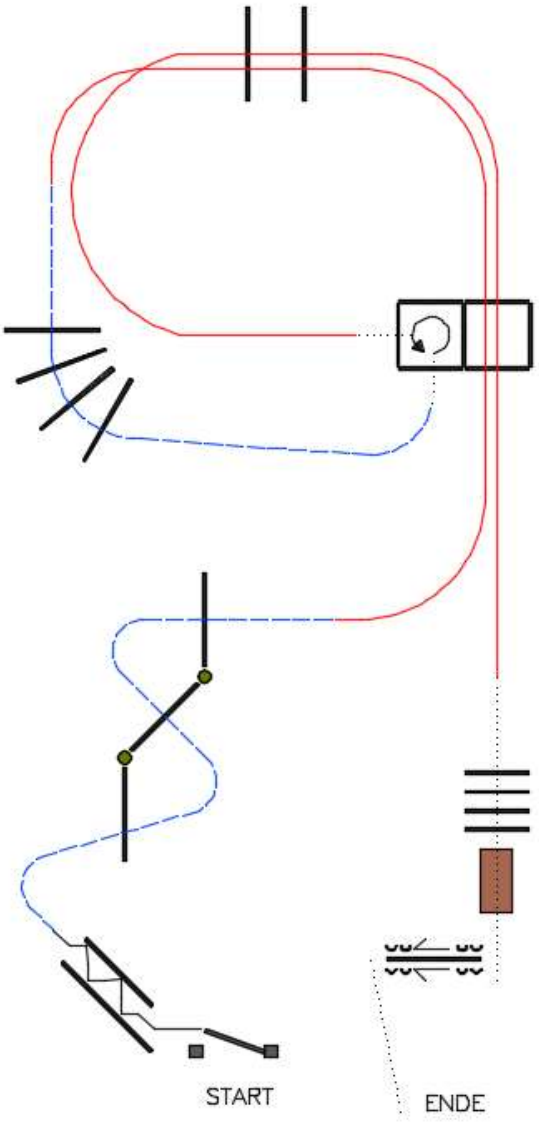
TRAIL YOUTH – Bew. 1



1-Tor rechte Hand

2-Rückwärts

3-Trab über Stangen

4-Linksgalopp über Stangen

5-Trab über Stangen

6-im Schritt in die Box, 1 ¼ Drehung links, Schritt hinaus

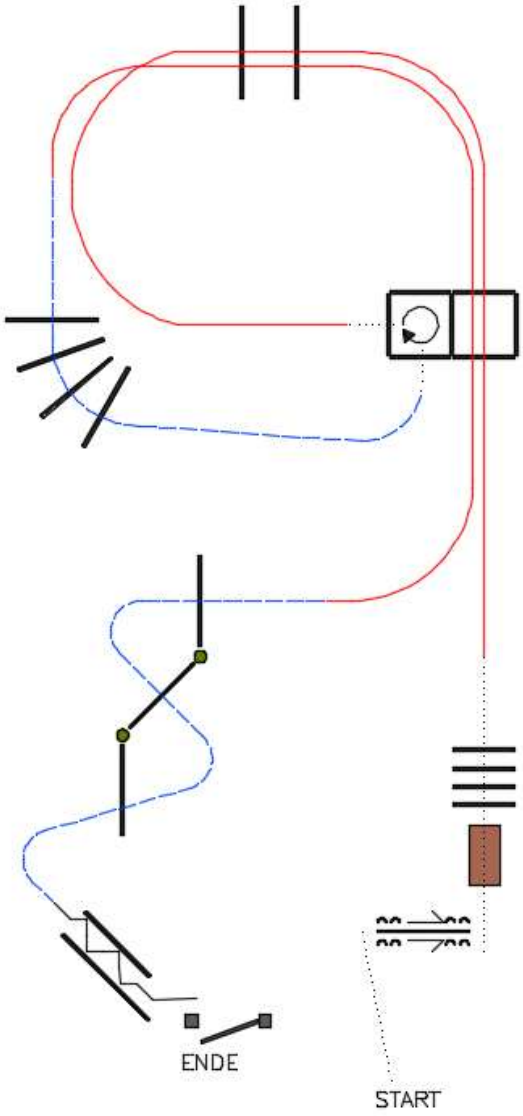
7-Rechtsgalopp über Stangen

8-Schritt über Stangen

9-Brücke

10-Sidepass rechts

TRAIL ROOKIE – Bew. 2



1-im Schritt zu Sidepass, Sidepass rechts

2-Brücke

3-Schritt über Stangen

4-Linksgalopp über Stangen

5-im Schritt in die Box, 1 ¼ Drehung rechts, Schritt hinaus

6- Trab über Stangen

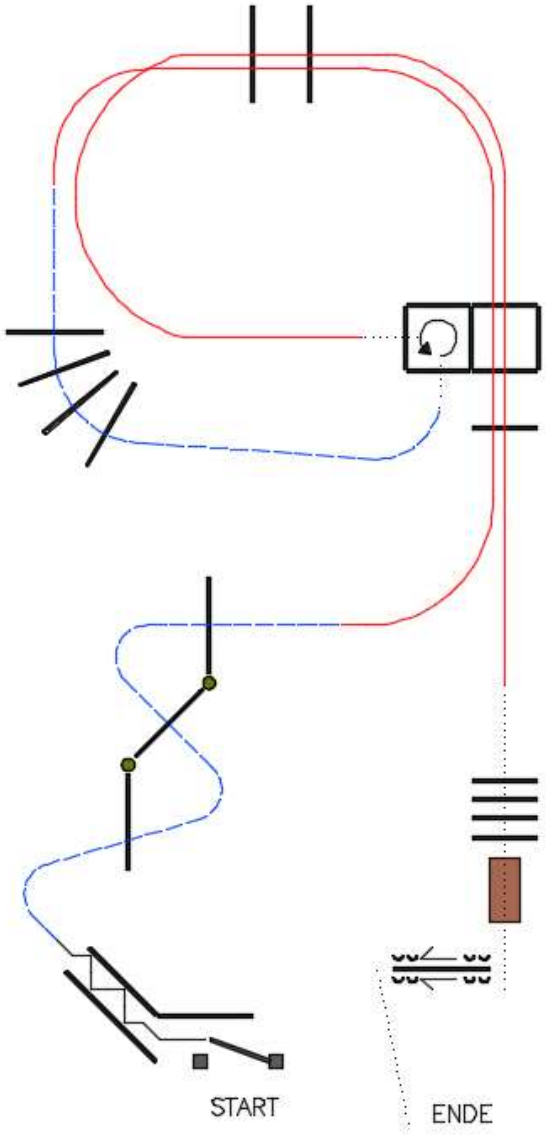
7-Rechtsgalopp über Stangen

8-Trab über Stangen

9-Rückwärts

10-Tor linke Hand

TRAIL AMATEUER – Bew. 3



1-Tor rechte Hand

2-Rückwärts

3-Trab über Stangen

4-Linksgalopp über Stangen

5-Trab über Stangen

6-im Schritt in die Box, 1 ¼ Drehung links, Schritt hinaus

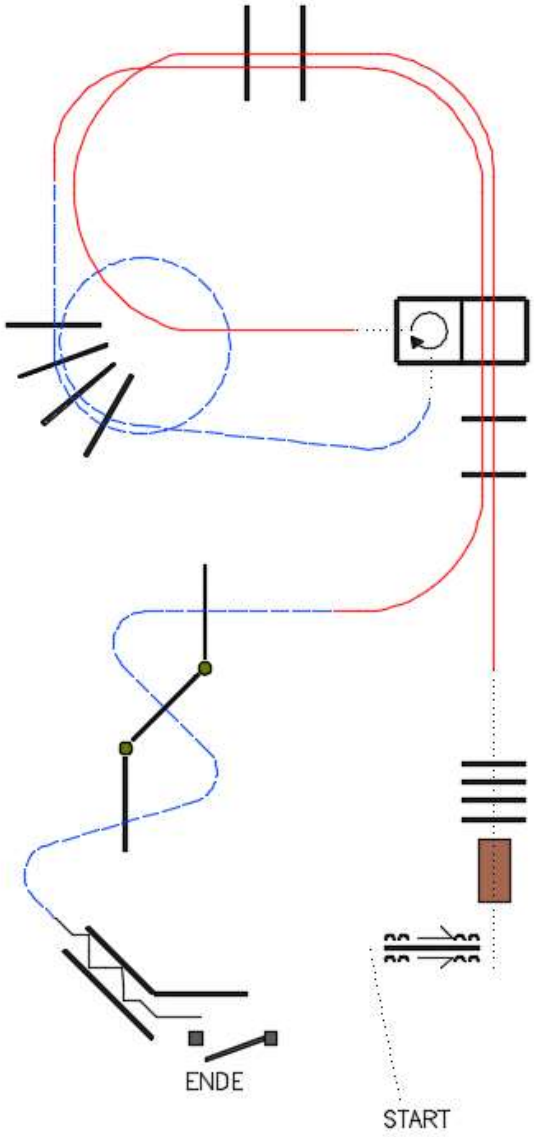
7-Rechtsgalopp über Stangen

8-Schritt über Stangen

9-Brücke

10-Sidepass rechts

TRAIL OPEN AWA – Bew. 4



1-im Schritt zum Sidepass, Sidepass rechts

2-Brücke

3-Schritt über Stangen

