

Name: Slalom

Nr. 10

Kategorie: Runde Wege

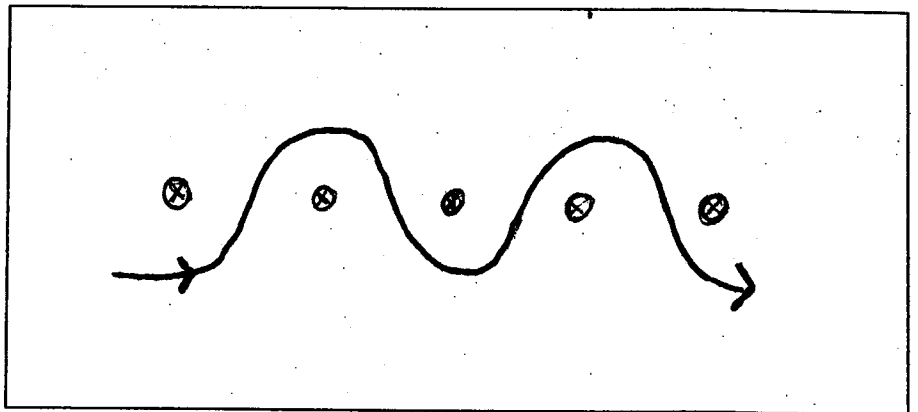
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 4 - 6 Teilhindernisse / Kegel mit Ball / Reifen / Eimer / o.ä.

Aufbau: Die Teilhindernisse werden in einer Reihe im Abstand von mind. 0,50 m und max. 2,0 m (Sulky mind. 2,0 m und max. 5,0 m) aufgestellt.

Skizze:



Aufgabe: Die Teilhindernisse werden in einer flachen Schlangenlinie passiert, entweder rechts, links, rechts, links, ... oder links, rechts, links, rechts, ...

Hindernis-Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer 1 Teilhindernis auslässt,
- der Teilnehmer 1 Teilhindernis umwirft, abwirft, verrückt.

Name: Stangenslalom

Nr. 11

Kategorie: Runde Wege

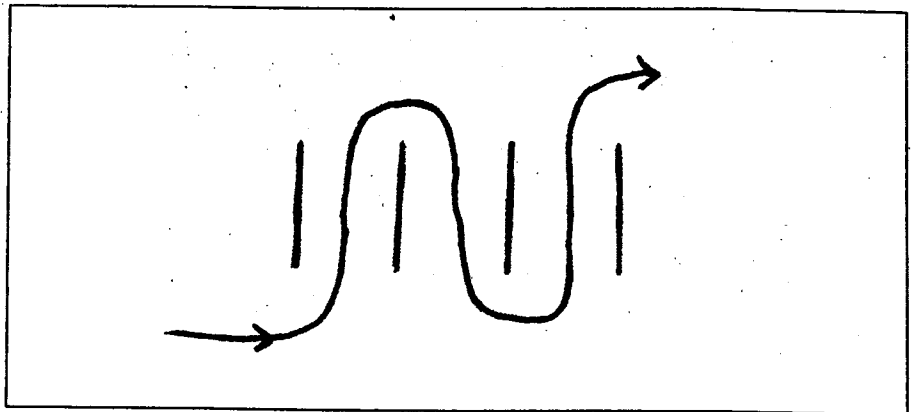
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 3 – 5 Stangen, ggfs. auf Kegeln mit Stangenaufgabe liegend, oder auf anderen geeigneten Auflagen, oder auf dem Boden.

Aufbau: Die Stangen werden nebeneinander im Abstand von mind. 0,5 m und max. 1,5 m (Sulky mind. 1,5 m und max. 2,5 m) aufgebaut.

Skizze:



Aufgabe: Das Hindernis wird in einer (bauchigen) Schlangenlinie passiert: entweder rechts, links, .... oder links, rechts, ....

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer 1 Bogen auslässt,
- der Teilnehmer 1 Stange übertritt, abwirft, verschiebt.

Name: Acht

Nr. 12

Kategorie: Runde Wege

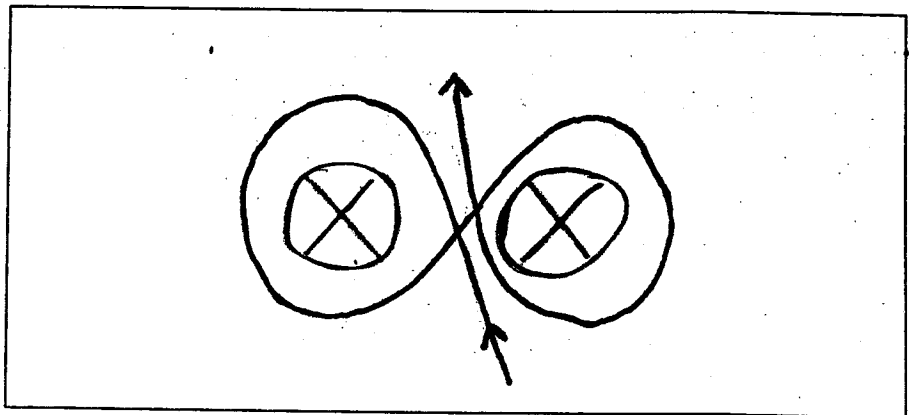
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: Zwei möglichst baugleiche, standsichere Gegenstände, z.B. Fässer, Tonnen, Strohballen, Getränkekisten, o.ä.

Aufbau: Die beiden Teile werden im Abstand von ca. 1 Meter (Sulky ca. 2 Meter) nebeneinander aufgestellt.

Skizze:



Aufgabe: Die beiden Teile werden als Acht umlaufen, so dass der Durchlass zwischen den Teilen dreimal passiert wird. Nach dem ersten Durchlaufen wird zur einen Seite umrundet, nach dem zweiten Durchlaufen zur anderen Seite, nach dem dritten Durchlaufen geht es weiter zum nächsten Hindernis.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer den Durchlass nicht mindestens dreimal passiert,
- der Teilnehmer nicht mindestens einmal zu jeder Seite die Teile umrundet.

Name: Stangengang

Nr. 20

Kategorie: Gerade Wege

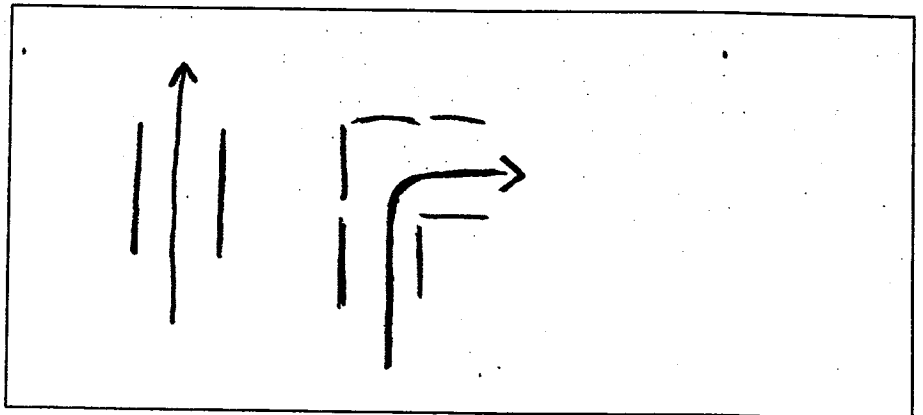
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: Längliche Seitenbegrenzungen in Bodennähe, z.B. Stangen, Holzbalken, Metallrohre, o.ä.

Aufbau: Die Seitenbegrenzungen werden in I-Form, L-Form, U-Form, Z-Form, o.ä. winkligen Formationen in 2 Reihen nebeneinander aneinander gereiht. Der Abstand muß mindestens 0,4 m (bei Sulky mind. 2,2 m) betragen.

Skizze:



Aufgabe: Der Stangengang muss passiert werden.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer auf die seitliche Begrenzung tritt
- der Teilnehmer über die seitliche Begrenzung tritt
- der Teilnehmer die seitliche Begrenzung verrückt oder umwirft.

Name: Schikane

Nr. 21

Kategorie: Gerade Wege

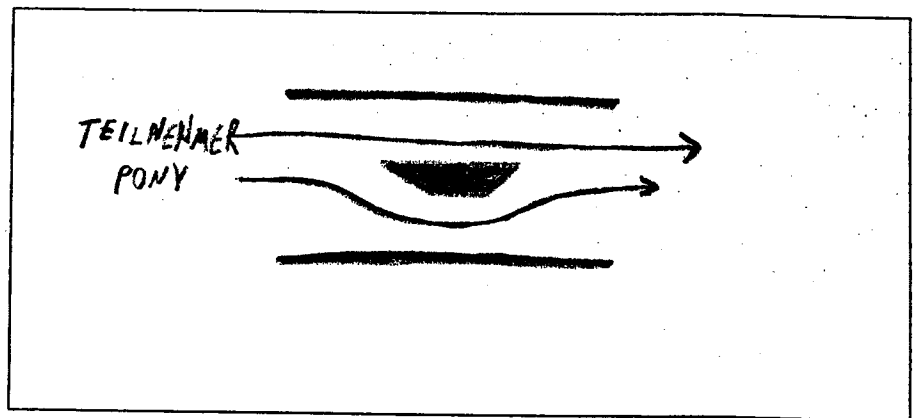
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Sulky

Material: 2 seitliche Begrenzungen (z.B. Stangen) ca. 4 m lang,  
1 Mittelschikane, ca. 50 cm hoch (z.B. Strohballen, Kegel,  
Eimer, o.ä.)

