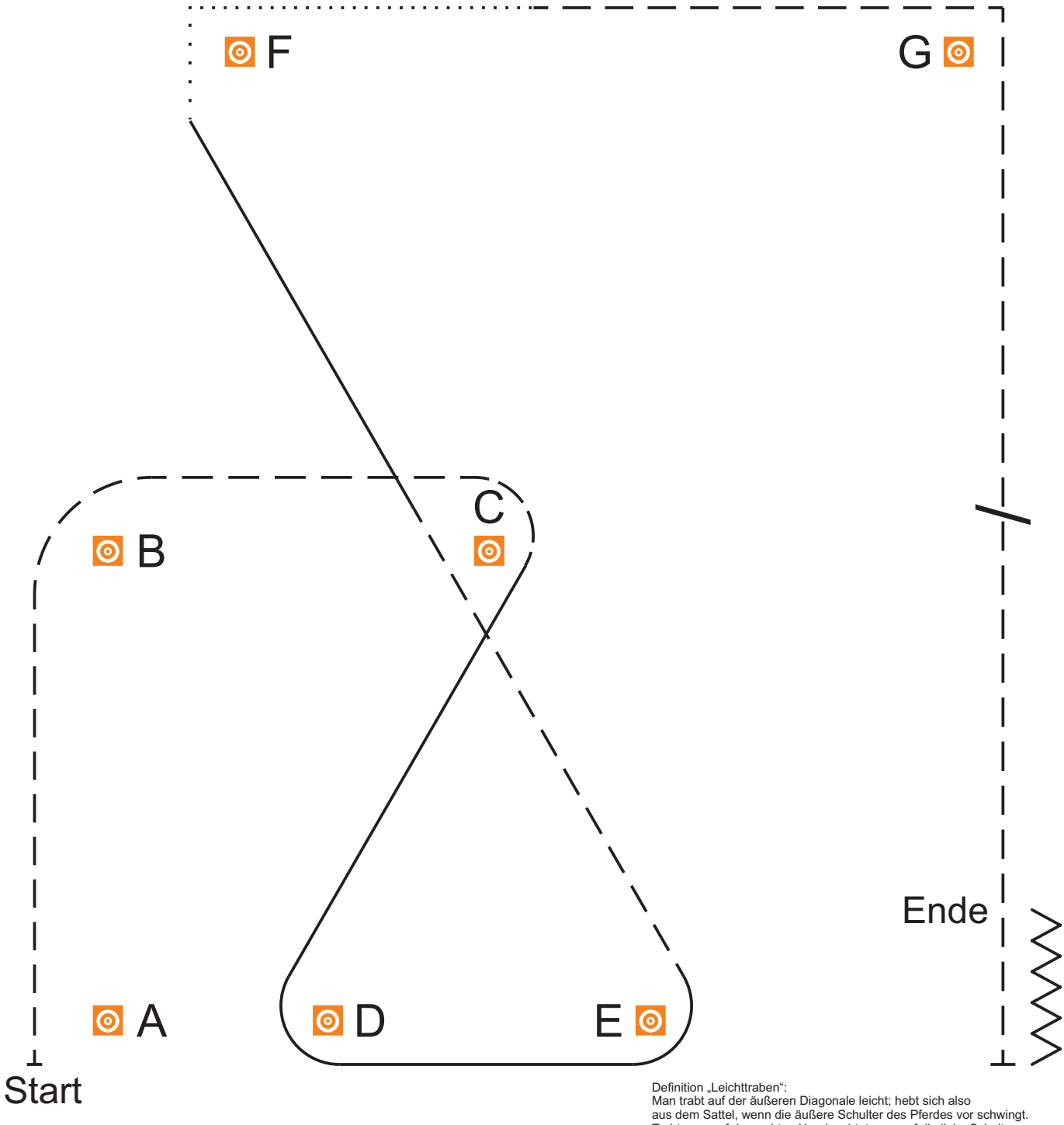
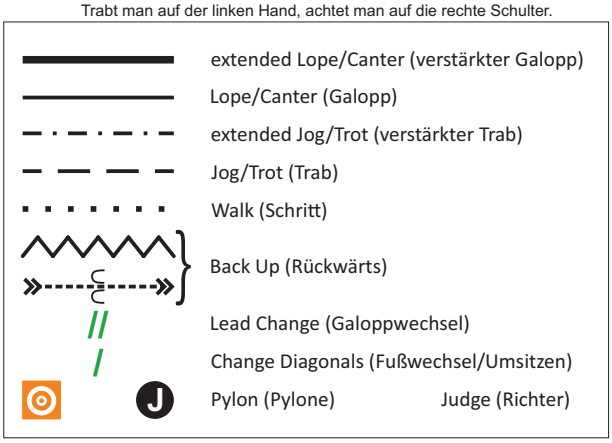
Hunt Seat Equitation OP

