



## DRESSURPROGRAMM EINSTEIGER 18

Veranstaltung:							
Datum:							
Team:		Reiter					
Richter:		Start-Nr.	Start-Nr.	Start-Nr.	Start-Nr.		
Viereck: 20x40 m		Zäumung: Trense				Bemerkungen	
1.	A  B-X-E	Auf der linken Hand im Arbeitstrab aussitzen Abteilung bilden. An der kurzen Wand Abteilung linksum - Marsch. Halt, Gruss. Abteilung anreiten im Arbeitstrab aussitzen - Marsch.					
2.	C	Auf rechte Hand.					
3.	A-C	Durch die Länge der Bahn wechseln.					
4.	E-B	Anlegen der grossen Mittelvolte, 1/2-mal herum.					
5.	B-E-B-E	Abteilung im Arbeitsgalopp angaloppieren 1 1/2-mal herum - Marsch.					
6.	E	Abteilung Arbeitstrab aussitzen - Marsch. Ganze Bahn					
7.	F-M  K-H	An der langen Seite Abteilung links um - Marsch.  Bei erreichen des Hufschlages Abteilung rechts um - Marsch.					
8.	B-E	Anlegen der grossen Mittelvolte, 1/2 -mal herum.					
9.	E-B-E  E	Abteilung im Arbeitsgalopp angaloppieren, 1-mal herum - Marsch.  Ganze Bahn.					

10. H-M	Abteilung Arbeitstrab aussitzen - Marsch.					
11. F-K	Abteilung Schritt - Mittelschritt - Marsch.					
12. K-M	Durch die ganze Bahn wechseln.					
13. M-H	Abteilung Arbeitstrab aussitzen - Marsch.					
14. E-B	Durch die Breite der Bahn wechseln.					
15. A	An der kurzen Wand rechts um - Marsch.					
B-X-E	Halt, Gruss.					
	Im Schritt am langen Zügel die Bahn verlassen.					
	Sitz Koeff. 2					
	Einwirkung Koeff. 2					
	Exaktheit der Figuren / Gesamteindruck Koeff. 4					
	abzüglich Strafpunkte					
	TOTAL PUNKTE					
	Programmfehler pro Reiter 2 Pkt. (verursacht durch Teamcoach), durch Reiter 4 Pkt., Sturz 8 Pkt.					
	Ausbindezügel verwendet:					

Unterschrift: