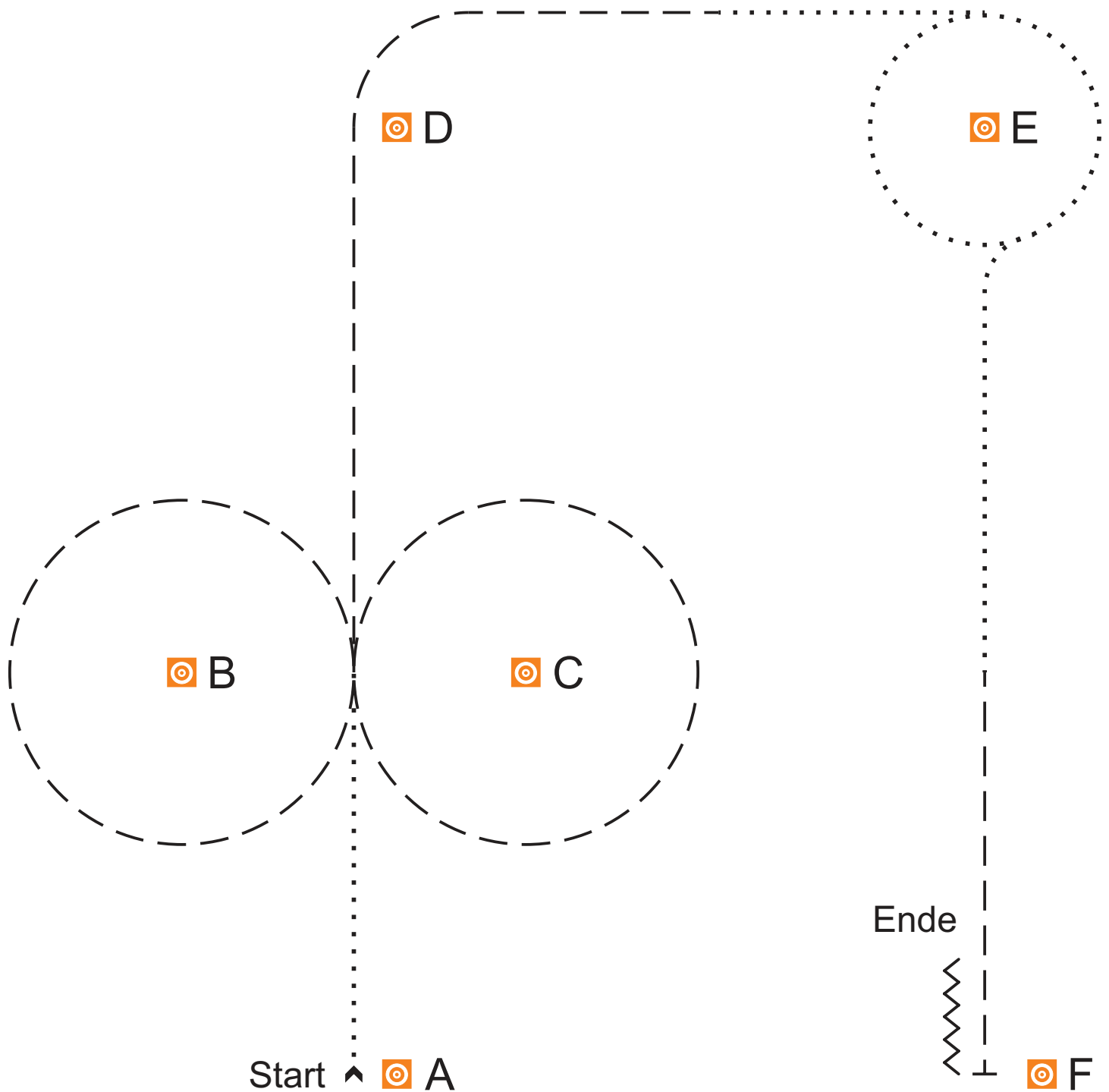


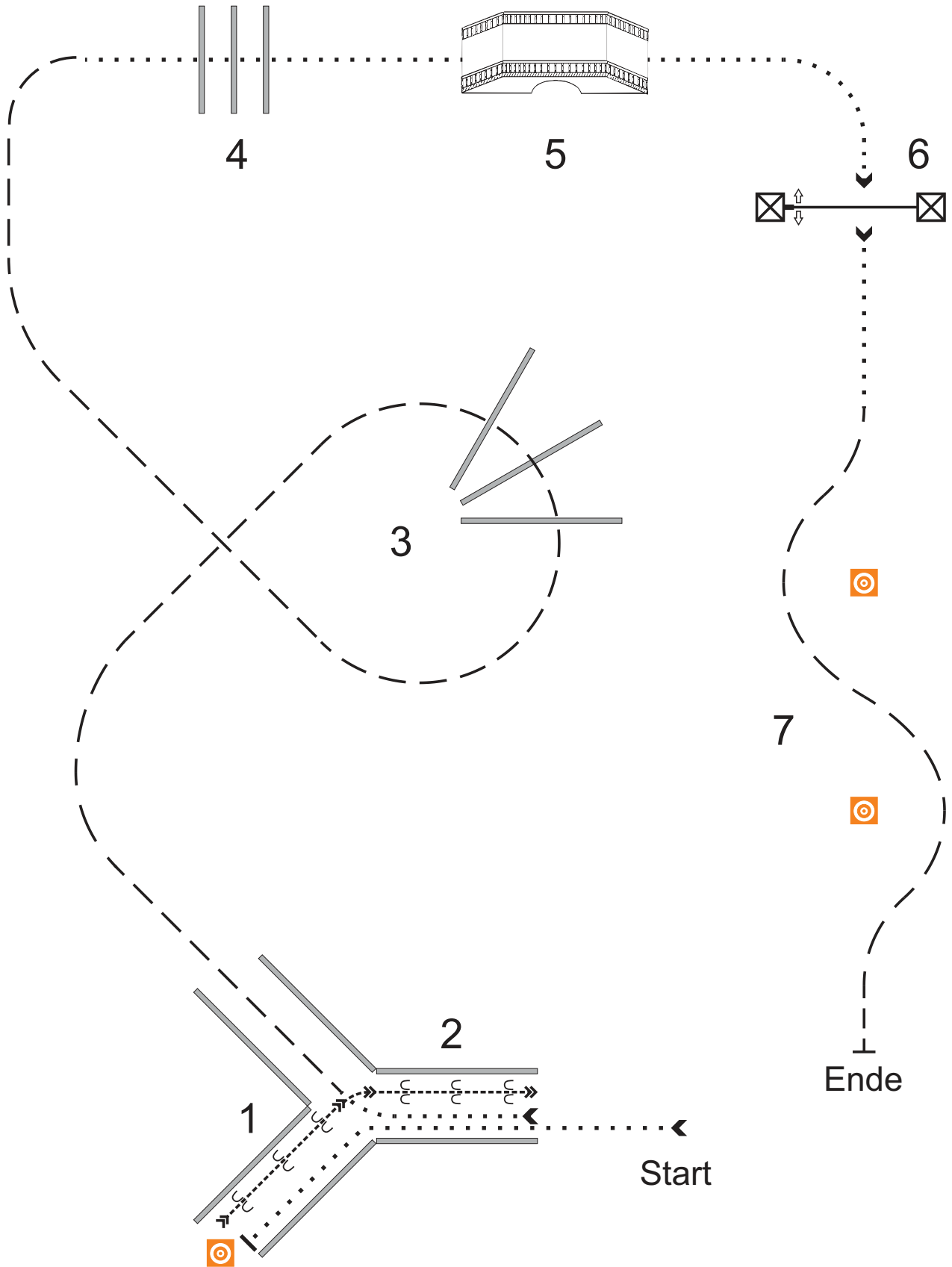
W. Horsemanship FR & LK3B



- A-B: Schritt
- B-B: Trabvolte links
- C-C: Trabvolte rechts
- C-D: Trab
- D-E: Trab, Schritt
- E-E: 1 ½ Schrittvolten rechts
- E-C: Schritt
- C-F: Trab
- F-F: Stopp, Verharren (mind. 3 Sek. stehen), eine 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)

