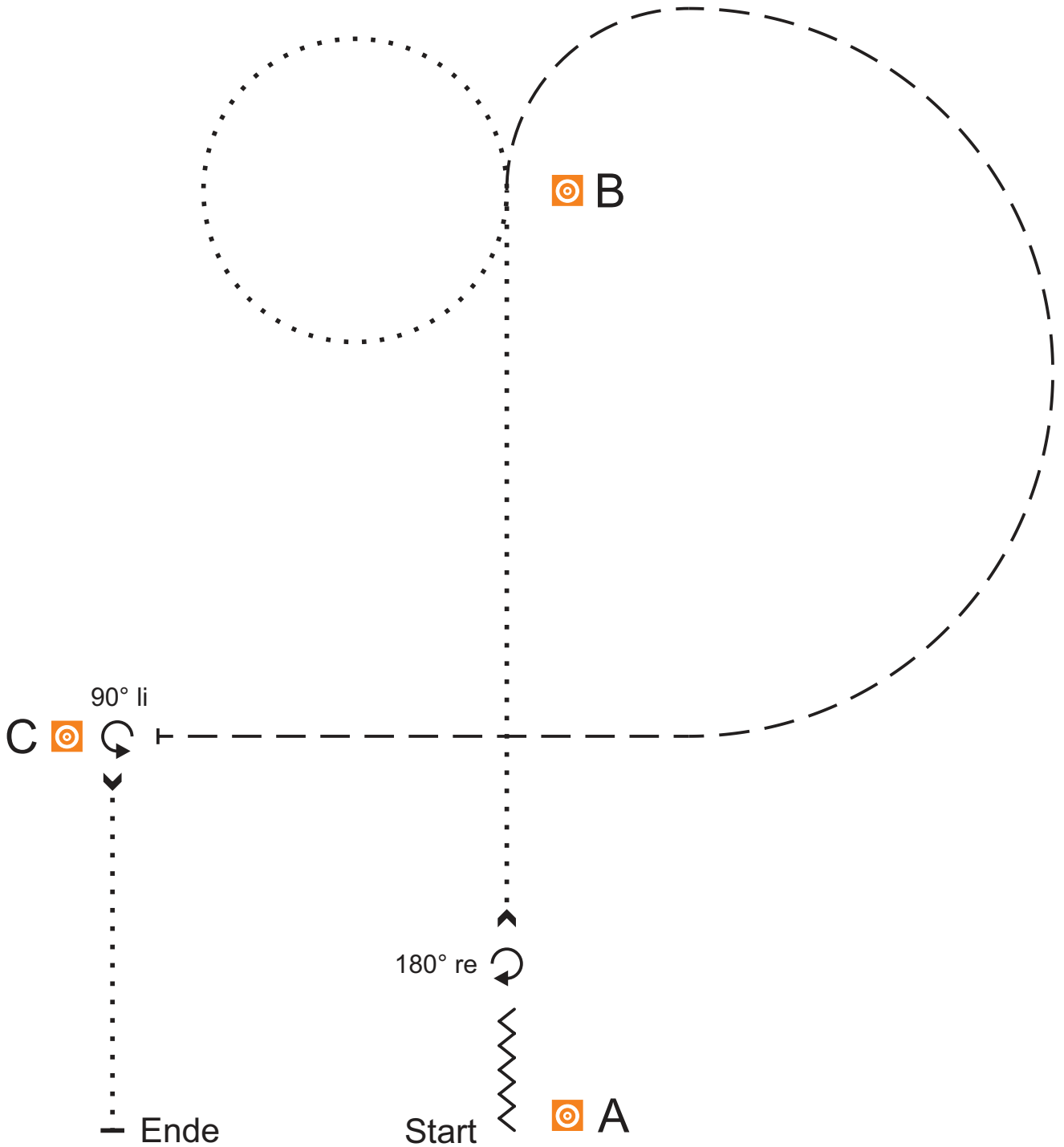


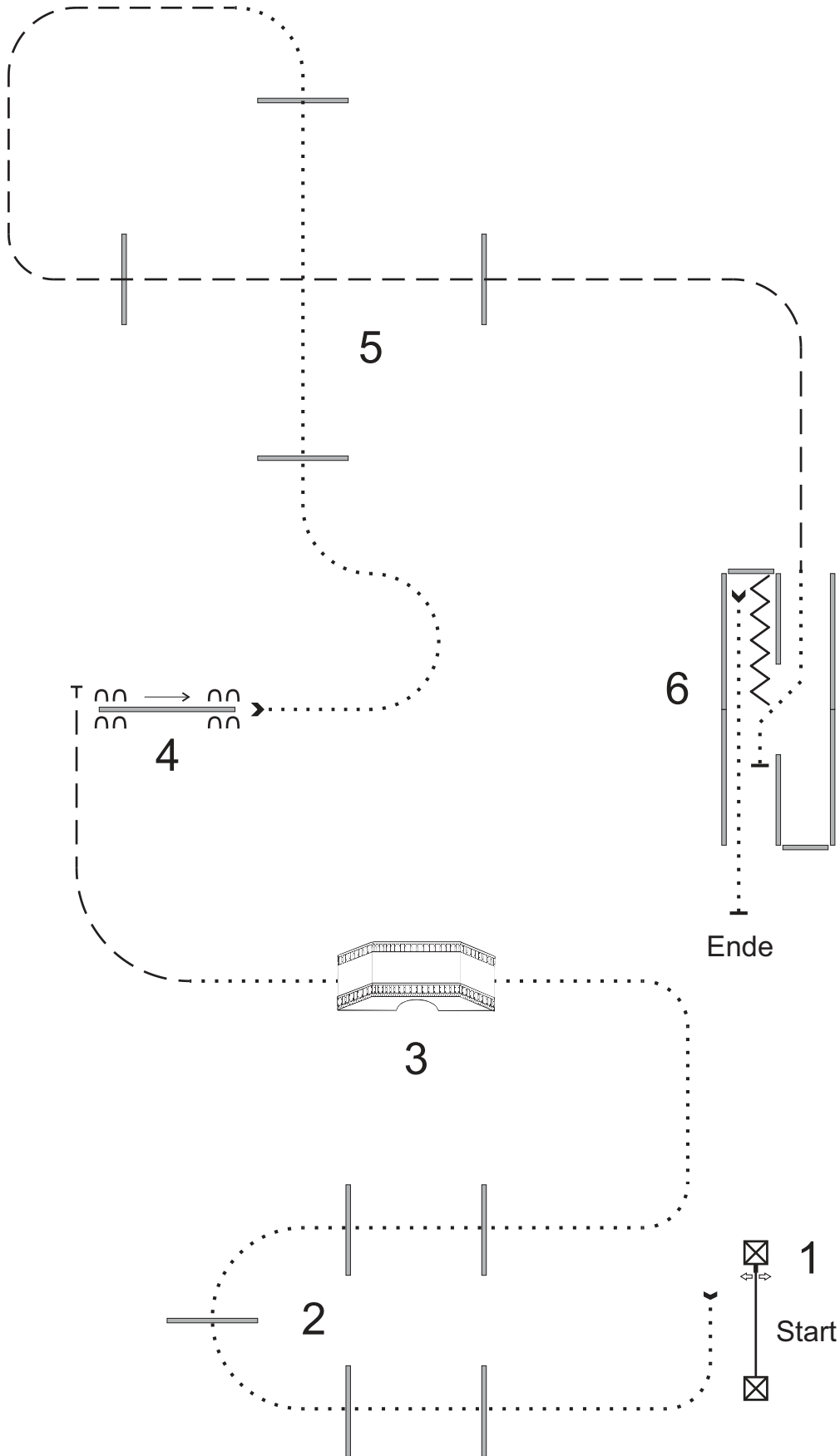
# Horsemanship FR & LK3B



- A: eine Pferdelänge rückwärts,  
180° HHW (½ Drehung) rechts
- A-B: Schritt, Schrittvolte links
- B-C: Trab
- C: Stopp, 90° HHW (¼ Drehung) links
- C-A: Schritt, Stopp, verharren  
(min. 3 Sekunden)

	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)