4-Linksgalopp über Stangen

5- im Schritt in die Box, 1 ¼ Drehung rechts, Schritt hinaus

6-Trab, Trabzirkel über Stangen

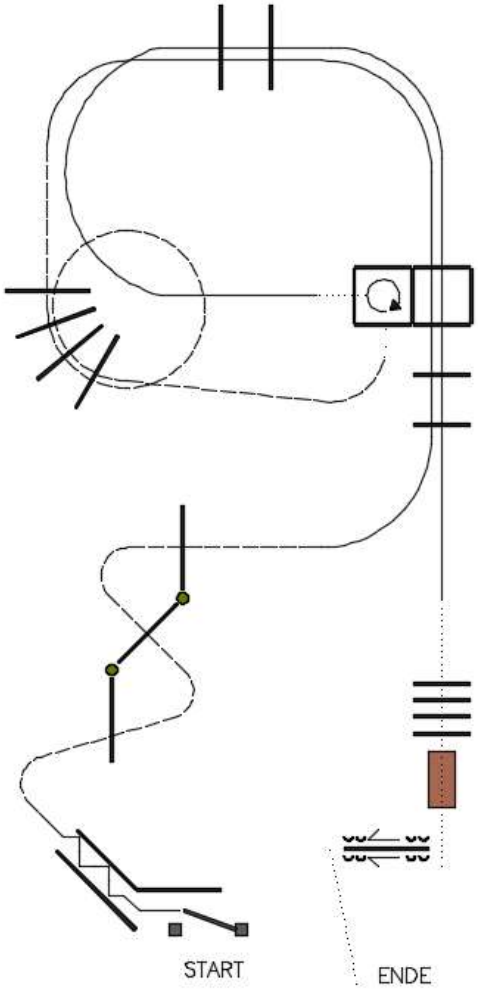
7-Rechtsgalopp über Stangen

8-Trab über Stangen

9-Rückwärts zum Tor

10-Tor linke Hand

TRAIL OPEN VL - LM – Bew. 5



1-Tor rechte Hand

2-Rückwärts

3-Trab über Stangen

4-Linksgalopp über Stangen

5-Trab, Trabzirkel über Stangen

6-im Schritt in die Box, 1 ¾ Drehung rechts, Schritt hinaus

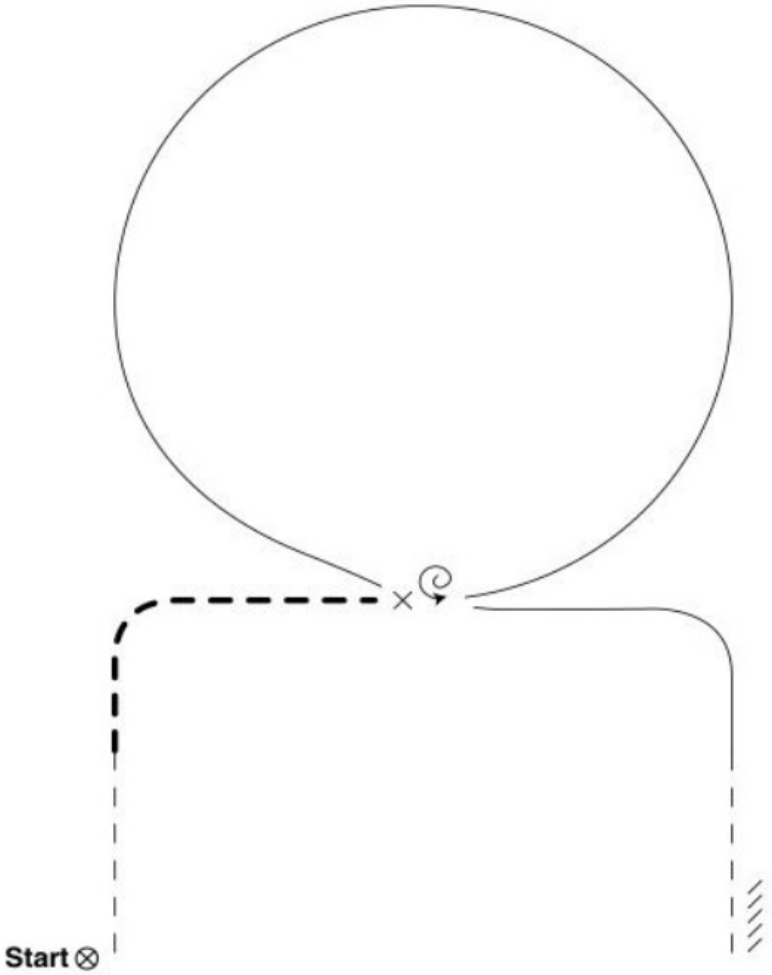
7-Rechtsgalopp über Stangen

8-Schritt über Stangen

9-Brücke

10-Sidepass rechts, im Schritt zum Ende

HORSEMANSHIP YOUTH – Bew. 6



1-Jog die Hälfte der Strecke

2-extended Jog bis zur Mitte

3-Stop, 360° Turn links

4-Zirkel im Linksgalopp

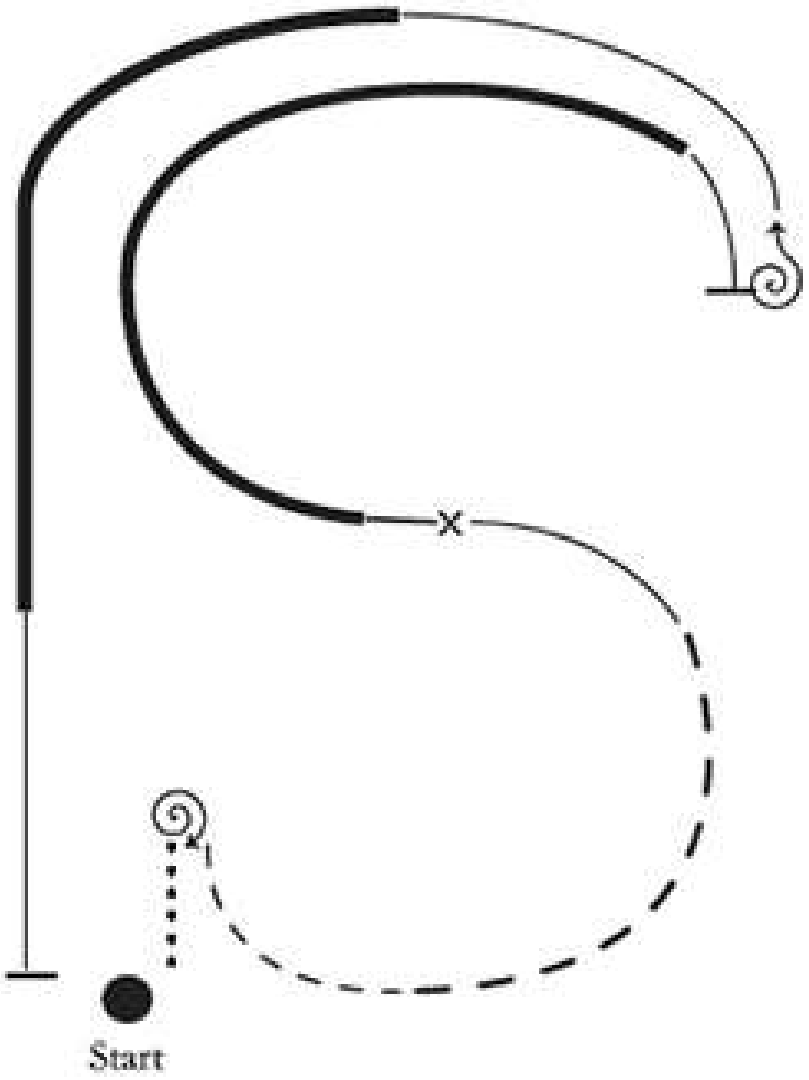
5-Galoppwechsel (einfach oder fliegend)

6-Rechtsgalopp

7-Jog

8-Stop und Rückwärts

HORSEMANSHIP AMATEUR – Bew. 7



1-Schritt, 1 ½ Drehung rechts

2-Jog, verstärkter Jog

3-Linksgalopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend)

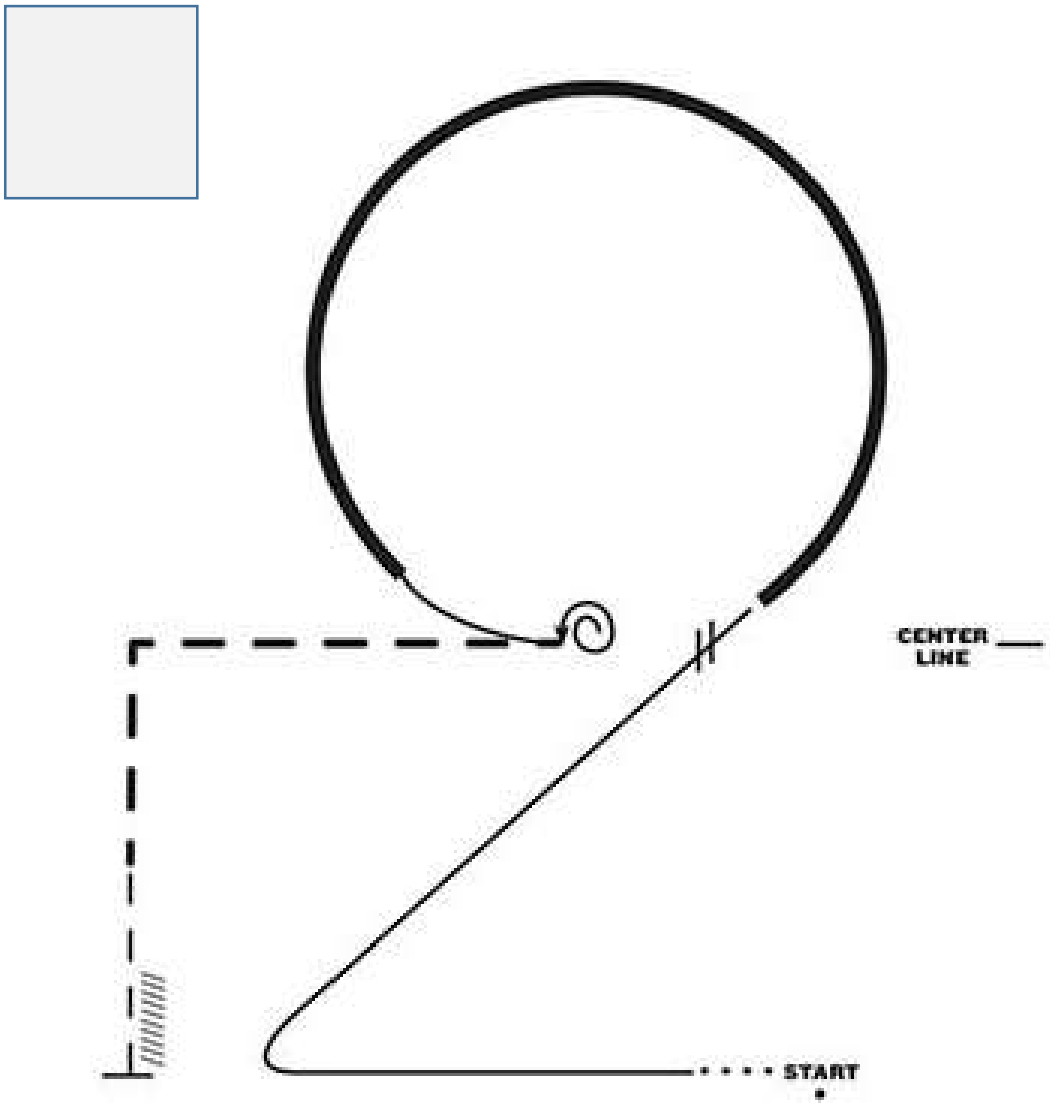
4-verstärkter Rechtsgalopp, zurück zum Galopp

