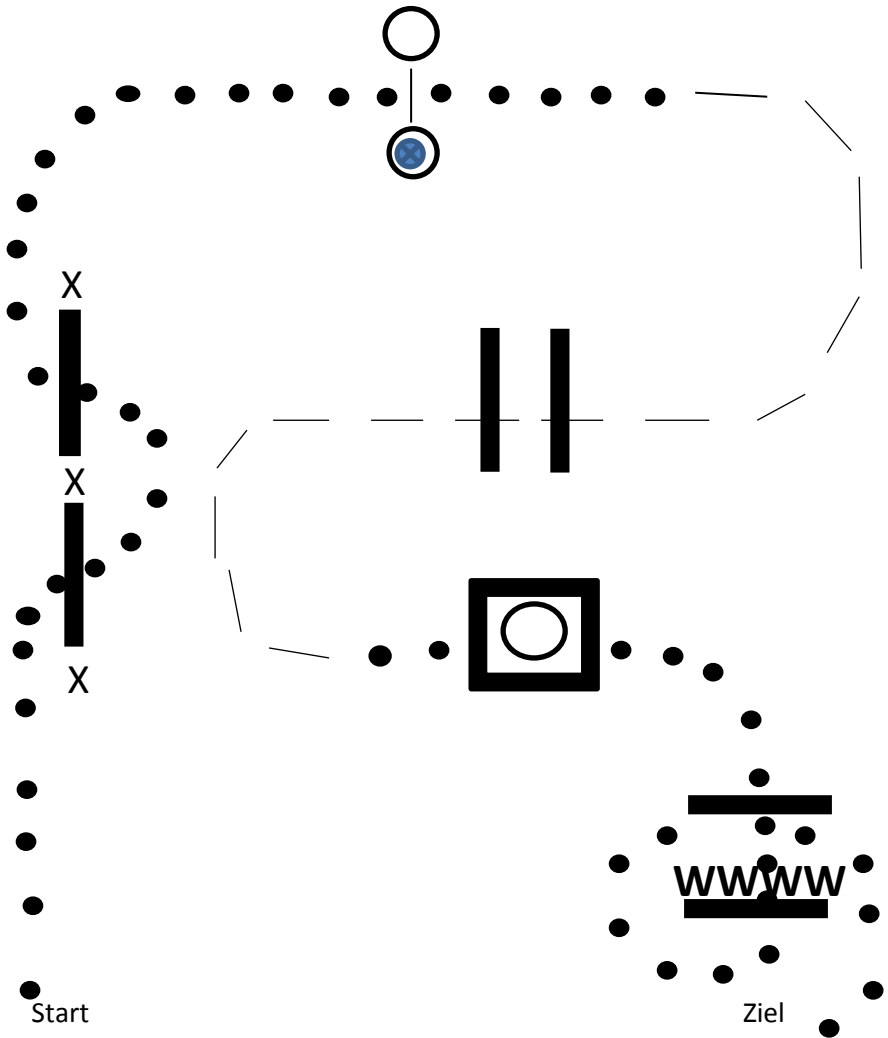
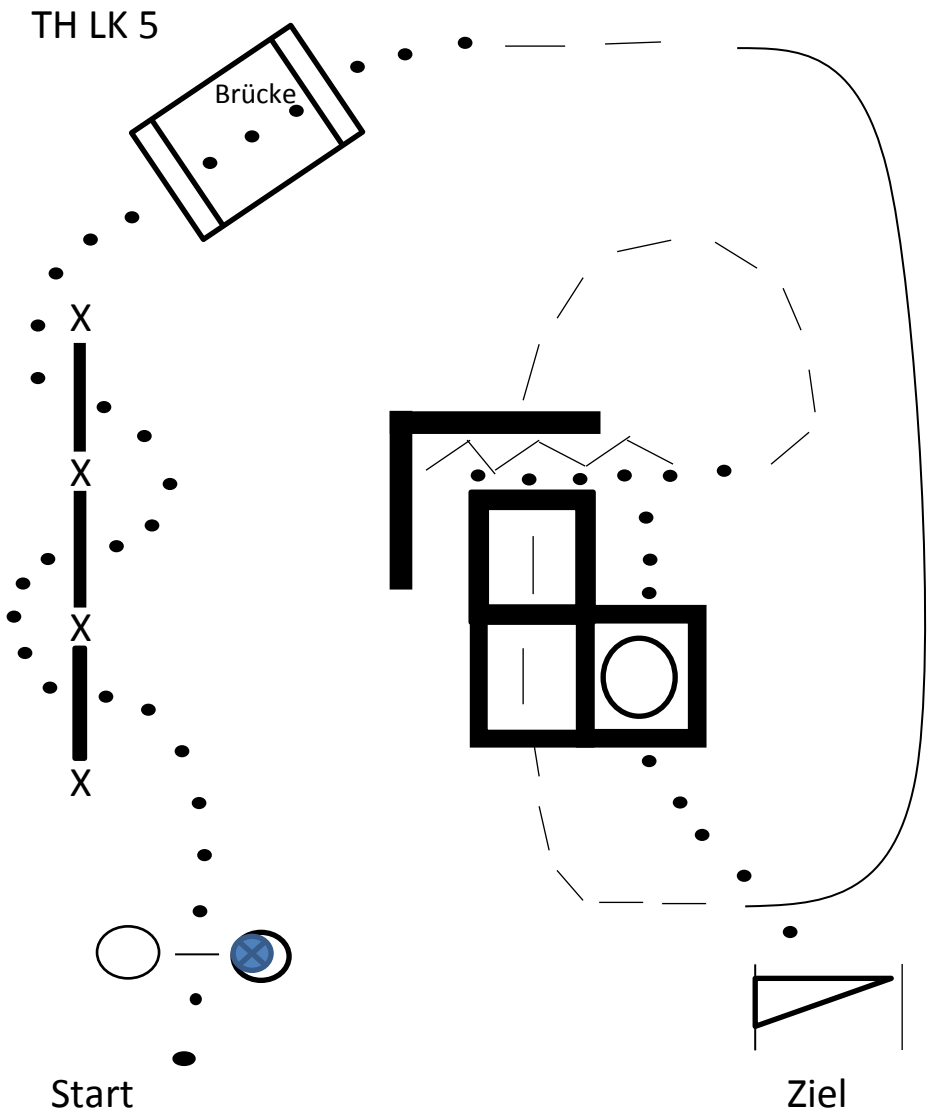


TH Walk Trot



Schritt Slalom über 2 Stangen. Gegenstand umsetzen danach Trab über 2 Stangen. Im Schritt in die Box, Drehung 360° links oder rechts, im Schritt raus über 2 Stangen, in der Gasse halten und eine Pferdelänge Back up, im Schritt weiter, halten und grüßen. Die Bahn im Schritt verlassen.



