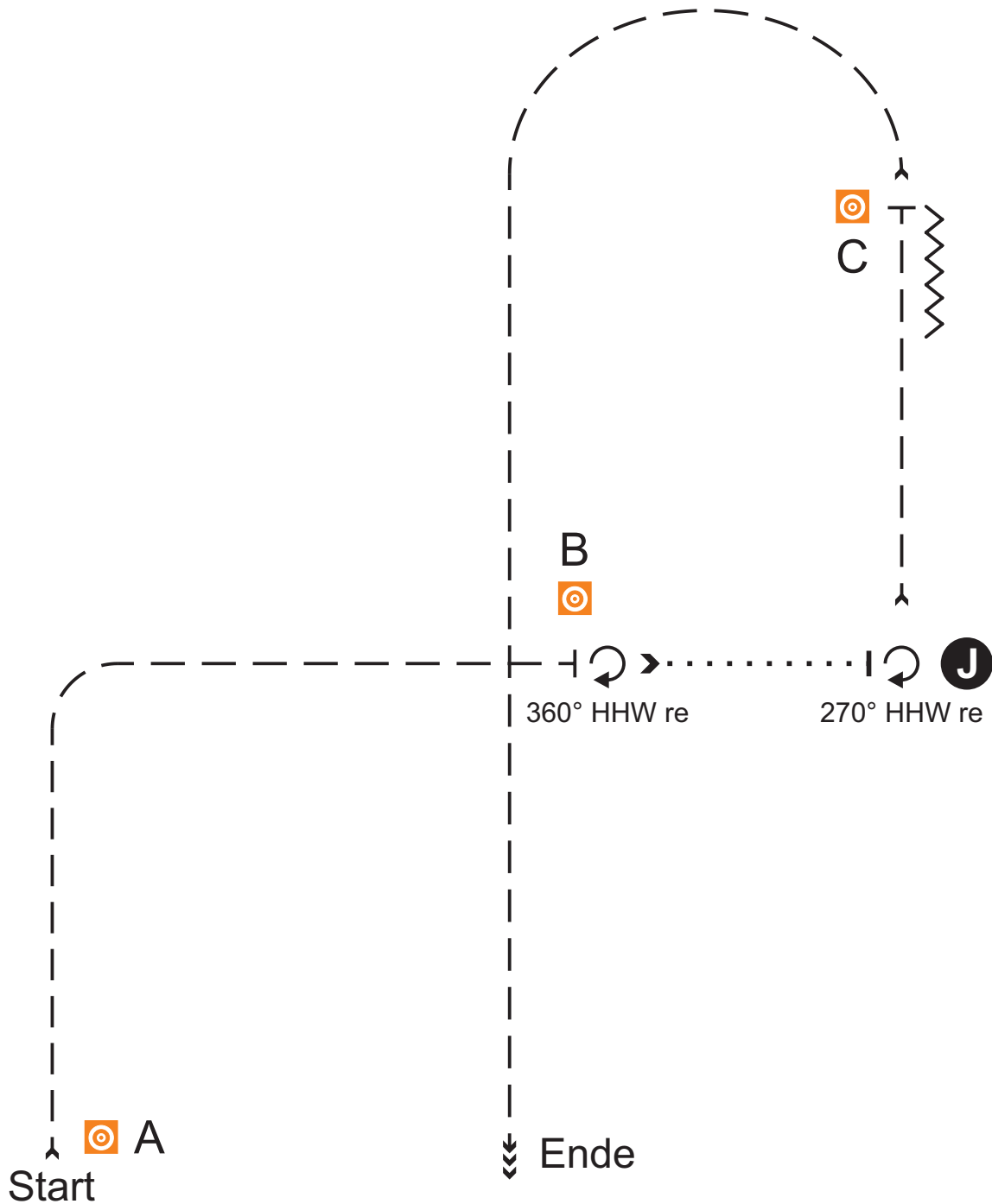


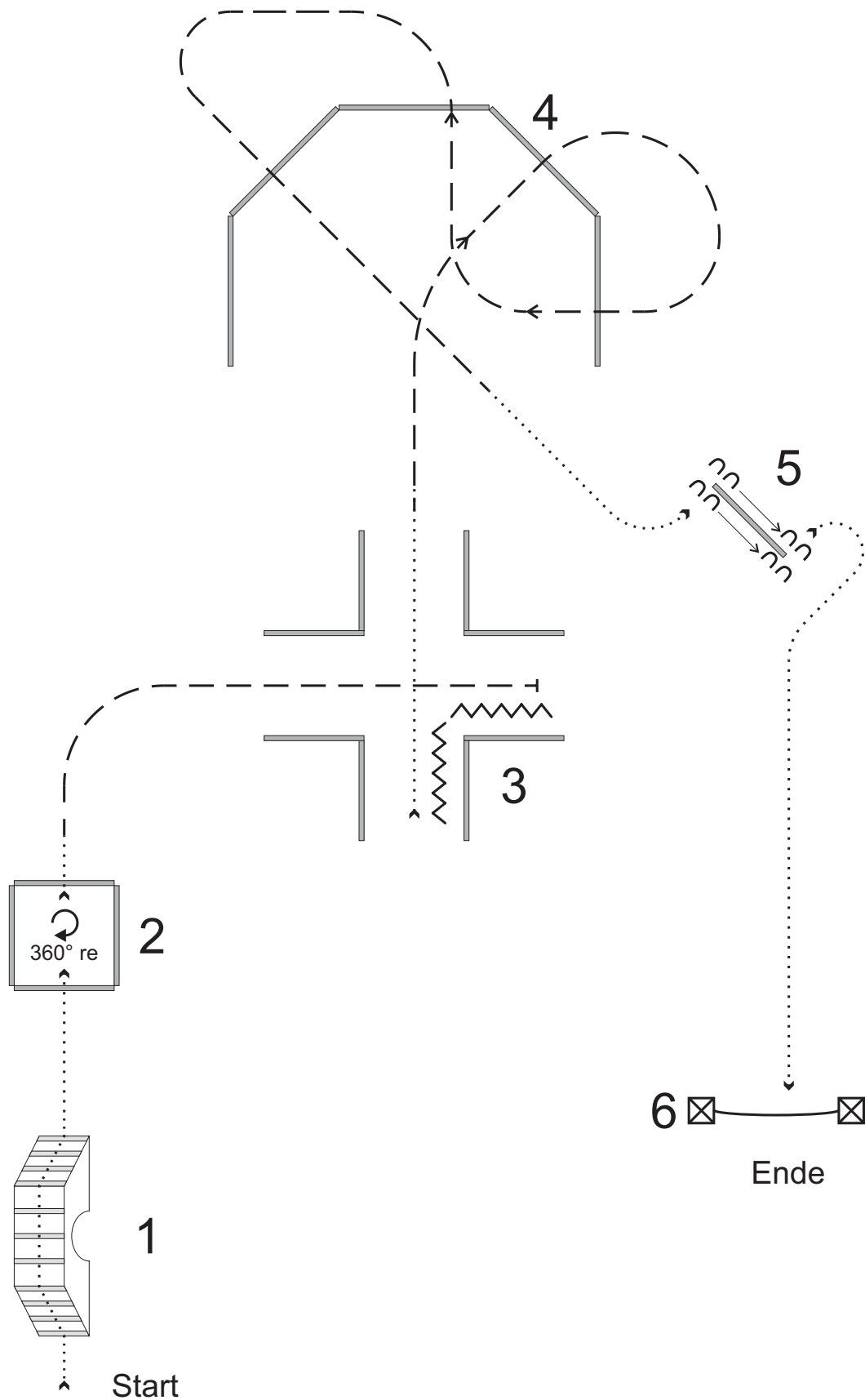
Showmanship hat Halter OP



- A-B: Trab, Stopp
- B: 360° HHW (1 Drehung) rechts
- B-Judge: Schritt, Stopp
- Judge: **Set-Up**, 270° HHW ($\frac{3}{4}$ Drehung) rechts
- Judge-C: Trab, Stopp
- C: Eine Pferdelänge rückwärts
- C-A: Trab wie gezeichnet
- Im Trab die Arena verlassen

	extended Lope/Canter (verstärkter Galopp)
	Lope/Canter (Galopp)
	extended Jog/Trot (verstärkter Trab)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Lead Change (Galoppwechsel)
	Change Diagonals (Fußwechsel/Umsitzen)
	Pylon (Pylone)
	Judge (Richter)

