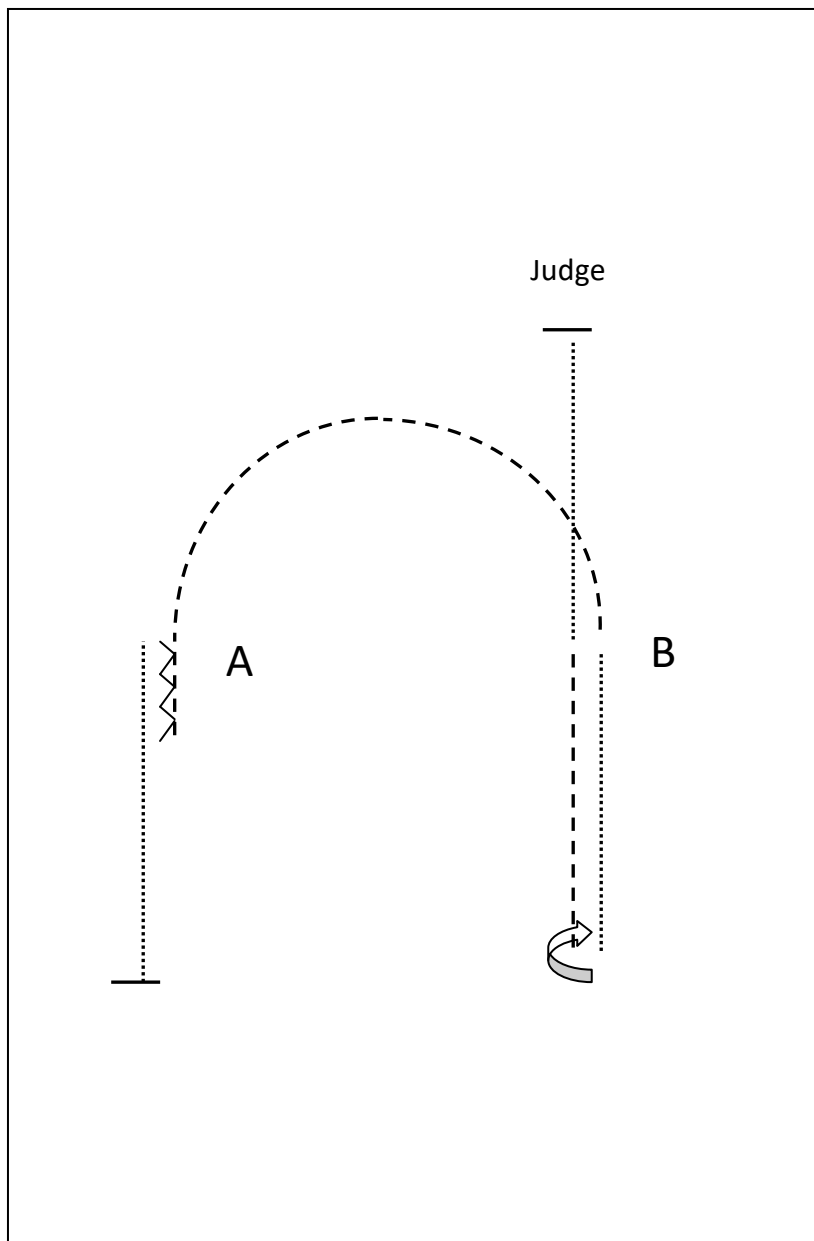


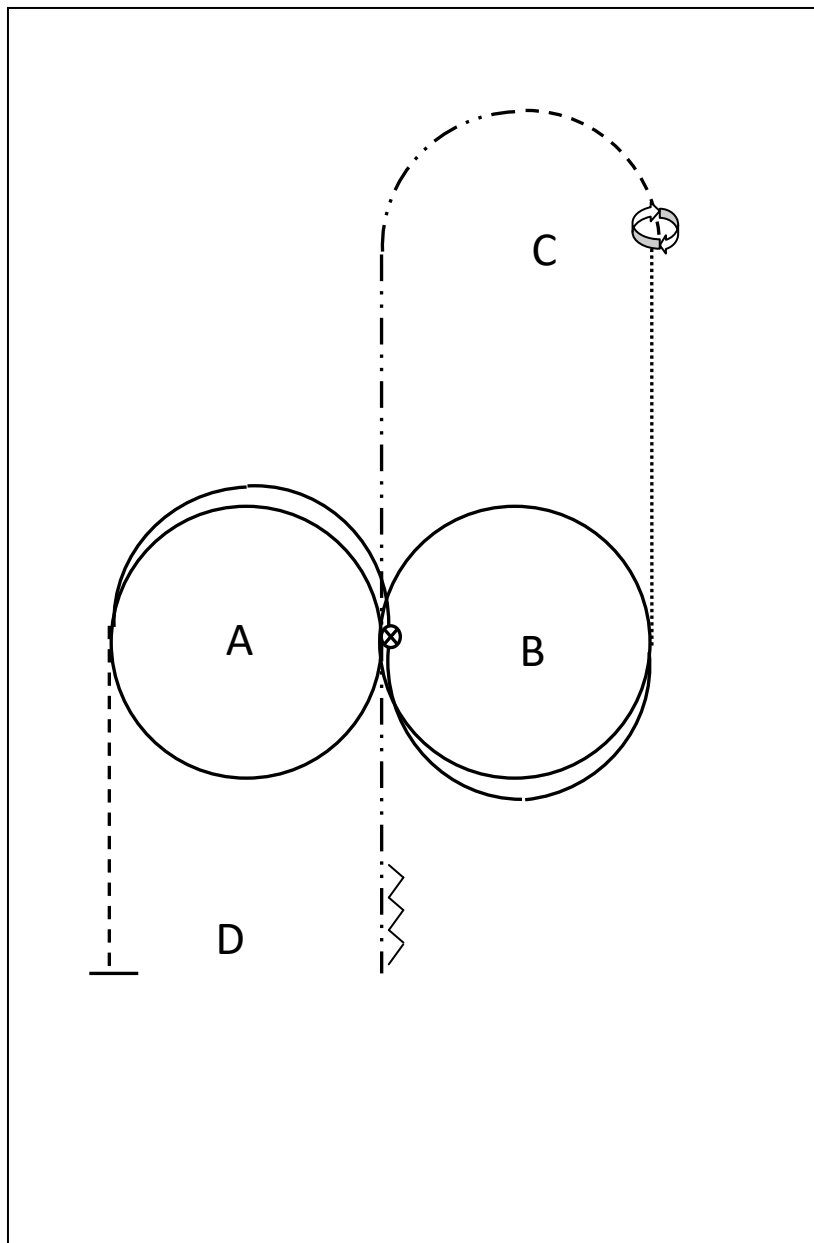
<b>Disziplin</b>	<b>Pattern</b>
<b>WR</b>	<b>7</b>
<b>RR LK 5</b>	<b>1 aus Patternbook LK4/5 2017</b>
<b>RR LK 4</b>	<b>1 aus Patternbook LK4/5 2017</b>
<b>RR LK 3</b>	<b>3 aus Patternbook LK 3 2017</b>
<b>RR LK 2</b>	<b>10 aus Patternbook 2015/2016</b>
<b>RR LK 1</b>	<b>10 aus Patternbook 2015/2016</b>
<b>RN LK 4</b>	<b>14</b>
<b>RN LK 1</b>	<b>6</b>

