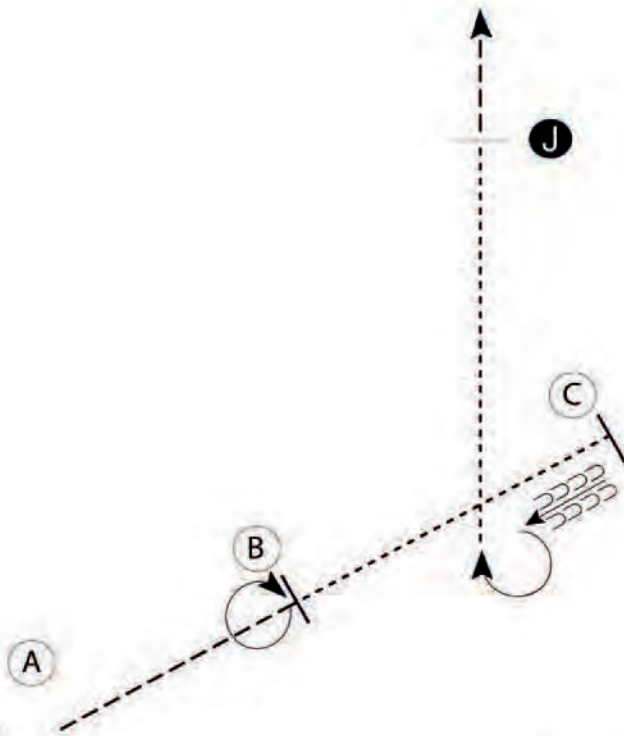


Showmanship L1 Amateur

www.HorseShowPatterns.com

www.HorseShowPatterns.com



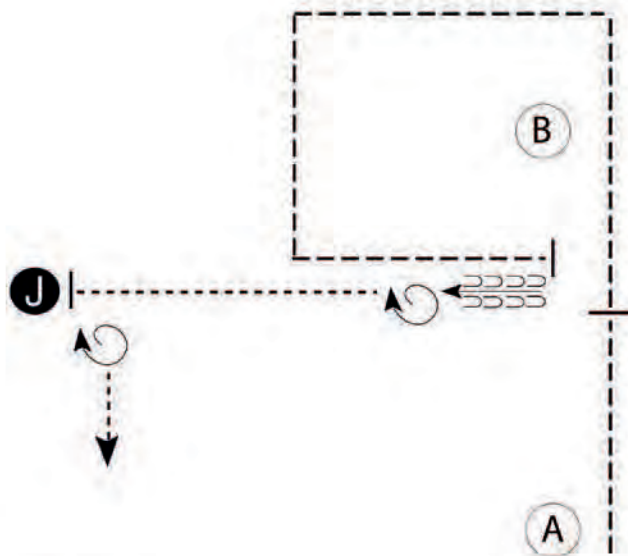
Be ready at A.

1. Trot from A to B.
2. Stop and perform a 360 degree turn.
3. Walk to C. Stop and back five steps.
4. Perform a 300 degree turn.
5. Walk until even with the Judge. Stop and set up for inspection.
6. When dismissed trot to the line-up.

| | |
|--------|-------------|
| Walk | ----- |
| Trot | - - - - - |
| Back | ← [hatched] |
| Marker | ⊙ B |
| Judge | ● J |

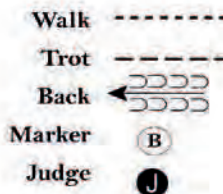
Pattern Provided by:
DQHA Hessen

Showmanship Rasseoffen



Be ready at A.