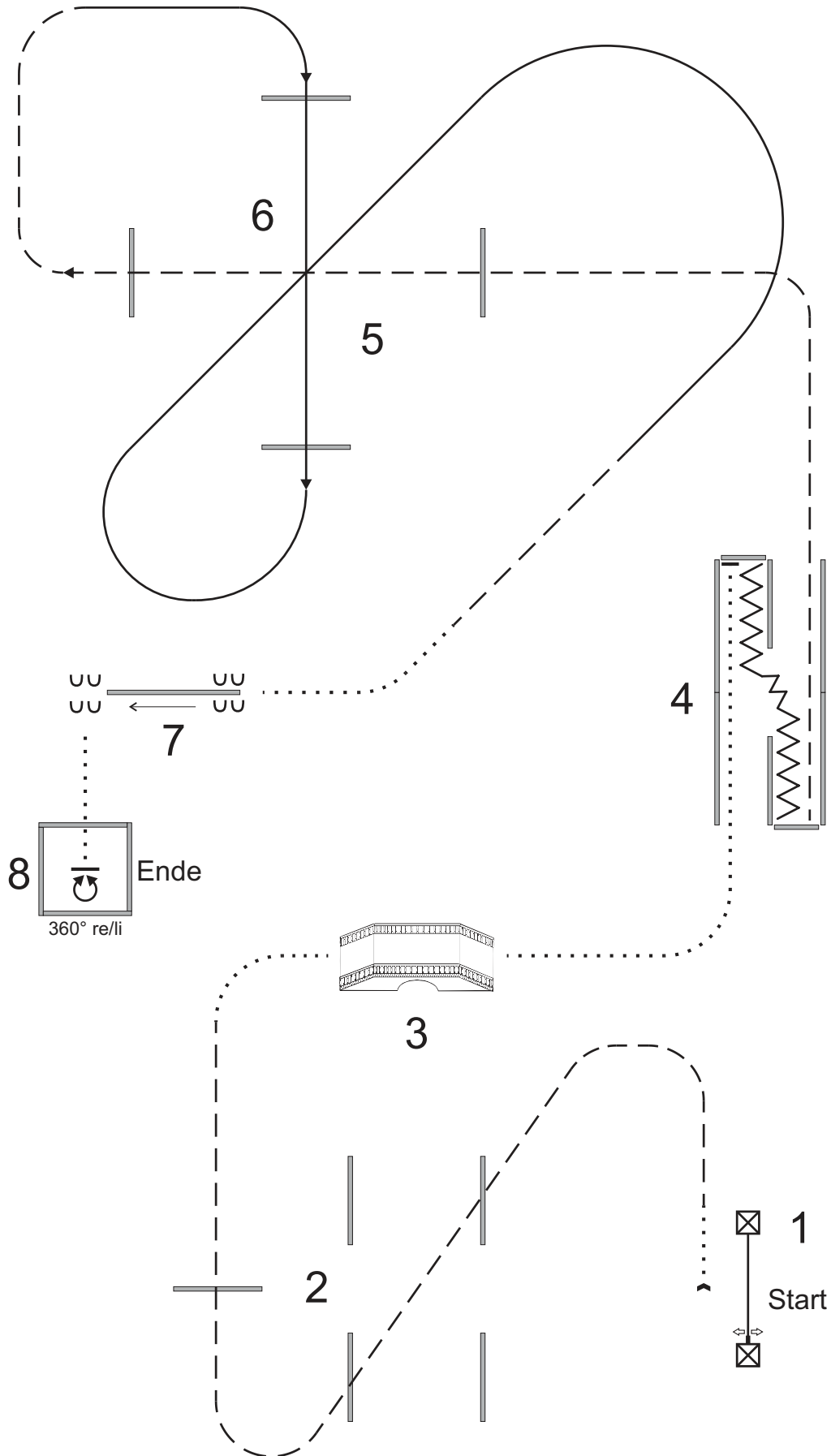
# Trail Freizeitreiter



- 1.) Tor
- 2.) Schrittstangen
- 3.) Brücke
- 4.) Seitwärts rechts über Stange,
- 5.) Schrittstangen, Trabstangen
- 6.) Schritt in die Gasse, Stopp, rückwärts,  
Schritt aus der Gasse, Stopp

	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)

