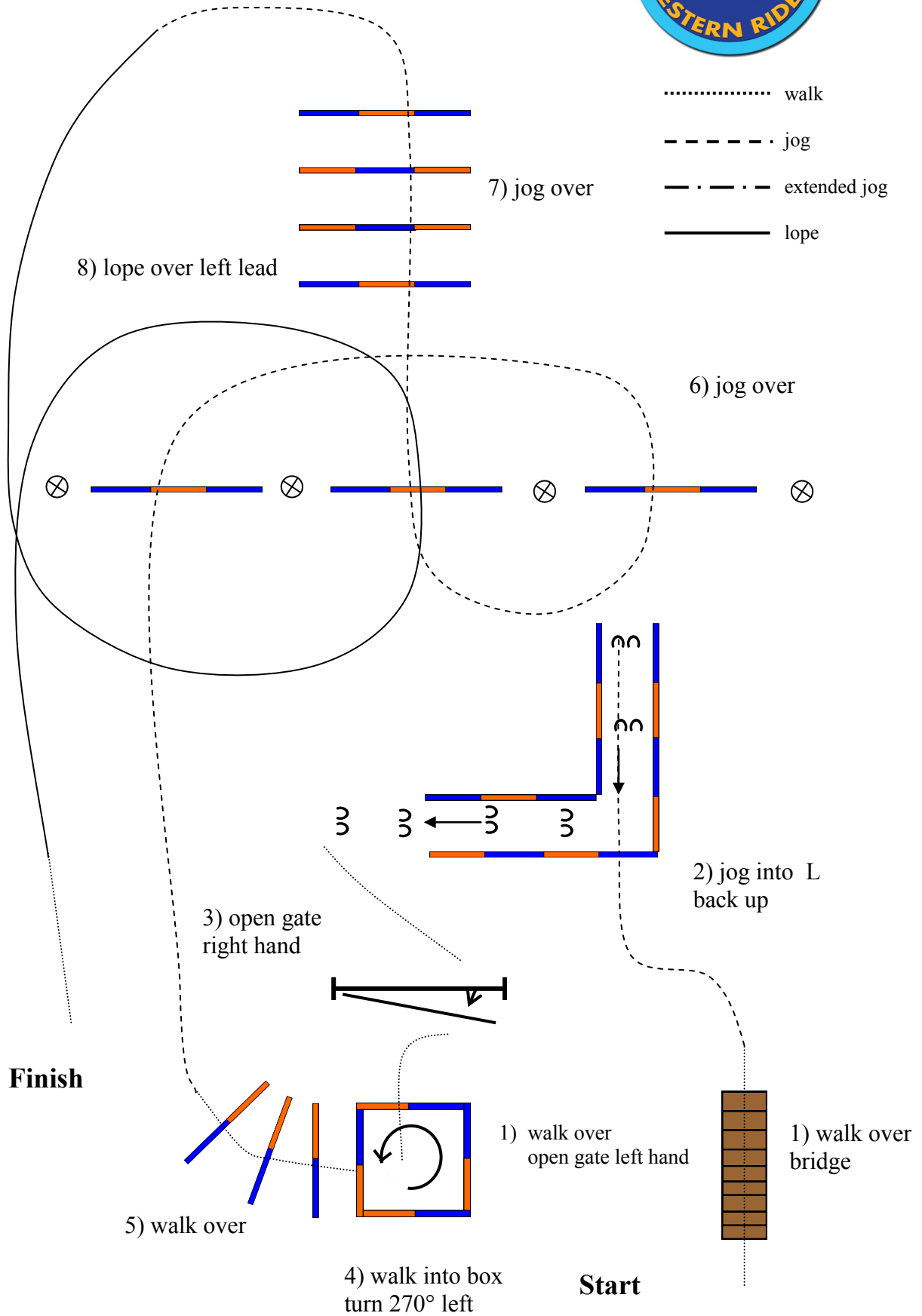
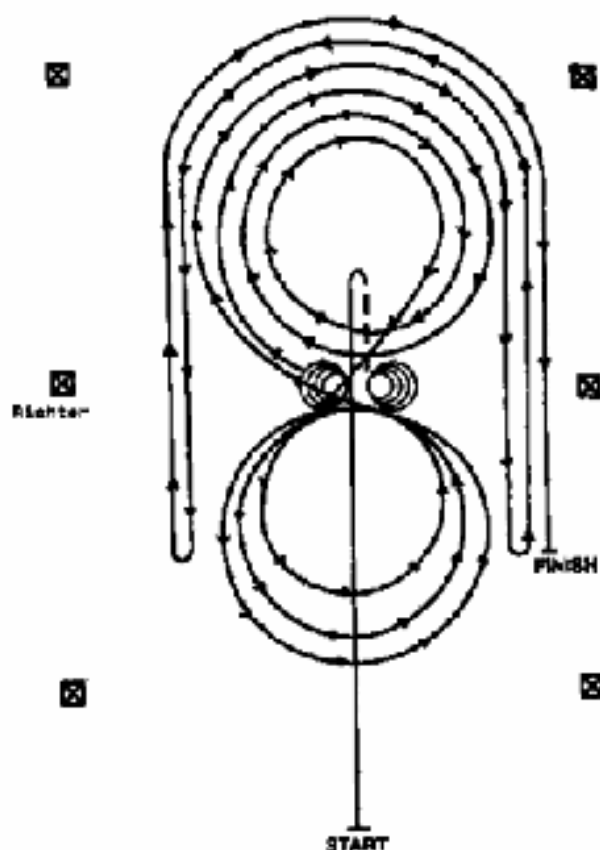


