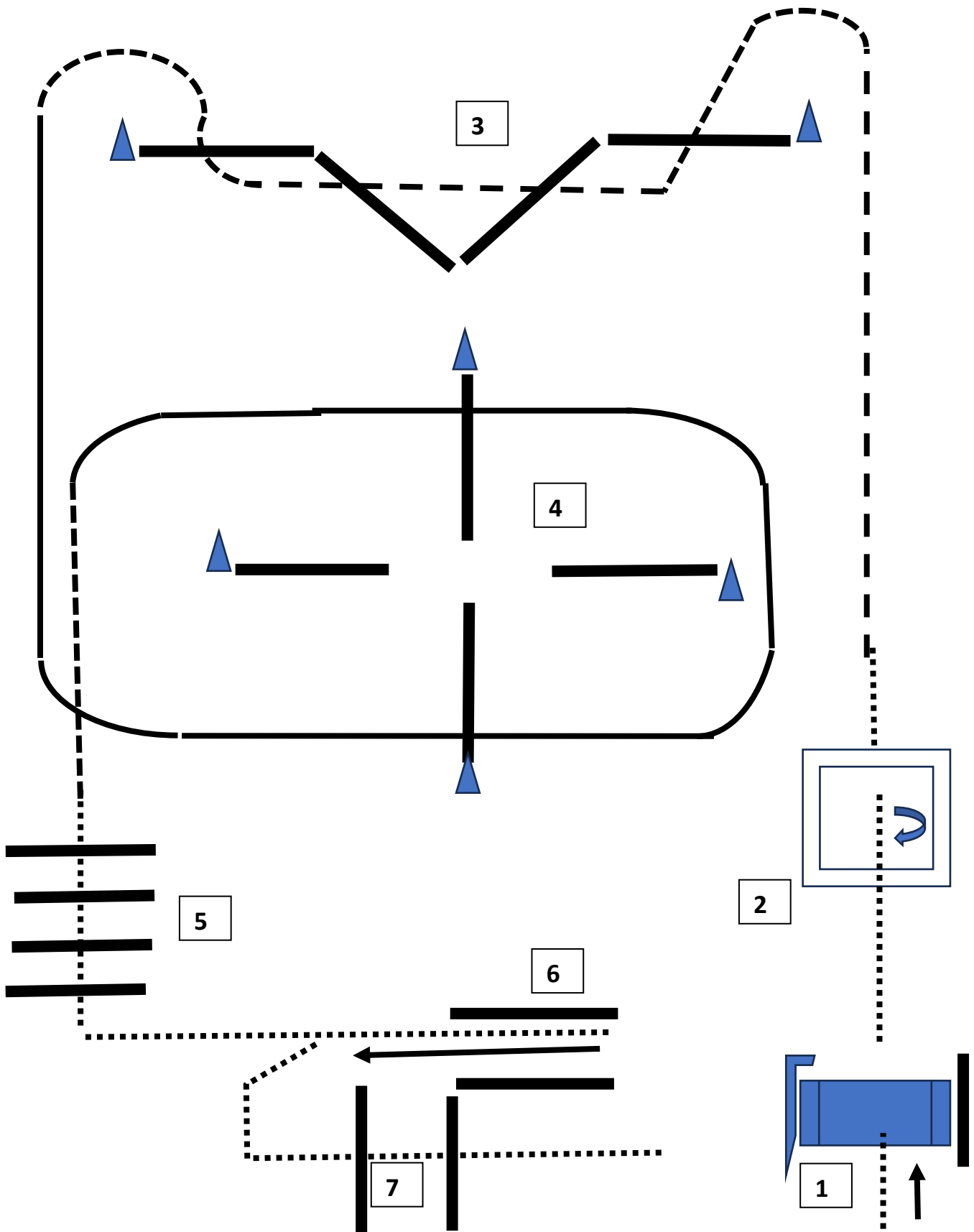


Feste Pattern Bilfingen 2025 (Nummern der jeweiligen Disziplin)

