

## 11 ♦ Jump & Rund

---

Die Zeit läuft ab dem Passieren des ersten Hindernisses und endet mit Beendigung des letzten Hindernisses des Läufers.

Zuerst startet der Reiter.

Er absolviert die Hindernisse (Cavaletti-Höhe) in vorgegebener Reihenfolge und Richtung.

Nach dem letzten Hindernis wartet der Läufer.  
Die Übergabe findet durch „Abklatschen“ statt.

Der Läufer absolviert dieselben Hindernisse in vorgegebener Reihenfolge und Richtung.

Es wird nach der Gesamtzeit von Reiter und Läufer platziert.  
Der Richter kann sich entscheiden, ein Reiter/Läufer – Team nach hinten zu platzieren, sollte der Reitstiel diese Entscheidung begründen.

Werden Hindernisse im Sprung verändert/gerissen, gibt dies 4 Sekunden Strafe pro Hindernis. Die Instandsetzung erfolgt erst nach Beendigung des Laufes des Läufers.

