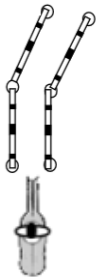




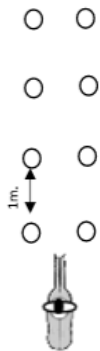
Action-Parkour Bane-tegning

Egnede opgaver fra Parkour:

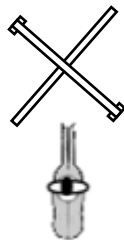
P.1 Smal passage



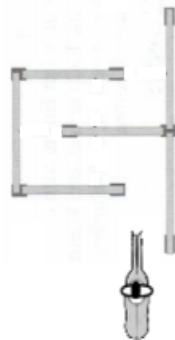
P.2 Hulvej



P.3 Kryds



P.4 Labyrint



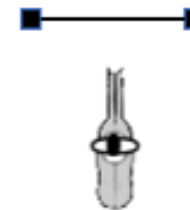
P.6 Huller i vejen



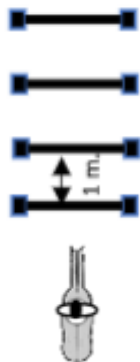
P.7 Slalom



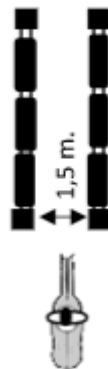
P.11 Rid under vasketøj



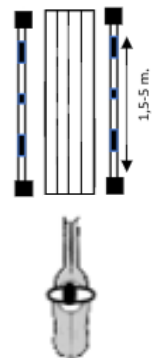
P.12 Grene på tværs



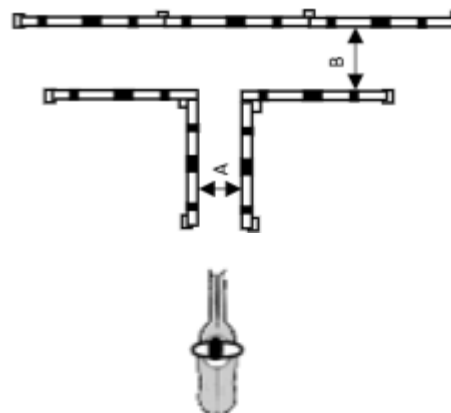
P.14 Flagrestrækning



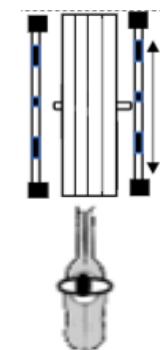
P.15 Bro



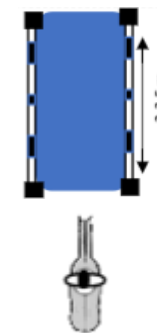
P.16 Passér på tværs



P.17 Vippe

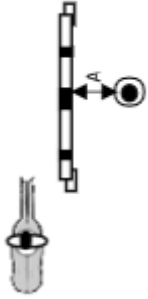


P.18 Vandpyt



Egnede opgaver fra Parkour:

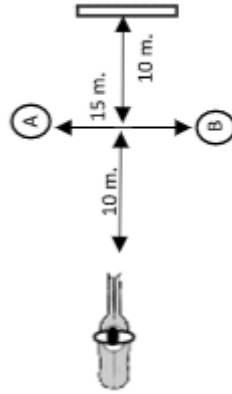
P.20 Nedslag



P.21 Bugsering



P.22 Ottetal med en hånd



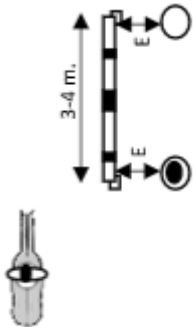
P.23 Mølle



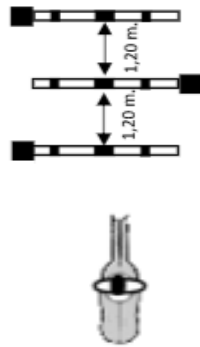
P.24 Flytning



P.25 Tag med



P.28 Kaninhop



P.29 Spring



Egnede opgaver fra Ponygames:

Basket



Boldstafet



Fiskestang



Fisketur



Flagstafet



Flyt 2 krus



Egnede opgaver fra Ponygames:

Kræmmerhus



Postkasseløb



Ring på kegle



Slalom



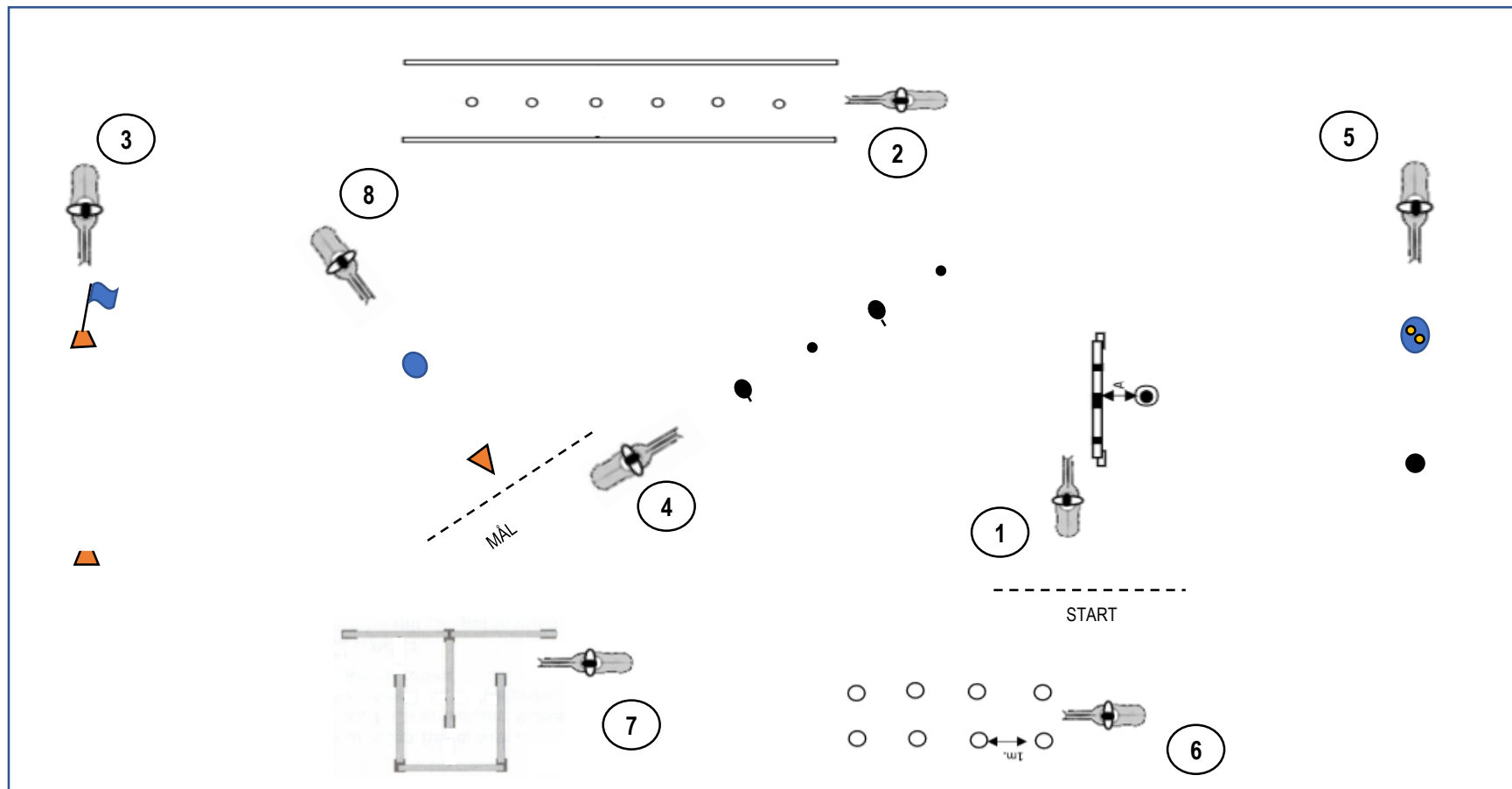
Vadestedet



Ærteposeræs



Action-Parkour Baneskitse 1.A:



- 1/ Nedslag (P.20)
- 2/ Slalom (P.7)
- 3/ Flagstafet (PG)
- 4/ Flyt to krus (PG)
- 5/ Boldstafet (PG)
- 6/ Hulvej (P.2)
- 7/ Labyrint (P.4)
- 8/ Ring på kegle (PG)

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.