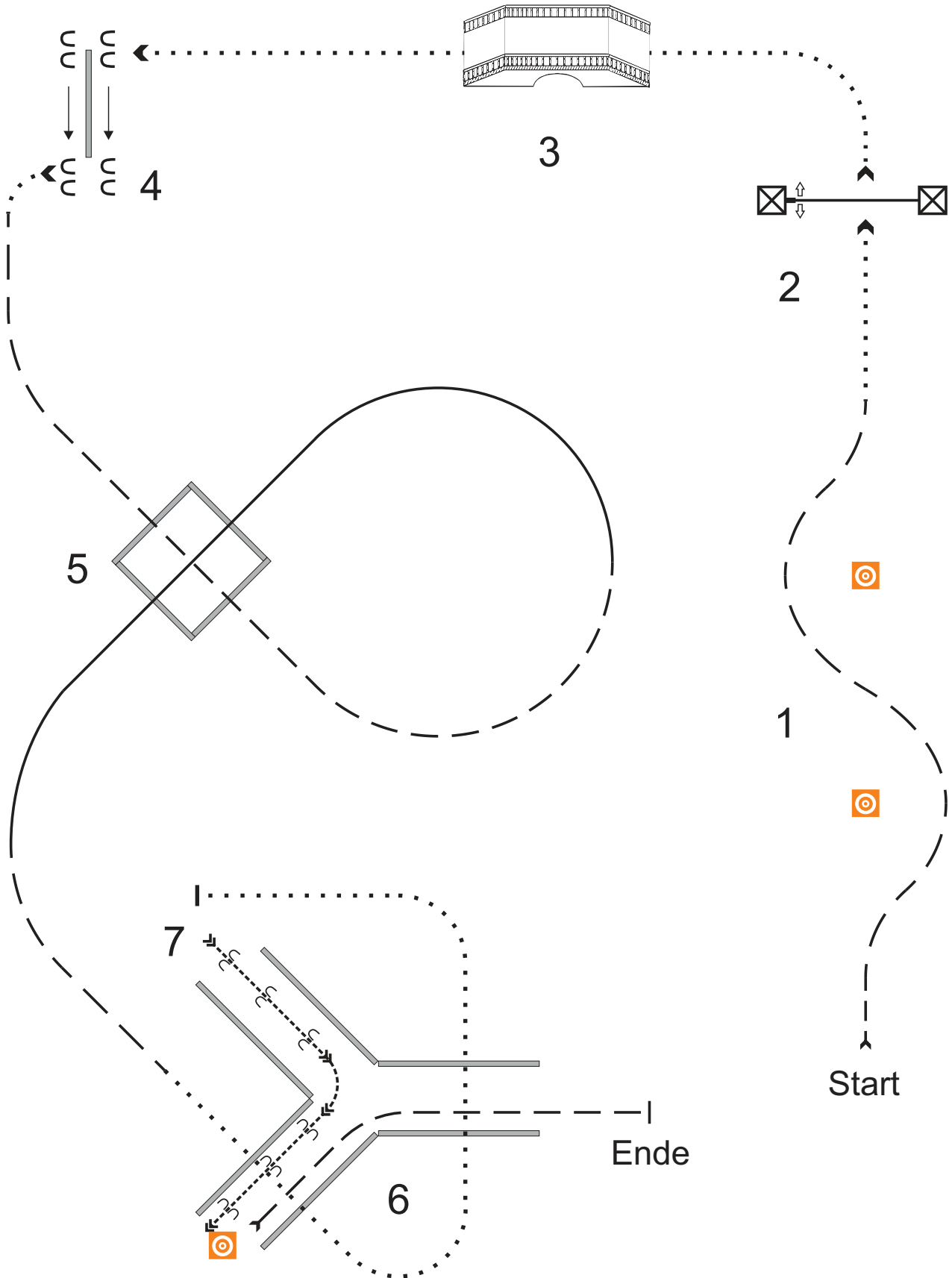
Trail Freizeitreiter



1. Walk in, stop
2. Back up, walk, jog out
3. Jog over
4. Walk over
5. Brücke
6. Tor
7. Jog Slalom

	Lope/Canter (Galopp)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Pylon (Pylone)

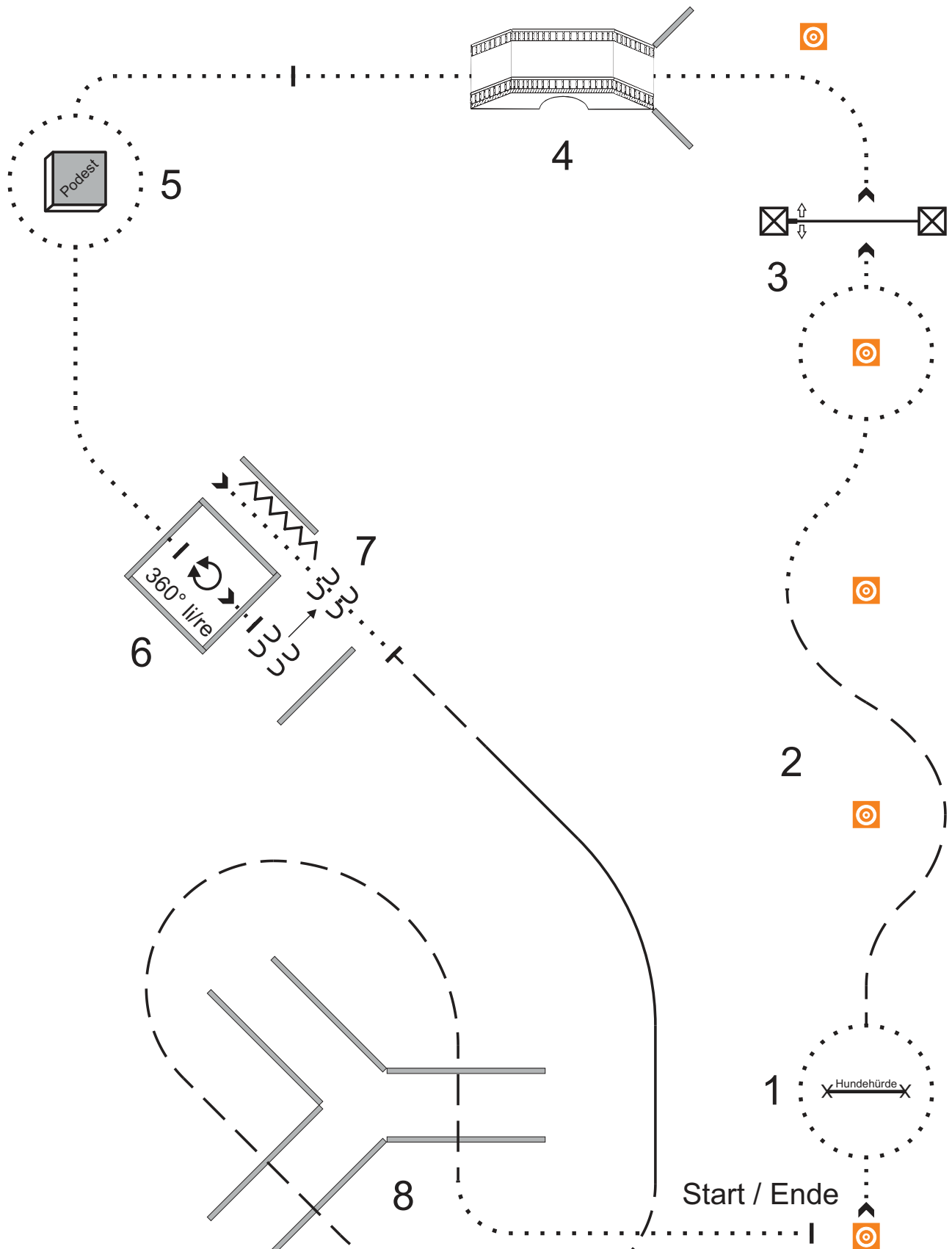
Trail LK3A LK4



1. Jog Slalom
2. Tor
3. Brücke
4. Sidepass links
5. Jog over, lope over
6. Walk over
7. Back up, jog out

	Lope/Canter (Galopp)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Pylon (Pylone)

Horse & Dog Trail OP



Start: Hund ableinen, Walk mit H.b.F.

