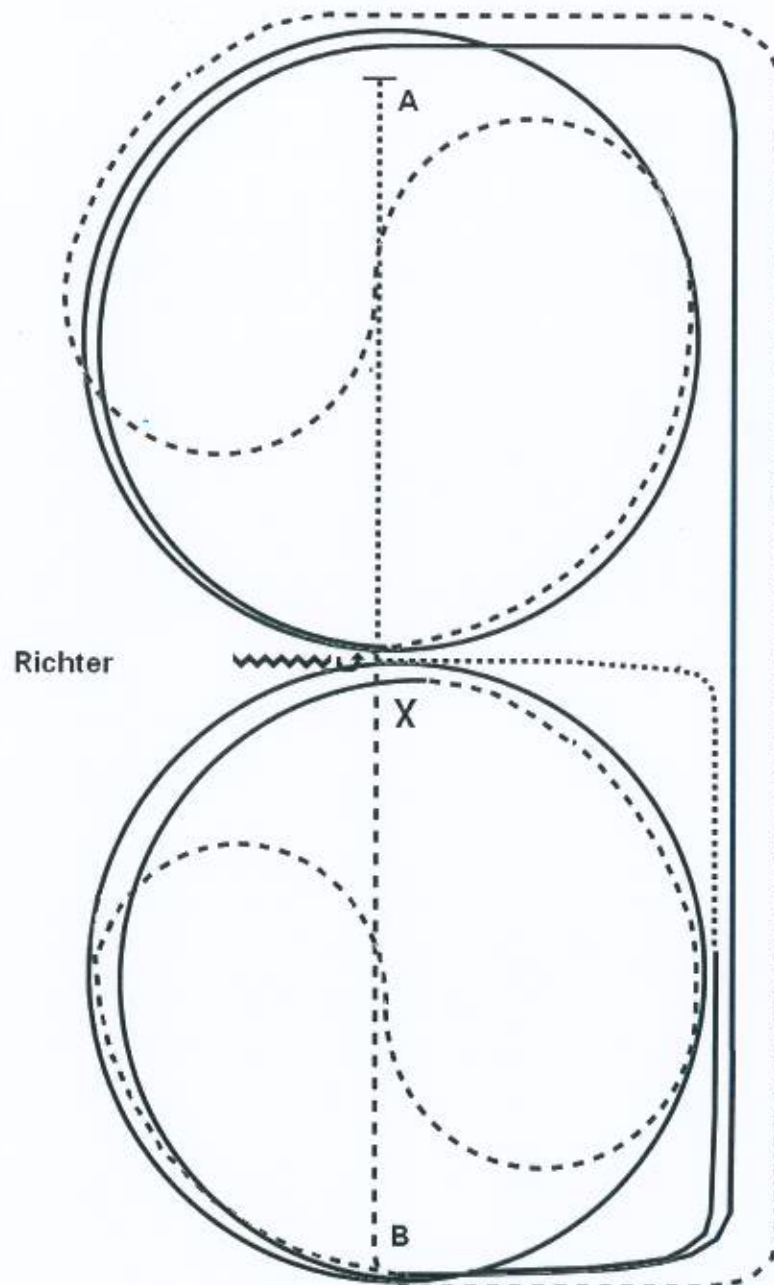


Jungpferde Basis 4 + 5 jährig

Pattern 2

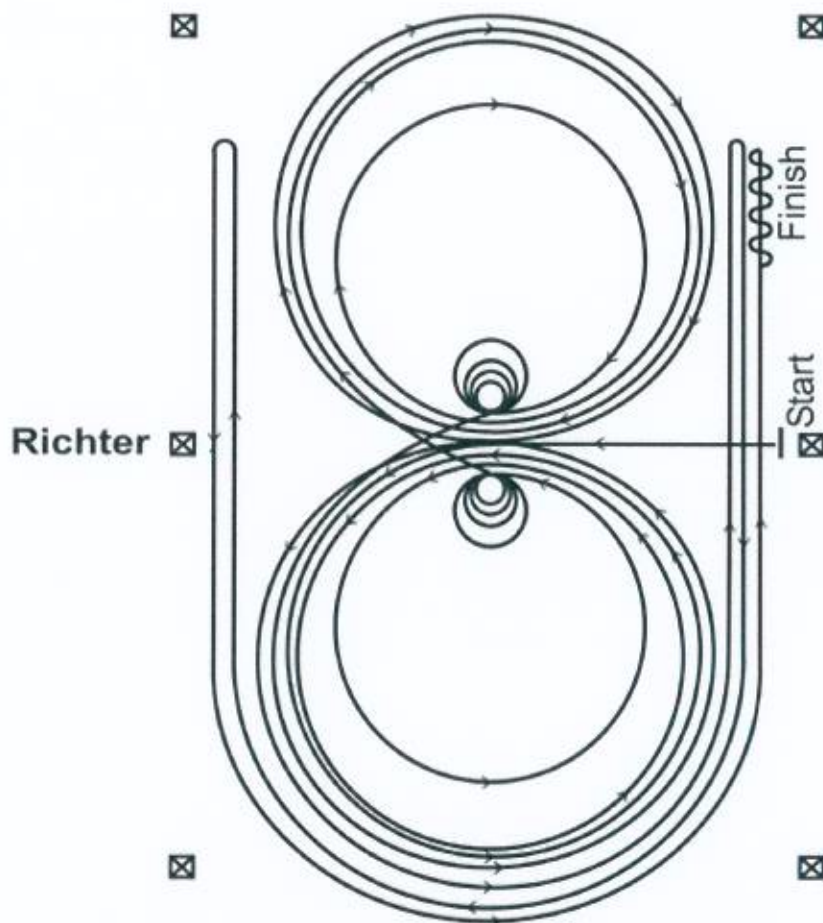


- 1) Bei A im Walk anreiten, bei X Jog/Trot, linke Hand, an der langen Seite Tritte verlängern (Extended Trot, leichttraben erlaubt). Bei A auf den Zirkel geritten, durch den Zirkel wechseln
- 2) Bei X im Rechtsgalopp 1 1/2 Zirkel, bei A ganze Bahn
- 3) Mitte der kurzen Seite Jog/Trot, auf den Zirkel geritten, durch den Zirkel wechseln
- 4) Bei X im Linksgalopp 1 1/2 Zirkel, bei B ganze Bahn
- 5) Nach der Ecke Walk, Mitte der langen Seite abwenden, hinter X anhalten, Back Up bis X., ein Spin/HHW nach links

Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Jungferde Reining 4 + 5 jährig

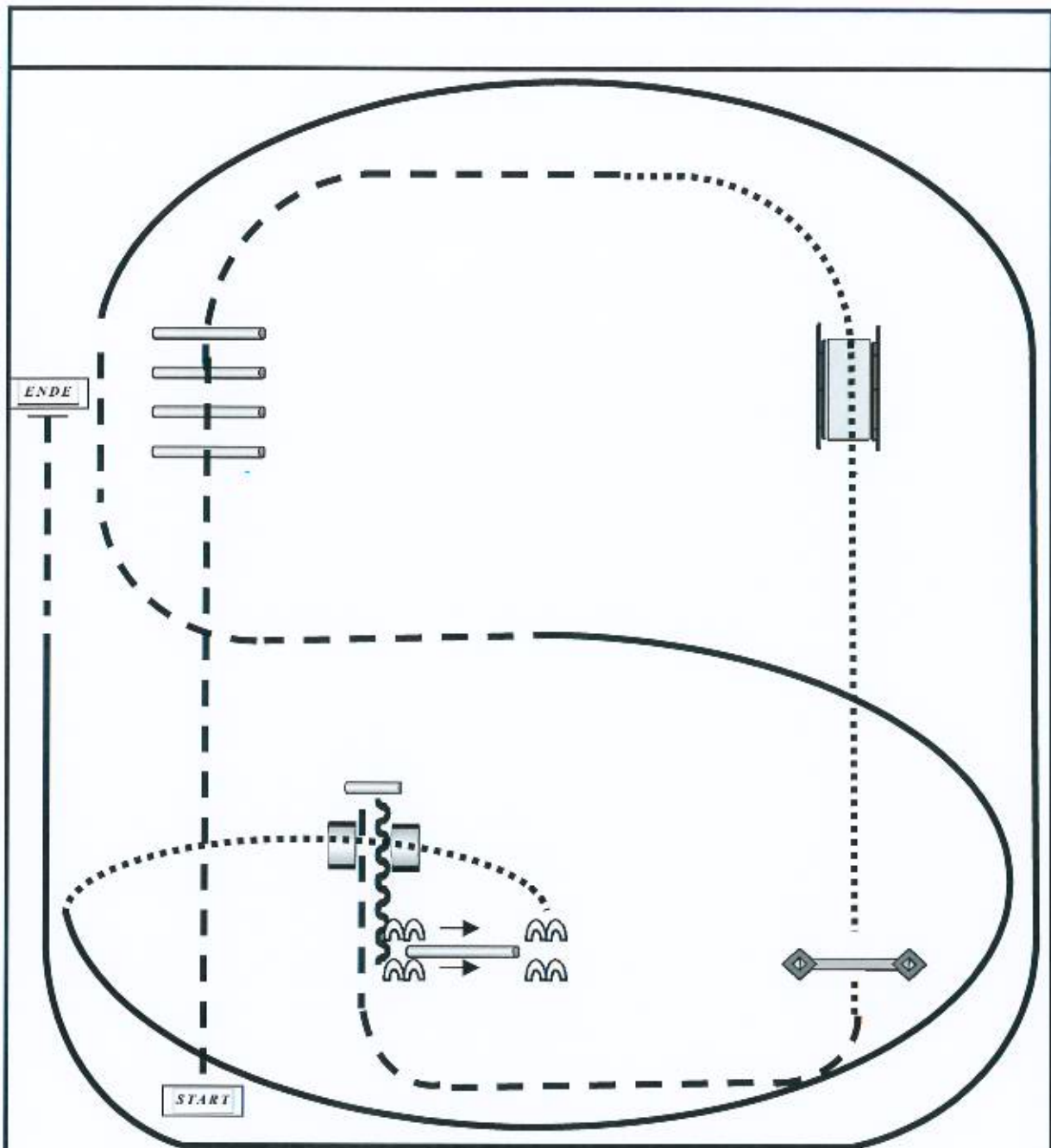
Pattern 1



Im Trab (ca. 20 m) 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.

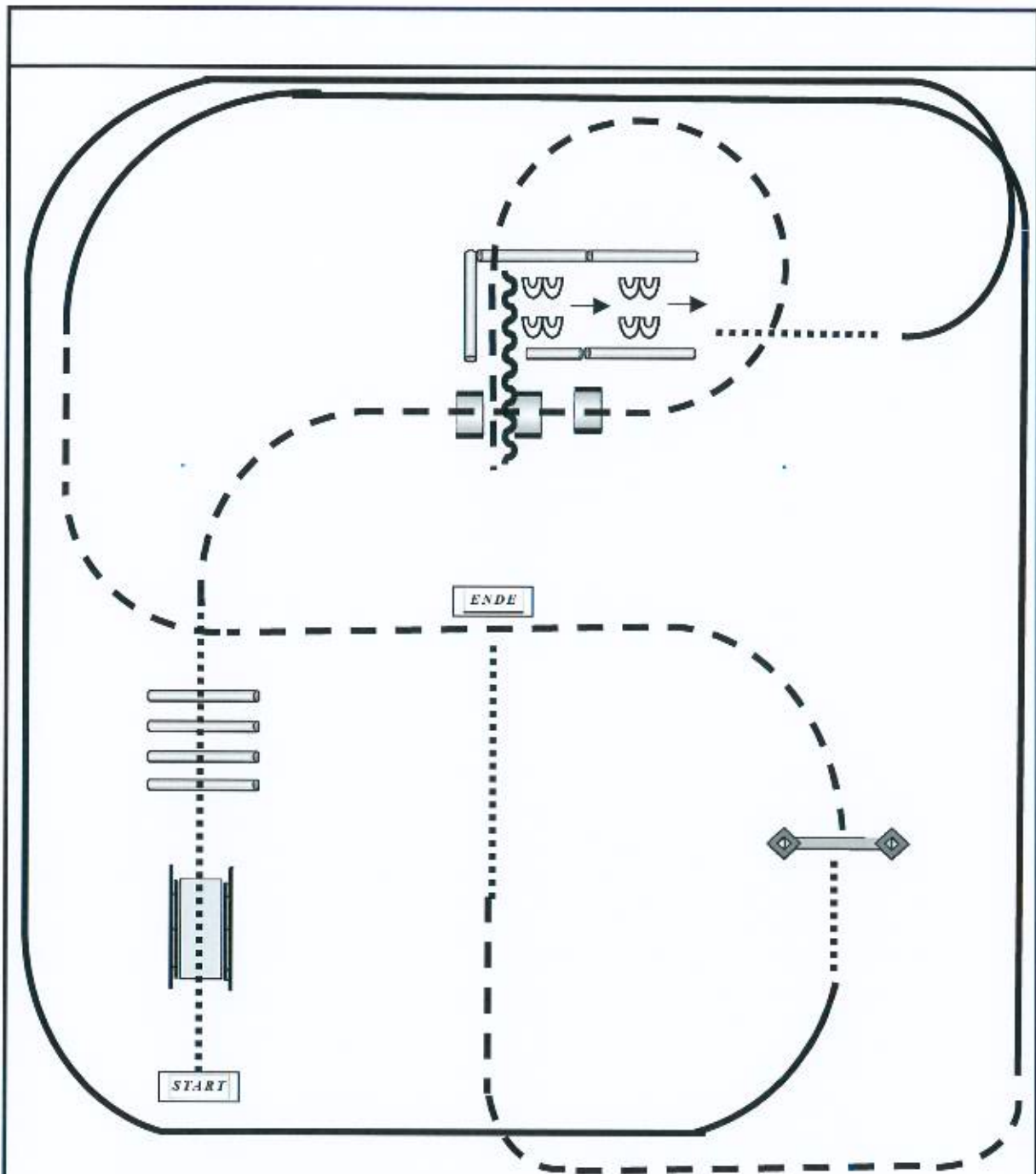
1. Beginnend im Linksgalopp, 3 vollständige Zirkel nach links, die beiden ersten Zirkel groß und angemessen schnell, der 3. Zirkel klein und angemessen langsam. Stop im Mittelpunkt der Bahn
2. Volle 4 Spins nach links – verharren
3. Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, die beiden ersten Zirkel groß und angemessen schnell, der 3. Zirkel klein und angemessen langsam. Stop im Mittelpunkt der Bahn
4. Volle 4 Spins nach rechts – verharren
5. Beginnend im Linksgalopp mit einem großen, angemessen schnellen Zirkel nach links, einfacher oder fliegender Lopewechsel im Mittelpunkt der Bahn – weiter mit einem großen, angemessen schnellen Zirkel nach rechts, einfacher oder fliegender Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
6. Weiter mit einem großen, angemessen 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.

