

Prüfung 1: Showmanship and difficulties

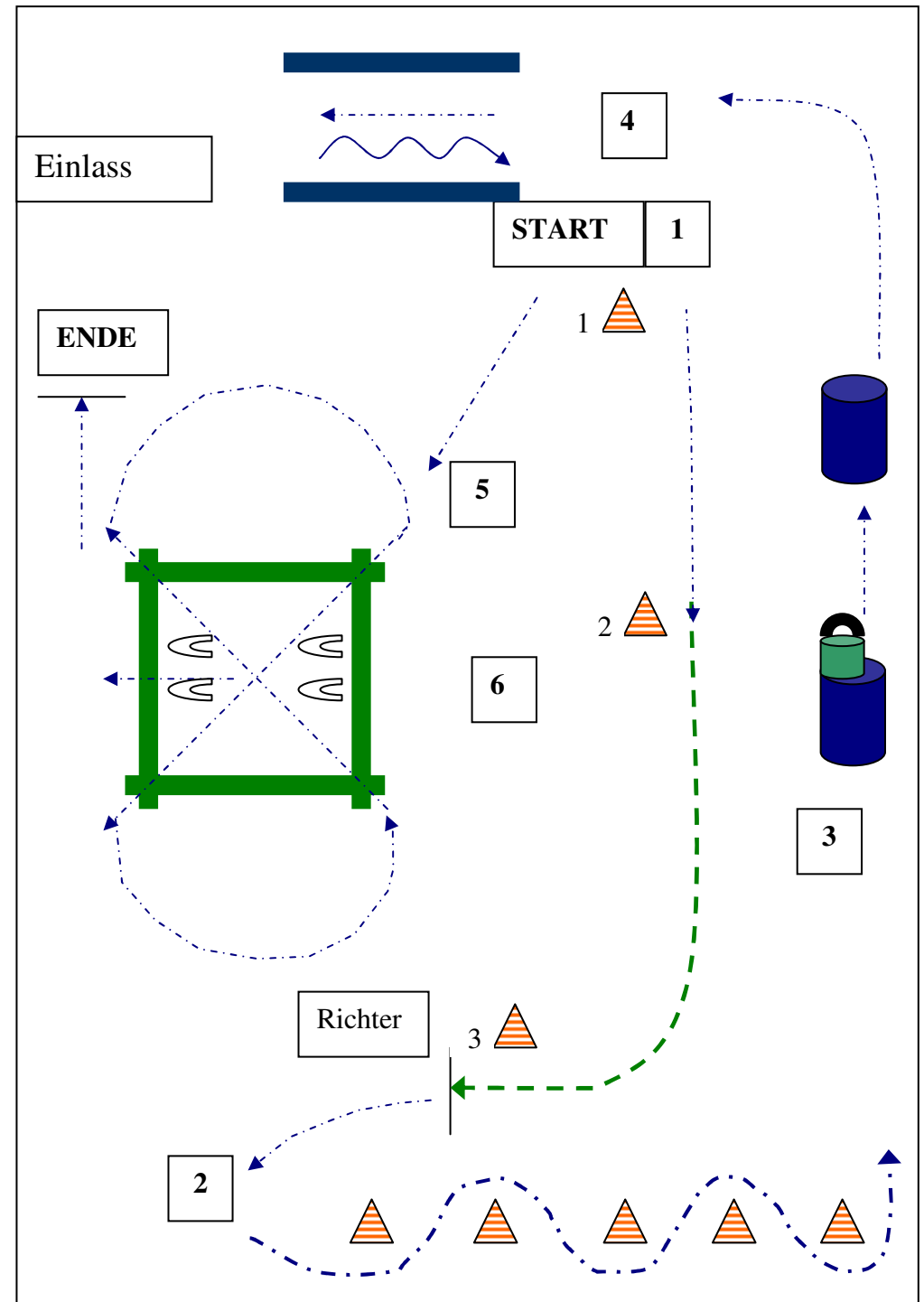
G'sehn und g'sehn wern

Erlaubte Hilfsmittel: Halfter, Seil bzw. Führstrick oder Führkette, Gerte

Das Pferd kann ab der 2. Pylone von links oder rechts geführt werden, die Seite darf während der Prüfung nicht mehr gewechselt werden. Das Pferd darf während der Prüfung nicht mit der Hand berührt werden, die Gerte darf nur leicht touchieren.

