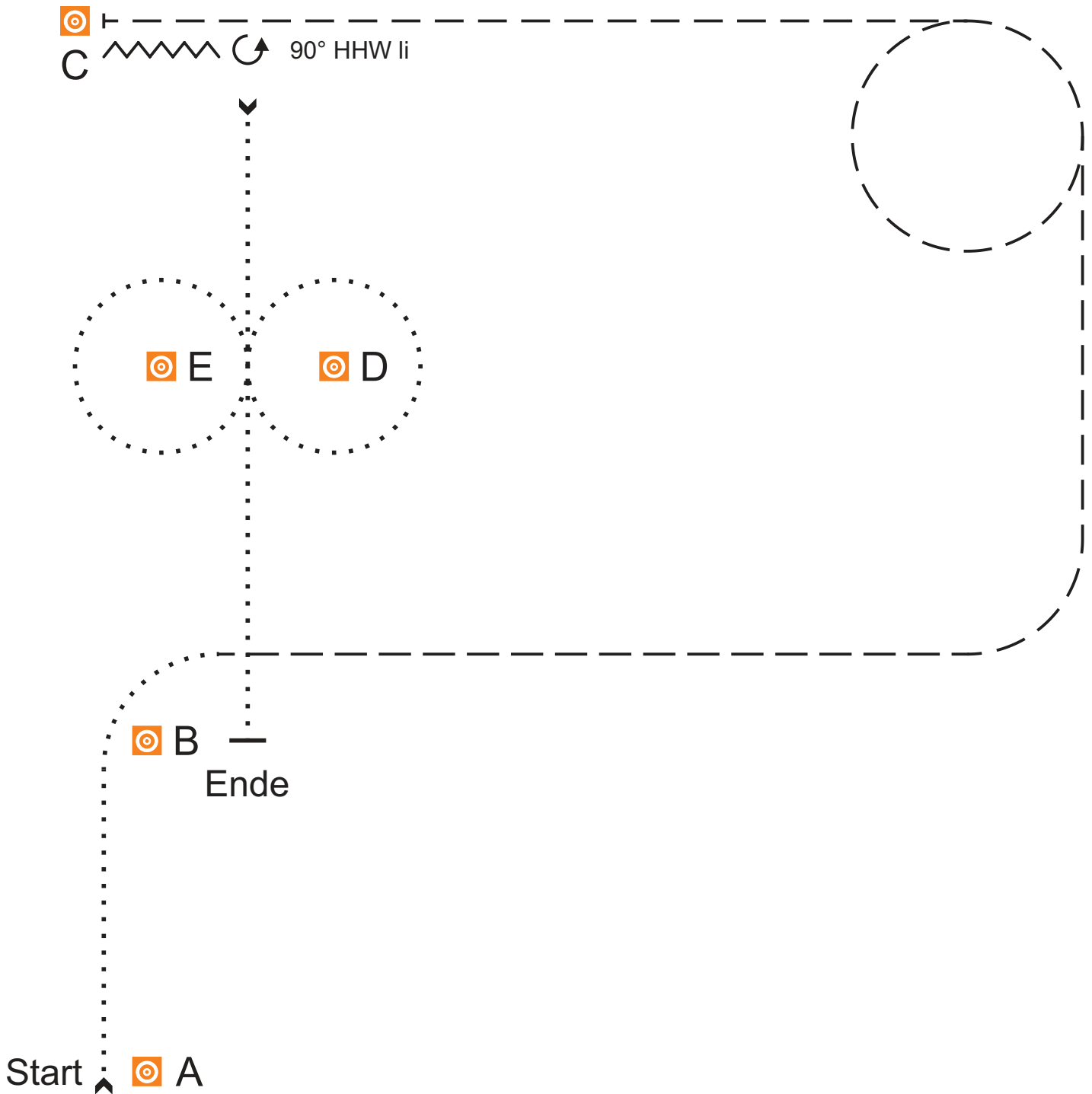


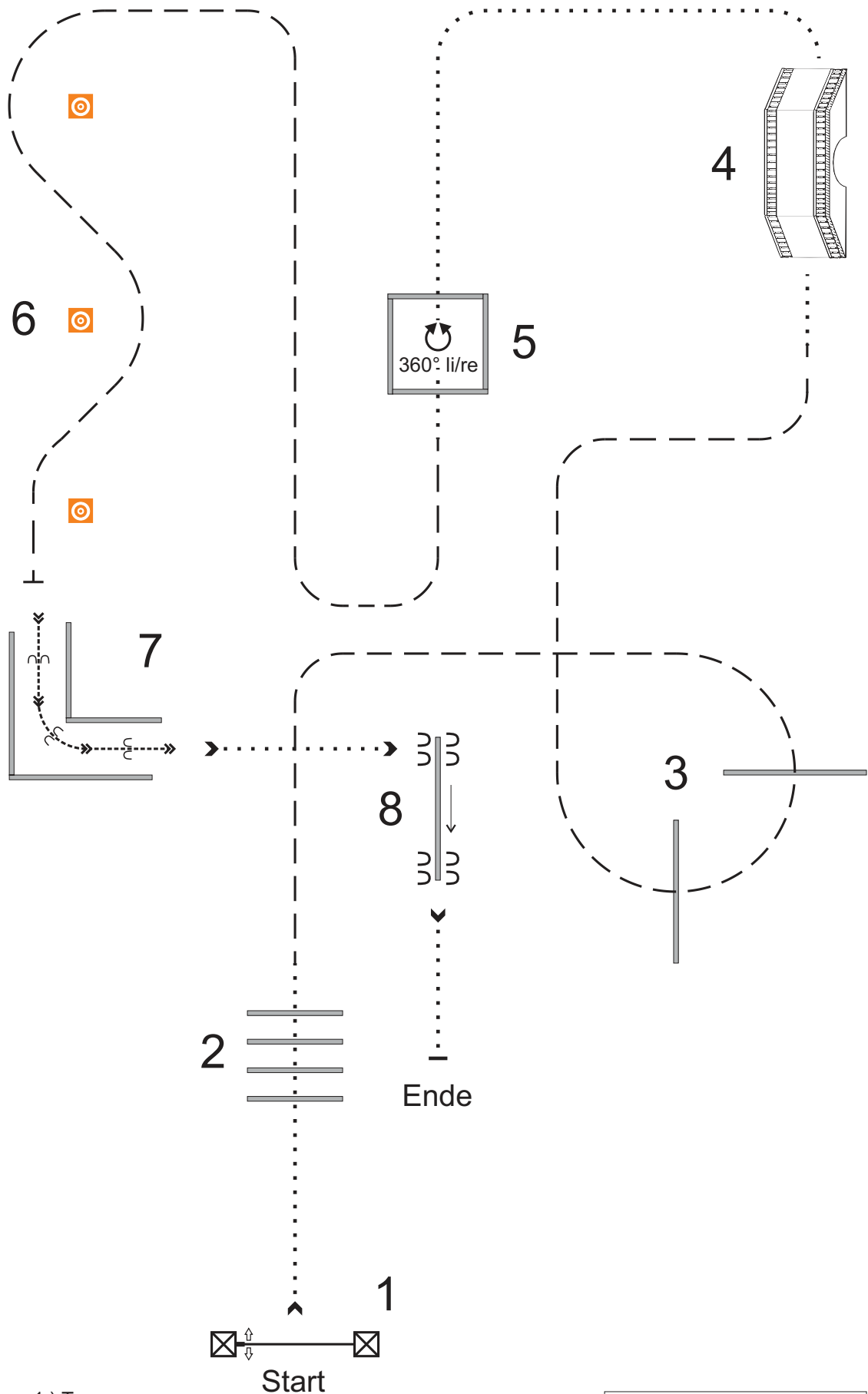
W. Horsemanship FR



- A-B: Schritt
- B-C: Trab (rechte Seite Hufschlag), Linksvolte in der Ecke
- C: Stopp, 1 Pferdelänge rückwärts, 90° HHW links
- D: Schrittvolte links
- E: Schrittvolte rechts
- B: Stopp, verharren