## SSH LK 4/5



- 1 - Walk bis A, Back 1 Pferdelänge
- 2 - Jog bis B, Walk
- 3 - Turn 180° rechts
- 4 - Jog bis B, Walk zum Richter
- 5 - Setup, Arena verlassen (Walk oder Jog)

## WHS LK 2



Ready at D

1 - Jog bis A, 1 1/2 Lopevolte re um A

2 - Wechsel zwischen A und B (einfach oder fliegend), 1 1/2 Lopevolte li

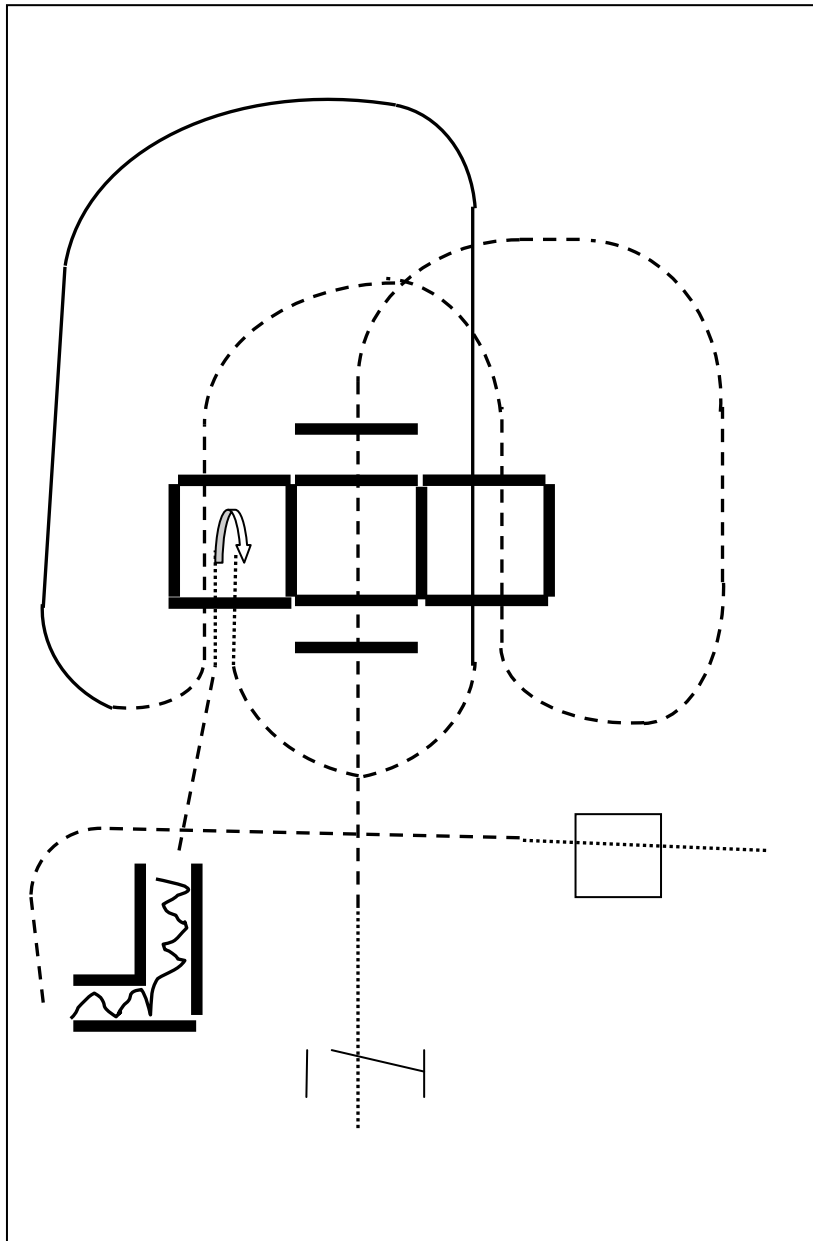
3 - Übergang Walk bei B, Walk bis C

4 - Turn 360°, Richtung egal

5 - 1/4 Jogvolte um C, extended Jog bis Höhe D

6 - Stop, Back 1 Pferdelänge

### TH LK 3



1 - Tor

2 - Jog over 4 Stangen

