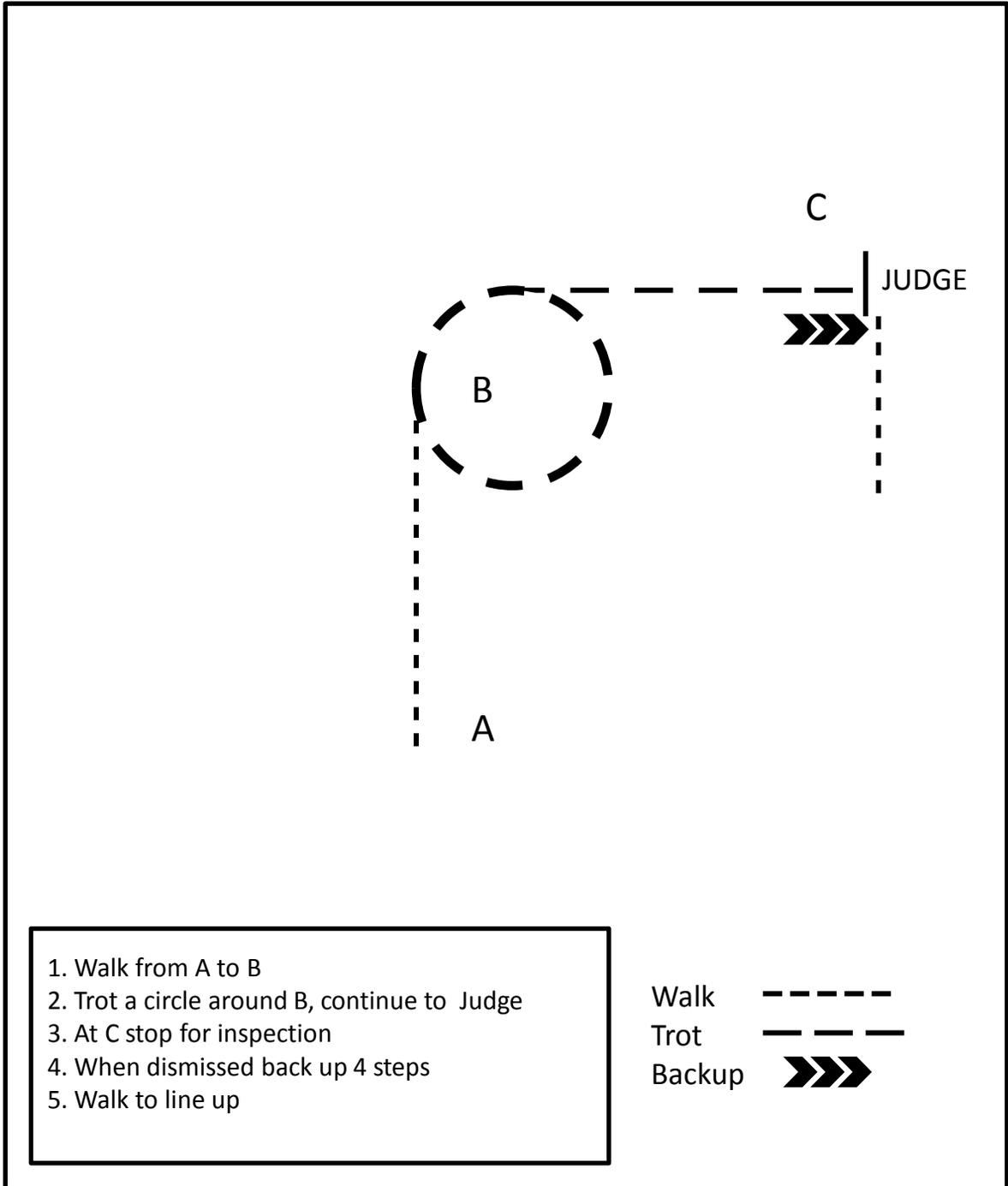
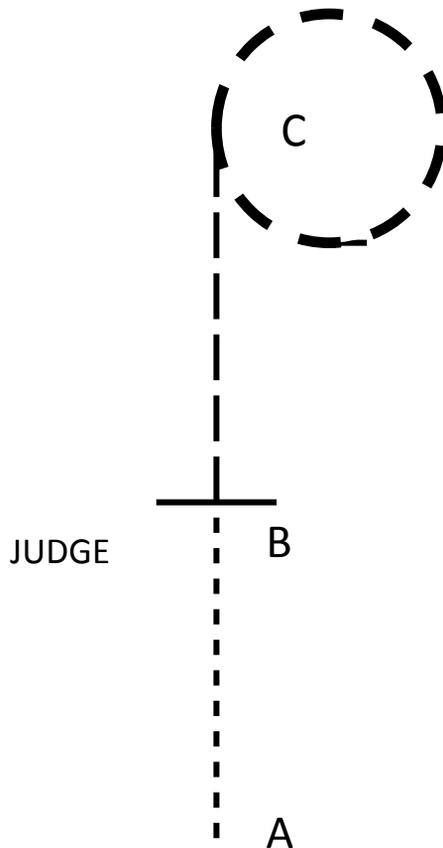


SHOWMANSHIP JUGEND



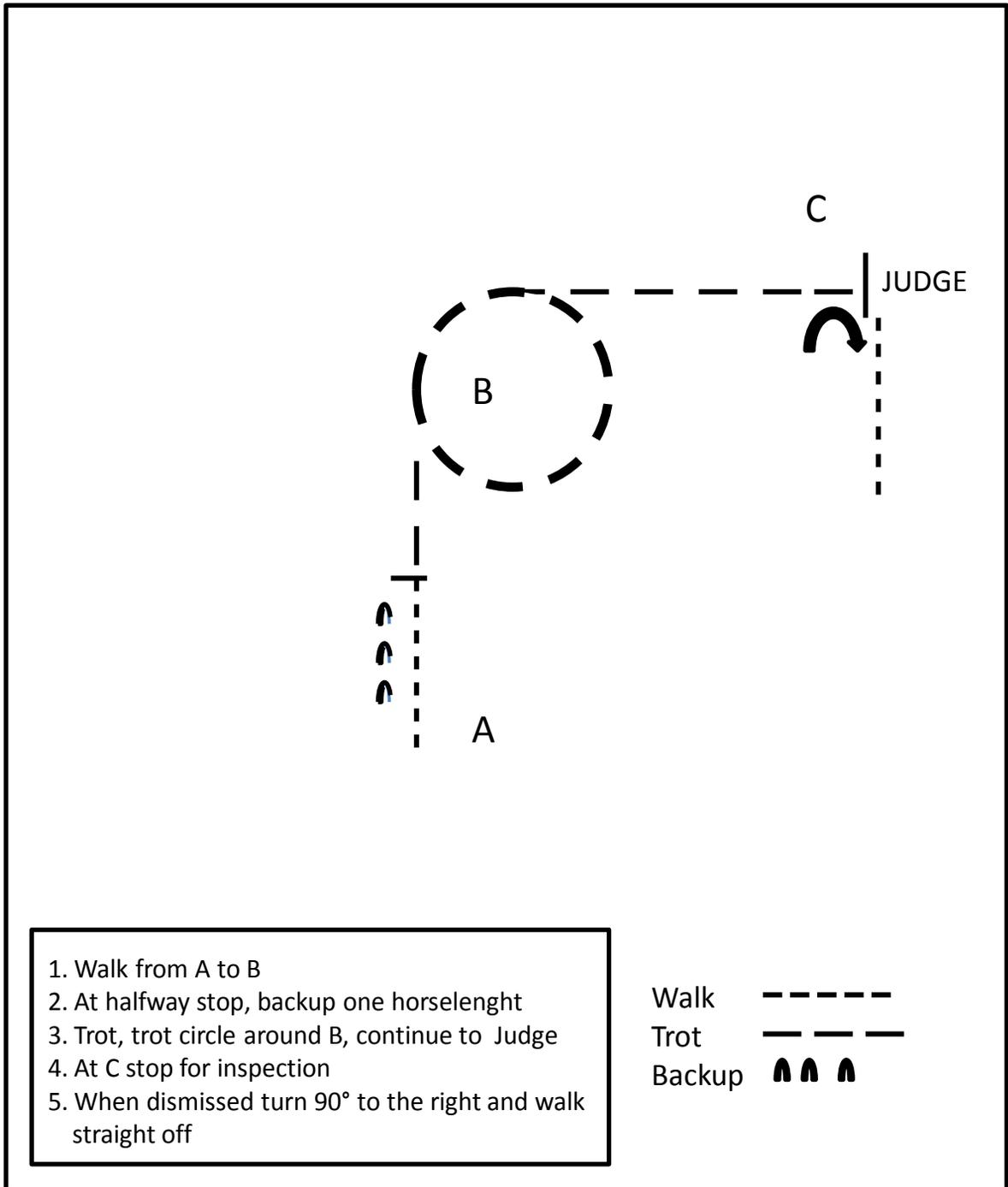
SHOWMANSHIP EINSTEIGER



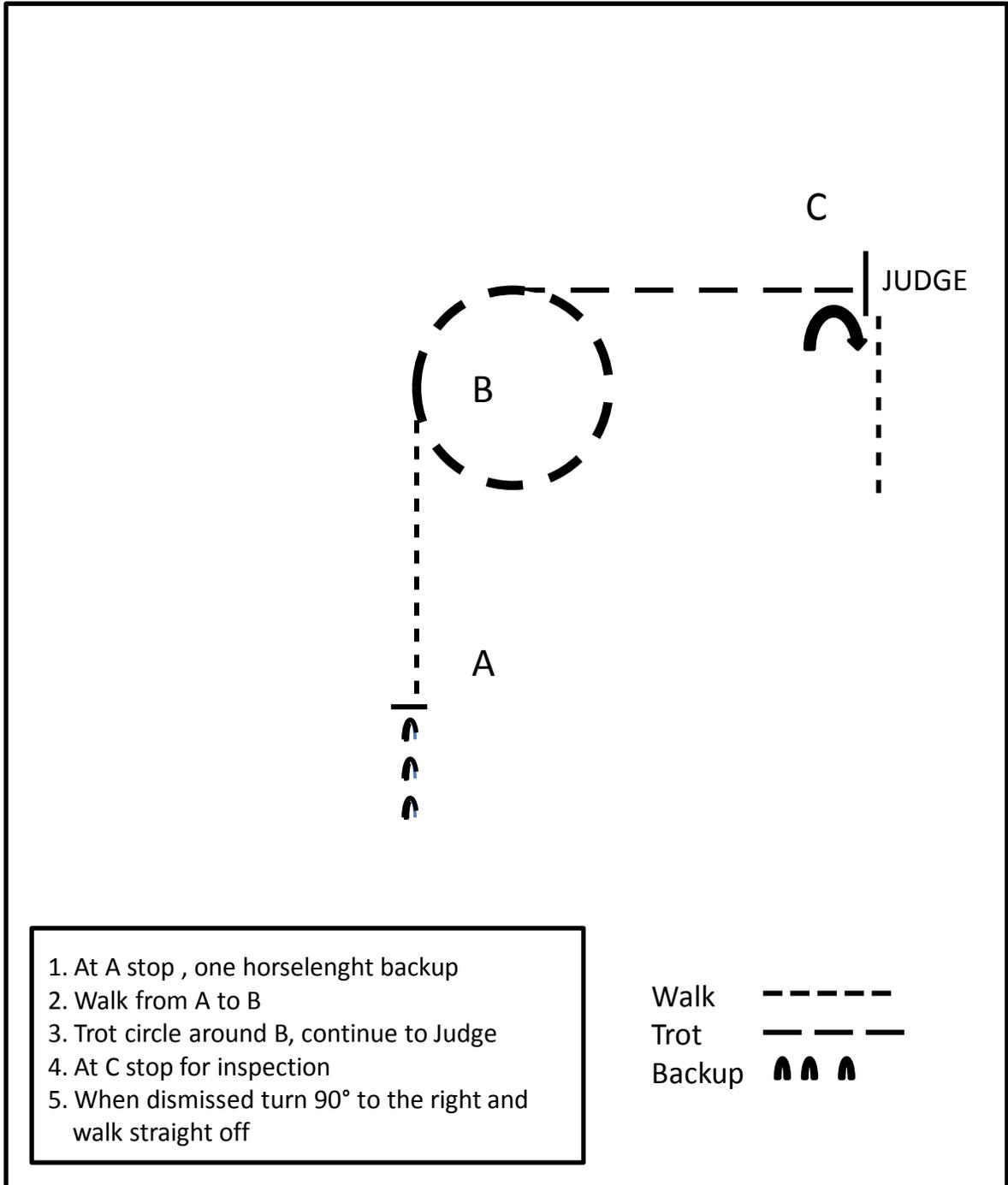
1. Walk from A to B
2. At B stop and set up for inspection
3. When dismissed, trot to C
4. Trot a circle on the right side around C
5. Walk to line up