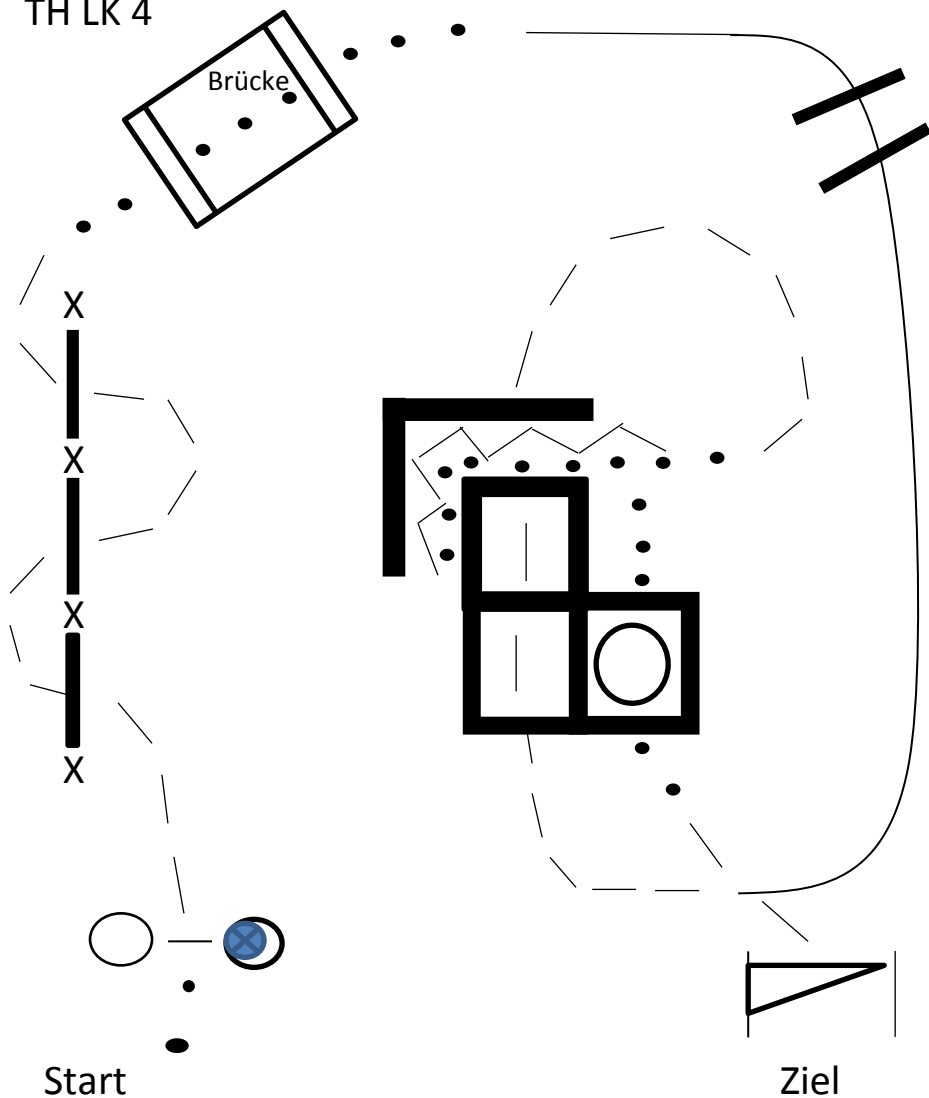
Gegenstand umsetzen, Slalom Walk over, Brücke

Jog, Lope, Jog over 4 Stangen, Walk in, Back up

Walk in Box, Turn 360° links oder rechts, Walk out

Walk zum Tor, Tor rechte Hand. Grüßen und im Schritt die Bahn verlassen.

TH LK 4



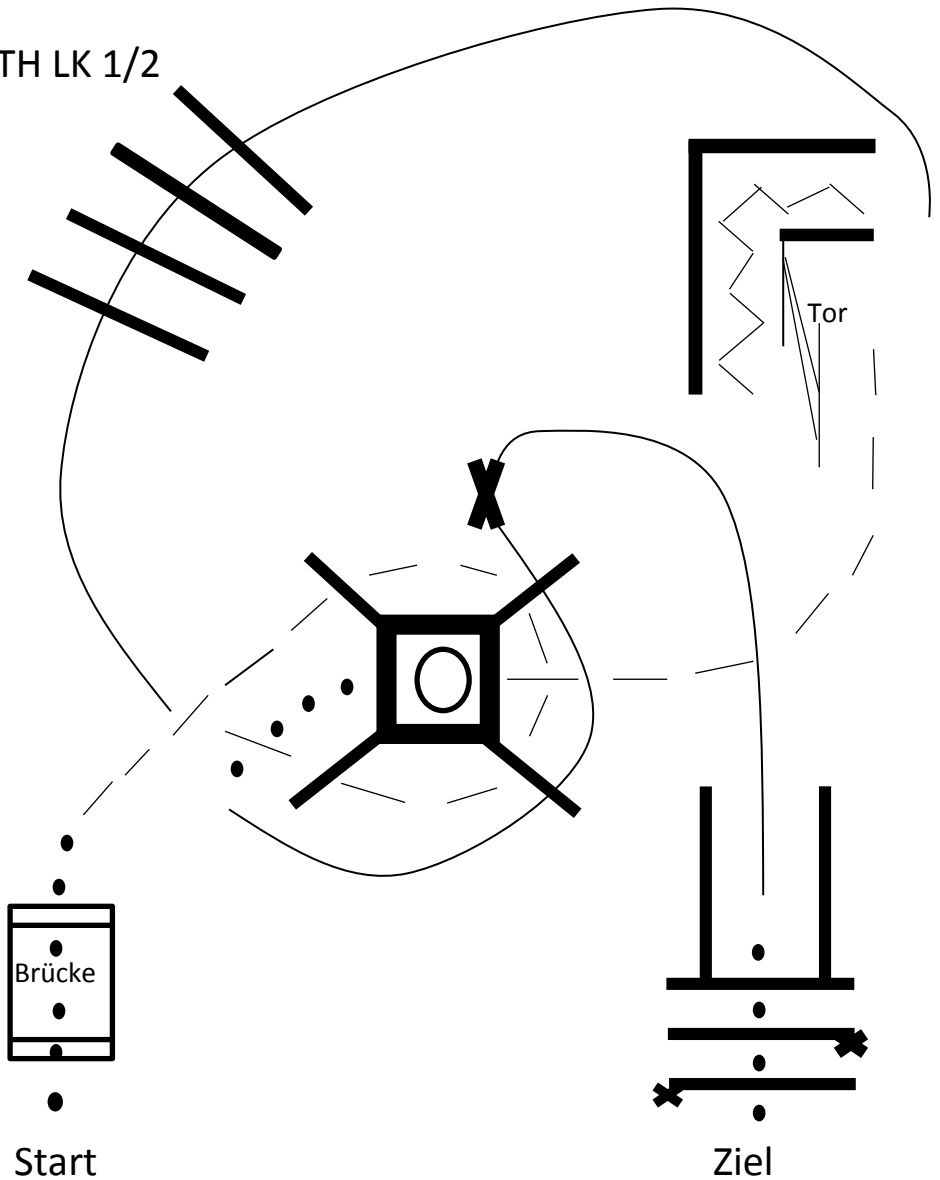
Gegenstand umsetzen, Slalom Jog over , Brücke

