

# Pattern

## Jungpferde/ Youngstars

Jungpferde Basis 4J	#1
Jungpferde Basis 5J	#2
Jungpferde Trail 4J	#3
Jungpferde Trail 5J	#4
Jungpferde Reining 4J	#3
Jungpferde Reining 5J	#4
Jungpferde Ranch Riding 4J	#1
Jungpferde Ranch Riding 5J	#2
Youngstars Reining 6J	RN #8
Youngstars Challenge 6J	#GO Pattern

## Western Riding

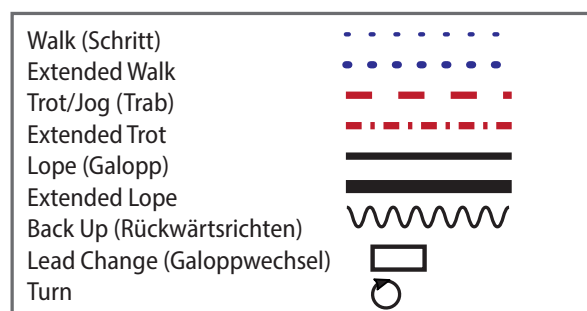
WR sen. Vorlauf	#12
WR B Vorlauf	#12
WR jun. Vorlauf	#15
WR sen. Finale	#2
WR B Finale	#2
WR jun. Finale	#14
WR Mannschaft	#9

## Reining

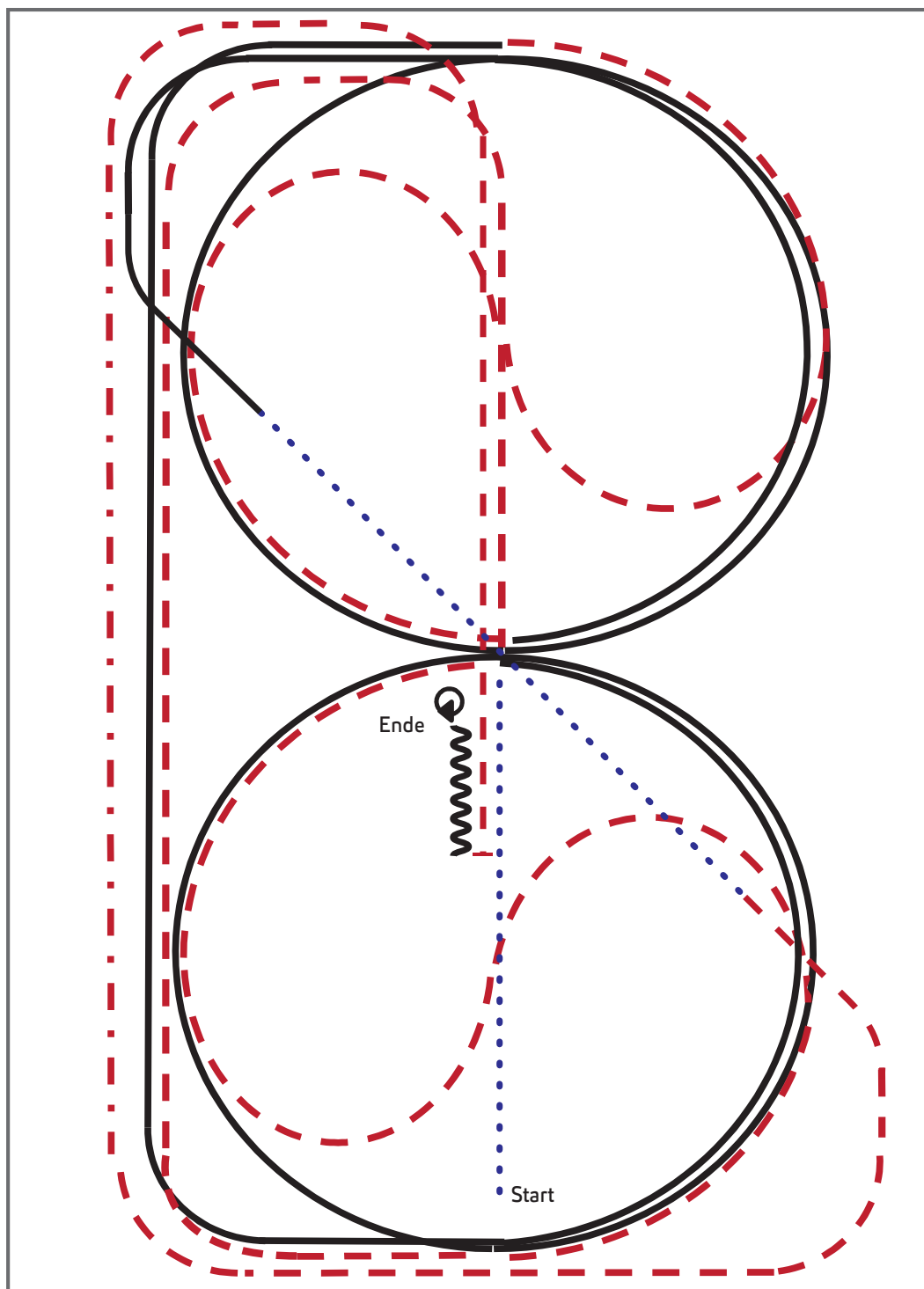
Reining jun. Vorlauf	#8
Reining sen. Vorlauf	#11
Reining B Vorlauf	#11
Reining jun. Finale	#2
Reining sen. Finale	#10
Reining B Finale	#10
Reining Mannschaft	#2

## Superhorse

SUHO Vorlauf A	#2
SUHO Vorlauf B	#2
SUHO Finale A	#5
SUHO Finale B	#5

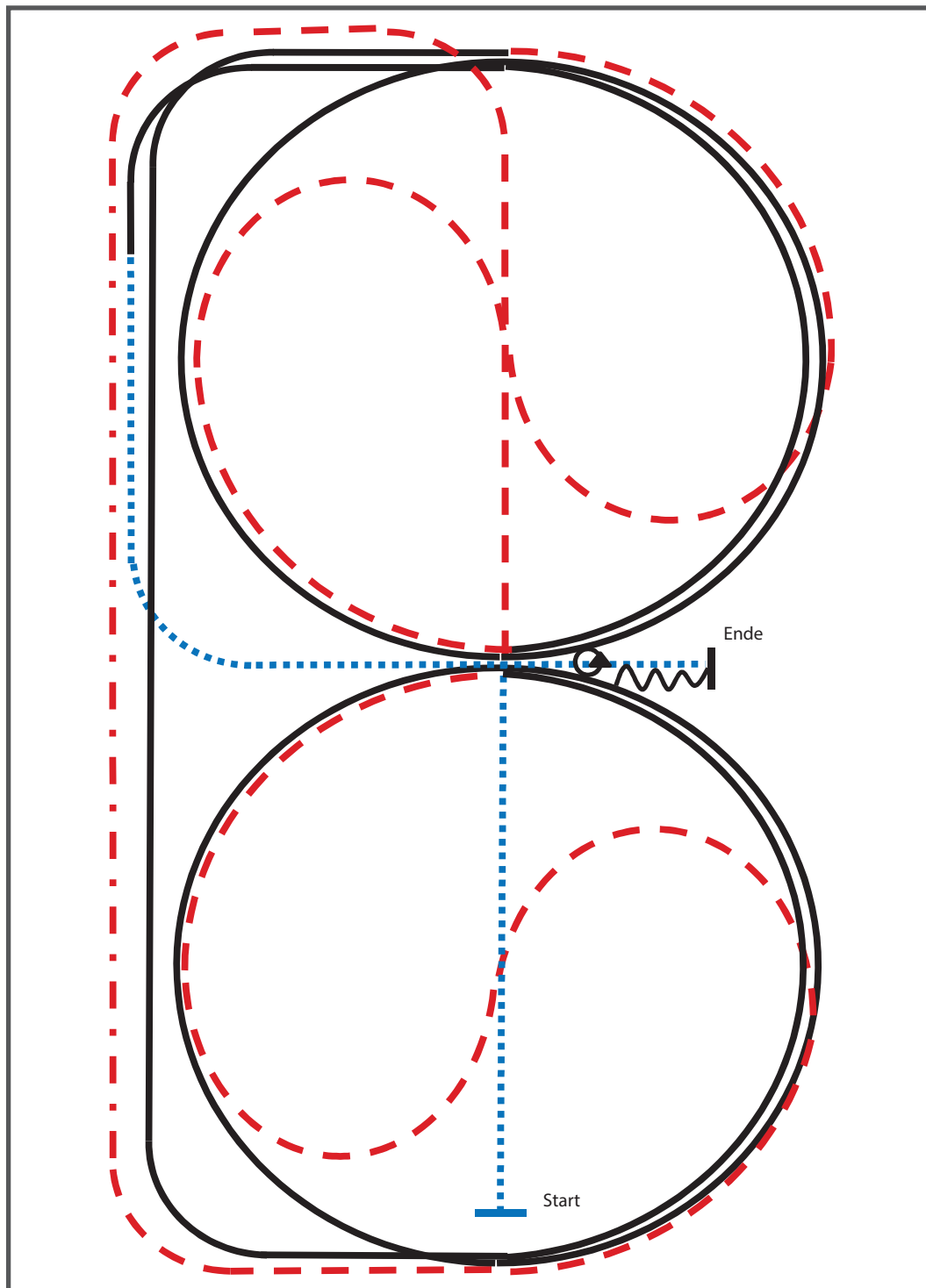


# JUPF Basis 4J #1



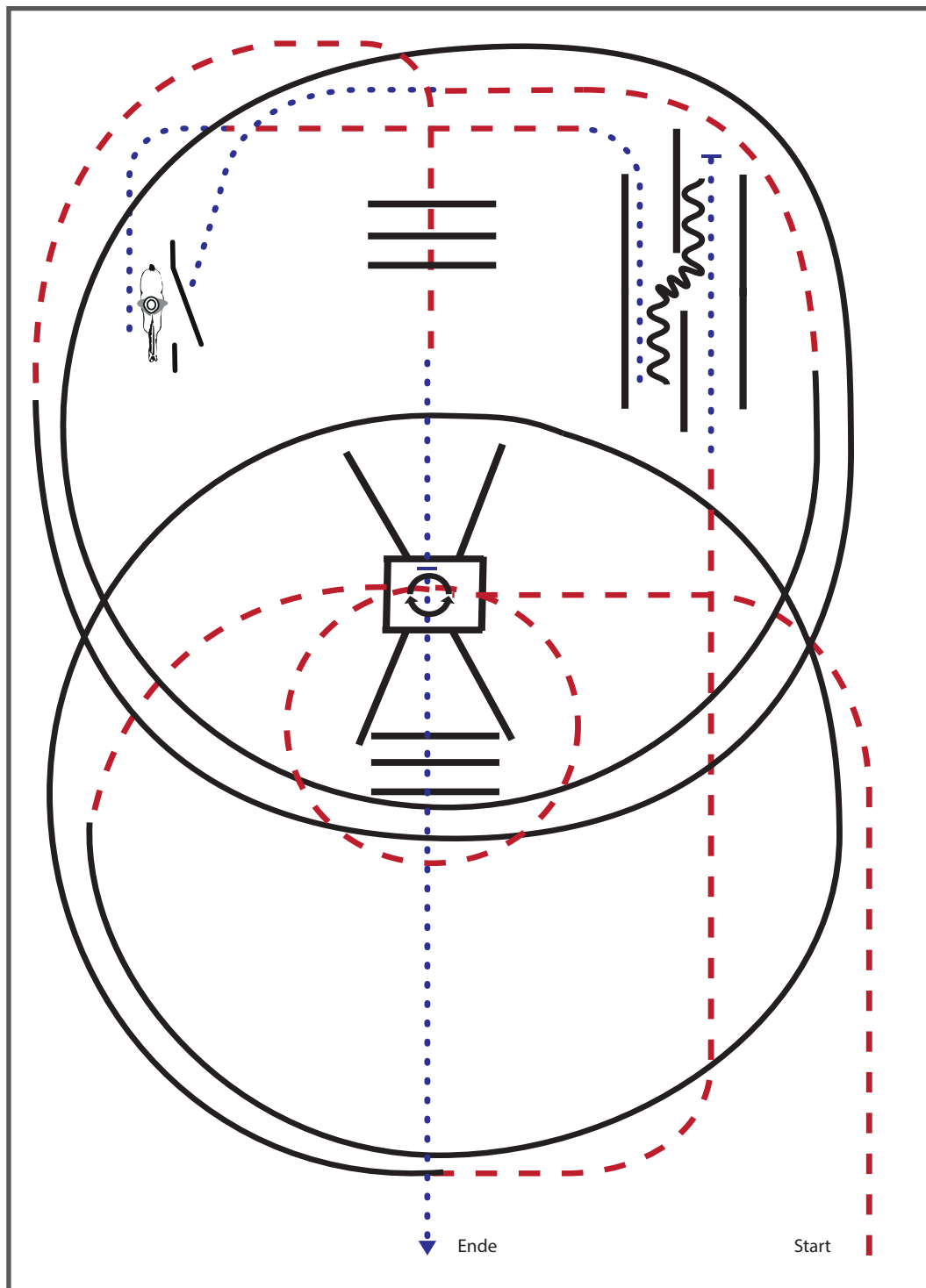
- 1) SCHRITT DURCH DIE LÄNGE DER BAHN
- 2) BEI X ANTRABEN, GANZE BAHN, MITTE DER KURZEN SEITE AUF DEM ZIRKEL GERITTEN, DURCH DEN ZIRKEL WECHSELN
- 3) BEI X RECHTSGALOPP, 1 ½ ZIRKEL, MITTE DER KURZEN SEITE GANZE BAHN
- 4) MITTE DER KURZEN SEITE TRAB AUF DEM ZIRKEL GERITTEN, DURCH DEN ZIRKEL WECHSELN
- 5) BEI X LINKSGALOPP 1 ½ ZIRKEL, MITTE DER KURZEN SEITE GANZE BAHN
- 6) NACH DURCHREITEN DER ECKE SCHRITT, DURCH DIE GANZE BAHN WECHSELN
- 7) TRAB, AN DER LANGEN SEITE TRITTE VERLÄNGERN, TRAB, MITTE DER KURZEN SEITE AUF DIE MITTELLINIE ABWENDEN
- 8) NACH X ANHALTEN, RÜCKWÄRTSRICHTEN BIS X
- 9) HHW 360° (RECHTS ODER LINKS)

# JUPF Basis 5J #2



- 1) SCHRITT DURCH DIE LÄNGE DER BAHN, BEI X ANTRABEN, GANZE BAHN
- 2) AN DER LANGEN SEITE TRITTE VERLÄNGERN
- 3) TRAB, MITTE DER KURZEN SEITE AUF DEM ZIRKEL GERITTEN, DURCH DEN ZIRKEL WECHSELN
- 4) BEI X RECHTSGALOPP 1 ½ ZIRKEL
- 5) MITTE DER KURZEN SEITE GANZE BAHN
- 6) MITTE DER KURZEN SEITE TRAB AUF DEM ZIRKEL GERITTEN, DURCH DEN ZIRKEL WECHSELN
- 7) BEI X LINKSGALOPP 1 ½ ZIRKEL, MITTE DER KURZEN SEITE GANZE BAHN
- 8) NACH DURCHREITEN DER ECKE SCHRITT, MITTE DER LANGEN SEITE ABWENDEN, NACH X ANHALTEN, RÜCKWÄRTSRICHTEN BIS X
- 9) HHW 360° (RECHTS ODER LINKS)