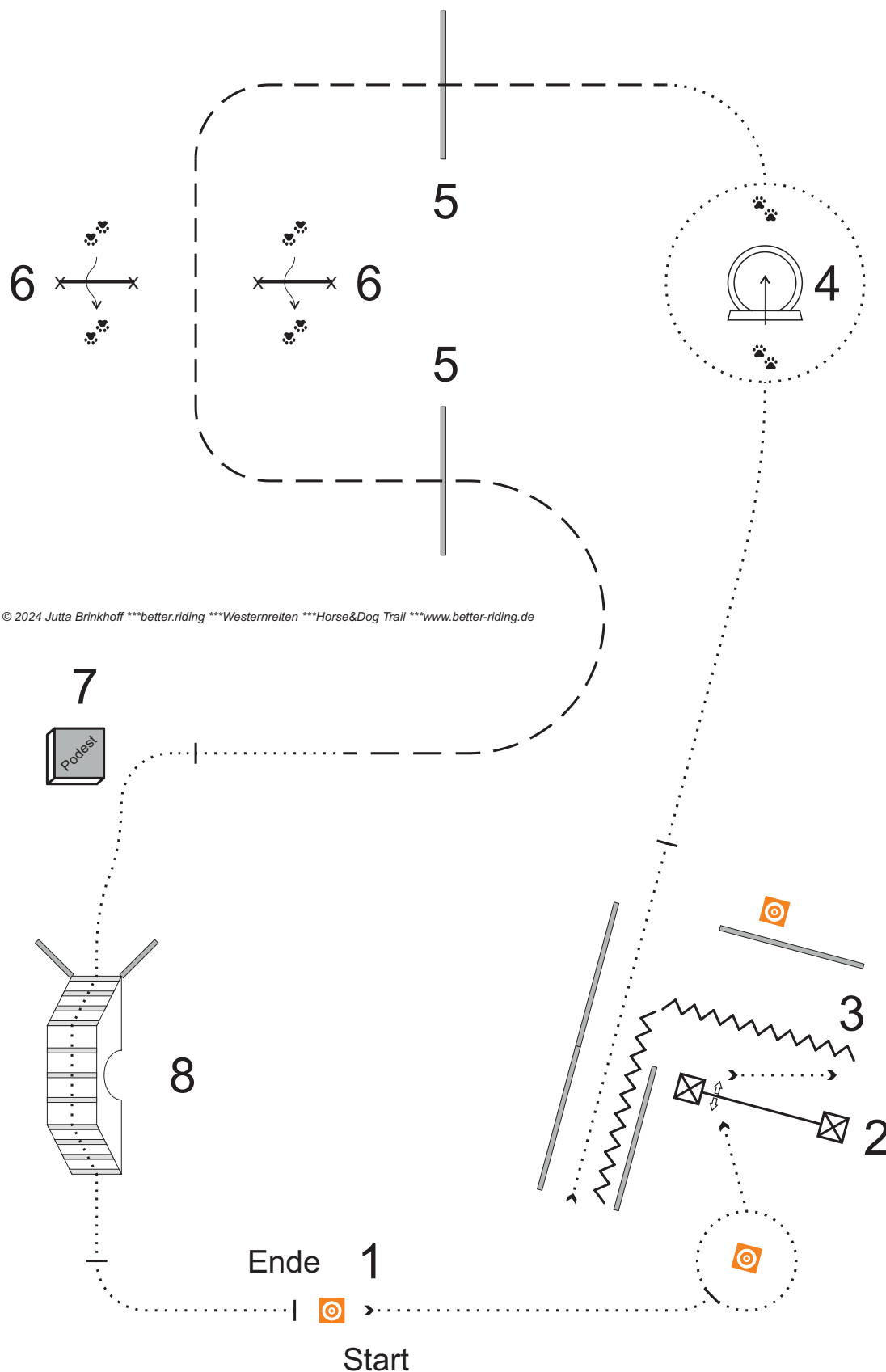
Trail in Hand OP



- 1.) Brücke
- 2.) Box: 360° Drehung links **oder** rechts
- 3.) Jog-in, Backup, walk out
- 4.) Trabstangen
- 5.) Sidepass rechts
- 6.) Tor

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

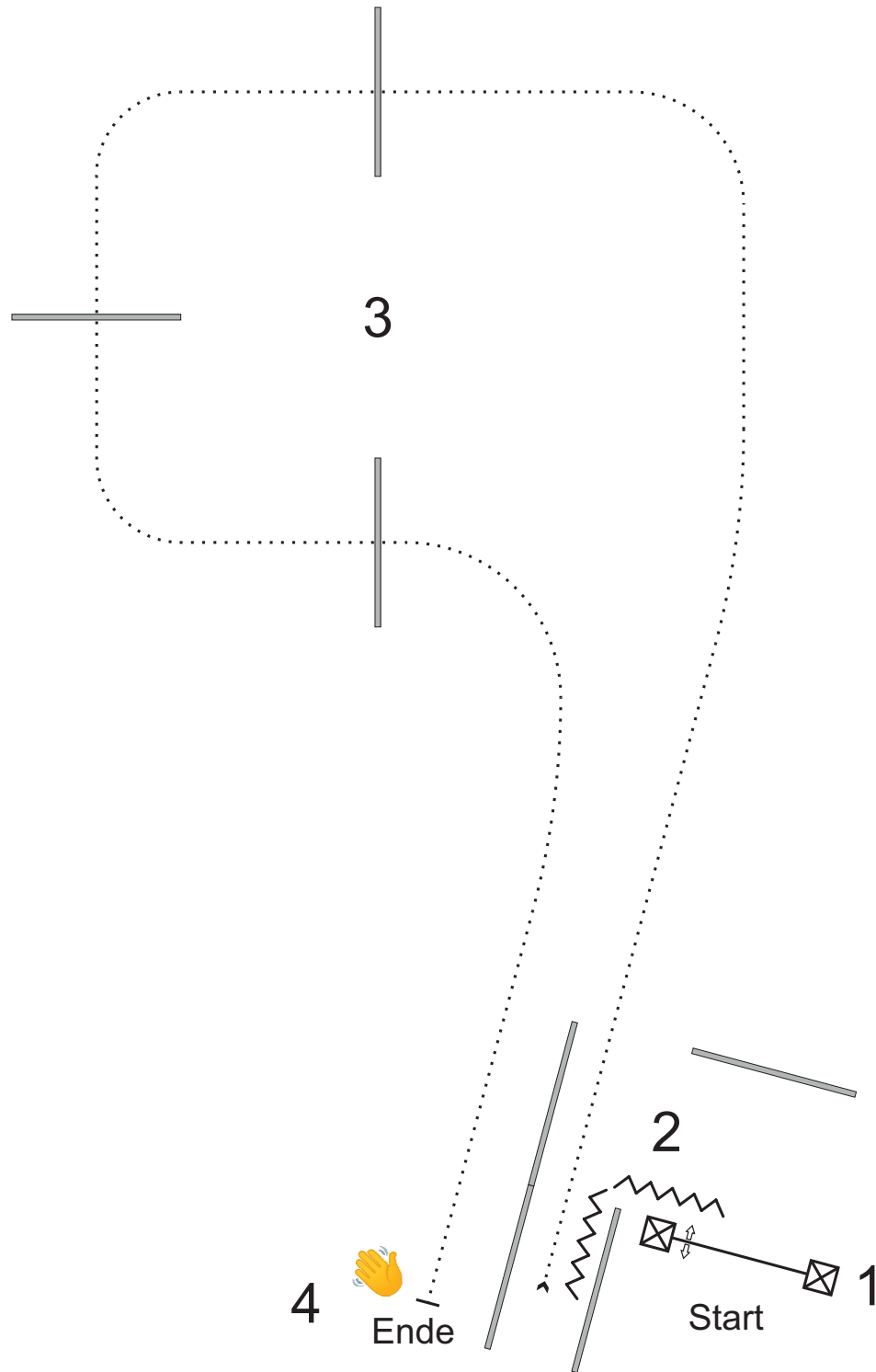
Horse & Dog Trail OP



- 1.) Hund ableinen, Hund bei Fuß
- 2.) **Tor:** Hund an Pylone ablegen - Hund wartet. Reiter links oder rechts an Pylone vorbei, Tor öffnen, Hund durch Tor zur nächsten Pylone schicken. Hund wartet dort im Sitz oder Platz.
- 3.) **Schritt!!!** Rückwärts, Walk out, Stopp, Hund abrufen. Weiter mit HbF.
