .....	14
Aktionsparcours.....	14



### Hinweise:

Jeder Teilnehmer darf an maximal **drei** Prüfungen teilnehmen. Die Mannschaftswettbewerbe zählen hier nicht mit.

Es ist nicht gestattet, in einer Prüfung mit mehreren Steckenpferden zu starten, es ist jedoch möglich, bis zu drei verschiedene Hobby Horses in drei verschiedenen Prüfungen vorzustellen.

Reiter, die das Mächtigkeitsspringen melden, dürfen nicht an einem leichten Springen teilnehmen.

### Sportbekleidung:

Die Wettbewerbe werden in der Halle und, sofern es die Witterung zulässt, auf dem Sportplatz ausgetragen. Daher sind entsprechende Schuhe und beliebige, funktionelle Sportbekleidung zu tragen. Gymnastik Schläppchen sind für die Dressurprüfungen zugelassen.

### Verpflegung:

Am Turniertag wird Verpflegung zur Verfügung gestellt. Das Mitbringen eigener Verpflegung ist gestattet.

### Anreise & Übernachtungsmöglichkeiten:

Für diejenigen unter euch, die im Vorfeld des Turniers anreisen oder nicht am Turniertag wieder die Heimreise antreten möchten, gibt es die Möglichkeit im nahe gelegenen Hotel Darstein zu übernachten oder in der Pension Casa Rosa ein Zimmer zu buchen

Die Auto Fähre von Mannheim nach Altrip fährt immer zur Viertelstunde zwischen 05:30h und 22:30h

### Hinweise zu Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung:

Wir weisen alle Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte darauf hin, dass es sich bei dem Hobby Horse Turnier des TUS Altrip um eine öffentliche Sportveranstaltung handelt. Die Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte erklären sich mit Nennung damit einverstanden, dass Bild- und Tonaufnahmen gemacht und Ergebnis- bzw. Ranglisten veröffentlicht werden können. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, dass die regionale und überregionale Presse ggfs. vor Ort sein und über Print- und Online- Medien mit Foto- und Filmaufnahmen über das Turnier und die Teilnehmer berichten. Auch teilnehmende Vereine können Foto- und Filmaufnahmen für die eigene Öffentlichkeitsarbeit anfertigen und nutzen.

### Hinweise zum Datenschutz:

Die in der Nennung gemachten Angaben werden ausschließlich zum Zweck der Turnierorganisation verwendet und können hierfür vom Veranstalter an externe Dienstleister (Meldestellenservice, Richter) weitergegeben werden. Start- und Ergebnislisten werden auf der Internetseite des Veranstalters [www.hobbyhorsingaltrip.de](http://www.hobbyhorsingaltrip.de) und/oder des TUS Altrip veröffentlicht und zu diesem Zweck dort gespeichert. Die Nennung beinhaltet den Namen, das Alter, den Ort und den Verein des Reiters sowie den Namen des Hobbyhorses

### Besondere Bestimmungen:

- Die Teilnehmer haben ihre eigenen Startnummern mitzubringen. Die Startnummer wird vor Beginn des Turniers veröffentlicht und damit bekannt gegeben. Die Startnummern werden auf mindestens



einer Seite des Hobby Horse Zaumzeugs befestigt. Zahlen auf Startnummern müssen gut leserlich sein und wetterfest.

- Alle Besucher und Teilnehmer sind persönlich haftbar für Schäden gegenüber Dritten, die durch sie selbst, ihre Angestellten, ihre Beauftragten oder ihre mitgebrachten Gegenstände verursacht werden. Wir übernehmen keinerlei Haftung für die Garderobe und Wertgegenstände der Teilnehmer und Besucher. Wertsachen dürfen, bei Bedarf, in einer Prüfung zur Aufsicht am Richtertisch abgegeben werden.

#### Rückerstattung des Teilnehmerentgeltes:

Eine Rückerstattung des Teilnehmerentgeltes ist nicht möglich

#### Formulare:

Das offizielle Nennformular finden Sie auf der Internetseite [www.hobbyhorsingaltrip.de/WirAufTurnieren/Anmeldung](http://www.hobbyhorsingaltrip.de/WirAufTurnieren/Anmeldung)

Unvollständig ausgefüllte Nennungen können leider nicht bearbeitet werden.“

Vereine können sich per Sammelanmeldung direkt registrieren. Bitte hierfür bei [hobbyhorsing.altrip@gmail.com](mailto:hobbyhorsing.altrip@gmail.com) melden

Mit Abgabe des Formulars online erklären Sie sich mit den hierin genannten Bedingungen einverstanden.

