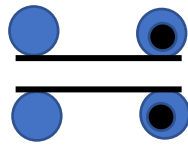
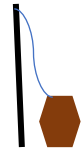


# Aktionsparcours

Luftballons



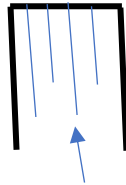
Mitnehmen



Abschleppen

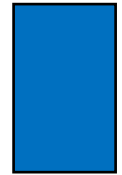


Dickicht



Twister

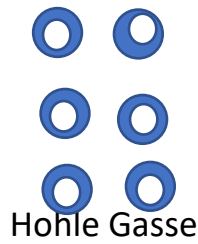
Wasserpfütze



Becher versetzen

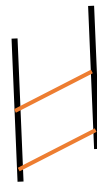


Besenpolo



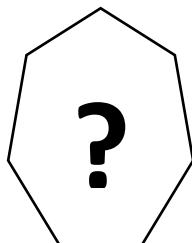
Hohle Gasse

Nadelöhr

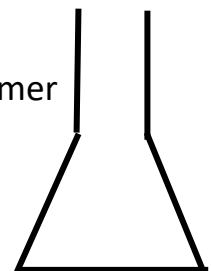


Flagge

Start



Wendehammer



Folgende Hindernisse werden für Level 1,2,3 in der Halle aufgebaut. Die Schwierigkeit der Hindernisse wird an das jeweilige Level angepasst.

Ihr habt 1.40 Min. Zeit, jedes Hindernis darf 2x geritten werden jedoch nicht direkt hintereinander.

Nach Beendigung des Hauptparcours könnt ihr den Joker nehmen, dafür habt ihr 15sec. Zeit. Der Joker gibt 100 Punkte, diese werden entweder dazu addiert oder abgezogen.

Punkteverteilung Hindernisse:

**Wendehammer:** 50 Punkte

**Flagge:** 50 Punkte

**Nadelöhr:** 80 Punkte

**Besepolo:** 100 Punkte

**Hohle Gasse:** 100 Punkte

**Dickicht:** 50 Punkte

**Becher versetzen:** 60 Punkte

**Wasserpfütze:** 30 Punkte

**Twister:** 40 Punkte

**Luftballon:** 80 Punkte

**Mitnehmen:** 50 Punkte

**Abschleppen:** 100 Punkte

**Erläuterungen:**

**Wendehammer:** 60 cm breit

**Flagge:** Flagge entnehmen, um Banner reiten (rechts- oder linksherum), wieder reinstecken

**Nadelöhr:** 40 cm hoch, 120 cm breit, mit Rettungsdecke

**Besepolo:** 60 cm breit; Besen entnehmen, Ball rollen, Besen wieder reinstecken

**Hohle Gasse:** 70 cm breit

**Dickicht:** ausschließlich von einer Seite durchreitbar

**Becher versetzen:** 120 cm Abstand zwischen versetzen, 500cm Abstand zum nächsten Versetzen

**Wasserpfütze:** 100cm breit

**Twister:** nur von beiden kurzen Seiten überreitbar

**Luftballon:** Stab aus Pylone entnehmen, einen Luftballon zerstechen, Stab in 2. Pylone stecken. Vor den Luftballons liegt eine Stange auf Steinen mit 50 cm Abstand, diese darf nicht fallen.

**Mitnehmen:** Einer der beiden Eimer muss auf die gegenüberliegende Tonne, beim 2. Anreiten muss der andere Eimer benutzt werden.

**Abschleppen:** Rappelsack muss immer Kontakt zum Boden haben