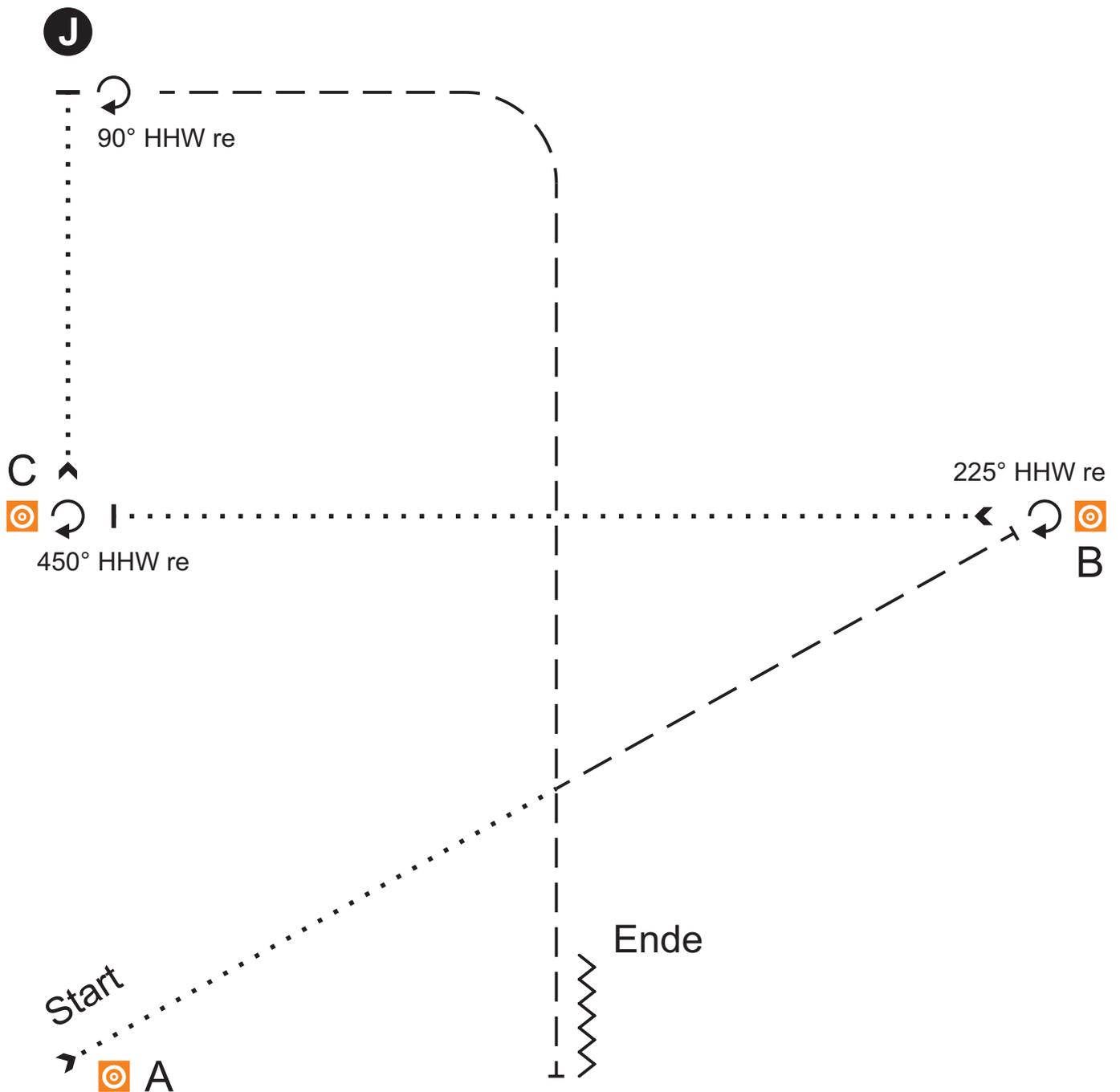


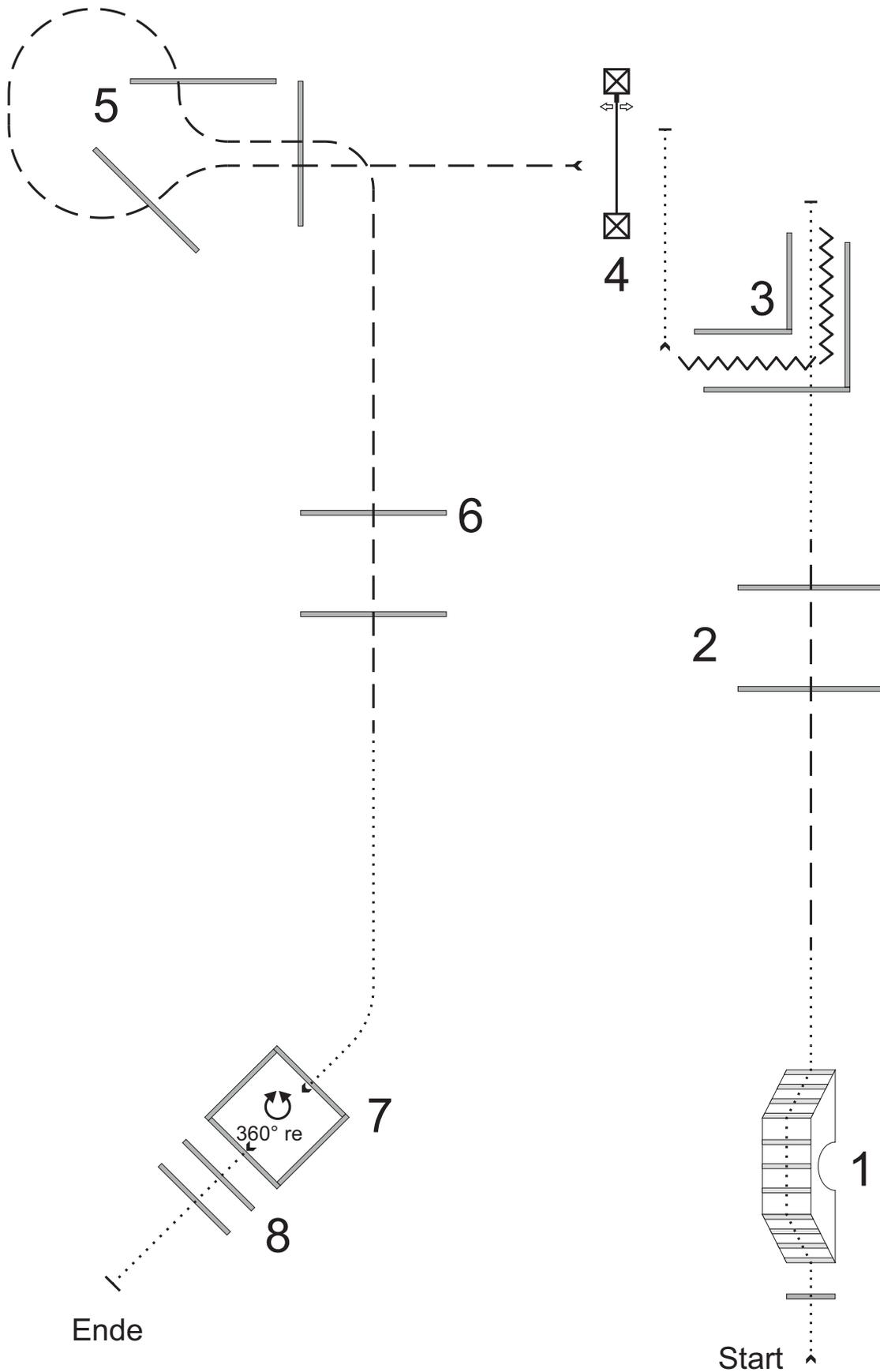
Showmanship hat Halter OP



- A-B: Schritt, Trab, Stopp
- B: ca. 225° HHW (ca. $\frac{7}{8}$ Drehung) rechts
- B-C: Schritt, Stopp,
450° HHW ($1\frac{1}{4}$ Drehung) rechts
- C-Judge: Schritt, **Set-Up, Inspection**
- Judge-A: 90° HHW ($\frac{1}{4}$ Drehung) rechts,