#### Nenngeld:

Das Nenngeld muss vorab bis spätestens zum offiziellen Meldeschluss überwiesen werden. Bei Vereinen bitte eine Sammelüberweisung für alle Teilnehmer. Erst nach Eingang der Zahlung wird die Nennung durch Mitteilung der Startnummern bestätigt.“

#### Bankverbindung:

Kontoinhaber: TuS Altrip IBAN: DE 87 67090000 3700667447 Verwendungszweck: Hobby Horse Turnier Juli 2023 / Teilnehmername bzw. Mannschaftsname

Bei Bezahlung via Paypal [Sandra9278@icloud.com](mailto:Sandra9278@icloud.com) ebenfalls unter Nennung des Teilnehmer Namens

#### Startbereitschaft:

Die Startbereitschaft muss bis spätestens 30 Minuten vor Wettbewerbsbeginn in der Meldestelle erklärt werden. Für die ersten Wettbewerbe des Tages öffnet die Meldestelle eine Stunde vor Veranstaltungsbeginn. Teilnehmer, die in mehreren Prüfungen starten, können ihre Startbereitschaft für alle Prüfungen bei der ersten Bereitschaftserklärung kundtun, um Schlagenbildung an der Meldestelle zu vermeiden.

#### Verhinderung:

Die Stornierung der Teilnahme ist nur bis zum Nennschluss unentgeltlich möglich. Nach Nennschluss müssen die Startgelder in voller Höhe gezahlt werden. Bereits gezahlte Startgelder können bei einer Stornierung nach Nennschluss nicht zurückerstattet werden.



#### Dauer der Veranstaltung:

Die Veranstaltung ist geplant von 10h-17h. Aus organisatorischen Gründen ist es nicht möglich, einzelne Teilnehmer bevorzugt zu platzieren. Es ist jedoch möglich einzelne Starter je nach Verfügbarkeit in den einzelnen Prüfungen vorzuziehen oder an das Ende der Prüfung zu setzen, sollte es zu Doppelbuchungen kommen. Die aktuellen Zeiten richten sich nach der Dauer der tatsächlichen Prüfung. Ein Ablaufplan mit voraussichtlichen Zeiten wird 15 Tage vor Turnier versendet. Änderungen vorbehalten.

#### Sitzplätze:

Um den Sportplatz/ um die Sporthalle herum gibt es eine begrenzte Anzahl von Sitzplätzen. Gegebenenfalls können Picknickdecken und/oder faltstühle mitgebracht werden

#### Aussteller:

Aussteller rund um das Thema Hobby Horsing sind nach vorheriger Anmeldung herzlich willkommen. Dabei gilt folgende Regelung:

o Aussteller ohne Sponsoring: Stellplatzmiete 50,-€

o Aussteller mit Sponsoring: Für Aussteller, die sich an den Siegerpreisen beteiligen, kann nach Rücksprache die Stellplatzmiete reduziert werden oder entfallen. Ein Stellplatz (4x4 m) wird zugewiesen. Stände (Pavillons und Tische, sowie sonstiges Zubehör) müssen vom Aussteller selbst mitgebracht werden. Der Platz wird fest reserviert, sobald die Miete oder die Preise eingetroffen sind. Die gesponsorten Preise müssen bis zum 15.06.23 benannt und in ihrer Stückzahl gemeldet worden sein.

Eine Standanmeldung muss bis 15.06.2023 erfolgt sein. Bitte wenden Sie sich hierzu an [hobbyhorsing.altrip@gmail.com](mailto:hobbyhorsing.altrip@gmail.com)



## Elterninformation

Uns ist es wichtig vorab bereits ein paar Verhaltensregeln für unser Turnier zu kommunizieren.

Grundsätzlich ist uns jede konstruktive Kritik willkommen. Diese kann auch gerne im Nachgang an die oben erwähnte Mailadresse erfolgen.

Was wir nicht möchten, ist lautstarke Kritik an unseren Richtern vor Ort, Diskussionen und Nachverhandlungen mit Richtern oder selbstständige Zeitmessung und nachträgliche Diskussion. Unsere Richter richten nach bestem Wissen und Gewissen. Direkt vor dem Parcours sieht man oftmals etwas anders als von der Tribüne. Erinnern Sie sich dazu einfach an ihr Gefühl als Beifahrer eines Wagens und wie differenziert oft der Blick des Fahrers ist. Wir stehen im Wettbewerb zueinander, möchten jedoch eine freundschaftliche und offene Atmosphäre. Noch sind wir kein Leistungssport und ich bitte Sie alle dies zu bedenken. Dinge werden schief gehen, Termine sich verzögern. Wir alle geben unser Bestes, um Ihnen und Ihren Kindern einen schönen und tollen Turniertag zu beschern. Bitte bedenken Sie, wir tun dies alle ehrenamtlich und in einer Gesellschaft, in der das Ehrenamt immer weiter schrumpft und tatkräftige Hilfe immer gesucht jedoch selten gefunden wird, ist der Schutz eben dieser Helfer unser oberstes Gebot!

Und letzten Endes zählt für uns eine Sache am meisten:

***Freude!***





## Prüfungen und Anforderungen:

Prüfung Nr. 1 bis Nr. 4

Zeitspringen 20cm, 40cm, 60cm, 80cm

Anforderungen:

- Das Zeitspringen 20cm ist ausschließlich Kindern zwischen 4-6 Jahren sowie Kindern mit Handicap vorbehalten!
- Die Hindernisse in dem vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. (Bitte schaut euch vorher genau an, wie ein Galopp auszusehen hat! Bspw. auf YouTube von Hobbyhorsing.de)
- Die Sprünge werden immer von der Seite gesprungen, auf der die Zahl steht.
- Es wird eine Parcoursbesichtigung geben, die Hindernisse dürfen NICHT zur Probe gesprungen werden!

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen, Gerten, Springkandare.

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, alle Arten von anderen Hilfszügeln (z.B. Ausbinder):

Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

Im Zeitspringen geht es um die schnellste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten.

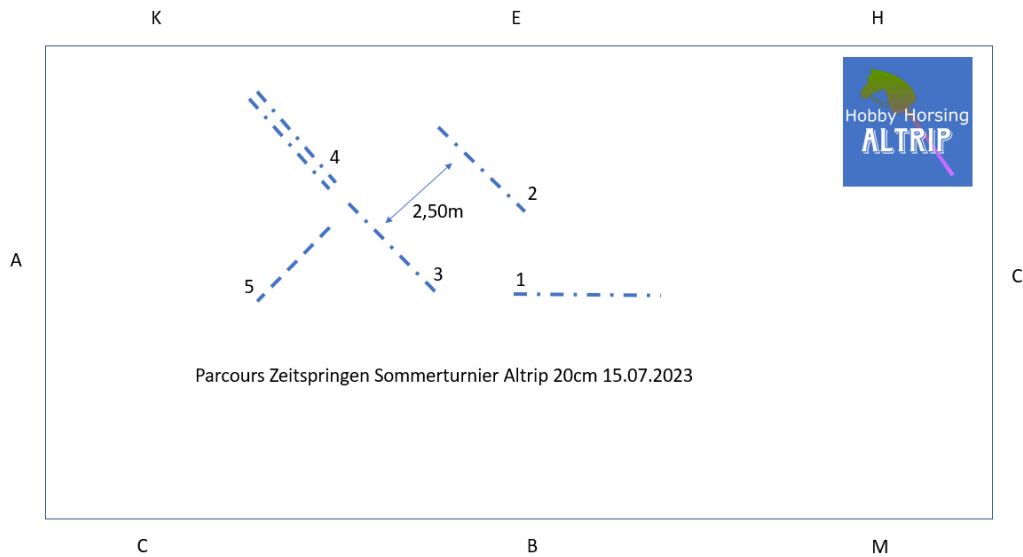
Der Galopp muss erkennbar sein. Wird nicht galoppiert, werden auf die Endzeit 2 Strafsekunden addiert.

Start- und Ziellinie werden markiert

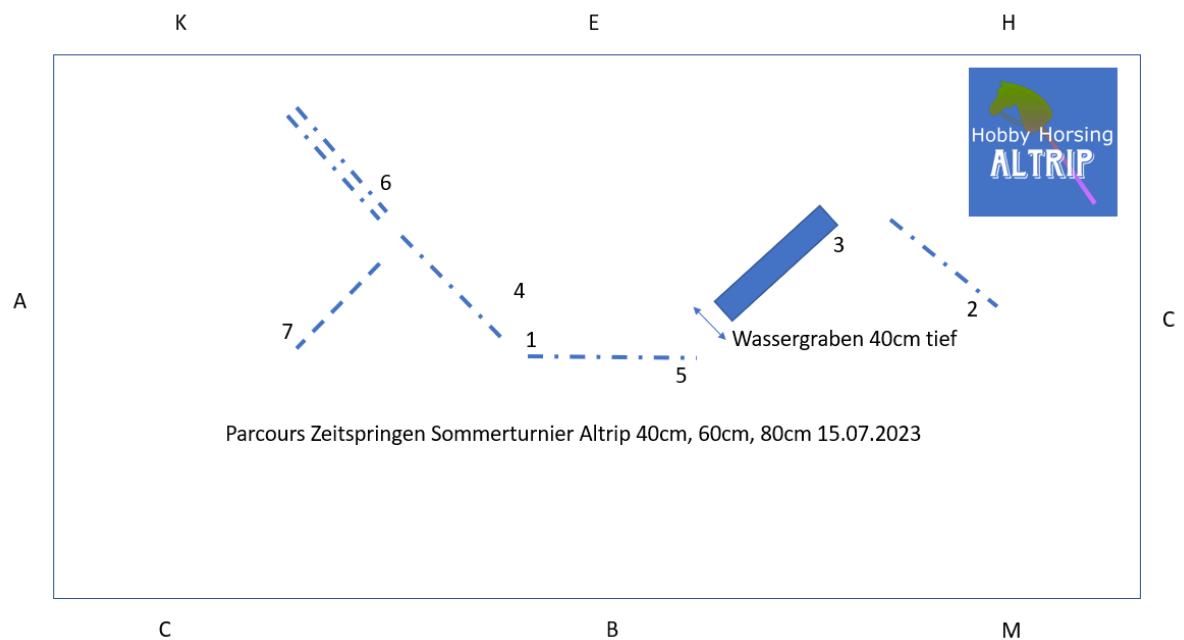
Die Zeit beginnt und endet mit überqueren des ersten bzw. letzten Hindernisses. Die Zeit wird von zwei unabhängigen Richtern gemessen. Jeder Abwurf und jede Verweigerung ergeben vier Fehlerpunkte. Doppelte Verweigern oder das Springen von der falschen Hindernisseite führt zum Ausschluss in der jeweiligen Prüfung.



### Parcours Zeitspringen 20cm



### Parcours Zeitspringen 40cm, 60cm, 80cm





## Prüfungen und Anforderungen:

### Prüfung Nr. 5

Dressur Kür einzeln

Anforderungen:

Teilnahmeberechtigt sind Kinder ab 6 Jahren

Die Prüfung beinhaltet eine selbst gestaltete Kür, Dauer 2,5min, mit eigener, dazu passender Musik.

Die Kür wird auswendig geritten.

Die Kür muss alle Grundgangarten und folgende Hufschlagfiguren/Lektionen enthalten:

#### **Mittelschritt, aus dem Zirkel wechseln, Mitteltrab, Piaffe**

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen; (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen), Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Kandarenzümung zugelassen.

Was der Richter sehen möchte:

#### **A-Note:**

Körperhaltung: elegante Beinbewegungen mit gestreckten Fußspitzen, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig

Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand Zügel und Stab, bei Handwechsel wird umgegriffen

Hufschlagfiguren/Lektionen: korrekte Ausführung und Linienführung

Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempiunterschiede deutlich erkennbar

Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt

Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp

Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9 für jede Lektion und ein paar zusammenfassende Punkte. Aus diesen einzelnen Noten wird eine Endnote errechnet.

#### **B-Note:**

Äußeres Erscheinungsbild (Outfit/Pferdekombination etc.)	Harmonie
Schwierigkeit der Kür	Choreografie

#### **Gesamtnote:**

A-Note + B-Note : 2 = Endnote



## Prüfungen und Anforderungen:

### Prüfung Nr. 6

#### Dressur Kür - Mannschaft

#### Anforderungen:

Teilnahmeberechtigt sind Kinder ab 6 Jahren, die Kür wird **auswendig** geritten.

Eine Mannschaft besteht aus 2-6 Reitern. Ein Pas de Deux wird nach den gleichen Regeln gewertet wie eine Kür/Quadrille mit 6 Reitern.

Die Prüfung beinhaltet eine selbst gestaltete Kür, Dauer 3,5min, mit eigener, dazu passender Musik.