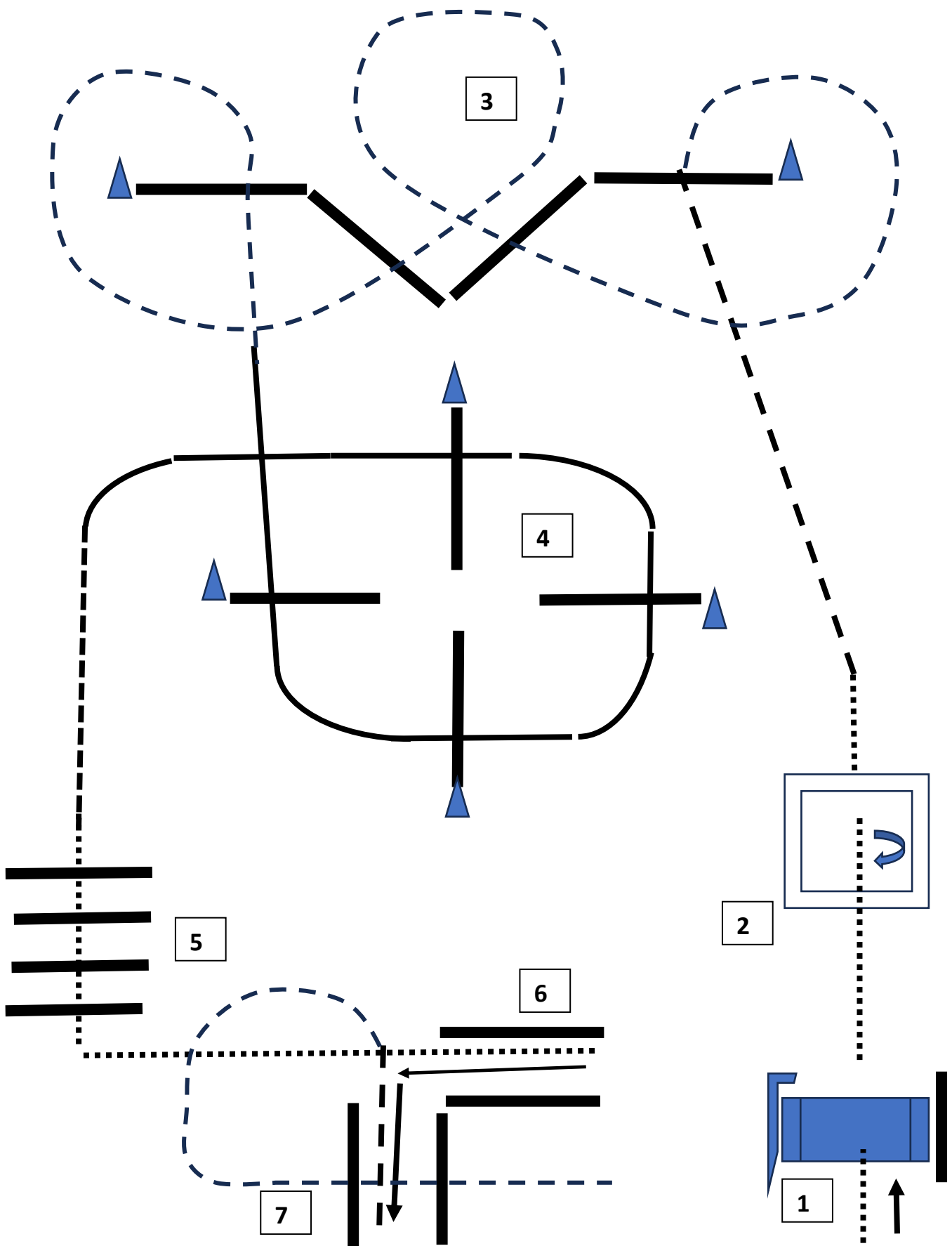
LK 1/2 Superhorse	# 11
LK 1-3 Reining	# 6
LK 1-3 A Western Riding	# 19
LK 4 A u. B Ranch Riding	# 31
LK 5 A Ranch Riding	# 32
LK 3 A u. B. Ranch Riding	# 38
LK 1/2 Ranch Riding	# 20
Greenhorse Basis	# 7 (4jährig)

