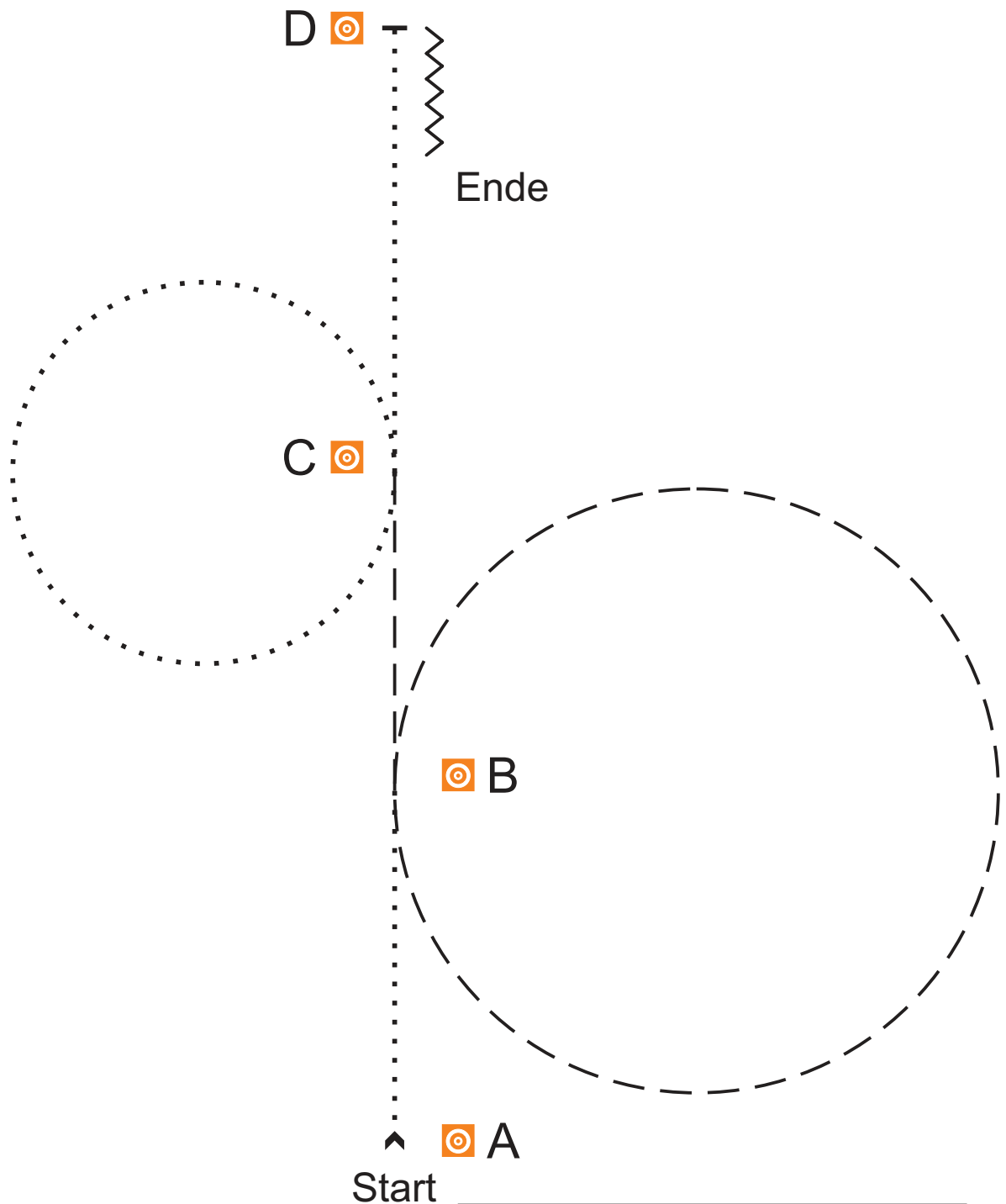


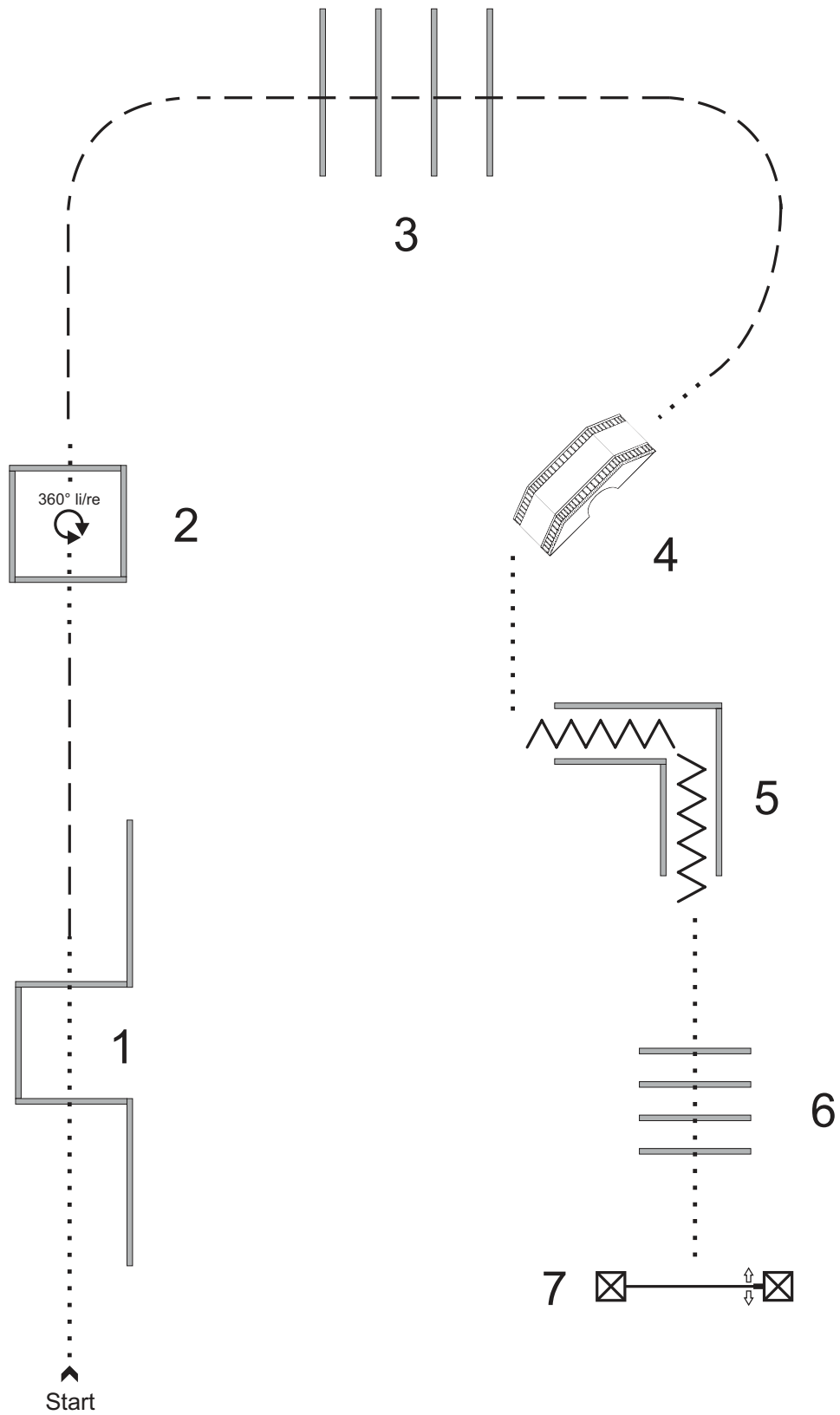
W. Horsemanship FR & LK3B



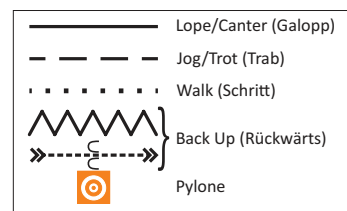
- A-B: Schritt
- B: Trabvolte rechts
- B-C: Trab
- C: Schrittvolte links
- C-D: Schritt
- D: Stopp, 1 Pferdelänge rückwärts

	extended Lope/Canter (verstärkter Galopp)
	Lope/Canter (Galopp)
	extended Jog/Trot (verstärkter Trab)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Lead Change (Galoppwechsel)
	Change Diagonals (Fußwechsel/Umsitzen)
	Pylon (Pylone)
	Judge (Richter)

