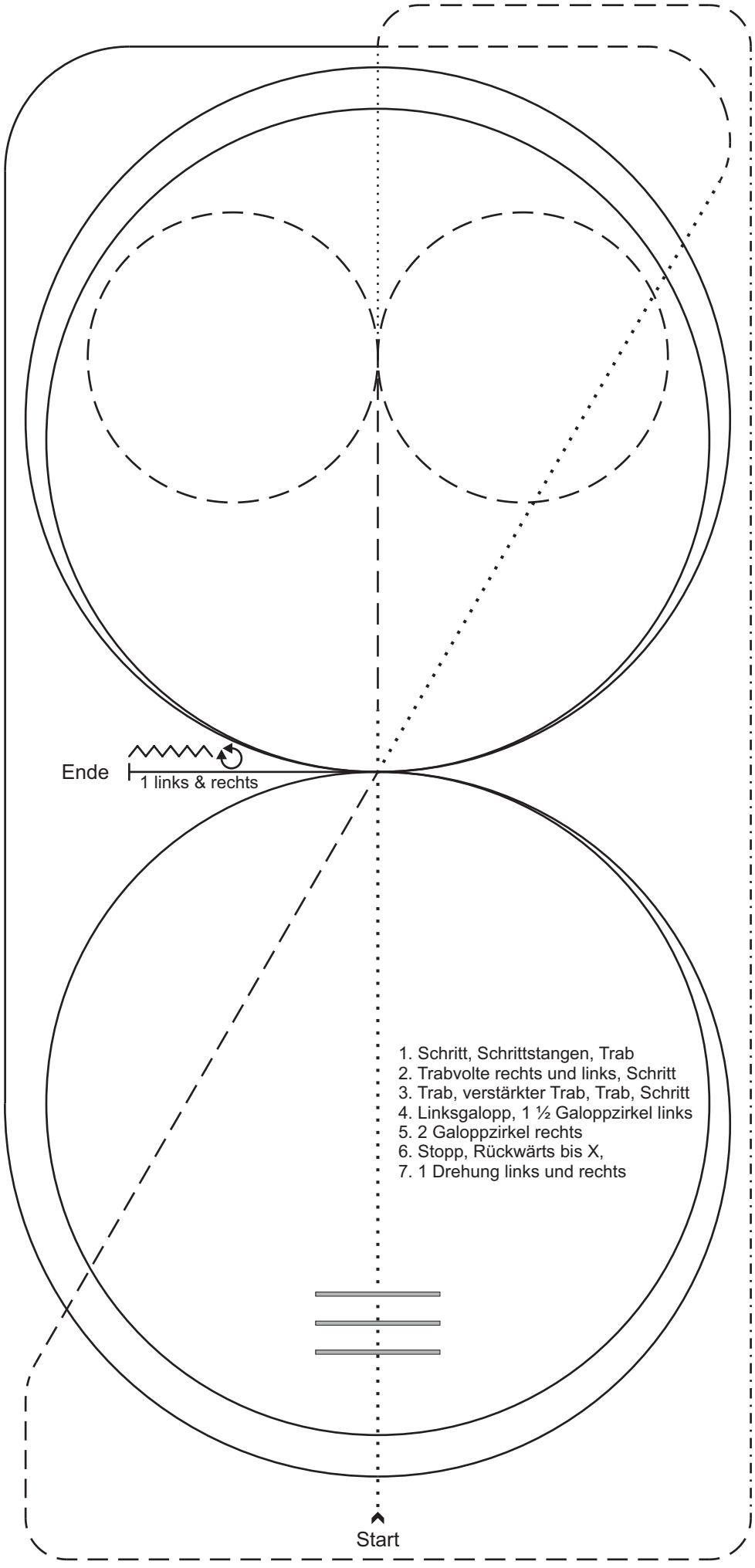
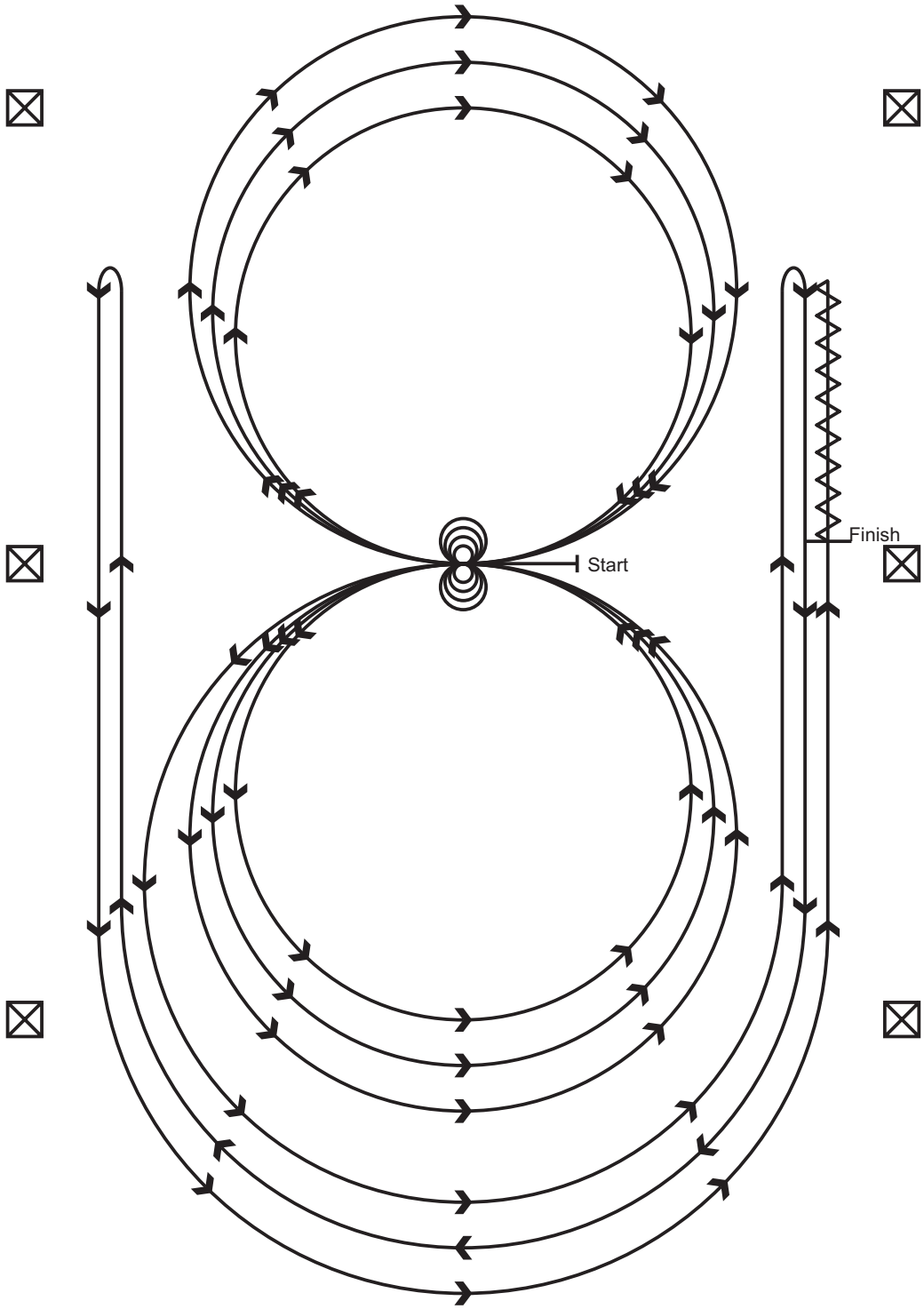
Jungpferde Allround OP (Pattern 1)



