

# Zeitplan

EWU-Turnier: C Partenstein

Veranstaltungstag: **Sonntag, 25.06.2017**

Begin	Prüfung	Prüfungsbezeichnung	Starts
09:00	LK 4/5 SSH	Showmanship at Halter	4
09:20	LK 1-3 SSH	Showmanship at Halter	6
09:40	LK 4/5 WPL	Western Pleasure	7
09:50	LK 1-3 WPL	Western Pleasure	10
10:00	Sonderprüfung	Walk Trot Pleasure Erwachsene	1
10:10	WT Pleasure	Walk Trot Pleasure	1
10:20	LK 3A WHS	Western Horsemanship	8
10:50	LK 1/2 A WHS	Western Horsemanship	5
11:10	LK 1-3 B WHS	Western Horsemanship	5
11:30	LK 4/5 WHS	Western Horsemanship	11
12:10	Sonderprüfung	Walk Trot Horsemanship Erwachsene	2
12:20	LK 3-5 H&DTH	Horse & Dog Trail	1
12:30	Pause	Mittagspause	
13:00	FZ	Führzügelklasse	3
13:15	Sonderprüfung	Trail in Hand	1
13:25	LK 4/5 TH	Trail	9
13:55	LK 3A TH	Trail	8
14:25	LK 1/2 A TH	Trail	5
14:45	LK 1-3 B TH	Trail	4
15:00	Sonderprüfung	Walk Trot Trail Erwachsene	1
15:10	LK 1-3 WR	Western Riding	1
Anschl.	LK 1/2 sen SUHO	Senior Superhorse	1
Anschl.	LK 4/5 RR	Ranch Riding	9
Anschl.	LK 3A RR	Ranch Riding	9
Anschl.	LK 1/2 A RR	Ranch Riding	5
Anschl.	LK 1-3 B RR	Ranch Riding	5
Anschl.	Sonderprüfung	Kostüm Reining (Freestyle)	1
Anschl.	LK 4 RN	Reining	6
Anschl.	LK 1-3 RN	Reining	8

Bitte unbedingt die Zusammenlegungen beachten.  
Der Horse and Dog Trail fällt mangels Teilnehmer aus

# **EUW C Turnier Partenstein**

**25. Juni 2017**

## **Patternübersicht:**

### **Reining:**

LK 4	Pattern	14
LK 3	Pattern	5
LK 1/2	Pattern	4
Kostüm Reining	Pattern	8

### **Westernriding:**

LK 1-3	Pattern	1
--------	---------	---

### **Superhorse:**

LK 1-2	Pattern	4
--------	---------	---

### **Ranch Riding:**

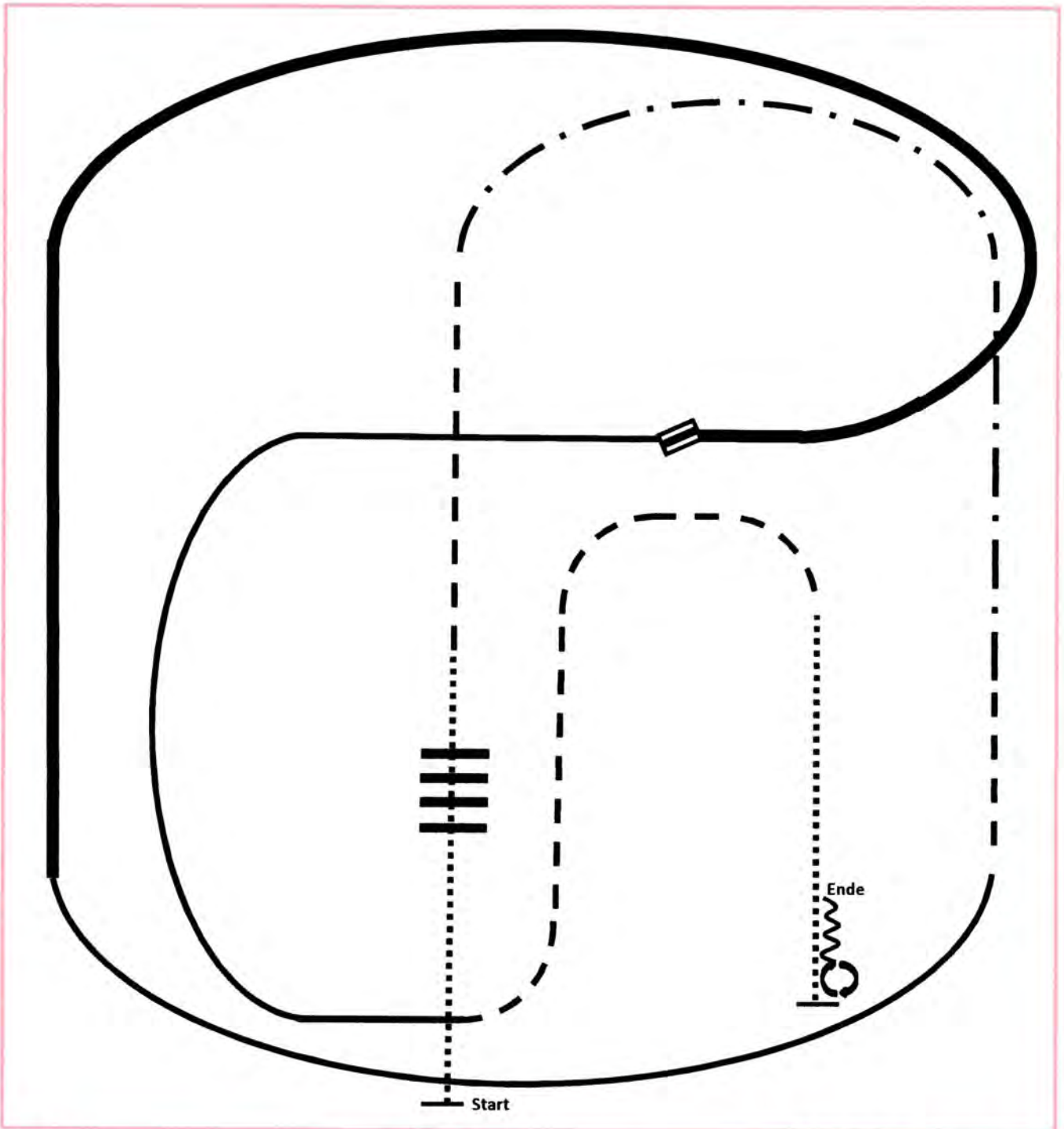
Pattern im Anhang

# LK 1/2 RR

05/2015

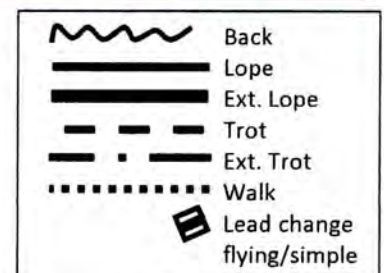


## 2015 Ranch Riding Pattern 13 (Arenagröße mind. 20x40): ~~LK 1-3 A/B~~



1. Walk over
2. Trot
3. Ext. Trot, Trot
4. Lope right lead
5. Ext. Lope right lead
6. Change leads
7. Lope left lead

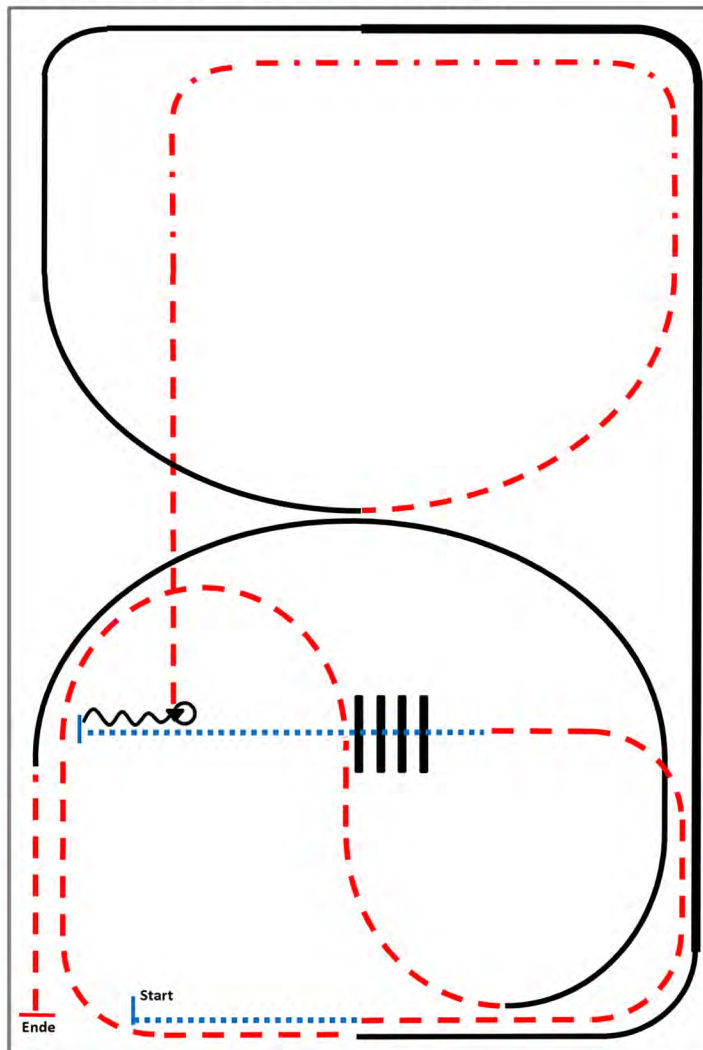
8. Trot
9. Walk
10. Stop, Turn 360° each direction  
(either way first)
11. Back



