

Ablauf Allround Action Parcours

1. Labyrinth – das Verlassen der Stangen gibt 5 Strafsekunden
2. Querast – unter der Querstange durch. Fällt die Stange, gibt es 5 Strafsekunden
3. Stangenfächer – im Schritt! Fallen Stangen oder wird nicht Schritt geritten, gibt es 5 Strafsekunden.
4. Sackgasse – Vorwärts rein, die Vorderhufe müssen über der Markierung sein. Rückwärts raus. Werden die Stangen verlassen oder die Hufe sind nicht über der Markierung gibt es 5 Strafsekunden.
5. Becher versetzen – die Becher müssen auf den nächsten freien Stock versetzt werden. Fällt der Becher gibt es pro Becher 5 Strafsekunden.
6. Plane – wird die Plane nicht oder nur halb überquert gibt es 5 Strafsekunden.
7. Engpass – fällt beim durchqueren eine Stange oder wird der Engpass verlassen gibt es 5 Strafsekunden.
8. Flattervorhang – wird der Vorhang nicht durchquert gibt es 5 Strafsekunden.

Die Hindernisse werden in der Vorgegebenen Reihenfolge passiert, von der Seite auf der die Nummern der Hindernisse stehen.