Trail Bilfingen LK 3 A

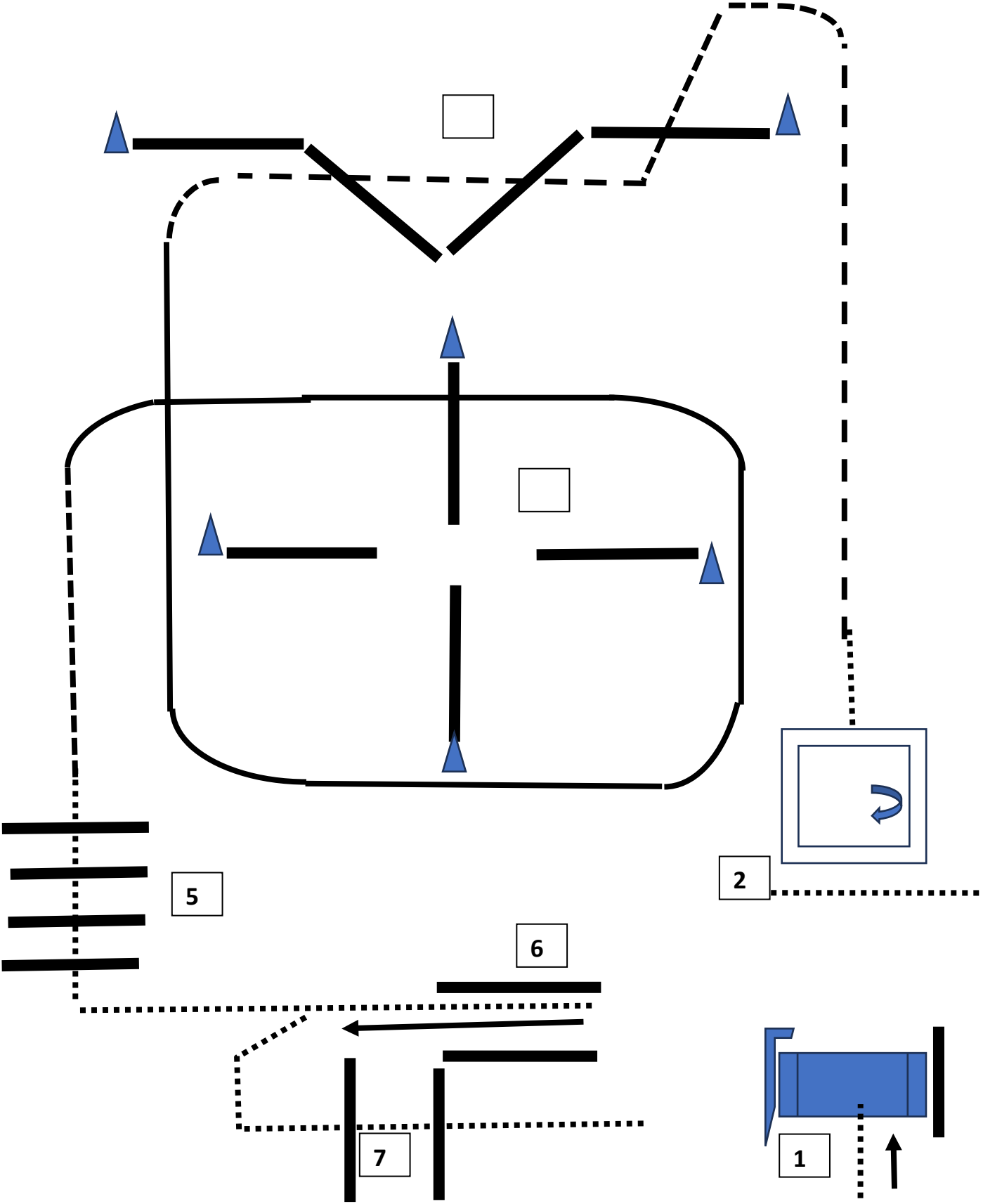


1. Tor, 2. Walk in Box – turn links oder rechts walk out 3. Jog over 4. Lope over – Jog
5. Walk over 6. Walk in Back up 7. Walk over