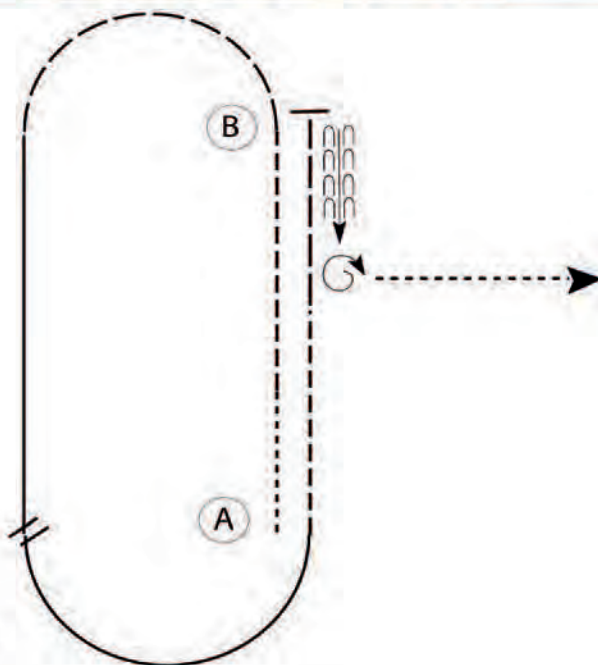
1. Trot halfway to B and stop.
2. Resume trot to and around B completing rectangle as shown.
3. Stop even with B; Back approximately one horse length.
4. Perform a 1 1/2 turn to the right.
5. Walk to judge, stop, and set up for inspection.
6. When dismissed, perform a 3/4 turn and walk straight away.



Follow the instructions of your ring steward.

Pattern Provided by:
DQHA Hessen

Horsemanship Youth & Rasseoffen



Enter Individually.
Be ready at A.

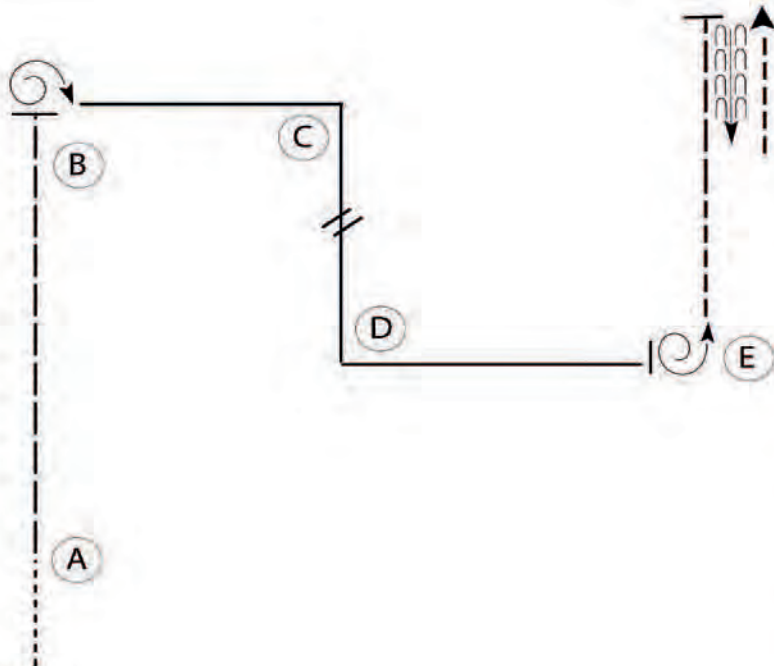
1. Walk approximately 2 horse lengths from A.
2. Jog to B.
3. Extend the jog in a half circle.
4. Lope on the right lead until even with A.
5. Perform a simple lead change.
6. Lope on the left lead until even with A.
7. Jog halfway to B..
8. Extend the jog to B.
9. Stop at B and back approximately one horse length.
10. Perform a 1 1/4 turn to the right and walk straight away.

| | |
|--------------|-----------|
| Walk | ----- |
| Jog | - - - - - |
| Extended Jog | ————— |
| Lope | |
| Lead Change | |
| Back | |
| Marker | |

Pattern Provided by:

DQHA Hessen

Horsemanship L1 Amateur



Be ready before A.

1. Walk to A.
2. Extend the jog from A past B.
3. Stop and perform 2 1/4 spins to the right.
4. Lope a square corner around C on the right lead.
5. Perform a simple or flying lead change between C and D.
6. Lope a square corner around D.
7. Stop at E. Perform a 1 1/4 turn to the left.
8. Jog half way to C. Extend the jog until 15 feet past C.
9. Stop and back approximately one horse length. Jog to the exit as directed by your ring steward.