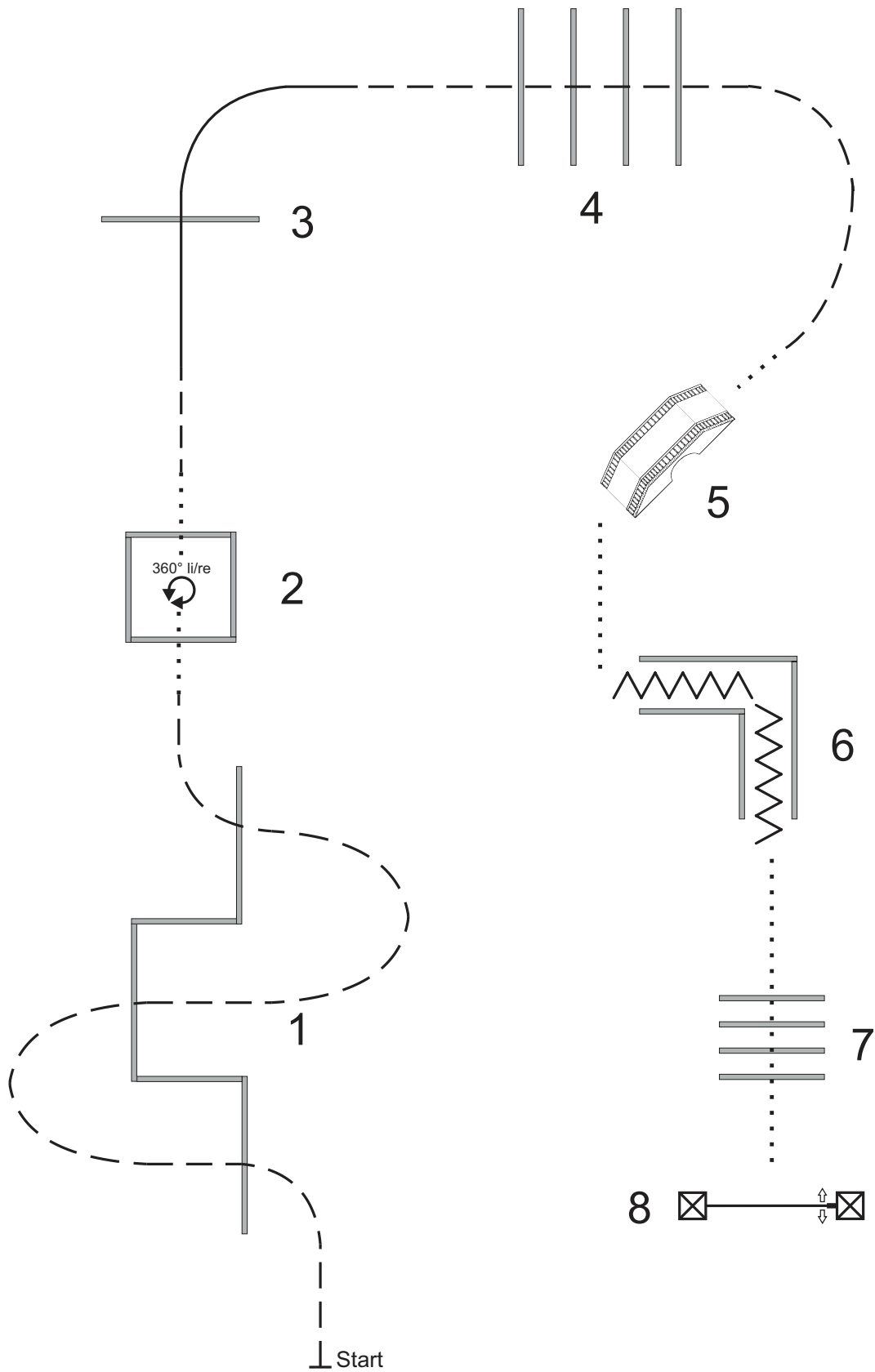
Trail Freizeitreiter



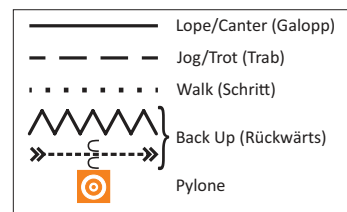
1. Walk over
2. Box, 360° Drehung links oder rechts
3. Jog over
4. Brücke
5. Rückwärts-L
6. Walk over
7. Tor