	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)

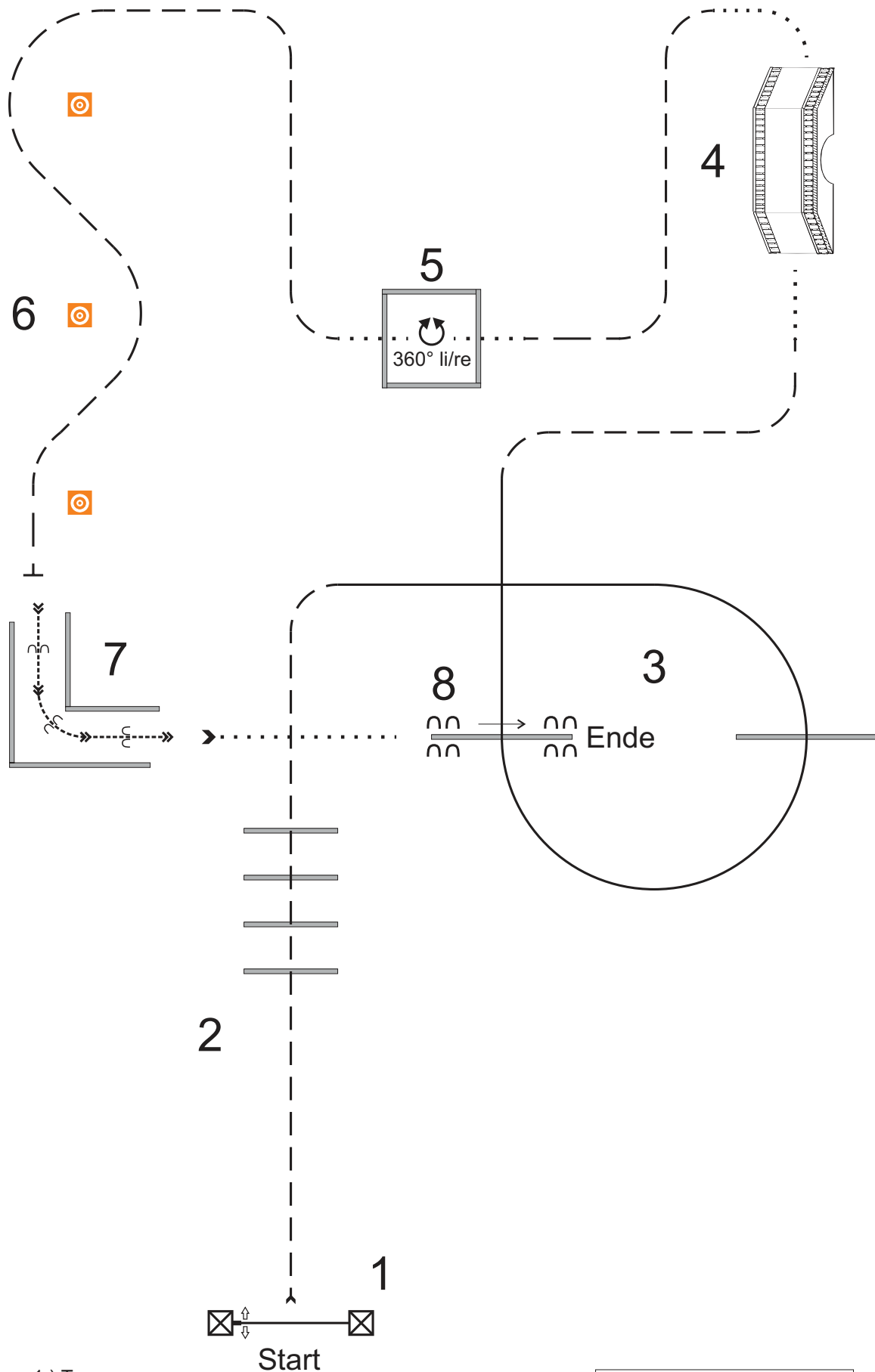
Trail Freizeitreiter



- 1.) Tor
- 2.) Schrittstangen
- 3.) Trabstangen
- 4.) Brücke
- 5.) Box: 360° Drehung links **oder** rechts
- 6.) Trabslalom um Pylonen, Stopp
- 7.) Rückwärts-L
- 8.) Seitwärts rechts, Schritt, Stopp