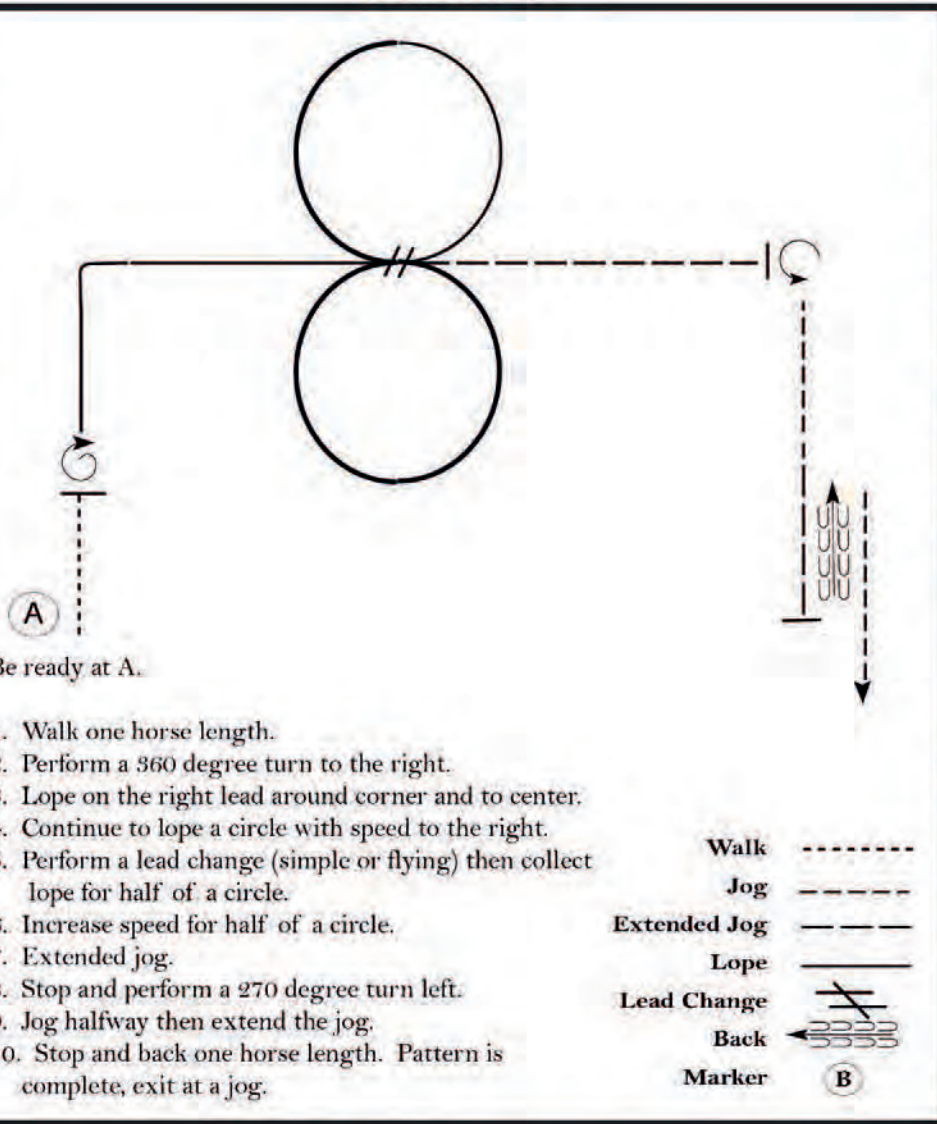
| | |
|--------------|-----------|
| Walk | ----- |
| Jog | - - - - - |
| Extended Jog | — — — — |
| Lope | ————— |
| Lead Change | |
| Back | |
| Marker | |

Pattern Provided by:
DQHA Hessen

Horsemanship Amateur

www.HorseShowPatterns.com

www.HorseShowPatterns.com



Be ready at A.

1. Walk one horse length.
2. Perform a 360 degree turn to the right.
3. Lope on the right lead around corner and to center.
4. Continue to lope a circle with speed to the right.
5. Perform a lead change (simple or flying) then collect lope for half of a circle.
6. Increase speed for half of a circle.
7. Extended jog.
8. Stop and perform a 270 degree turn left.
9. Jog halfway then extend the jog.
10. Stop and back one horse length. Pattern is complete, exit at a jog.