Trab
- A: Stopp, 1 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)

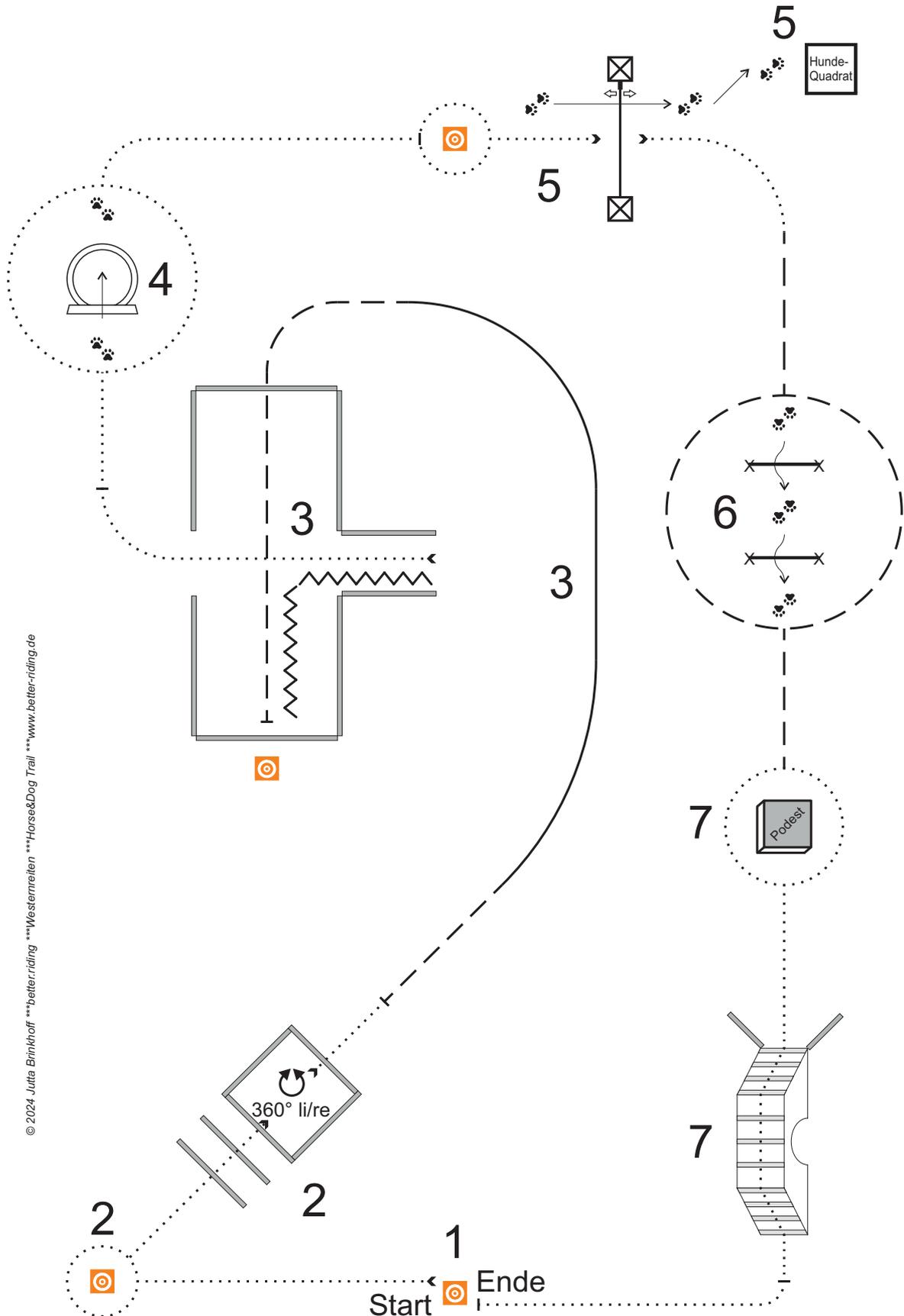
Trail in Hand OP



- 1.) Schrittstange, Brücke
- 2.) Trabstangen
- 3.) Rückwärts-L
- 4.) Tor
- 5.) Trabstangen
- 6.) Trabstangen
- 7.) Walk-in, 360° Drehung rechts
- 8.) Schrittstangen