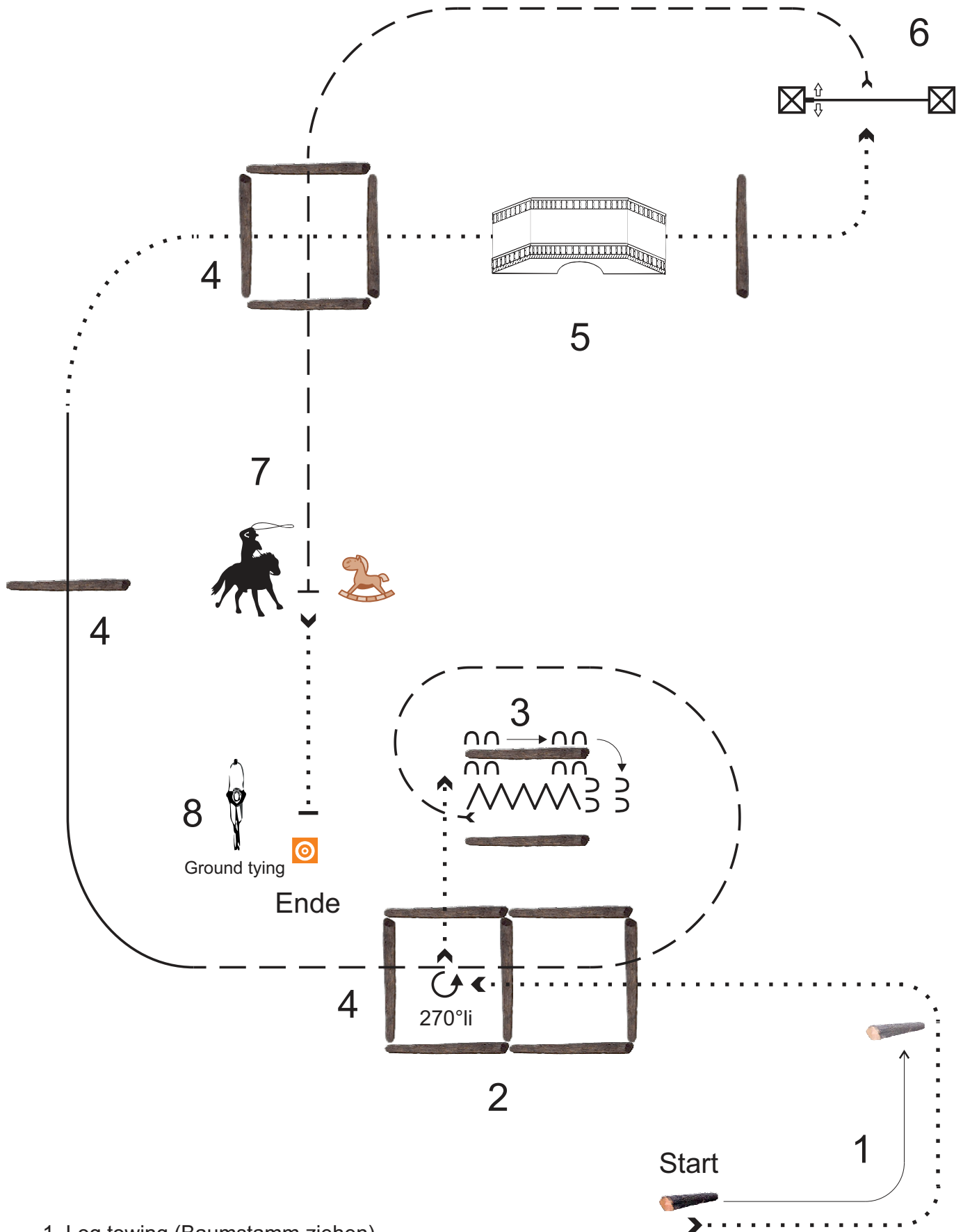
1. Hundesprung (Reiter:in links oder rechts vorbei)
2. Jogslalom mit H.b.F.,
3. Hund wartet* an Pylone, Reiter:in im walk links oder rechts an Pylone vorbei, Tor (weit öffnen), Hund geht zur Pylone vor und wartet*
4. Brücke, Stop, Hund abrufen (Hund über Brücke), weiter mit H.b.F.
5. Hundepodest (Reiter:in links oder rechts vorbei), Hund wartet* auf Podest
6. Box, 360° Drehung links **oder** rechts, walk out
7. Sidepass links, back up, walk out, Stop, Hund abrufen, jog & lope mit H.b.F.
8. Jog over mit H.b.F., walk mit H.b.F.