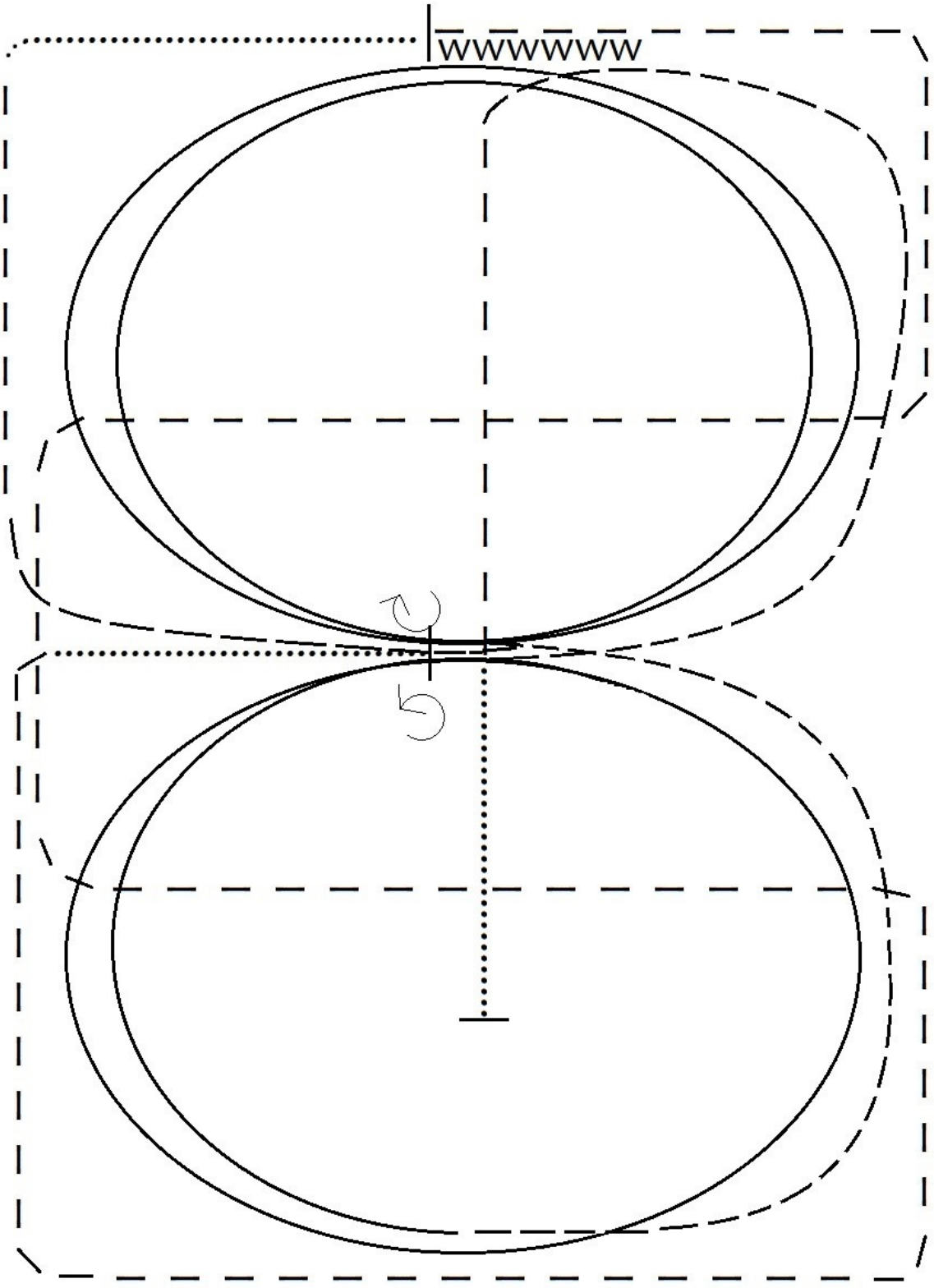


A-C: Trab (aussitzen)
C-E: Linksgalopp
E-C: Trab (aussitzen)
C-F: Rechtsgalopp
F-C: Schritt
F-G: Schritt und Trab wie gezeichnet
G-E: Leichttraben rechte Hand,
Fußwechsel auf der Hälfte,
Leichttraben linke Hand,
Stopp, eine Pferdelänge rückwärts

Definition „Leichttraben“:
Man trabt auf der äußeren Diagonale leicht; hebt sich also
aus dem Sattel, wenn die äußere Schulter des Pferdes vor schwingt.
Trabt man auf der rechten Hand, achtet man auf die linke Schulter.
Trabt man auf der linken Hand, achtet man auf die rechte Schulter.

