



Aktionsparcours

Wichtig! Jede Aufgabe darf zweimal absolviert werden, nur nicht unmittelbar hintereinander.

Slalom (60P.): Beginn von Bandenseite im Trab oder mit Galoppwechsel

Limbo (40P.): 3 Höhen (Pony, Kleinpferd, Großpferd); nur in Rücklage

Wendehammer (50P.): egal welche Gangart rein/raus

Hohle Gasse (90P.): egal welche Gangart, wenn ein Ball fällt 0 Punkte

Twister (50P.): quer oder längs, mind. Ein Huf muss die Plane berühren

Karottenziehen (90P.): mind. 2 Karotten müssen in den Sack

Flattervorhang (50P.): darf nur von einer Seite angeritten werden

Pilze sammeln (90P.): mind. 2 Pilze müssen in den Korb

Sprung (60P.): darf nur von einer Seite angeritten werden

Tonnensprung (90P.): sehr schmal! Das Pferd muss innerhalb der Begrenzung (Hütchen) bleiben

Plane (30P.): darf nur längs angeritten werden

Poolnudel-Waschstraße (70P.): von beiden Seiten, egal welche Gangart

Ab-Auf (100P.): im Viereck links Absteigen, rechts Aufsteigen; Level 1 im Stehen, Level 2,3 darf in Bewegung sein, das Pferd darf das Viereck aber nicht verlassen, bevor der Reiter nicht im Sattel wieder Platz genommen hat; Aufstieg mit oder ohne Aufstiegshilfe

Abschleppen (80P.): Elmars Caprio muss von A nach B transportiert werden; Abschleppseil muss wieder eingehängt werden

Versetzen (60P.): Becher 1 muss von 1 zu 2 versetzt werden und Becher 2 von 3 zu 4 versetzt werden (pro Durchgang)

Brücke (60P.): egal von welcher Seite, nur Schritt oder Trab; nur längs

Luftballon (80P.): Stab mitnehmen, Luftballon zerstechen, Stab abgeben