Jungferde Trail 4 jährig Pattern 2



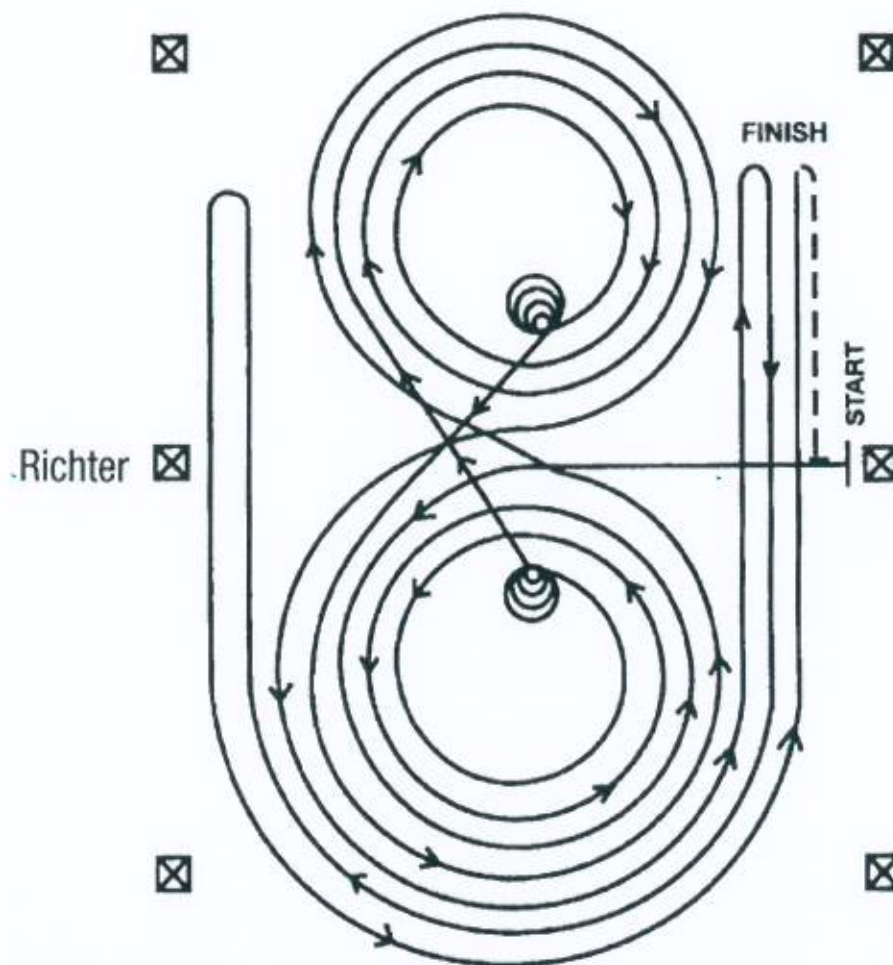
1. Trab über die Stangen
2. bei A Übergang zum Schritt und über die Brücke
3. weiter im Schritt zum Tor
4. Antraben, Trab in die Sackgasse, rückwärts raus
5. Seitwärts rechts über die Stange, im Schritt über die Sackgasse
6. auf dem Hufschlag zum Zirkelpunkt, dann Linksgalopp und bei C auf den Zirkel geritten bei X Übergang in den Trab und aus dem Zirkel wechseln, beim Zirkelpunkt Rechtsgalopp und ganze Bahn, auf Höhe des Richters in den Trab, am Zirkelpunkt anhalten und abnicken.

Jungpferde – Trail 5 jährig Pattern 3



1. Schritt über die Brücke und über die 4 Stangen
2. Antraben und über die 3 Stangen, Volte links und ins Stangen L traben, Anhalten
3. Rückwärts dann Sidepass links
4. Schritt zum Hufschlag und dann links angaloppieren, ganze Bahn bis vor das Tor Schritt zum Tor
5. Tor (Seiltor mit Stange auf dem Boden)
6. Trab über X nach rechts zum Zirkelpunkt, dann rechts angaloppieren, ganze Bahn, vor der Ecke Übergang Trab, auf die Mittellinie abwenden, auf Höhe der Brücke Übergang Schritt, Schritt bis X, anhalten und abnicken.

Reining Q-LK 2+1 / Q-LK 2+1 A sen.
Pattern 5



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

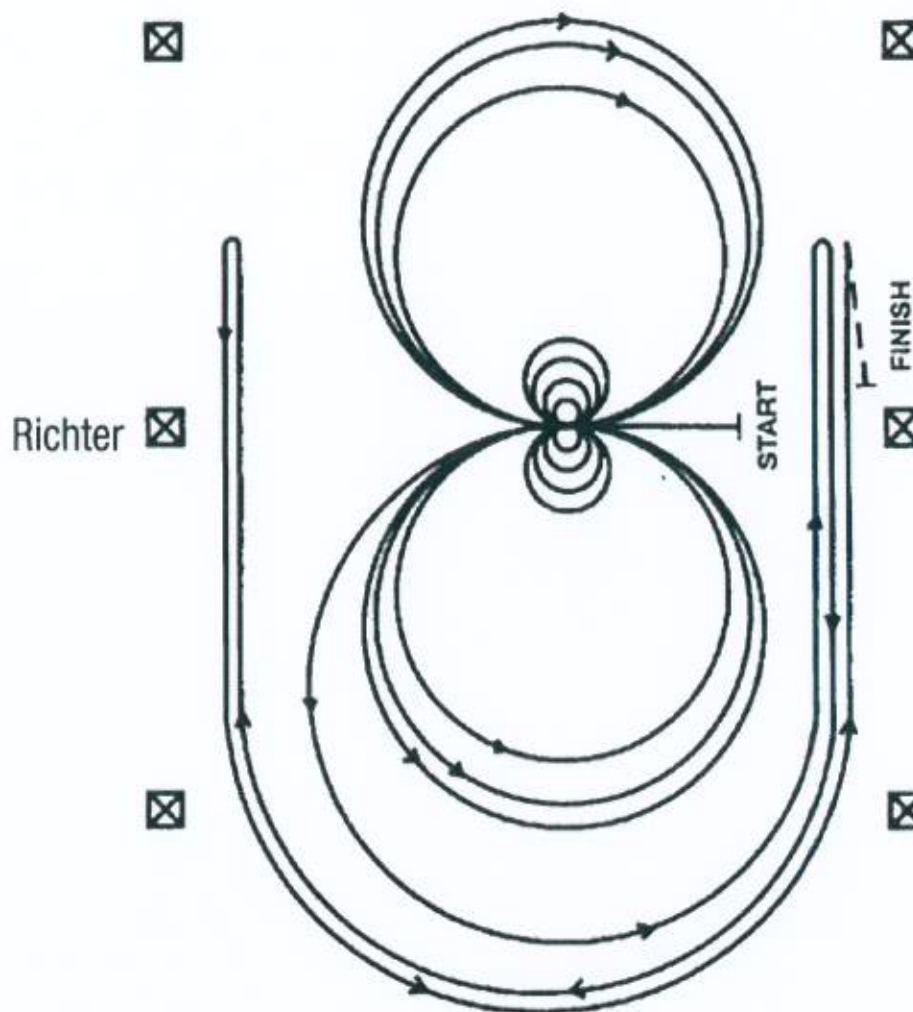
Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 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.

Reining LK 1/2 und LK 1+2 A sen.

Pattern 6



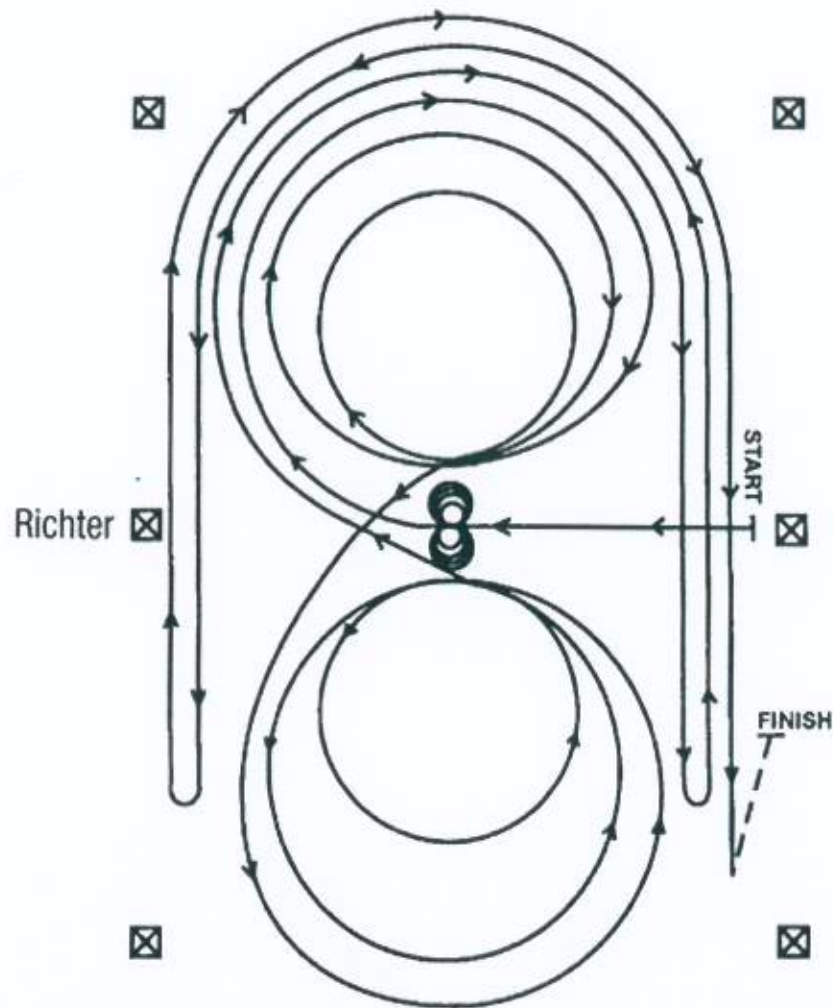
Im Walk oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten.

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

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

Reining LK 3 und Jack Pot Pattern 8



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

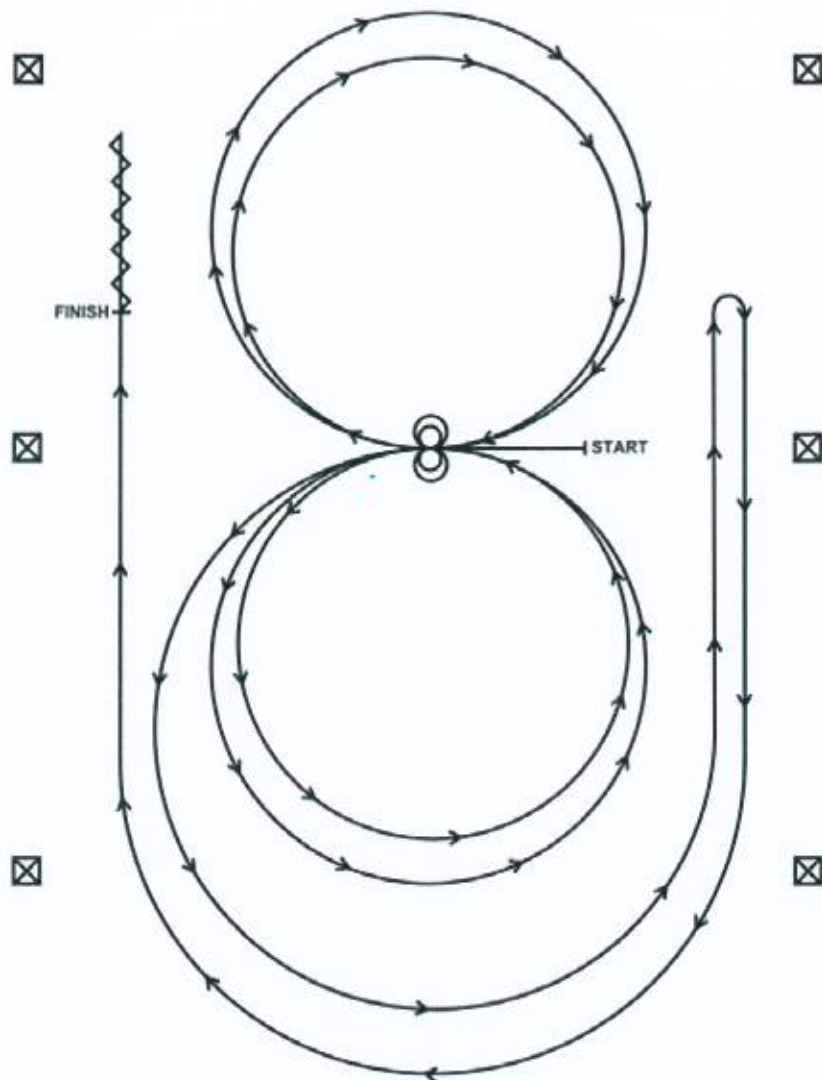
Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 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.