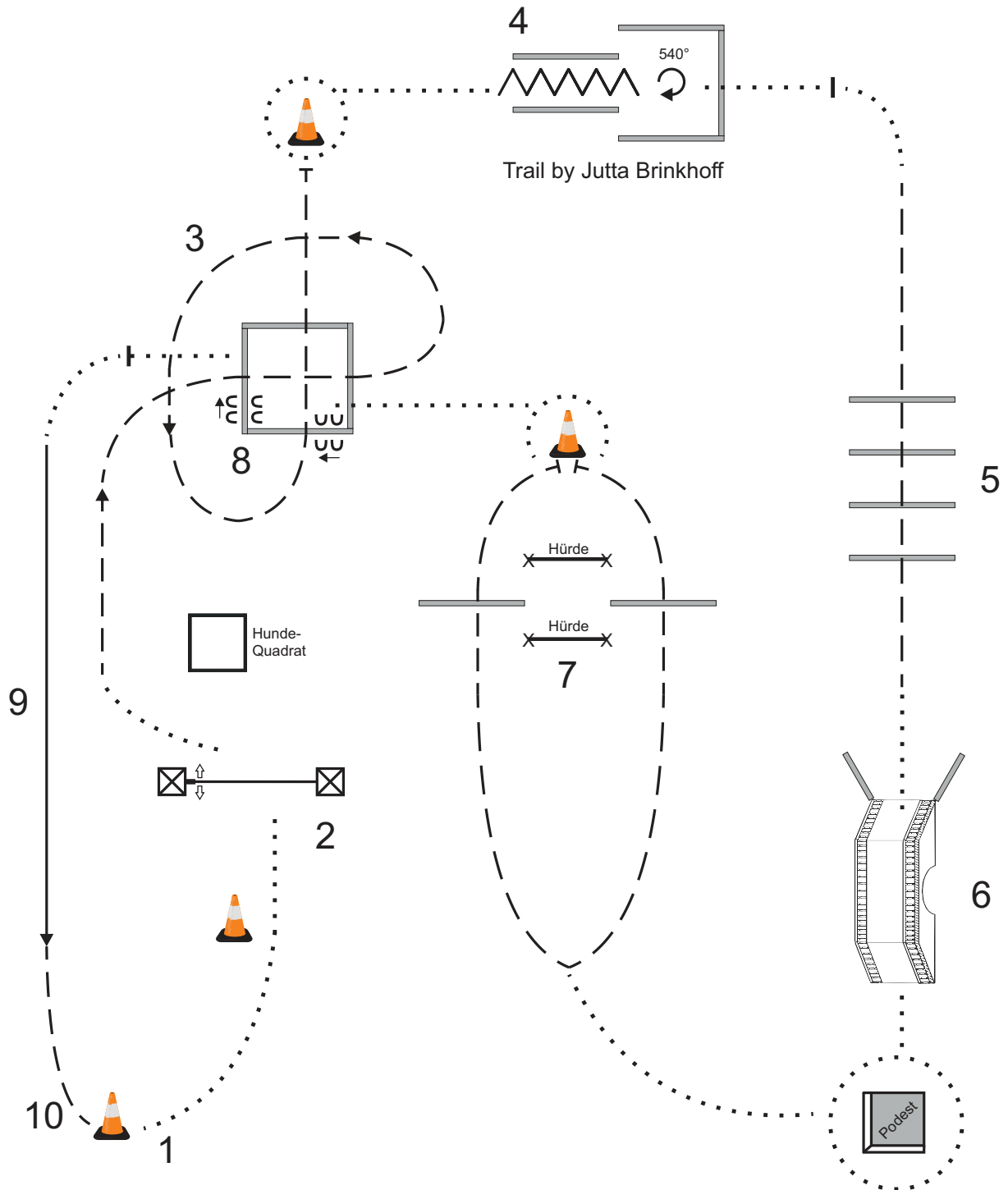
Trail LK3A LK4



1. Jog over
2. Box, 360° Drehung links oder rechts
3. Lope over
4. Jog over
5. Brücke
6. Rückwärts-L
7. Walk over
8. Tor



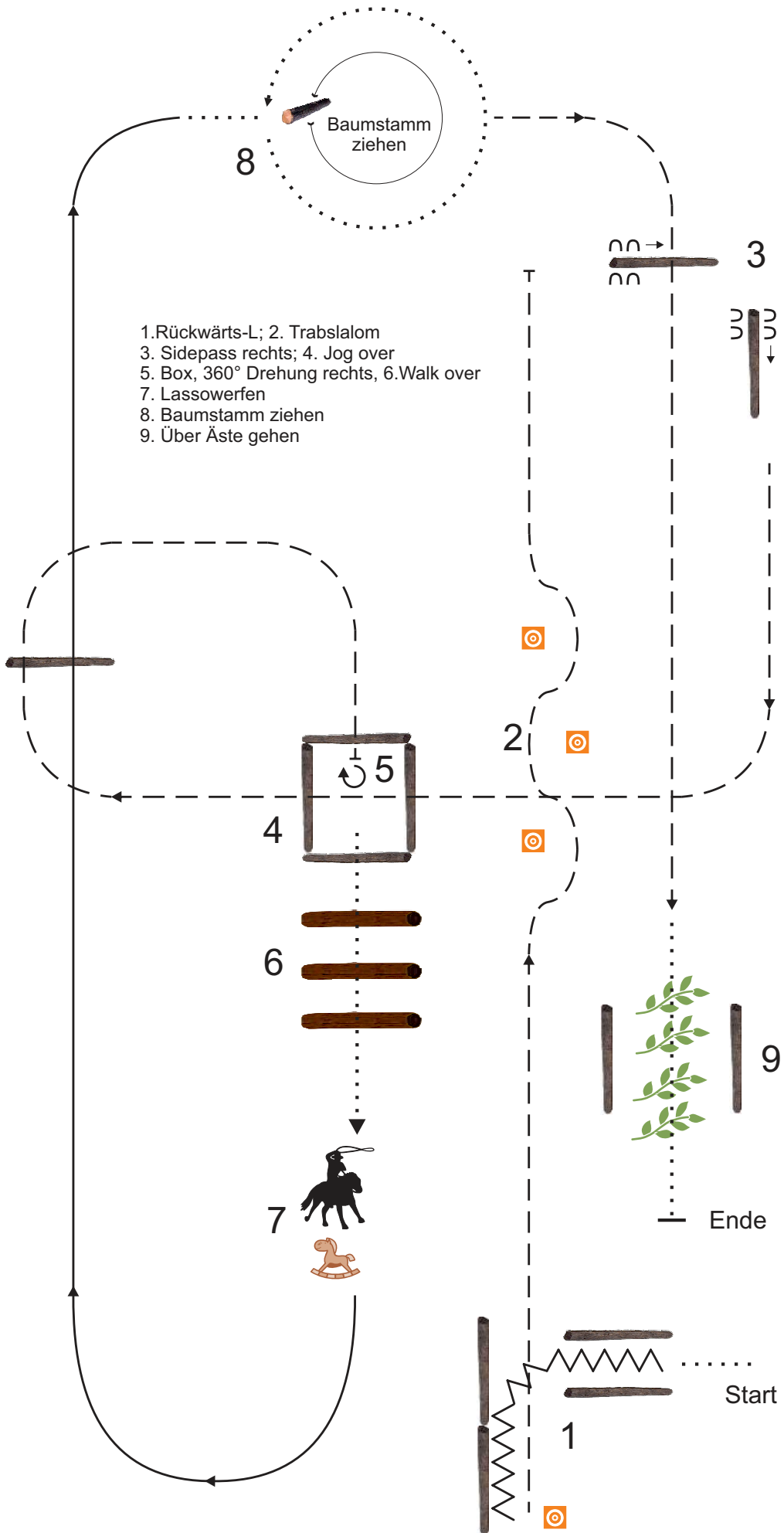
Horse & Dog Trail OP



- 1.) Startpylone: Ableinen.
- 2.) Walk mit Hund bei Fuß zum Tor. Hund an der Pylone ablegen (Platz). Hund wartet. Tor arbeiten und öffnen, um Hund ins Quadrat zu schicken, wo er Sitz oder Platz macht. Tor schließen.
- 3.) Hund abrufen, Jog-over mit H.b.F. An der Pylone Stopp.
- 4.) Hund an der Pylone ablegen (Platz). Hund wartet dort. Reiter links od. Rechts an der Pylone vorbei zum Backup-Hindernis. Backup, Turn (540 Grad rechts od. links). Walk out. Hund abrufen.
Der Hund darf auf dem direkten Weg zum Reiter kommen
(Hund darf durch das Back-up Hindernis laufen, muss es aber nicht)
- 5.) Jog over mit H.b.F.
- 6.) Brücke. Hund über die Brücke vorausschicken und aufs Podest schicken. Hund in Sitz oder Platz. Hund wartet bis Reiter über die Brücke kommt.
- 7.) Walk links oder rechts am Podest vorbei, um Hund aus der Bewegung vom Podest zu sich zu rufen.
Jog-Over, gleichzeitig Hund über die Sprünge schicken, danach weiter im Jog mit H.b.F zur Pylone, Stopp
- 8.) Hund an der Pylone in Platz. Hund wartet.
Walk in Box. Sidepass nach rechts. Walk out. Stopp, um Hund abzurufen. Der Hund darf auf dem direkten Weg zum Reiter kommen.
(Hund darf durch das Stangenquadrat, muss es aber nicht).
- 9.) Walk, Lope, Jog mit Hund bei Fuß. Stopp.
- 10.) Absteigen, Hund anleinen und mit dem angeleiteten Hund die Arena verlassen.

