

F = Führen, R = Reiten

HINDERNIS 1: EUROPATOR

F+R: Tor öffnen, durch und wieder schließen

- Pferd geht vorwärts durch = 5 Punkte
- Pferd geht rückwärts durch = 10 Punkte

HINDERNIS 2: KEGELBAHN

F: Führperson außerhalb der Kegelbahn!

+R: Rein, umdrehen, raus

- Ohne Ballabwurf = 20 Punkte
- Pro gefallener Ball 5 Punkte Abzug
- Sind mehr als vier Bälle gefallen = 0 Punkte

HINDERNIS 3: BECHERSLALOM

F+R: Becher aufnehmen, Slalom auf die andere Seite, Becher wieder auf Stiel stecken

- Vorwärts = 5 Punkte
- Rückwärts = 10 Punkte

HINDERNIS 4: TONNENSLALOM

F+R: Slalom um die Tonnen (nur bis C)

- Schritt = 5 Punkte
- Trab = 10 Punkte
- Mit Schenkelweichen zwischen den Tonnen = 15 Punkte

HINDERNIS 5: SCHWIMMNUDELGASSE

F+R: durch die Gasse

- Schritt = 5 Punkte
- Trab = 10 Punkte

HINDERNIS 6: FLIEGENDER BALL

F+R: Ball an Schnur vom Hindernisständer nehmen, eine Runde um den gegenüberliegenden Ständer hinterher ziehen und Schnur wieder an Hindernisständer hängen

- Schritt 5 Punkte
- Trab 10 Punkte

HINDERNIS 7: FLATTERBAND

F+R: durch das Flatterband

- Schritt = 5 Punkte
- Trab = 10 Punkte

HINDERNIS 8: TONNENRISIKO

F+R: Eine lange Seite, um die letzte Tonne wenden und gerade zurück

- Mit Löffel und Kartoffel Schritt 5 Punkte, Trab 10 Punkte
- Mit Ball **MUSS** getrabt werden, **PRO** Wurf des Balles mit einer Hand = 3 Punkte, geht Pferd mehr als 3 Schritte Schritt = 0 Punkte

HINDERNIS 9: HEXENBESEN

F+R: Besen aus blauer Tonne aufnehmen, Ball durch Gasse hin und zurück kehren, danach Besen wieder in die Tonne stellen

- Aufgabe gelingt = 10 Punkte

HINDERNIS 10: FLASCHENBAD

F+R: wahlweise über Teppich, Plane oder durchs Flaschenbad

- Teppich = 5 Punkte
- Plane = 10 Punkte
- Flaschenbad = 20 Punkte

HINDERNIS 11: SIEGERPODEST

F+R: Generell muss das Podest mit mindestens zwei Füßen betreten werden.

- quer über eine Palette = 5 Punkte
- quer über zwei Paletten (Mitte) = 10 Punkte
- Längs über die drei Stufen = 20 Punkte
- Halten mit allen vier Füßen auf dem Podest egal ob längs oder quer und 3 Sekunden Unbeweglichkeit = 20 Extrapunkte

WICHTIG:

Es wird die Gesamtzeit gestoppt.

- der **schnellste** Teilnehmer erhält 30 Zusatzpunkte.
- der **zweitschnellste** Teilnehmer erhält 20 Zusatzpunkte
- Der **drittschnellste** Teilnehmer erhält 10 Zusatzpunkte

Außerdem wird der Stil des Teilnehmers mit Extrapunkten bewertet

- Flüssige Vorstellung= 5 Zusatzpunkte
- Leicht stockende Vorstellung = 3 Zusatzpunkte
- Zu behebender Widerstand = 1 Zusatzpunkt

Fällt generell etwas um, z.B. ein Stab von Hindernis 3, ein Ständer, eine Tonne, der Besen/Ball/Löffel fällt aus der Hand

- 5 Punkte Abzug