

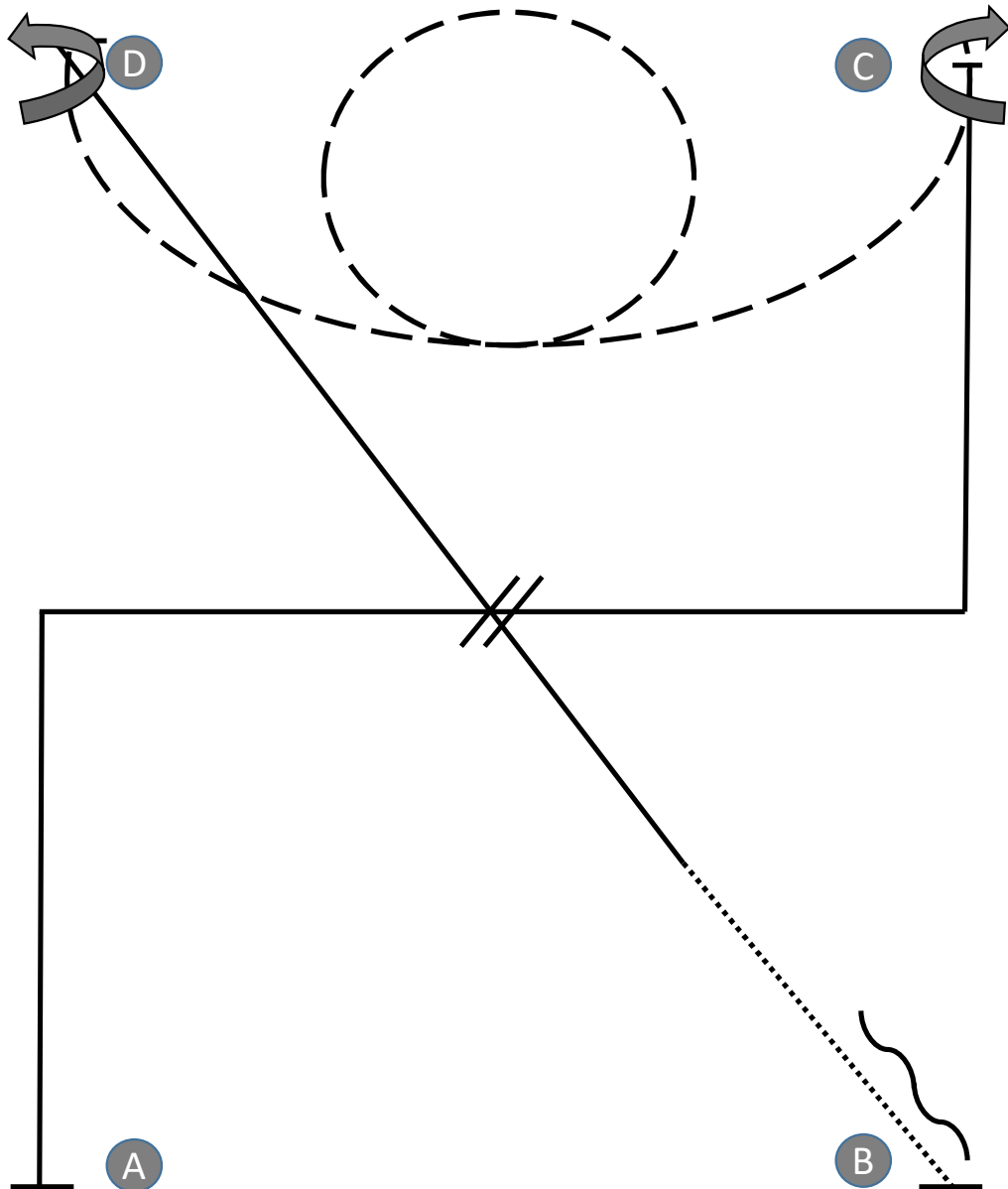
Pattern C Turnier
Thönneshof
22.-23.04.2023

Wichtiger Hinweis:
Bei allen RN Pattern, die
keine Run-In sind, muss
eingetrabt werden!

THOENNESHOF



Western Horsemanship LK1/2 A

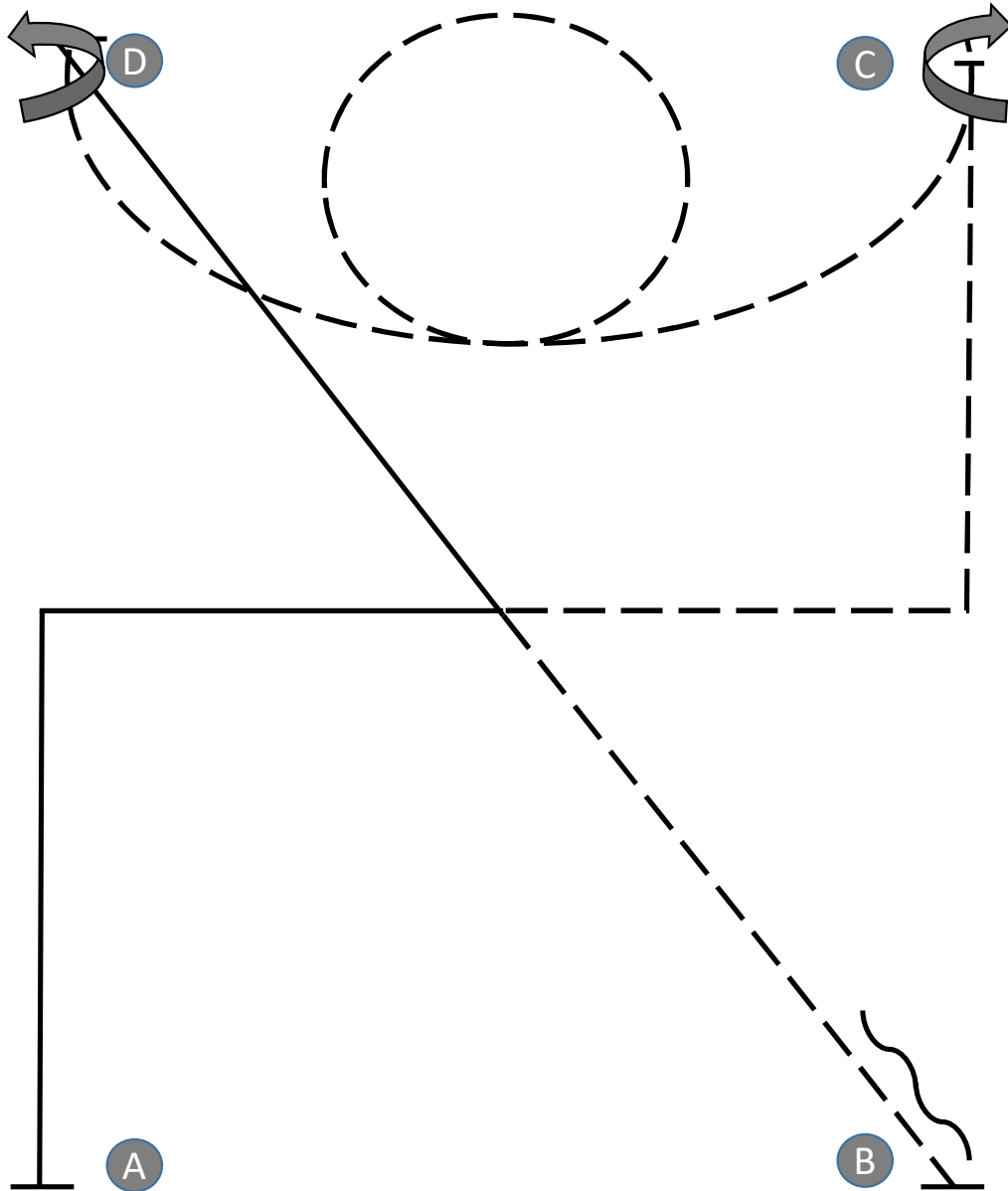


© H. Trautwein 2022

Be ready at A

1. Right lope, lope corner
2. Lead change
3. Left lope, lope corner, stop at C
4. 540° turn right
5. Jog, jog circle, jog, stop at D
6. Ca. 225° turn left
7. Left lope
8. Walk, stop, backup