Lächeln und super stolz auf sich und sein Team sein!

Ranch Trail

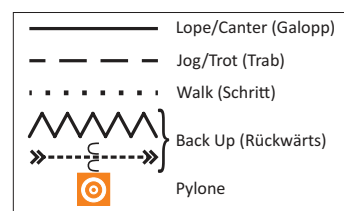


Adventure Trail (GHP Trail)

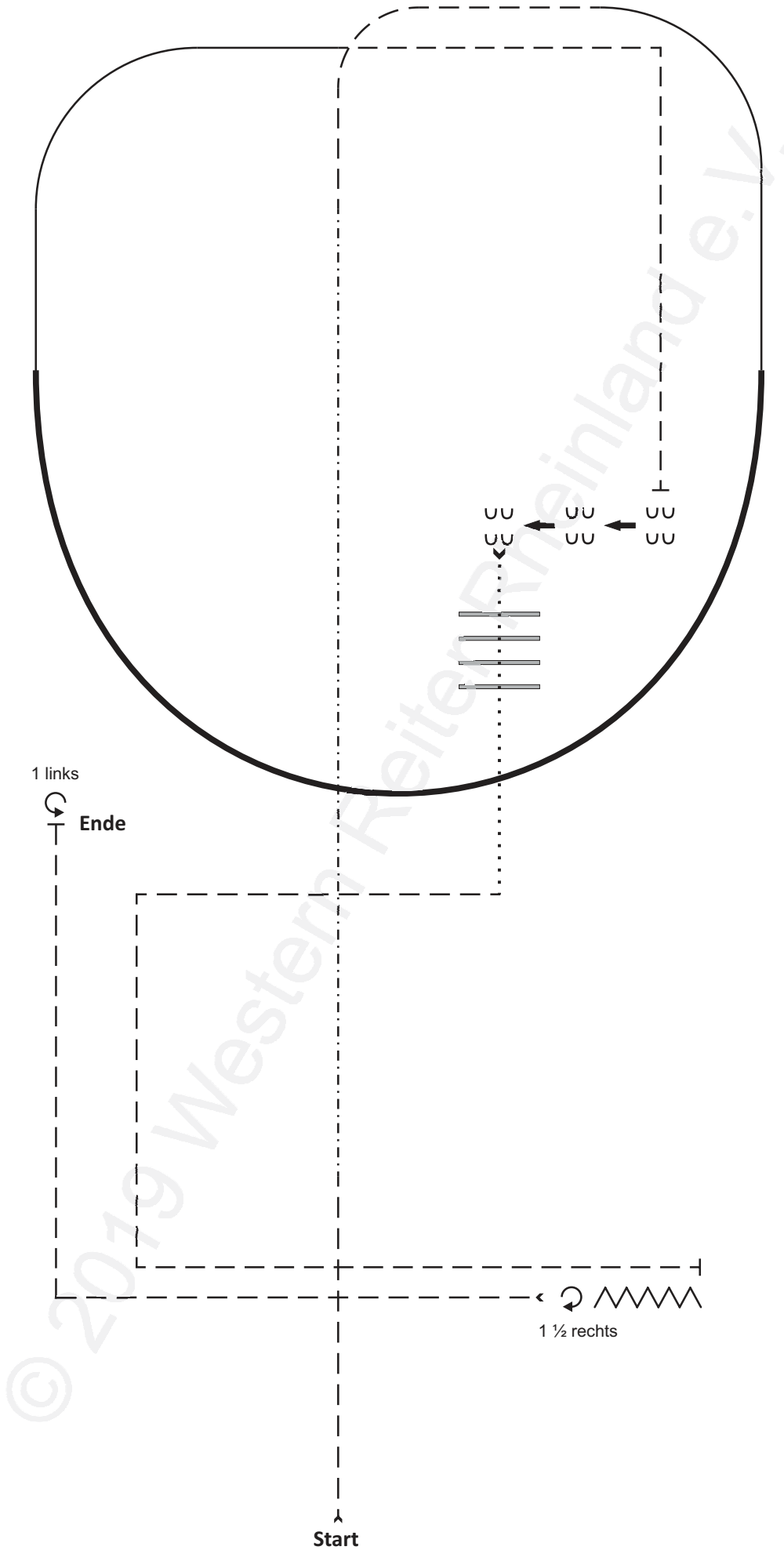


Das Pattern kann 2 Stunden vor Prüfungsbeginn an der Meldestelle eingesehen / abgeholt werden.

1. ???
2. ???
3. ???