5-Stop, 1 ½ Drehung links

6-Linksgalopp, verstärkter Galopp, zurück zum Galopp

7-Stop

HORSEMANSHIP ROOKIE – Bew. 8



1-Schritt, Rechtsgalopp

2-Galoppwechsel (einfach oder Fliegend) in der Mitte der Bahn

3-großer Zirkel verstärkter Linksgalopp, zurück zum Galopp, Stop

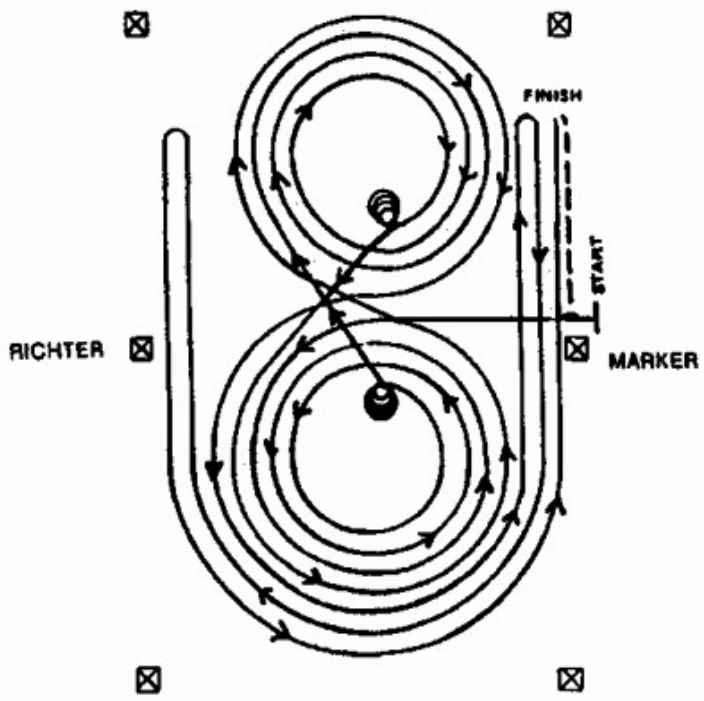
4-1 ½ Drehung links

5-verstärkter Jog

6-Jog

7-Stop und Rückwärts

Reiningklasse S
Pattern FEI 5 / NRHA 5 / AQHA 5

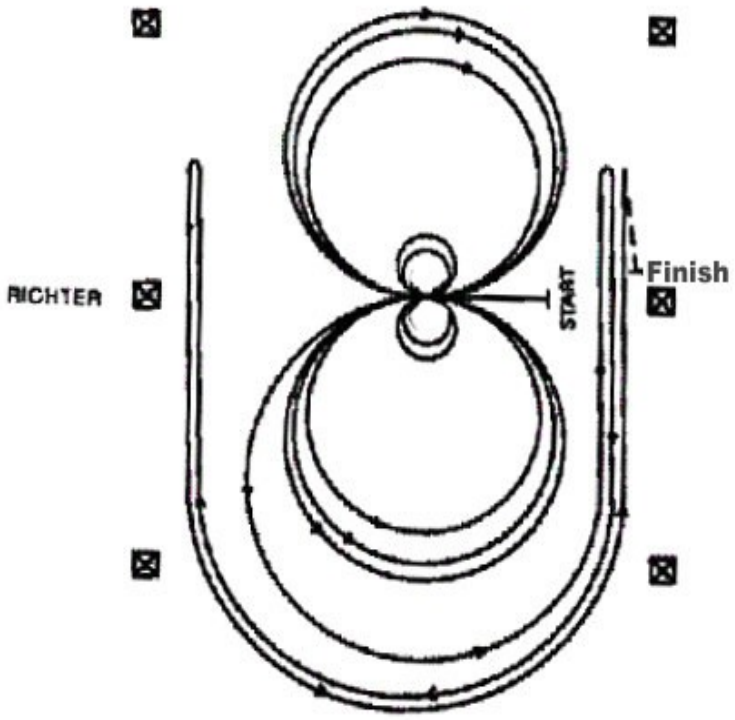


Pferde gehen im Schritt oder Trab in die Mitte der Arena. Pferde müssen vor dem Startpunkt Schritt gehen oder halten. Beginnend in der Mitte der Arena mit dem Blick auf die linke Wand oder Absperrung.

1. Start im Center mit Blick zur linken Bande. Start im Linksgalopp, drei Zirkel links, der 1. und 2. groß und schnell, der 3. klein und langsam. Im Center Stopp. Verharren.
2. 4 Spins nach links, Verharren.
3. Start im Rechtsgalopp, drei Zirkel rechts, der 1. und 2. groß und schnell, der 3. klein und langsam. Im Center Stopp. Verharren.
4. 4 Spins nach rechts, Verharren.
5. Im Linksgalopp beginnend eine große schnelle Figur 8 reiten und wieder auf den linken Zirkel wechseln.
6. 1 großen Zirkel nach links beginnen, nicht schließen sondern an der nächsten langen Seite einen Run anschließen, nach dem Mittelmarker Rollback rechts mindestens 6 m von der Wand, kein Verharren.
7. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite einen Run anschließen, nach dem Mittelmarker Rollback links mindestens 6 m von der Wand, kein Verharren.
8. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite einen Run anschließen, nach dem Mittelmarker Sliding Stopp mindestens 6 m von der Wand, mindestens 3m Rückwärtsrichten, Verharren um Ende anzuzeigen.

Zum Richter, absteigen und Zaumzeug abnehmen.

Pattern L8



1. Im Schritt zum Center mit Blick Richtung linke Bande.
   2 Spins rechts.

2. 2 Spins links. Verharren.

3. Start im Linksgalopp, 3 Zirkel links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.

4. 3 Zirkel rechts; die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.

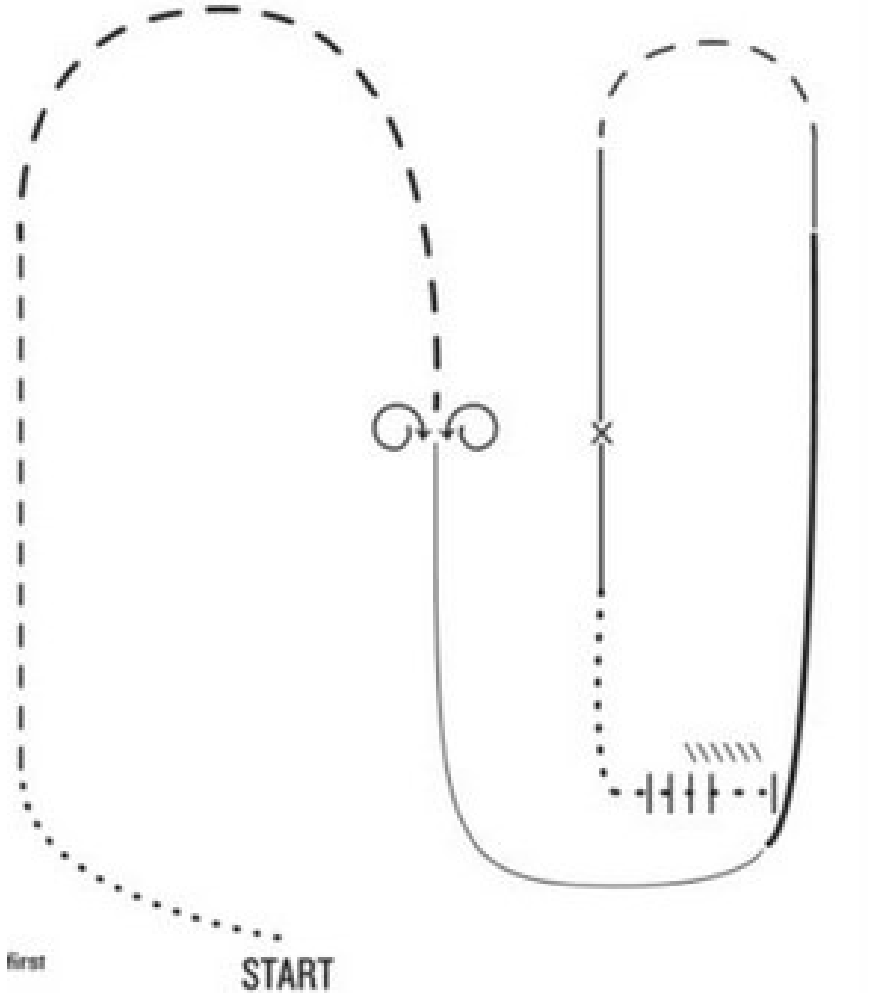
5. Großer, schneller Zirkel nach links, nicht schließen, sondern Run an der langen Seite über Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von Bande entfernt Stopp, dann Rollback rechts. Kein Verharren.

6. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback nach links; kein Verharren.

7. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker und mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp. Mindestens 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Zum Richter und Zaumzeug abnehmen.

RANCH RIDING AMATEUR – Bew. 14



1-Schritt

2-Trab

3-verstärkter Trab

4-Drehung 360° in beide Richtungen, Beginn rechts oder links

5-Linksgalopp

6-verstärkter Galopp, zurück zum Galopp

7-Trab

8-Rechtgalopp

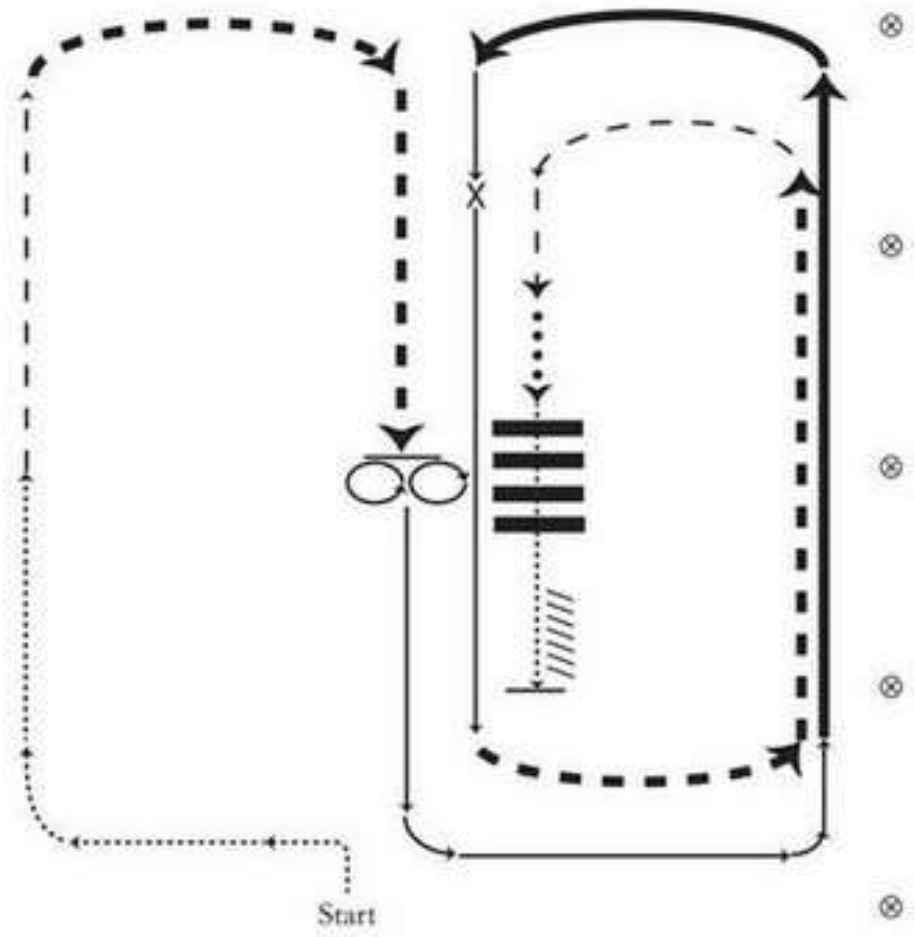
9-Galoppwechsel, Linksgalopp

10-Schritt

11-Schritt über Stangen

12-Stop und Rückwärts

RANCH RIDING OPEN – Bew. 15



1-Schritt

2-Trab

3-verstärkter Trab

4-Drehung 360° in beide Richtungen, Beginn rechts oder links

5-Linksgalopp

6-verstärkter Galopp

7-zurück zum Galopp, Galoppwechsel

8-Rechtgalopp

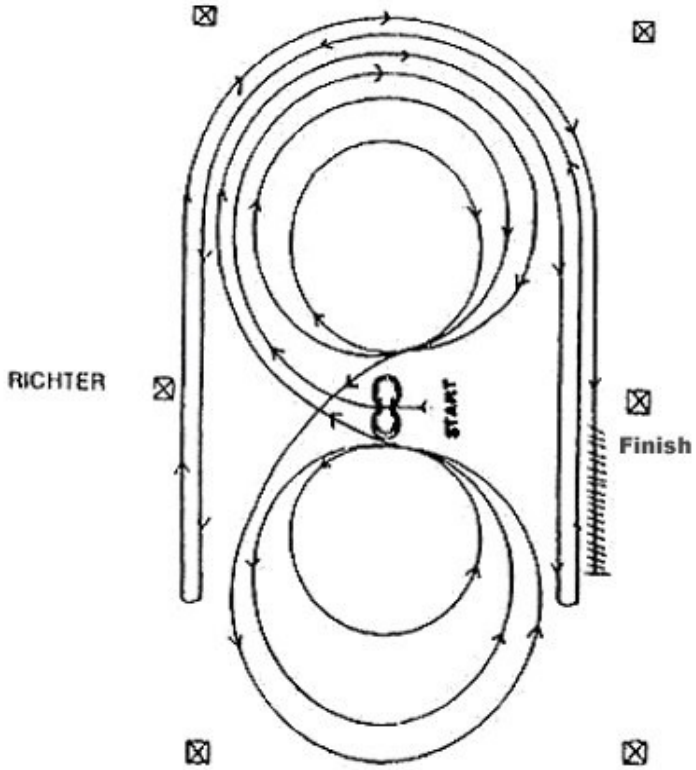
9-verstärkter Trab

10-Trab

11-Schritt, Schritt über Stangen

12-Stop und Rückwärts

Pattern L2



1. Im Schritt zum Center mit Blick zur linken Bande, 2 Spins links

2. 2 Spins rechts, verharren

3. 3 komplette Zirkel auf der rechten Hand, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell. Einfacher oder fliegender Galoppwechsel im Center