Aufbau: Die seitlichen Begrenzungen werden im Abstand von ca. 1,5 m  
nebeneinander aufgebaut. Die Schikane wird mittig zwischen  
den Stangen positioniert und vorne und hinten schmaler als  
in der Mitte und sollte ca. 1/3 der Gesamtbreite einnehmen.

Skizze:



Aufgabe: Beim Passieren der Schikane muß das Pony rechts,  
der Mensch links daran vorbei laufen (Reiter absteigen)

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- die Schikane (oder ein Teil davon) umgeworfen, verrückt oder übersprungen wird,
- beide auf der gleichen Seite vorbei laufen,
- seitenverkehrt daran vorbei gelaufen wird

Name: Schwebebalken

Nr. 22

Kategorie: Gerade Wege

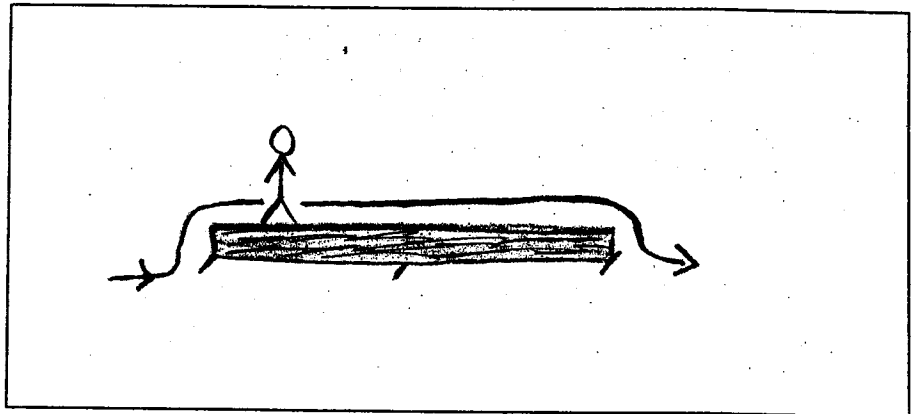
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Sulky

Material: 1 dicke Stange oder 1 Balken (z.B. Eisenbahnschwelle, Baumstamm, dickes Kantholz, Röhre, o.ä.)

Aufbau: Der „Schwebebalken“ wird so auf den Boden gelegt, dass er nicht wegrollen, umkippen oder verrutschen kann.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer steigt am einen Ende auf den Balken auf (von der Stirnseite), passiert den Balken und steigt am anderen Ende wieder ab (zur Stirnseite). Das Pony wird von oben nebenher geführt.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer seitlich auf- oder absteigt,
- der Teilnehmer herunterfällt, abrutscht, daneben tritt, oder sich am Boden abstützt,
- der Teilnehmer nach einem „Sturz“ von einer anderen Stelle wieder aufsteigt als an der, wo er abgestürzt ist.

Name: Übergang

Nr. 23

Kategorie: Gerade Wege

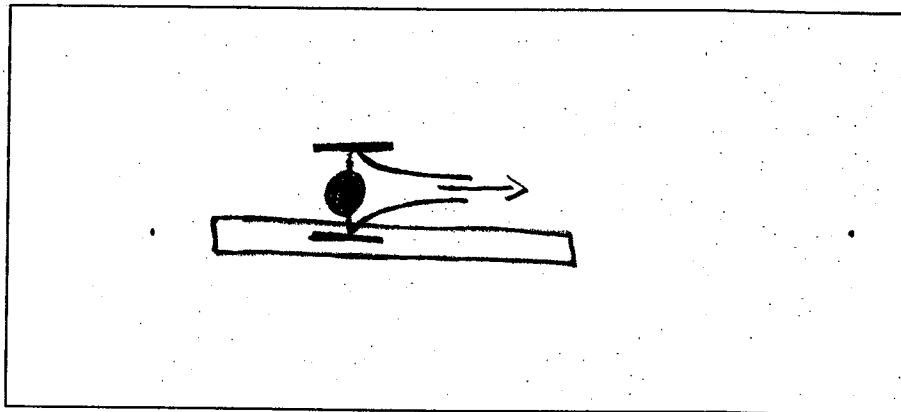
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Riders und Runners

Material: 1 Holzbohle, 3 – 5 Meter lang, 20 – 50 cm breit

Aufbau: Die Holzbohle flach auf den Boden legen, so dass sie nicht kippeln oder verrutschen kann.

Skizze:



Aufgabe: Sulky: mit 1 Reifen auf der Bohle entlang fahren

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer seitlich von der Bohle herunter fährt

Name: Transport

Nr. 30

Kategorie: Geschicklichkeit

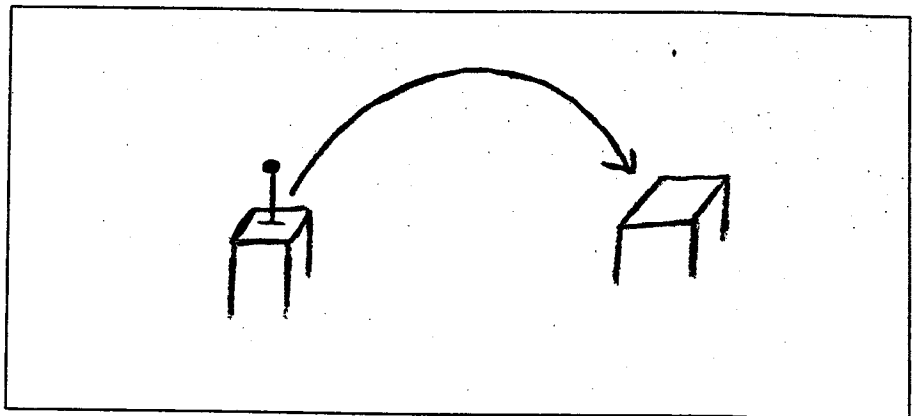
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Start- und 1 Endposition gleicher Bauweise (Eimer, Tablett, Tisch, Haken, o.ä.)  
1 zu transportierender Gegenstand (Mütze, Handschuh, Stock, Seil, o.ä.)

Aufbau: Der zu transportierende Gegenstand befindet sich an der Startposition. Die Endposition steht in beliebiger Entfernung (Achtung: Ein Hilfsrichter muss den Gegenstand nach jedem Durchgang zurück legen!)

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer nähert sich der Startposition und muß den Gegenstand aufnehmen (anhalten erlaubt, aber nicht erforderlich). Dann wird der Gegenstand zur Endposition transportiert und dort so abgegeben, wie er an der Startposition vorgefunden wurde.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Gegenstand beim Aufnehmen, Transportieren oder Ablegen zu Boden fällt,
- der Gegenstand nicht ordnungsgemäß abgelegt wird.



Name: Werfen

Nr. 31

Kategorie: Geschicklichkeit

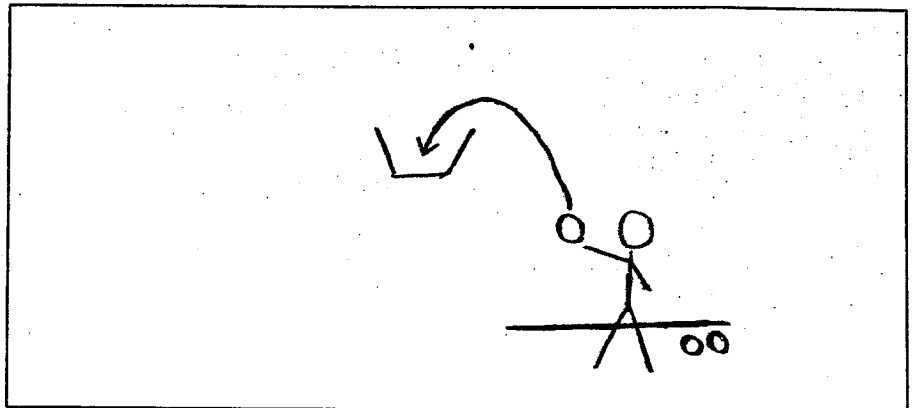
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Haltelinie (z.B. Stange, Bank, Brett, o.ä.)  
1 Behälter für die Wurfgegenstände  
1 – 3 Wurfgegenstände (Bälle, Steine, Stöcke, o.ä. geeignete  
Gebrauchsgegenstände)  
1 Ziel