Reining LK 4 A+B

Pattern 12



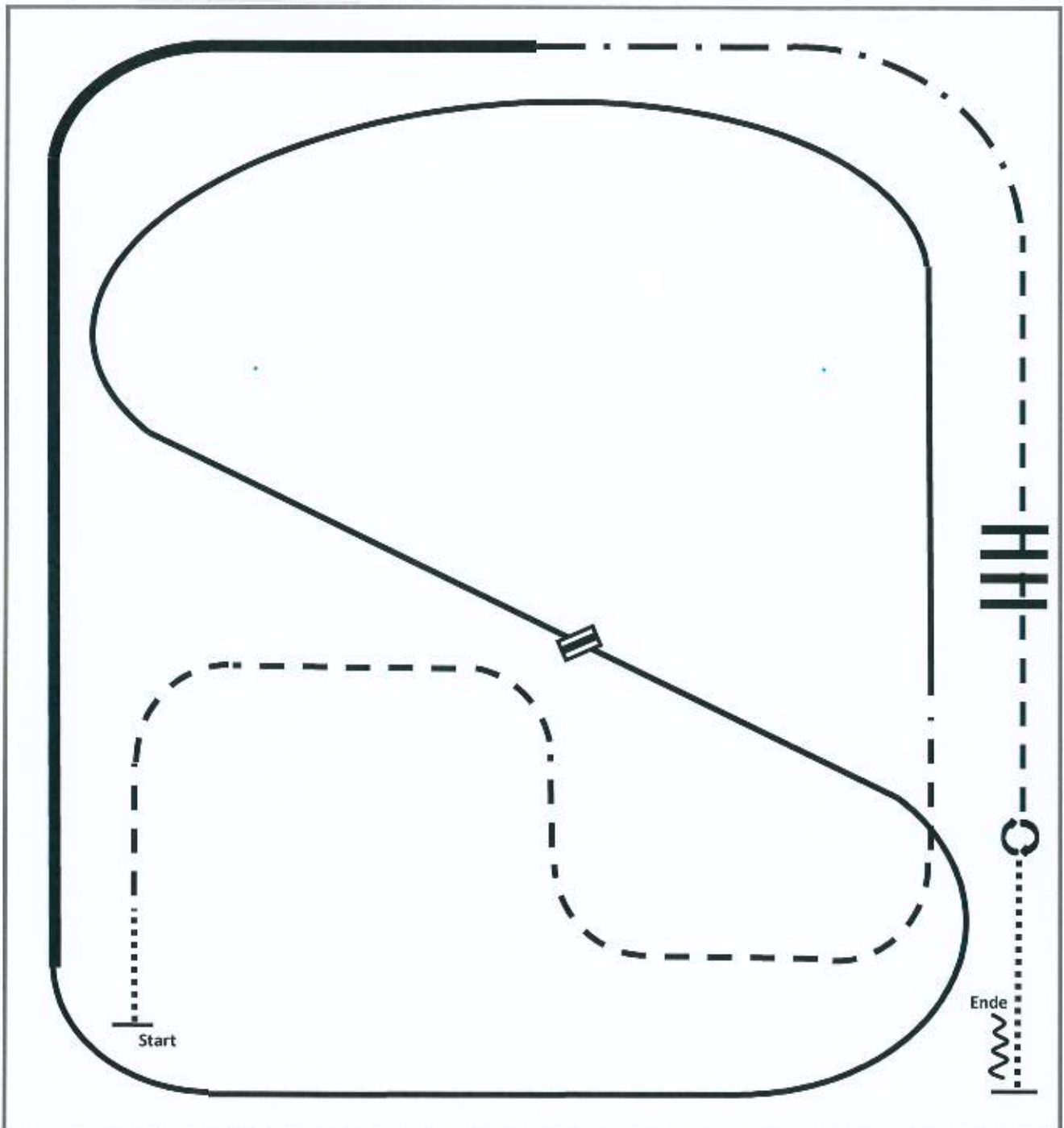
Einreiten im Schritt oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Schritt oder aus dem Halten. Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 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 anzuzeigen.

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

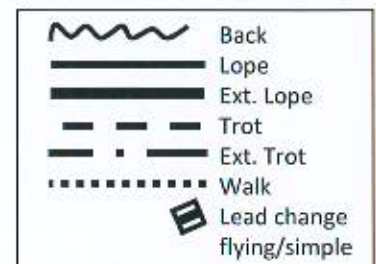
2015 Ranch Riding Pattern 4 (Arenagröße mind. 20x40):

LK 1/2 A/B



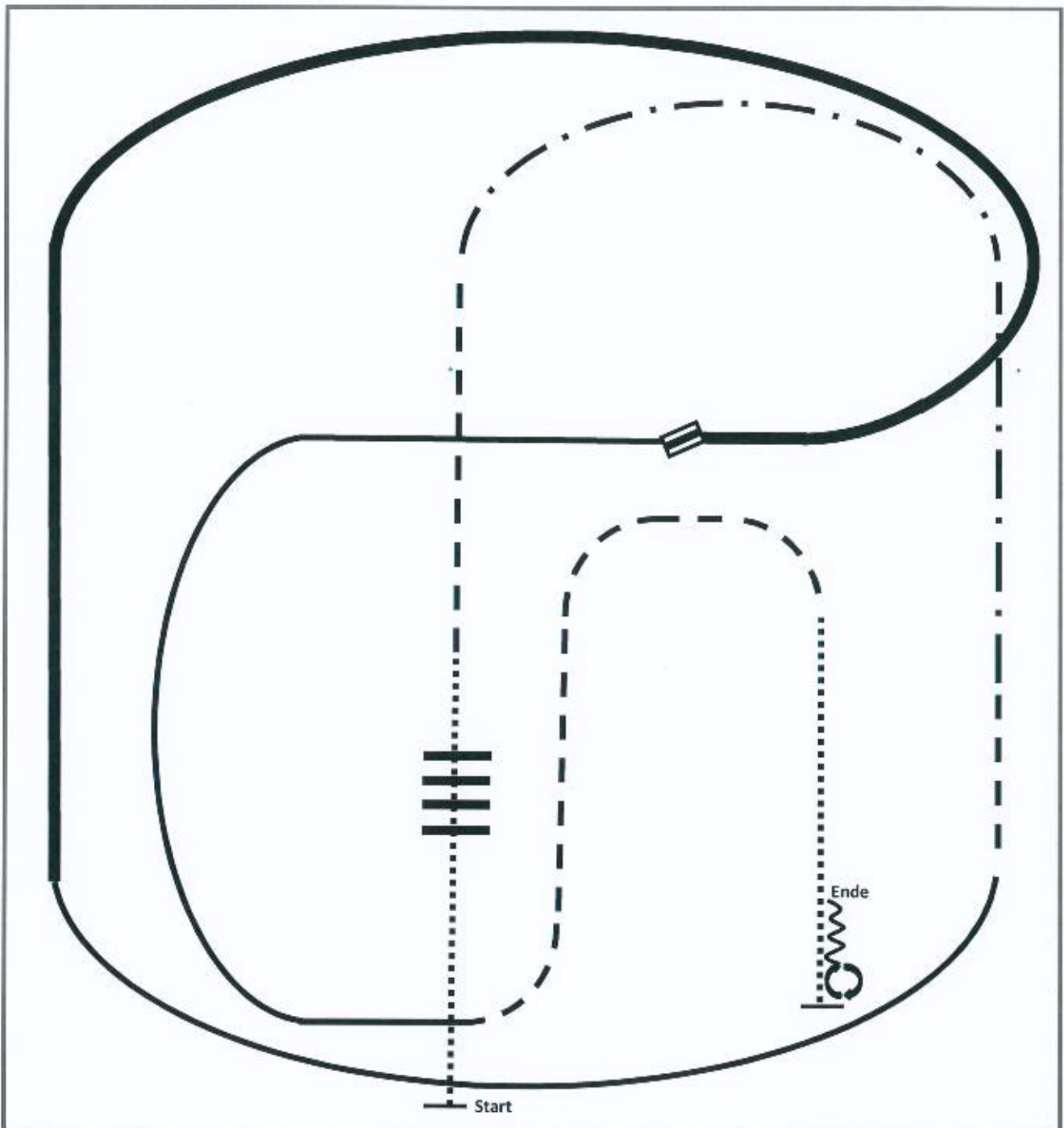
- 1.Walk
- 2.Trot
- 3.Lope left lead
- 4.Change leads
- 5.Lope right lead
- 6.Ext. Lope right lead
- 7.Ext. Trot

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



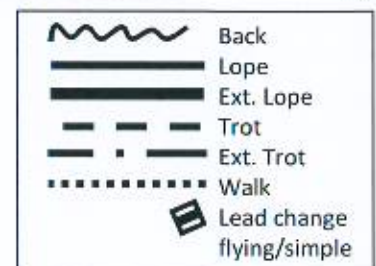
2015 Ranch Riding Pattern 13 (Arenagröße mind. 20x40):

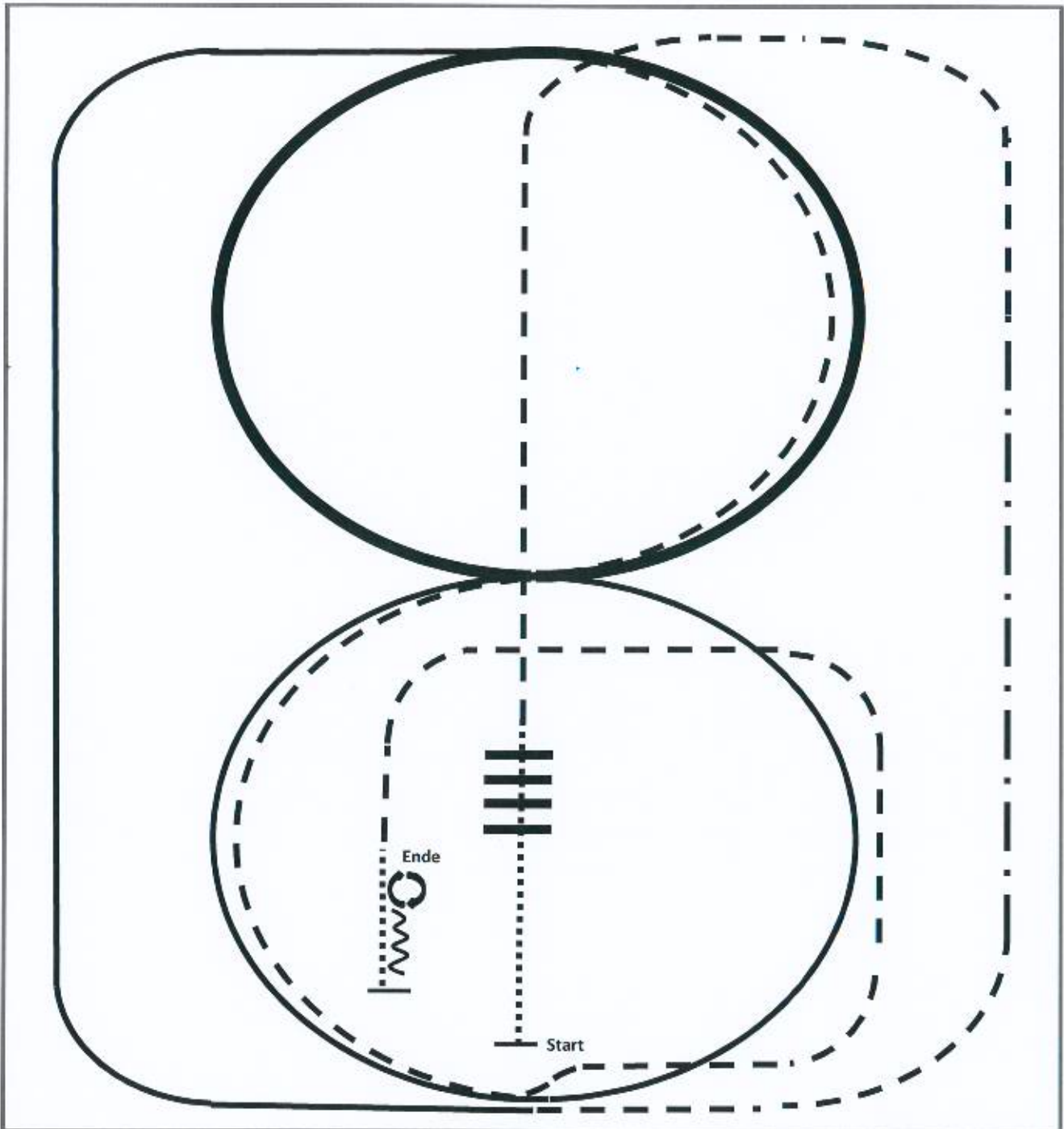
LK 3 A/B



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

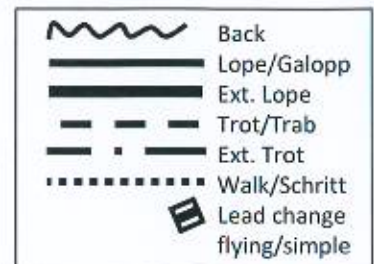
8. Trot
9. Walk
10. Stop, Turn 360° each direction
(either way first)
11. Back



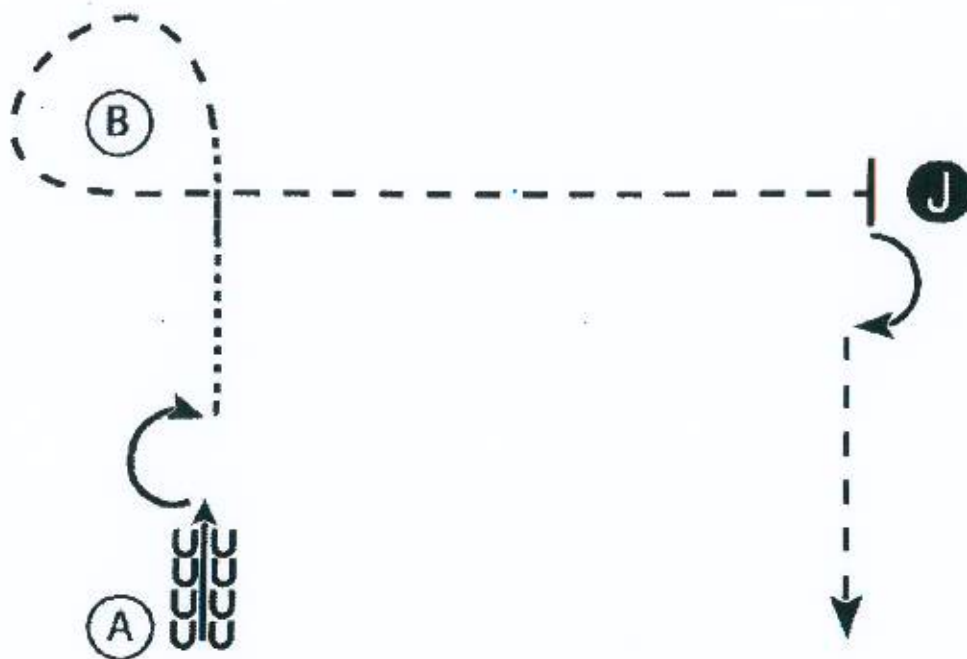


- 1.Walk
- 2.Walk over
- 3.Trot
- 4.Ext. Trot, Trot
- 5.Lope right lead
- 6.Ext. Lope circle right lead
- 7.Trot (2x ½ circle)

- 8.Lope left lead circle
- 9.Trot
- 10.Walk
- 11.Stop, Back
- 12.Turn right 180°
- 13.Turn left 180°



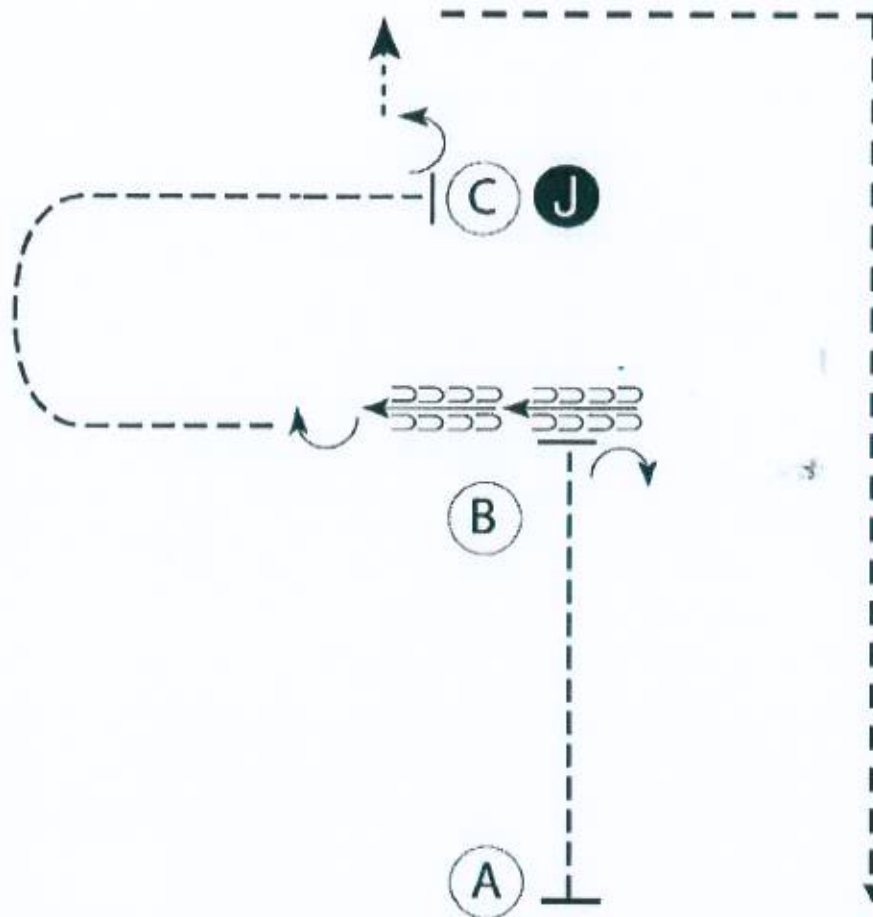
Alle Leistungsklassen Showmanship at Halter



1. Bei A 4 Tritte rückwärts richten
2. Eine 180 Grad Drehung ausführen
3. Im Schritt nach B
4. Bei B Trab um B herum und zum Richter. Zur Inspektion aufstellen.
5. Nach der Inspektion eine 90 Grad Drehung ausführen und gerade vom Richter weg traben.

