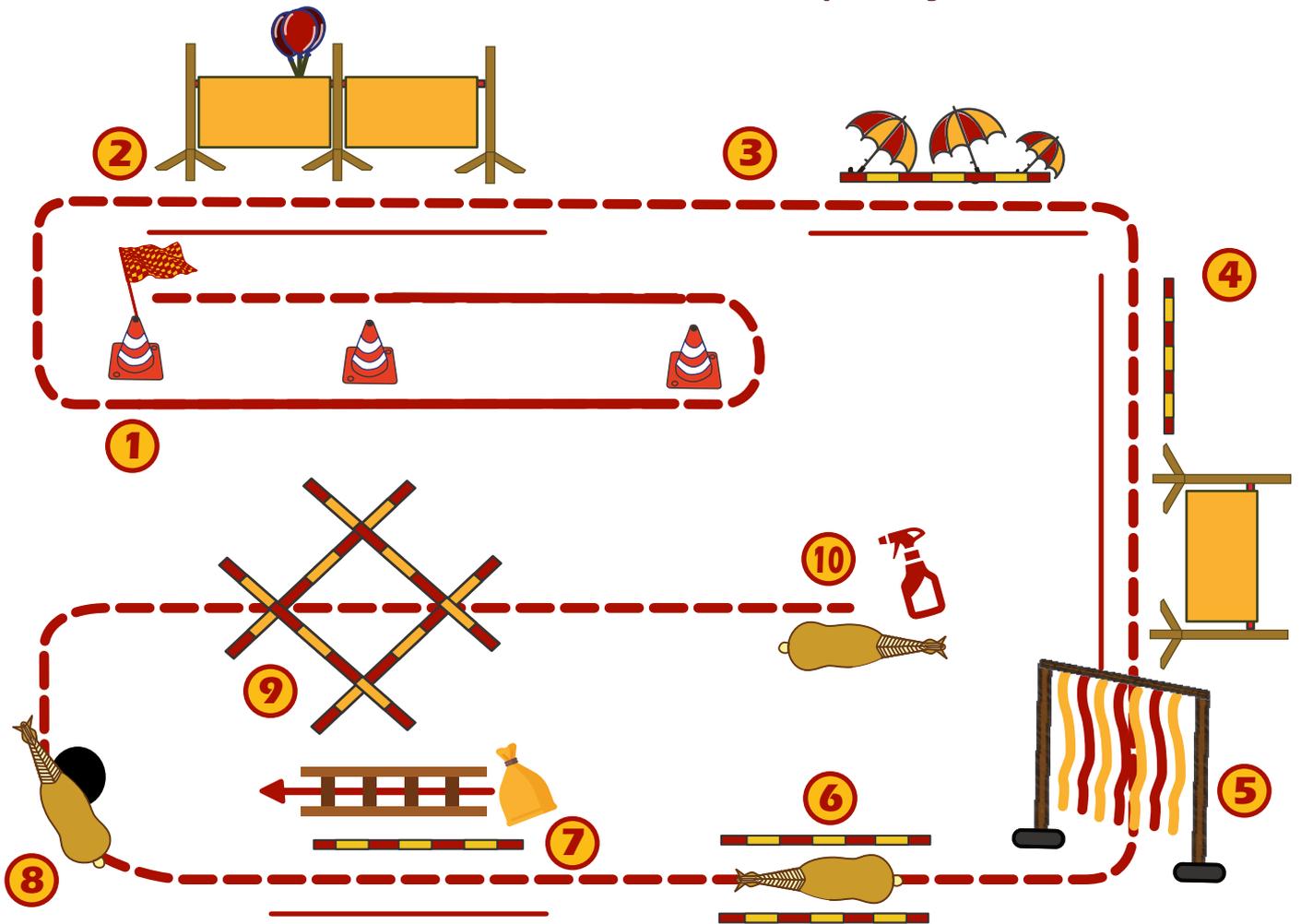


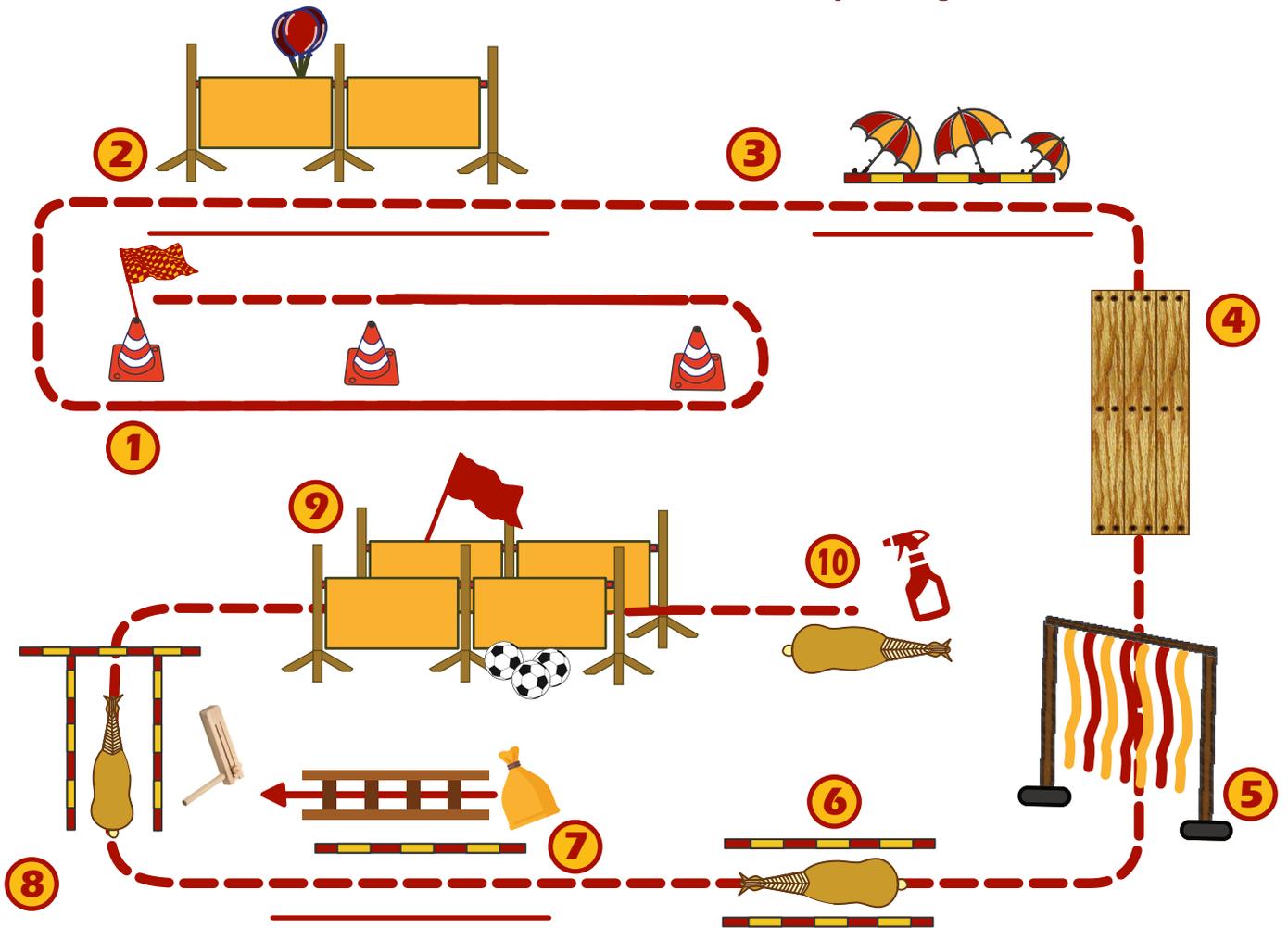
## WB01 - Geführte Gelassenheitsprüfung



- ① Vorstellen an der Hand, im Schritt losgehen und an der Pylone antraben vor der Wendung durchparieren und nach Wendung bis zum Richter vortrabem
- ② Aufsteigende Luftballons hinter Hecke
- ③ Regenschirm
- ④ Windplane
- ⑤ Flatterbandvorhang
- ⑥ Rückwärtsrichten
- ⑦ Rappelsack
- ⑧ Huf wässern
- ⑨ Stangenkreuz
- ⑩ Sprühflasche

