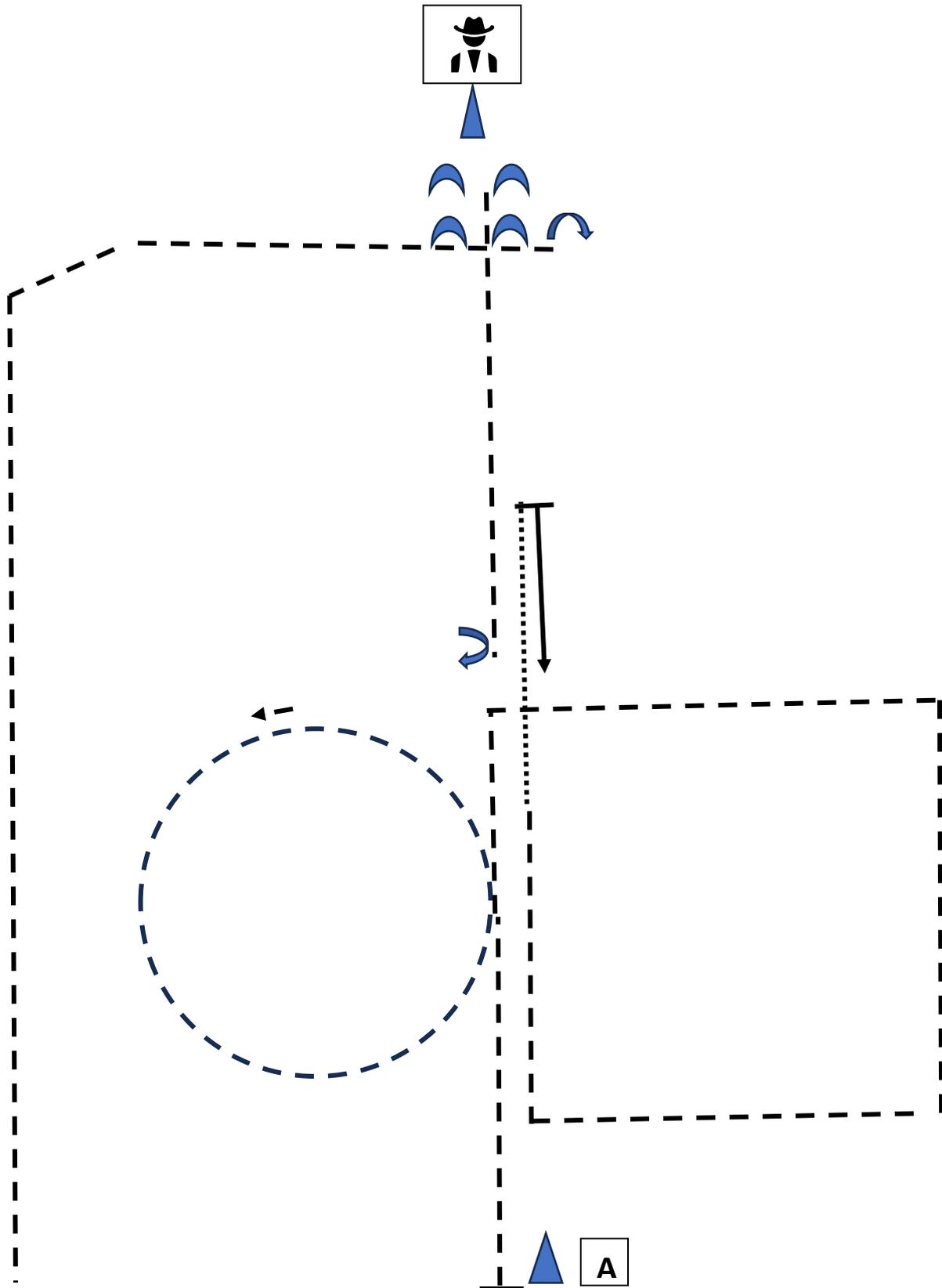


Feste Pattern Bilfingen 2025 (Nummern der jeweiligen Disziplin)

