Aufsitzen

Wesentliche Merkmale:

- Das Aufsitzen soll auf ebenen Boden innerhalb eines gut markierten (Sand, Farbe) Kreises von 2,50 m Durchmesser erfolgen.
- Das Pferd wird innerhalb des Kreises angehalten, es muss dann von links oder rechts aufgesessen werden. Der Reiter darf auch auf das Pferd springen.

Materialbedarf:

- 1 Nummer
- Material für die Markierung
- eine Stoppuhr

Ziele:

Beide Partner sollen Ruhe ausstrahlen. Es geht um die Unbeweglichkeit des Pferdes und die Präzision des Reiters.

Die wesentlichen Punkte:

- Unbeweglichkeit und Ruhe des Pferdes
- Geschicklichkeit und Präzision des Reiters

Fehler, die es zu vermeiden gilt:

- das Pferd verlässt den Kreis
- starke Einwirkung des Reiters notwendig
- der Reiter sitzt (zu) schwer ein
- jede Ausweichreaktion des Pferdes, nach vorn, nach hinten und seitwärts führt zu Punkteabzug

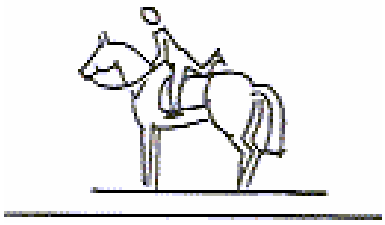
Bewertung:

- Ausführung: 7 - Unbeweglichkeit, 4 - 1 Ausweichreaktion, 1 - 2 Ausweichreaktionen, 0 - 3 Ausweichreaktionen, ebenfalls 0 = sofern das Pferd mit einem Huf den Kreis verlässt
- Stil: Note zwischen +3 und -2 gemäß allgemeinem Richtverfahren
- Strafpunkte: -3 bei grober Einwirkung oder Verursachung gefährlicher Situationen
  - Wird ein Steigbügel verkehrt herum aufgenommen, dann wird 1 Punkt abgezogen.
  - Abzüge für Zeitüberschreitung: -1 Punkt pro angefangene Sekunde
  - Der Reiter hat 15 Sekunden Zeit aufzusitzen, die Zeitnahme beginnt in dem Moment, in dem das Pferd mit dem 1. Huf im Kreis auffußt und endet in dem Moment, wenn der Reiter beide Steigbügel aufgenommen hat.

AUFSITZEN

Hindernis Nr.

Kontrolleur



Nr. Pferd	Aus-führung E	Stil S	Straf-punkte P	Total

Die wesentlichen Punkte:

- Unbeweglichkeit des Pferdes
- Geschicklichkeit und Präzision des Reiters
- es kann in den Kreis eingeritten werden ~~Füße aus den Steigbügeln~~
- Steigbügel müssen versorgt sein

Bewertung (Ausführung, Stil, Strafpunkte)
E + S + P

Ausführung Pferd (Effektivität) E	Stil Reiter S	Strafpunkte P
Un-beweglichkeit 7	Sehr gut +3	Grobe Einwirkung - 3
Einmal ausweichen 4	Gut +2	Steigbügel verdreht - 1
Zweimal ausweichen 1	Zufrieden +1	Je angefangene Sekunde nach der vorge-gebenen Zeit - 1
Dreimal ausweichen 0	Mittel 0	
Verlassen des Kreises 0	Mäßig -1	
	Schlecht -2	

Die Note 0 in der Spalte Ausführung führt zu der Gesamtnote 0

7 = Unbeweglichkeit
4 = eine Ausweichreaktion
1 = zwei Ausweichreaktionen
0 = drei -„-
Diese Note wird in die Spalte Ausführung eingetragen.