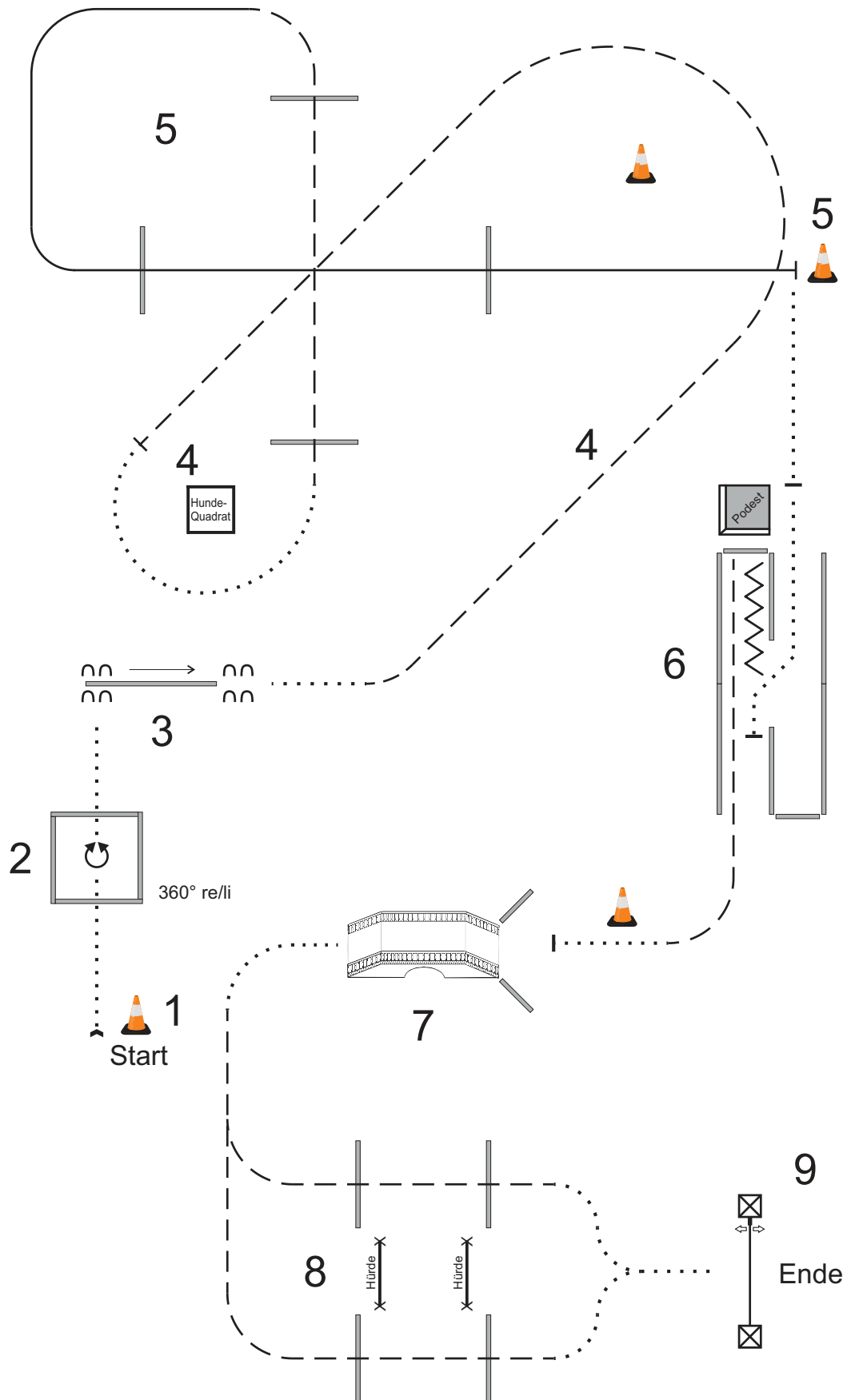
# Trail LK3A&4



- 1.) Tor
- 2.) Trabstangen
- 3.) Brücke
- 4.) Schritt in Gasse, Rück- und Seitwärts, Trab aus Gasse
- 5.) Trabstangen
- 6.) Galoppstangen
- 7.) Seitwärts rechts über Stange
- 8.) Box, 360° Drehung rechts **oder** links