Walk - - - - -
Trot - - - - -

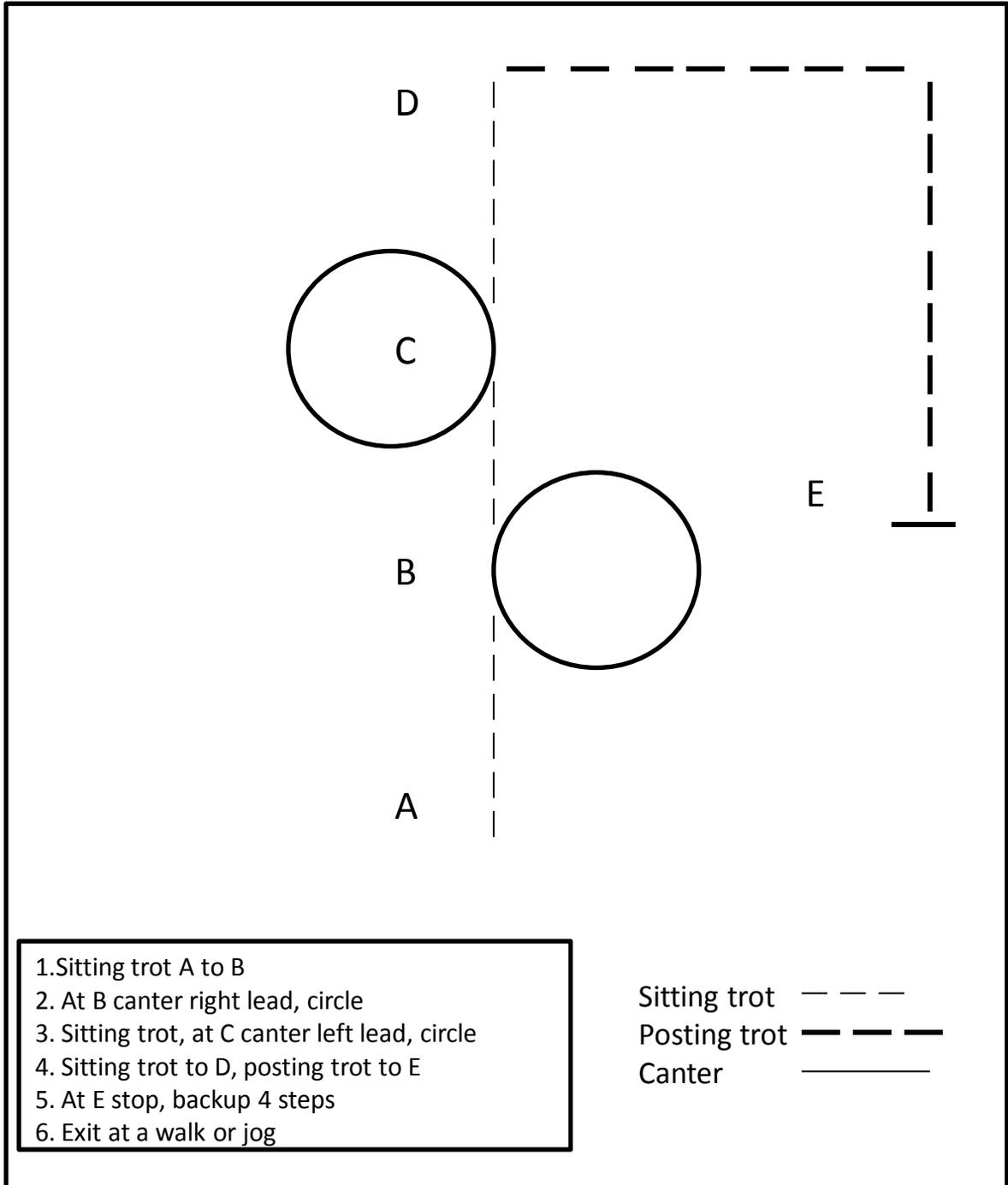
SHOWMANSHIP ANY HORSE ANY RIDER



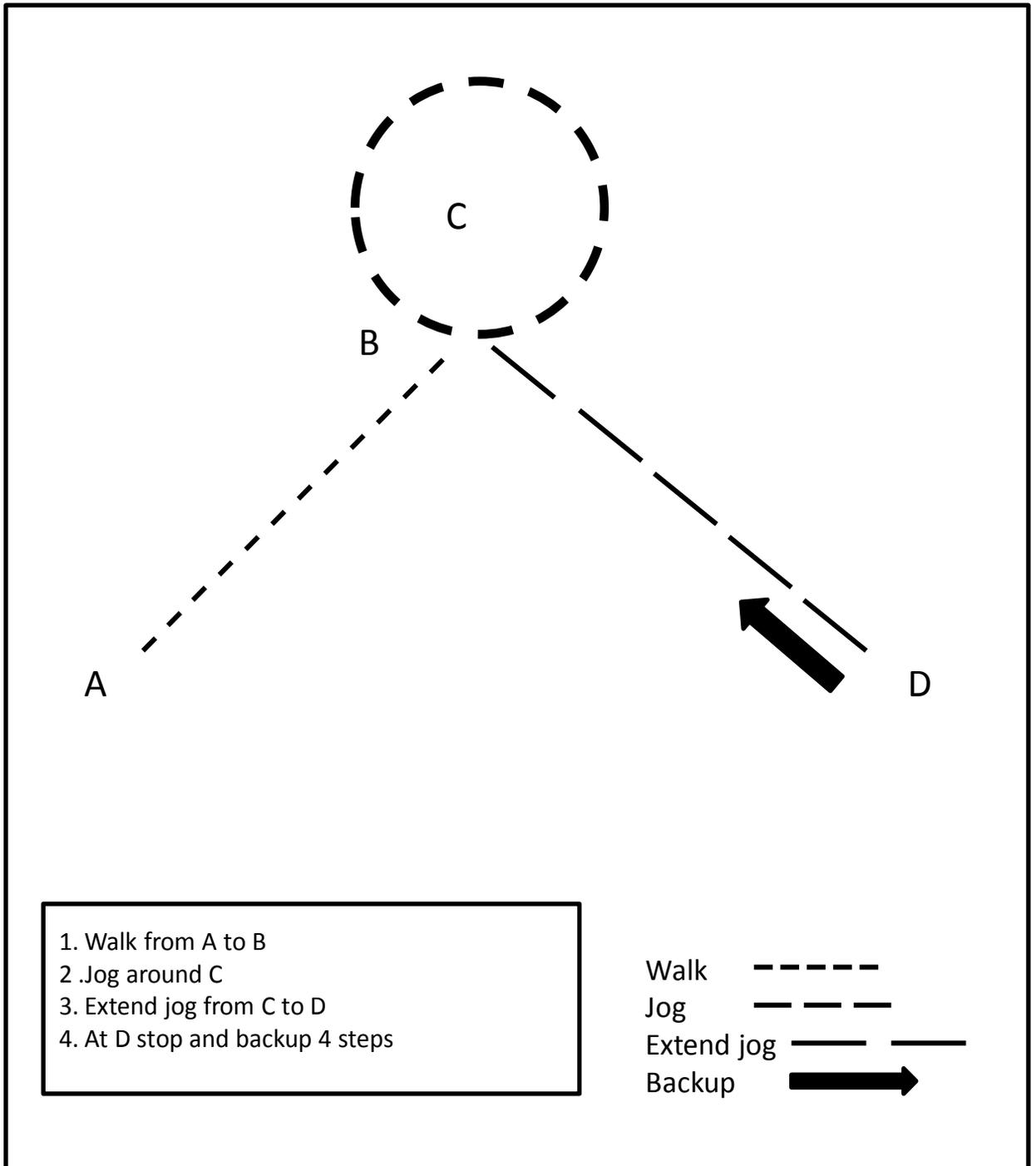
SHOWMANSHIP AMATEUR



HUNT SEAT EQUITATION



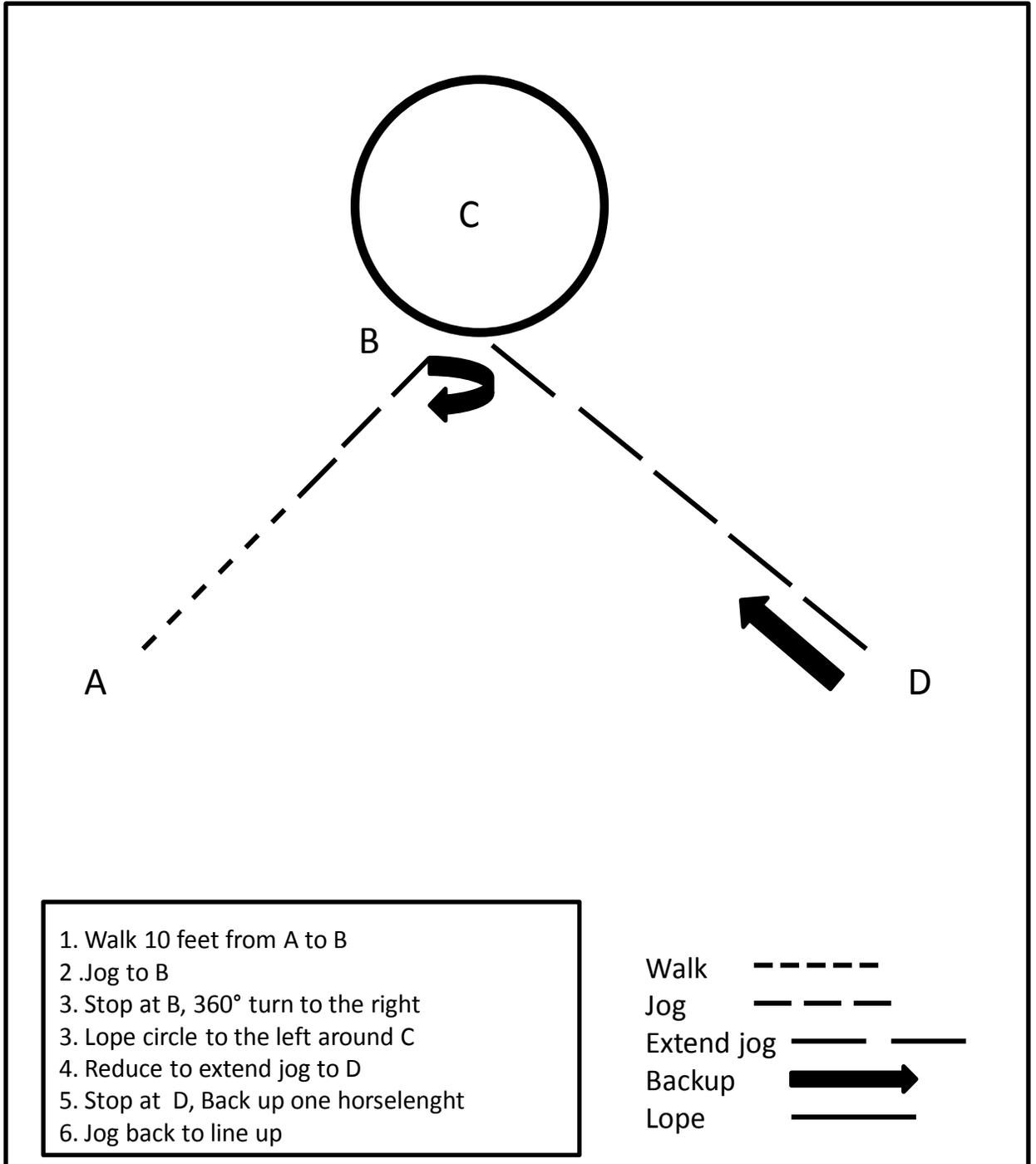
WESTERN HORSEMANSHIP (WALK TROT)



