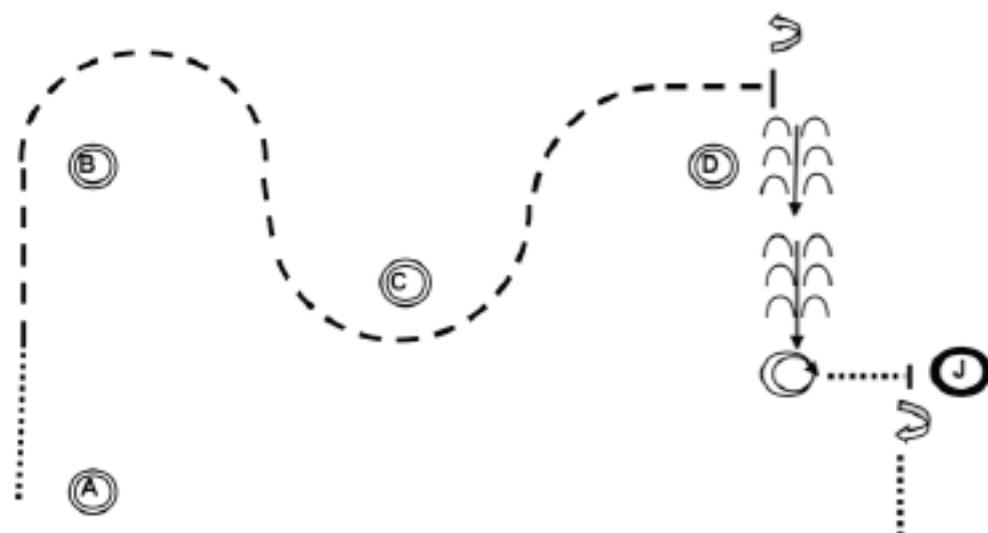


Barber's Home

Patternübersicht *EWU C Turnier*

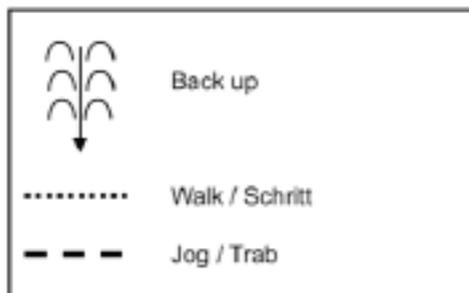
Western Riding Pattern	# 1
Senior Superhorse	# 2
Reining LK 4	# 13
Reining LK 3	# 8
Reining LK 1/2 A/B	# 1
NRHA Greener than Gras	# 8
NRHA Green Reining	# 6
NRHA Rookie	# 2
NRHA Open	# 10
NRHA Jackpot Open	# 8

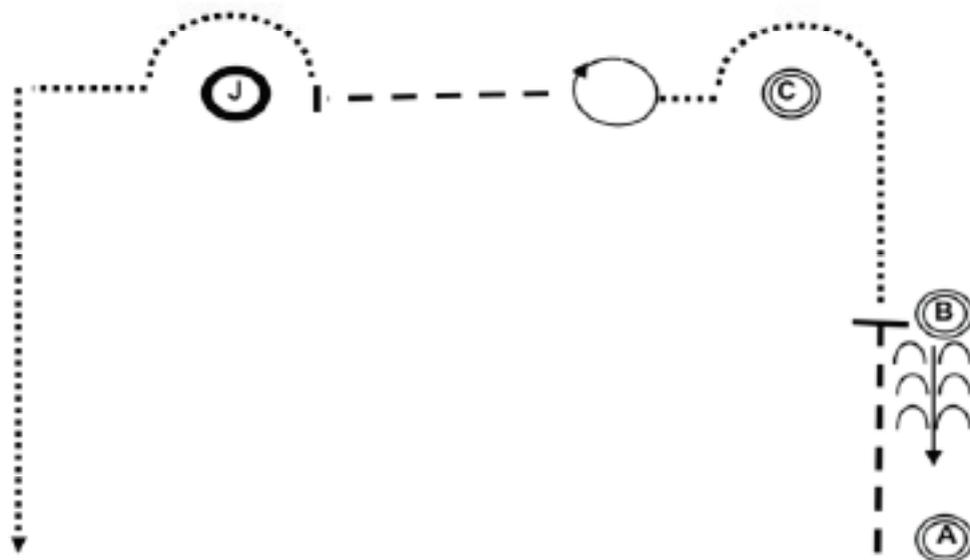
**Sollten Leistungsklassen zusammen
gelegt werden, gilt die Pattern der
niedrigeren LK bzw. der Jugendlichen**



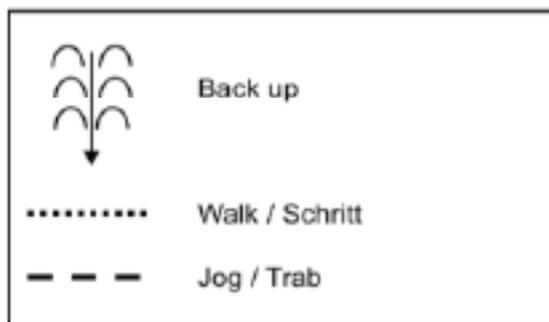
Bereithalten bei A

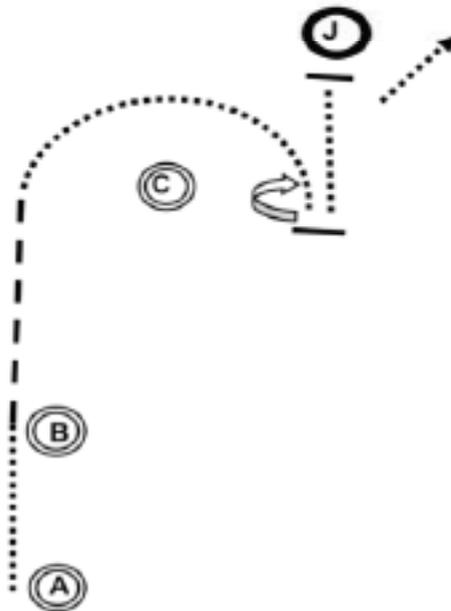
- 1) Schritt von A bis zur Hälfte der Strecke zwischen A und B
- 2) Jog um B, C und vorbei an D
- 3) Stop. 90° HHW links
- 4) Back up
- 5) 810° HHW (2 1/4 HHW) rechts und Schritt zum Richter
- 6) Set up
- 7) Nach der Begutachtung 90° HHW rechts und im Schritt weggehen





- 1) Im Schritt zum zugewiesenen Platz
- 2) Im Schritt zu A
- 3) Im Jog zu B , anhalten
- 4) vier Tritte rückwärts
- 5) Im Schritt zu C, in Richtung Richter
- 6) 360° HHW rechts
- 7) Im Jog zum Richter
- 8) Begutachtung durch den Richter
- 9) Im Schritt zum Line up





Aufstellung bei Pylone A

- 1) Im Schritt von A nach B,
 - 2) Trab von B bis Höhe von C
 - 3) Im Schritt um Pylone C,
 - 4) Stop auf Höhe von C
 - 5) 180° HHW rechts
 - 6) Im Schritt zum Richter
 - 7) Stop und Set up
 - 8) Nach der Begutachtung im Schritt weggehen
- Den Anweisungen des Ringstewards folgen