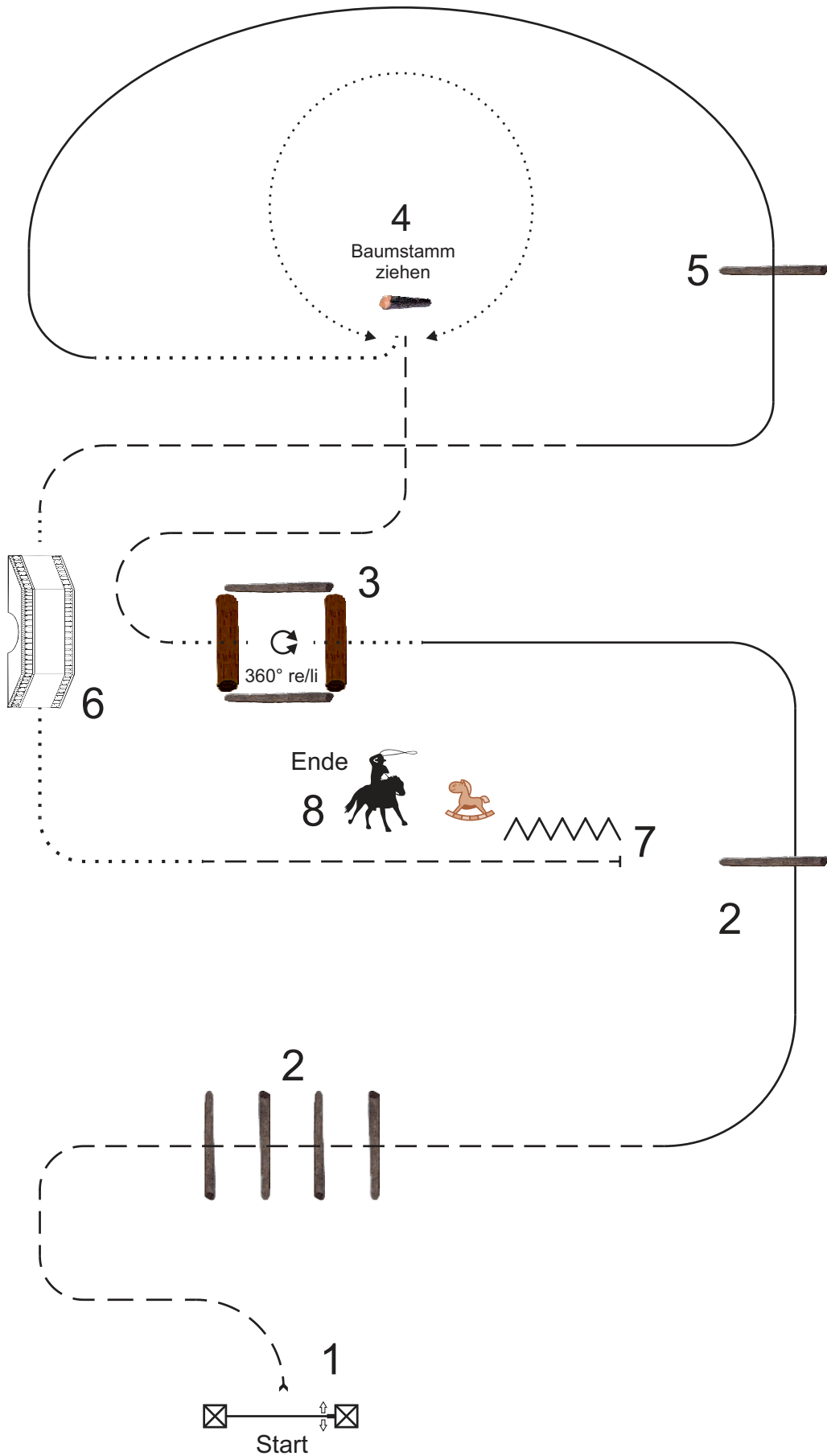
	extended Lope/Canter (verstärkter Galopp)
	Lope/Canter (Galopp)
	extended Jog/Trot (verstärkter Trab)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Lead Change (Galoppwechsel)
	Change Diagonals (Fußwechsel/Umsitzen)

# Horse & Dog Trail OP



- 1.) Hund ableinen und an Pylone ablegen.
- 2.) Schritt in Box, 360° Drehung rechts **oder** links.
- 3.) Seitwärts, Hund abrufen,
- 4.) Trab um Pylone und durch Hindernis mit H.b.F.  
Stopp neben Hundebox, Hund in Box schicken, Hund wartet.
- 5.) Schritt um Box, Trab und Galopp über Stangen bis Pylone, Stopp, Hund abrufen.
- 6.) Schritt mit H.b.F. bis vor Podest, Stopp, Hund auf Podest schicken, Hund wartet  
Schritt in Gasse, Stopp, Rückwärts, Trab aus Gasse, Schritt bis Brücke.
- 7.) Hund abrufen und an Pylone warten lassen, Brücke überqueren, Hund abrufen.
- 8.) Trab mit H.b.F., Hund über die Hürden schicken, Trabstangen rechts oder links neben Hürden
- 9.) Hund ablegen (Platz). Tor öffnen, durchreiten und schließen. Hund unter Tor nachkommen lassen.  
Absteigen, Hund anleinen (Parcoursdienst bringt Leine) und gemeinsam die Arena verlassen.

