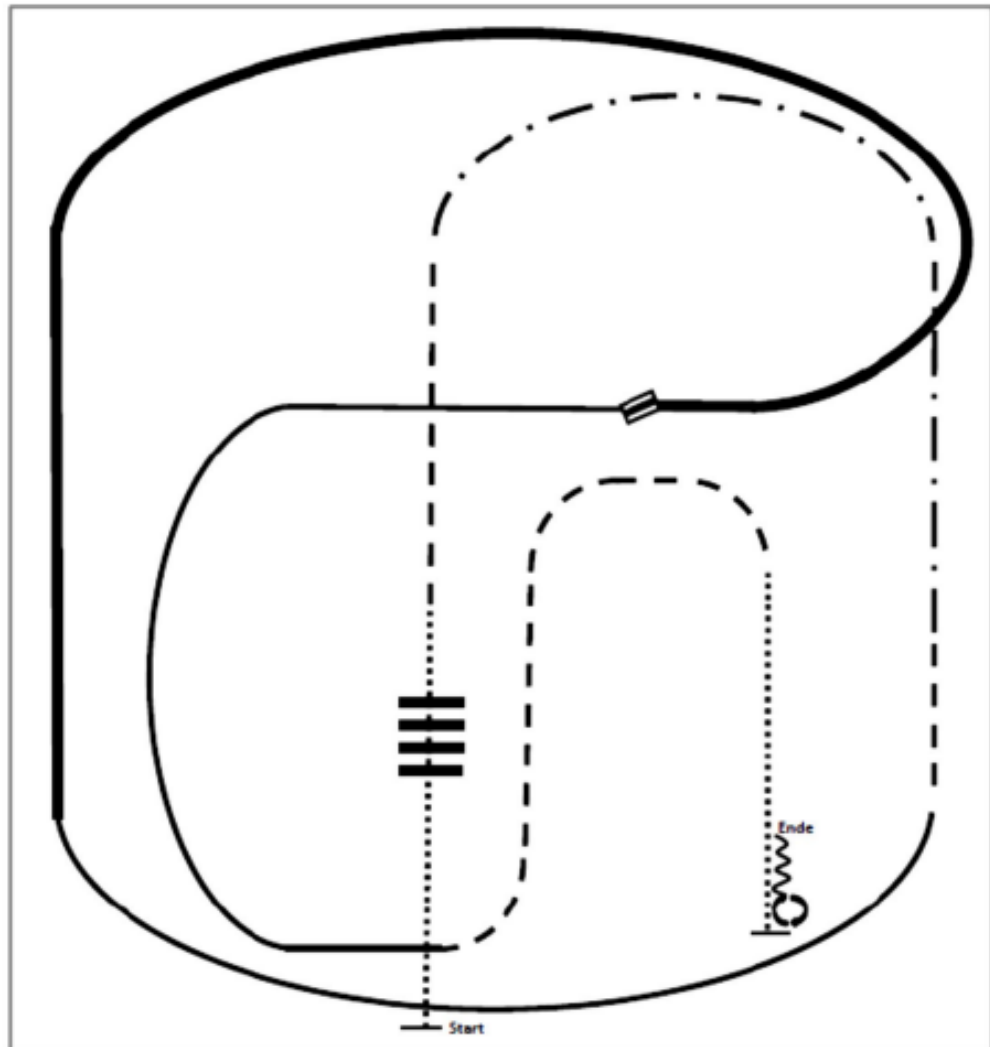


Ranch Riding (RR) LK1-3

Pattern Ranch Riding - #24 - LK 1-3



Arenagröße:
Mind. 20 x 40 m

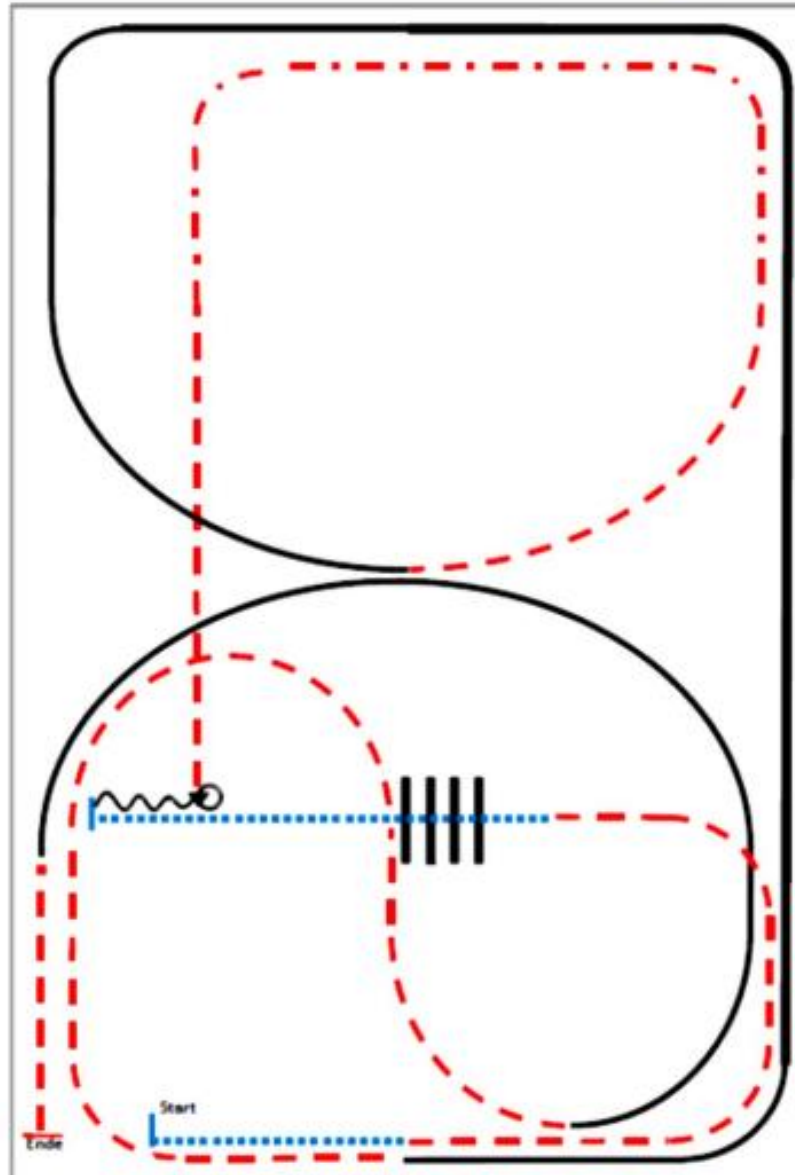


- (1) Walk over
- (2) Trot
- (3) Extended Trot, Trot
- (4) Rechtsgalopp
- (5) Extended Lope rechts
- (6) Galoppwechsel (fliegend oder einfach)
- (7) Linksgalopp
- (8) Trot
- (9) Walk
- (10) Stop, Turn 360° Turns (beide Richtungen)
- (11) Back up

Ranch Riding (RR) LK 4-5

Pattern Ranch Riding #26 - LK 4/5

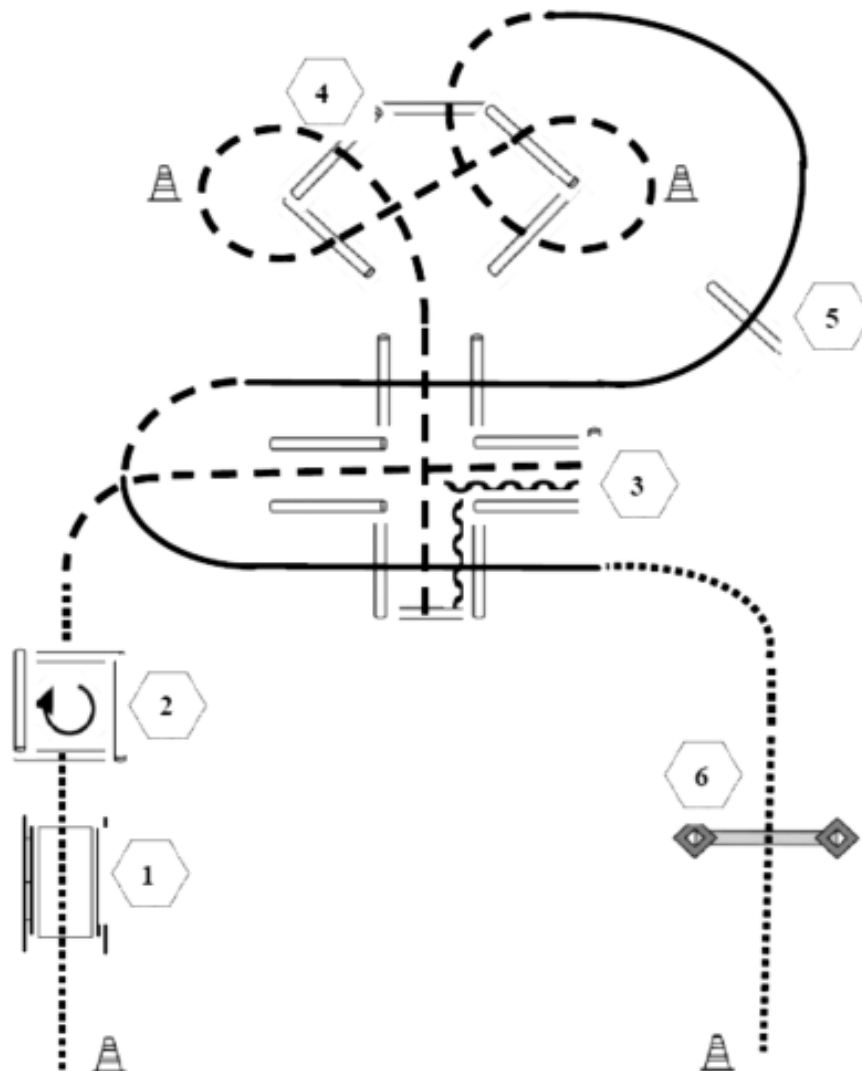
Arenagröße:
Mind. 20 x 40 m



- (1) Walk
- (2) Trot
- (3) Walk over, Walk
- (4) Stop, Back up, 90° Turn rechts
- (5) Trot, Extended Trot, Trot
- (6) Rechtsgalopp
- (7) Extended Lope, Lope
- (8) Trot
- (9) Linksgalopp
- (10) Trot, Stop