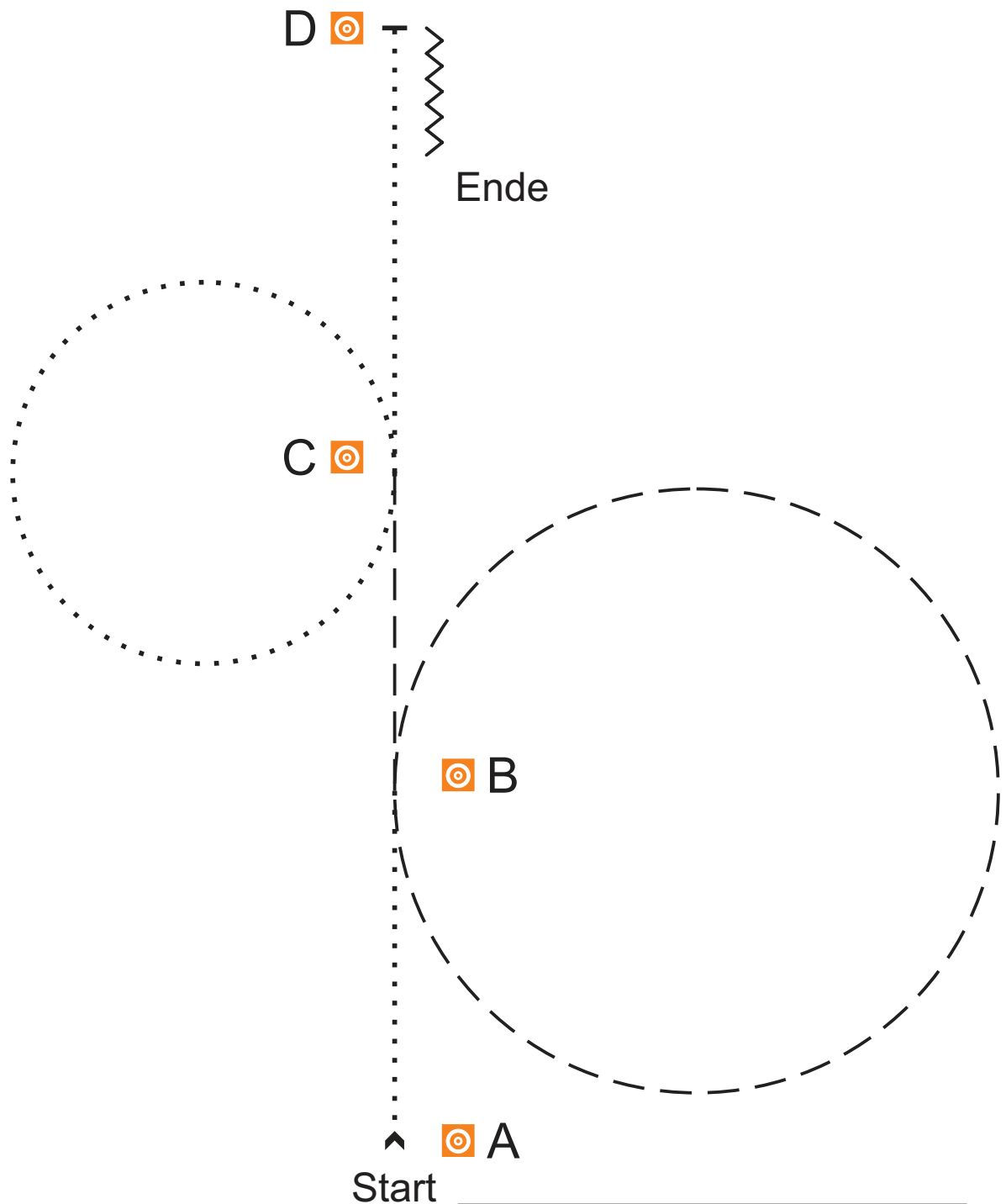


Ranch Riding LK 3A&4



Trab, verstärkter Trab, Trab, Rechtsgalopp, verstärkter Rechtsgalopp, Rechtsgalopp, Trab mit Ecke, Stopp, Seitwärts rechts, Schritt über Stangen, Trab mit Ecken, Stopp, eine Pferdelänge Rückwärts, 540° HHW rechts (1½ Drehungen), Trab mit Ecke, Stopp, 360° HHW links (1 Drehung)

