

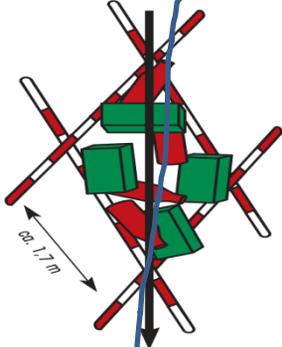
WB 3: GHP TRAIL

Richterwagen

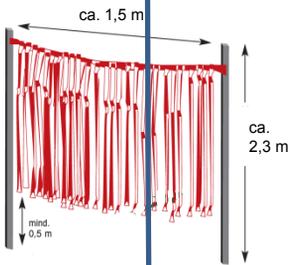
— geritten

- - - geführt

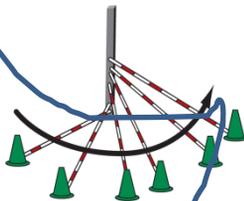
Hindernis 1:
Knackpunkt
(Innenmass ca. 180 cm)



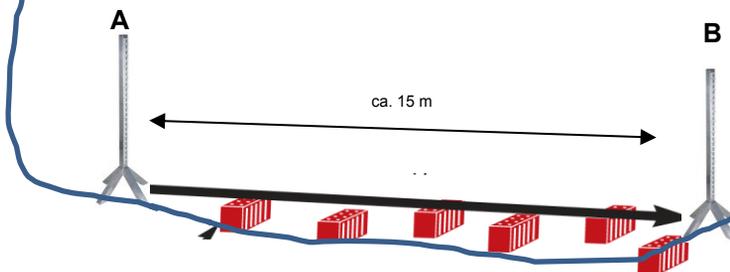
Hindernis 2:
Flattervorhang



Hindernis 3:
Stangenfächer



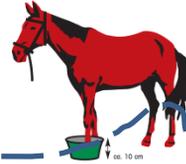
Hindernis 4:
Rappelsack



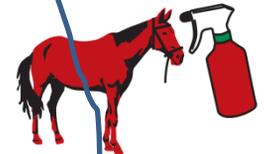
Ziel

Start

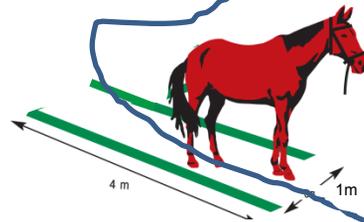
Hindernis 8: Huf wässern



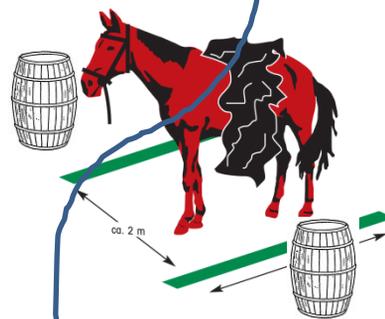
Hindernis 7:
Sprühflasche



Hindernis 6:
Rückwärtsrichten „L“



Hindernis 5:
Plane über Pferd



WB 3: GHP TRAIL Ammerbuch

- Hindernis 1:** Knackpunkt (geritten). Stangenkaree 3,5 x 3,5 m (Innenmaß ca. 180 cm), gefüllt mit leeren PET-Flaschen und Tetrapacks
- Hindernis 2:** Flattervorhang (ca. 150 cm breit; > 230 cm hoch)
- Hindernis 3:** Stangenfächer (5 Stangen mit Außenpylonen, Abstand zwischen 80 und 120 cm)
- Hindernis 4:** Rappelsack geritten, Bei A aufnehmen und Strick bei B wieder ablegen. Einige Knochensteine, über die der Rappelsack gezogen werden muss, erschweren die Aufgabe (Länge ca. 15 m)
- Hindernis 5:** Plane über Pferd. Reiter nimmt von links auf der Tonne liegend eine kleine Plastikplane (Duschvorhang) die er vor dem Sattel nach rechts durchreichen und auf der zweiten Tonne ablegen muss (Abstand Tonnen ca. 2 m)
- Hindernis 6:** Rückwärts durch die Stangen, Breite 100 cm, Länge 4 m
- Hindernis 7:** Sprühflasche. Ein Helfer sprüht dem Pferd jeweils 1x auf die linke Schulter. Danach sitzt der Reiter ab und spritzt dann mit der Flasche 1x auf die Brust des Pferdes.
- Hindernis 8:** Huf wässern. Einer der beiden Vorderhufe muss in einen wassergefüllten Eimer gestellt werden. Der Reiter sitzt ab, nimmt die Zügel vom Hals und stellt den Huf in den Eimer. Das Pferd muss 10 Sek. unbeweglich stehen bleiben
- Modus:** Für jede Aufgabe bekommt der Reiter eine Wertnote für „Gehorsam und Harmonie“. Es werden Noten von 0 - 10 vergeben. (Dabei wird nur der „Gehorsam des Pferdes und die Harmonie zwischen Reiter und Pferd“ bewertet. „Verweigern“ geht in diese Wertnote ein.) Diese Noten werden addiert. Von der Gesamtwertnotenzahl werden folgende Fehlerpunkte abgezogen: Fehler: 3 Punkte (höchstens ein Fehler an einer Aufgabe wird angerechnet, egal wie viele Fehler gemacht werden oder Stangen fallen); Auslassen 6 Punkte