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

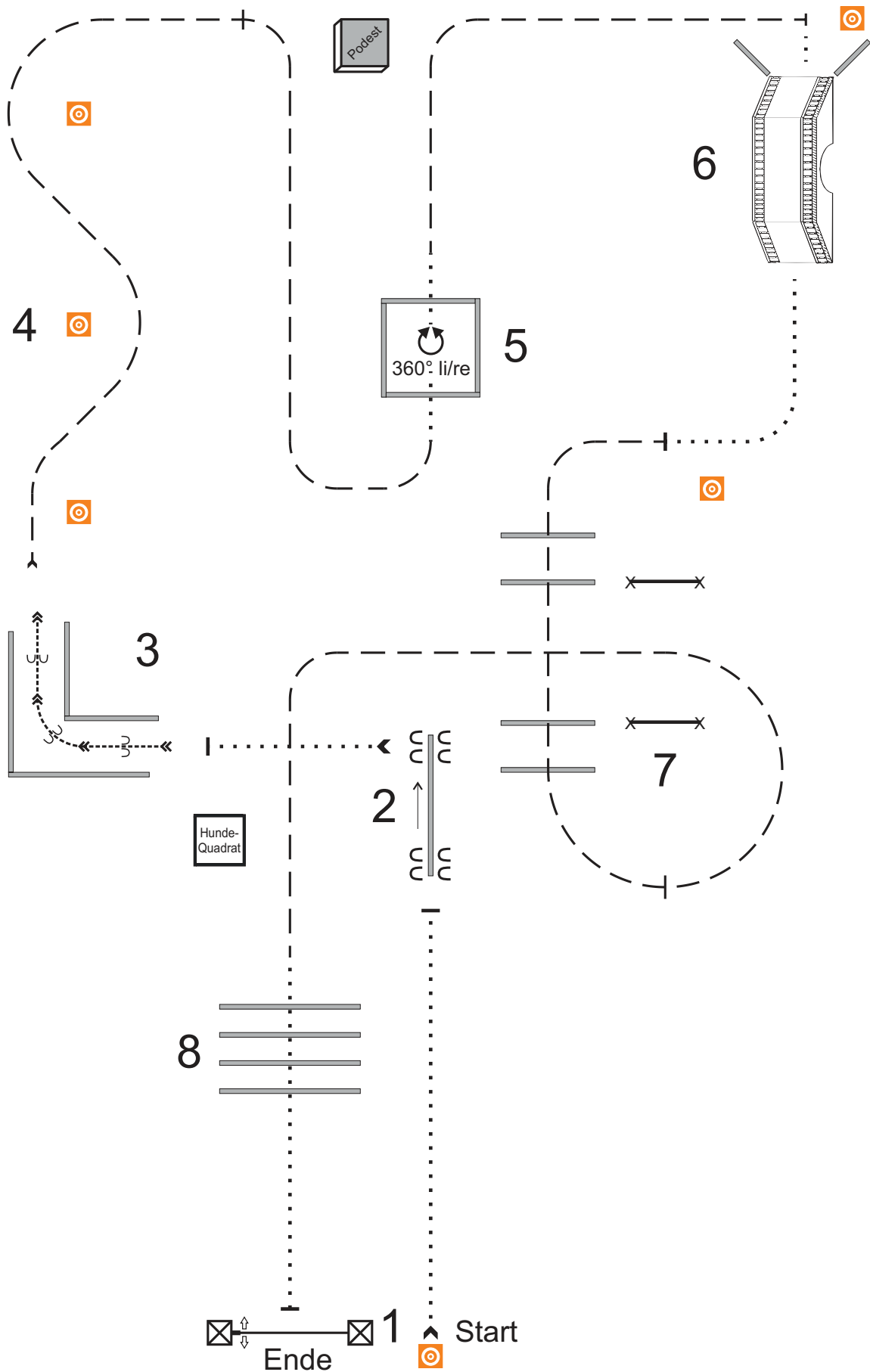
Trail LK3A LK4



- 1.) Tor
- 2.) Trabstangen
- 3.) Galoppstangen
- 4.) Brücke
- 5.) Box: 360° Drehung links **oder** rechts
- 6.) Trabslalom um Pylonen
- 7.) Rückwärts-L
- 8.) Seitwärts rechts