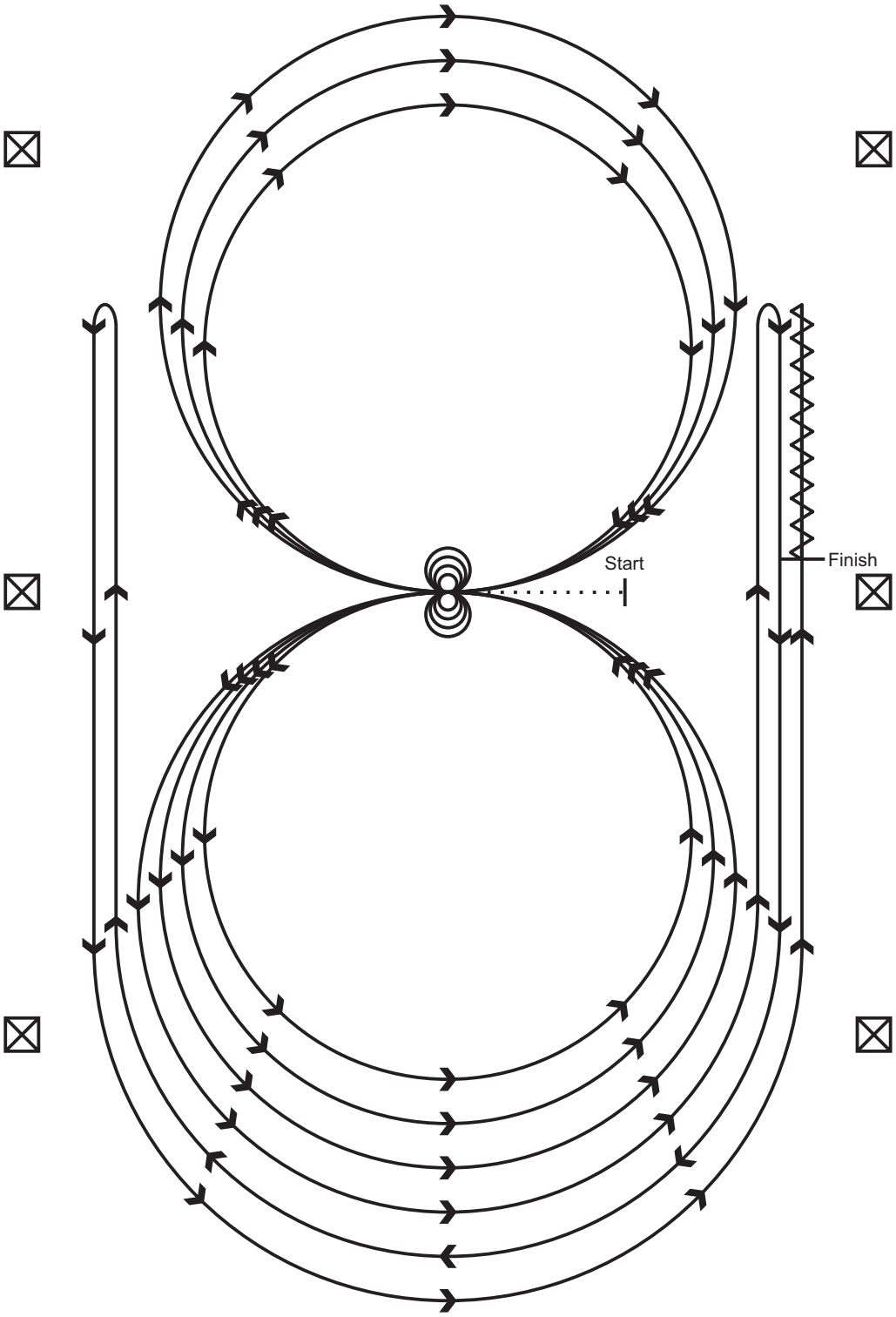
Reining LK 4&3 (& Youth) Class-in-Class (Pattern 6)



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 rechts; verharren;
2. Vier Spins nach links; verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam;
   Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach rechts, 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 links, der nicht geschlossen wird;
   Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker;
   Rollback nach rechts, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
6. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der rechten Hand; der Zirkel wird nicht geschlossen;
   Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker;
   Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; kein Verharren;
7. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt wieder auf der linken 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.

