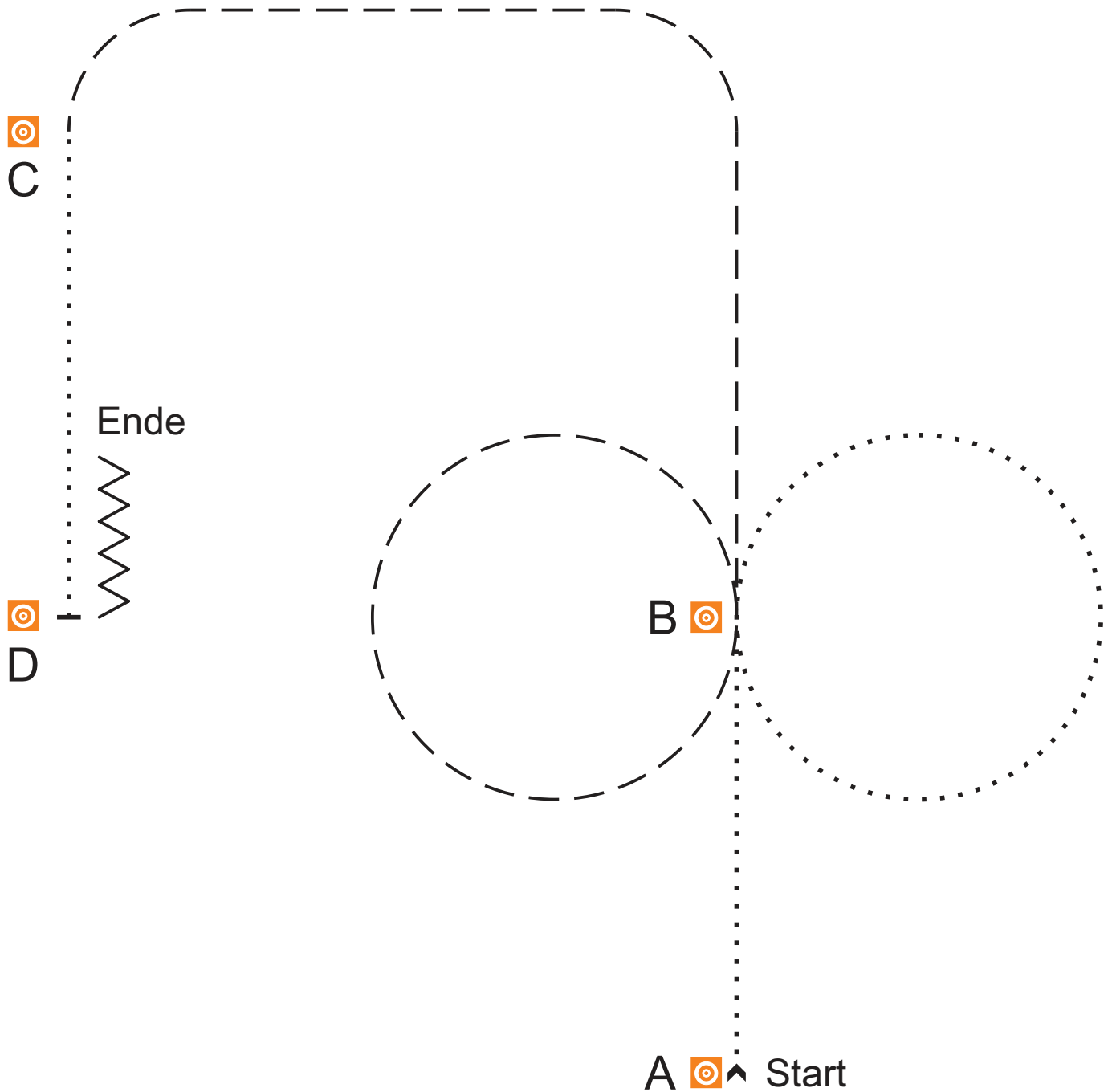


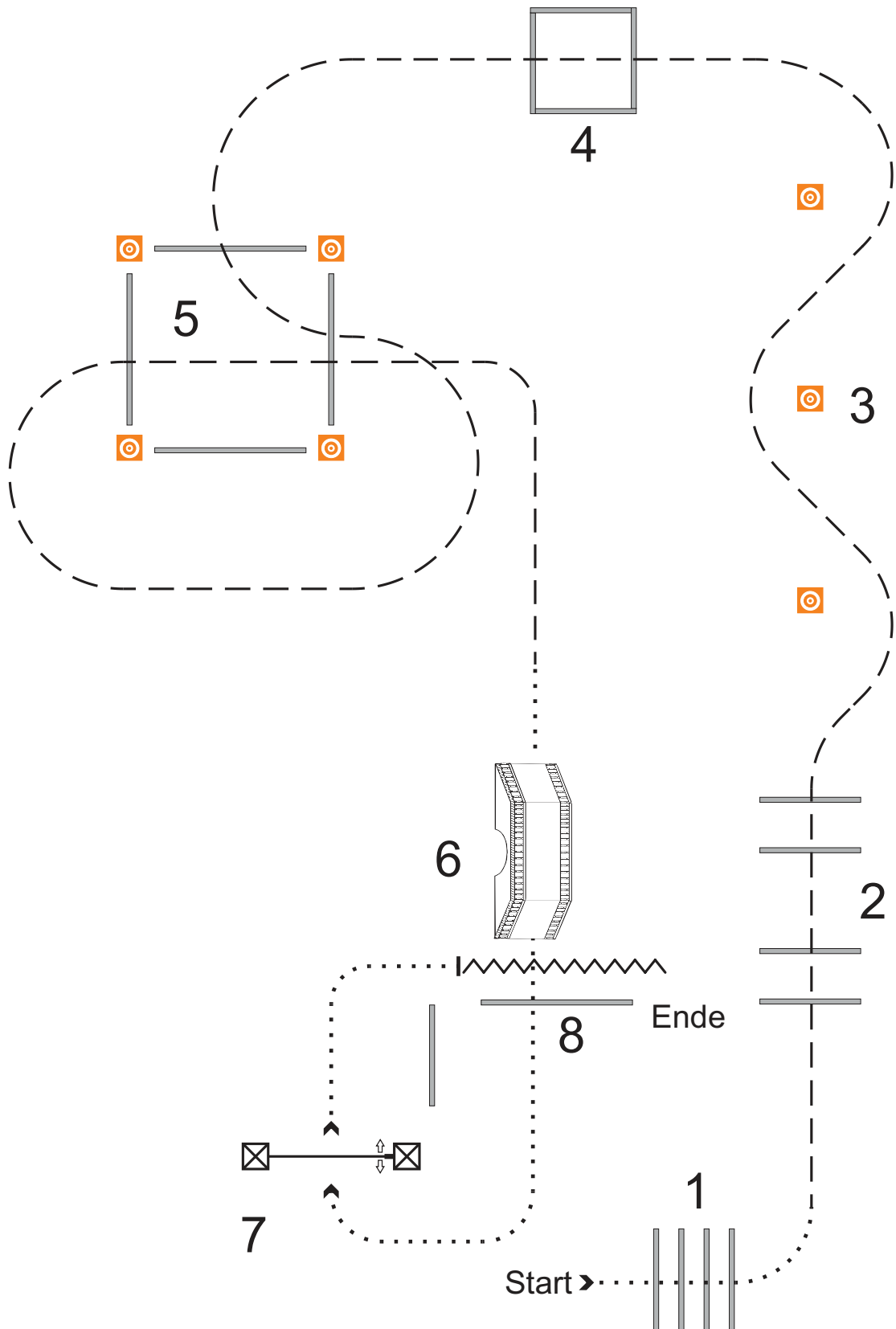
W. Horsemanship FR & LK3B



A-B: Schritt
 B-B: Schrittvolute rechts, Trabvolute links
 B-C: Trab
 C-D: Schritt
 D-D: 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)

