



SCHWEIZERISCHER VERBAND FÜR PFERDESPORT  
FEDERATION SUISSE DES SPORTS EQUESTRES  
FEDERAZIONE SVIZZERA SPORT EQUESTRI  
SWISS EQUESTRIAN FEDERATION

# Anweisungen für Parcoursbauer CC

Entwurf  
17. Juni 2006



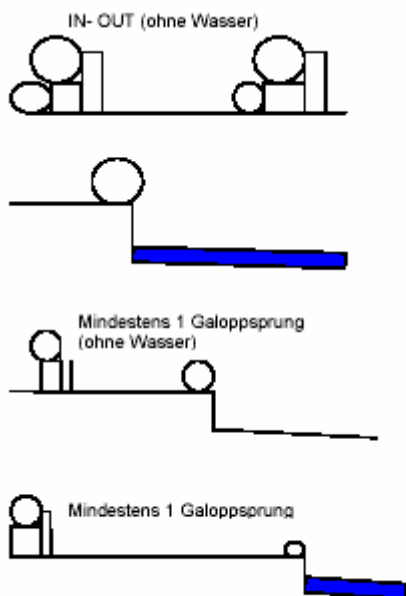
## Anforderungen der jeweiligen Kategorie

Prüfungs-kategorie		Grundgedanke Allgemeines	Wasser	Bodenwellen	Gräben	Hindernisse	Kombination	Hecken / Bürsten	Sonstige Tipps
<b>Kategorie B2</b>	⊕	Reiter sollen lernen im flüssigen Tempo rhythmisch zu reiten mit positiver Erfahrung  alle sollen das Ziel erreichen	Durchtritt – Richtung Abreiteplatz: erwünscht, wenn Sprung hinter Wasserausritt	Evtl. eine kleine Stufe; kleine, einladende Wallauf- und/oder Absprünge	Evtl. Mulden, ggf. kleine Gräben	Einladende breite Hindernisse (ca. 6,0 m) je niedriger, desto achtungsgebietender	Kaum Hindernisfolgen, überwiegend Einzelsprünge, Kombinationen ohne Oxer Sehr freundlich und einladen	Kleine Bürsten (ca 1.00 m) im Endmass erst zum Ende der Strecke	Möglichst die ersten 3 Sprünge Richtung Abreiteplatz
<b>Kategorie B3</b>	⊕	<b>Pferde und Reiter sollen positive Erfahrungen „sammeln“</b>  Bei „normalen“ Wetterverhältnissen sollen ca. 75% ohne Hindernisfehler und 90% beenden	Notwendig – Einsprung am besten als Baumstamm (Höhe ≤ 60 cm) Ausprung nur wenn das Wasser gross genug ist (mind. 3 Galopp-sprünge)	Auf- und Absprünge: kleine Treppen, kleine Tiefsprünge; jedoch ohne unmittelbare Abfragung danach  Coffin-Effekt: Auss- oder Einsprung plus Graben auf > 2 Galoppsprünge; nicht zu steil	Mehrere; ggf. auch offen; Absprung- und Landestelle gut befestigt / ca. 60 cm tief	Max. 2 schmale Elemente, deutlich beidseitig einrahmen	Max. 2 Elemente, einladen, freundlich  Rittigkeitsaufgaben auf beiden Händen gleichmässig über die Stecke verteilt		
	⊖	Alternativen möglichst vermeiden				In – Out			
<b>Kategorie CNC 1*</b>	⊕	Langsames Heranführen der Pferde und Reiter an mehrere verschiedene Aufgaben Vorbereitung auf Internationale Prüfung 1*	Einsprung in Verbindung mit einer Kombination möglich	Deutliche Abfragung an die Balance Coffin: 3 Elemente, 1 – 2 Galoppsprünge abhängig von Neigung (nicht zu steil)	Trocken u. mit Wasser	2 schmale Elemente in Folge möglich;  Ecken / Schmale Sprünge, mind. 1,50 breit	Distanzen auf gebogener Linie: mind. 3 Galoppsprünge  Verschiedenartige Kombinationen  Genaueres Reiten vorgegebener Linien und Wendungen  Auch versetzt möglich		Genügend Füllsprünge

