

Start = Überquerung der Startlinie

1 = Slalom

dieser kann im Schritt oder im Trab geritten/geführt werden

Punkte: Schritt 1 Punkt / Trab 2 Punkte / Hütchen umwerfen = 0 Punkte

2 = Stangen – Labyrinth

hier gilt es im Schritt vorsichtig durchzureiten/durchzuführen, dass keine Stangen berührt (angeklopft) werden. (Auch der führende muss durch das Labyrinth und nicht drüber)

Punkte: mit anklopfen = 1 Punkt / ohne anklopfen = 2 Punkte / Labyrinth verlassen = 0 Punkte

3 = Stangen – Fächer

Die Stangen sollen so konzentriert überritten werden, dass keine Stange berührt (angeklopft) wird

Punkte: mit anklopfen = 1 Punkt / ohne anklopfen = 2 Punkte / vorbei = 0 Punkte

4 = die Brücke

hier soll auf die Brücke geritten werden und ein kurzer Halt eingelegt werden

Punkte: drüber reiten ohne Halt = 1 Punkt / mit Halt = 2 Punkte / vorbei = 0 Punkte

5 = Hütchen umsetzen

hier soll von einem Ständer zum nächsten Ständer ein Hütchen transportiert und umgesteckt werden.

Punkte: 1 Punkt / Hütchen fallen lassen oder vorbei = 0 Punkte

6 = Stangen – Kreuz

hier soll das Stangenkreuz über die kreuzenden Enden diagonal überquert werden

Punkte: mit anklopfen = 1 Punkt / ohne anklopfen = 2 Punkte

7 = Wassergraben

hier gilt es über die seitlich eingefasste, blaue Plane zu reiten / zu führen

Punkte: im Schritt 1 Punkt / im Trab 2 Punkte / vorbei = 0 Punkte

8 = Ringe werfen

hier stehen 5 Hütchen bereit mit 10 Ringen zum Werfen. Aufstellung erfolgt an der Begrenzungslinie. Jeder Treffer mit einem Ring auf dem Hütchen gibt einen Punkt.

Punkte: nach Anzahl der Treffer

9 = Halten über der Stange

hier gilt das Halten über der Stange (Vorderbeine davor / Hinterbeine dahinter) Dies kann im Schritt und Trab geritten werden.

Punkte: Halten aus dem Schritt = 1 Punkt / aus dem Trab = 2 Punkte / nicht halten und reines überreiten der Stange = 0 Punkte)

10 = Ballon – Torbogen

der Bogen kann im Schritt oder Trab geritten /geführt werden.

Punkte: im Schritt = 1 Punkt / im Trab = 2 Punkte / vorbei = 0 Punkte

Ziel = Überquerung der Ziellinie

Wenn die Start- oder Ziellinie vergessen wird zu überqueren, werden jeweils 0,5 Punkte abgezogen vom Gesamtergebnis.

Die Prüfung wird nach Punkten gewertet. Die Zeit dient rein zur genauen Ermittlung des Siegers und der Platzierten.