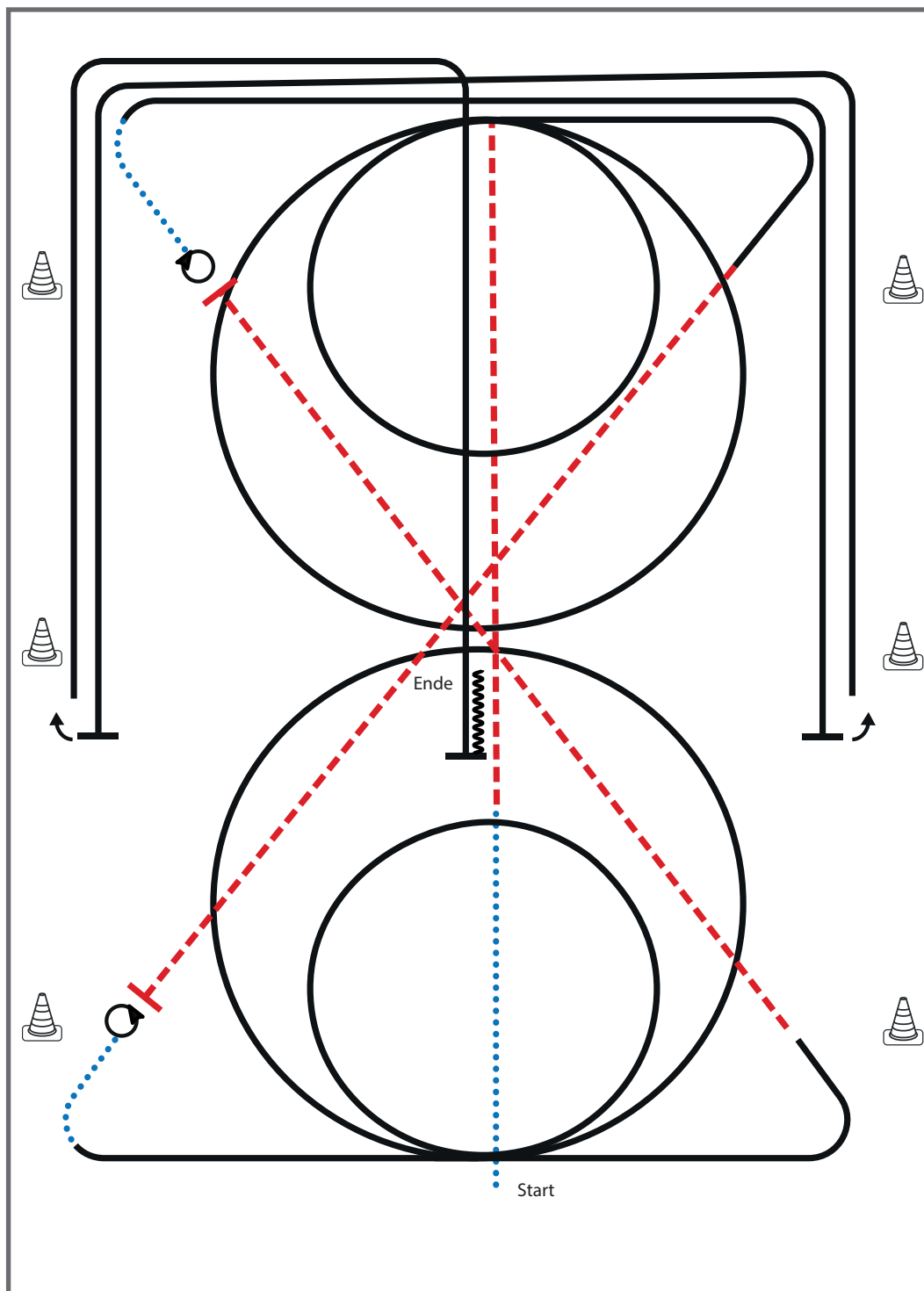
# JUPF Trail 4J #3



- 1) TRAB, TRABSTANGEN (2M) MIT VOLTE LINKS
- 2) LINKSGALOPP ZIRKEL, TRAB, SCHRITT
- 3) STOP, RÜCKWÄRTSRICHTEN
- 4) SCHRITT, TRAB, SCHRITT ZUM TOR
- 5) SEILTOR (LINKE HAND)
- 6) SCHRITT, TRAB, RECHTSGALOPP ZIRKEL
- 7) TRAB, TRABSTANGEN (1M)
- 8) SCHRITT IN DIE BOX, DREHUNG 360° (RECHTS ODER LINKS), SCHRITT
- 9) SCHRITTSTANGEN (0,60M), IM SCHRITT DIE ARENA VERLASSEN



# JUPF Reining 4J#3



- 1) SCHRITT, TRAB ENTLANG DER MITTELLINIE, 2 ZIRKEL GALOPP (**RECHTS**), 1. GROSS, 2. KLEIN
- 2) WEITER IM GALOPP, TRAB, STOP
- 3) 4 SPINS **LINKS**
- 4) SCHRITT, GALOPP (**LINKS**), 2 ZIRKEL GALOPP (**LINKS**), 1. GROSS, 2. KLEIN
- 5) WEITER IM GALOPP, TRAB, STOP
- 6) 4 SPINS **RECHTS**
- 7) SCHRITT, RUN DOWN ENTLANG DER LANGEN SEITE, SLIDING STOP MIND. 6 M VON DER BANDE ENTFERNT HINTER DEM **MITTELMARKER**, ROLL BACK **LINKS**, KEIN VERHARREN
- 8) RUN DOWN ENTLANG DER LANGEN SEITE, SLIDING STOP MIND. 6 M VON DER BANDE ENTFERNT HINTER DEM **MITTELMARKER**, ROLL BACK **RECHTS**, KEIN VERHARREN
- 9) RUN DOWN AUF DER MITTELLINIE, SLIDING STOP HINTER DEM **MITTELMARKER**, BACK UP MIND. 3M, VERHARREN

DER REITER MUSS DAS KOPFSTÜCK ZUR GEBISSKONTROLLE VOR DEM RICHTER ABNEHMEN.

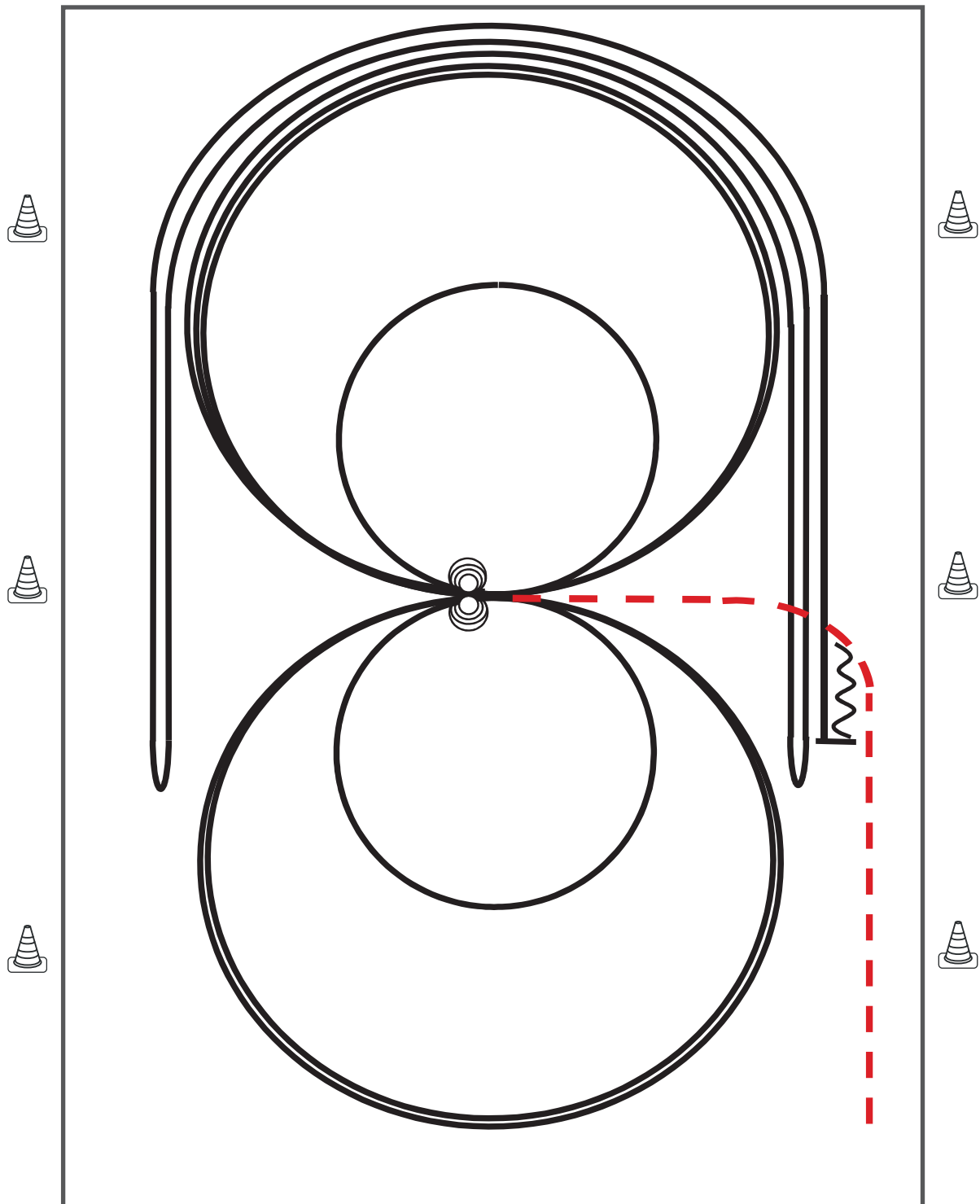








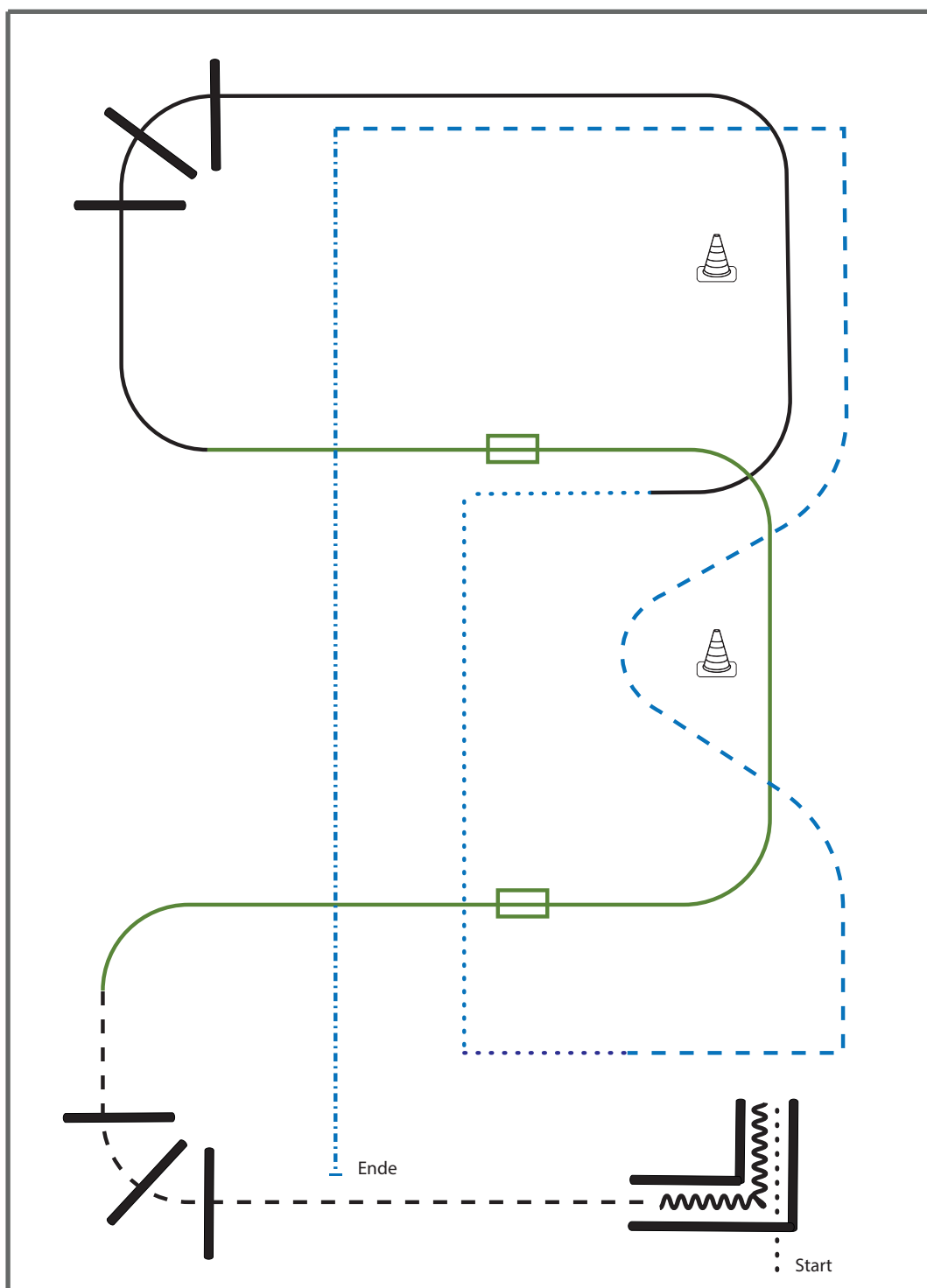
# Reining Youngstars 6J #8



IM TRAB ZUR MITTE DER BAHN. BEGINN DER AUFGABE AUS DEM SCHRITT ODER AUS DEM STAND.

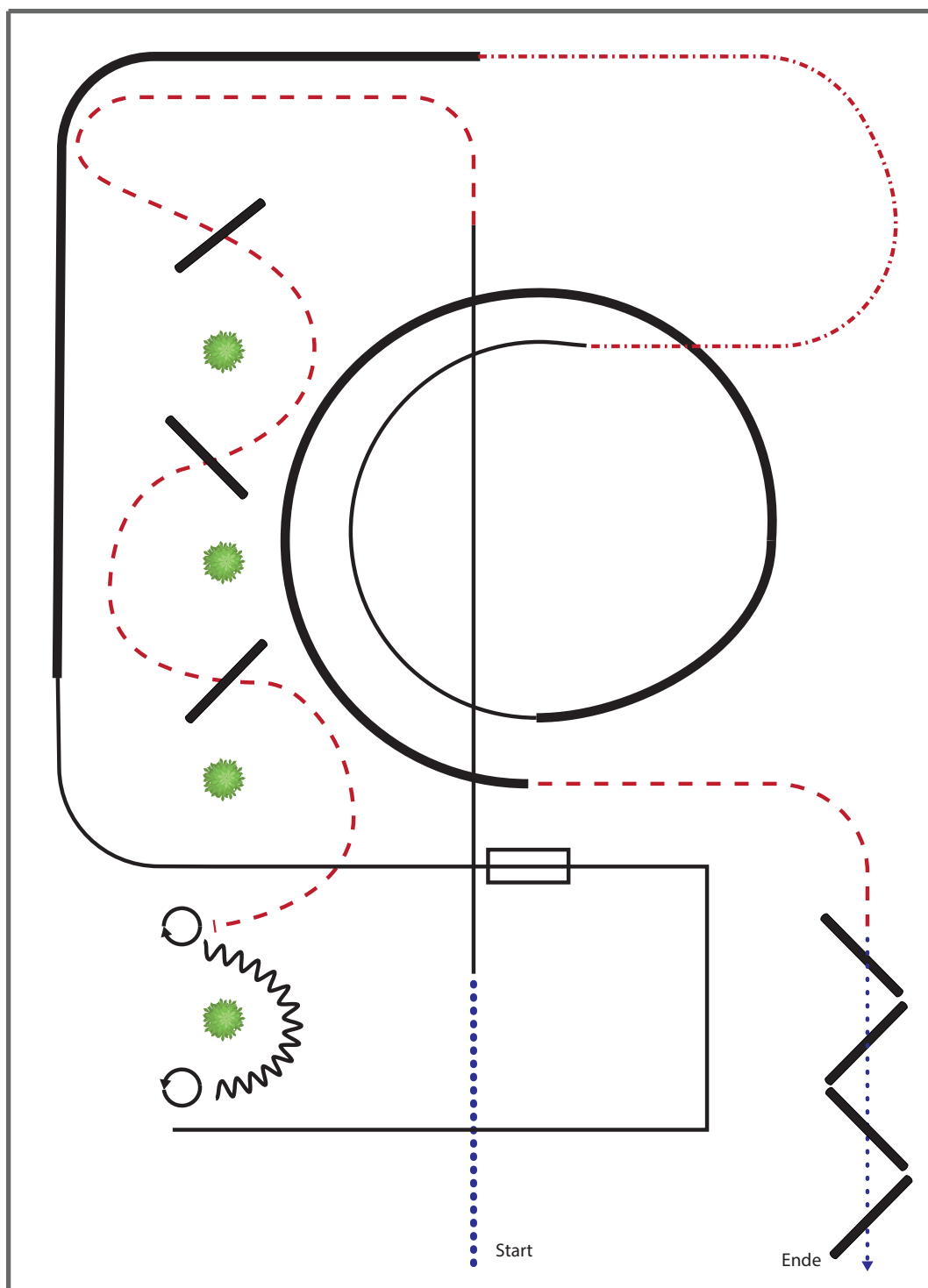
- 1) 4 SPINS **LINKS**, VERHARREN
  - 2) 4 SPINS **RECHTS**, VERHARREN
  - 3) 3 ZIRKEL GALOPP (**RECHTS**), 1. GROSS UND SCHNELL, 2. **KLEIN** UND LANGSAM, 3. GROSS UND SCHNELL, GALOPPWECHSEL BEI X
  - 4) 3 ZIRKEL GALOPP (**LINKS**), 1. GROSS UND SCHNELL, 2. **KLEIN** UND LANGSAM, 3. GROSS UND SCHNELL, GALOPPWECHSEL BEI X
  - 5) 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
  - 6) 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
  - 7) 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**, RÜCKWÄRTSRICHTEN MIND. 3,00 M, VERHARREN
- DER REITER MUSS DAS KOPFSTÜCK ZUR GEBISSKONTROLLE VOR DEM RICHTER ABNEHMEN.