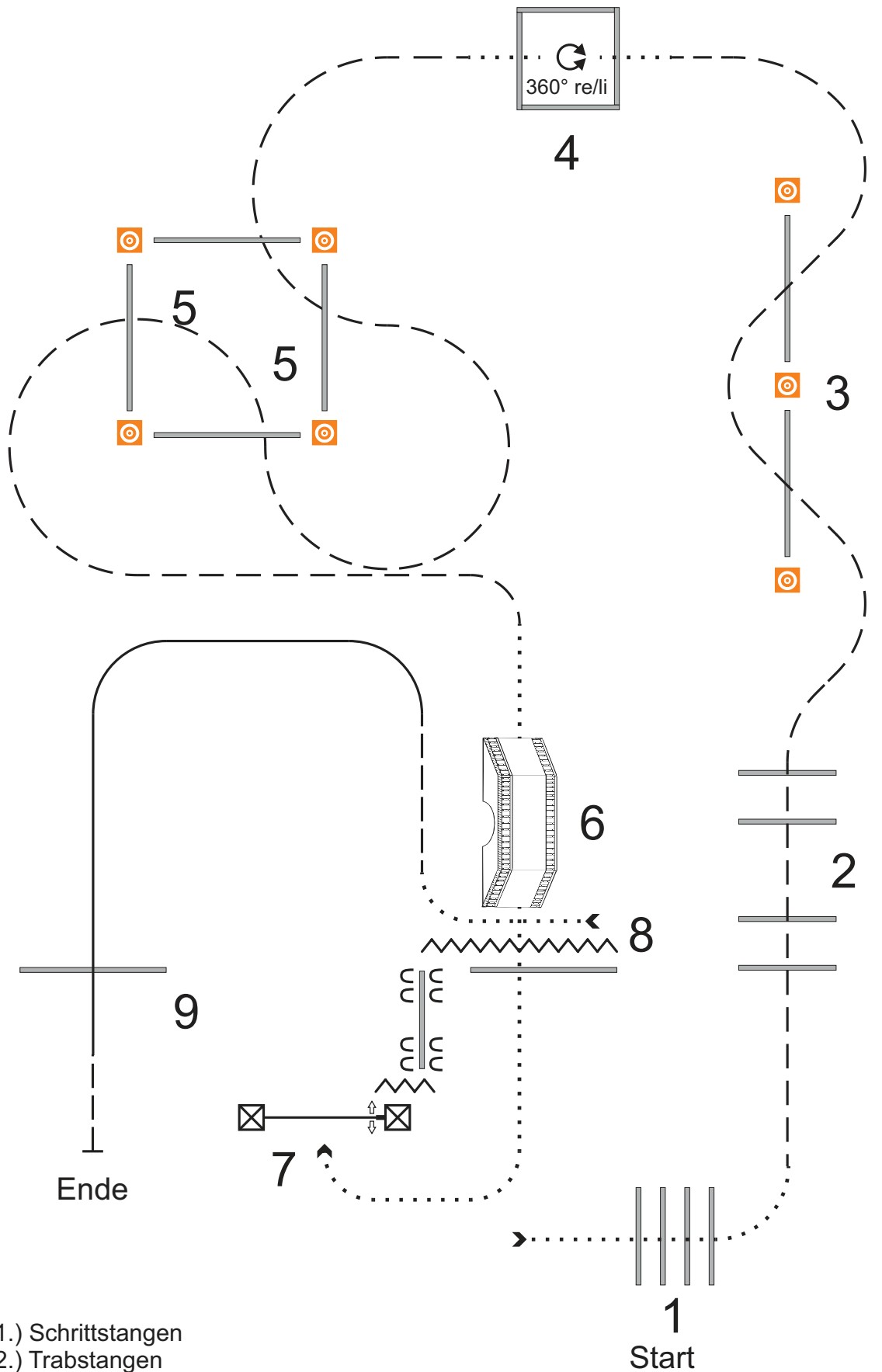
Trail Freizeitreiter



- 1.) Schrittstangen
- 2.) Trabstangen
- 3.) Trabslalom
- 4.) Trab Box
- 5.) Trab Viereck
- 6.) Brücke mit Stange
- 7.) Tor
- 8.) Rückwärts in Gasse

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

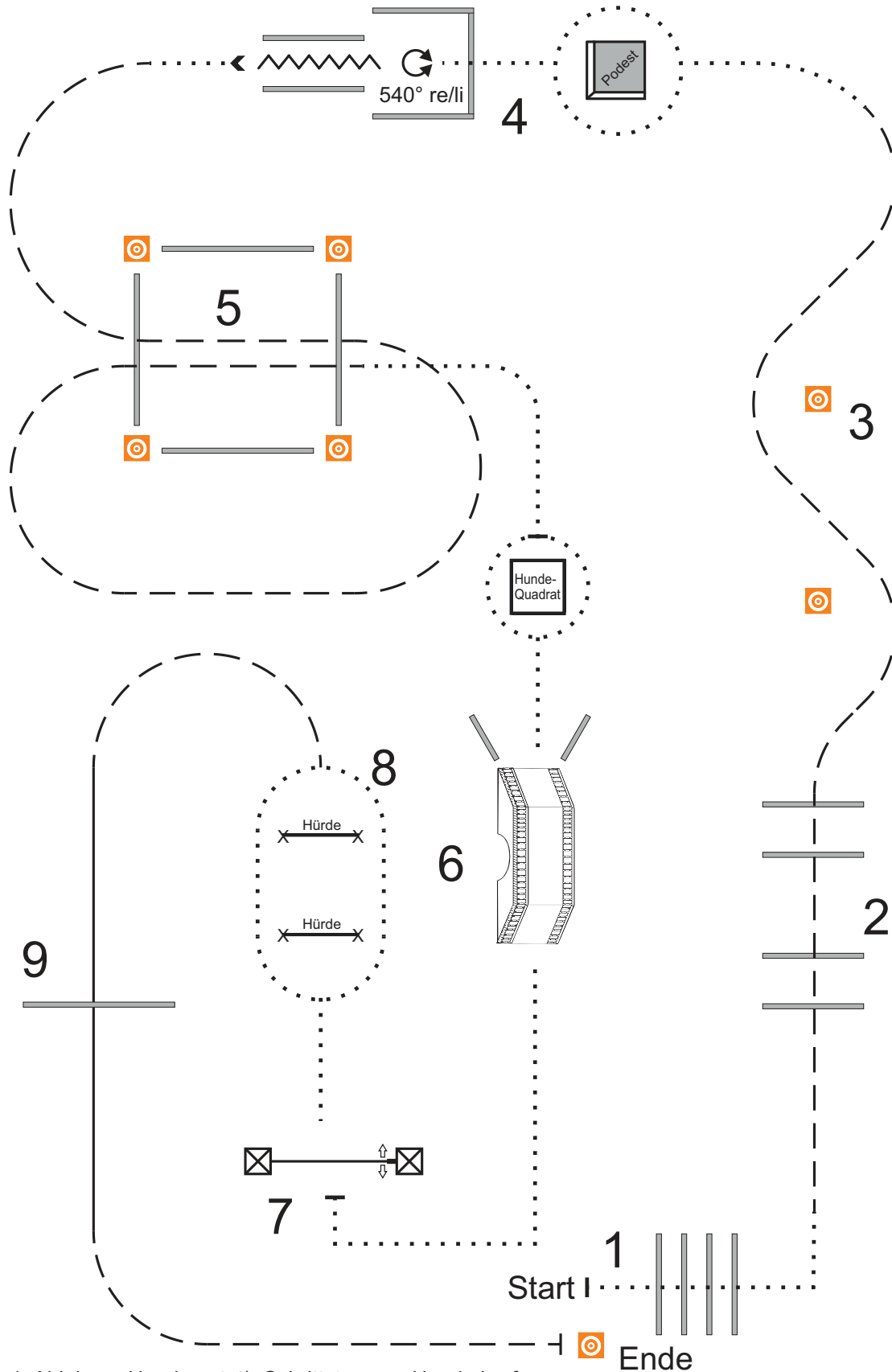
Trail LK3A & LK4



- 1.) Schrittstangen
- 2.) Trabstangen
- 3.) Trabslalom
- 4.) Box, 360° Drehung rechts oder links
- 5.) Großes Viereck
- 6.) Brücke mit Stange
- 7.) Tor
- 8.) Rückwärts, Seitwärts rechts, Rückwärts
- 9.) Galoppstange