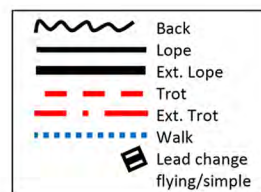


# Pattern RR 2017 #2: LK 4/5 A/B

(auch für Hallen und Plätze 20x40m)

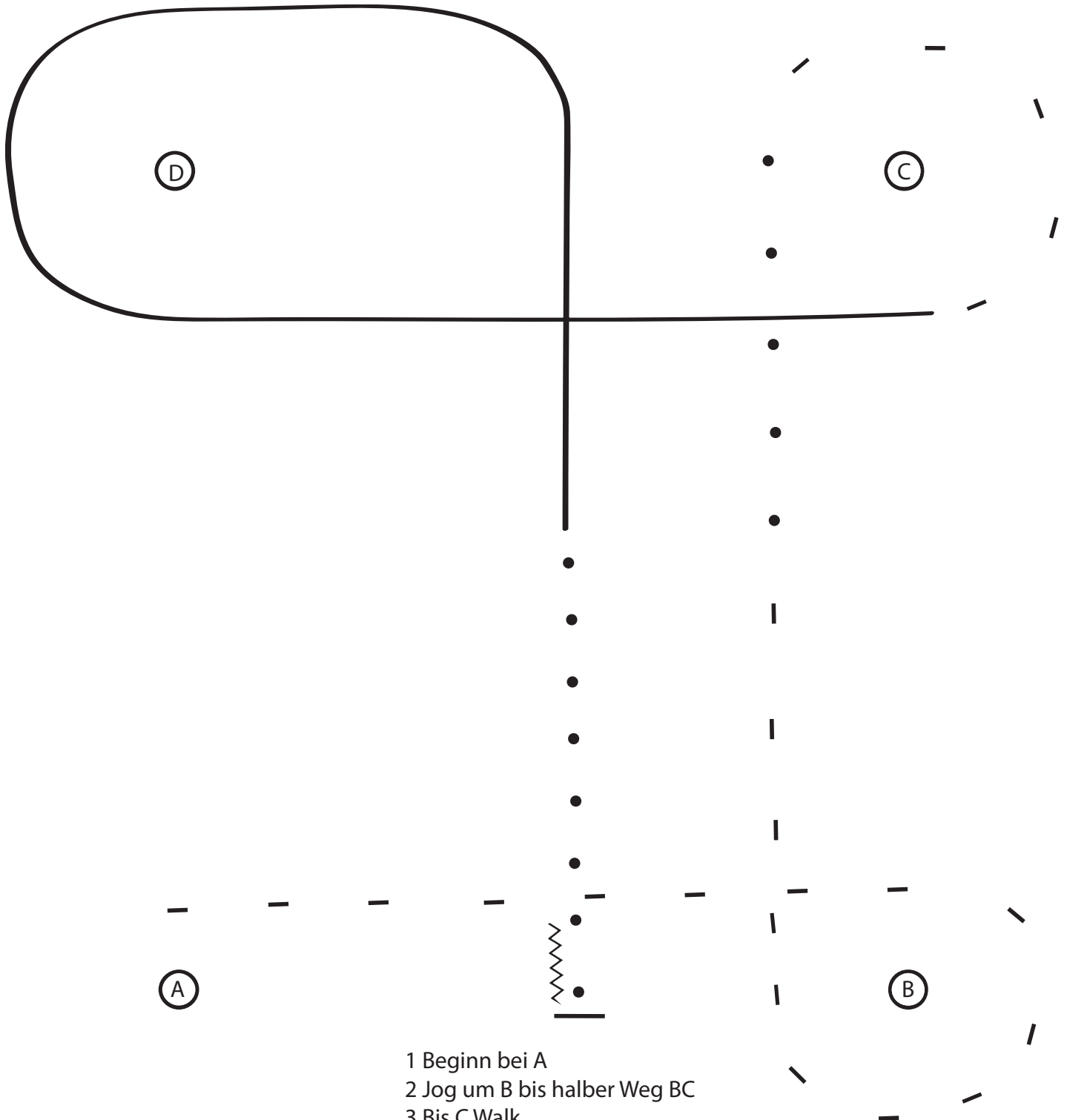


- 1) Walk.
- 2) Trot.
- 3) Walk over, walk.
- 4) Stop, back, 90° turn right.
- 5) Trot, extended trot, trot.
- 6) Lope right lead.
- 7) Extended lope, lope.
- 8) Trot.
- 9) Lope left lead.
- 10) Trot, stop.



# Western Horsemanship

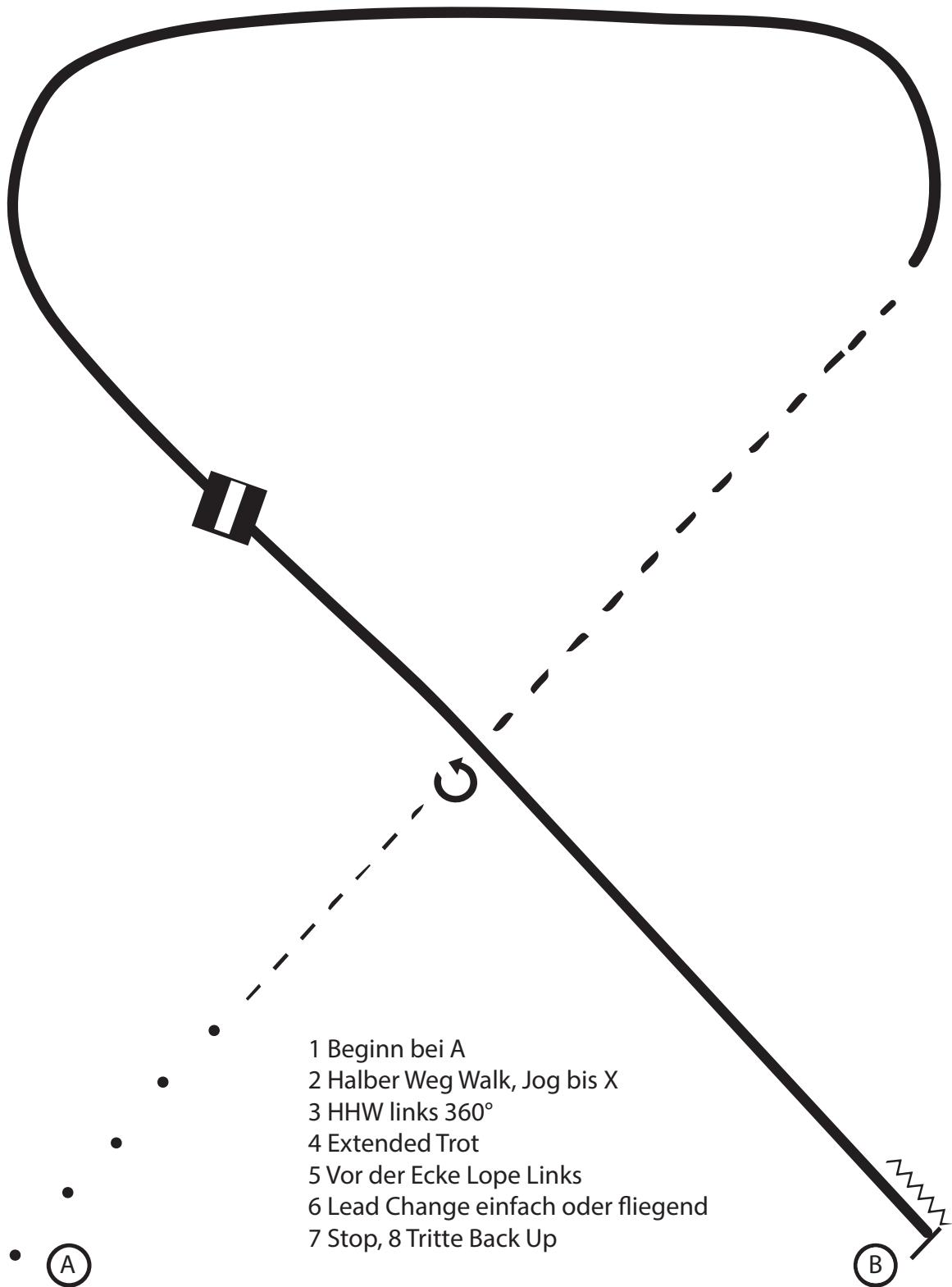
## 4-6 Jährige



- 1 Beginn bei A
- 2 Jog um B bis halber Weg BC
- 3 Bis C Walk
- 4 Jog um C
- 5 Bei C Lope Rechts
- 6 Um D bis halber Weg DA
- 7 Walk, Stop
- 8 Back Up 1 Pferdelänge