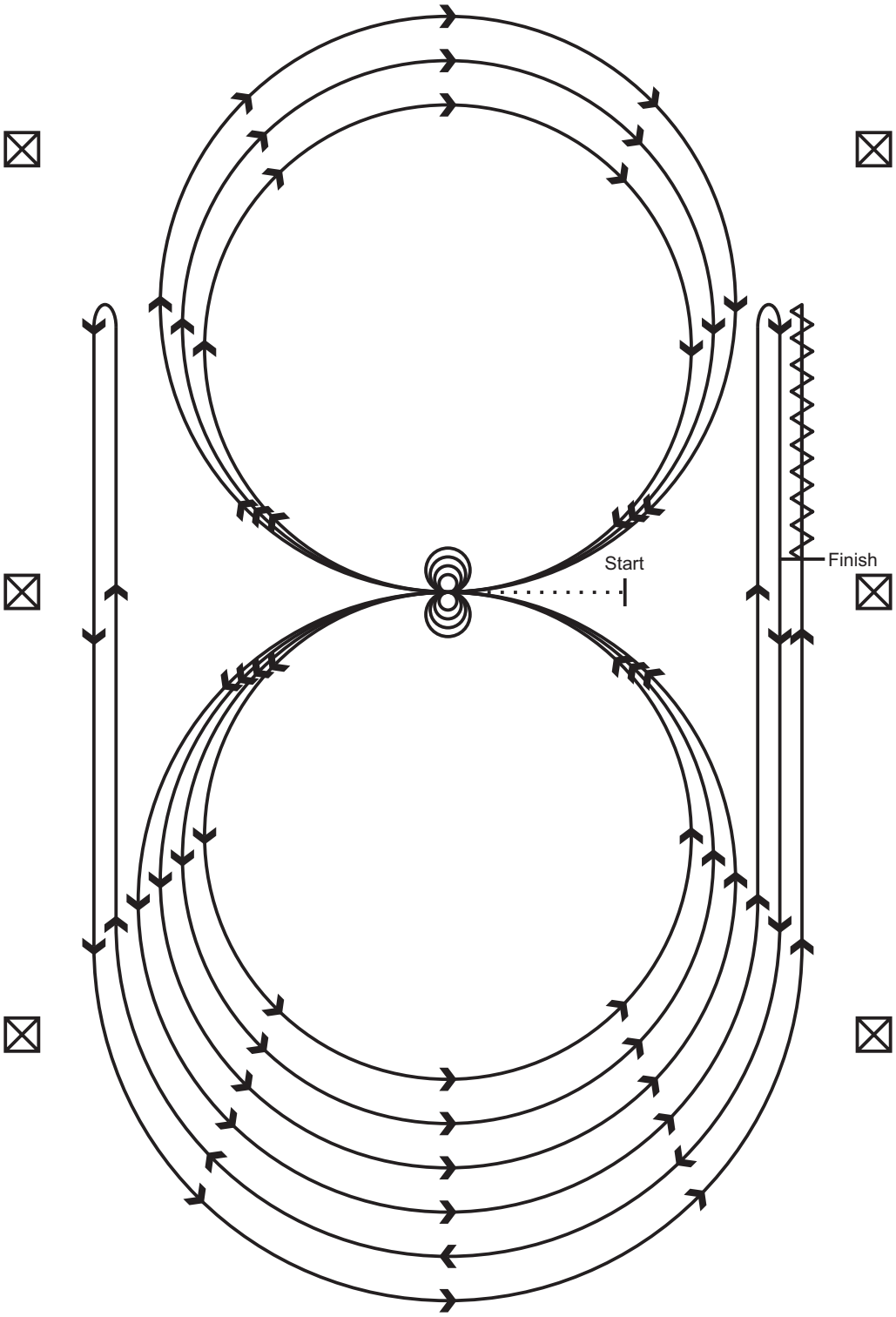


Jungpferde Allround OP (Pattern 2)



1. Start bei X, 2 Spins rechts, 2 Spins links, Schritt
2. linke Hand antraben, Schlangenlinie
3. Mitte kurze Seite Stopp – rückwärtsrichten, Schritt
4. Nach der Ecke Trab bis X
5. Linksgalopp 2 Zirkel, Trab Handwechsel
6. Rechtsgalopp 1 ½ Zirkel, Handwechsel
7. Trab durch die Länge der Bahn, bei X (Mittelmarker) Schritt
8. Auf Höhe des letzten Markers Stopp.
   Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

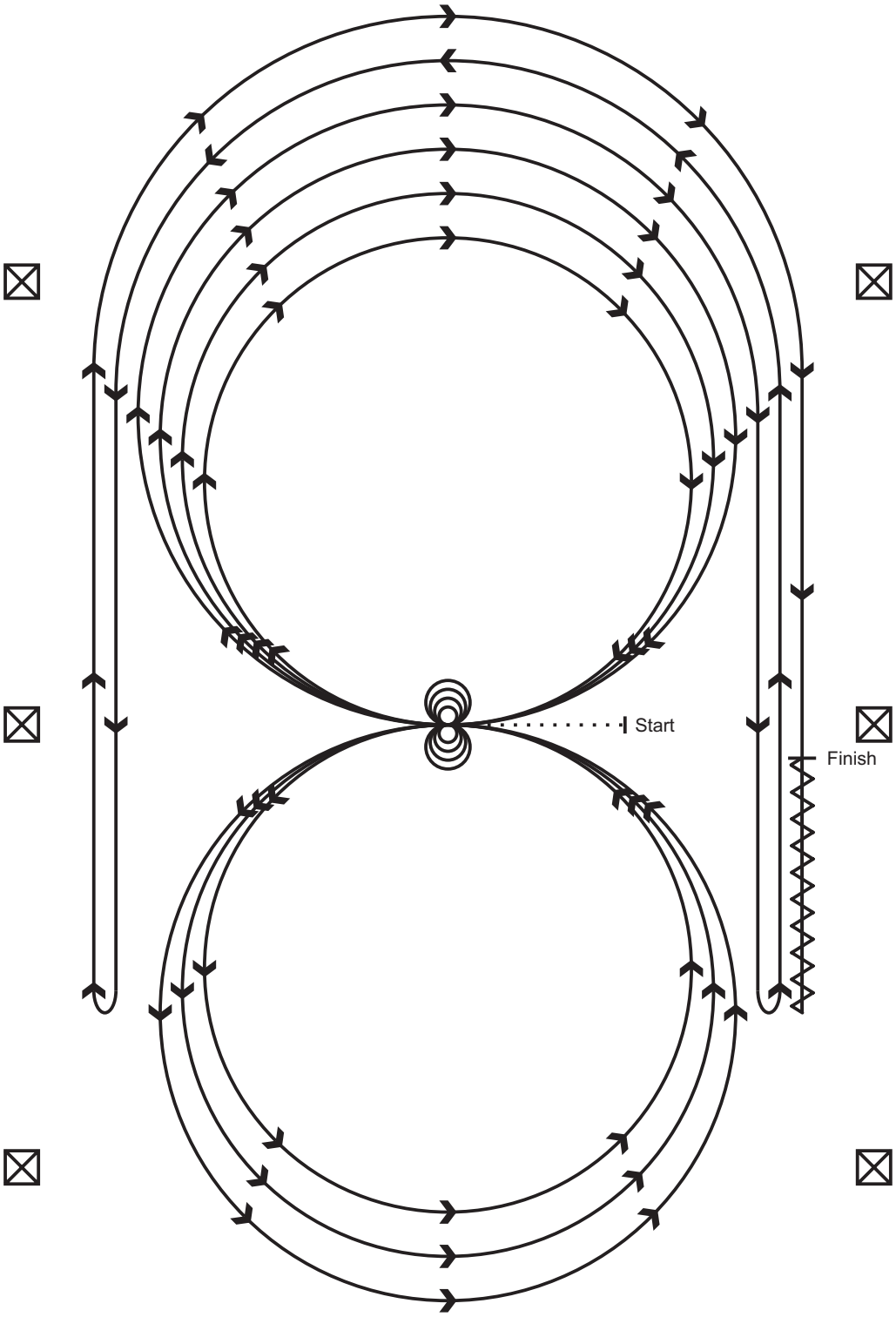
Reining LK 3&4 (& Youth) (Pattern 13)



Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen.
Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande, stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Zwei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
2. Vier Spins nach links; verharren;
3. Zwei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
4. Vier Spins nach rechts; verharren;
5. Weiter im Linksgalopp mit einem großen schnellen Zirkel nach links, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn, dann ein großer schneller Zirkel nach rechts, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn (Figure 8);
6. Weiter mit einem großen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zu-mindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
8. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der linken Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärts-richten von zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

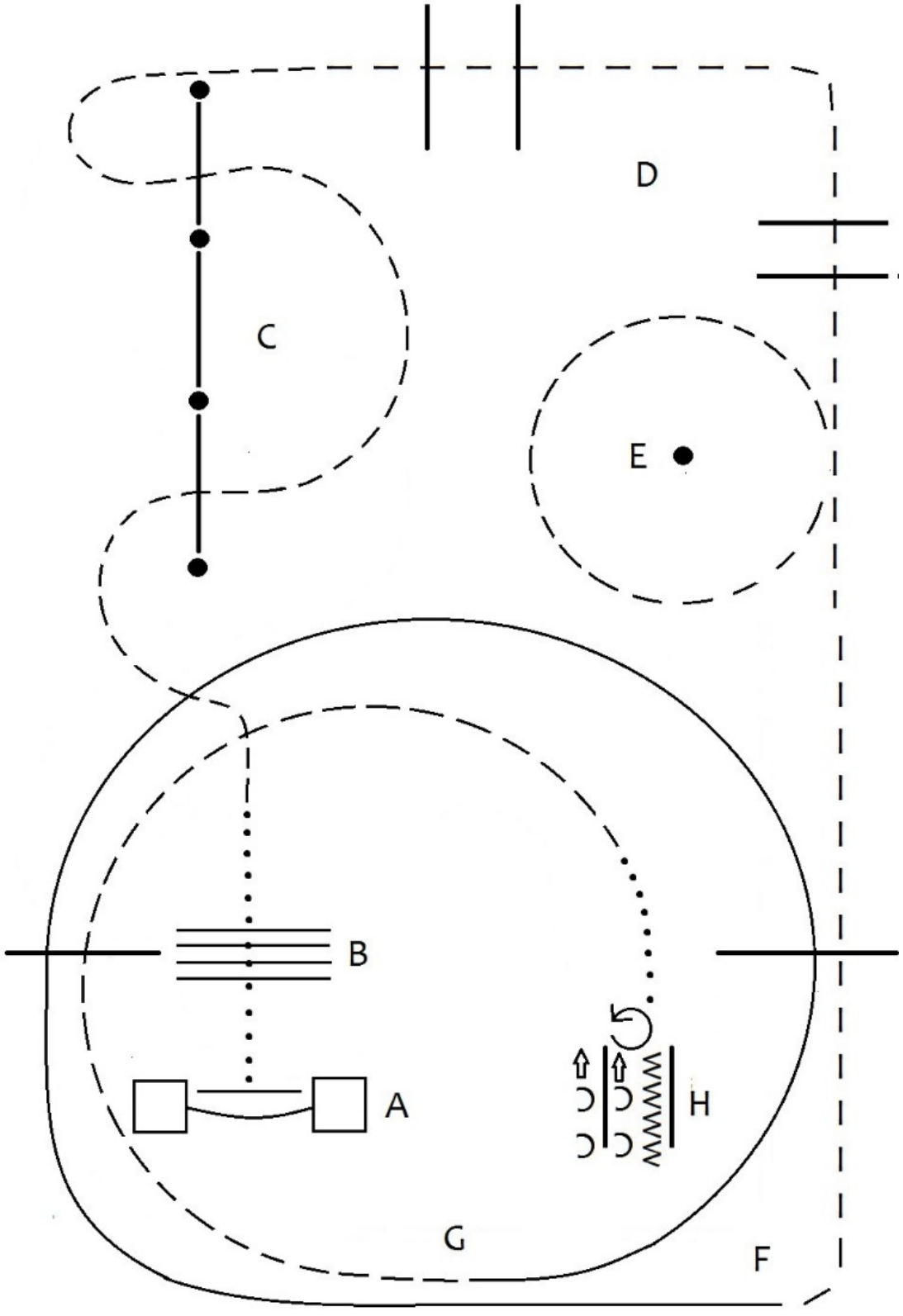
Reining LK 2/1 & Youth (Pattern 14)



Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen.
Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande, stehen bleiben oder Schritt gehen.