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

Horse and Dog Trail OP

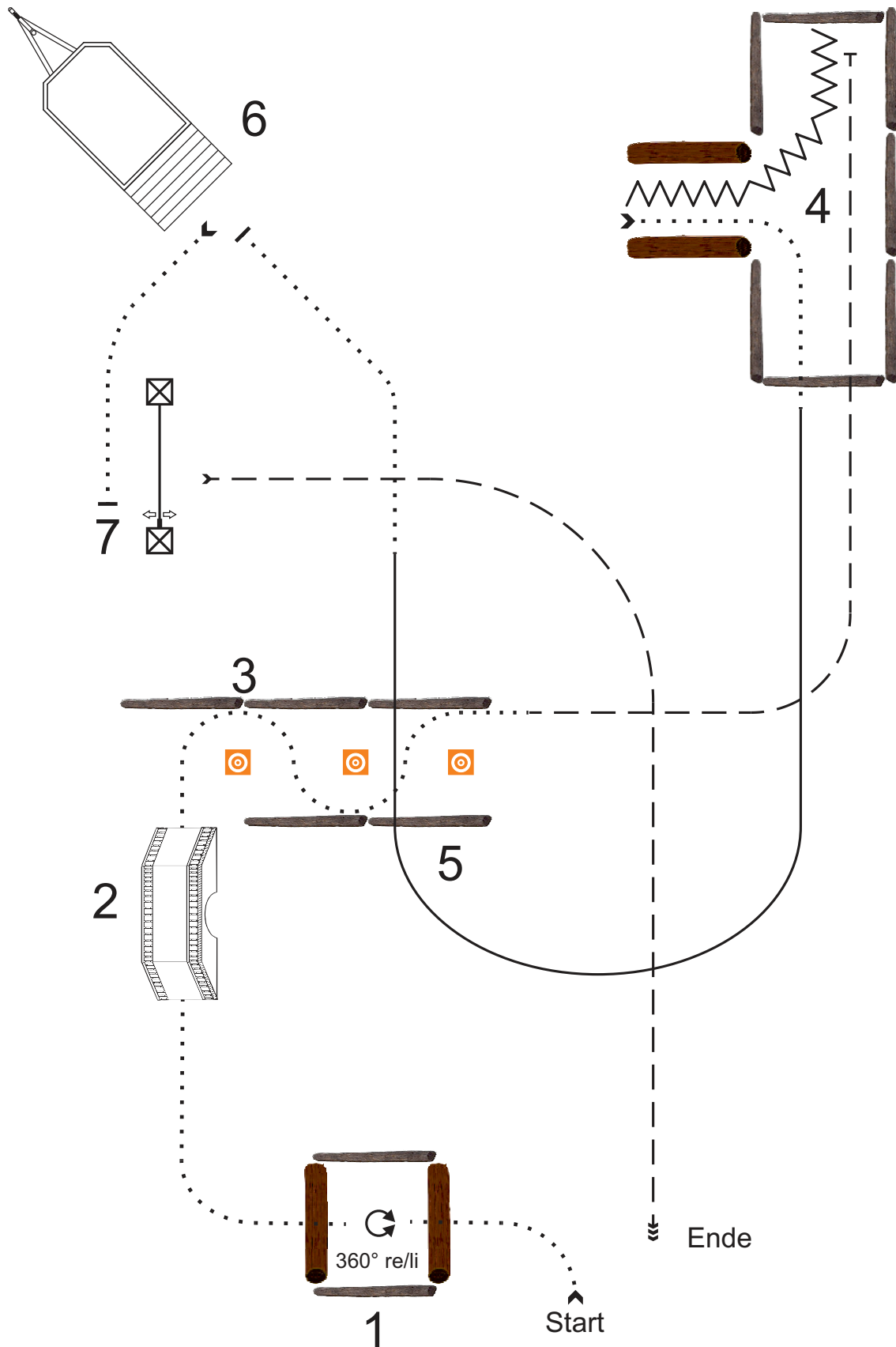


1. Ableinen, Hund wartet*, Schrittstangen, Hund abrufen
2. Trabstangen H.b.F.
3. Slalom H.b.F.
4. Hund auf Podest schicken, Hund wartet* Box, 540° Drehung (1 ½) rechts oder links, Rückwärts aus Box, Hund abrufen
5. Stangenviereck mit H.b.F., Hund in Quadrat, Hund wartet
6. Brücke, Hund abrufen
7. Hund ablegen (Platz). Tor öffnen, durchreiten und schließen. Hund unter geschlossenem Tor nachkommen lassen.
8. Hund über Hürden, Reiter links oder rechts vorbei
9. Galoppstange mit H.b.F.
1. Anleinen

* Sitz oder Platz

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

Ranch Trail OP



- 1.) Schritt in Box, 360° Drehung rechts oder links
- 2.) Brücke
- 3.) Schrittslalom um Pylonen
- 4.) Trab in Gasse, Rückwärts-L, Walk out
- 5.) Rechtsgalopp über Stangen, Stopp
- 6.) Pferd verladen (Mittelwand entfernt; Pferd kann alleine auf den Hänger gehen oder kann auf den Hänger geführt werden)
- 7.) Tor, Jog out (**Arena im Trab verlassen**)