Trail (TH) LK 1

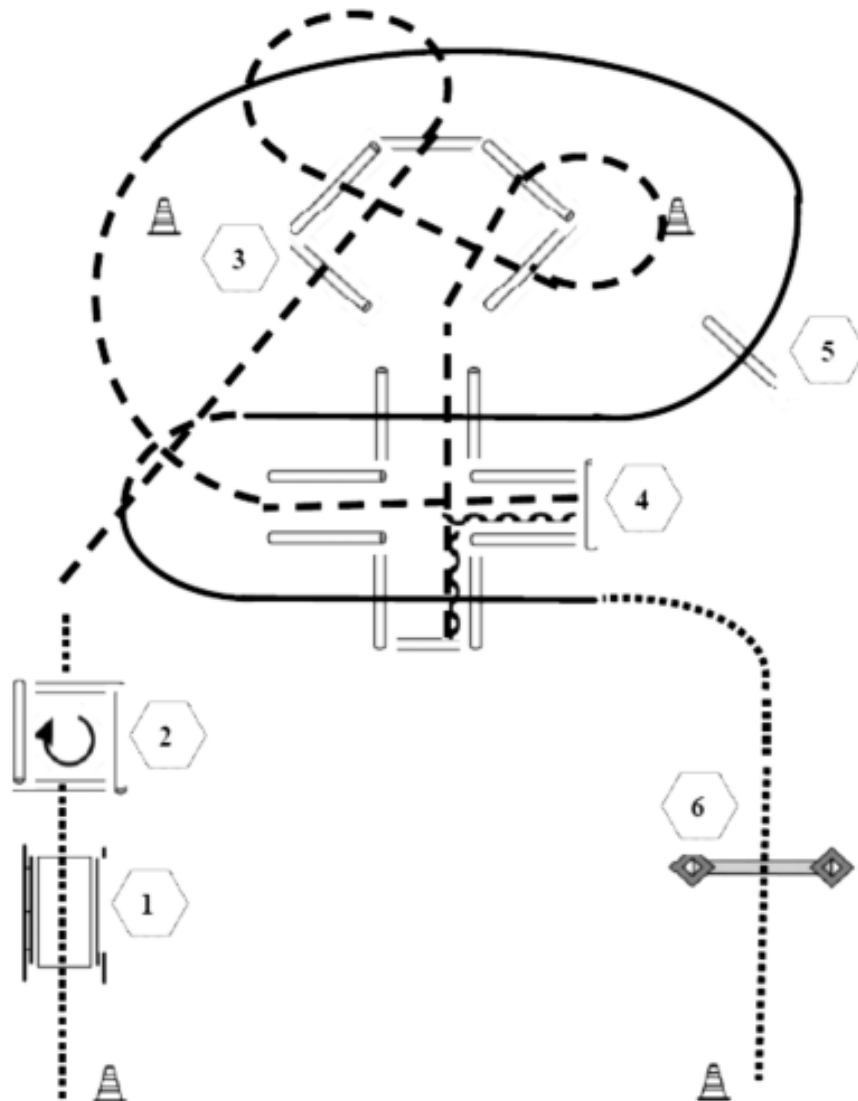
Pattern Trail – Set 10 – #3 – LK 1 C-Turniere



- (1) Brücke
- (2) Walk in Box, 360° Turn rechts, Walk out
- (3) Jog in, Back up, Jog out
- (4) Jog over
- (5) Lope over, einfacher Wechsel über Trab, Lope over
- (6) Tor

Trail (TH) LK 2

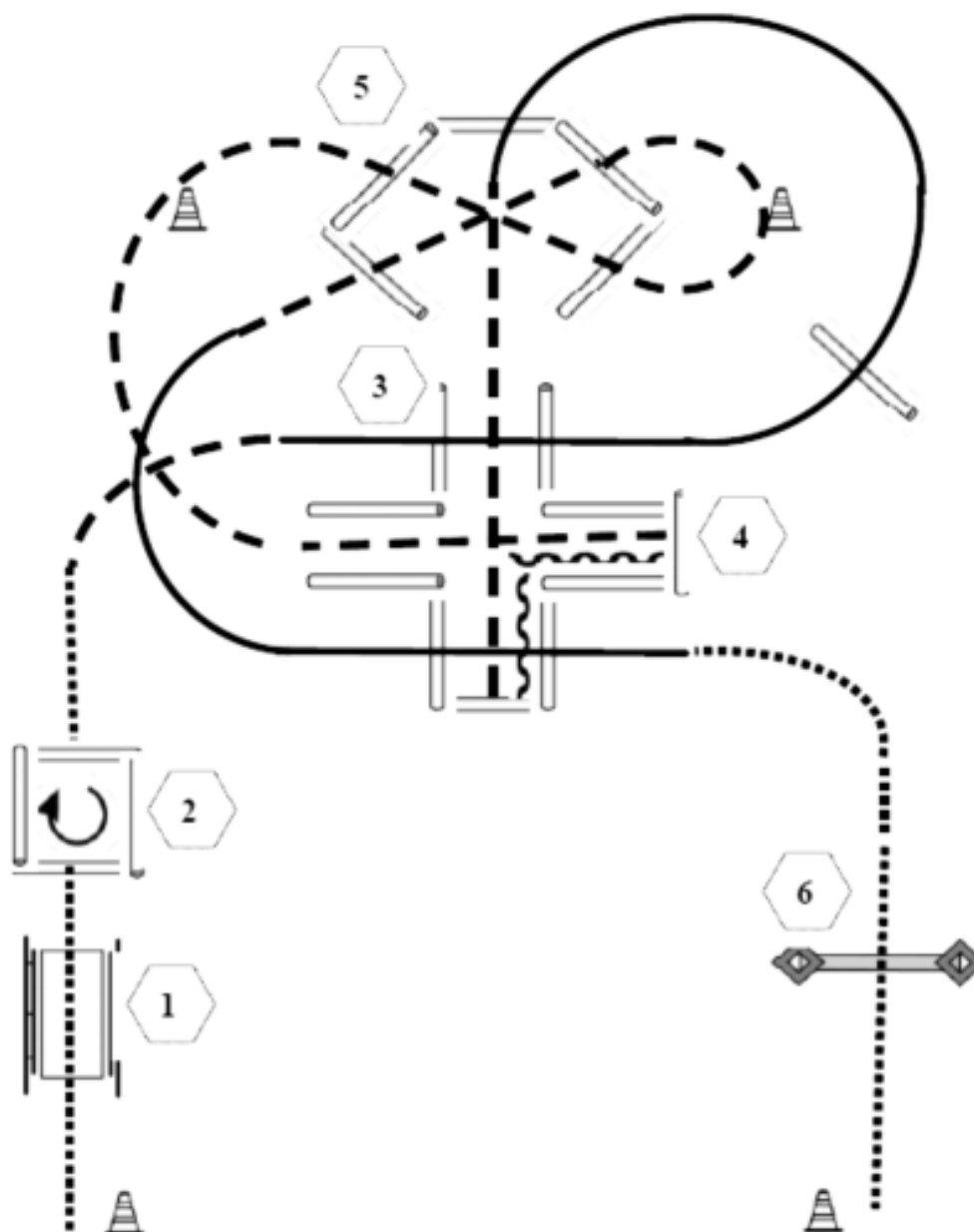
Pattern Trail - Set 10 - #4 - LK 2 C-Turniere



- (1) Brücke
- (2) Walk in Box, 360° Turn rechts, Walk out
- (3) Jog over
- (4) Jog in, Back up, Jog out
- (5) Lope over, einfacher Wechsel über Trab, Lope over
- (6) Tor

Trail (TH) LK 3

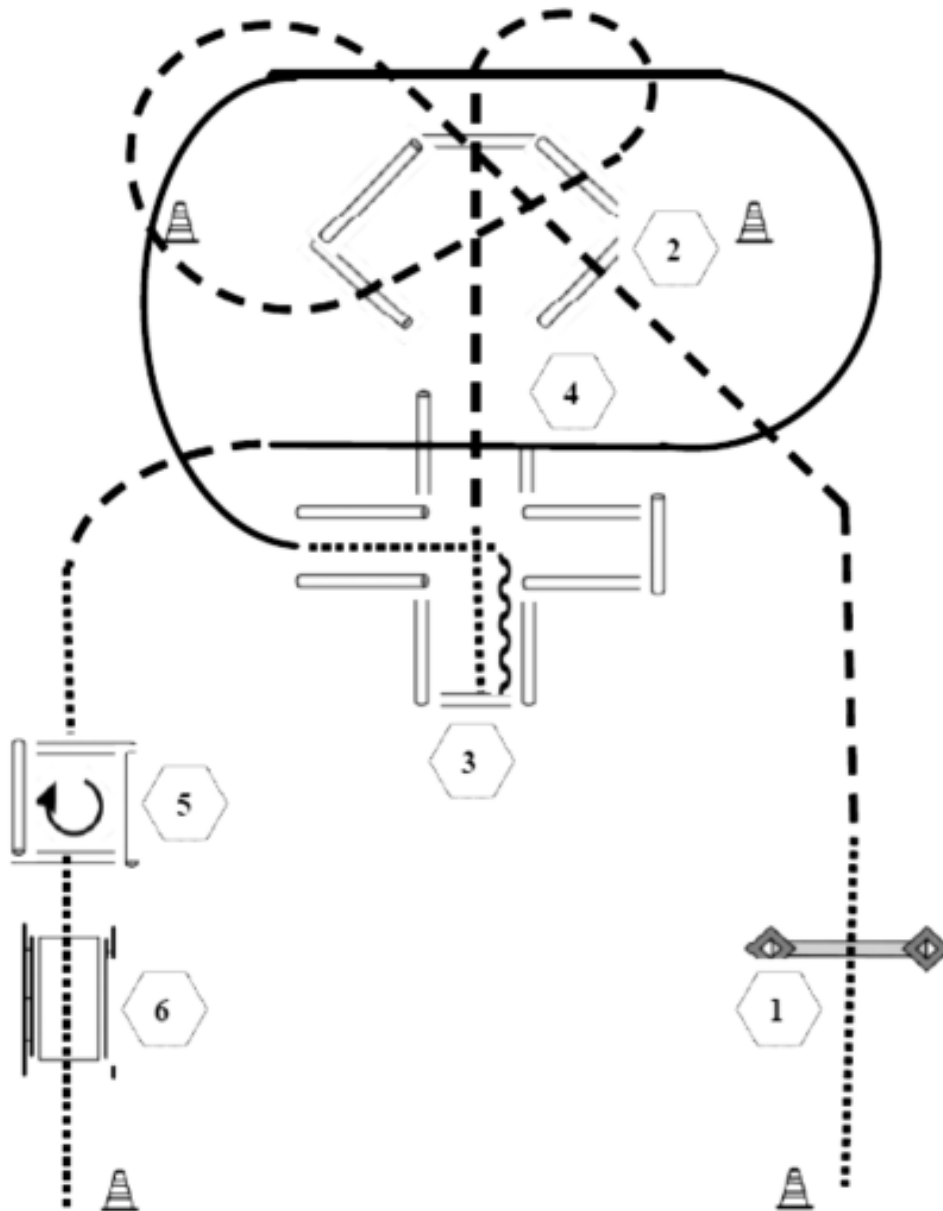
Pattern Trail - Set 10- #5 - LK 3 C-Turniere