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

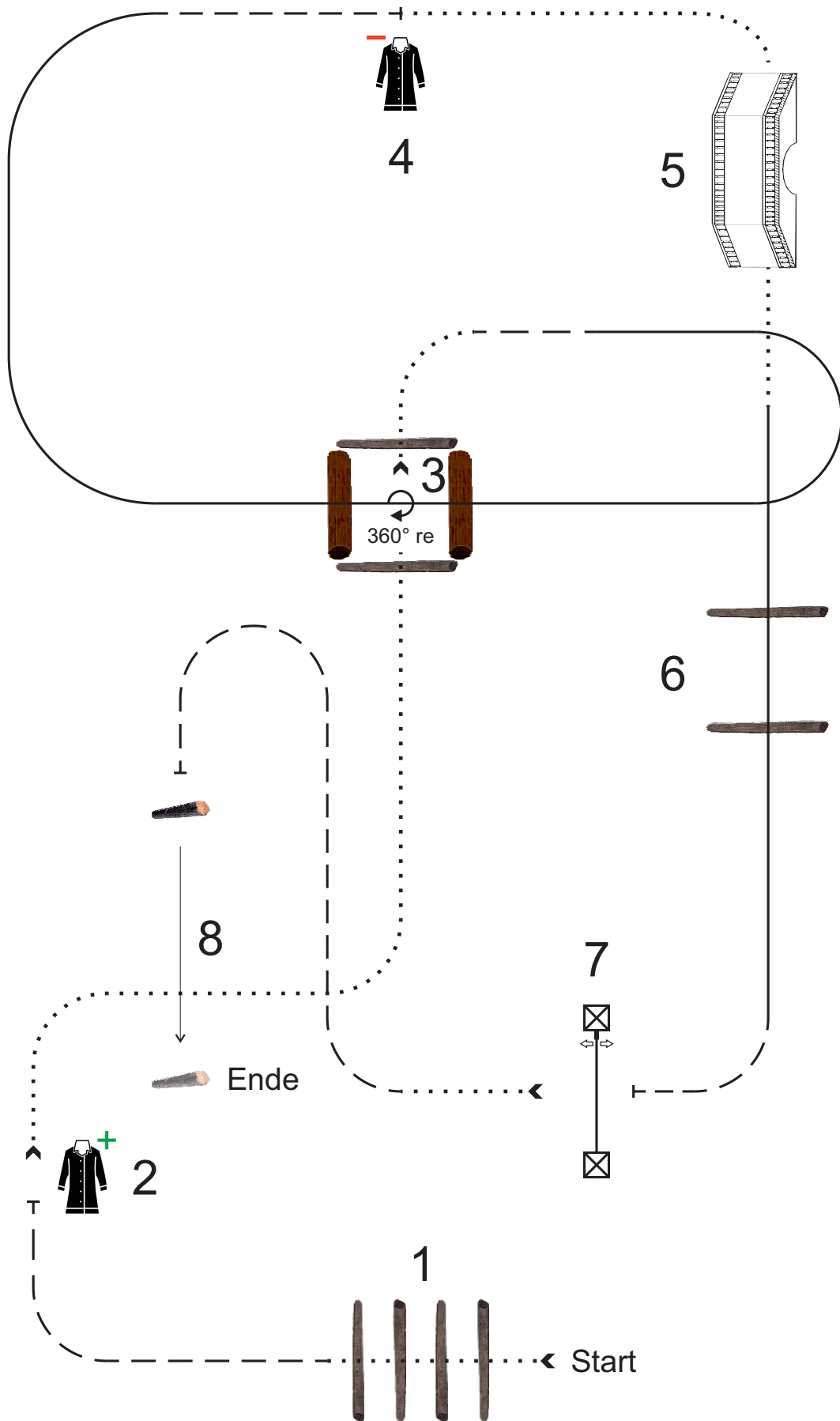
Horse & Dog Trail OP



- 1.) Ableinen, Schritt mit Hund bei Fuß, Stopp
- 2.) Hund in Box schicken, Reiter seitwärts rechts über Stange
- 3.) Rückwärts-L, Hund abrufen
- 4.) Trabslalom um Pylone mit Hund bei Fuß, Stopp vor dem Podest, Hund auf Podest schicken
- 5.) Box: 360° Drehung links **oder** rechts, Trab bis vor Pylone
- 6.) Hund abrufen, an Pylone warten lassen, Reiter überquert Brücke, Hund abrufen
- 7.) Hund an Pylone ablegen, Trabstangen, Hund abrufen (Sprung über Hindernis), Trab mit HbF,
- 8.) Schrittstangen mit Hund bei Fuß (Hund muss mit über die Stangen)
- 9.) Tor öffnen, Hund durch schicken, durchreiten, Tor schließen, absteigen und Hund anleinen

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

Ranch Trail OP



- 1.) Schrittstangen
- 2.) Mantel anziehen
- 3.) Box: 360° Drehung rechts
- 4.) Mantel ausziehen
- 5.) Brücke
- 6.) Linksgaloppstangen
- 7.) Tor
- 8.) Baumstamm ziehen


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

Adventure Trail (GHP Trail)

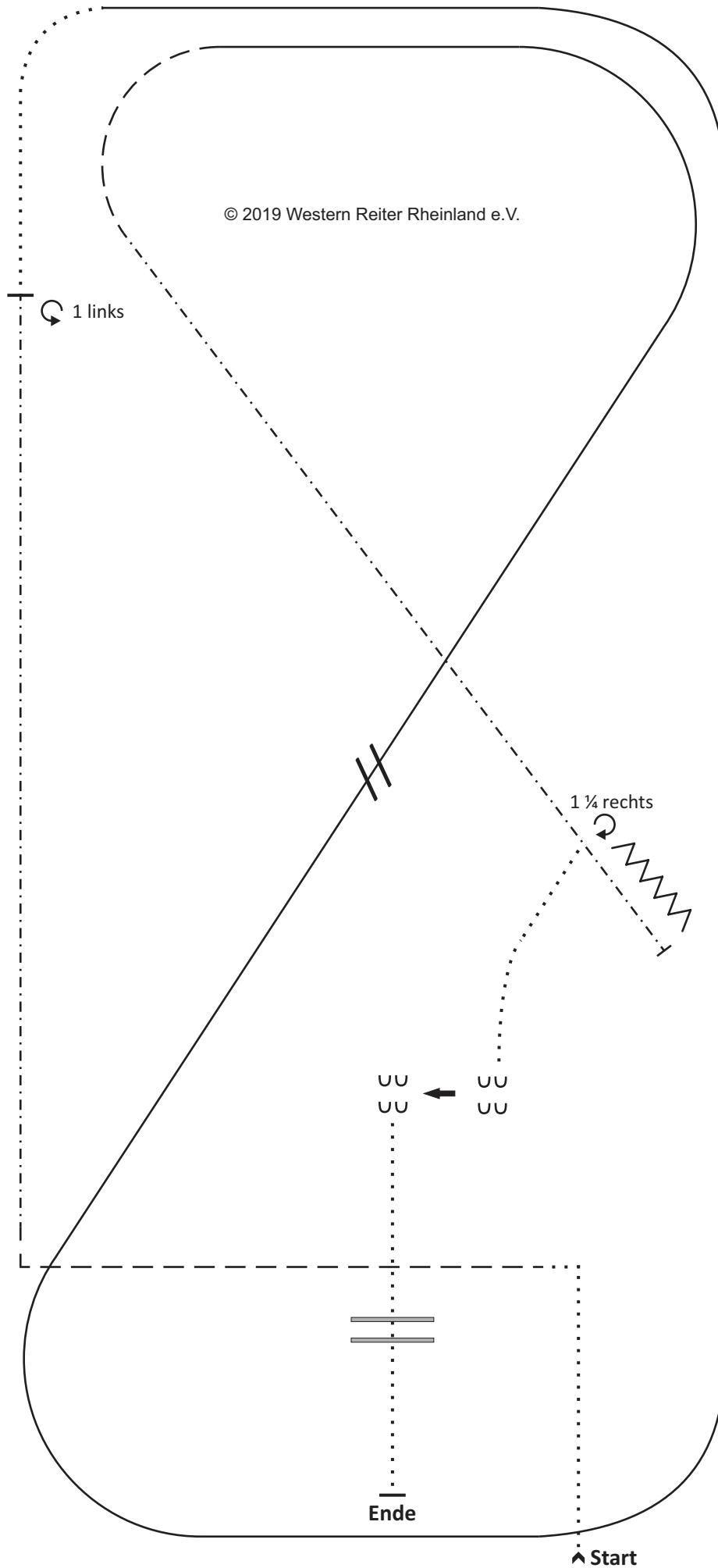


Das Pattern kann 2 Stunden vor Prüfungsbeginn an der Meldestelle eingesehen / abgeholt werden.