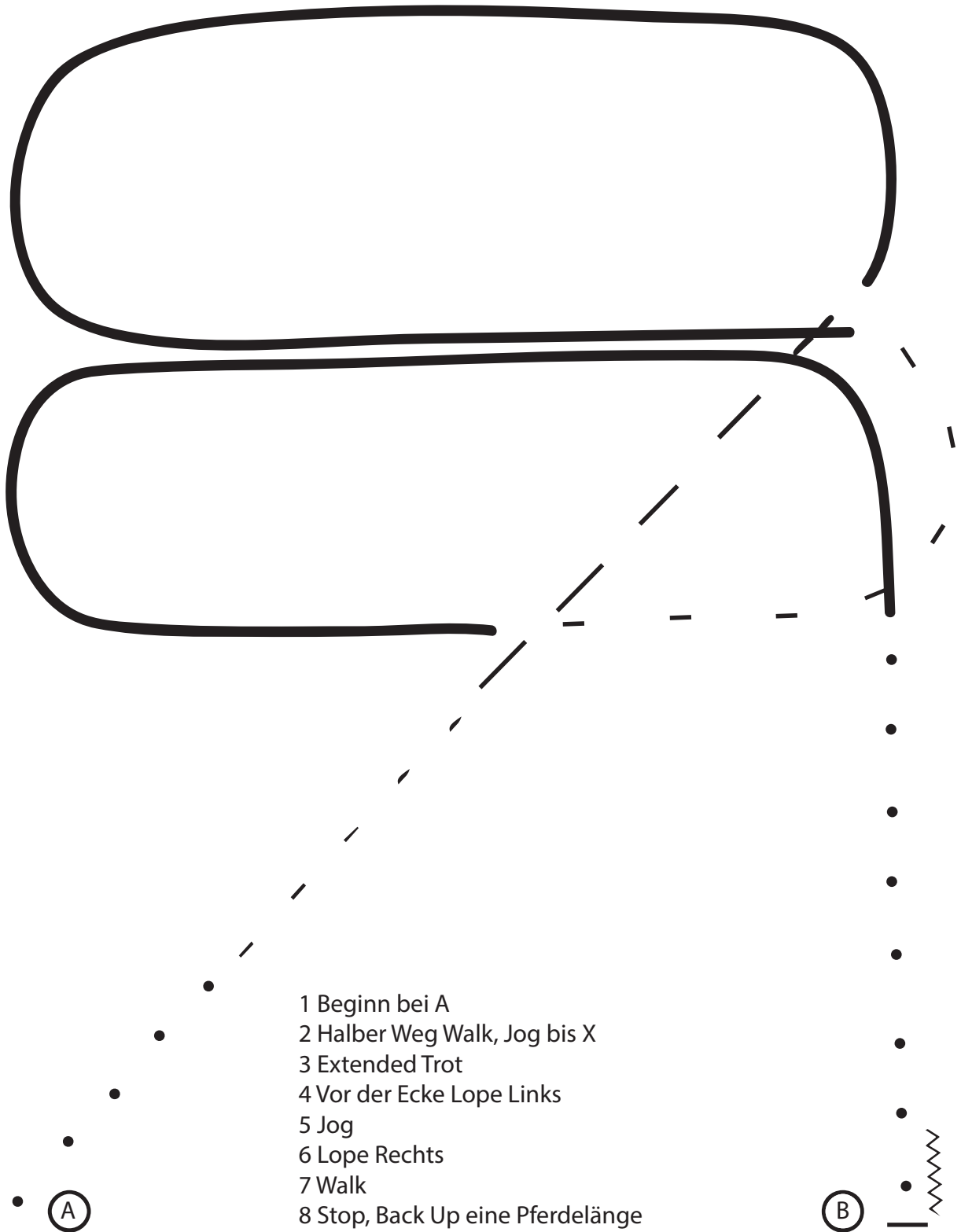
# Western Horsemanship

## LK1/2 A/B



# Western Horsemanship

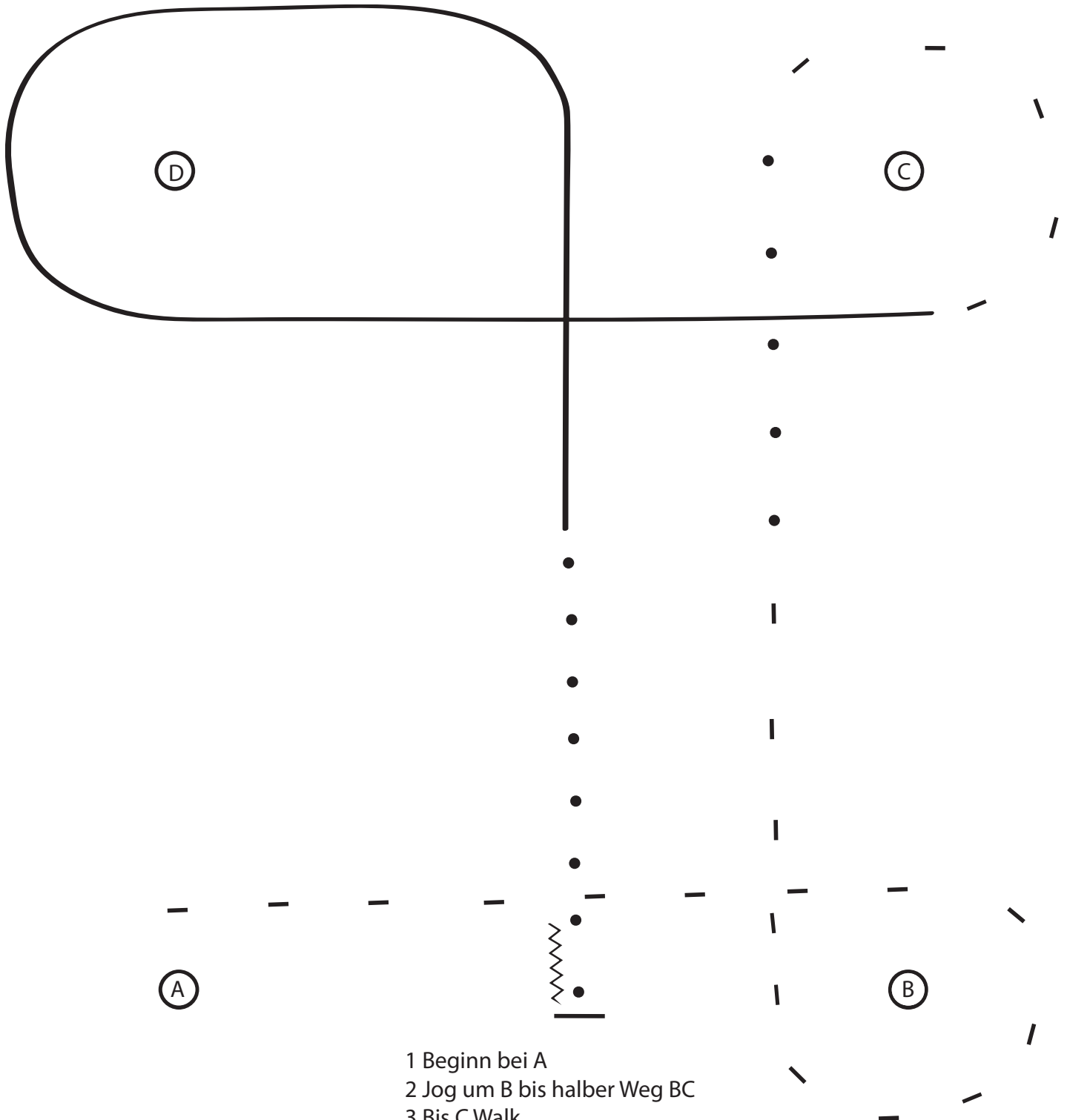
## LK 3 A/B





# Western Horsemanship

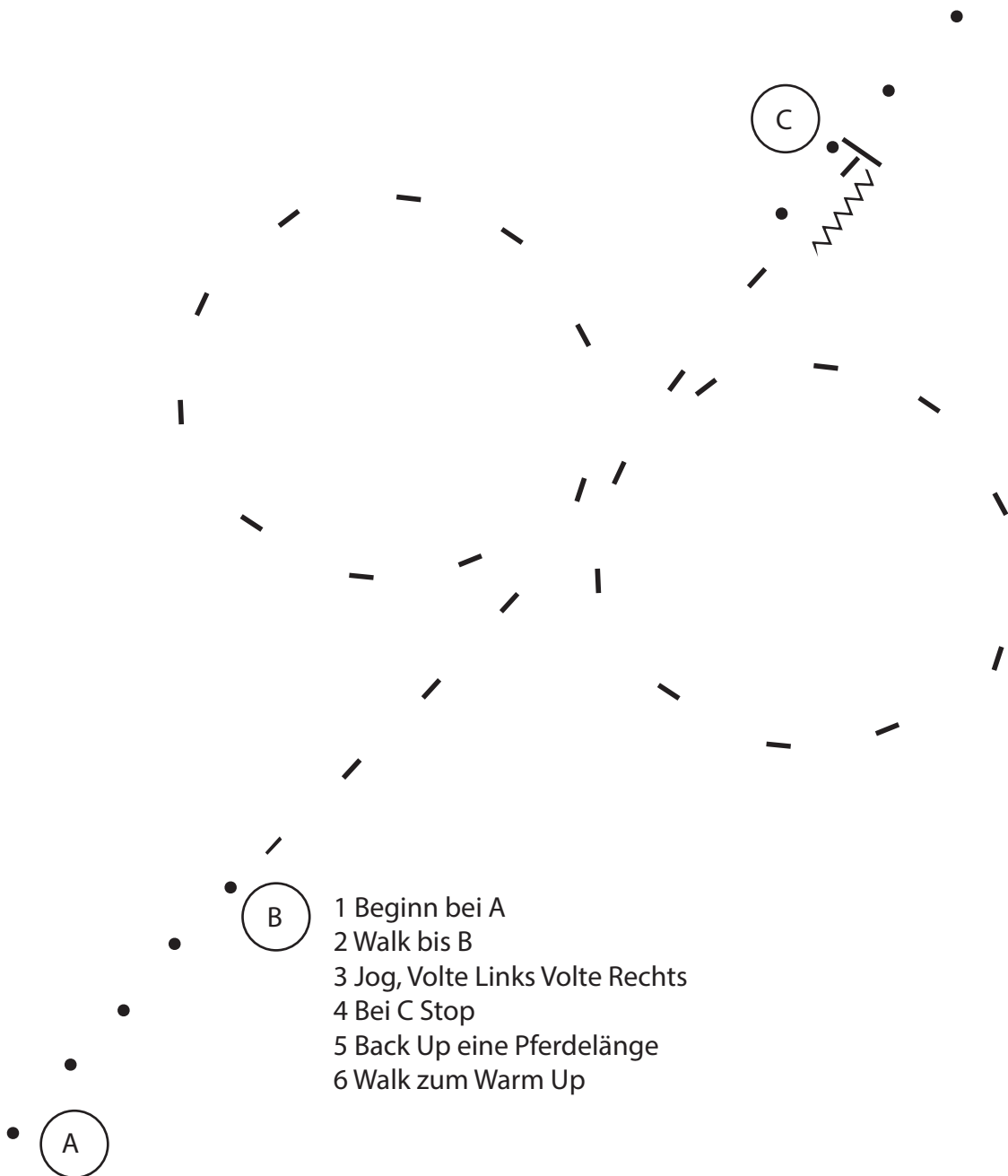
## LK 4/5 A/B



- 1 Beginn bei A
- 2 Jog um B bis halber Weg BC
- 3 Bis C Walk
- 4 Jog um C
- 5 Bei C Lope Rechts
- 6 Um D bis halber Weg DA
- 7 Walk, Stop
- 8 Back Up 1 Pferdelänge