Aufbau: Der Behälter mit den Wurfgegenständen wird direkt vor die  
Haltelinie gestellt, die Wurfgegenstände im Behälter deponiert.  
Das Ziel wird in geeignetem Abstand hinter der Haltelinie auf  
gestellt.  
(Achtung: Ein Hilfsrichter muss die Wurfgegenstände nach jedem  
Durchgang wieder zurück in den Behälter legen)

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer soll einen Wurfgegenstand ins Ziel werfen.  
Klappt dieses beim ersten Versuch nicht, können je nach Anzahl  
der Gegenstände bis zu 2 weitere Versuche unternommen werden.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer an der Haltelinie übertritt,
- kein Gegenstand im Ziel landet (und dort liegen bleibt)

Name: Angeln

Nr. 32

Kategorie: Geschicklichkeit

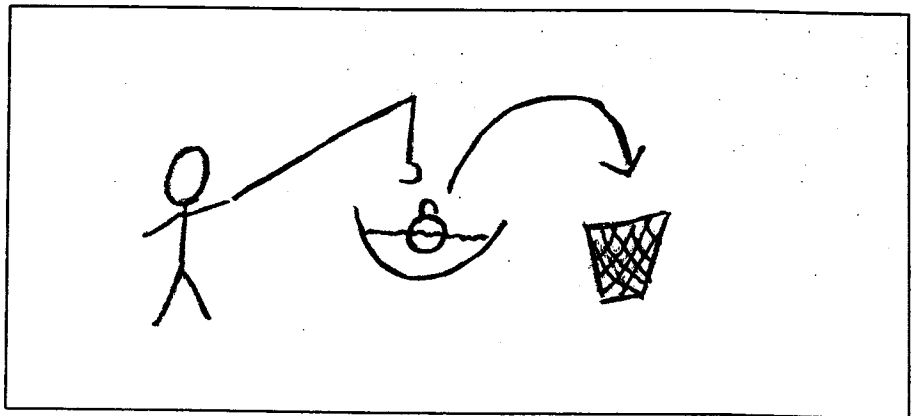
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 „Teich“ (z.B. Wasserschüssel, Sandeimer, Behälter, o.ä.)  
1 „Angel“ (z.B. Mund, Arm, Stock, o.ä.)  
1 „Fisch“ (z.B. Apfel, Kieselstein, Ring, o.ä.)  
1 „Netz“ (z.B. andere Schüssel, Ablage, Haken, o.ä.)  
Aus hygienischen Gründen muss bei manchen Konstellationen  
Für jeden Teilnehmer ein eigener „Fisch“ bereitgehalten werden!

Aufbau: Der „Fisch“ schwimmt im „Teich“, die „Angel“ und das „Netz“  
liegen davor. Falls ein Körperteil oder ein Ausrüstungsgegenstand  
als „Angel“ benutzt werden soll, muss ein Schild darauf hinweisen,  
z.B. „angeln mit dem Mund“.  
(Achtung: ein Hilfsrichter muss den „Fisch“ nach jedem Durchgang  
zurück legen oder tauschen)

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer nimmt die „Angel“ und versucht, den „Fisch“ zu  
fangen. Sobald er ihn hat, zieht er ihn aus dem „Teich“ und legt  
ihn ins „Netz“. Fällt der „Fisch“ zurück in den „Teich“ oder  
daneben, darf er erneut geangelt werden (ohne Fehlerpunkt),  
bis er im „Netz“ ist.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der „Fisch“ nicht ins „Netz“ gelegt wird,
- die „Angel“ kaputt geht.

Name: Anziehen

Nr. 33

Kategorie: Geschicklichkeit

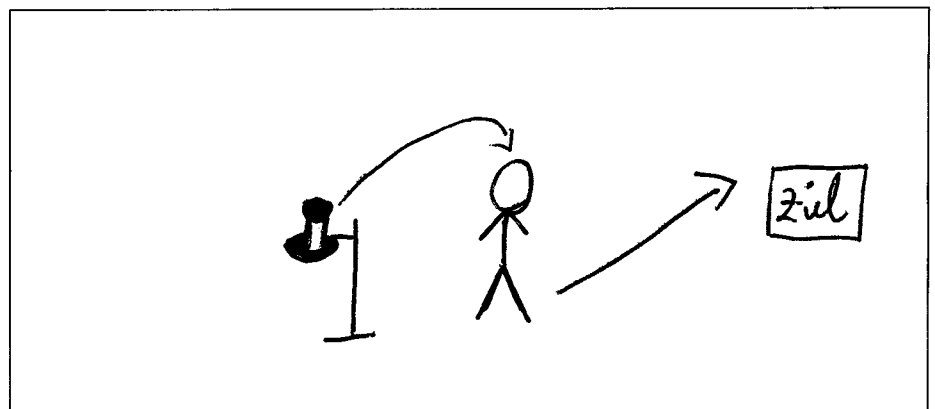
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Kleidungsstück (z.B. Weste, Schal, o.ä.)  
1 Kleiderständer

Aufbau: Das Kleidungsstück hängt auf dem Ständer / liegt bereit.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer muss das Kleidungsstück vollständig anziehen.  
Es muss nicht verschlossen (zugemacht) werden.  
Das Kleidungsstück muss bis zum Ziel anbehalten werden.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer das Kleidungsstück unvollständig anzieht,
- der Teilnehmer das Kleidungsstück verkehrt herum anzieht,
- der Teilnehmer das Kleidungsstück nicht bis zum Ziel anbehält.

Name: Pfeilwerfen

Nr. 34

Kategorie: Geschicklichkeit

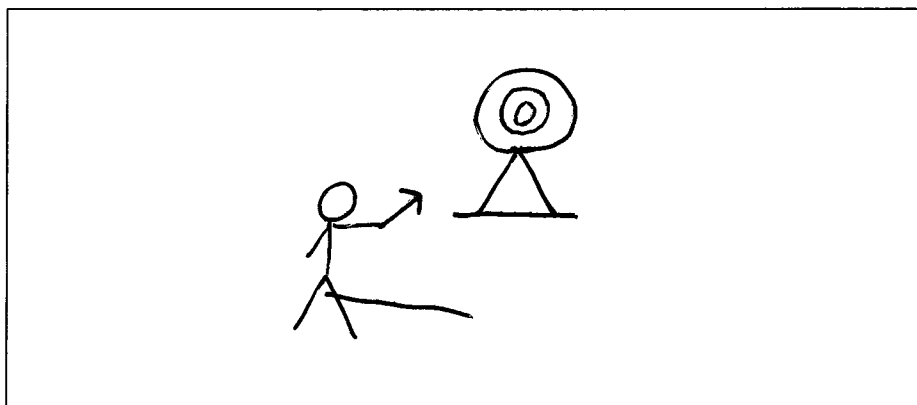
Schwierigkeit: A  L  M  S  I

Gesperrt für: -----

Material: 1 Haltelinie (z.B. Stange, o.ä.)  
1 Pfeil (z.B. Dart-Pfeil, Ball, o.ä.)  
1 Ziel (z.B. Dart-Scheibe, Torwand, o.ä.)

Aufbau: Der Pfeil liegt an der Haltelinie. Das Ziel steht in geeigneter Entfernung und ist mit Zonen für 0 Fehler und Zonen für 1 / 2 Fehler zu markieren.  
(Achtung: ein Hilfsrichter muss die Pfeile nach jedem Durchgang zurück legen. Der Bereich hinter dem Ziel und im Umfeld muß für Teilnehmer, Zuschauer, oder andere Personen gesperrt sein).

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer soll den „Pfeil“ ins Ziel werfen ohne überzutreten. Er hat nur einen Versuch!