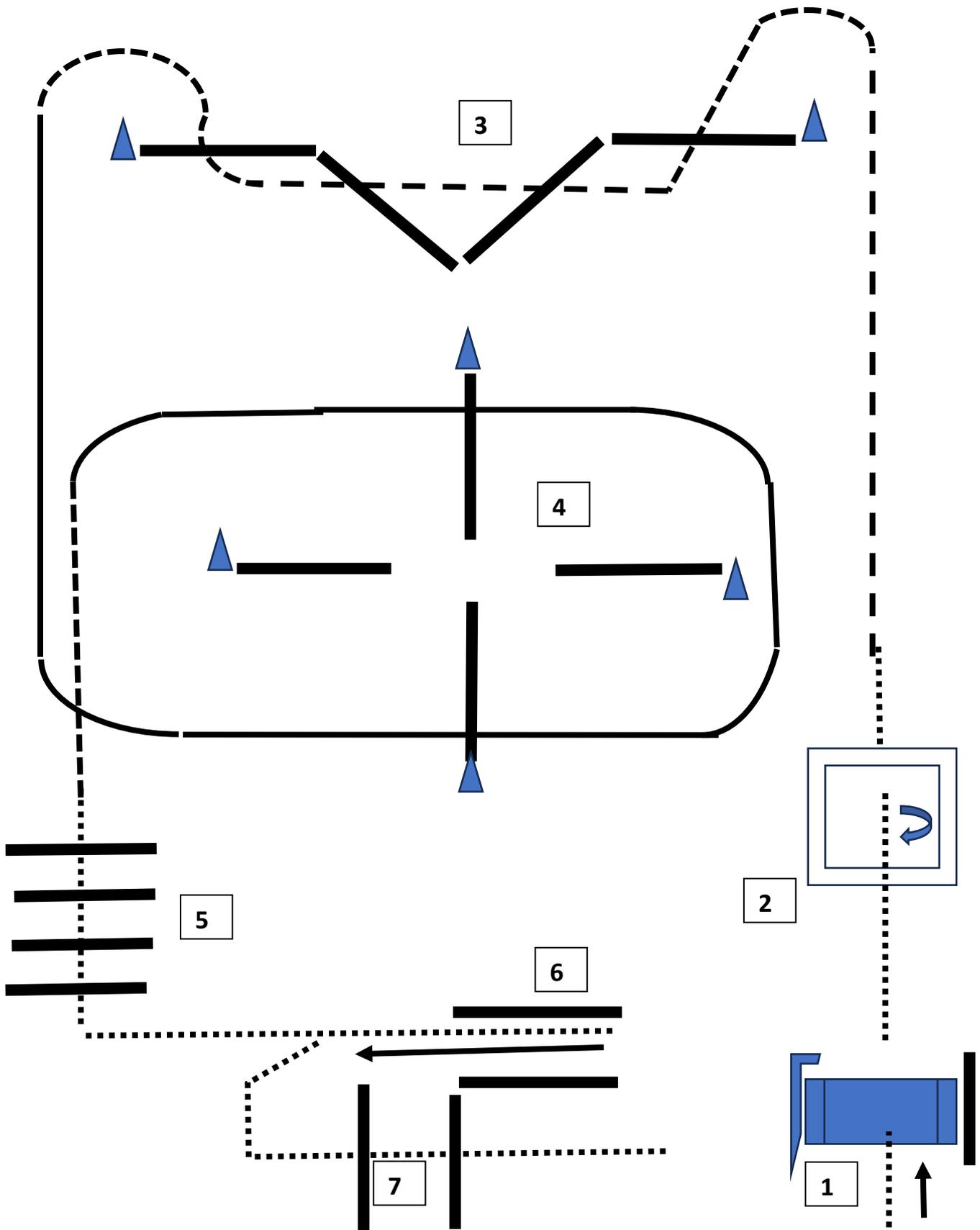
LK 1/2 Superhorse	# 11
LK 1-3 Reining	# 6
LK 1-3 A Western Riding	# 19
LK 4 A u. B Ranch Riding	# 31
LK 5 A Ranch Riding	# 32
LK 3 A u. B. Ranch Riding	# 38
LK 1/2 Ranch Riding	# 20
Greenhorse Basis	# 7 (4jährig)

Bilfingen SSH 1-3 A



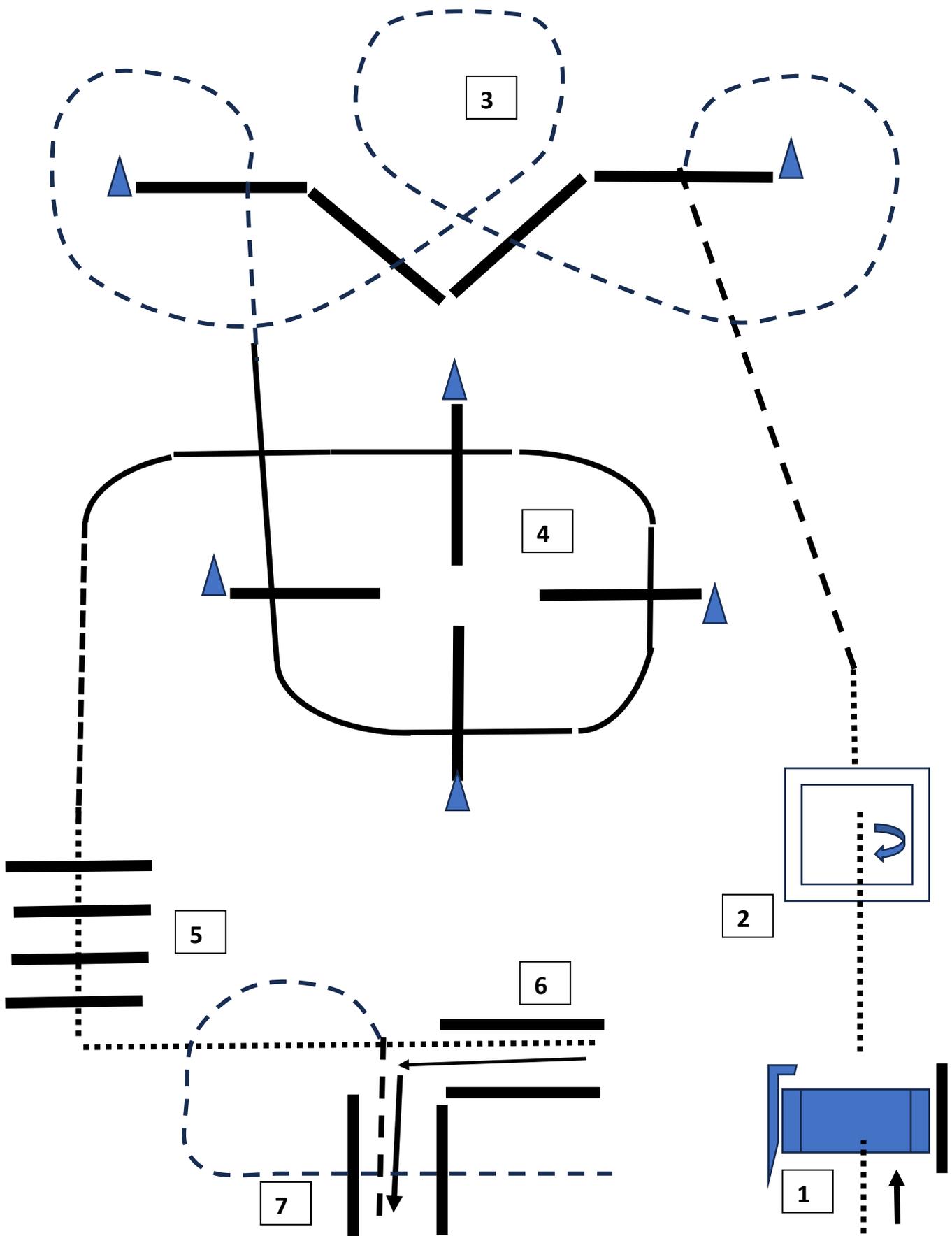
1. Be ready at A
2. Jog circle left
3. Jog corners right
4. Walk Stop back up
5. Turn 360°
6. Jog bis vor den Richter
7. Set up
8. Inspection
9. Turn 270° - Jog out