- (1) Brücke
- (2) Walk in Box, 360° Turn rechts, Walk out
- (3) Lope over
- (4) Jog in, Back up, Jog out
- (5) Jog over, Lope over
- (6) Tor

Trail (TH) LK 4

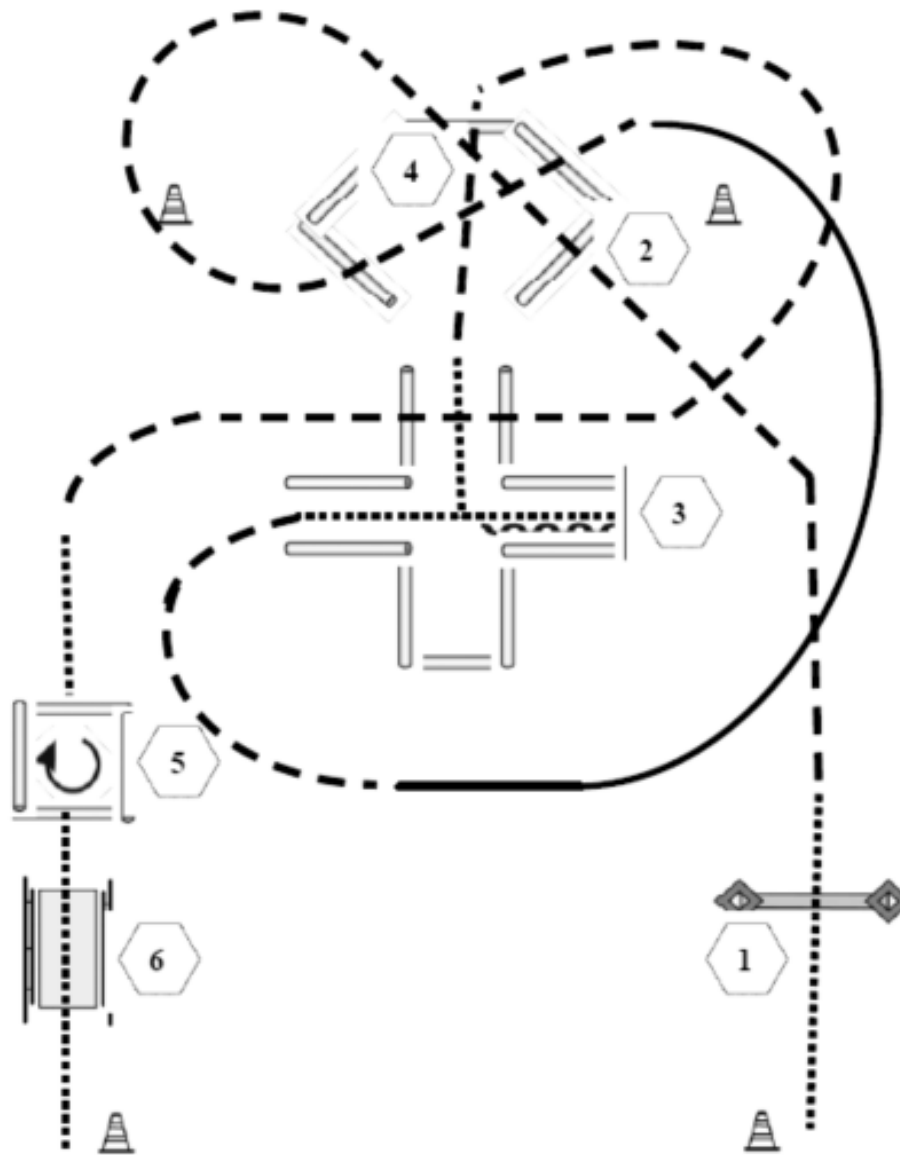
Pattern Trail – Set 10 – #6 – LK 4 C-Turniere



- (1) Tor
- (2) Jog over
- (3) Walk in, Back up, Walk out
- (4) Lope over
- (5) Walk in Box, 360° Turn rechts, Walk out
- (6) Brücke

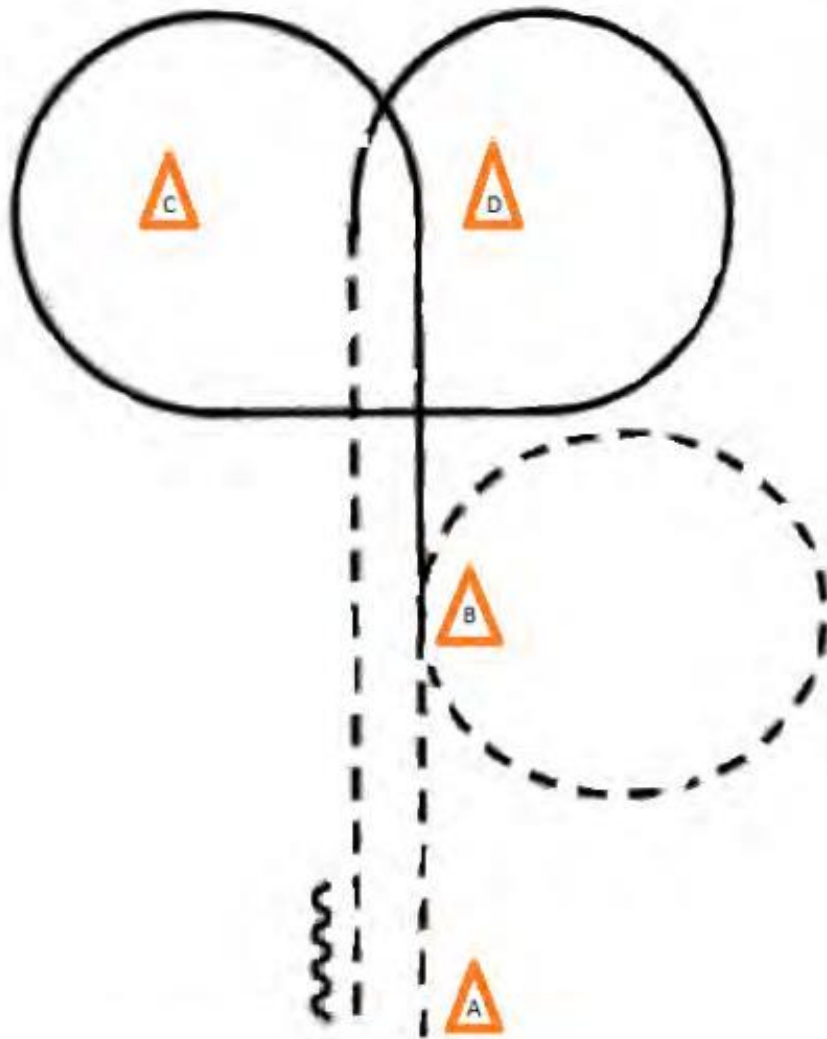
Trail (TH) LK 5

Pattern Trail – Set 10 - #7 - LK 5 C-Turniere



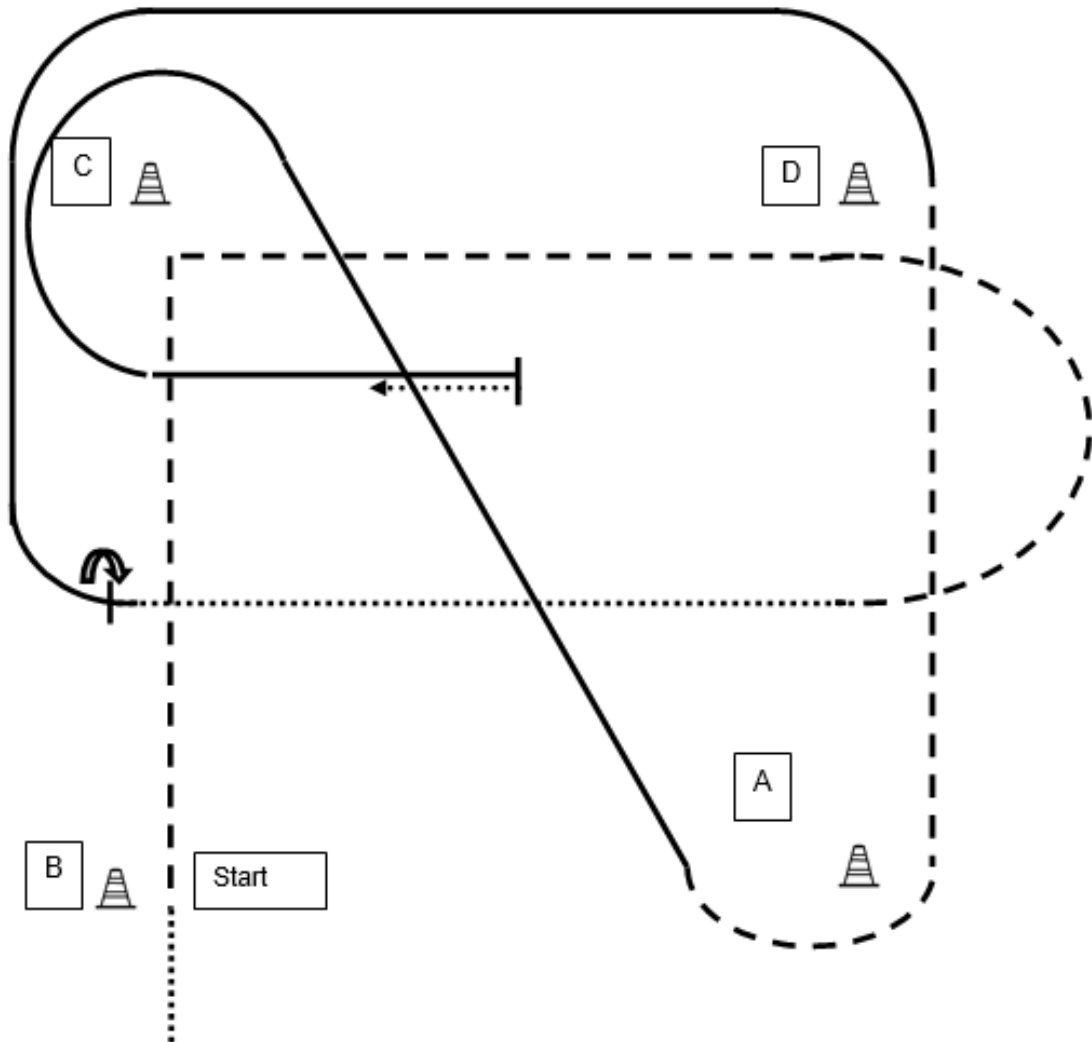
- (1) Tor
- (2) Jog over
- (3) Walk in, Back up, Walk out
- (4) Jog over
- (5) Walk in Box, 360° Turn rechts, Walk out
- (6) Brücke