1. Spannung
2. Abenteuer
3. Action

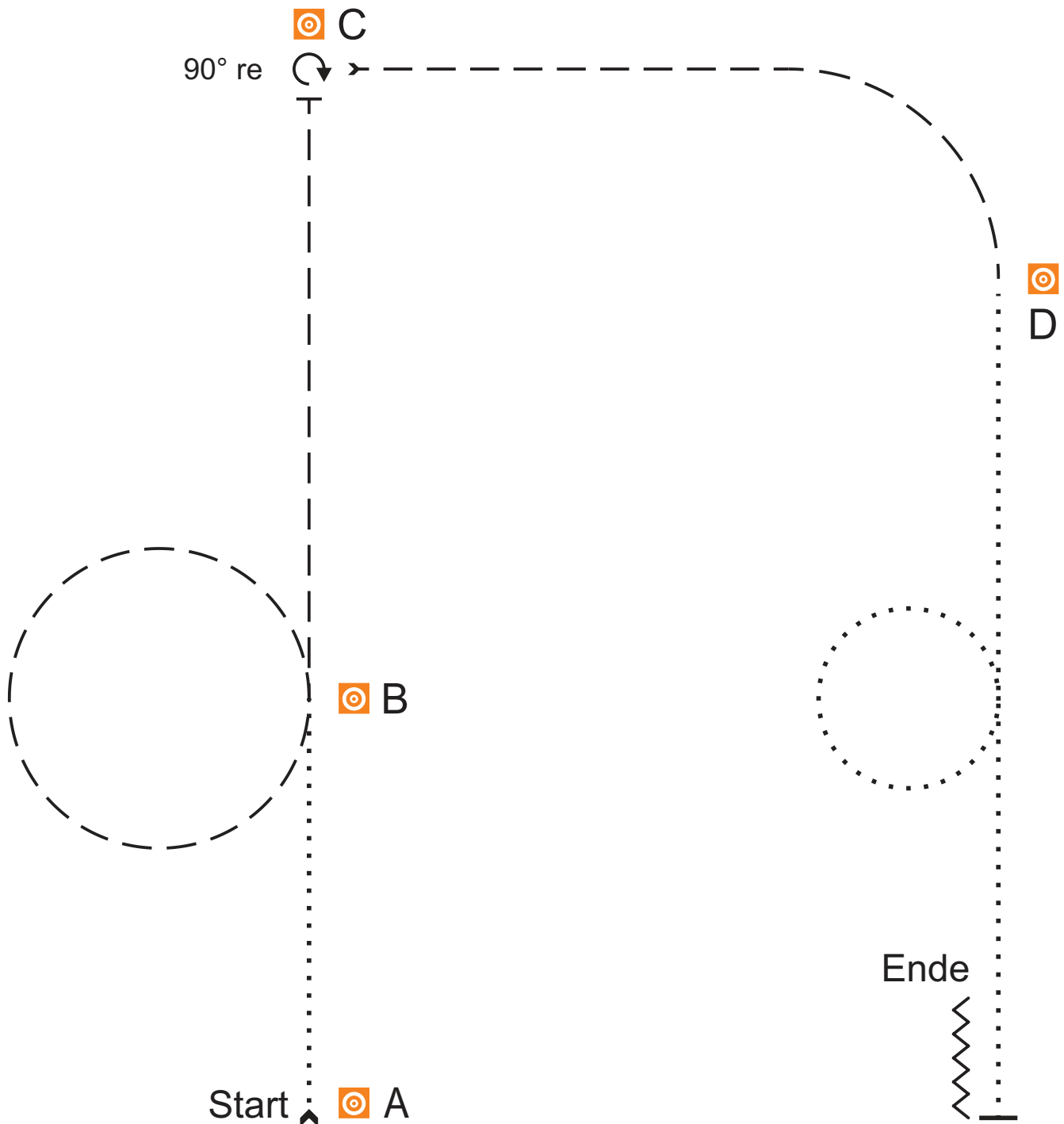
—————	Lope/Canter (Galopp)
- - - - -	Jog/Trot (Trab)
.	Walk (Schritt)
⋈⋈⋈⋈⋈⋈	Back Up (Rückwärts)
»-----»	
	Pylon (Pylone)

Ranch Riding LK 3A&4



Im Schritt in die Arena einreiten, Schritt mit Ecke, Trab mit Ecke, verstärkter Trab, Stopp, 1 Drehung links, Schritt, Rechtsgalopp, verstärkter Rechtsgalopp, Rechtsgalopp, einfacher oder fliegender Galoppwechsel in den Linksgalopp, Trab, verstärkter Trab, Stopp, eine Pferdelänge rückwärts, 1 ¼ Drehung rechts, Schritt, Seitwärts rechts, Schritt über Stangen, Stopp, verharren.