Showmanship at Halter

Q - LK 2/1 A+B



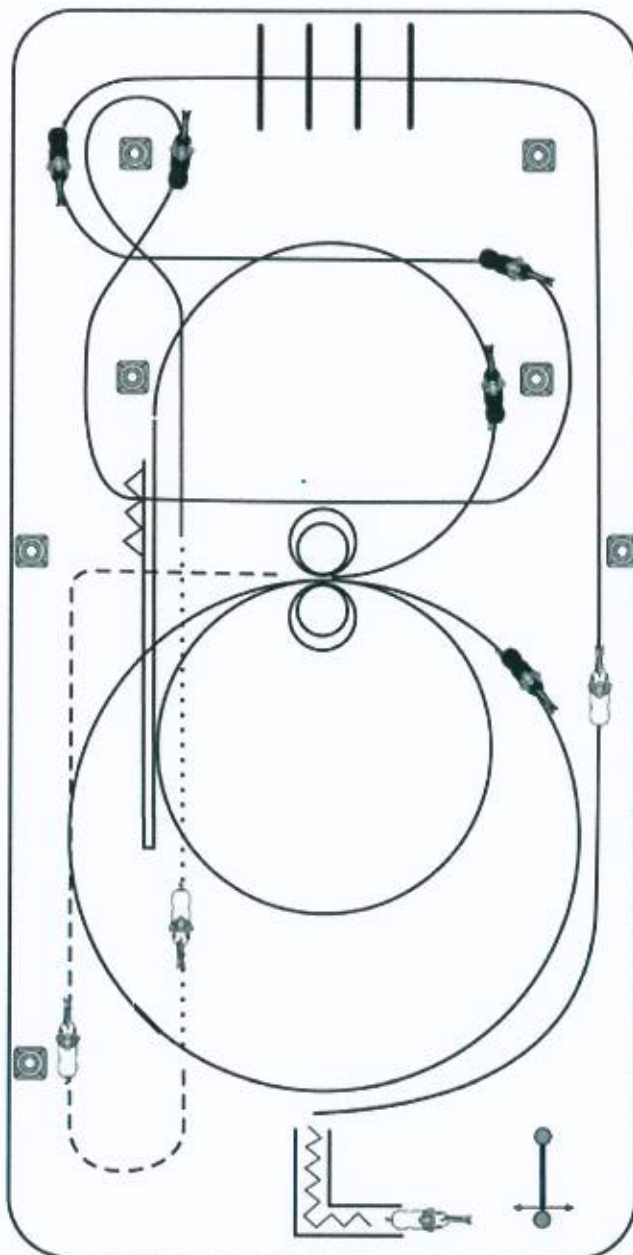
Aufstellung bei A

1. Jog von A nach B, Stop.
2. 90 Gr. Drehung.
3. Back up – über B hinaus.
4. 180 Gr. Drehung.
5. Jog nach C, Stop.
6. Set up – Inspektion durch den Richter.
7. Verabschieden, 90 Gr. Dr. links (pull turn) und jog zurück zum Line up.

Walk	-----
Trot	-----
Back	← ↔ ↔
Marker	ⓑ
Judge	ⓙ

Superhorse LK 1/2 A/B

Pattern 2

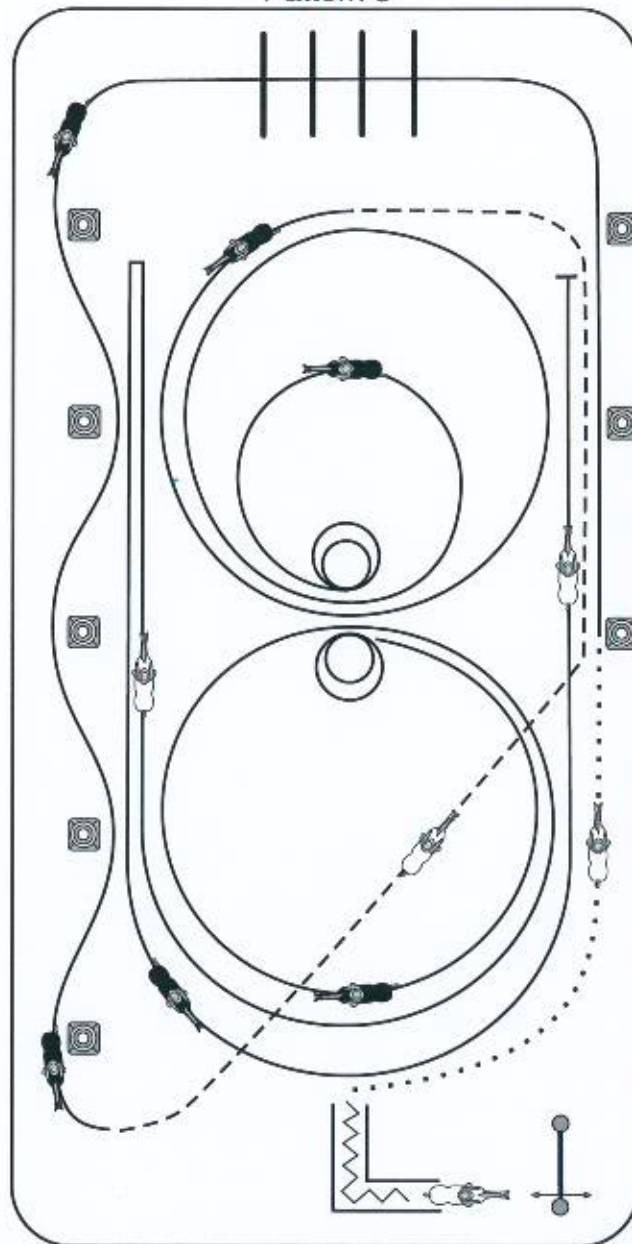


1. Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores
2. Rückwärtsrichten durch ein Stangen-L
3. Angaloppieren zum Linksgalopp, Lope die lange Seite entlang, Lope over an der kurzen Seite
4. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel, ein Seitenwechsel ohne Galoppwechsel, zwei Galoppwechsel auf einer Schlangenlinie in einer Zirkelacht, die nicht geschlossen wird
5. Auf Höhe des Mittelmarkers Übergang zum Walk. Auf Höhe des Endmarkers Übergang zum Jog. Kehrtwendung im Jog, 1/2 lange Seite Jog, auf Höhe des Mittelmarkers im Jog zur Mitte der Arena abwenden
6. Hier angaloppieren; zwei Zirkel Rechtsgalopp: 1. groß und schnell, 2. klein und langsam, Stop
7. 2 Spins rechts, 2 Spins links
8. Ein kleiner Zirkel im Linksgalopp, der nicht geschlossen wird, Run Down bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rollback rechts, Run Down bis hinter Mittelmarker, Stop, -mind. 3 m rückwärtsrichten

Superhorse

Q-LK 2/1 A+B

Pattern 3



1. Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores
2. Rückwärtsrichten durch das Stangen-L
3. Im Schritt auf der linken Hand bis zum Mittelmarker, dort Angaloppieren zum Linksgalopp, Lope over an der kurzen Seite
4. Fliegender Galoppwechsel an der langen Seite zwischen den Pylonen
5. Extended Jog bis zum Mittelmarker, dann Jog bis zur Mitte der kurzen Seite, dort angaloppieren
6. 2 1/2 Zirkel nach links: 1 1/2 groß und schnell, 1 klein und langsam
7. Stop, 2 Spins links, 2 Spins rechts
8. 1 3/4 schnelle Zirkel nach rechts, Rund-down bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rollback links, mind. 6 m von der Bande entfernt
9. Zurück auf den vorherigen Zirkel, gerader Run-down, Sliding Stop hinter dem Mittelmarker