# Youngstars Challenge 6J



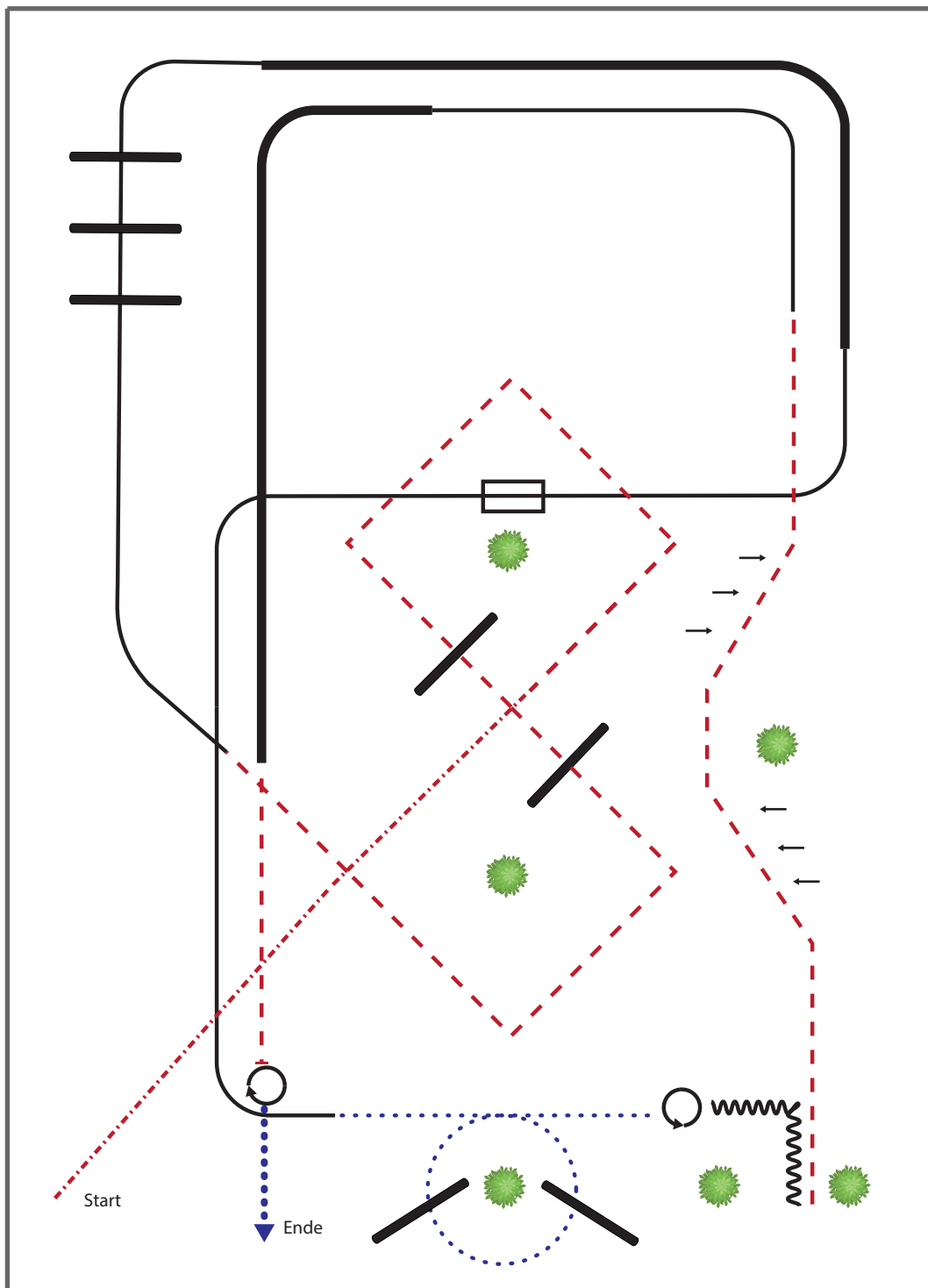
1. (TH) WALK IN, BACK UP
2. (TH) JOG OVER
3. (WR) 1. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
4. (WR) 2. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
5. (TH) LOPE OVER
6. (RR) WALK CORNERS
7. (RR) TROT
8. (RR) EXTENDED TROT, STOP

# Ranch Riding jun. Vorlauf



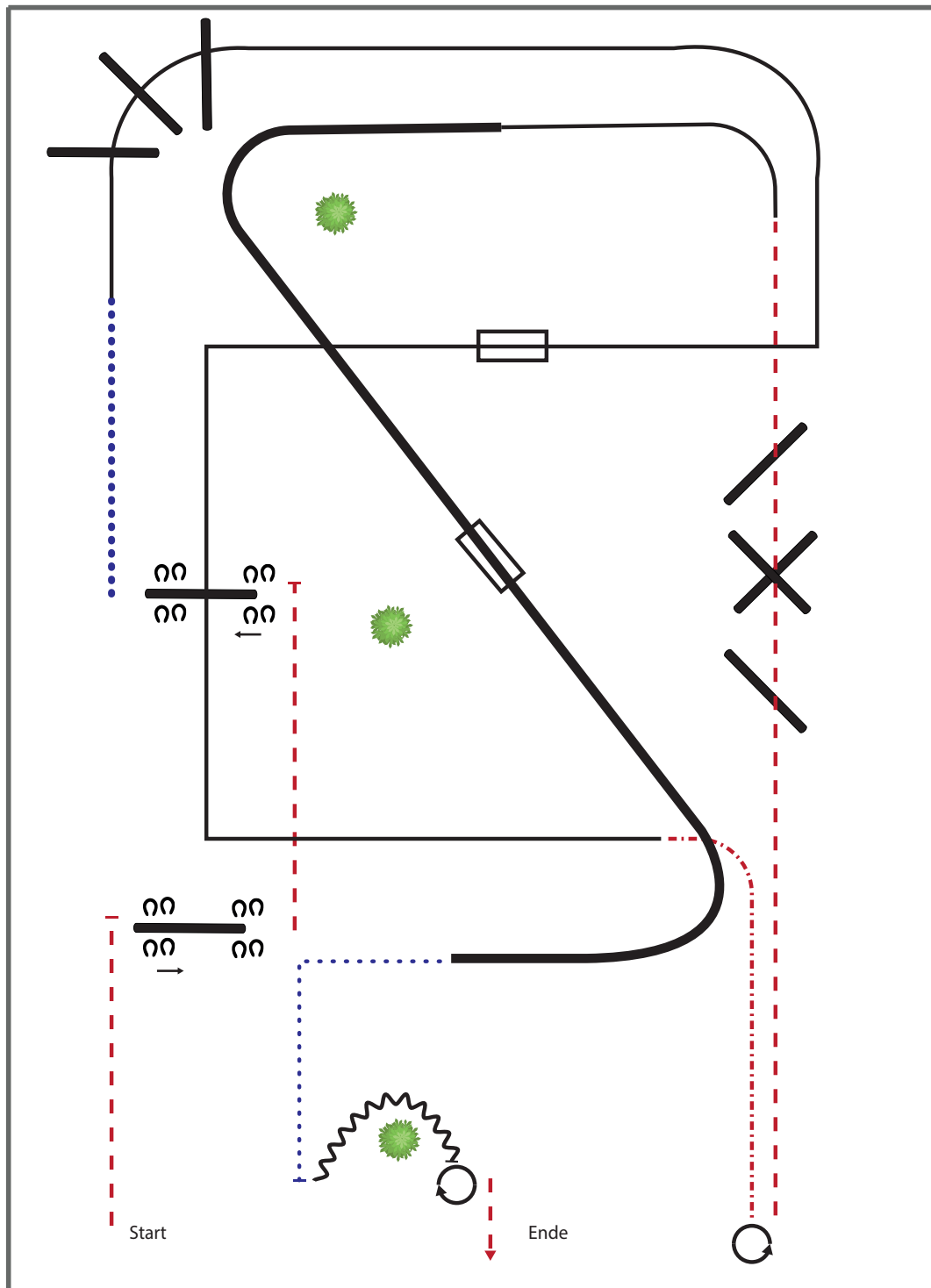
- 1) EXT. WALK
- 2) LOPE (L OR R)
- 3) TROT, TROT OVER
- 4) STOP, 1 TURN R
- 5) BACK UP
- 6) 1 TURN L
- 7) LOPE CORNERS (LL)
- 8) CHANGE LEADS, LOPE (RL)
- 9) EXT. LOPE (RL)
- 10) EXT. TROT
- 11) LOPE (LL), EXT. LOPE (LL)
- 12) TROT
- 13) WALK OVER

# Ranch Riding jun. Finale



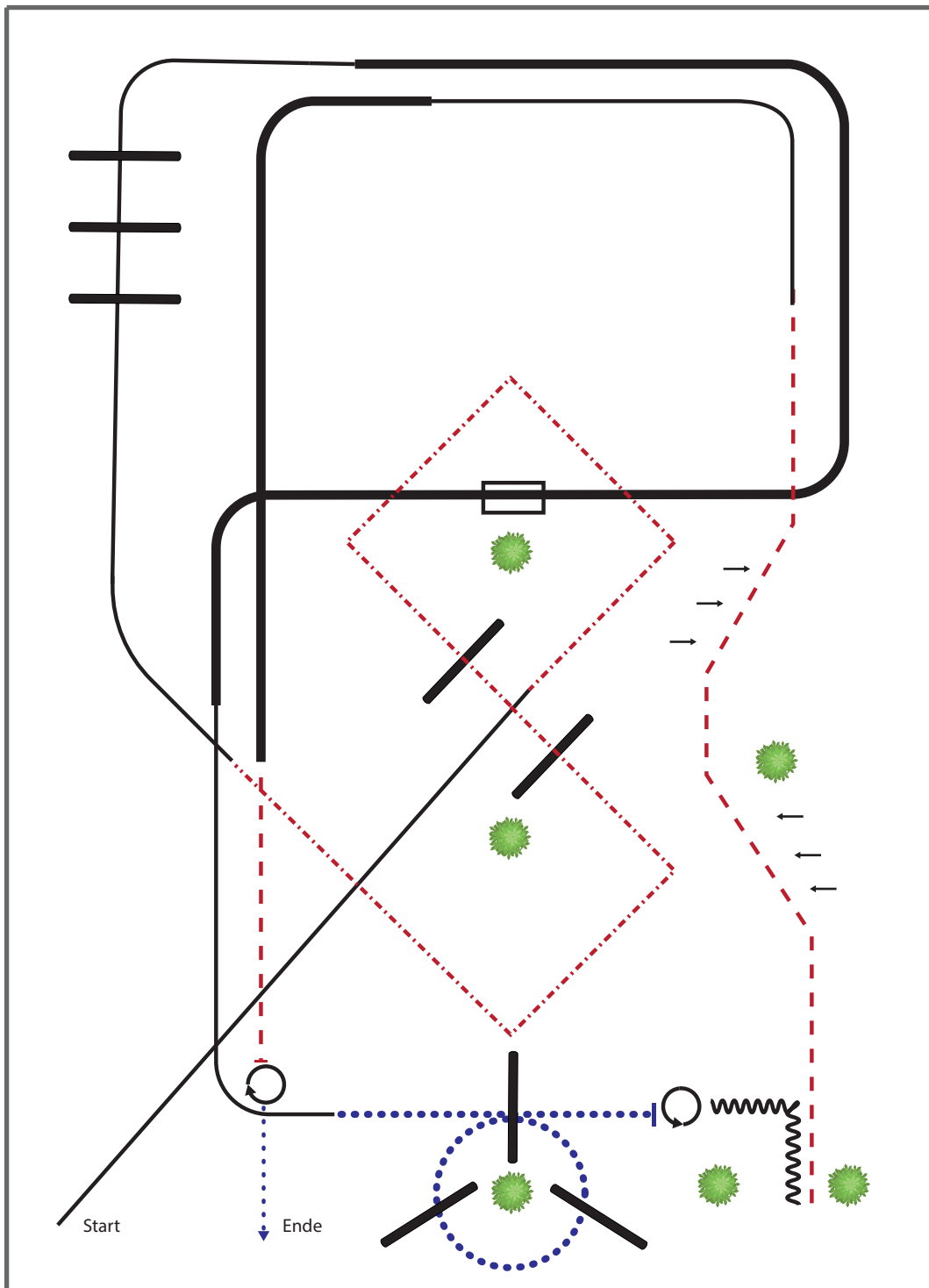
- 1) EXTENDED TROT
- 2) TROT CORNERS, TROT OVER
- 3) LOPE (RL), LOPE OVER
- 4) EXTENDED LOPE (RL), LOPE (RL)
- 5) CHANGE LEADS (SIMPLE OR FLYING)
- 6) LOPE (LL)
- 7) WALK, WALK OVER
- 8) STOP, 1 ½ TURN LEFT
- 9) BACK UP
- 10) TROT, TWO TACK LEFT AND RIGHT
- 11) LOPE (LL), EXTENDED LOPE (LL)
- 12) TROT, STOP
- 13) 2 TURNS RIGHT
- 14) EXTENDED WALK OUT

# Ranch Riding sen. A+B Vorlauf



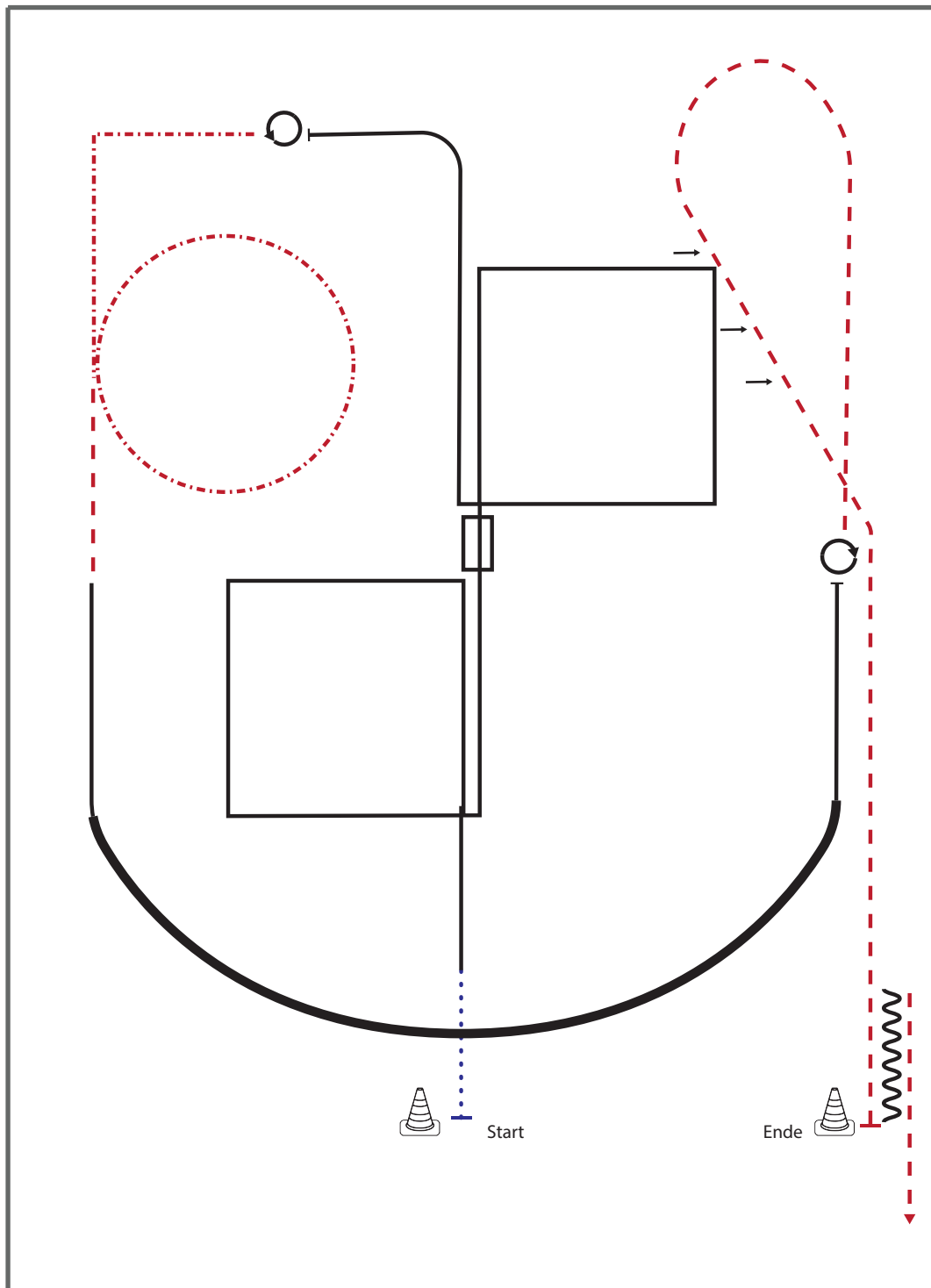
- 1) TROT, STOP, SIDEPASS R
- 2) TROT, STOP, SIDEPASS L
- 3) EXTENDED WALK
- 4) LOPE (RL), LOPE OVER
- 5) CHANGE LEADS (SIMPLE OR FLYING)
- 6) LOPE CORNERS (LL), LOPE OVER
- 7) EXTENDED TROT, STOP
- 8) 1 ½ TURN LEFT
- 9) TROT, TROT OVER
- 10) LOPE (LL), EXTENDED LOPE (LL)
- 11) CHANGE LEADS (SIMPLE OR FLYING), EXTENDED LOPE (RL)
- 12) WALK, STOP
- 13) BACK UP
- 14) 1 ½ TURN RIGHT, TROT OUT

# Ranch Riding sen. A+B Finale



- 1) LOPE (RL OR LL)
- 2) EXTENDED TROT CORNERS, EXTENDED TROT OVER
- 3) LOPE (RL), LOPE OVER
- 4) EXTENDED LOPE (RL)
- 5) CHANGE LEADS (SIMPLE OR FLYING)
- 6) EXTENDED LOPE (LL), LOPE (LL)
- 7) EXTENDED WALK OVER
- 8) STOP, 1 ½ TURN LEFT
- 9) BACK UP
- 10) TROT, TWO TACK LEFT AND RIGHT
- 11) LOPE (LL), EXTENDED LOPE (LL)
- 12) TROT, STOP
- 13) 2 TURNS RIGHT
- 14) WALK OUT