Western Horsemanship LK3 A/ LK 1-3 B

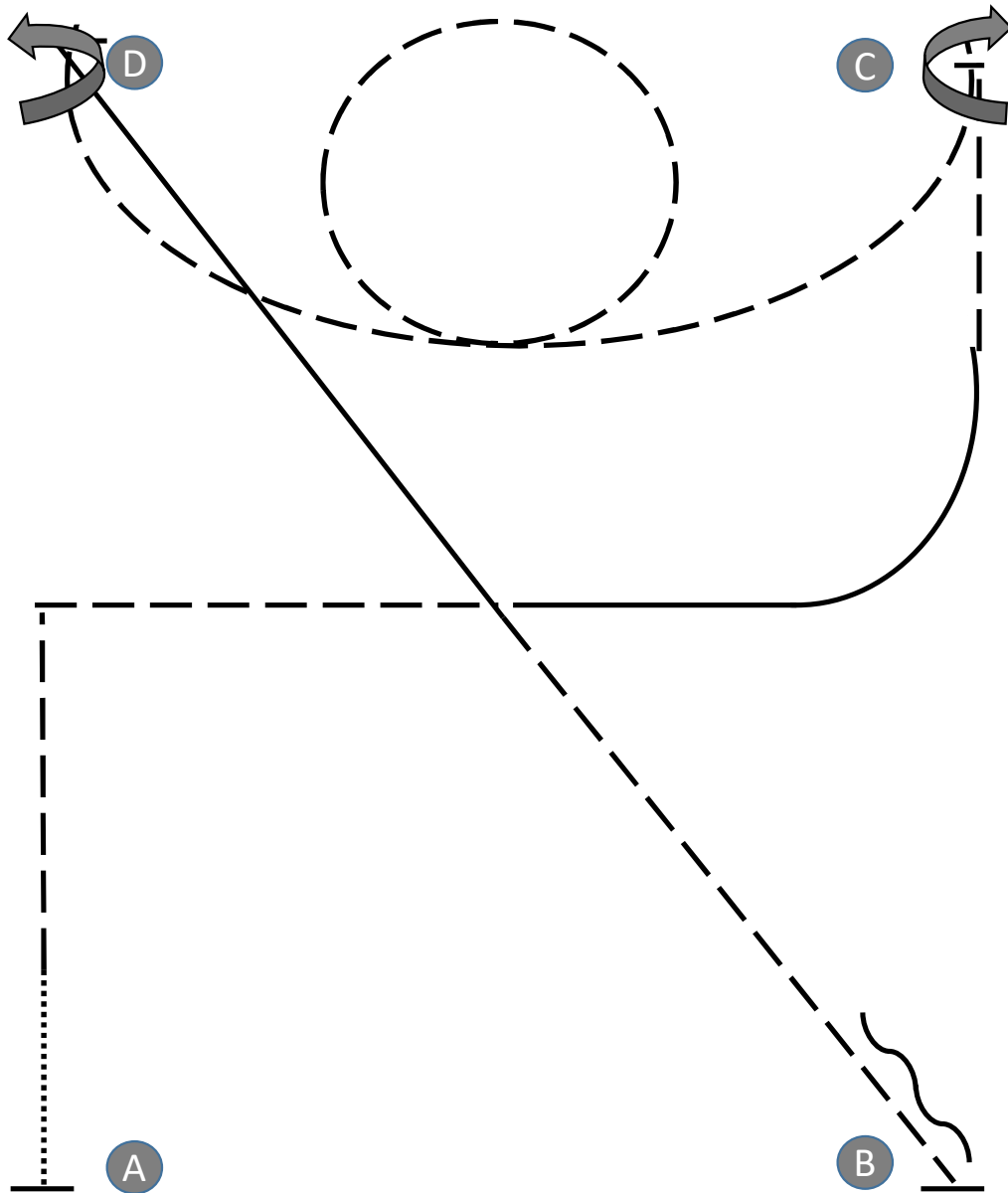


© H. Trautwein 2022

Be ready at A

1. Right lope, lope corner
2. Jog, jog corner, stop at C
3. 180° turn right
4. Jog, jog circle, jog, stop at D
5. Ca. 225° turn left
6. Left lope
7. Jog, stop, backup

Western Horsemanship LK4 A/B

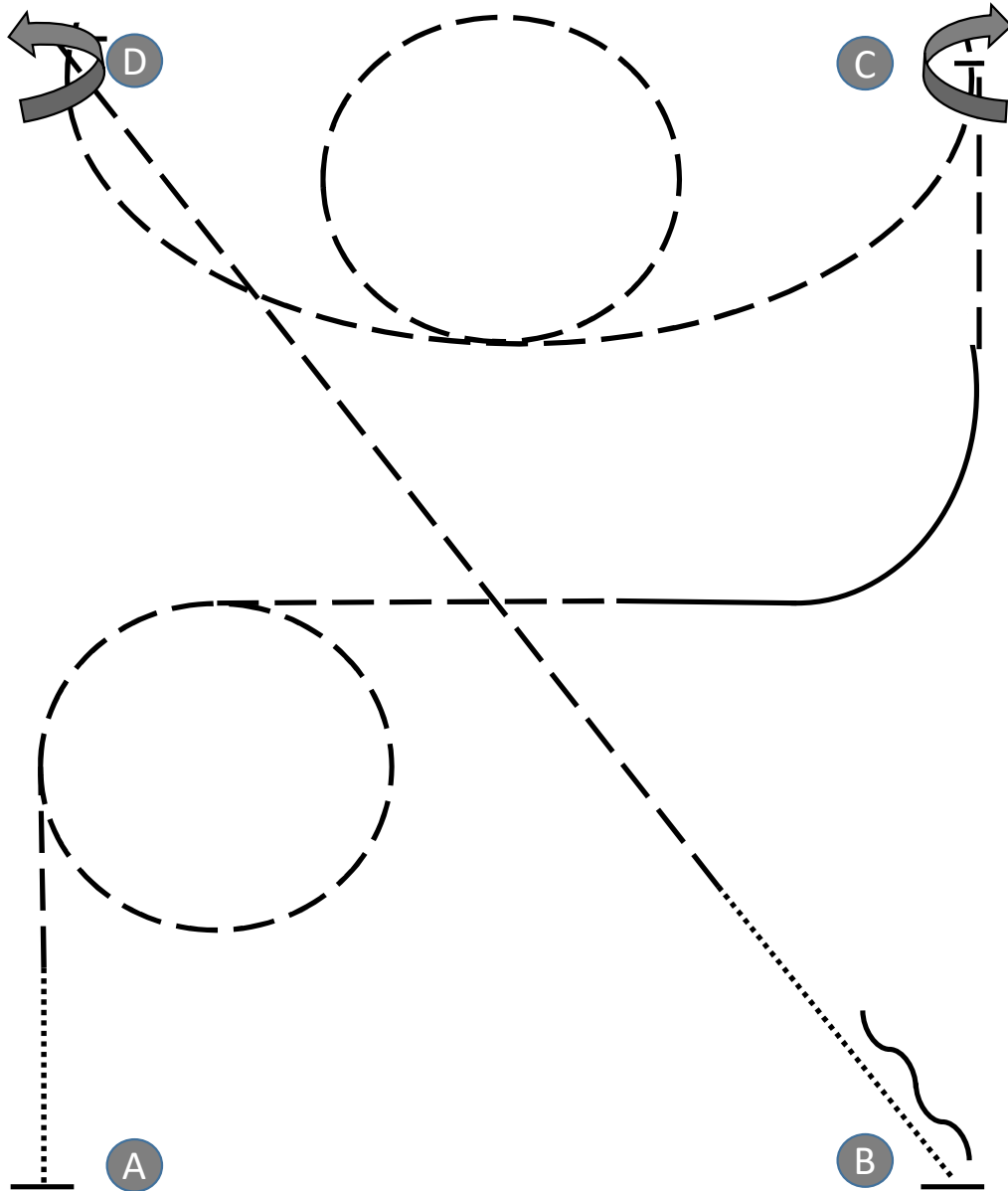


© H. Trautwein 2022

Be ready at A

1. Walk, jog, jog corner
2. Lope left, jog, stop at C
3. 180° turn right
4. Jog, jog circle, jog, stop at D
5. Ca. 225° turn left
6. Lope opt. left/right
7. Jog, stop, backup

