

J1.TR1 / H1.TR1

Geschicklichkeit



Aufgaben

1. Trabstrecke mit Stopp

Eine mit Pylonen o.ä. gekennzeichnete Strecke (z.B. eine lange Seite) soll das Pferd neben dem Reiter im Trab/Tölt zurücklegen. Innerhalb eines markierten Bereichs sollen Pferd und Reiter an einer quer gelegten Hindernisstange zum Halt abstoppen. Dabei sollen Pferd und Reiter aus dem Trab so nahe an die zweite Stange herantreten wie möglich, aber nicht übertreten.

Danach Aufsitzen.

2. Stangenlabyrinth

Mit 6 Hindernisstangen werden zwei U-Formen gelegt, die ineinander greifen. Dadurch werden 3 enge Wendungen gefordert, bei denen die Stangen nicht übertreten werden dürfen.

3. Überreiten einer Wippe

Die Wippe muss übertreten werden. Ein Vor- und Zurückwippen wird nicht verlangt.

4. Pferdefußball geradeaus

Ein großer Ball muss mit den Vorderbeinen des Pferdes entlang einer von Hindernisstangen links und rechts begrenzten geraden Laufbahn gekickt werden. Die Strecke beträgt zwei Stangenlängen.

5. Slalom einhändig

Aus mindestens vier Pylonen wird ein Slalom markiert, der mit einhändiger Zügelführung im Tölt/Trab hin- und zurück durchritten werden soll.

6. Von X zur Bande

Der Reiter muss von X zur Bande Schenkelweichen zeigen, der linke oder rechte Schenkel ist dabei frei wählbar.

J1. TR1/ H1.TR1

