



Hindernis beschrijvingen

Patrouillerit

Inhoudsopgave

	Inhoudsopgave	2
	Algemeen	3
1	Ballen verzamelen	4
2	Bediening met hindernissen	5
3	Blok hengelen	6
4	EHBO	7
5	Hoefijzer verplaatsen	8
6	Houtblokken overbrengen	9
7	Kennisvraag paard	10
8	Kussen werpen	11
9	Kennisvraag buitenrijden	12
10	Mest ruimen	13
11	Rioolpijp	14
12	Ballen gooien	15
13	Skippybal slalom	16
14	Sleetje	17
15	Staven plaatsen	18
16	Voetbal in mand	19
17	Waterrace	20
18	Herinneringsoefening	21
19	Was ophangen	22
20	Frisbee gooien	23

Hindernisbeschrijvingen Patrouillerit

ALGEMEEN

De patrouillerit geschiedt in stap of draf. Patrouilleritten worden altijd in equipen van 2 combinaties gereden. Daar waar galop eventueel mogelijk is, wordt het aangegeven.

Men krijgt een stafkaart mee met een ingetekende route. Men is verplicht zich aan deze route te houden. Tijdens het rijden van deze route komt men posten tegen waar men een opdracht moet vervullen. Voor deze opdrachten is een maximale tijd vastgesteld.

De route wordt niet op tijd gereden.

Bij de opdrachten bij de posten zijn punten te verdienen. Iedereen kan na de prijsuitreiking zien welke punten men bij welke post gehaald heeft.

Voor iedere hindernis is tijdwaarneming verplicht alsmede een postnummer.

De opdrachten kunnen bestaan uit:

- vaardigheid/gehoorzaamheidsproeven
- behendigheidspoeven
- snelheidspoeven
- kennisvragen

De opdrachten worden beoordeeld in punten. Voor fouten krijgt men een strafpunt.

Diegene die de meeste punten hebben, heeft gewonnen. De klassering is per equipe.

Aan het eind van de rit staat een object waarvan men de inhoud of lengte moet raden. Bij een gelijke eindstand heeft diegene die het dichtst bij de juiste inhoud c.q. lengte zit gewonnen. Verder zijn er in deze opdracht geen punten te verdienen.

Voor de patrouillerit is het Nederlands reglement Patrouillerit van kracht. Deze staat beschreven bij de NHAHV.



1. Ballen verzamelen

Hoe te rijden

Het parcours is gescheiden door een afzetting. Er rijdt een ruiter aan de ene kant en een ruiter aan de andere kant van de afscheiding. De ruiters rijden individueel maar wel tegelijkertijd zo snel mogelijk naar een bak gevuld met tennisballen. Daaruit wordt een bal gepakt en zo snel mogelijk overgebracht naar de andere bak.

Doel

Zo gecontroleerd mogelijk en zo snel mogelijk de opdracht uitvoeren. (Snelheidsproef)

Fouten

- De bal onderweg laten vallen
- De bal naast de mand gooien
- De bal uit de mand laten stuiteren
- Omver rijden van het obstakel
- Ruwe inwerking

Beoordeling

- Voor deze oefening staat een maximale tijd van 4 minuten.
- Het aantal ballen in de mand = het aantal punten
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor grove inwerking/ruwheid wordt -3 strafpunten aftrek berekend

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigheden en opbouw

- 4 manden of kisten
- 50 tennisballen verdeeld over 2 manden/kisten
- de mand of kist met ballen moet hoog geplaatst worden
- afscheiding tussen de 2 velden d.m.v. balken of lint, hooggeplaatst

De manden staan 20 meter uit elkaar. De ruiter pakt een bal en brengt deze naar de lege mand.



2. Bediening met hindernissen

Hoe te rijden

De eerste ruiter van de equipe pakt een dienblad met objecten. De andere ruiter heeft een leeg dienblad. De eerste ruiter plaatst de objecten op het dienblad van de tweede ruiter. De tweede ruiter rijdt met het dienblad naar een obstakel en neemt deze. De eerste ruiter volgt hem. Aan het eind van het eerste obstakel ruilen de ruiters van dienblad en nemen het tweede obstakel. Aan het eind van het tweede obstakel pakt de tweede ruiter de objecten van het dienblad en plaatst deze op zijn lege dienblad. Daarna wordt het dienblad op de tafel geplaatst en stopt de tijd.