Western Horsemanship (WHS) LK 4-5



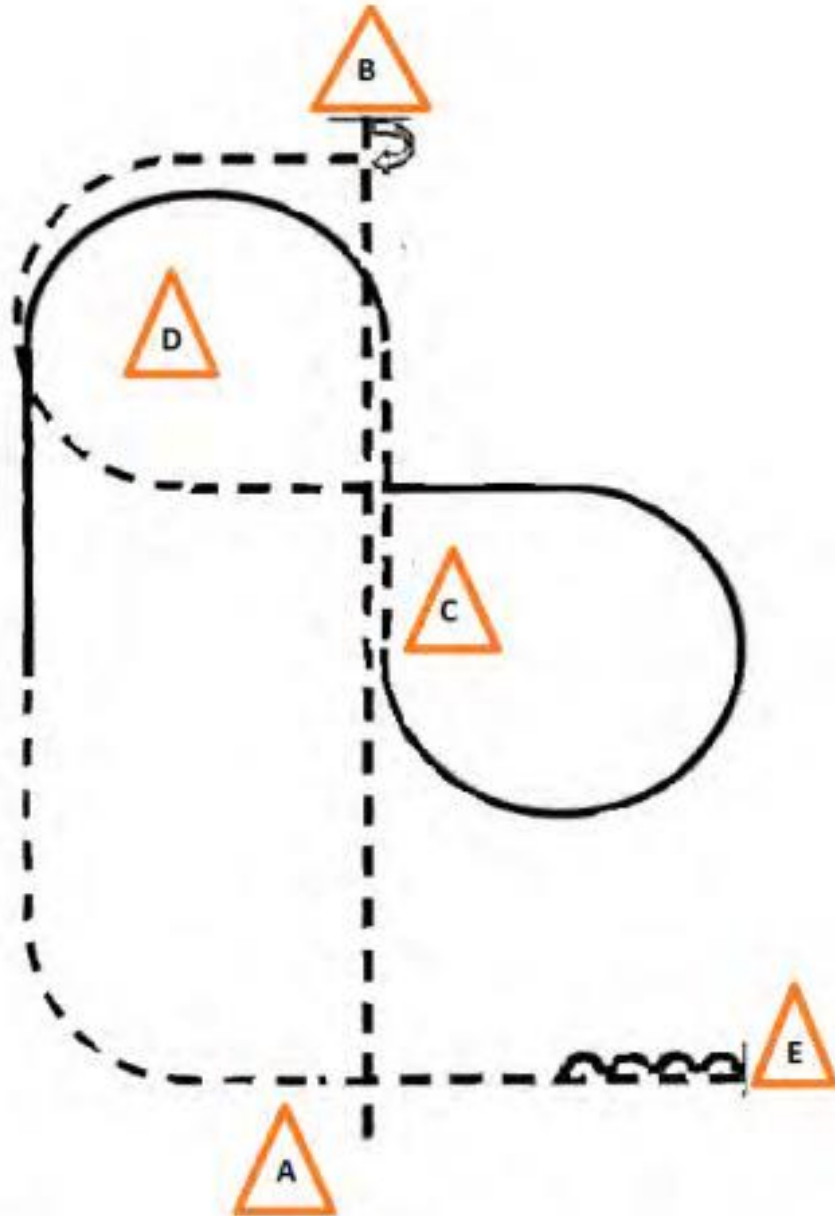
- 1) Bei A beginnend im Jog
- 2) Jogvolte um B
- 3) Lope links um C und D
- 4) Jog bis A
- 5) bei A Stop, backup, im Walk zurück ins WarmUp

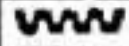
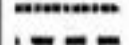
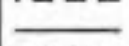


Western Horsemanship (WHS) LK1/2



1. Bei B – antraben – geradeaus- abbiegen –dann halbe Volte rechts im Jog
2. Übergang zum Schritt bis Höhe B
3. Stopp HHW rechts 360°
4. Rechtsgalopp um C und D –
5. Übergang zum Jog halbe Volte um A
6. Linksgalopp um C – Stop auf der Mittellinie –
7. back up