Back up

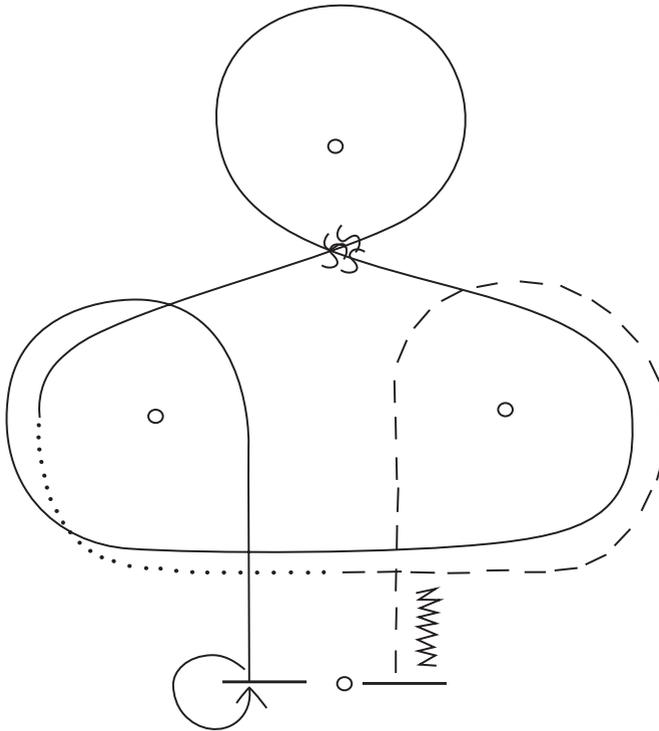


Walk / Schritt

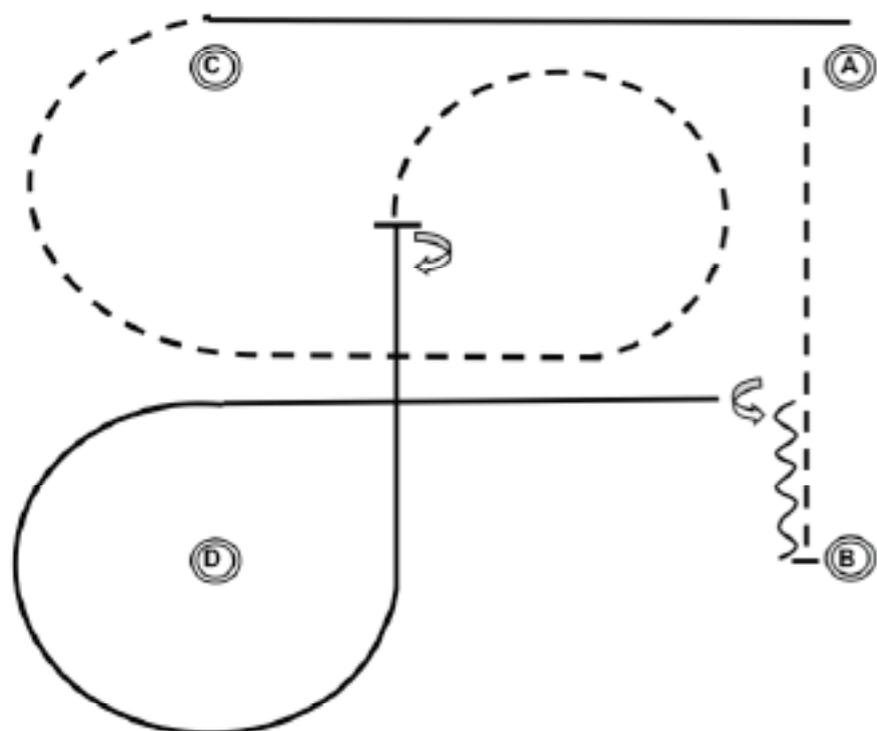


Jog / Trab

WHS LK 1/2 A/B



- ① 360° HHW links, Links Galopp,
- ② Links Galopp, Wechsel, Rechts Galopp, Wechsel, Schritt,
- ③ Jog, Stop, Back ca. 3m



Teil 1

Jog von A nach B, bei B Stop

Back up

Teil 2

270° HHW links, Linksgalopp um D, Stop

Teil 3

360° HHW rechts, Jog zu C,

Rechtsgalopp zu A

walk / Schritt

.....

Jog / Trab

- - - -

extended Jog /
verstärkter Trab

- . - .