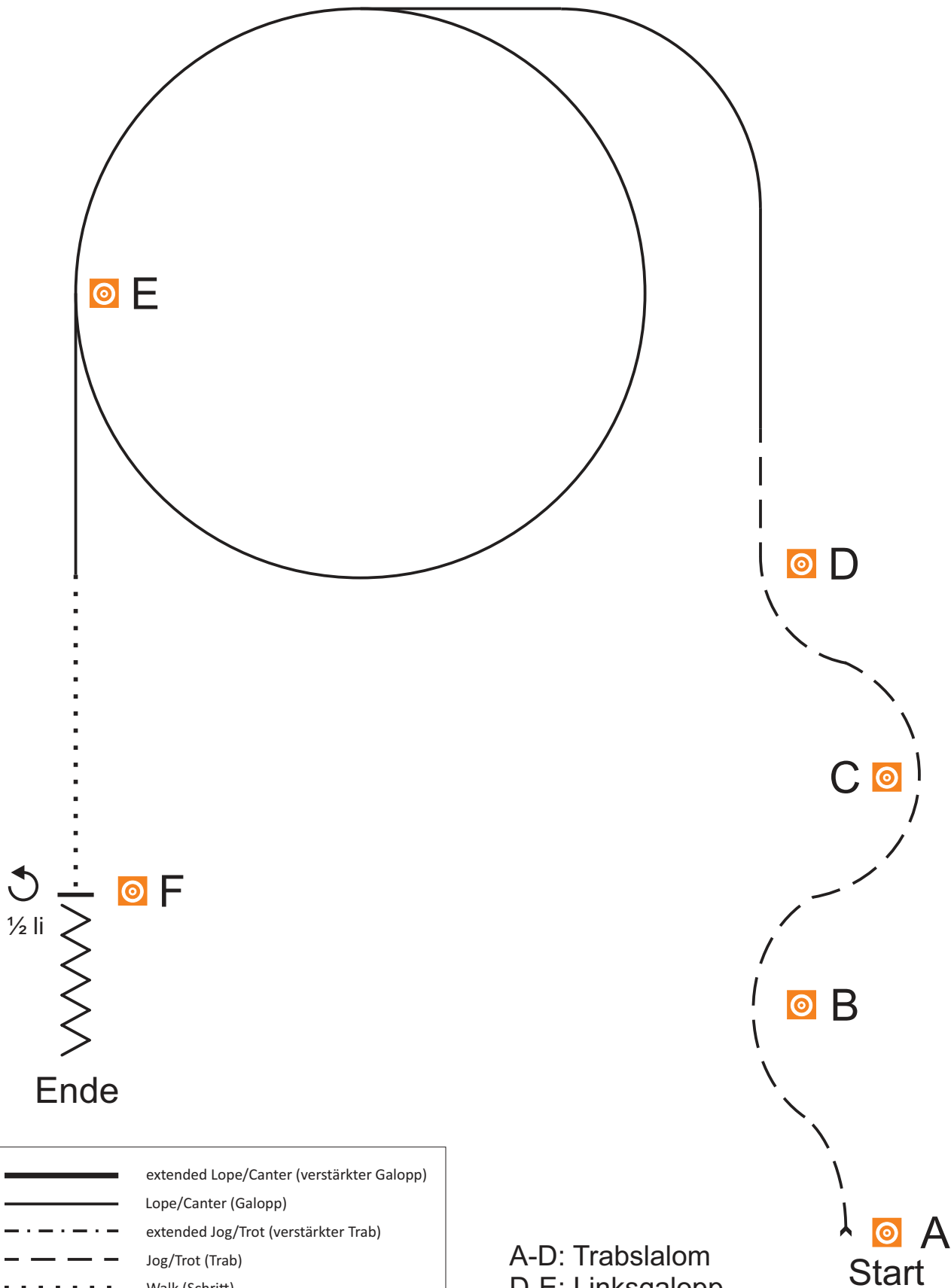
W. Horsemanship FR & LK3B



- A-B: Schritt
- B: Trabvolte rechts
- B-C: Trab
- C: Schrittvolte links
- C-D: Schritt
- D: Stopp, 1 Pferdelänge rückwärts

	extended Lope/Canter (verstärkter Galopp)
	Lope/Canter (Galopp)
	extended Jog/Trot (verstärkter Trab)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Lead Change (Galoppwechsel)
	Change Diagonals (Fußwechsel/Umsitzen)
	Pylon (Pylone)
	Judge (Richter)

