

Beschreibung:

Ein Team besteht aus einem Reiter und einem Läufer, die sich beide außerhalb des Vierecks, direkt vor dem Eintritt, befinden. Mit dem Startsignal (Glocke) beginnt die Zeitnehmung und der Reiter springt den Parcours (Parcoursplan 2, 50cm). Nach dem letzten Sprung überquert der Reiter die Start-Ziel-Linie (Viereckeingang) und muss den Läufer abklatschen. Der Läufer bewältigt nun ebenfalls den Parcours. Sobald er die Ziellinie überquert, wird die Zeit gestoppt. Je Hindernisfehler werden 4 Strafsekunden zu Zeit hinzuaddiert. Verweigerungen bestrafen sich selbst durch die gebrauchte Zeit, die dritte Verweigerung oder ein Sturz des Reiters/Pferdes führen zum Ausschluss des Teams. Bei Sturz des Läufers darf weitergelaufen werden. Für einen verfrühten Start des Läufers ohne Abklatschen bzw. bevor der Reiter die Start-Ziel-Linie überquert gibt es 3 Strafsekunden.

Es gewinnt das Team mit der schnellsten Zeit.

Startgeld beträgt pro Reiter-Läufer-Paar 10€.