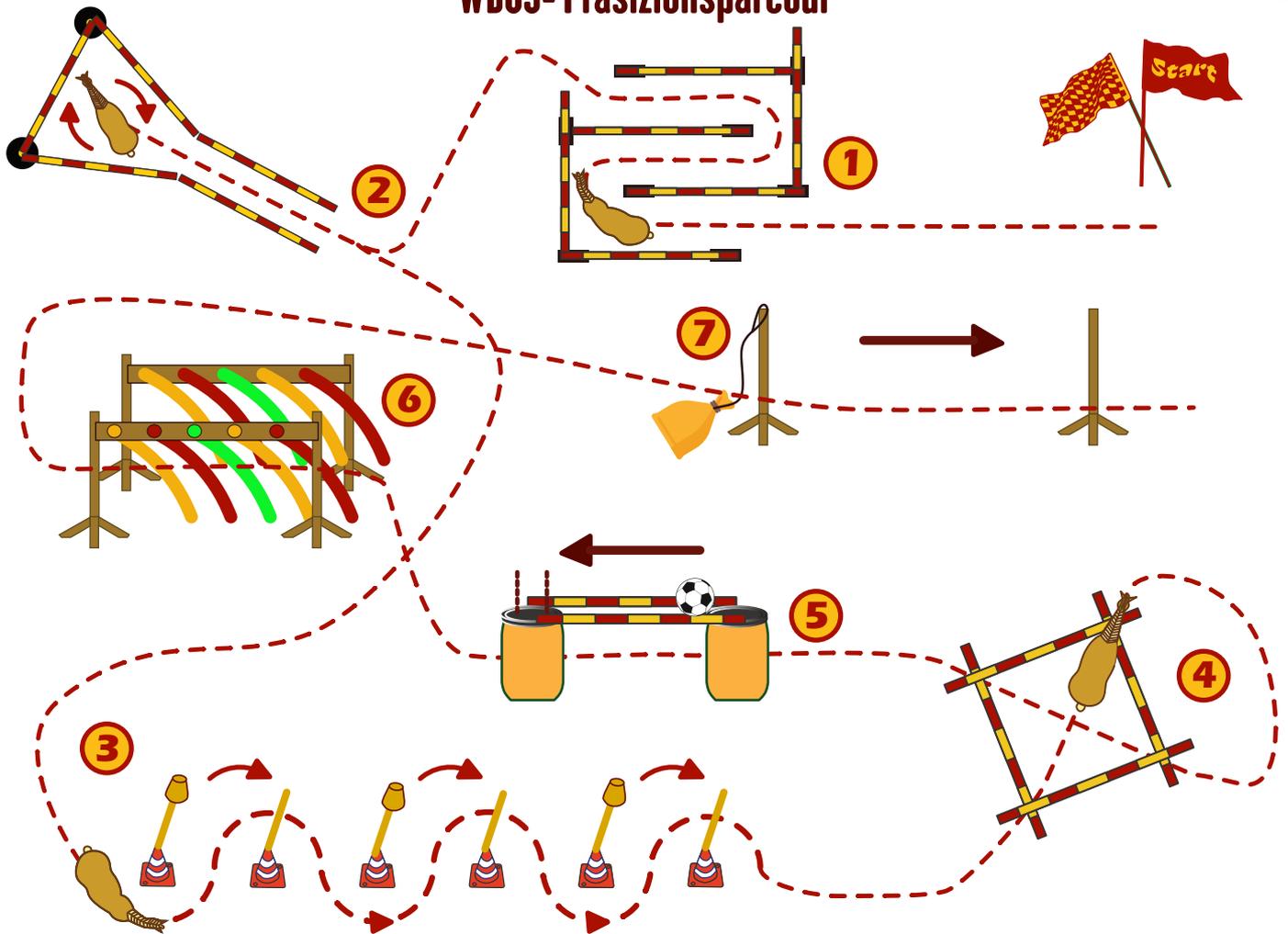


## WBO2 - Gerittene Gelassenheitsprüfung



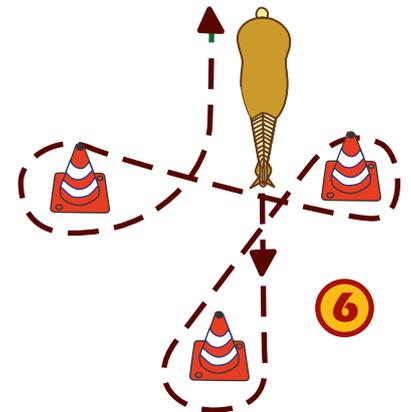
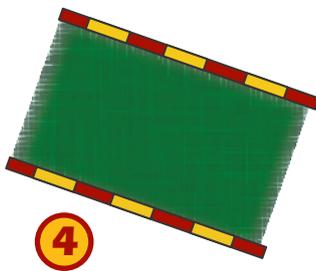
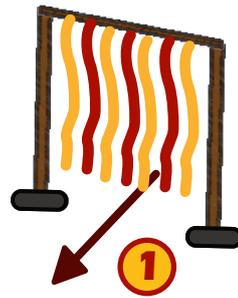
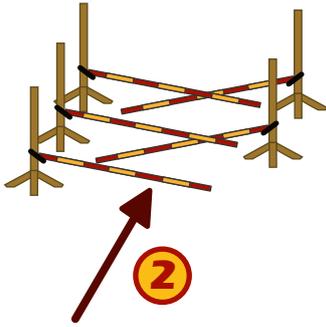
- 1 Vorstellen an der Hand, im Schritt losgehen und an der Pylone antraben vor der Wendung durchparieren und nach Wendung bis zum Richter vortrabem
- 2 Aufsteigende Luftballons hinter Hecke
- 3 Regenschirm
- 4 Brücke
- 5 Flatterbandvorhang
- 6 Rückwärtsrichten
- 7 Rappelsack
- 8 Ratsche
- 9 Hof-Eintritt
- 10 Sprühflasche

## WB03- Präzisionsparcour



- 1** Labyrinth durchreiten, ohne die Stangen zu verschieben oder die Stangen zu übertreten.
- 2** Vorwärts in Wendehammer hineinreiten, beliebig aber kontrolliert wenden, vorwärts wieder herausreiten
- 3** Während des Slalom reiten, Becher vom Stab greifen und am nächsten Stab wieder überstülpen
- 4** Kreuzen, im Schritt diagonal über die Stangen treten, nach rechts abwenden und in die Querrichtung erneut über das Kreuz treten
- 5** Ball wird von einem Ende des Stangenpaares vom Pferd aus mit der Hand zum anderen Ende der Stangen gerollt und muss im markierten Bereich oberhalb der zweiten Tonne liegen bleiben
- 6** Durch Poolnudel-Gasse reiten
- 7** Abschleppseil aufnehmen, den Klappersack die vorgegebene Strecke in beliebiger Gangart ziehen, Dabei die Zügel in einer Hand halten und das Seil am Ende der Strecke wieder einhängen