- 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, tildes 3 fejl. Der tages ikke tid.
- 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, tildes 5 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, tildes 20 strafsekunder, og rytteren rider videre. Hvis en opgave opgives, eller man rider udenom, tildes 20 strafsekunder.

Der kan max. tildes 20 strafsekunder på hver opgave.

Action-Parkour Baneskitse 1:

Materiel, Action-Parkour Bane 1.

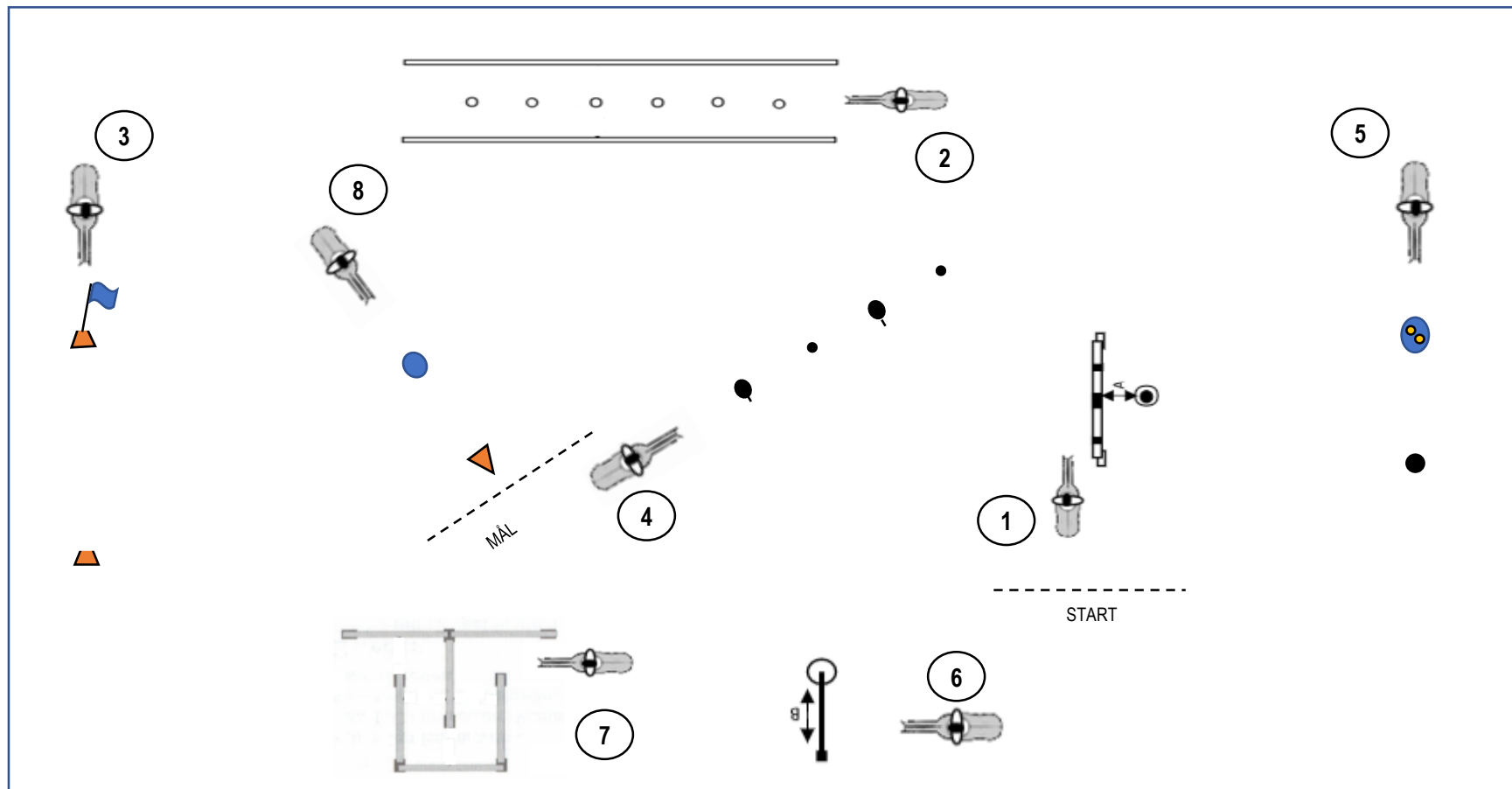
- 1.Slå ned:** 1 stor tønde
(Parkour) 1 spand
1 pisk
1 bom
2 klodser
- 2.Slalom:** 5 små tønder
(Parkour) 5 seismografer (omvendt yoghurtbæger med en tennisbold)
- 3.Flagstafet:** 2 lave kegler
(ponygames) 1 flag
- 4.Flyt to krus:** 4 slalomstøtter
(ponygames) 2 krus
- 5.Boldstafet:** 1 slalomstøtte med skål til bolde på toppen
(ponygames) 1 boldrør
1 tennisbold
- 6.Hulvej:** 8 små tønder
(Parkour) 8 seismografer (omvendt yoghurtbæger med en tennisbold)
- 7.Labyrint:** 6 bomme
(Parkour) 11 klodser eller sten
- 8.Ring på kegle:** En slalomstøtte med 4 ringe på toppen
(ponygames) 1 høj kegle
1 gummiring