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

Horse & Dog Trail OP

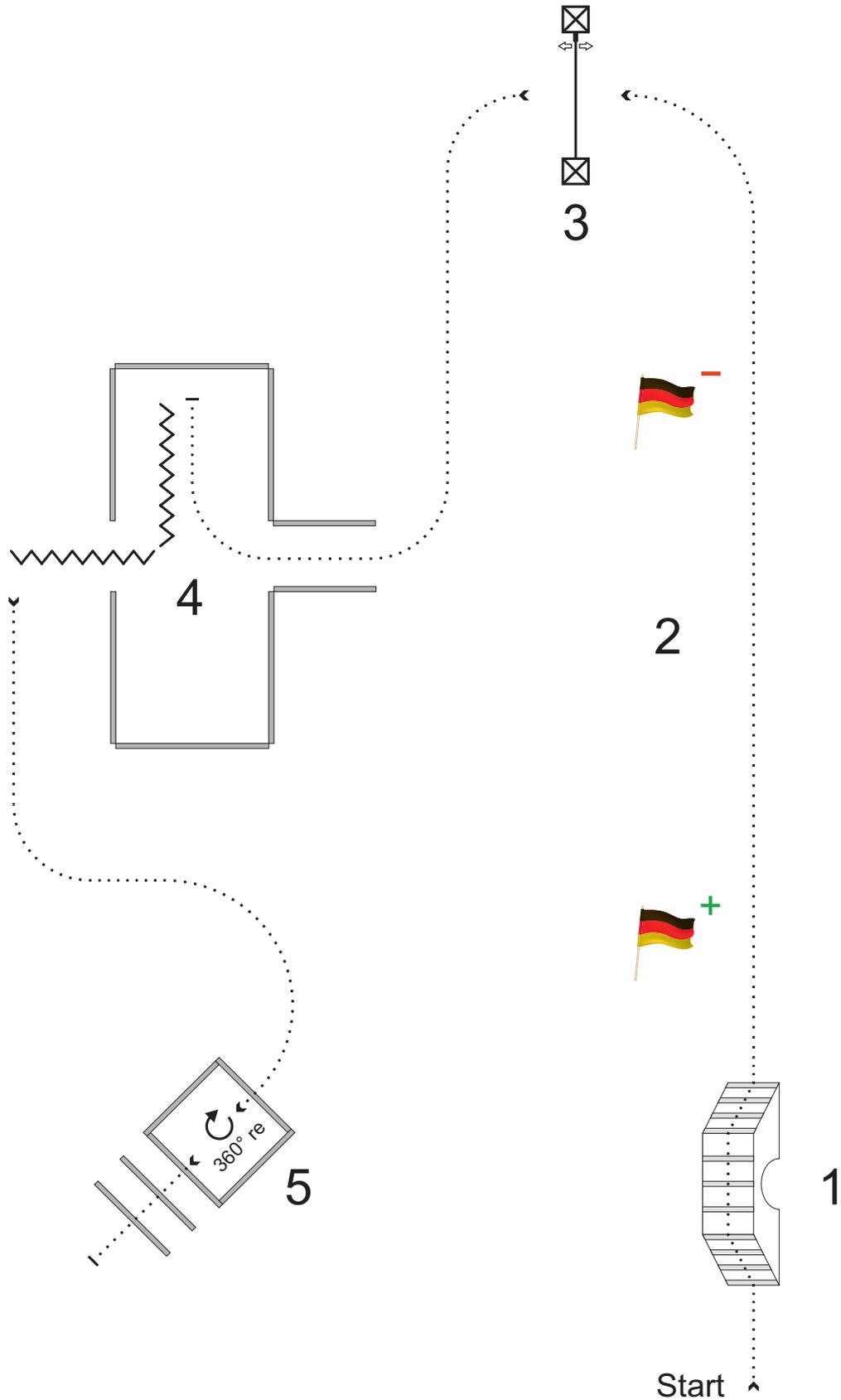


© 2024 Jutta Brinkhoff ***bettr.riding ***Westernreiten ***Horse&Dog Trail ***www.bettr.riding.de

- 1.) Hund ableinen, Hund bei Fuß
- 2.) **Box mit Schrittstangen:** Hund wartet an Pylone, Reiter absolviert Hindernis (Schrittstangen, 360° HHW (1 Drehung) links oder rechts), walk out, Stopp, Hund abrufen
- 3.) **Lope und Gasse:** Mit HbF: Galopp, jog-in Stopp, Hund zur Pylone schicken - Hund wartet. Rückwärts-L, walk-out, Stopp, Hund abrufen
- 4.) **Reifen:** Hund geht/springt durch Reifen. Reiter links oder rechts vorbei.
- 5.) **Tor:** Hund an Pylone ablegen - Hund wartet. Reiter links oder rechts an Pylone vorbei, Tor öffnen, Hund durch Tor zur Box schicken. Hund wartet dort. Tor schließen, Schritt, Hund abrufen
- 6.) **Spprung:** Hund springt über beide Hürden. Reiter links oder rechts vorbei.
- 7.) **Podest und Brücke:** Hund auf Podest schicken - Hund wartet. Reiter links oder rechts an Podest vorbei und Brücke überqueren. Hund abrufen - Hund läuft über die Brücke.
- 1.) Stopp, absteigen und Hund anleinen