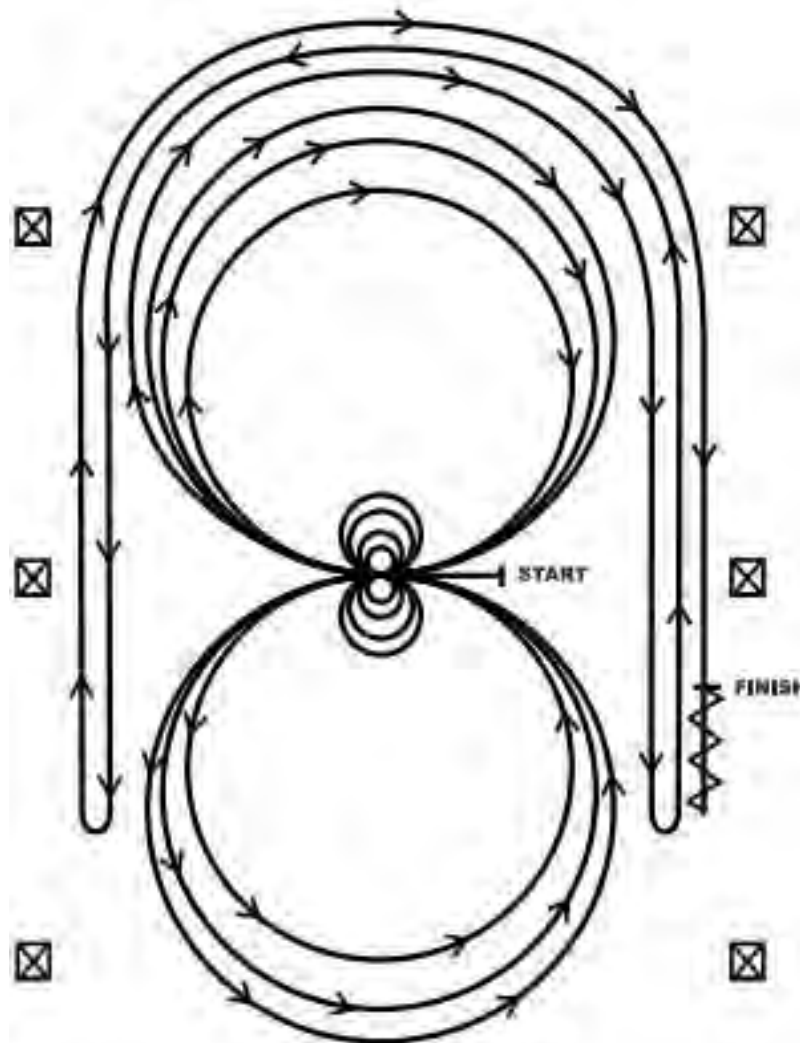
# Western Horsemanship

## SO WT / WT Jugendliche



# Kostüm Reining

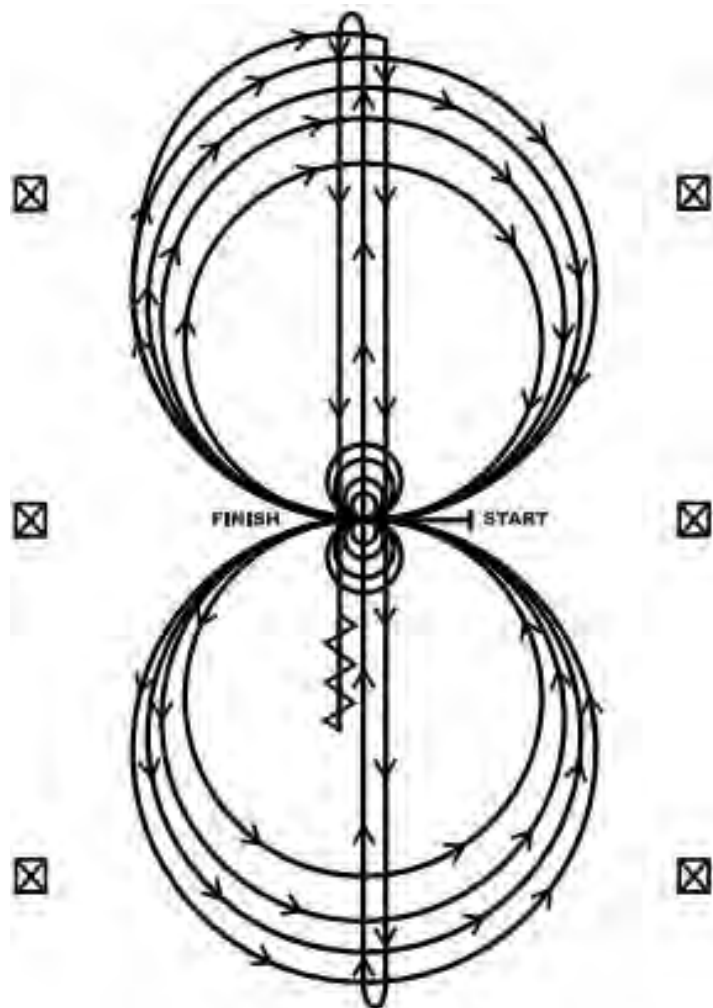
## PATTERN 8



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. Vier Spins nach links; Verharren;
2. Vier Spins nach rechts; Verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam, der dritte Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
4. Drei vollständige Zirkel nach links, der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam, der dritte Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn;
5. Weiter mit einem großen schnellen Zirkel auf der rechten Hand, der nicht geschlossen wird; Galopp an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Rollback nach links, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Kein Verharren;
6. Weiter auf dem vorherigen Zirkel, jetzt auf der linken Hand; Der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp an der linken 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 wieder auf der rechten Hand; Der Zirkel wird nicht geschlossen; Galopp entlang der rechten Seite der Bahn bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop, zumindest sechs Meter von der Bande entfernt; Rückwärtsrichten von zumindest drei Metern Länge; Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen;

# LK 1/2 Reining

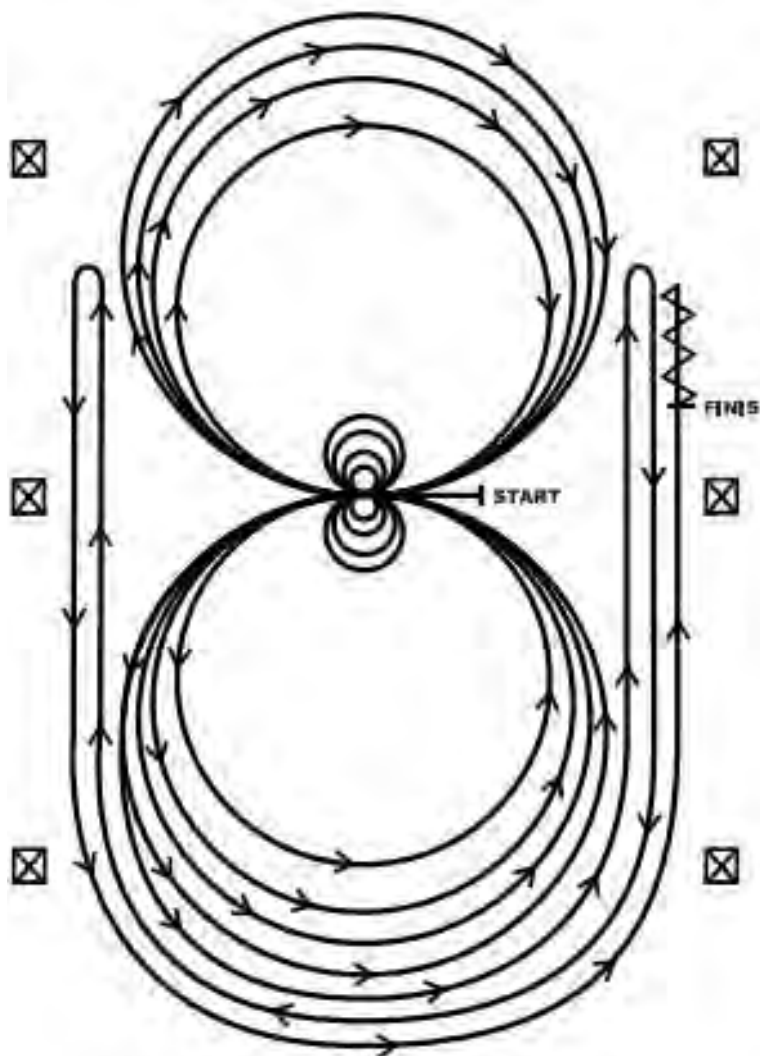


## PATTERN 4

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 Rechtsgalopp nach rechts, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; Verharren;
2. Vier Spins nach rechts; Verharren;
3. Drei vollständige Zirkel im Linksgalopp nach links, die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam; Stop im Mittelpunkt der Bahn; Verharren;
4. Vier Spins nach links; Verharren;
5. Weiter mit einem großen schnellen Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn, dann ein großer schneller Zirkel nach links, Galoppwechsel im Mittelpunkt der Bahn (Figure 8).
6. Weiter im schnellen Galopp auf einen Zirkel nach rechts bis zur Mitte der kurzen Seite, dort Abwenden auf die Mittellinie und Galopp bis ans Ende der Bahn bis hinter den Endmarker; Rollback nach rechts; Kein Verharren;
7. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn zum entgegengesetzten Ende der Bahn bis hinter den Endmarker; Rollback nach links; Kein Verharren;
8. Schneller Galopp durch die Mitte der Bahn bis hinter den Mittelmarker; Sliding Stop; Rückwärtsrichten bis zur Bahnmitte oder von zumindest drei Metern Länge; Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen;