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

Adventure Trail (GHP Trail)

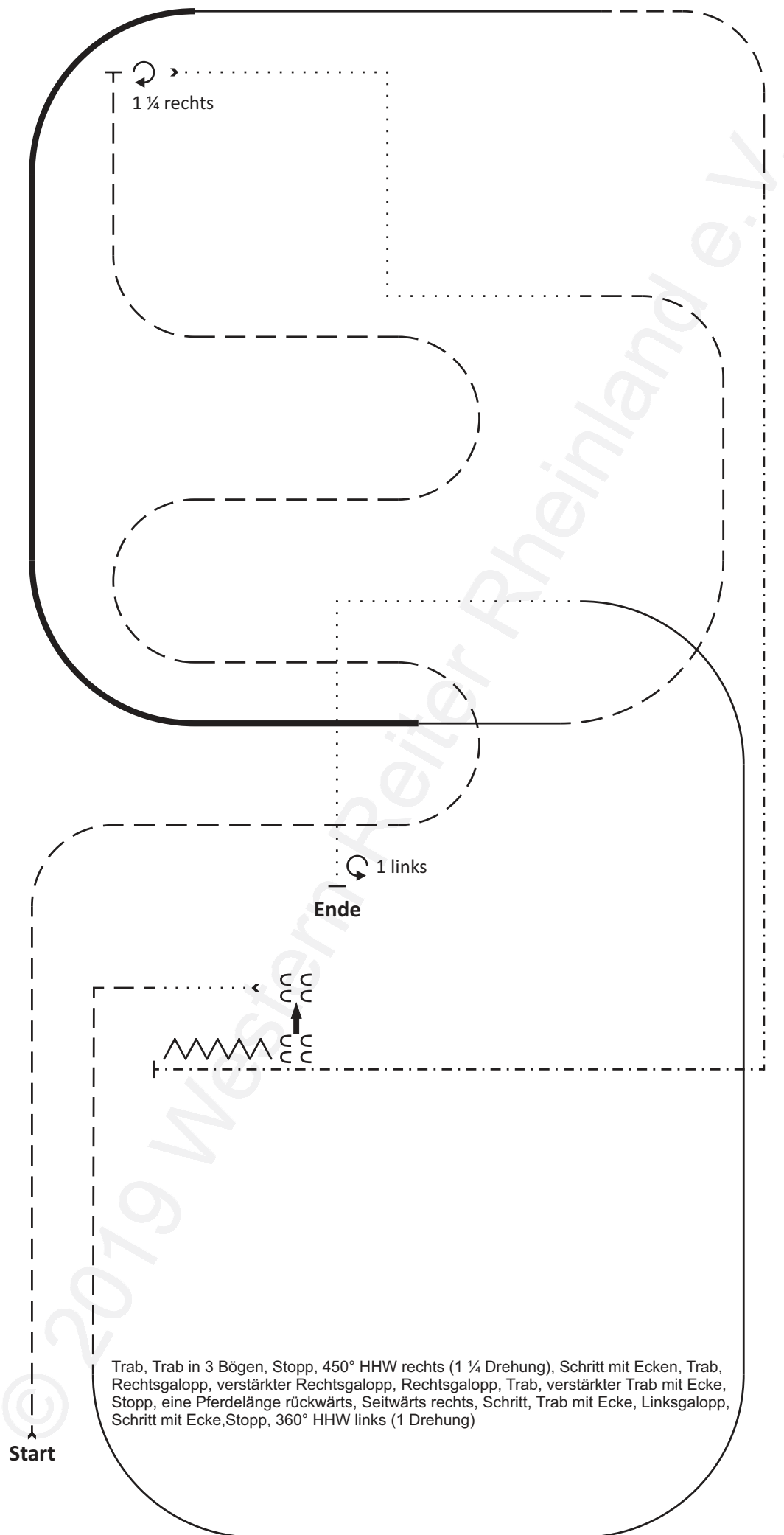


Das Pattern kann 2 Stunden vor Prüfungsbeginn an der Meldestelle eingesehen / abgeholt werden.