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

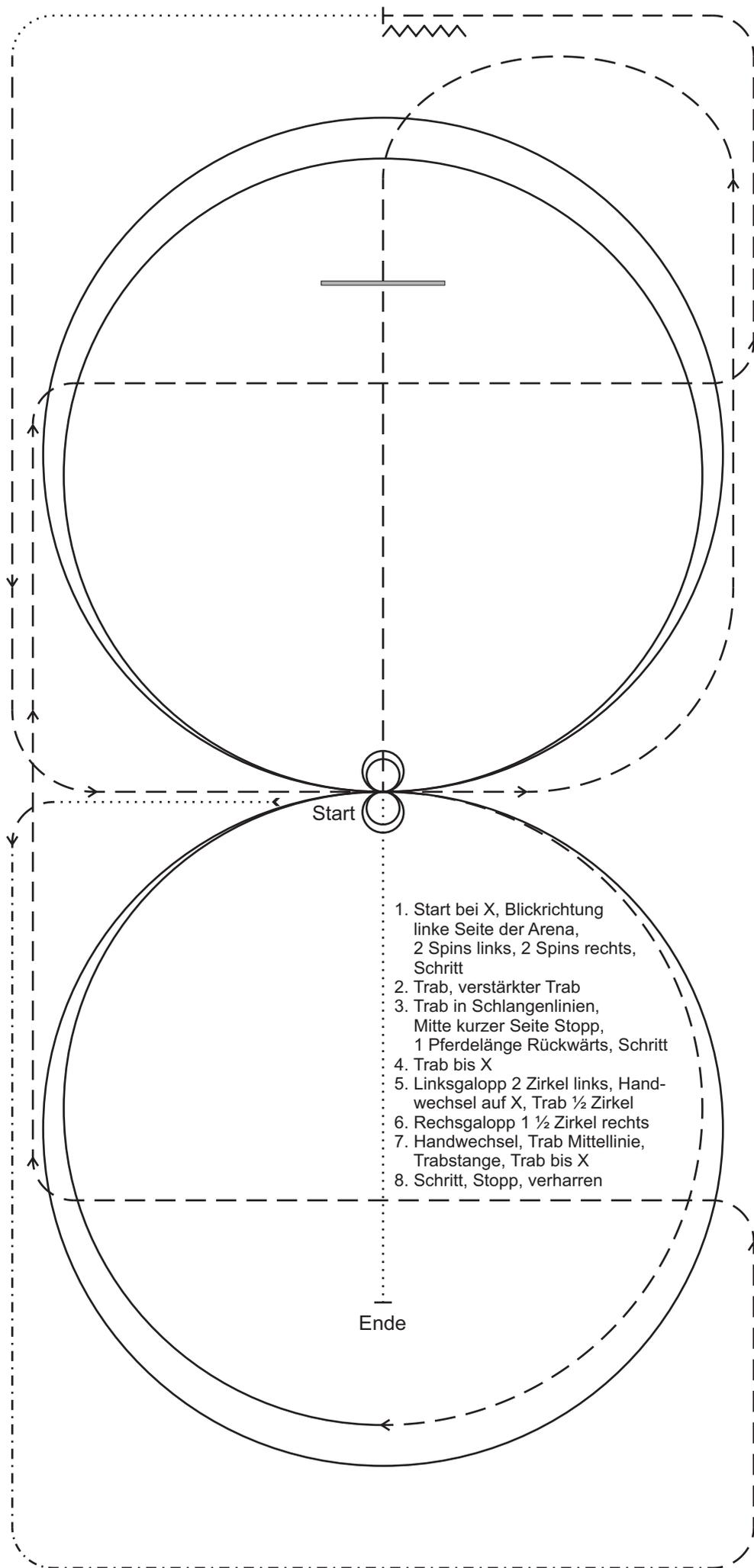
Kinderföhzügeltrail 4-9 Jahre



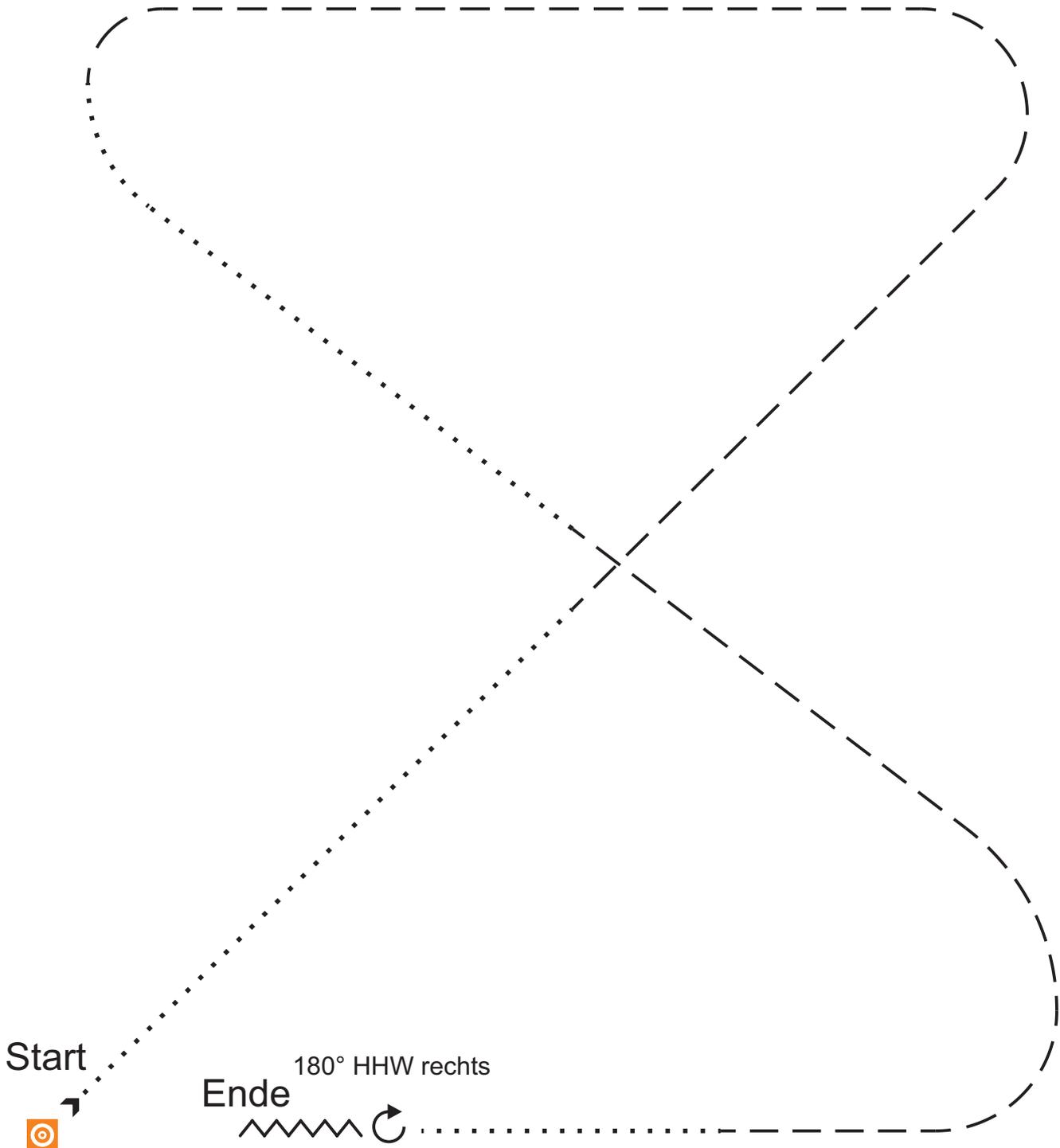
- 1.) Brücke
- 2.) Fahne transportieren (Hilfe erlaubt)
- 3.) Tor
- 4.) Rückwärts
- 5.) Box 360° Drehung rechts, Schrittstangen