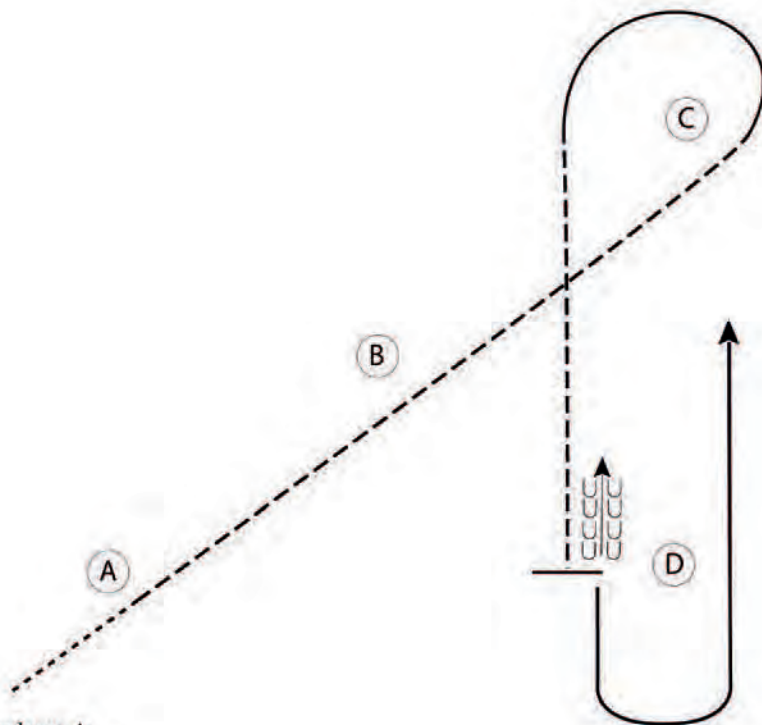
| | |
|--------------|-----------|
| Walk | ----- |
| Jog | - - - - - |
| Extended Jog | ————— |
| Lope | ————— |
| Lead Change | |
| Back | |
| Marker | Ⓚ |

Pattern Provided by:
DQHA Hessen

Hunt Seat Equitation L1 Amateur

www.HorseShowPatterns.com

www.HorseShowPatterns.com



Be ready at A.

1. Walk to A.
2. Sitting trot to B.
3. Posting trot on the right diagonal from B to C.
4. At C, counter canter a half circle on the right lead and circle back around to C.
5. At C, drop to a posting trot on the left diagonal to D.
6. Stop at D and back 3 steps
7. Canter left lead to exit.

| | |
|---------------|-------|
| Walk | |
| Trot | ----- |
| Extended Trot | ----- |
| Canter | ————— |
| Leg Yield | |
| Lead Change | //// |
| Back | ←←← |
| Marker | (B) |
| Sidepass | ←← |
| Hand Gallop | ----- |