Lope over, Jog over 4 Stangen, Walk ins L, Back up, Walk in Box,

Turn 360° links oder rechts, Walk out

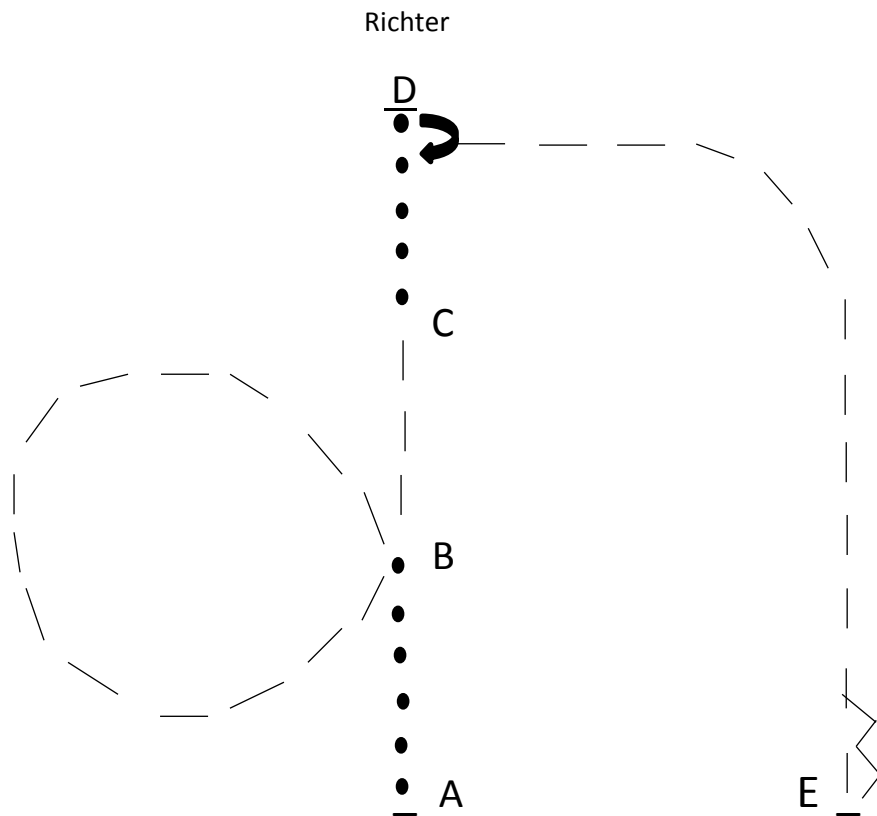
Jog zum Tor, Tor rechte Hand. Grüßen und im Schritt die Bahn verlassen.

TH LK 1/2



Brücke, Jog over 4 Stangen, Lope over, Back up, Tor rechte Hand, Jog in Box, Turn 360° rechts oder links, Walk out, Lope over 2 Stangen, fliegender oder einfacher Wechsel, Lope in Gasse, Walk over erhöhte Stangen. Grüßen und die Bahn im Schritt oder Jog verlassen.

SSH LK 5

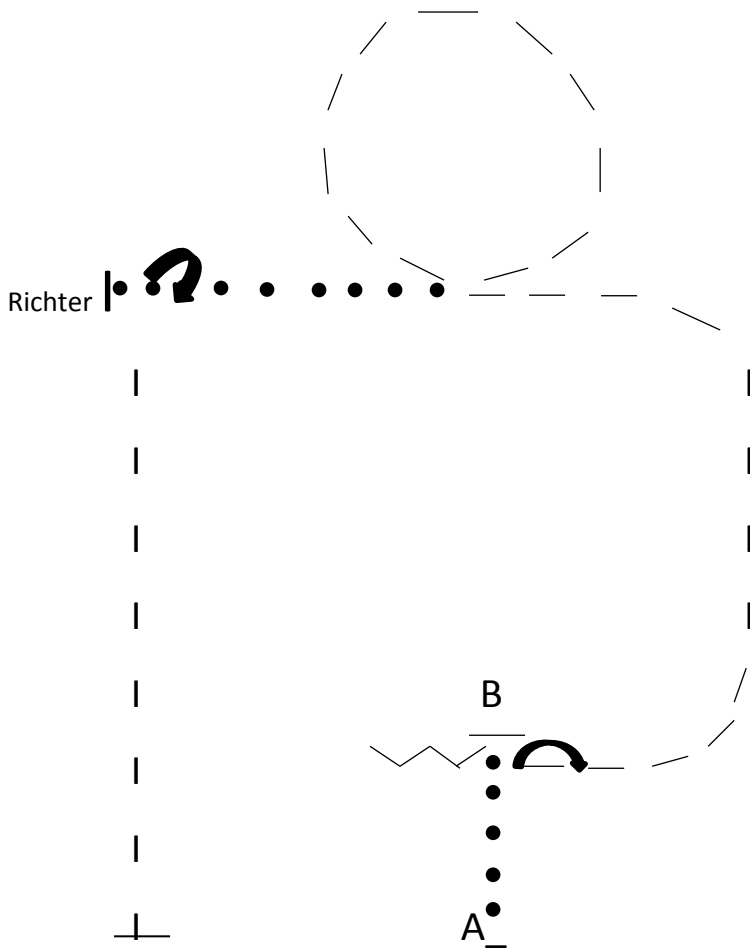


A Walk, B Jog Volte links, C Walk, D Stop, Set up

Turn 90° rechts, Jog bis E, Stop, Back up.

Im Schritt zurück in die Warm-up Area.

SSH LK 4

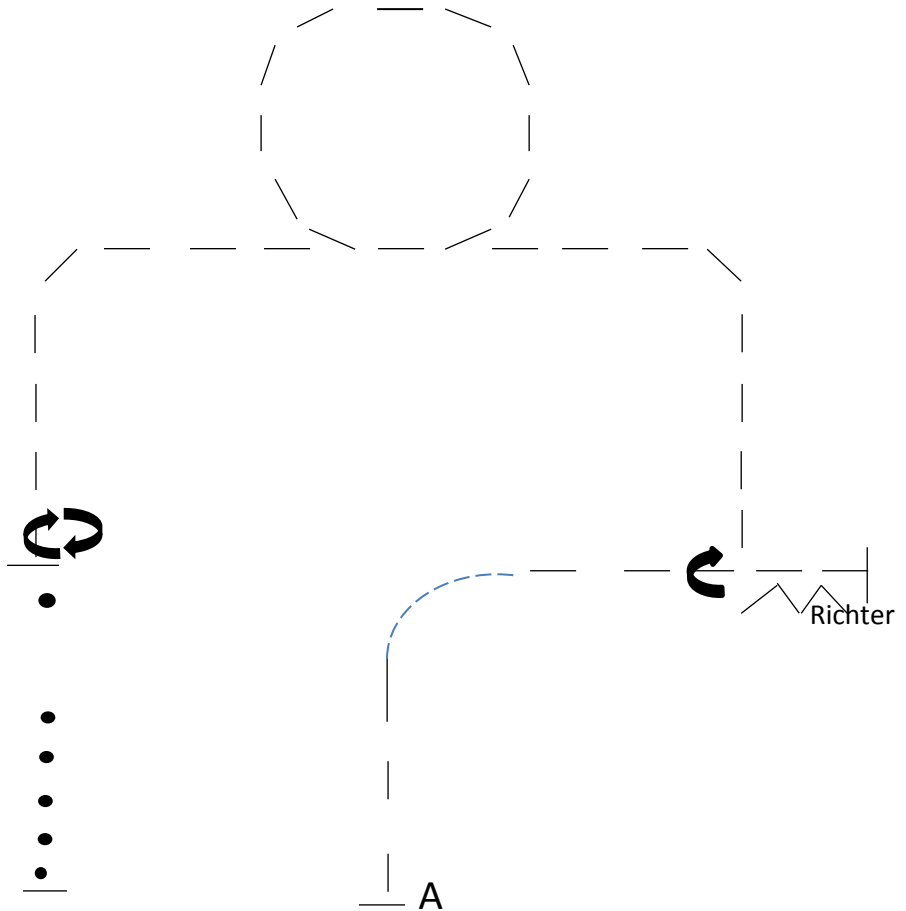


A Walk bis B, Stop, Turn right 90°, Back up, Jog, Volte rechts

Höhe B Walk bis zum Richter, Set up, Turn right 270°

Jog bis Höhe A. Stop und Gruß. Dann im Schritt in die Warm-up- Area.