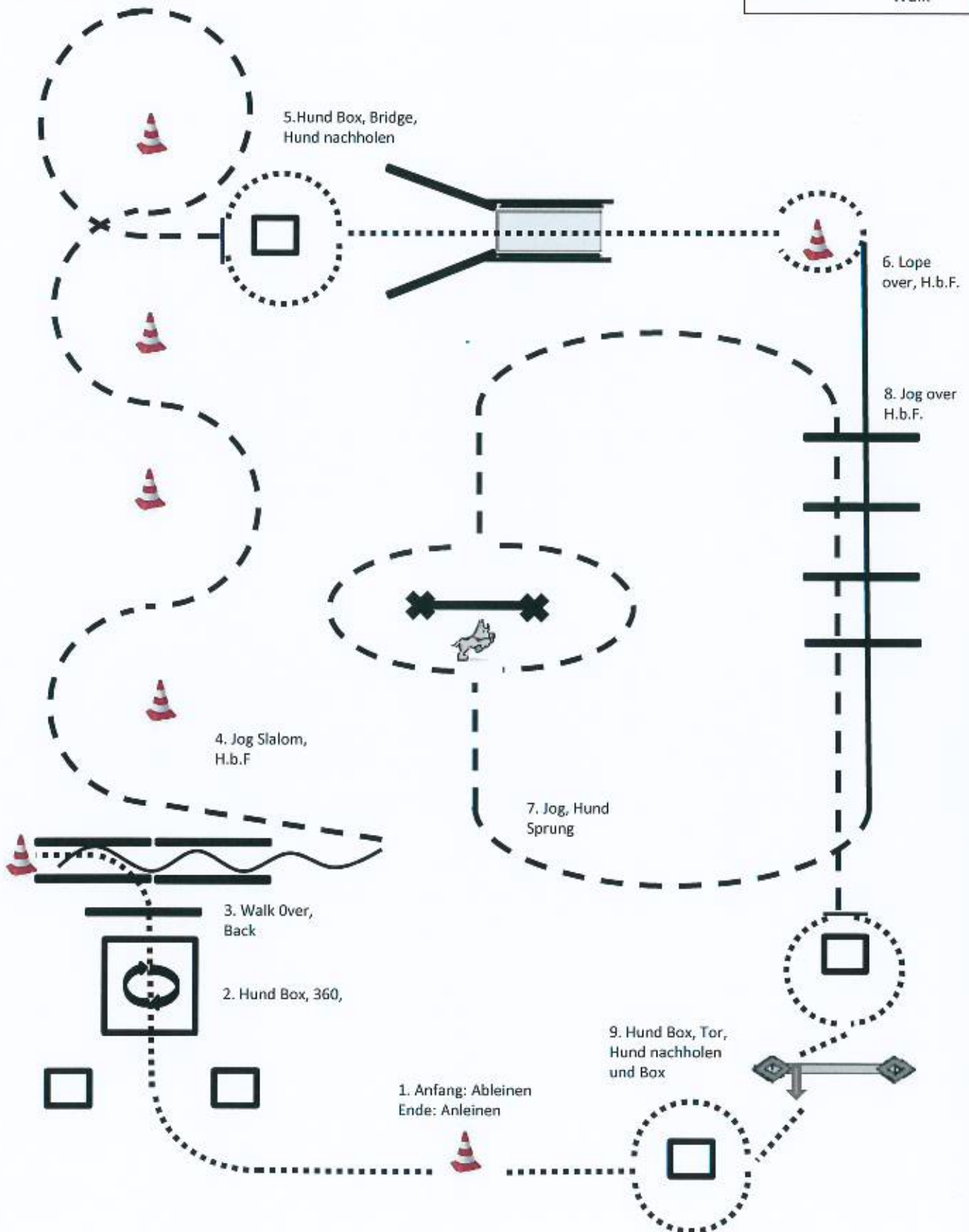
Qualipattern H&D 2015

#1: LK 1/2 A/B



05/2015

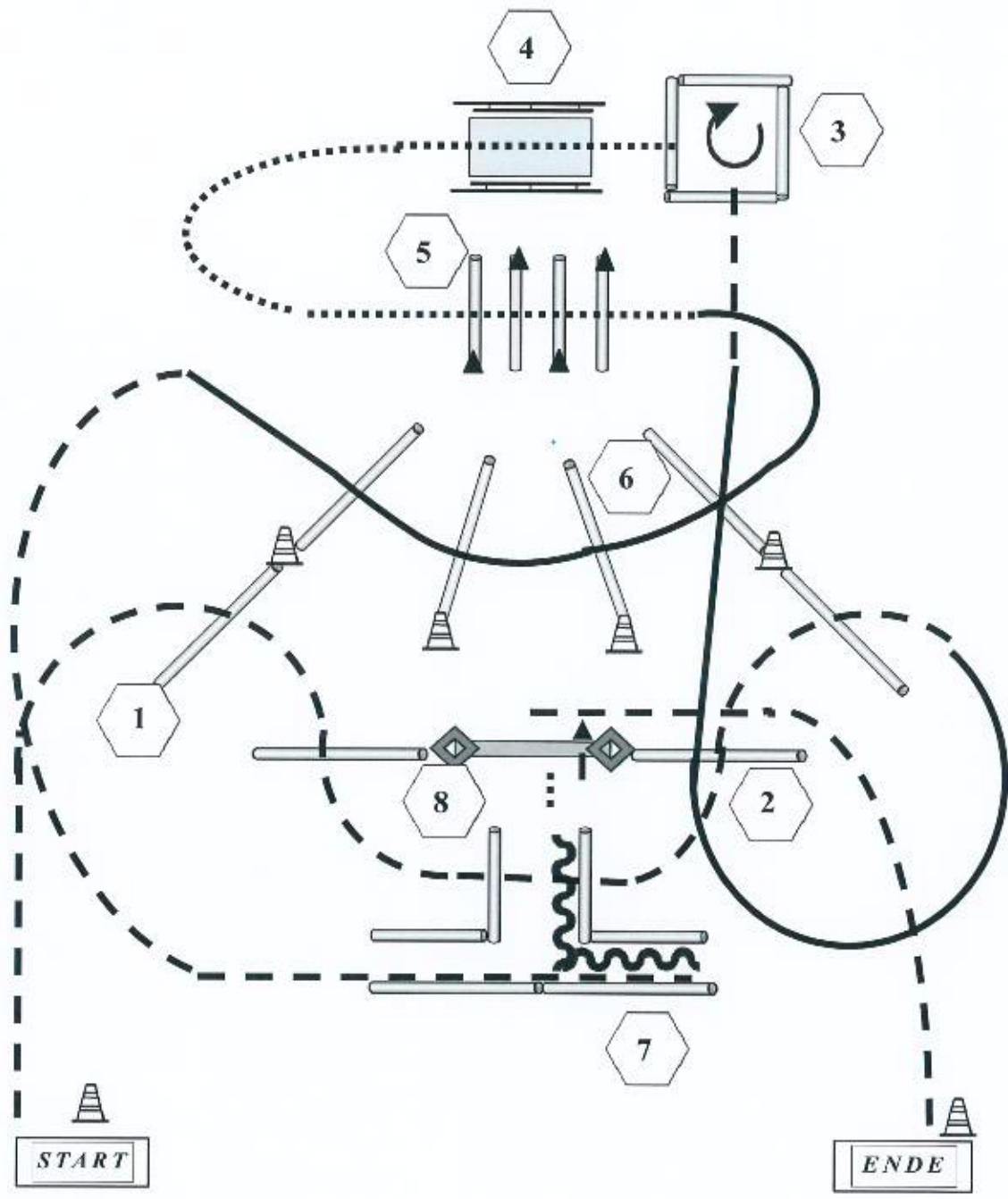
	Back
	Lope
	Jog
	Walk



#1: LK 1/2 A/B

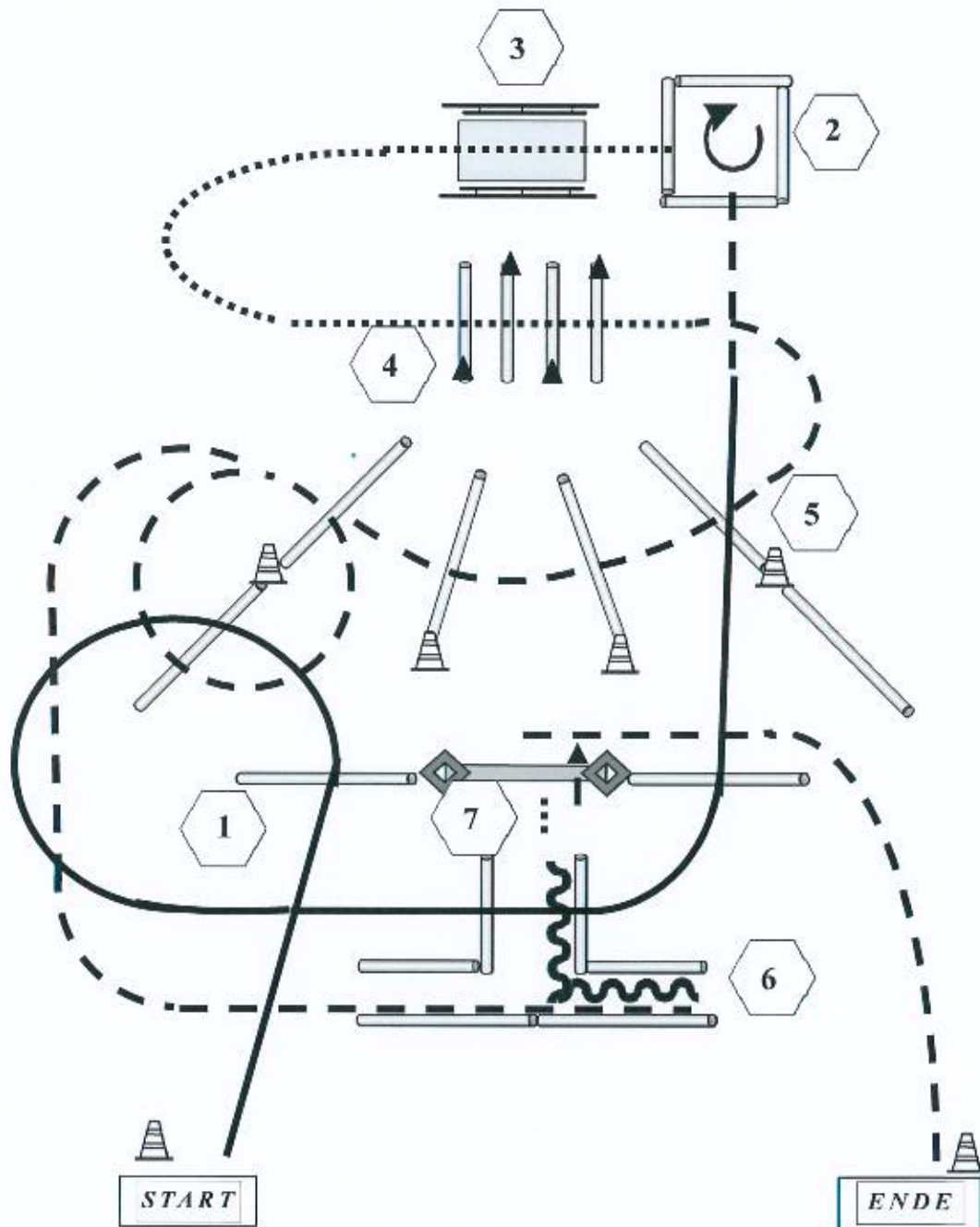
Beschreibung der Ausführung

Nr.	Pferd	Hund
1.	wartet	Am Anfang: wird abgeleint. Am Ende: wird angeleint. (Wertungen ergeben einen Gesamtwert)
2.	Walk, aus der Bewegung Hund in eine kleine Box schicken und Sitz o. Platz machen lassen. Walk in die Box 360° Turn (rechts o. links).	Geht in die Box und wartet da im Sitz o. Platz (je nach Kommando).
3	Walk out an over. Back up aus dem Hindernis raus. Hund bei Fuß rufen.	Geht in die Box und wartet da im Sitz o. Platz (je nach Kommando). Bei Fuß kommen.
4.	Jog Slalom	Bei Fuß
5.	Vor der kleinen Box anhalten. Hund in die kleine Box schicken und Sitz o. Platz machen lassen. Rechts o. links an der Box im Walk vorbei und über die Brücke im Walk. Hinter die Pylone stellen mit Blickrichtung zur Brücke. Hund abrufen, damit er über die Brücke ins Bei Fuß kommt.	Geht in die Box und wartet da im Sitz o. Platz (je nach Kommando). Über die Brücke ins bei Fuß kommen.
6.	Lope over.	Bei Fuß.
7.	Jog, Hund über den Sprung schicken, am Sprung rechts o. links vorbei reiten.	Bei Fuß, über den Sprung springen.
8.	Jog over.	Bei Fuß.
9.	Vor der kleinen Box anhalten. Hund in die kleine Box schicken und Sitz o. Platz machen lassen. Rechts o. links an der Box im Walk vorbei bis zum Tor. Tor öffnen, Hund abrufen, damit er durch das Tor geht und in die kleine Box schicken, in der er Sitz o. Platz machen soll. Tor schließen. Walk an der Box rechts o. links vorbei, Hund in der Bewegung bei Fuß rufen und zur Pylone weiter reiten.	Geht in die Box und wartet da im Sitz o. Platz (je nach Kommando). Durch das geöffnete Tor laufen. Geht in die Box und wartet da im Sitz o. Platz (je nach Kommando). Bei Fuß.

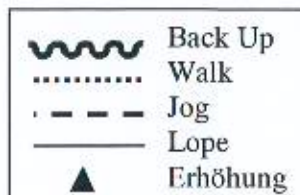


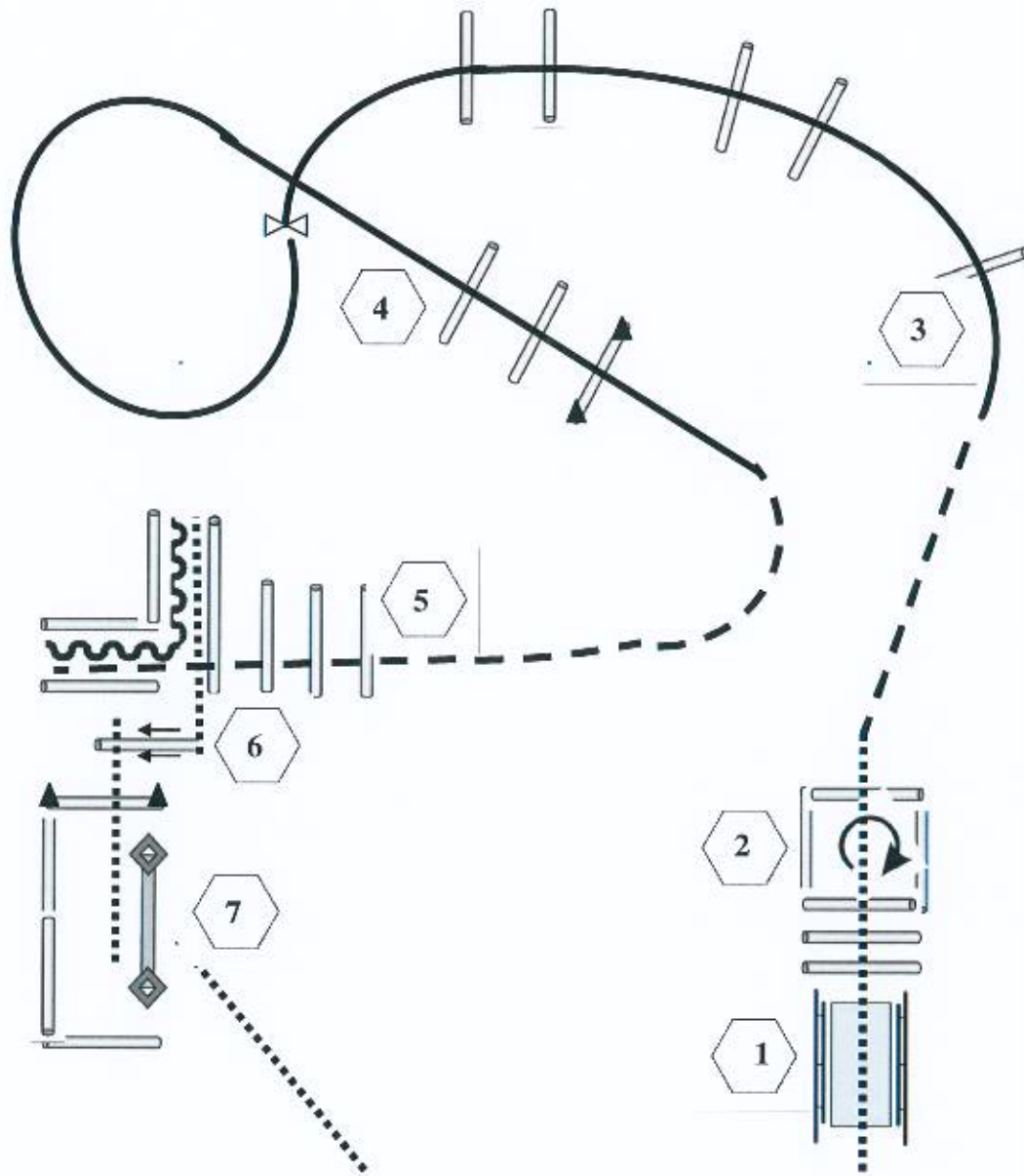
- 1. Jog Over
- 2. Lope Over
- 3. Jog In, 270° rechts, Walk Out,
- 4. Brücke
- 5. Walk Over
- 6. Lope Over
- 7. Jog In, Back Up,
- 8. Tor