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer an der Haltelinie übertritt,
- der Teilnehmer das Ziel verfehlt,
- der Teilnehmer eine Zone des Ziels trifft, die mit Fehlerpunkten belegt ist ( 1 oder 2 Fehler-Zonen)

Name: Kleine Brücke

Nr. 40

Kategorie: Hindernis

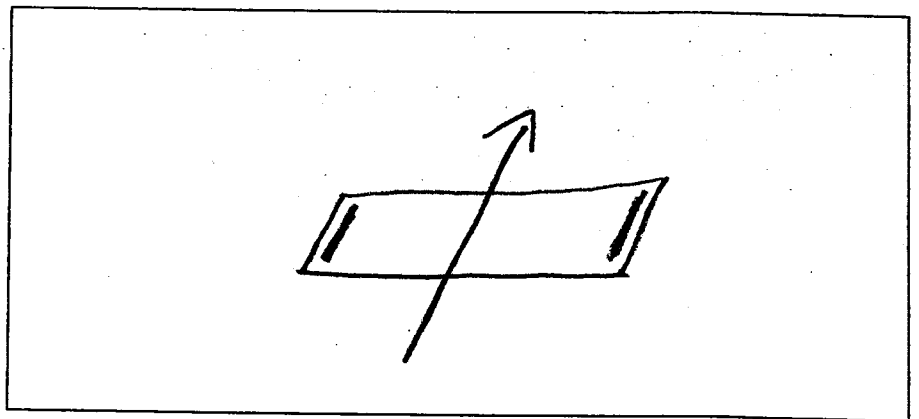
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Platte aus rutschfestem Material (z.B. Holzbrett)  
mit Begrenzung an den beiden kurzen Seiten (z.B. Holzleiste)

Aufbau: Die Platte wird flach auf den Boden gelegt.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer überquert die Brücke, in dem er auf der einen Seite ohne Begrenzung einläuft und zur gegenüberliegenden Seite wieder herausläuft.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:  
- der Teilnehmer die Brücke seitlich verlässt

Name: Sprung

Nr. 41

Kategorie: Hindernis

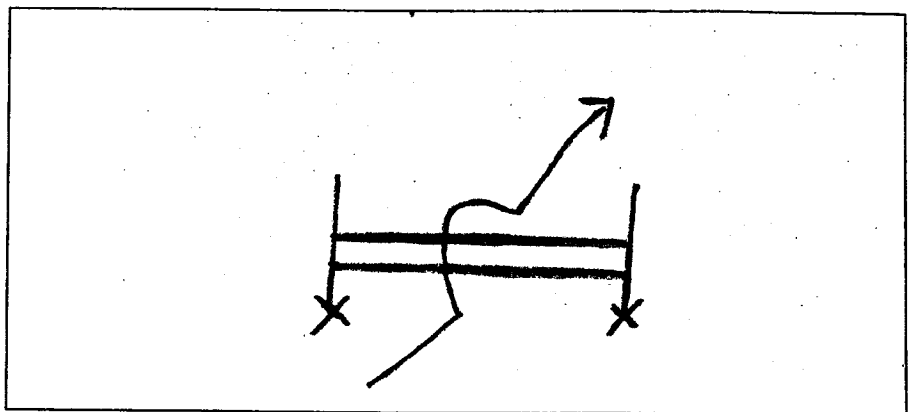
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Sulky

Material: 2 Springständer mit Auflagen  
2 Springstangen

Aufbau: 1 Stange wird zwischen die Ständer auf den Boden gelegt,  
1 Stange wird aufgelegt (Höhe max. 40 cm)

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer und sein Pony überspringen das Hindernis.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- die Stange zu Boden fällt.

Name: Kegel

Nr. 42

Kategorie: Hindernis

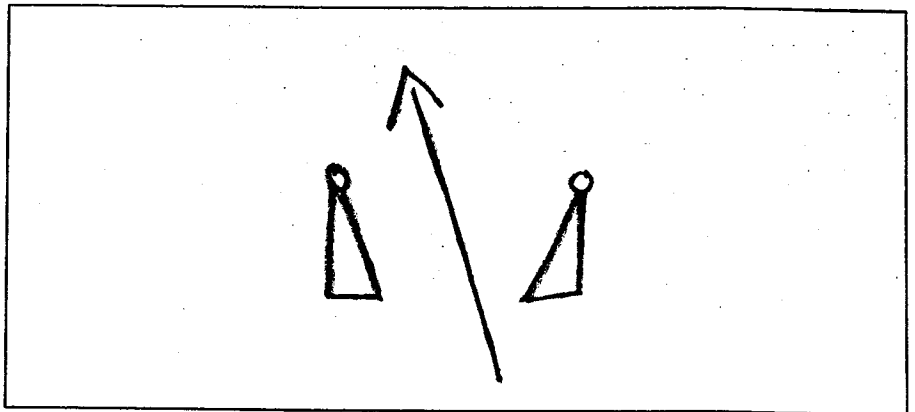
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Riders und Runners

Material: 2 Kegel, 2 Bälle

Aufbau: Die Kegel werden im Abstand von mind. 1,50 Metern aufgestellt, die Bälle werden oben aufgelegt

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer fährt zwischen den Kegeln hindurch.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- ein Ball zu Boden fällt (beide Bälle = 2 Fehler)

Name: Große Brücke

Nr. 43

Kategorie: Hindernis

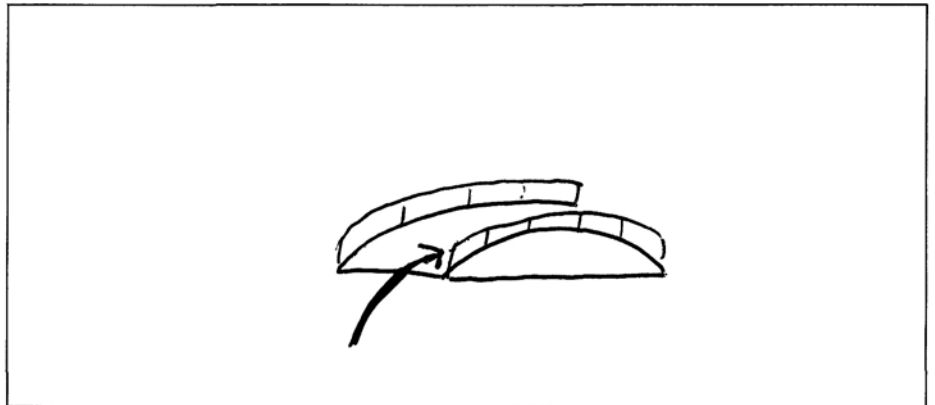
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Sulky

Material: 1 Brücke mit rutschfestem Boden und seitlichen Begrenzungen (festes Geländer) Breite: 1,00 Meter, Höhe max. 0,40 Meter

Aufbau: Die Brücke wird aufgebaut und gegen Verrutschen und Wackeln gesichert.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer passiert die Brücke.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:  
- auf der Brücke rückwärts gegangen wird.



Name: Graben

Nr. 44

Kategorie: Hindernis

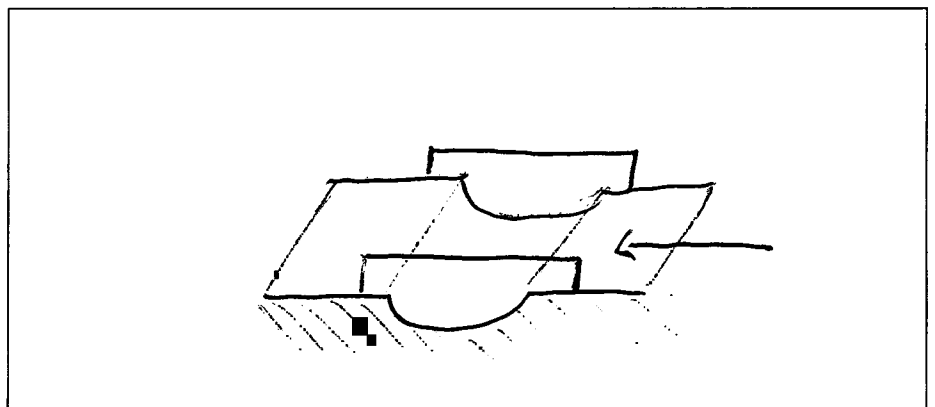
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Vertiefung im Boden  
4 Holzpflocke  
2 Seile

Aufbau: 2 Holzpflocke werden vor dem Graben, 2 hinter dem Graben in den Boden geschlagen. Die beiden Seile werden über den Graben gespannt und markieren die rechte und linke Begrenzung der Passage durch den Graben. Der Graben darf mit Wasser gefüllt sein (max. 20 cm Höhe).

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer passiert den Graben zwischen den seitlichen Begrenzungen.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:  
- im Graben rückwärts gegangen wird.

Name: Milchbank

Nr. 45

Kategorie: Hindernis

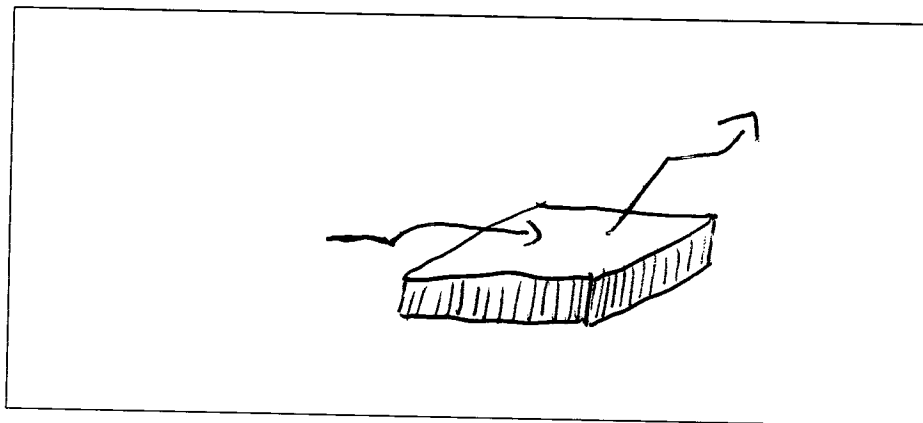
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Sulky

Material: 1 Podest aus festem Material,  
Grundfläche mind. 2 x 2 Meter, Höhe max. 40 cm

Aufbau: Das Podest wird frei zugänglich aufgestellt, es darf  
nicht kipeln oder auf dem Boden verrutschen.