**Bewerb 01 / Trail Rookie**





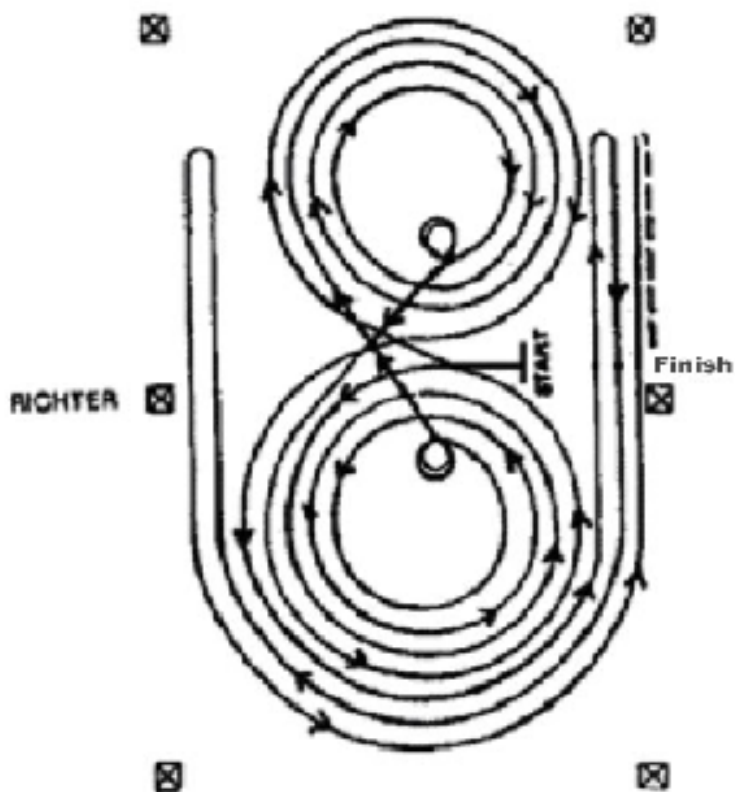
## Reiningklasse S Pattern FEI 10 / NRHA 10 / AQHA 10



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.



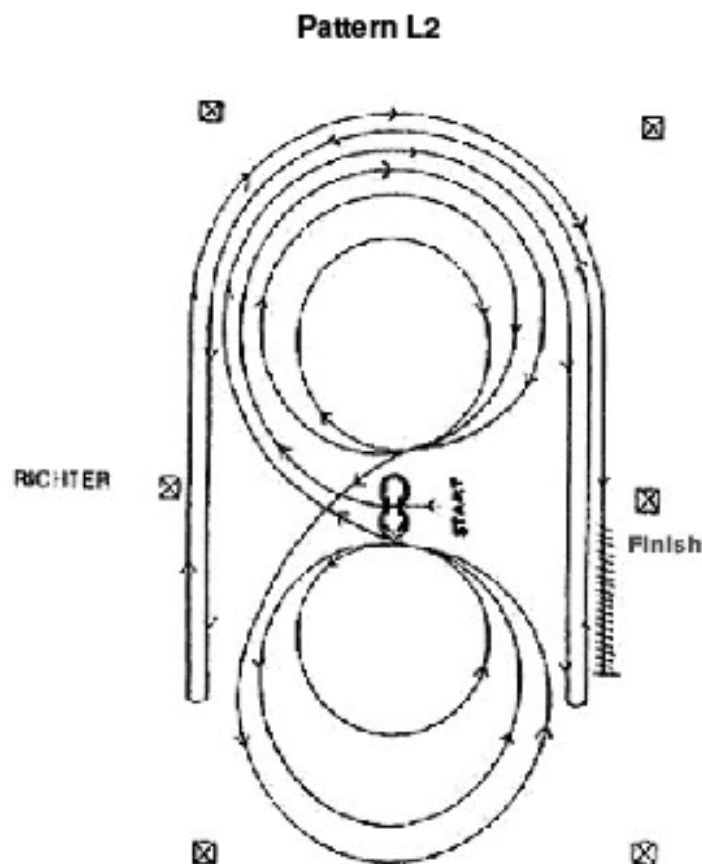
Pattern L5



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.

