

Forhindringsbane

Banen bygges med 8-12 udvalgte forhindringer og opgaver fra Parkour og Ponygames. Rytterne har ca. 15 sekunder til at begynde på en opgave. Hvis tiden overskrides, sendes rytteren videre af dommeren.

1. Banen kan rides som Clear-Round, hvor ryttere, der kommer gennem banen uden at vælte eller tabe materiel og får alt placeret på rette plads i første forsøg, modtager en rosette. Der gives 1 fejl for hver ting, der væltes eller ikke placeres korrekt. Hvis en opgave opgives, rytteren sendes videre eller rider udenom, tildeles 3 fejl. Der tages ikke tid.

2. Banen kan rides på tid, hvor alle fejl omregnes til strafsekunder. Klasserne kan efter rytternes niveau udskrives i skridt, trav/tølt eller galop, hvor der ikke må rides i hurtigere gangart end angivet. Hvis hesten går i hurtigere gangart end tilladt, rides tilbage til stedet, hvor fejlen blev begået.

Hvis en ting (bom, seismograf l. lign) væltes, tildeles 4 strafsekunder.

Hvis en rekvisit (bold, flag, kop o. lign) ikke placeres det angivne sted, rækker en hjælper rekvisitten til rytteren, der prøver igen. Hvis opgaven ikke lykkes 3.gang, tildeles 20 strafsekunder, og rytteren rider videre. Hvis en opgave opgives, eller man rider udenom, tildeles 20 strafsekunder.

Der kan max. tildeles 20 strafsekunder på hver opgave.

Egnede opgaver fra ponygames:

- Basket: en bold tages fra en kegle og lægges i en høj kurv eller balje.
- Boldstafet: en bold tages fra en skål og lægges i et boldrør.
- Fiskestang: en fiskestang tages fra en kegle, med kroger på fiskestangen fanges en fisk fra en spand. Fisken hænges på en krog. Herefter sættes fiskestangen i en ny kegle.
- Fisketur: et fiskenet tages fra en kegle, med nettet fanges en bold, der ligger på jorden. Bolden vippes ud af nettet i en balje. Herefter sættes fiskenettet i en ny kegle.
- Flagstafet: Et flag tages fra en kegle og sættes i den næste kegle. Opgaven kan evt. gentages, så der er to flag, der skal flyttes.
- Flyt to krus: Et krus flyttes fra slalomstøtte 1 til 2 og fra slalomstøtte 3 til 4.
- Kræmmerhus: Et kræmmerhus flyttes fra en holder til en anden.
- Postkasseløb: Et brev tages fra en balje og lægges i en postkasse.
- Ring på kegle: en gummiring tages fra en krog og lægges ned over en kegle.
- Slalom: Der rides slalom mellem 5-6 slalomstøtter.
- Vadestedet: Rytteren hopper af hesten og går på 5-6 vadesten (træder med skiftevis højre og venstre fod).
- Ærteposers: Rytteren hopper af hesten, samler en ærtepose op, sidder op og rider videre og smider ærteposen i en skål.

Egnede opgaver fra Parkour:

- Smal passage
- Hulvej
- Kryds
- Labyrint
- Huller i vejen
- Slalom
- Rid under vasketøj
- Grene på tværs
- Flagrestrækning
- Bro
- Passér på tværs
- Vippe
- Vandpyt
- Nedslag
- Bugsering
- Ottetal med en hånd
- Mølle
- Flytning
- Tag med
- Kaninhop
- Spring