Trail Bilfingen LK 3 A

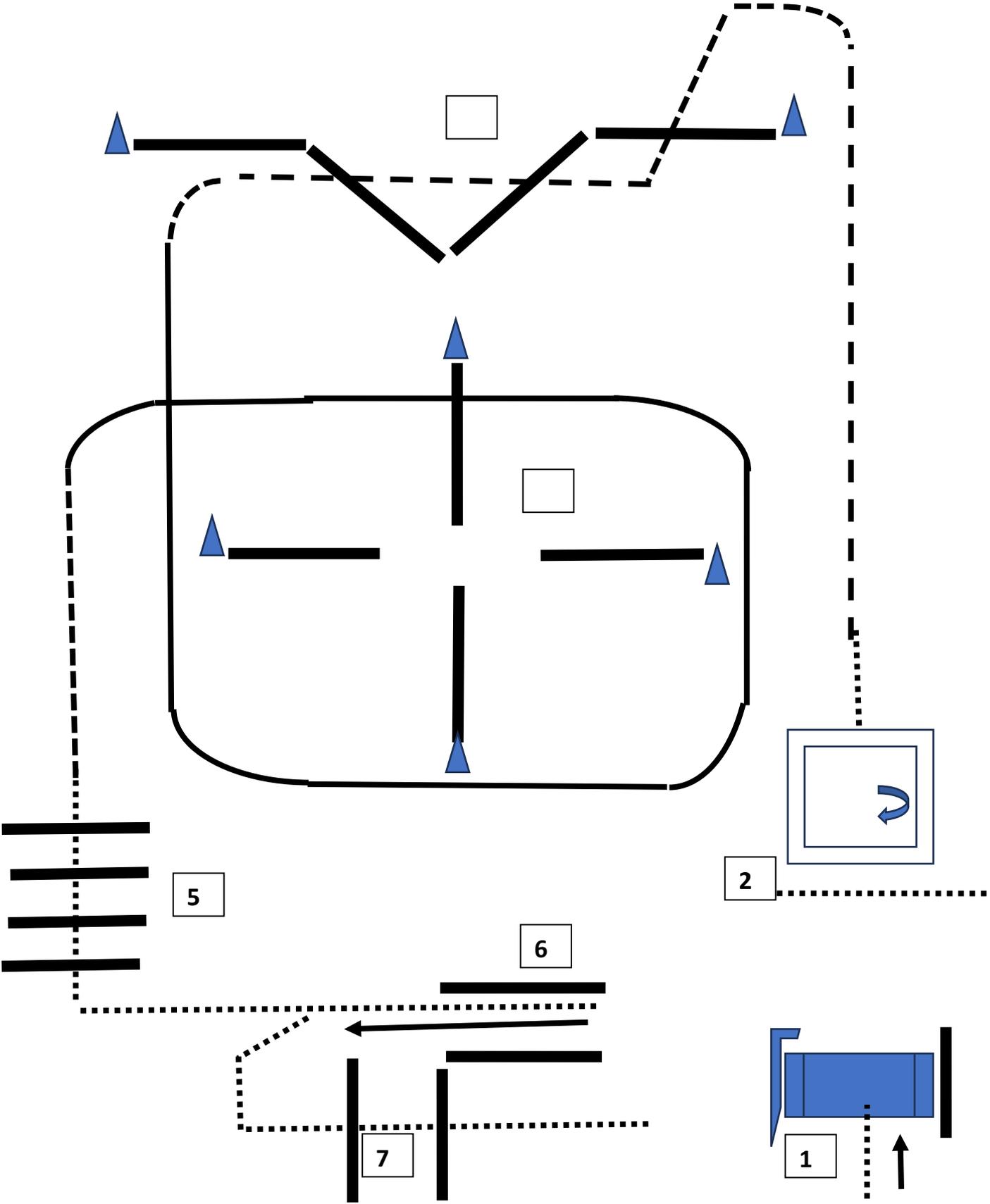


1. Tor, 2. Walk in Box – turn links oder rechts walk out 3. Jog over 4. Lope over – Jog
5. Walk over 6. Walk in Back up 7. Walk over