1. Spannung
2. Abenteuer
3. Action

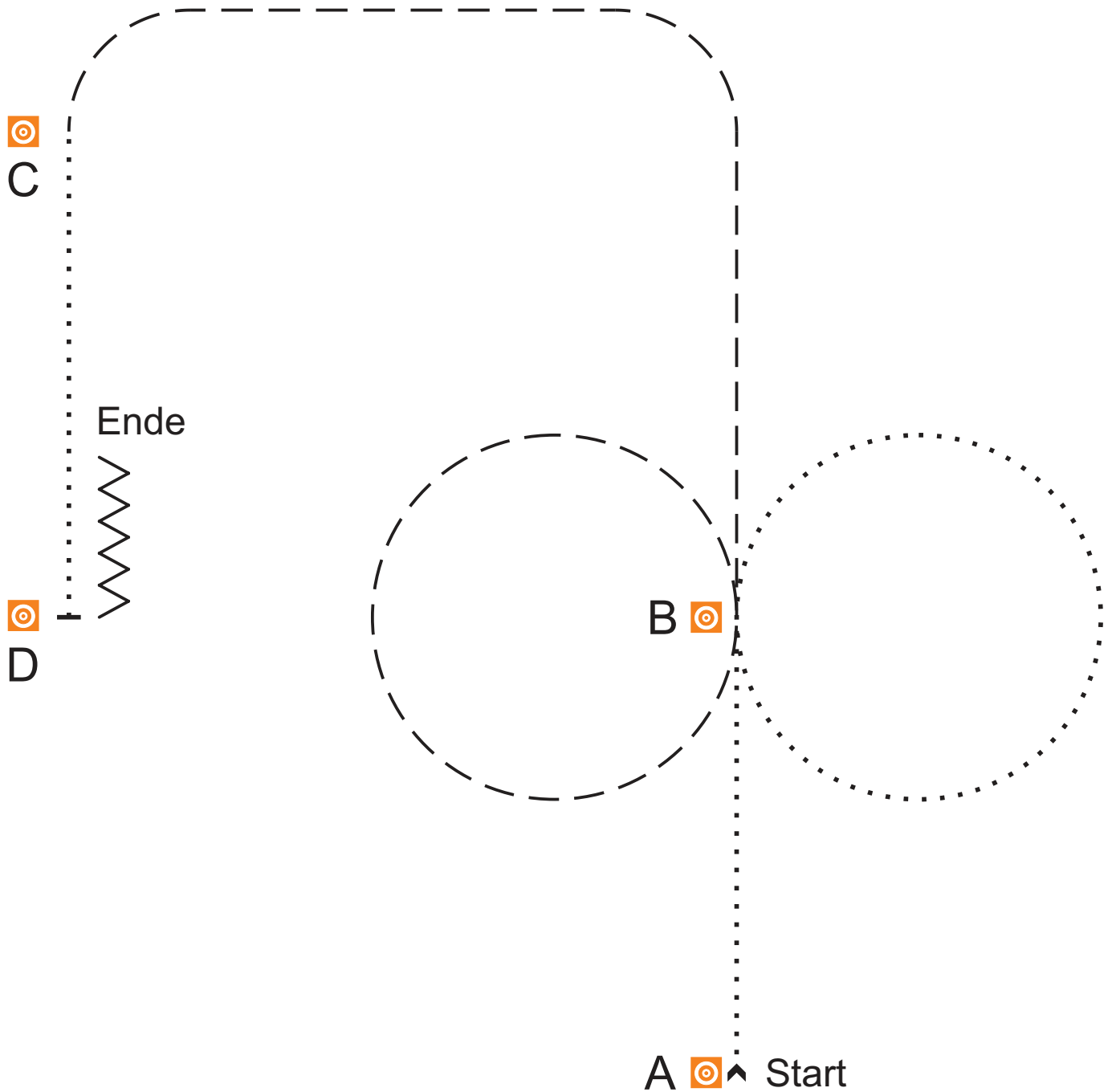
—————	Lope/Canter (Galopp)
- - - - -	Jog/Trot (Trab)
.	Walk (Schritt)
⋈⋈⋈⋈⋈⋈⋈⋈	Back Up (Rückwärts)
»-----ε-----«	
	Pylon (Pylone)

Ranch Riding LK 3A&4



Trab, Trab in 3 Bögen, Stopp, 450° HHW rechts (1 ¼ Drehung), Schritt mit Ecken, Trab, Rechtsgalopp, verstärkter Rechtsgalopp, Rechtsgalopp, Trab, verstärkter Trab mit Ecke, Stopp, eine Pferdelänge rückwärts, Seitwärts rechts, Schritt, Trab mit Ecke, Linksgalopp, Schritt mit Ecke, Stopp, 360° HHW links (1 Drehung)