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

Jungferde Allround OP (Pattern 2)



W. Horsemanship FR (LK 5) & Youth

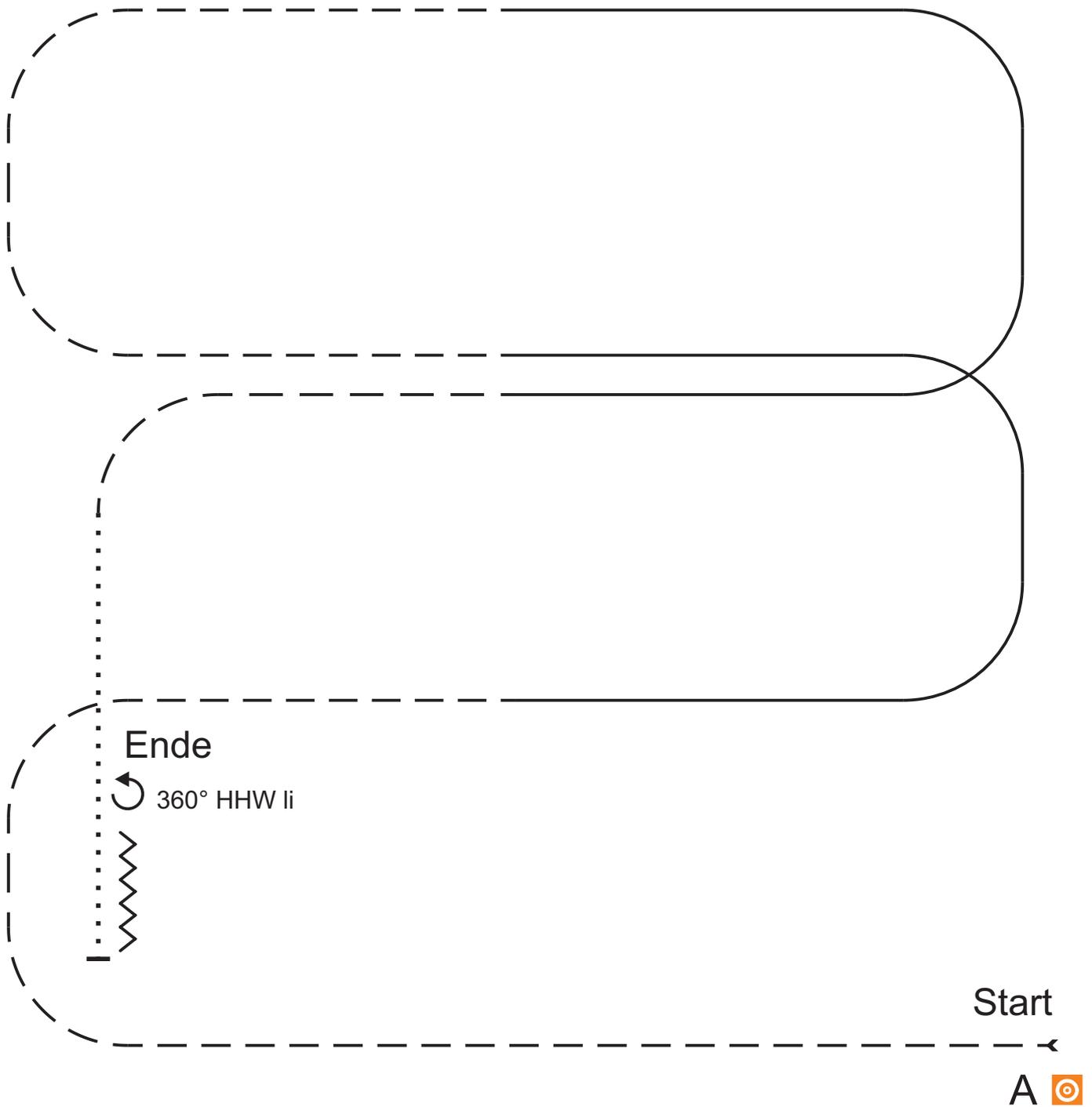


Wie gezeichnet:

- Schritt
- Trab
- Schritt
- Trab, Stopp 180° HHW rechts
- 6 **Tritte** 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