Doel

Proberen in een gecontroleerd tempo de hindernissen te overwinnen zonder de objecten te laten vallen of de hindernis te raken/missen. Beide combinaties moeten de hele oefening rijden. (Behendigheid, gehoorzaamheidsproef)

Fouten

- Het dienblad laten vallen
- Het object van het dienblad laten vallen
- Niet overgeven van het dienblad
- De hindernis aanraken terwijl dit niet moet
- De hindernis niet volledig nemen
- De hindernis overslaan

Beoordeling

- Voor deze hindernis staat een maximale tijd van 7 minuten
- Voor ieder genomen onderdeel krijgt men 5 punten, mits de objecten er op blijven staan, anders het aantal punten van de aantal objecten.
- Iedere fout is -1 strafpunt
- De hindernis niet volledig nemen is geen punten voor dat onderdeel
- De oefening overslaan is 0 punten
- Men kan de oefening zo vaak doen tot de tijd om is. Dan worden de punten bij elkaar opgeteld.

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigdheden en opbouw

- 2 dienbladen zonder opstaande rand en met gladde ondergrond (kan ook onderzijde dienblad zijn)
- 5 objecten, bv kunststof taartpunten, blokjes, schijven
- 2 simpele hindernissen bv slalom, brug, smalle doorgang, om een ton rijden
- 2 tafels of andere objecten waar de dienbladen op staan



3. Blok hengelen

Hoe te rijden

Beide ruiters hebben een stok met een haak. Er liggen 5 blokken met 2 ogen. Beide ruiters haken de stok in het oog van het blok en brengen deze zo snel mogelijk naar de overkant.

Doel

Zorgvuldig samenwerken met je equipemaatje en gecontroleerd het blok overbrengen (Behendigheidsoefening)

Fouten

- Een van de 2 ruiters haakt niet aan
- Het blok valt onderweg
- Een van de ruiters laat de stok los
- De hindernis overslaan

Beoordeling

- Voor deze hindernis staat een maximale tijd van 5 minuten
- Voor ieder overgebracht blok krijgt men 5 punten
- Voor ieder fout krijgt men -1 strafpunt.
- De hindernis overslaan is 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigdheden en opbouw

- 5 houtblokken met ieder 2 ogen
- Twee stokken met haak
- Een object waar de blokken op of in geplaatst moeten worden bij de finish



4. EHBO

Hoe te rijden

De equipe wordt bij de post geconfronteerd met een EHBO item. Er moet opgetreden worden. Men moet hardop zeggen aan welk letsel men denkt en wat men hier aan gaat doen.

Doel

Het verlenen van eerste hulp aan hen die deze behoeven. Het zorgen voor een veilige omgeving voor hulpverlener en slachtoffer. Het inschakelen van hulp. Alles in overleg en samenwerking met je equipemaatje. (kennisvragen, samenwerking)

Fouten

- Verkeerde diagnose
- Verkeerde handeling
- Vergeten 112 te waarschuwen indien nodig of vergeten hulp te bellen
- Geen handelingen
- Geen overleg/betrokkenheid equipemaatje

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 3 minuten
- Voor iedere goede handeling krijgt men 5 punten
- Voor een verkeerde handeling krijgt men -1 strafpunt
- De opdracht overslaan is 0 punten

Benodigheden en opbouw

- Er is een slachtoffer die een situatie simuleert en probeert de hulpverleners op een goed spoor te zetten
- Een veilige rustige omgeving, zodat het niet te veel publiek trekt



5. Hoefijzer verplaatsen

Hoe te rijden

De equipe krijgt een touw. Daarmee moet men een hoefijzer, die aan een stok hangt, overbrengen naar de overkant. Daar plaatsen ze het hoefijzer wederom op een stok. Het hoefijzer mag niet met de hand aangeraakt worden. De ruiters mogen alleen het touw gebruiken voor het overbrengen

Doel

Voor de oefening dient men goed met elkaar te overleggen en een strategie te bepalen. Het gaat erom dat men secuur en gecontroleerd de oefening uitvoert. (behendigheds-, snelheidsproef)

Fouten

- Hoefijzer valt
- Hoefijzer met hand aanraken
- Hoefijzer anders dan met touw overbrengen
- Touw loslaten
- Hindernis overslaan of vroegtijdig verlaten

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 5 minuten
- Voor ieder overgebracht hoefijzer krijgt men 5 punten
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- De opdracht overslaan is 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigheden en opbouw