3 - Jog over Schlangenlinie 4 Stangen

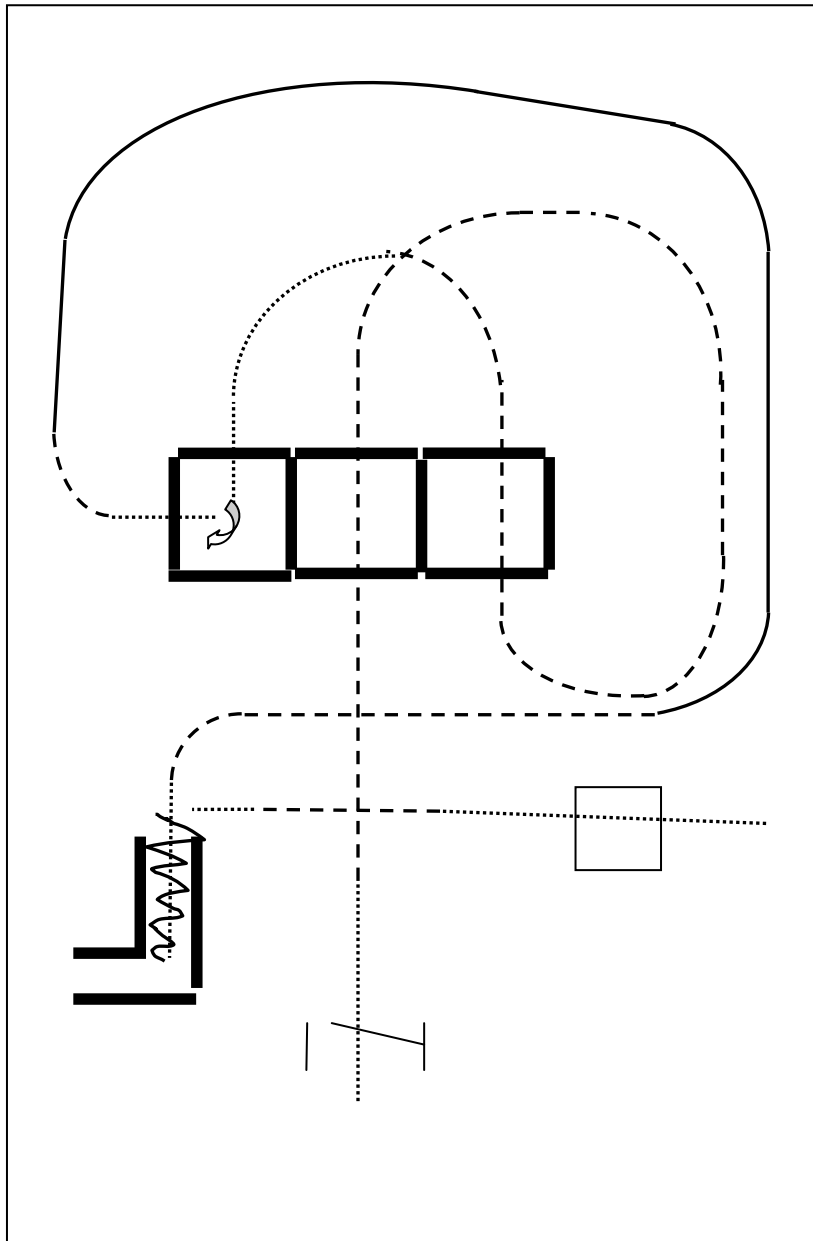
4 - Lope over re 2 Stangen

5 - Jog, Walk in, Turn 180° Richtung egal, walk out

6- Jog, Back L

7 - Jog, Brücke

## TH LK 4



1 - Tor

2 - Jog over 2 Stangen

3 - Jog over Schlangenlinie 2 Stangen

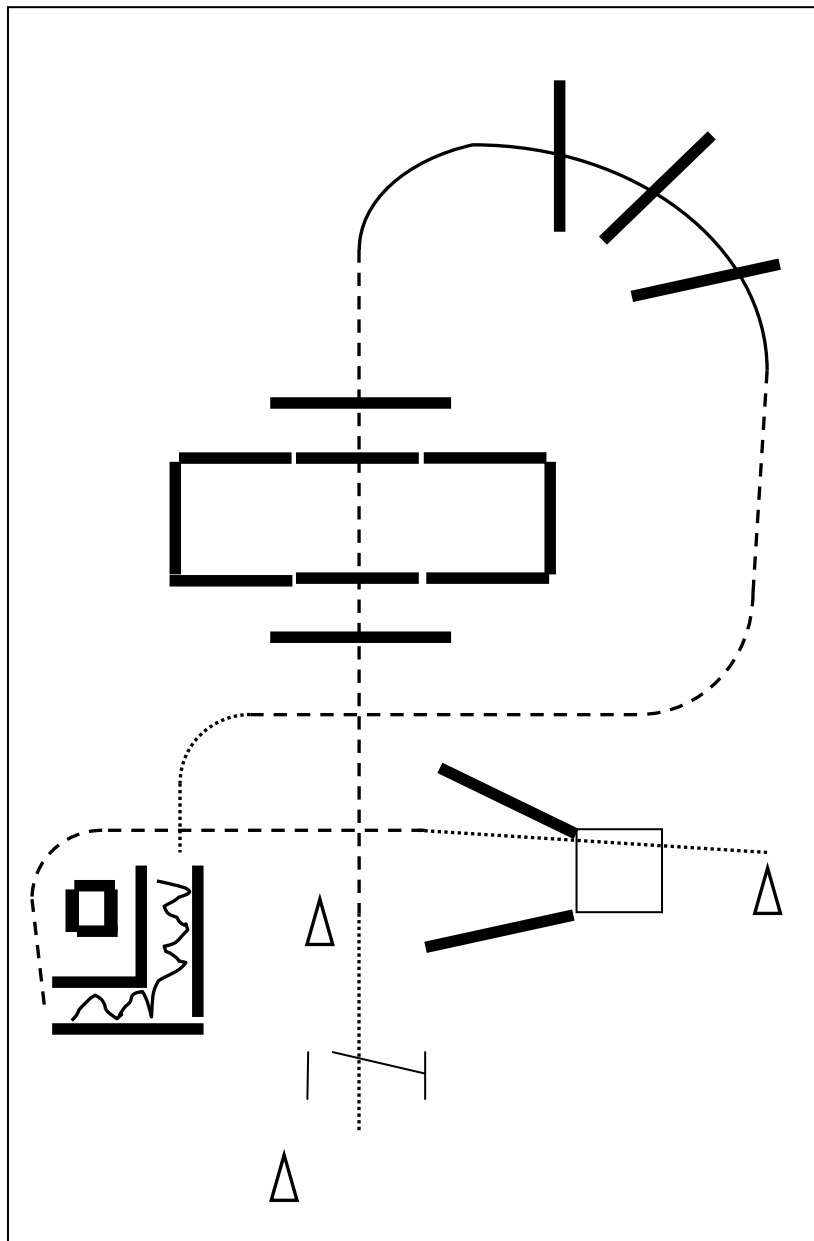
4 - Walk in, Turn 90° re, walk out

5 - Walk, Lope re

6 - jog, walk in, Back up

7 - Walk, Jog, Brücke

## H&D TH LK 1/2



1 - Ableinen

2 - Tor, Hund zur Pylone vorausschicken

3 - Jog over 4 Stangen, Hund bei Fuss

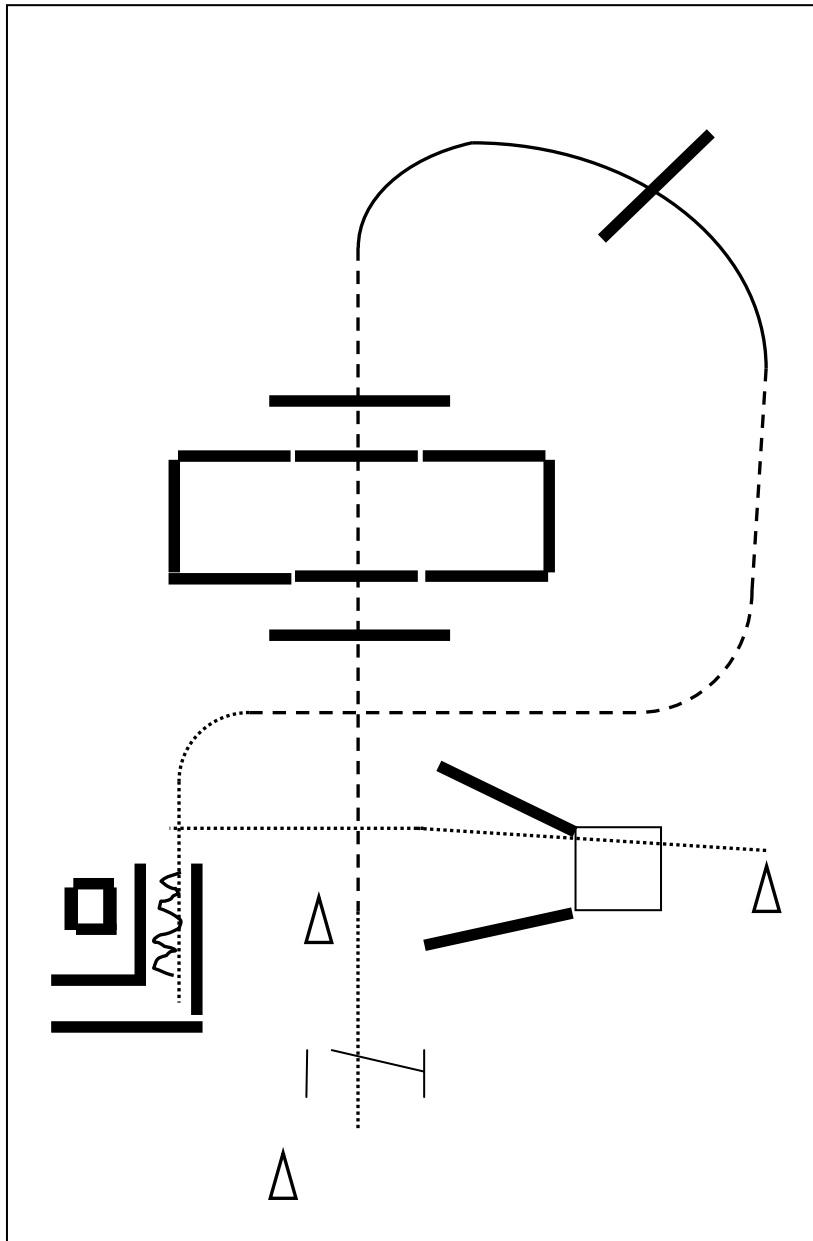