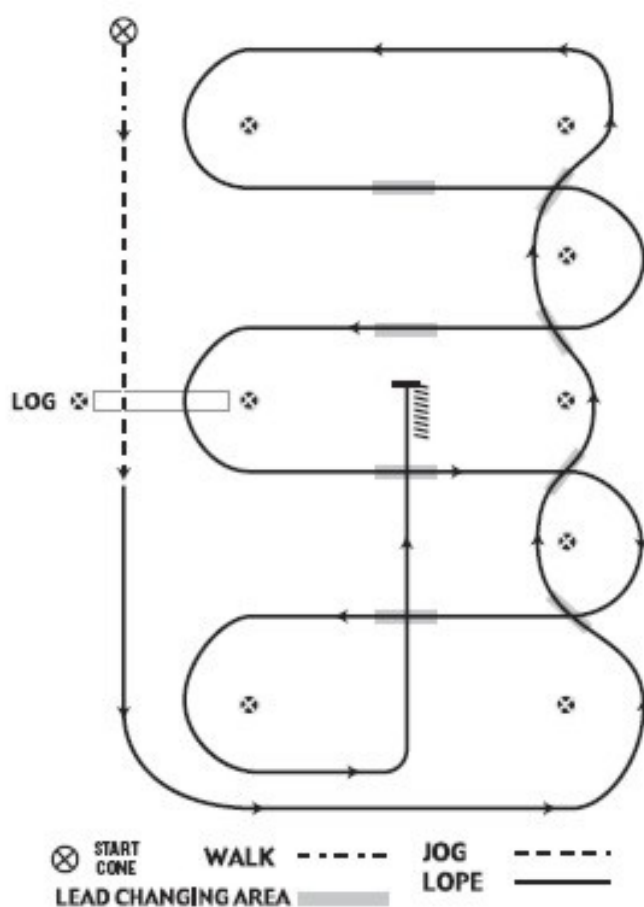




1. Im Schritt zum Center mit Blick zur linken Bande, 2 Spins links
  2. 2 Spins rechts, verharren
  3. 3 komplette Zirkel auf der rechten Hand, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell. Einfacher oder fliegender Galoppwechsel im Center
  4. 3 komplette 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.

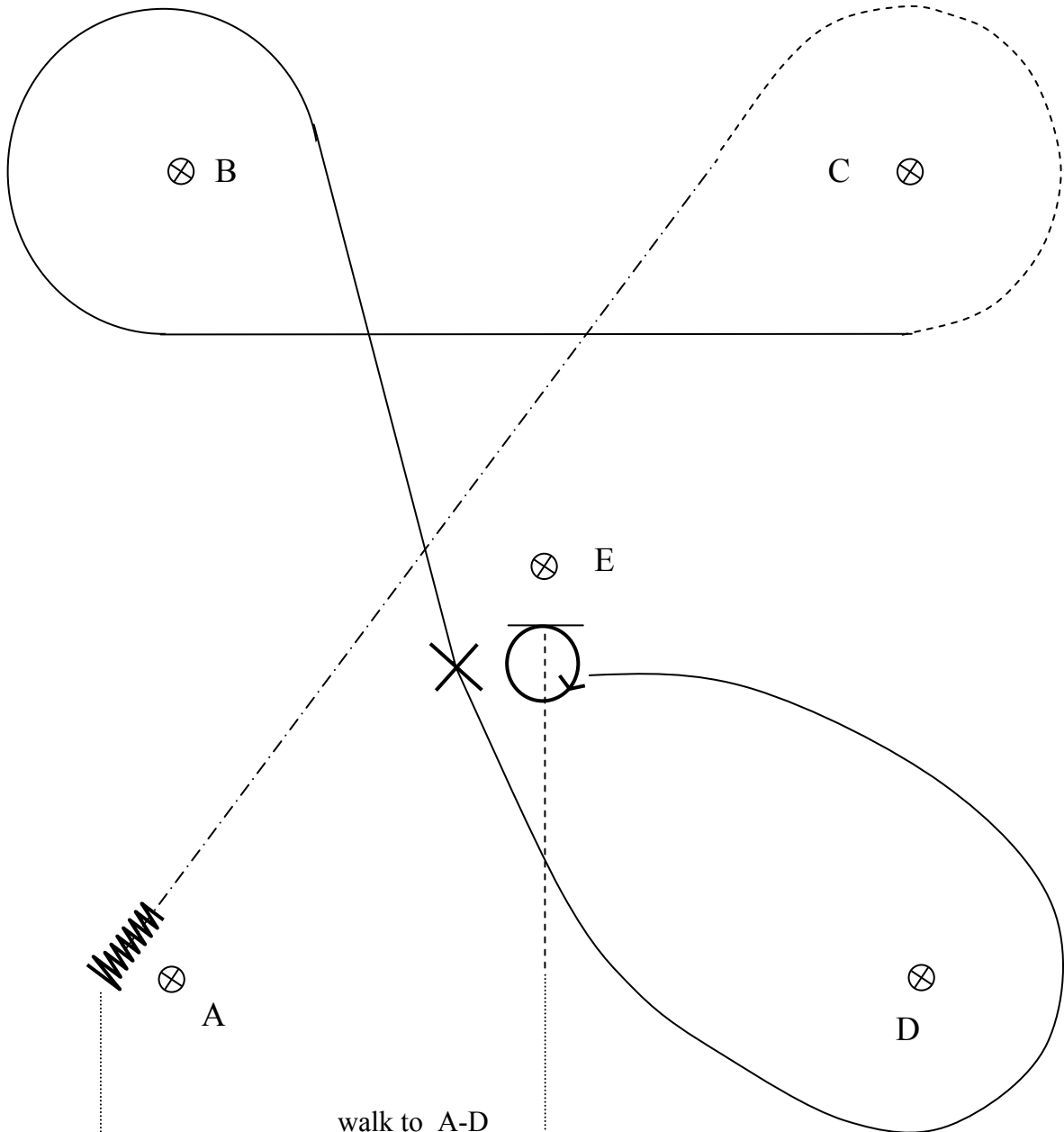


WESTERN RIDING PATTERN I



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

Bewerb 08 / Horsemanship Amateur



walk to A-D  
jog to

E stop  
turn 450° right  
tope right lead  
change lead  
lope left lead around B to