4. 3 komplette Zirkel auf der linken Hand, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell. Einfacher oder fliegender Galoppwechsel im Center

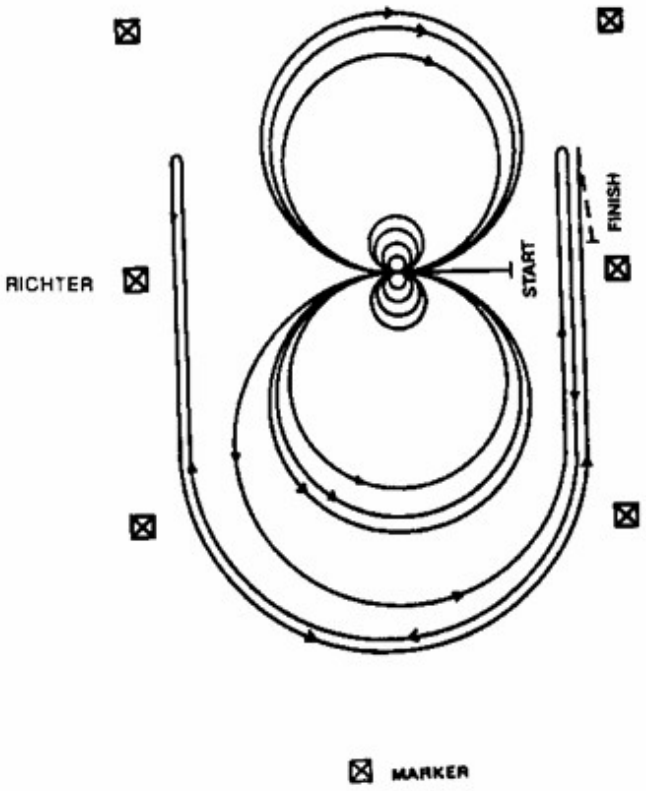
5. 1 großer, schneller Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird, sondern in gerader Linie an der Mittelmarkierung vorbei führt. Stopp nach dem Mittelmarker, Rollback links etwa 6m von der Bande entfernt

6. Zurück in einem großen schnellen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird, sondern in gerader Linie an der Mittelmarkierung vorbeiführt. Stopp nach dem Mittelmarker, Rollback rechts etwa 6m von der Bande entfernt

7. Zurück in einem großen, schnellen Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird, sondern in gerader Linie an der Mittelmarkierung vorbeiführt. Stopp nach dem Mittelmarker etwa 6m von der Bande entfernt, Rückwärtsrichten mindestens 3m, verharren

Zum Richter, absteigen und Zaumzeug abnehmen.

Reiningklasse S
Pattern FEI 6 / NRHA 6 / AQHA 6

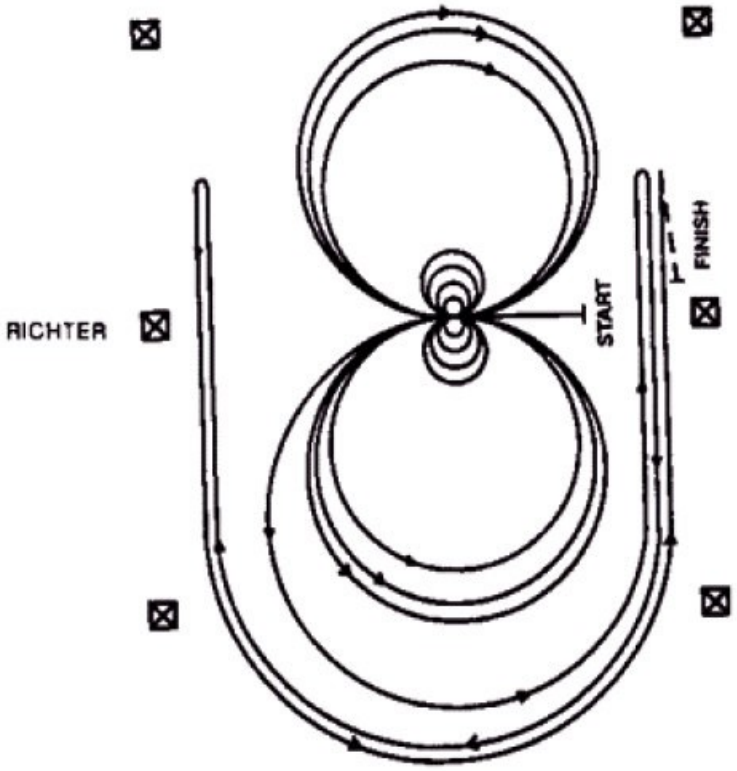


Pferde gehen im Schritt oder Trab in die Mitte der Arena. Pferde müssen vor dem Startpunkt Schritt gehen oder halten. Beginnend in der Mitte der Arena mit dem Blick auf die linke Wand oder Absperrung.

1. Im Schritt zum Center und 4 Spins rechts, Verharren.
2. 4 Spins links, Verharren.
3. Start im Linksgalopp, 2 große, schnelle Zirkel nach links, 1 kleiner, langsamer Zirkel nach links, fliegender Wechsel.
4. 2 große, schnelle Zirkel nach rechts, 1 kleiner, langsamer Zirkel nach rechts, fliegender Wechsel.
5. 1 großer, schneller Zirkel nach links, nicht schließen, sondern Run an langer Seite über Mittelmarker hinaus, dann Rollback rechts mindestens 6 m von der Bande.
6. Die Bahn umrunden, an der gegenüberliegenden Seite Run über den Mittelmarker hinaus, Rollback links mindestens 6 m von der Bande.
7. Die Bahn umrunden, an der gegenüberliegenden Seite Run über den Mittelmarker hinaus, Sliding Stopp und Rückwärtsrichten bis zur Mitte oder mindestens 3 m, Verharren um Ende anzuzeigen.

Zum Richter, absteigen und Zaumzeug abnehmen.

Pattern L6



1. Im Schritt zum Center mit Blick Richtung linke Bande.
   4 Spins rechts.

2. 4 Spins links. Verharren.

3. Start im Linksgalopp, 3 Zirkel links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.

4. 3 Zirkel rechts; die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.

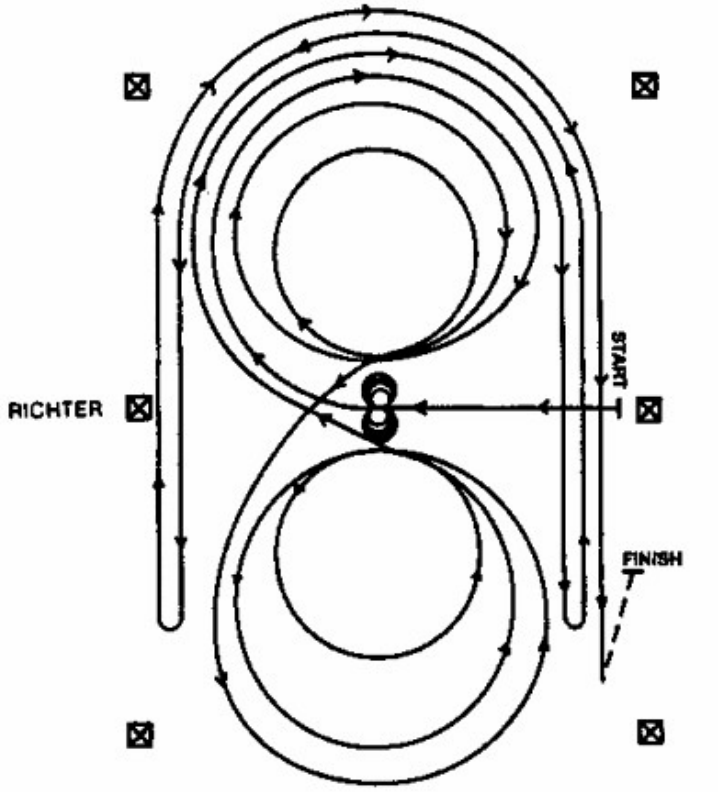
5. Großer, schneller Zirkel nach links, nicht schließen, sondern Run an der langen Seite über Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von Bande entfernt Stopp, dann Rollback rechts. Kein Verharren.

6. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback nach links; kein Verharren.

7. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker und mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp. Mindestens 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Zum Richter und Zaumzeug abnehmen.

Reiningklasse S
Pattern FEI 8 / NRHA 8 / AQHA 8

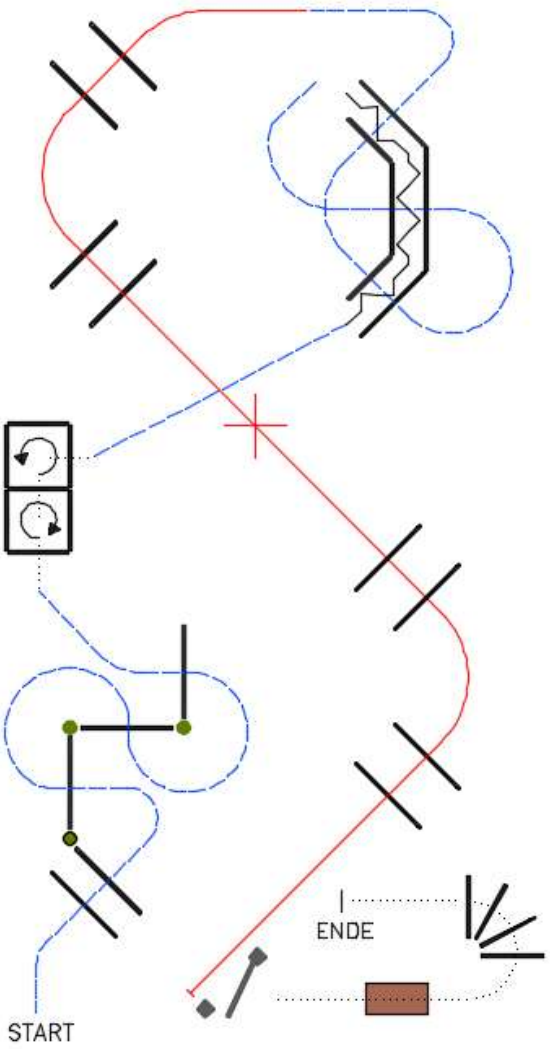


Pferde gehen im Schritt oder Trab in die Mitte der Arena. Pferde müssen vor dem Startpunkt Schritt gehen oder halten. Beginnend in der Mitte der Arena mit dem Blick auf die linke Wand oder Absperrung.