4 - Lope over 3 Stangen, Hund bei Fuss

5 - Jog, Walk, Hund bei Fuss, Hund in Box ablegen, Back L

6 - Jog, Hund bei Fuss, Brücke, Hund zur Pylone vorausschicken

7 - Absteigen, anleinen

## H&D TH LK 3-5



1 - Ableinen

2 - Tor, Hund zur Pylone vorausschicken oder hinterher holen

3 - Jog over 4 Stangen, Hund bei Fuss

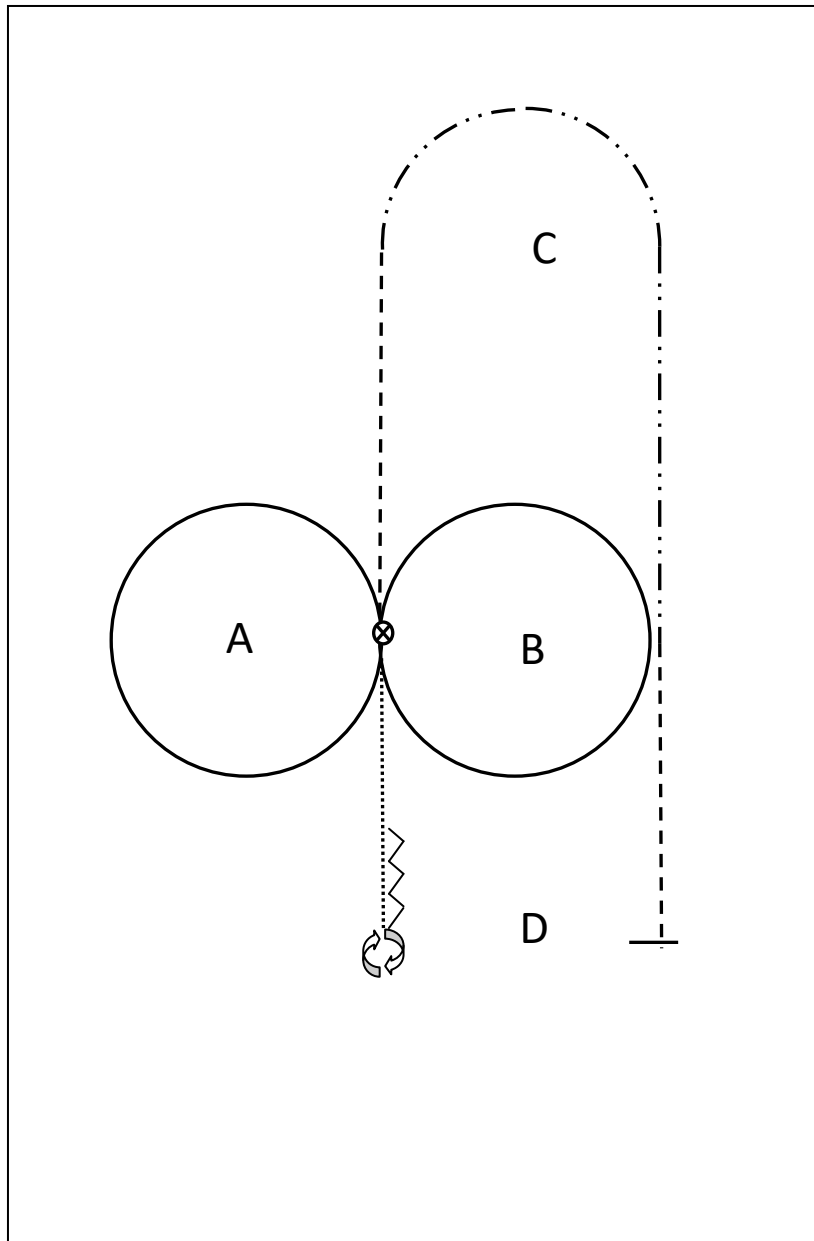
4 - Lope over 1 Stangen, Hund bei Fuss

5 - Jog, Walk, Hund bei Fuss, Hund in Box ablegen, Walk in, Back

6 - Walk, Hund bei Fuss, Brücke, Hund zur Pylone vorausschicken oder nachkommen lassen