Lope / Galopp

————

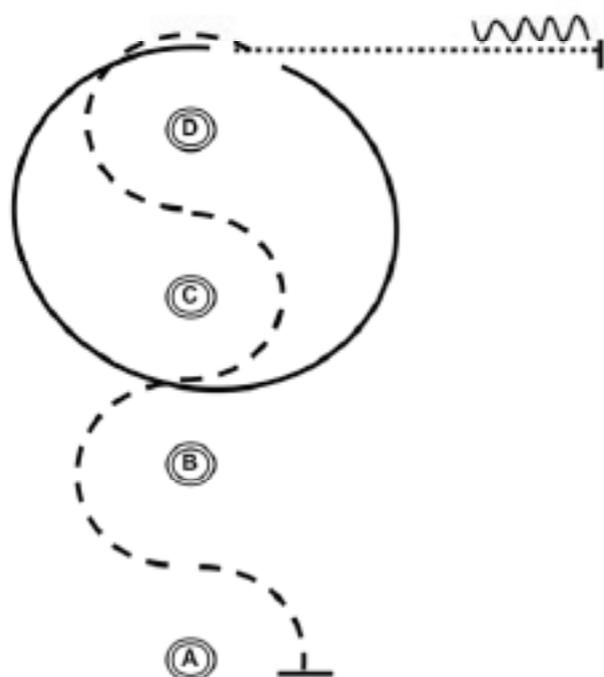
Back / Rückwärts

~~~~~

Marker

Ⓐ



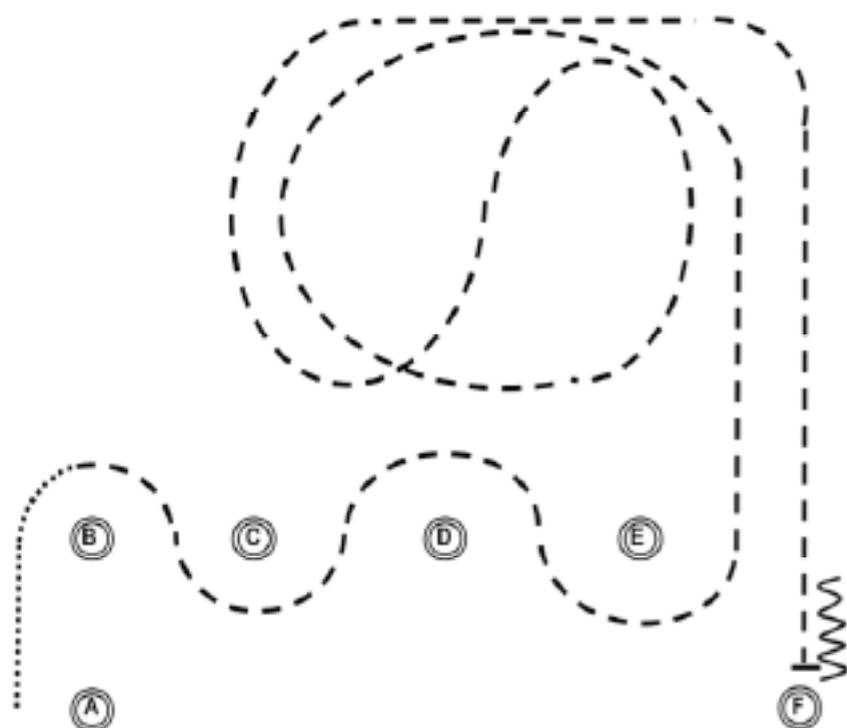


- A - Start und Jog im Slalom um die Pylonen
- ein Zirkel im Rechtsgalopp, wie in der Abbildung
- Übergang zum Schritt und Stop
- Back up ca. eine Pferdelänge, zurück zum Line Up

|                                 |         |
|---------------------------------|---------|
| walk / Schritt                  | .....   |
| Jog / Trab                      | - - -   |
| extended Jog / verstärkter Trab | - . - . |
| Lope / Galopp                   | ————    |
| Back / Rückwärts                | ~~~~~   |
| Marker                          | Ⓐ       |

# Western Horsemanship Walk-Trot-Kinder

Barber's  
Home



- A - Stop und Beginn der Prüfung
- Erst Schritt, dann ab B Jog um die Pylonen
- Jog bis Mitte der kurzen Seite
- ein Zirkel links im Jog, dann durch den Zirkel wechseln
- 1/2 Zirkel Jog, dann ab Mitte der kurzen Seite ganze Bahn bis vor Pyllone F.
- Dort Stop und ca. 4 Tritte Back up
- Ende der Aufgabe

walk / Schritt .....  
.....

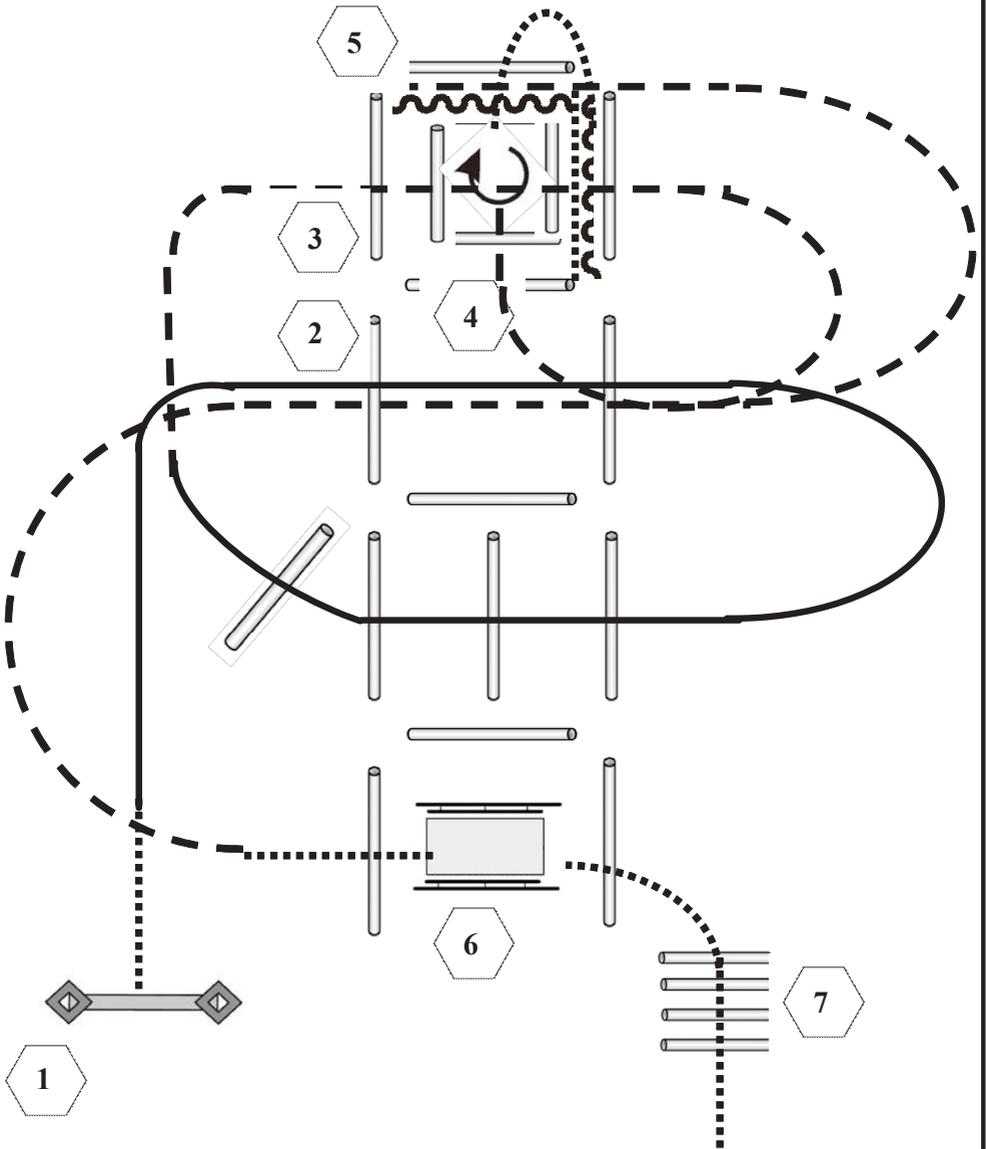
Jog / Trab - - - - -  
- - - - -

extended Jog /  
verstärkter Trab - . - . - .  
- . - . - .

Lope / Galopp —————  
—————

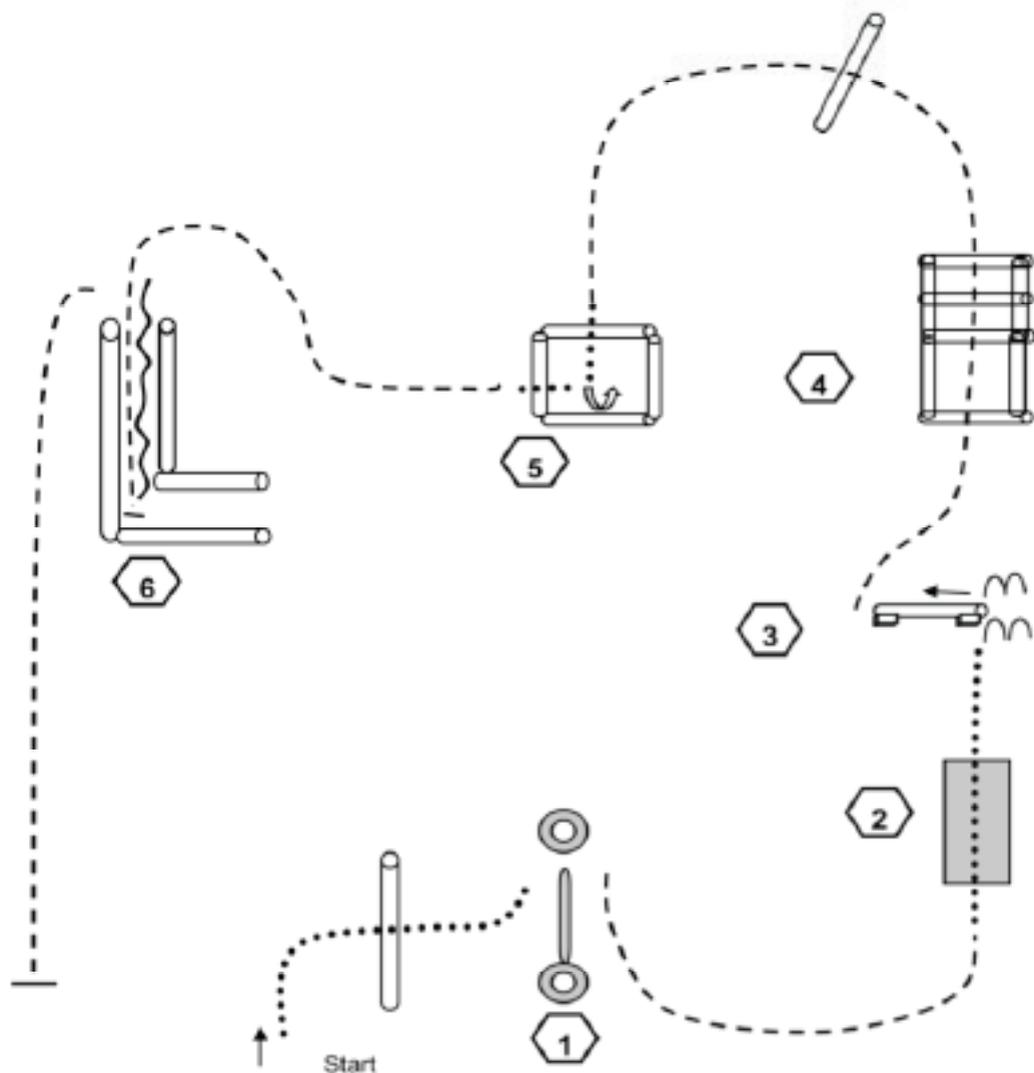
Back / Rückwärts 

Marker 



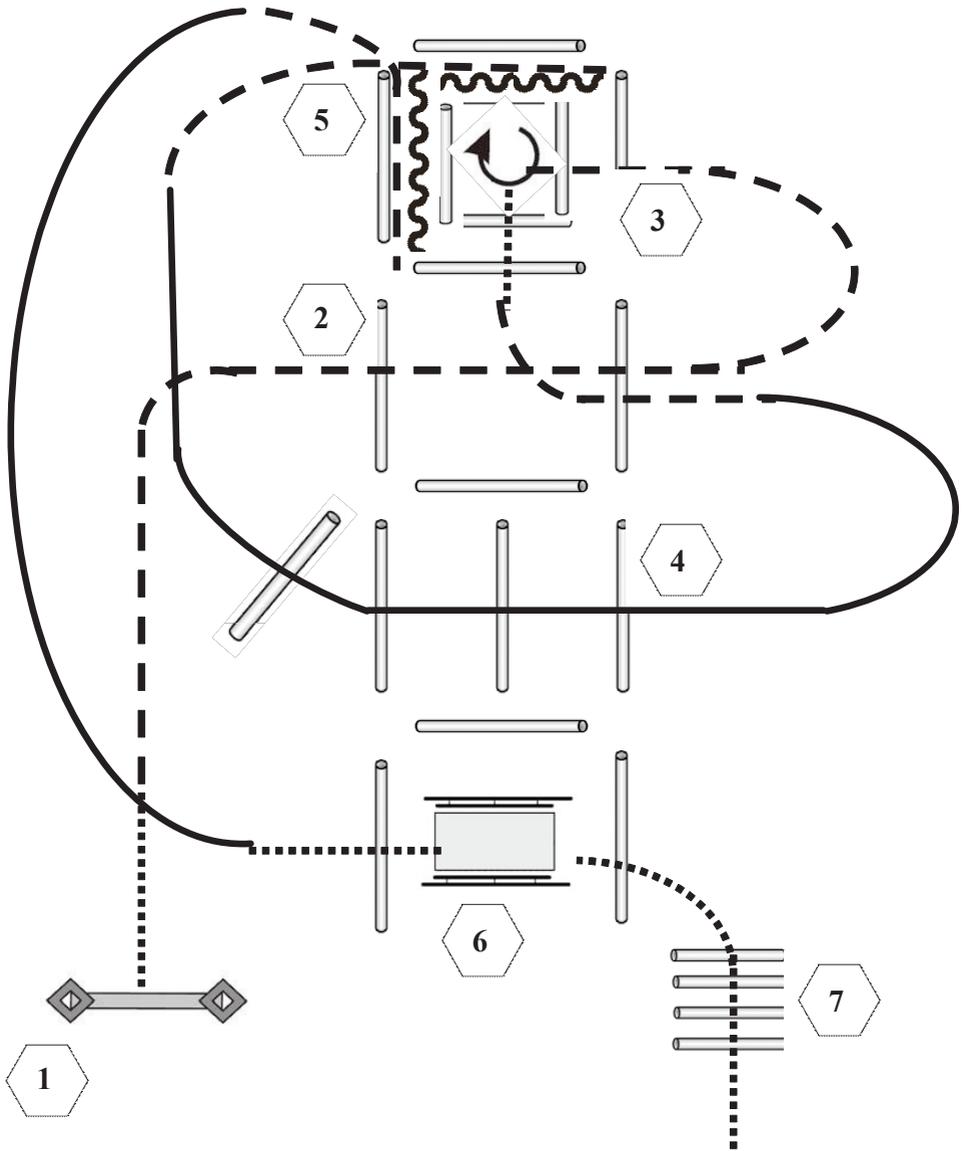
1. Tor
2. Lope Over
3. Jog Over
4. Jog In, 360° Drehung rechts, Walk Out
5. Walk In, Back Up, Jog Out
6. Jog Over, Brücke
7. Walk Over

|                                                                                     |          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|  | Back Up  |
|  | Walk     |
|  | Jog      |
|  | Lope     |
|  | Wechsel  |
|  | Erhöhung |



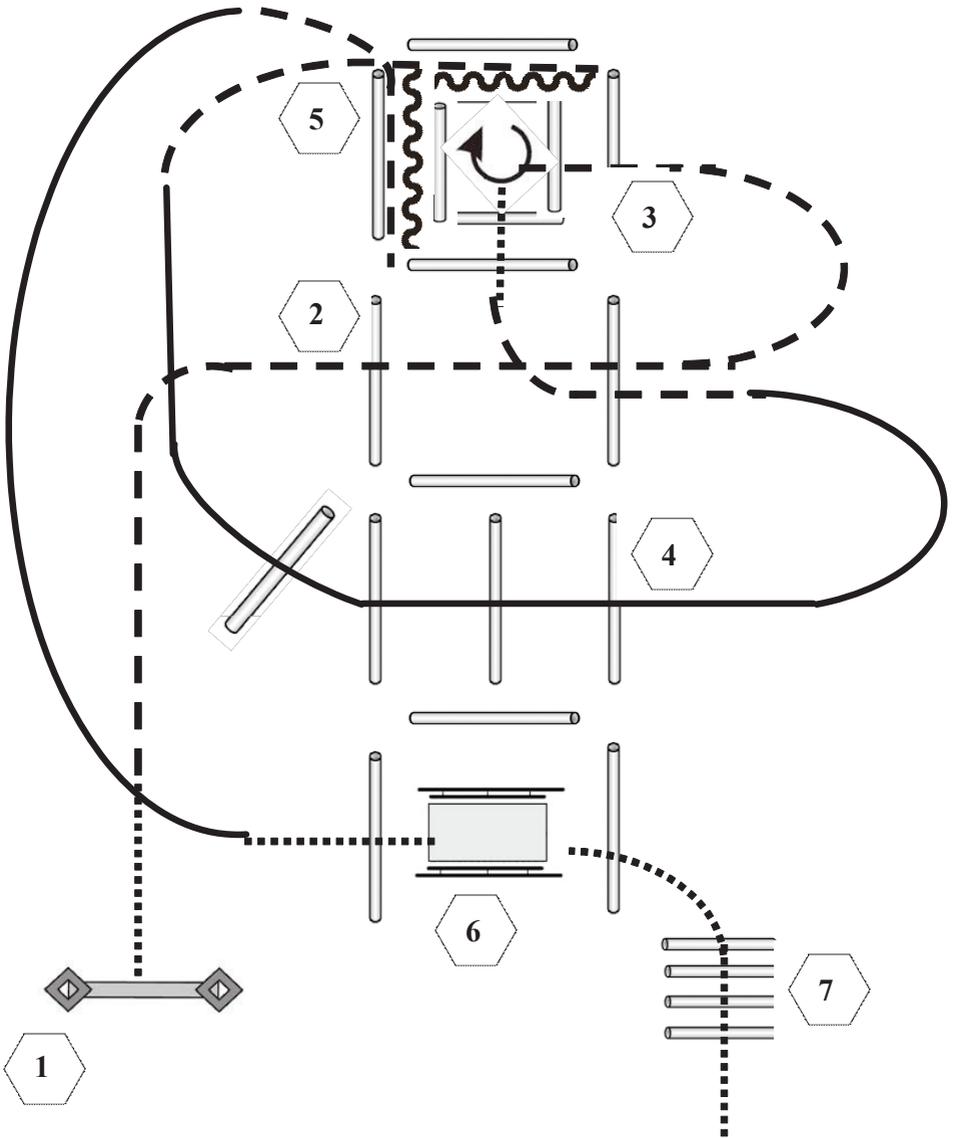
1. Tor durchreiten, jog
2. Brücke überqueren
3. Sidepass links, jog
4. jog over
5. im walk in das Quadrat, 270° Wendung links, walk out, jog
6. Jog in die Gasse, Stop, rückwärts hinaus, jog zum Ausgang, Halt

..... walk/Schritt    - - - - jog/Trab    ——— Lope/Galopp    ~~~~~ back up/  
Rückwärts



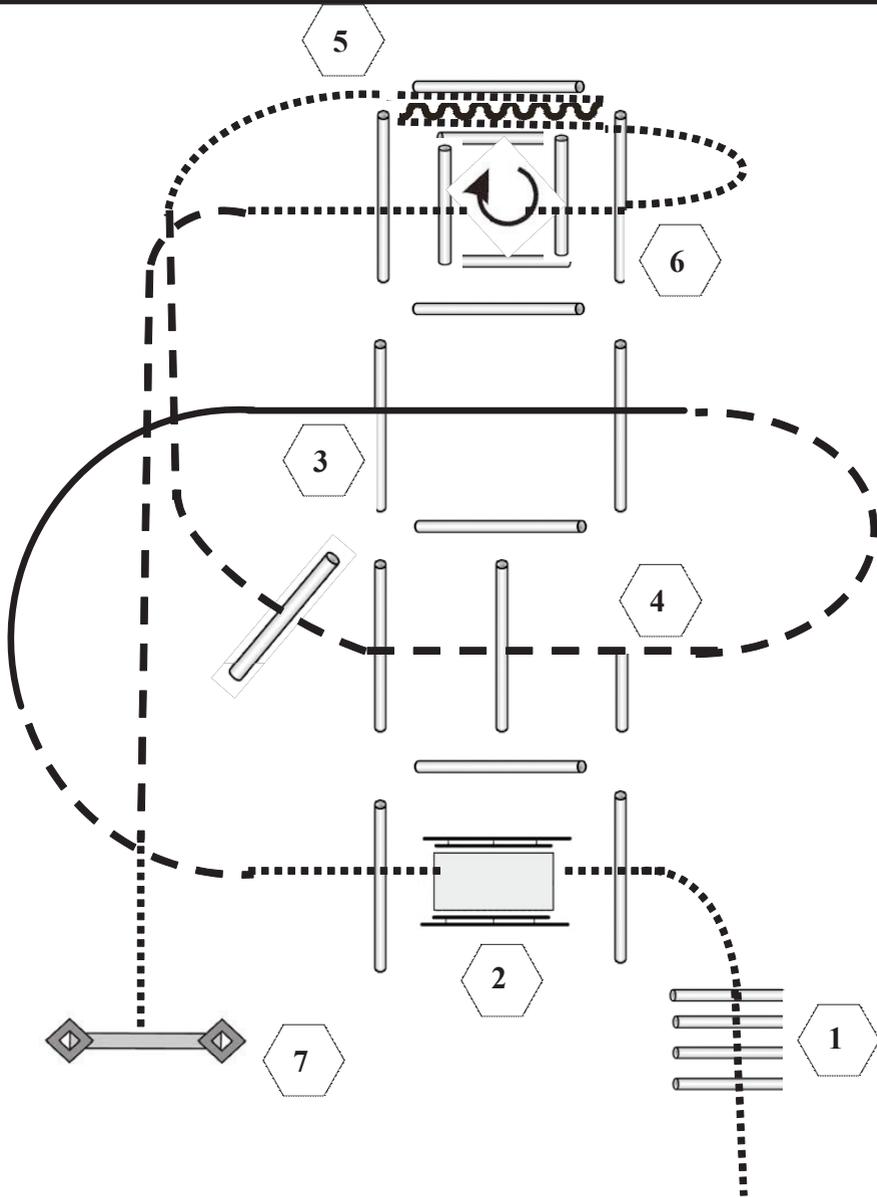
1. Tor
2. Jog Over, Jog In
3. 270° Drehung rechts, Walk Out
4. Jog Over, Lope Over
5. Jog In, Back Up, Jog Out
6. Brücke
7. Walk Over

|                                                                                     |          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|  | Back Up  |
|  | Walk     |
|  | Jog      |
|  | Lope     |
|  | Wechsel  |
|  | Erhöhung |