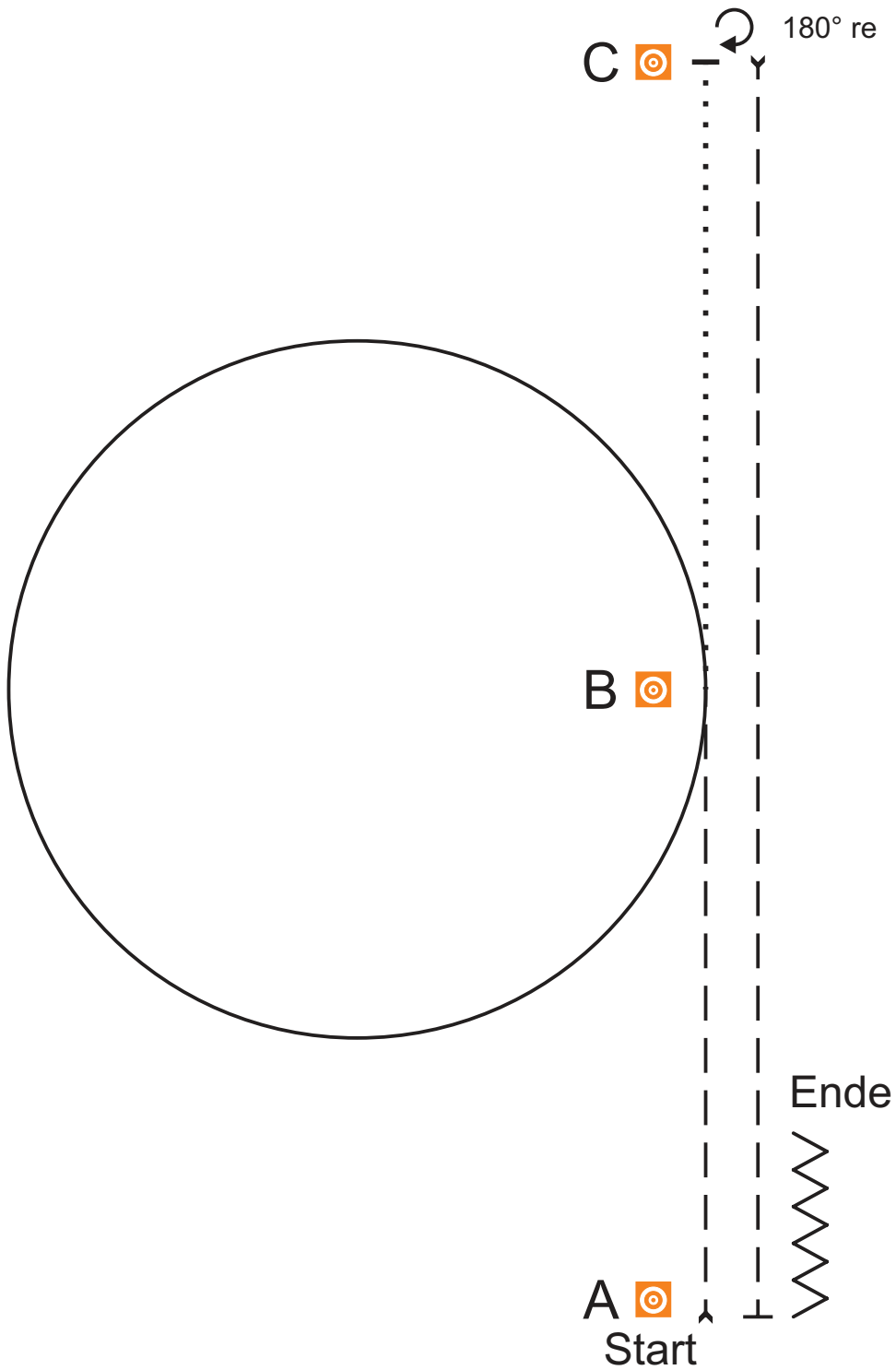
W. Horsemanship FR & LK3B



A-B: Schritt
 B-B: Schrittvolte rechts, Trabvolte links
 B-C: Trab
 C-D: Schritt
 D-D: 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)