Action-Parkour Bane 1: Bedømmelse

Rytter	Hest	Tid	P20 Nedslag		P7 Slalom		PG Flag-stafet		PG Flyt to krus		PG Boldstafet		P2 Hulvej		P4 Labyrinth		PG Ring på kegle		I alt	Plac.	
			Straf sek	Nr 1	Straf sek	Nr 2	Straf sek	Nr 3	Straf sek	Nr 4	Straf sek	Nr 5	Straf sek	Nr 6	Straf sek	Nr 7	Straf sek	Nr 8			

Feltet "Strafsek." er til at notere fejl under ridtet f.eks. 5,5,5. I næste felt med forhindringens nummer skrives, hvor mange strafsekunder der er på forhindringen. I feltet "i alt" lægges tiden sammen med strafsekunderne på alle forhindringer

Action-Parkour Baneskitse 1.A:



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.

- 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.
- 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 5 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.

1/ Nedslag (P.20)

2/ Slalom (P.7)

3/ Flagstafet (PG)

4/ Flyt to krus (PG)

5/ Boldstafet (PG)

6/ Mølle (P.23)

7/ Labyrinth (P.4)

8/ Ring på kegle (PG)

Action-Parkour Baneskitse 1.A:

Materiel, Action-Parkour Bane 1.A

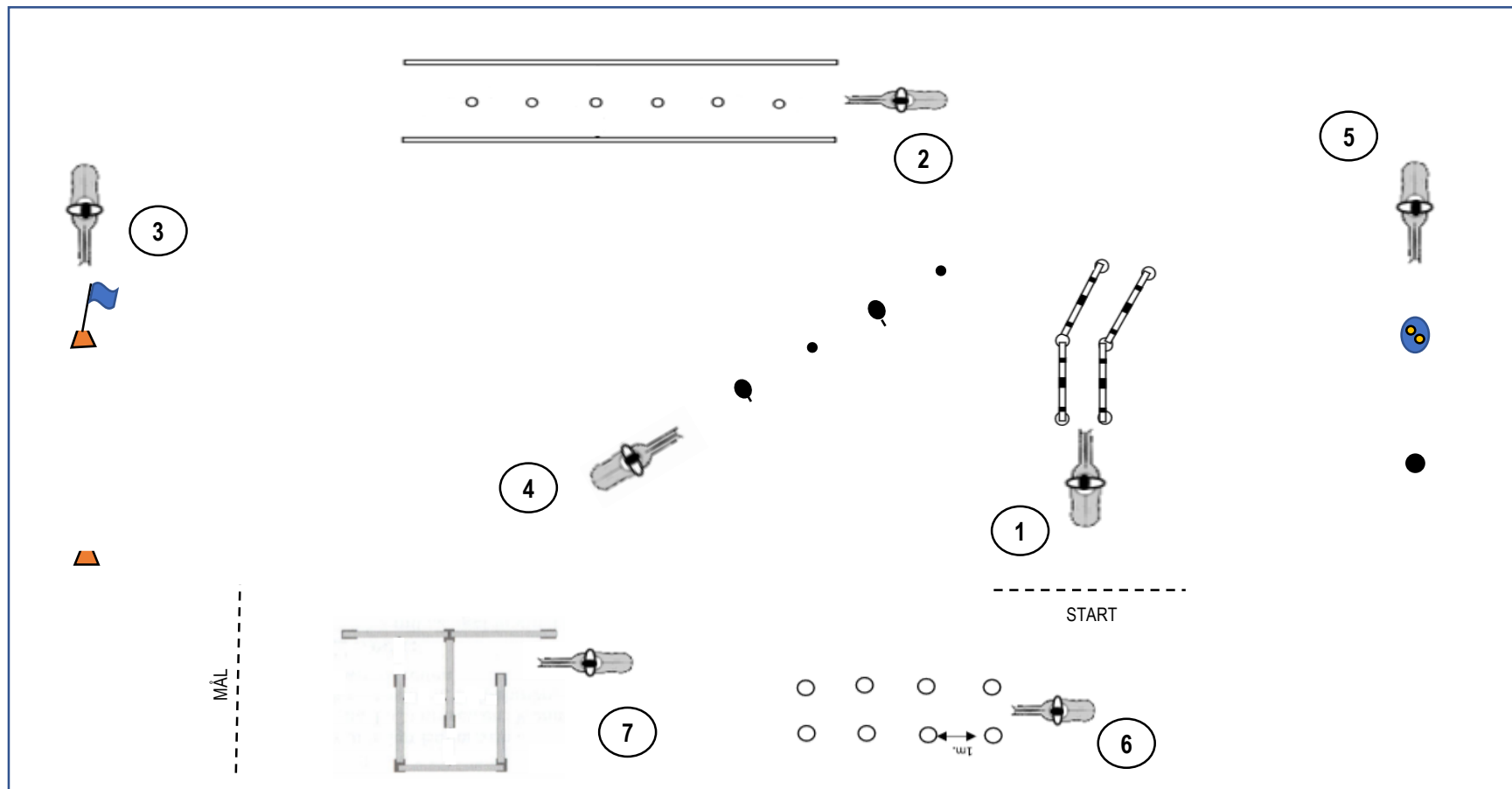
- 1.Slå ned:** 1 stor tønde
(Parkour) 1 spand
1 pisk
1 bom
2 klodser
- 2.Slalom:** 5 små tønder
(Parkour) 5 seismografer (omvendt yoghurtbæger med en tennisbold)
- 3.Flagstafet:** 2 lave kegler
(ponygames) 1 flag
