



**Weihnachtsfeier  
vom Reitverein Zeven  
am 15.12.2018**

**Parcours-Erläuterung  
für das Jump and Run deluxe**

Allgemeines (Start / Übergabe / Ziel):

Der Parcours ist zunächst durch einen Reiter mit seinem Pferd zu absolvieren. Der Start von Reiter und Pferd erfolgt aus dem Stand, aus der Startbox heraus.

In der Startbox erfolgt die Übergabe der Gerte. Dies ist der Startschuss für den Läufer. Die Zeit stoppt, sobald der Läufer die Ziellinie übertritt. Sofern im Parcours Fehler entstehen (Reiter mit Pferd oder Läufer) werden 5 Strafsekunden der Gesamtzeit hinzuaddiert.

Hindernis 1:

Reiter / Pferd: Das Hindernis ist zu überspringen.

Läufer: Das Hindernis ist zu überspringen.

Strafsekunden: Wenn die Stange fällt + 5 Sekunden.

Hindernis 2:

Reiter / Pferd: Das Hindernis ist zu überspringen.

Läufer: Das Hindernis ist zu überspringen.

Strafsekunden: Wenn die Stange fällt + 5 Sekunden.

Hindernis 3:

Reiter / Pferd: Die Gerte ist vom ersten in das zweite Hütchen zu stecken.

Läufer: Umlaufen des ersten Hütchens und dann die Gerte vom zweiten in das erste Hütchen zurückbringen.

Strafsekunden: Wenn die Gerte zu Boden fällt + 5 Sekunden.  
Wenn der Läufer abkürzt + 5 Sekunden.

Hindernis 4:

Reiter / Pferd: Das Stangenlabyrinth ist zu durchreiten.

Läufer: Auf einer Stangenseite muss balanciert werden.

Strafsekunden: Wenn die Stangen übertreten werden + 5 Sekunden.

Wenn ein Fuß des Läufers in den Sand tritt + 5 Sekunden.

Hindernis 5:

Reiter / Pferd: Das Hindernis ist zu überspringen.

Läufer: Das Hindernis ist zu überspringen.

Strafsekunden: Wenn die Stange fällt + 5 Sekunden.