Trail Bilfingen LK 1/2 A

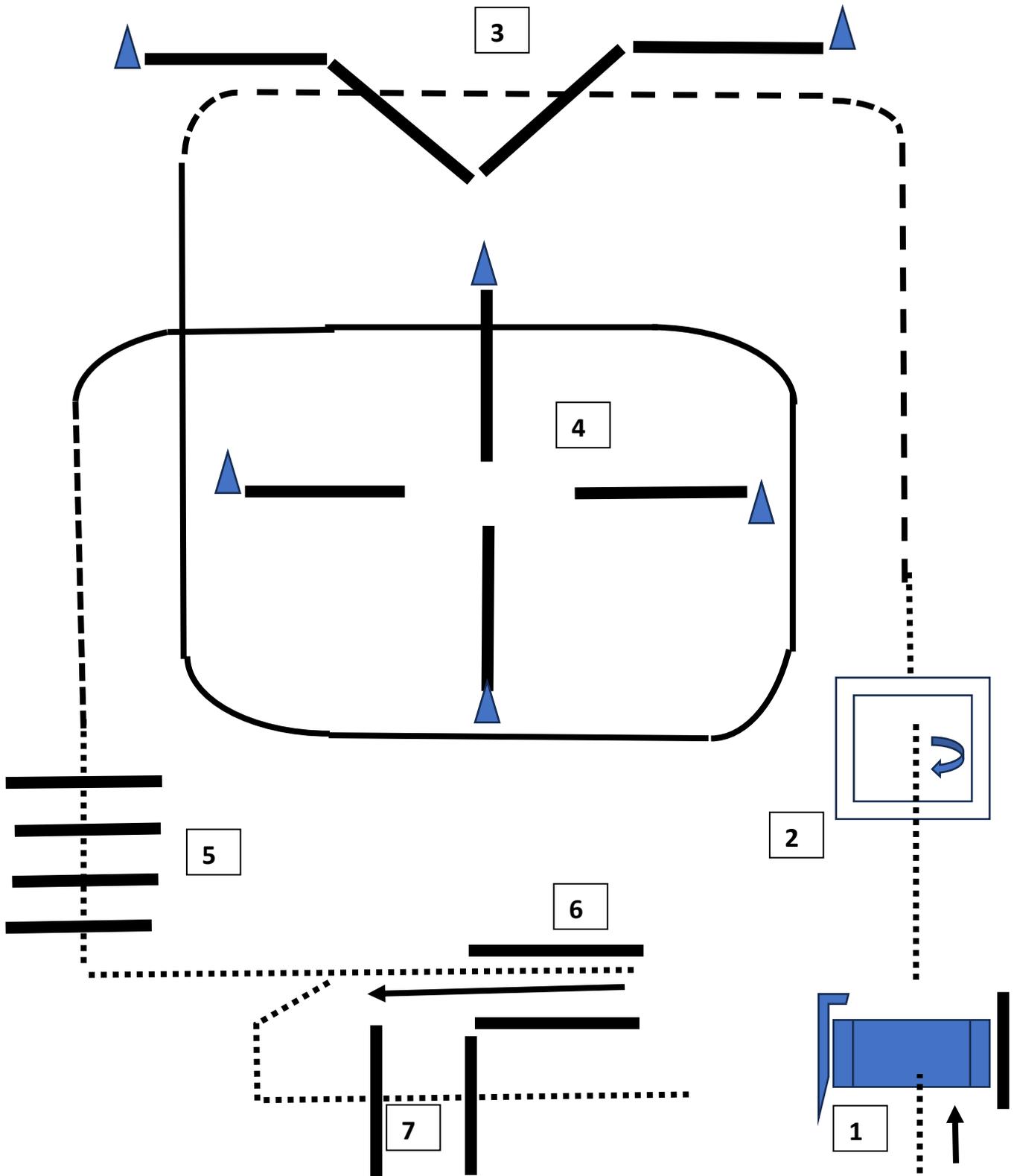


1. Tor, 2. Walk in Box – turn links oder rechts walk out 3. Jog over 4. Lope over – Jog
5. Walk over 6. Walk in Back up 7. Jog out and Jog over over