	Back Up
	Walk
	Jog
	Lope
	Erhöhung









1. Lope Over
2. Jog In, 270° rechts, Walk Out,
3. Brücke
4. Walk Over
5. Jog Over
6. Jog In, Back Up,
7. Tor



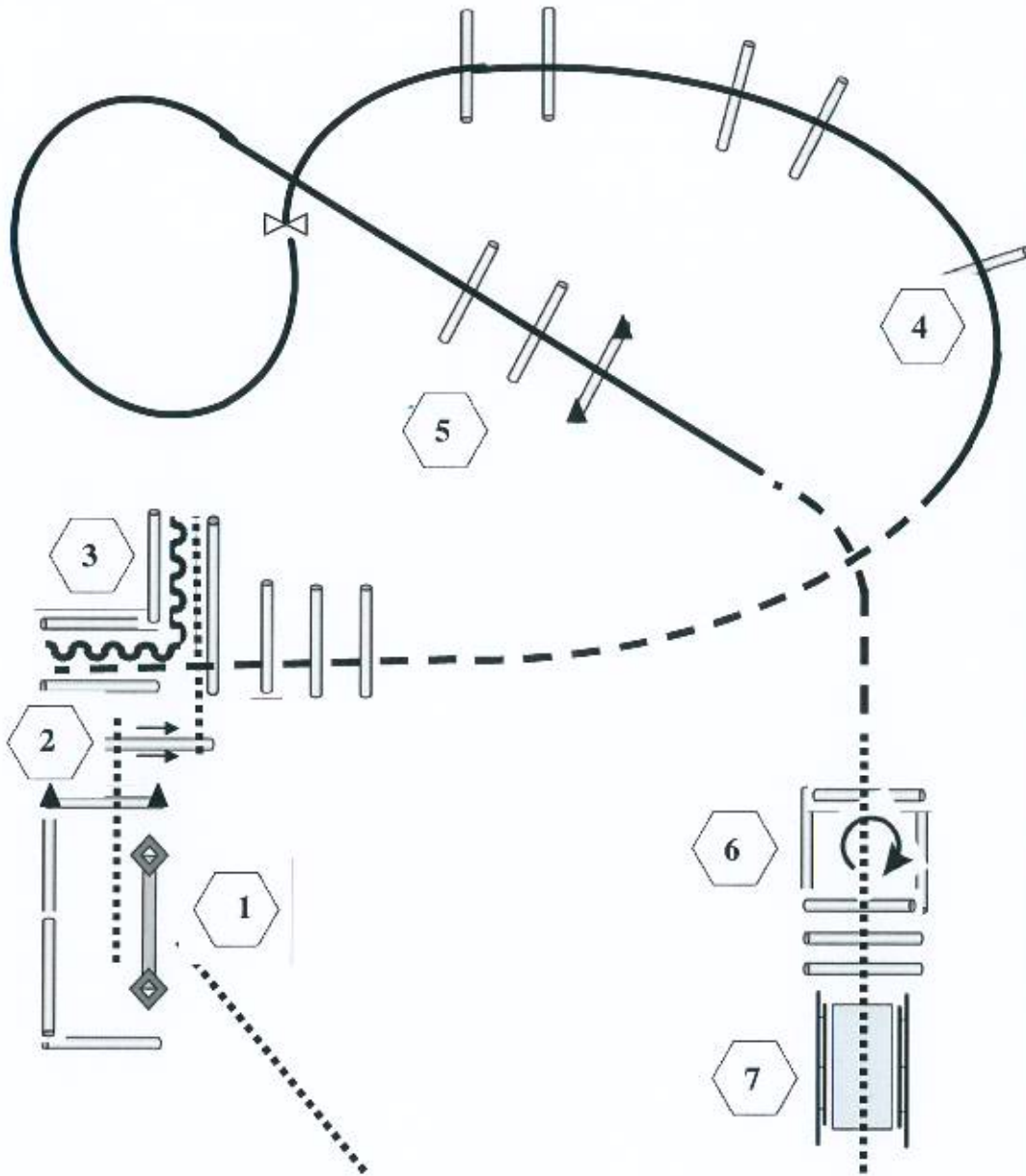


1. Brücke
2. Walk In, Box 360° rechts, Walk Out
3. Lope Over
4. Lope Over
5. Jog Over, Jog In, Back Up, Walk Out
6. Sidepass rechts, Walk Over
7. Tor

	Back Up
	Walk
	Jog
	Lope
	Wechsel
	Erhöhung

Trail senior

LK 1/2 A/B

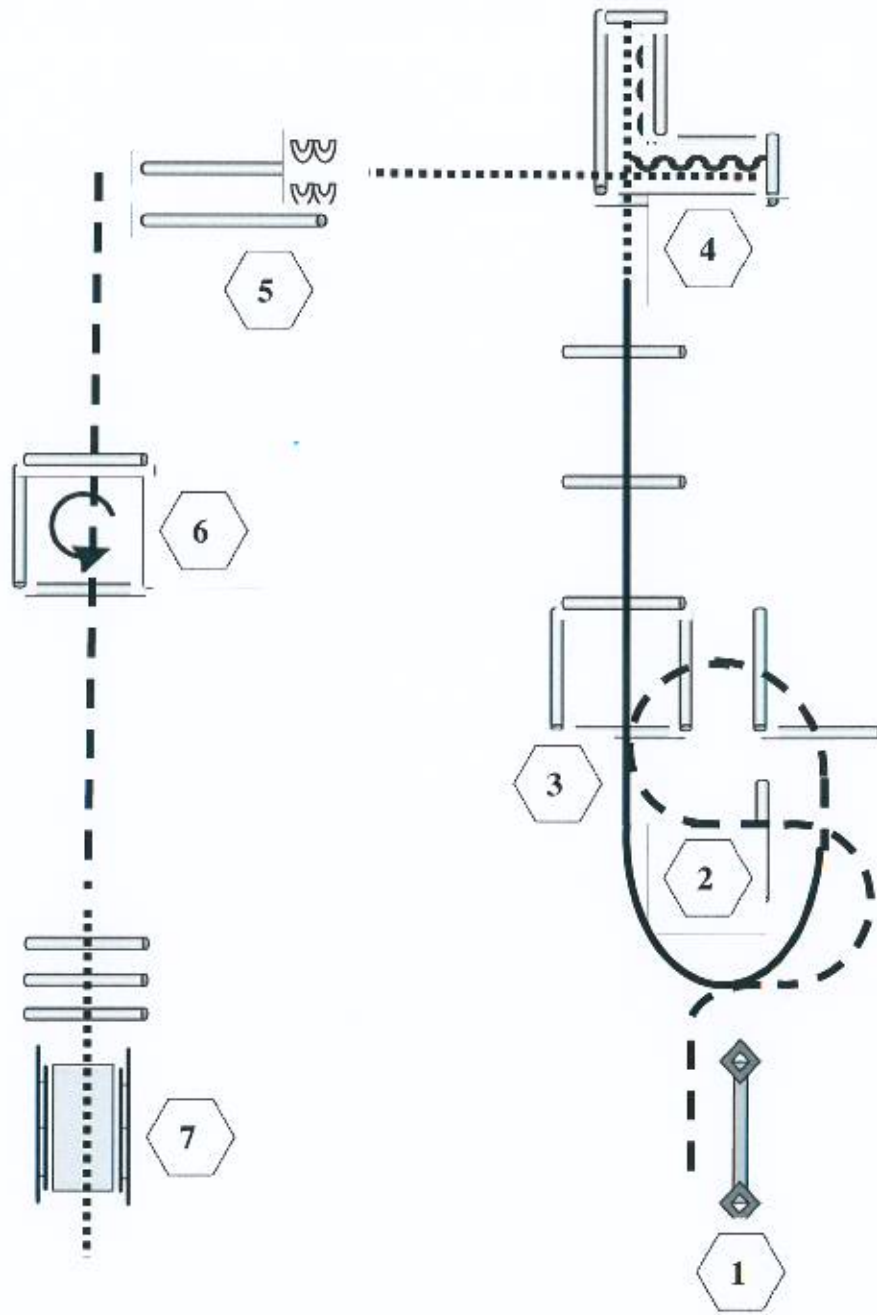


- 1. Tor, rechte Hand
- 2. Walk Over, Sidepass rechts
- 3. Walk In, Back Up, Jog Out / Over
- 4. Lope Over
- 5. Lope Over
- 6. Walk In, Box 360° rechts, Walk Out
- 7. Brücke




	Back Up
	Walk
	Jog
	Lope
	Wechsel
	Erhöhung

Trail

LK 3 A/B

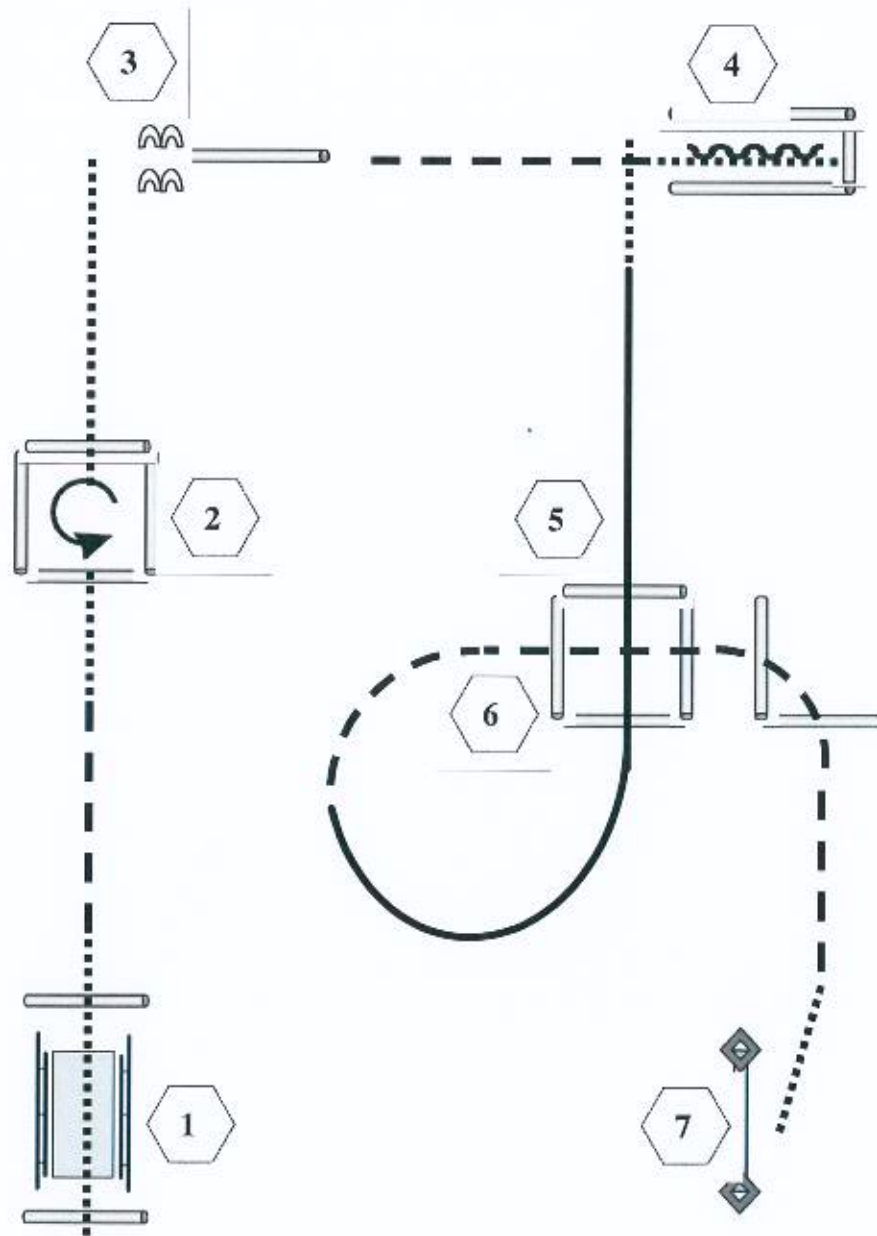


1. Tor
2. Jog Over
3. Lope Over
4. Walk In, Back Up, Walk Out
5. Sidepass rechts
6. Jog In, 360° Drehung links, Jog Out
7. Walk Over, Brücke







- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|  | Back Up |
|  | Walk |
|  | Jog |
|  | Lope |
|  | Wechsel |
|  | Erhöhung |

Trail

LK 4 A/B

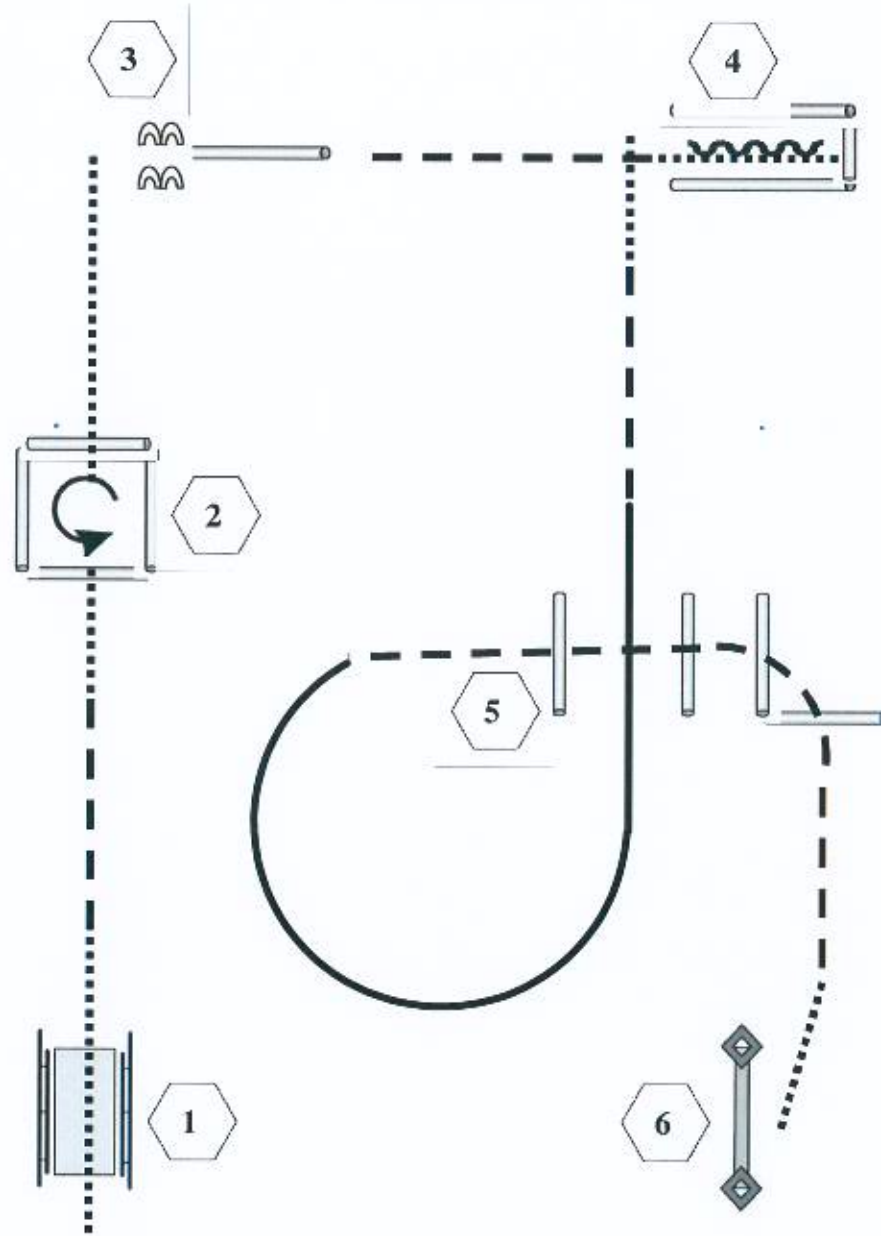


1. Brücke
2. Walk In, Box 360° Drehung links, Walk Out
3. Sidepass rechts
4. Walk In, Back Up
5. Lope Over
6. Jog Over
7. Tor

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|  | Back Up |
|  | Walk |
|  | Jog |
|  | Lope |
|  | Wechsel |
|  | Erhöhung |