Trail Bilfingen LK 1/2 A

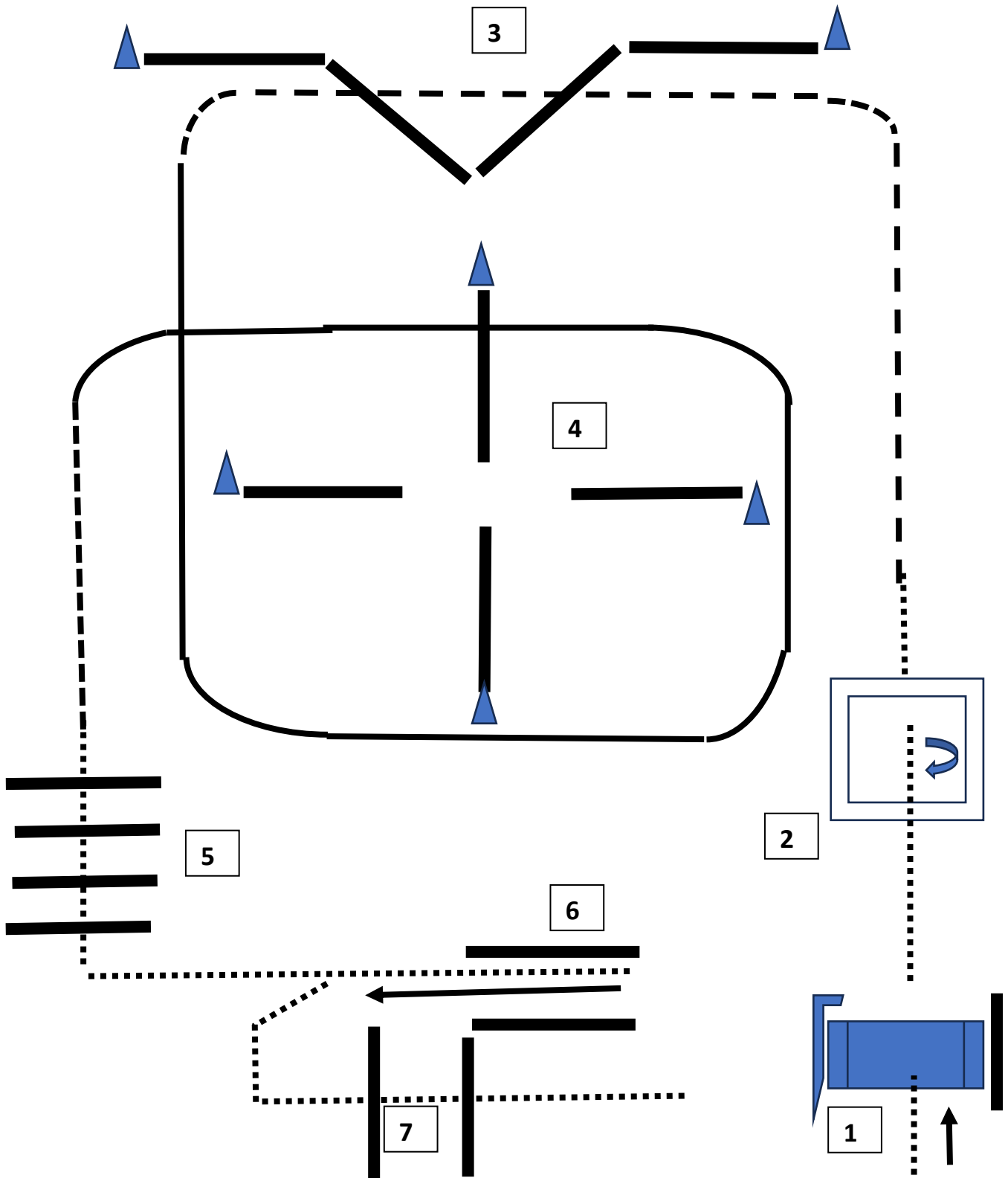


1. Tor, 2. Walk in Box – turn links oder rechts walk out 3. Jog over 4. Lope over – Jog
5. Walk over 6. Walk in Back up 7. Jog out and Jog over over