- 4.Flyt to krus:** 4 slalomstøtter
(ponygames) 2 krus
- 5.Boldstafet:** 1 slalomstøtte med skål til bolde på toppen
(ponygames) 1 boldrør
1 tennisbold
- 6.Mølle:** 1 mølle med fod
(Parkour) 1 stor tønde
- 7.Labyrint:** 6 bomme
(Parkour) 11 klodser eller sten
- 8.Ring på kegle:** En slalomstøtte med 4 ringe på toppen
(ponygames) 1 høj kegle
1 gumming

Action-Parkour Baneskitse 1.A: Bedømmelse

Rytter	Hest	Tid	P20 Nedslag		P7 Slalom		PG Flag-stafet		PG Flyt to krus		PG Boldstafet		P23 Mølle		P4 Labyrinth		PG Ring på kegle		I alt	Plac.	
			Straf sek	Nr 1	Straf sek	Nr 2	Straf sek	Nr 3	Straf sek	Nr 4	Straf sek	Nr 5	Straf sek	Nr 6	Straf sek	Nr 7	Straf sek	Nr 8			

Feltet "Strafsek." er til at notere fejl under ridtet f.eks. 5,5,5. I næste felt med forhindringens nummer skrives, hvor mange strafsekunder der er på forhindringen. I feltet "i alt" lægges tiden sammen med strafsekunderne på alle forhindringer

Action-Parkour Baneskitse 1.B:



- 1/ Smal passage (P.1)
- 2/ Slalom (P.7)
- 3/ Flagstafet (PG)
- 4/ Flyt to krus (PG)
- 5/ Boldstafet (PG)
- 6/ Hulvej (P.2)
- 7/ Labyrint (P.4)

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.

- 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.
- 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 5 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.