7 - Absteigen, anleinen

## WHS LK 1 A/B



Ready Höhe D

1 - Jog bis B, Extended Jog bis C, 1/2 extended Jog Volte um C

2 - Jog bis Mitte A / B, 1 Lopevolte re um A

3 - Wechsel zwischen A und B (einfach oder fliegend), 1 Lopevolte li um B

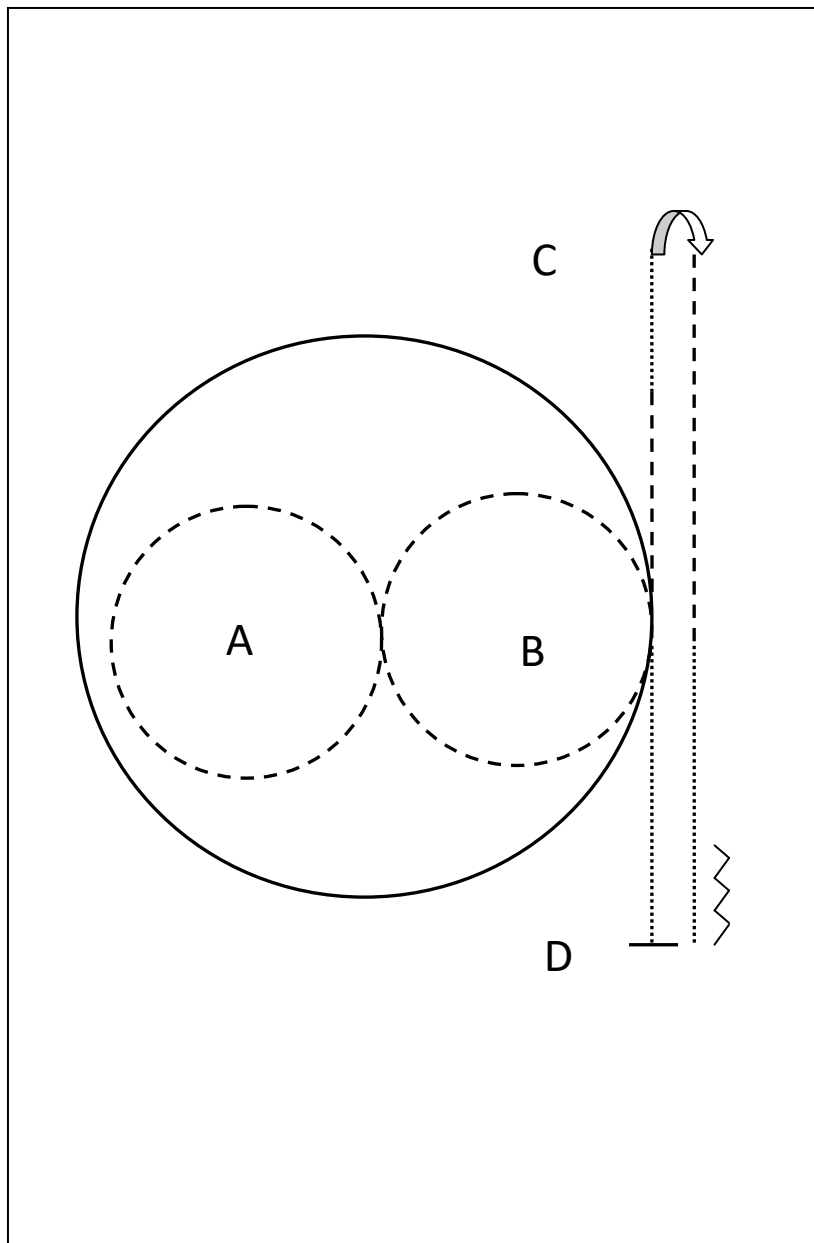
4 - Übergang Walk Mitte A / B, Walk bis Höhe D, Stop