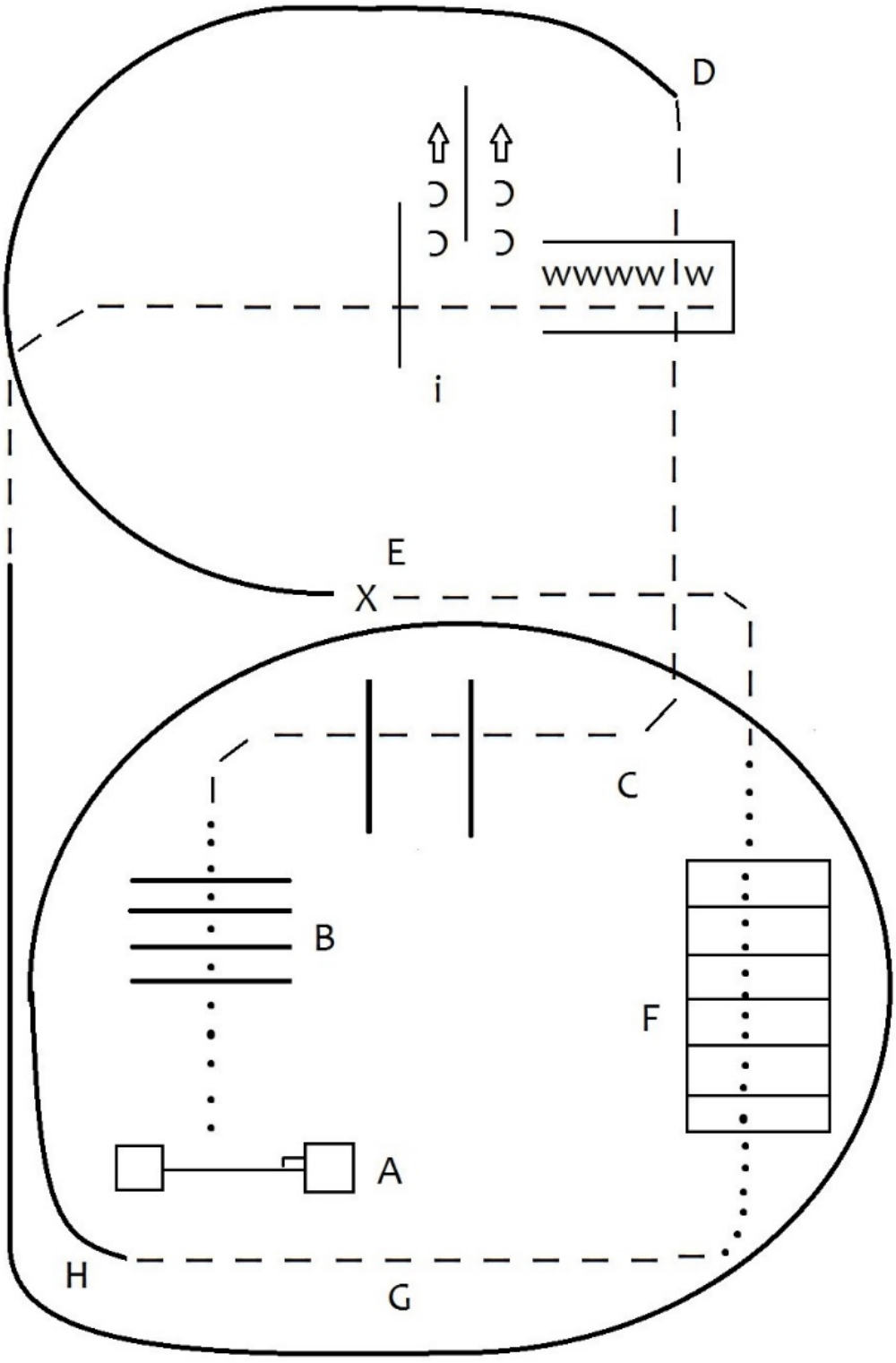
Reining LK 2/1 & Youth (Pattern 13)



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.