C jog around  
extended jog to

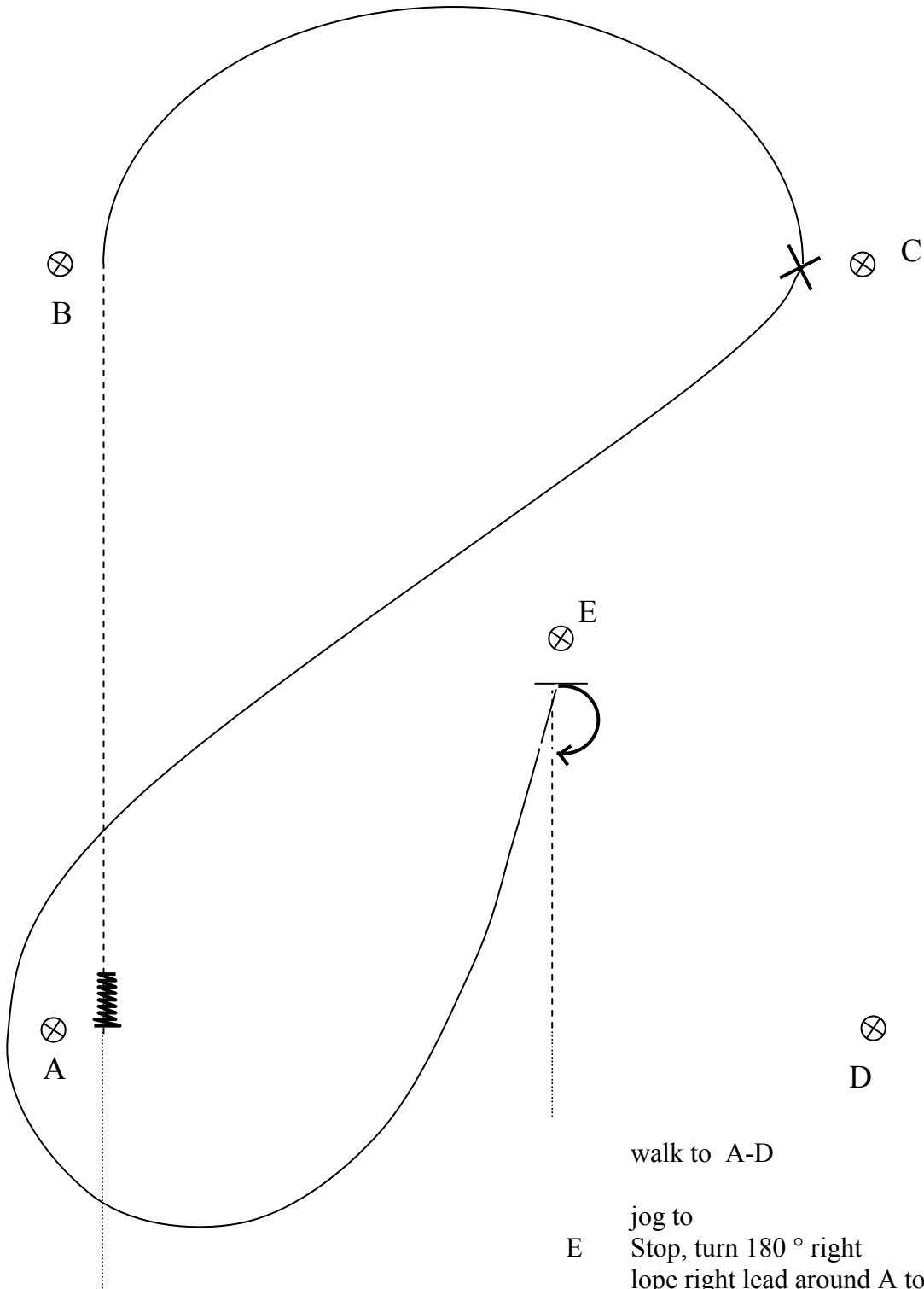
A stop, back up

..... walk

--- jog

- . - . extended jog

— lope

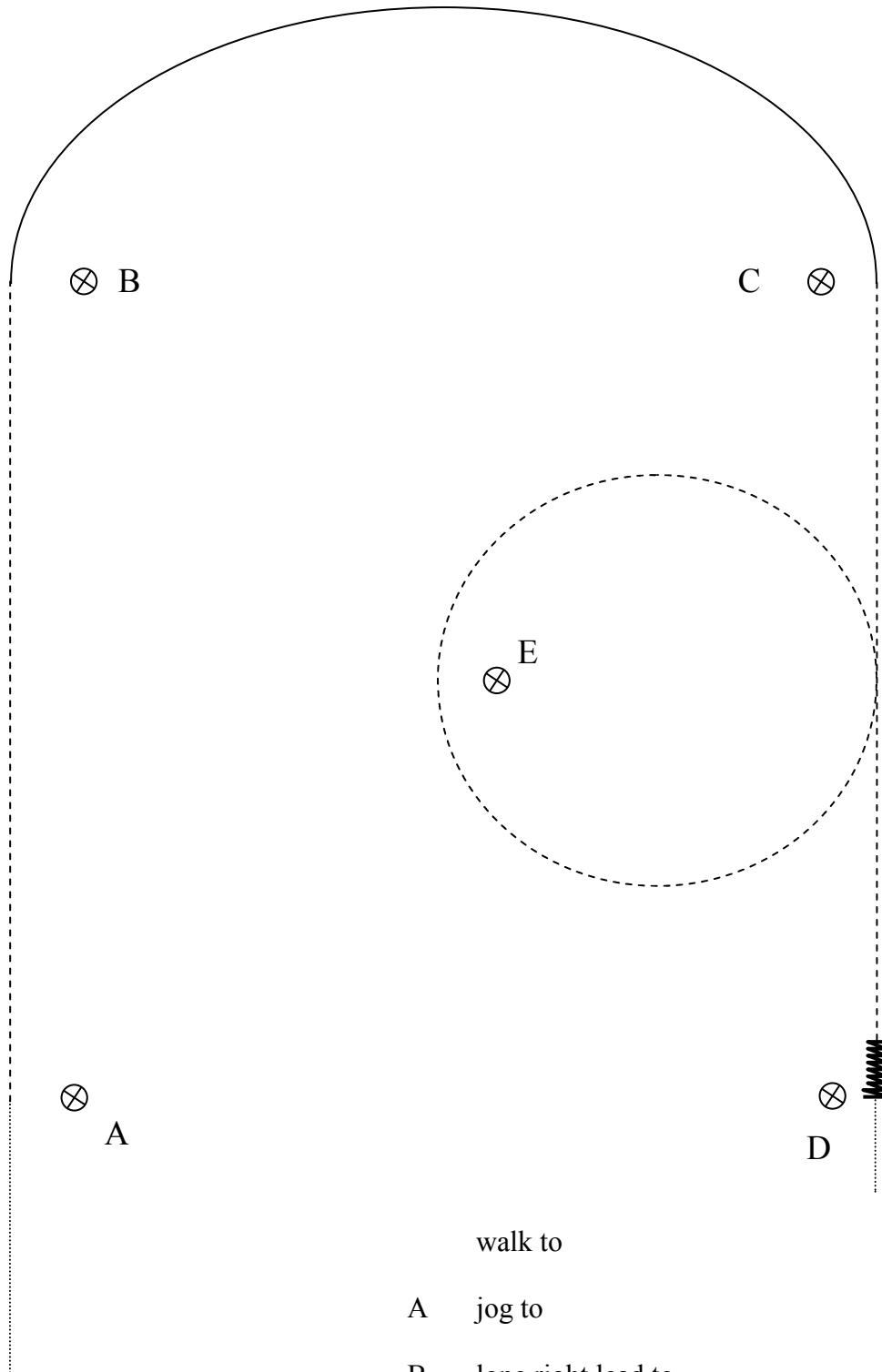


- ..... walk
- jog
- . - . extended jog
- lope

- walk to A-D
- E jog to  
Stop, turn 180 ° right  
lope right lead around A to
- C change lead (Flying or simple)  
Lope left lead to
- B jog to
- A stop,  
back up