1. Start im Center mit Blick auf die linke Bande, 4 Spins nach links. Verharren.
2. 4 Spins nach rechts, Verharren.
3. Start im Rechtsgalopp, drei Zirkel rechts, der 1. groß und schnell, der 2. klein und langsam, der 3. groß und schnell, fliegender Wechsel im Center.
4. 3 Zirkel links, der 1. groß und schnell, der 2. klein und langsam, der 3. groß und schnell, fliegender Wechsel im Center.
5. 1 großer schneller Zirkel nach rechts, nicht schließen sondern an der langen Seite Run über den Mittelmarker hinaus, Rollback links mindestens 6 m von der Bande, kein Verharren.
6. Die Bahn umrunden, Run zu der gegenüberliegenden Seite über den Mittelmarker hinaus, Rollback rechts mindestens 6 m von der Bande, kein Verharren.
7. Die Bahn umrunden, Run an der gegenüberliegenden Seite über den Mittelmarker hinaus, Sliding Stopp mindestens 6 m von der Bande, Rückwärtsrichten mindestens 3 m oder bis zur Mitte, Verharren um das Ende anzuzeigen.

Zum Richter, absteigen und Zaumzeug abnehmen.

TRAIL JACKPOT – Bew. 20



1-Trab Serpentinen über Stangen

2-Schritt in Box 360° Drehung rechts

3- Schritt in Box 270° Drehung links, Schritt hinaus

4-Trab zum Rückwärts, Rückwärts

5-Trab über Stangen

6- Linksgalopp über Stangen, Galoppwechsel (einfach oder fliegend)

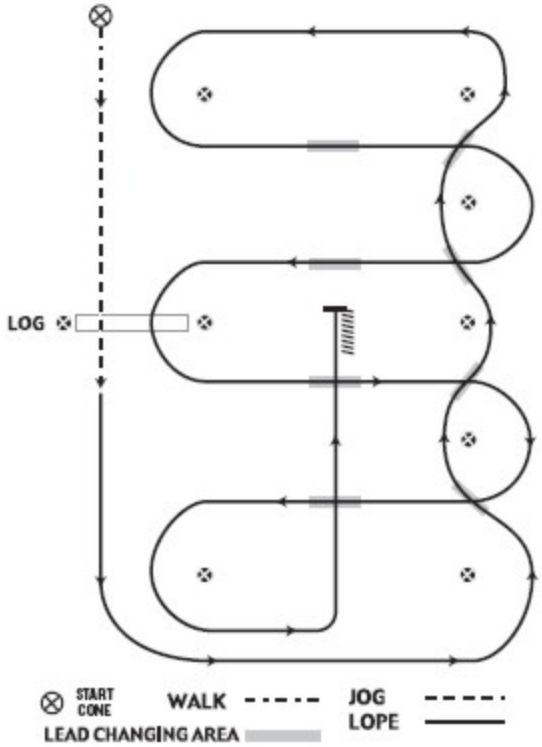
7-Rechtsgalopp über Stangen, Stop beim Tor

8-Tor linke Hand

9-Brücke

10-Schritt über Stangen

WESTERN RIDING PATTERN 1



1. Schritt, mindestens 15 Fuß (4,50 m), Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Linksgalopp und Galopp um das Ende
3. Erster Wechsel beim Kreuzen
4. Zweiter Wechsel beim Kreuzen
5. Dritter Wechsel beim Kreuzen
6. Vierter Wechsel und Galopp am Ende der Arena
7. Erster Wechsel auf der Mittellinie
8. Zweiter Wechsel auf der Mittellinie
9. Galopp über die Stange
10. Dritter Wechsel auf der Mittellinie
11. Vierter Wechsel auf der Mittellinie
12. Galopp bis zur Mitte der Arena, Stopp und Rückwärtsrichten

Superhorse Pattern 3

Trail-Abschnitt
1. Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores;
2. Rückwärts durch das Stangen-L;
3. Im Schritt auf der linken Hand bis zum Mittelmarker, dort Angaloppieren zum Linksgalopp, Lope-over an der kurzen Seite;

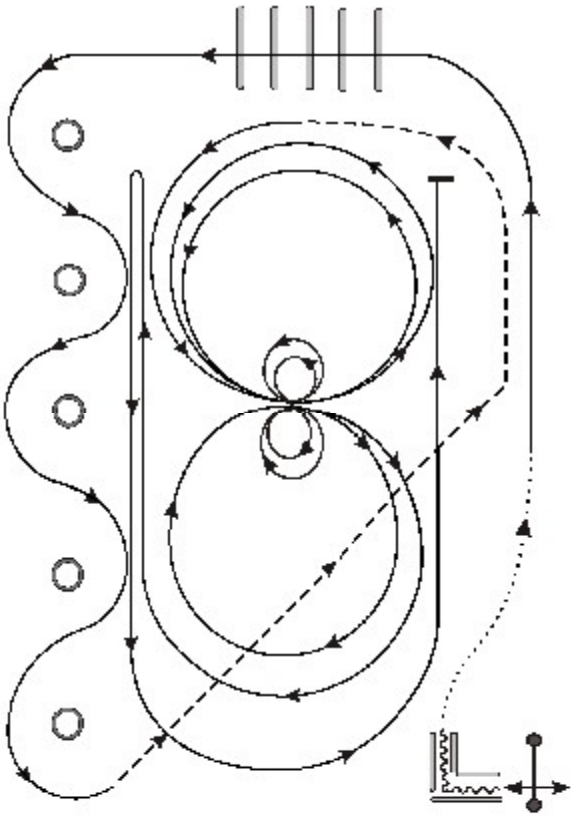
Western-Riding-Abschnitt
4. Fliegende Galoppwechsel auf der langen Seite;

Pleasure-Abschnitt
5. Extended Jog bis Mittelmarker, dann Jog bis zur Mitte der kurzen Seite, dort angaloppieren;

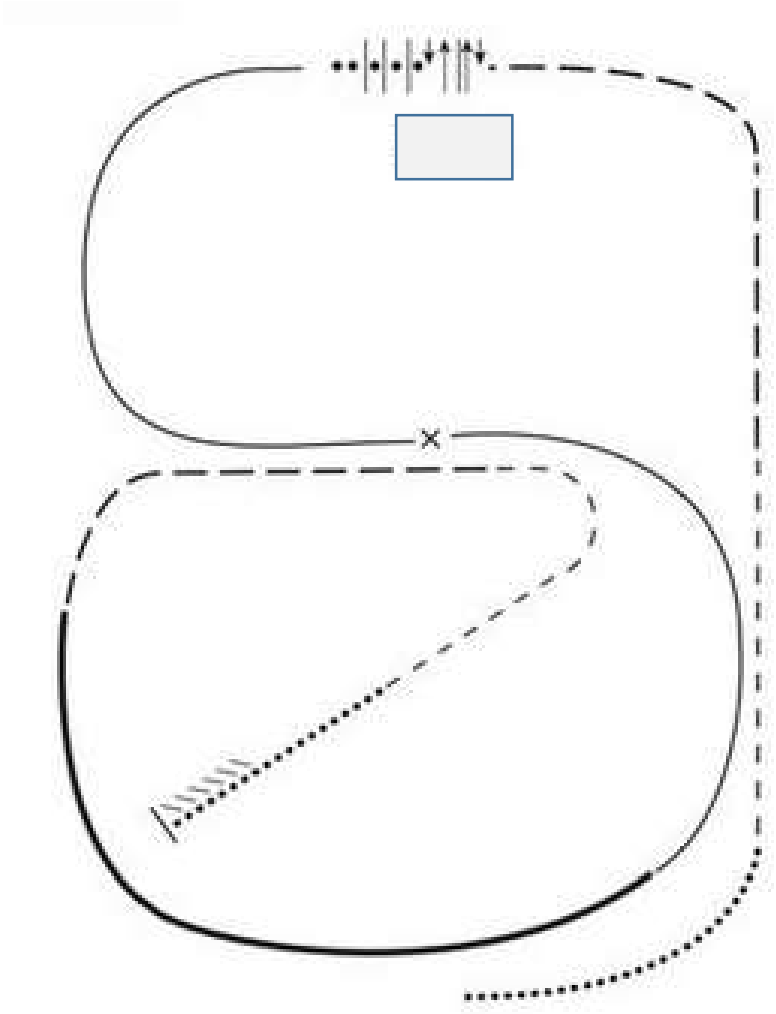
Reining-Abschnitt
6. 2 ½ Zirkel nach links: 1 ½ groß und schnell, 1 klein und langsam;
7. Stopp, 2 Spins links, 2 Spins rechts;
8. 1 ¾ Zirkel rechts, Run down bis hinter den vorletzten Marker, Stopp, Rollback links, zumindest 6 Meter von der Bande entfernt, kein Verharren.
9. Zurück auf dem zuvorgekommenen Zirkel, gerader Run down, zwischen dem vorletzten Marker und letzten Marker Sliding Stopp.

Im Schritt zum Richter zur Inspektion von Gebiss und Zaumzeug.