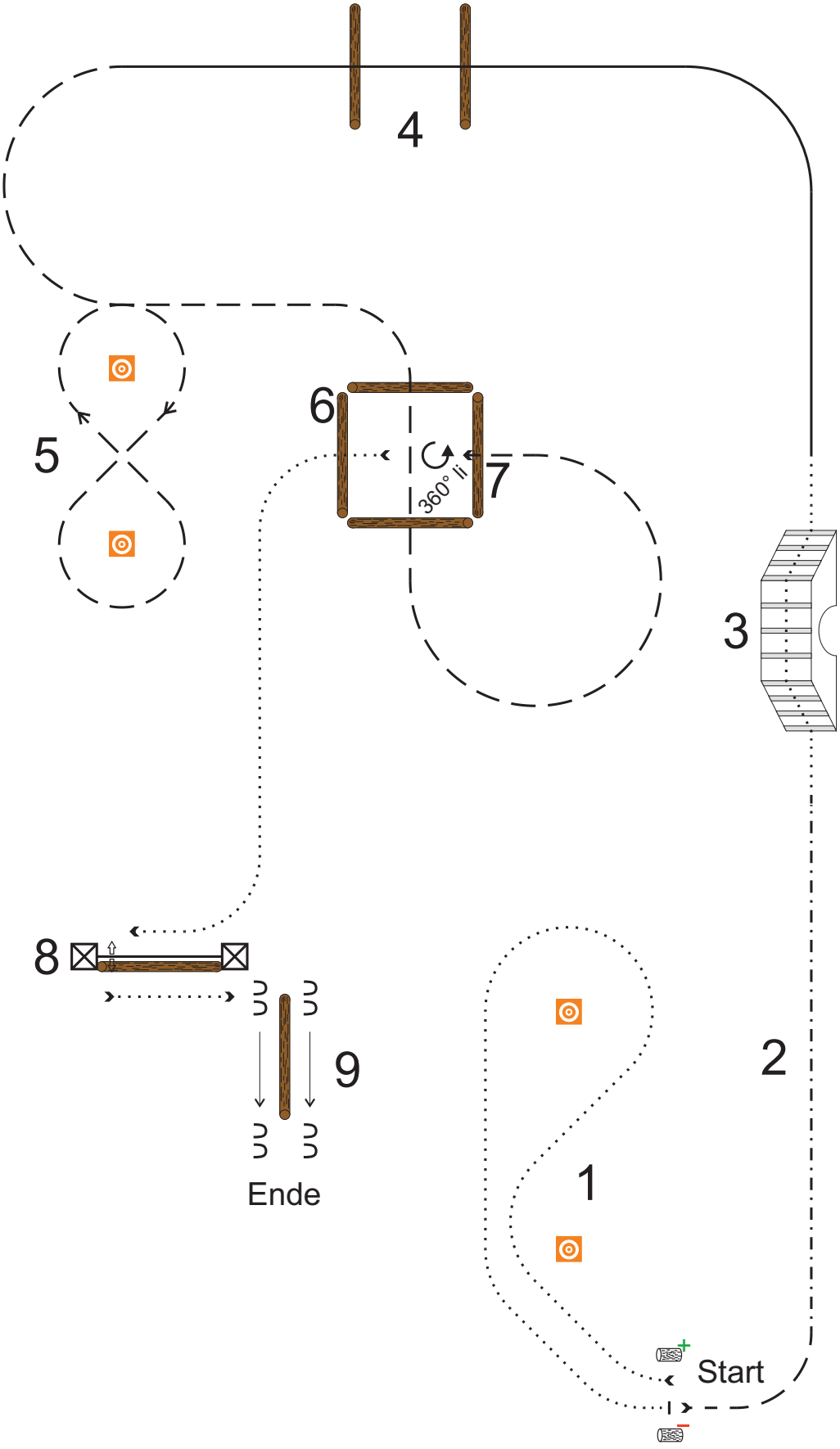
1. Zwei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
2. Vier Spins nach links; verharren;
3. Zwei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der 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.

Jungpferde Trail (Pattern 1)



A. Tor
B. Schrittstangen
C. Trabstangen
D. Galopp
E. Bei X in den Trab
F. Brücke
G. Kurze Seite Trab
H. Rechtsgalopp Zirkel, Mitte lange Seite Übergang Trab
I. Über eine Stange in die Gasse, Stopp, rückwärts, seitwärts links.