- 4 Staanders met een stok ertussen
- Een dik rond touw van 5 meter lang
- 5 hoefijzers



6. Houtblokken overbrengen

Hoe te rijden

Het parcours wordt door een scheidingswand in tweeën verdeeld. Aan iedere zijde gaat één ruiter staan. Aan de ene zijde van de scheidingswand staat/hangt een mand met houtblokken, aan de andere zijde staat/hangt een lege mand. De ruiter die aan de zijde staat met de houtblokken rijdt zo snel mogelijk naar de mand met blokken. Hij haalt er een blok uit en rijdt zo snel mogelijk naar de scheidingswand waar zijn equipemaatje staat te wachten. Vervolgens wordt het blok overgegeven. De andere ruiter rijdt zo snel mogelijk naar de lege mand en gooit daar het houtblok in.

Doel

Het accent ligt op samenwerken, securiteit en snelheid. De ruiters moeten hierin een goede balans zien te vinden

Fouten

- Houtblok valt
- Houtblok wordt naast de mand gegooid
- De hindernis wordt halverwege verlaten
- Grove of ruwe inwerking op het paard
- Niet op eigen helft blijven
- Hindernis overgeslagen

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 3 minuten
- Voor ieder houtblok in de tweede mand krijgt men 5 punten
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor grove inwerking krijgt men -3 strafpunten
- De opdracht overslaan is 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigheden en opbouw

- Een scheidingswand van hindernismateriaal o.i.d.
- 2 manden of kisten
- 10 houtblokken

De manden worden 20 meter uit elkaar geplaatst. De mand met blokken moet op een hoogte geplaatst worden dat de ruiter erbij kan. De andere mand wordt op de grond geplaatst. Op een afstand van 10 meter van de manden wordt een scheidingswand geplaatst. De ruiters mogen niet voorbij of om de scheidingswand rijden.



7. Kennisvraag paard

Hoe te rijden

De ruiters krijgen een kennisvraag over het paard of de optoming. Dit kan bestaan uit het noemen van onderdelen van het paard of van het hoofdstel of zadel. Ook kunnen er vragen gesteld worden over de gesteldheid van het paard. Alle theorie komt uit het ruiterbewijs.

Doel

De ruiters worden getest op kennis van paard en optoming

Fouten

- Een vraag of onderdeel verkeerd beantwoorden
- De vraag niet weten
- De opdracht overslaan

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 3 minuten
- Voor ieder goed antwoord krijgt men 5 punten
- Voor het niet beantwoorden van de vraag 0 punten.

Benodigheden en opbouw

De antwoorden zijn op papier door de ruiters in te vullen.



8. Kussen werpen

Hoe te rijden

Het parcours wordt door een scheidingswand in tweeën verdeeld. Aan iedere zijde gaat één ruiter staan. De ene ruiter krijgt een kussen en gooi die over de afscheiding naar de andere ruiter. De andere ruiter vangt het kussen en gooit deze terug.

Doel

De ruiters moeten het kussen met beleid naar elkaar overgooien en hun paard blijven controleren

Fouten

- Het kussen laten vallen
- Het kussen niet over de scheidingswand gooien
- De ruiter verlaat het parcours
- Halverwege de opdracht staken
- Opdracht niet uitvoeren

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 5 minuten
- Iedere keer dat het kussen gevangen wordt krijgt men 5 punten
- Voor een fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor het niet uitvoeren van de oefening krijgt men 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigdheden en opbouw

- Een scheidingswand van balken of doek
- Een kussen



9. Kennisvraag buiten rijden

Hoe te rijden

De ruiters krijgen een kennisvraag over buiten rijden. Dit kan bestaan uit het noemen van gedragsregels, verkeersregels of vragen over giftige planten en dergelijke. Alle theorie komt uit het ruiterbewijs.

Doel

De ruiters worden getest op hun algemene kennis " buiten rijden"

Fouten

- Een vraag of onderdeel verkeerd beantwoorden
- De vraag niet weten
- De opdracht overslaan

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 3 minuten
- Voor ieder goed antwoord krijgt men 5 punten
- Voor het niet beantwoorden van de vraag krijgt men 0 punten

Benodigdheden en opbouw

De antwoorden zijn op papier door de ruiters in te vullen.