- 1 Aufstellung links von der 1. Pylone (Pferd wird von links geführt), im Schritt bis zur 2. Pylone, dann traben bis zur 3. Pylone. Anhalten und Aufstellung zur Inspektion durch den Richter. Dort kann die Gerte aufgenommen werden.
- 2 Rappelsack im Slalom durch Pylonen hinterher ziehen
- 3 Futtereimer von einer Tonne zur nächsten mitnehmen
- 4 Durch zwei Stangen vorwärts hinein führen – rückwärts hinaus führen.
- 5 Eine Acht über die Ecken des Stangenquadrates führen
- 6 Pferd im Stangenquadrat stehen lassen, Seil oder Führstrick auf den Boden legen, alle vier Hufe aufheben, aus dem Viereck führen.

anhalten ———|
 Schritt - - - - -
 Trab - - - - -








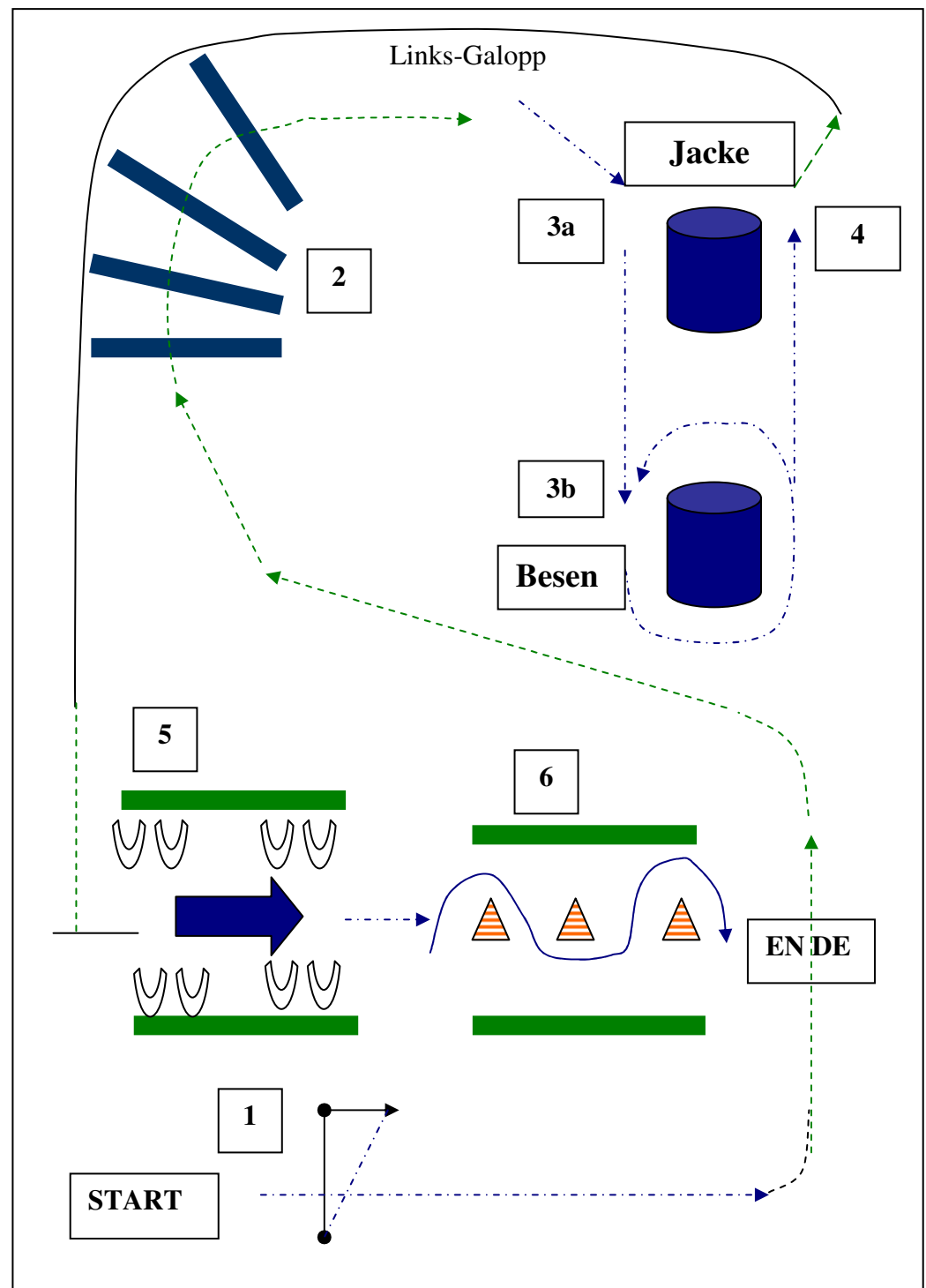
Zuschauer

Prüfung 2: Trail and more

„Do geht's ja zua auf da Wies'n“

- 1 *Da Eingang zur Wies'n*
„Longentor“ vorwärts
- 2 *Leider scho die ersten Bierleichen überquern*
Trab-Fächer
- 3a) *Des G'wand muas stimma*
Jacke anziehen