# Ranch Trail OP



- 1.) Tor
- 2.) Trabstangen, Linksgaloppstange
- 3.) Schritt in Box, 360° Drehung links **oder** rechts  
Schritt aus Box
- 4.) Stamm ziehen (links **oder** rechts)
- 5.) Rechtsgaloppstange
- 6.) Brücke
- 7.) Stopp, eine Pferdelänge rückwärts
- 8.) Lassowerfen


	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)

# Adventure Trail (GHP Trail)

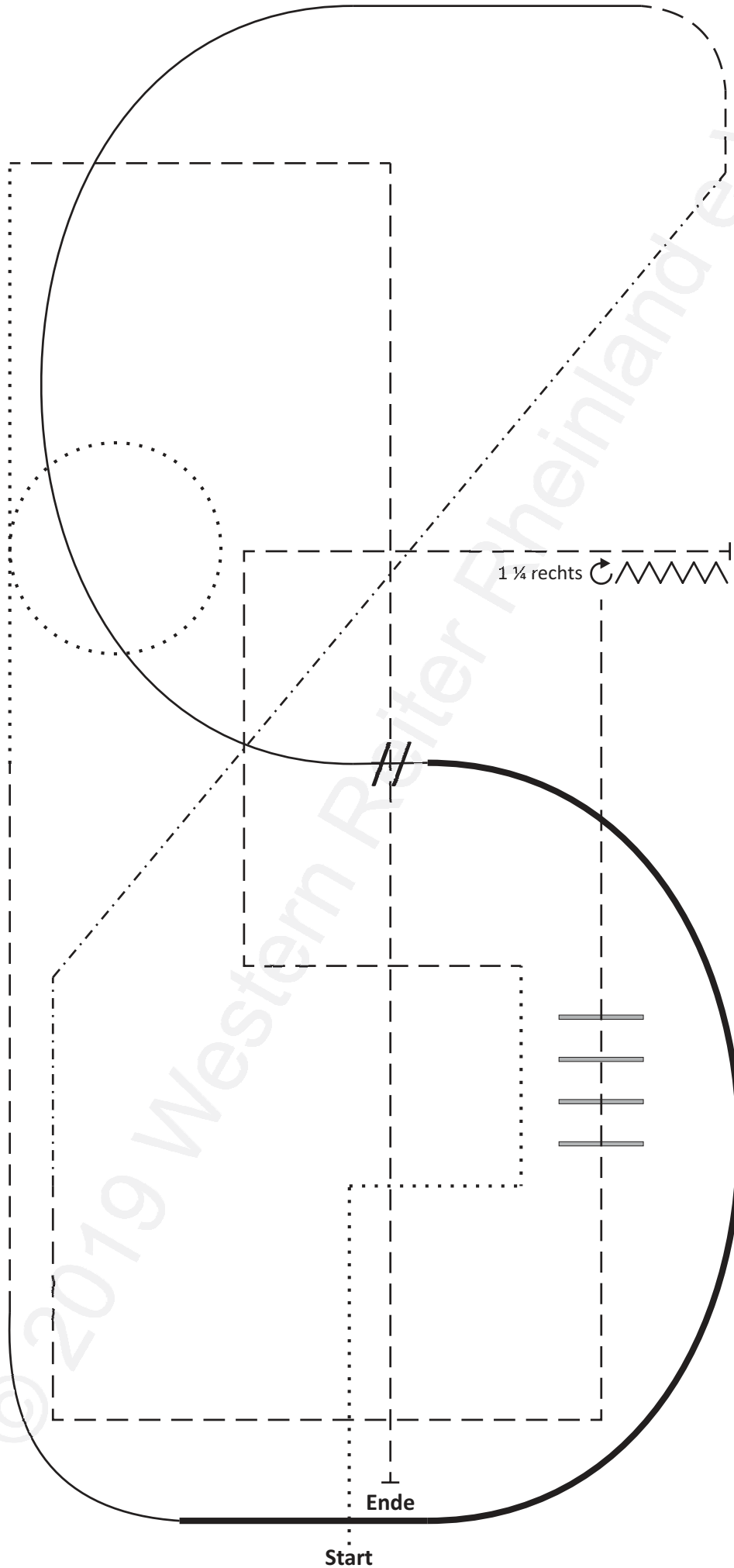


Das Pattern kann 2 Stunden vor Prüfungsbeginn an der Meldestelle eingesehen / abgeholt werden.