# WHS A+B Vorlauf

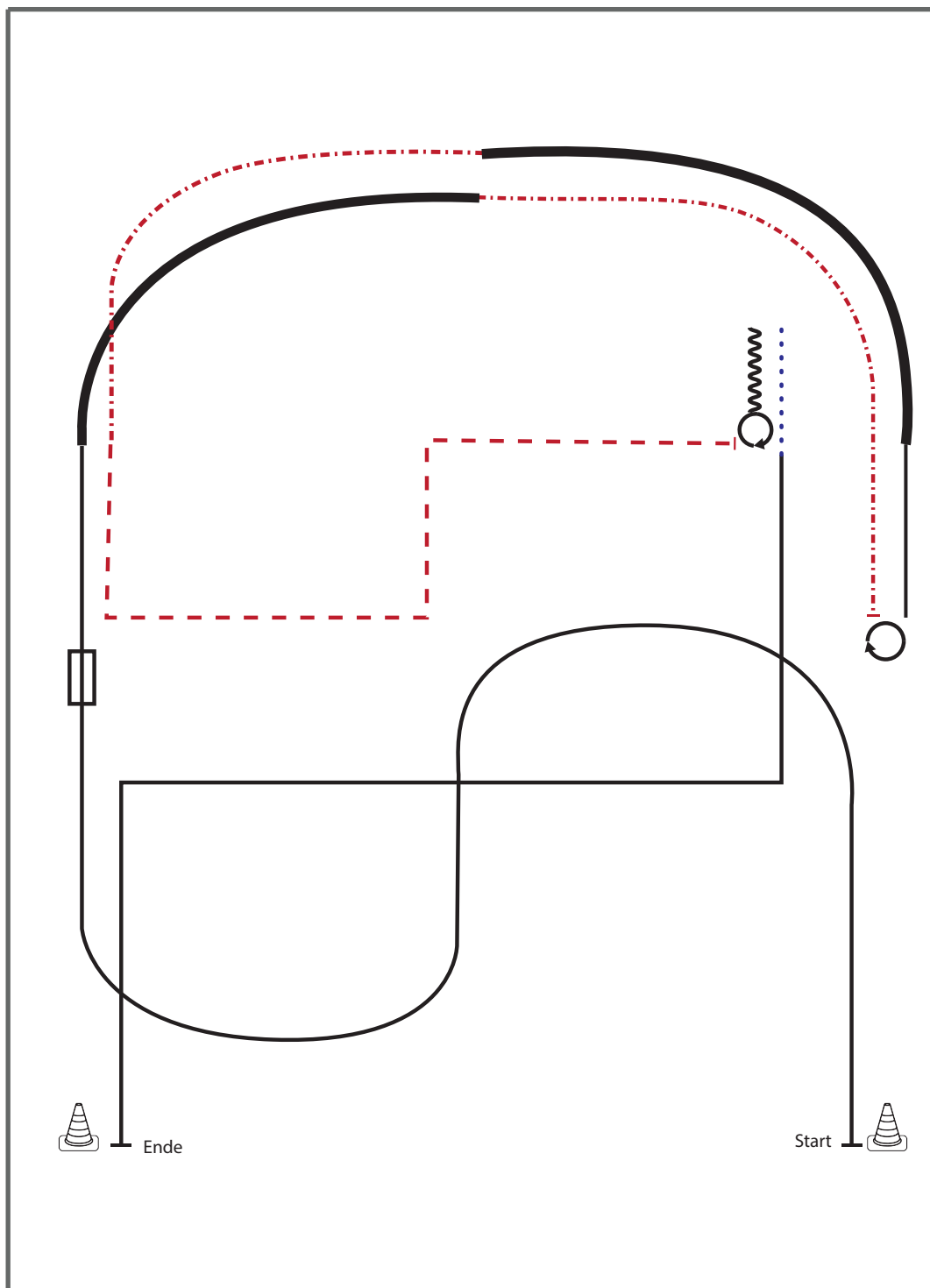


BE READY AT MARKER

- 1) WALK
- 2) LOPE LL CORNERS
- 3) CHANGE LEADS (SIMPLE OR FLYING)
- 4) LOPE RL CORNERS
- 5) STOP, 720° TURN LEFT
- 6) EXTENDED JOG CORNER AND SMALL CIRCLE, JOG
- 7) LOPE LL, EXTENDED LOPE, COLLECTED LOPE
- 8) STOP, 720° TURN RIGHT
- 9) JOG, TWO TRACK LEFT
- 10) STOP, BACK UP AT LEAST ONE HORSE LENGTH, JOG OUT



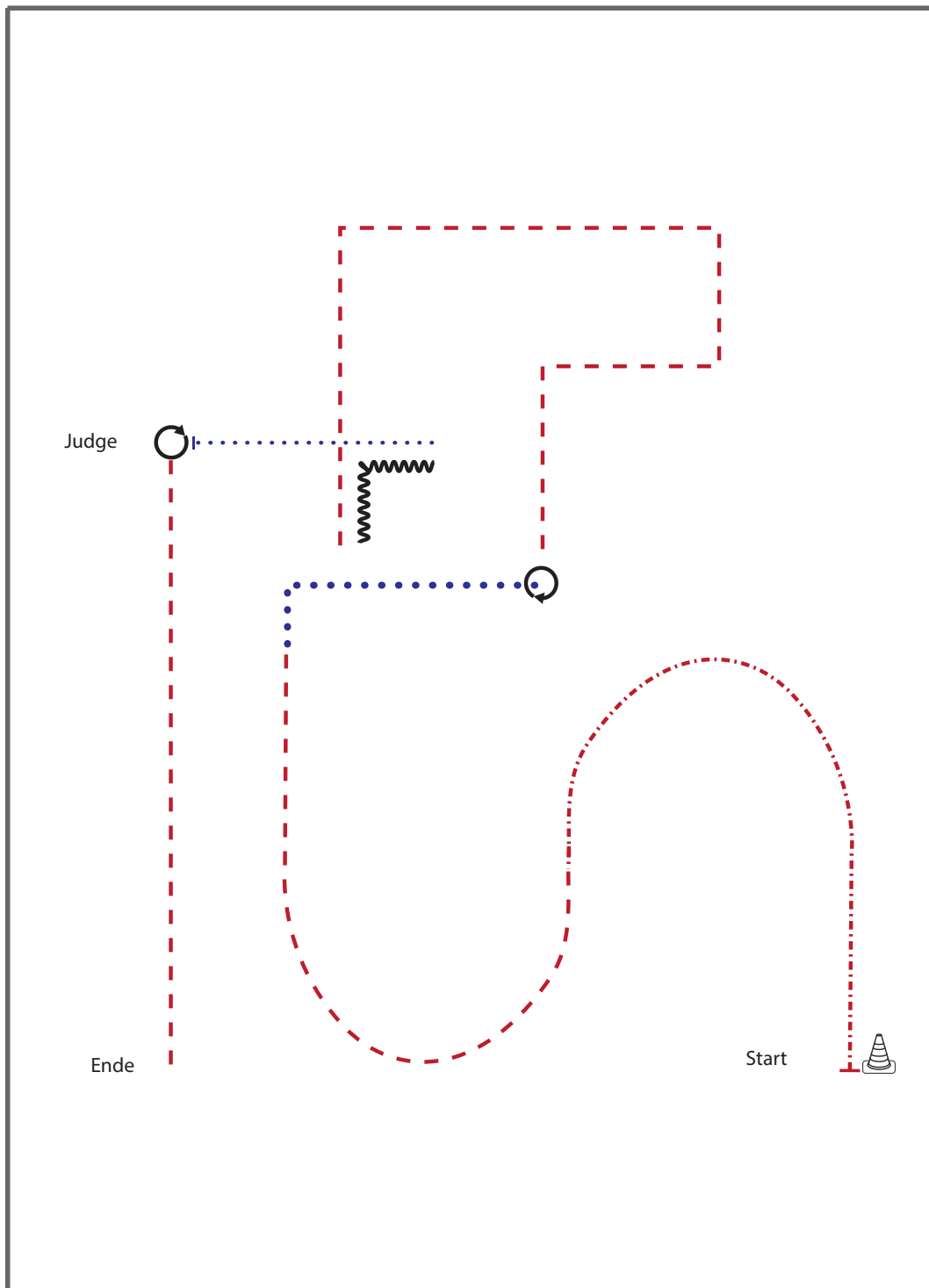
# WHS A+B Finale



BE READY AT MARKER, PERFORME WITHOUT STIRRUPS

- 1) LOPE LL
- 2) CHANGE LEADS (SIMPLE OR FLYING)
- 3) LOPE RL, EXTENDED LOPE
- 4) EXTENDED JOG
- 5) STOP, PICK UP STIRRUPS 540° TURN LEFT
- 6) LOPE LL, EXTENDED LOPE
- 7) EXTENDED JOG, JOG CORNERS
- 8) STOP, 810° TURN RIGHT
- 9) BACK UP AT LEAST ONE HORSE LENGTH, WALK AT LEAST ONE HORSE LENGTH
- 10) LOPE RL CORNERS, STOP

# SSH A+B Vorlauf

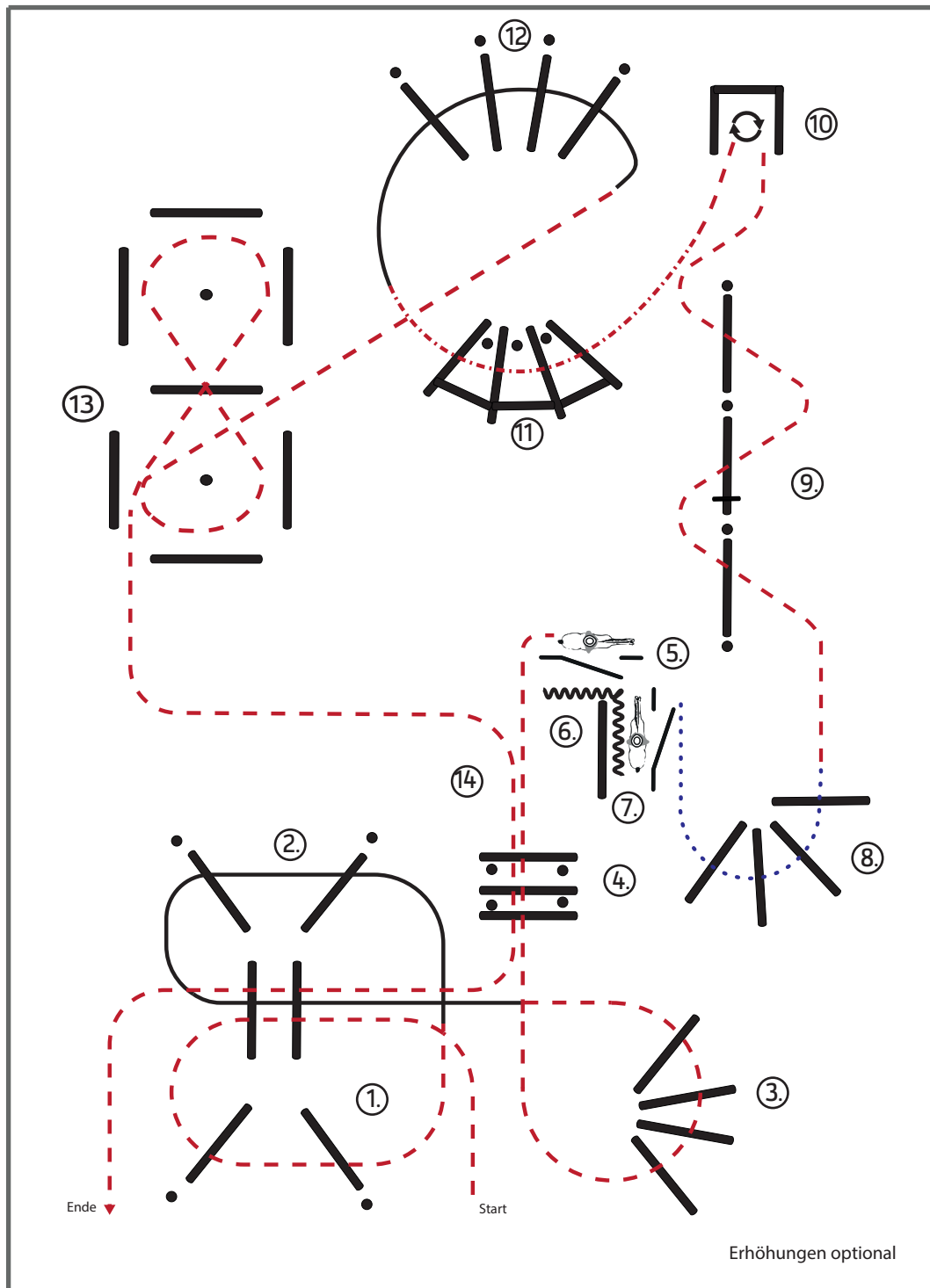


BE READY AT MARKER

- 1) EXTENDED TROT HALF CIRCLE TO THE LEFT, TROT HALF CIRCLE TO THE RIGHT
- 2) EXTENDED WALK CORNER
- 3) STOP, TURN 270°
- 4) TROT CORNERS
- 5) STOP, BACK UP
- 6) WALK
- 7) SET UP FOR INSPECTION
- 8) INSPECTION
- 9) TURN 630°
- 10) TROT OUT

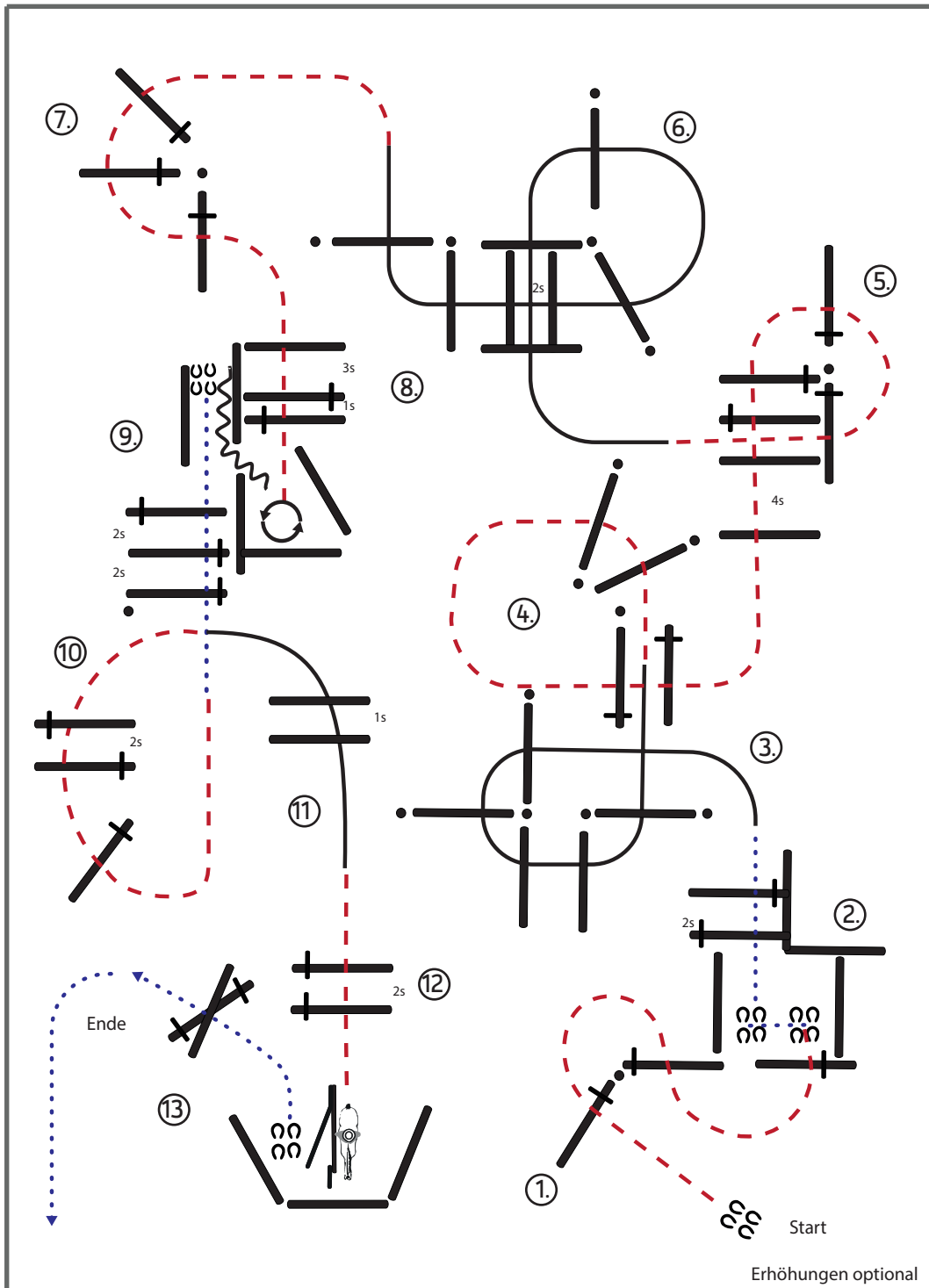


# Trail jun. Vorlauf



- 1) JOG OVER
- 2) LOPE OVER (LL)
- 3) JOG OVER 4 POLES
- 4) JOG OVER 3 POLES
- 5) GATE (festes Tor)
- 6) BACK UP
- 7) GATE (Seiltor)
- 8) WALK OVER
- 9) SERPENTINE JOG OVER
- 10) JOG IN, 540° EITHER WAY, JOG OUT
- 11) EXTENDED JOG OVER
- 12) LOPE OVER (RL)
- 13) JOG FIGURE 8
- 14) JOG OVER AND OUT