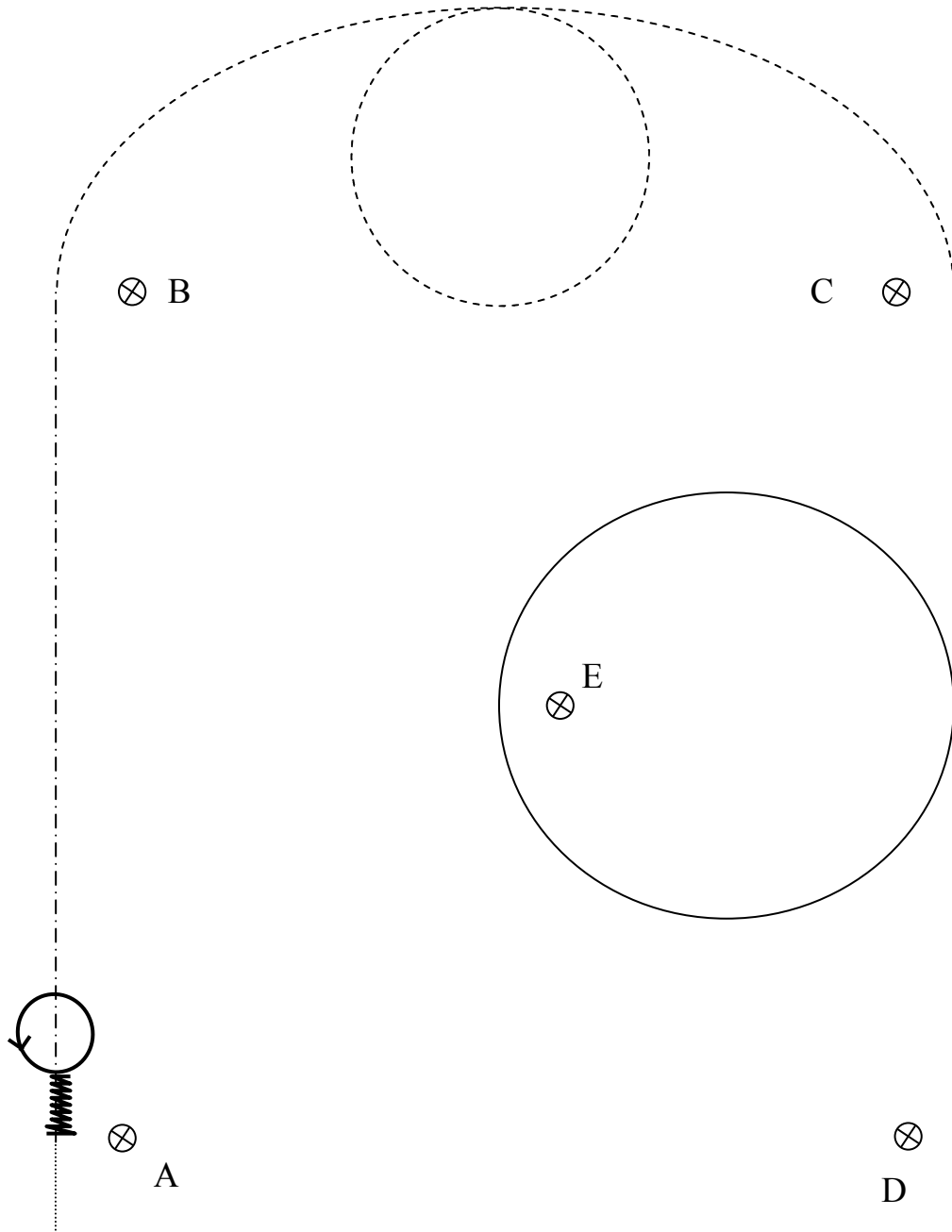


# Bewerb 06 / Horsemanship Novice



- ..... walk
- jog
- . - . extended jog
- lope

- walk to
- A jog to
- B lope right lead to
- C jog  
Circle around E to
- D stop, back up



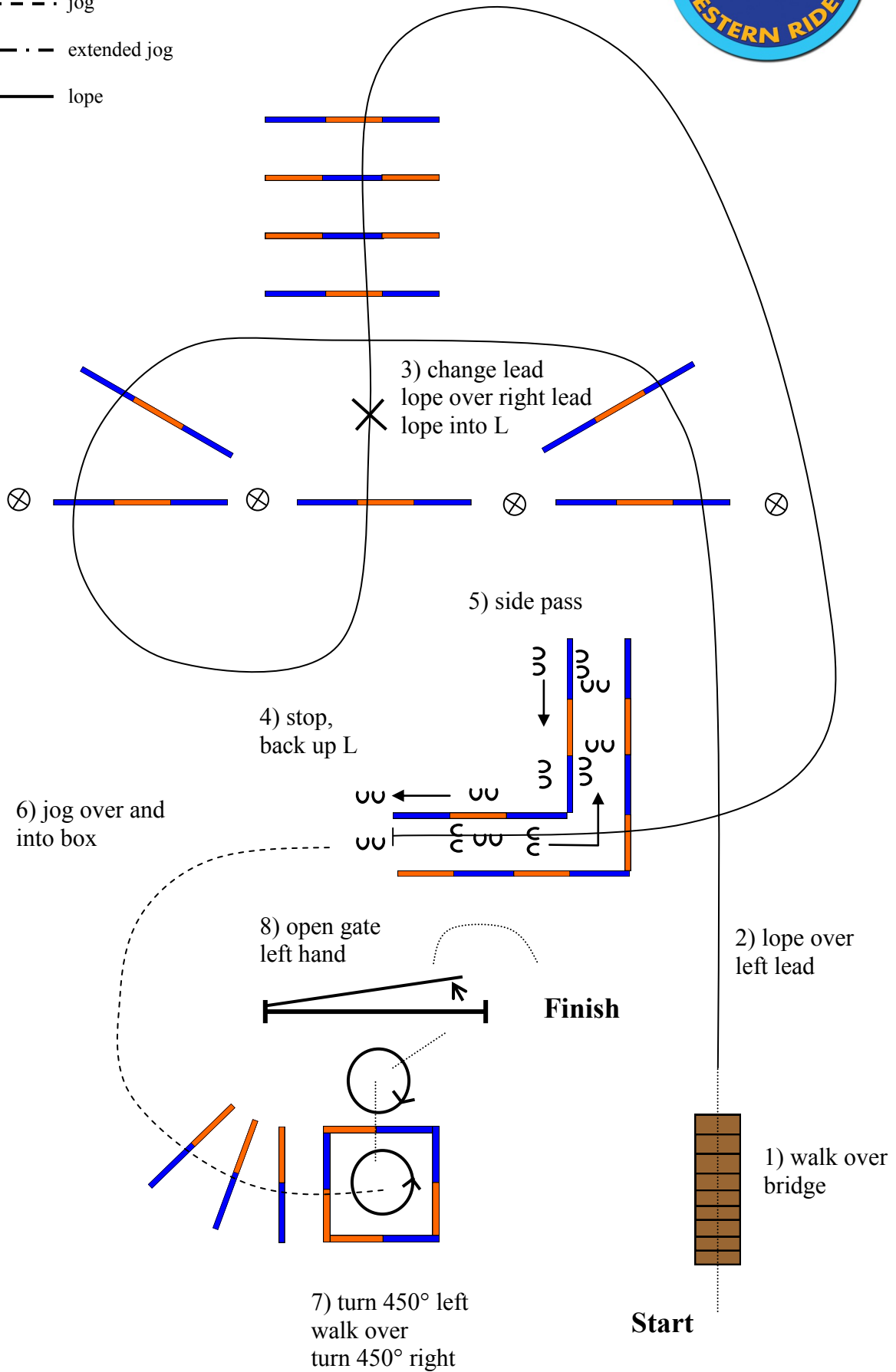
- ..... walk
- jog
- . - . extended jog
- lope

- walk to
- D lope left lead Circle around E to
- C jog, small circle to
- B extended jog to
- A stop,  
back  
Turn 360° left