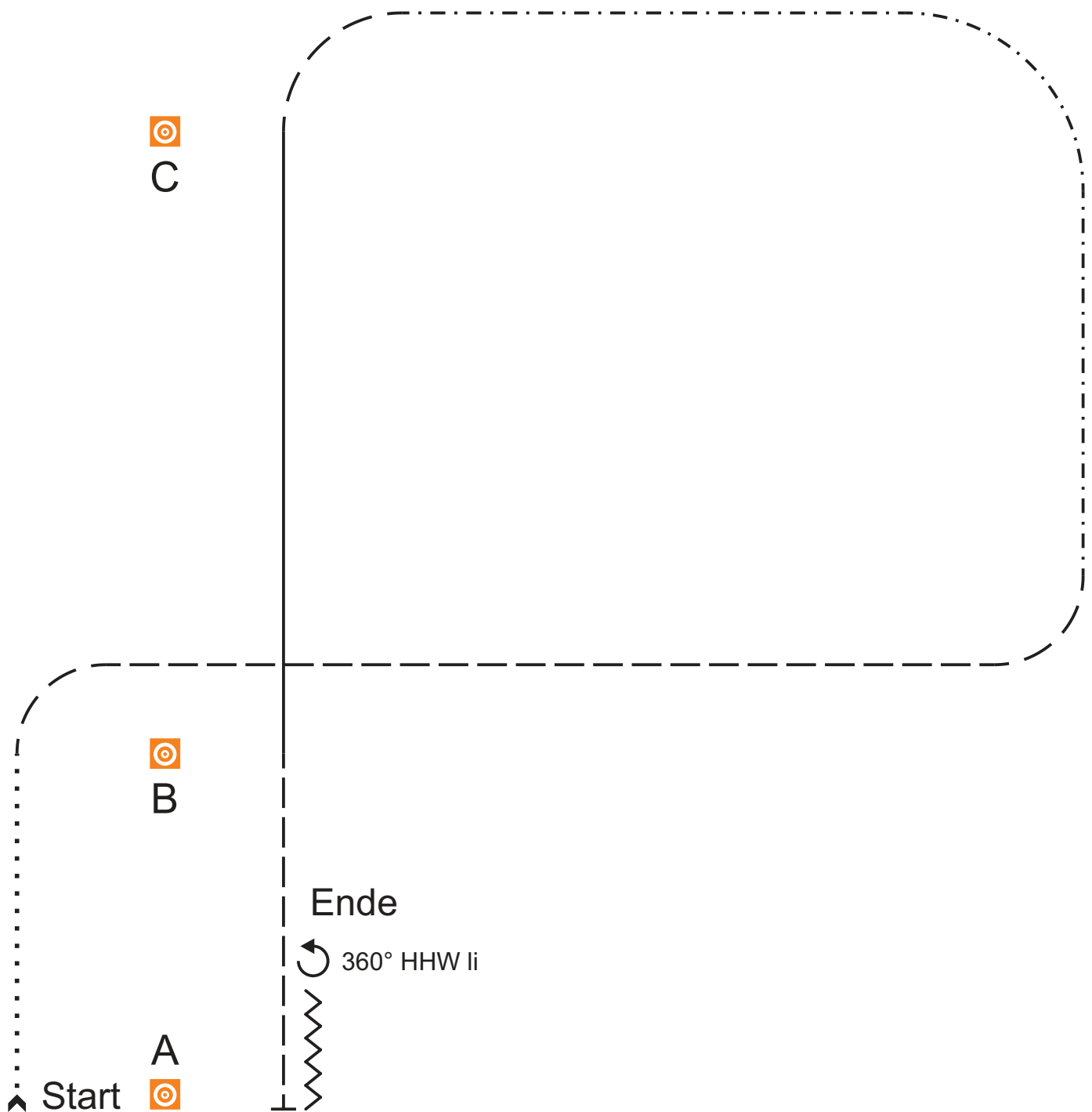
W. Horsemanship LK3B



- A-B: Schritt
- B: Trabvolte links
- B-C: Trab
- C: Stopp, 90° HHW (¼ Drehung) rechts
- C-D: Trab
- D-B: Schritt
- B: Schrittvolute rechts
- B-A: Schritt
- 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)

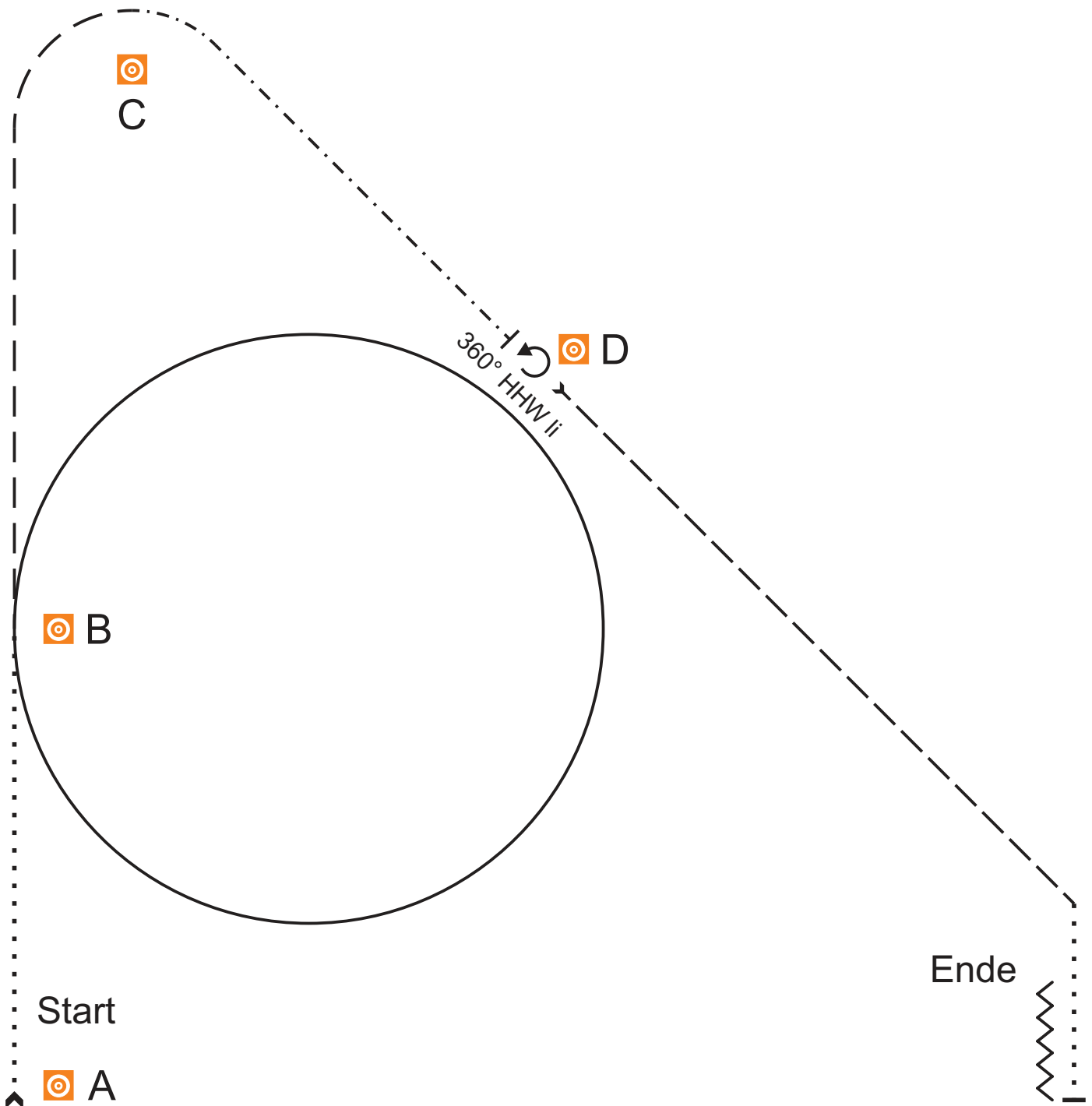
W. Horsemanship LK3A



- Start auf dem zweiten Hufschlag
- A-B: Schritt
- B-C wie gezeichnet: Trab, verstärkter Trab, Trab
- C-B: Linksgalopp
- B-A: Trab, Stopp
- A: eine Pferdelänge rückwärts, 360° HHW links (1 Drehung)