5 - Turn 360°, Richtung egal,

6 - Back 1 Pferdelänge



## WHS LK 5



Ready Höhe D

1 - Walk bis B

2 - Jog, 1/2 Jogvolte li um B, Jogvolte re um A, 1/2 Jogvolte li um B

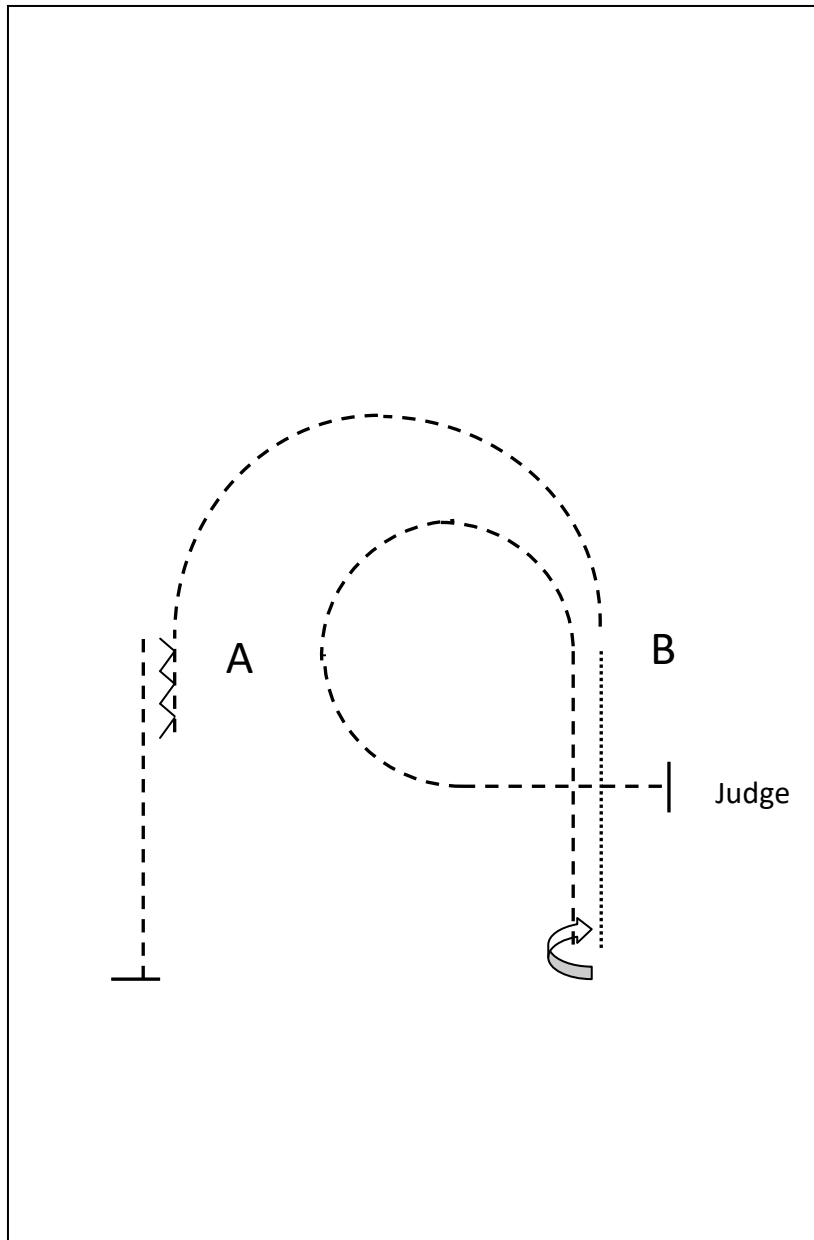
3 - Lope li

4 - Jog bei B, Jog bis Mitte zwischen B und C, Walk bis C

5 - Turn 180° Richtung egal, Jog bis B

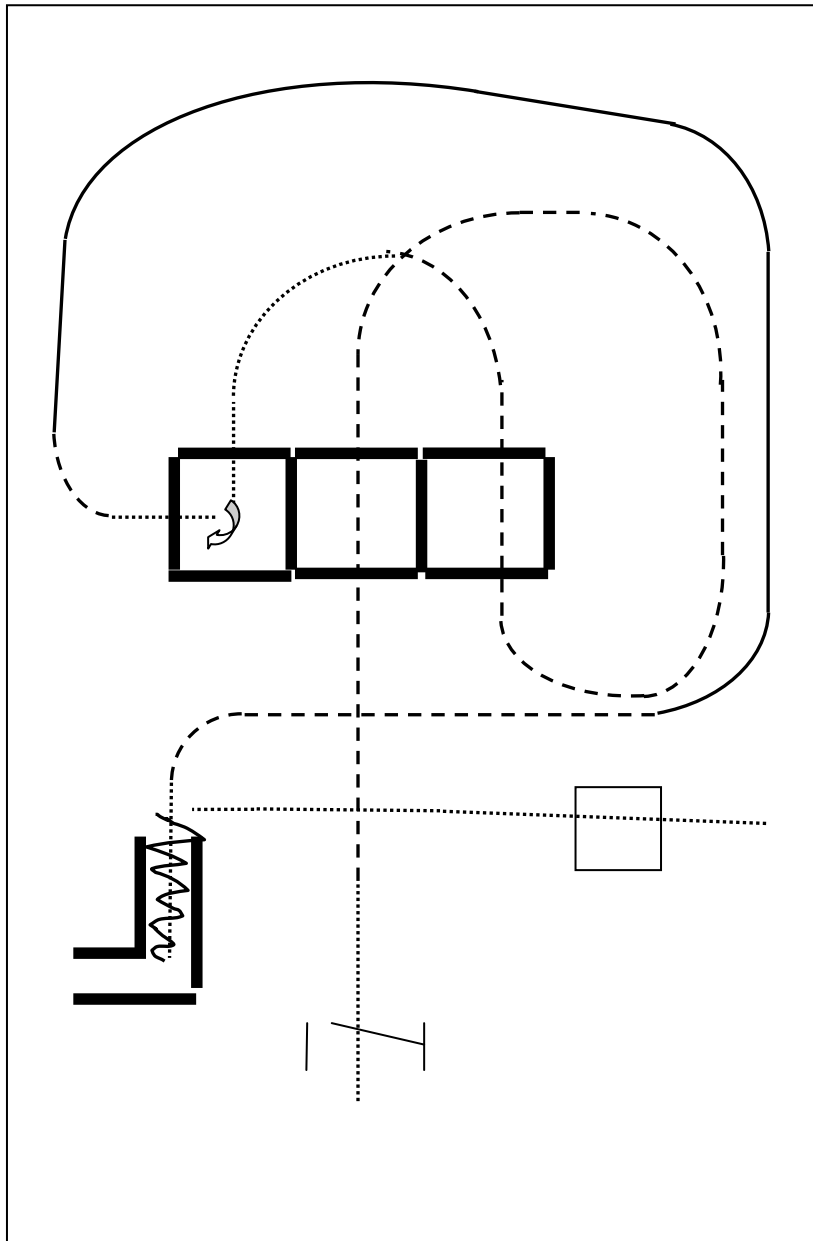
6 - Walk bis Höhe D, Back 1 Pferdelänge

## SSH LK 1-3



- 1 - Jog bis A, Stop, Back 1 Pferdelänge
- 2 - Jog bis B, Walk
- 3 - Turn 180° rechts
- 4 - Jog bis B, 3/4 Jogvolte li, Jog zum Richter
- 5 - Setup, Arena verlassen (Walk oder Jog)