Western Horsemanship LK5 A/B

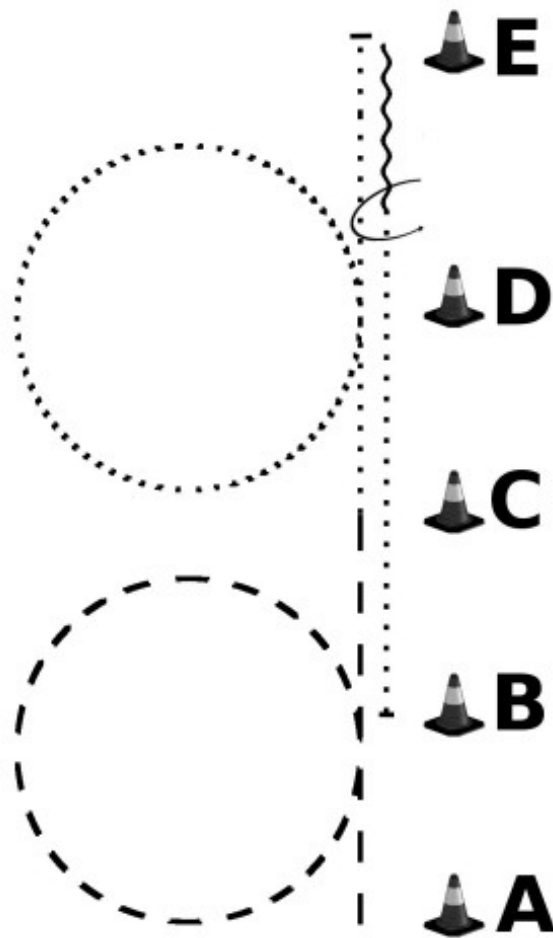


© H. Trautwein 2022

Be ready at A

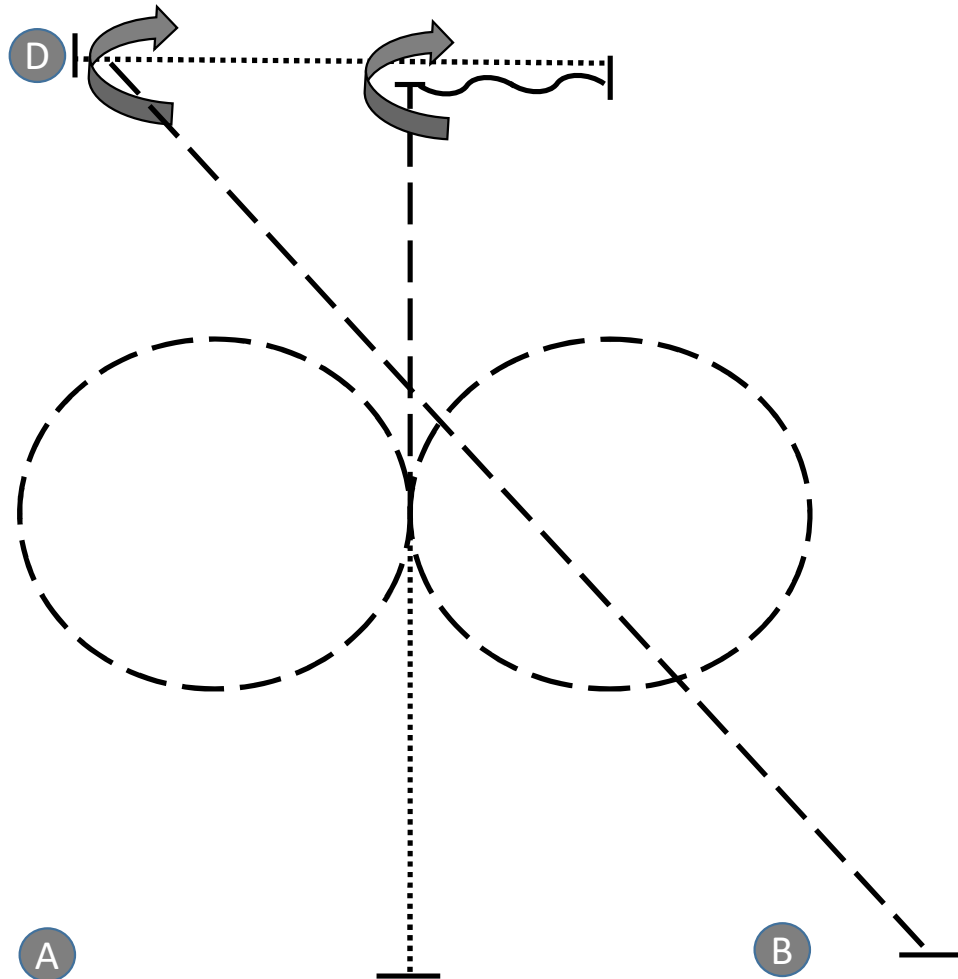
1. Walk, jog, jog circle, jog
2. Lope left, jog, stop at C
3. 180° turn right
4. Jog, jog circle, jog, stop at D
5. Ca. 225° turn left
6. Jog
7. Walk, stop, backup

Walk Trot Horsemanship



1. Von A nach B Jog
Bei B Jogvolte links
Von B bis C Jog
2. Von C bis D Walk
Bei D Walkvolte links
Walk bis E, Stop und mind. 3m Rückwärtsrichten
3. 1/2 HHW links
Walk bis B, Stop
Im Walk zurück ins Line Up

Showmanship at Halter LK1-3 A

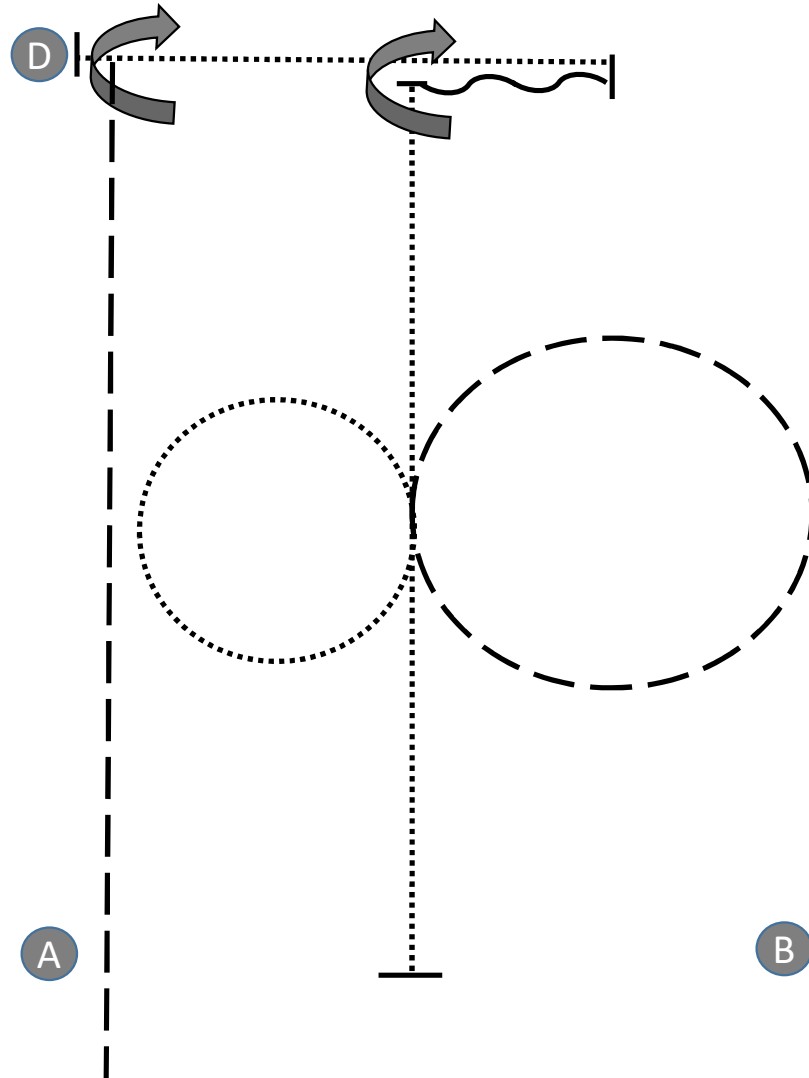


© H. Trautwein 2022

Set up at A

1. Walk a straight line, jog circle right
2. Jog circle left, jog, stop
3. 270° turn
4. Back up at least one horselength
5. Walk, stop
6. Set up
7. Ca. 590° turn, jog, stop