- 3b) *Karusell fahr'n is a Freid*
Mit dem Besen einmal um die Tonne reiten
(Besenende auf der Tonne)
- 4 *Im Zelt is 'etzt scho richtig hoas*
Jacke ausziehen
- 5 *Voll is es, vorwärts geht nix mehr*
Seitwärts
- 6 *Auf Schleichweng geht's nach haus - dann is's aus*
Rückwärts

Schritt	
Trab	
Galopp	
Anhalten	
Rückwärts	



Zuschauer

Prüfung 3: Horsemanship/ Dressage in Style „A bisserl flanier´n geht oiwei“

- A Im Schritt Länge der Bahn
- B Hinterhandwendung 180 ° links, danach antraben
- C vom Mittelpunkt aus eine große Linksvolte
- D vom Mittelpunkt aus eine große Rechtsvolte
Länge der Bahn
- E in der Ecke rechts angaloppieren, Zirkel
- F großer Zirkel (ca. 1 ½ mal)
- G einfacher Galoppwechsel (Schritt oder Trab)
- H großer Zirkel (ca. 1 ½ mal)
- I Mitte der kurzen Seite Trab
- J ganze Bahn, Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie
- K Durchparieren zum Halten, flüssiges und gerades Rückwärtsrichten bis zum Mittelpunkt