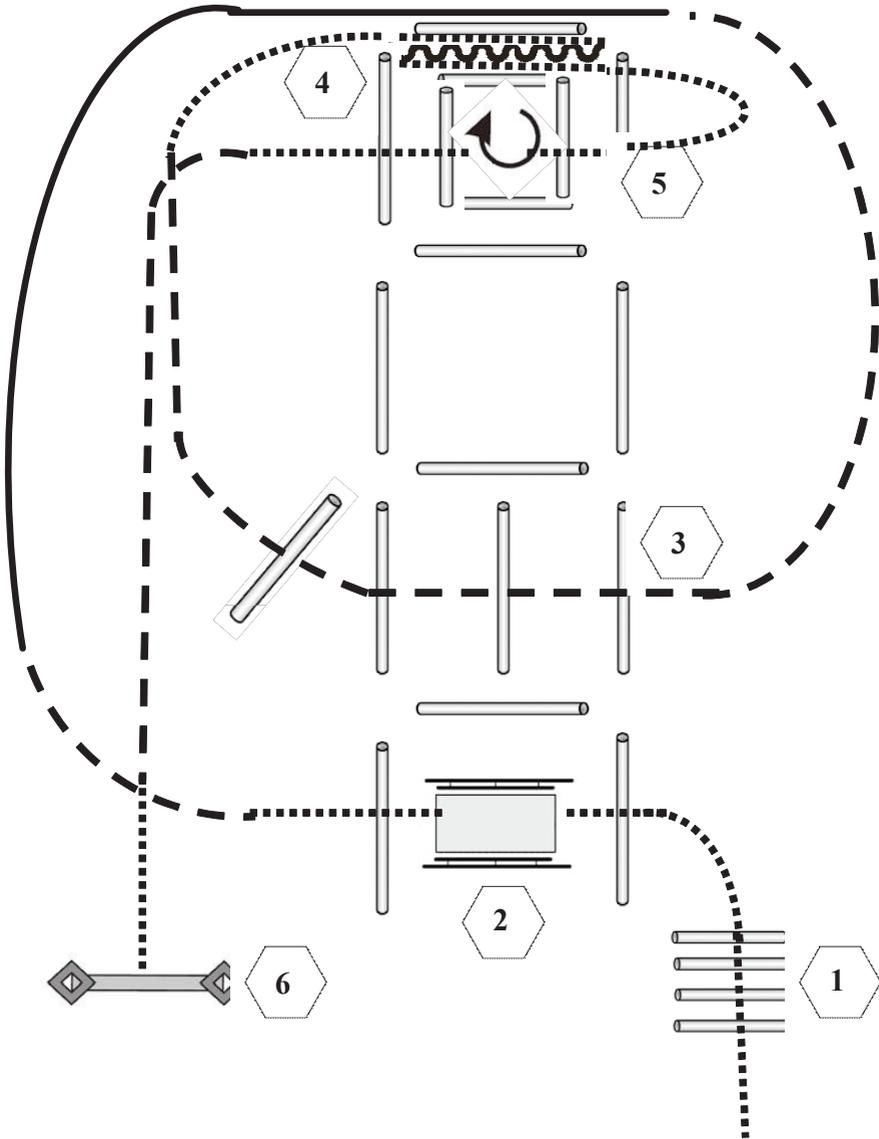
1. Tor
2. Jog Over, Jog In
3. 270° Drehung rechts, Walk Out
4. Jog Over, Lope Over
5. Jog In, Back Up, Jog Out
6. Brücke
7. Walk Over

- |  |          |
|--|----------|
|  | Back Up  |
|  | Walk     |
|  | Jog      |
|  | Lope     |
|  | Wechsel  |
|  | Erhöhung |



1. Walk Over
2. Brücke
3. Lope Over
4. Jog Over
5. Walk In, Back Up, Walk Out
6. Walk In, 360° Drehung rechts, Walk Out
7. Tor

|  |          |
|--|----------|
|  | Back Up  |
|  | Walk     |
|  | Jog      |
|  | Lope     |
|  | Wechsel  |
|  | Erhöhung |



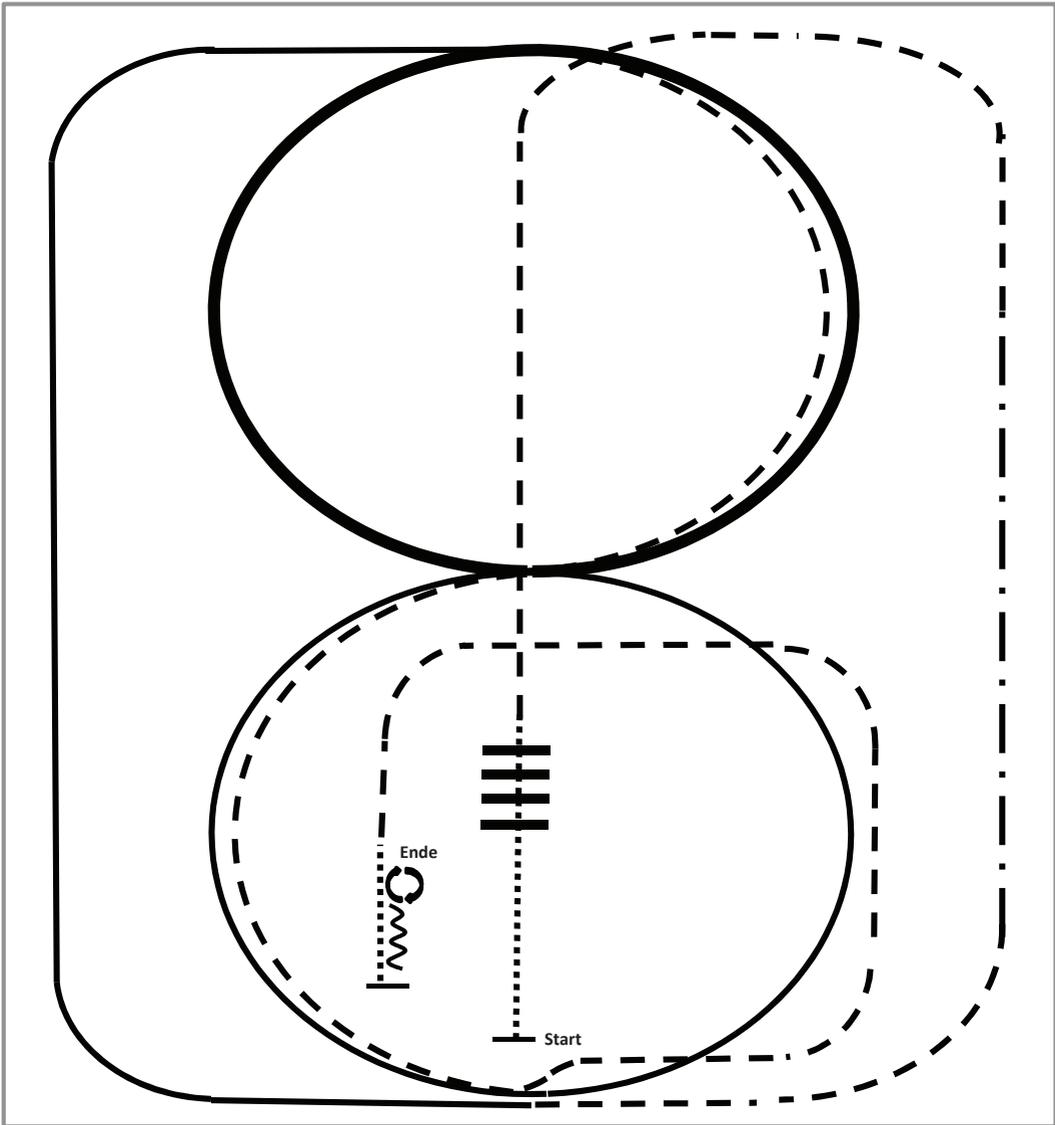
1. Walk Over
2. Brücke
3. Jog Over
4. Walk In, Back Up, Walk Out
5. Walk In, 360° Drehung rechts, Walk Out
6. Tor

- |                                                                                     |          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|  | Back Up  |
|  | Walk     |
|  | Jog      |
|  | Lope     |
|  | Wechsel  |
|  | Erhöhung |



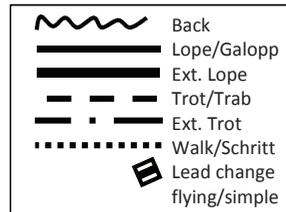
# 2015 Ranch Riding Pattern 14 (Arenagröße mind. 20x40):

## LK 4/5 A/B



- 1.Walk
- 2.Walk over
- 3.Trot
- 4.Ext. Trot, Trot
- 5.Lope right lead
- 6.Ext. Lope circle right lead
- 7.Trot (2x ½ circle)

- 8.Lope left lead circle
- 9.Trot
- 10.Walk
- 11.Stop, Back
- 12.Turn right 180°
- 13.Turn left 180°



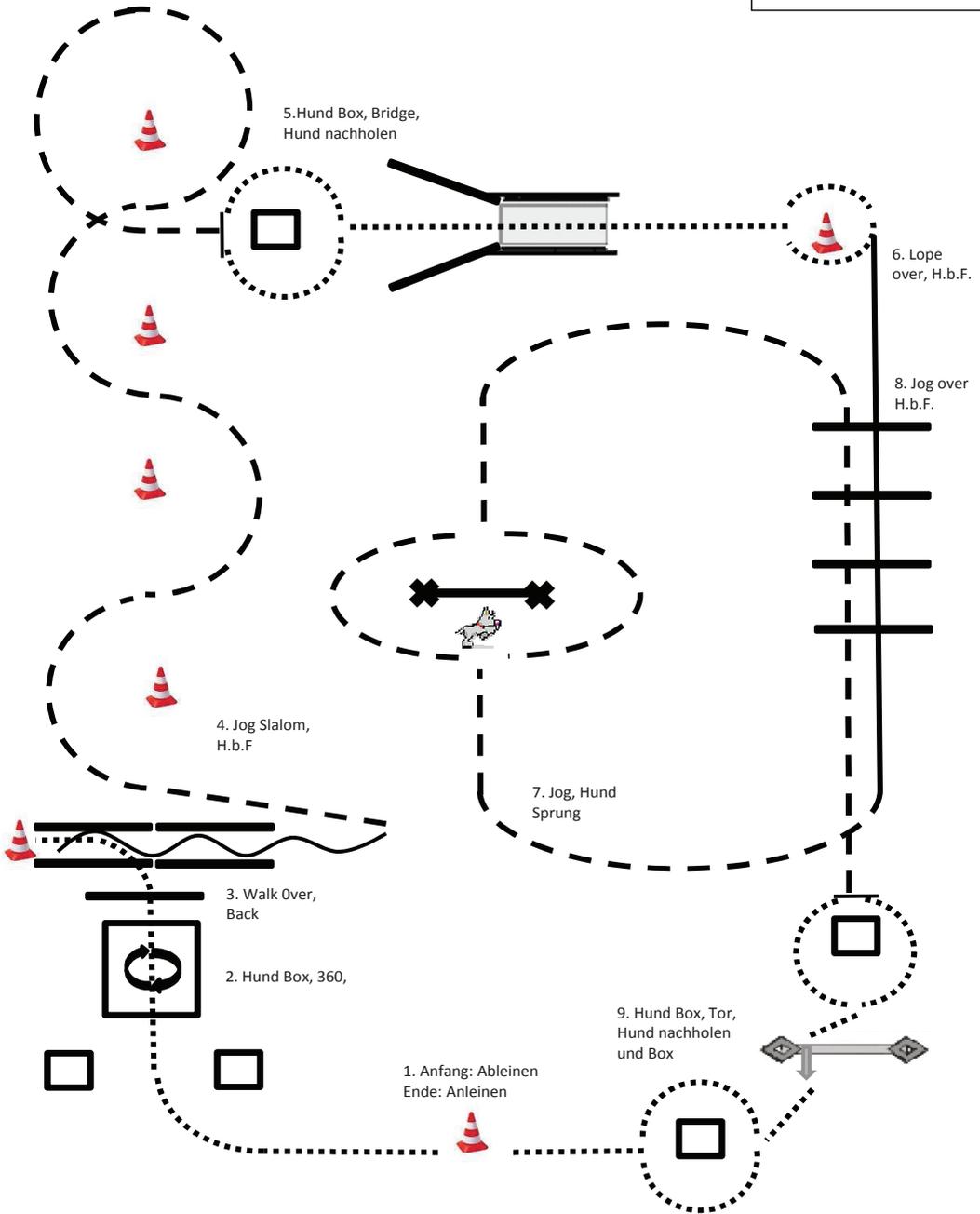
# Qualipattern H&D 2015

## #1: LK 1/2 A/B



05/2015

|  |      |
|--|------|
|  | Back |
|  | Lope |
|  | Jog  |
|  | Walk |

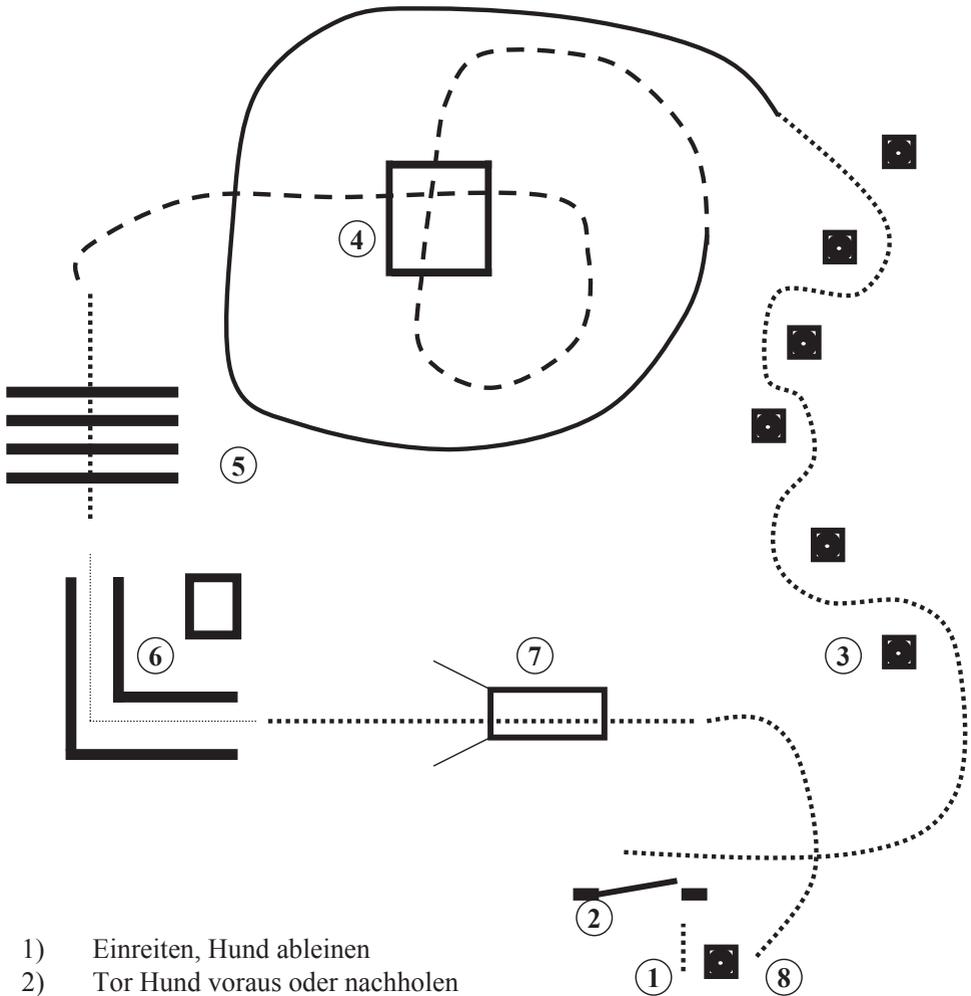


## #1: LK 1/2 A/B

### Beschreibung der Ausführung

| Nr. | Pferd                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Hund                                                                                                                                                                                            |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | wartet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Am Anfang: wird abgeleint.<br>Am Ende: wird angeleint.<br>(Wertungen ergeben einen Gesamtwert)                                                                                                  |
| 2.  | Walk, aus der Bewegung Hund in eine kleine Box schicken und Sitz o. Platz machen lassen.<br>Walk in die Box 360° Turn (rechts o. links).                                                                                                                                                                                                                                                                             | Geht in die Box und wartet da im Sitz o. Platz (je nach Kommando).                                                                                                                              |