Action-Parkour Baneskitse 1.B:

Materiel, Action-Parkour Bane 1.B

1.Smal passage: 4 bomme

(Parkour) 6 spande eller dunke

2.Slalom: 5 små tønder

(Parkour) 5 seismografer (omvendt yoghurtbæger med en tennisbold)

3.Flagstafet: 2 lave kegler

(ponygames) 1 flag

4.Flyt to krus: 4 slalomstøtter

(ponygames) 2 krus

5.Boldstafet: 1 slalomstøtte med skål til bolde på toppen

(ponygames) 1 boldrør

1 tennisbold

6.Hulvej: 8 små tønder

(Parkour) 8 seismografer (omvendt yoghurtbæger med en tennisbold)

7.Labyrint: 6 bomme

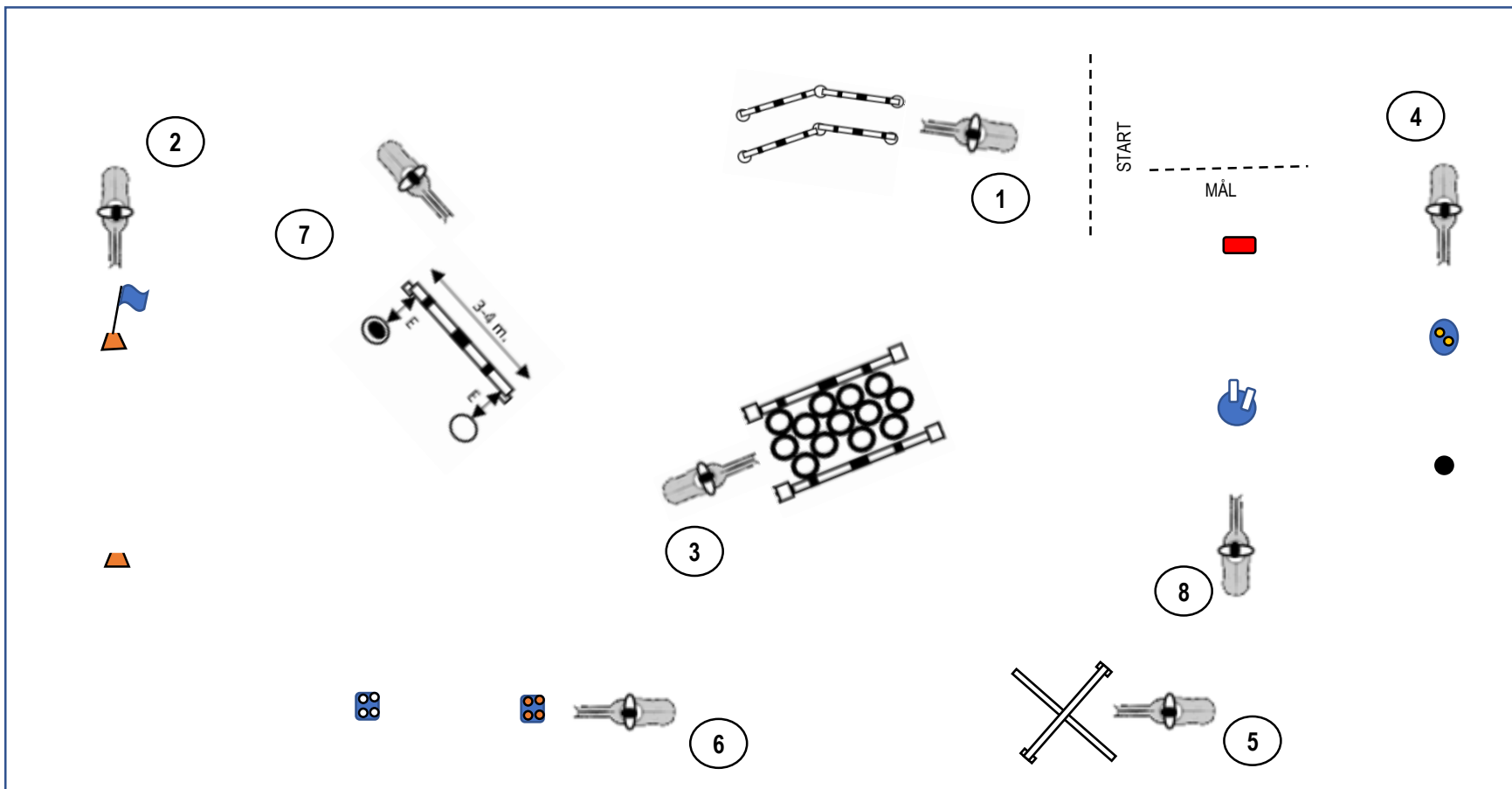
(Parkour) 11 klodser eller sten

Action-Parkour Baneskitse 1.B: Bedømmelse

Rytter	Hest	Tid	P1 Smal passage		P7 Slalom		PG Flag-stafet		PG Flyt to krus		PG Boldstafet		P2 Hulvej		P4 Labyrinth		I alt	Plac.
			Straf sek	Nr 1	Straf sek	Nr 2	Straf sek	Nr 3	Straf sek	Nr 4	Straf sek	Nr 5	Straf sek	Nr 6	Straf sek	Nr 7		