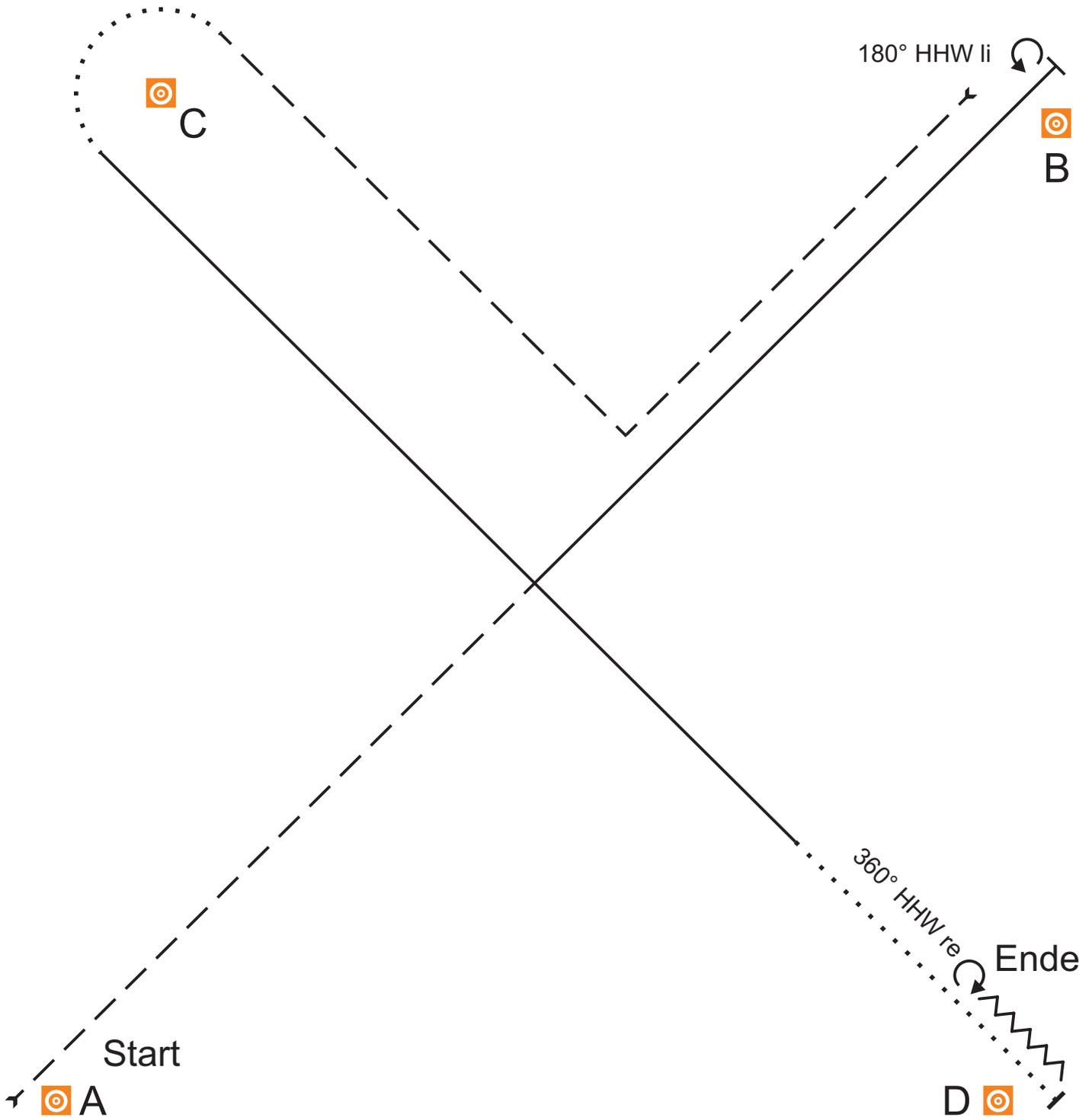


Wie gezeichnet:

- Trab
- Linksgalopp
- Trab
- Rechtsgalopp
- Trab, Schritt, Stopp
- Eine Pfdelänge rückwärts
- 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)

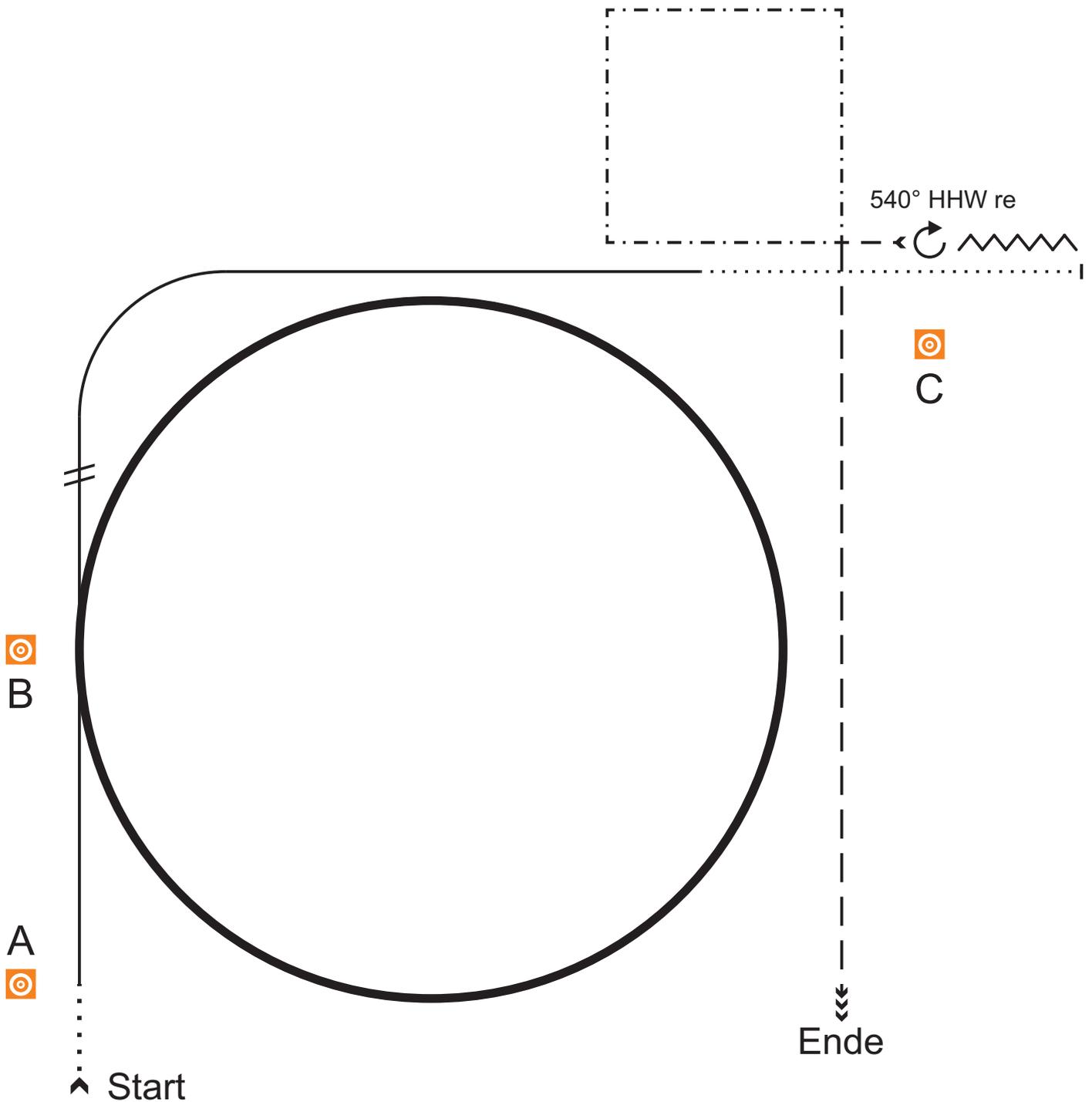
W. Horsemanship LK 3 & Youth



- A-B: Trab, Rechtsgalopp, Stopp
- B: 180° HHW (1/2 Drehung) links
- B-C: Trab mit Ecke
- C: Schritt
- C-D: Linksgalopp, Schritt, Stopp,
- D: 1 Pferdelänge rückwärts, 360° 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)

