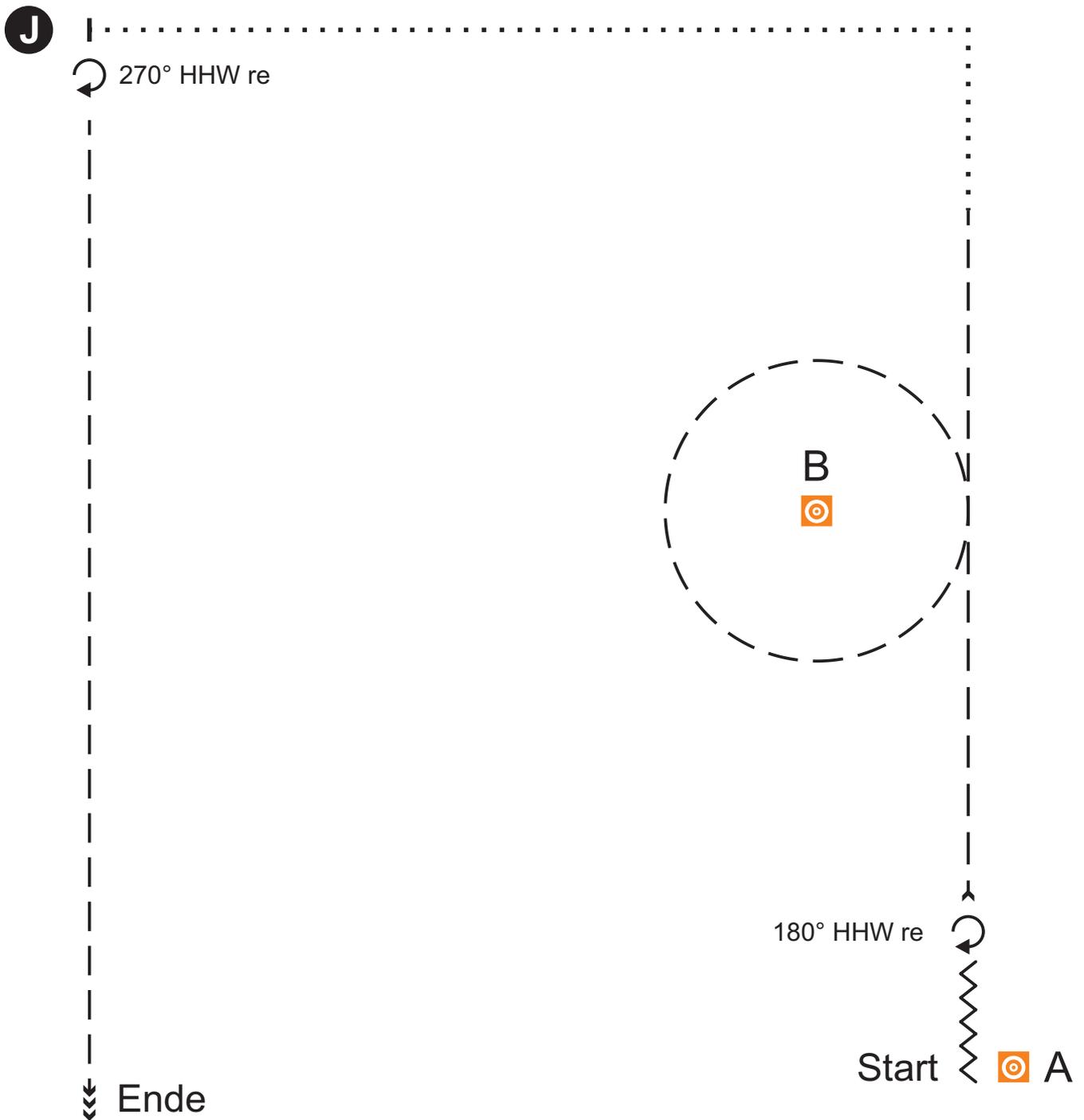


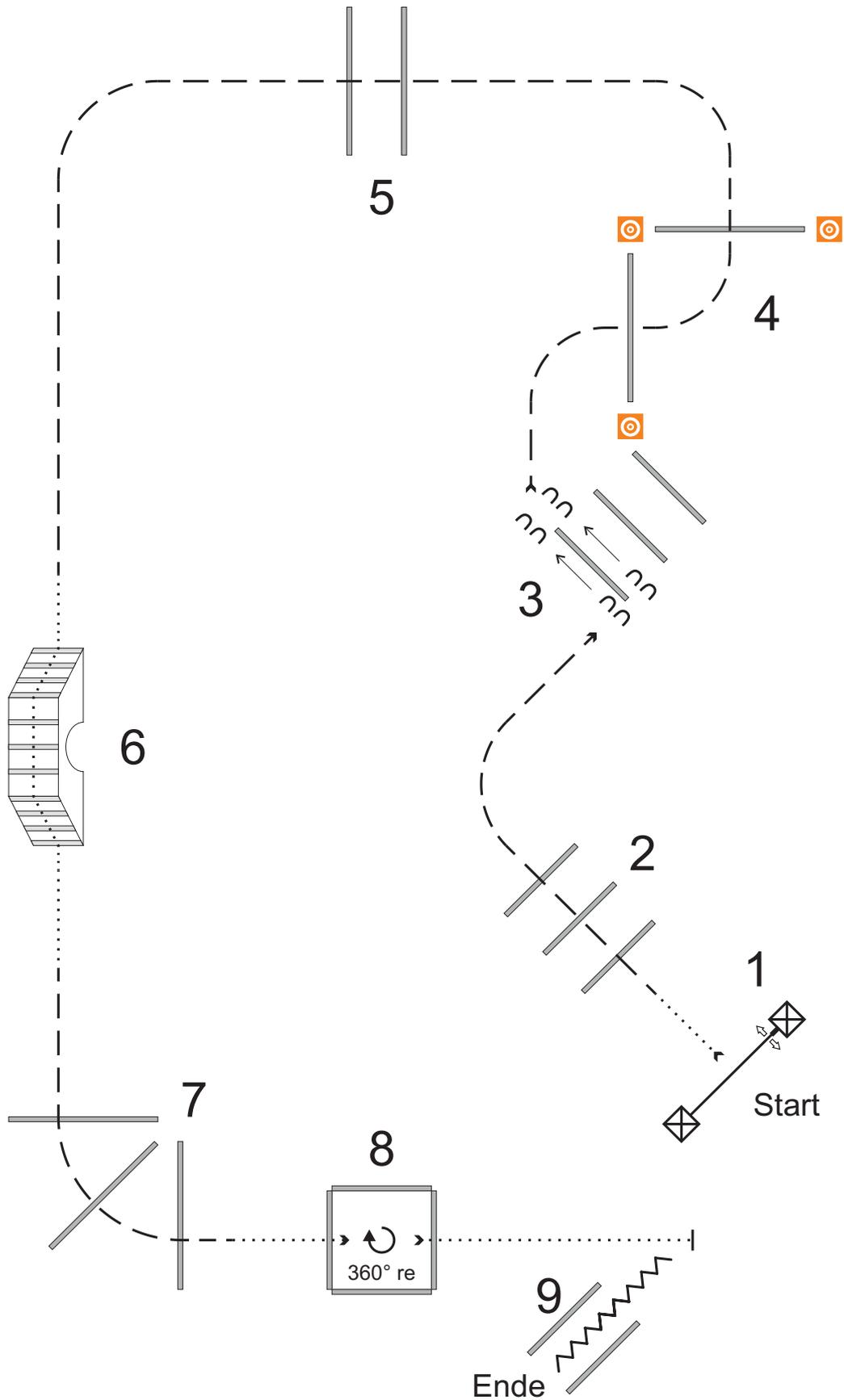
# Showmanship hat Halter OP



- A: 6 **Tritte** rückwärts,  
180° HHW (1/2 Drehung) rechts
- A-B: Trab,
- B-Judge: Trabvolte, Schritt mit Ecke, Stopp
- Judge: **Set-Up, Inspection**  
270° HHW (3/4 Drehung) rechts