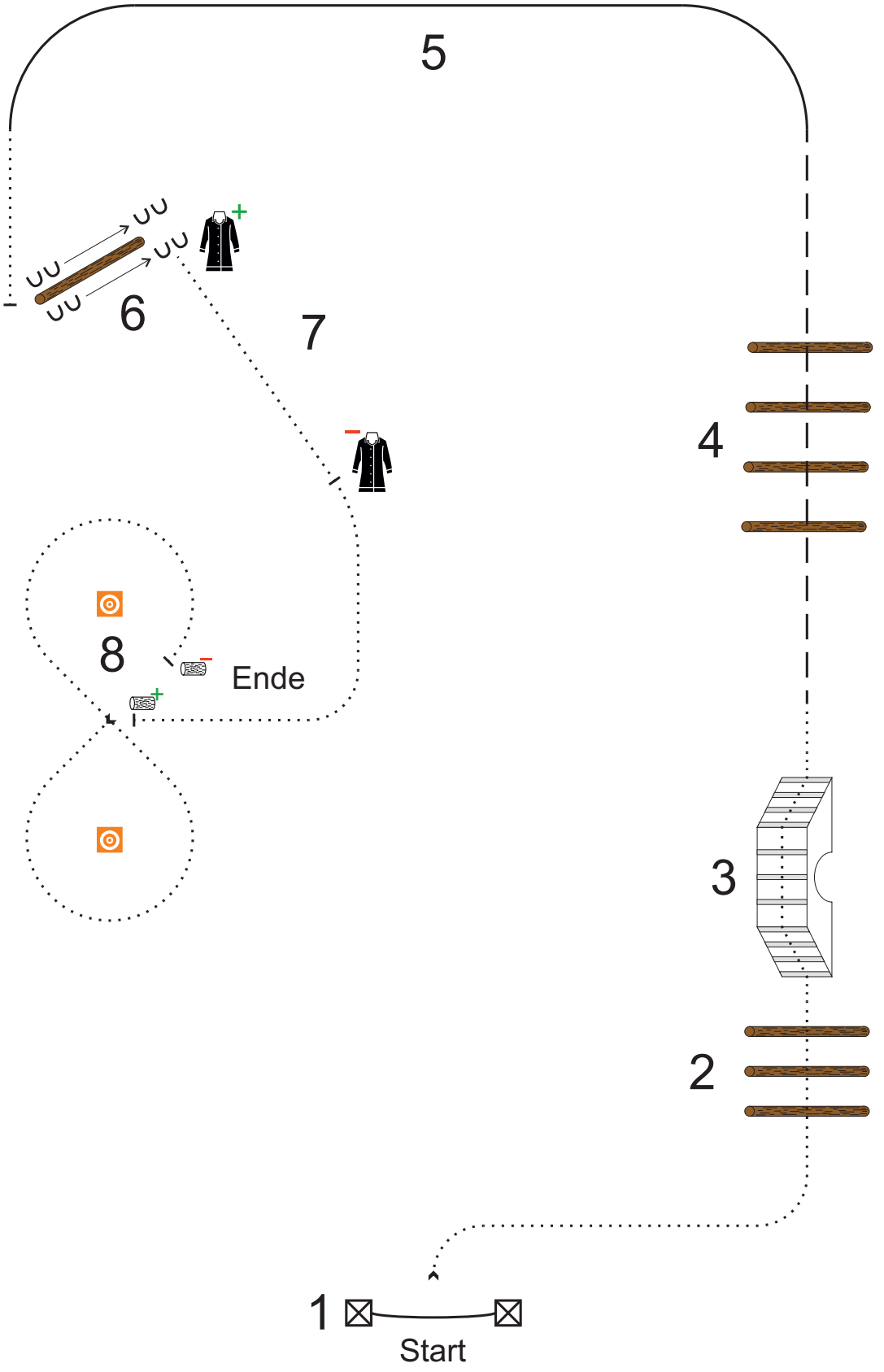
1. Vier Spins nach links; verharren;
2. Vier Spins nach rechts; verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Weiter mit einem großen Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
6. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der linken Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der rechten Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen

Jungpferde Trail OP (Pattern 3)

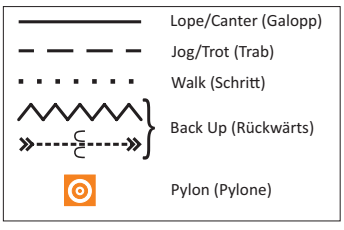


A. Tor
B. Schritt Stangen
C. Trab Slalom über Stangen
D. Trabstangen
E. Trabvolte rechts, Trab über Stange
F. Rechtsgalopp über Stangen
G. Trab über Stange, Schritt bis zu Gasse
H. 180° Hinterhandwendung links, rückwärtsrichten, Seitwärts links.