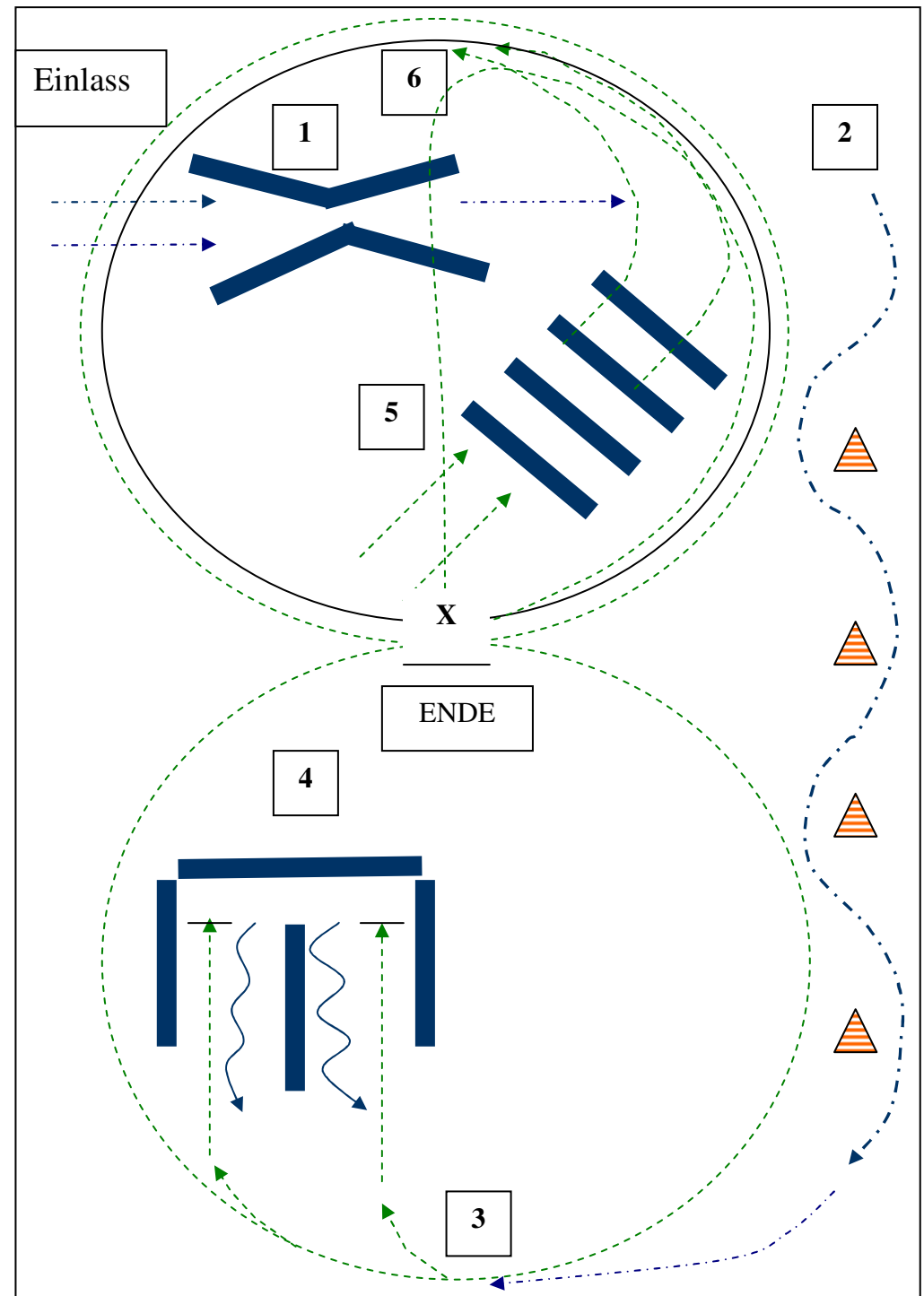
Figur Acht

Prüfung 4: Together it's better / Z'am grutscht weard

Es treten zwei Reiter zusammen an:

- 1 Im Schritt einen Engpass bewältigen
- 2 Slalom im Schritt, links von der Pylone beginnen
- 3 Mitte der kurzen Seite antraben, eine Zirkelacht reiten (re-li-re)
- 4 Im Trab hineinreiten, durchparieren und halten, rückwärtsrichten
- 5 Im Trab über die Stangen
- 6 Mitte der kurzen Seite links angaloppieren , 1 ½ Zirkel, bei X Trab, Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie, bei X halten und grüßen