Feltet "Strafsek." er til at notere fejl under ridtet f.eks. 5,5,5. I næste felt med forhindringens nummer skrives, hvor mange strafsekunder der er på forhindringen. I feltet "i alt" lægges tiden sammen med strafsekunderne på alle forhindringer

Action-Parkour Baneskitse 2.:



- 1/ Smal passage (P.1)
- 2/ Flagstafet (PG)
- 3/ Huller i vejen (P.6)
- 4/ Boldstafet (PG)
- 5/ Kryds (P.3)
- 6/ Kræmmerhus (PG)
- 7/ Tag med (P.25)
- 8/ Postkasse (PG)

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.

- 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.
- 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 5 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.

Action-Parkour Baneskitse 2.:

Materiel, Action-Parkour Bane 2.

1.Smal passage: 4 bomme

(Parkour) 6 spande eller dunke

2.Flagstafet: 2 lave kegler

(ponygames) 1 flag

3.Huller i vejen:2 bomme

(Parkour) 4 støtter

10 cykeldæk

4.Boldstafet: 1 slalomstøtte med skål til bolde på toppen

(ponygames) 1 boldrør med fod

1 tennisbold

5.Kryds: 2 bomme

(Parkour) 2 klodser eller sten

6.Kræmmerhus: To slalomstøtter med plade med huller på toppen

(ponygames) 1 kræmmerhus

7.Tag med: 2 store tønder

(Parkour) 1 bom

2 klodser eller sten

1 spand

8.Postkasse: 1 slalomstøtte med postkasse

(ponygames) 1 slalomstøtte med skål

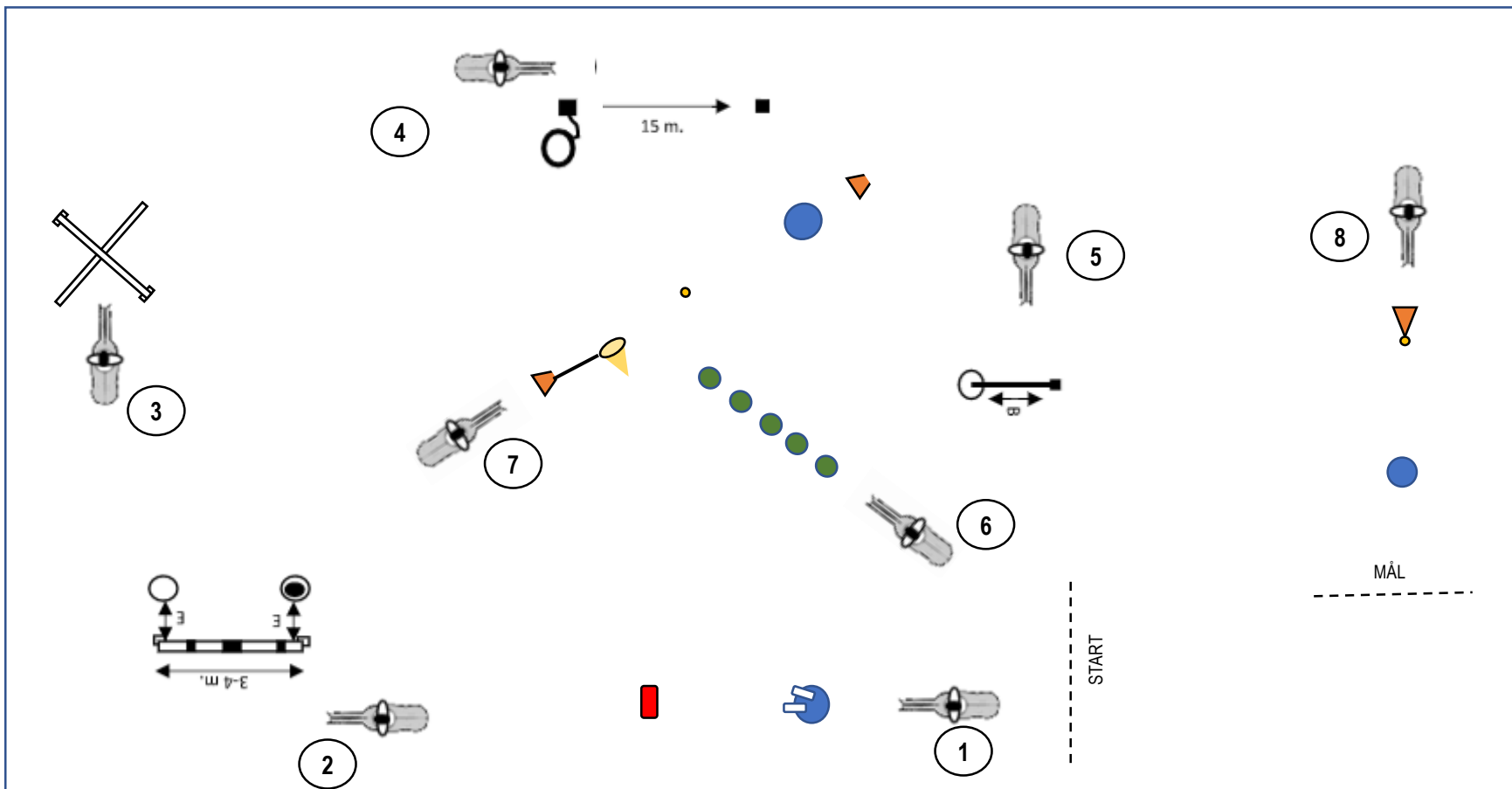
1 avis med tape om eller brev af plast

Action-Parkour Baneskitse 2.: Bedømmelse

Rytter	Hest	Tid	P1 Smal passage		PG Flag-stafet		P6 Huller i vejen		PG Boldstafet		P3 Kryds		PG Kræm-merhus		P25 Tag med		PG Post-kasse		I alt	Plac.	
			Straf sek	Nr 1	Straf sek	Nr 2	Straf sek	Nr 3	Straf sek	Nr 4	Straf sek	Nr 5	Straf sek	Nr 6	Straf sek	Nr 7	Straf sek	Nr 8			