- 4.) **Reifen:** Hund geht/springt durch Reifen. Reiter links oder rechts vorbei.
- 5.) Trabstangen
- 6.) **Sprung:** Hund springt über linke oder rechte Hürde.
- 7.) **Podest:** Stopp vor Podest, Hund auf Podest schicken. Hund wartet in Sitz oder Platz
- 8.) **Brücke:** Reiter überquert Brücke. Hund vom Podest über die Brücke abrufen. Weiter mit HbF.
- 1.) Stopp, absteigen und Hund anleinen

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

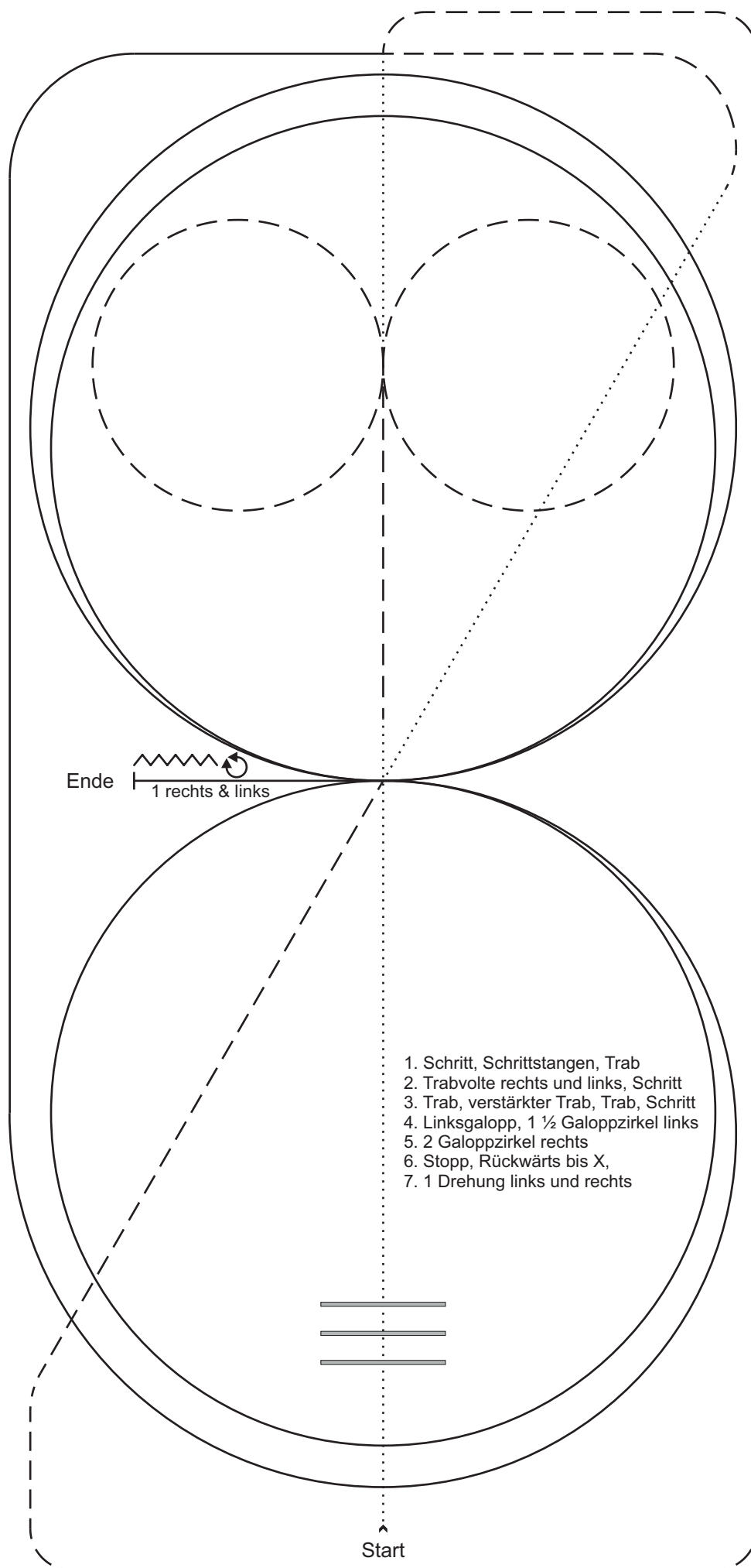
Kinderföhzügeltrail 4-9 Jahre



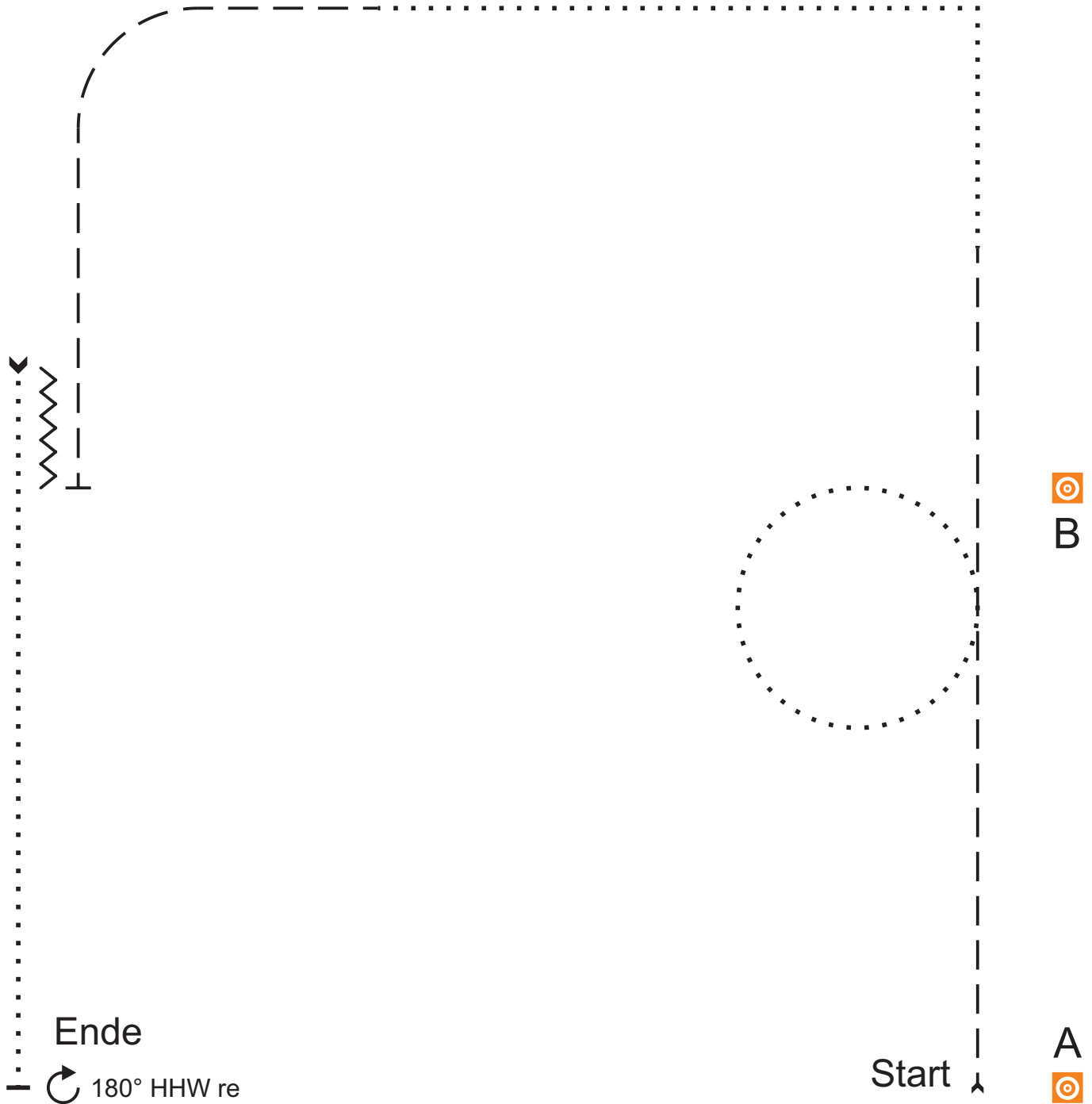
- 1.) Tor
- 2.) Rückwärts-L, Schritt wie gezeichnet
- 3.) Schrittstangen, Schritt wie gezeichnet