- 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)

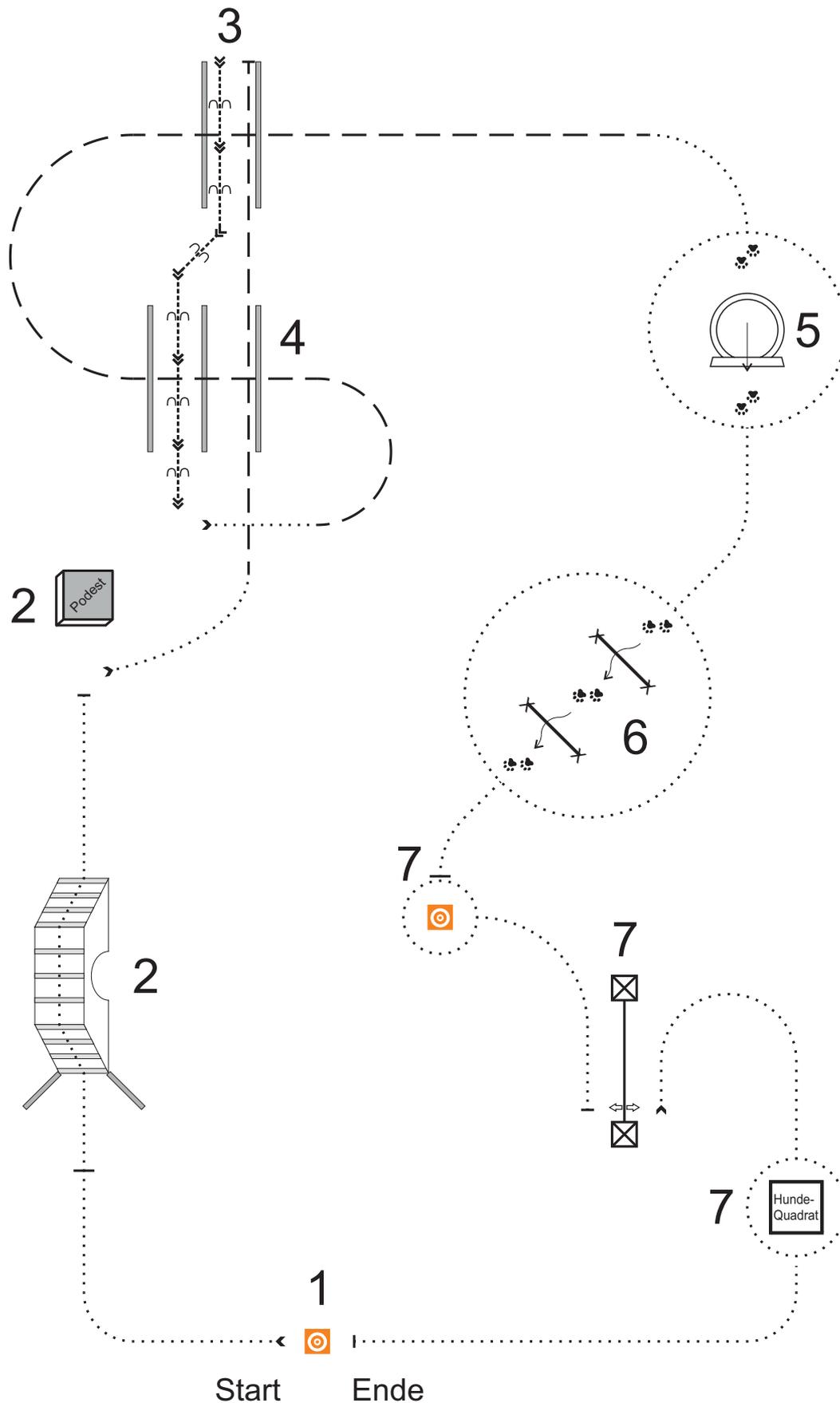
# Trail in Hand OP



- 1.) Seiltor
- 2.) Trabstangen
- 3.) Sidepass links (Handwechsel erlaubt)
- 4.) Trabstangen
- 5.) Trabstangen
- 6.) Brücke
- 7.) Trabstangen
- 8.) 360° Drehung rechts
- 9.) Rückwärts-Gasse