1. Walk from A to B
2. Jog around C
3. Extend jog from C to D
4. At D stop and backup 4 steps

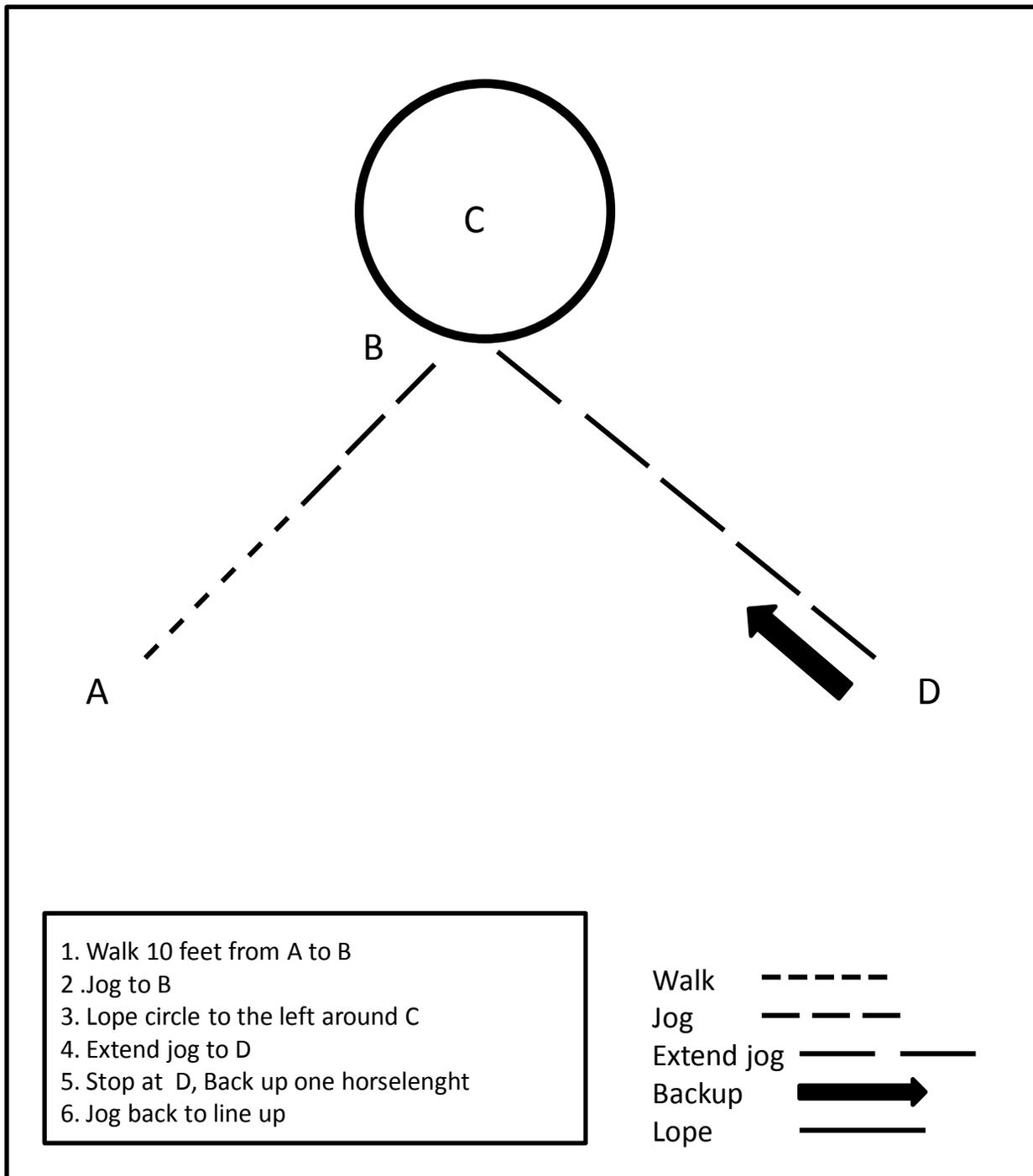
Walk - - - - -
Jog - - - - -
Extend jog - - - - -
Backup **→**