1. Spannung
2. Abenteuer
3. Action

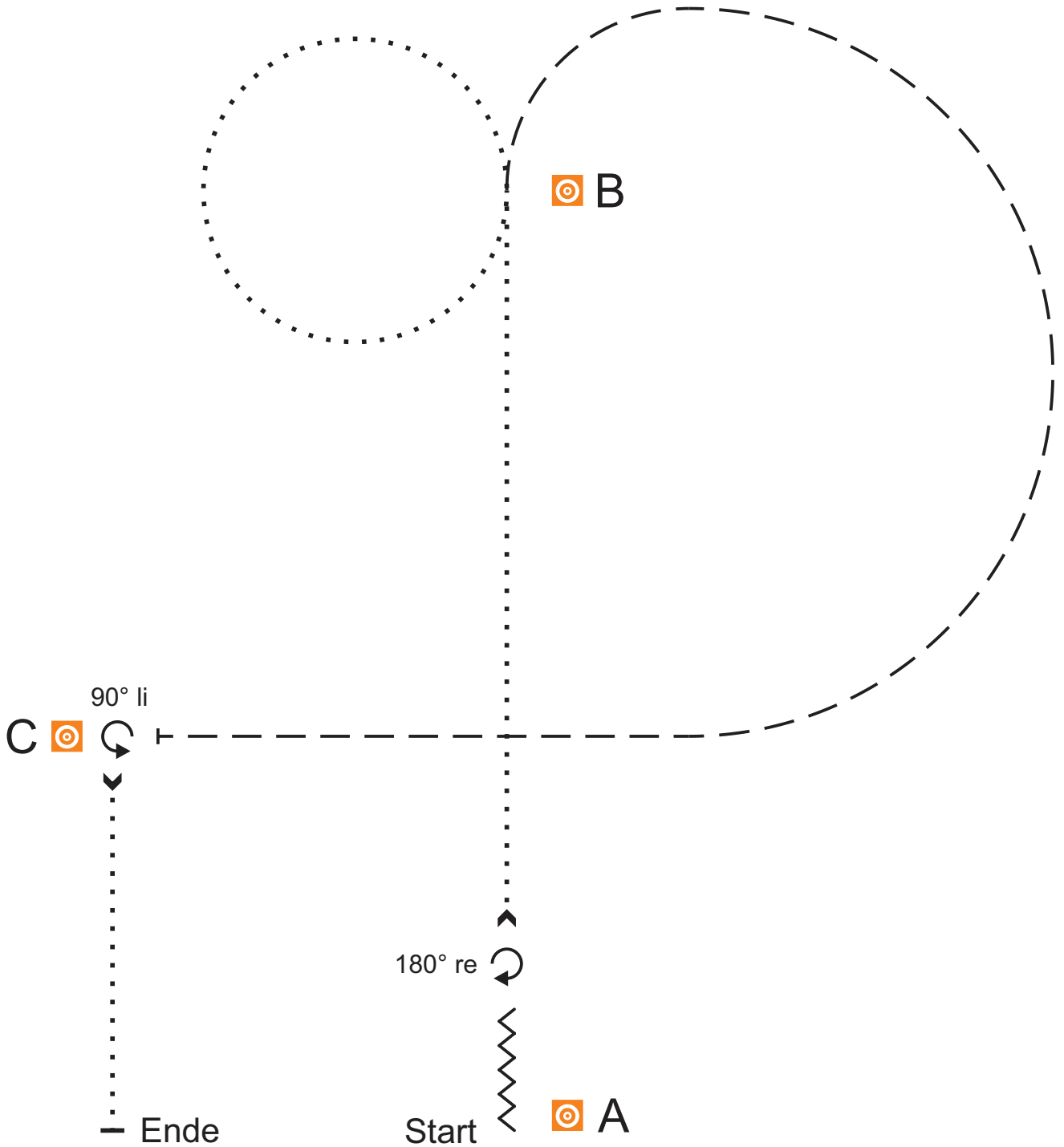
—————	Lope/Canter (Galopp)
- - - - -	Jog/Trot (Trab)
. . . . .	Walk (Schritt)
⋈⋈⋈⋈⋈⋈⋈⋈	Back Up (Rückwärts)
»-----ε-----«	
	Pylon (Pylone)

# Ranch Riding LK 3A&4



Schritt mit Ecken, Trab mit Ecken, Stopp, eine Pferdelänge rückwärts, 1/4 Drehung nach Rechts, Trab über Stangen mit Ecken, verstärkter Trab, Trab Linksgalopp, einfacher oder fliegender Galoppwechsel zum Rechtsgalopp, verstärkter Rechtsgalopp, Rechtsgalopp, Trab, Schritt, Schrittvolute nach Rechts, Schritt, Trab mit Ecke, Stopp