- 4.) Stopp, dem Richter zuwinken

—	Lope/Canter (Galopp)
- - -	Jog/Trot (Trab)
...	Walk (Schritt)
~~~~~	Back Up (Rückwärts)
»---»	Back Up (Rückwärts)
⊙	Pylon (Pylone)

# Jungpferde Allround OP (Pattern 1)



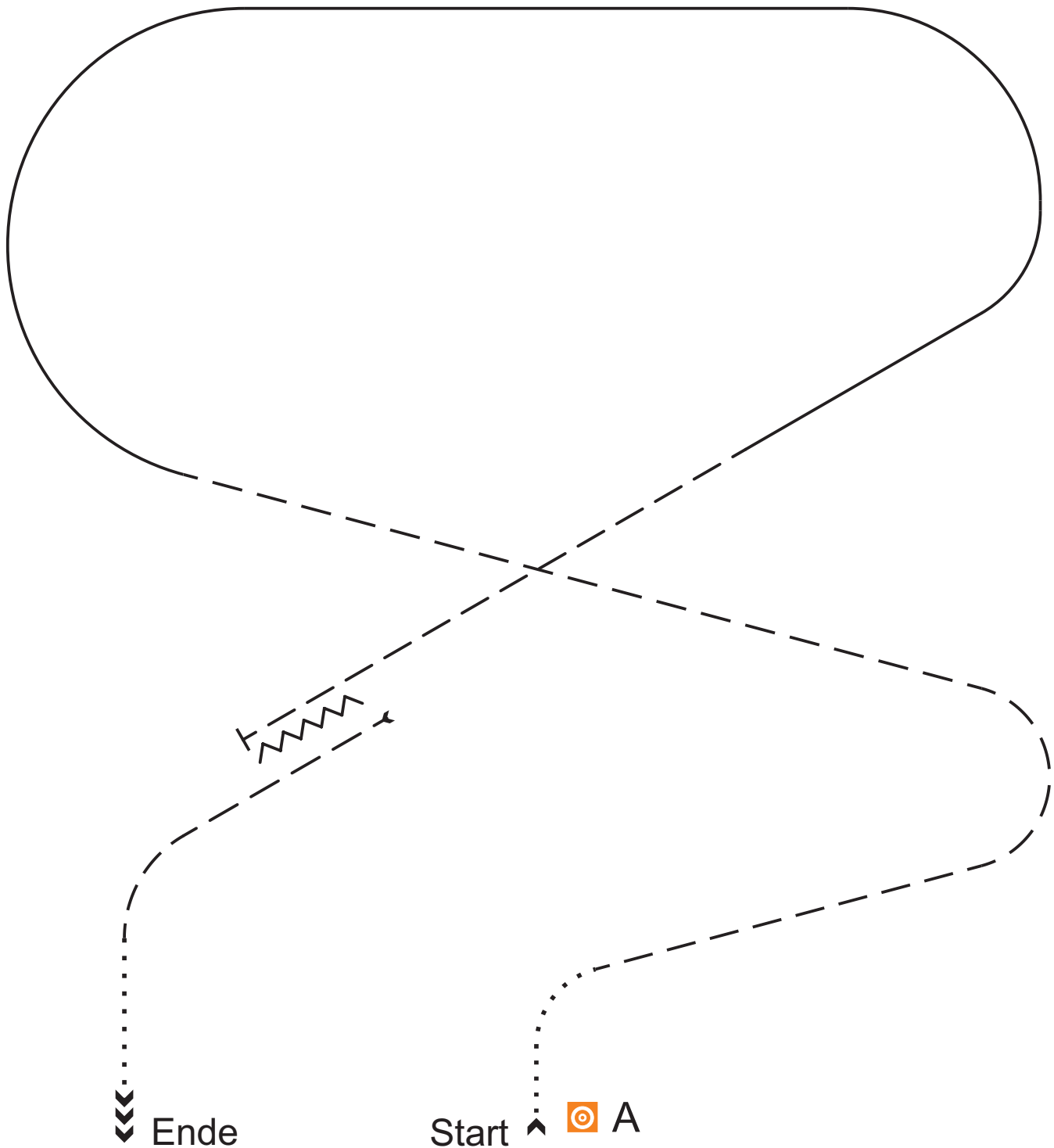
# W. Horsemanship FR (LK 5)



- A-B: Trab
- Vor B: Schrittvolute links
- B-B: Trab, Schritt mit Ecke, Trab, Stopp
- B: Eine Pferdelänge rückwärts
- B-A: Schritt, Stopp, 180° HHW rechts

	extended Lope/Canter (verstärkter Galopp)
	Lope/Canter (Galopp)
	extended Jog/Trot (verstärkter Trab)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Lead Change (Galoppwechsel)