Ende: Absteigen, Hund anleinen

* Sitz oder Platz

	Lope/Canter (Galopp)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Pylon (Pylone)

Ranch Trail OP



1. Log towing (Baumstamm ziehen)
2. Walk in, 270° turn left (Drehung links), walk out
3. Sidepass right (rechts), Back up (Rückwärtsrichten)
4. Jog over, lope over, walk over
5. Bridge (Brücke), walk over
6. Gate (Tor)
7. Jog over, roping (Lassowerfen)
8. Ground tying; don't remount (danach nicht wieder aufsteigen)


	Lope/Canter (Galopp)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Pylon (Pylone)

Adventure Trail (GHP Trail)

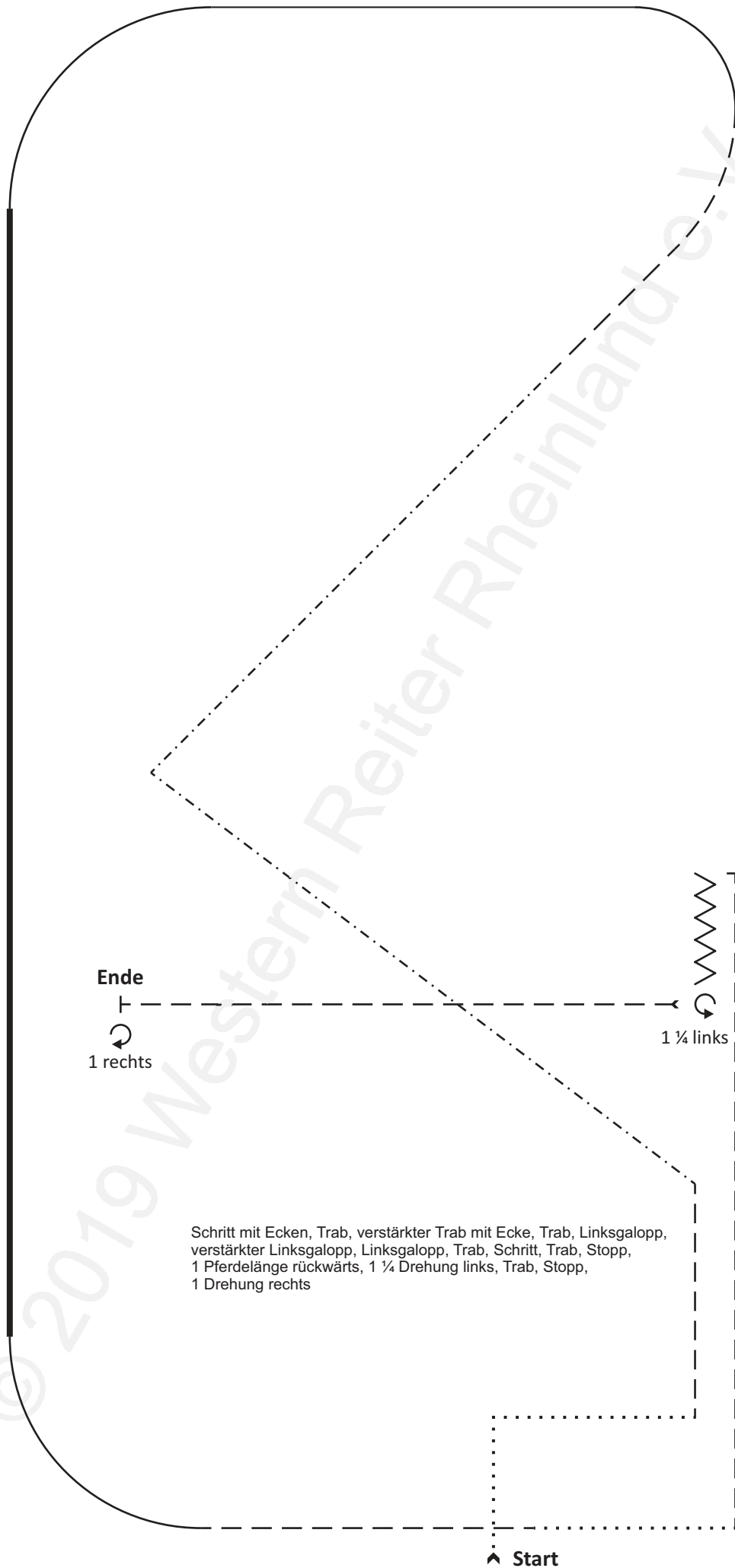


Das Pattern kann 2 Stunden vor Prüfungsbeginn an der Meldestelle eingesehen / abgeholt werden.