# LK 3 Reining



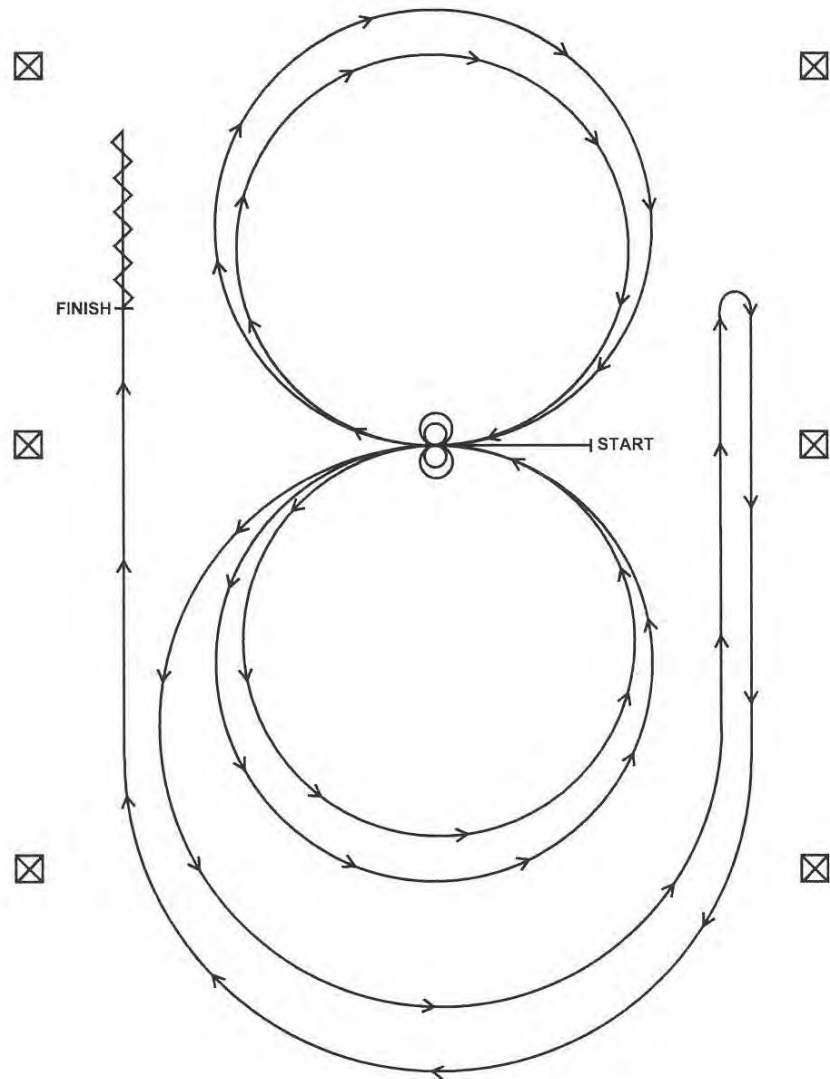
## PATTERN 5

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; Stop 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; 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 schnellen 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 den 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 den 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 Länge; Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen;

# LK 4 Reining

## PATTERN 14 (Y-11)



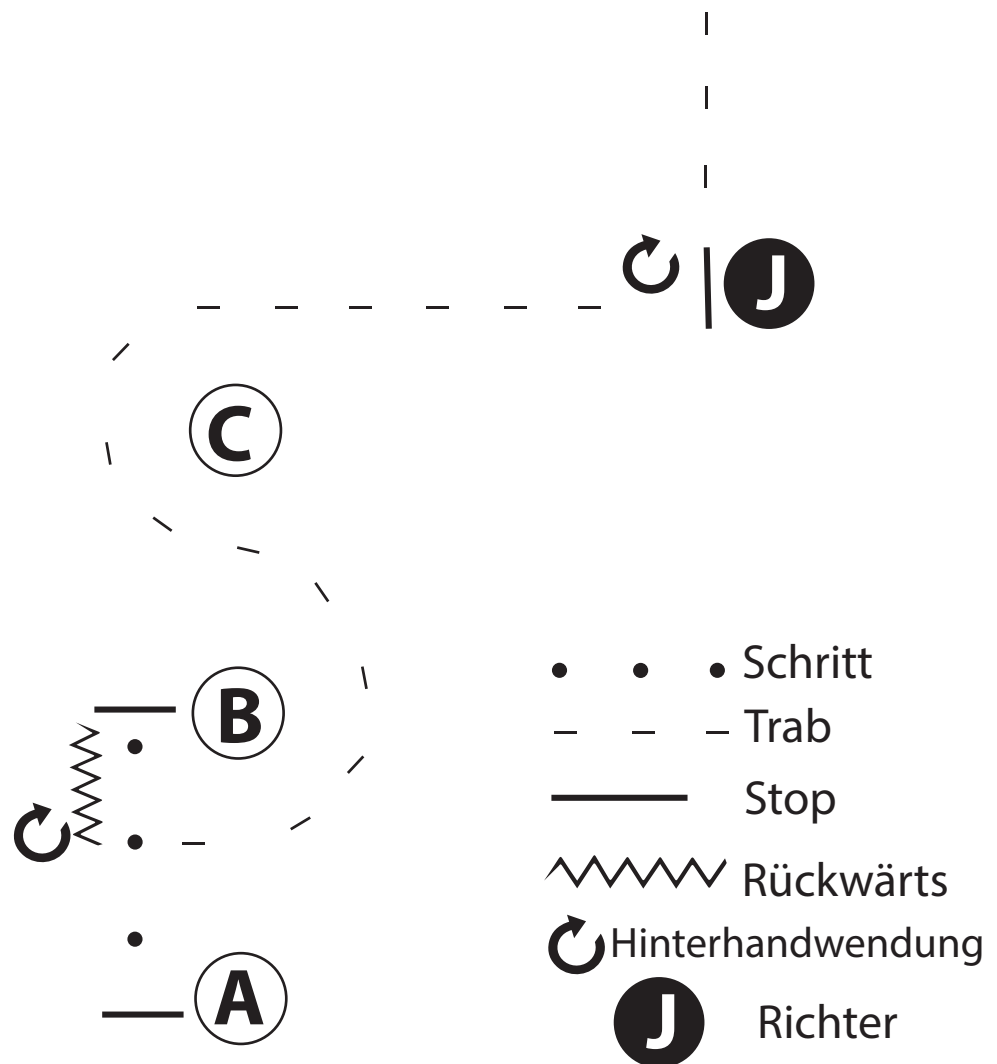
Nur für die Klasse 101 (=Youth 10 & jünger) zu verwenden.

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; Stop im Mittelpunkt der Bahn; Verharren;
2. Zwei Spins nach links; Verharren;
3. Zwei vollständige Zirkel im Rechtsgalopp nach rechts; Stop im Mittelpunkt der Bahn; Verharren;
4. Zwei Spins nach rechts; Verharren;
5. Weiter im Linksgalopp um das Ende der Bahn herum, an der rechten Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Stop und Rollback nach rechts;
6. Weiter, zurück im Rechtsgalopp um das Ende der Bahn herum, Galopp an der linken Seite der Bahn entlang bis hinter den Mittelmarker; Stop und Rückwärtsrichten; Verharren, um das Ende der Prüfung anzuzeigen;