Trail

LK 5 A/B



1. Brücke
2. Walk In, Box 360° Drehung links, Walk Out
3. Sidepass rechts
4. Walk In, Back Up
5. Jog Over
6. Tor

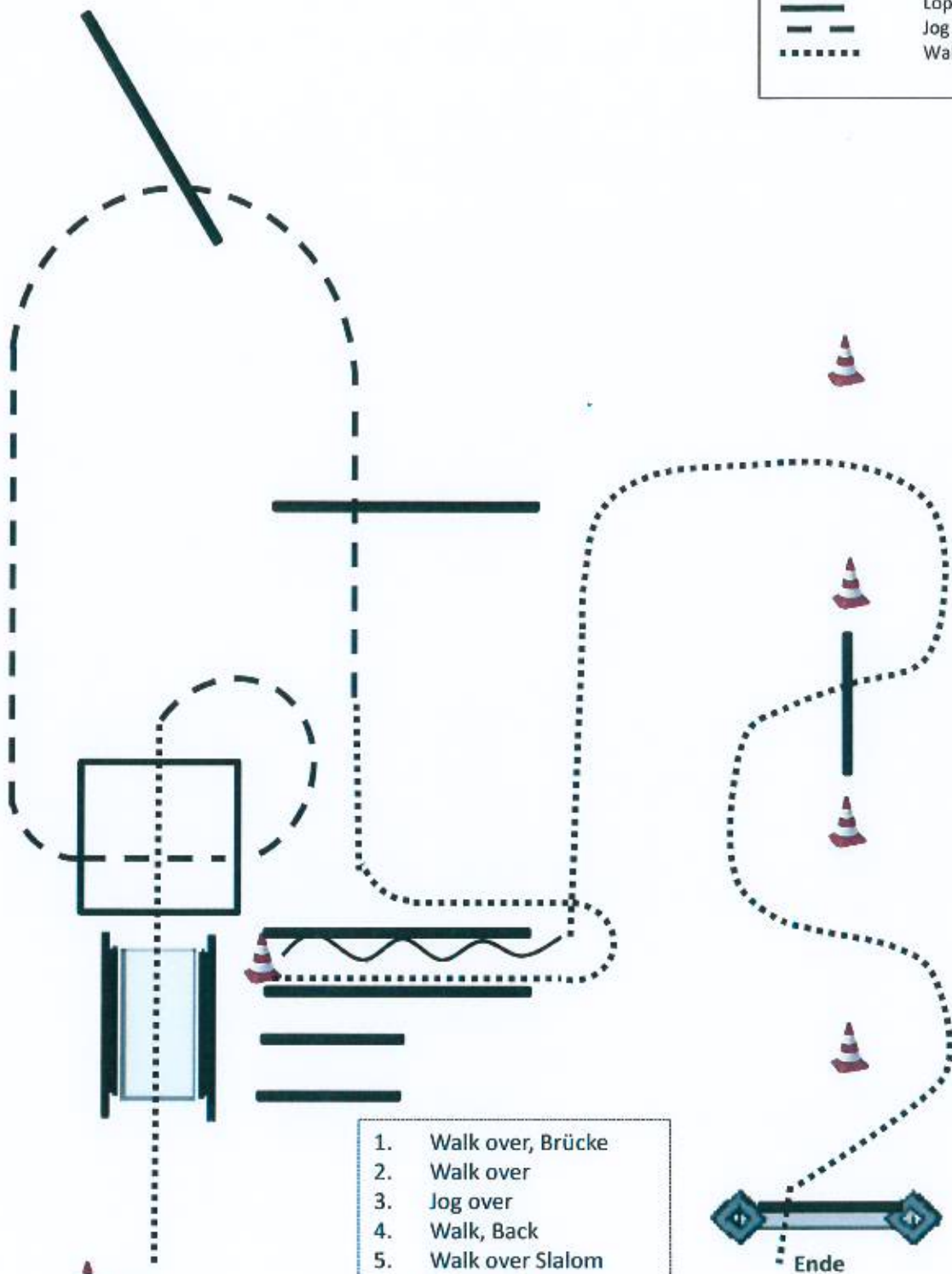
- | | |
|--|----------|
| | Back Up |
| | Walk |
| | Jog |
| | Lope |
| | Wechsel |
| | Erhöhung |

TH W/T

A-B

© Erstellt V.S.

	Back
	Lope
	Jog
	Walk

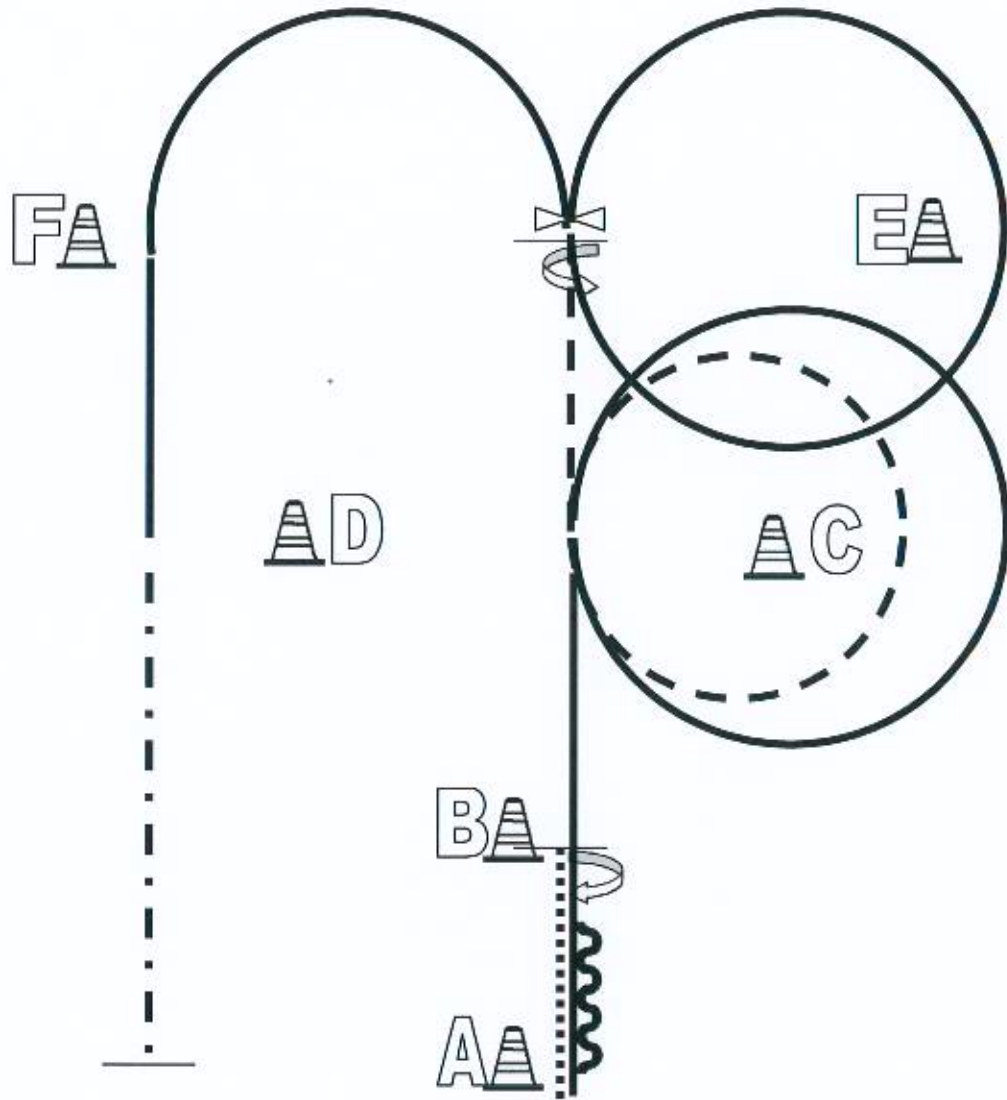


1. Walk over, Brücke
2. Walk over
3. Jog over
4. Walk, Back
5. Walk over Slalom
6. Offenes Tor durchreiten über Stange, anhalten






 Start
(aus dem Stand)

Ende

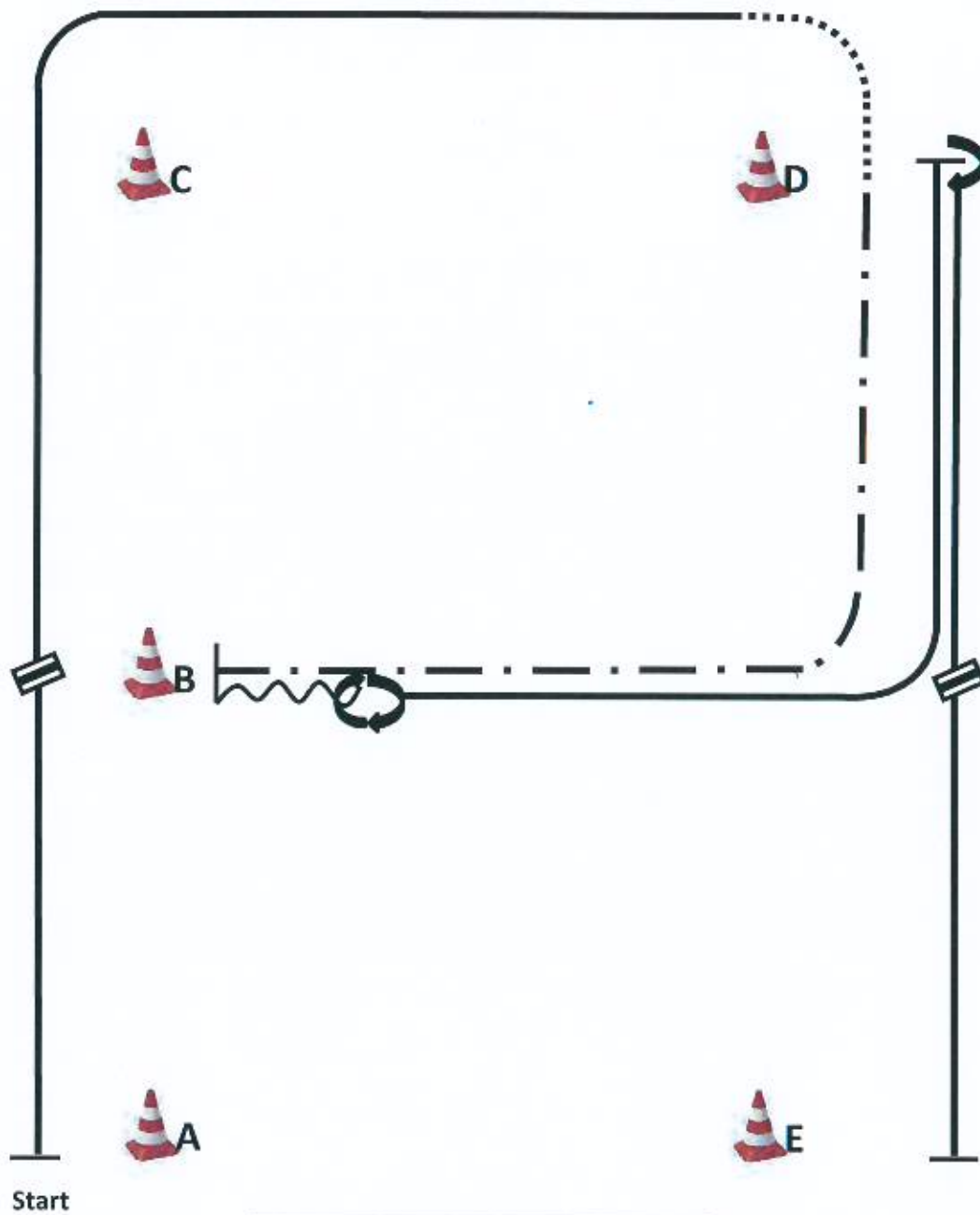
Western Horsemanship LK 1-2 A (Q / M) Pattern 5



1. Beginnend bei A aus dem Stand im Walk, Walk zu B
 Stop, 360° HHW rechts
 Rückwärts richten bis A
2. Lope rechts, Volte um C
 Jogvolte um C und weiter bis zwischen F und E, Stop
 360° HHW links
3. Lope rechts und Volte um E, einfacher oder fliegender Wechsel
 Lope links bis D
 Extended Jog bis A, Stop
 Im Walk zurück ins Line-Up







	Back Up
	Walk
	Jog
	Lope
	Wechsel

WHS LK 1/2 A/B

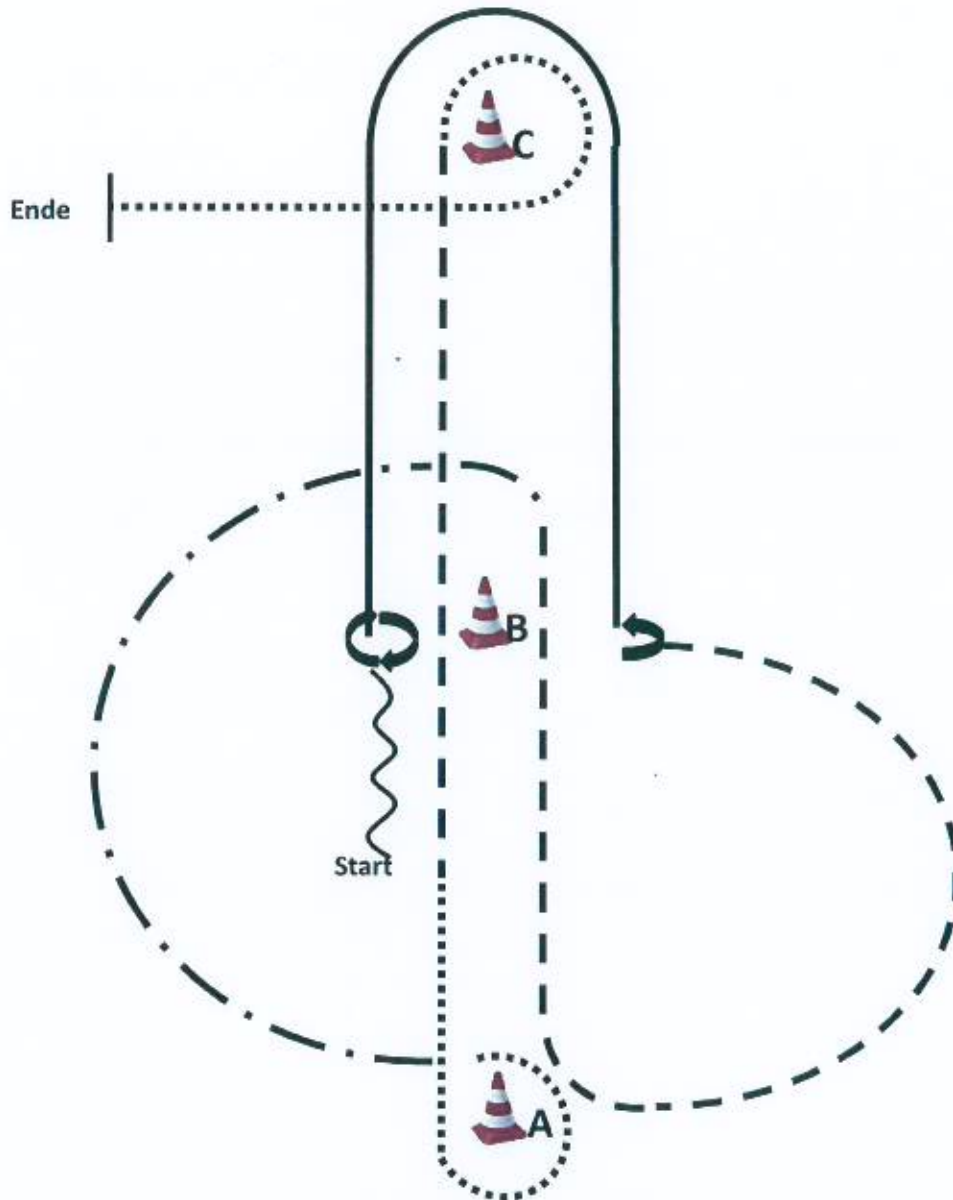


WARM UP AREA

1. Be ready at A, left lope, lead change at B, right lope.
 2. Walk around D, ext. jog to B, stop, back one horselength, 540° turn (opt. r/l).
 3. Left lope to D, stop, 180° turn (opt. r/l), right lope, lead change, left lope, stop.
- Walk to warm up area.