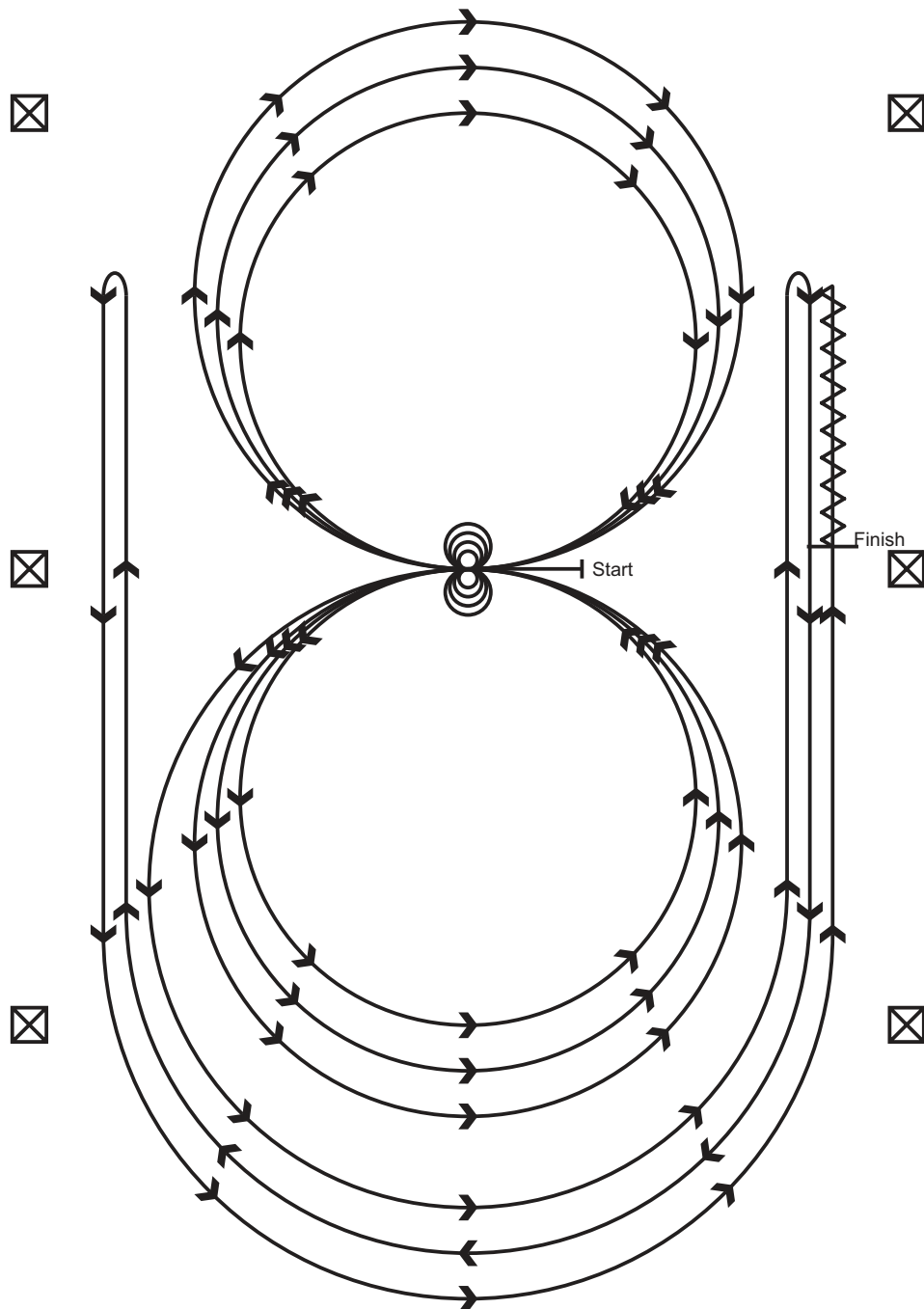
W. Horsemanship LK3A & LK4



	extended Lope/Canter (verstärkter Galopp)
	Lope/Canter (Galopp)
	extended Jog/Trot (verstärkter Trab)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Lead Change (Galoppwechsel)
	Change Diagonals (Fußwechsel/Umsitzen)
	Pylon (Pylone)
	Judge (Richter)

A-D: Trabslalom
 D-E: Linksgalopp
 E: Galoppzirkel links
 E-D: Linksgalopp
 D-F: Schritt
 F: Stopp, 180° HHW links (1/2 Drehung),
 1 Pferdelänge rückwärts

Reining LK3A / LK4

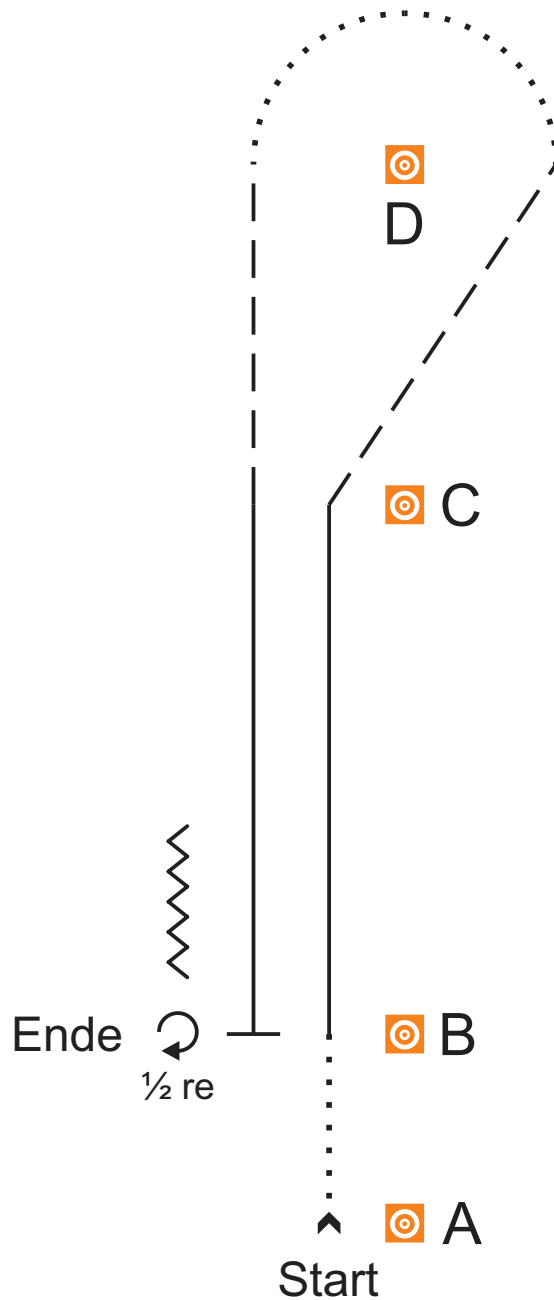


Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen.

Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande, stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Vier Spins nach rechts; verharren;
2. Vier Spins nach links; verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Weiter mit einem großen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
6. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der rechten Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der linken Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Hunt Seat Equitation OP



- A-B: Walk
- B-C: Canter (left)
- C-D: Posting trot
- D-D: Walk
- D-C: Sitting trot
- C-B: Canter (right)
- B: Stop and wait for 3 seconds (verharren)
- B: 1/2 HHW right
- B: 1 Horse length back up

	extended Lope/Canter (verstärkter Galopp)
	Lope/Canter (Galopp)
	extended Jog/Trot (verstärkter Trab)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Lead Change (Galoppwechsel)
	Change Diagonals (Fußwechsel/Umsitzen)
	Pylon (Pylone)
	Judge (Richter)