Superhorse
Pattern 3



RANCH RIDING ROOKIE – Bew. 27



1-Schritt

2-Trab

3-verstärkter Trab

4-Stop, Sidepass über Stange nach rechts und ½ nach links

5-Schritt über Stangen

6-Linksgalopp

7-Galoppwechsel, Rechtsgalopp

8-verstärkter Galopp

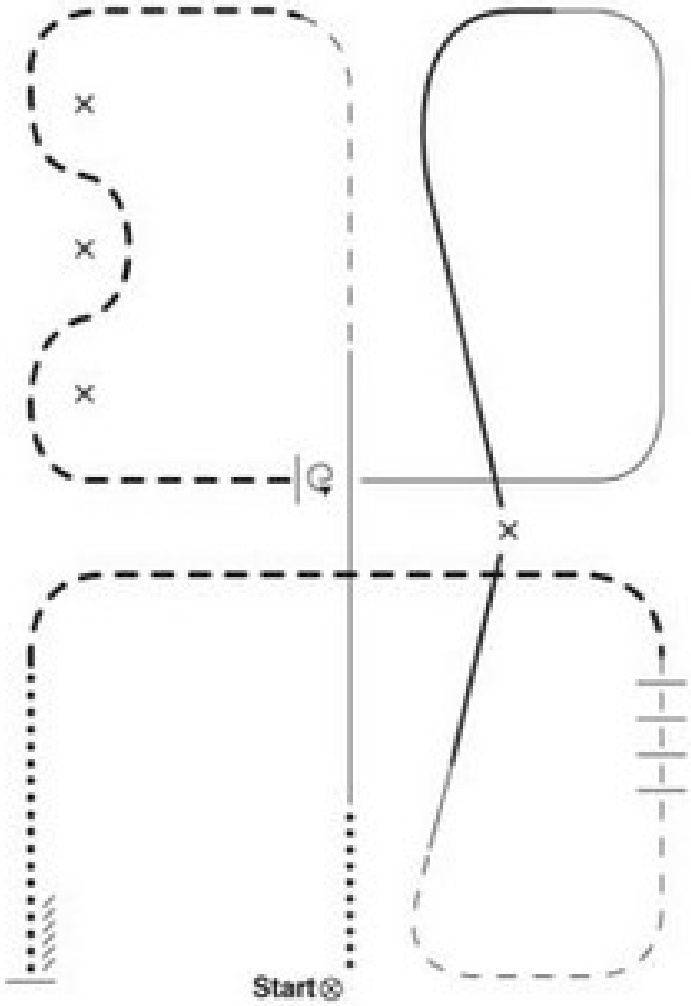
9-verstärkter Trab

10-Trab

11-Schritt

12-Stop und Rückwärts

RANCH RIDING OPEN – Bew. 28



1-Schritt

2-Rechtsgalopp

3-Trab

4-verstärkter Trab

5-Stop, 360° links

6-Linksgalopp

7-verstärkter Galopp

8-Galoppwechsel, verstärkter Galopp, zurück zum Galopp

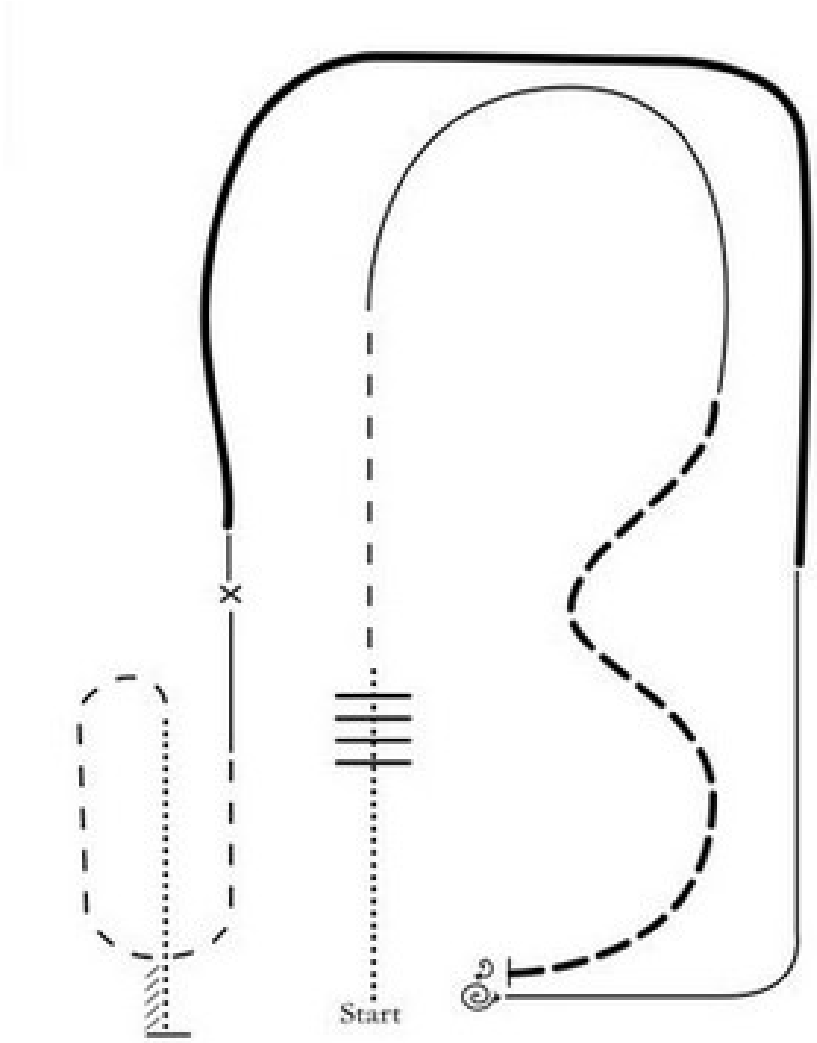
9- Trab, Trab über Stangen

10-verstärkter Trab

11-Schritt

12-Stop und Rückwärts

RANCH RIDING YOUTH – Bew. 29



1-Schritt

2-Schritt über Stangen

3-Trab

4-Rechtsgalopp

5-Schlangenlinie im verstärkten Trab, Stop

6-360° rechts, 540° links

7-Linksgalopp

8-verstärkter Galopp

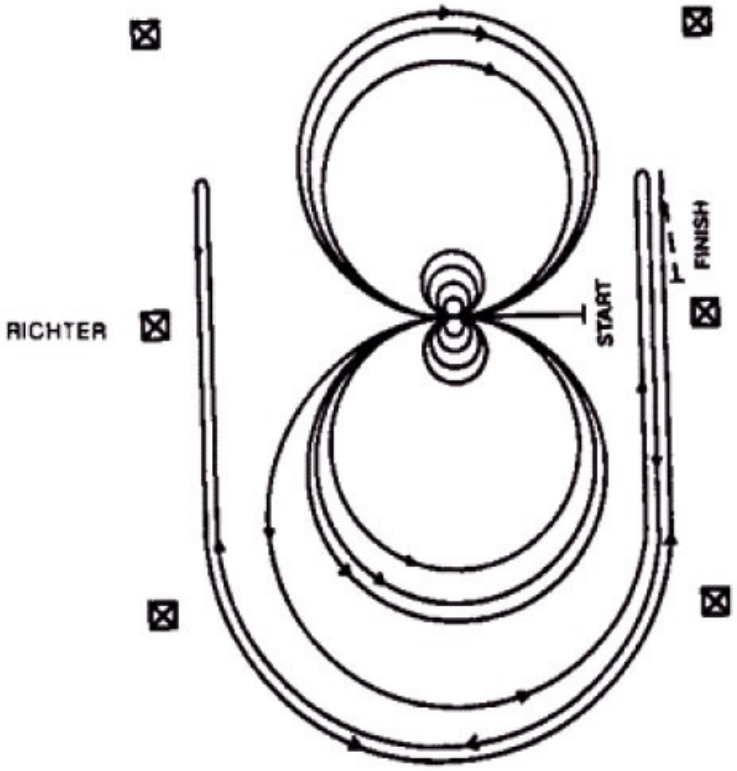
9-zurück zum Galopp, Galoppwechsel, Rechtsgalopp

10-Trab

11-Schritt

12-Stop und Rückwärts

Pattern L6



1. Im Schritt zum Center mit Blick Richtung linke Bande.
   4 Spins rechts.

2. 4 Spins links. Verharren.

3. Start im Linksgalopp, 3 Zirkel links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.

4. 3 Zirkel rechts; die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.

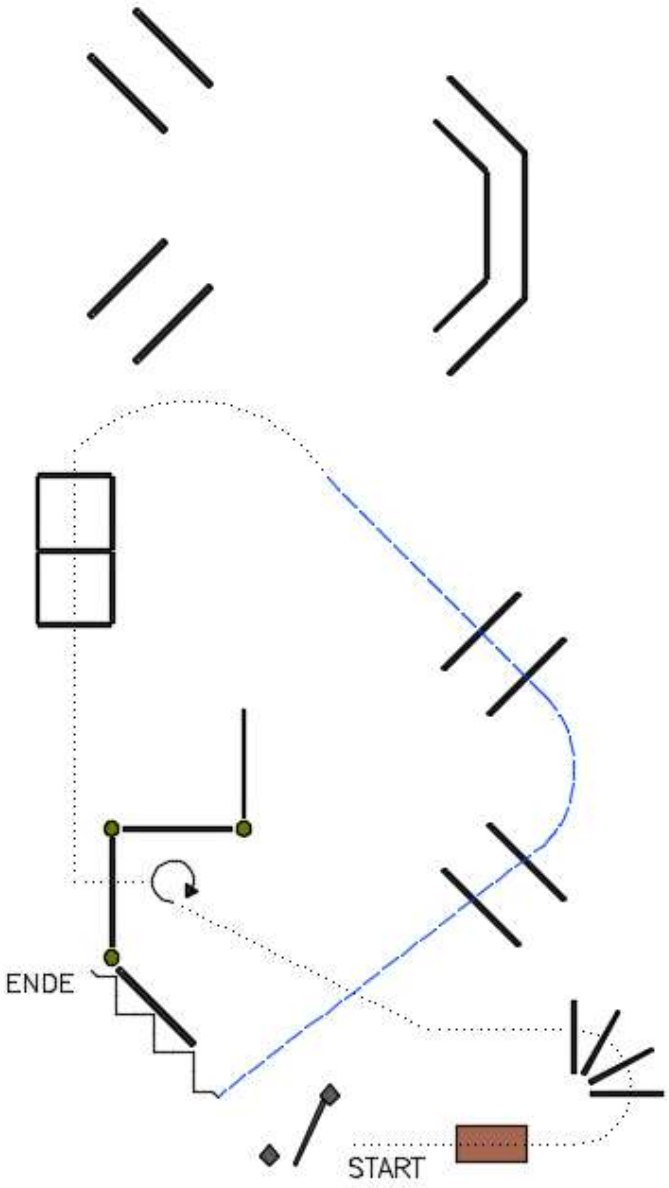
5. Großer, schneller Zirkel nach links, nicht schließen, sondern Run an der langen Seite über Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von Bande entfernt Stopp, dann Rollback rechts. Kein Verharren.

6. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback nach links; kein Verharren.

7. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker und mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp. Mindestens 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Zum Richter und Zaumzeug abnehmen.