SSH LK 3

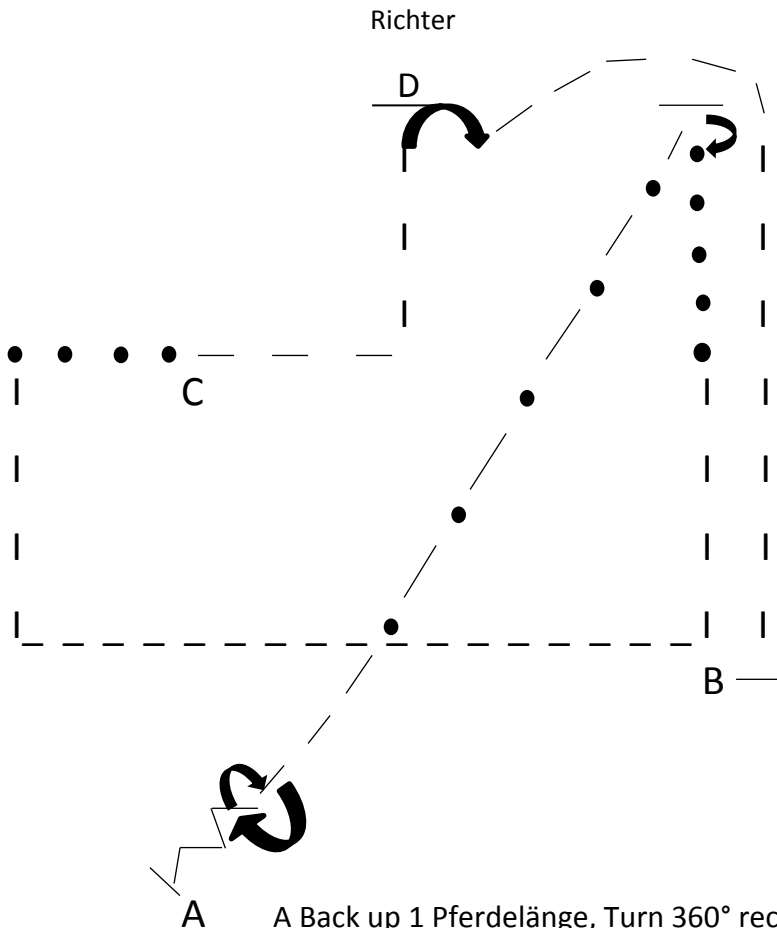


A Jog zum Richter, vor dem Richter Stop und Set up, Back up 1
Pferdelänge, Turn 270° rechts. Jog in Höhe A Volte rechts.

Höhe Richter Stop, Turn 360° rechts

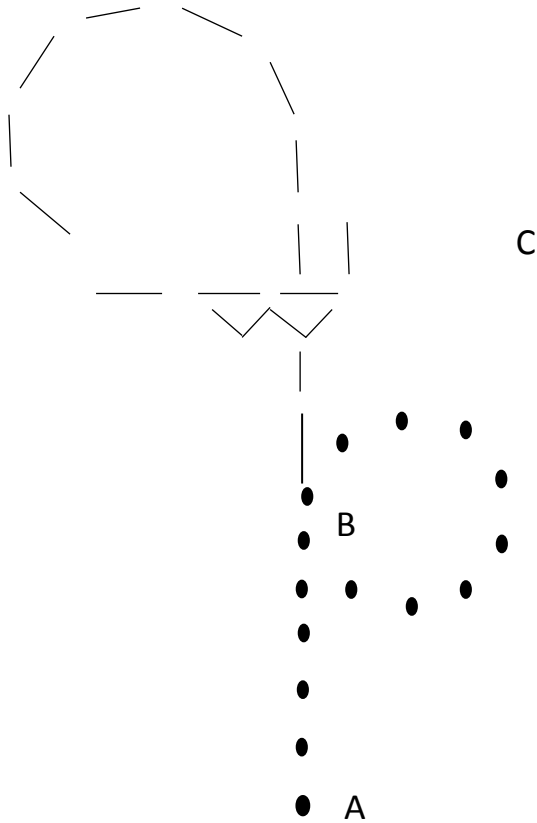
Walk bis Höhe A. Stop und Gruß. Im Jog in die Warm-up-Area.

SSH LK 1/2



A Back up 1 Pferdelänge, Turn 360° rechts,
Jog bis Höhe B extended Jog bis Höhe Richter, Stop Short
Inspection, Turn 160° rechts Walk, Jog um 2 Ecken, Walk bis C,
Jog zum Richter, Set up. Turn 90°rechts, Jog bis B. Stop und
Grüßen. Im Jog in die Warm-up-Area.

WHS Walk Trott

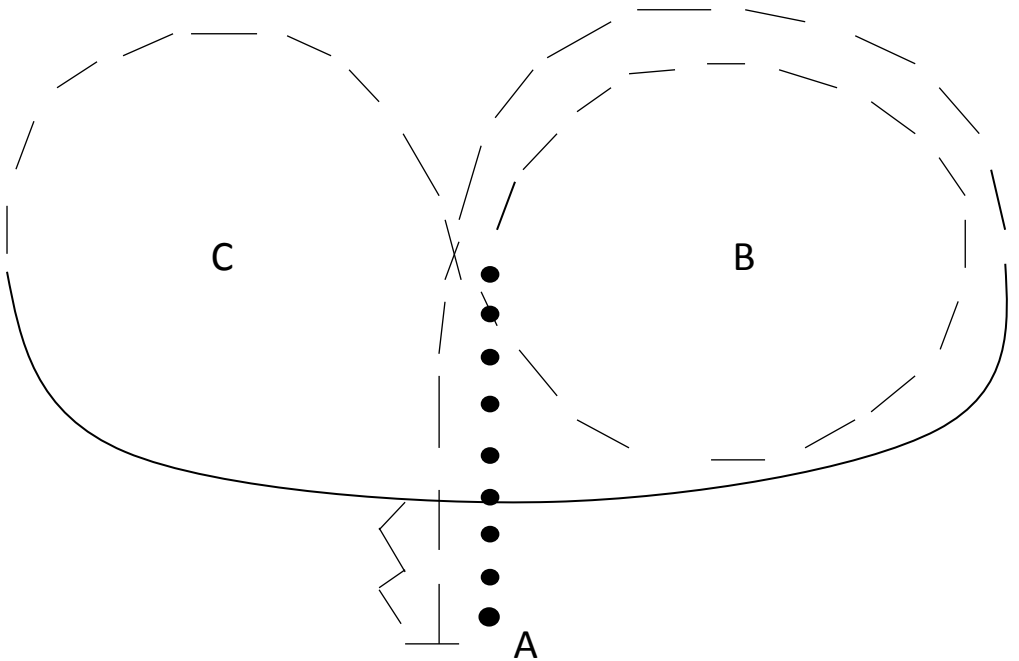


A Schritt, B Volte rechts

B Trab, bei C Volte links

Neben C Stop, Back up . Grüßen und im Schritt die Bahn verlassen.