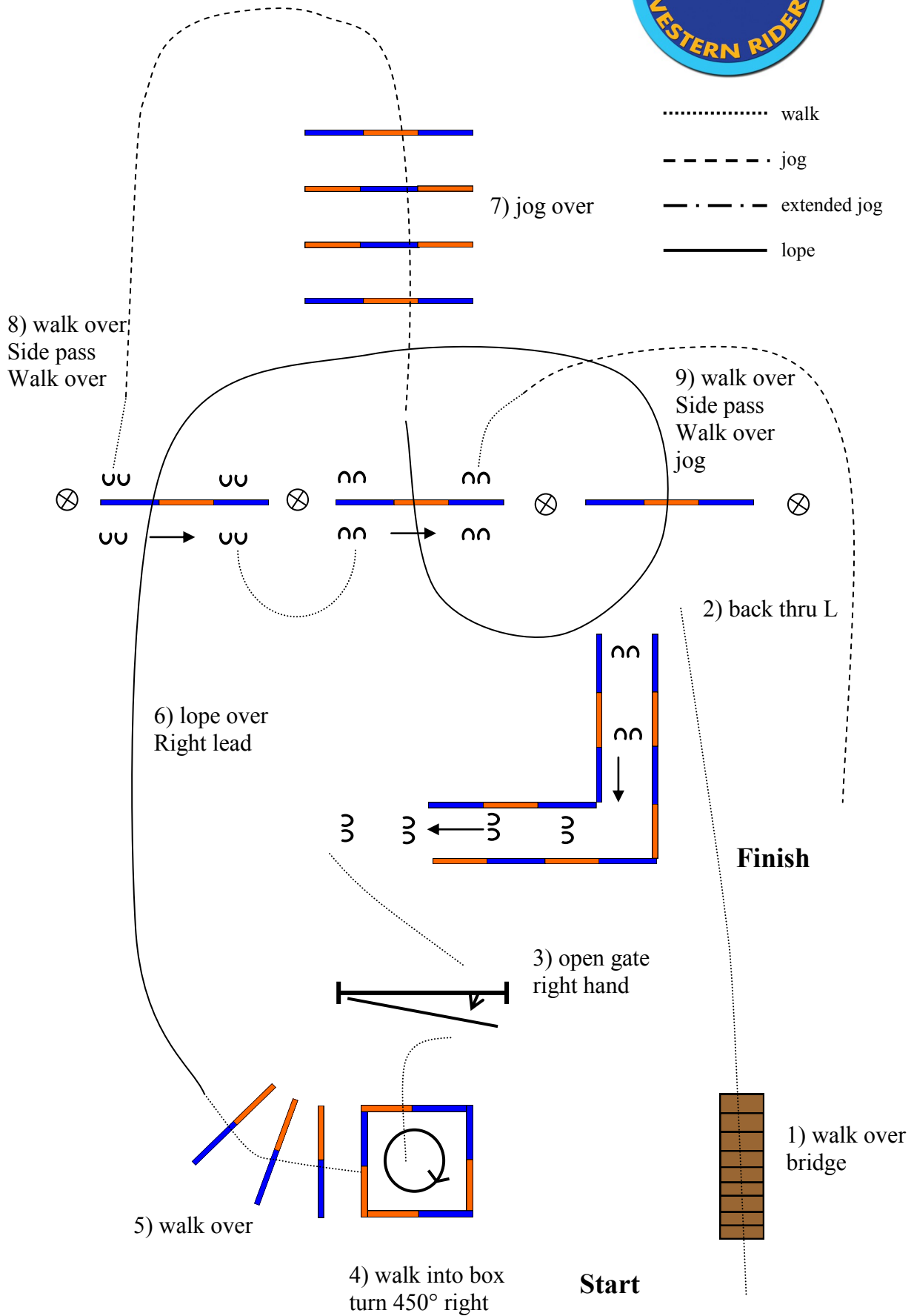
# Bewerb 04 / Trail Amateur



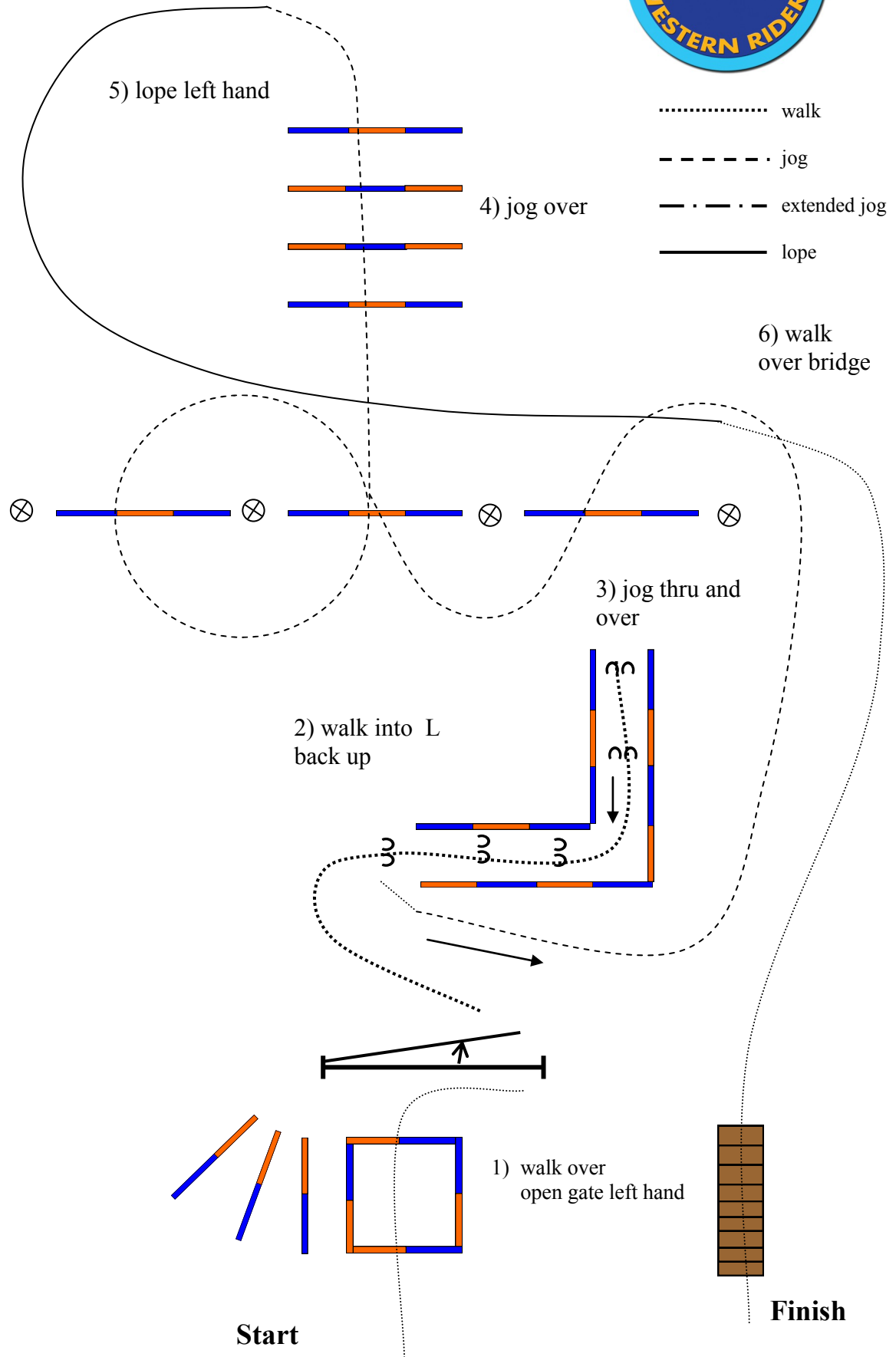
- ..... walk
- - - - - jog
- . - . - extended jog
- lope



# Bewerb 03 / Trail Novice Amateur

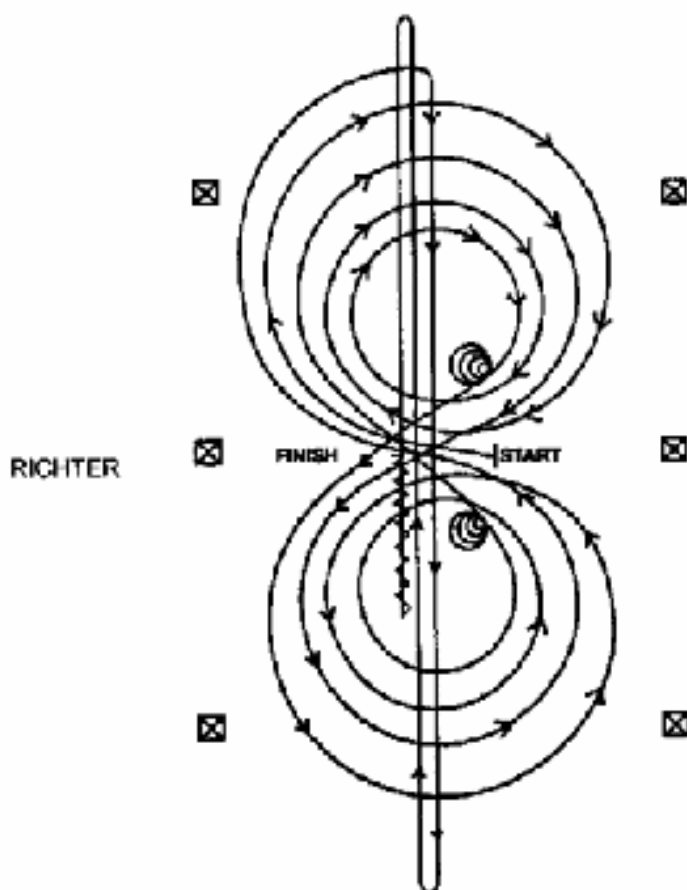


# Bewerb 02 / Trail Novice





## Reiningklasse S Pattern FEI 4 / NRHA 4 / AQHA 4



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, 3 Zirkel rechts, der 1. und 2. groß und schnell, der 3. klein und langsam. Im Center Stopp. **Verharren.**
  2. 4 Spins nach rechts, Verharren.
  3. 3 Zirkel links, der 1. und 2. groß und schnell, der 3. klein und langsam. Im Center Stopp. **Verharren.**
  4. 4 Spins nach links, Verharren.
  5. Im Rechtsgalopp beginnend große schnelle Figur 8 reiten. Figur 8 abschließen, fliegender Wechsel im Center.
  6. 1/2 Zirkel nach rechts reiten, aus der Mitte. Anschließend Run über den Endmarker hinaus, Rollback rechts, kein Verharren.
  7. Run zum entgegengesetzten Ende über den Endmarker hinaus, Rollback links, kein Verharren.
  8. Run über Center hinaus, Sliding Stopp, Rückwärtsrichten zum Center, mind. 3m, Verharren um Ende anzuzeigen.
- Zum Richter, absteigen und Zaumzeug abnehmen.