Die Kür muss alle Grundgangarten und folgende Hufschlagfiguren/Lektionen enthalten:

Volte, Zirkel (Mittelzirkel ist auch erlaubt), Kamm an der langen oder kurzen Seite (gegenseitiges Durchkreuzen), Piaffe (Erklärung Piaffe und Kamm s. u.a. YouTube)

#### Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen; (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln; ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen), Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Kandarenzümung zugelassen.

#### Was der Richter sehen möchte:

##### **A-Note:**

Körperhaltung: elegante Beinbewegungen mit gestreckten Fußspitzen, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig

Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand Zügel und Stab, bei Handwechsel wird umgegriffen

Hufschlagfiguren/Lektionen: korrekte Ausführung und Linienführung

Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempiunterschiede deutlich erkennbar

Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt

Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp

Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9 für jede Lektion und ein paar zusammenfassende Punkte. Aus diesen einzelnen Noten wird eine Endnote errechnet.

##### **B-Note:**

Äußeres Erscheinungsbild (Outfit/Pferdekombination etc.)	Harmonie
Schwierigkeit der Kür	Choreografie

##### **Gesamtnote:**

A-Note + B-Note : 2 = Endnote



## Prüfungen und Anforderungen:

### Prüfung Nr. 7

#### Mächtigkeitsspringen

##### Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt sind Kinder ab 8 Jahren.
- Es wird 2 Startgruppen geben. Da sich die Einteilung nach Alter nicht bewährt hat, wird die Einteilung nach Größe erfolgen. Bitte daher unbedingt bei der Anmeldung die Körpergröße angeben
- Der Hobby Horse Reiter sollte den Sprung über die Starthöhe von 75/80 cm sicher beherrschen.

##### Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material.“ Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen.

##### Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Gerten.“

##### Was der Richter sehen mochte/Bewertung:“

Beim Mächtigkeitsspringen geht es um die höchste gesprungene Höhe mit den wenigsten Fehlversuchen

- Es wird nur ein Hindernis gesprungen.
- Starthöhe 75cm bis 1,49h Körpergröße, 80cm Starthöhe ab Körpergröße 150m
- Jede/r Hobby Horse ReiterIn hat 2 Versuche je Sprunghöhe.
- Sobald bei einem Sprung in der gleichen Höhe die Stange zweimal abgeworfen wurde, scheidet der Teilnehmer aus.
- Sprungverweigerung oder Sturz zählen als Abwurf.
- Nach jedem Durchgang wird der Sprung wie folgt erhöht:

75 – 100 cm in 5 cm Schritten

100 – 121 cm Erhöhung in 3 cm Schritten

ab 121 cm Erhöhung in 1 cm Schritten

Die Platzierungsreihenfolge ergibt sich aus der letzten erreichten Sprunghöhe, bei Gleichstand mit anderen Teilnehmern werden die Fehlversuche der letzten Höhe/n berücksichtigt. Prüfungen und Anforderungen:



## Prüfung Nr. 8 Aktionsparcours

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt sind Kinder ab 8 Jahren.
- Es wird 2 Startgruppen geben. (8-12 Jahre; 13-18 Jahre)

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen.

Nicht zugelassen sind:

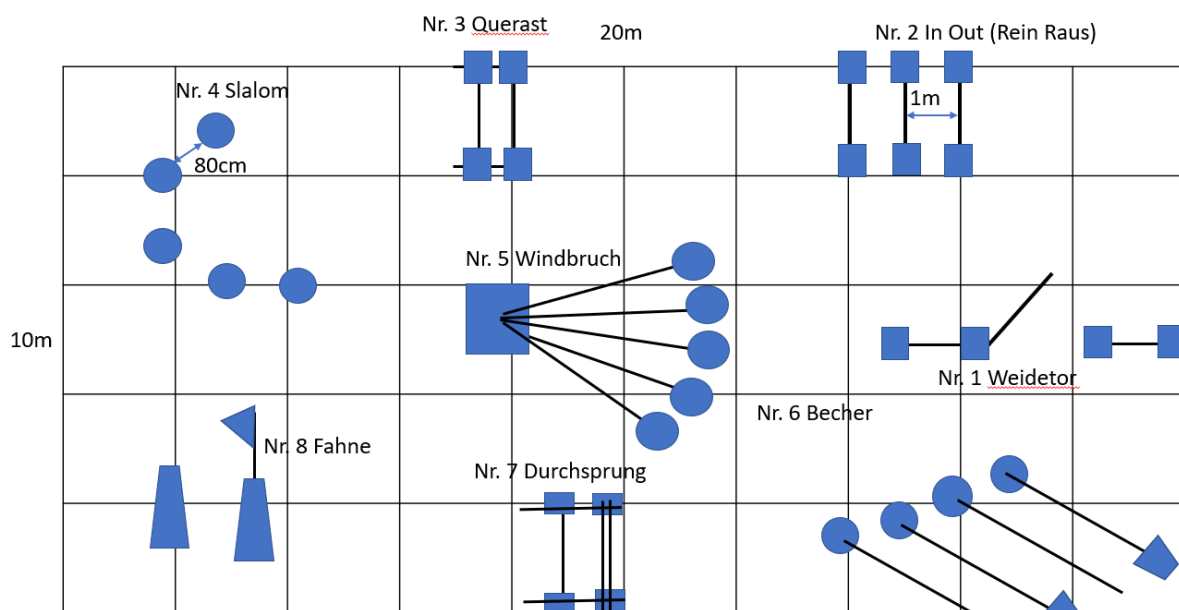
Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Gerten.