WHS LK 5

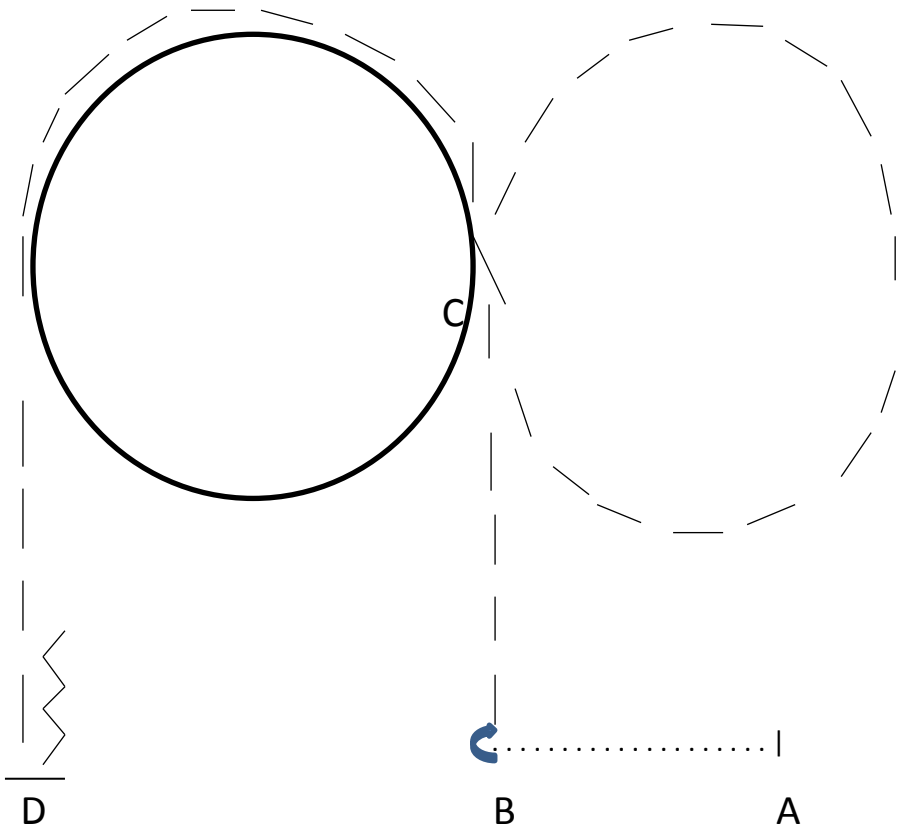


A Schritt, zwischen A und B Jog, Volte rechts um B

Halbe Volte links um C, Linksgalopp bis B

Jog bis A, Stop, Back up. Im Schritt die Bahn verlassen.

WHS LK4



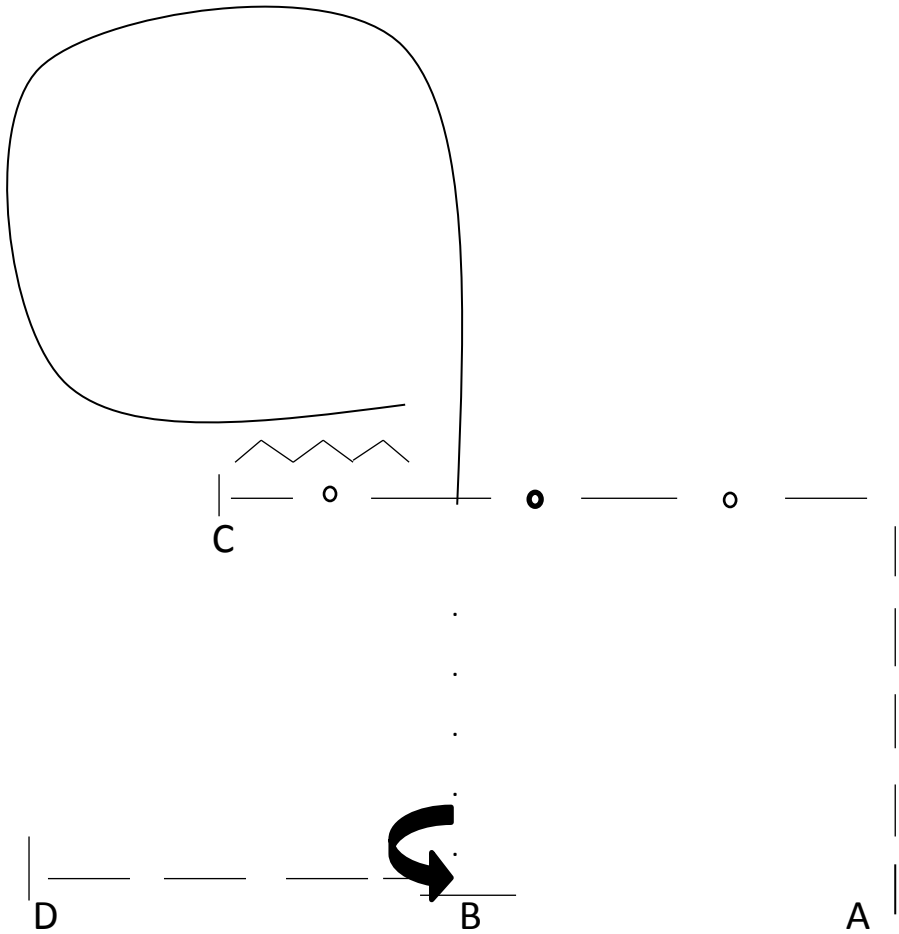
A Schritt bis B, Stop 90° HHW rechts

B Trab, C Volte rechts, C Linksgalopp und Volte um C,

C Trab, halbe Volte bis D, Stop, Back up.

Grüßen und im Schritt in die Warm-up-Area.