## TH LK 5



1 - Tor

2 - Jog over 2 Stangen

3 - Jog over Schlangenlinie 2 Stangen

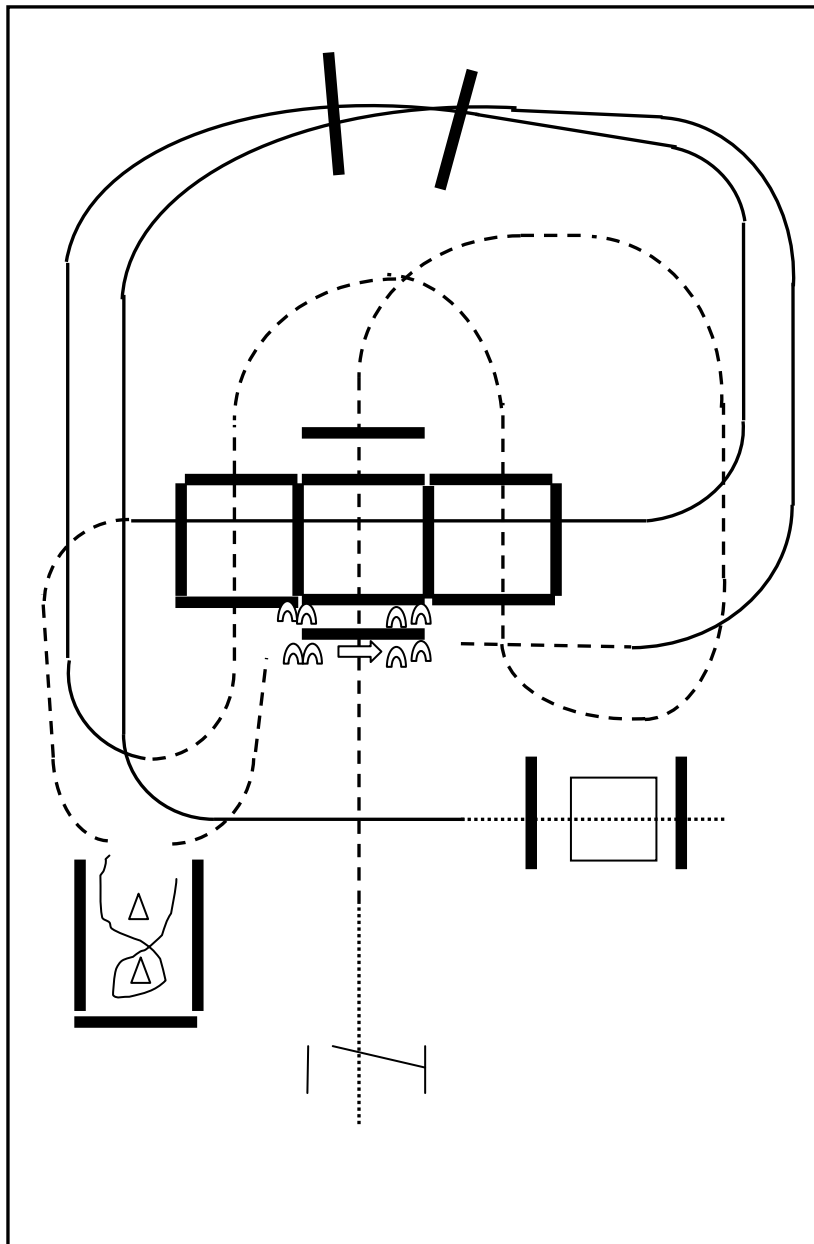
4 - Walk in, Turn 90° re, walk out

5 - jog, Lope re

6 - jog, walk in, Back up

7 - Walk, Brücke

# TH LK 1/2 A/B



1 - Tor

2 - Jog over 4 Stangen

3 - Jog over Schlangenlinie 4 Stangen

4 - Lope Over re 6 Stangen

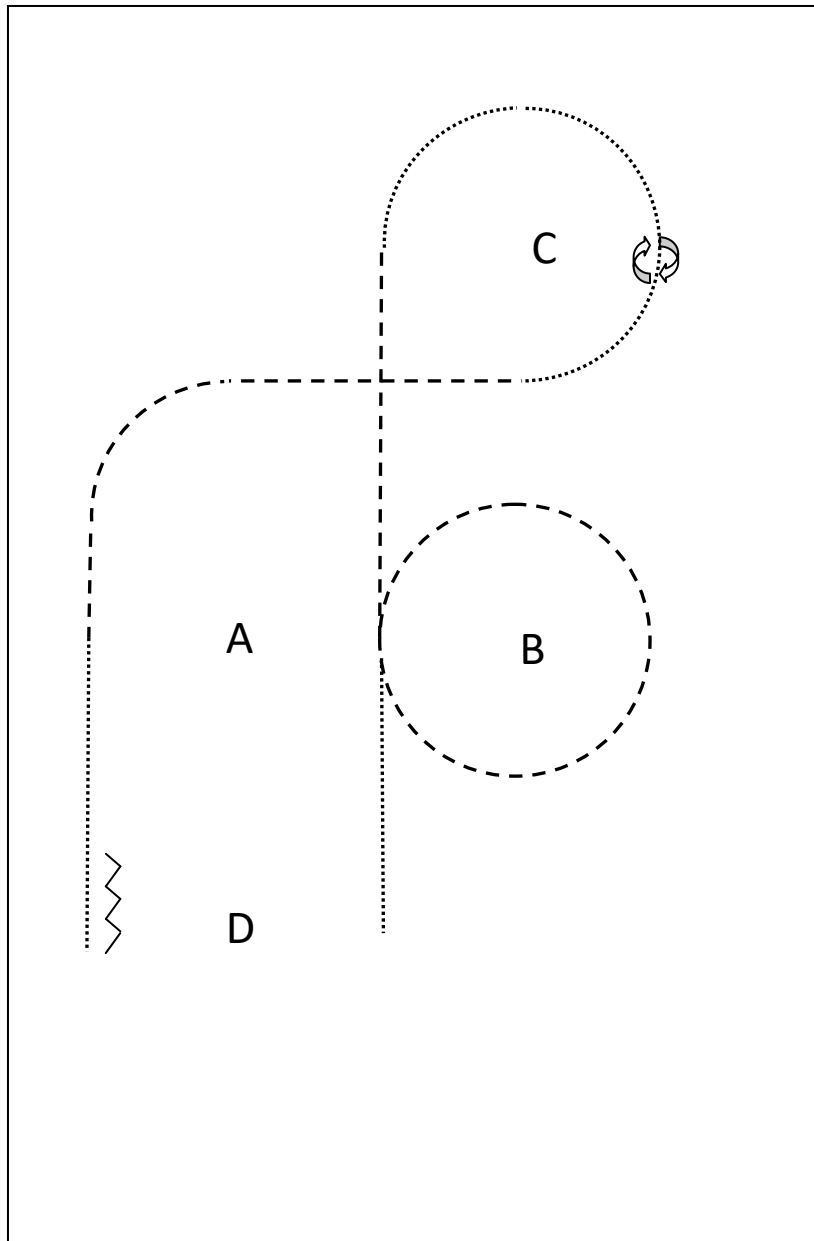
5 -Jog, Back um Pylone

6 - Jog, Sidepass re

7 - Jog Lope over li 2 Stangen

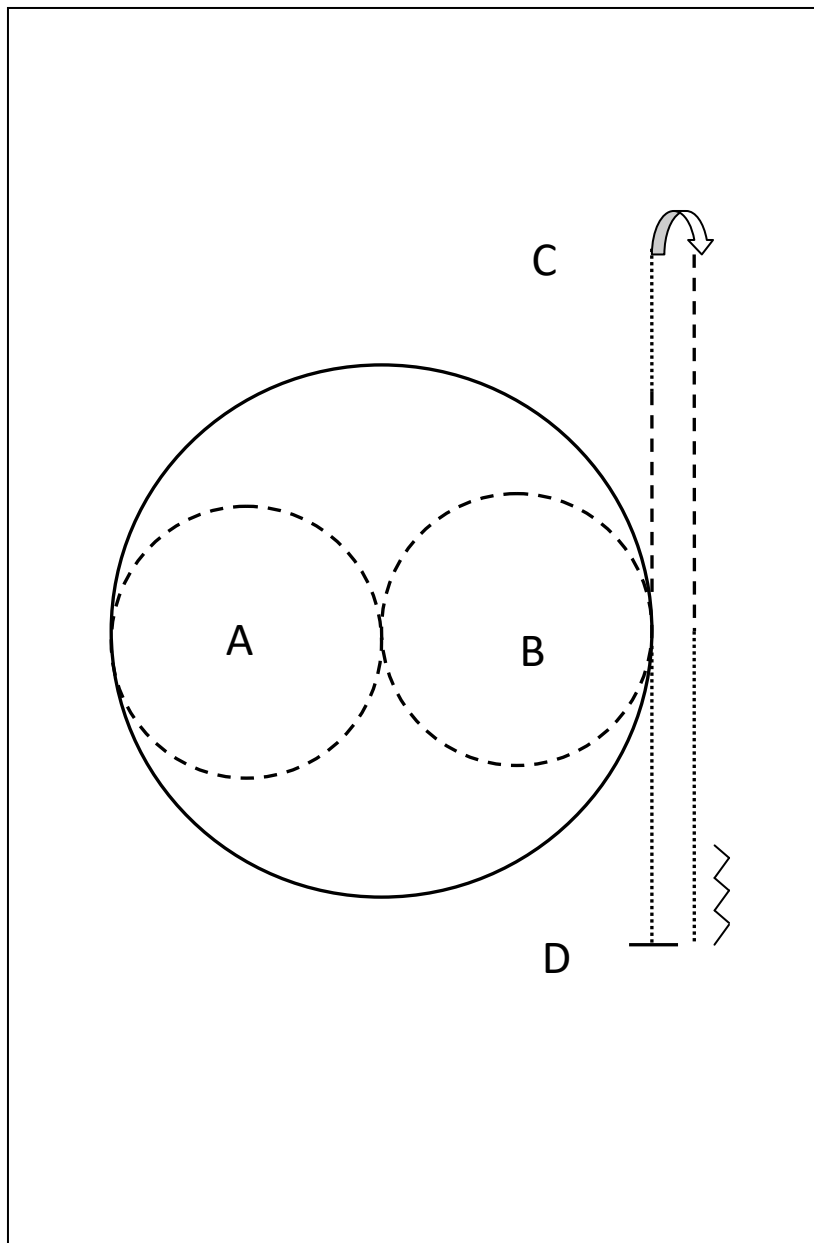
8 - Brücke

## WHS WT



- 1 - Walk Höhe D bis zwischen A und B, Jogvolte um B
- 2 - Jog bis C, 1/2 Walkvolte um C
- 3 - Stop Höhe C, Turn 360° Richtung egal