10. Mest ruimen

Hoe te rijden

Op het parcours liggen objecten, bv tennisballen, verspreid. De deelnemers krijgen ieder een mestboy. De deelnemers gaan, met het paard aan de hand, de "mest" op de mestboy doen. Als deze vol is wordt deze geleegd in een kruitwagen. Hierna wordt de kruitwagen geleegd in een daarvoor bestemde bak. Voor de achtergebleven ballen krijgt men strafpunten.

Doel

De ruiters moeten de oefening goed uitoefenen en tevens hun paard begeleiden. (Behendigheidsoefening)

Fouten

- De bal met de hand of voet in de mestboy doen
- Het paard niet begeleiden
- De kruitwagen niet legen
- Halverwege de opdracht staken
- Opdracht niet uitvoeren
- Achtergebleven ballen op het veld

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 3 minuten
- Voor iedere bal die aan het eind in de bak terecht komt krijgt men 1 punt.
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor het niet uitvoeren krijgt men 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigdheden en opbouw

- Een bak met ballen
- Twee mestboy's
- Een kruitwagen
- Een lege bak



11. Rioolpijp

Hoe te rijden

Op het parcours staat een rioolpijp. Een ruiter krijgt een handknipper de andere krijgt een visnet. De ruiter met de knijper rijdt naar een bak met tennisballen en haalt er met de knijper eentje uit. Dan rijdt hij naar de rioolpijp en doet de bal door middel van de knijper in de rioolpijp. De andere ruiter wacht tot de bal weer uit de pijp komt en vangt deze op met een netje. Met de bal in het net rijdt de ruiter naar een bak en doet de bal in een bak.

Doel

De ruiters moeten op elkaar letten zodat nummer 2 niet te laat is met opvangen.
(Behendigheidsoefening)

Fouten

- De bal laten vallen
- De bal niet met de knijper pakken
- De bal naast de bak laten vallen
- Halverwege de opdracht staken
- Opdracht niet uitvoeren

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 5 minuten
- Voor iedere bal van het netje in de bak krijgt men 5 punten
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor het niet uitvoeren krijgt men 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigdheden en opbouw

- Een bak met ballen
- Een rioolpijp op 1 meter hoogte die afloopt naar de tweede ruiter
- Een visnet
- Een lege bak



12. Ballen gooien

Hoe te rijden

Een deel van het parcours is afgezet met lint of balken. Achter het lint of de balken staan 5 lege objecten die ieder een waarde vertegenwoordigen. Bv, een emmer met 5, een emmer met 1, een emmer met 10 enz. Het object met de hoogste waarde staat het verste van de balk/lint. De ruiters rijden naar een mand waar bv tennisballen of andere makkelijk te gooien dingen in liggen. Ze pakken één bal of ander ding en rijden naar het afgezette gedeelte. Daar proberen ze het in één van de lege genummerde objecten te gooien.

Doel

De ruiters moeten op elkaar letten met rijden. Het komt eerst aan op snelheid en dan op precisie (Behendigheds- snelheidsoefening)

Fouten

- De bal laten vallen
- Meerdere ballen meenemen
- Lint/balk passeren
- Halverwege de opdracht staken
- Opdracht niet uitvoeren

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 5 minuten
- Voor iedere bal in het lege object die er in blijft zitten krijgt men het aantal punten wat op het object staat.
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor het niet uitvoeren krijgt men 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigheden en opbouw

- Een bak met ballen
- Vijf lege objecten met verschillende waarderingen
- Lint/balken
- Hoge tafel



13.Skippybal slalom

Hoe te rijden

In het parcours staan 6 pionnen opgesteld met tennisballen er boven op. Beide ruiters krijgen 2 touwen die in het midden aan elkaar zitten. Met de touwen tillen de ruiters tegelijkertijd de skippybal op en bewegen de skippybal zigzaggend door de slalom zonder dat deze valt of ballen er af stoot. De ruiters mogen de markering, zijnde de afstand tot de pionnen, niet passeren.