	Change Diagonals (Fußwechsel/Umsitzen)
	Pylon (Pylone)
	Judge (Richter)

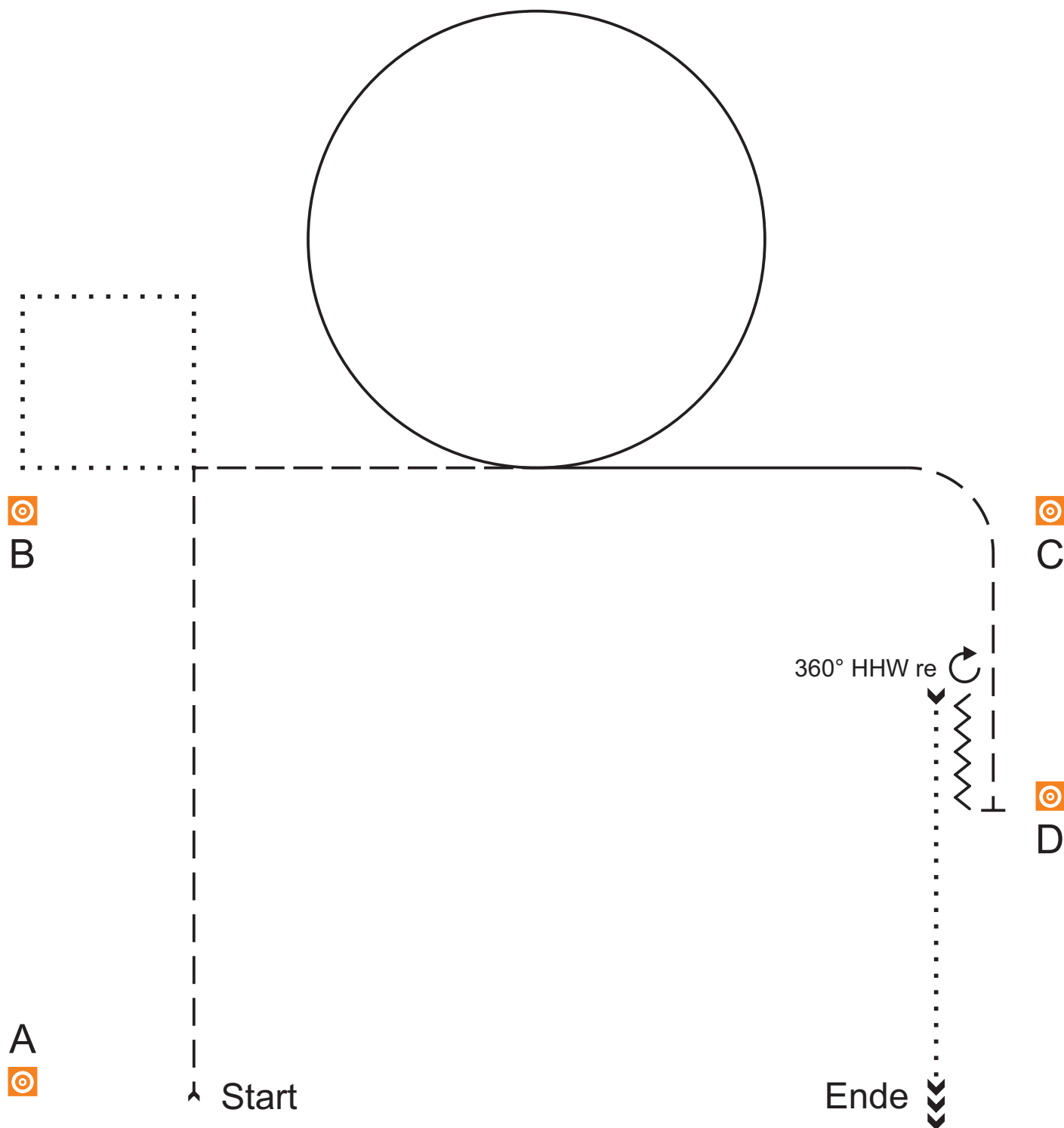
# W. Horsemanship LK 4 (& Youth)



- A: Schritt
- Wie gezeichnet:
  - Trab
  - Rechtsgalopp
  - Trab, Stopp
  - 1 Pferdelänge rückwärts
  - Trab, Schritt
- Im Schritt die Arena verlassen

	extended Lope/Canter (verstärkter Galopp)
	Lope/Canter (Galopp)
	extended Jog/Trot (verstärkter Trab)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Lead Change (Galoppwechsel)
	Change Diagonals (Fußwechsel/Umsitzen)
	Pylon (Pylone)
	Judge (Richter)

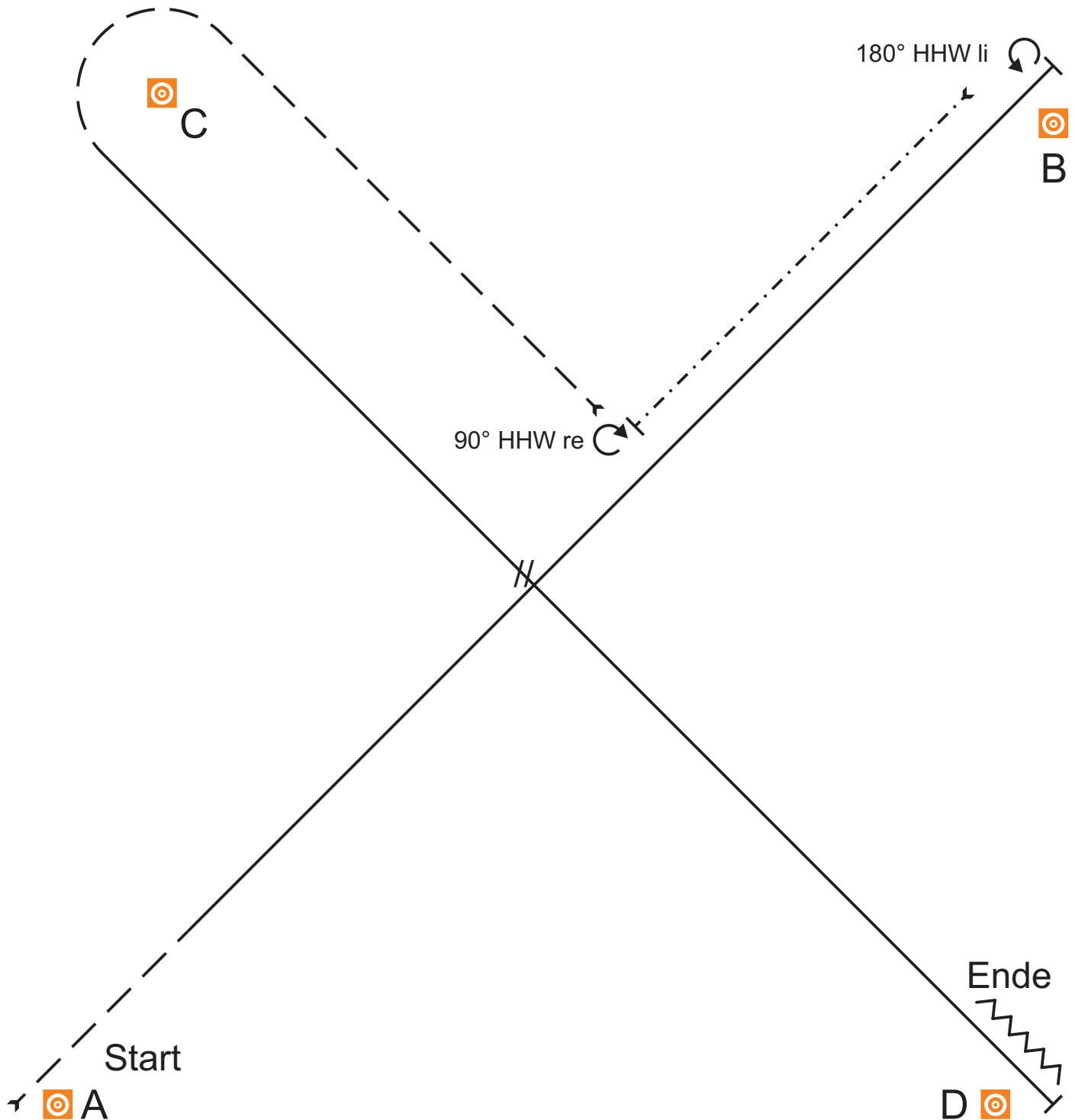
# W. Horsemanship LK 3 (& Youth)



- Start auf dem zweiten Hufschlag