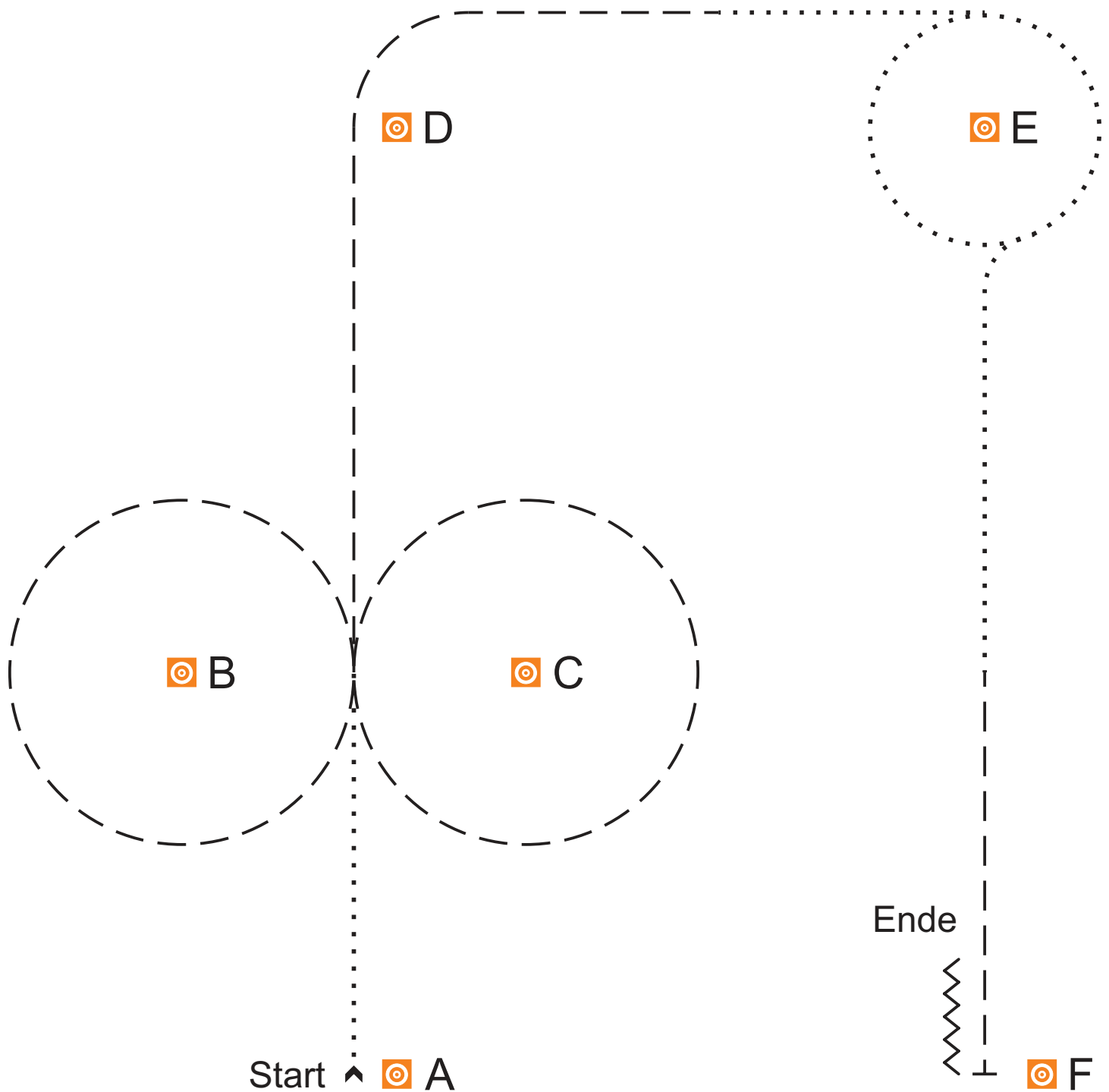
1. Spannung
2. Abenteuer
3. Action

—————	Lope/Canter (Galopp)
- - - - -	Jog/Trot (Trab)
.	Walk (Schritt)
⋈⋈⋈⋈⋈⋈	Back Up (Rückwärts)
»-----»	
	Pylon (Pylone)