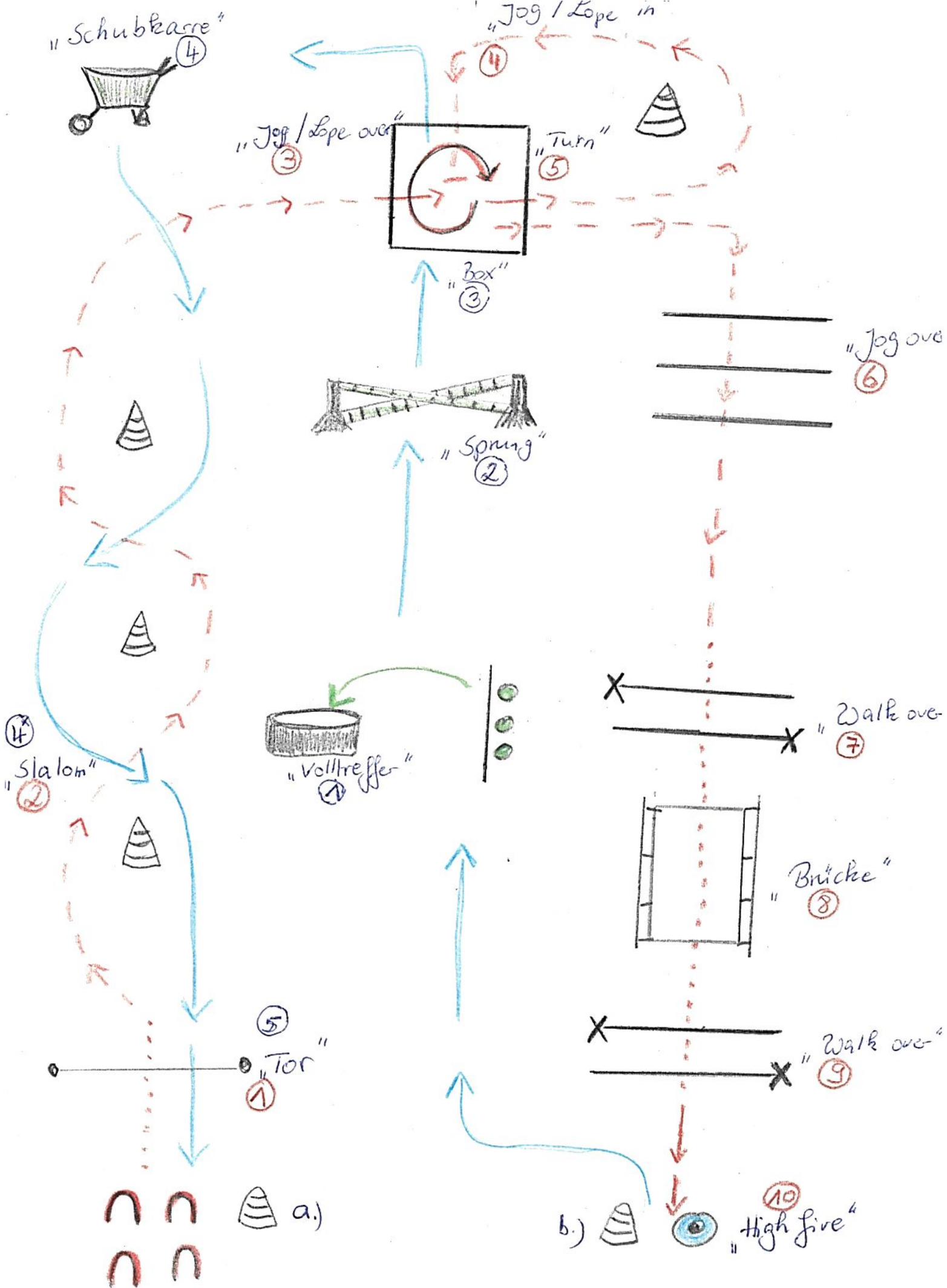


- 1. Tor, 2. Walk in Box – turn links oder rechts walk out 3. Jog over 4. Lope over – Jog
- 5. Walk over 6. Walk in Back up 7. Walk over

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 2025"

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

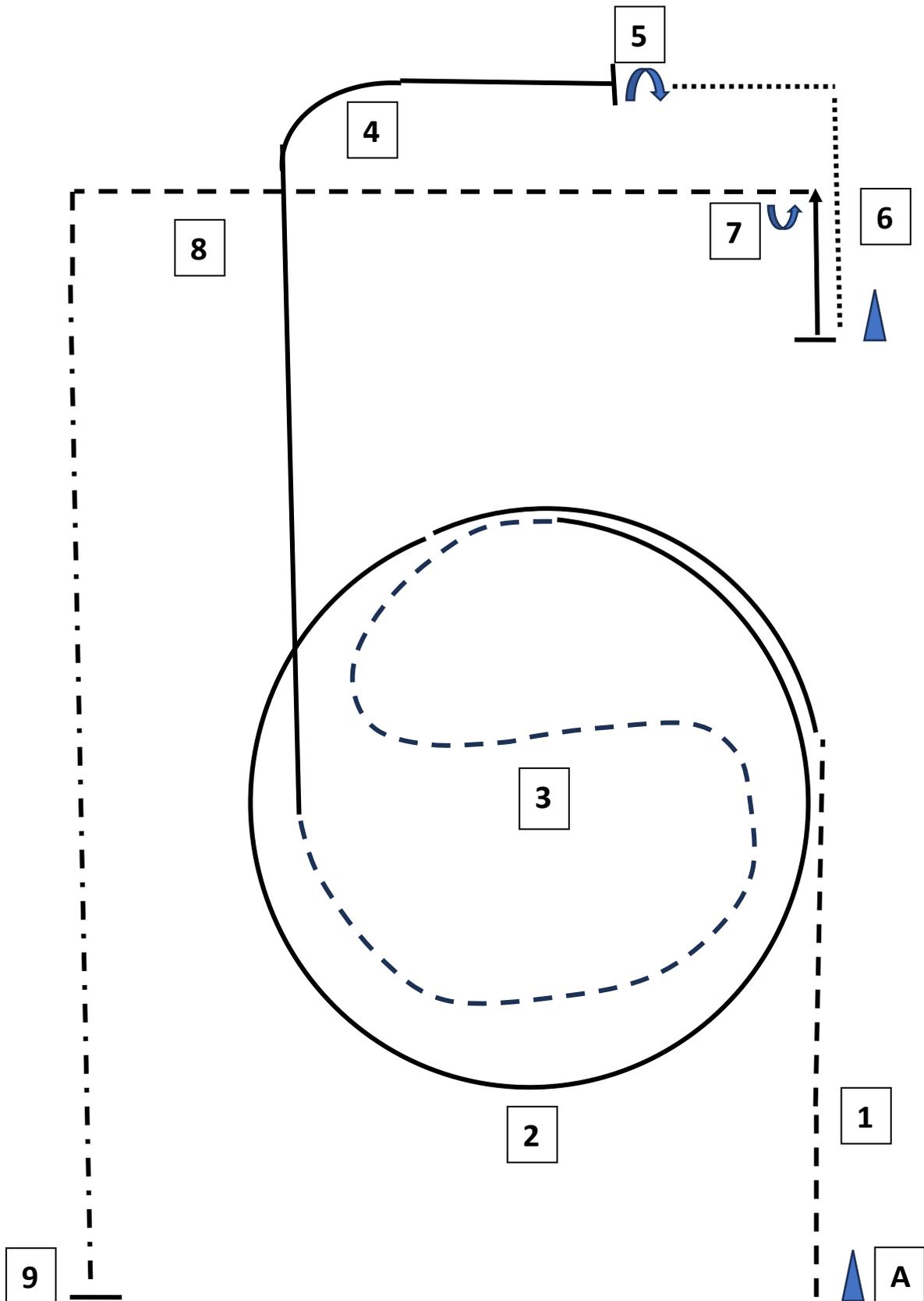
1. Tor: Anreiten/Hand wählbar → Tor muss geschlossen werden
2. Slalom: Gangart wählbar
3. Box überqueren: Jog/ Lope- Over wählbar (Wichtig: um die Pylone herum!)
4. Jog/ Lope in Box
5. 270° Turn – Richtung wählbar
6. Jog Over
Gangart zwischen 6 und 7 wählbar
7. Walk Over
8. Brücke (im Schritt!)
9. Walk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

