

18th Cowhorseday Riggisberg

9./10. September 2023

Parcourszeit 7 Minuten Maximale Punktzahl: 390

1. Glocke läuten als Startsignal

Ein Reiter läutet die Glocke als Startsignal, die Zeitnahme startet. **10Pkt.**

- Das Team darf die Linie zur Rinderherde erst überqueren wenn die Glocke geläutet wurde.

2. Aussortieren von vorgegebenen Rindern

- Das Team muss 4 vorgegebene Rinder aus der Herde aussortieren. 2 davon müssen durch den linken, die anderen zwei durch den rechten Ausgang kommen. Reihenfolge ist egal. **Pro Rind 20 Pkt.**
- Es dürfen alle Reiter beim Sortieren helfen.
- **Es darf kein falsches Rind die Linie überqueren bis die 4 richtigen auf dem Parcours sind ! Sonst Disqualifikation!**

3. Sortierte Rinder auf Parcours

- Die 4 aussortierten Rinder auf den Parcours treiben. **Pro Rind 10 Pkt.**

4. Tor zu

- Wenn sich Rinder und Reiter im Parcours befinden, schliesst ein Reiter das Tor **10 Pkt.**

5. Baumstämme überqueren

- Alle Rinder und die drei Reiter überqueren die Baumstämme in vorgegebener Richtung. **Pro Rind und pro Reiter 10 Pkt.**

6. Rinder um Strohbällen

- Alle Rinder in vorgegebener Richtung um die Strohbällen treiben. **Pro Rind 10 Pkt.**

7. Haltezone

- Die Rinder in die Haltezone treiben und dort halten. **Pro Rind 10Pkt.**

8. «Gegenstand» ziehen

- Ein Reiter des Teams muss den Gegenstand ropen und ziehen bis er vollumfänglich hinter der Markierung ist. **20 Pkt**
- Das Rope kann auch am Ende des Laufs mitgenommen werden.

9. Rinder in Pen treiben

- 2 der 4 Rinder in den vorgegebenen Pen treiben. Es ist egal welche zwei. **Pro Rind 10Pkt.**

10. Restliche Rinder zurück auf Platz

- Die anderen zwei Rinder zurück auf den Platz treiben. **Pro Rind 10Pkt.**

11. Absteigen und Tor zu

- Ein Reiter steigt im Parcours ab und übergibt sein Pferd einem Teammitglied als Handpferd. Pferde und Reiter gehen zurück auf den Platz.
- Tor zum Parcours zu. **10 Pkt.**

12. Rinder aus Pen zurück auf den Platz

- Der Cowboy / das Cowgirl ohne Pferd bringt die 2 Rinder im Pen durch den Treibgang zu Fuss zurück auf den Platz. **Pro Rind 10Pkt.**
- Es ist egal, welches Teammitglied die Tore im Treibgang öffnet!

13. Tore zu und Glocke

- Alle Tore müssen nun geschlossen sein.
- Die Zeit wird gestoppt, wenn die Glocke geläutet wird, egal ob zu Fuss oder hoch zu Pferd. Glocke läuten **10 Pkt.**

14. Penaltys

- Pro offenem Tor am Ende des Laufes gibt es **10 Strafpunkte!**

HAVE FUN AND TAKE IT EASY!