Ranch Riding LK 3A&4



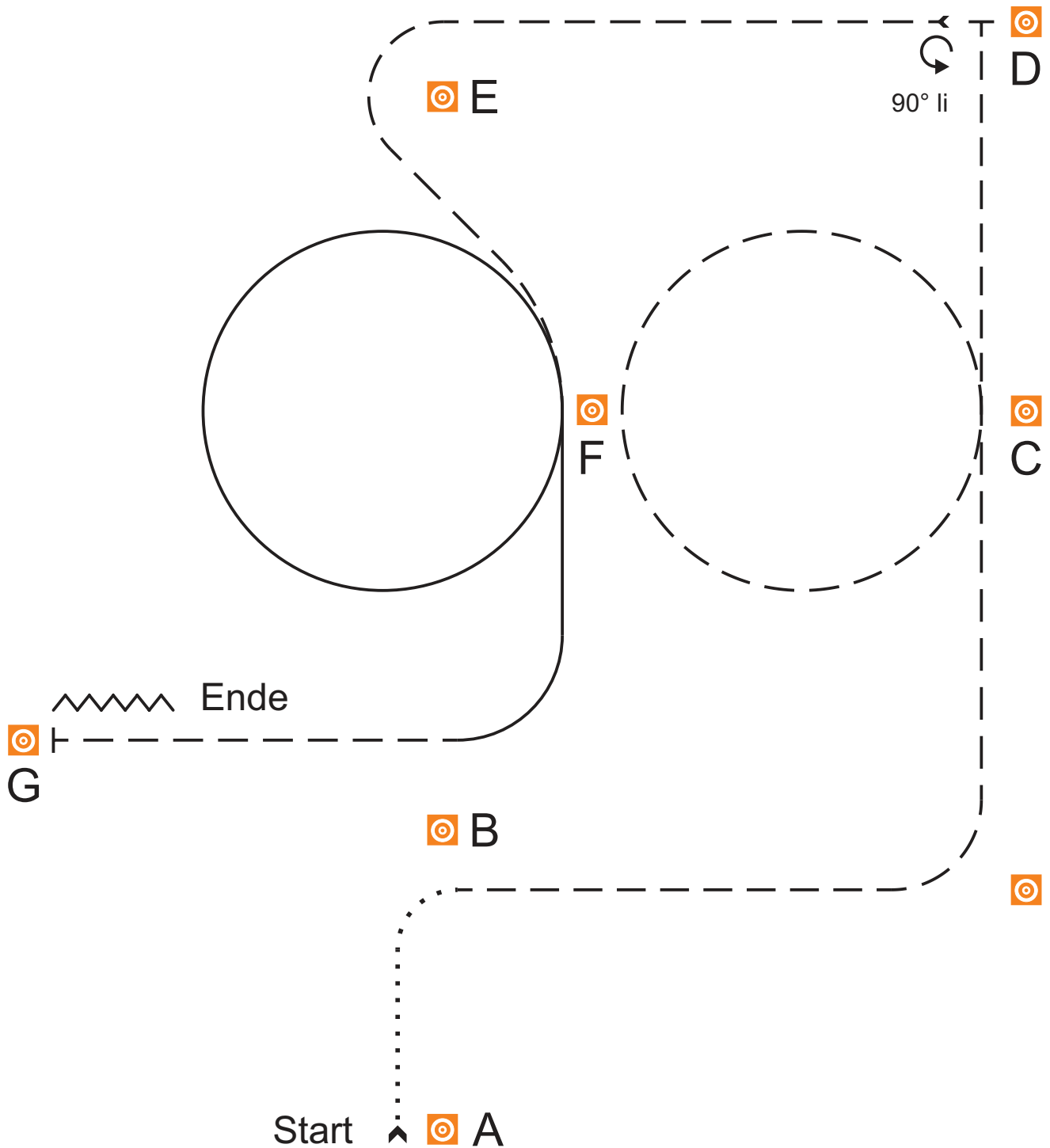
W. Horsemanship FR & LK3B



- A-B: Schritt
- B-B: Trabvolte links
- C-C: Trabvolte rechts
- C-D: Trab
- D-E: Trab, Schritt
- E-E: 1 ½ Schrittvolten rechts
- E-C: Schritt
- C-F: Trab
- F-F: Stopp, Verharren (mind. 3 Sek. stehen),
eine 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)