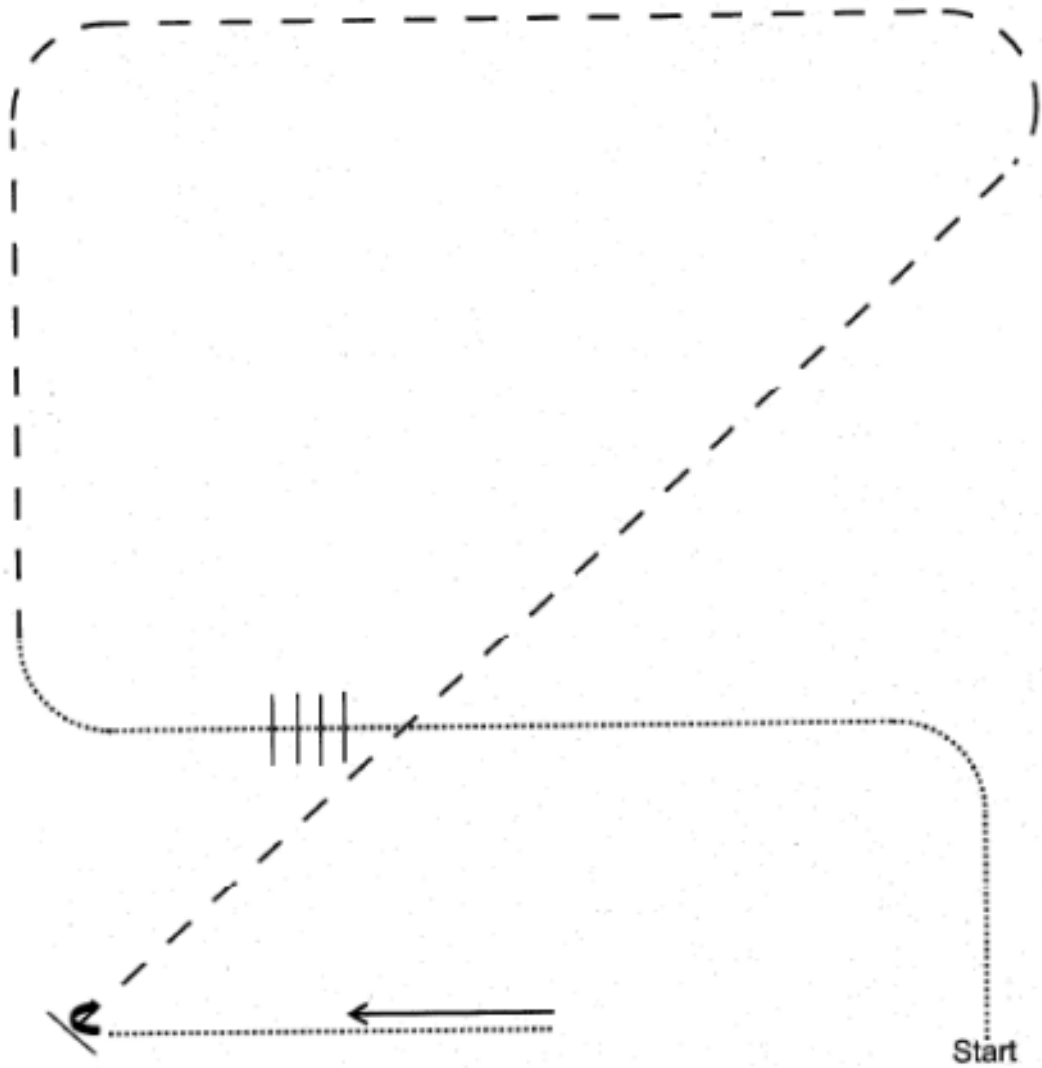
Western Horsemanship (WHS) LK3



	Back Up
	Walk
	Jog
	Lope
	Wechsel

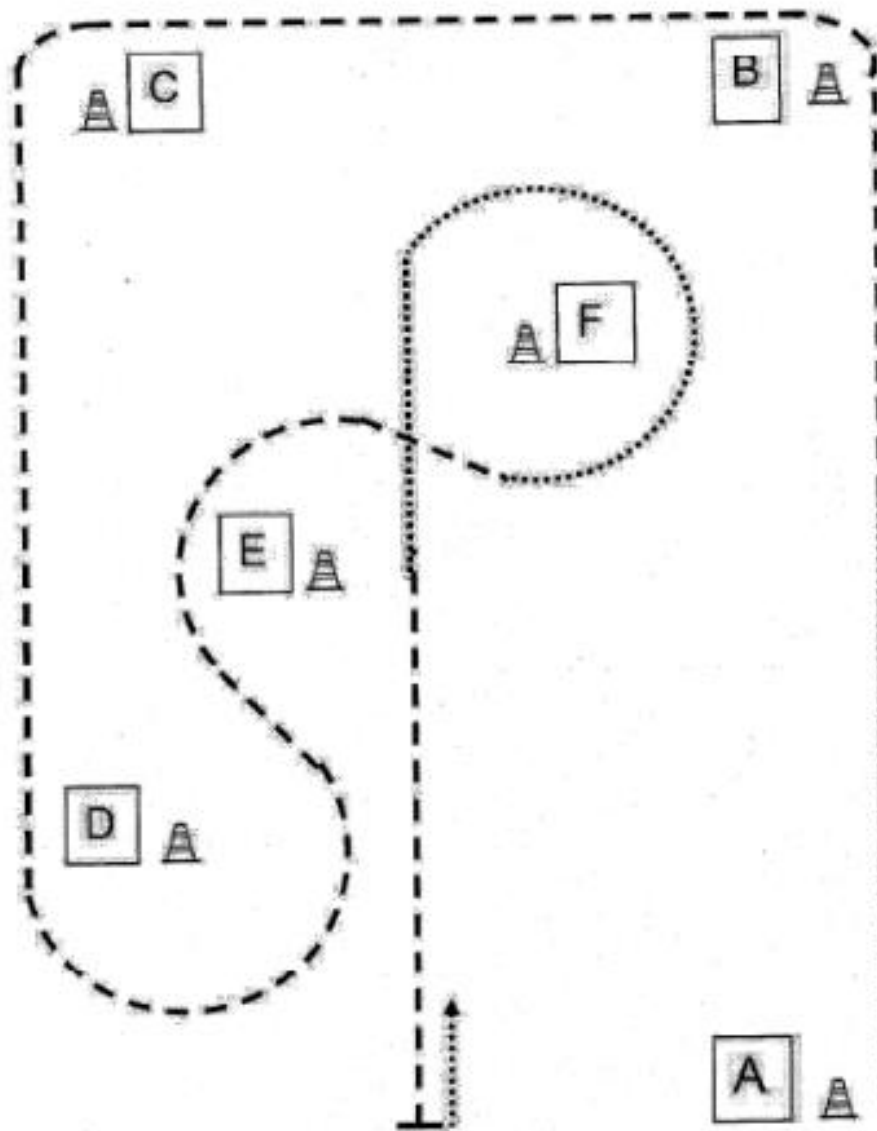
1. Jog von A nach B aus dem Stand, Stop,
2. 270° HHW rechts
3. Jog, Lope rechts, ÜG Jog,
4. Lope links
5. ÜG Trab, Stop, Back up

Walk and Trot Ranch Riding (RR)



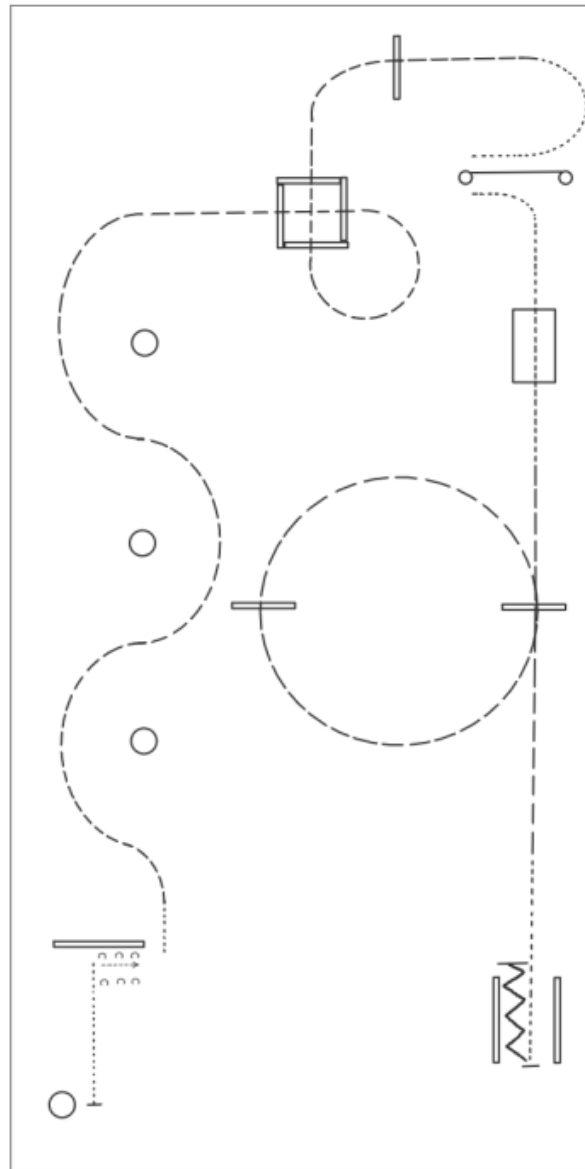
- 1) Walk
- 2) Walk over, Walk
- 3) Jog
- 4) Extended Trot
- 5) Stop, Turn right
- 6) Walk
- 7) Stop, Backup

Walk and Trot Horsemanship (WHS)



- 1) Schritt bei A antraben weiter um B und C
- 2) Bei D Salom bis E- Übergang zum Schritt, Volte um F
- 3) Bei E antraben – geradeaus bis A – Stop und Backup – zurück ins Line up

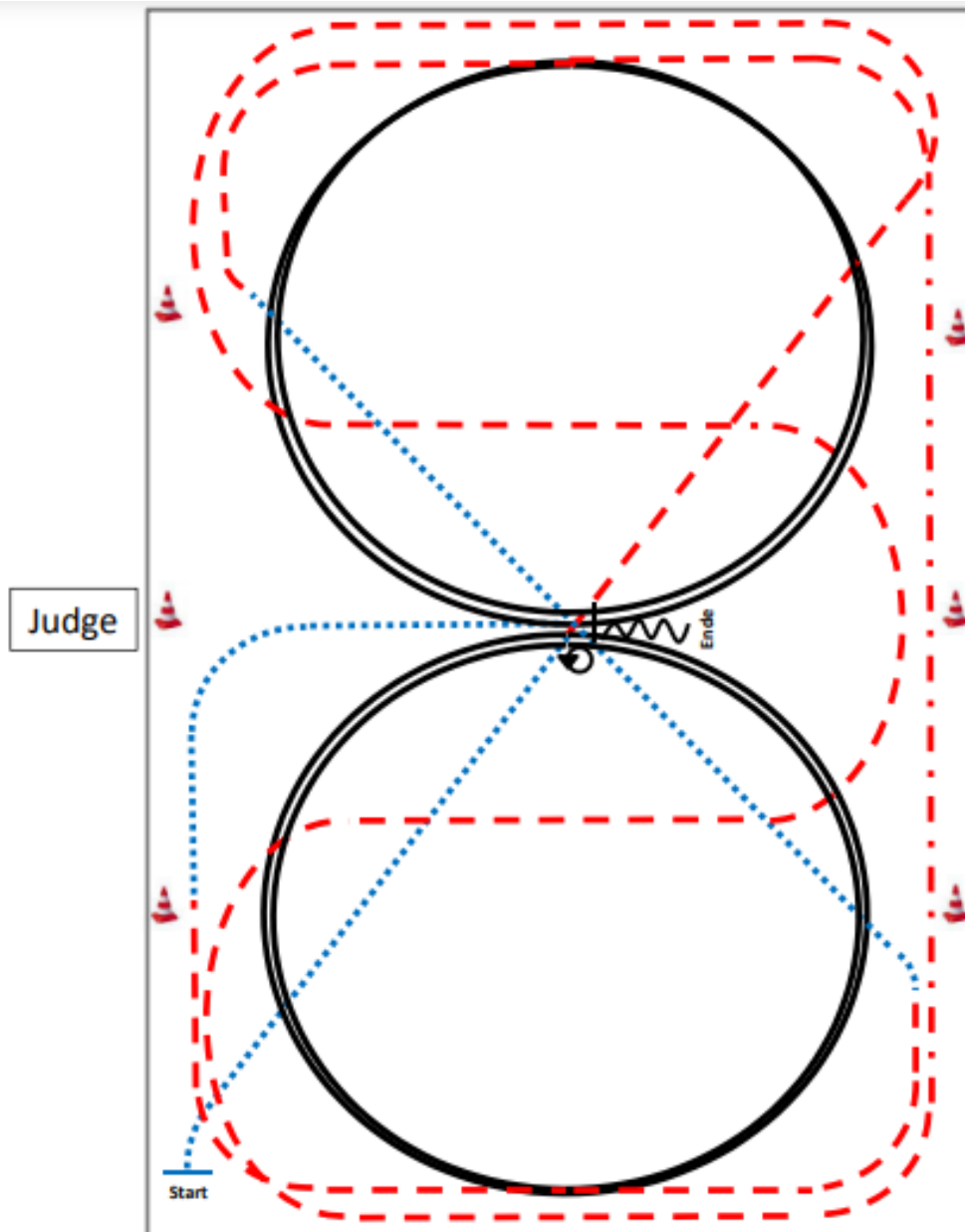
Walk and Trot Trail (TH)



Warm Up Bereich

1. Walk zur Stang und Side Pass (Right) vor der Stange
2. Walk, Jog Slalom
3. Jog over, Walk
4. Tor
5. Brücke
6. Walk, Jog over, Walk
7. Walk in, Stop
8. Back up

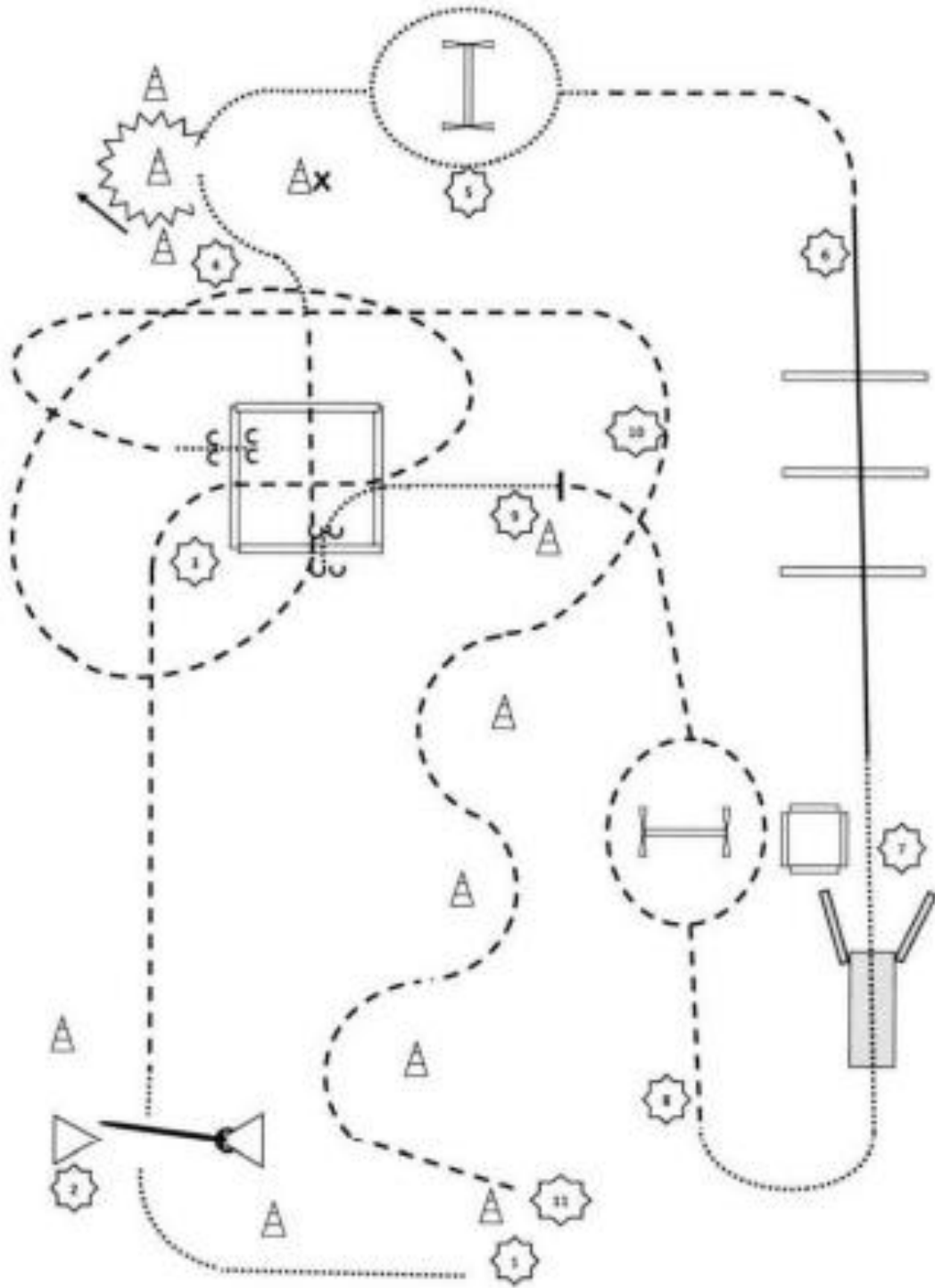
Greenhorse Basic LK1-5



- 1) Schritt durch die ganze Bahn, bei X Trab, Schlangenlinien durch die Bahn drei Bögen
- 2) An der langen Seite Tritte verlängern (Leichttraben erlaubt)
- 3) Mitte der kurzen Seite 2 Zirkel Linksgalopp, Mitte der kurzen Seite Trab
- 4) Im Schritt durch die ganze Bahn wechseln, vor Erreichen des Hufschlags Trab
- 5) Mitte der kurzen Seite 2 Zirkel Rechtsgalopp, Mitte der kurzen Seite Trab
- 6) In Höhe des ersten Markers Schritt, Mitte der langen Seite abwenden, bei X Anhalten, HHW 540° (li. oder re.), eine Pferdelänge Rückwärtsrichten

Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Horse and Dog Trail



Horse and Dog Trail

	Pferd & Reiter	Hund
1	An Pylone anhalten, Walk zu 2.	Hund ableinen. Hund bei Fuß.
2	Tor rückwärts öffnen, Tor schließen. Walk . Jog zu 3.	Hund an Pylone ablegen. Hund durch das Tor abrufen, zur Pylone schicken, ablegen. Hund bei Fuß.
3	Jog over. Walk zu 4.	Hund bei Fuß durch Box. Hund bei Fuß.
4	Back up. Walk zu 5.	Hund an Pylone mit dem X ablegen. . Hund bei Fuß.
5	Walk li. oder re. am Sprung vorbei . Jog zu 6.	Hund springt, Hund bei Fuß.
6	Lope over 3 Stangen. Walk zu 7.	Hund bei Fuß. Hund bei Fuß.
7	Walk über die Brücke. Walk zu 8.	Hund in Box ablegen. Hund über die Brücke abrufen. Hund bei Fuß.
8	Jog li. oder re. am Sprung vorbei . Jog zu 9.	Hund springt über den Sprung. Hund bei Fuß.
9	An Pylone anhalten. Walk over, Sidepass rechts. Walk out. Jog zu 10.	Hund bei Pylone ablegen. Hund durch die Box abrufen. Hund bei Fuß.
10	Jog Slalom. Jog zu 11.	Hund bei Fuß. Hund bei Fuß.
11	Anhalten, absteigen.	Hund anleinen.

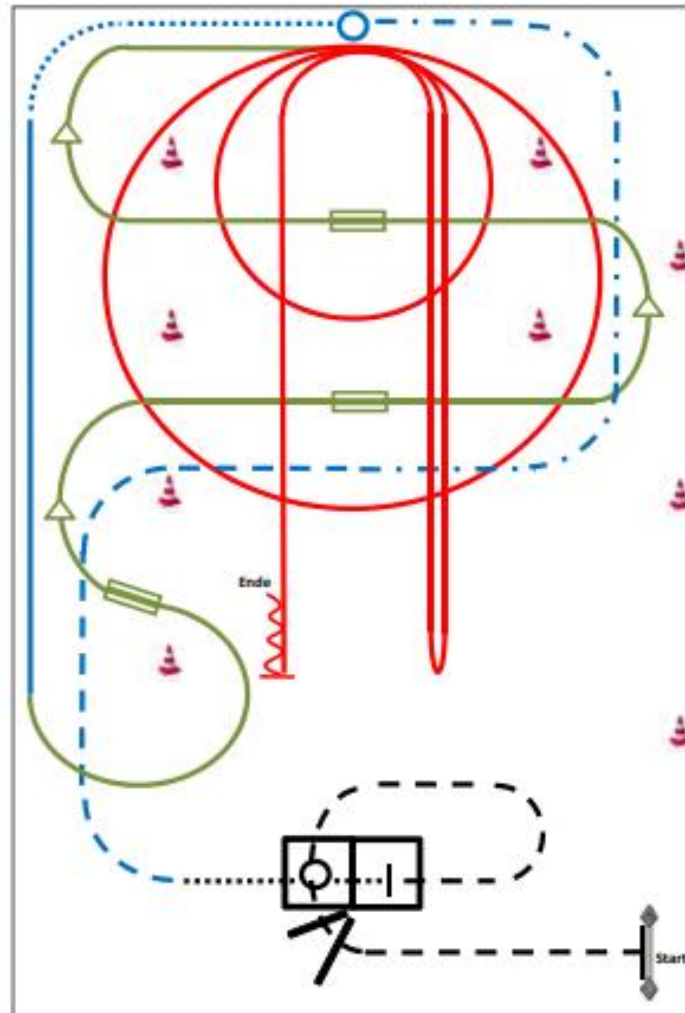
Erklärung:

Sprung sollte 20 cm bis 40 cm hoch sein
(erhöhte Stange, Cavaletti, o.ä.).

Superhorse (SUHO)

Superhorse Pattern 3

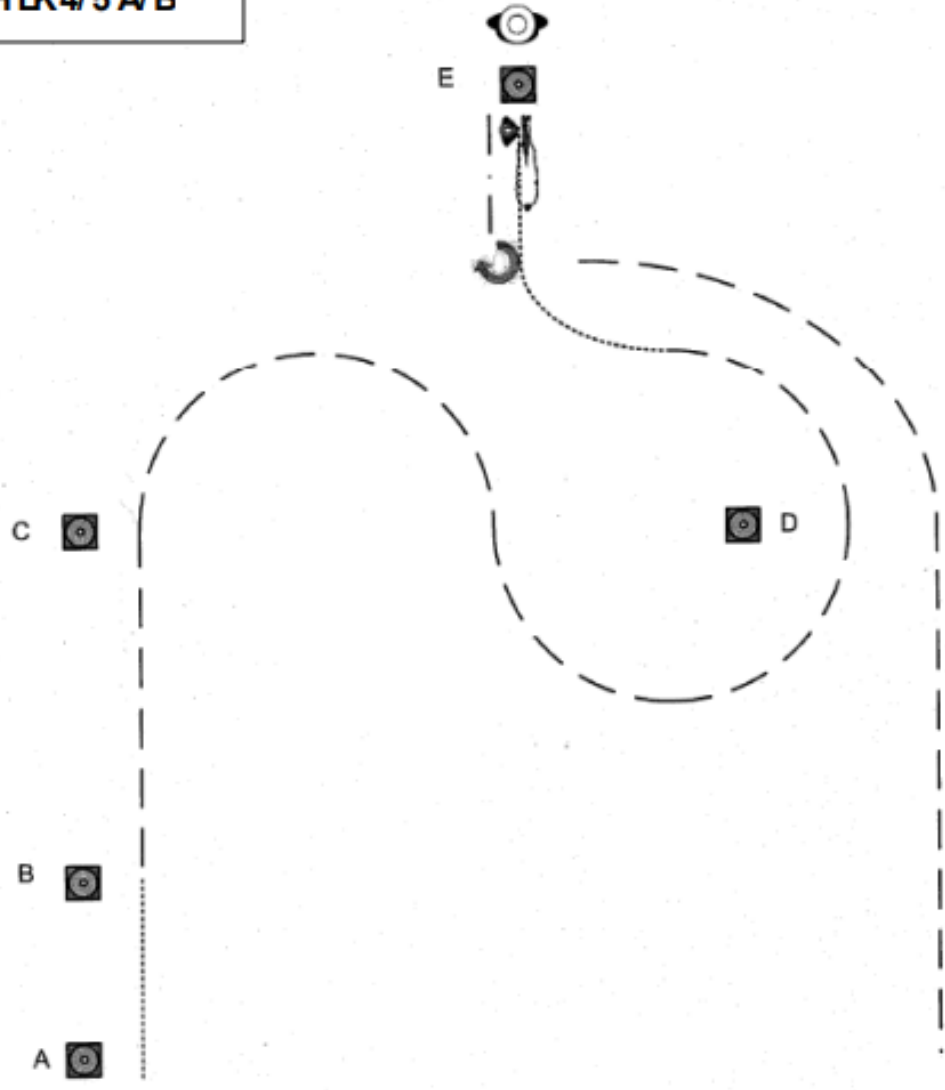
(Empfohlen für Hallen oder Plätze ab 20x40m)