## Vorschläge zur Entwicklung verschiedener Aufgabenstellungen

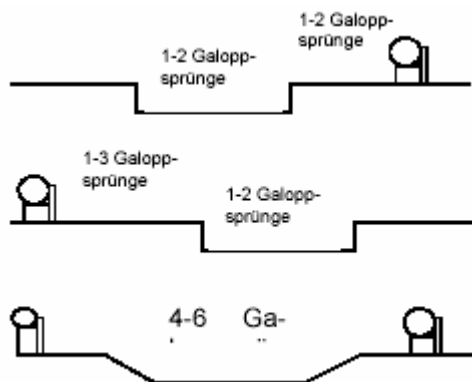
### In-Out ins Wasser

#### Stufe CNC 1\*

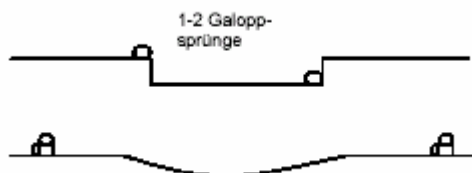


### Sunken Road

#### Stufe CNC 1\*

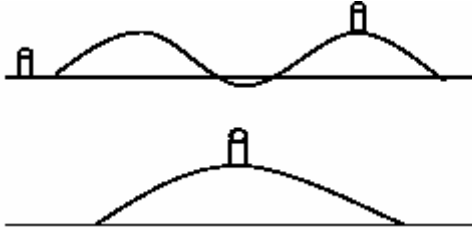


#### Stufe CNC B3

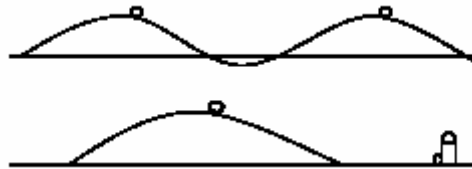


## Wellenbahn

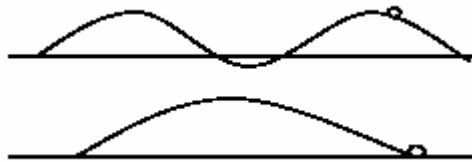
### Stufe CNC 1\*



### Stufe CNC B3



### Stufe CNC B2



## Coffin

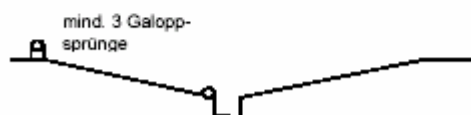
### Stufe CNC 1\*

- Coffin eigentlich Pflichthindernis
- Klassisch: Einsprung, Graben, Aussprung
- Empfehlung 2-3 Galoppsprünge
- Schrägen steiler als in A/ flacher als in M
- Ein- und Aussprung aus dickem Material mit guter Grundlinie
- Anreitefront breit genug.



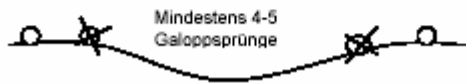
### Stufe CNC B3

- Beginn des Gewöhnens. Langgezogene Schrägen, die noch relativ flach sein sollten, aber in der Mitte ein Graben.
- Ein oder zwei Elemente: Einstiegscoffin Graben als Einzelsprung oder Graben und Aussprung bzw. Einsprung und Graben
- Empfehlung: 3 Galoppsprünge
- Grundlinie an Ein- oder Aussprung sehr wichtig, dicker Absprungbalken am Graben soll Graben etwas verdecken



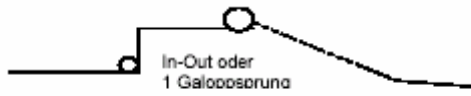
## Stufe CNC B2

Nicht erforderlich. Wenn ja, dann nur als langgezogene nicht zu tiefe Mulde ohne Graben oder langgezogene Schräge zu einer tieferen Ebene.  
Absprung und Landung auf der Flächen.

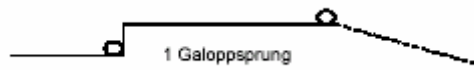


## Normandie –Bank

### Stufe CNC B3

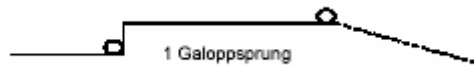


### Stufe CNC B2



## Aufsprünge (Treppen)

### Stufe CNC 1\*



### Stufe CNC B3



## Tiefsprünge

Generell sollte bei Tiefsprüngen

- die Landestelle übersichtlich
- die Landestelle angeschrägt sein



- nicht von „Hell“ in „Dunkel“ gesprungen werden
- bei einer tieferen Landestelle (von mehr als 50 cm ) kein Hochweitsprung verlangt werden.