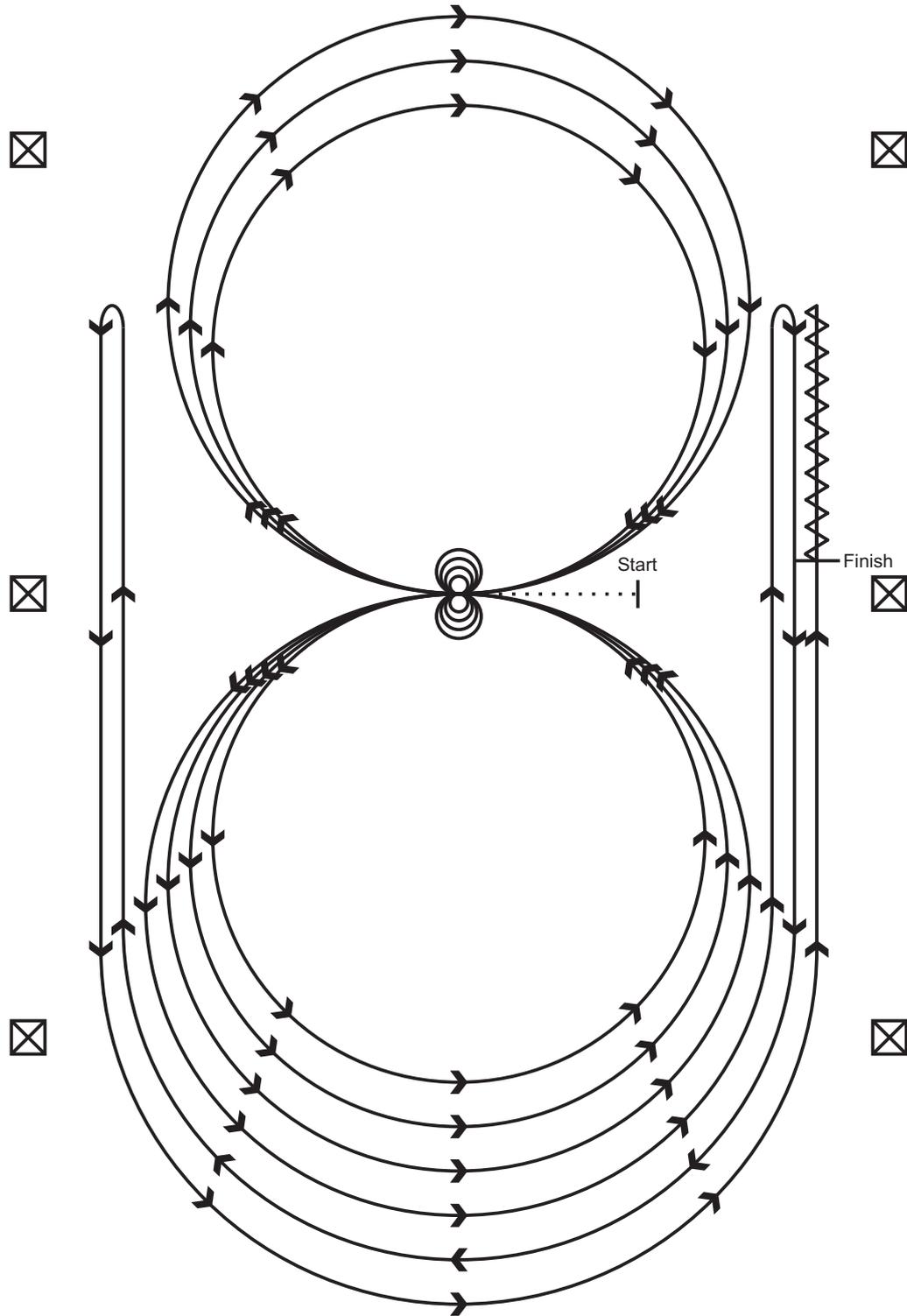
W. Horsemanship LK 1&2 & Youth



- Schritt bis A
- A-B: Rechtsgalopp
- B: Galoppvolte im verstärkten Rechtsgalopp
- B-C: Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend) in den Linksgalopp, Schritt bis hinter C, Stopp,
- C: eine Pferdelänge rückwärts bis C, 540° HHW (1 ½ Drehung) rechts
- C-A: Verstärkte Trabvolte mit Ecken, Trab, 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)

Reining LK 4 (& Youth) (Pattern 13)