WHS LK 3

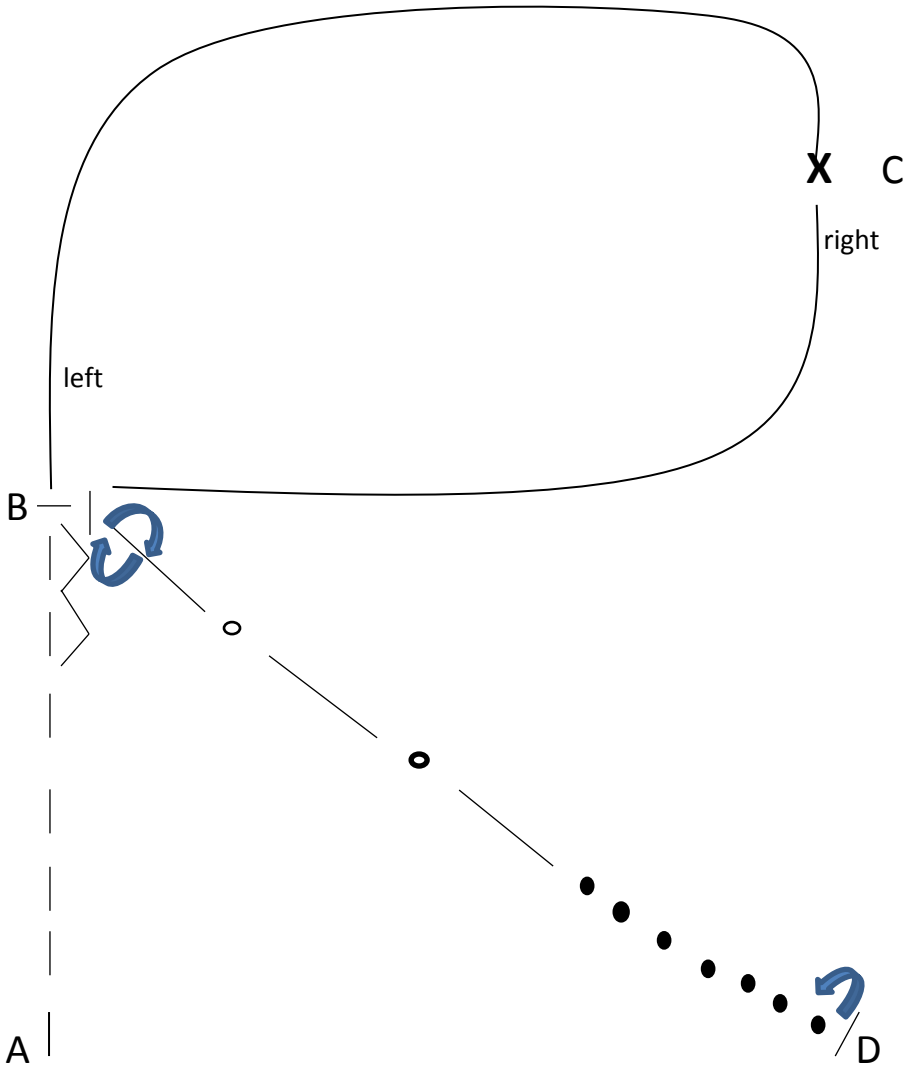


A Jog, links um – extended Jog bis C, Stop, Back up,

Lope Right bis Höhe C, Walk bis B , Stop

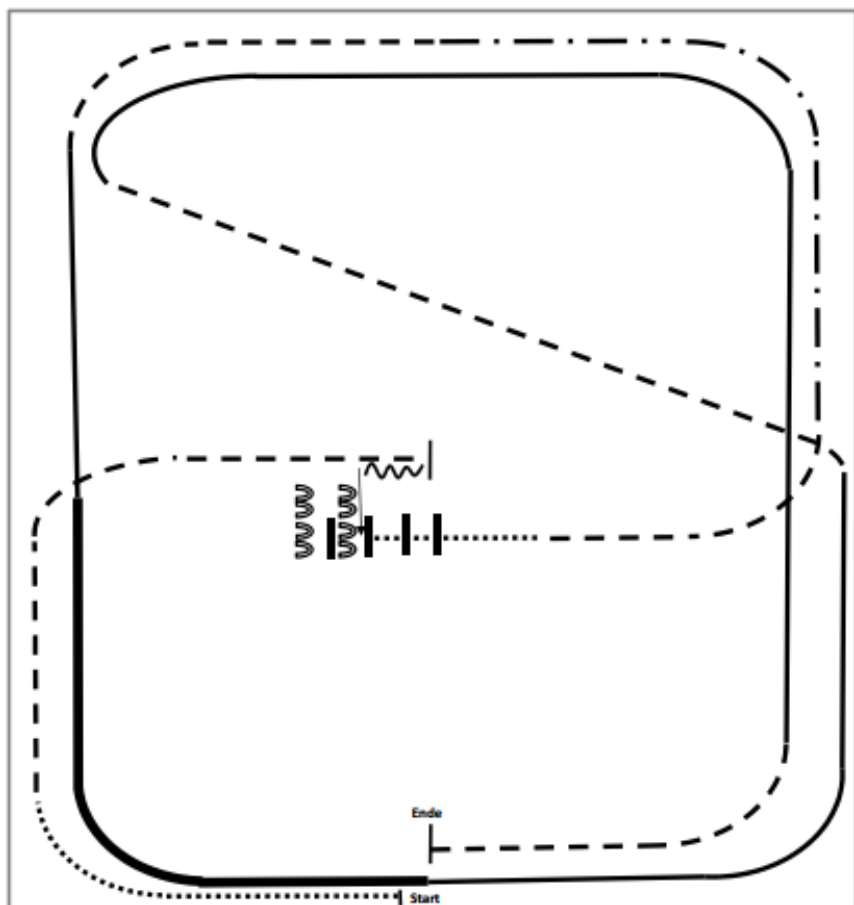
Turn left 270°, Jog bis D, Stop und Gruß. Im Jog in die Warm-up-Area.

WHS LK 1



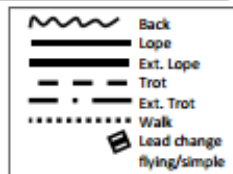
A Jog bis B, Back up, Lope left bis C, bei C einfacher oder fliegender Wechsel, Lope right, B Stop

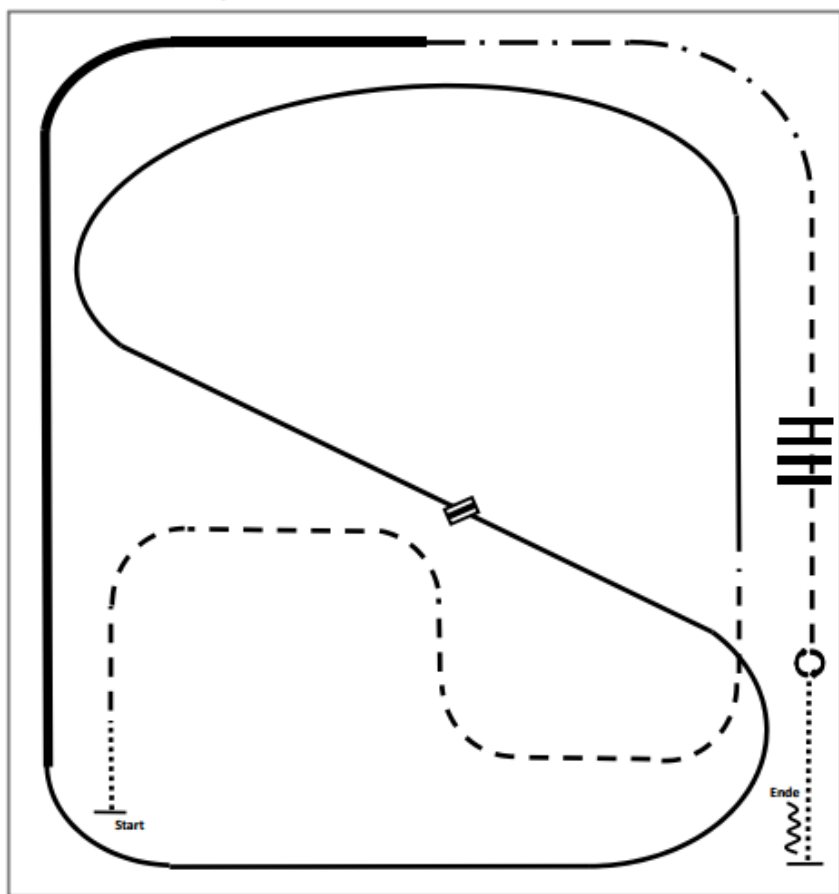
Turn right 585° , extended Jog, Walk, Turn left 180° . Im Jog in die Warm-up-Area.