Skizze:



Aufgabe:

Der Teilnehmer muss mit allen Füßen (Riders: 4 Ponyhufe /  
Runners: 6 Füße) gleichzeitig für einen Moment auf dem Podest  
stehen (kurz anhalten, nicht nur darüber laufen). Das Podest  
darf zu einer beliebigen Seite verlassen werden.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer nicht mit allen Füßen auf dem Podest steht,
- Der Teilnehmer nicht kurz stehen bleibt.

Name: Wippe

Nr. 46

Kategorie: Hindernis

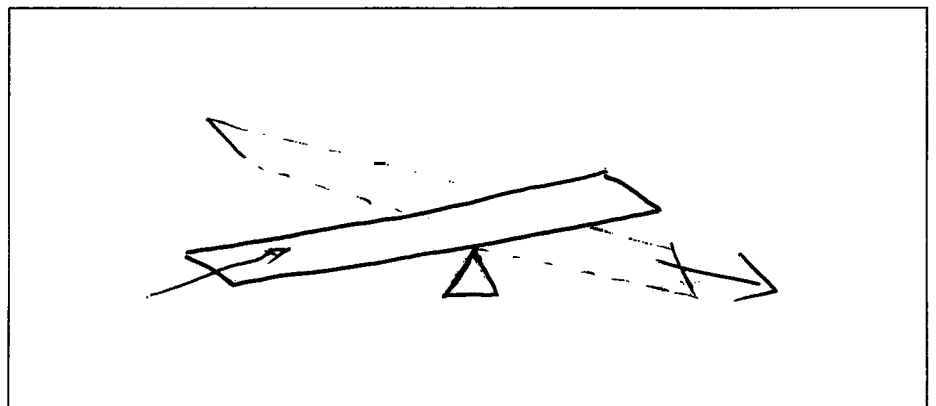
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Sulky

Material: 1 rutschfeste, sich nicht durchbiegende Platte, die auf einem Kipppunkt beweglich befestigt wird.  
Länge mind. 2,00 Meter, Breite mind. 1,00 Meter.

Aufbau: Die Wippe wird standfest aufgebaut, 1 Seite muss etwas schwerer sein, damit sich immer die gleiche Ausgangsposition ergibt.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer muss die Wippe passieren - vorgeschriebene Gangart: Schritt – sobald die Wippe umgeklappt ist, darf eine Schnellere Gangart gewählt werden.

Hindernisfehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer oder sein Pony die Wippe seitlich verlässt,
- der Teilnehmer oder sein Pony von der Wippe mit einem Fuß herunter tritt,
- der Teilnehmer eine falsche Gangart wählt.

Name: großer Tunnel

Nr. 47

Kategorie: Hindernis

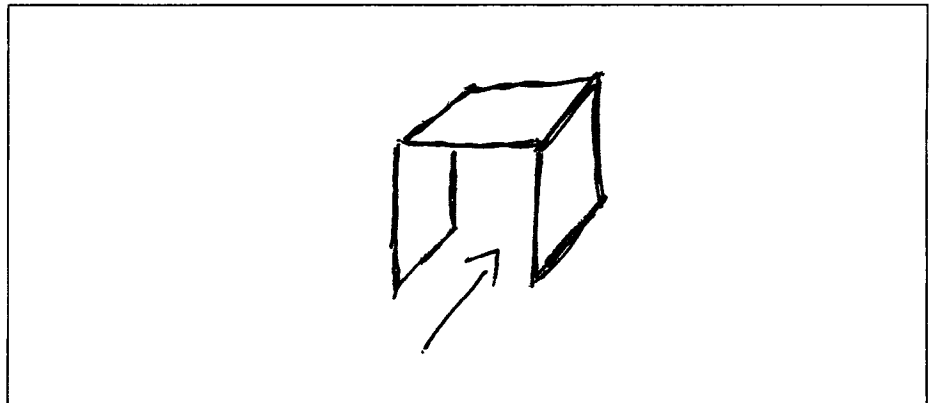
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: eine Konstruktion, die standsicher aufgestellt werden kann:  
Breite mind. 1,50 m  
Höhe mind. 2,00 m  
Länge mind. 1,50 m

Aufbau: Die Konstruktion wird als Tunnel aufgebaut.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer passiert den Tunnel.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- im Tunnel rückwärts gegangen wird,
- der Teilnehmer den Tunnel berührt, verrückt, oder beschädigt.

Name: Ringe

Nr. 50

Kategorie: Gehorsam

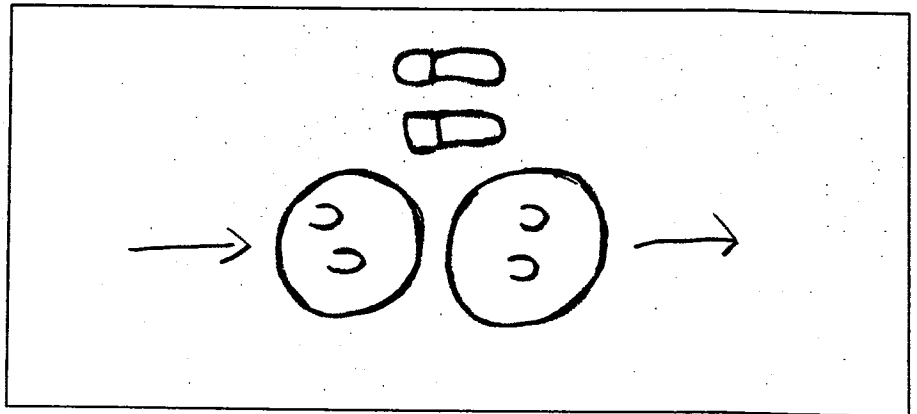
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 2 flache Ringe, Innendurchmesser mindestens 60 cm

Aufbau: Die Ringe werden flach auf den Boden gelegt. Der Abstand muss so gewählt werden, dass die beiden Mittelpunkte ca. 1 Meter von einander entfernt sind.

Skizze:



Aufgabe: Das Pony muss mit den Vorderhufen in dem einen Ring, mit den Hinterhufen in dem anderen Ring stehen und 3 Sekunden verweilen.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer während der 3 Sekunden aus dem Ring heraustritt.

Name: Schnecke

Nr. 51

Kategorie: Gehorsam

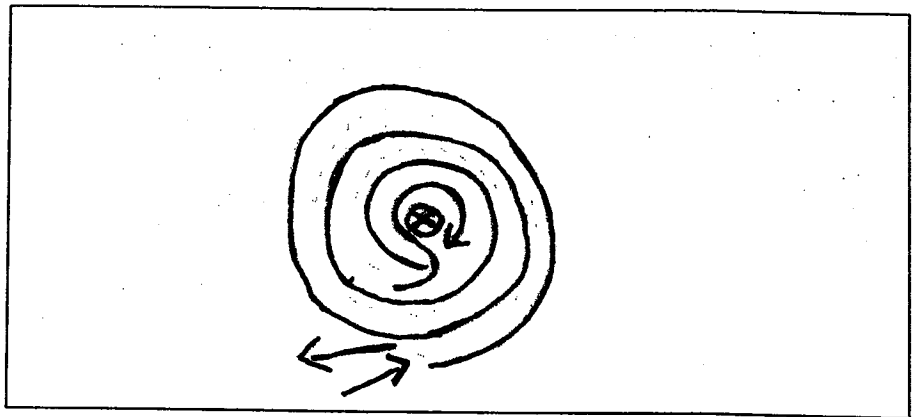
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Sulky

Material: 1 seitliche Markierung (ausreichend langes Seil, Schlauch, Band, o. ä.)  
1 Mittelmarkierung (Kegel, Fass, Holzpfahl, o. ä.)

Aufbau: Die Mittelmarkierung wird aufgestellt, der Anfang der seitlichen Markierung wird im Abstand von ca. 50 cm zur Mittelmarkierung im Boden befestigt und im Kreis um die Mittelmarkierung ausgelegt und in Abständen im Boden befestigt. Der Radius wird immer größer bis zum Ende der seitlichen Markierung.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer geht von außen in den Bahnen zwischen den Seitlichen Markierungen in kleiner werdenden Kreisen bis zur Mittelmarkierung, dort erfolgt ein Handwechsel um die Mittelmarkierung und dann geht es zurück bis zum äußeren Anfang.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer auf die seitliche Markierung tritt,
- der Teilnehmer über die seitliche Markierung tritt,
- der Teilnehmer die seitliche Markierung verschiebt,
- der Teilnehmer die Mittelmarkierung verschiebt oder umwirft,

maximal jedoch 5 Fehler im gesamten Hindernis.