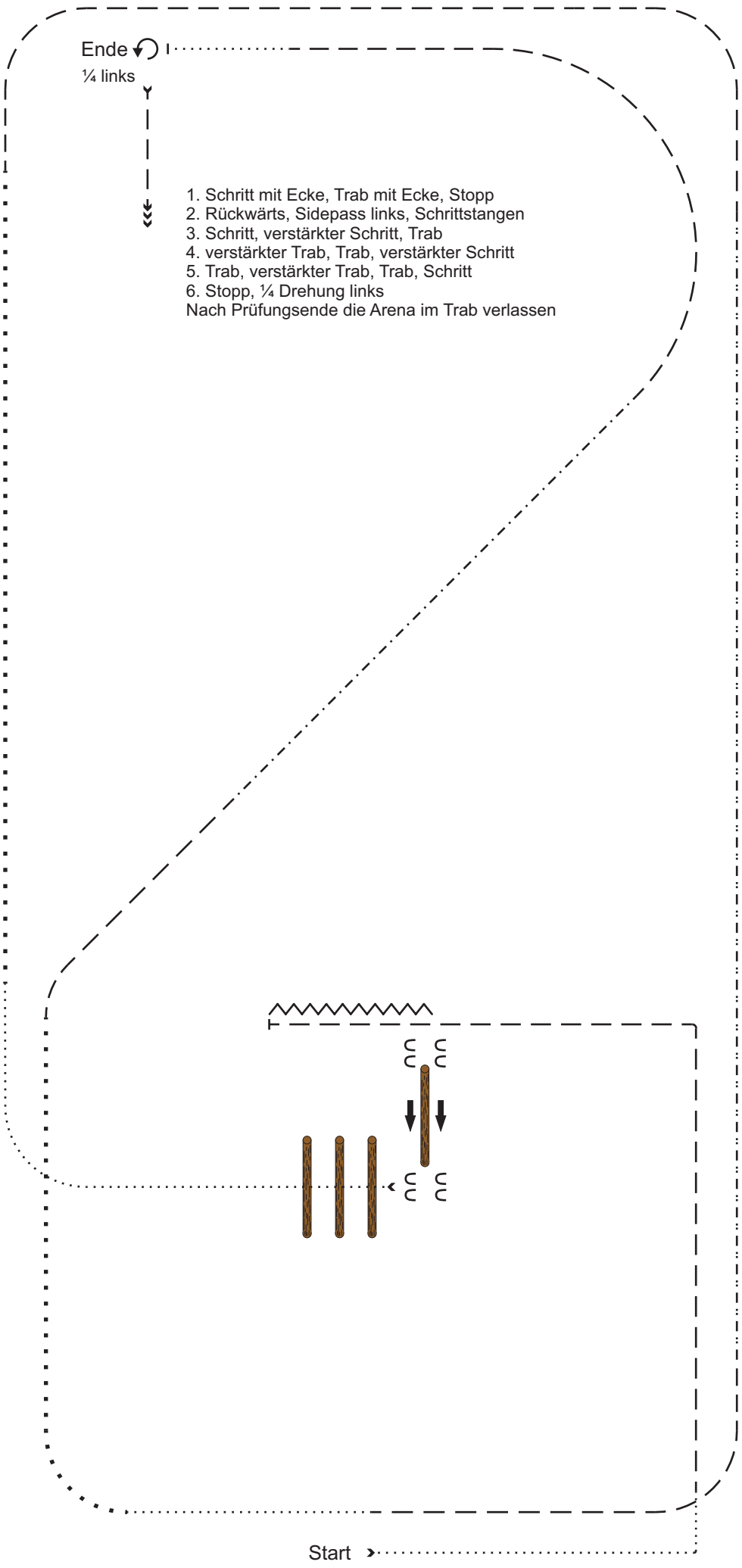
Ranch Trail OP



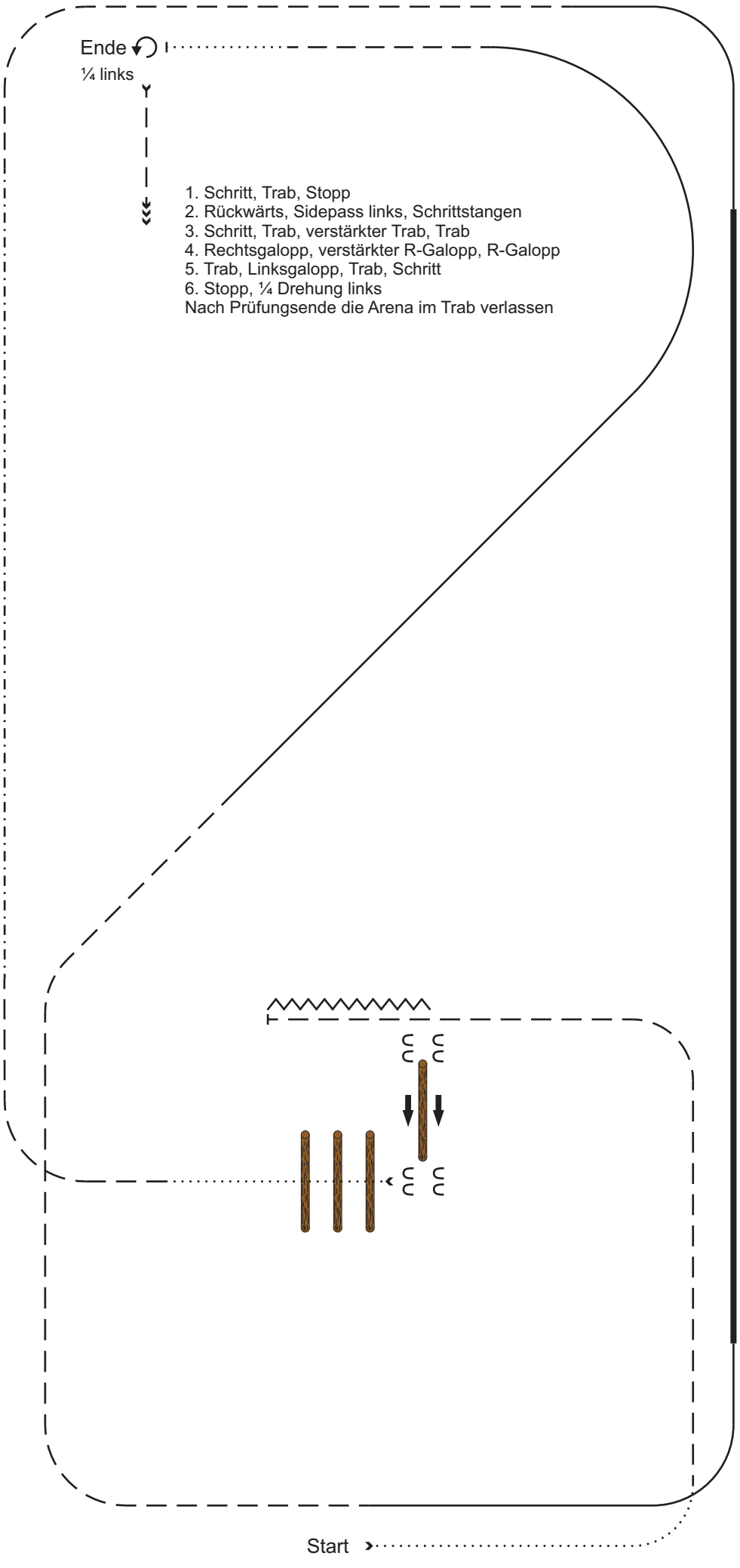
1.) Tor
2.) Schrittstangen
3.) Brücke
4.) Trabstangen
5.) Linksgalopp
6.) Sidepass links
7.) Mantel von A nach B transportieren
8.) Baumstamm ziehen