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

# Horse & Dog Trail OP

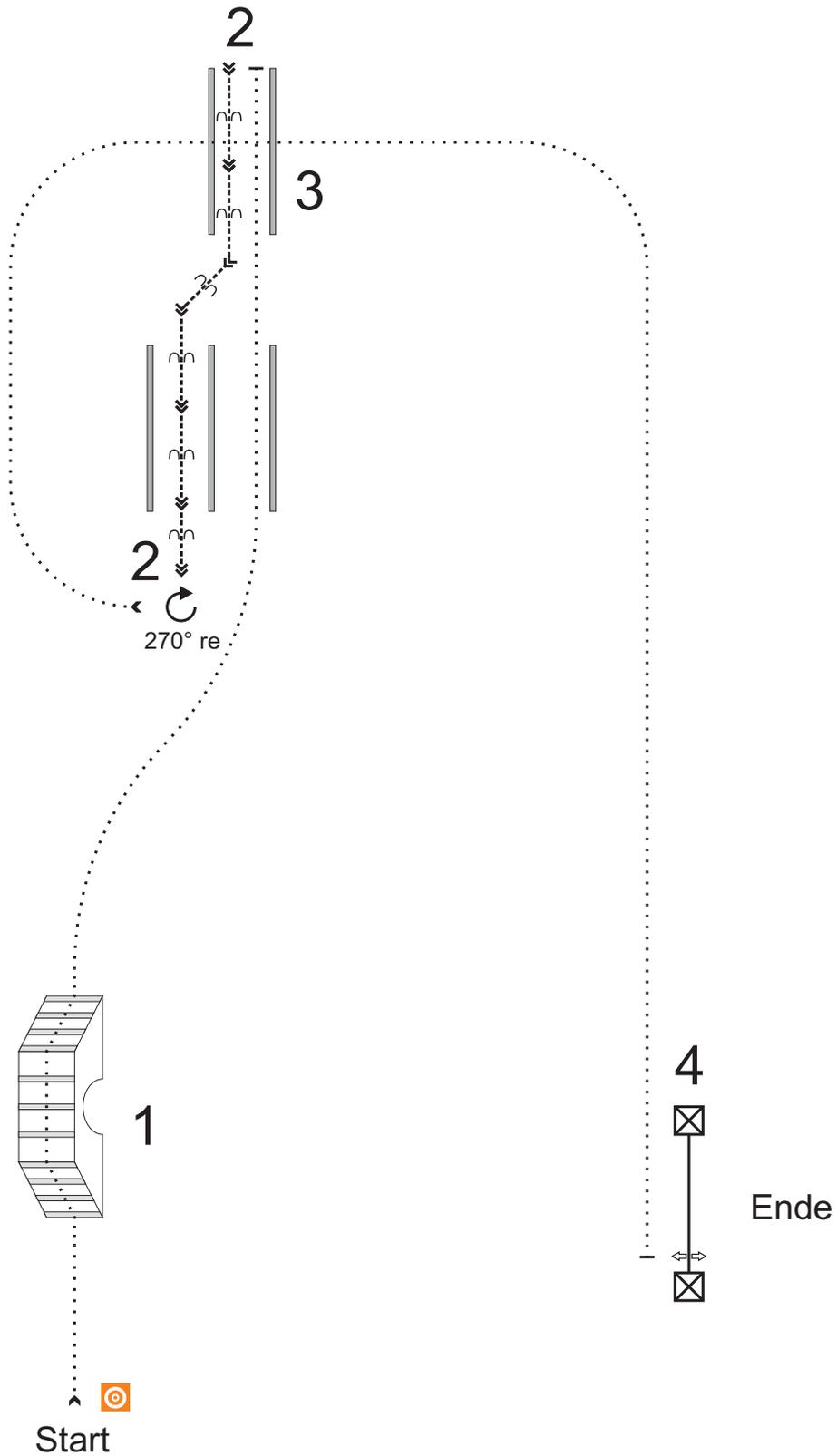


© 2024 Jutta Brinkhoff \*\*\*better.riding\*\*\*Westernreiten \*\*\*Horse&Dog Trail\*\*\*www.better-riding.de

- 1.) Hund ableinen, Hund bei Fuß
- 2.) **Brücke und Podest:** Hund vor Brücke absetzen. Reiter überquert Brücke und geht zu Podest. Hund über Brücke abrufen und auf Podest schicken. Hund wartet in Sitz oder Platz.
- 3.) **Stangengassen:** Jog-in, Rückwärts durch Gassen wie gezeichnet. Danach Hund abrufen.
- 4.) **Trabstangen:** Trab mit Hund bei Fuß.
- 5.) **Reifen:** Hund geht/springt durch Reifen. Reiter links oder rechts vorbei.
- 6.) **Sprung:** Hund springt über beide Hürden.
- 7.) **Tor und Box:** Hund an Pylone ablegen - Hund wartet. Reiter links oder rechts an Pylone vorbei. Tor öffnen, Hund durch Tor zur Box schicken. Hund wartet dort im Sitz oder Platz. Tor schließen und zur Box reiten. Hund abrufen und mit H.b.F. links oder rechts an Box vorbei.
- 1.) Stopp, absteigen und Hund anleinen