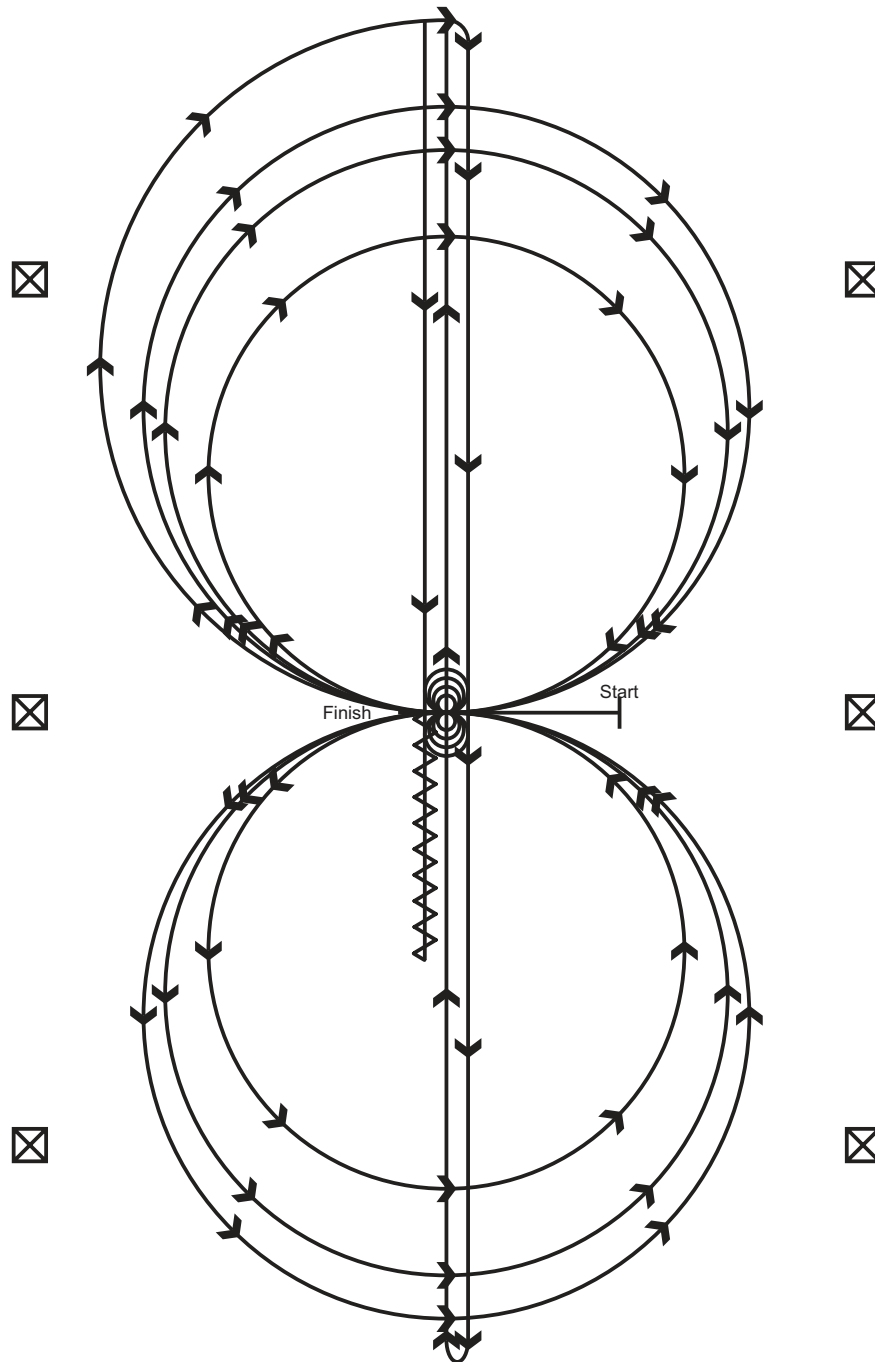
W. Horsemanship LK3A & LK4



- A-B: Schritt
- B-C: Trab
- C-C: Trabvolte links
- C-D: Trab
- D-D: Stopp, 90° HHW links
- D-E-F: Trab
- F-F: Galoppvolte rechts
- F-B: Rechtsgalopp
- B-G: Trab
- G-G: Stopp, eine 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)