WESTERN HORSEMANSHIP AMATEUR



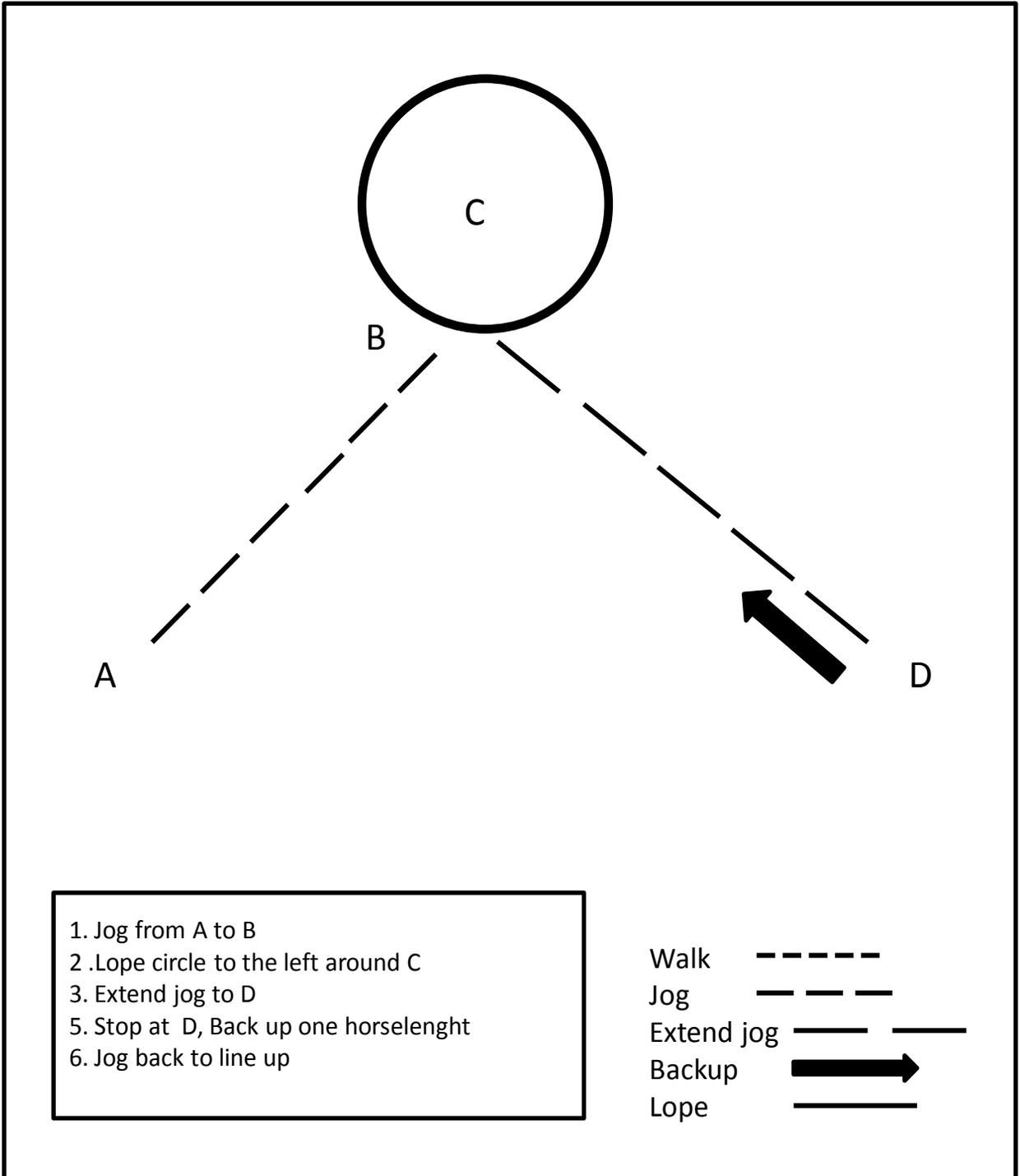
WESTERN HORSEMANSHIP

ANY HORSE ANY RIDER

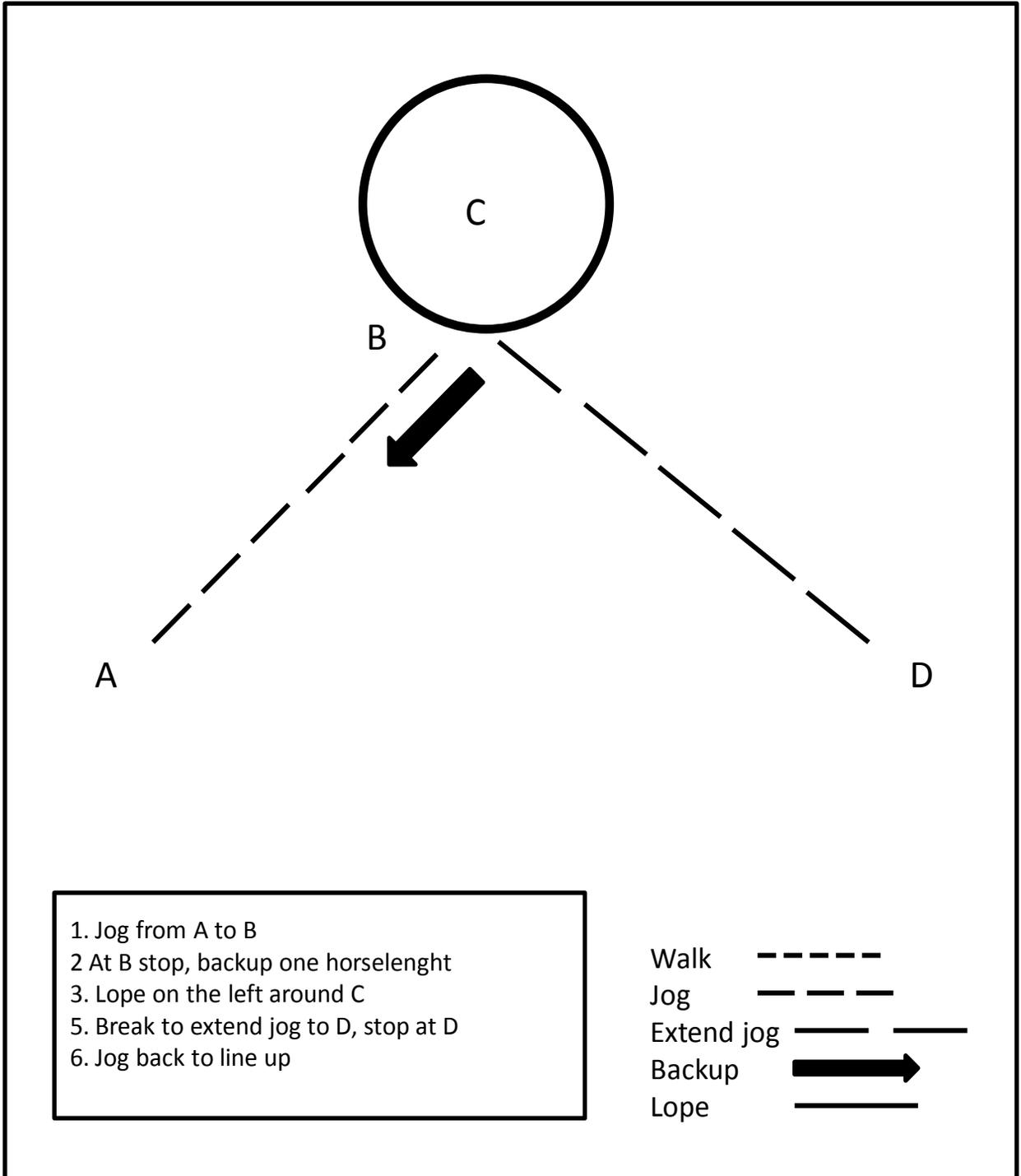


WESTERN HORSEMANSHIP

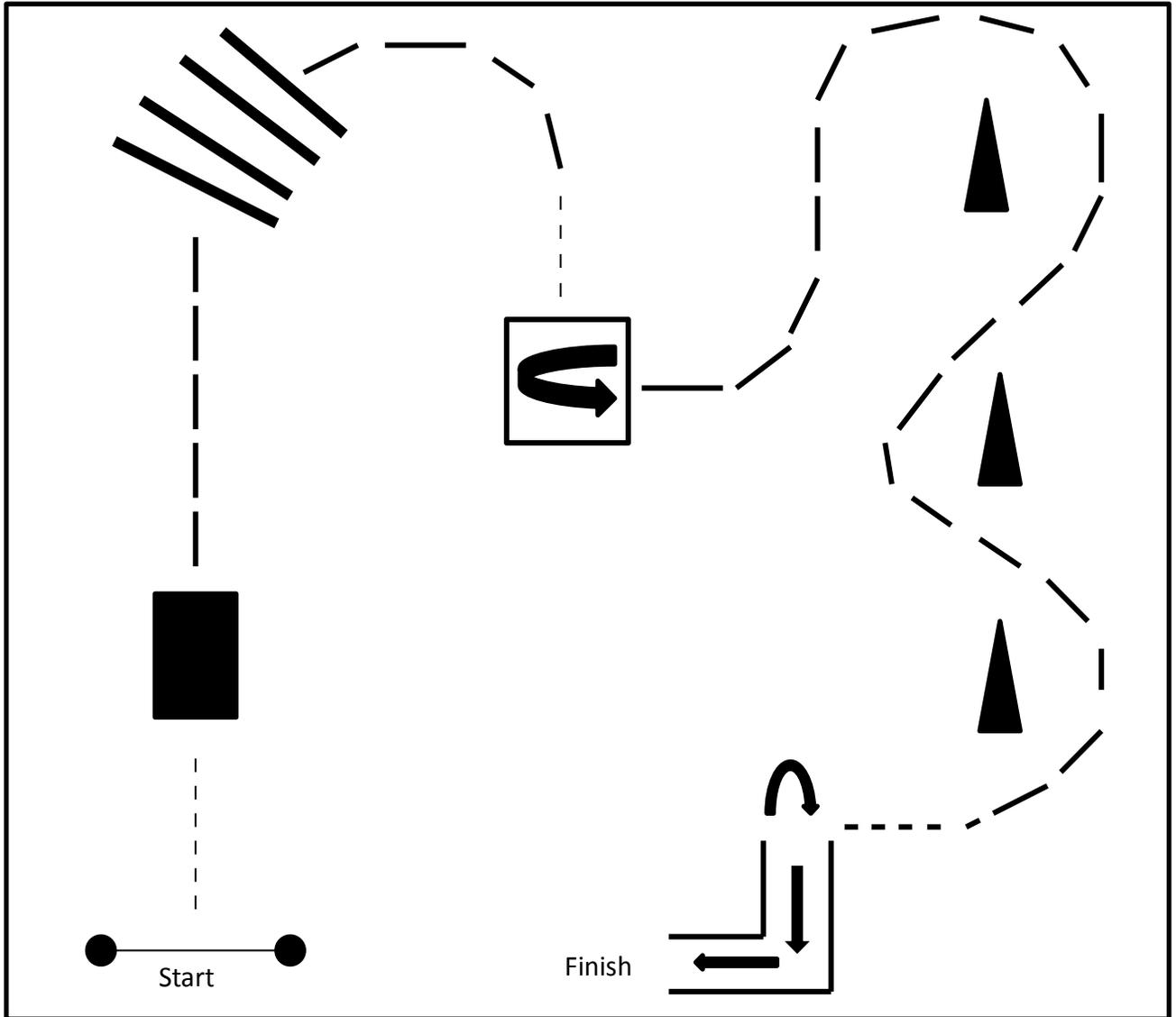
EINSTEIGER



WESTERN HORSEMANSHIP JUGEND



TRAIL SO – TRAIL IN HAND

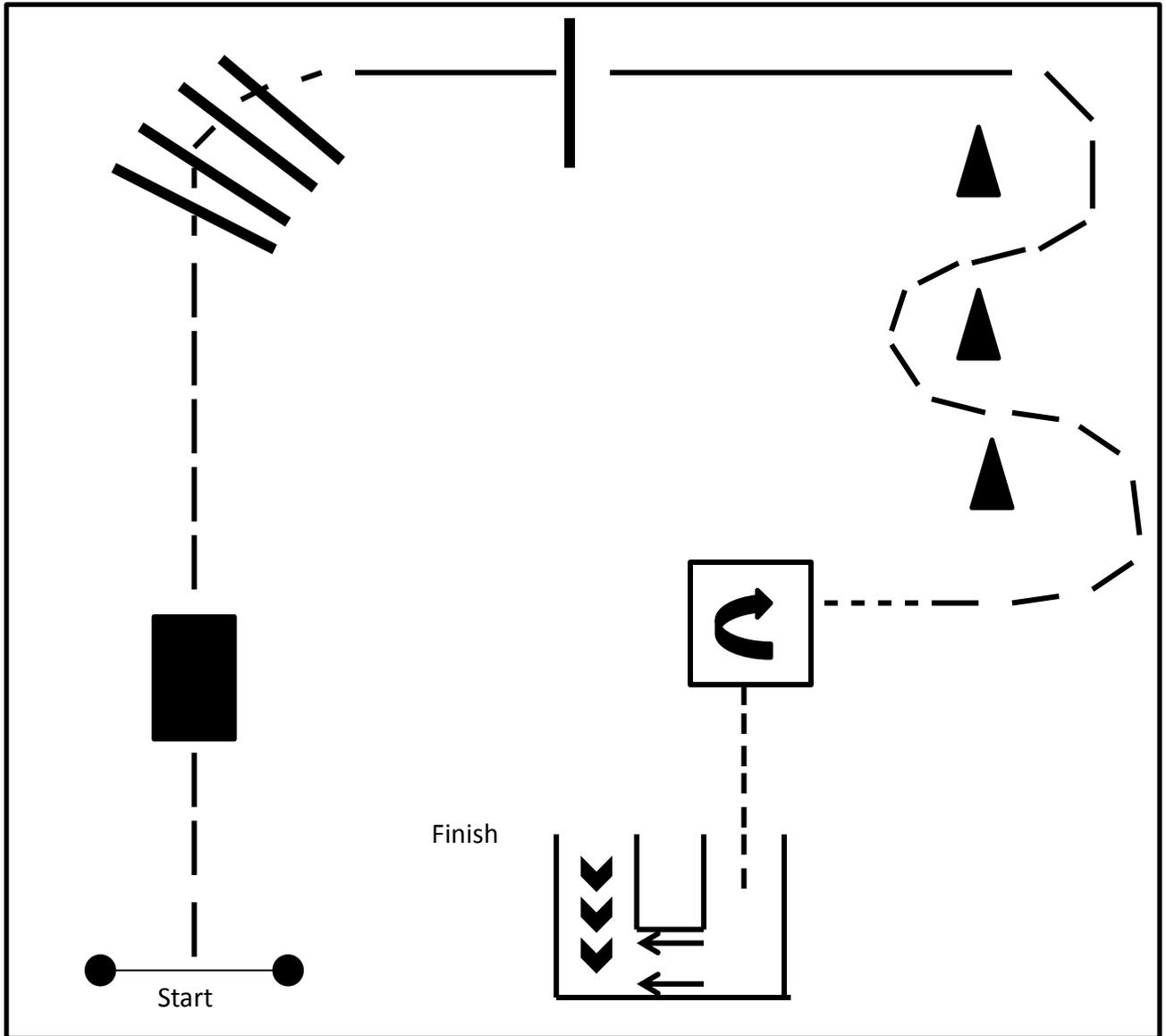


- 1 Work gate
- 2 Walk over bridge, jog over panels
3. Walk into box, turn 90° to the left
4. Jog out of box
6. Jog around the pylons
7. Walk, stop your horse, 90° to the right
8. Back up the L

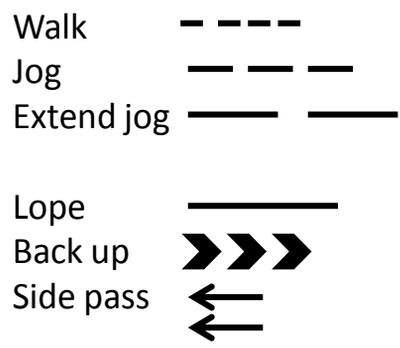
Walk	-----
Jog	- . - . - .
Extend jog	—————
Backup	—————➔
Lope	—————