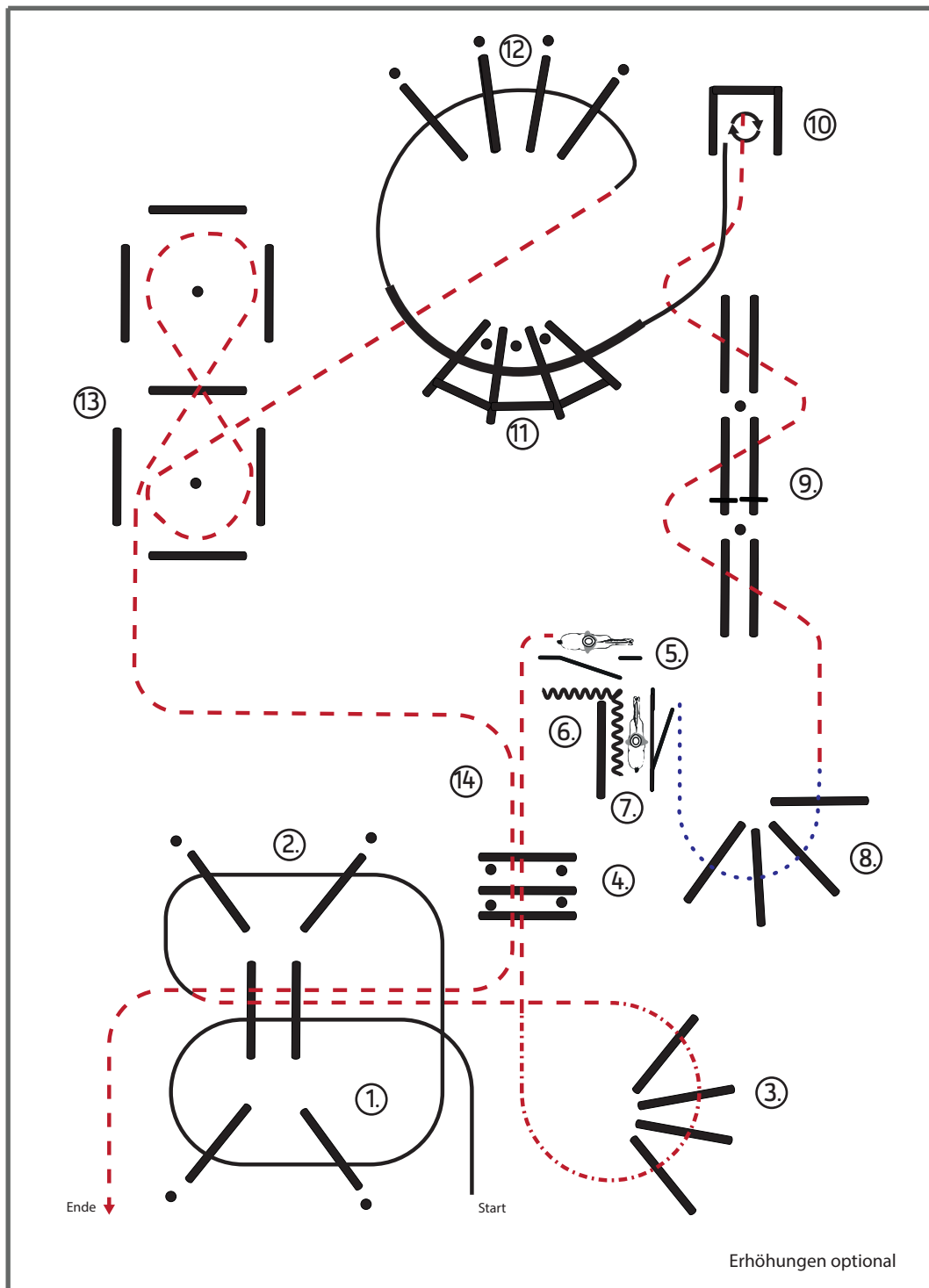
# Trail 1/2 jun. Finale



Trail Design © Ann Dennis 2024

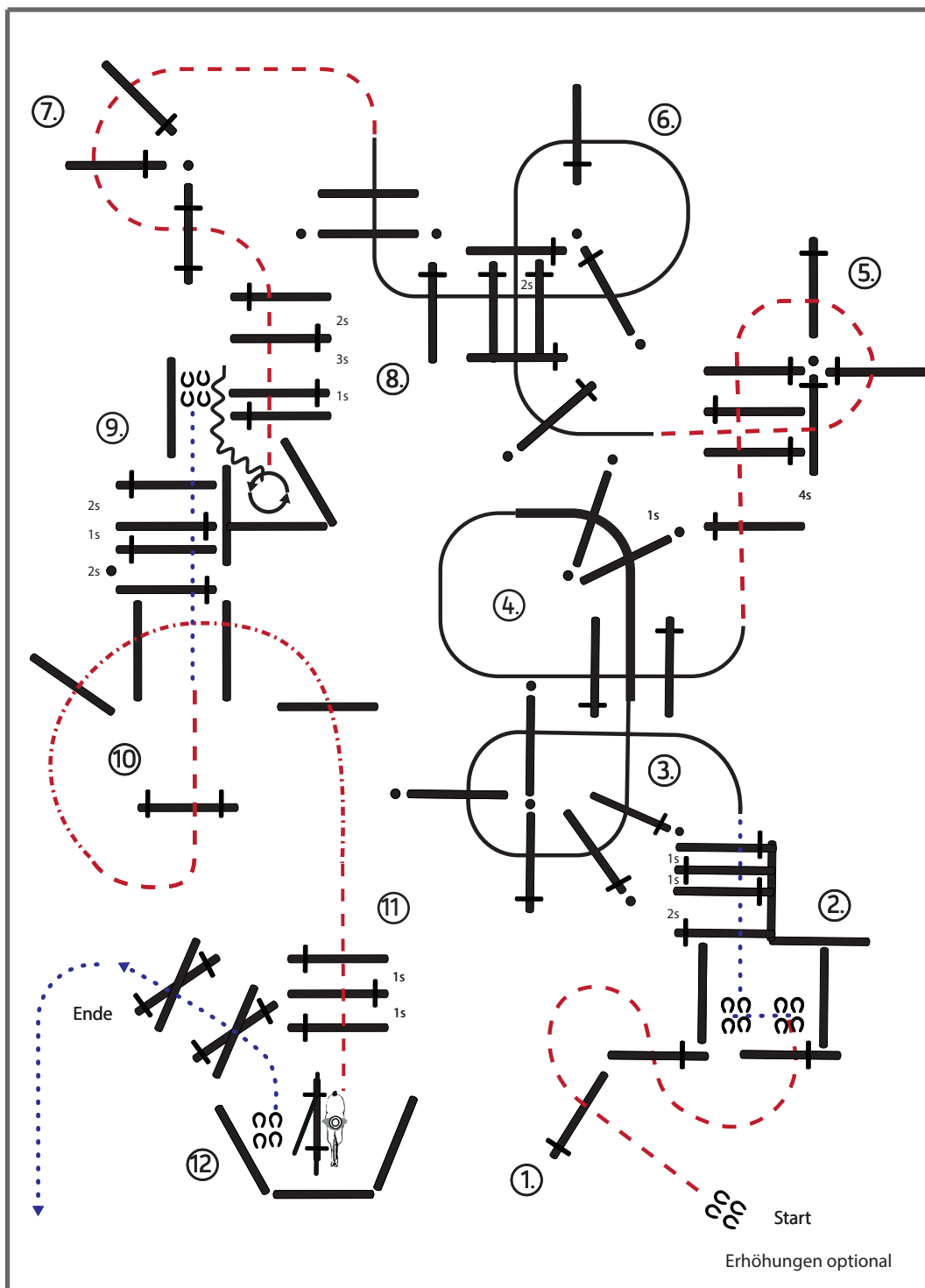
- 1) SERPENTINE JOG OVERS
- 2) STOP, SIDEPASS LEFT, WALK OVERS
- 3) LL LOPE OVERS
- 4) BREAK TO JOG IN CHUTE, JOG OVERS
- 5) JOG OVERS
- 6) RL LOPE OVERS
- 7) BREAK TO JOG, JOG OVERS
- 8) JOG OVERS TO STOP, 360° TURN EITHERWAY
- 9) BACK INTO CHUTE, WALK OVERS
- 10) JOG OVERS
- 11) RL LOPE OVERS, BREAK TO JOG
- 12) JOG OVERS TO GATE, STOP
- 13) RH GATE OPEN, RIDE OVER POLE, CLOSE GATE, WALK OVERS

# Trail sen. A+B Vorläufe



- 1) LOPE OVER (LL)
- 2) LOPE OVER (LL), JOG OVER
- 3) EXTENDED JOG OVER 4 POLES
- 4) JOG OVER 3 POLES
- 5) GATE (festes Tor)
- 6) BACK UP
- 7) GATE (Seiltor mit Stange)
- 8) WALK OVER
- 9) SERPENTINE JOG OVER
- 10) JOG IN, TURN 540° EITHER WAY, LOPE OUT
- 11) EXTENDED LOPE OVER (RL)
- 12) LOPE OVER (RL)
- 13) JOG FIGURE 8
- 14) JOG OVER AND OUT

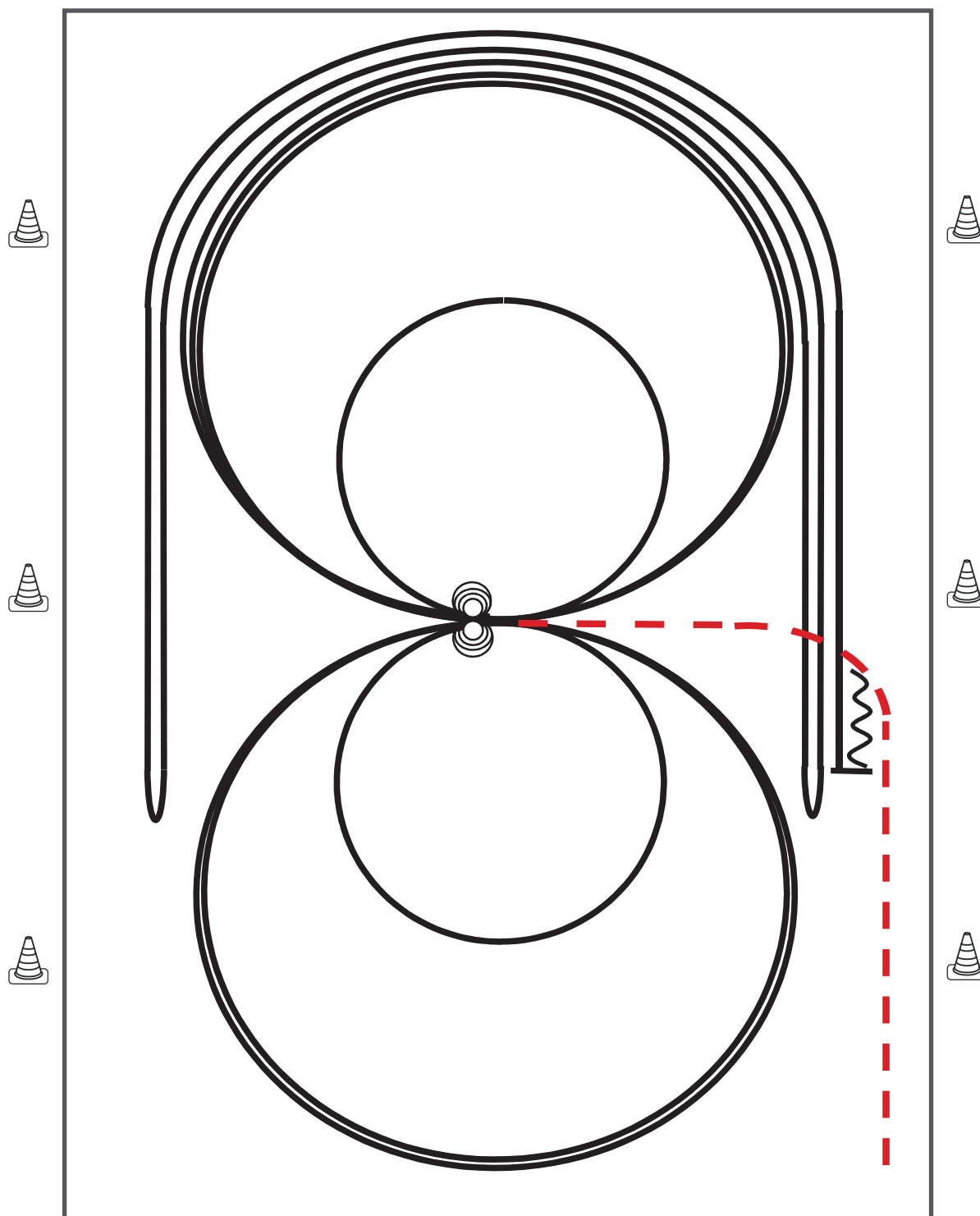
# Trail sen. A+B Finale



Trail Design © Ann Dennis 2024

- 1) SERPENTINE JOG OVERS
- 2) STOP, SIDE PASS LEFT, WALK OVERS
- 3) LL LOPE OVERS
- 4) EXTENDED LL LOPE OUT CHUTE OVER 2 POLES, COLLECTED LL LOPE OVERS OVER 2 POLES
- 5) BREAK TO JOG, JOG OVERS
- 6) RL LOPE OVERS
- 7) BREAK TO JOG, JOG OVERS
- 8) JOG OVERS TO STOP, 360 ° TURN EITHER WAY
- 9) BACK INTO CHUTE, WALK OVER
- 10) JOG OVER, EXTENDED JOG OVER 4 POLES, COLLECT TO JOG
- 11) JOG OVER TO GATE, STOP
- 12) RH GATE OPEN RIDE OVER 2 POLES, CLOSE GATE, WALK OVER X'S  
END OF PATTERN·WALK OUT TO EXIT

# Reining jun. Vorlauf #8

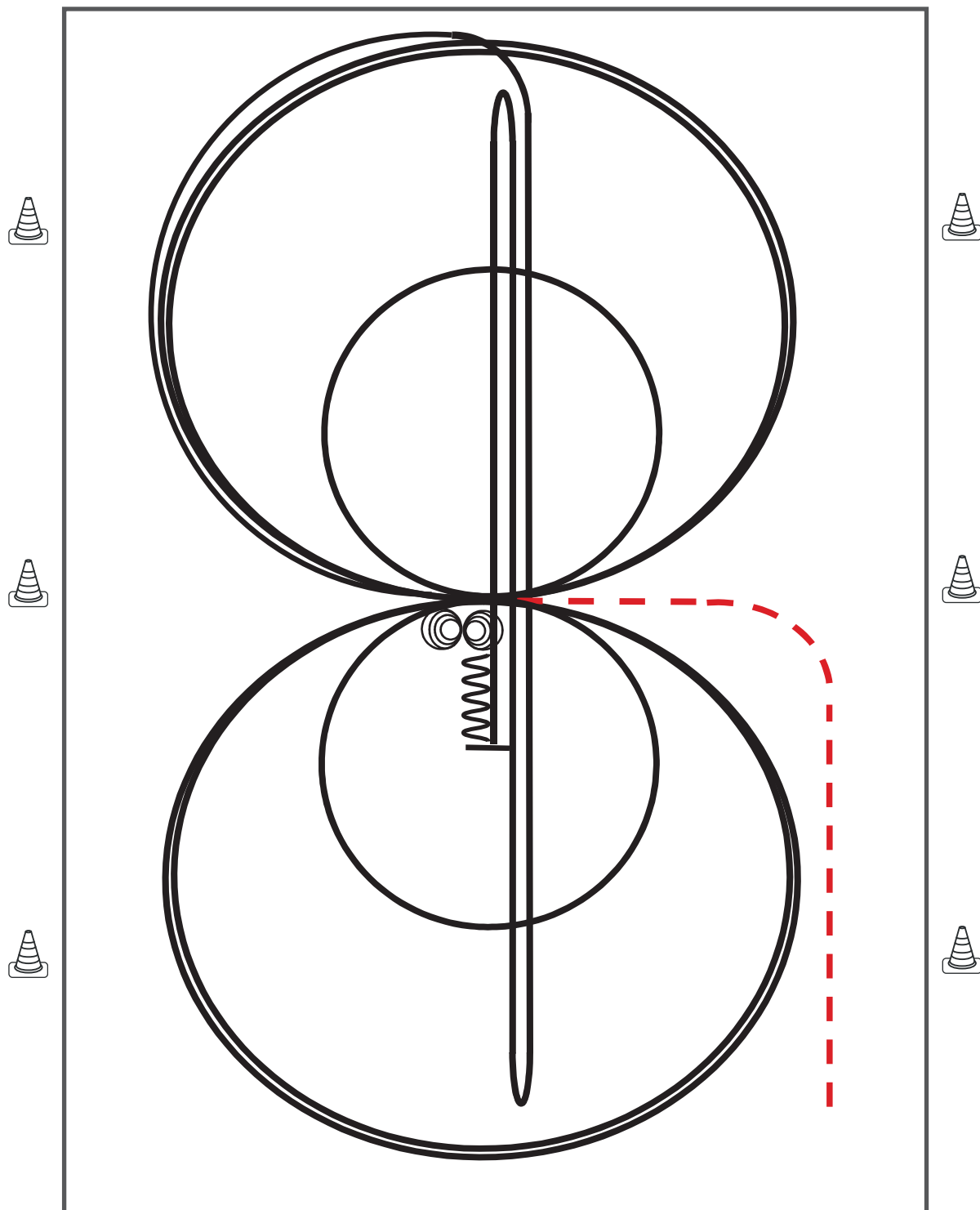


IM TRAB ZUR MITTE DER BAHN. BEGINN DER AUFGABE AUS DEM SCHRITT ODER AUS DEM STAND.