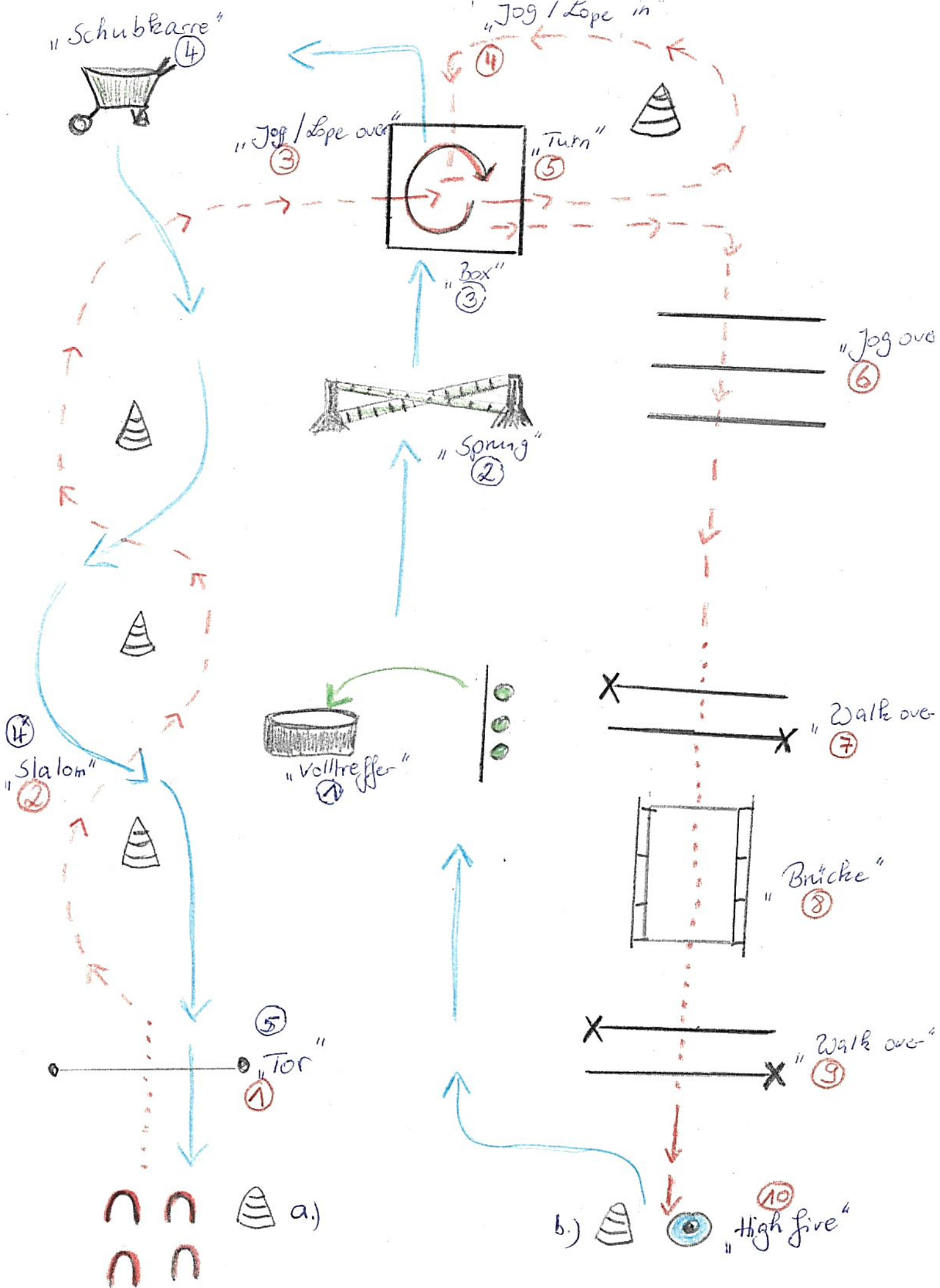


1. Tor, 2. Walk in Box – turn links oder rechts walk out 3. Jog over 4. Lope over – Jog
 5. Walk over 6. Walk in Back up 7. Walk over

Trail Bilfingen LK 4/5A



1. Tor, 2. Walk in Box – turn links oder rechts walk out 3. Jog over 4. Lope over – Jog
5. Walk over 6. Walk in Back up 7. Walk over



Trail for two dogs

Regeln „Trail for Two“ Kämpfelbach

- Prüfung geht auf Zeit
- Zeit wird Start/Ziel = ab/bis Pylone a.) gestoppt
- Gewinner dieser Prüfung ist das Reiter/Pferd/Läufer-Paar welches am wenigsten Zeit für den vorgegebenen Parcours benötigt
- für Fehler in den Hindernissen gibt es Strafsekunden

Reiter

- Ausrüstung und Outfit laut Regelbuch
- Strafsekunden:

Berühren der Stange	+ 1 Sekunden
Herunterwerfen der Stange	+ 5 Sekunden
Übertreten der Stange	+ 5 Sekunden
Tor nicht schließen	+ 10 Sekunden
kein „Highfive“	+ 10 Sekunden
Weg abkürzen/ vor der Pylone abkürzen (bei Box)	+ 5 Sekunden

Läufer

- Ausrüstung: festes Schuhwerk und Kopfbedeckung (Hut/Cap etc)
- Strafsekunden:

Tor nicht schließen	+ 10 Sekunden
Herunterwerfen der Stange	+ 5 Sekunden
Schubkarre vergessen	+ 10 Sekunden
Ball/Gegenstand landet nicht im Eimer	+ 5 Sekunden pro Ball/Gegenstand

-+++++-----+

Reiter (roter Weg)

