***1.Tor***

*öffnen, durchreiten, schließen möglichst ohne loslassen.*

***2.Stangen U***

*vorwärts Einreiten dann seitwärts und rückwärts Ausreiten.*

***3.Slalom***

*im Trab/Tölt in Schlangenlinie um die Pylonen hin und zurück.*

***4.Nudelgasse***

*möglichst ohne Zögern durchreiten im Schritt.*

***5.Wippe***

*möglichst ohne Zögern überqueren.*

*Ein Vor- und Zurückwippen am Scheitelpunkt gibt eine höhere Wertnote.*

***6.Regenschirm***

*von Tonne 1 aufnehmen, öffnen und einhändig im Slalom zur*

*3. Tonne reiten. Schirm schließen auf Tonne ablegen.*

***7.Glocke***

*läuten*

*Die Aufgabe gilt als begonnen, wenn Reiter oder Pferd direkten Kontakt zum Aufgabengegenstand haben bzw. diesen gezielt anreiten. Jede Aufgabe darf maximal 3x angeritten werden, danach gilt diese Aufgabe als nicht erfüllt. Eine grundsätzlich erfüllte Aufgabe darf nicht noch einmal zur Notenverbesserung angeritten werden. Die Entscheidung über die Zulässigkeit eines weiteren Versuchs obliegt den Richtern. Der Reiter hat die Möglichkeit auch ohne einen Versuch Aufgaben auszulassen, was automatisch zu einer Wertnote 0 für diese Aufgabe führt.*

***Richter1:***

***1.Tor/ 2.StangenU/ 3.Slalom vorwärts***

***Richter 2: seitwärts***

***4.Nudelgasse/ 5.Wippe rückwärts***

***Richter 3: Trab***

***6,Regenschirm /7.Glocke***