- 1) Seiltor über Stange (TH)
- 2) Jog over, Jog in, Stop (TH)
- 3) Walk in, 360° Turn either way, Walk out (TH)
- 4) Trot, Extended Trot, Stop (RR)
- 5) Turn 360° (each direction either way first) (RR)
- 6) Walk, Linksgalopp (RR)
- 7) Galoppwechsel auf der Linie (WR)
- 8) Galoppwechsel mit Seitenwechsel (WR)
- 9) Galoppwechsel mit Seitenwechsel (WR)
- 10) 2 Zirkel Galopp (**rechts**), 1. groß und schnell, 2. **klein** und langsam (RN)
- 11) Rechtsgalopp, Run Down entlang der langen Seite, Sliding Stop mind. 6,00 m von der Bande entfernt hinter dem Mittelmarker, Rollback **links**, kein Verharren (RN)
- 12) Galopp (**links**) auf dem Zirkel, der nicht geschlossen wird, Run Down entlang der langen Seite, Sliding Stop mind. 6,00 m von der Bande entfernt hinter dem Mittelmarker, Rückwärtsrichten mind. 3,00 m, Verharren (RN)

Showmanship (SSH) LK 4-5

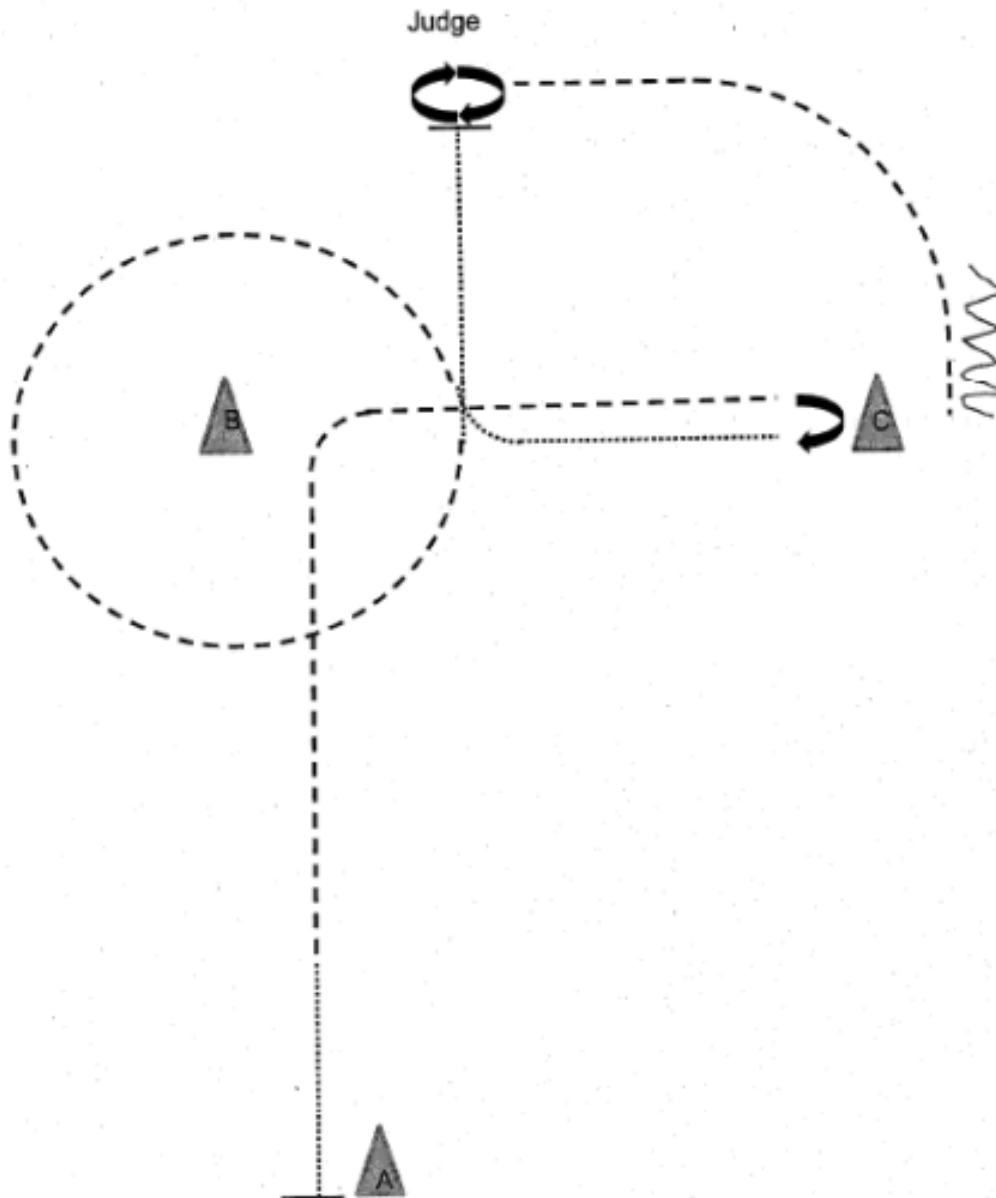
SSH LK4/5 A/B



Von A nach B im Walk
 Bei B Jog und weiter zu C
 Bei C Jog Slalom zu D
 Bei D bis E Walk
 Bei E Set Up vor dem Richter
 Rückwärtsrichten, 450° HHW rechts.
 Im Jog zurück ins Line Up

..... Walk
 - - - - - Jog
 _____ Lope
 - . - . - Backup
 > ↑ > Sidepass

Showmanship (SSH) LK1-3

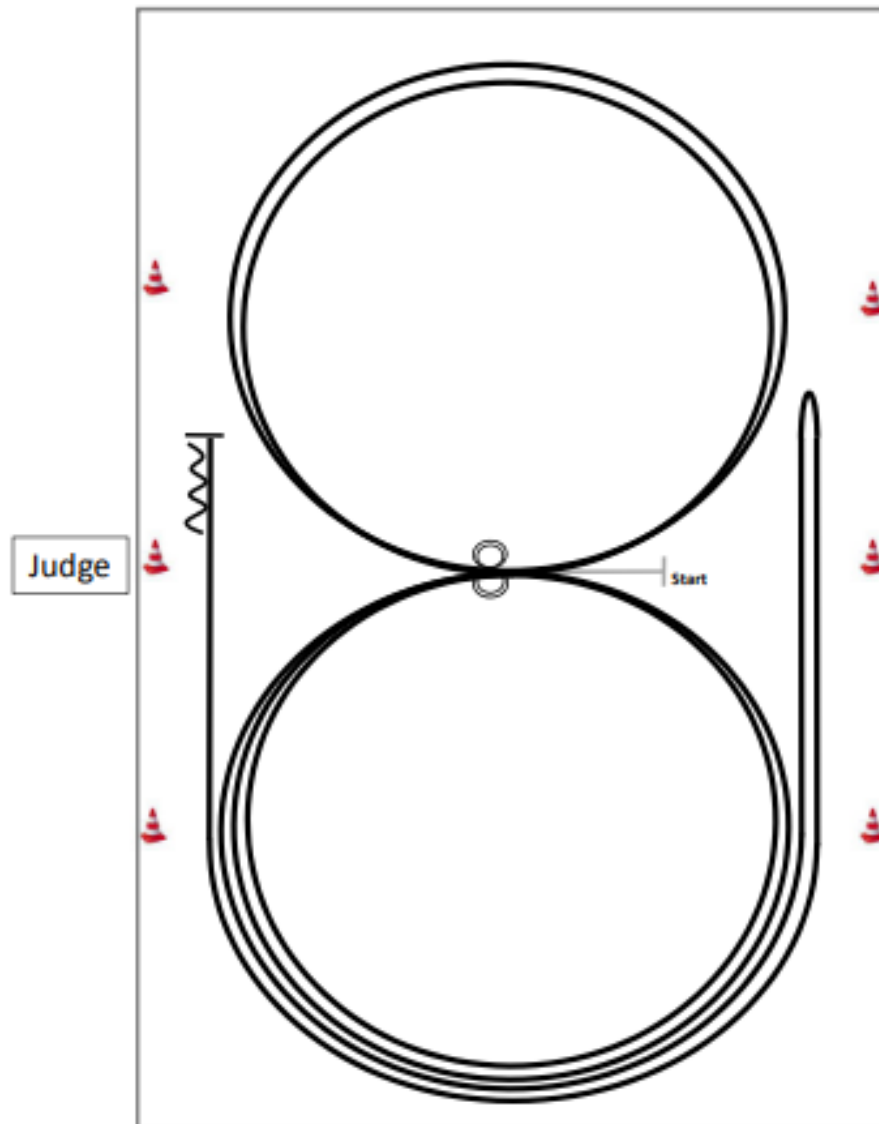


-
1. Ready bei A, Walk, Jog bis C, Stop
 2. HHW rechts 180°, Walk
 3. Jog um B, Walk auf Höhe B/C, Walk bis zum Richter
 4. Set Up
 5. HHW rechts 450°
 6. Jog, Stop bei C, Back

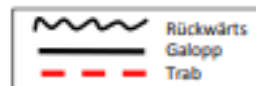
Reining (RN) LK 4



Reining Pattern 14 (nur für LK 4)



Im Schritt oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Schritt oder aus dem Stand.