Schritt	-----
Trab	- - - - -
Galopp	_____
Anhalten rückwärts	_____ ~~~~~



Zuschauer

Prüfung 5: Wies'n jump and fun Race

„Jetzt wiads rassig“

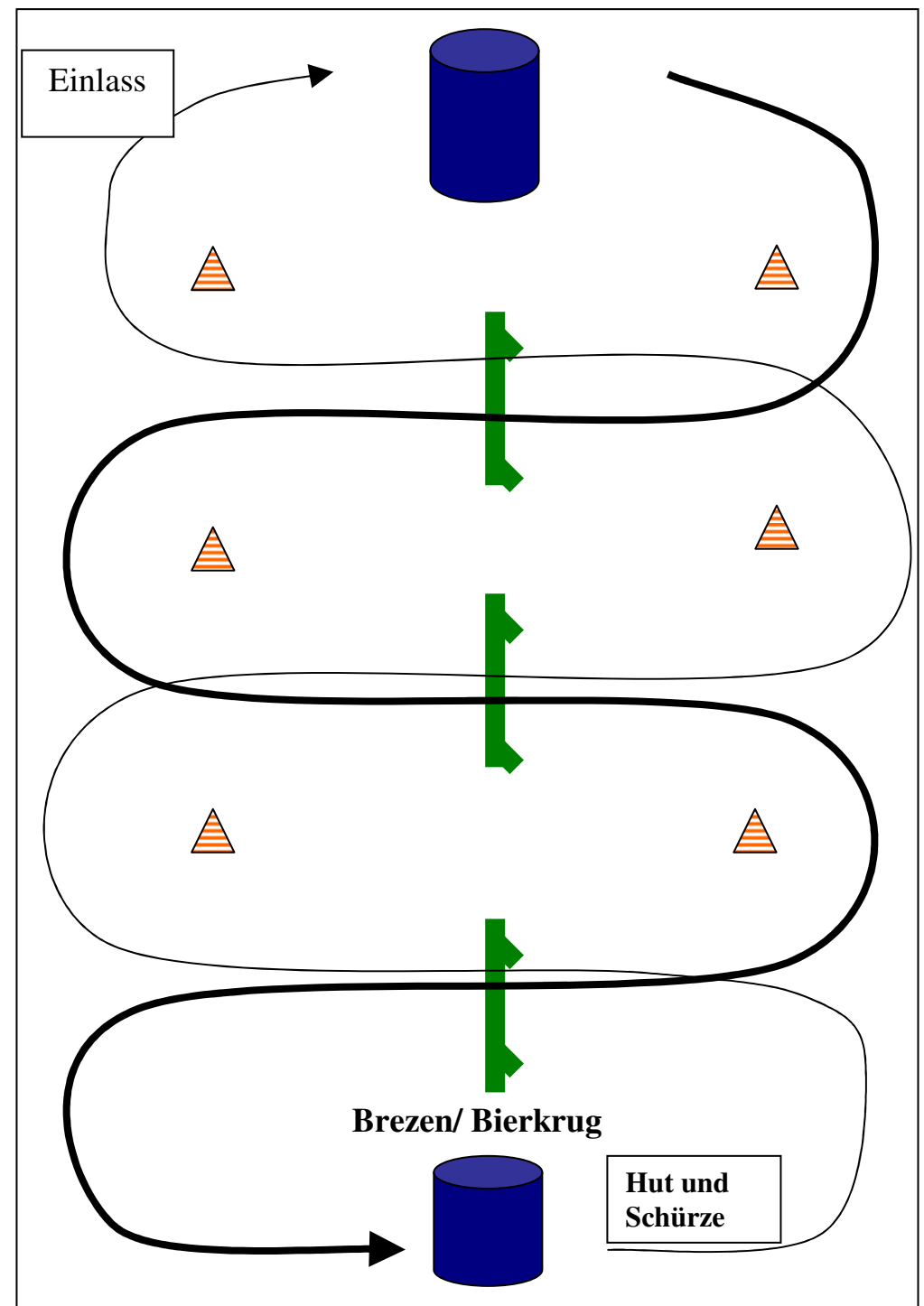
1 Reiter

1 Fußgänger mit Trachtenhut und Dirndlschürze

- Die Reitrichtung ist für Reiter und Fußgänger beliebig, es müssen allerdings alle Sprünge und Pylonen in der richtigen Reihenfolge absolviert werden.
- Der Reiter nimmt von der ersten Tonne zwei Brezen in die Hände und bewältigt drei Sprünge (Cavalettihöhe). Dabei müssen die Pylonen umritten werden.
- Dann wird eine der Brezen auf die obere Tonne abgelegt und in entgegengesetzter Richtung über die drei Sprünge zurück geritten.
- In der Zwischenzeit zieht der Fußgänger Hut und Schürze an.
- Der Reiter legt die zweite Breze wieder auf der Tonne ab.
- Wenn der Reiter die zweite Breze wieder auf der Tonne abgelegt hat legt der Fußgänger mit dem Bierkrug den gleichen Weg über die Sprünge zurück, nimmt die oben abgelegte Breze, legt diese auf den Maßkrug und bringt ihn auf dem entgegengesetzten Weg wieder zurück.
- Verliert der Reiter die Brezen oder der Fußgänger Hut, Breze oder Bierkrug, müssen diese erst wieder korrekt aufgenommen werden, bevor der Weg fortgesetzt werden kann.
Für Fehler gibt es Strafsekunden.

Der Reiter hat an jedem Hindernis drei Versuche.

Umwerfen einer Pylone oder Abwerfen einer Stange wird mit Strafsekunden belegt. Auslassen von Pylonen oder Sprüngen führt zu einer 0-Wertung. Das Paar mit der schnellsten Gesamtzeit gewinnt.



Zuschauer