- 1.Walk
- 2.Trot
- 3.Stop, Back
- 4.Sidepass right 1/3 way
- 5.Walk over
- 6.Trot
- 7.Ext. Trot, Trot

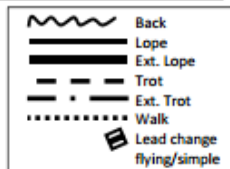
- 8.Lope left lead
- 9.Ext. Lope left lead
- 10.Lope left lead
- 11.Trot
- 12.Lope right lead
- 13.Jog, Stop



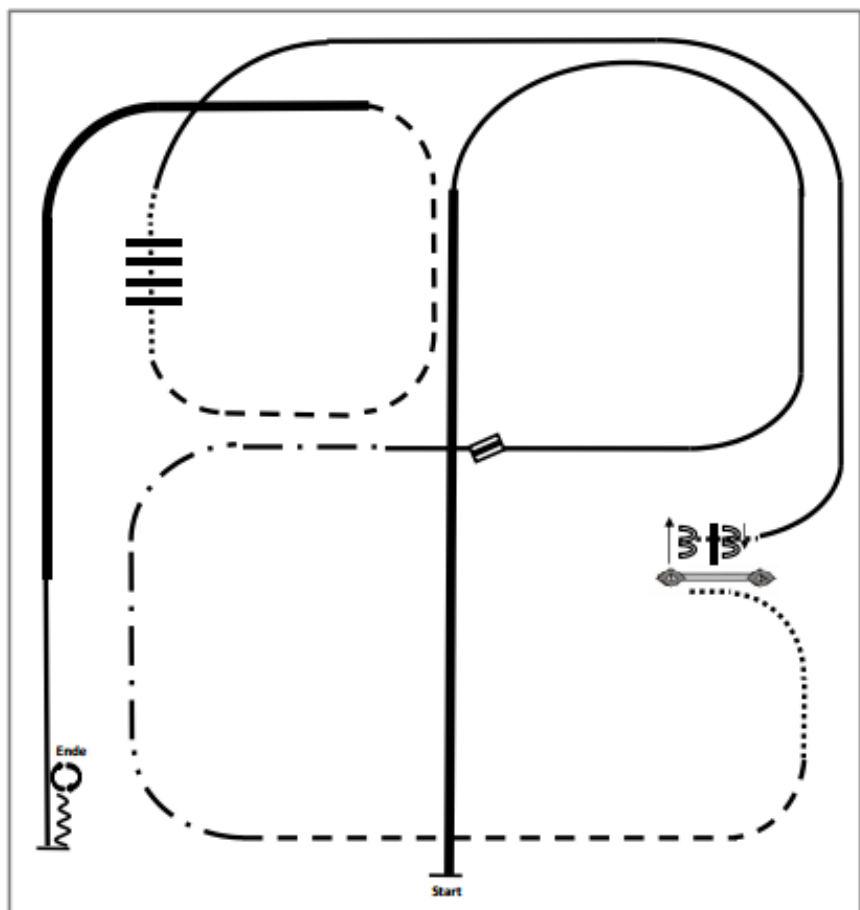


- 1.Walk
- 2.Trot
- 3.Lope left lead
- 4.Change leads
- 5.Lope right lead
- 6.Ext. Lope right lead
- 7.Ext. Trot

- 8.Trot
- 9.Trot over
- 10.Stop, Turn 360° each direction
(either way first)
- 11.Walk, Stop, Back



Jackpot Ranch Riding



1.Ext Lope right lead

2.Lope right lead

3.Change leads, Lope left lead

4.Ext. Trot

5.Trot

6.Walk

7.Gate right hand push

8.Sidepass left, right 1/2 way

9.Walk over, Lope left lead

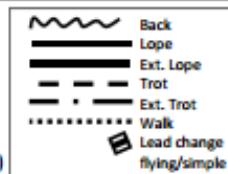
10.Walk over

11.Trot

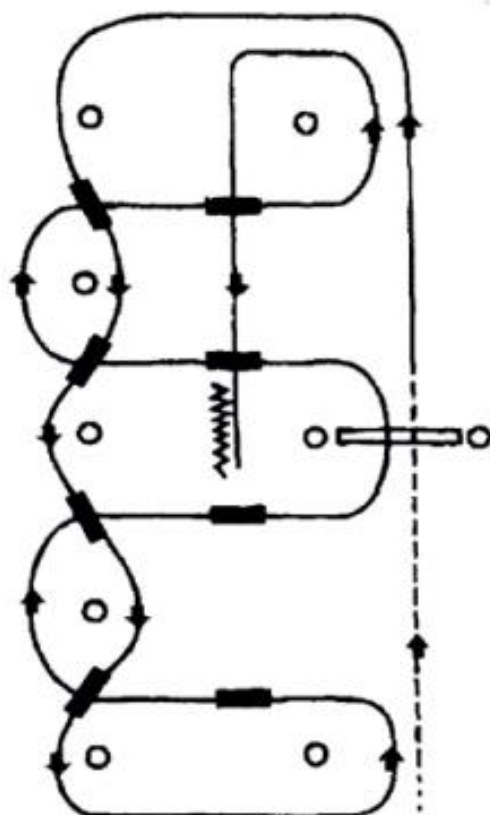
12.Ext. Lope left lead, Lope left lead

13.Stop, Back

14.Turn 360° each direct.(either way 1st)



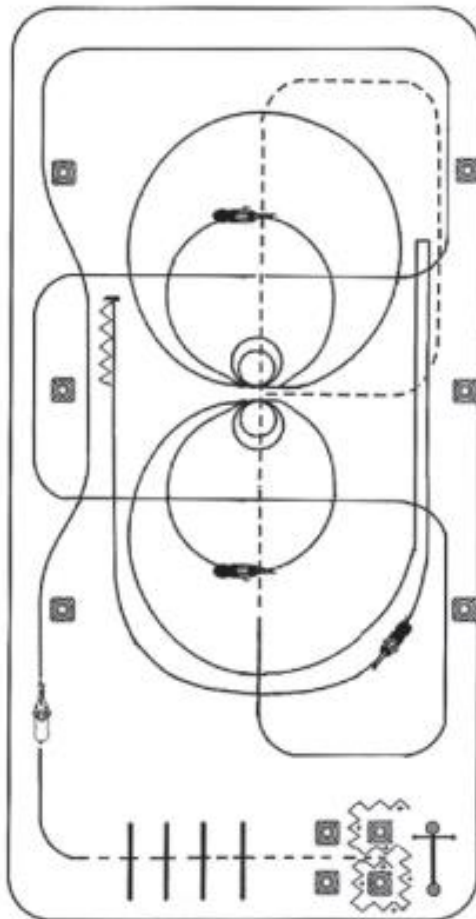
§ 7602 Western Riding-Pattern 1



- 1) Schritt bis zum ersten Marker, danach antraben und Jog über die Stange
- 2) Übergang zum Linksgalopp innerhalb von 10 m nach der Stange und Galopp an der kurzen Seite
- 3) 1. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 4) 2. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 5) 3. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 6) 4. Wechsel auf der Linie und Galopp an der kurzen Seite
- 7) 5. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 8) 6. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 9) Galopp über die Stange
- 10) 7. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 11) 8. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 12) Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie, Stop hinter dem Mittelmarker und rückwärtsrichten bis zur Mitte der Arena oder mind. 3 m