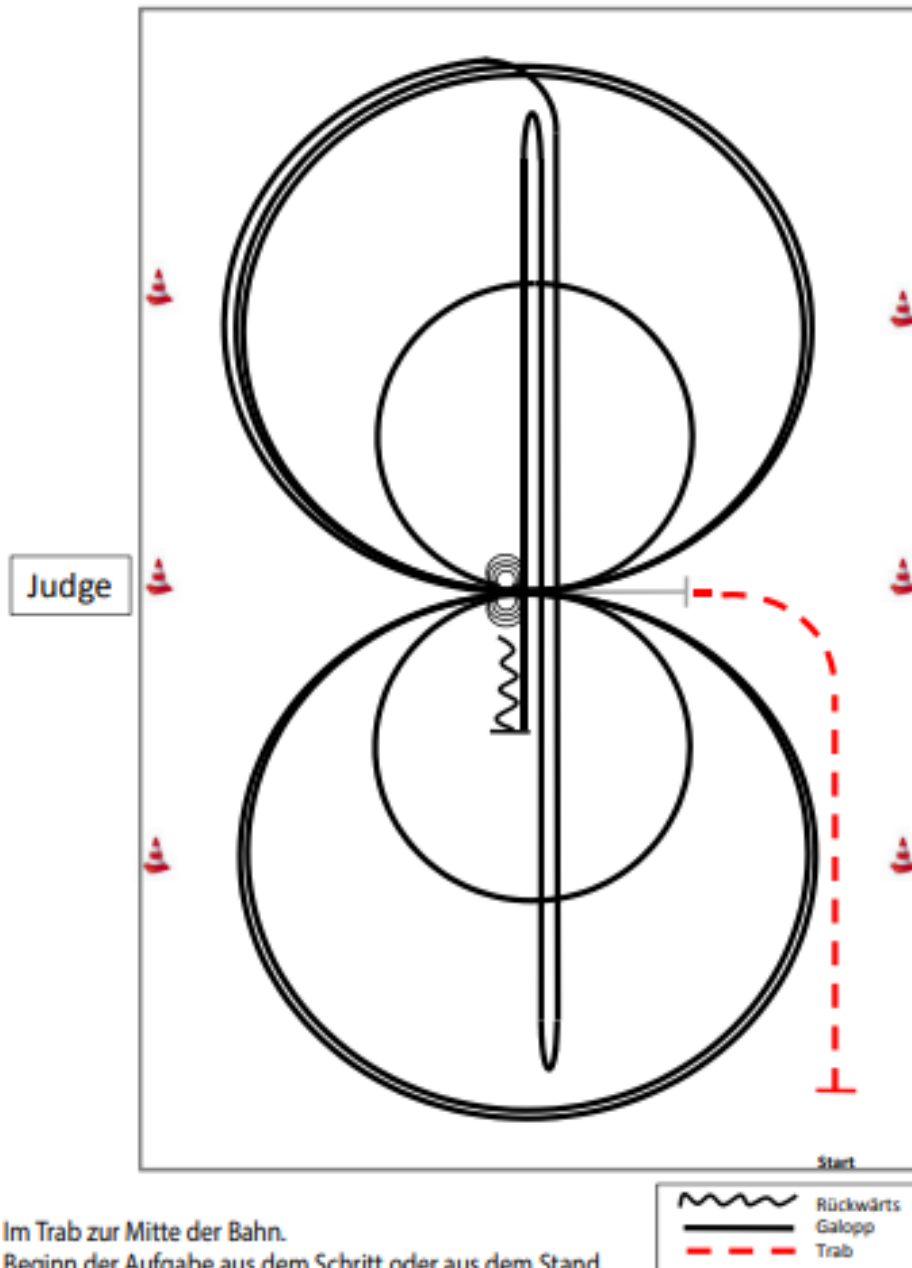
- 1) 2 Zirkel Galopp (**links**), Stop bei X, Verharren
- 2) 2 Spins **links**, Verharren
- 3) 2 Zirkel Galopp (**rechts**), Stop bei X, Verharren
- 4) 2 Spins **rechts**, Verharren
- 5) Galopp (**links**) auf dem Zirkel, der nicht geschlossen wird, Run Down entlang der langen Seite, Stop mind. 6,00 m von der Bande entfernt hinter dem **Mittelmarker**, Rollback **rechts**, kein Verharren
- 6) Galopp (**rechts**) auf dem Zirkel, der nicht geschlossen wird, Run Down entlang der langen Seite, Stop mind. 6,00 m von der Bande entfernt hinter dem **Mittelmarker**, Rückwärtsrichten mind. 3,00 m, Verharren

Der Reiter muss das Kopfstück zur Gebisskontrolle vor dem Richter abnehmen.

Reining (RN) LK 1-3



Reining Pattern 11



- 1) 4 Spins **links**, Verharren
- 2) 4 Spins **rechts**, Verharren
- 3) 3 Zirkel Galopp (**rechts**), **1. klein** und langsam, 2. + 3. groß und schnell, Galoppwechsel bei X
- 4) 3 Zirkel Galopp (**links**), **1. klein** und langsam, 2. + 3. groß und schnell, Galoppwechsel bei X
- 5) Galopp (**rechts**) auf dem Zirkel, der nicht geschlossen wird, Run Down auf der Mittellinie, Sliding Stop hinter dem **Endmarker**, Rollback **rechts**, kein Verharren
- 6) Run Down auf der Mittellinie, Sliding Stop hinter dem **Endmarker**, Rollback **links**, kein Verharren
- 7) Run Down auf der Mittellinie, Sliding Stop hinter dem **Mittelmarker**, Rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder mind. 3,00 m, Verharren

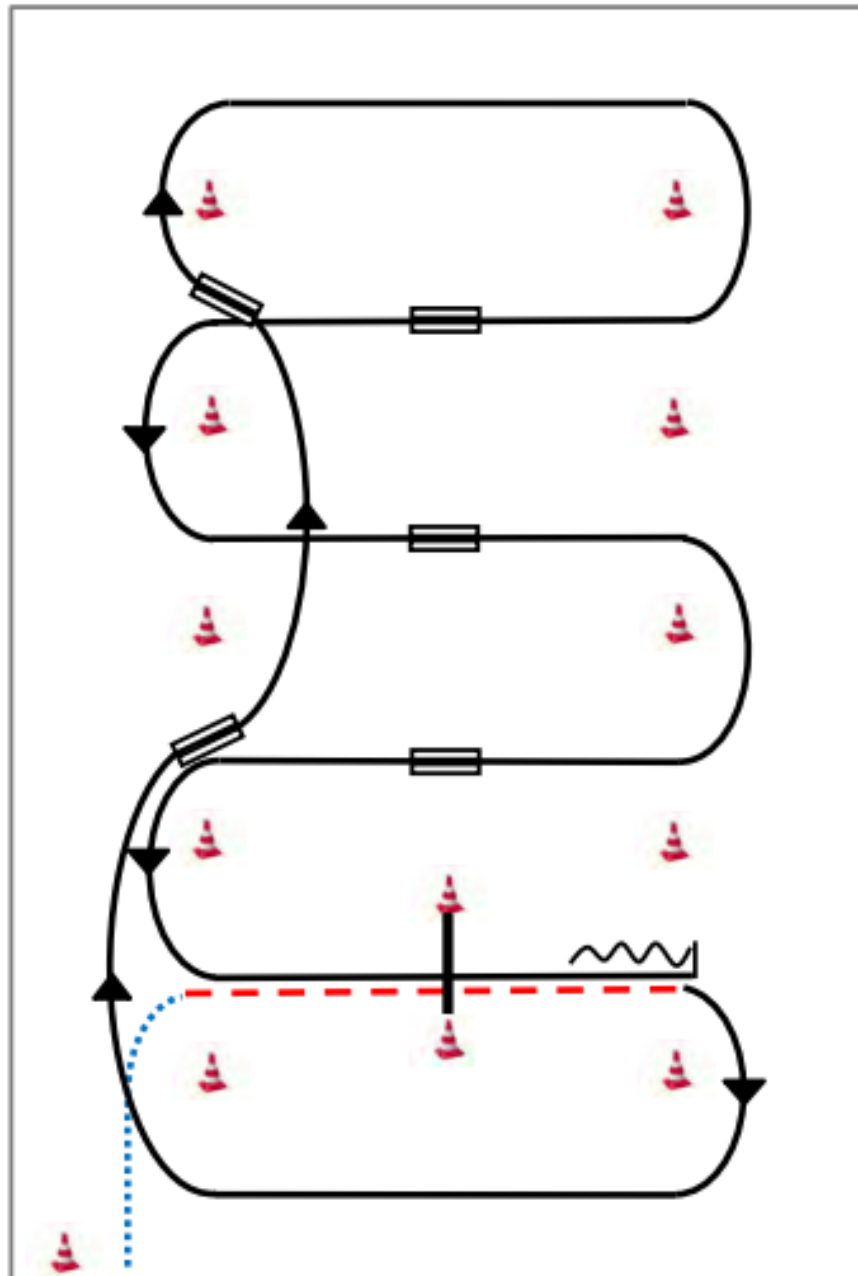
Der Reiter muss das Kopfstück zur Gebisskontrolle vor dem Richter abnehmen.

Western Riding (WR)

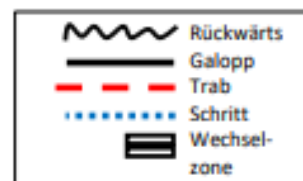
LK 1-3 Westernriding



Western Riding Pattern 8



- 1) Schritt vom Start-Pylon, Übergang zum Trab zwischen den Markern, Trab über die Stange
- 2) Übergang zum Rechtsgalopp zwischen den Markern, Galopp an der kurzen Seite
- 3) 1. Galoppwechsel auf der Linie
- 4) 2. Galoppwechsel auf der Linie
- 5) 1. Galoppwechsel mit Seitenwechsel
- 6) 2. Galoppwechsel mit Seitenwechsel
- 7) 3. Galoppwechsel mit Seitenwechsel
- 8) Galopp über die Stange
- 9) Stop zwischen den Markern, Rückwärtsrichten



Trail for Two

Gestartet wird in 2-er Teams, jeweils ein Reiter und ein Läufer oder ein Fahrradfahrer und ein Läufer. Die Hindernisreihenfolge wird vor Ort beschriftet (Zahlen von 1 aufsteigend). Die Zeit der zwei Teilnehmer je Team wird addiert, die Fehlerpunkte ebenso. Platziert wird 1. nach Fehlerpunkte und 2. nach Zeit.

Teilnehmer	Hindernisse
Reiter	Brücke Slalom Jog over Lope over Walk over Back up Tor
Fahrradfahrer	Brücke Slalom Bretter zum Überfahren Gegenstand umsetzen
Läufer	Sprint Sprunghindernisse zum Springen, Kriechen und Rollen