TRAIL

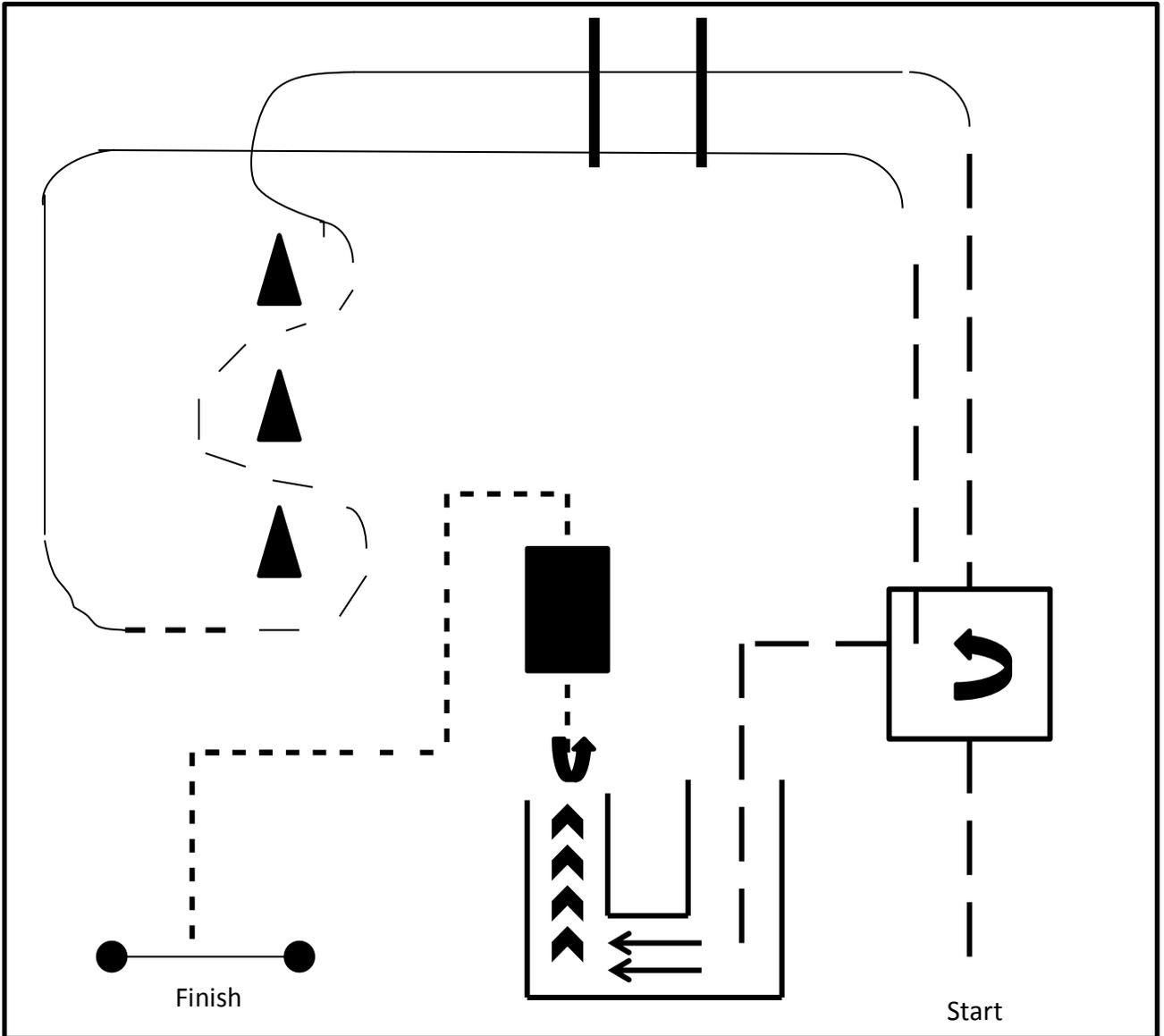
ANY HORSE ANY RIDER



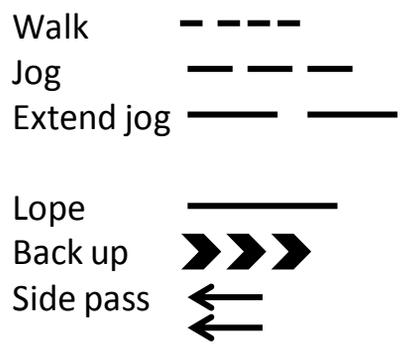
1. Work gate
- 2 Jog to bridge
3. Walk over bridge
4. Jog to poles, walk over poles
6. Lope on the right over pole
7. Jog around pylons
8. Walk into box, turn 270 ° to the right
9. walk out the box and into poles, stop
10. Sidepass, back up



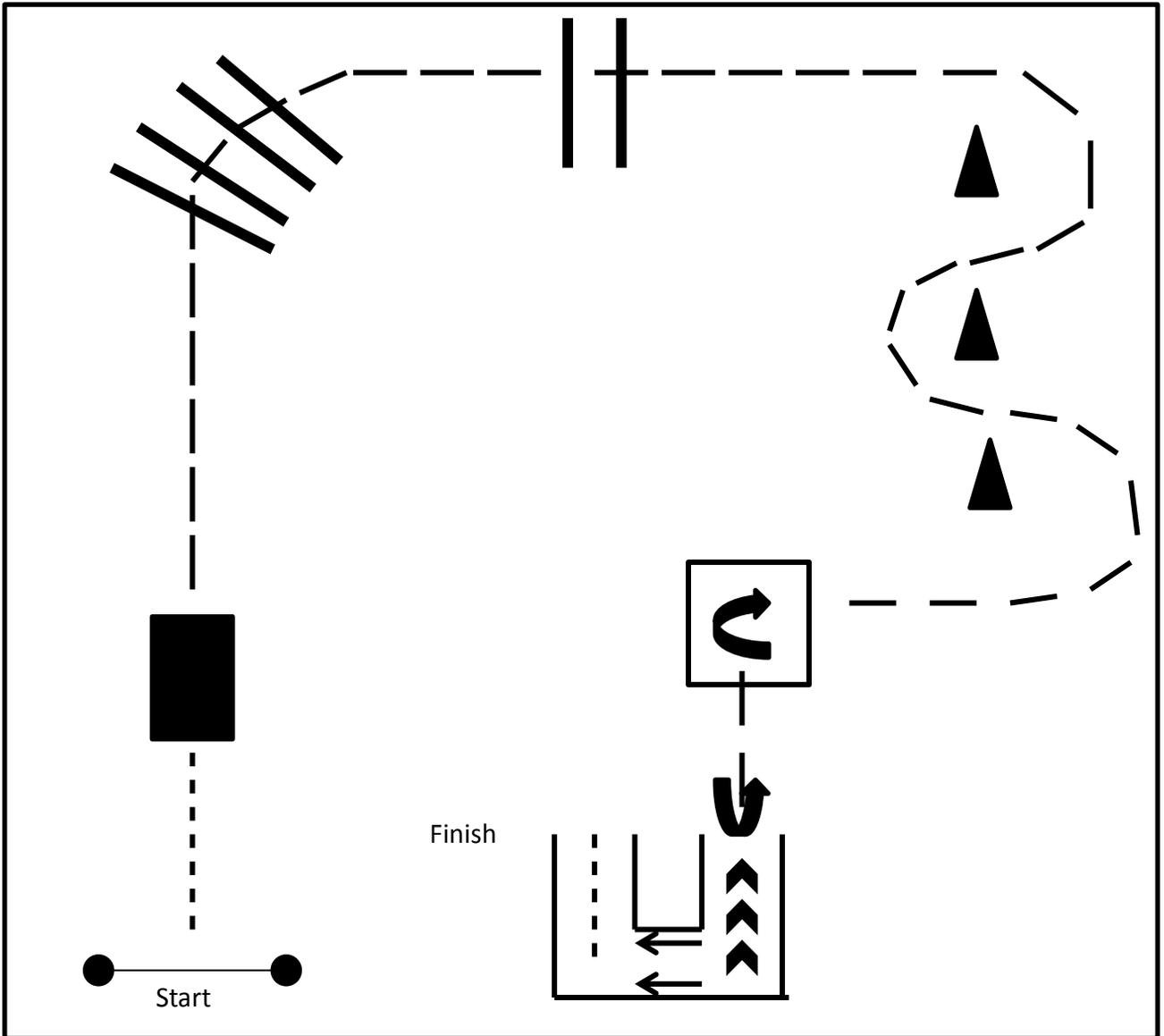
TRAIL - JUGEND



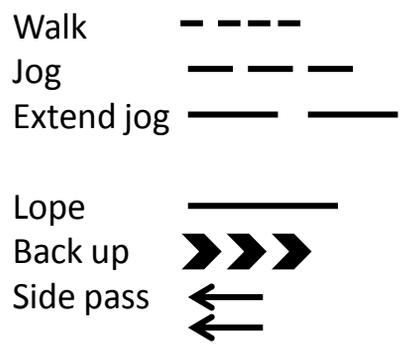
- 1 Jog into box, 360 ° turn to the left
2. Jog out the box
3. Lope on the left lead, over the poles
4. Jog around the pylons, walk 5 steps
5. Lope on the right lead
6. Jog over poles and into the poles
7. Stop your horse, sidepass
8. back up, turn around, walk over bridge
9. Walk to gate, work gate



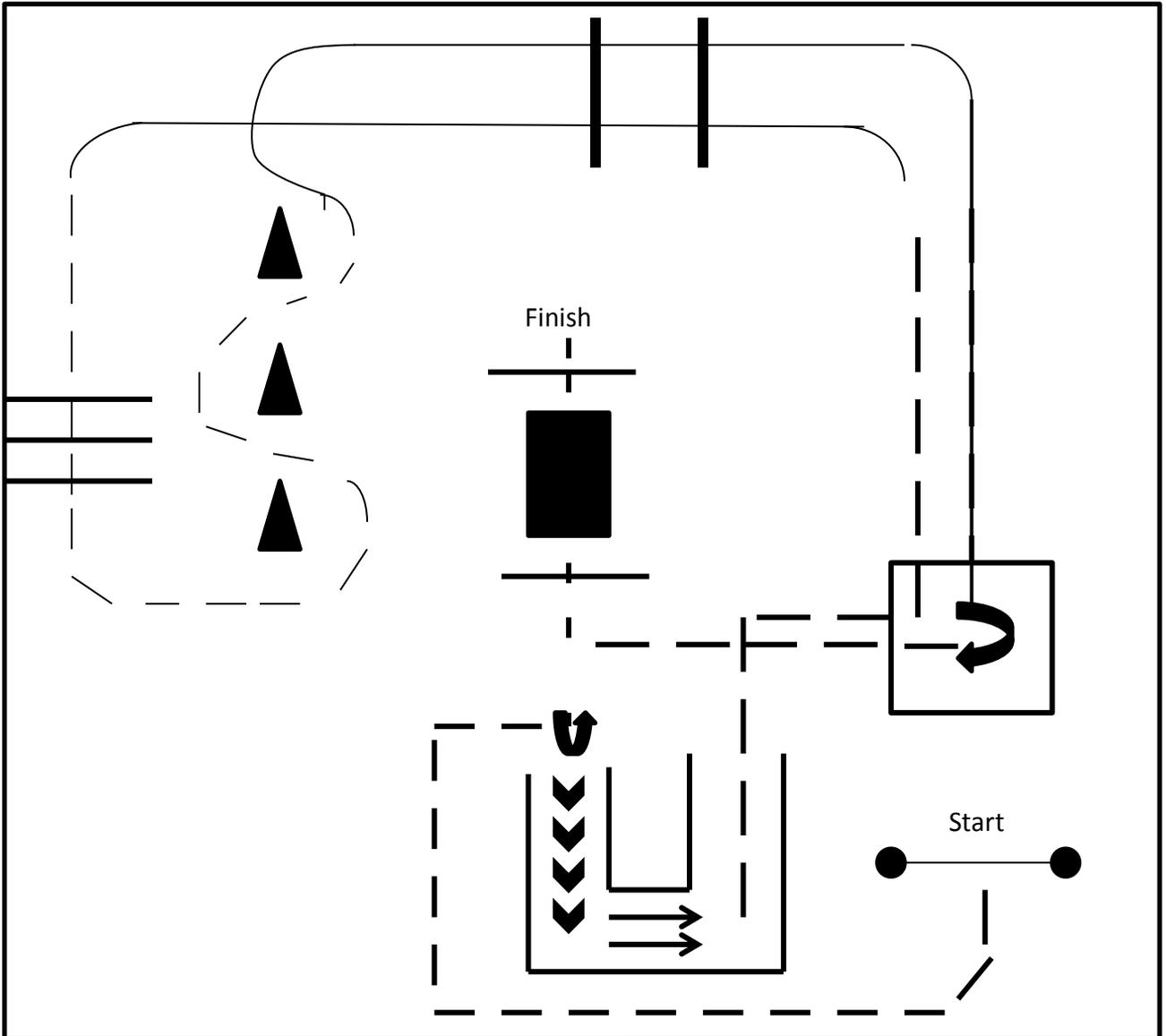
TRAIL SO - WALK TROT TRAIL



1. Work gate
- 2 Walk to bridge
3. Walk over bridge
4. Jog over poles
5. Jog around pylons
6. Jog into box, turn 270 ° to the right
7. Jog out the box
8. Turn around your horse
8. back up, sidepass, walk out poles