Ranch Trail OP

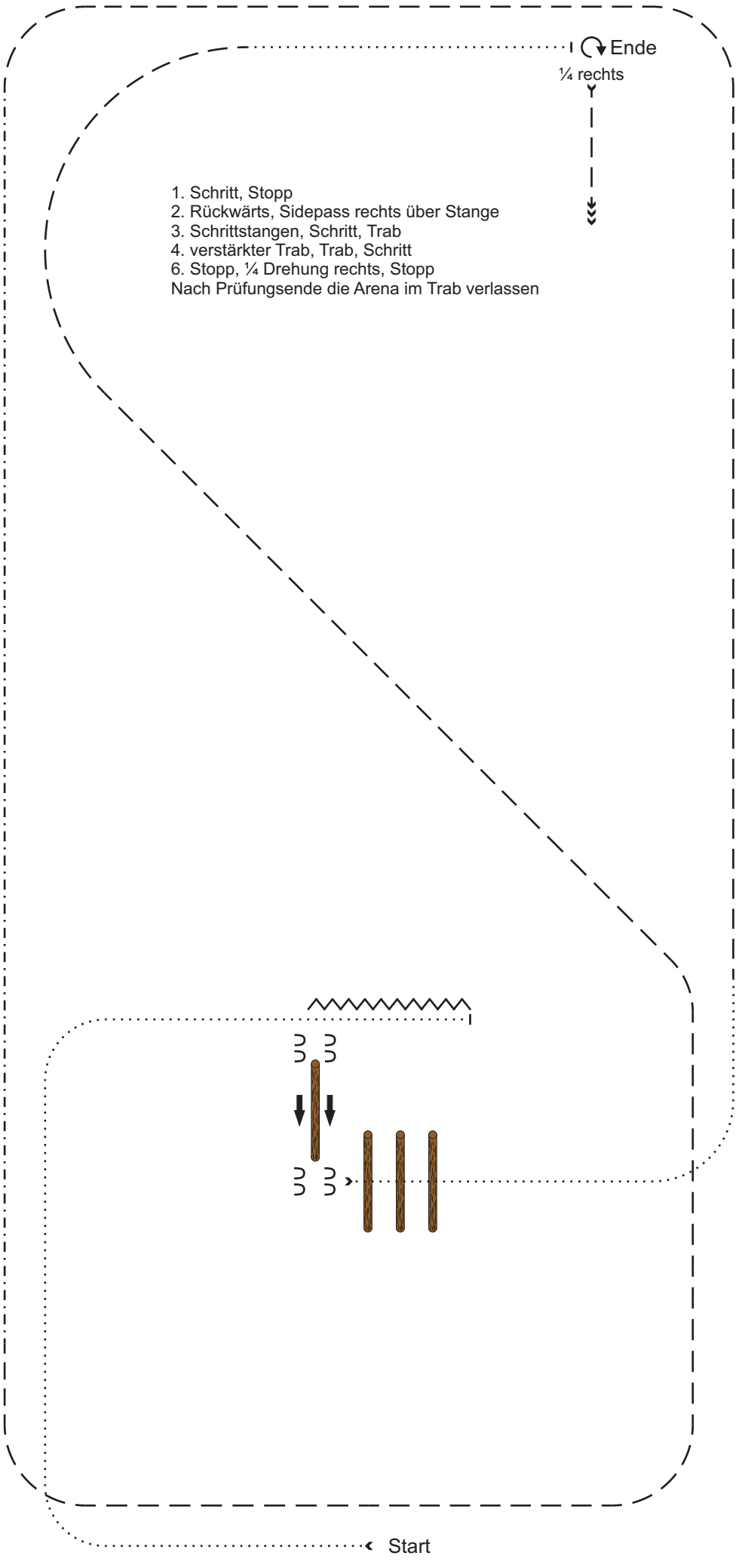


1.) Baumstamm ziehen
2.) Trab, verstärkter Trab
3.) Brücke
4.) Galoppstangen
5.) Trab Figur-8
6.) Trabstangen, jog in
7.) 360° Drehung links
8.) Tor mit Stange
9.) Sidepass rechts

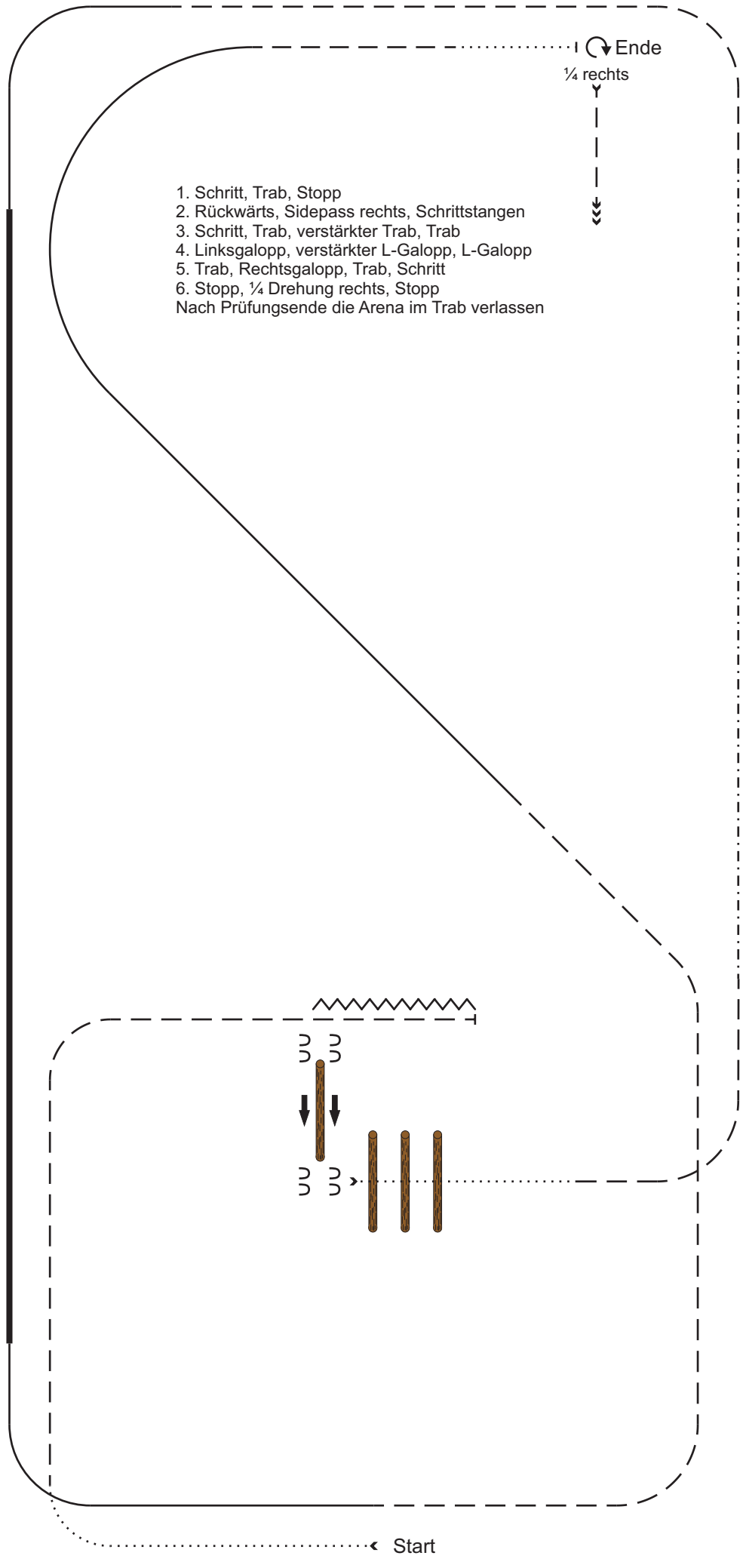
© 2025 - Western Reiter Rheinland e.V. (WRR) - Urheberrechtshinweis:
Alle Inhalte dieses Dokumentes sind urheberrechtlich geschützt.
Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, beim WRR.