	Back
	Lope
	Jog
	Ext. Jog
	Walk
	Lead change flying/simple

WHS LK 3A/B

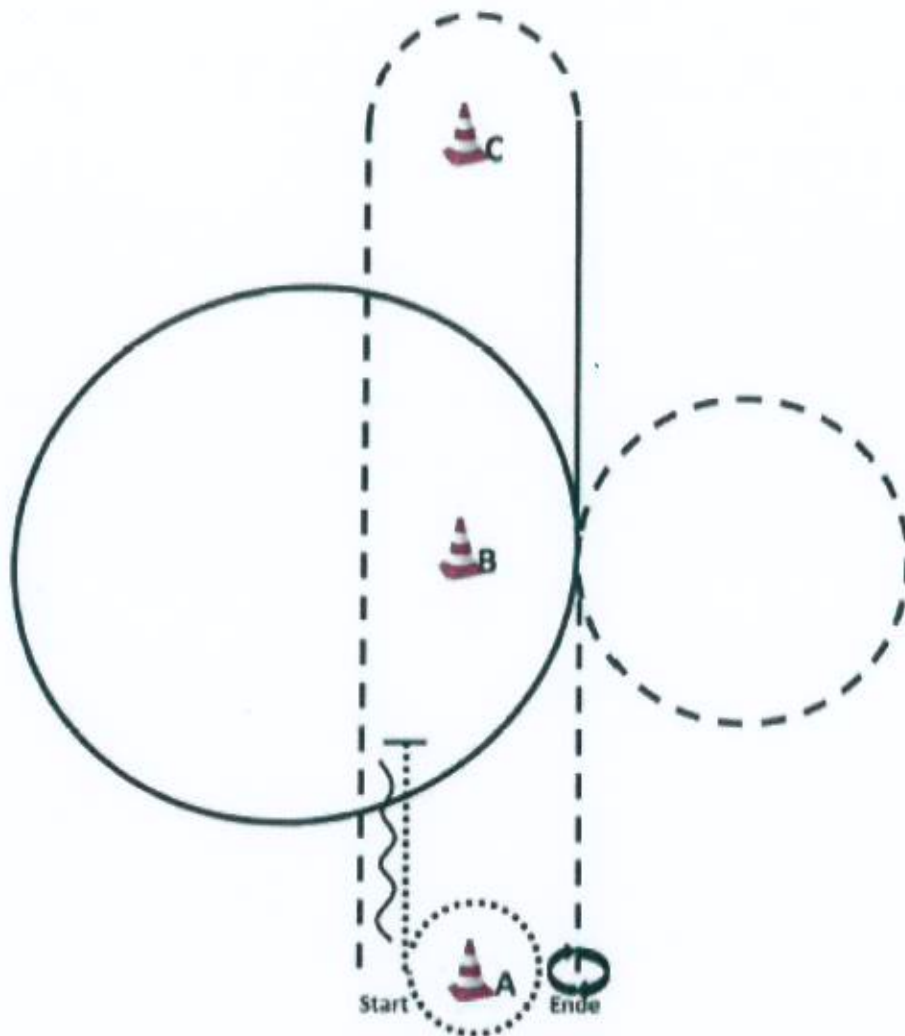


WARM UP AREA

1. Aus dem Stand zwischen A und B Back bis B, HHW 540 (re. o. li.)
2. Lope (r.H.) bis B, stop, HHW 90 (li.), Jog, bis b, ext. Jog bis A
3. Walk um A, zwischen A und B Jog bis C, Walk um C, über C hinaus, stop
Im Walk zur warm up area



	Back
	Lope
	Jog
	Ext. Jog
	Walk

WHS LK 4+5, A+B

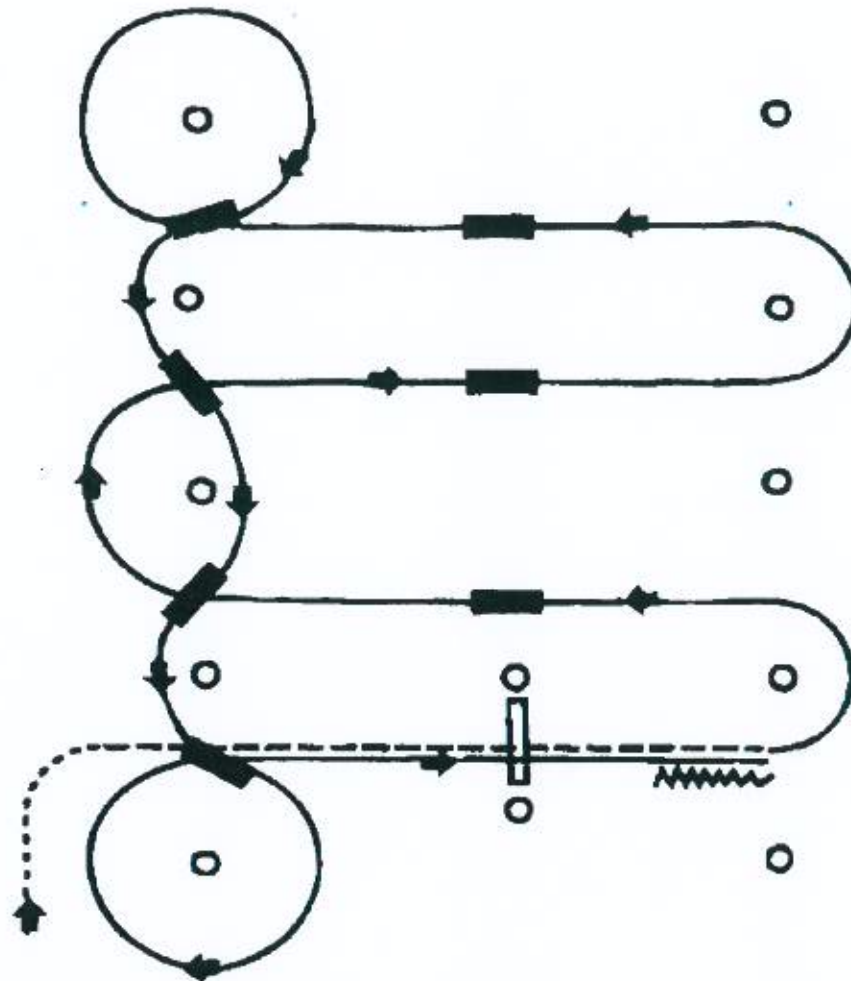


WARM UP AREA

1. Aus dem Stand von A Walk Volte um A, zwischen A und B Back bis A.
2. Jog um C, Lope bis B, Lope um B
3. Jog Volte neben B, Job bis A, anhalten, HHW 360 (re. o. li.)
Im Walk zur warm up area

	Back
	Lope
	Jog
	Ext. Jog
	Walk

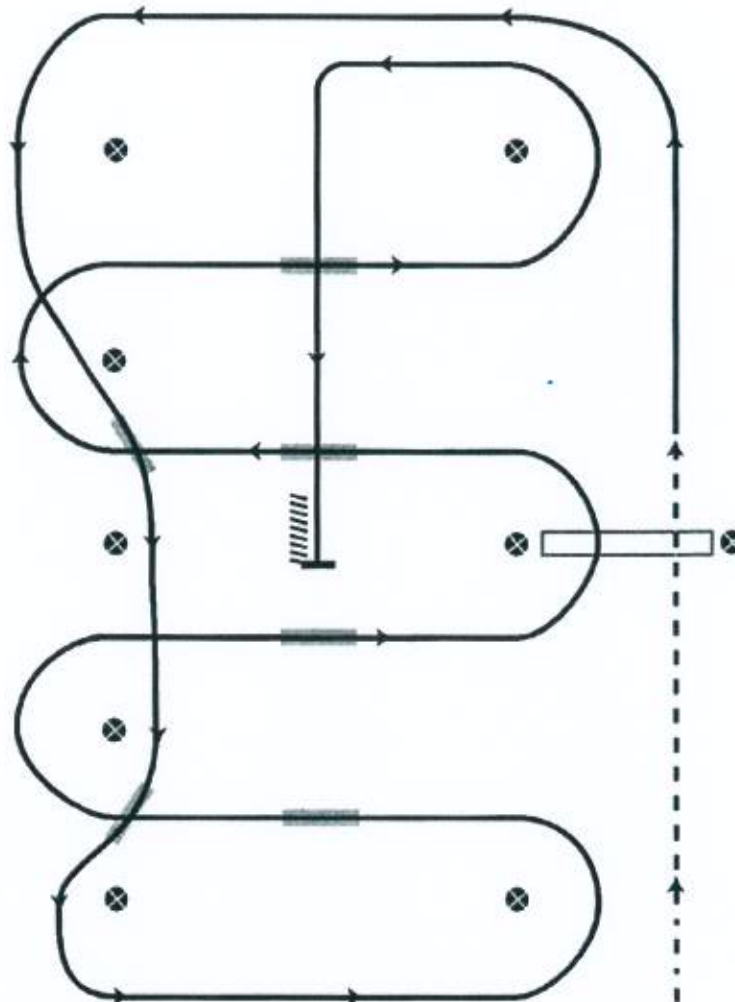
Western Riding
1/2 A sen. und Q-2/1 B
Pattern 2



- 1) Schritt, Übergang zum Jog zwischen den ersten beiden Markern, Jog über die Stange
- 2) Übergang zum Linksgalopp zwischen den Markern
- 3) 1. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 4) 2. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 5) 3. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 6) Galoppvolte und 4. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 7) 5. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 8) 6. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 9) 7. Wechsel auf der Linie zwischen den Pylonen und Galoppvolte
- 10) Galopp über die Stange
- 11) Anhalten zwischen den Pylonen und mind. 3 m rückwärtsrichten

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

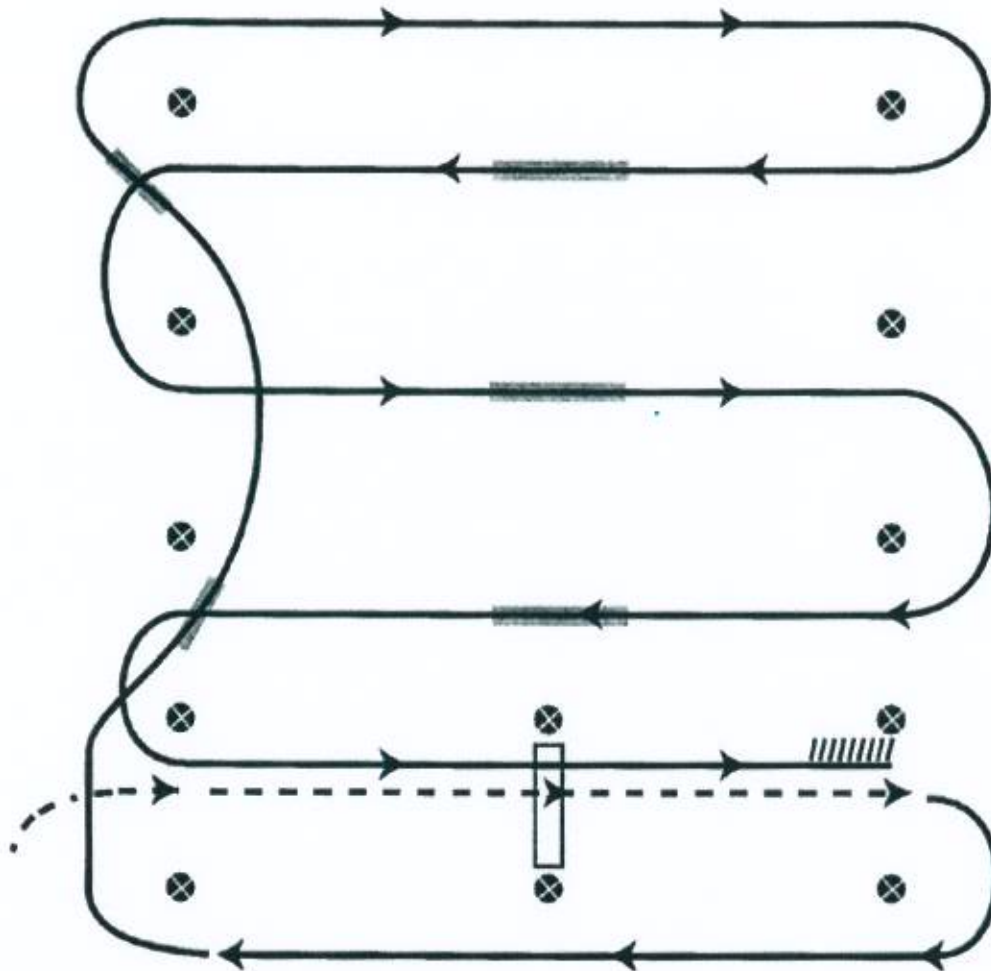
Western Riding LK 1/2 und LK 3 A+B
Pattern 6



- 1) Im Schritt beginnen, zwischen dem 1. und 2. Marker Übergang zum Jog, Jog über die Stange
- 2) Vor dem 4. Marker Übergang zum Linksgalopp
- 3) 1. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 4) 2. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 5) 3. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 6) 4. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 7) Galopp über die Stange
- 8) 5. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 9) 6. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 10) Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie, Stop auf Höhe des Mittelmarkers und rückwärtsrichten mind. 3 m

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Western Riding Q – LK 2/1
Pattern 8



- 1) Schritt, zwischen den ersten beiden Markern Übergang zum Jog, Jog über die Stange
- 2) Zwischen den Markern Übergang zum Rechtsgalopp
- 3) 1. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 4) 2. Galoppwechsel auf der Linie zwischen den Pylonen
- 5) 3. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 6) 4. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 7) 5. Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel
- 8) Galopp über die Stange
- 9) Anhalten zwischen den Pylonen und mind. 3 m rückwärtsrichten

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.