- 1) 4 SPINS **LINKS**, VERHARREN
- 2) 4 SPINS **RECHTS**, VERHARREN
- 3) 3 ZIRKEL GALOPP (**RECHTS**), 1. GROSS UND SCHNELL, 2. **KLEIN** UND LANGSAM, 3. GROSS UND SCHNELL, GALOPPWECHSEL BEI X
- 4) 3 ZIRKEL GALOPP (**LINKS**), 1. GROSS UND SCHNELL, 2. **KLEIN** UND LANGSAM, 3. GROSS UND SCHNELL, GALOPPWECHSEL BEI X
- 5) 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
- 6) 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
- 7) 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**, RÜCKWÄRTSRICHTEN MIND. 3,00 M, VERHARREN  
DER REITER MUSS DAS KOPFSTÜCK ZUR GEBISSKONTROLLE VOR DEM RICHTER ABNEHMEN.



# Reining jun. Finale #2

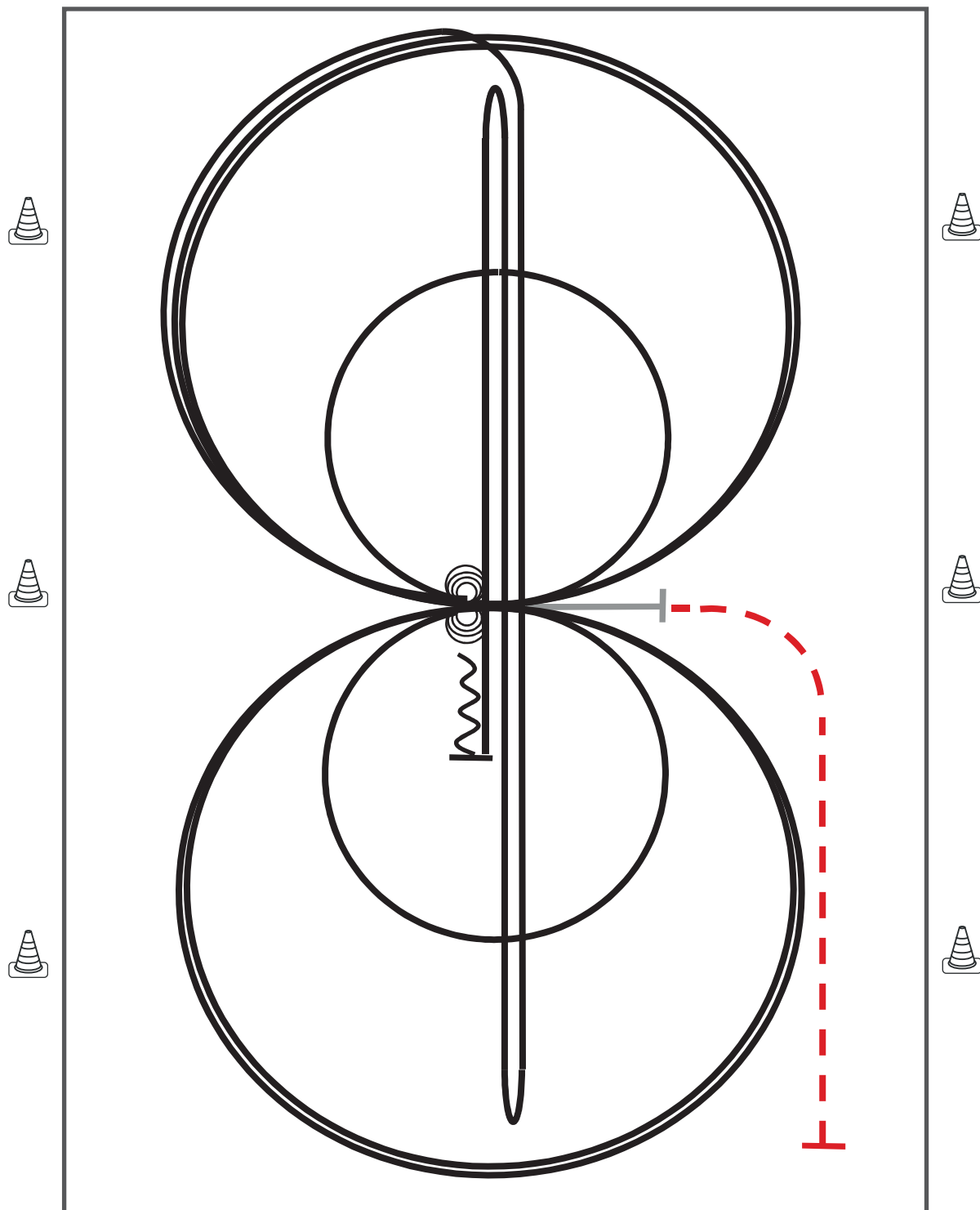


IM TRAB ZUR MITTE DER BAHN. BEGINN DER AUFGABE AUS DEM SCHRITT ODER STAND.

- 1) 3 ZIRKEL GALOPP (**RECHTS**), **1. KLEIN** UND LANGSAM, 2. + 3. GROSS UNDSCHNELL, GALOPPWECHSEL BEI X
- 2) 3 ZIRKEL GALOPP (**LINKS**), **1. KLEIN** UND LANGSAM, 2. + 3. GROSS UND SCHNELL, GALOPPWECHSEL BEI X
- 3) GALOPP (**RECHTS**) AUF DEM ZIRKEL, DER NICHT GESCHLOSSEN WIRD, RUN DOWN AUF DER MITTELLINIE, SLIDING STOP HINTER DEM **ENDMARKER**, ROLLBACK **RECHTS**, KEIN VERHARREN
- 4) RUN DOWN AUF DER MITTELLINIE, SLIDING STOP HINTER DEM **ENDMARKER**, ROLLBACK **LINKS** KEIN VERHARREN
- 5) RUN DOWN AUF DER MITTELLINIE, SLIDING STOP HINTER DEM **MITTELMARKER**, RÜCKWÄRTSRICHTEN BIS ZUR MITTE DER BAHN ODER MIND. 3,00 M, VERHARREN
- 6) 4 SPINS RECHTS, VERHARREN
- 7) 4 SPINS LINKS, VERHARREN

DER REITER MUSS DAS KOPFSTÜCK ZUR GEBISSKONTROLLE VOR DEM RICHTER ABNEHMEN.

# Reining sen. A+B Vorlauf #11

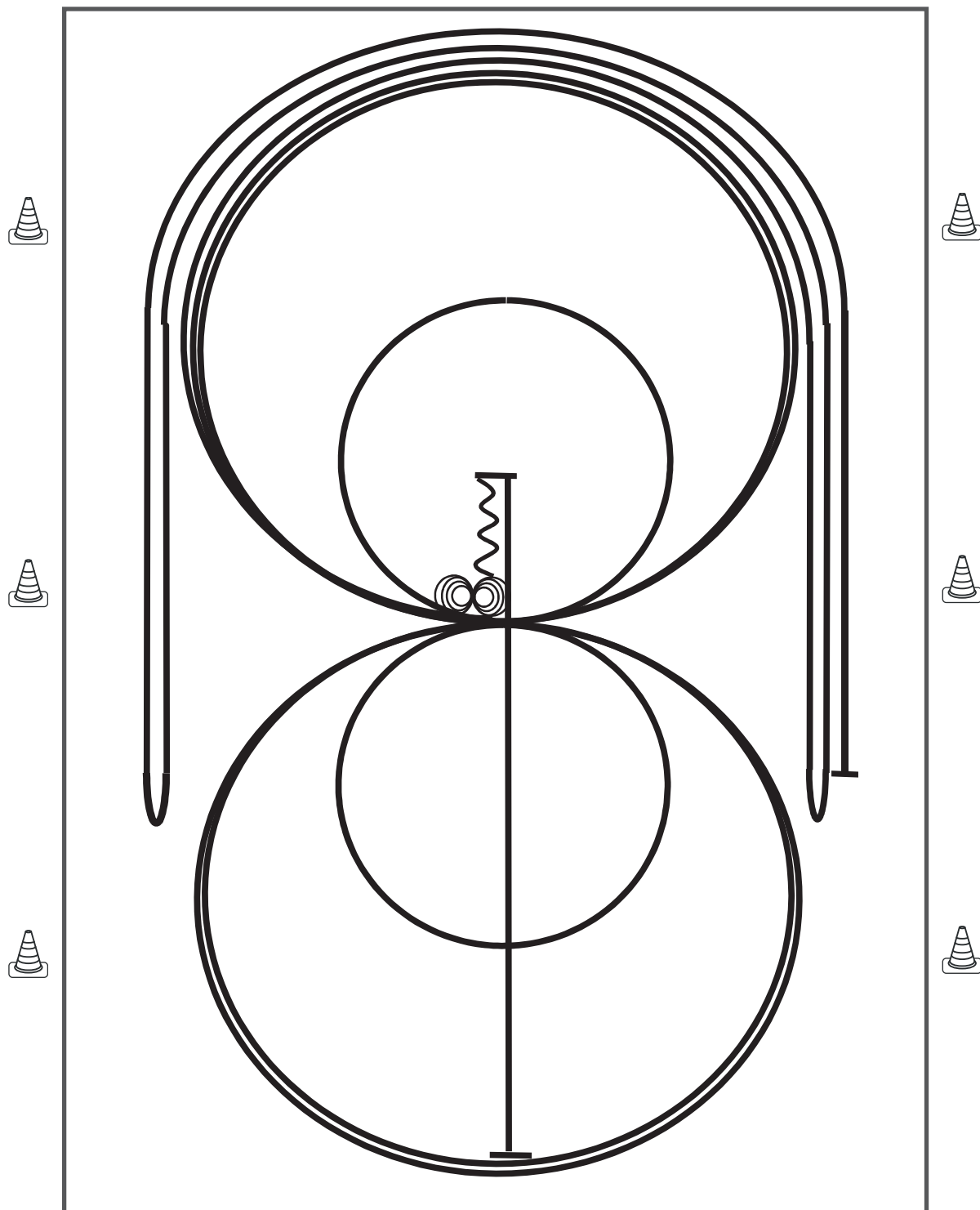


IM TRAB ZUR MITTE DER BAHN.BEGINN DER AUFGABE AUS DEM SCHRITT ODER AUS DEM STAND.

- 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.

# Reining sen. A+B Finale #10

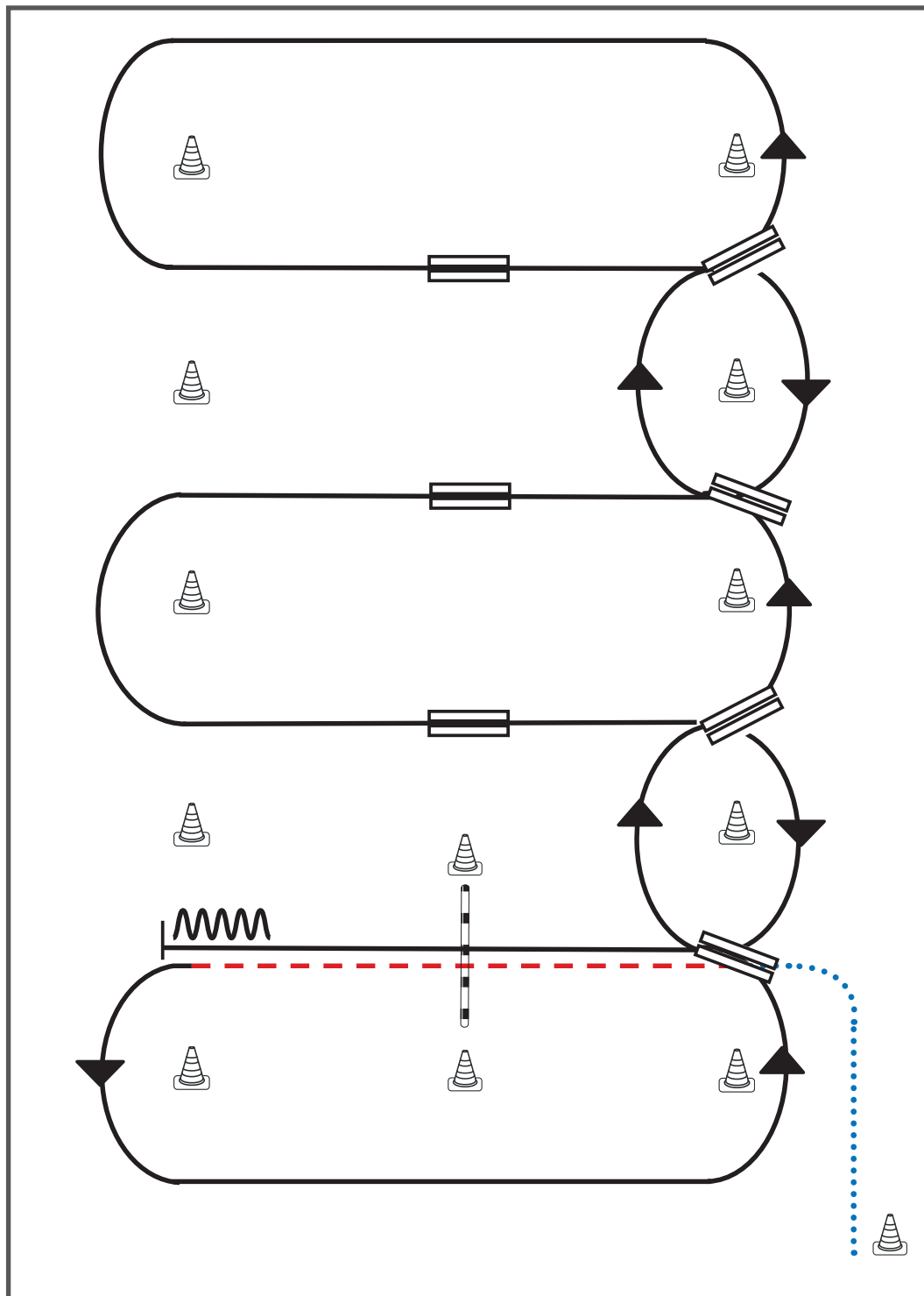


- 1) RUN DOWN AUF DER MITTELLINIE, SLIDING STOP HINTER DEM **MITTELMARKER**, RÜCKWÄRTSRICHTEN BIS ZUR MITTE DER BAHN ODER MIND. 3,00 M, VERHARREN
- 2) 4 SPINS **RECHTS**, VERHARREN
- 3) 4¼ SPINS **LINKS**, VERHARREN
- 4) 3 ZIRKEL GALOPP (**RECHTS**), 1. + 2. GROSS UND SCHNELL, 3. **KLEIN** UND LANGSAM, GALOPPWECHSEL BEI X
- 5) 3 ZIRKEL GALOPP (**LINKS**), 1. **KLEIN** UND LANGSAM, 2. + 3. GROSS UND SCHNELL, GALOPPWECHSEL BEI X
- 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**, ROLLBACK **RECHTS**, KEIN VERHARREN
- 8) 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**, VERHARREN

DER REITER MUSS DAS KOPFSTÜCK ZUR GEBISSKONTROLLE VOR DEM RICHTER ABNEHMEN.