Läufer (blauer Weg)

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

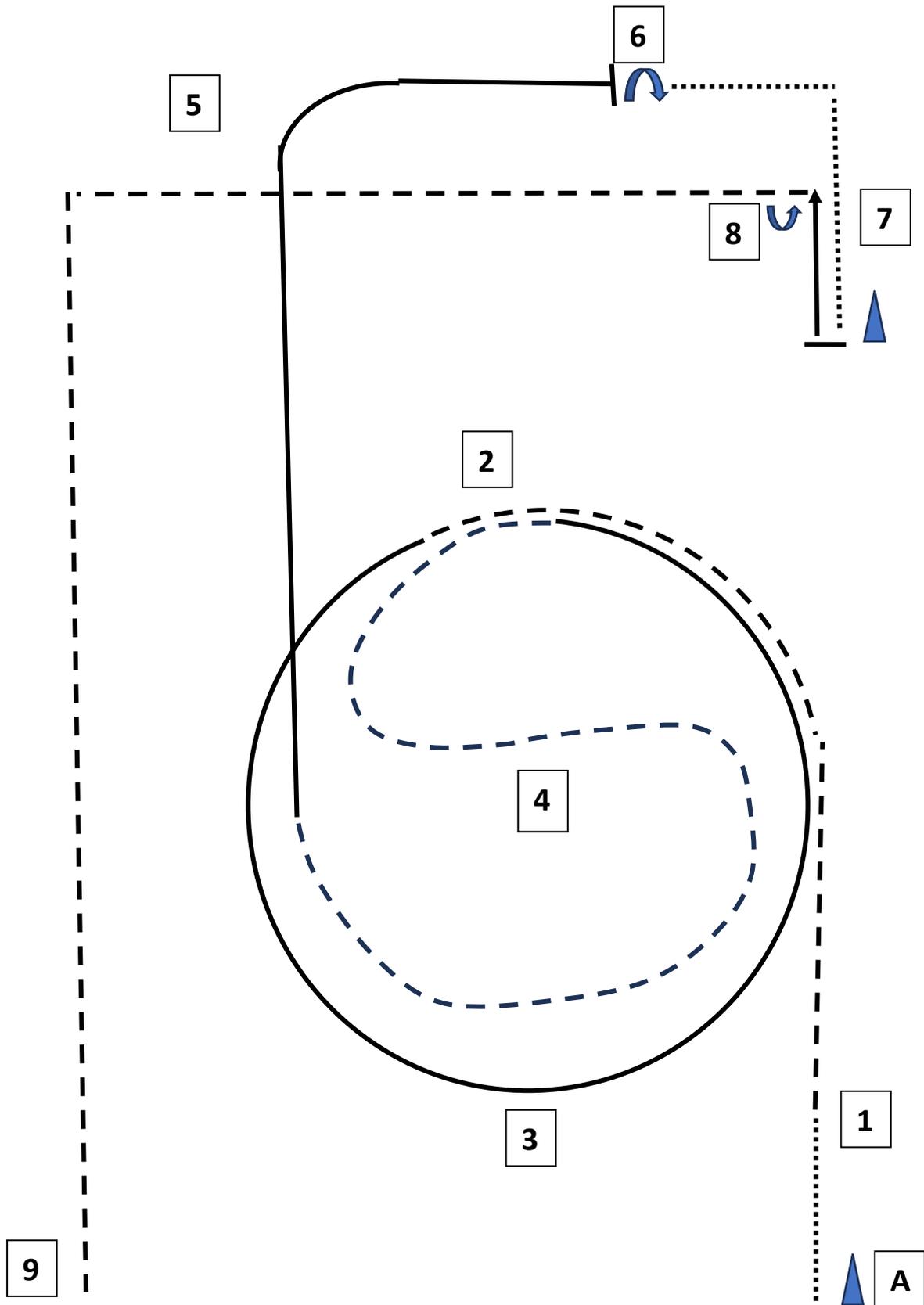
1. „Volltreffer“ - aufstellen hinter der Linie. Drei Gegenstände in Tonne/Eimer werfen
2. Sprung
3. über die Box
4. mit Schubkarre in Slalom
5. mit Schubkarre durchs Tor → Tor muss geschlossen werden
Ziel/ Zeit stoppt bei Pylone a.)