Was der Richter sehen mochte/Bewertung:

Beim Aktionsparcours geht es um die schnellste Zeit bei vergleichbarer, zurückgelegter Strecke, sowie um den fehlerfreien Verlauf des Parcours.

Die Zeit beginnt und endet mit überqueren des ersten/letzten Hindernisses. Die Zeit wird von zwei unabhängigen Richtern gemessen. Jeder Fehlstart und jede Verweigerung ergeben vier Fehlerpunkte. Zweimaliger Fehlstart des gleichen Teilnehmers führen zum Ausschluss in der jeweiligen Prüfung.

Alle anderen Regelungen entnehmt bitte der nachstehenden Zeichnung und den Erklärungen.



Zeichnung zum besseren Verständnis nicht Maßstabsgetreu



## Aufgabenbeschreibung Parcours 15.07.

Aufgabe	Weidetor	In Out	Querast	Slalom
Beschreibung	Das Weidetor öffnen, hindurchreiten, Tor wieder schließen	Gleichmäßiges Überwinden im Galopp (Sprung rein und wieder raus ohne Zwischenschritt)	Unter dem „Ast“ (Stange) hindurchreiten	Die Stangen umreiten, ohne dass ein Bällchen herunterfällt, wobei auch die letzte Stange umritten werden muss
Besteht aus:	Seil und Stange	Stangenhindernis (1m Abstand zueinander)	Stangenhindernis mit hoher Stange (Höhe bis 1,50m Reiter 1,35, ab 1,60m Reiter 1,45)	Stangen und Bällchen
Fehlerquelle:	Stange fällt; Seil fällt	Stange fällt/wird umgeworfen; Stange wird ausgelassen; Gangartenwechsel	Stange fällt	Ball fällt, Stange wird ausgelassen
Regel:	2 Fehlerpunkte wenn das Seil fällt	4 Fehlerpunkte wenn die Stange fällt, 2 Fehlerpunkte bei Zwischenschritt	4 Fehlerpunkte wenn die Stange fällt	4 Fehlerpunkte je Stange, 2 Fehlerpunkte wenn der Ball fällt

## Aufgabenbeschreibung Parcours 15.07.

Aufgabe	Windbruch	Becher	Durchsprung	Flagge
Beschreibung	Den Windbruch im Schritt durchreiten, ohne die Stangen und Bälle abzuwerfen	Der Reiter versetzt insgesamt 2 Becher von einer zur nächsten Stange	Überwinden eines Hindernisses durch Sprung ohne die obere Stange abzuwerfen	Der Reiter greift im Vorbeireiten eine Flagge und steckt diese in die nächste Pylone
Besteht aus:	Stangen, Pylone, Bälle	Stangenhindernis	Stangenhindernis mit hoher Stange (Höhe 1,50)	Pylone, Flagge
Fehlerquelle:	Stange fällt; Ball fällt von der Pylone	Becher fällt, Stange kippt um, Becher wird auf die falsche Stange versetzt, Becher wird nicht versetzt	Stange oben fällt, Stange unten fällt	Flagge fällt. Pylone fällt um, Flagge wird nicht versetzt
Regel:	4 Fehlerpunkte bei Abwurf je Stange, 1 pro Ball	Reiter scheidet aus wenn nicht der Versuch des Versetzens erkennbar ist	4 Fehlerpunkte bei Abwurf je Stange	Reiter scheidet aus wenn nicht der Versuch des Versetzens erkennbar ist