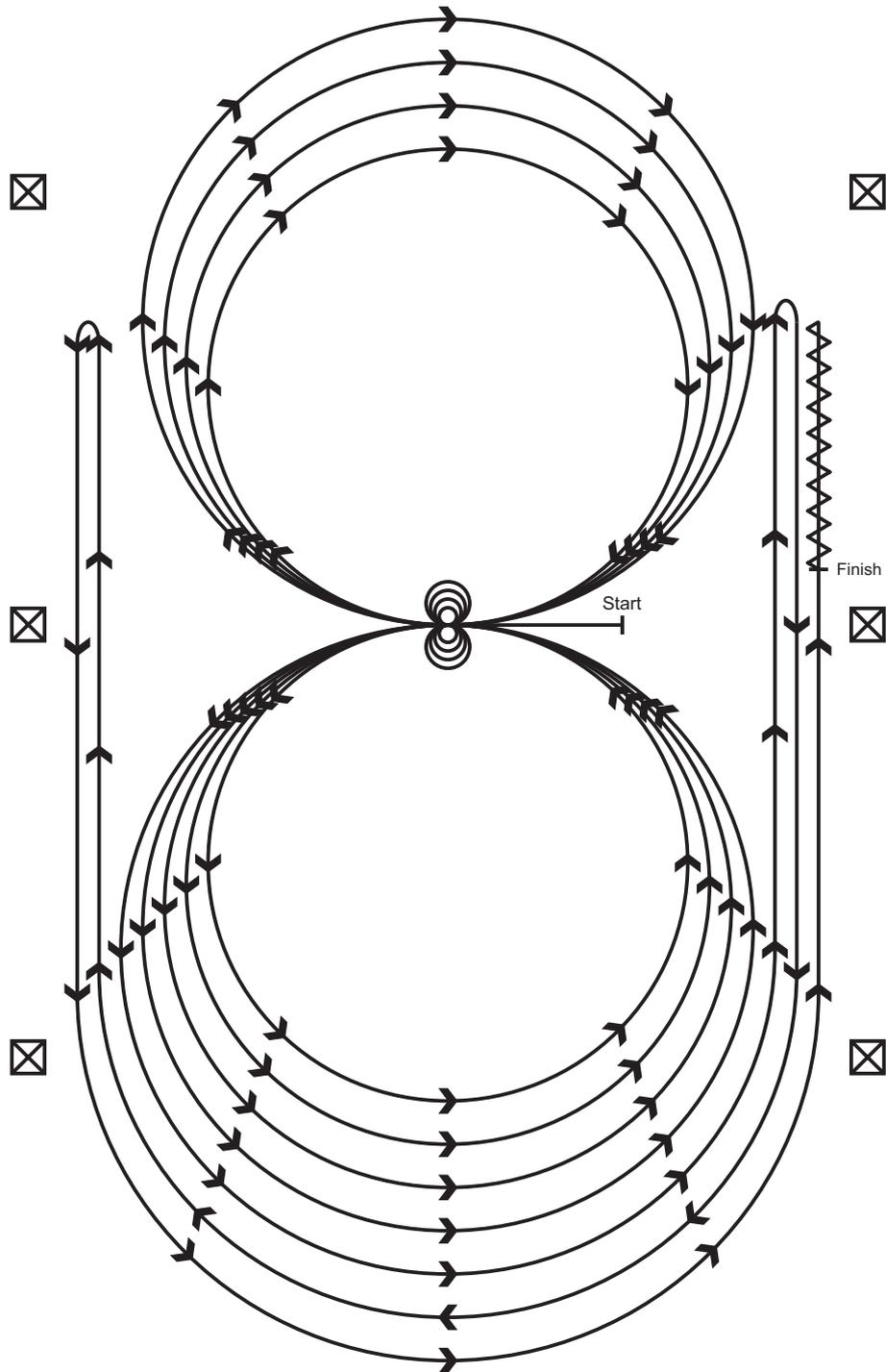


Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen.

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 3 (& Youth) (Pattern 5)

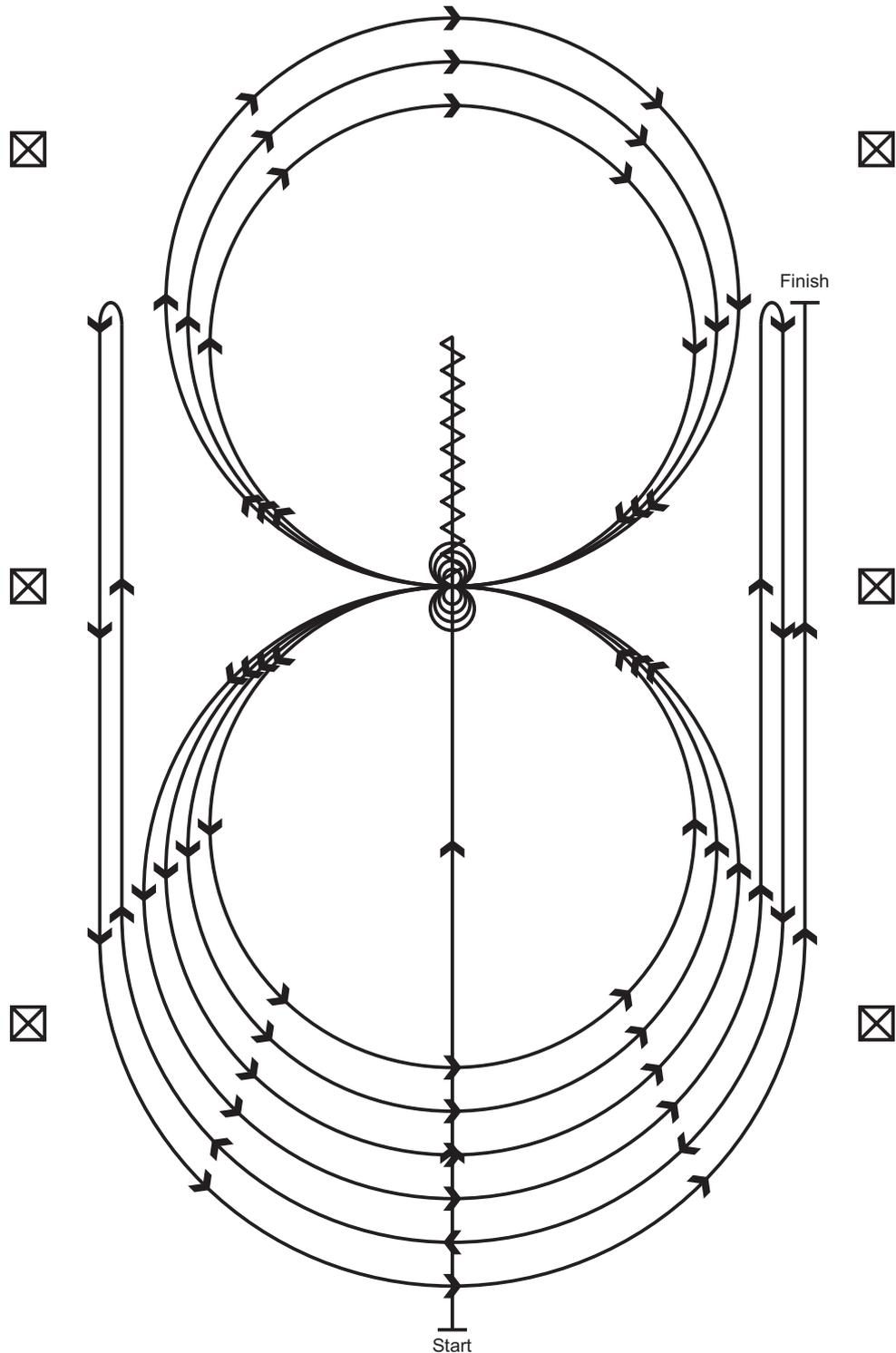


Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab zum Mittelpunkt der Arena gehen.

Sie müssen vor Beginn des Patterns in der Mitte der Bahn, mit Blickrichtung auf die linke Bande, stehen bleiben oder Schritt gehen.

1. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stopp im Mittelpunkt der Bahn; verharren;
2. Vier Spins nach links; verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stopp 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, zumindest 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; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Reining LK 1&2 (& Youth) (Pattern 12)



1. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von zumindest drei Metern; verharren;
2. Vier Spins nach rechts; verharren;
3. Viereinviertel Spins nach links, die das Pferd mit Blickrichtung zur linken Bande beendet; verharren;
4. 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;
5. Drei vollständige Zirkel nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
6. Weiter mit einem großen Zirkel auf der linken Hand, 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;
7. 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;
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; verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.