Name: Rückwärtsrichten

Nr. 52

Kategorie: Gehorsam

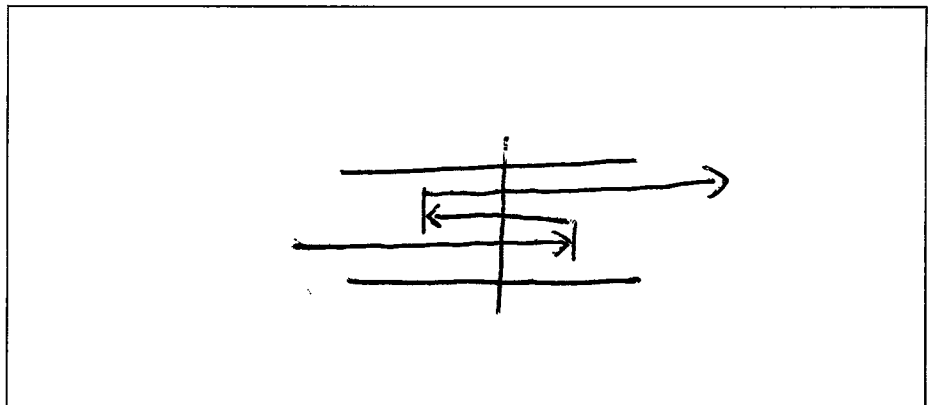
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 2 seitliche Begrenzungen (Stangen, Gatter, Zaun, o. ä.)  
1 Bodenmarkierung

Aufbau: Die seitlichen Begrenzungen werden im Abstand von ca. 1,50 Metern aufgebaut. Die Bodenmarkierung wird mittig quer zwischen die seitliche Markierung gelegt.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer betritt das Hindernis und hält mittig an, so dass das Pony die Bodenmarkierung mit allen 4 Füßen überschritten hat. Dann muss im Hindernis so lange rückwärts gerichtet werden, bis das Pony mit allen 4 Füßen wieder vor der Bodenmarkierung steht.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- das Pony nicht mit allen 4 Füßen die Bodenmarkierung überschritten hat,
- das Pony nicht so weit zurückgerichtet wurde, bis alle 4 Füße wieder vor der Bodenmarkierung stehen,
- der Teilnehmer eine seitliche Markierung betritt, übertritt, umwirft oder verschiebt.

Name: Fußbad

Nr. 53

Kategorie: Gehorsam

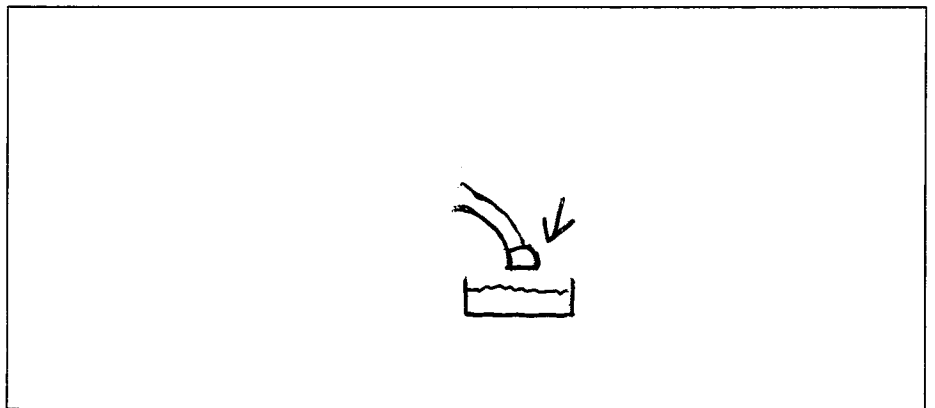
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Sulky

Material: 1 wasserdichter Behälter (z.B. Plastischüssel)  
Wasser und 1 Behälter für Wasser zum Nachfüllen

Aufbau: Der Behälter wird mit Wasser gefüllt und auf den Boden gestellt. Der Behälter wird mit dem Wasser zum wieder Nachfüllen in die Nähe gestellt.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer hält neben dem Behälter an. Das Pony muss 1 Fuß in den Behälter stellen und den Boden des Behälters berühren. Der Huf darf aufgenommen und in den Behälter hinein gestellt werden. Ein Teil des Wassers darf dabei verschüttet werden.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- kein Wasser mehr im Behälter ist,
- der Huf nicht den Boden des Behälters berührt,
- der Behälter umkippt,
- der Behälter beschädigt wird.



Name: Vorhang

Nr. 60

Kategorie: Mut

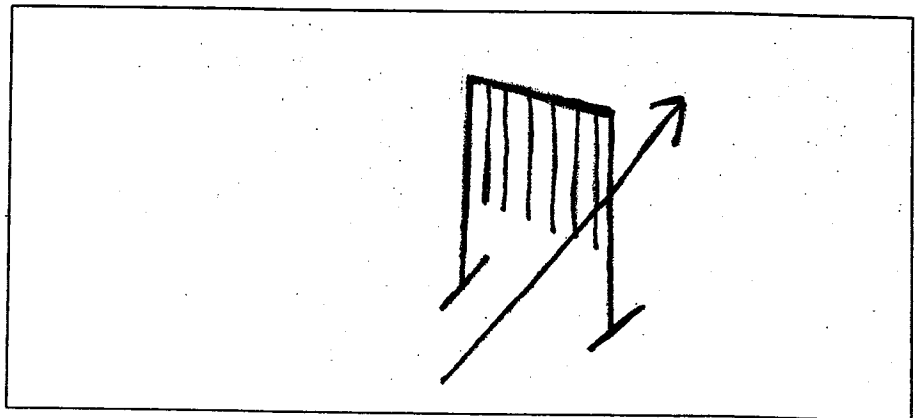
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 2 seitliche Ständer mit sicherem Stand, ca. 2 Meter hoch  
1 Querstange, mind. 1,50 Meter breit  
Material für den Vorhang (z.B. Seile, 1 Laken, Flatterband, o. ä.)

Aufbau: Die Querstange wird oben an den Ständern so befestigt, dass sie nicht herunterfallen kann. Der Vorhang wird so an der Querstange befestigt, dass er gerade herunterhängend mind. 20 cm vom Boden endet.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer passiert das Hindernis.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer das Hindernis umwirft oder verrückt,
- der Teilnehmer den Vorhang beschädigt.

Name: Plane

Nr. 61

Kategorie: Mut

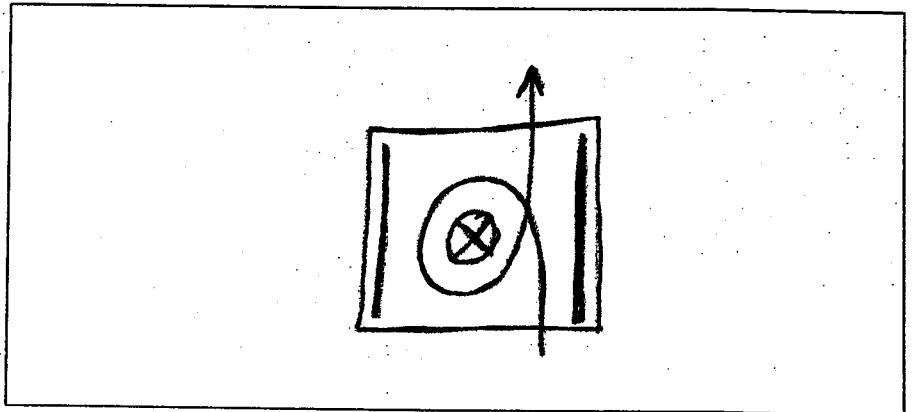
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Plane, mindestens 2 x 2 Meter (Sulky 4,5 x 4,5 Meter)  
2 seitliche Begrenzungen  
1 Mittelmarkierung

Aufbau: Die Plane wird auf den Boden gelegt und an 2 gegenüberliegenden Seiten mit den seitlichen Begrenzungen beschwert. Die Mittelmarkierung wird mittig auf die Plane gestellt.

Skizze:



Aufgabe: Die Plane wird betreten und die Mittelmarkierung um 360 Grad umrundet und die Plane dann zur gegenüberliegenden Seite wieder verlassen.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- die Mittelmarkierung umfällt oder verrückt wird,
- die seitliche Begrenzung betreten, übertreten oder verrückt wird.