TRAIL FÜHRZÜGEL – Bew. 31



1-Schritt über die Brücke

2-Schritt über Stangen

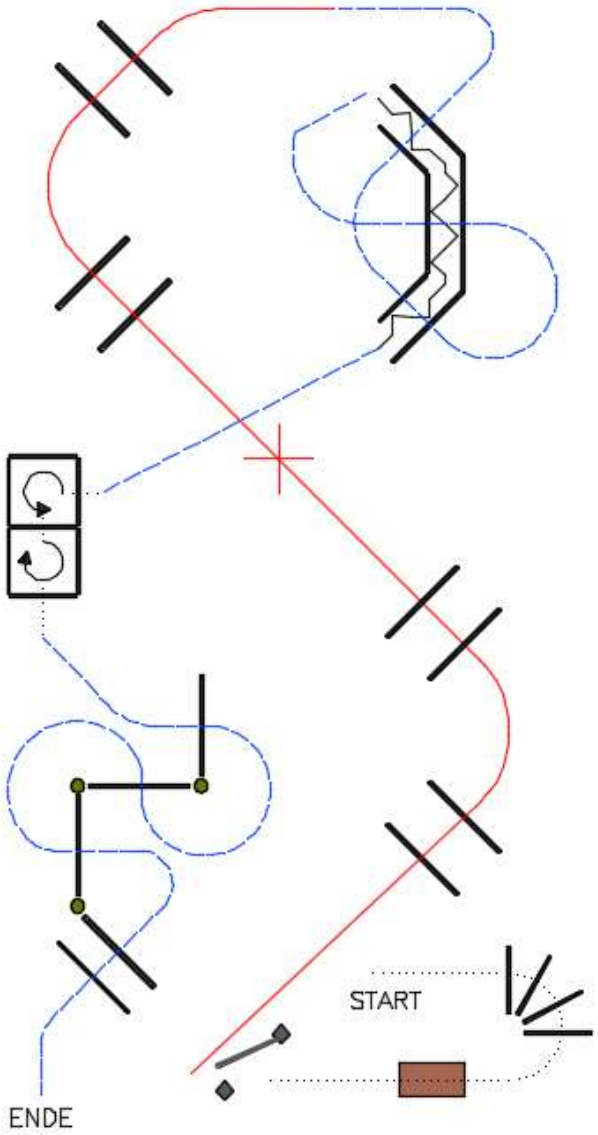
3- Drehung rechts

4-Schritt über Stangen

5-Trab über Stangen

6-Rückwärts

TRAIL OPEN - LM – Bew. 32



1-Schritt über Stangen

2-Schritt über die Brücke

3- Tor rechte Hand

4-Linksgalopp über Stangen

5-Galoppwechsel (einfach oder fliegend), Rechtsgalopp über Stangen

6-Trab über Stangen

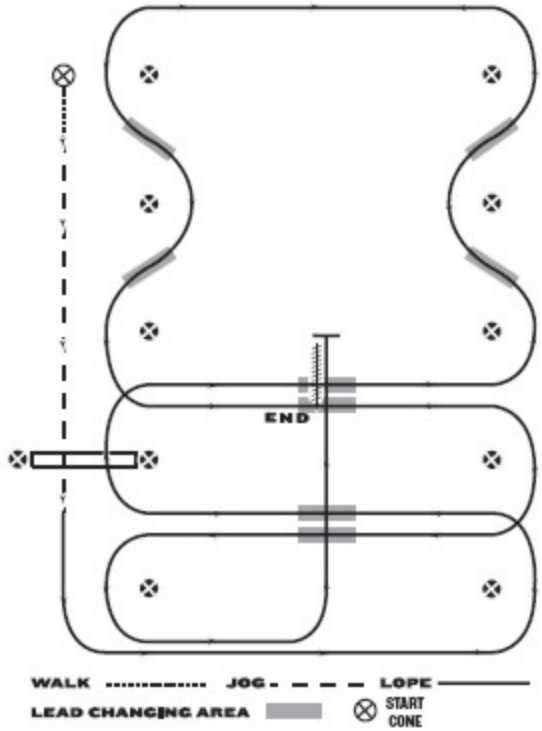
7-Rückwärts, Trab zur Box

8-Schritt in die Box, 1 ¼ Drehung links

9-Schritt in die Box, 360° rechts, Schritt hinaus

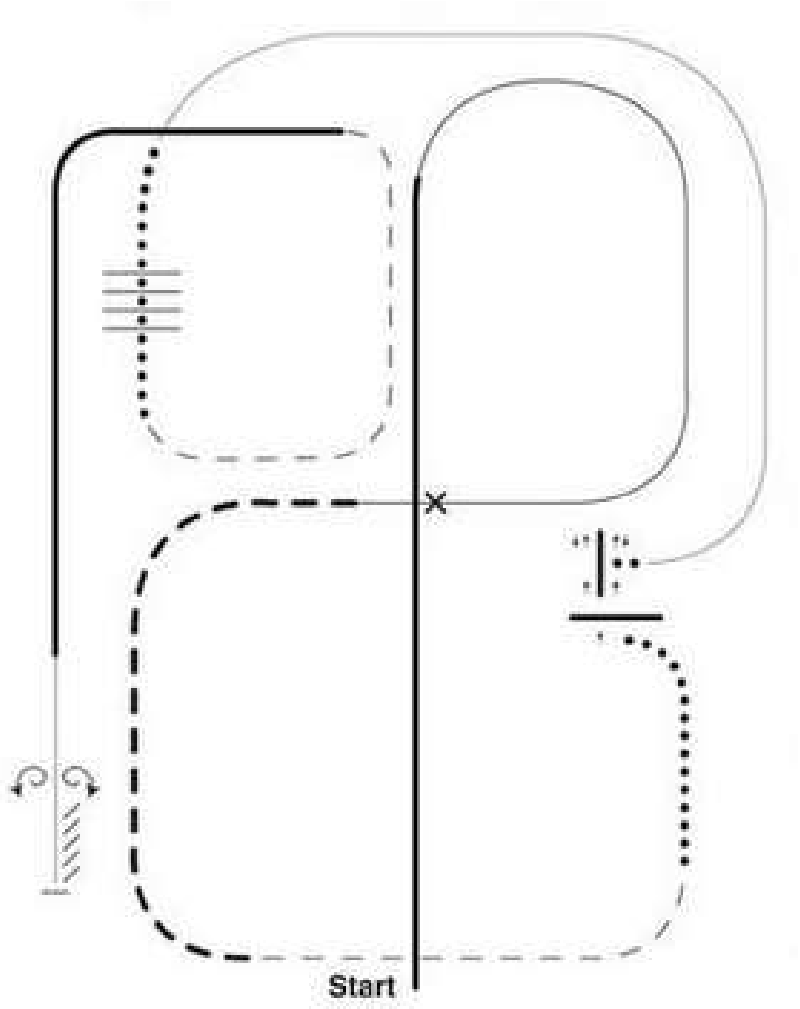
10-Trab Serpentinen über Stangen

WESTERN RIDING PATTERN III



1. Schritt bis zur Mitte der Pylonen, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Linksgalopp
3. Erster Wechsel auf der Mittellinie
4. Galopp über die Stange
5. Zweiter Wechsel auf der Mittellinie
6. Erster Wechsel beim Kreuzen
7. Zweiter Wechsel beim Kreuzen
8. Dritter Wechsel beim Kreuzen
9. Vierter Wechsel beim Kreuzen
10. Dritter Wechsel auf der Mittellinie
11. Vierter Wechsel auf der Mittellinie
12. Galopp bis zur Mitte der Arena, Stopp und Rückwärtsrichten

RANCH RIDING OPEN – Bew. 34



1-verstärkter Rechtsgalopp

2-Rechtgalopp, Galoppwechsel

3-verstärkter Trab

4-Trab

5-Schritt zum Tor

6-Tor rechte Hand

7-Sidepass links und ½ rechts

8-im Schritt über die Stange, Linksgalopp

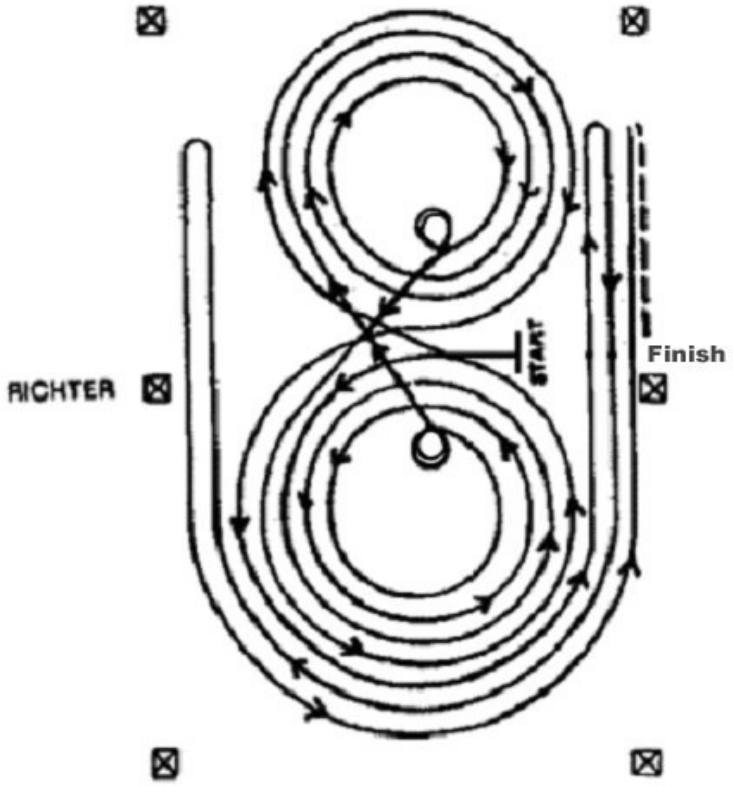
9-Schritt, im Schritt über die Stangen

10-Trab

11-verstärkter Linksgalopp, zurück zum Galopp

12-Stop und Rückwärts, 360° in beide Richtungen (rechts oder links zuerst)

Pattern L5



1. Start im Center mit Blick zur linken Bande. Start im Linksgalopp, 3 Zirkel links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.

2. 2 Spins links. Verharren.

3. Start im Rechtsgalopp, 3 Zirkel rechts: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.

4. 2 Spins rechts. Verharren.

5. Im Linksgalopp beginnend eine große, schnelle Figur 8 reiten (einfacher oder fliegender Galoppwechsel).

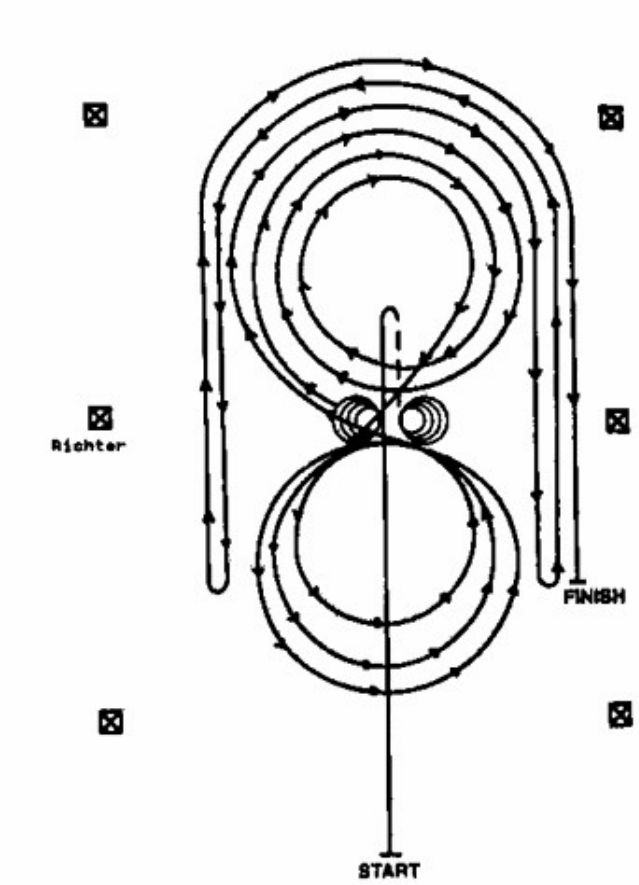
6. Figur 8 beenden und einen großen schnellen Linkszirkel beginnen, nicht schließen und an der nächsten langen Seite einen Run; nach dem Mittelmarker Stopp, dann Rollback rechts mindestens 6 Meter von der Bande entfernt; kein Verharren.

7. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker mindestens 6 Meter von der Bande entfernt. Stopp, dann Rollback nach links; kein Verharren.

8. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker und mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp. Mindestens 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Zum Richter und Zaumzeug abnehmen.

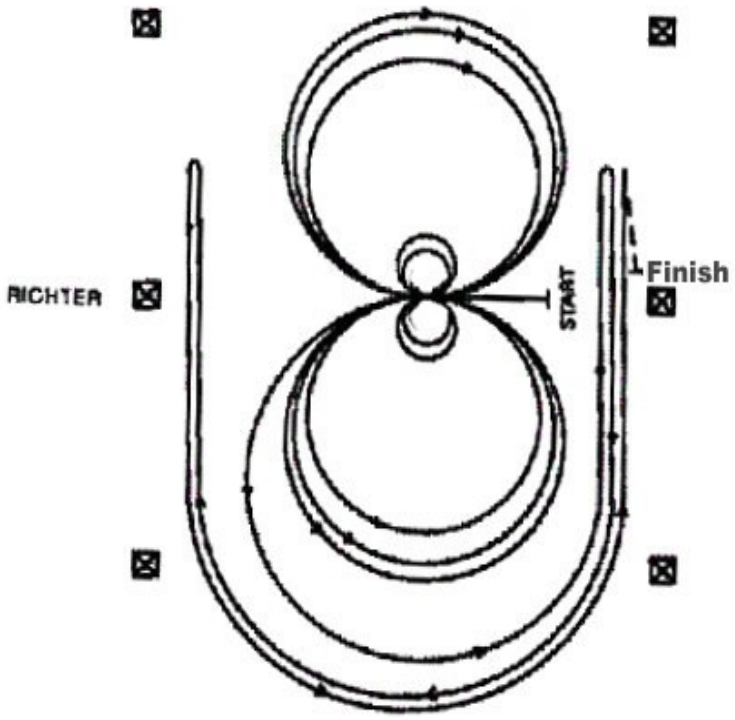
Reiningklasse S
Pattern FEI 10 / NRHA 10 / AQHA 10



1. Schneller Galopp über den Mittelmarker hinaus, Sliding Stopp, RÜckwärtsrichten zum Center, Verharren.
2. 4 Spins nach rechts. Verharren.
3. 4 1/4 Spins nach links, so dass das Pferd zur linken Wand schaut, Verharren
4. Im Rechtsgalopp 3 Zirkel rechts, die ersten 2 groß und schnell, der 3. klein und langsam, Fliegender Wechsel im Center.
5. 3 Zirkel links, der 1. klein und langsam, die nächsten beiden groß und schnell. Fliegender Wechsel im Center.
6. Auf den rechten Zirkel gehen, groß und schnell, aber nicht schließen, sondern die lange Seite über den Mittelmarker hinaus galoppieren, mindestens 6 m von der Bande, Roll back links, kein Verharren.
7. Die Bahn umrunden und an der linken langen Seite über den Mittelmarker hinaus galoppieren, mindestens 6 m von der Bande, Roll back rechts, kein Verharren.
8. Die Bahn umrunden und an der rechten langen Seite über den Mittelmarker hinaus galoppieren, mindestens 6 m von der Bande, Sliding Stopp, Verharren um das Ende anzuzeigen,

Zum Richter, absteigen und Zaumzeug abnehmen.

