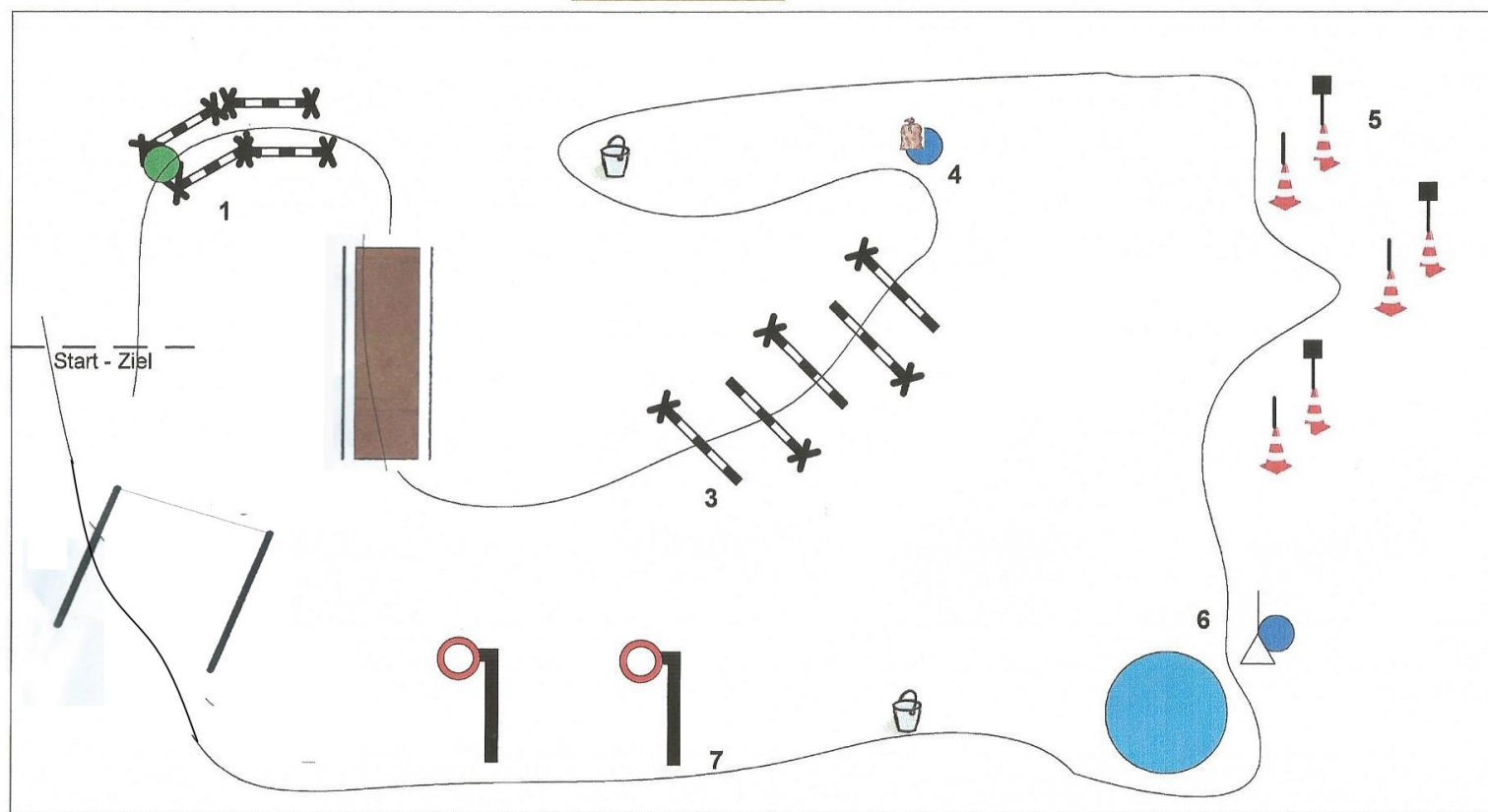


# Prüfung Nr. 4 Funtrail Stufe 2 - 3

Richterturm



## Aufgaben:

1. Fußball: Den Gymnastikball mit Hilfe vom Pferd und / oder der Gerte durch die Gasse (1 m breit) aus Cavalettis/Stangen treiben.  
Die Gasse muss durchritten werden.  
Fehler: Stange fällt oder wird verschoben.
2. Brücke: Über die Brücke reiten.  
Fehler: keine
3. Querschlag: Gleichmäßig durchreiten, ohne dass eine Stange fällt. Dabei muss in jedem Zwischenraum ein Huf gewesen sein.  
Fehler: Stange fällt.
4. Mitnehmen: Säckchen bei der ersten Tonne aufnehmen und in den Eimer werfen. Eimer kann von beiden Seiten angeritten werden.  
Fehler: Säckchen bleibt nicht im Eimer liegen oder landet nicht darin, Eimer kippt um.
5. Becher umsetzen: Die Becher müssen von der ersten Stange auf die zweite umgesetzt werden.  
Fehler: Becher fällt.
6. Wasserrettung: Der Reiter nimmt vom Pferd aus einen Kescher, der in einer Tonne steckt. Mit dem Kescher schöpft er einen Gegenstand, der in einem Planschbecken schwimmt, und bringt ihn in den Eimer. Danach wird der Kescher umgedreht als Lanze verwendet.  
Fehler: Kescher fällt. Gegenstand kann nicht geschöpft werden (15 Sek. vergeblicher Versuch) oder fällt. Wenn der Kescher fällt, wird er nach 15 Sek. vom Parcoursdienst für die nächste Aufgabe angereicht.
7. Ringe stechen: Mit den Stil des Keschers werden die beiden hängenden Ringe nacheinander gestochen. Ringe und Kescher können danach fallen gelassen werden.  
Fehler: Ring fällt.
8. Querast: Den Querast durchreiten. Ponys 1,70 / Großpferde 2m.  
Fehler: Stange fällt.