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

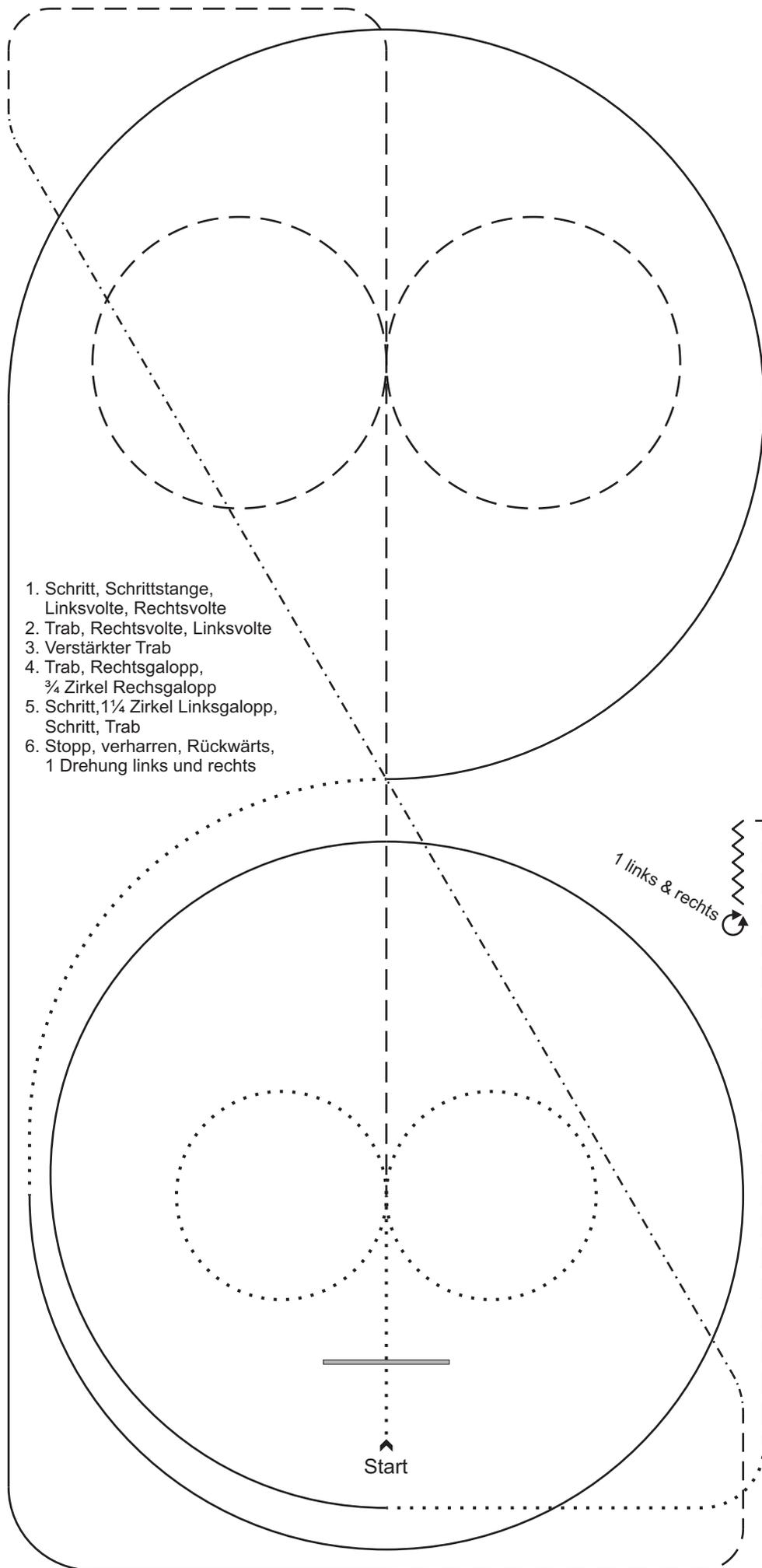
# Kinderföhzügeltrail 4-9 Jahre



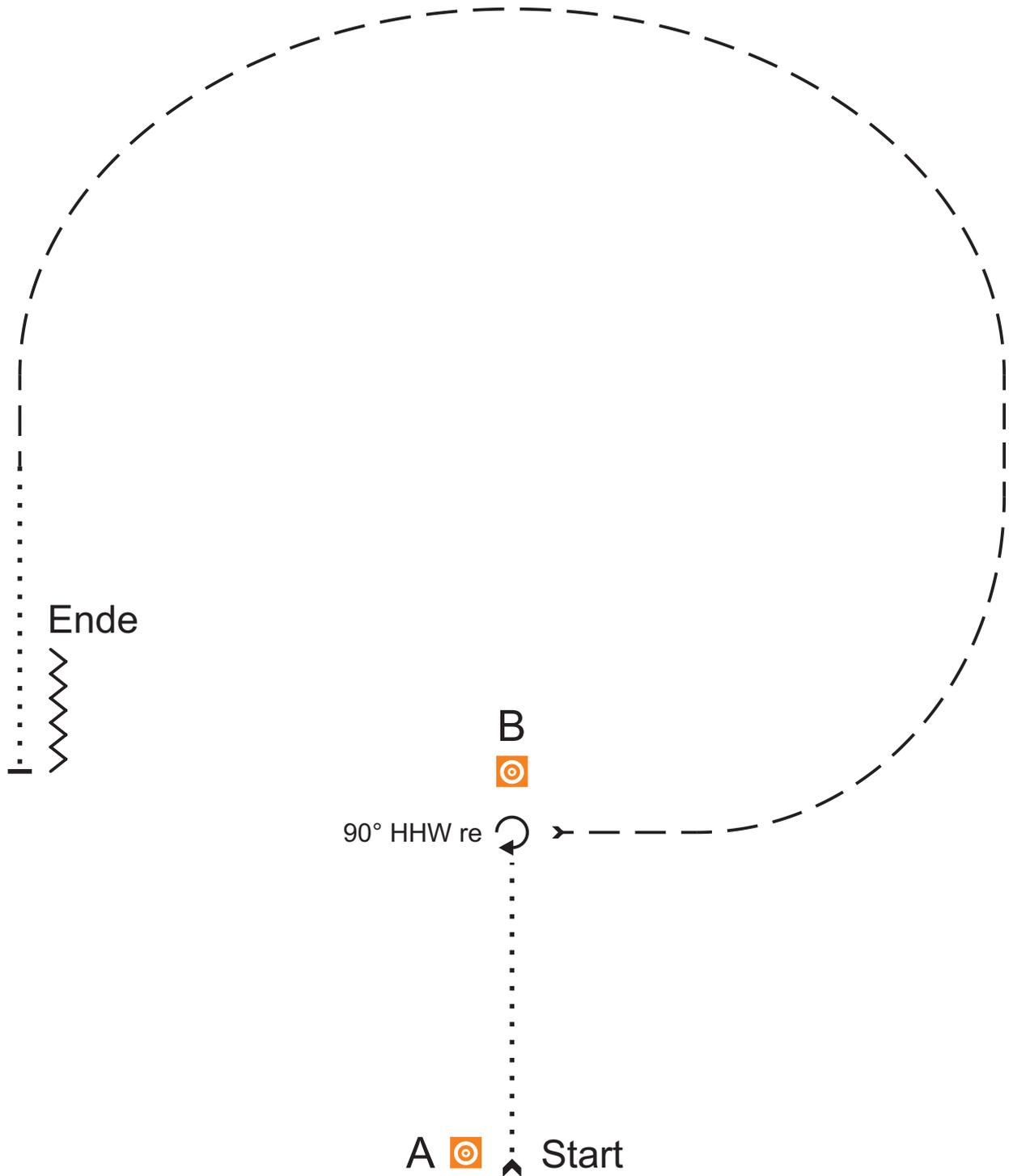
- 1.) Brücke
- 2.) Rückwärts wie gezeichnet, 270° (¾) Drehung rechts
- 3.) Schrittstangen, Schritt wie gezeichnet
- 4.) Tor