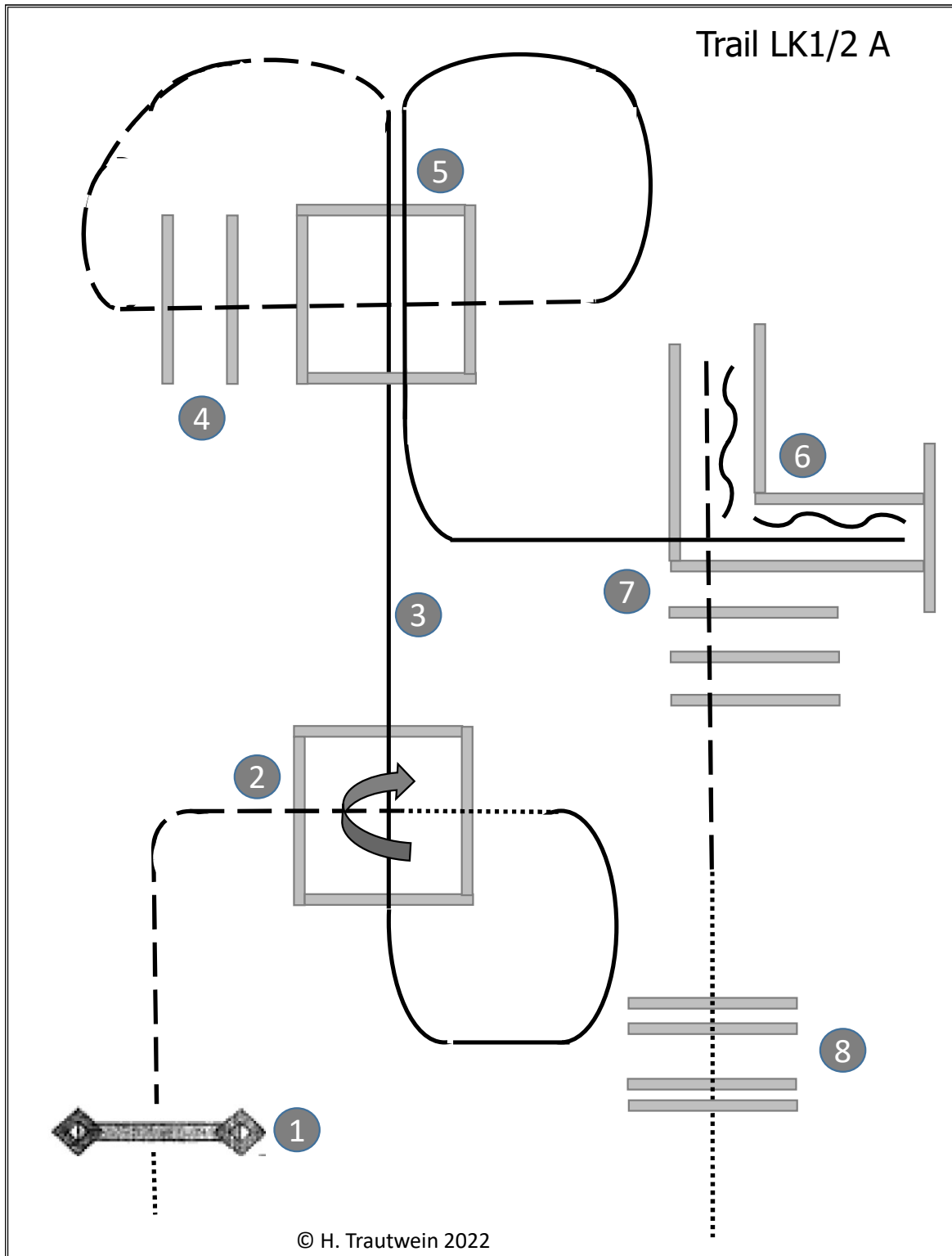
Showmanship at Halter LK4/5 A/B



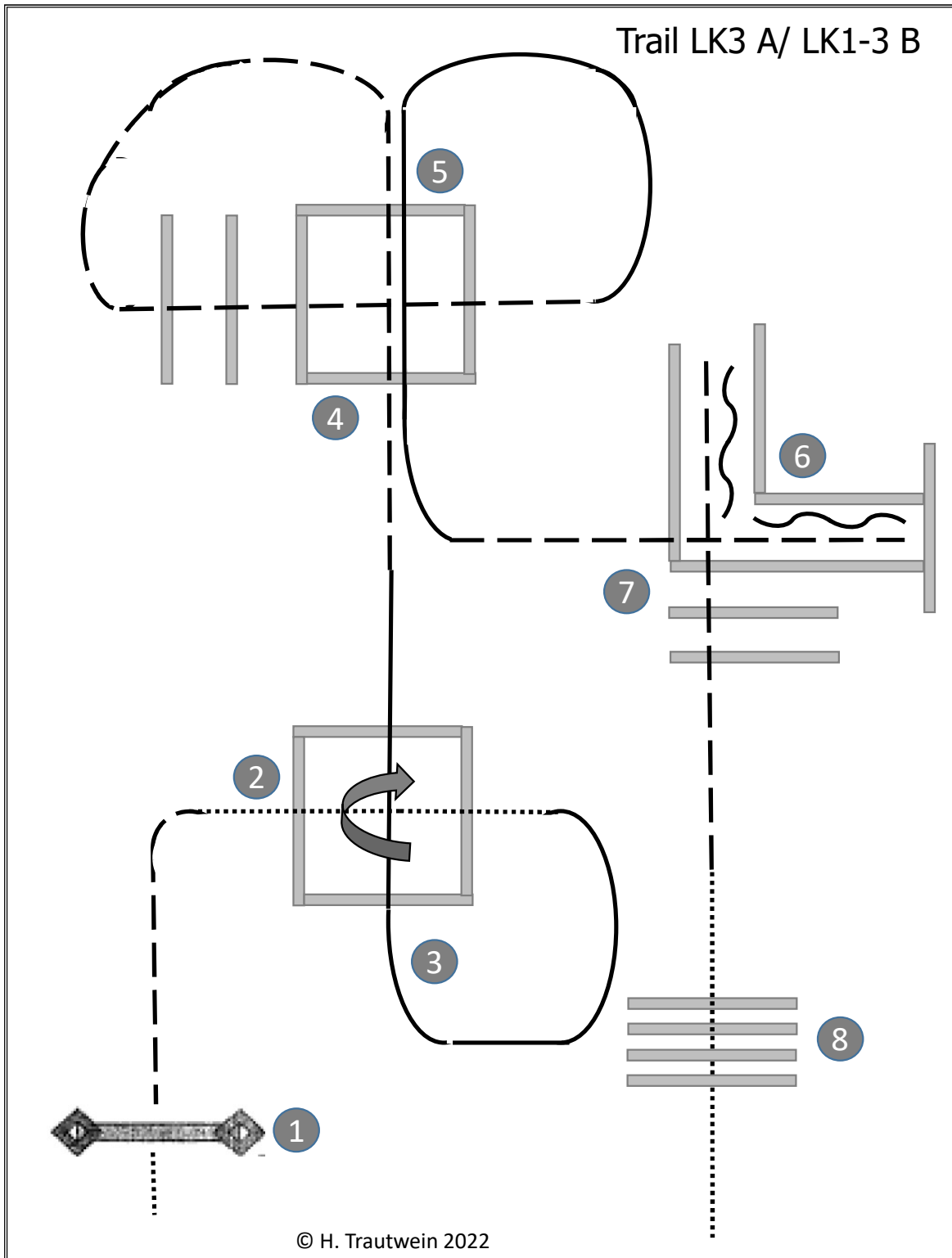
© H. Trautwein 2022

Start at A

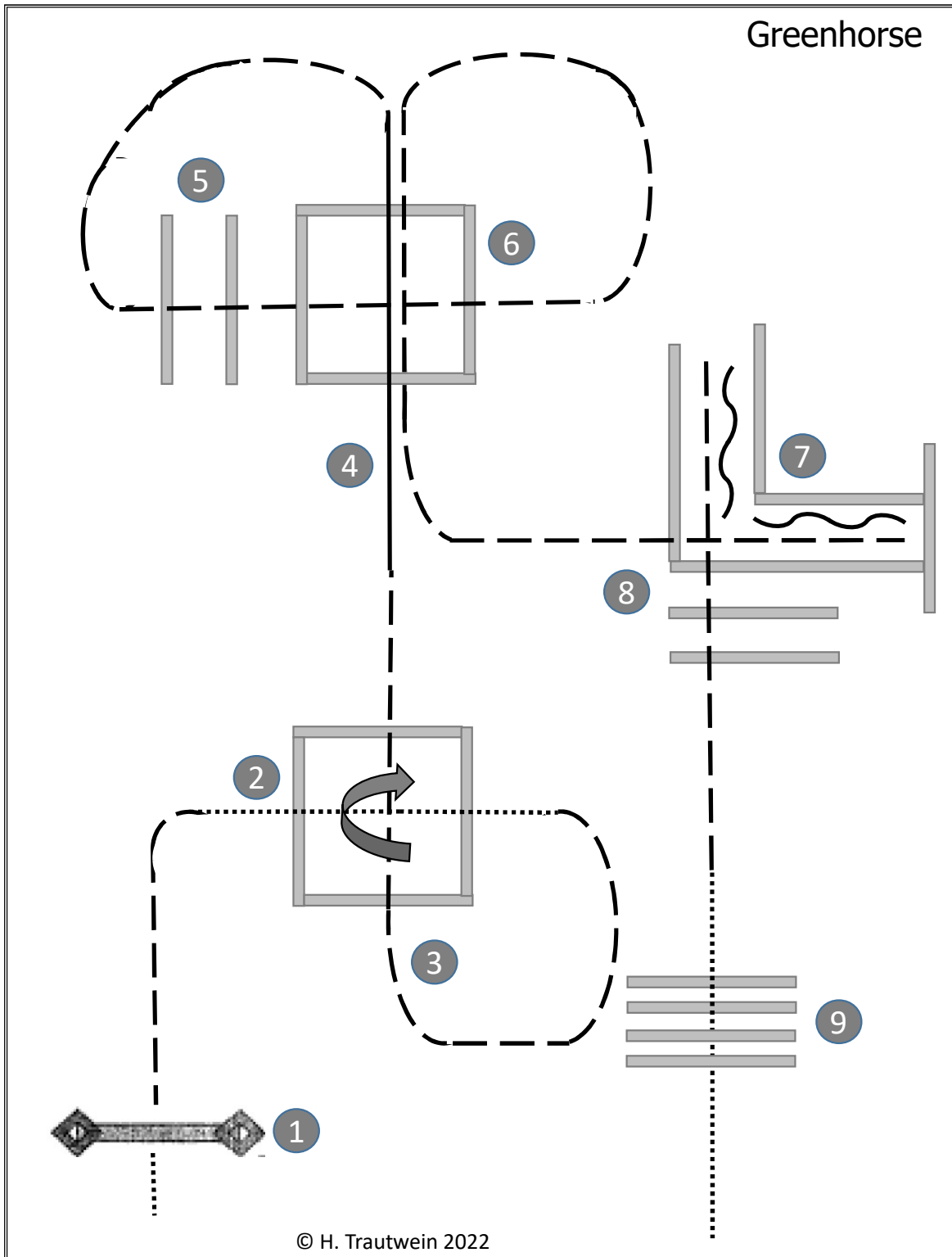
1. Walk a straight line, jog circle right
2. Walk circle left, walk, stop
3. 270° turn
4. Back up at least one horselength
5. Walk, stop
6. Set up
7. 270° turn, jog, jog out



1. Gate
2. Jog in, stop, 360° turn right, walk out
3. Lope over (right lead)
4. Jog over
5. Lope over, lope in (left lead)
6. Back up
7. Jog out
8. Walk over

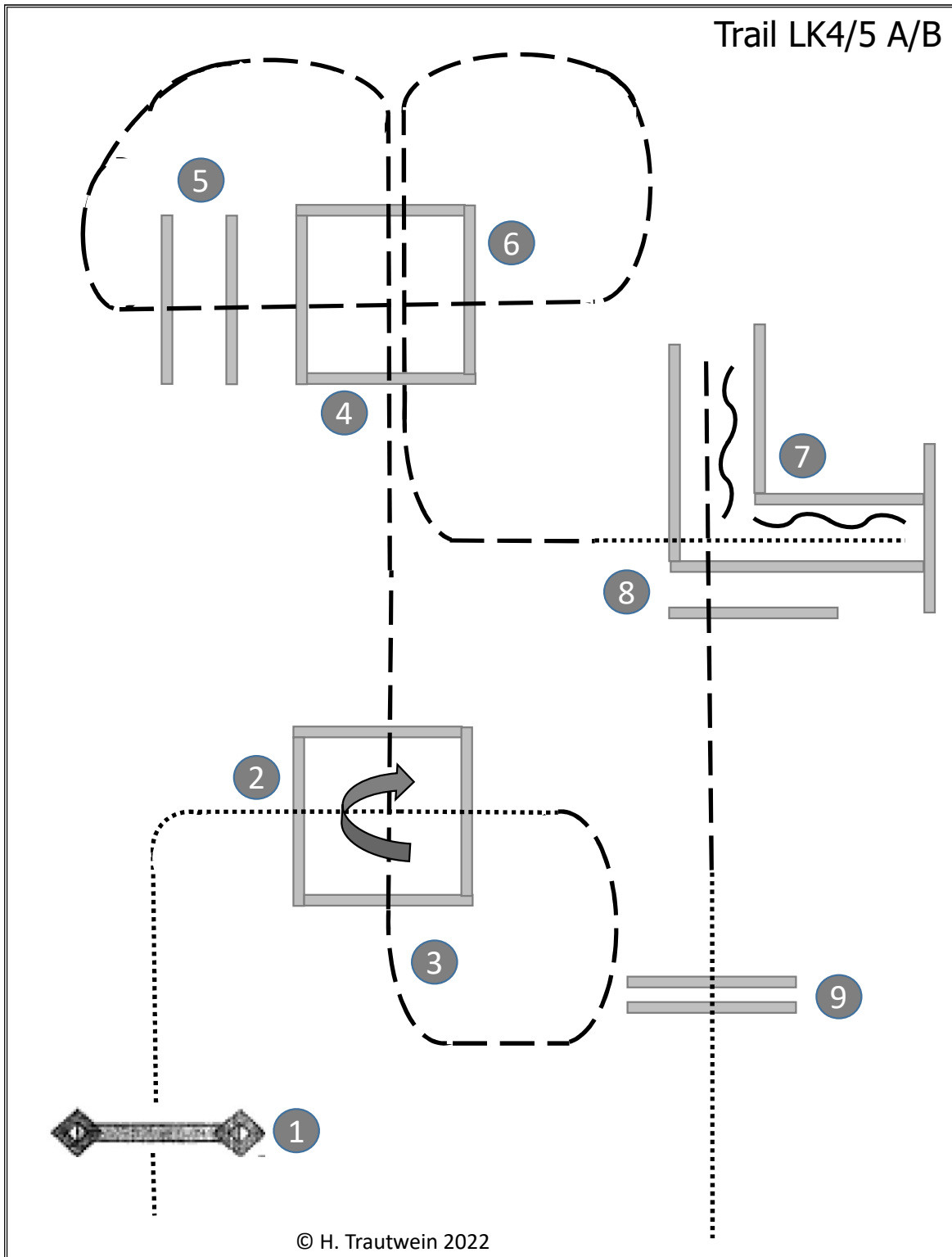


1. Gate
2. Jog, walk in, stop, 360° turn right, walk out
3. Lope over (right lead)
4. Jog over
5. Lope over (left lead), jog in
6. Back up
7. Jog out
8. Walk over
9. Bridge



1. Gate
2. Jog, walk in, stop, 360° turn right, walk out
3. Jog over
4. Lope over (left or right lead)
5. Jog over
6. Jog over, jog in
7. Back up
8. Jog out
9. Walk over

Trail LK4/5 A/B



1. Gate
2. Walk, walk in, stop, 360° turn right, walk out
3. Jog over
4. Jog over
5. Jog over
6. Jog over, jog in
7. Back up
8. Jog out
9. Walk over