| 3   | Walk out an over.<br>Back up aus dem Hindernis raus.<br>Hund bei Fuß rufen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Geht in die Box und wartet da im Sitz o. Platz (je nach Kommando).<br>Bei Fuß kommen.                                                                                                           |
| 4.  | Jog Slalom                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Bei Fuß                                                                                                                                                                                         |
| 5.  | Vor der kleinen Box anhalten.<br>Hund in die kleine Box schicken und Sitz o. Platz machen lassen.<br>Rechts o. links an der Box im Walk vorbei und über die Brücke im Walk.<br>Hinter die Pylone stellen mit Blickrichtung zur Brücke.<br>Hund abrufen, damit er über die Brücke ins Bei Fuß kommt.                                                                                                                  | Geht in die Box und wartet da im Sitz o. Platz (je nach Kommando).<br><br>Über die Brücke ins bei Fuß kommen.                                                                                   |
| 6.  | Lope over.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Bei Fuß.                                                                                                                                                                                        |
| 7.  | Jog, Hund über den Sprung schicken, am Sprung rechts o. links vorbei reiten.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Bei Fuß, über den Sprung springen.                                                                                                                                                              |
| 8.  | Jog over.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Bei Fuß.                                                                                                                                                                                        |
| 9.  | Vor der kleinen Box anhalten.<br>Hund in die kleine Box schicken und Sitz o. Platz machen lassen.<br>Rechts o. links an der Box im Walk vorbei bis zum Tor. Tor öffnen, Hund abrufen, damit er durch das Tor geht und in die kleine Box schicken, in der er Sitz o. Platz machen soll.<br>Tor schließen.<br>Walk an der Box rechts o. links vorbei, Hund in der Bewegung bei Fuß rufen und zur Pylone weiter reiten. | Geht in die Box und wartet da im Sitz o. Platz (je nach Kommando).<br><br>Durch das geöffnete Tor laufen.<br>Geht in die Box und wartet da im Sitz o. Platz (je nach Kommando).<br><br>Bei Fuß. |

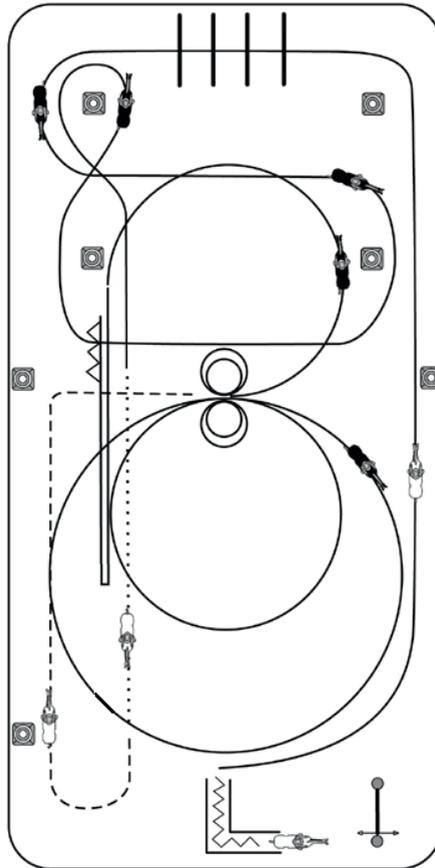
# Horse & Dog Trail LK 3 - 5



- 1) Einreiten, Hund ableinen
- 2) Tor Hund voraus oder nachholen
- 3) Slalom Hund bei Fuß
- 4) Linksgalopp Hund bei Fuß, Jog over Hund bei Fuß ( Hund mit durch das Quadrat )
- 5) Walk over, Hund bei Fuß
- 6) Back Up L Hund vorher in Viereck ablegen
- 7) Brücke, Hund vorausschicken
- 8) Absteigen und Hund anleinen.

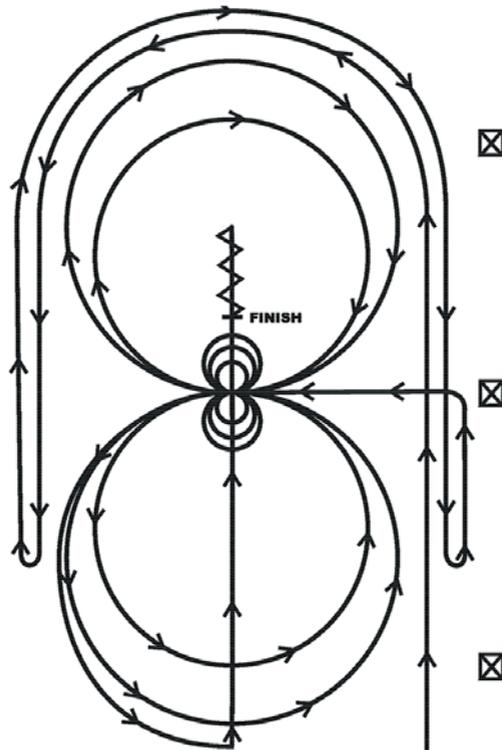


## S 7704 Superhorse-Pattern 2



- 1) Öffnen, Durchreiten und Schließen des Tores
- 2) Rückwärtsrichten durch ein Stangen-L
- 3) Angaloppieren zum Linksgalopp, Lope die lange Seite entlang, Lope over an der kurzen Seite
- 4) Galoppwechsel auf der Mittellinie mit Seitenwechsel, ein Seitenwechsel ohne Galoppwechsel, zwei Galoppwechsel auf einer Schlangenlinie in einer Zirkelacht, die nicht geschlossen wird
- 5) Auf Höhe des Mittelmarkers Übergang zum Walk. Auf Höhe des Endmarkers Übergang zum Jog Kehrtwendung im Jog, 1/2 lange Seite Jog, auf Höhe des Mittelmarkers im Jog zur Mitte der Arena abwenden
- 6) Hier angaloppieren; zwei Zirkel Rechtsgalopp: 1. groß und schnell, 2. klein und langsam, Stop
- 7) 2 Spins rechts, 2 Spins links
- 8) Ein kleiner Zirkel im Linksgalopp, der nicht geschlossen wird, Run Down bis hinter den Mittelmarker, Stop, Rollback rechts, Run Down bis hinter Mittelmarker, Stop, mind. 3 m rückwärtsrichten

**S 7841 Reining-Pattern 13 (nur für LK 4)**



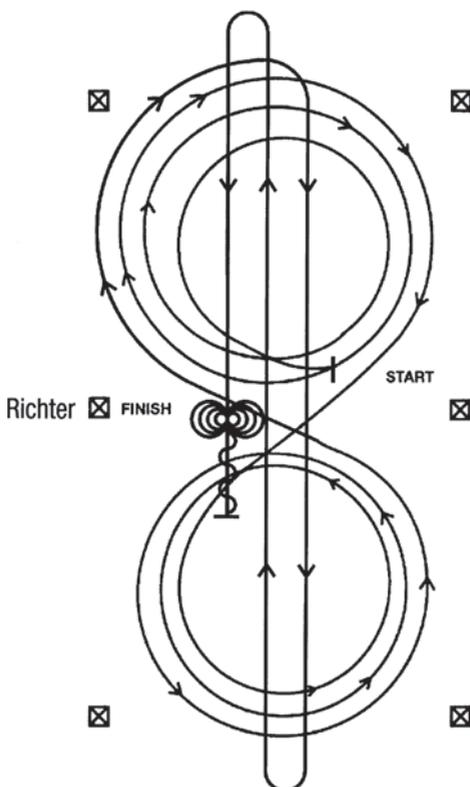
Die Prüfung beginnt aus dem Stand.

- 1) Mind. 6 m von der Bande entfernt auf der rechten Seite stehend, beginnend im Galopp die Bahn entlang, am Ende der Bahn einen halben Zirkel nach links und weiter entlang der gegenüberliegenden Seite Run Down bis hinter den Mittelmarker, Rollback nach rechts.
- 2) Weiter im Galopp auf der linken Seite der Bahn entlang, einen halben Zirkel am Ende der Bahn und auf der gegenüberliegenden Seite Run Down bis hinter den Mittelmarker. Rollback nach links. Weiter im Galopp an der rechten Seite entlang bis zum Mittelmarker, abbiegen nach links zum Mittelpunkt der Bahn.