Name: Reifensprung

Nr. 62

Kategorie: Mut

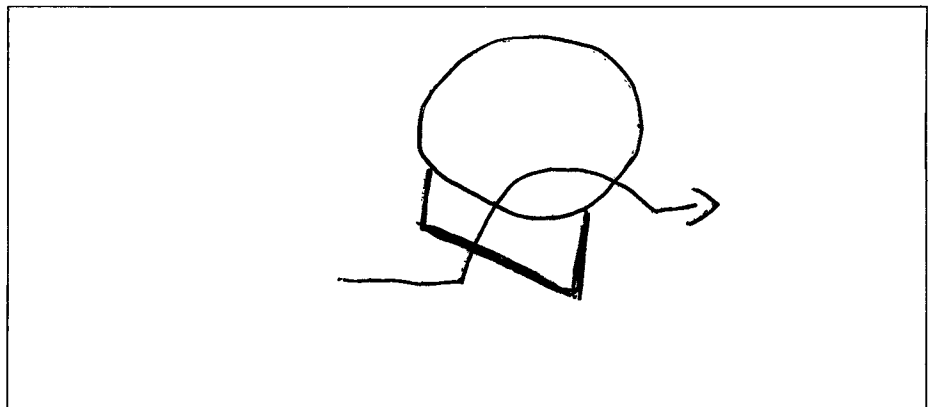
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Reifen mit mind. 1,00 Metern Innendurchmesser  
1 Bodenarretierung und Kippsicherung

Aufbau: Der Reifen wird senkrecht in die Halterung gestellt,  
so dass er nicht wackelt oder umfallen kann.  
(beim Sulky 1 oberer Halbreifen mit 2 Kegeln unten)

Skizze:



Aufgabe: Der Reifen wird durchsprungen.  
(Beim Sulky wird der Halbreifen durchfahren)

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:  
- das Hindernis oder ein Bauteil verrückt oder  
umgeworfen wird.

Name: Tor

Nr. 70

Kategorie: Phantasie

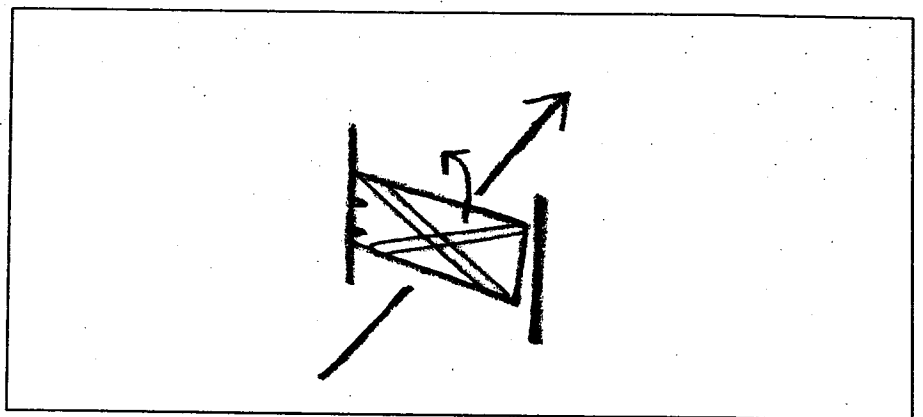
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Sulky

Material: 1 rechten Pfosten, 1 linken Pfosten,  
1 Tor (z.B. Gatter, Seil, o.ä.)

Aufbau: Das Tor wird auf der einen Seite an den Pfosten gehängt, so dass es hin und her schwingen kann. Am anderen Pfosten wird es mit einem geeigneten Schließmechanismus geschlossen. (Achtung: ein Hilfsrichter muss das Tor nach jedem Teilnehmer wieder verschließen!)

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer nähert sich dem Tor und öffnet es, dann passiert er das offene Tor zwischen den beiden Pfosten. Das Tor wird nicht wieder verschlossen.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- Tor oder Pfosten verrückt, umgekippt oder ausgehängt werden,
- Der Teilnehmer nicht zwischen den beiden Pfosten das Tor passiert.

Name: Anhänger

Nr. 71

Kategorie: Phantasie

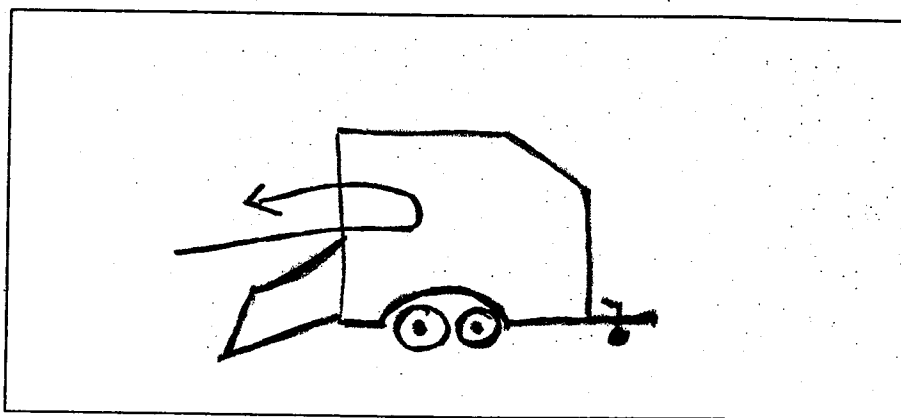
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Sulky

Material: 1 Doppel-Pferdeanhänger ohne Trennwand

Aufbau: Der Anhänger wird hingestellt und gegen wegrollen gesichert. Die hintere Klappe wird geöffnet.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer muss in den Anhänger gehen (alle 4 Hufe müssen einmal auf dem Boden des Anhängers sein), dann wird kehrt gemacht und der Anhänger wieder verlassen.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- nicht alle 4 Hufe im Anhänger waren.

Name: Sackhüpfen

Nr. 72

Kategorie: Phantasie

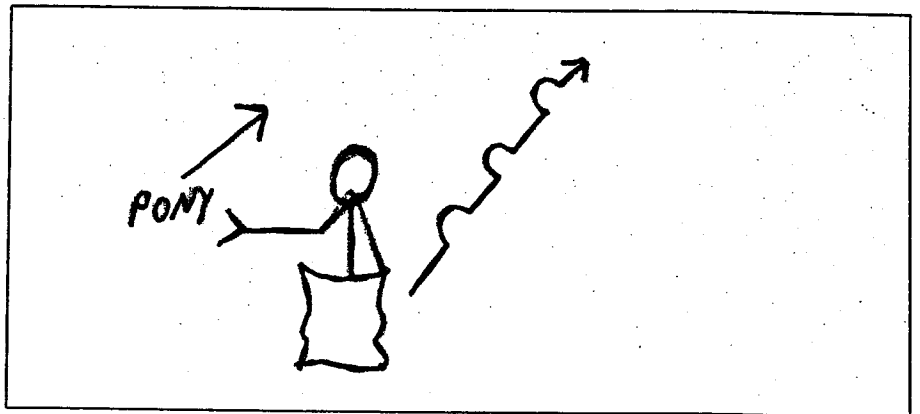
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: Sulky

Material: 1 Sack, 1 Startlinie, 1 Ziellinie

Aufbau: Der Sack liegt vor der Startlinie.  
Die Ziellinie liegt in einiger Entfernung.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer muss mit beiden Füßen in den Sack steigen und diesen mindestens bis zum Gürtel hochziehen. Dann hüpf er, das Pferd neben sich her führend, bis ins Ziel.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer hinfällt,
- der Teilnehmer das Pony loslässt,
- der Sack beim Hüpfen nicht mindestens bis zum Gürtel hochgezogen bleibt.

Name: Pferdewechsel

Nr. 73

Kategorie: Phantasie

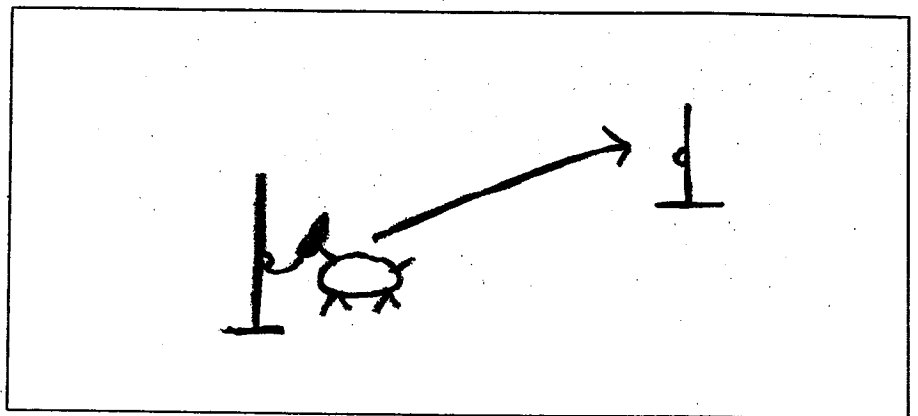
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Helfer zum Pferd halten  
2 Anbindevorrichtungen für das Ersatztier  
1 Ersatztier (Pony, Esel, Ziege, Hund, o.ä.)