# Showmanship at Halter

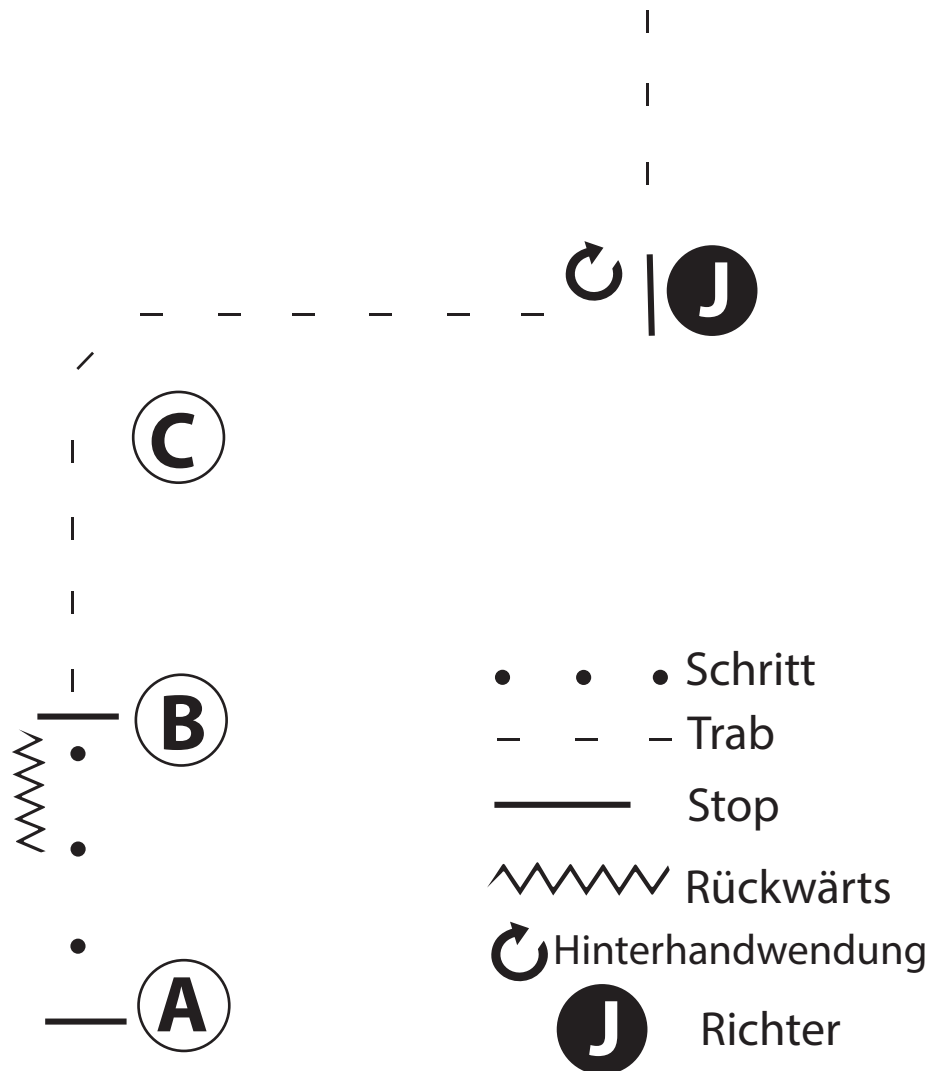
## LK 1-3 A/B



1. Bei A aufstellen
2. Bis B Schritt, Stop, Back
3. HHW 90°
4. Slalom im Jog, Stop, Set Up
5. HHW 270°
6. Im Jog zurück in den Aufwärbereich

# Showmanship at Halter

## LK 4/5 A/B

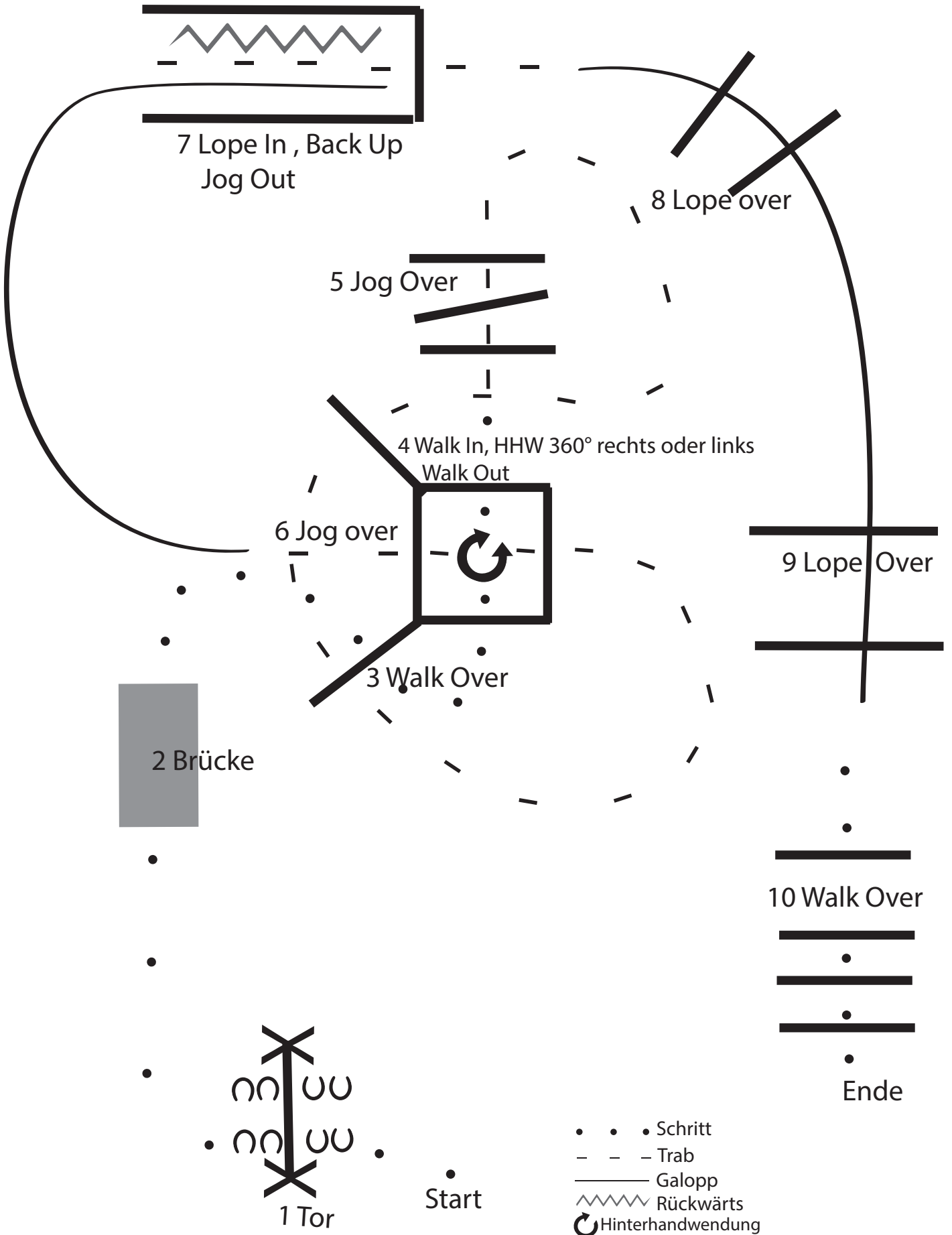


1. Bei A aufstellen
2. Bis B Schritt, Stop, Back
3. Jog um C
4. Stop, Set Up
5. HHW 270°
6. Im Jog zurück in den Aufwärbereich