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

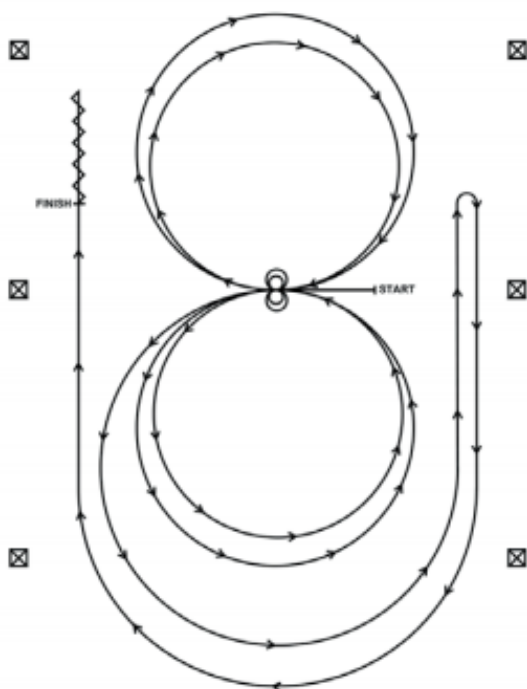
LK1/2 Suho Pattern 4



- 1) Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores
- 2) Rückwärtsrichten um die Pylonen
- 3) Antraben zwischen den Pylonen durch, über die Stangen
- 4) Nach den Stangen Angaloppieren zum Rechtsgalopp
- 5) 2 fliegende Galoppwechsel auf der langen Seite, 2 fliegende Galoppwechsel mit Seitenwechsel, an der kurzen Seite abwenden
- 6) In Höhe des ersten Makers Übergang zum Jog bis zur gegenüberliegenden kurzen Seite, rechts abwenden bis zum Mittelmarker, weiter bis zum Mittelpunkt
- 7) Hier Stoppen, 2 Spins rechts
- 8) 2 Zirkel rechts: 1. groß und schnell, 2. klein und langsam
- 9) Stoppen, 2 Spins links
- 10) 1 3/4 Zirkel links: 1. klein und langsam, 2. nicht schließen und Run Down bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rollback rechts (mindestens 3 m von der Bande entfernt)
- 11) Zurück auf den vorherigen Zirkel, gerader Run Down, hinter dem Mittelmarker Sliding Stop, mind. 3 m rückwärtsrichten

LK4

§ 7840 Reining-Pattern 12 (nur für LK 4)

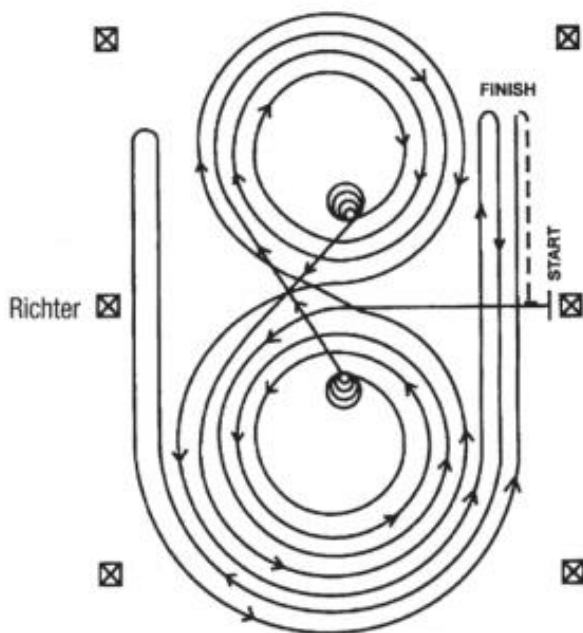


Einreiten im Schritt oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Schritt oder aus dem Halten. Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 1) Beginnend im Linksgalopp, 2 vollständige Zirkel nach links. Stop im Mittelpunkt der Bahn – verharren.
- 2) Volle 2 Spins nach links – verharren.
- 3) Beginnend im Rechtsgalopp, 2 vollständige Zirkel nach rechts. Stop im Mittelpunkt der Bahn – verharren.
- 4) Volle 2 Spins nach rechts – verharren.
- 5) Beginnend im Linksgalopp, einen großen, schnellen Zirkel auf der linken Hand, der nicht geschlossen ist. Run Down auf der rechten Seite der Arena mind. 6 m von der Bande entfernt, bis hinter den Mittelmarker – Stop – Rollback nach rechts.
- 6) Weiter im großen, schnellen Zirkel auf der rechten Hand, im Galopp entlang der linken Seite der Bahn, Run Down mind. 6 m von der Bande entfernt, bis hinter den Mittelmarker – Stop – Rückwärtsrichten von mind. 3 m – verharren, um das Ende der Prüfung anzuzelgen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

LK3 Pattern 6



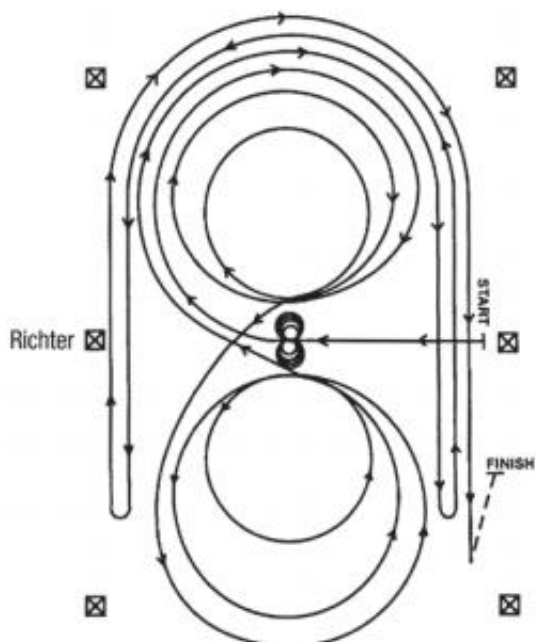
Im Walk oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten.

Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 1) Beginnend im Linksgalopp, 3 vollständige Zirkel nach links, die beiden ersten Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Stop im Mittelpunkt der Bahn
- 2) Volle 4 Spins nach links – verharren
- 3) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, die beiden ersten Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Stop im Mittelpunkt der Bahn
- 4) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 5) Beginnend im Linksgalopp mit einem großen, schnellen Zirkel nach links, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn – weiter mit einem großen, schnellen Zirkel nach rechts, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 6) Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel auf der linken Hand, der nicht geschlossen wird – Lope entlang der rechten Seite bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 7) Weiter auf dem vorherigen Zirkel – nun auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der linken Seite bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 8) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der rechten Seite bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt. Rückwärts- richten von mind. 3 m. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

LK1/2 Pattern 8



Im Walk oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten.

Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 1) Volle 4 Spins nach links – verharren
- 2) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 3) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, der 1. Zirkel groß und schnell, der 2. Zirkel klein und langsam, der 3. Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 4) 3 vollständige Zirkel nach links (im Linksgalopp), der 1. Zirkel groß und schnell, der 2. Zirkel klein und langsam, der 3. Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 5) Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 6) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der linken Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 7) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt. Rückwärtsrichten von mind. 3 m. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