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

# Jungpferde Allround OP (Pattern 3)



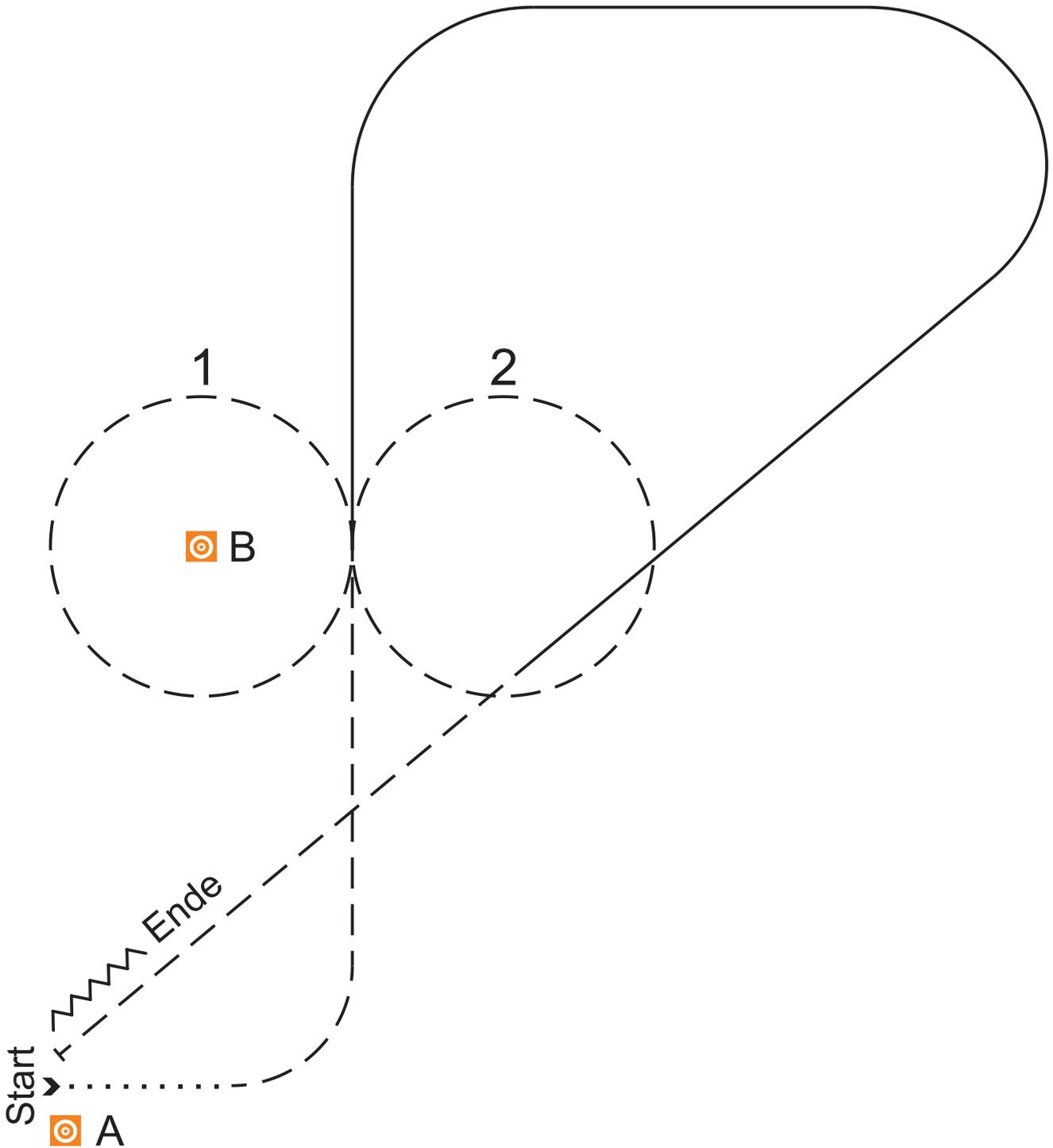
# W. Horsemanship FR (LK 5)



- A-B: Schritt, Stopp
- B: 90° HHW (¼ Drehung) rechts
- B-B: Trab, Schritt wie gezeichnet, Stopp  
eine Pferdelänge 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)