Aufbau: Das Ersatztier wird an der ersten Anbindevorrichtung angebunden. Der Helfer steht in der Nähe. Die zweite Anbindevorrichtung steht in geeigneter Entfernung.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer gibt sein Pony beim Helfer ab, nimmt das Ersatztier und läuft mit diesem zur zweiten Anbindevorrichtung und bindet es an. Dann läuft er zurück und setzt mit seinem Pony den Parcours fort.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- das Ersatztier losgelassen wird,
- das Ersatztier an der Anbindevorrichtung nicht sicher fest gemacht wird.

Name: kleiner Tunnel

Nr. 74

Kategorie: Phantasie

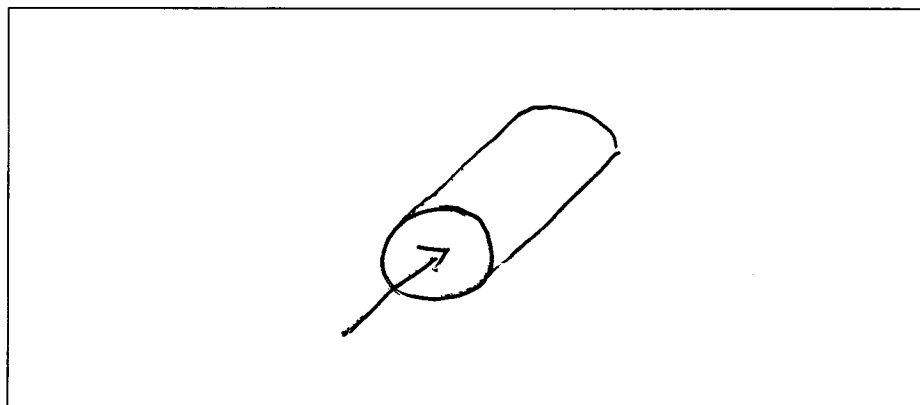
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Helfer zum Pferd halten  
1 Tunnel mit mindestens 70 cm Durchmesser  
(z.B. Plane, Sack, Röhre oder ähnliches)

Aufbau: der Helfer steht neben dem Tunneleingang.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer gibt sein Pony beim Helfer ab.  
Dann passiert er (ohne Pony) den Tunnel und läuft zu seinem Pony zurück und setzt den Parcours fort.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer den Tunnel nicht ohne Hilfe verlassen kann,
- der Teilnehmer den Tunnel statt am Ausgang am Eingang verlässt.



Name: Turmbau

Nr. 75

Kategorie: Phantasie

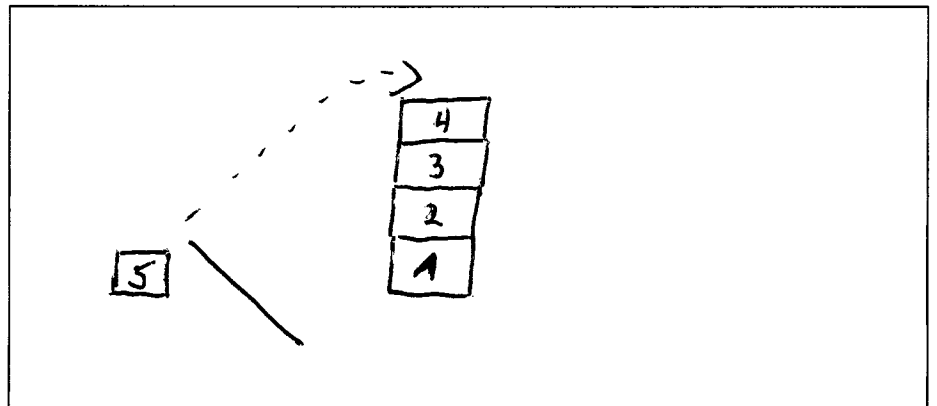
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Startpunkt, 1 Zielfeld  
3 - 5 geeignete Gegenstände, die durch ihre Kennzeichnung (Numerierung/Buchstaben/Farbe) oder Größe eine sinnvolle, chronologische Reihenfolge abbilden.

Aufbau: Die Gegenstände werden an einem Startpunkt nebeneinander aufgereiht. Das Zielfeld wird in geringer Entfernung markiert.

Skizze:



Aufgabe: Die Gegenstände müssen in der Reihenfolge der Kennzeichnung im Zielfeld übereinander gestapelt werden.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- ein Gegenstand an der falschen Position steht,
- ein Gegenstand nicht im Zielfeld steht,
- der Turm nicht mindestens 3 Sekunden ohne Festhalten stehenbleibt.

Name: Erinnerung

Nr. 80

Kategorie: Wissen

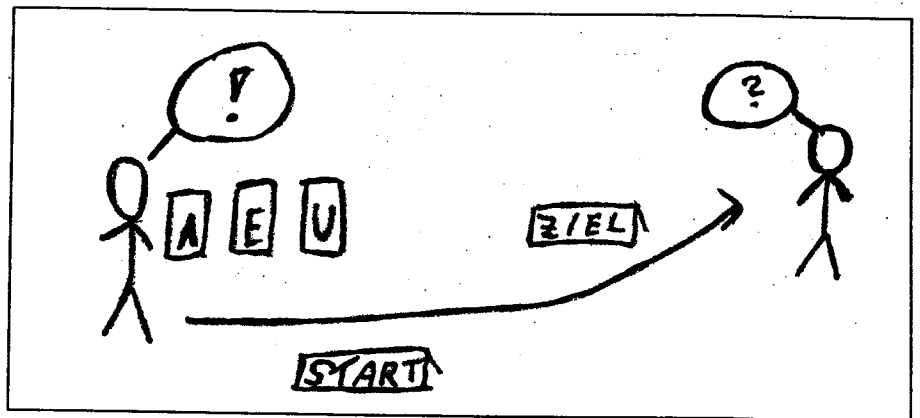
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Sortiment von 8 ähnlichen Gegenständen (z.B. Spielkarten, Werkzeuge, Kleidung, o. ä.)  
1 Schreibblock und 1 Stift

Aufbau: 1 Hilfsrichter steht vor dem Start und wählt für jeden Starter 3 beliebige Gegenstände aus, die er ihm vor dem Start für 5 Sekunden zeigt und gleichzeitig auf den Zettel schreibt. Während der Teilnehmer die Startlinie überquert und den Parcours bewältigt, begibt sich der Hilfsrichter mit dem Zettel zum Ziel und wartet dort auf den Teilnehmer.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer muss nach Passieren der Ziellinie und nach Anhalten der Zeit innerhalb von 10 Sekunden die 3 Gegenstände benennen, die ihm am Start gezeigt wurden

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer nach 10 Sekunden nicht alle 3 Gegenstände richtig genannt hat,
- der Teilnehmer einen falschen Gegenstand nennt.

Name: Memory

Nr. 81

Kategorie: Wissen

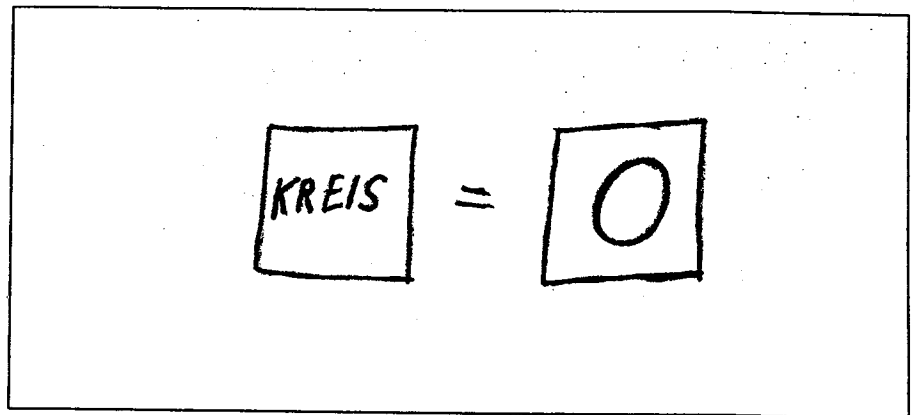
Schwierigkeit: A  L  M  S

Gesperrt für: -----

Material: 1 Tisch  
3 – 5 Memorykarten-Paare  
(Motive möglichst mit Bezug auf die IGS oder Shetlandponys oder Pferdesport – dabei soll auf der einen Karte des Paares der Begriff zu lesen sein und auf der anderen Karte das Bild des Begriffes)

Aufbau: Auf dem Tisch werden die Karten mit den geschriebenen Bezeichnungen nebeneinander hingelegt. Die Bilderkarten werden gemischt und verdeckt an eine Ecke gelegt.

Skizze:



Aufgabe: Der Teilnehmer nimmt die Bilderkarten einzeln oder zusammen auf und ordnet sie den Begriffen zu, indem er sie unter den richtigen Begriff auf den Tisch legt.

Fehler: Je 1 Fehler-Punkt wird vergeben, wenn:

- der Teilnehmer ein Bild einem falschen Begriff zuordnet,
- der Teilnehmer ein Bild keinem Begriff zuordnet.