- 3) Zwei Zirkel nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam. Stop am Mittelpunkt der Bahn.
- 4) 3 vollständige Spins nach links – verharren.
- 5) Zwei vollständige Zirkel nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam. Stop am Mittelpunkt der Bahn.
- 6) 3 vollständige Spins nach rechts – verharren.
- 7) Nun folgt ein großer schneller Zirkel nach links, der jedoch nicht geschlossen wird. In der Mitte der kurzen Seite abwenden, Galopp über die Mittellinie der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Stop.
- 8) Rückwärtsrichten von mind. 3 m – verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.



## 57826 Reining-Pattern 2



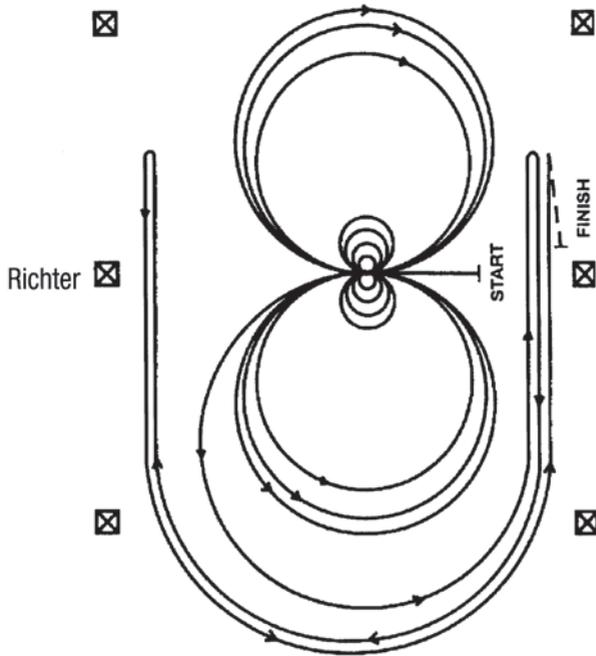
Im Walk oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten.

Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 1) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, der 1. Zirkel klein und langsam, die 2 weiteren Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 2) 3 vollständige Zirkel nach links (im Linksgalopp), der 1. Zirkel klein und langsam, die 2 weiteren Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 3) Weiter mit einem Zirkel auf der rechten Hand, an der Mitte der kurzen Seite abwenden auf die Mittellinie. Schneller Lope durch die Mitte der Bahn bis zum äußersten Ende bis hinter den Endmarker – Rollback nach rechts – kein Verharren
- 4) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende bis hinter den Endmarker – Rollback nach links – kein Verharren
- 5) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von mind. 3 m – verharren
- 6) Volle 4 Spins nach rechts
- 7) Volle 4 Spins nach links. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

## § 7830 Reining-Pattern 6



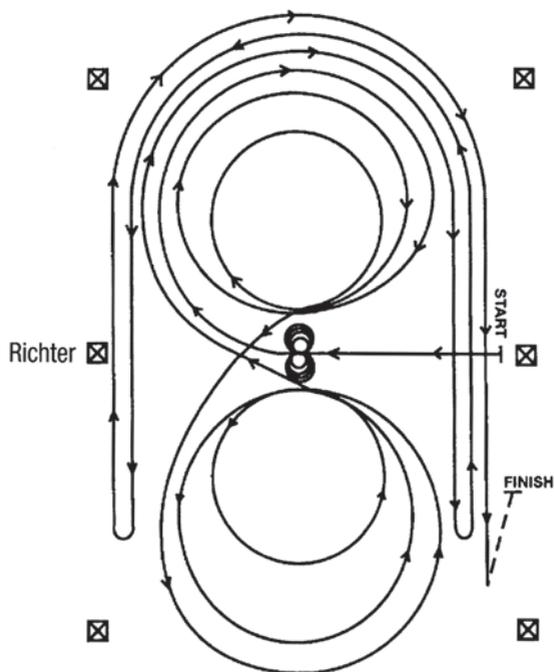
Im Walk oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten.

Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 1) Volle 4 Spins nach rechts
- 2) Volle 4 Spins nach links – verharren
- 3) Beginnend im Linksgalopp, 3 vollständige Zirkel nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 4) 3 vollständige Zirkel nach rechts (im Rechtsgalopp), die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 5) Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel nach links, der nicht geschlossen wird. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 6) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der linken Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 7) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt. Rückwärtsrichten von mind. 3 m. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