Reining LK3A & LK4 (Pattern 2)

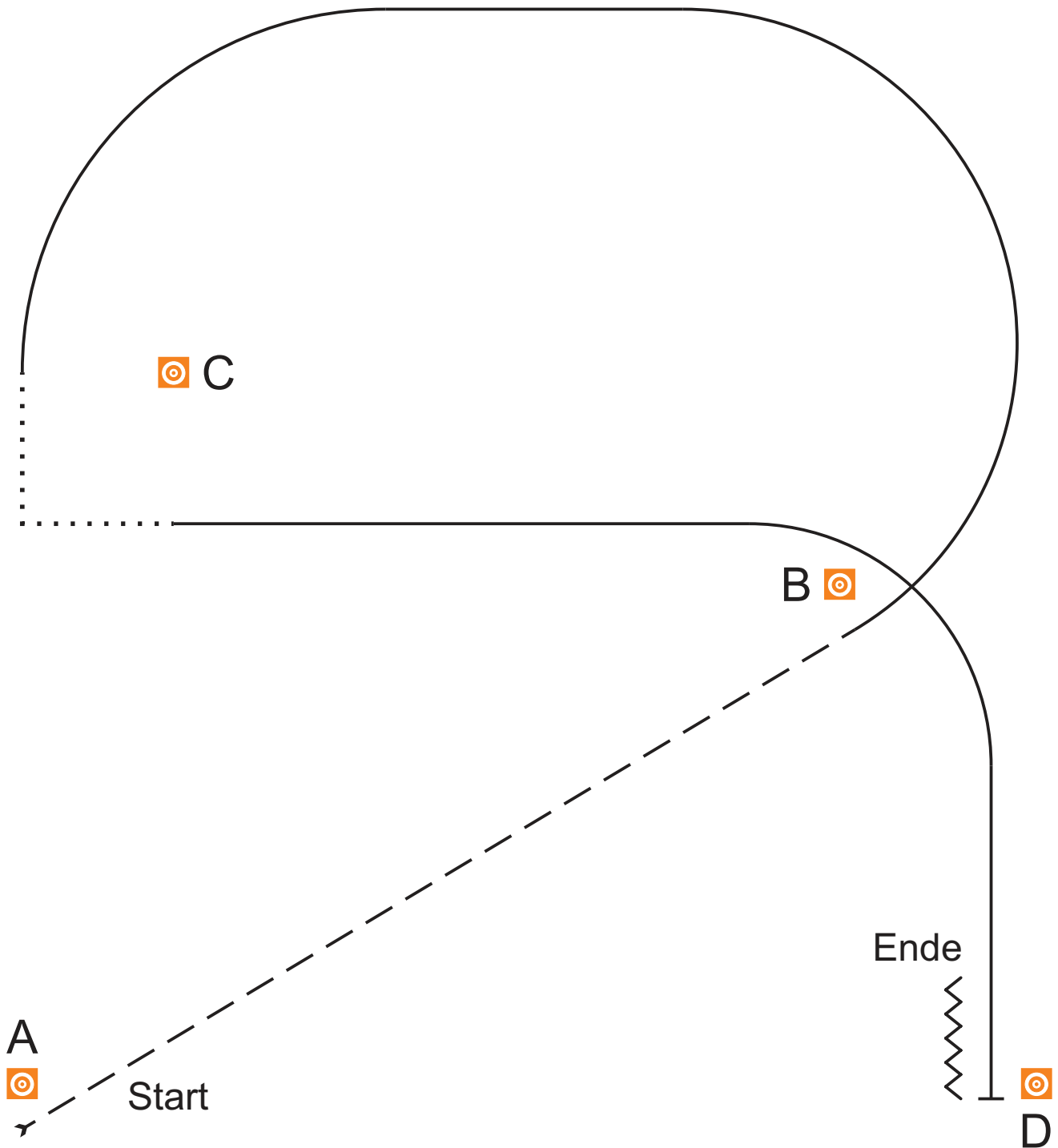


Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen.

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

1. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, der erste Zirkel klein und langsam, die beiden weiteren Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
2. Drei vollständige Zirkel nach links, der erste Zirkel klein und langsam, die beiden weiteren Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
3. Weiter im Galopp auf dem Rechtszirkel bis zur Mitte der kurzen Seite, dort Abwenden auf die Mittellinie und Galopp bis ans Ende der Bahn hinter den Endmarker; Rollback nach rechts; kein Verharren;
4. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende hinter den Endmarker; Rollback nach links; kein Verharren;
5. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten bis zur Bahnmitte oder von zumindest drei Metern; verharren;
6. Vier Spins nach rechts; verharren;
7. Vier Spins nach links; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Hunt Seat Equitation OP



- A-B: Leichttraben linke Hand
- B-C: Linksgalopp
- C-C: Schritt mit Ecke
- C-B-D: Rechtsgalopp
- D-D: Stopp, verharren
eine Pferdelänge rückwärts

Definition „Leichttraben“:
 Man trabt auf der äußeren Diagonale leicht; hebt sich also aus dem Sattel,
 wenn die äußere Schulter des Pferdes vor schwingt.
 Trabt man auf der rechten Hand, achtet man auf die linke Schulter.
 Trabt man auf der linken Hand, achtet man auf die rechte Schulter.

	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)