# Horsemanship FR & LK3B

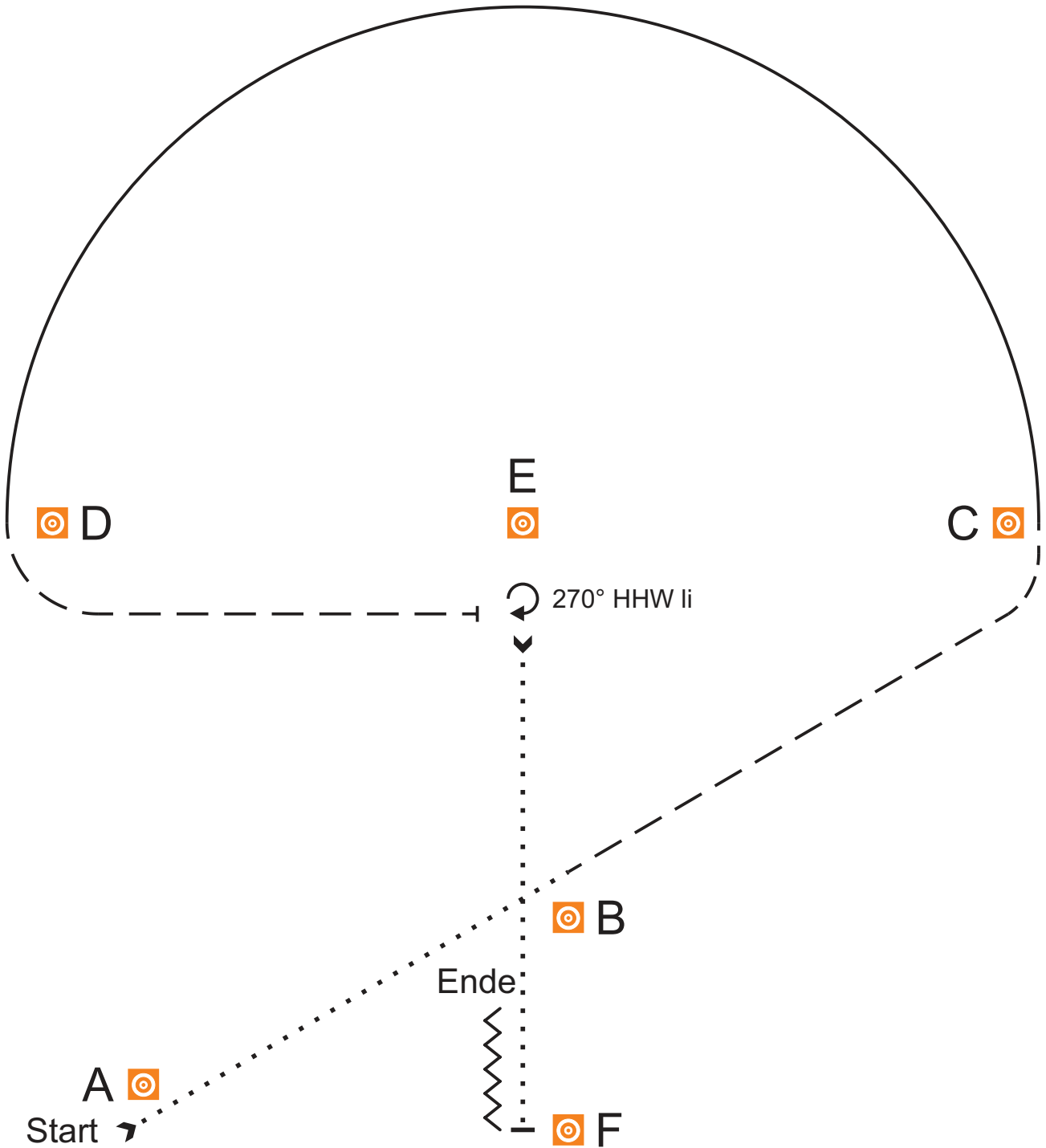


- A: eine Pferdelänge rückwärts, 180° HHW (½ Drehung) rechts
- A-B: Schritt, Schrittvolte links
- B-C: Trab
- C: Stopp, 90° HHW (¼ Drehung) links
- C-A: Schritt, Stopp, verharren (min. 3 Sekunden)

	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)