Feltet "Strafsek." er til at notere fejl under ridtet f.eks. 5,5,5. I næste felt med forhindringens nummer skrives, hvor mange strafsekunder der er på forhindringen. I feltet "i alt" lægges tiden sammen med strafsekunderne på alle forhindringer

Action-Parkour Baneskitse 3.:



- 1/ Postkasse (PG)
- 2/ Tag med (P.25)
- 3/ Kryds (P.3)
- 4/ Bugsering (P.21)
- 5/ Mølle (P.23)
- 6/ Vadested (PG)
- 7/ Fisketur (PG)
- 8/ Basket (PG)

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.

- 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.
- 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 5 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.

Action-Parkour Baneskitse 3.:

Materiel, Action-Parkour Bane 3.

1.Postkasse: 1 slalomstøtte med postkasse
(ponygames) 1 slalomstøtte med skål
1 avis med tape om eller brev af plast

2.Tag med: 2 store tønder
(Parkour 25) 1 bom
2 klodser eller sten
1 spand

3.Kryds: 2 bomme
(Parkour 3) 2 klodser eller sten

4.Bugsering: 2 støtter med bomholder eller krog
(Parkour 21) 1 dunk med 3-4 l vand og 3 m langt tov

5.Mølle: 1 mølle med fod
(Parkour 23) 1 stor tønde

6.Vadested: 5-6 vadesten
(ponygames)

7.Fisketur: 2 lave kegler
(ponygames) 1 net
1 skål eller balje
1 bold

8.Basket: En høj slalomstøtte med net
(ponygames) 1 kegle
1 bold

Action-Parkour Baneskitse 3.: Bedømmelse

Rytter	Hest	Tid	PG Post-kasse		P25 Tag med		P3 Kryds		P21 Bugsering		P23 Mølle		PG Vadested		PG Fisketur		PG Basket		I alt	Plac.	
			Straf sek	Nr 1	Straf sek	Nr 2	Straf sek	Nr 3	Straf sek	Nr 4	Straf sek	Nr 5	Straf sek	Nr 6	Straf sek	Nr 7	Straf sek	Nr 8			

Feltet "Strafsek." er til at notere fejl under ridtet f.eks. 5,5,5. I næste felt med forhindringens nummer skrives, hvor mange strafsekunder der er på forhindringen. I feltet "i alt" lægges tiden sammen med strafsekunderne på alle forhindringer