## WBO4 - Aktionsparcour

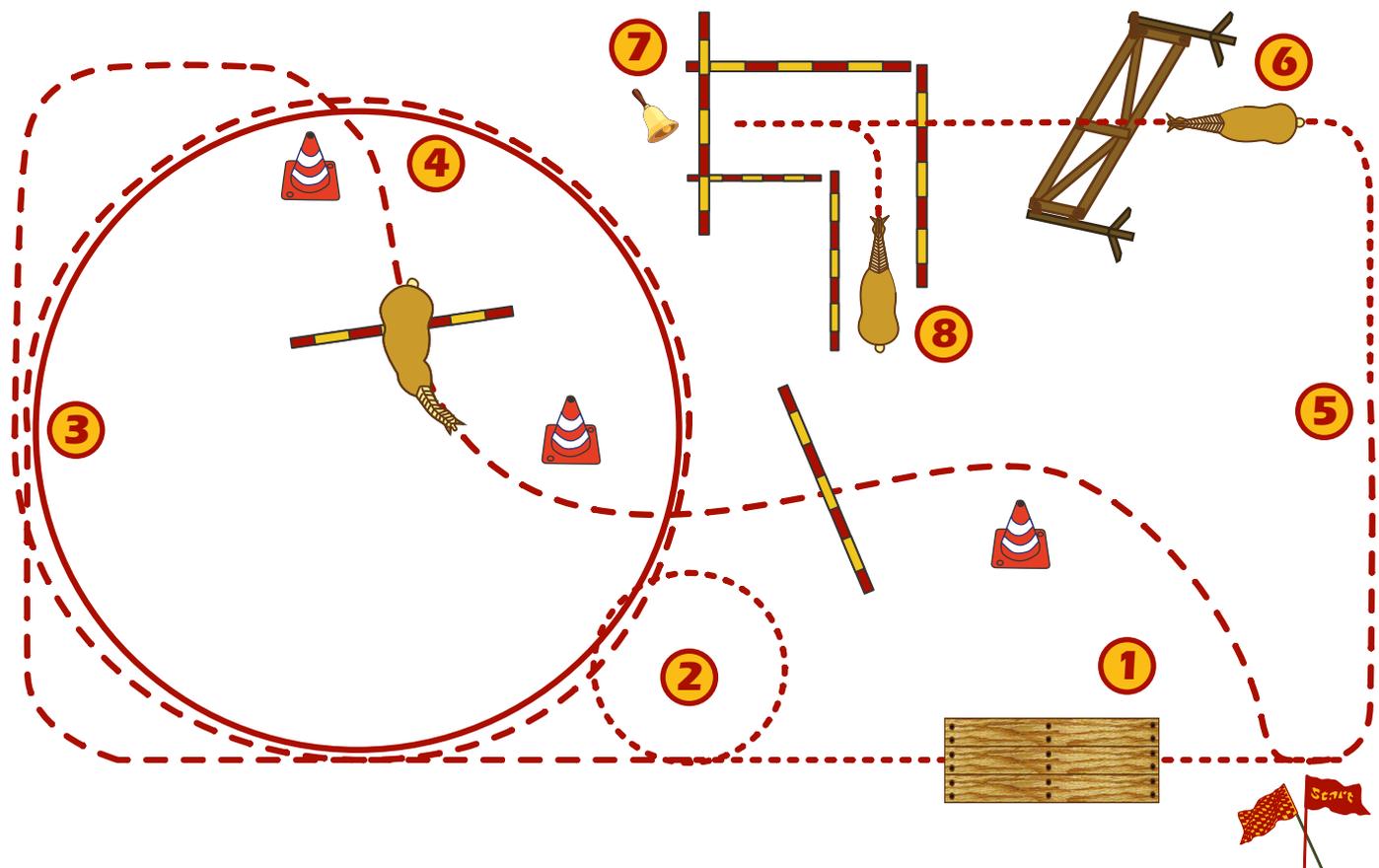


Der Parcours wird in einer vorgegebenen Zeit absolviert, die Reihenfolge der Hindernisse kann freigestellt werden. Je Aufgabe kann max. 2x geritten werden, jedoch nicht direkt 2x hintereinander.

- 1** Flatterbandtor (20Pkt): Durchreiten des Flatterbandtors, die Gangart kann freigestellt werden
- 2** Querschlag (100Pkt): Gleichmäßiges durchreiten der 5 Trabstangen, ohne die Stangen abzuwerfen
- 3** Umsetzen (50Pkt): Zwischen die Tonnen reiten und den Eimer von einer auf die andere Tonne umsetzen, Abstand: 1,50m
- 4** Plane (30Pkt): Plane der Länge nach überqueren, die Gangart kann freigestellt werden, Abstand: 1m
- 5** Hohle Gasse (90Pkt): Tonnen Gasse durchreiten ohne das Seismographen-Bälle runterfallen, Abstand: 80cm
- 6** „3 Barells“ (70Pkt): Die Pylonen in der vorgegebenen Richtung und Reihenfolge umreiten.
- 7** JOKER - Wippe (150Pkt): Der Joker kann erst nach dem einmaligen durchreiten des Parcours probiert werden, er muss aber nicht absolviert werden. Wenn der Joker nicht geschafft wird, werden die Punkte abgezogen.



## WB05 - "Falling Leaves"-Trail



- 1** Im Schritt anreiten und über die Brücke reiten
- 2** Mitte der langen Seite ein Volte und daraus antraben
- 3** Bei C auf den Zirkel reiten, bei X angallopieren und einmal um den Zirkel und bei X wieder in den Trab durchparieren
- 4** Bei C ganze Bahn und Schlangenlinien über die Trabstangen
- 5** Bei A durchparieren zum Schritt
- 6** Das Tor öffnen, durchreiten und wieder verschließen
- 7** Über die Stangen in das Stangen-L Reiten, Glocke am Ende läuten
- 8** Rückwärts um die Ecke des Stangen-L richten und halten, grüßen