Doel

De ruiters werken samen, passen de snelheid aan en bewegen de skippybal gecontroleerd tussen de pionnen door (samenwerking, behendigheidspreef)

Fouten

- Bal van pion gooien
- Een pion overslaan
- Skippybal boven de pionnen tillen
- De skippybal laten vallen of de grond raken
- Het touw loslaten
- Opdracht niet uitvoeren
- Markering passeren

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 5 minuten
- Voor iedere gepasseerde pion krijgt men 5 punten
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor het niet uitvoeren krijgt men 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigheden en opbouw

- 6 Pionnen
- Een skippybal
- 2 touwen van 5 meter of 1 touw van 10 meter
- 6 tennisballen



14.Sleetje verplaatsen

Hoe te rijden

In het parcours staat een route opgesteld die gemarkeerd is. De ruiters krijgen alle twee een touw waar één sleetje aan vast zit. De ruiters trekken het sleetje tussen hun in de route door. Het is de bedoeling dat alleen het sleetje de route rijdt. De ruiters rijden links en rechts naast de route. Op de markeringen liggen tennisballen. Deze mag men er niet afrijden. Men kan de oefening net zo lang doen tot de tijd voorbij is.

Doel

De ruiters werken samen, passen de snelheid aan en bewegen de slee gecontroleerd tussen de markering door. (samenwerking, behendigheidsproof)

Fouten

- Paard loopt op de route
- Het touw loslaten
- Tennisbal valt van markering
- Opdracht niet uitvoeren

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 5 minuten
- Voor iedere markering die men links en rechts passeert krijgt men 5 punten
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor het niet uitvoeren krijgt men 0 punten .

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigheden en opbouw

- Een onderbroken markering van plastic borden, schotels o.i.d.
- Een slee of ander te slepen object
- 2 touwen van 5 meter
- Minimale afstand tussen de volgende markering is 5 meter. De route moet in bochten gelegd worden.



15. Staven plaatsen

Hoe te rijden

In het parcours staat een verticale plank met daaraan 6 zwemstaven. Op een afstand van 20 meter staan 2 horizontale planken met gaten op een hoogte van 1.30m, tegenover elkaar. Iedere plank heeft 3 gaten. De ruiters pakken een staaf van de plank en brengen die naar de horizontale planken. Vervolgens klemmen zij de staaf in een gat. Als de hindernis klaar is rijden de ruiters door de hindernis heen.

Doel

De ruiters werken samen en rijden op snelheid. Ze voeren de opdracht zo gecontroleerd mogelijk uit (samenwerking, vaardigheid- en snelheidsproef)

Fouten

- Val van staaf
- Omgooien hindernis
- Niet door de hindernis rijden
- Opdracht niet uitvoeren
- Ruw ingrijpen

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 3 minuten
- Voor iedere geplaatste staaf krijgt men 5 punten.
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor het door de hindernis rijden van de ruiter krijgt men per ruiter 5 punten
- Voor het niet uitvoeren van de oefening krijgt men 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigdheden en opbouw

- 6 zwemstaven
- 3 planken, 1 met 6 gaten en 2 met 3 gaten
- Staanders of palen waar de 2 planken aan vast gemaakt worden



16.Voetbal in mand

Hoe te rijden

In het parcours staat een tafel met een voetbal er op. De ruiters krijgen ieder een stopper. Met de stopper verplaatsen de ruiters de voetbal. De voetbal mag niet over de grond vervoerd worden. Via een paar hindernissen brengen de ruiters de voetbal naar de overzijde waar de voetbal in een mand gedaan wordt.

Doel

De ruiters werken samen, passen de snelheid aan en verplaatsen de bal gecontroleerd door de hindernis heen (samenwerking, behendigheidspreef)

Fouten

- Laten vallen van voetbal
- Het loslaten van een stopper
- Het niet of niet helemaal nemen van de hindernis
- Voetbal valt buiten de mand
- Opdracht niet uitvoeren

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 5 minuten
- Voor iedere overgebrachte bal krijgt men 5 punten
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor het niet uitvoeren van de oefening krijgt men 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigheden en opbouw

- 1 voetbal
- 2 ontstoppers
- 4 balken van 4 meter
- mand
- tafel

Van balken maakt men 2 doorgangen naast elkaar waar de ruiters door moeten rijden.



17. Waterrace

Hoe te rijden

In het parcours staan twee tafels met een lege beker er op. Ernaast staat een emmer met 10 liter water. Verderop tussen de 10 en 20 meter staat een lege emmer. De ruiters rijden ieder naar hun eigen tafel. Ze vullen de beker met water en rijden zo snel mogelijk met de gevulde beker naar de lege emmer. Daar gooien ze de inhoud van de bekens in en rijden dan weer zo snel mogelijk terug naar de tafel waar zich de oefening herhaald totdat de maximale tijd bereikt is.