Bilfingen WHS LK 1/2 A und B



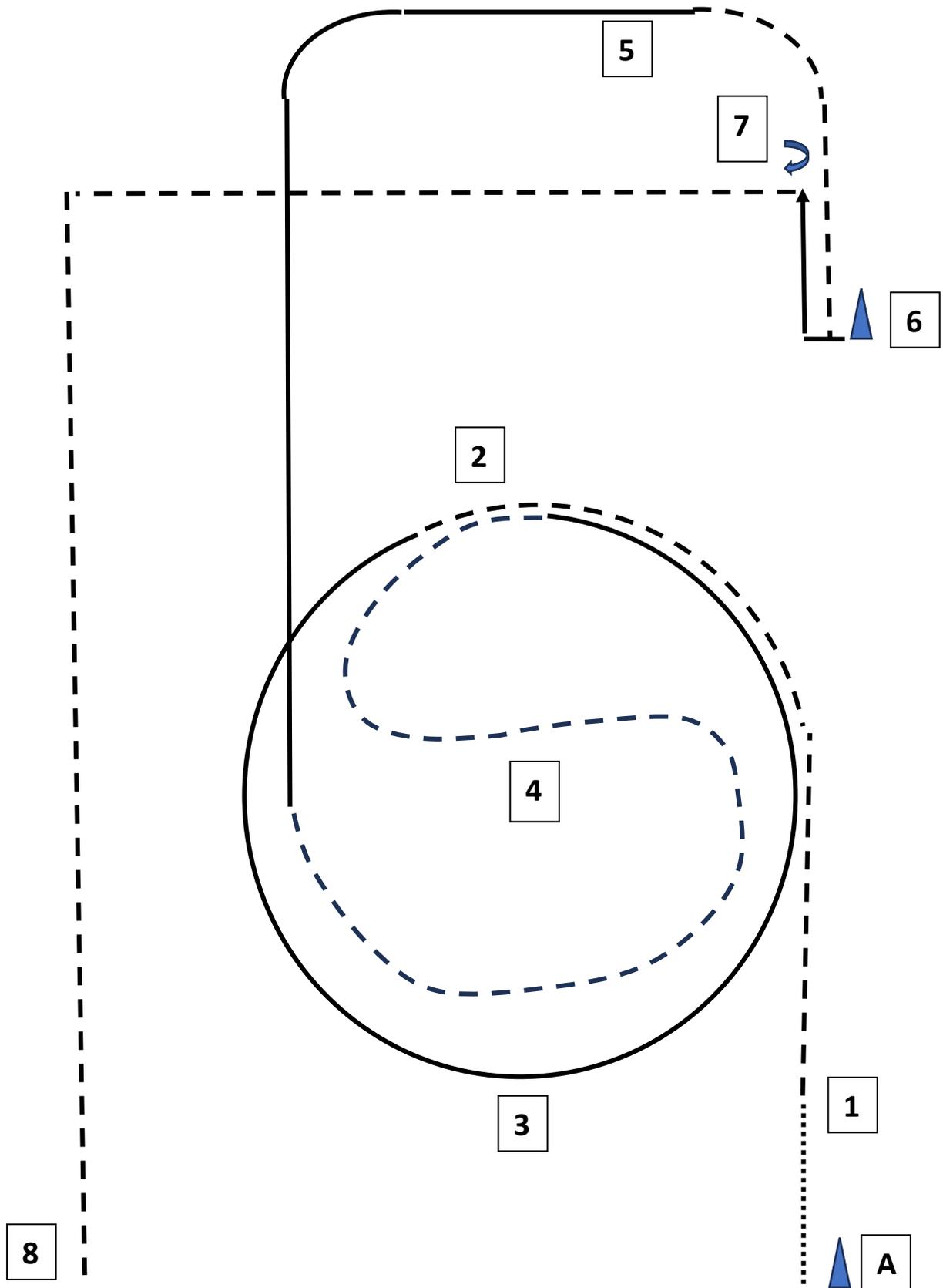
1. Be ready at A - Jog
2. Lope circle left
3. durch den Circle wechseln
4. Lope right – stop
5. Turn 360° right
6. Walk Back up
7. Turn left 270°
8. Jog corner –
9. Extended Jog - stop

Bilfingen WHS LK 3 A und B



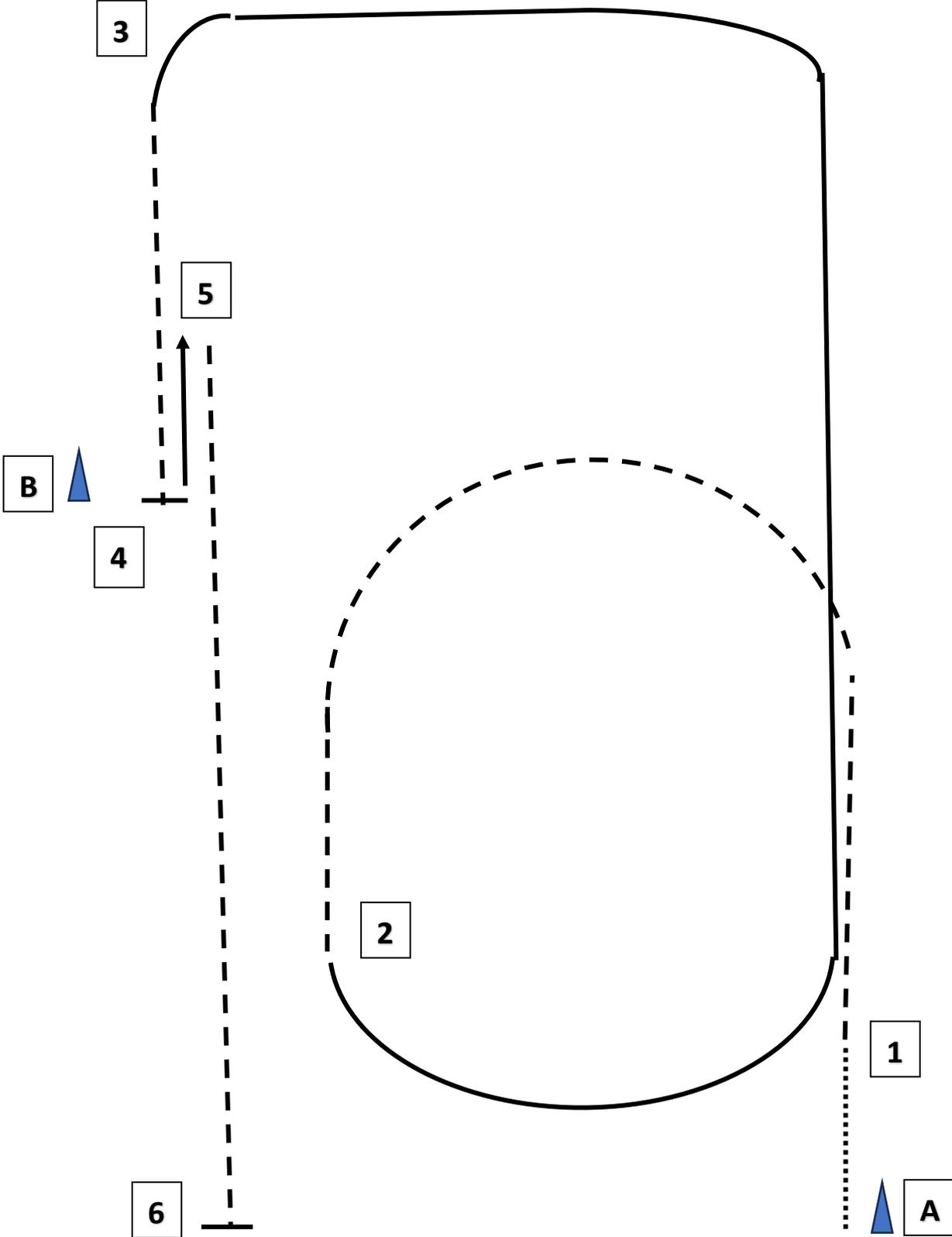
1. Be ready at A – Walk
2. Jog 1/4 Circle
3. Lope circle left
4. durch den Circle wechseln
5. Lope right – stop
6. Turn 360° right
7. Walk Back up
8. Turn left 270°
9. Jog corner – stop

