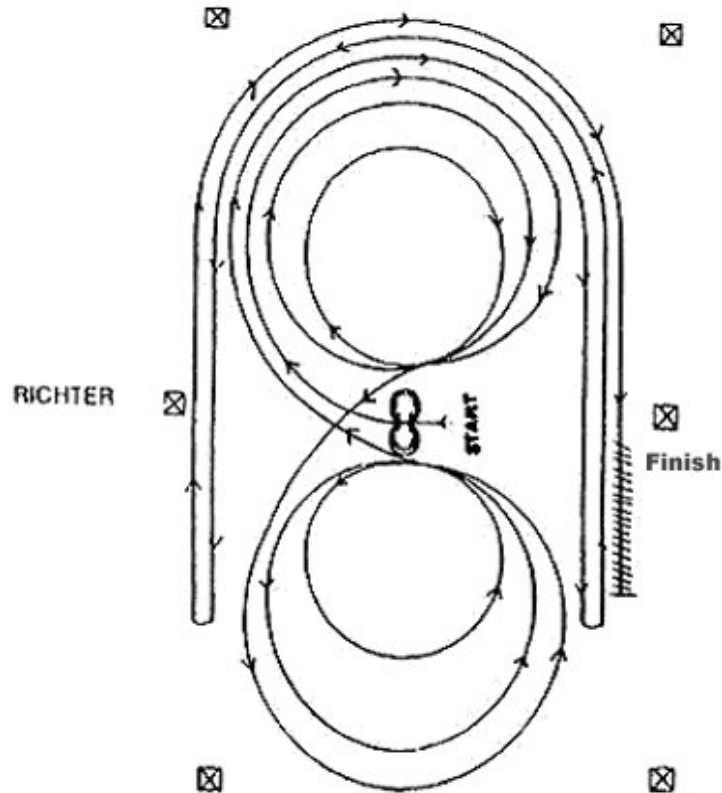


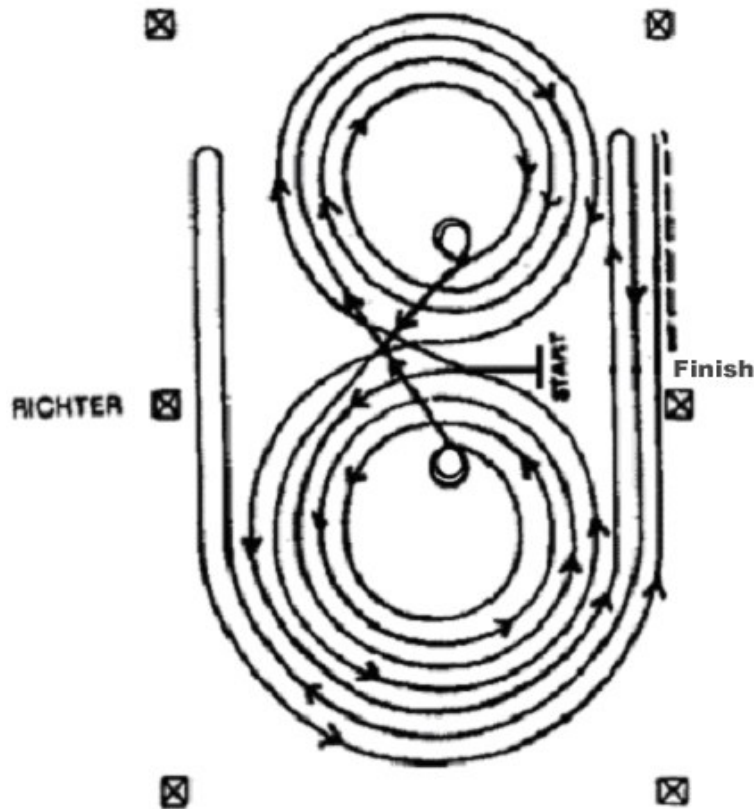
Pattern L2



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.

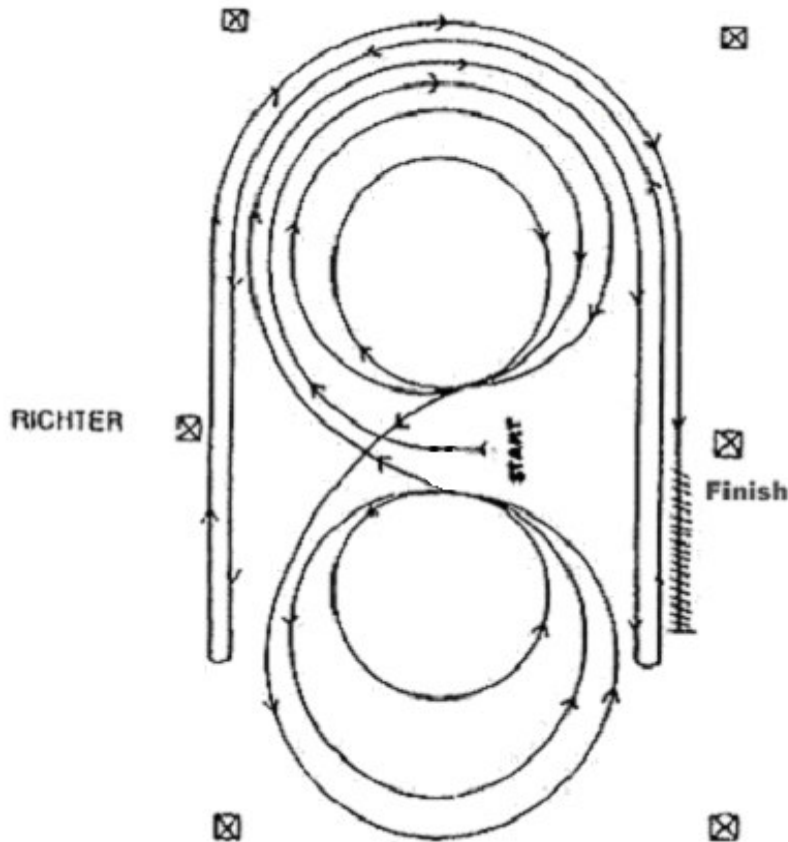
Pattern L5



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.