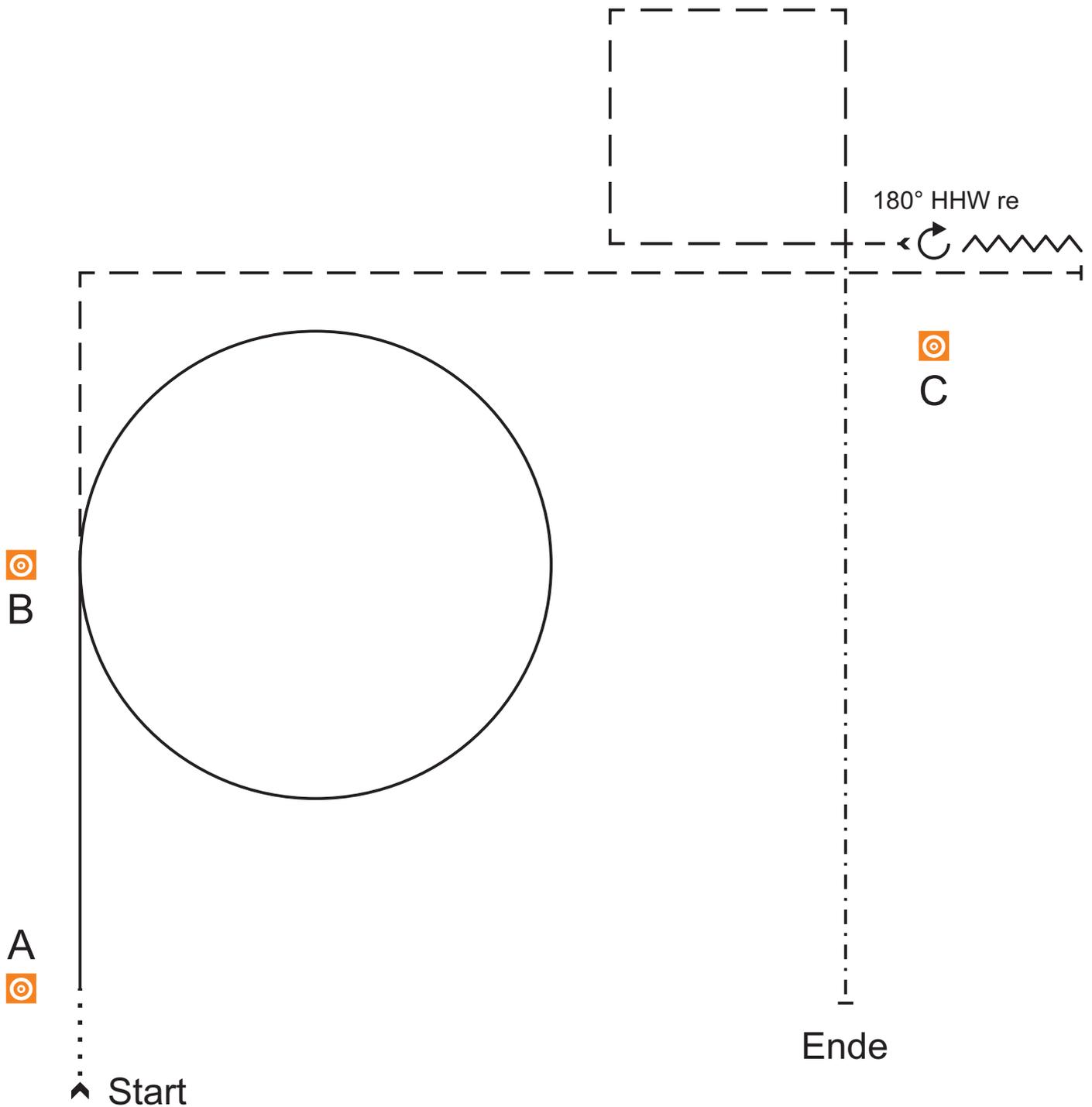
# W. Horsemanship LK 4 (& Youth)



- A-B: 2 Pferdelängen Schritt, Trab, Trabvolte links, Trabvolte rechts
- B-A: Rechtsgalopp, Trab, Stopp, eine Pferdelänge 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)

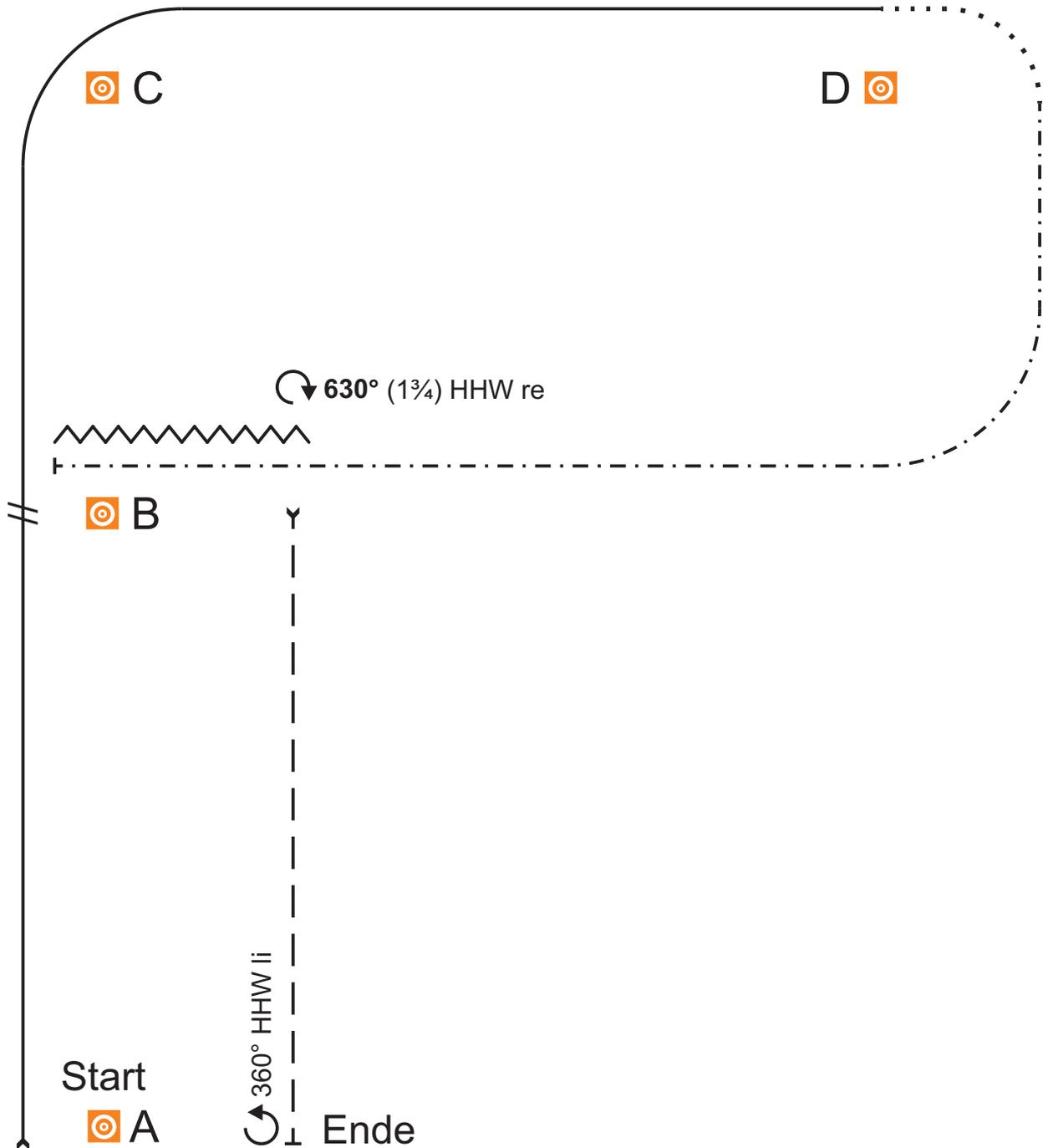
# W. Horsemanship LK 3 (& Youth)