- 4 - 1/4 Walkvolte um C, Jog Zwischen C und B, Jog bis A
- 5 - Walk Höhe A, Stop Höhe D, Back

## WHS LK 4



Ready at D

1 - Walk bis B

2 - Jog 1/2 Jogvolte li um B, 1/2 Jogvolte re um A

3 - Lope re

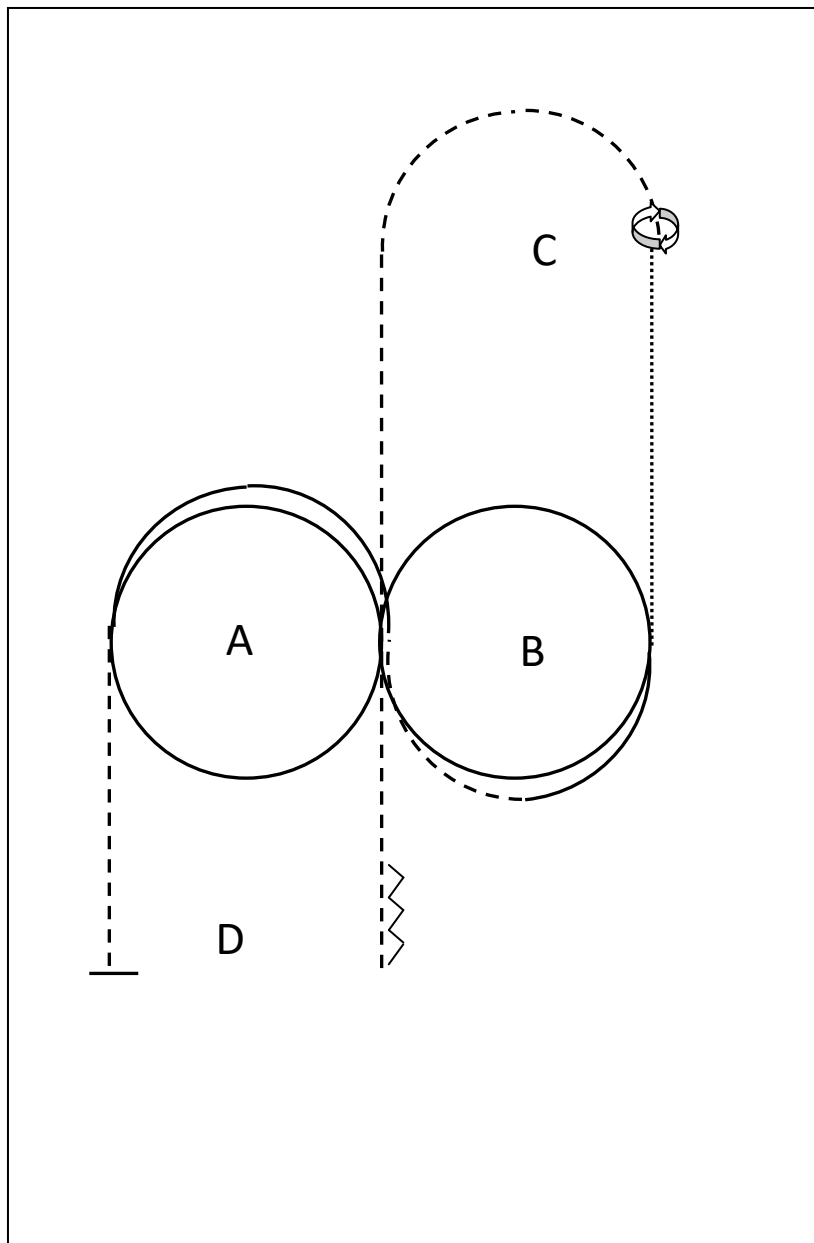
4 - Jog 1/2 Jogvolte re um A, 1/2 Jogvolte li um B

5 - Jog bei B, Jog bis Mitte zwischen B und C, Walk bis C

6 - Turn 180° re, Jog bis B

7 - Walk bis Höhe D, Back 1 Pferdelänge

### WHS LK 3



Ready at D

- 1 - Jog bis A, 1 1/2 Lopevolte re um A
- 2 - Jog zwischen A und B, 1/4 Jogvolte li, 1 1/4 Lopevolte li
- 3 - Übergang Walk bei B, Walk bis C
- 4 - Turn 360°, Richtung egal
- 5 - 1/2 Jogvolte um C, Jog bis Höhe D
- 6 - Stop, Back 1 Pferdelänge