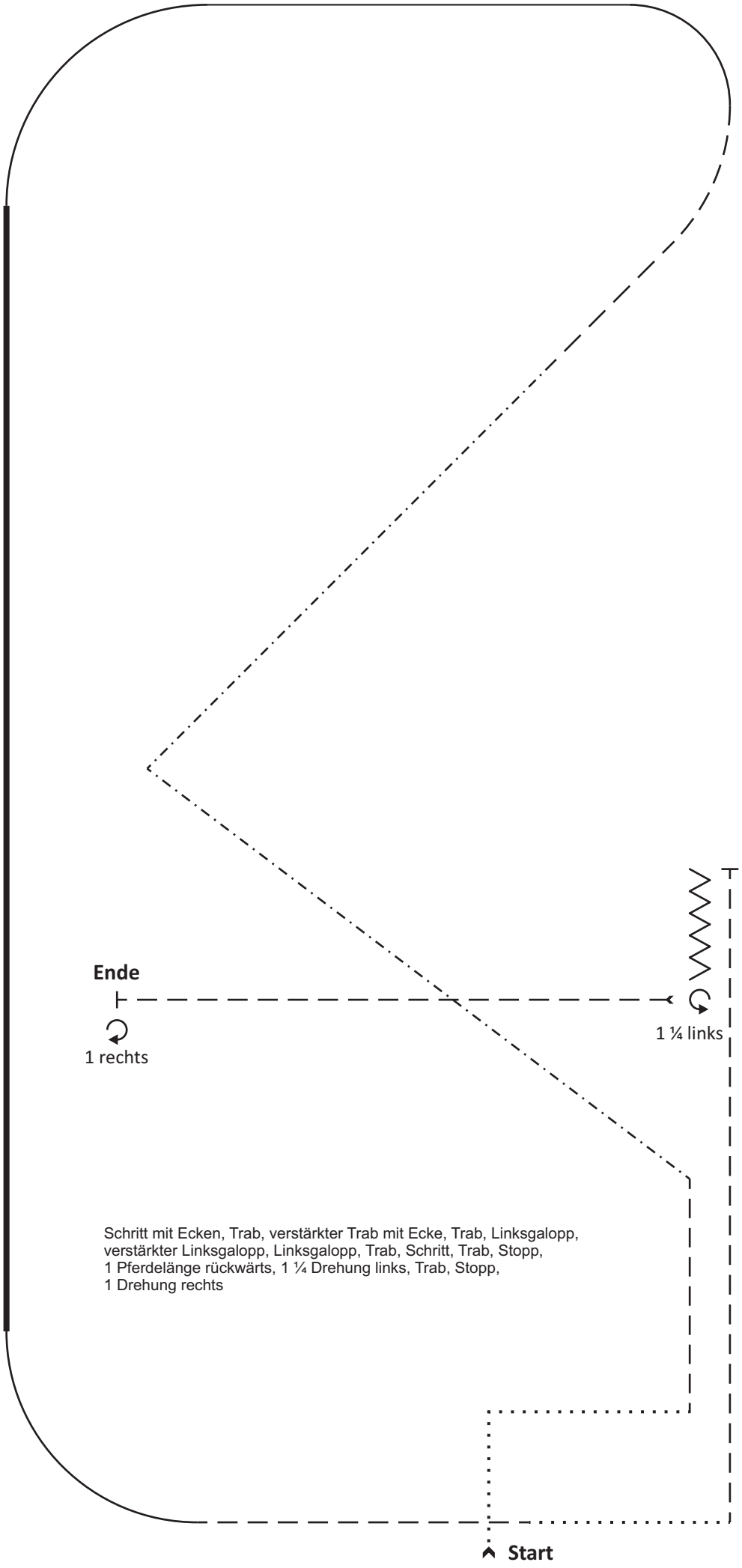
Ranch Riding FR (LK 5) & Youth



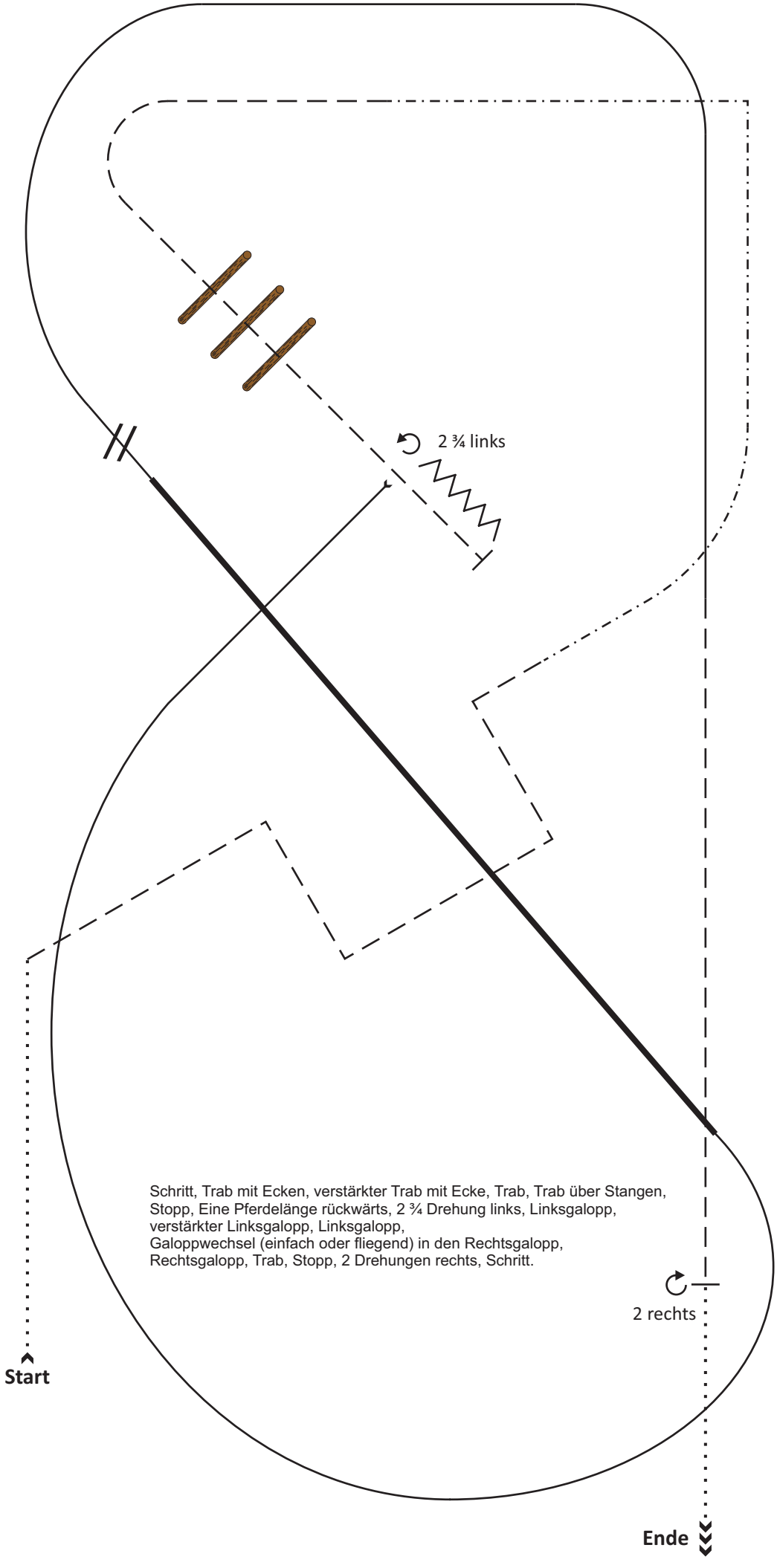
Ranch Riding LK 4 & Youth



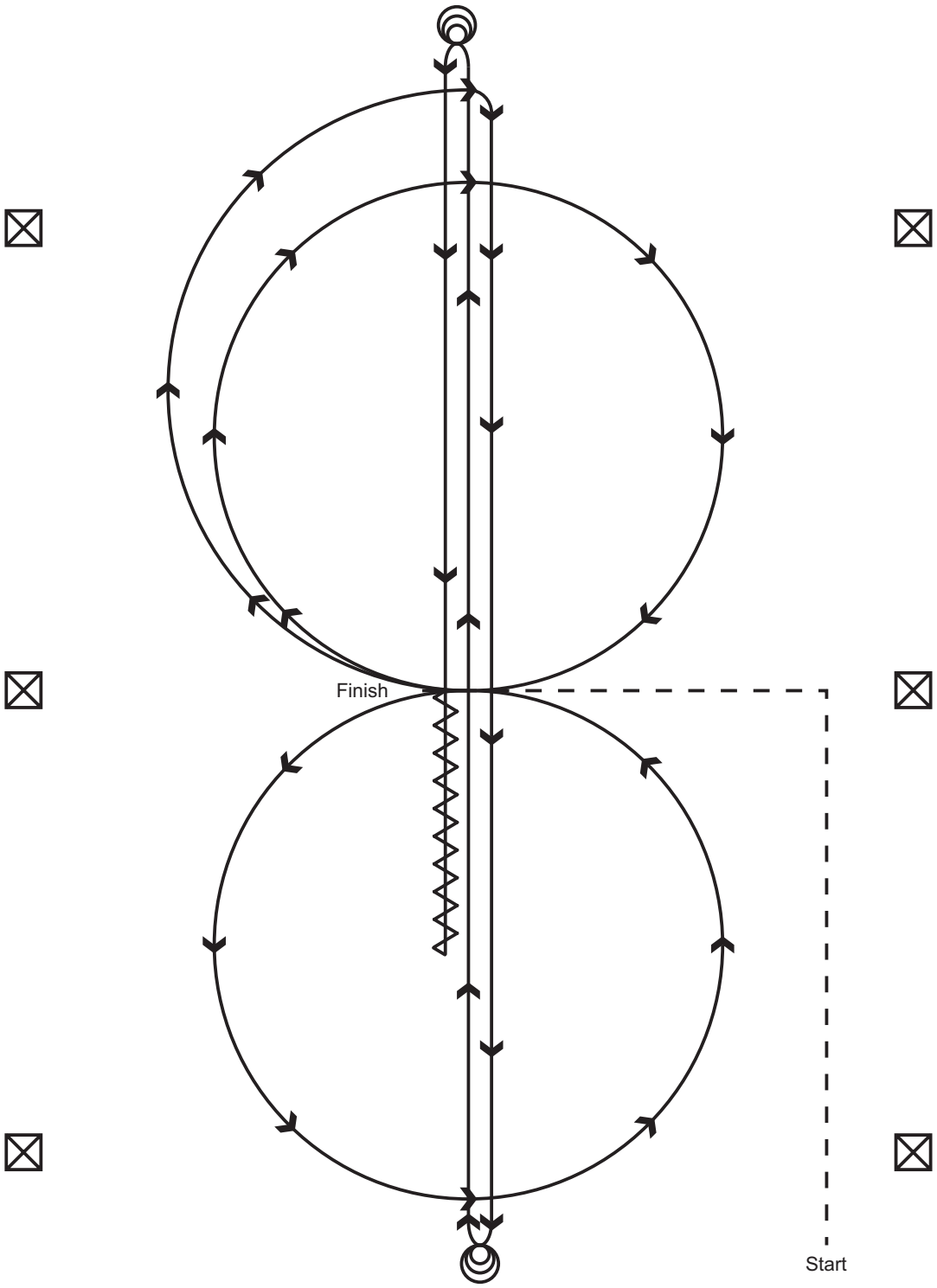
Ranch Riding LK 3 & Youth



Ranch Riding LK 2/1 & Youth



Ranch Reining OP (Pattern 6)



Keine rundowns und keine sliding stops.

Die Pferde müssen im Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen und vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande, stehen bleiben.

1. Einen vollständigen Zirkel nach rechts; Galoppwechsel (einfach oder fliegend) im Mittelpunkt der Bahn;
2. Einen vollständige Zirkel nach links; Galoppwechsel (einfach oder fliegend) im Mittelpunkt der Bahn;
3. Ein halber Zirkel nach rechts bis zur Mitte der kurzen Seite, dort abwenden auf die Mittellinie und Galopp bis hinter den Endmarker; anhalten; verharren
4. Dreieinhalb Spins nach rechts; verharren;
5. Galopp durch die Mitte bis ans Ende der Bahn hinter den Endmarker; anhalten; kein Verharren;
6. Dreieinhalb Spins nach links; verharren;
7. Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; anhalten; rückwärtsrichten bis zur Bahnmitte oder von mindestens drei Metern; verharren um das Ende der Prüfung anzuzeigen;