- Schritt bis A
- A-B: Rechtsgalopp
- B: Rechtsgaloppvolte
- B-C: Trab mit Ecke bis hinter C, Stopp,
- C: eine Pferdelänge rückwärts bis C, 180° HHW (1/2 Drehung) rechts
- C-A: Quadratische Trabvolte mit Ecken, verstärkter Trab, Stopp

	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)

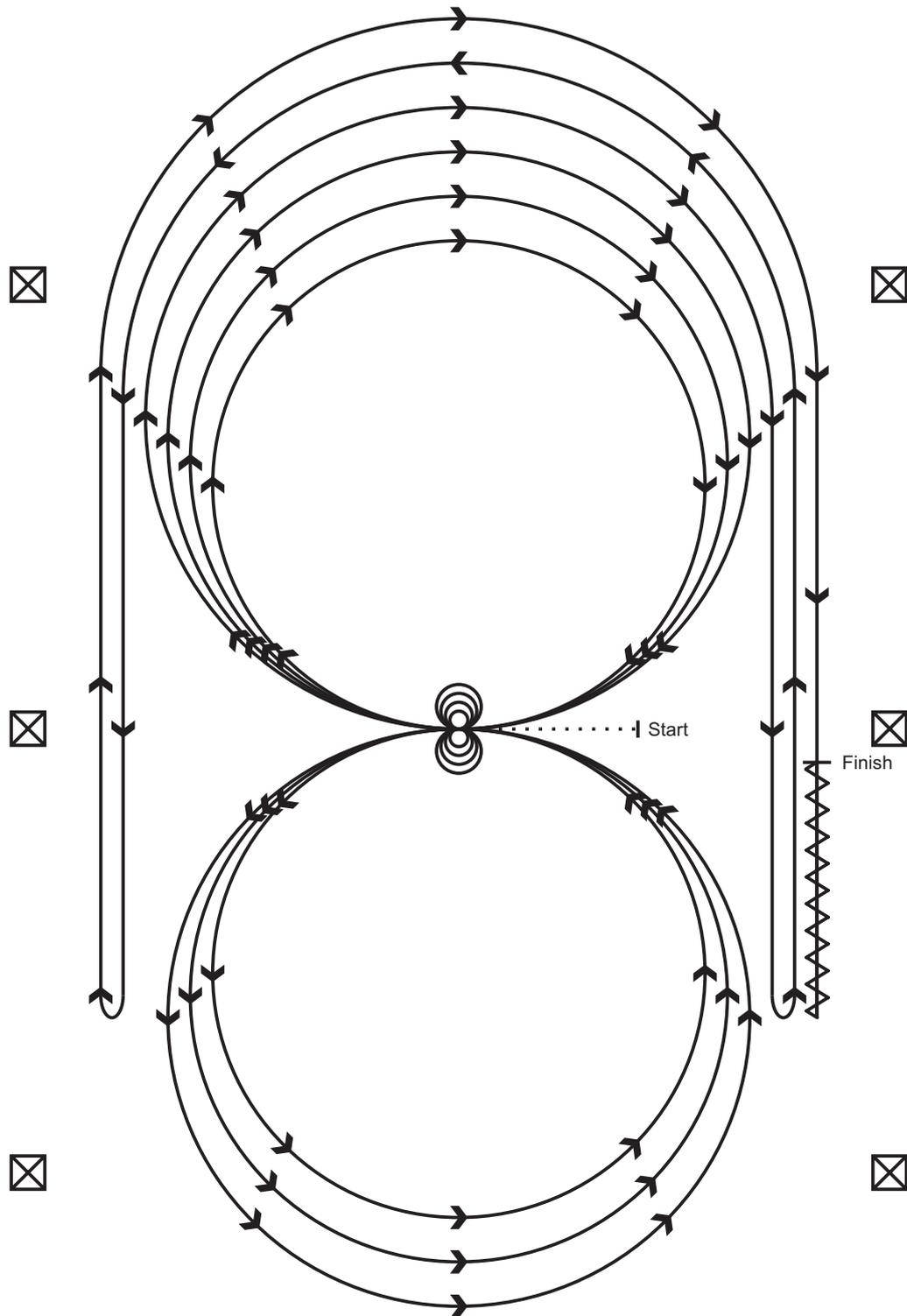
# W. Horsemanship LK 1&2 (& Youth)



- A-B: Linksgalopp
- B: einfacher oder fliegender Wechsel in den Rechtsgalopp
- B-D: Rechtsgalopp
- D-B: Schritt, verstärkter Trab, Stopp hinter B
- B: zwei Pferdelängen rückwärts, 630° (1 <sup>3</sup>/<sub>4</sub> Drehung) HHW rechts
- B-A: Trab, Stopp, 360° HHW links

	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 14)