Der Schwierigkeitsgrad von Tiefsprüngen wächst durch:

- zunehmende Tiefe der Landestelle (s. LPO-/FEI-Regelwerke)
- Anzahl,
- Wegführung,
- Art,
- Breite und
- Bestückung der Hindernisse vor bzw. hinter den Tiefsprüngen.

## Schmale Sprünge

### Stufe CNC 1\*

- einzelne Elemente mit mindestens einseitiger Anlehnung.
- Beim Anreiten aus einer Wendung immer die „offene Seite“ innen.
- Als Element aus einer Distanz mit einseitiger Anlehnung nur auf gerader Linie, mit beidseitiger Anlehnung auf gebogener Linie möglich
- Bei zwei schmalen Sprüngen in Folge mindestens einen mit beidseitiger Anlehnung
- Elemente sollten sich auf ebenes Gelände beschränken. Bergab oder Bergan nur mit deutlicher beidseitiger Einrahmung
- Schwierigkeitsgrad sollte deutlich an den Zeitpunkt der Saison angepasst sein

### Stufe CNC B3

- einzelne schmale Elemente im Hindernisbau möglich, allerdings nie ohne beidseitige deutliche Anlehnung oder Einrahmung.
- Die Elemente sollten nur auf der Ebene stehen und durch einen weiten Weg anzureiten sein.

### Stufe CNC B2

- hier sollten keine schmalen Sprünge im Gelände abgefragt werden



## Ecken

### Ecken (und schmale Sprünge)

Wichtig: Schmale Sprünge und Ecken sind zwei total unterschiedliche Hindernistypen.

Der Anreitungsweg auf die Hindernisfront macht den unterschied:

Auf „schmal“: senkrecht zur Hindernisfront

Auf „Ecke“: senkrecht zur Winkelhalbierenden, also je nach Winkel mehr oder weniger schräg zur Hindernisfront

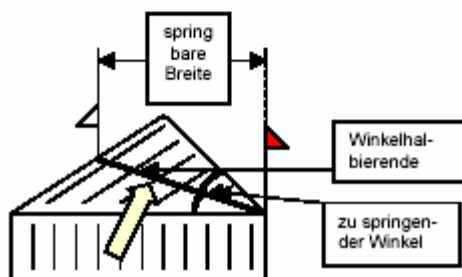
Beide Hindernistypen sollten auch schon regelmäßig in den unteren Klassen abgefragt werden (nicht in Kl.E). Wichtig ist eine klare Aufgabenstellung und in den unteren Klassen (besonders in A) Hilfestellung durch Dekoration und Begrenzung, damit das Hindernis optisch breiter wirkt.

In Kl.A und L sollten die Ecken grundsätzlich geschlossen sein.

Um auch in den unteren Klassen den typischen Eckencharakter zu erhalten, darf der zu springende Winkel nicht zu klein sein. Werden 2 Ecken integriert, dann sollten sie einmal rechts und einmal links offen sein, gerade in unteren Klassen aber nicht zu dicht aufeinander folgen.

### Der Schwierigkeitsgrad steigt:

- mit Zunahme des zu springenden Winkels und der Höhe
- mit dem Standort (weniger Dekoration/Begrenzung)



Empfehlungen für	Winkel	Springbare Breite
CNC 1*	45° - 70°	160 cm
CNC B3	Ca. 45°	200 cm



## Kombinationen / Hindernisfolgen

### Stufe CNC 1\*

- In-Out möglich, aber runde Flugkurve, geschlossene Optik, ganz freundlicher Einsprung mit deutlicher Grundlinie (Einsprung nicht höher als 0,90 m)
- Kombinationen mit kleinen Auf- und Absprüngen
- Hindernisfolgen möglich, aber mit ausreichend Platz zum zweiten Element und keine zu engen Wendungen

### Stufe CNC B3

- Kombinationen auf gerader Linie
- Hindernisfolgen mit max. 3 Elementen in nicht zu dichter Abfolge

### Stufe B2

- Kombinationen auf gerader Linie
- Hindernisfolgen mit max. 3 Elementen in nicht zu dichter Abfolge