Lope/Canter (Galopp)
Jog/Trot (Trab)
Walk (Schritt)
Back Up (Rückwärts)
Pylon (Pylone)

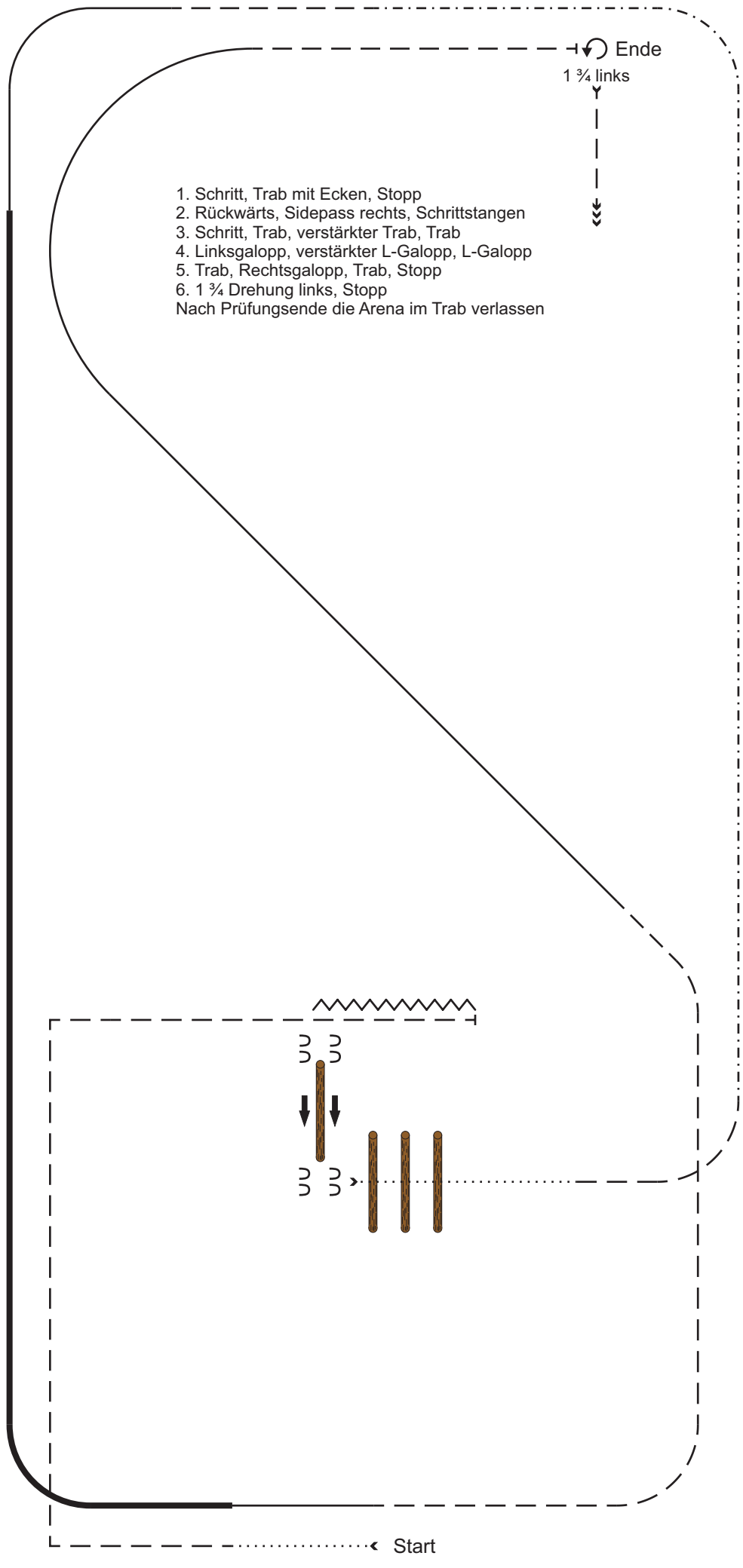
Ranch Riding FR (LK 5)



