

Pfrg-Nr. 31 Juxspringen als Teamwertung

Eine Mannschaft besteht aus 4 Teilnehmern (2 Reiter und 2 Läufern).

Gestartet wird in der Reihenfolge: Reiter – Läufer – Reiter - Läufer

Die jeweiligen Reiter einer Mannschaft müssen einen Parcours (ähnlich einem Stechparcours) mit 5 Hindernissen überwinden.

Pro Hindernisfehler werden 5 Strafsekunden auf die benötigte Gesamtzeit addiert.

Der Reiter klatscht den Läufer ab, der dann einen eigenen Geschicklichkeitsparcours zu Fuß überwindet. (z.B. Stangenkreuz, Negerkuss Essen, über Wippe laufen, etc.)

Die Zeiten der Reiter und der beiden Läufer werden addiert und ergeben die Gesamtzeit.

Sieger ist die Mannschaft mit der schnellsten Gesamtzeit.