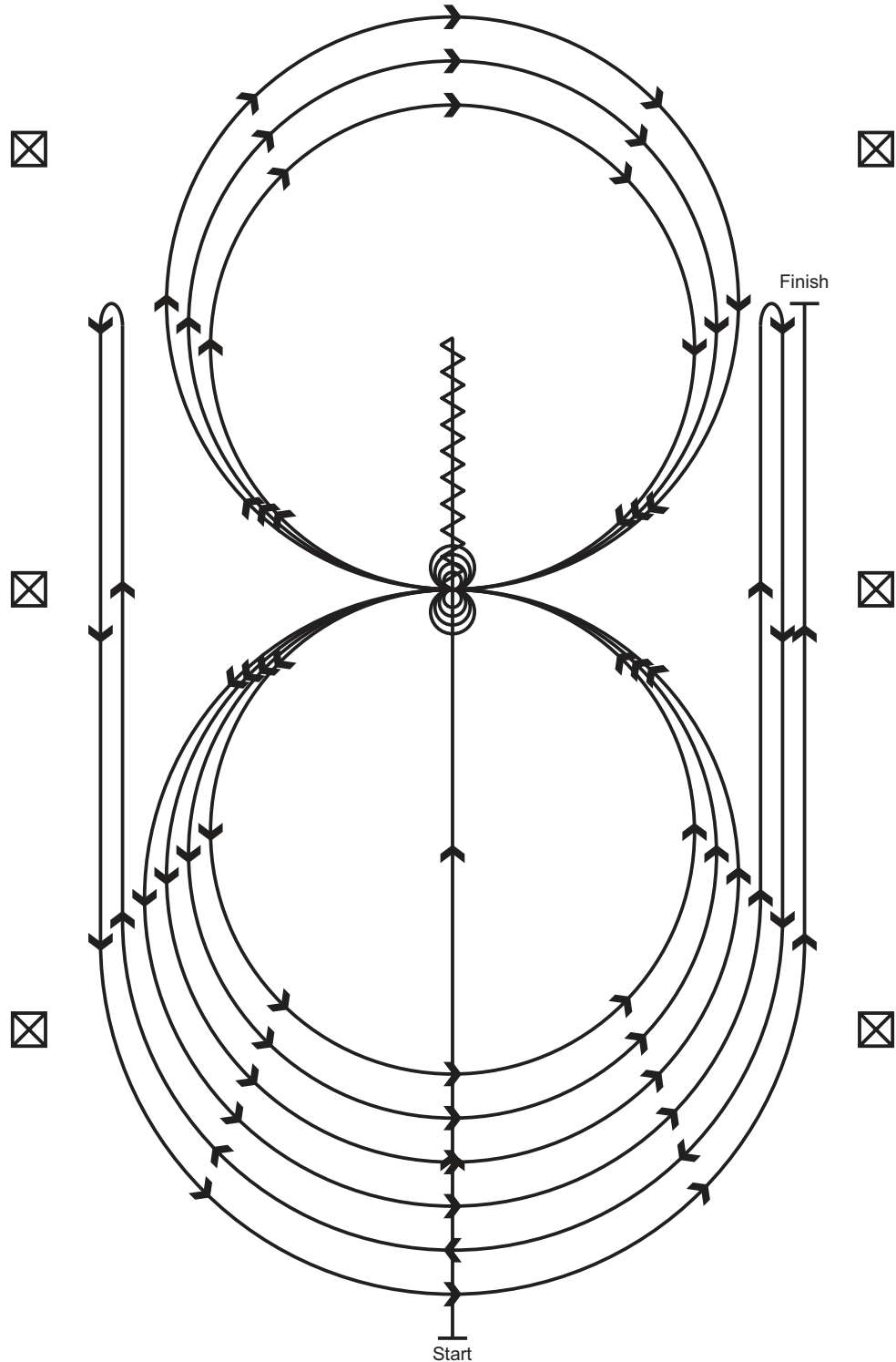
W. Horsemanship LK3A & LK4



- A-B: Trab
- B-B: Galoppzirkel links
- B-C: Schritt
- C-C: Stopp, 180° HHW (1/2 Drehung) rechts
- C-A: Trab
- A-A: Stopp, eine Pferdelänge rückwärts

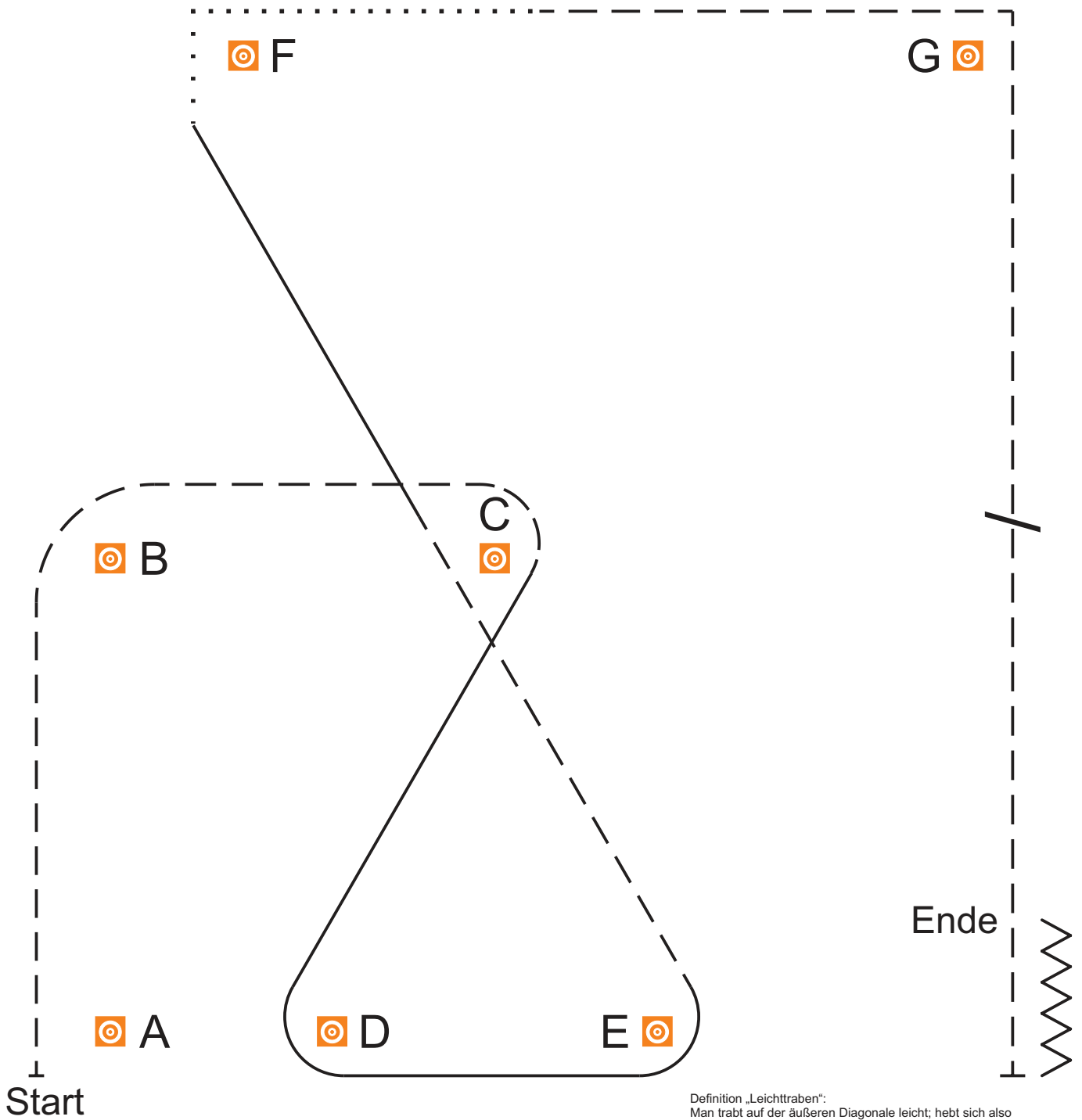
	extended Lope/Canter (verstärkter Galopp)
	Lope/Canter (Galopp)
	extended Jog/Trot (verstärkter Trab)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Lead Change (Galoppwechsel)
	Change Diagonals (Fußwechsel/Umsitzen)
	Pylon (Pylone)
	Judge (Richter)

Reining LK3A / LK4



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

Hunt Seat Equitation OP



- A-C: Trab (aussitzen)
- C-E: Linksgalopp
- E-C: Trab (aussitzen)
- C-F: Rechtsgalopp
- F-C: Schritt
- C-G-E: Leichttraben rechte Hand,
Fußwechsel,
Leichttraben linke Hand
- E-E: Stopp, 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)