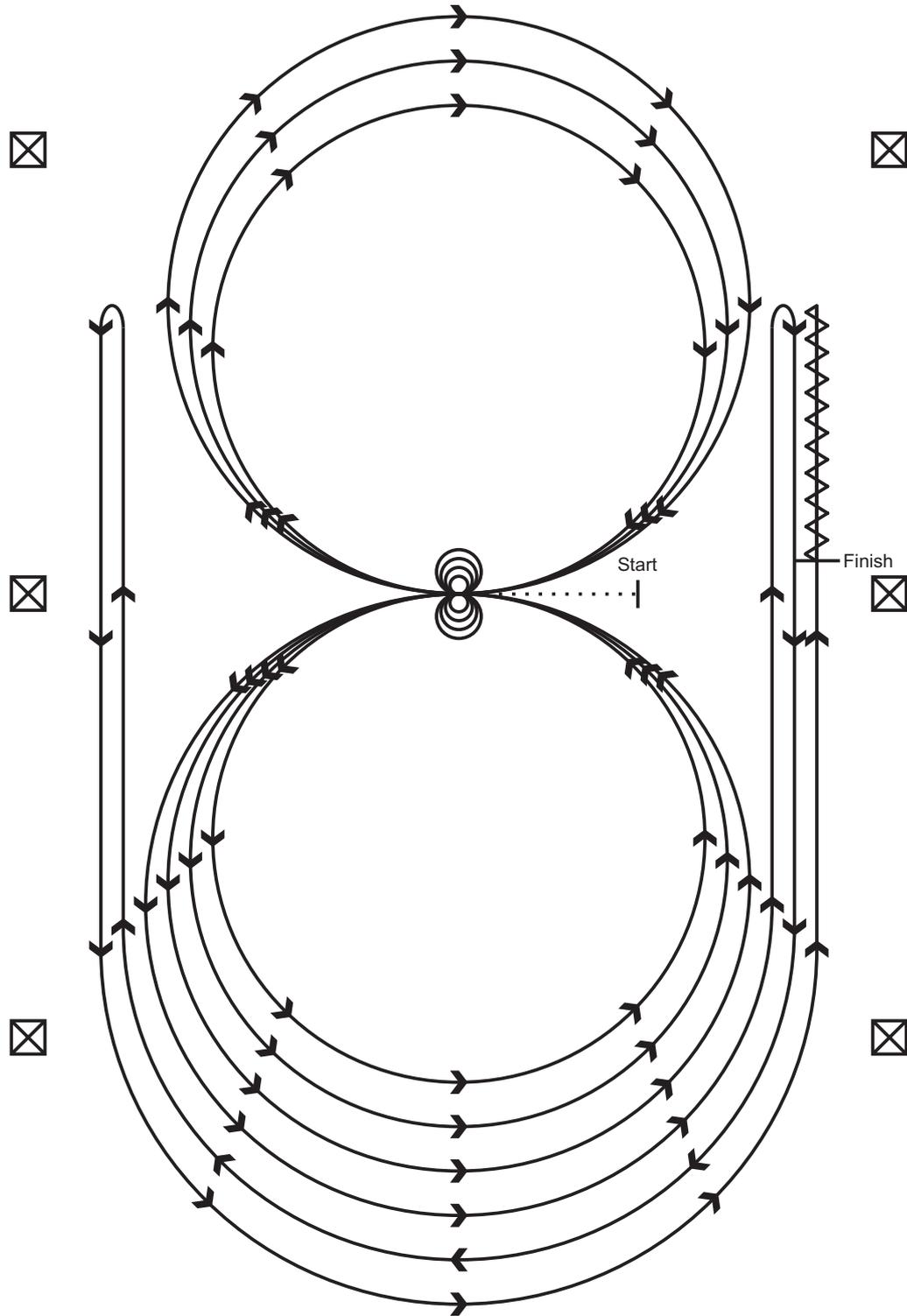


Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen.

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 3 (& Youth) (Pattern 13)

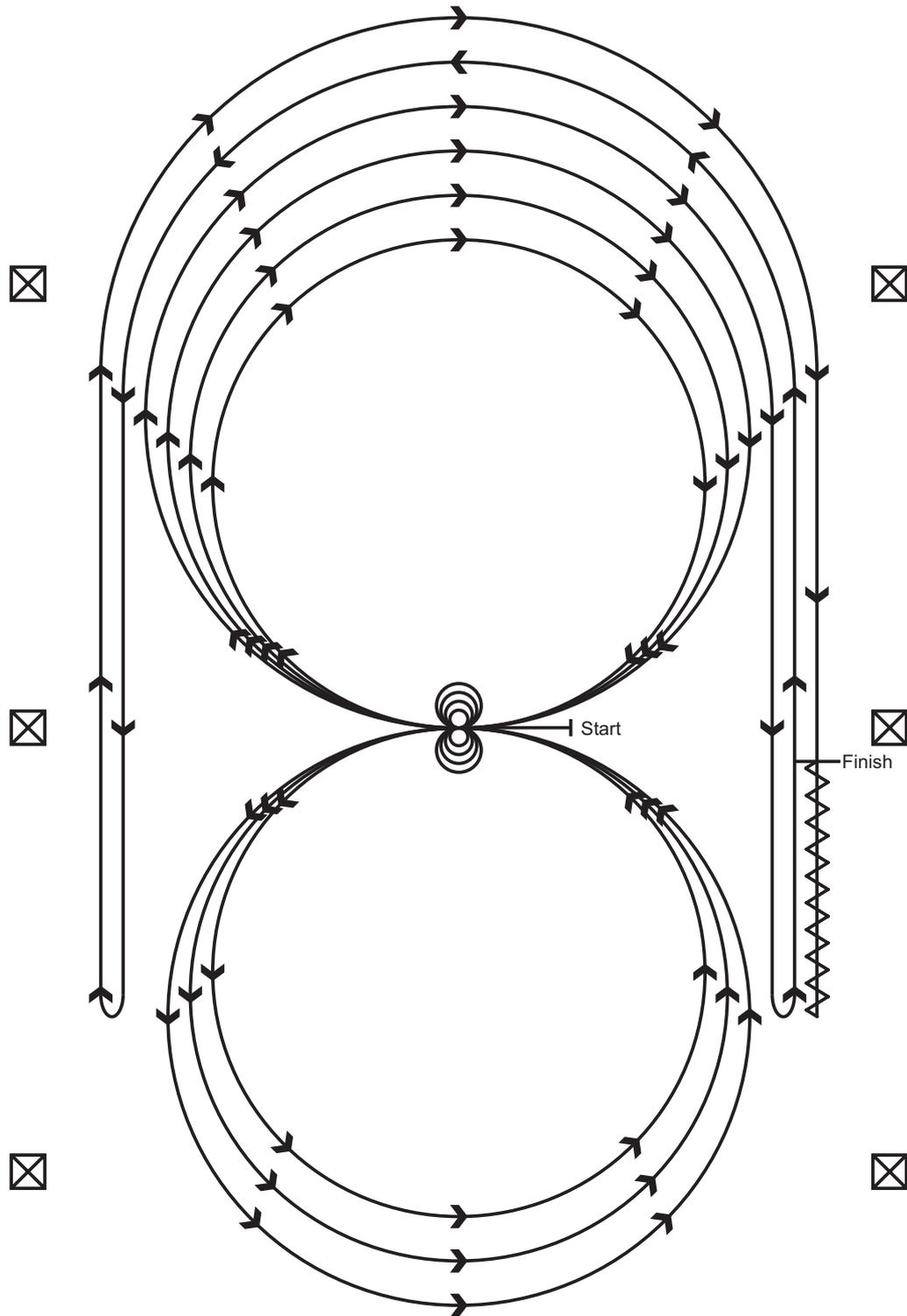


Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen.

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.

# Reining LK 1&2 (& 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.