## § 7832 Reining-Pattern 8



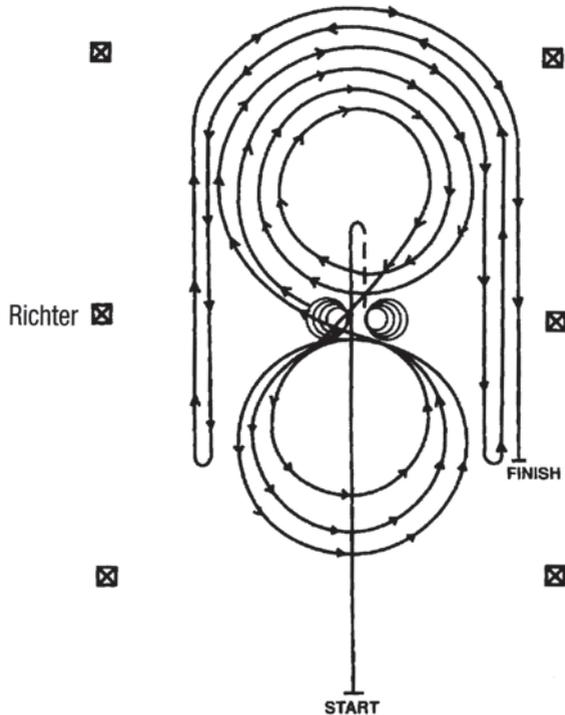
Im Walk oder Trab zur Mitte der Bahn. Beginn der Aufgabe aus dem Walk oder aus dem Halten.

Beginnend in der Mitte der Bahn mit Blickrichtung auf die linke Bande.

- 1) Volle 4 Spins nach links – verharren
- 2) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 3) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, der 1. Zirkel groß und schnell, der 2. Zirkel klein und langsam, der 3. Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 4) 3 vollständige Zirkel nach links (im Linksgalopp), der 1. Zirkel groß und schnell, der 2. Zirkel klein und langsam, der 3. Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 5) Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 6) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der linken Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 7) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt. Rückwärtsrichten von mind. 3 m. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

## § 7834 Reining-Pattern 10



- 1) Schneller Lope durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – rückwärtsrichten bis zur Mitte der Bahn oder von mind. 3 m – verharren
- 2) Volle 4 Spins nach rechts – verharren
- 3) Volle 4 1/4 Spins nach links, so dass das Pferd zur linken Bande sieht – verharren
- 4) Beginnend im Rechtsgalopp, 3 vollständige Zirkel nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der 3. Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 5) 3 vollständige Zirkel nach links (im Linksgalopp), der 1. Zirkel klein und langsam, die zwei weiteren Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn
- 6) Weiter mit einem großen, schnellen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach links – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 7) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der linken Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der linken Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Rollback nach rechts – mind. 6 m von der Bande entfernt – kein Verharren
- 8) Zurück auf dem vorherigen Zirkel – nun wieder auf der rechten Hand, der Zirkel wird nicht geschlossen. Lope entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker – Sliding Stop – mind. 6 m von der Bande entfernt. Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen.

Der Reiter muss das Kopfstück (Bridle) zur Kontrolle des Bits vor dem Richter abnehmen.

Slide N Chic

presented by

Barber's  
Home