Doel

De ruiters werken samen, rijden op snelheid aan en verplaatsen de beker met water gecontroleerd naar de overzijde (samenwerking, snelheid- en behendigheidspreef)

Fouten

- Laten vallen van de beker
- Het omgooien van de emmer
- Opdracht niet uitvoeren
- Grove of ruwe inwerking

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 3 minuten
- Voor iedere deciliter krijgt men 2 punten
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor het niet uitvoeren van de oefening krijgt men 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigdheden en opbouw

- 2 tafels of hooggeplaatst plat object (ton, boomstronk o.i.d)
- 2 bekens van gelijke inhoud
- 2 emmers met 10 liter water
- 1 lege emmer
- Reserve jerrycan met water



18. Herinneringsoefening

Hoe te rijden

Tijdens de patrouillerit, tussen de posten in worden opvallende objecten geplaatst. Vooraf aan de rit wordt hier niets over gezegd. Bij de finish wordt er aan de ruiters gevraagd of ze tijdens de rit bijzondere dingen gezien hebben.

Doel

De ruiters worden getest op hun observatievermogen (samenwerking, observatie)

Fouten

- Fout antwoord
- Geen antwoord

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 3 minuten
- Voor ieder goed benoemd object krijgt men 5 punten
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor het niet uitvoeren van de oefening krijgt men 0 punten

Benodigheden en opbouw

- Diverse objecten die men in de route kan plaatsen. Gedacht wordt aan:
 - Een opvallend gekleurde fiets
 - Ballonnen aan een touwtje bij een boom
 - Een bierflesje aan een touw aan een tak gebonden
 - Een oranje pion aan een touwtje
 - Een verkleed persoon in het bos
- Enz, enz



19. Was ophangen

Hoe te rijden

In het parcours staat een mand met wasgoed en een bak met knijpers. Op een afstand van 10 of 20 meter hangt een waslijn van ongeveer 7,5 meter. De ruiters rijden individueel naar de wasmand en pakken één stuk wasgoed en één knijper. Dan rijdt de ruiter naar de waslijn en hangt het stuk wasgoed aan de waslijn.

Doel

De ruiters rijden individueel en op snelheid. Zij nemen wel de veiligheid in acht. (samenwerking, snelheid- en behendigheidsproef)

Fouten

- Laten vallen van het stuk wasgoed of knijper
- Het stuk wasgoed niet met de knijper aan de lijn bevestigen
- Meerdere stukken was of meerdere knijpers meenemen
- Opdracht niet uitvoeren
- Grove of ruwe inwerking

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men 3 minuten
- Voor een goed opgehangen stuk wasgoed krijgt men 5 punt
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor ieder extra meegenomen stuk wasgoed of knijper -1 strafpunt
- Voor het niet uitvoeren van de oefening krijgt men 0 punten

De oefening kan net zo lang doorgaan tot de tijd om is.

Benodigheden en opbouw

- Een mand met 30 stuks wasgoed op anderhalve meter hoogte geplaatst
- Een bak met 30 knijpers op anderhalve meter hoogte geplaatst
- Een waslijn van ongeveer 7,5 meter lengte
- 2 objecten waar de waslijn op een hoogte van 2 tot 2,5 meter aan opgehangen wordt

20. Frisbee gooien

Hoe te rijden

Een deel van het parcours is afgezet met lint of balken. Achter het lint of de balken ligt een kleed op de grond met cirkels die een bepaalde punten vertegenwoordigen. De kleinste cirkel heeft de hoogste waarde. De frisbees liggen op een centraal punt en de ruiters dienen telkens één frisbee op te halen en te rijden naar het afgezette gedeelte om de frisbee op het kleed te gooien. Er staat geen tijd voor, maar wel een maximum aan frisbees.

Doel

Het komt aan op precisie en controle.

Fouten

- De frisbee laten vallen
- Meerdere frisbees meenemen
- Lint/balk passeren
- Halverwege de opdracht staken
- Opdracht niet uitvoeren

Beoordeling

- Voor deze opdracht krijgt men vijf frisbees
- Voor iedere in een cirkel gegooide frisbee krijgt men de daarin vermelde punten. Indien een frisbee op twee cirkels valt, bepaald de grootste helft van de frisbee het aantal punten dat men krijgt. Dit ter beoordeling van de jury
- Voor iedere fout krijgt men -1 strafpunt
- Voor het niet uitvoeren van de oefening krijgt men 0 punten

Benodigheden en opbouw

- Kleed met cirkels met daarin punten
- Vijf frisbees
- Lint/balken