- A-B: Trab
- B: Quadratische Schrittvolute
- B-C: Trab, Linksgaloppvolte, Linksgalopp
- C-D: Trab, Stopp
- D: eine Pferdelänge rückwärts, 360° HHW rechts (1 Drehung)
- Im Schritt die Arena verlassen

	extended Lope/Canter (verstärkter Galopp)
	Lope/Canter (Galopp)
	extended Jog/Trot (verstärkter Trab)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Lead Change (Galoppwechsel)
	Change Diagonals (Fußwechsel/Umsitzen)
	Pylon (Pylone)
	Judge (Richter)

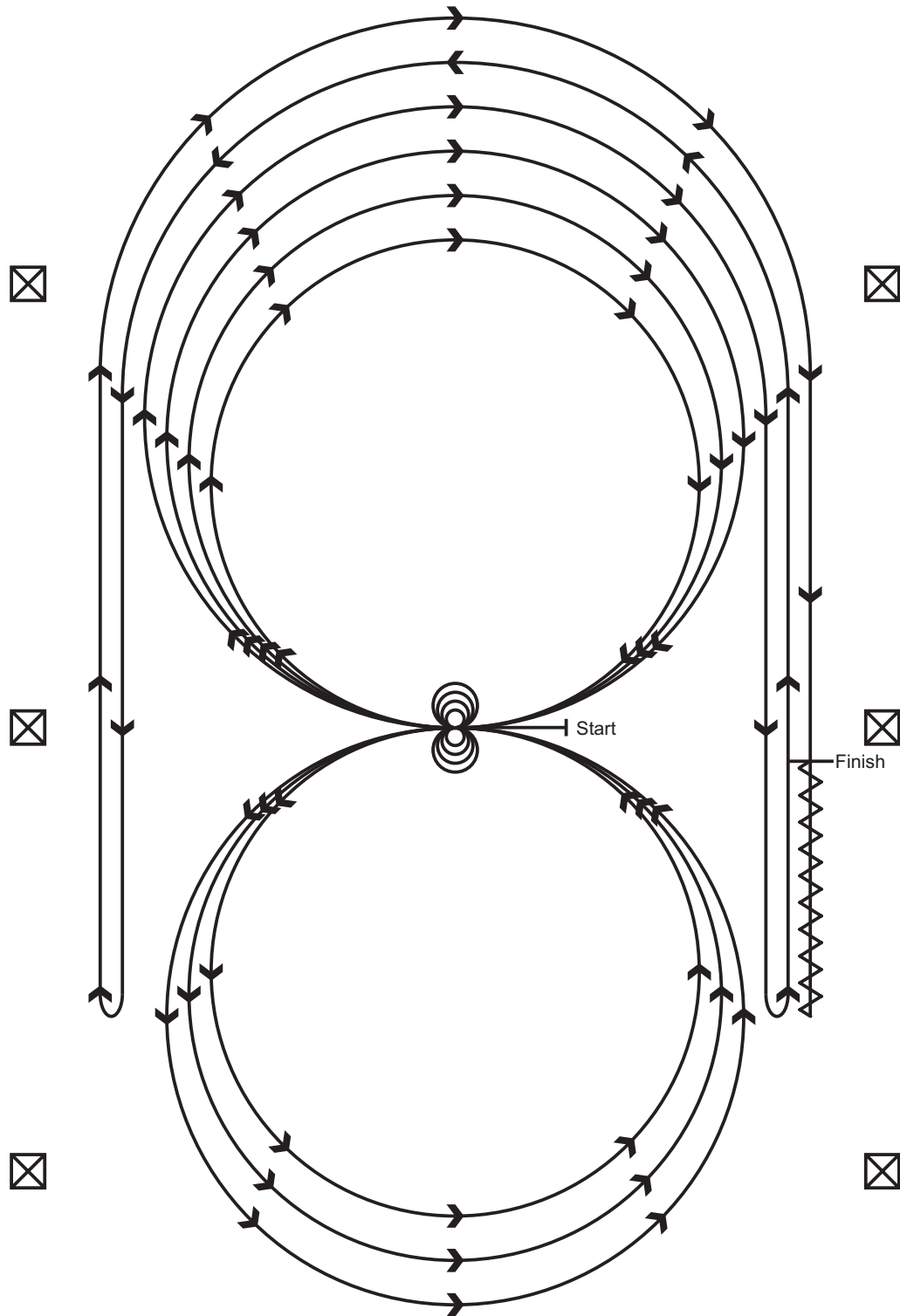
# W. Horsemanship LK 1&2 (& Youth)



- A-B: Trab, Rechtsgalopp, Stopp
- B: 180° HHW (½ Drehung) links