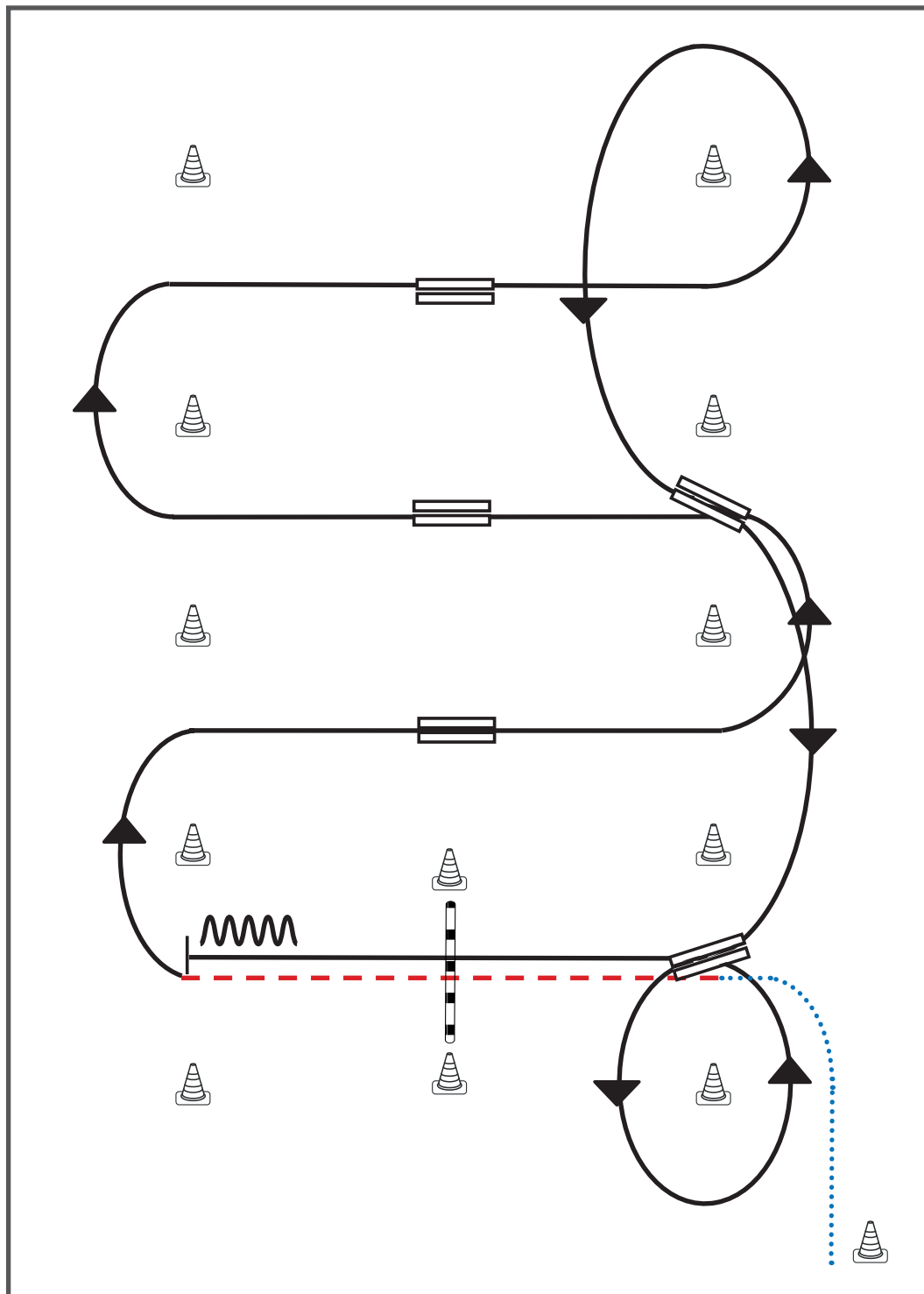


# Western Riding sen. A+B Vorlauf #12



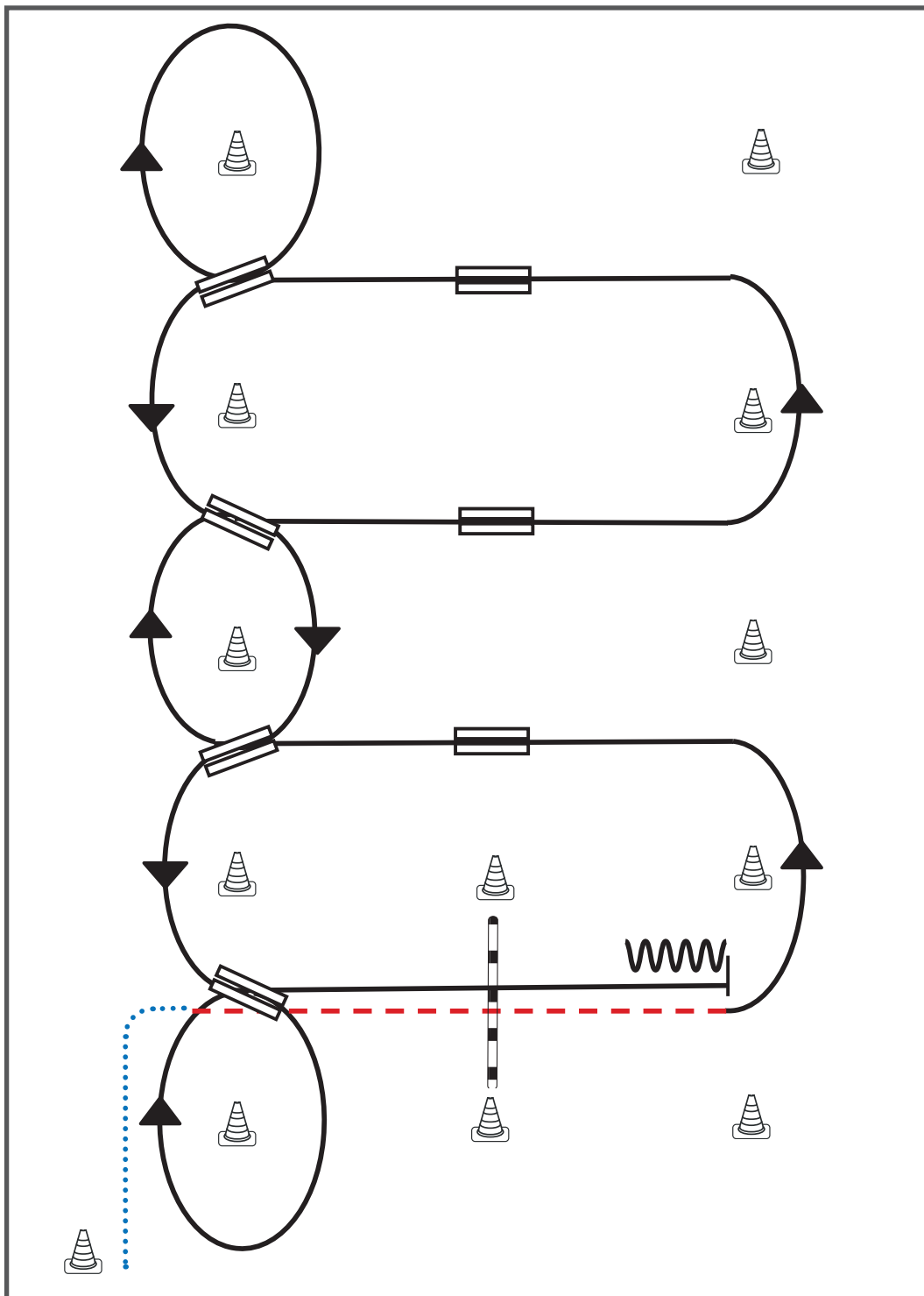
- 1) SCHRITT VOM START-PYLON, ÜBERGANG ZUM TRAB ZWISCHEN DEN MARKERN, TRAB ÜBER DIE STANGE
- 2) ÜBERGANG ZUM LINKSGALOPP ZWISCHEN DEN MARKERN, GALOPP AN DER KURZEN SEITE
- 3) 1. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE
- 4) 2. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE
- 5) 3. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE
- 6) 4. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE
- 7) 1. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 8) 2. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 9) 3. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 10) GALOPP ÜBER DIE STANGE
- 11) STOP ZWISCHEN DEN MARKERN, RÜCKWÄRTSRICHTEN

# Western Riding jun. Finale #14



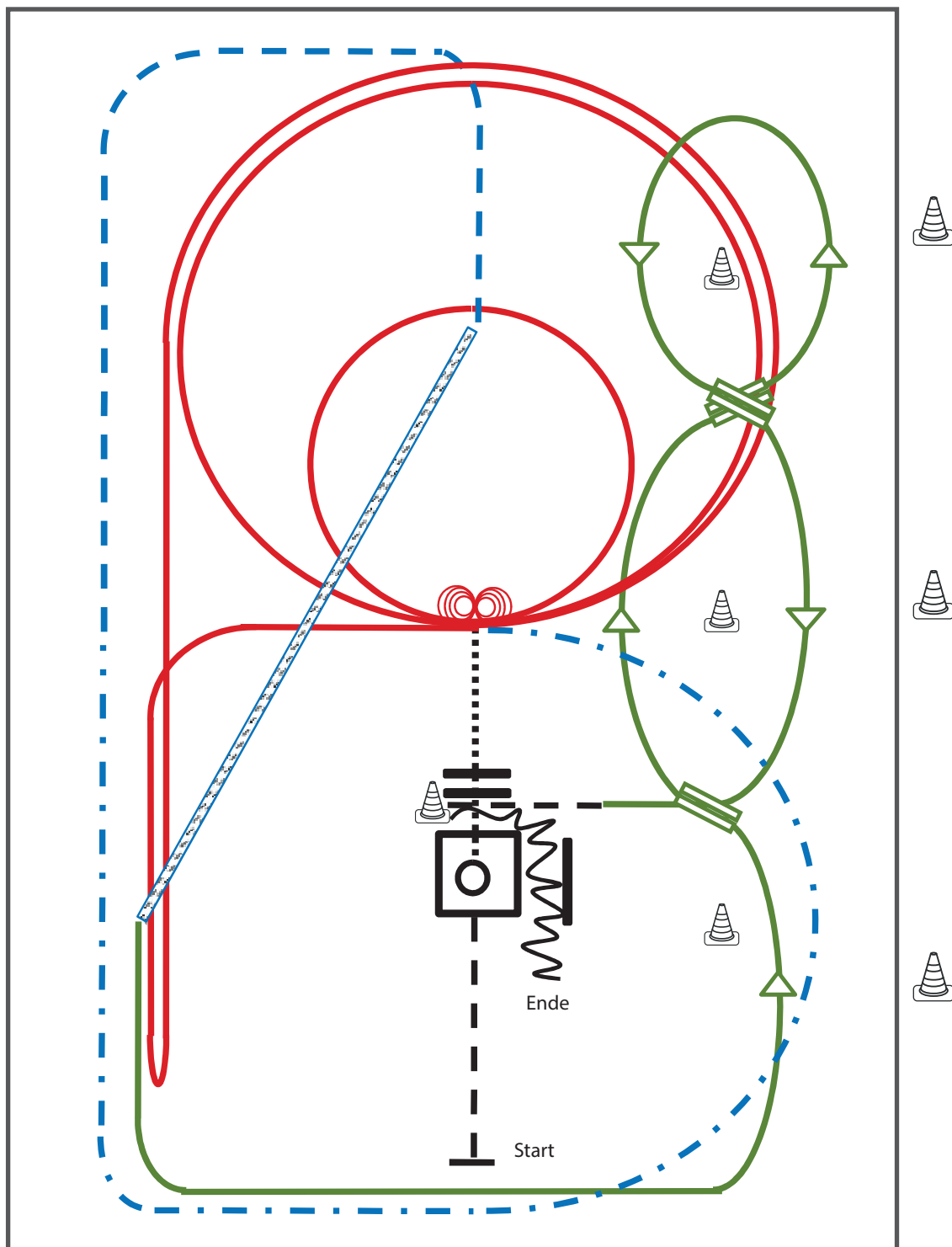
- 1) SCHRITT VOM START-PYLON, ÜBERGANG ZUM TRAB ZWISCHEN DEN MARKERN, TRAB ÜBER DIE STANGE
- 2) ÜBERGANG ZUM RECHTSGALOPP ZWISCHEN DEN MARKERN
- 3) 1. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 4) 2. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 5) 3. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 6) VOLTE, 1. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE
- 7) 2. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE, VOLTE
- 8) GALOPP ÜBER DIE STANGE
- 9) STOP ZWISCHEN DEN MARKERN, RÜCKWÄRTSRICHTEN

# Western Riding sen. A+B Finale #2



- 1) SCHRITT VOM START-PYLON, ÜBERGANG ZUM TRAB ZWISCHEN DEN MARKERN, TRAB ÜBER DIE STANGE
- 2) ÜBERGANG ZUM LINKSGALOPP ZWISCHEN DEN MARKERN
- 3) 1. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 4) 2. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 5) 3. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 6) VOLTE, 1. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE
- 7) 2. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE
- 8) 3. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE
- 9) 4. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE, VOLTE
- 10) GALOPP ÜBER DIE STANGE
- 11) STOP ZWISCHEN DEN MARKERN, RÜCKWÄRTSRICHTEN

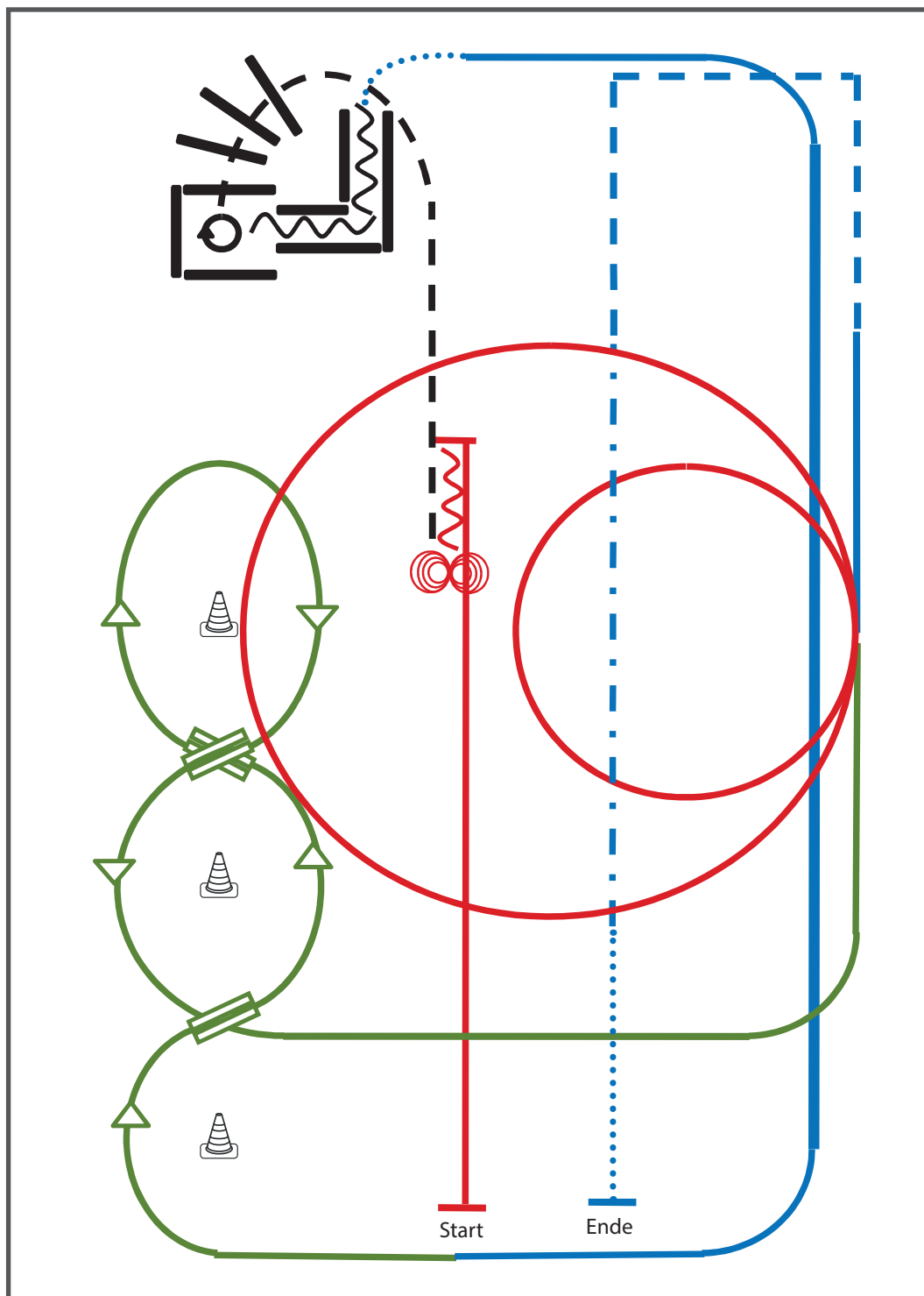
# Superhorse sen. A+B Vorlauf #2



- 1) JOG, JOG IN, 360° TURN EITHER WAY (TH)
- 2) WALK OUT AND WALK OVER (TH)
- 3) 4 SPINS LINKS, 4 ¼ SPINS RECHTS (RN)
- 4) 2 ZIRKEL GALOPP (LINKS), 1. GROSS UND SCHNELL, 2. KLEIN UND LANGSAM (RN)
- 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, LOPE BIS X (RN),
- 6) EXTENDED TROT (RR)
- 7) TROT CORNERS (RR)
- 8) TWO-TRACK RECHTS (RR)
- 9) GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE (WR)
- 10) GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE (WR)
- 11) GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE (WR)
- 12) JOG IN, BACK UP (TH)



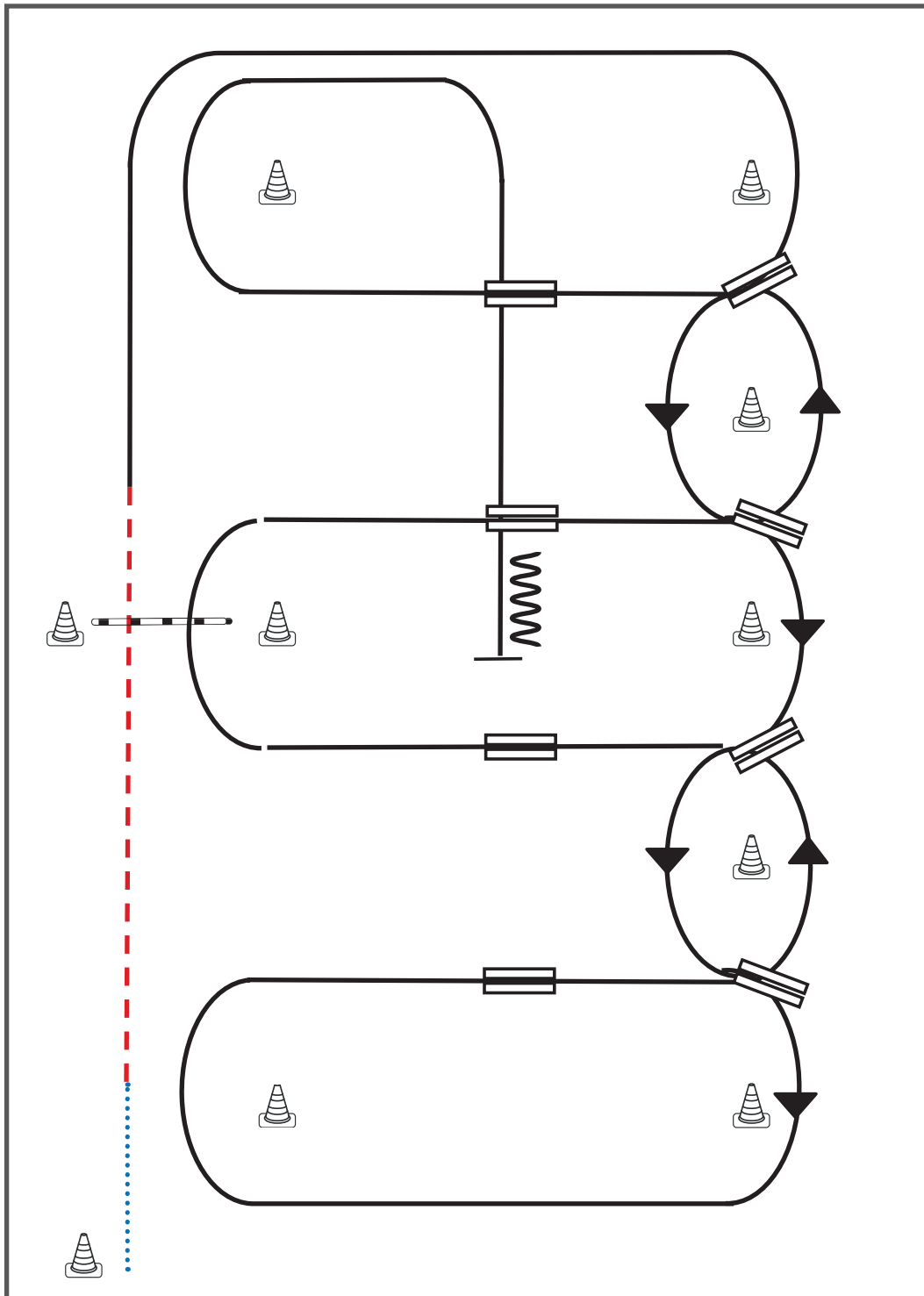
# Superhorse sen. A+B Finale #5



- 1) RUN DOWN AUF DER MITTELLINIE, SLIDING STOP HINTER DEM MITTELMARKER, RÜCKWÄRTSRICHTEN BIS ZUR MITTE DER BAHN ODER MIND. 3,00 M, VERHARREN (RN)
- 2) 4 SPINS **RECHTS**, 4 SPINS **LINKS** (RN)
- 3) JOG, JOG OVER, JOG IN (TH)
- 4) 45° TURN RECHTS (TH)
- 5) BACK UP (TH)
- 6) WALK, LOPE (**RECHTS**), EXTENDED LOPE, LOPE (RR)
- 7) GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE (WR)
- 8) GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE (WR)
- 9) GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE (WR)
- 10) 2 ZIRKEL GALOPP (**LINKS**), 1. **KLEIN** UND LANGSAM, 2. GROSS UND SCHNELL (RN)
- 11) LOPE, TROT CORNERS (RR)
- 12) EXTENDED TROT, WALK, STOP (RR)

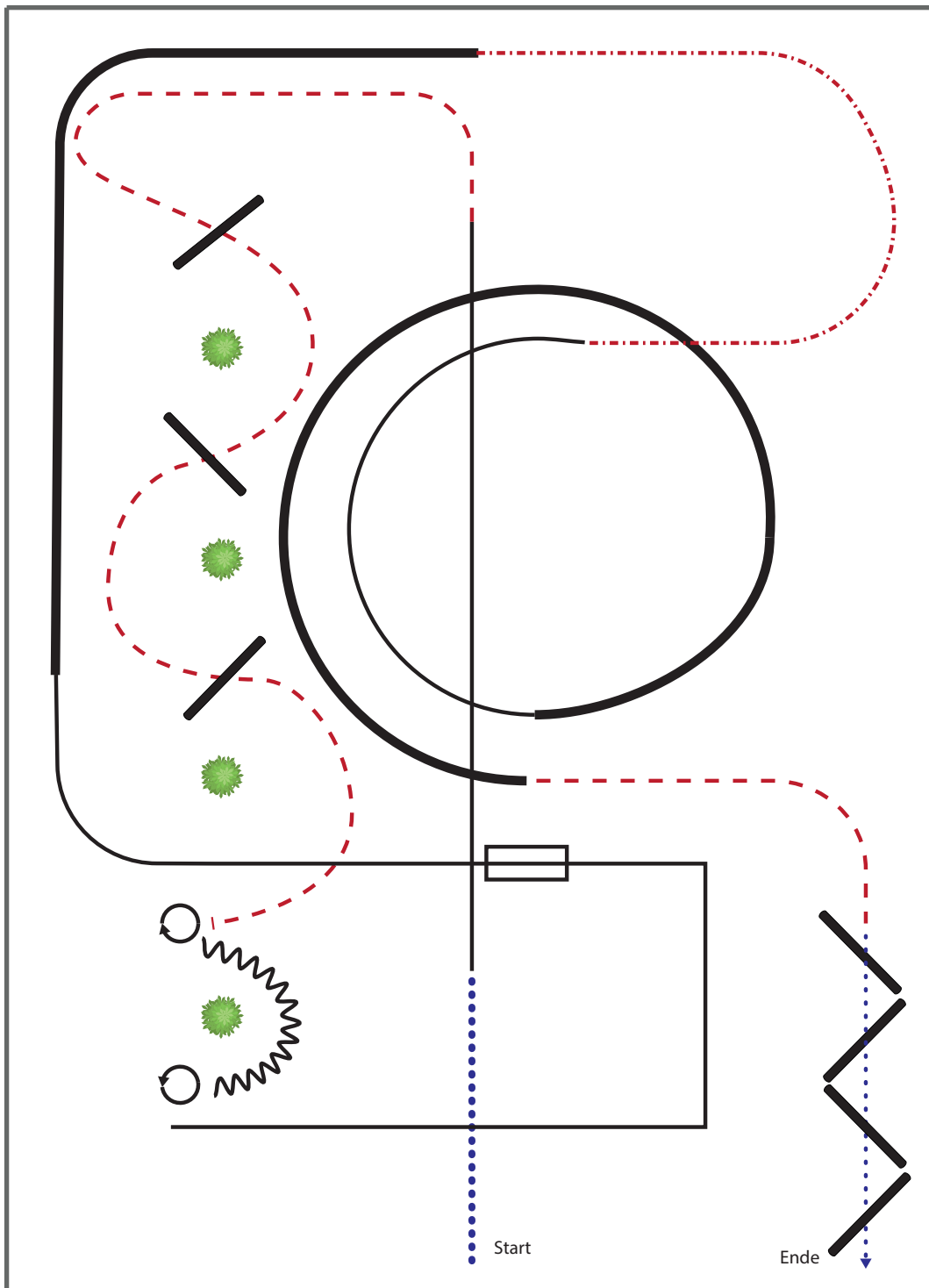


# Mannschaft WR A #9



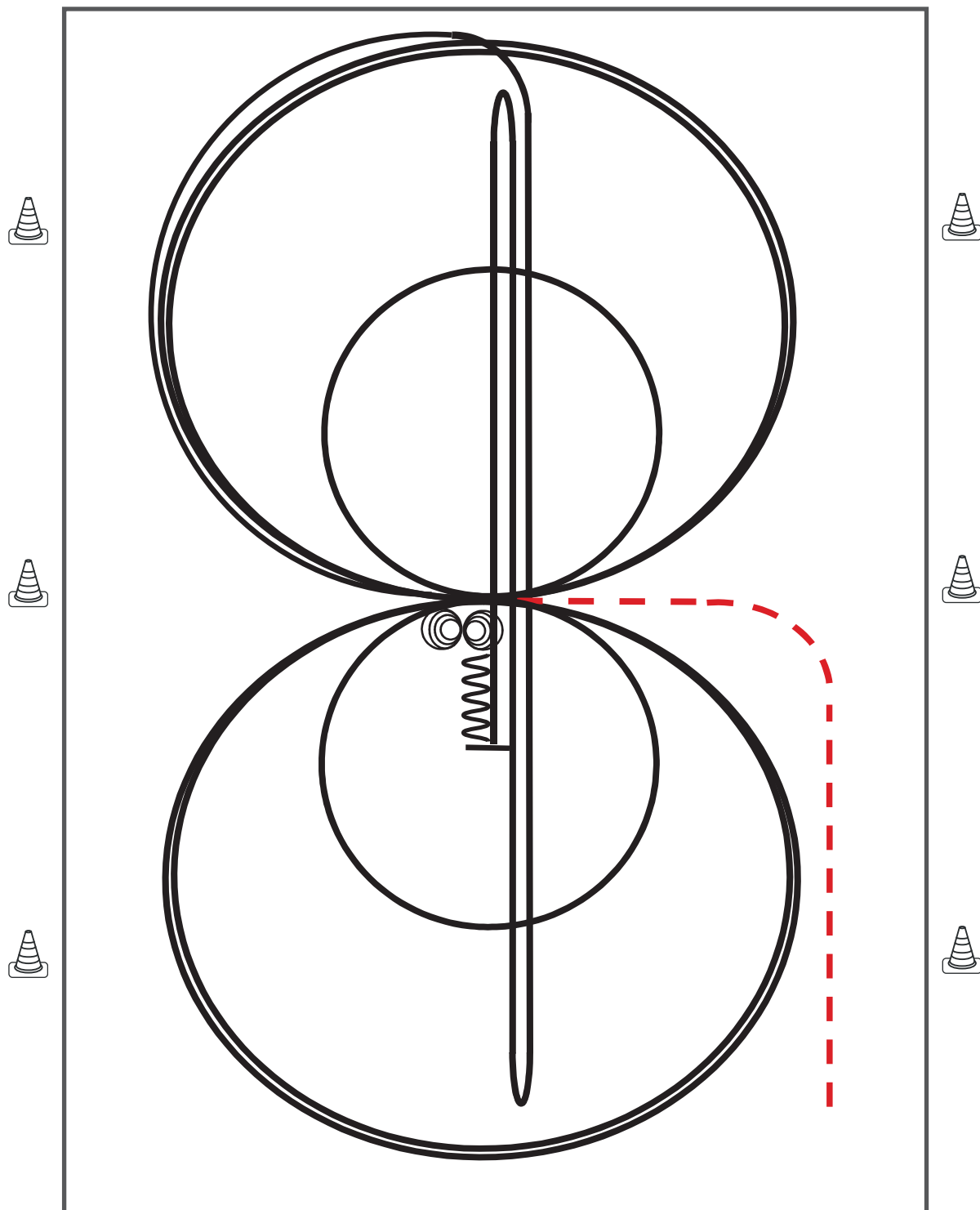
- 1) SCHRITT VOM START-PYLON ZUM ERSTEN MARKER, ÜBERGANG ZUM TRAB, TRAB ÜBER DIE STANGE.
- 2) ÜBERGANG ZUM RECHTSGALOPP, GALOPP AN DER KURZEN SEITE
- 3) 1. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE
- 4) 2. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE
- 5) 3. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE
- 6) 4. GALOPPWECHSEL AUF DER LINIE, GALOPP AN DER KURZEN SEITE
- 7) 1. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 8) 2. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 9) GALOPP ÜBER DIE STANGE
- 10) 3. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 11) 4. GALOPPWECHSEL MIT SEITENWECHSEL
- 12) MITTE DER KURZEN SEITE ABWENDEN, STOP AUF HÖHE DES MITTELMARKERS, RÜCKWÄRTSRICHTEN

# Mannschaft Ranch Riding A+B



- 1) EXT. WALK
- 2) LOPE (L OR R)
- 3) TROT, TROT OVER
- 4) STOP, 1 TURN R
- 5) BACK UP
- 6) 1 TURN L
- 7) LOPE CORNERS (LL)
- 8) CHANGE LEADS, LOPE (RL)
- 9) EXT. LOPE (RL)
- 10) EXT. TROT
- 11) LOPE (LL), EXT. LOPE (LL)
- 12) TROT
- 13) WALK OVER

# Reining Mannschaft A #2

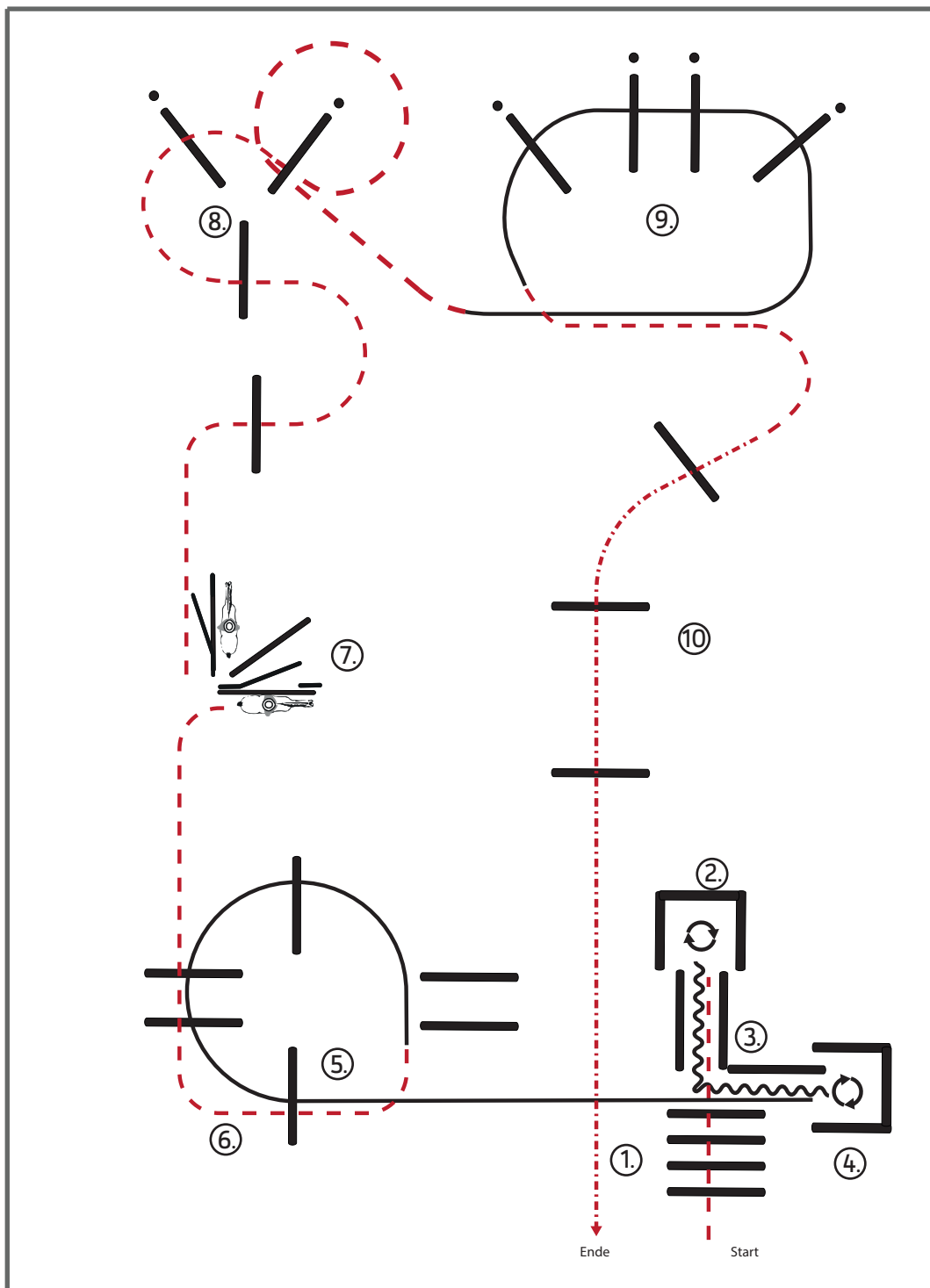


IM TRAB ZUR MITTE DER BAHN. BEGINN DER AUFGABE AUS DEM SCHRITT ODER STAND.

- 1) 3 ZIRKEL GALOPP (**RECHTS**), **1. KLEIN** UND LANGSAM,  
2. + 3. GROSS UND SCHNELL, GALOPPWECHSEL BEI X
- 2) 3 ZIRKEL GALOPP (**LINKS**), **1. KLEIN** UND LANGSAM, 2. + 3. GROSS  
UND SCHNELL, GALOPPWECHSEL BEI X
- 3) GALOPP (**RECHTS**) AUF DEM ZIRKEL, DER NICHT GESCHLOSSEN WIRD, RUN DOWN AUF DER  
MITTELLINIE, SLIDING STOP HINTER DEM **ENDMARKER**, ROLLBACK **RECHTS**, KEIN VERHARREN
- 4) RUN DOWN AUF DER MITTELLINIE, SLIDING STOP HINTER DEM **ENDMARKER**, ROLLBACK **LINKS**  
KEIN VERHARREN
- 5) RUN DOWN AUF DER MITTELLINIE, SLIDING STOP HINTER DEM **MITTELMARKER**,  
RÜCKWÄRTSRICHTEN BIS ZUR MITTE DER BAHN ODER MIND. 3,00 M, VERHARREN
- 6) 4 SPINS RECHTS, VERHARREN
- 7) 4 SPINS LINKS, VERHARREN

DER REITER MUSS DAS KOPFSTÜCK ZUR GEBISSKONTROLLE VOR DEM RICHTER ABNEHMEN.

# Mannschaft Trail B



- 1) JOG OVER, JOG IN
- 2) TURN 360° RIGHT
- 3) BACK UP
- 4) 360° LEFT
- 5) LOPE OUT, LOPE OVER (RL)
- 6) JOG OVER
- 7) OPEN GATE, WALK OVER POLES, CLOSE GATE
- 8) JOG OVER
- 9) LOPE OVER (LL)
- 10) JOG, EXTENDED JOG OVER AND OUT