Start bei Pylone a.) - Zeit läuft ab Go

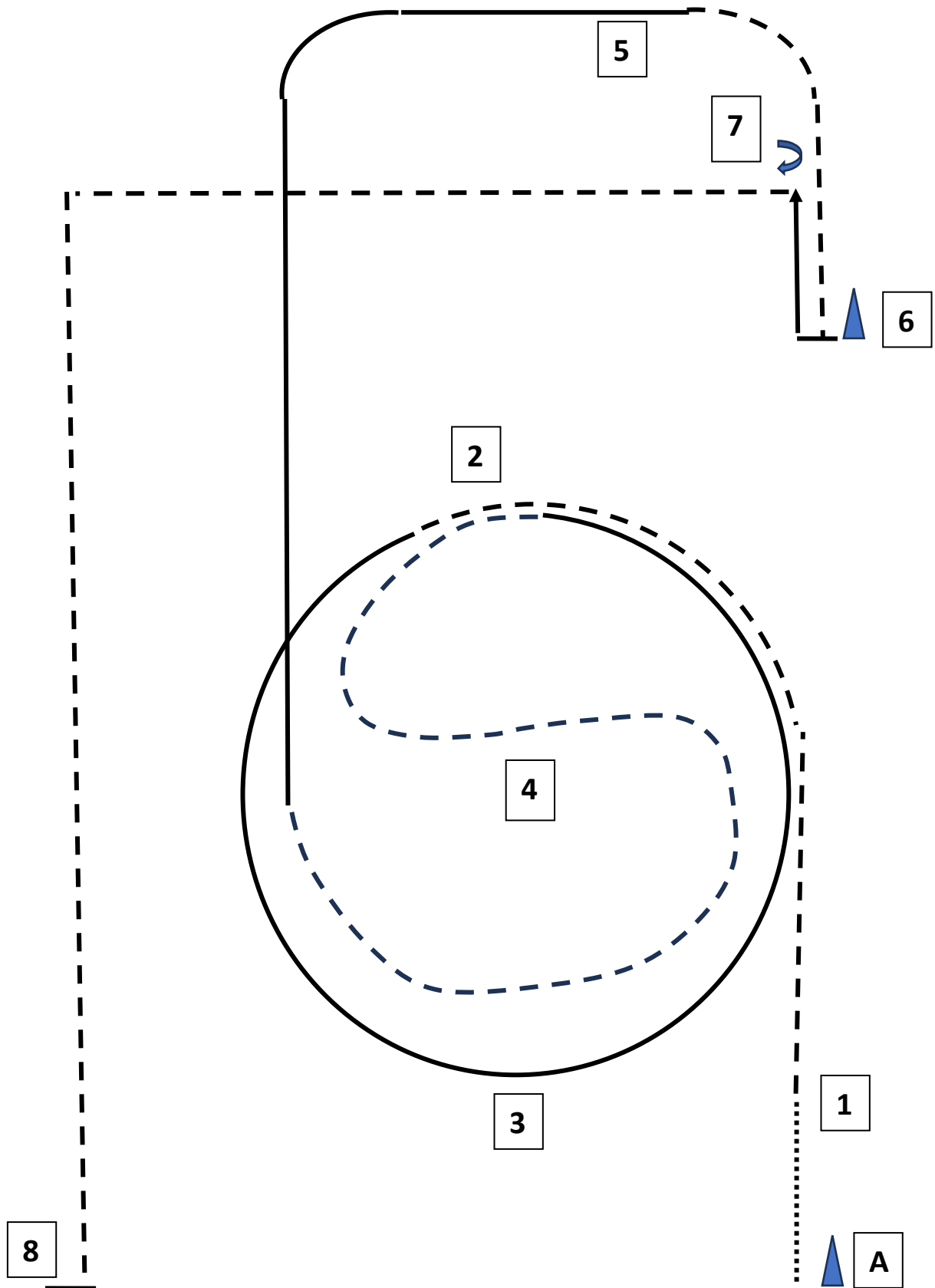
1. Tor: Anreiten/Hand wählbar → Tor muss geschlossen werden
2. Slalom: Gangart wählbar
3. Box überqueren: Jog/ Lope- Over wählbar (Wichtig: um die Pylone herum!)
4. Jog/ Lope in Box
5. 270° Turn – Richtung wählbar
6. Jog Over
Gangart zwischen 6 und 7 wählbar
7. Walk Over
8. Brücke (im Schritt!)
9. Walk Over
10. Highfive mit Läufer zur Übergabe → Zeit läuft weiter!

Läufer (blauer Weg)