Bilfingen WHS LK 4 A und B



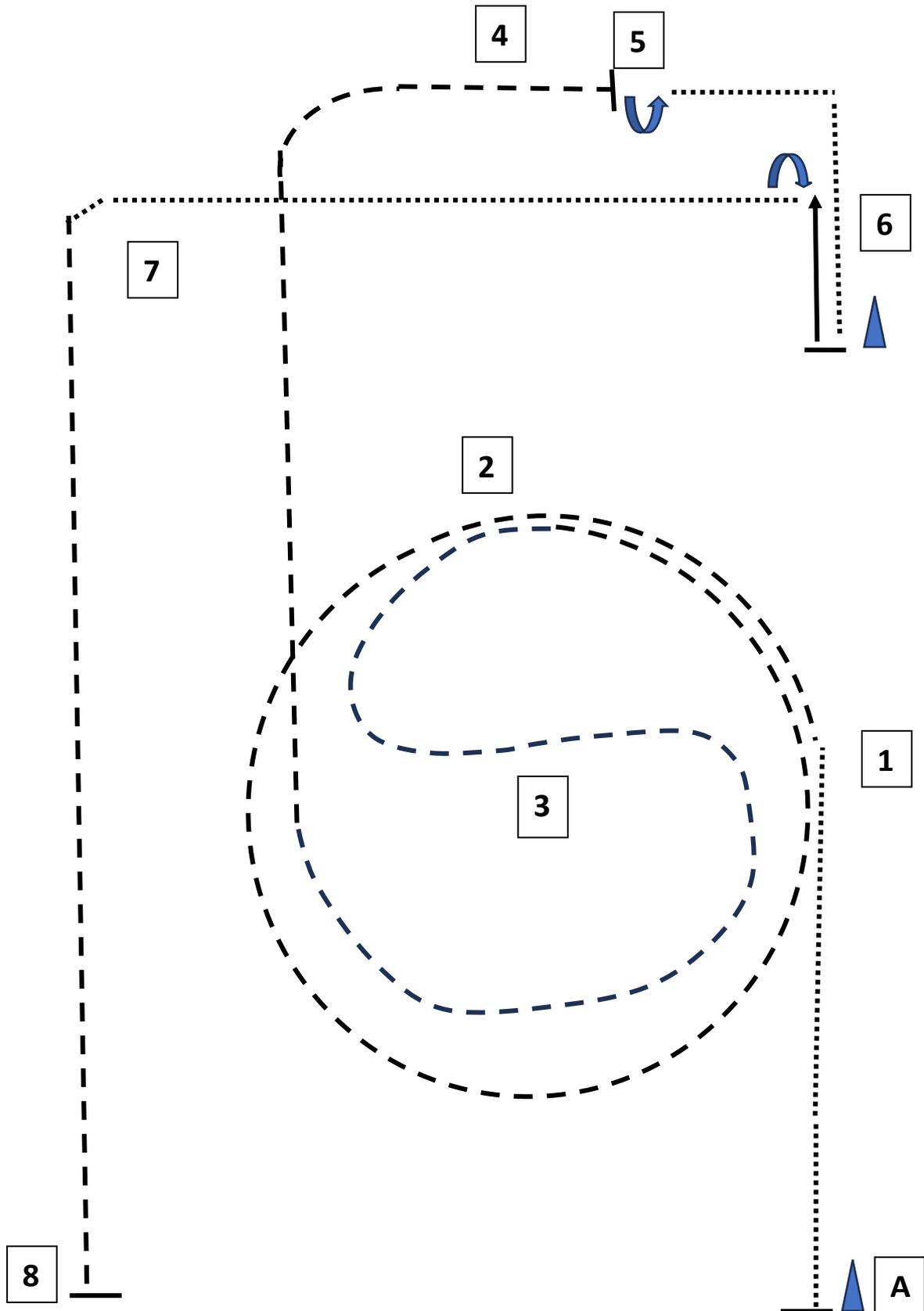
1. Be ready at A – Walk
2. Jog 1/4 Circle
3. Lope circle left
4. durch den Circle wechseln
5. Lope right
6. Jog – stop
7. Back up turn $\frac{1}{4}$ right
8. Jog corner – stop

Bilfingen WHS LK 5



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

Bilfingen WHS Walk-Trot



1. Be ready at A – Walk
2. Jog Circle
3. Durch den Circle wechseln
4. Jog gerade aus - Stop
5. Turn left 360°
6. Walk Stop Back up
7. Turn right 1/4 - Walk.
8. Jog gerade - Stop