- B-C: Verstärkter Trab, Stopp, 90° HHW (¼ Drehung) rechts, Trab
- C-D: Linksgalopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend) in den Rechtsgalopp, Stopp, 5 Schritte rückwärts

	extended Lope/Canter (verstärkter Galopp)
	Lope/Canter (Galopp)
	extended Jog/Trot (verstärkter Trab)
	Jog/Trot (Trab)
	Walk (Schritt)
	Back Up (Rückwärts)
	Lead Change (Galoppwechsel)
	Change Diagonals (Fußwechsel/Umsitzen)
	Pylon (Pylone)
	Judge (Richter)

## Reining LK 4 (& Youth) (Pattern 8)

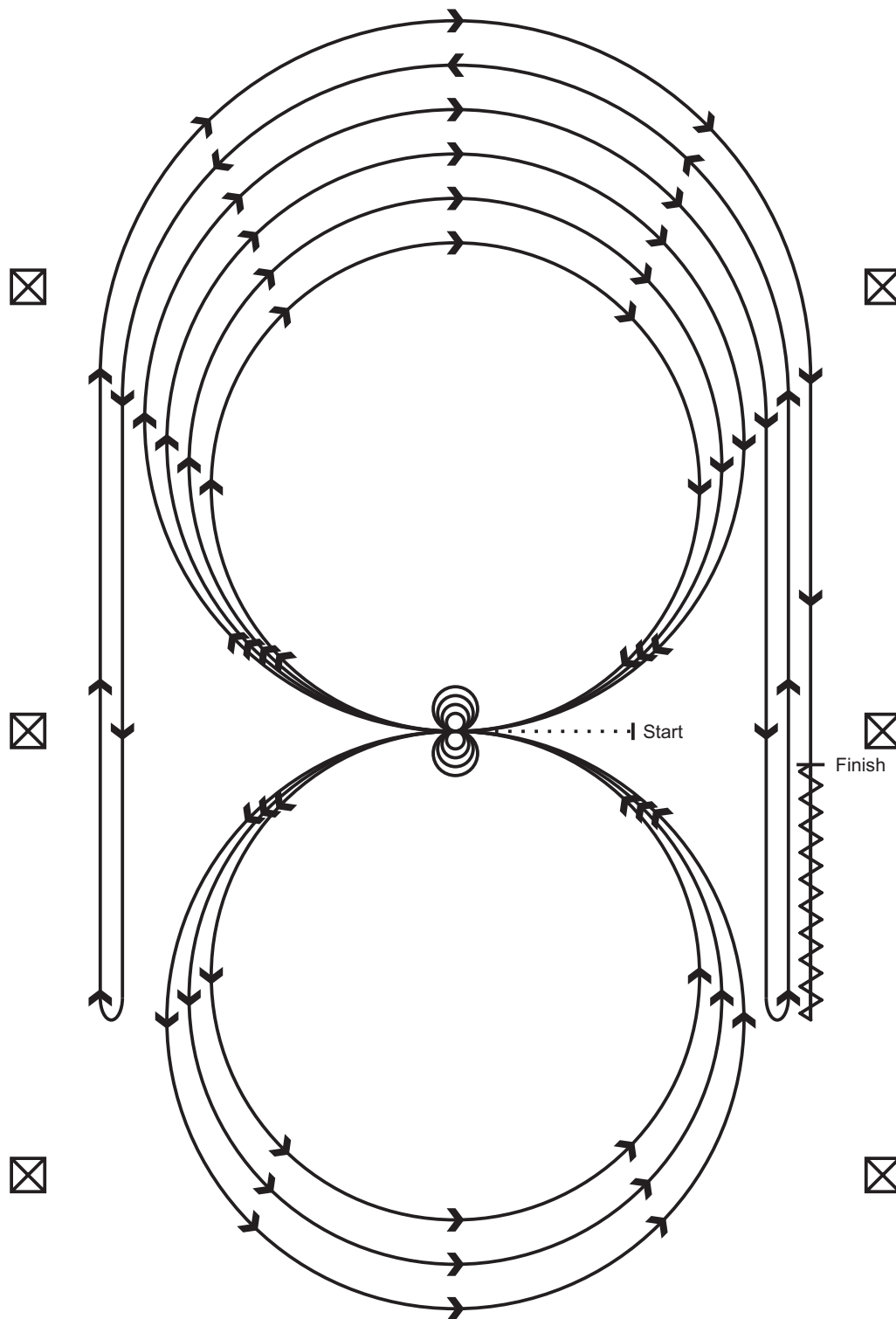


Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen.