Patternübersicht

- Ranch Riding LK1/2 A #13
- Ranch Riding LK3A /LK1-3B #20
- Ranch Riding LK4/5 A/B #27
- Greenhorse #27

- Reining LK1/2 A #6
- Reining LK 3 A/B #6
- +Greenhorse
- Reining LK4 A/B #14

- Western Riding LK1/2 A #5

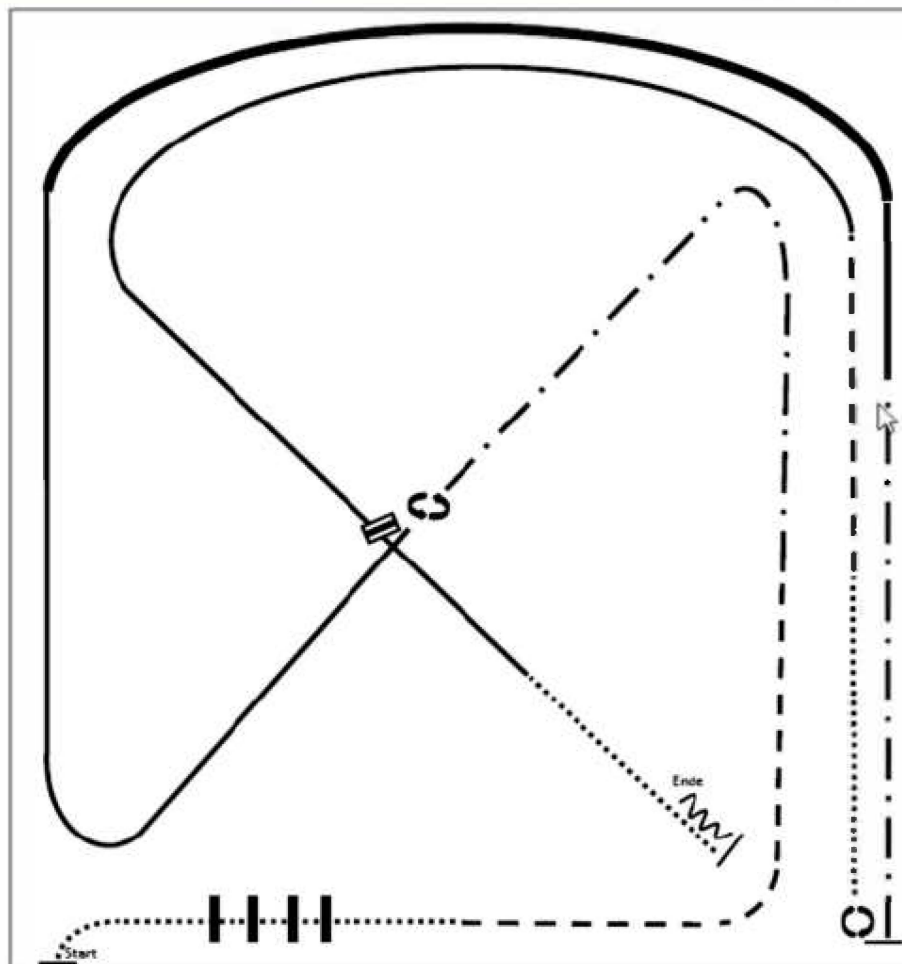
- Superhorse LK1/2 A #1

- Greenhorse Basis Jupf #5

Pattern Ranch Riding #20 - Q Jun. LK 1/2 LK 3



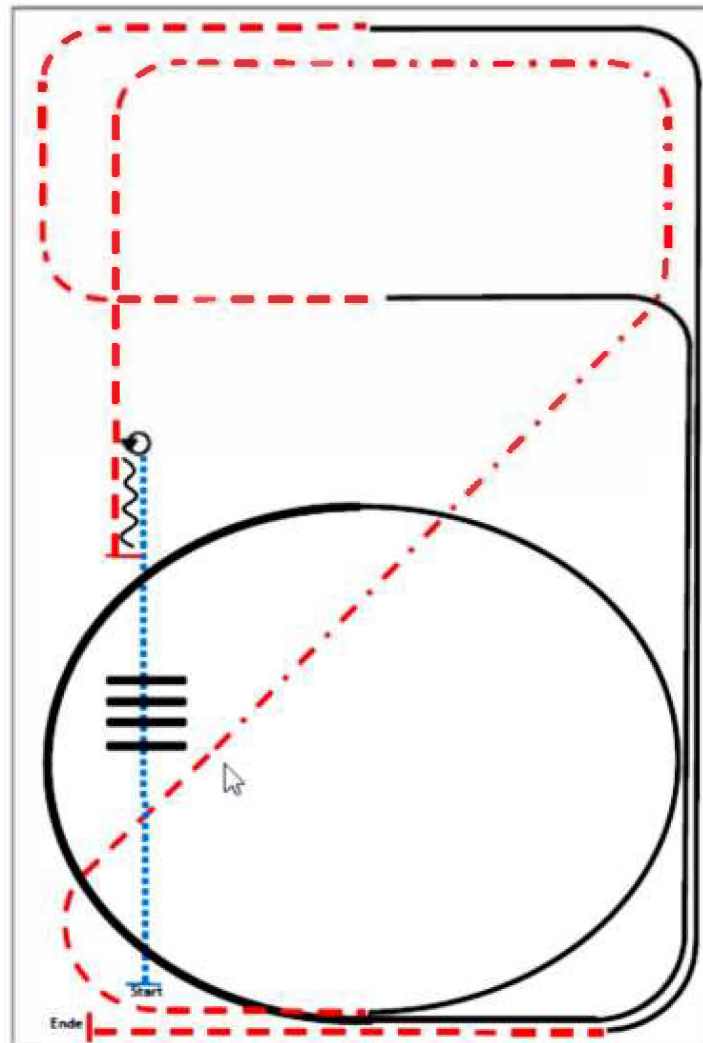
Arenagröße:
Mind. 25 x 50 m



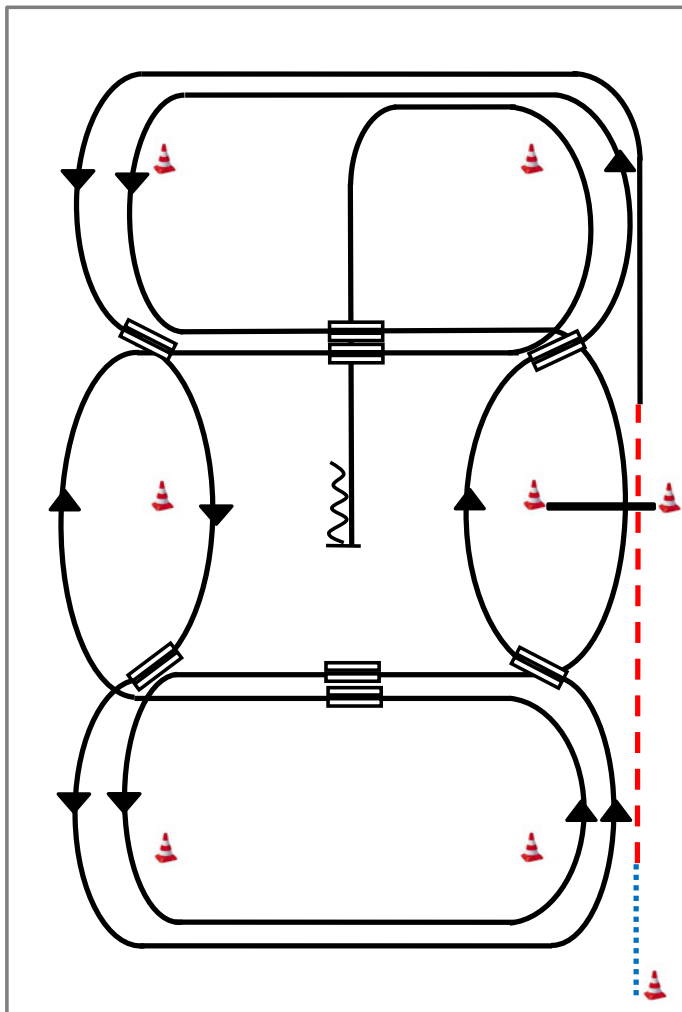
- (1) Walk over
- (2) Trot
- (3) Extended Trot
- (4) Stop, 360° Turn rechts
- (5) Rechtsgalopp
- (6) Extended Lope rechts, Rechtsgalopp
- (7) Extended Trot
- (8) Stop, 540° Turn links
- (9) Walk
- (10) Trot
- (11) Linksgalopp
- (12) Galoppwechsel (fliegend oder einfach),
Rechtsgalopp
- (13) Walk, Stop, Back up

