



## 75 Freizeitreiterrittigkeitsprüfung

### Aufgabe III B

- A-X Einreiten im Arbeitstrab  
X Halten, Grüßen  
X im Arbeitstempo antraben  
C linke Hand (ganze Bahn)  
E-X 1/2 Volte links (10 m)  
X-B 1/2 Volte rechts (10 m)  
A Mittelschritt  
K-B durch die halbe Bahn wechseln  
C im Arbeitstempo links angaloppieren (ganze Bahn, 1/2 x herum)  
F-X-H durch die ganze Bahn wechseln mit Galoppwechsel über Arbeitstrab zwischen X und H  
B-E-B auf dem Mittelzirkel geritten (1 x herum)  
B Arbeitstrab, ganze Bahn  
A auf die Mittellinie abwenden  
X Halten, 3 bis 5 Tritte Rückwärtsrichten, daraus im Mittelschritt anreiten  
G Halten, Grüßen  
Im Mittelschritt am langen Zügel die Bahn verlassen.

## 76 Freizeitreitergehorsamsprüfung – Stufe III

### Aufgaben

- Podest: Von einem Podest von rechts aufsteigen.  
Brücke: Im Schritt auf die Brücke reiten, auf der Brücke Halten und 3 Sekunden Stillstehen, die Brücke vorwärts verlassen, wenden und im Schritt die Brücke überqueren  
Luftballon transportieren: Den Luftballon nehmen und durch eine Flutterbandgasse im Schritt transportieren.  
Phantasiesprung: An der Markierung im Handgalopp angaloppieren und einen Phantasiesprung überwinden, bis zur Markierung weitergaloppieren;  
Hufeisen werfen: Innerhalb einer Markierung Halten und Stillstehen, dabei und eine vorgegebene Anzahl an Hufeisen in einen Reifen werfen.  
Stangen L (rückwärts): Rückwärtsrichten, in das Stangen-L einfädeln und das L rückwärts durchreiten.  
Schirm mit Zauberwürfel: Das Hindernis innerhalb der Markierung abreiten, nach etwa 3/4 der Volte halten. Den Zauberwürfel hochnehmen und durch eine 1/4 Drehung lösen, den Richtern präsentieren und wieder zurücklegen. Danach innerhalb der Markierung das Hindernis verlassen.  
Seitwärtsstange: seitwärts treten mit der Stange zwischen Vorder- und Hinterhufen, Richtung beliebig  
Zwischen den Hindernissen ist die vorgegebene Gangart Trab.

## 78 Freizeitreitergehorsamsprüfung (geführt) – Stufe I

### Aufgaben

- Flattervorhang: Im Schritt den Flattervorhang unterqueren  
Brücke: Im Schritt die Brücke überqueren  
Gespenstergasse mit Dach: Das Pferd im Schritt durch die Gasse führen  
Phantasiesprung: einen Phantasiesprung überwinden  
Hufeisen werfen: Halten und Stillstehen, dabei eine vorgegebene Anzahl an Hufeisen in einen Reifen werfen.  
Gasse (rückwärts): In Gasse rückwärts einfädeln und durch die Gasse rückwärtsrichten.  
Schirm mit Zauberwürfel: Das Hindernis innerhalb der Markierung abführen, nach etwa 3/4 der Volte halten. Den Zauberwürfel hochnehmen und durch eine 1/4 Drehung lösen, den Richtern präsentieren und wieder zurücklegen. Danach innerhalb der Markierung das Hindernis verlassen.  
Balance-Balken: Über einen Balken balancieren und dabei einen Löffel mit Ei transportieren