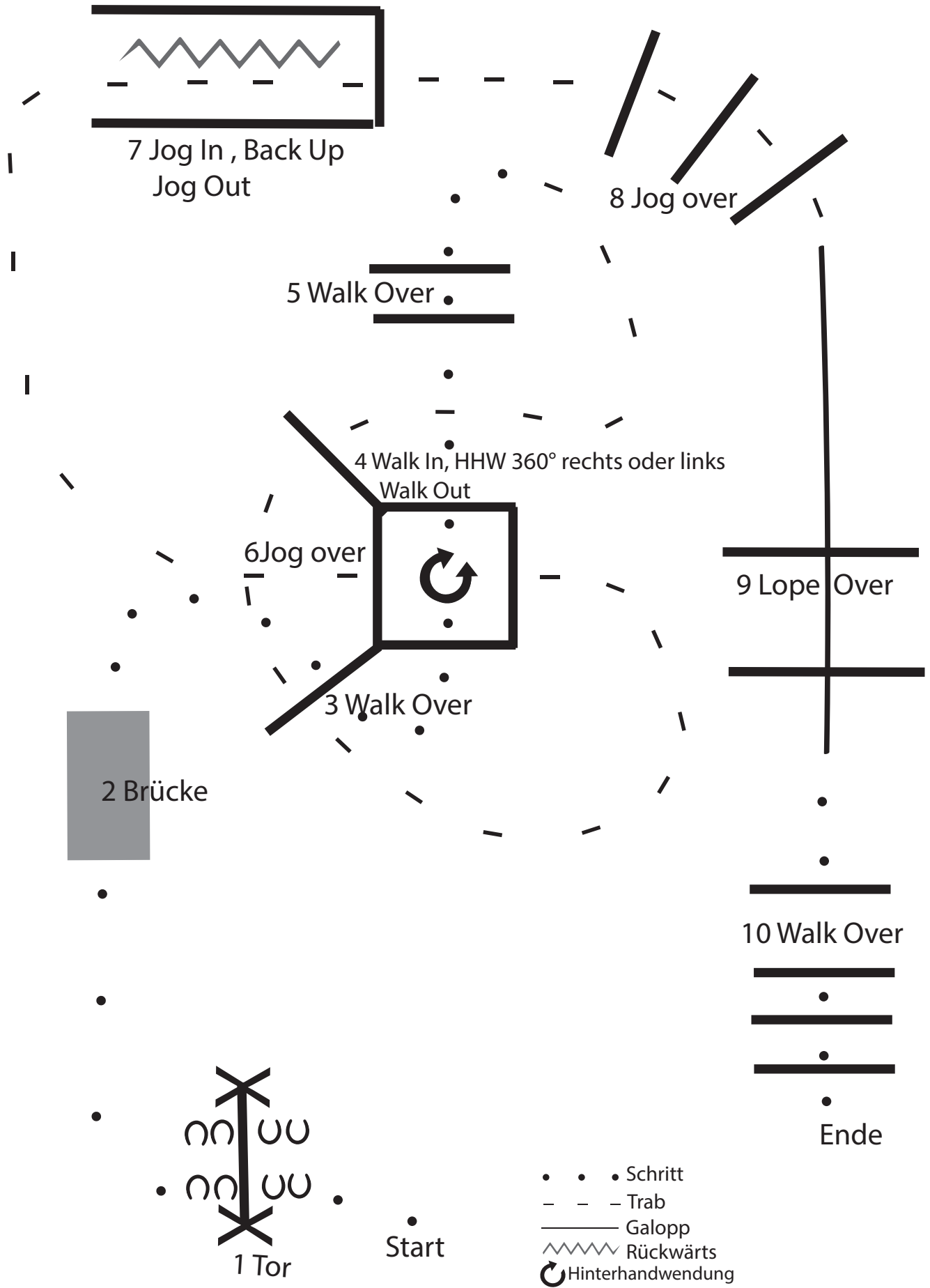
# Trail

## LK 1/2 A/B



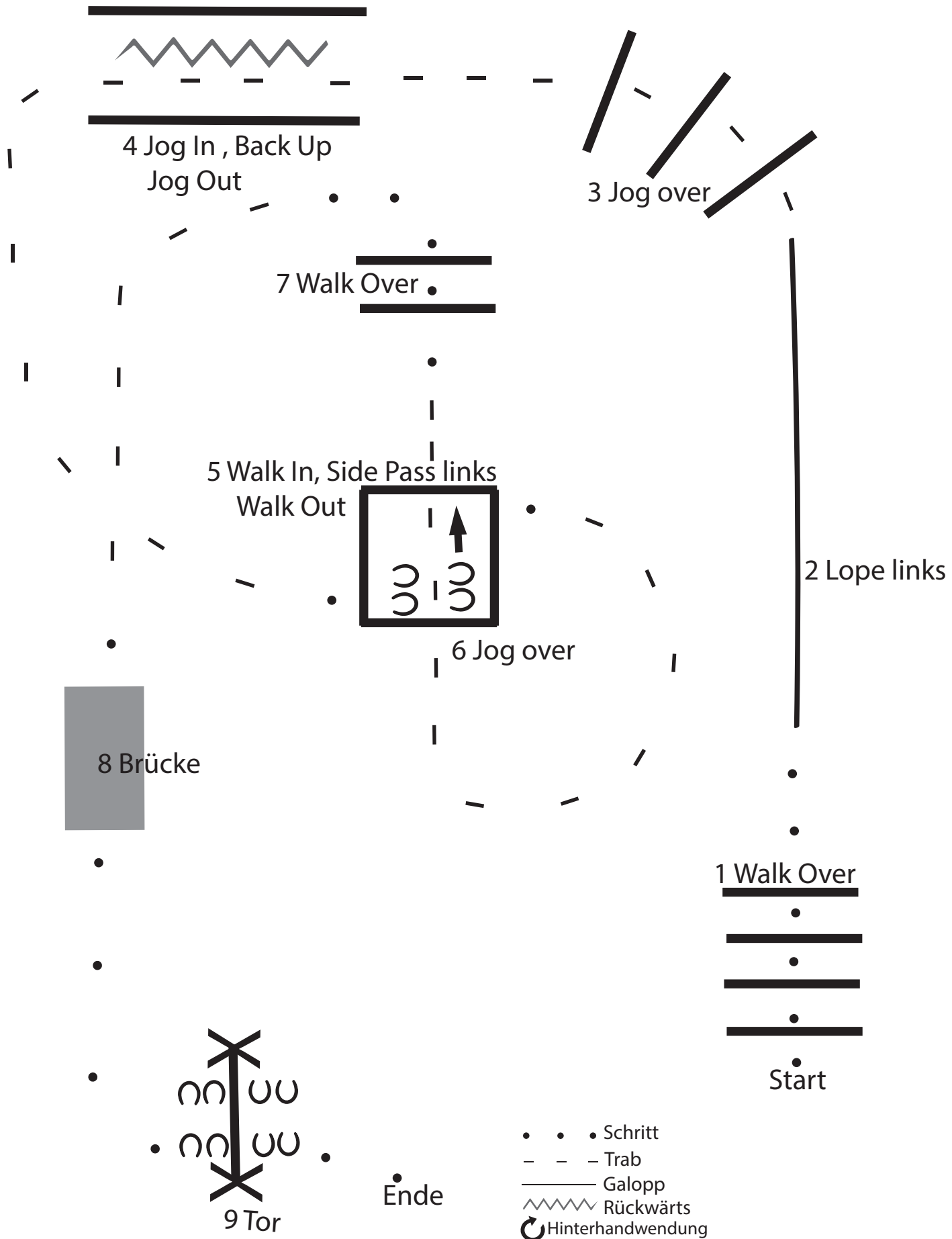
# Trail

## LK 3 A/B



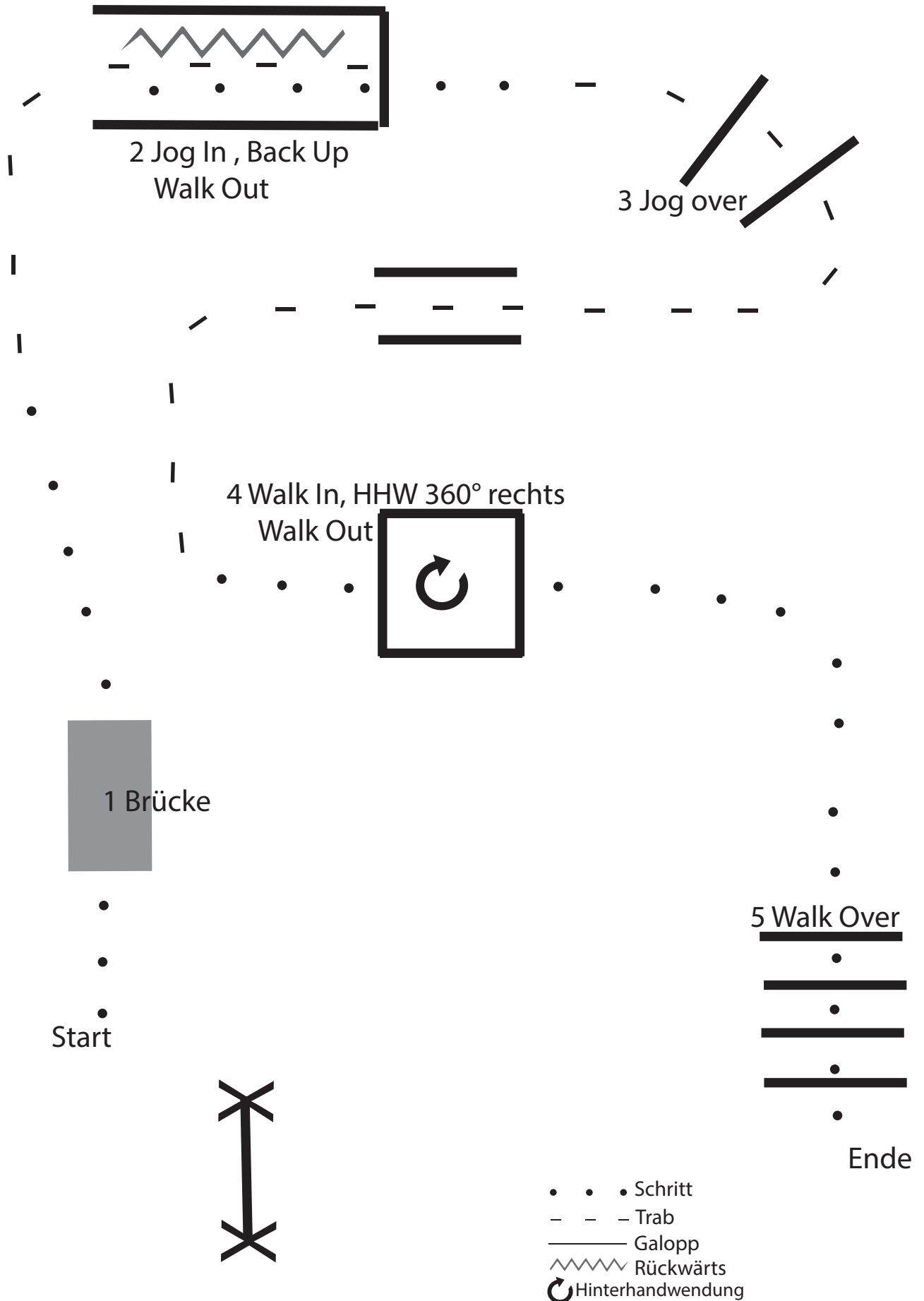
# Trail

## LK 4/5 A/B



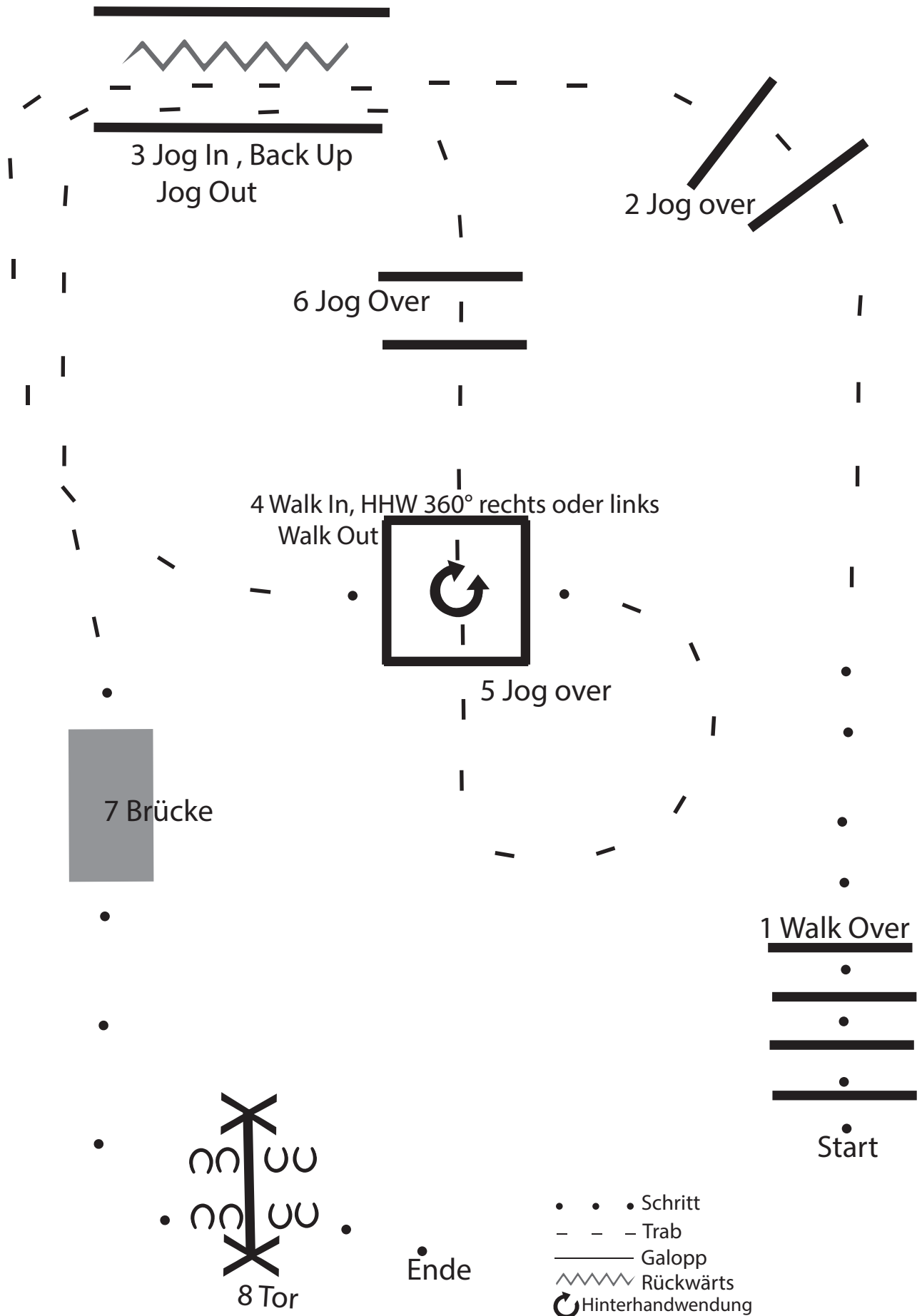
# Trail

## Führzügeltrail

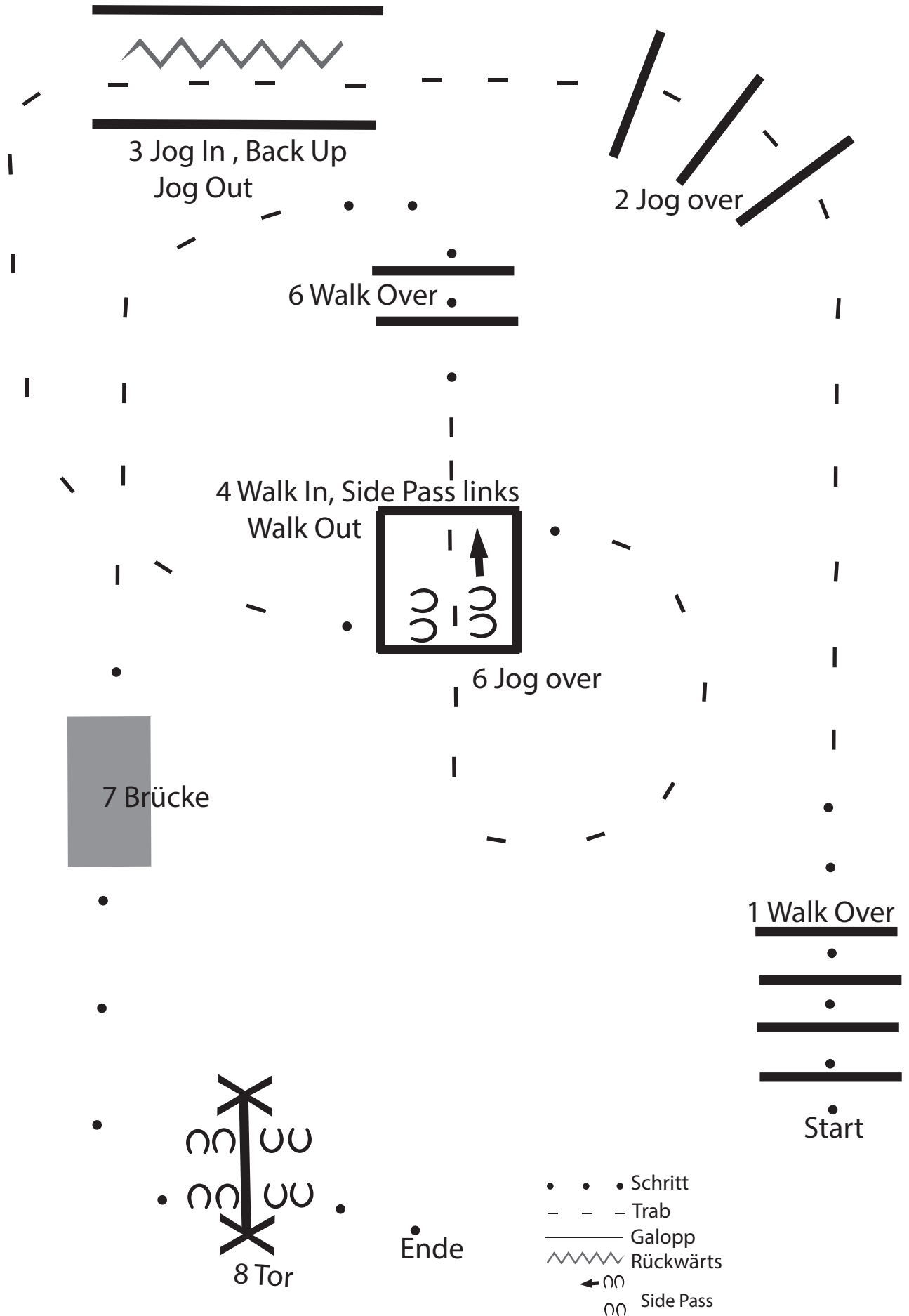


# Trail

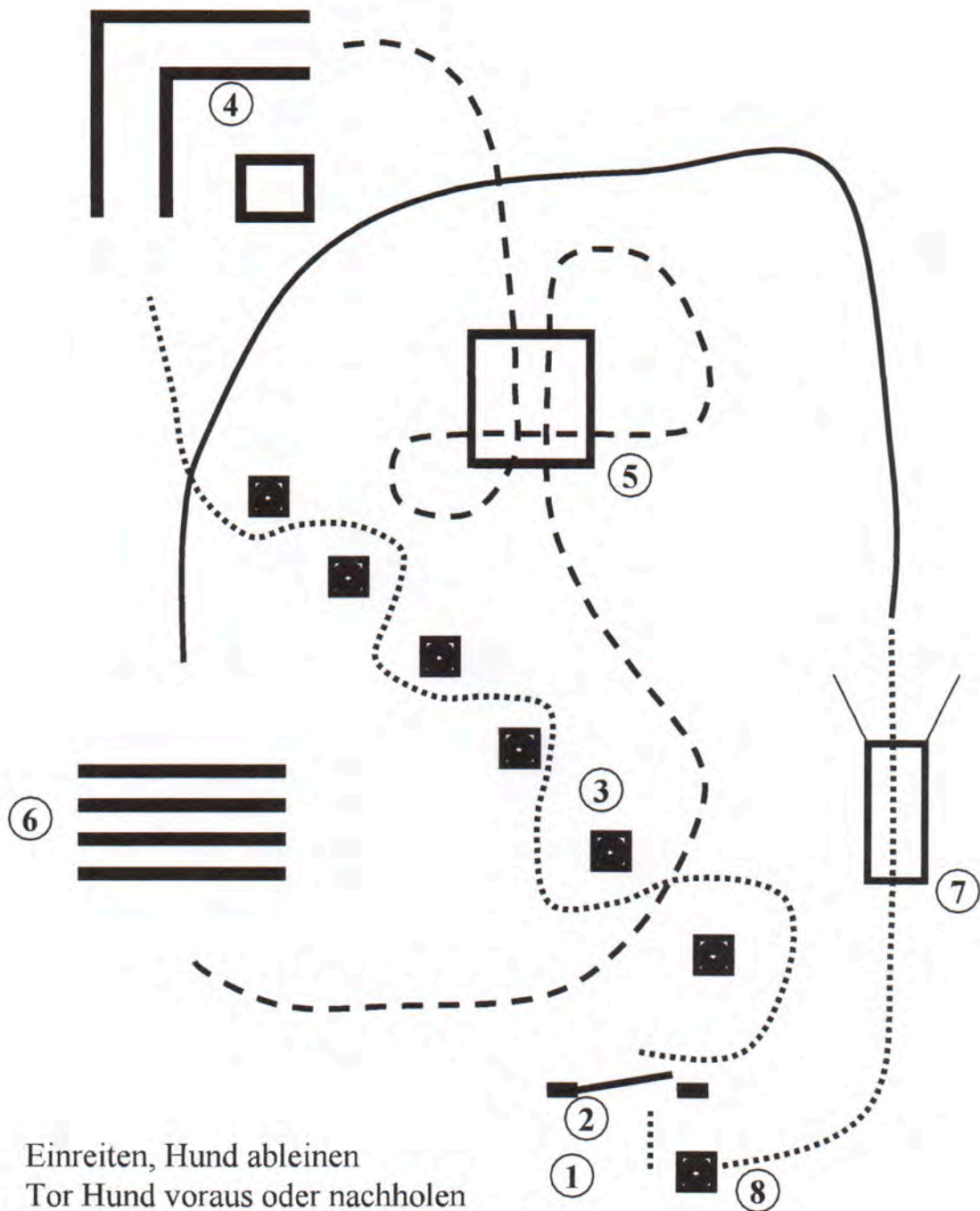
## SO WT / WT Jugendliche



# Trail In Hand



## Horse & Dog Trail LK 3 - 5



- 1) Einreiten, Hund ableinen
- 2) Tor Hund voraus oder nachholen
- 3) Slalom Hund bei Fuß
- 4) Back Up Hund vorher im Quadrat ablegen danach Hund abrufen
- 5) Jog over, Hund bei Fuß ( Hund mit durch das Quadrat )
- 6) Walk over, Hund bei Fuß
- 7) Rechtsgalopp zur Brücke Hund bei Fuß, Brücke Hund vorausschicken oder Nachkommen lassen.
- 8) Absteigen und Hund anleinen.