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, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam, der dritte Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam, der dritte Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Weiter mit einem großen Zirkel auf der rechten Hand, 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 entlang der rechten Seite der Bahn 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 3 (& Youth) (Pattern 14)

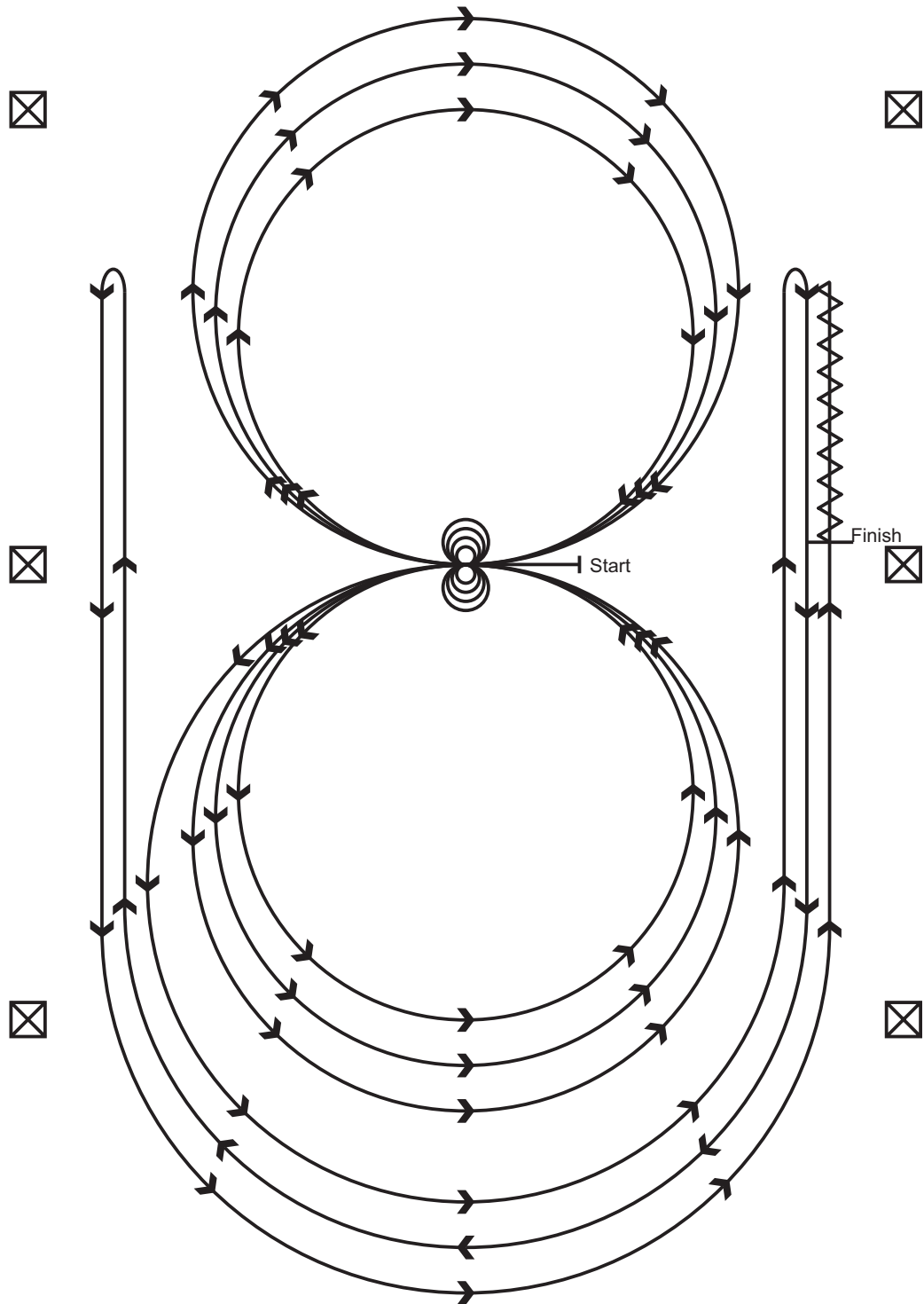


Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen.

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

# Reining LK 1&2 (& Youth) (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.