	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)

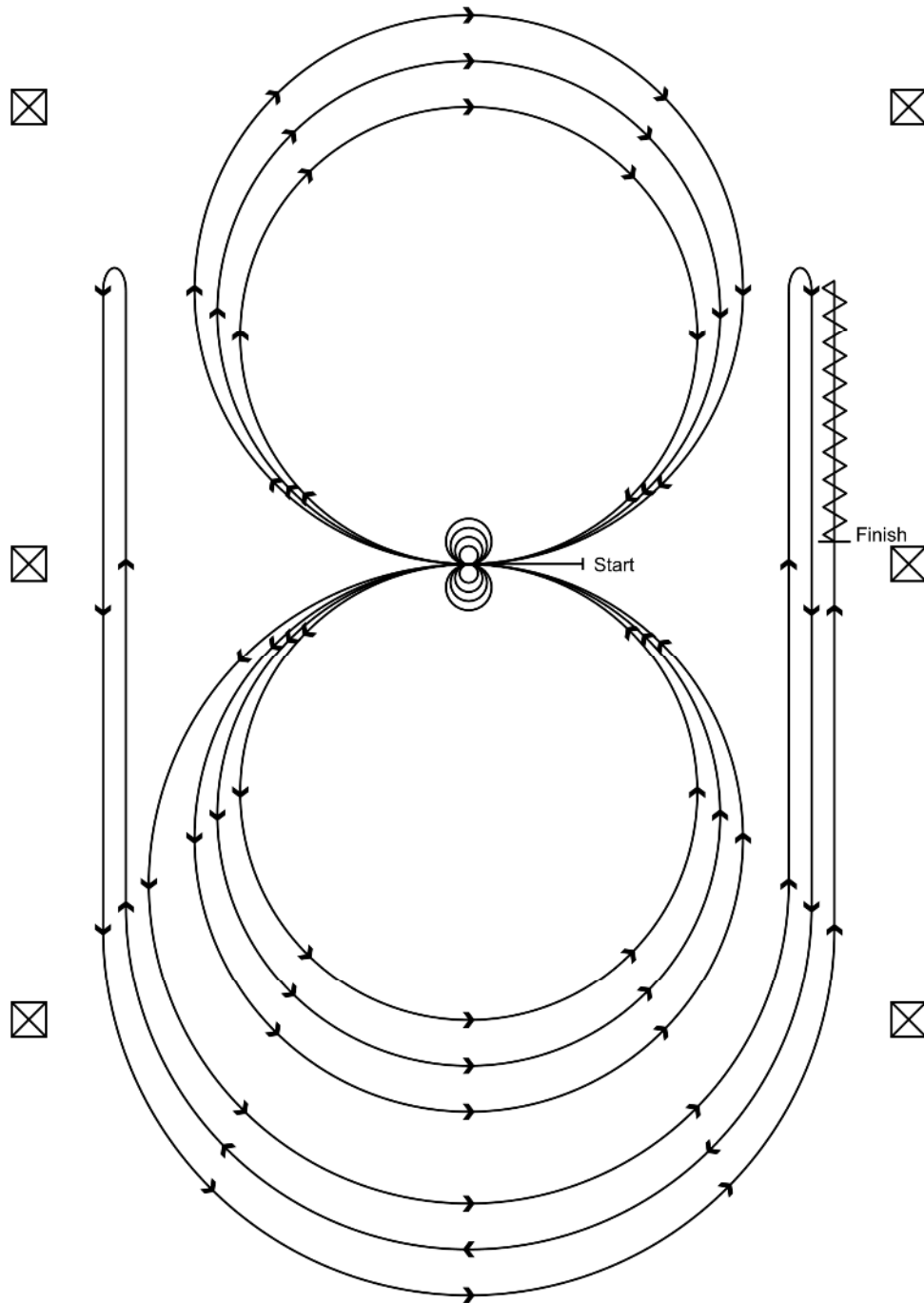
W. Horsemanship LK4



- A-B: Schritt
- B: Rechtsgaloppvolte
- B-C: Trab
- C-D: verstärkter Trab
- D: Stopp, 360° HHW links (1 Drehung)
- D-A: Trab, Schritt, 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)

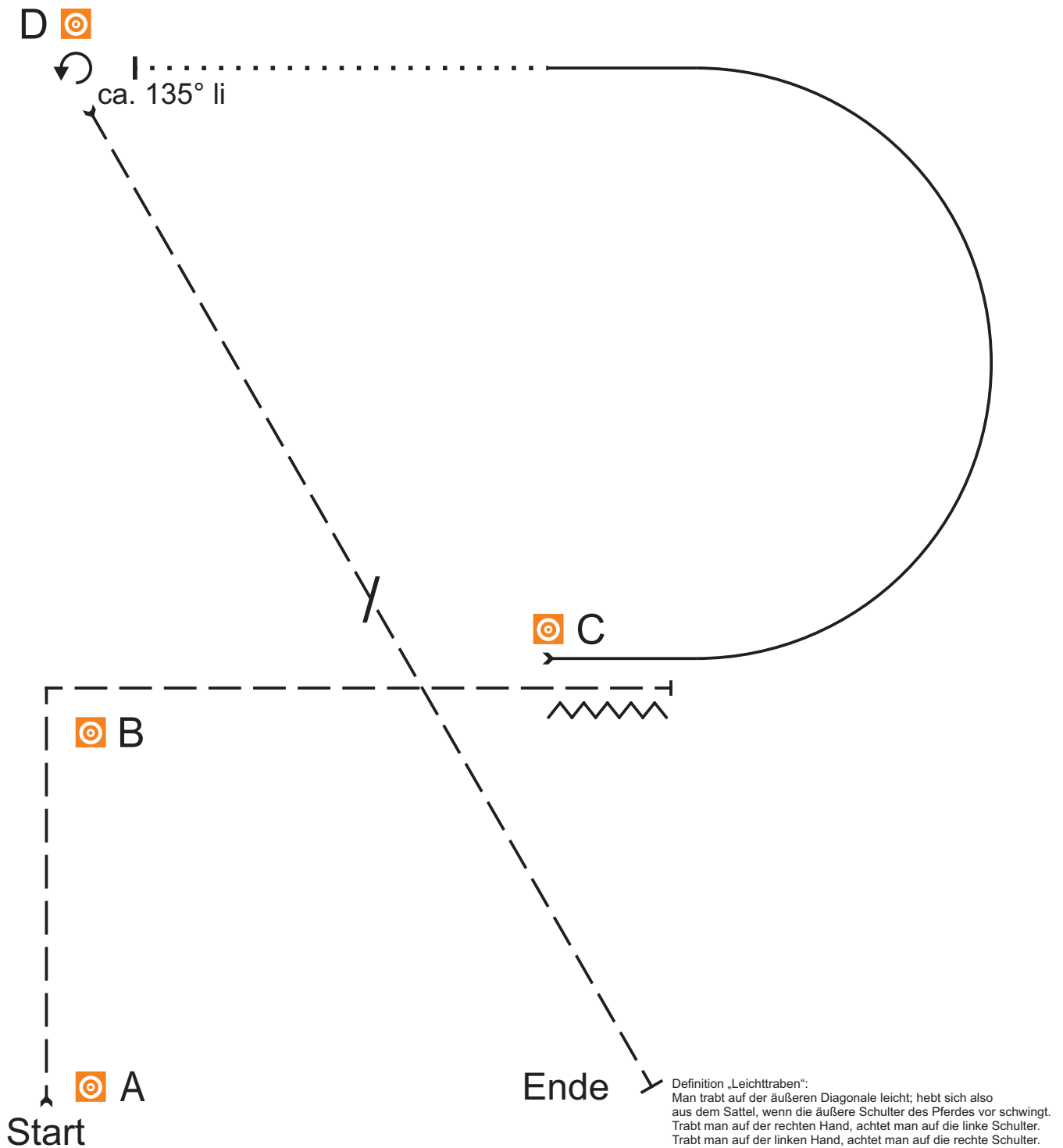
Reining LK 3A & LK 4 (Pattern 6)



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.

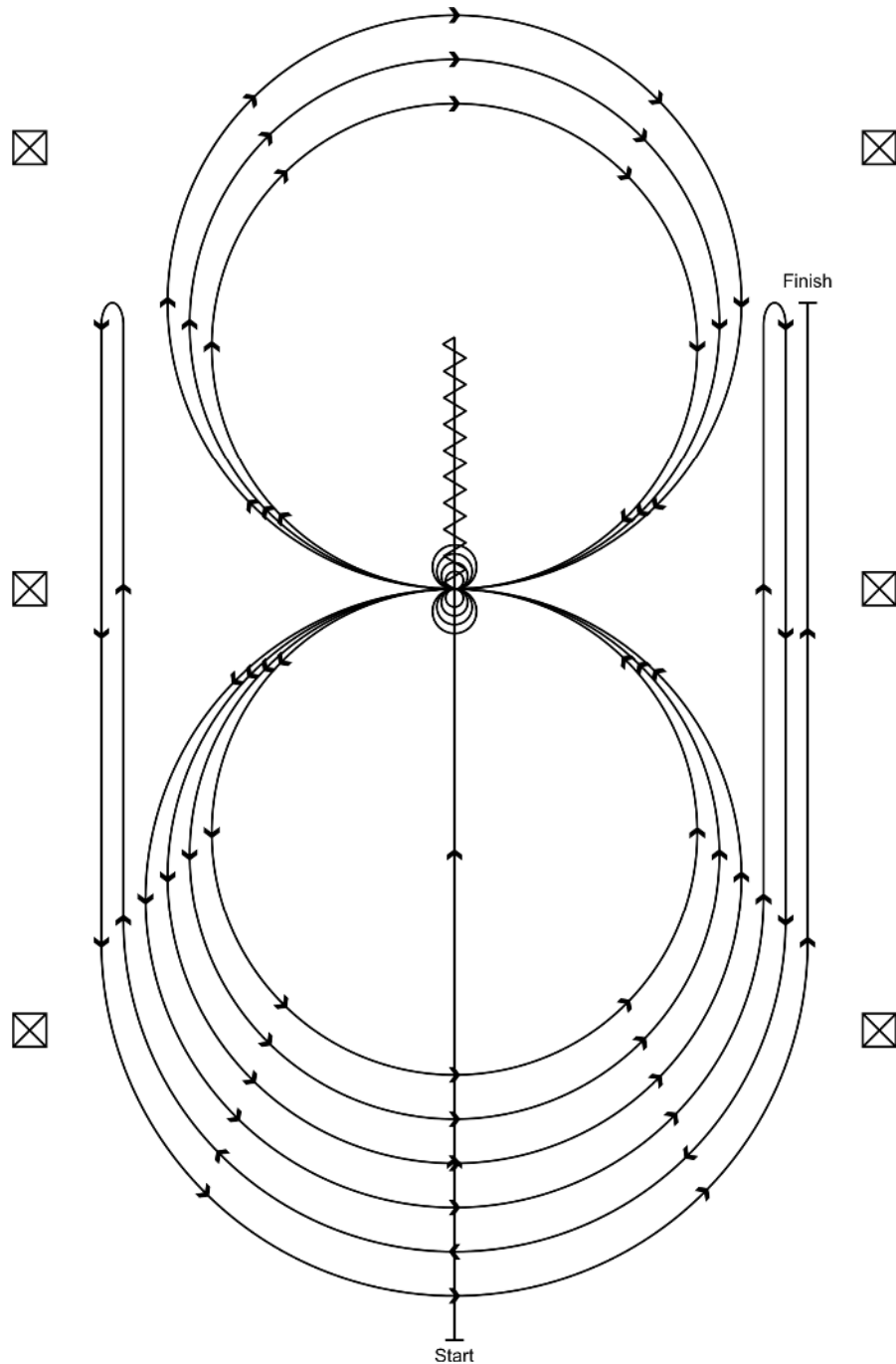
Hunt Seat Equitation OP



- A-C: Trab (aussitzen) wie gezeichnet
- C: Stopp, Back up bis C
- C: Linksgalopp wie gezeichnet
- C-D: Schritt
- D: ca. 135° HHW (ca. $\frac{3}{8}$ Drehung) links
- D-A: Leichttraben linke Hand
- Auf der Hälfte der Strecke Fußwechsel (umsitzen) und auf der rechten Hand traben
- A: Stopp, verharren

	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)

Steeg Reining Trophy OP (Pattern 9)



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, der erste klein und langsam, die zwei weiteren Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Drei vollständige Zirkel nach rechts, der erste Zirkel klein und langsam, die beiden weiteren Zirkel groß und schnell; 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 der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; sliding stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.