Start bei Pylone b.) nach „Highfive“ mit Reiter

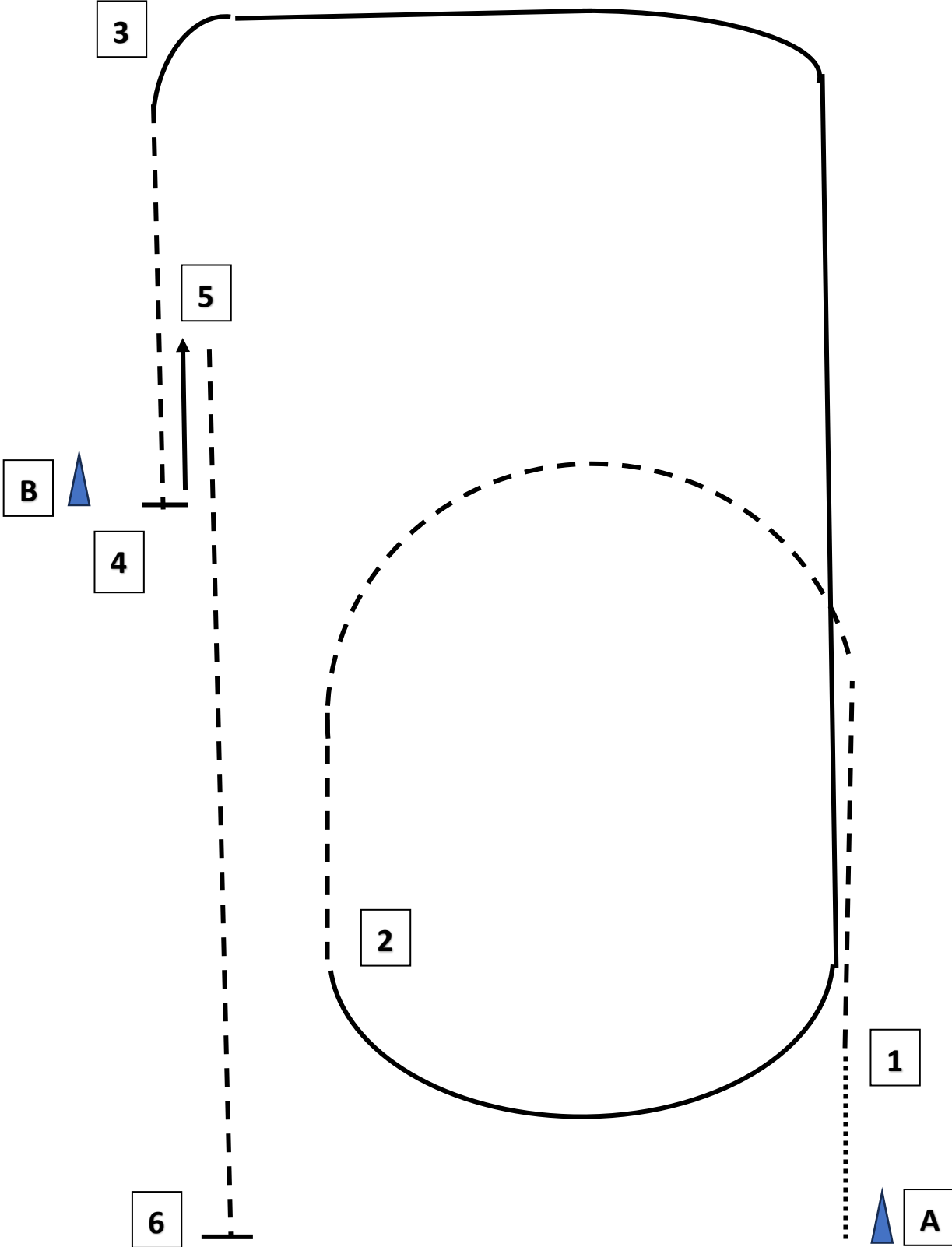
1. „Volltreffer“ - aufstellen hinter der Linie. Drei Gegenstände in Tonne/Eimer werfen
2. Sprung
3. über die Box
4. mit Schubkarre in Slalom
5. mit Schubkarre durchs Tor → Tor muss geschlossen werden
Ziel/ Zeit stoppt bei Pylone a.)

Bilfingen WHS LK 4 A und B



1. Be ready at A – Walk
2. Jog 1/4 Circle
3. Lope circle left
4. durch den Circle wechseln
5. Lope right
6. Jog – stop
7. Back up turn ¼ right
8. Jog corner – stop

Bilfingen WHS LK 5



- 1. Be ready at A – Walk
- 2. Jog ¾ Circle
- 3. Lope left – straight on
- 4. Jog – Stop
- 5. Back up
- 6. Jog Stop