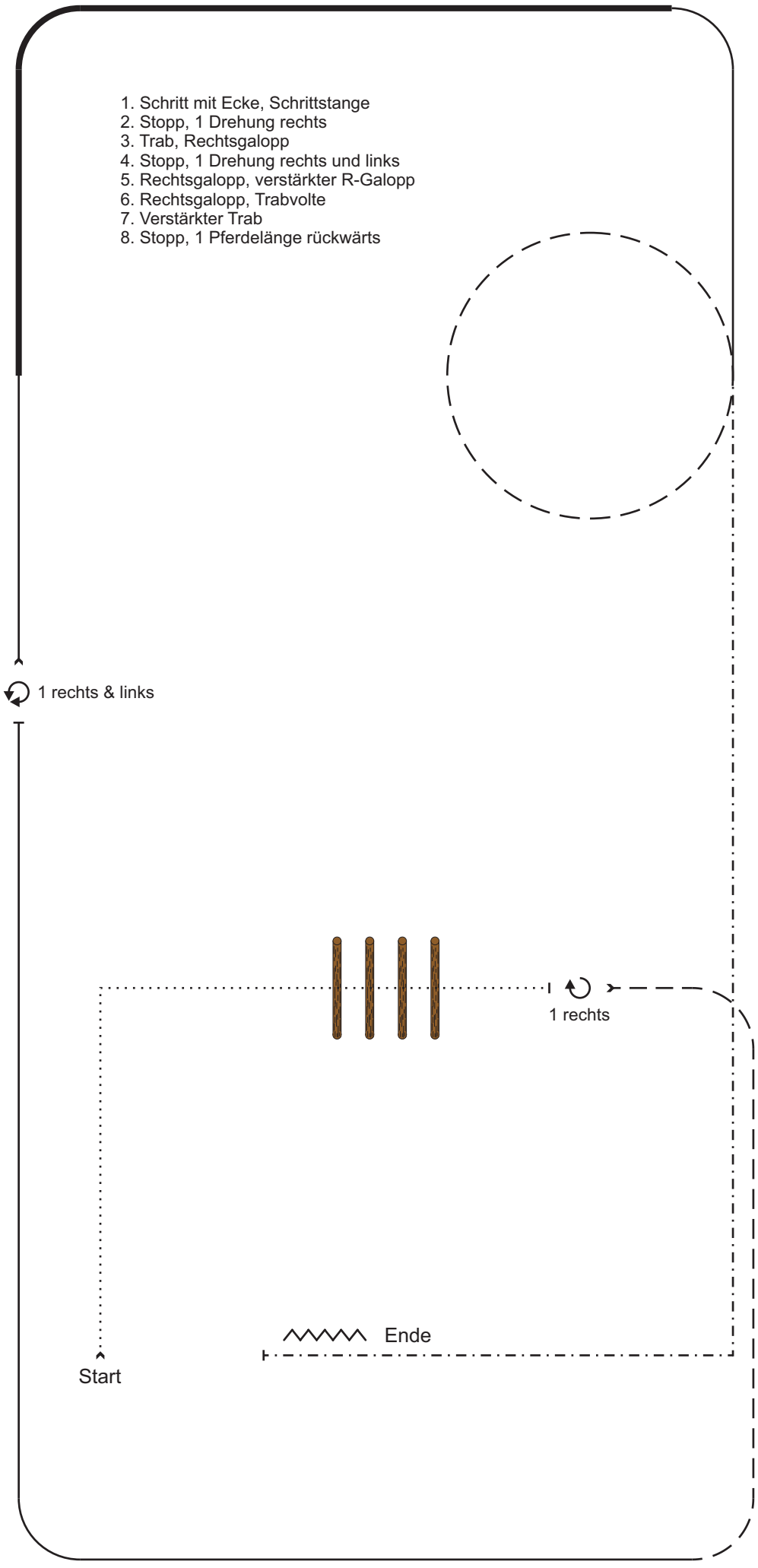
Ranch Riding LK 4 & Youth



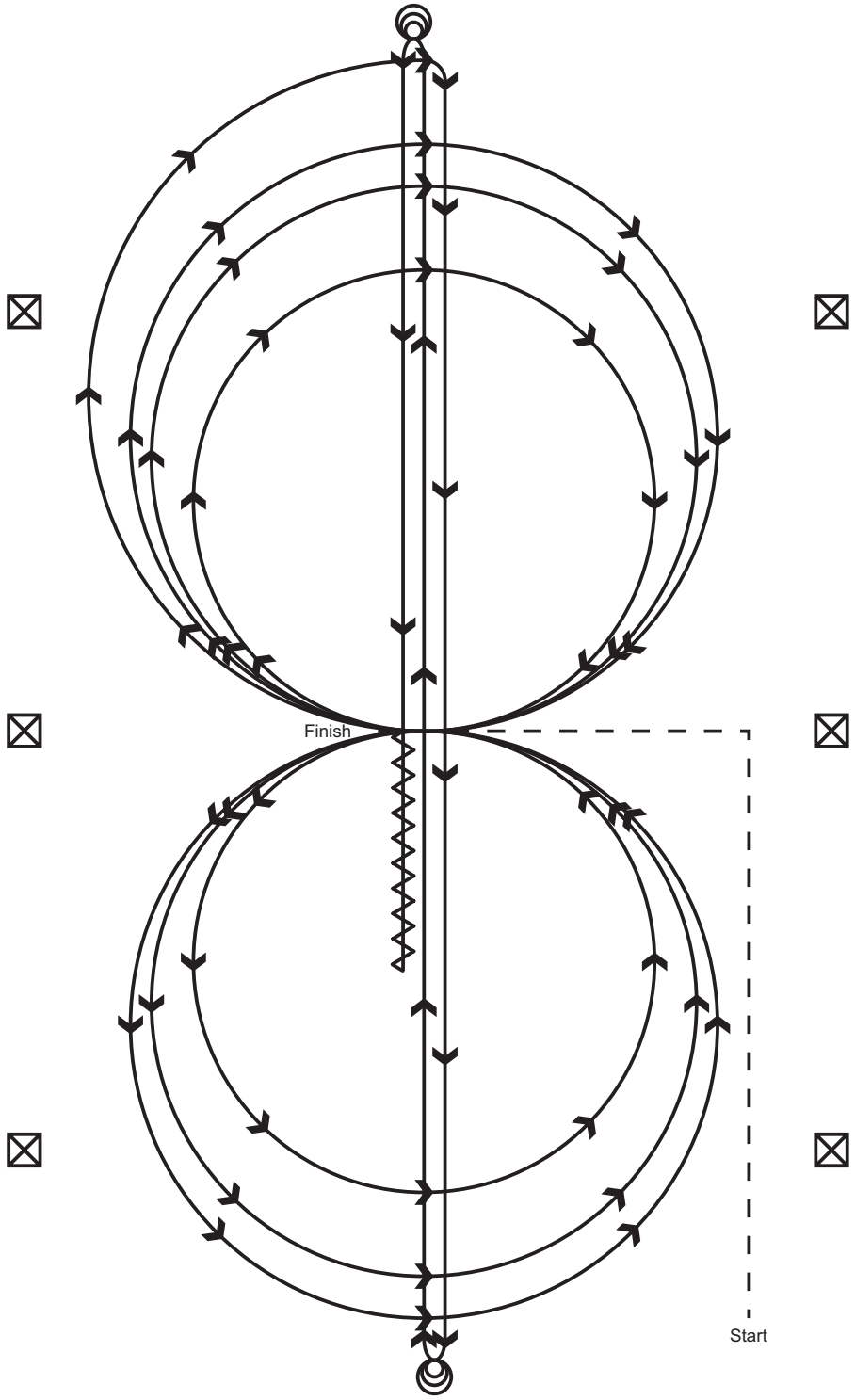
Ranch Riding LK 3 & Youth



Ranch Riding LK 2/1 & Youth



Ranch Reining OP (Pattern 3)