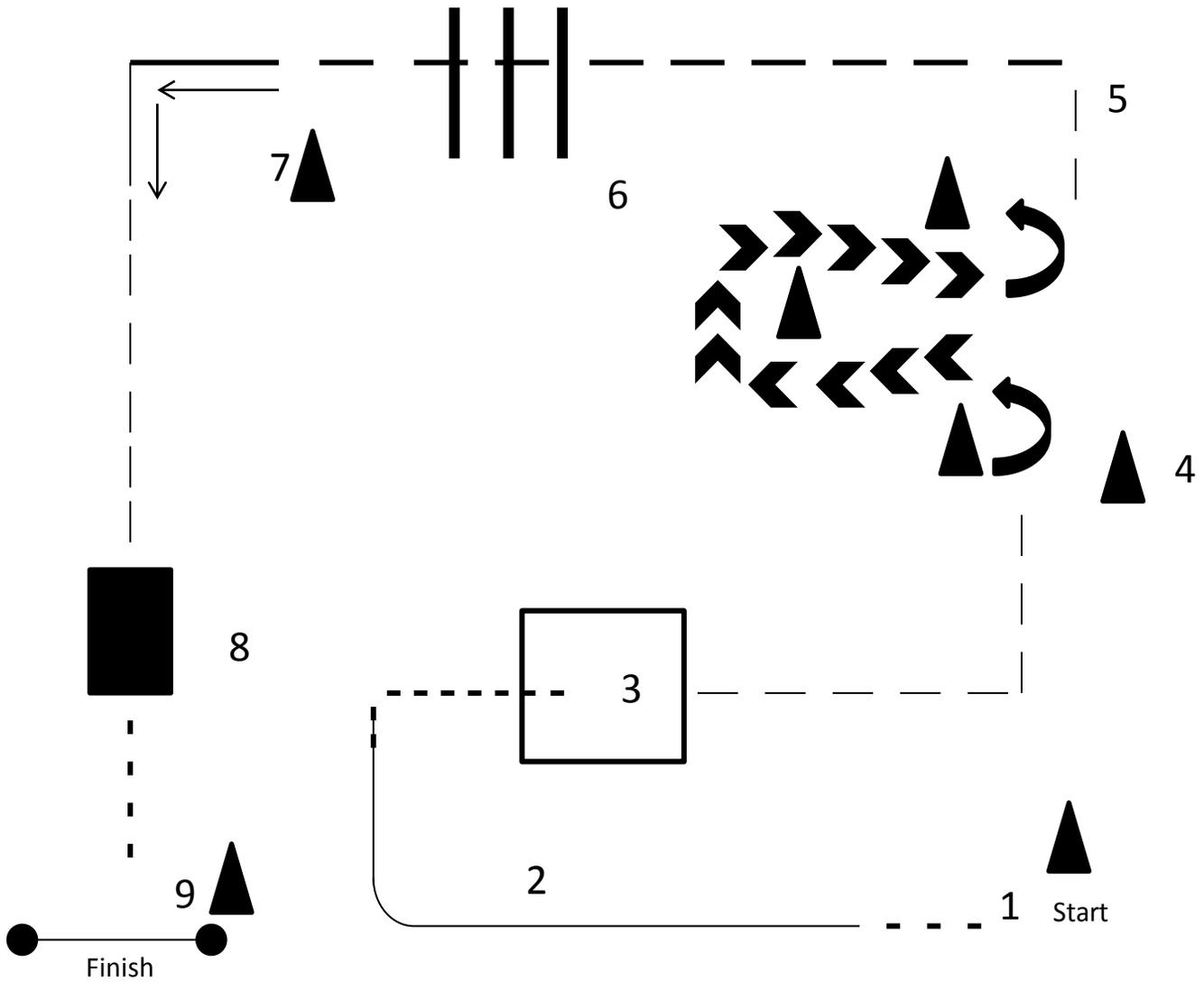
TRAIL - TROPHY



1. Work gate
- 2 Jog to poles, stop, 90° to the left
- 3 back up, sidepass, jog out poles
4. Jog over poles
5. Lope on the left lead over poles
6. Jog over poles, jog aaround pylons
7. Lope on the right lead over poles and into box
8. Stop your horse in the box, 90° to the right
8. Jog out box, walk over pole, bridge, pole

- | | |
|------------|-----------|
| Walk | ----- |
| Jog | - - - - - |
| Extend jog | ————— |
| Lope | ————— |
| Back up | ➤➤➤➤ |
| Side pass | ➤➤➤➤ |

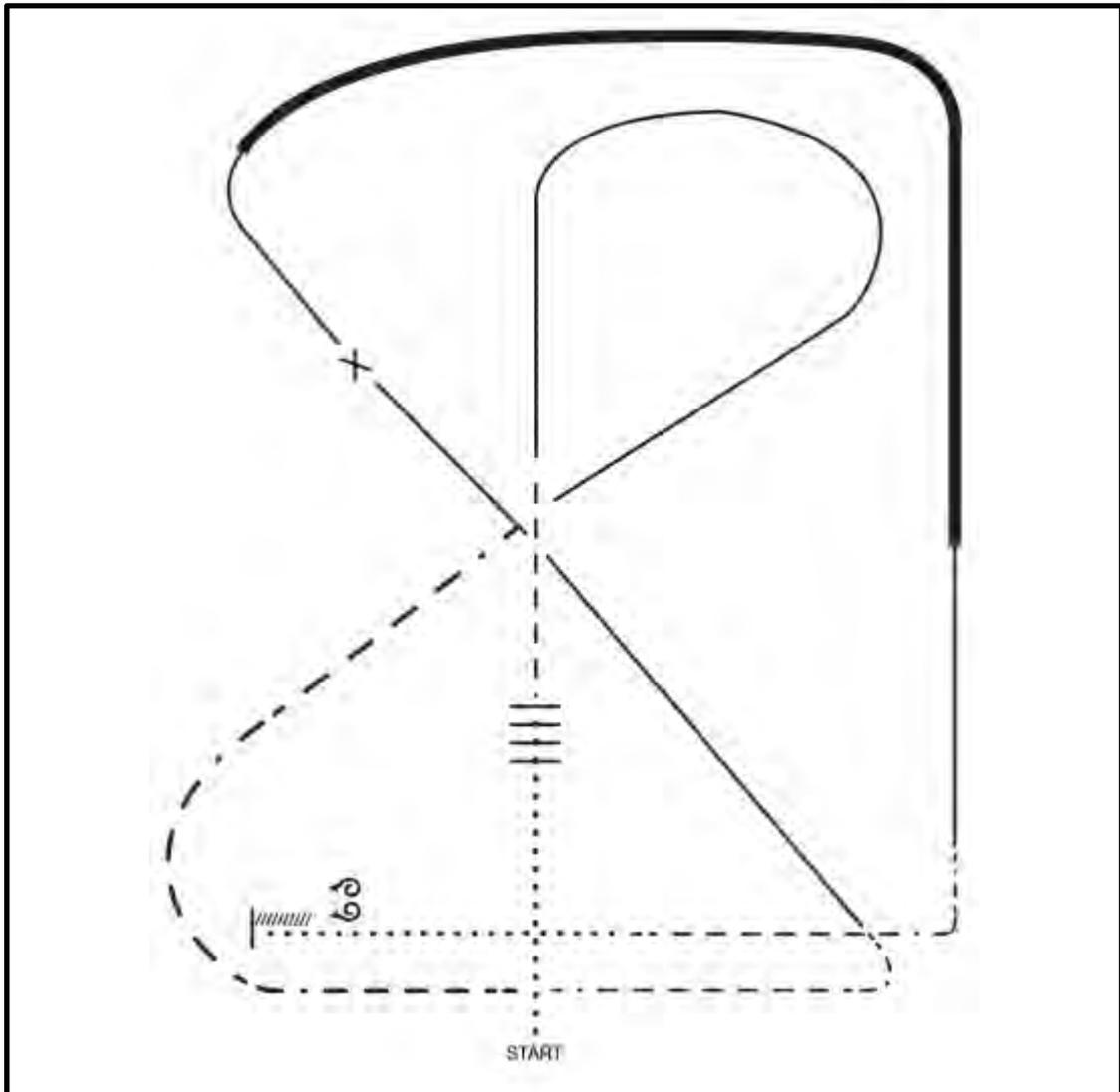
TRAIL - HORSE & DOG FUN TRAIL



1. Hund ableinen, walk, lope on the right lead
2. Walk into box, stop, Hund umrundet rechts herum die Box
3. Jog out of box, Hund bei 4 ablegen
4. turn, Back up through the pylons, turn
5. Hund zu sich rufen, jog
6. Jog over poles
7. Hund bei 7 ablegen, sidepass, Hund zu sich rufen, jog to bridge
8. Hund über Brücke voraus schicken, walk over bridge
8. Walk to gate, Hund ablegen bei 9, work gate

- | | |
|------------|-----------|
| Walk | ----- |
| Jog | - - - - - |
| Extend jog | ----- |
| Lope | ----- |
| Sidepass | ----- |
| Back up | ----- |

