

Unbeweglichkeit

Wesentliche Merkmale:

Die Unbeweglichkeit wird innerhalb von zwei ineinander liegenden Kreisen, die auf ebenen Boden gut markiert (Sand, Farbe) sind, gezeigt.

Das Pferd wird innerhalb des inneren Kreises angehalten, die Zeitmessung beginnt, wenn der Reiter den größeren Kreis verlassen hat. Die Uhr wird angehalten, wenn der Reiter zurückkehren muss oder wenn das Pferd den Kreis verlässt.

- der innere Kreis hat einen Durchmesser von 4 m
- der äußere Kreis hat einen Durchmesser von 8 m

Anmerkung: ein geschlossener Platz ist vorzusehen, damit das Pferd nicht weglaufen kann.

Wesentliche Merkmale: Definition der Aufgabe: **ist beschrieben auf einem Extrablatt!**

Material und Einrichtungen:

- 1 Nummer
- eine Stoppuhr
- Material für die Markierung

Ziele: Gehorsam und Ruhe des Pferdes

Bewertung:

- Ausführung: Das Pferd muss 10 Sekunden im inneren Kreis bleiben.
Pro Sekunde wird ein Punkt vergeben.
Die Zeitmessung beginnt:
> wenn der Reiter den großen Kreis verlassen hat.
Die Zeitmessung wird angehalten:
> wenn der Reiter mit einem Fuß den großen Kreis **in Richtung Pferd** wieder verlassen hat
> wenn das Pferd einen Huf außerhalb des kleinen Kreises oder auf die Linie setzt.
- Stil: ohne Bedeutung

Abzüge:

- Ein Mal eingreifen: - 3 Punkte
- Zwei Mal Eingreifen: - 6 Punkte
- Drei Mal Eingreifen: Note 0

Strafpunkte : Brutalität: - 3 Punkte
- 3 Punkte nicht versorgter Zügel
- 1 Punkt Steigbügel nicht versorgt

“Eingreifen” wird jedes Anhalten des Reiters oder jede Rückkehr in Richtung auf das Pferd gewertet, nachdem er den 4-m Kreis verlassen hat. Er muss diesen Kreis spätestens innerhalb von 10 Sekunden, nachdem das Pferd den kleinen Kreis betreten hat, verlassen haben.

➤ Die Stimme ist die einzige zugelassene Hilfe.

(Der Reiter muss selbst auf die Zeit achten, der Richter sagt nicht an, wie viele Sekunden vergangen sind.)

DEFINITION DER AUFGABE
„STILLSTEHEN IM KREIS“
per 31. Jänner 2003

Vor dem großen Kreis absitzen – Steigbügel versorgen – Zügel über dem Pferdekopf, nicht fixiert – bei geteiltem Zügel muss nur ein Teil über dem Pferdehals liegen.

Das Pferd in den inneren kleinen Kreis führen und das Pferd zum Stillstehen bringen. Dafür hat der Reiter 10 Sekunden Zeit. – diese beginnen wenn das Pferd mit einem Huf den inneren kleinen Kreis betritt

Innerhalb dieser 10 Sekunden hat der Reiter die Möglichkeit einzugreifen, falls das Pferd nicht stillsteht – **und** er hat sich außerhalb des großen Kreises zu begeben.

Gelingt dies in den ersten 10 Sekunden nicht, so ist die Aufgabe zu beenden und mit der Note 0 zu bewerten.

Hat der Reiter sich außerhalb des großen Kreises begeben, so beginnen die zweiten 10 Sekunden zu laufen – Der Richter stoppt die Zeit – sagt sie aber nicht an. Der Reiter muss auf die Zeit selbst achten.

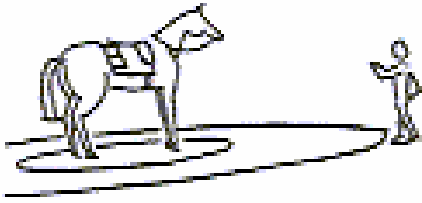
Der Reiter darf zwischen dem kleinen Kreis und dem großen Kreis und auch außerhalb des großen Kreises nur Stimmhilfen geben! Nimmt der Reiter andere Hilfen in Anspruch (bewegt sich zwischen den Kreisen in Richtung Pferd, Hand oder Gerte heben, Körpergesten) so wird dies als Eingreifen gewertet und mit Fehlerpunkten bestraft.

(einmal Eingreifen –3 Punkte, 2 x –6 Punkte, 3 x – 0 Punkte für die ganze Aufgabe)

Muss der Reiter die äußere 8 m Kreislinie in Richtung Pferd übertreten oder das Pferd übertritt die innere 4 m Kreislinie, wird die Zeit angehalten und die Punkte vergeben.

(z.B. volle 10 Sek. – 10 Punkte, nach 7 Sek. – 7 Punkte)

Strafpunkte : nicht versorgte Steigbügel – 1 Punkt
Zügel nicht am Hals – 3 Punkte

Unbeweglichkeit							
Hindernis Nr.							
Kontrollleur							
Nr. Pferd	Ausführung E	Stil S	Strafpunkte P	Total	Die wesentlichen Punkte:		
					<ul style="list-style-type: none"> Gehorsam und Ruhe des Pferdes 		
					Bewertung (Ausführung, Stil, Strafpunkte) E + S + P		
					Ausführung Pferd (Effektivität) E	Stil Reiter S	Strafpunkte P
					10 Sek. +10	einmal eingreifen -3	Zügel nicht am Hals oder grobe Einwirkung, gefährliche Situation - 3 Nicht versorgte Steigbügel - 1
					9 Sek. + 9	zweimal Eingreifen -6	
					8 Sek. + 8	dreimal Eingreifen 0	
					7 Sek. + 7 u.s.w.		
					Die Note 0 in der Spalte Ausführung führt zu der Gesamtnote 0		

10 Sekunden Unbeweglichkeit = 10 Punkte.

Verlässt der Reiter den äußeren Kreis vor Ablauf der 10 Sek., erhält er die tatsächliche Zeit angerechnet (9 Sek. = 9 Punkte, 8 Sek. = 8 Punkte 7 Sek. = 7 Punkte, usw.)

Diese Note wird in die Spalte Ausführung eingetragen.