Pattern Ranch Riding #27 - LK4/5 + Greenhorse

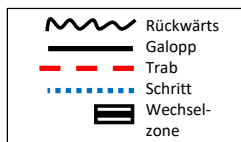
Arenagröße:
Mind. 20 x 40 m

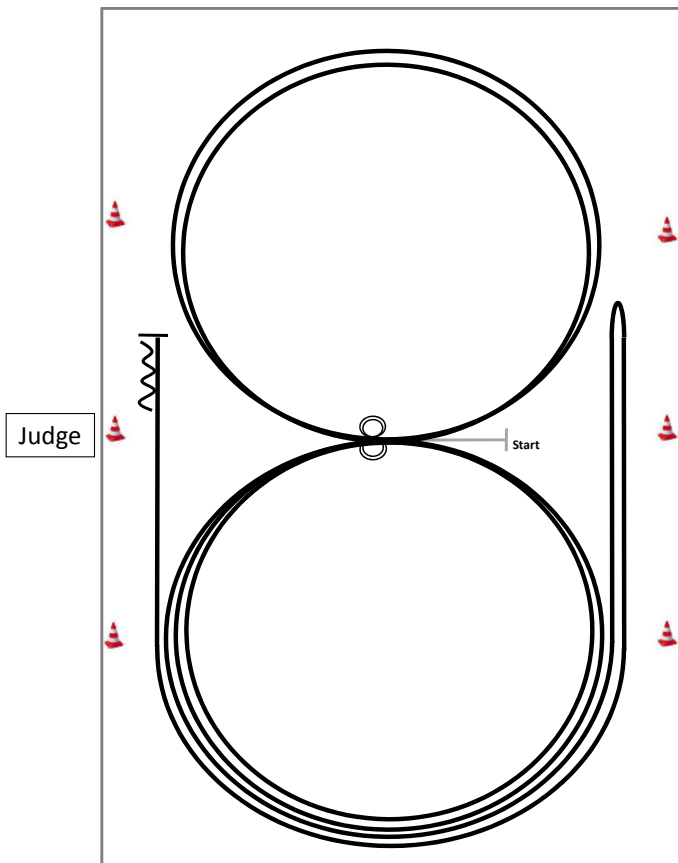


- (1) Walk
- (2) Walk over, Walk
- (3) Stop, 360° Turn (rechts oder links)
- (4) Back
- (5) Tröt
- (6) Extended Trot, Tröt
- (7) Linksgalopp
- (8) Extended Lope, Lope
- (9) Trot
- (10) Rechtsgalopp
- (11) Trot, Stop

Western Riding Pattern 5 (empfohlen für kl. Arenen)


- 1) Schritt vom Start-Pylon zum ersten Marker, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
- 2) Übergang zum Linksgalopp, Galopp an der kurzen Seite
- 3) 1. Galoppwechsel auf der Linie
- 4) 2. Galoppwechsel auf der Linie
- 5) 3. Galoppwechsel auf der Linie
- 6) 4. Galoppwechsel auf der Linie
- 7) 1. Galoppwechsel mit Seitenwechsel
- 8) Galopp über die Stange
- 9) 2. Galoppwechsel mit Seitenwechsel
- 10) 3. Galoppwechsel mit Seitenwechsel
- 11) 4. Galoppwechsel mit Seitenwechsel
- 12) Mitte der kurzen Seite abwenden, Stop auf Höhe des Mittelmarkers, Rückwärtsrichten



Reining Pattern 14 (nur für LK 4)


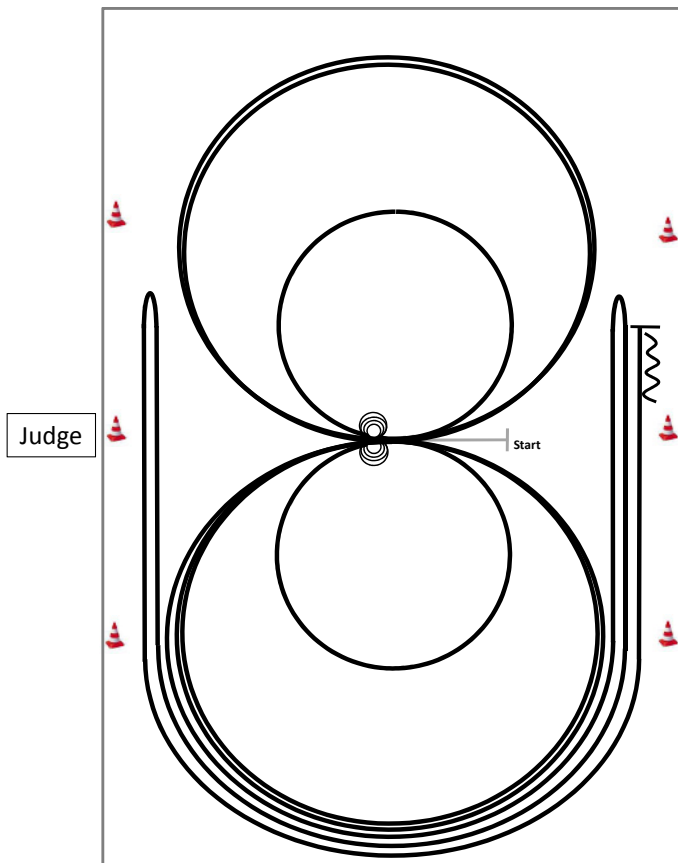
Im Schritt oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Schritt oder aus dem Stand.

	Rückwärts
	Galopp
	Trab

- 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.

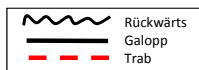
Reining Pattern 6



Im Schritt oder Trab zur Mitte der Bahn.

In der YS RN ist das Eintraben zwingend erforderlich.

Beginn der Aufgabe aus dem Schritt oder aus dem Stand.



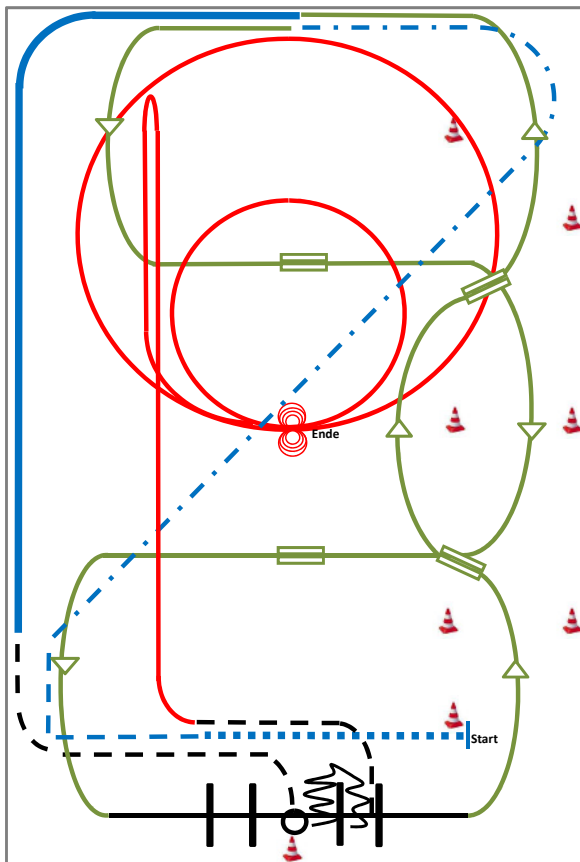
- 1) 4 Spins **rechts**, Verharren
- 2) 4 Spins **links**, Verharren
- 3) 3 Zirkel Galopp (**links**), 1. + 2. groß und schnell, **3. klein** und langsam, Galoppwechsel bei X
- 4) 3 Zirkel Galopp (**rechts**), 1. + 2. groß und schnell, **3. klein** und langsam, Galoppwechsel bei X
- 5) Galopp (**links**) 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**, Rollback **rechts**, kein Verharren
- 6) Galopp (**rechts**) 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**, Rollback **links**, kein Verharren
- 7) 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