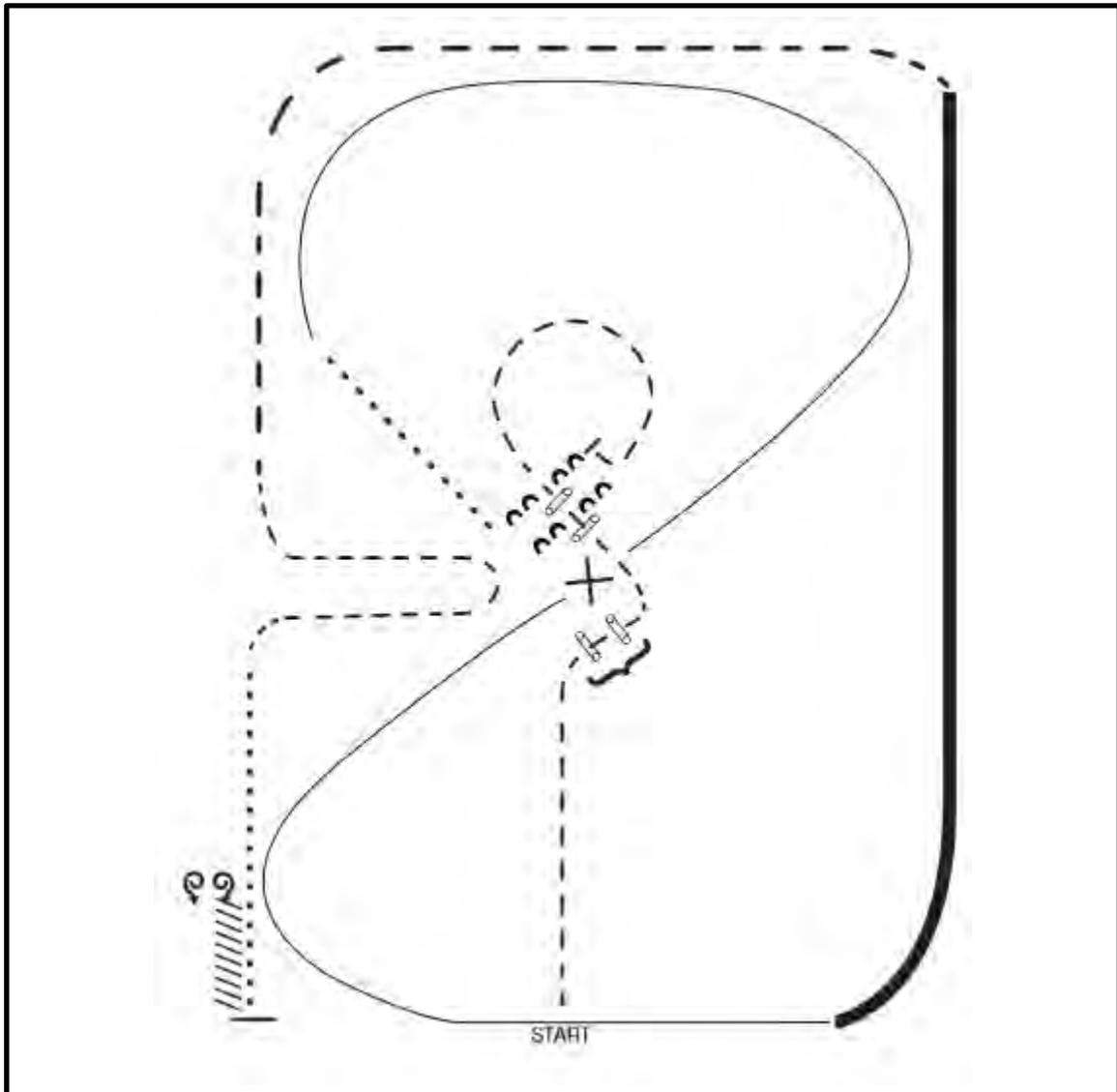
RANCH RIDING PATTERN 5 JUGEND / aHaR



1. Schritt
2. Schritt über Stangen
3. Trab
4. Rechtsgalopp
5. Verstärkter Trab
6. Trab
7. Linksgalopp
8. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
9. Rechtsgalopp, Galoppverstärkung
10. Regulärer Galopp
11. Trab
12. Schritt
13. Anhalten und Rückwärtsrichten
14. 360° Wendung in jede Richtung, egal welche Richtung zuerst

Pattern provided by VWB

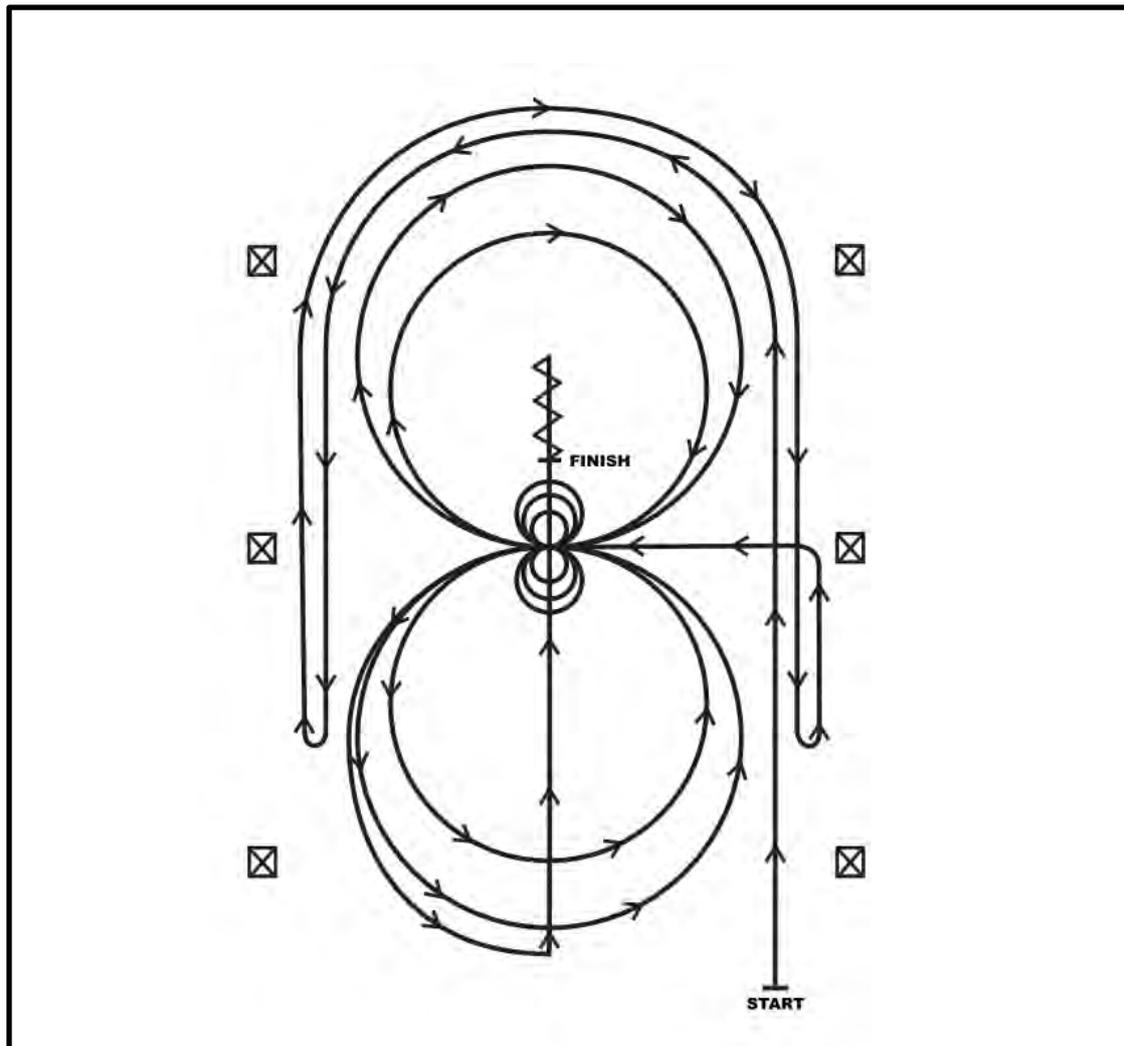
RANCH RIDING PATTERN 9 TROPHY



1. Trab
2. Trab über zwei Stangenpaare
3. Trab Kreis, Anhalten und Seitwärts nach links über Stange
4. Schritt
5. Rechtsgalopp
6. Fliegender Galoppwechsel
7. Linksgalopp
8. Verstärkter Linksgalopp
9. Verstärkter Trab
10. Trab
11. Schritt
12. Anhalten und Rückwärtsrichten
13. 360° Wendung erst rechts, dann links

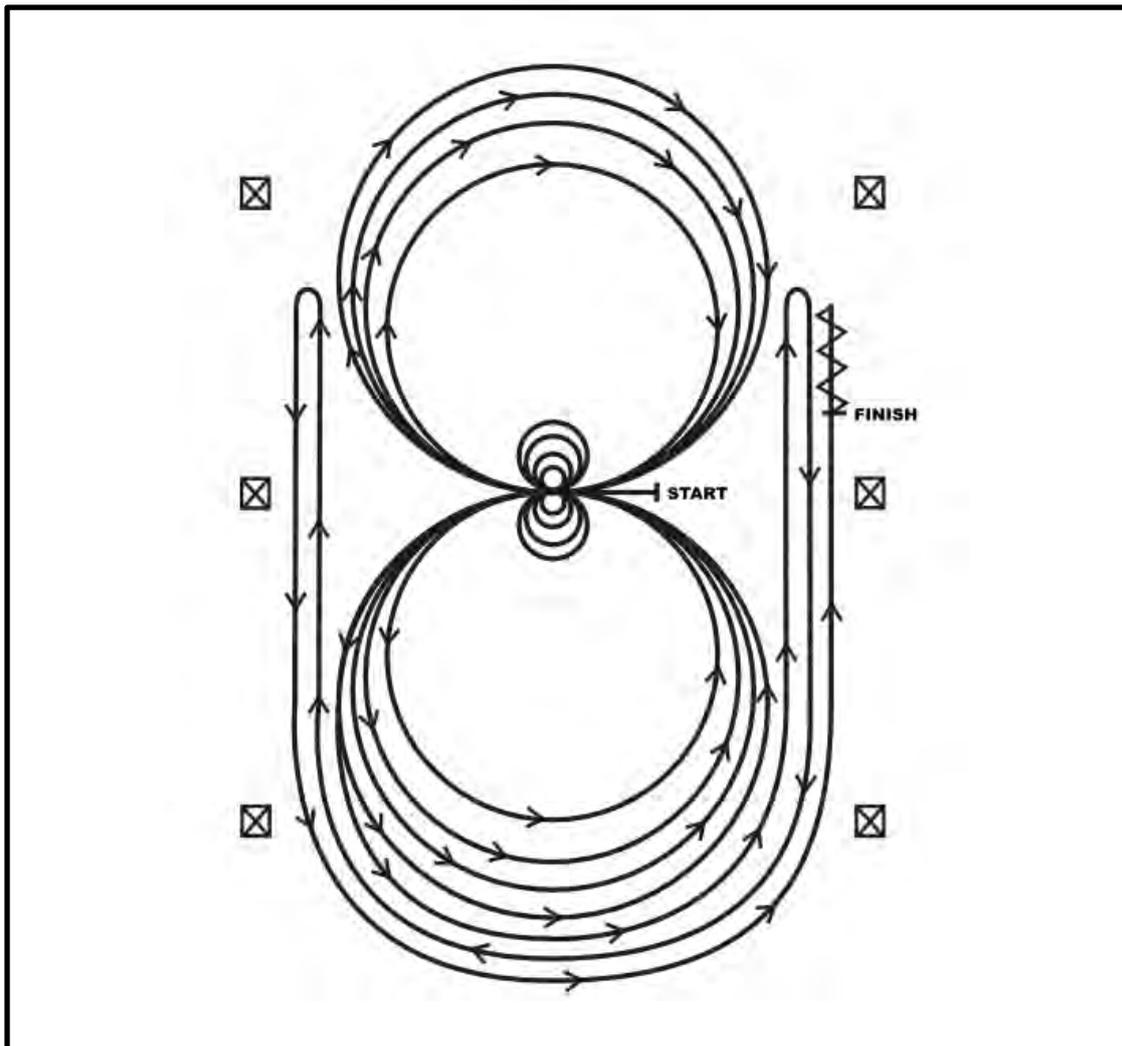
Pattern provided by VWB

REINING PATTERN 15 JUGEND/aHaR/EINSTEIGER



1. Im Galopp einmal um die Arena wie gezeichnet, entlang der linken Seite der Arena bis nach den Mittelmarker, Rollback nach rechts
2. Am vorangegangenen Zirkel, entlang der Arena, auf der rechten Arenaseite bei nach den Mittelmarkern, Rollback nach links
3. Zwei Zirkel nach links, den ersten schnell und groß, den zweiten klein und langsam, Stopp in der Arenamitte
4. 3 Spins nach links, Verharren
5. Zwei Zirkel nach rechts, den ersten schnell und groß, den zweiten klein und langsam, Stopp in der Arenamitte
6. 3 Spins nach rechts, Verharren
7. Beginne einen großen Zirkel nach links, Mitte der kurzen Seite wende auf die Mittellinie ab, Rundown bis nach den Mittelmarker, Stopp und rückwärts, mind. 3 Meter (10 Fuß)
Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen

REINING PATTERN 5 AMATEUR

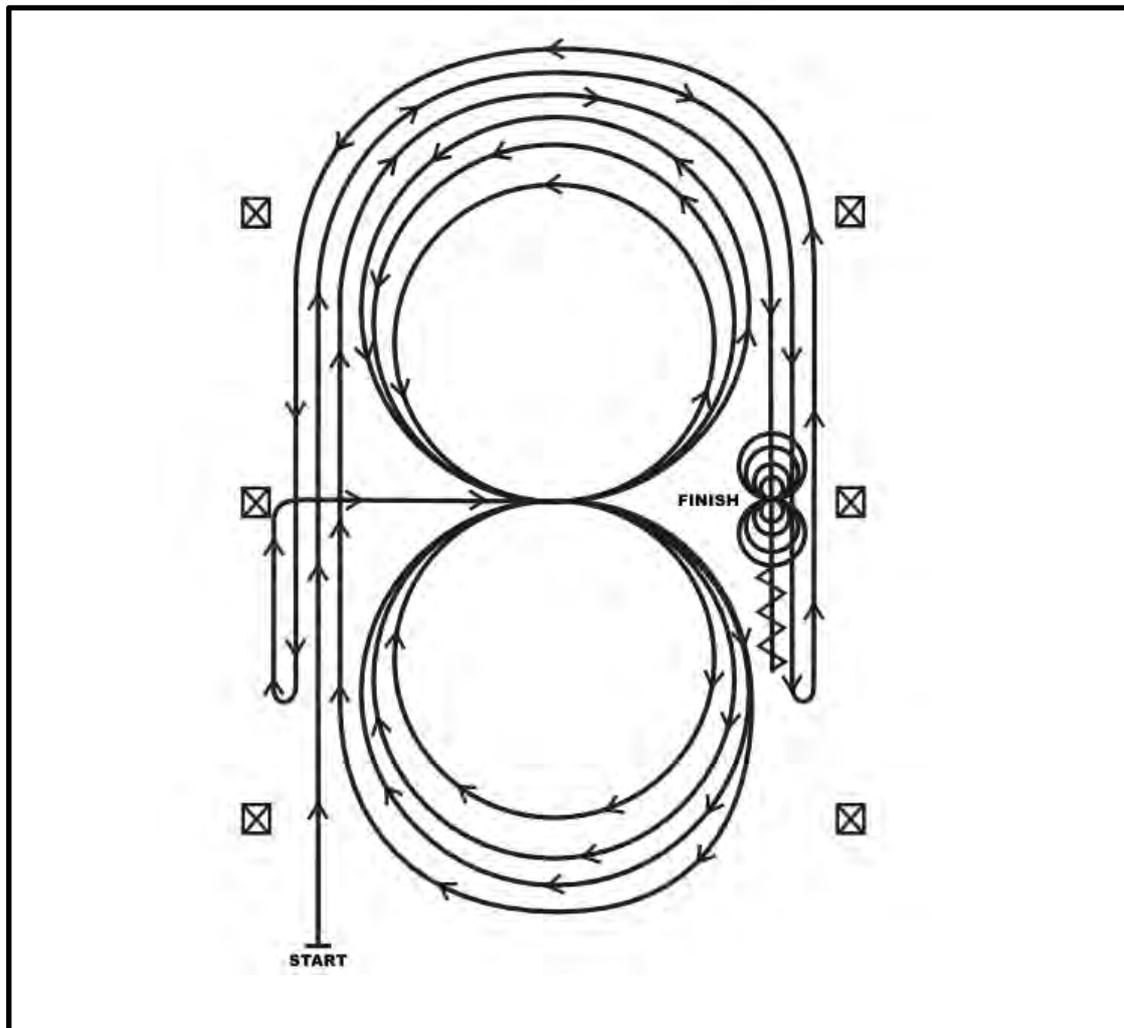


DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PAT-TERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

1. Beginne im Linksgalopp, reite drei Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
2. Vier Spins links herum. Verharren
3. Beginne im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
4. Vier Spins rechts herum. Verharren.
5. Beginnend im Linksgalopp, reite einen großen, schnellen Zirkel nach links, Galoppwechsel in der Mitte der Arena, reite einen großen, schnellen Zirkel nach rechts und Galoppwechsel in der Mitte der Arena (Figur 8).
6. Reite um den vorangegangenen Zirkel nach links, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp entlang der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
7. Reite um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp entlang der linken Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Rollback nach links – kein Verharren.
8. Reite wieder um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp entlang der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Sliding Stop. Mindestens 3 Meter Rückwärts richten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Der Reiter muss beim dafür bestimmten Richter die Zäumung abnehmen.

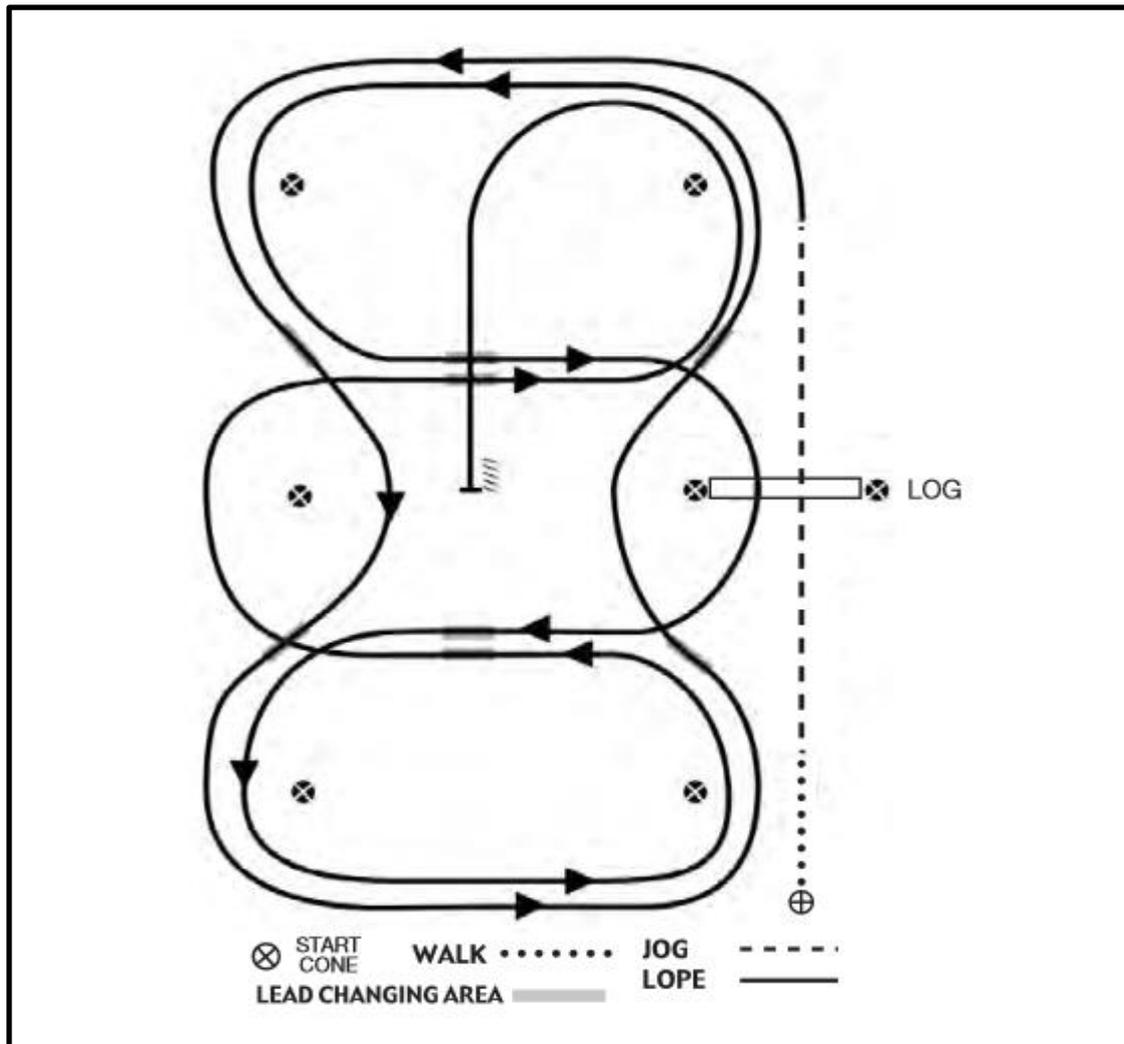
REINING PATTERN 3 TROPHY



1. Galoppiere geradeaus entlang der linken Seite der Arena, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt bleibend, reite um das Ende (kurze Seite) der Arena, schneller Galopp geradeaus an der gegenüber liegenden oder rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann einen Rollback nach links – kein Verharren.
2. Galoppiere geradeaus entlang der rechten Seite der Arena, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt bleibend, reite wieder um das Ende (kurze Seite) der Arena, schneller Galopp geradeaus an der linken Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
3. Galoppiere an der linken Seite der Arena entlang bis zum Mittelmarker. Am Mittelmarker soll das Pferd im Rechtsgalopp sein. Lenke das Pferd im Rechtsgalopp zum Mittelpunkt der Arena und reite drei Zirkel nach rechts: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
4. Reite drei Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
5. Beginne einen großen, schnellen Zirkel nach rechts, schließe diesen aber nicht. Galoppiere geradeaus entlang der linken Seite der Arena, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt bleibend, reite wieder um das Ende (kurzen Seite) der Arena, schneller Galopp geradeaus an der gegenüber liegenden oder rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Mindestens 3 Meter rückwärts richten. Verharren.
6. Vier Spins rechts herum.
7. Vier Spins links herum. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Der Reiter muss beim dafür bestimmten Richter die Zäumung abnehmen.

WESTERN RIDING PATTERN 5 aHaR / AMATEUR



1. Schritt, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Galopp auf der linken Hand
3. erster Wechsel beim Kreuzen
4. zweiter Wechsel beim Kreuzen
5. dritter Wechsel beim Kreuzen
6. vierter Wechsel beim Kreuzen
7. erster Wechsel auf der Mittellinie
8. Galopp über die Stange
9. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
10. dritter Wechsel auf der Mittellinie
11. vierter Wechsel auf der Mittellinie
12. Galopp, Stopp und Rückwärtsrichten