Pattern L8



1. Im Schritt zum Center mit Blick Richtung linke Bande.
   2 Spins rechts.

2. 2 Spins links. Verharren.

3. Start im Linksgalopp, 3 Zirkel links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.

4. 3 Zirkel rechts; die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Fliegender oder einfacher Galoppwechsel.

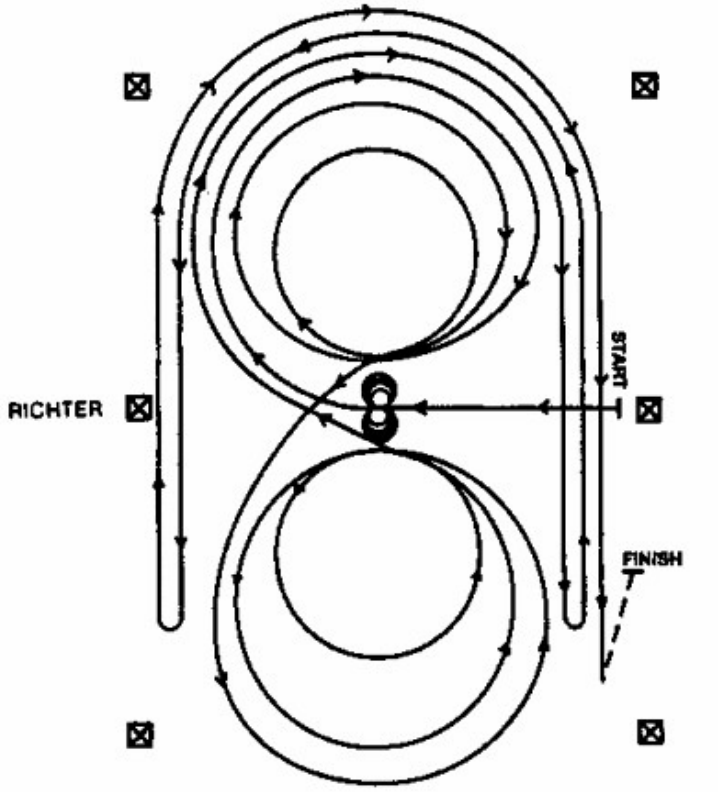
5. Großer, schneller Zirkel nach links, nicht schließen, sondern Run an der langen Seite über Mittelmarker hinaus, mindestens 6 Meter von Bande entfernt Stopp, dann Rollback rechts. Kein Verharren.

6. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp, dann Rollback nach links; kein Verharren.

7. Die Bahn umrunden und an der nächsten langen Seite nach dem Mittelmarker und mindestens 6 Meter von der Bande entfernt Stopp. Mindestens 3 Meter Rückwärtsrichten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Zum Richter und Zaumzeug abnehmen.

Reiningklasse S
Pattern FEI 8 / NRHA 8 / AQHA 8

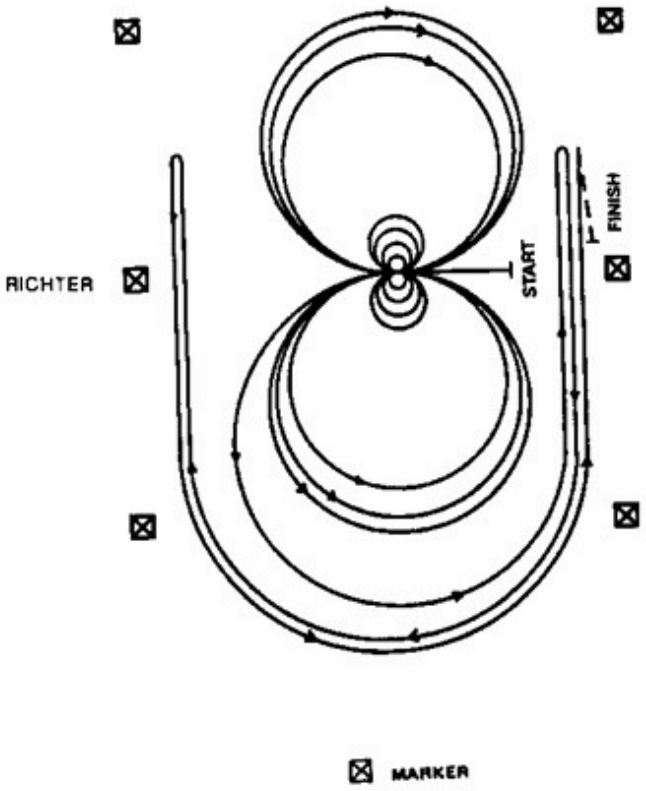


Pferde gehen im Schritt oder Trab in die Mitte der Arena. Pferde müssen vor dem Startpunkt Schritt gehen oder halten. Beginnend in der Mitte der Arena mit dem Blick auf die linke Wand oder Absperrung.

1. Start im Center mit Blick auf die linke Bande, 4 Spins nach links. Verharren.
2. 4 Spins nach rechts, Verharren.
3. Start im Rechtsgalopp, drei Zirkel rechts, der 1. groß und schnell, der 2. klein und langsam, der 3. groß und schnell, fliegender Wechsel im Center.
4. 3 Zirkel links, der 1. groß und schnell, der 2. klein und langsam, der 3. groß und schnell, fliegender Wechsel im Center.
5. 1 großer schneller Zirkel nach rechts, nicht schließen sondern an der langen Seite Run über den Mittelmarker hinaus, Rollback links mindestens 6 m von der Bande, kein Verharren.
6. Die Bahn umrunden, Run zu der gegenüberliegenden Seite über den Mittelmarker hinaus, Rollback rechts mindestens 6 m von der Bande, kein Verharren.
7. Die Bahn umrunden, Run an der gegenüberliegenden Seite über den Mittelmarker hinaus, Sliding Stopp mindestens 6 m von der Bande, Rückwärtsrichten mindestens 3 m oder bis zur Mitte, Verharren um das Ende anzuzeigen.

Zum Richter, absteigen und Zaumzeug abnehmen.

Reiningklasse S
Pattern FEI 6 / NRHA 6 / AQHA 6

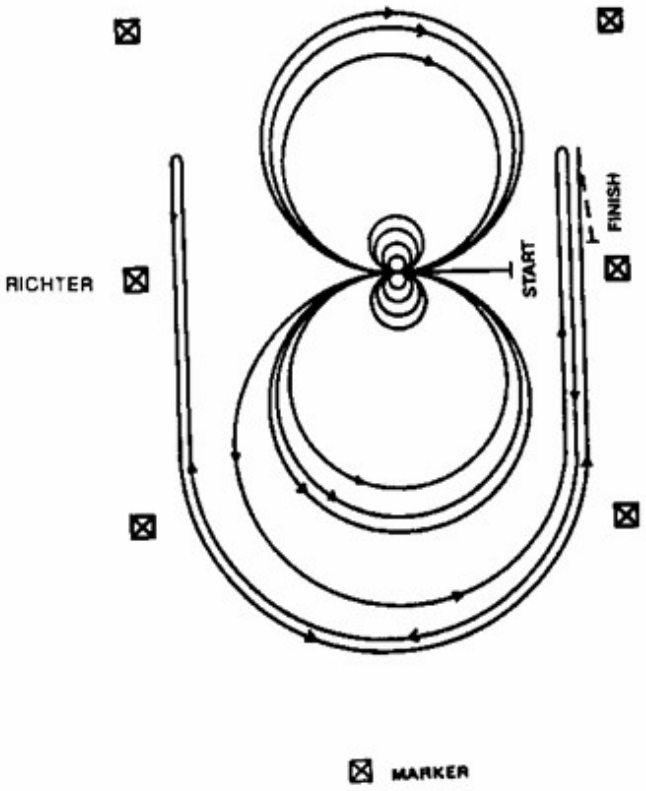


Pferde gehen im Schritt oder Trab in die Mitte der Arena. Pferde müssen vor dem Startpunkt Schritt gehen oder halten. Beginnend in der Mitte der Arena mit dem Blick auf die linke Wand oder Absperrung.

1. Im Schritt zum Center und 4 Spins rechts, Verharren.
2. 4 Spins links, Verharren.
3. Start im Linksgalopp, 2 große, schnelle Zirkel nach links, 1 kleiner, langsamer Zirkel nach links, fliegender Wechsel.
4. 2 große, schnelle Zirkel nach rechts, 1 kleiner, langsamer Zirkel nach rechts, fliegender Wechsel.
5. 1 großer, schneller Zirkel nach links, nicht schließen, sondern Run an langer Seite über Mittelmarker hinaus, dann Rollback rechts mindestens 6 m von der Bande.
6. Die Bahn umrunden, an der gegenüberliegenden Seite Run über den Mittelmarker hinaus, Rollback links mindestens 6 m von der Bande.
7. Die Bahn umrunden, an der gegenüberliegenden Seite Run über den Mittelmarker hinaus, Sliding Stopp und Rückwärtsrichten bis zur Mitte oder mindestens 3 m, Verharren um Ende anzuzeigen.

Zum Richter, absteigen und Zaumzeug abnehmen.

Reiningklasse S
Pattern FEI 6 / NRHA 6 / AQHA 6



Pferde gehen im Schritt oder Trab in die Mitte der Arena. Pferde müssen vor dem Startpunkt Schritt gehen oder halten. Beginnend in der Mitte der Arena mit dem Blick auf die linke Wand oder Absperrung.

1. Im Schritt zum Center und 4 Spins rechts, Verharren.
2. 4 Spins links, Verharren.
3. Start im Linksgalopp, 2 große, schnelle Zirkel nach links, 1 kleiner, langsamer Zirkel nach links, fliegender Wechsel.
4. 2 große, schnelle Zirkel nach rechts, 1 kleiner, langsamer Zirkel nach rechts, fliegender Wechsel.
5. 1 großer, schneller Zirkel nach links, nicht schließen, sondern Run an langer Seite über Mittelmarker hinaus, dann Rollback rechts mindestens 6 m von der Bande.
6. Die Bahn umrunden, an der gegenüberliegenden Seite Run über den Mittelmarker hinaus, Rollback links mindestens 6 m von der Bande.
7. Die Bahn umrunden, an der gegenüberliegenden Seite Run über den Mittelmarker hinaus, Sliding Stopp und Rückwärtsrichten bis zur Mitte oder mindestens 3 m, Verharren um Ende anzuzeigen.

Zum Richter, absteigen und Zaumzeug abnehmen.