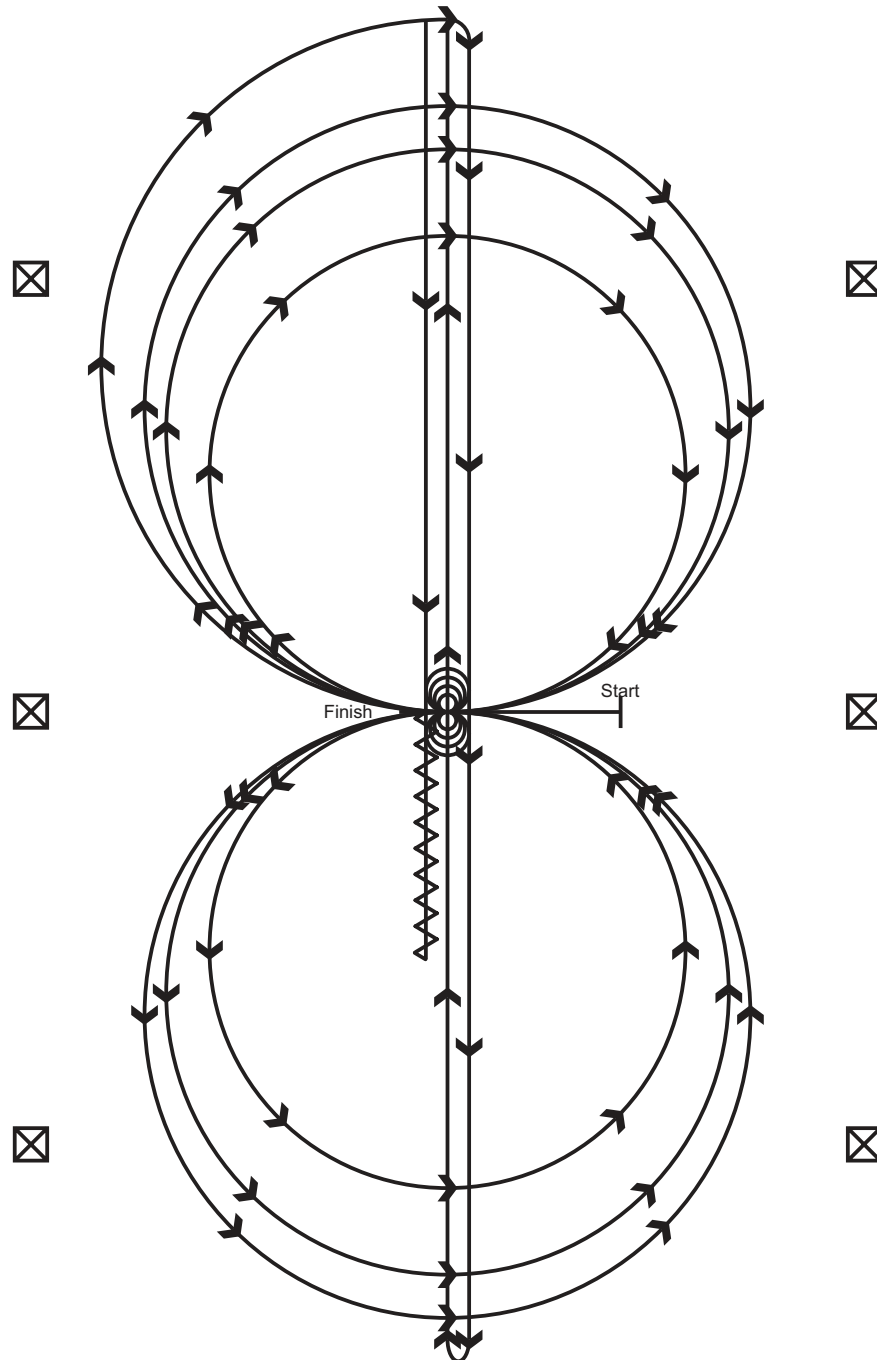
# Horsemanship LK3A & LK4



- A-B: Schritt
- B-C: Trab
- C-D: Linksgalopp
- D-E: Trab, Stopp
- E: 270° HHW ( $\frac{3}{4}$  Drehung) links
- E-F: Schritt, Stopp
- F: eine Pferdelänge rückwärts, 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)

## Reining LK3A & LK4 (Pattern 2)

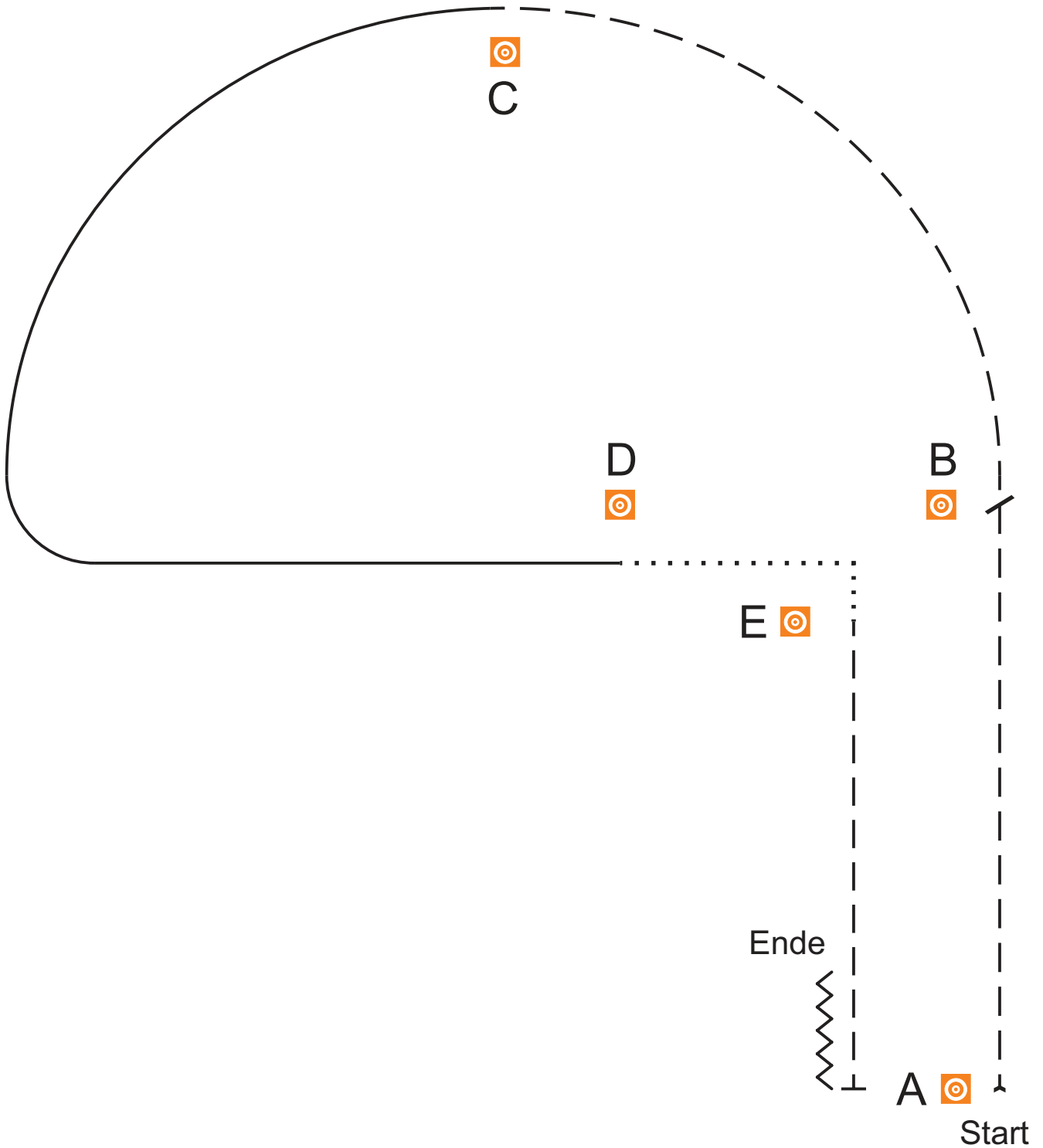


Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen.

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: Leichttrab linke Hand
- B-C: Fußwechsel, Leichttrab rechte Hand
- C-D: Linksgalopp
- D-E: Schritt
- E-A: Trab (aussitzen)
- A: 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)