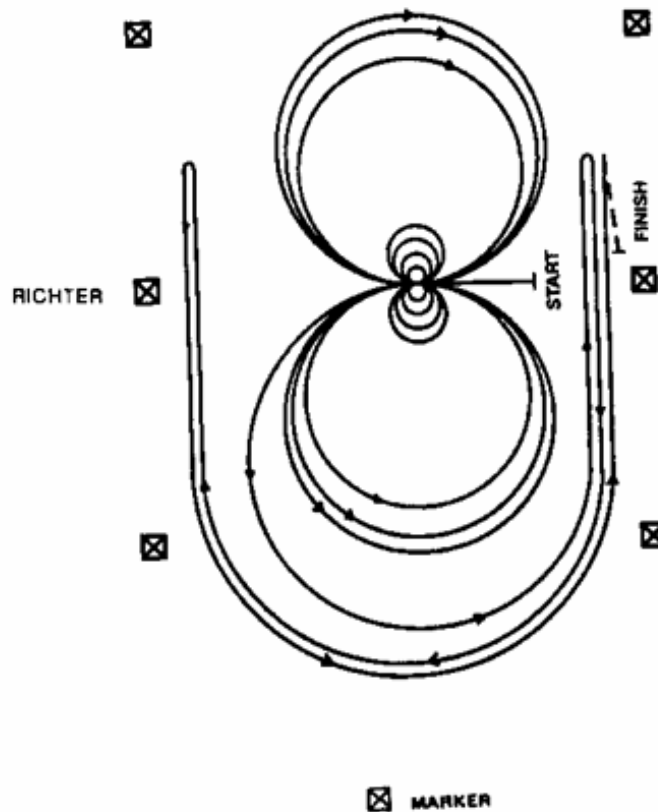
Pattern L4



1. Im Schritt zum Center mit Blick zur linken Bande,
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
2. 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
3. 1 großer, schneller Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird, sondern in gerader Linie an der Mittelmarkierung vorbeiführt. Stopp nach dem Mittelmarker, Rollback links etwa 6m von der Bande entfernt
4. 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
5. Zurück in einem großen, schnellen Zirkel nach rechts, der nicht geschlossen wird, sondern in gerader Linie an der Mittelmarkierung vorbei führt. 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

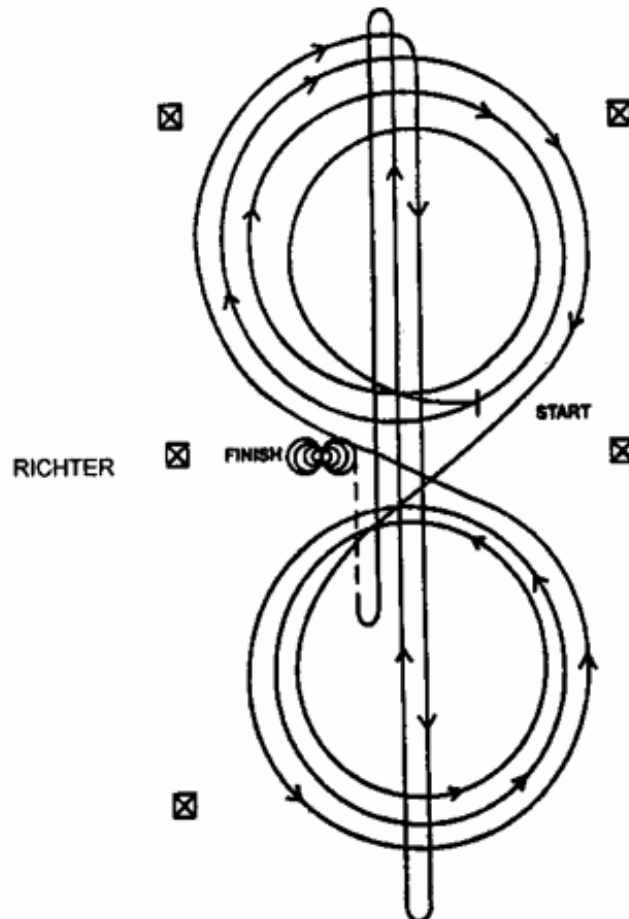


Pferde gehen im Schritt oder Trab in die Mitte der Arena. Pferde müssen vor dem Startpunkt Schritt gehen oder halten. Beginnend in der Mitte der Arena mit dem Blick auf die linke Wand oder Absperrung.

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.

Reining Klasse S Pattern FEI 2 / NRHA 2 / AQHA 2



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 nach rechts, der 1. klein und langsam, der 2. und 3. groß und schnell, fliegender Wechsel im Center.
 2. 3 Zirkel nach links, der 1. klein und langsam, der 2. und 3. groß und schnell, fliegender Wechsel im Center.
 3. 1/2 Zirkel nach rechts, aus der Mitte abwenden, Run über den Endmarker hinaus, Rollback rechts, kein Verharren.
 4. Run zur entgegengesetzten Seite über Endmarker hinaus, Rollback links, kein Verharren.
 5. Run über Mittelmarker hinaus, Sliding Stopp, Rückwärtsrichten zum Center, Verharren.
 6. 4 Spins nach rechts. **Verharren.**
 7. 4 Spins nach links, Verharren, um das Ende anzuzeigen.
- Zum Richter, absteigen und Zaumzeug abnehmen.