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

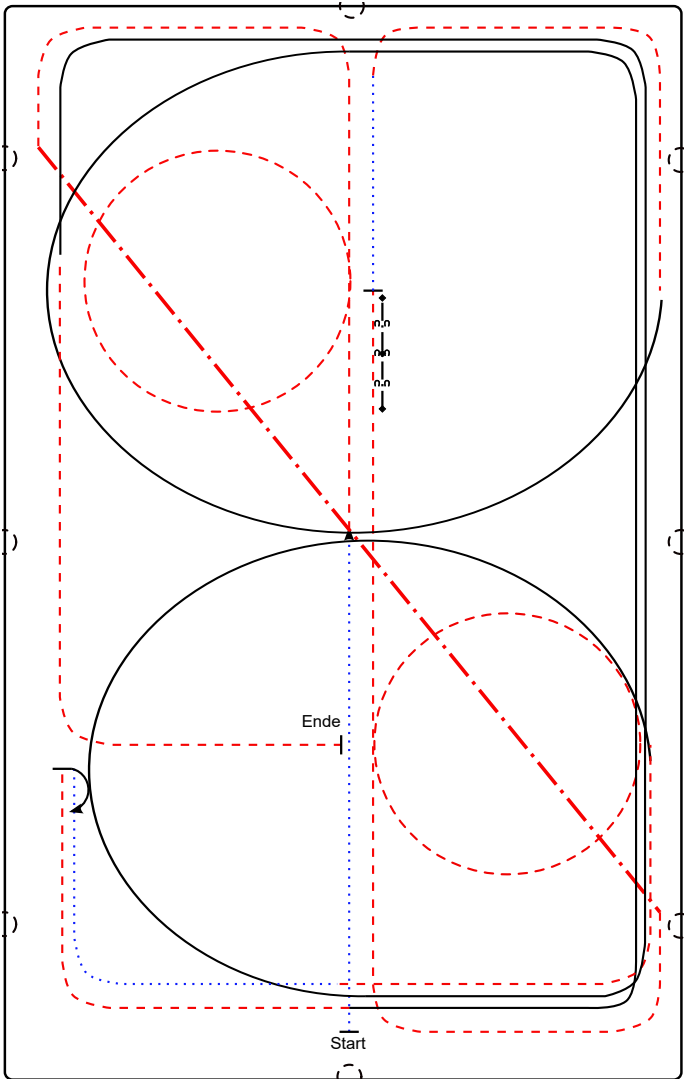
Superhorse Pattern 1

(Empfohlen für Hallen oder Plätze ab 20x40m)

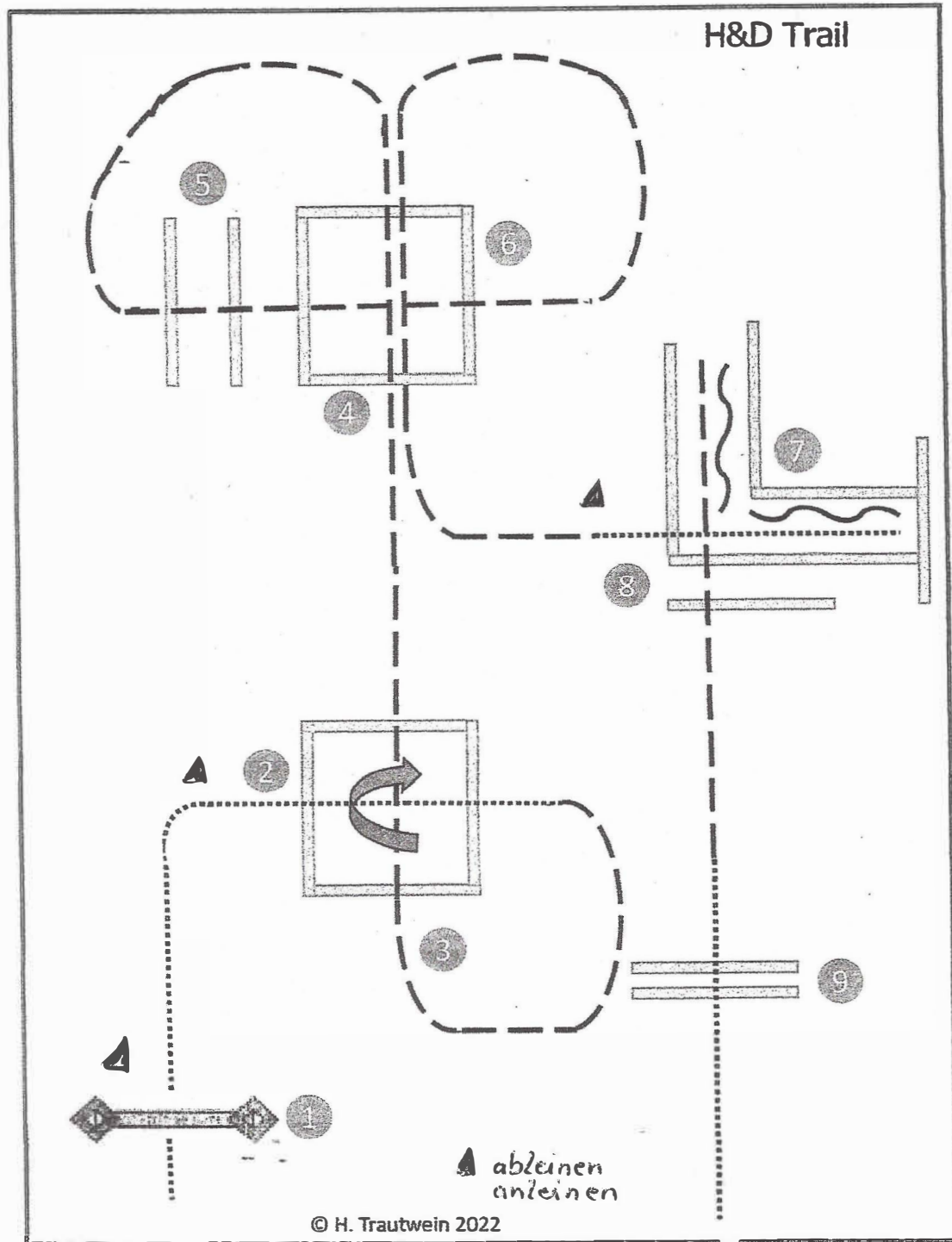
LK 1/2 A



- 1) Extended Walk (RR)
- 2) Trot, Extended Trot (RR)
- 3) Galoppwechsel mit Seitenwechsel (WR)
- 4) Galoppwechsel mit Seitenwechsel (WR)
- 5) Lope over Linksgalopp (TH)
- 6) 2 Galoppwechsel auf der Linie (WR)
- 7) Extended Lope (RR)
- 8) Jog, Jog in, 360° Turn either way (TH)
- 9) Back up, Jog out (TH)
- 10) 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)
- 11) 2 Zirkel Galopp (**links**), 1. groß und schnell, 2. **klein** und langsam, Stop bei X (RN)
- 12) 4 Spins **links**, 4 Spins **rechts** (RN)



- 1) Schritt durch die Länge der Bahn, Trab bei X, Volte (**links**), ganze Bahn
- 2) Verstärkter Trab auf der Diagonalen, Trab durch die Länge der Bahn, Volte (**rechts**), weiter durch die Länge der Bahn
- 3) Stop, Rückwärts (mind. 2 Pferdelängen), Schritt, Trab ganze Bahn
- 4) Rechtsgalopp 3/4 Zirkel, ganze Bahn, Trab
- 5) Stop, 180° HHW (**rechts**), Schritt, Trab, ganze Bahn
- 6) Linksgalopp 3/4 Zirkel, ganze Bahn, Trab, Stop auf Höhe der Mittellinie



1. Gate – Tor öffnen - Hund zur Pyl. schicken – Tor durchreiten/ schließen -Hund abrufen
2. walk, Hund an Pyl. ablegen, walk in, stop, 360° turn right, walk out, Hund abrufen.
3. Jog over – Hund bei Fuß
4. Jog over – Hund bei Fuß
5. Jog'over - Hund bei Fuß
6. Jog over – Hund an Pylone ablegen - walk in
7. Back up
8. Jog out – Hund abrufen
9. walk over – Hund bei Fuß-