

Geländeparcours Speed Klasse S

Start

- Wendemarke rechts
- Pflichttor
- Pflichttor
- 1. Tor öffnen und schließen
- Pflichttor
- Wendemarke
- 2. Zer-Tonnen
- Wegfahne in den Wald, Schleife
- Pflichttor
- 3. Hügel auf- und abwärts
- 4. Hut umsetzen
- 5. Sprung zwischen den Bäumen
- Pflichttor neben dem Heckensprung
- 6. Waldbrücke
- Wellenbahn 4 Hügel überreiten
- 7. Aufsprung Billard
- Abritt Billard
- durch die hohle Gasse reiten
- 8a. Wassereinritt am Brunnen
- 8 b Wasseraussprung
- 9.a. Wassereinritt zwischen den Weiden
- 9 b. Wasseraussprung
- 10 a. Garrocha aufnehmen
- 10 b Stier Ring stechen
- 11. Dreiertonnen
- 12 Garrocha abstellen
- Ziel