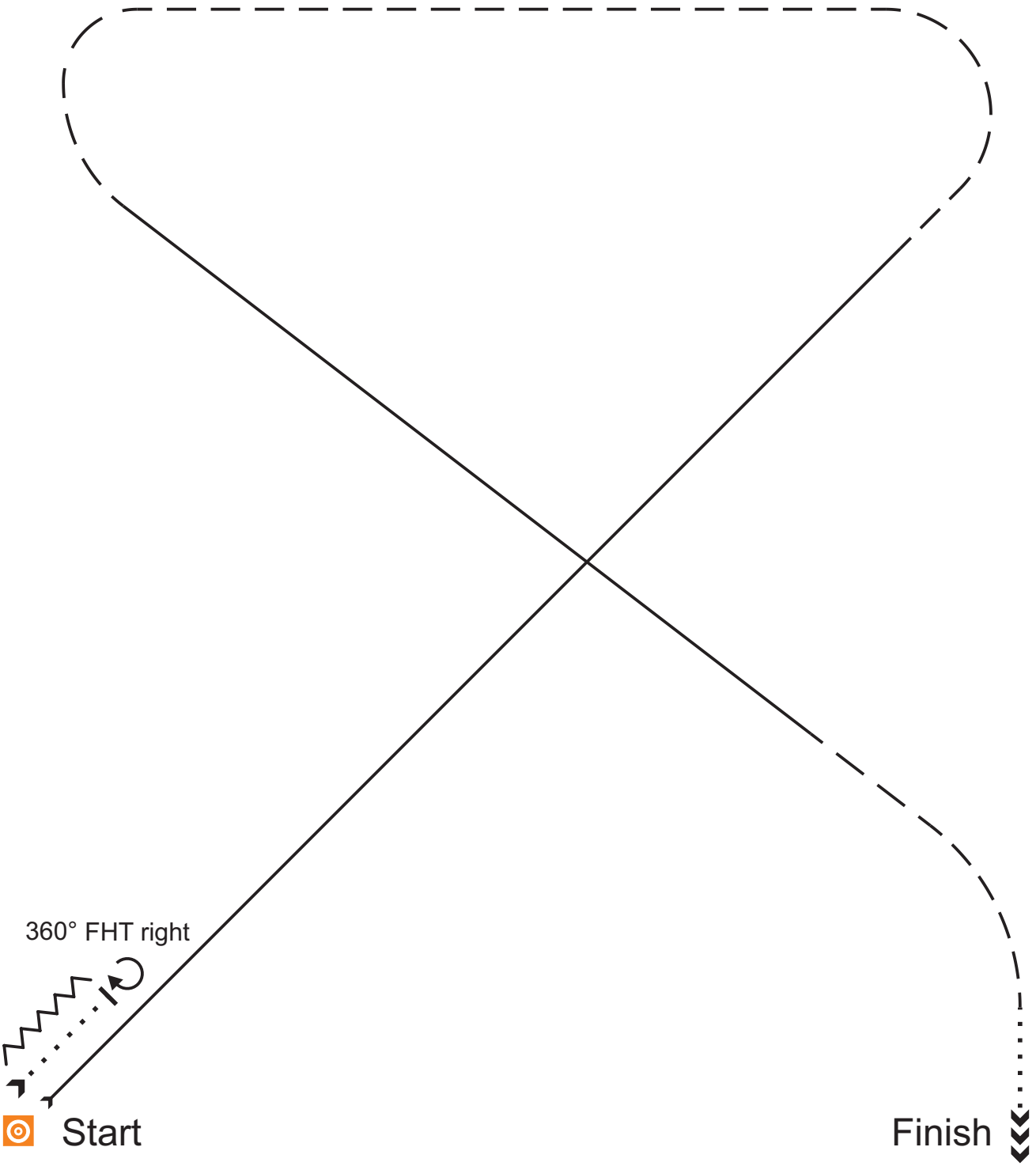
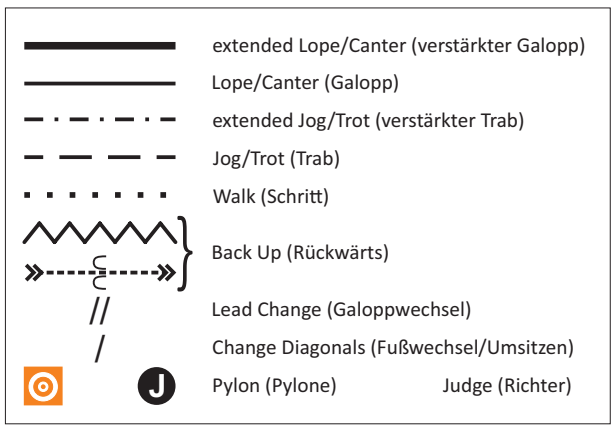


Keine rundowns und keine sliding stops.

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. Drei vollständige Zirkel rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel (einfach oder fliegend) im Mittelpunkt der Bahn;
2. Drei vollständige Zirkel nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; 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 (3 ½) Spins nach rechts; verharren;
5. Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Endmarker; anhalten; verharren;
6. Dreieinhalb (3 ½) Spins nach links;
7. Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; anhalten; kein verharren; rückwärtsrichten bis zur Bahnmitte oder von mindestend drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Hunt Seat Equitation OP



- Walk 2 horse length, stop
- 360° right turn on the forehand
- Backwards to cone
- Canter left lead
- Posting trot right diagonal
- Canter right lead
- Break to sitting trot
- Break to walk, leave arena at walk