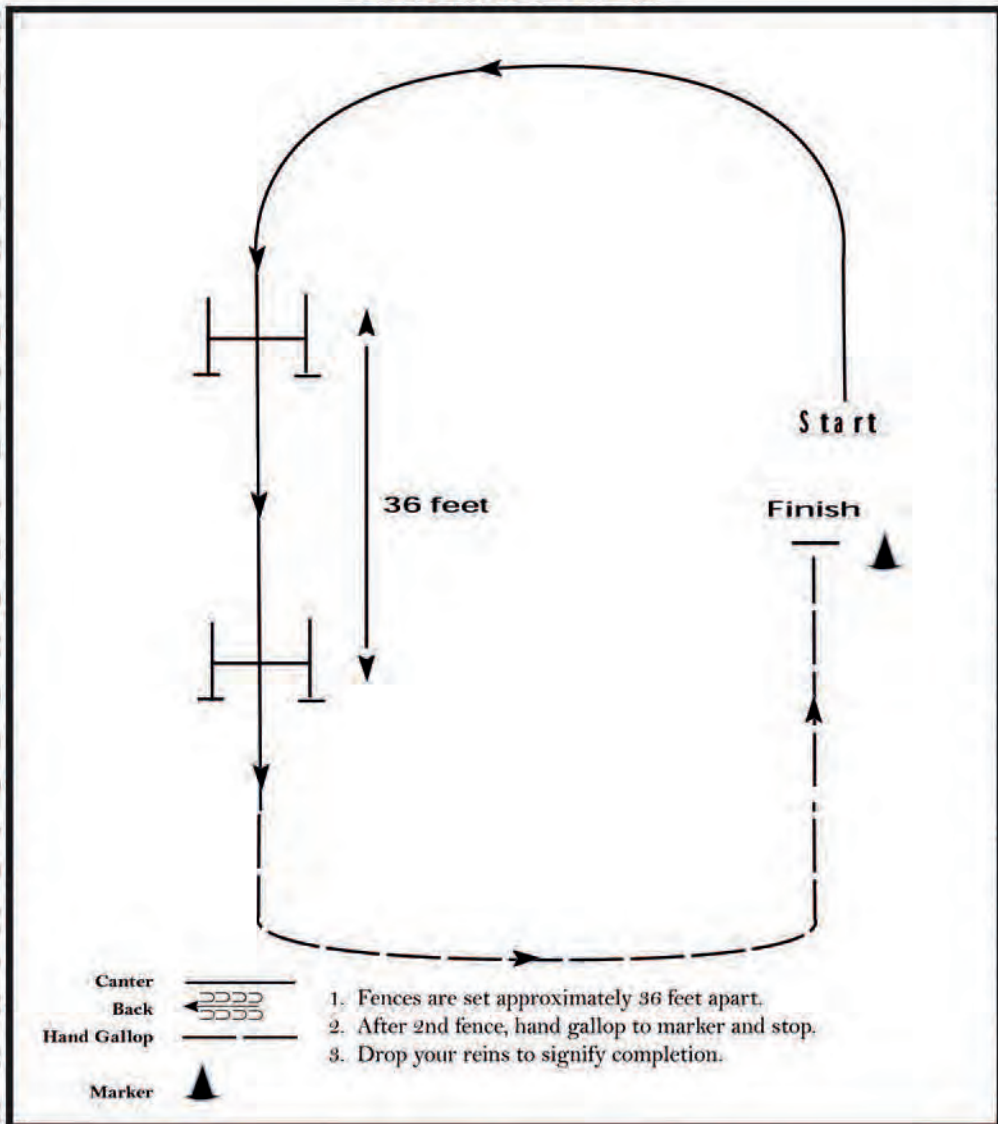
Pattern Provided by:

DQHA Hessen

Hunter Hack Alle Klassen

www.HorseShowPatterns.com

www.HorseShowPatterns.com



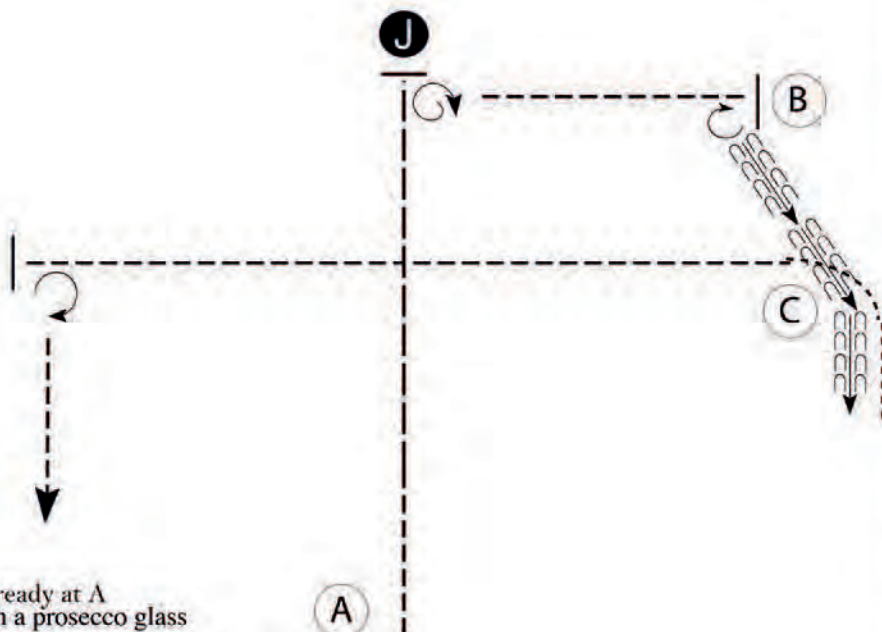
Pattern Provided by:

DQHA Hessen

Showmanship Challenge

www.HorseShowPatterns.com

www.HorseShowPatterns.com



Be ready at A
with a prosecco glass

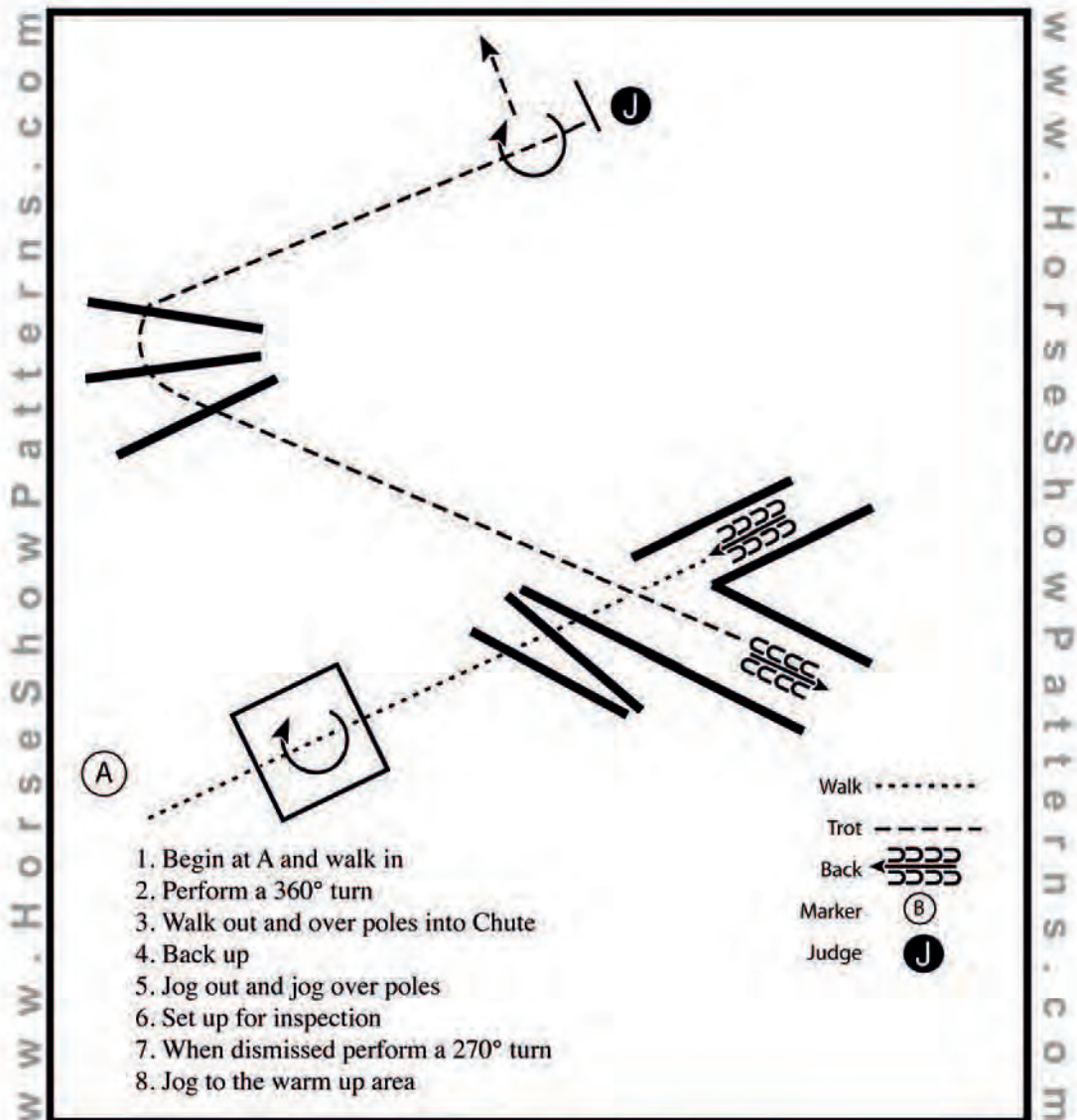
1. Begin at a trot for several strides then build to an extended trot to Judge.
2. Stop and set up for inspection.
3. When dismissed, perform a 1 1/4 turn and trot to B.
4. Perform a 3/4 turn then back past C as shown.
5. Walk to and around C. When even with C, trot a straight line past the center line of the pattern and stop.
6. Perform a 270 degree turn and trot to exit.

| | |
|--------|--------|
| Walk | ----- |
| Trot | ----- |
| Back | ←————→ |
| Marker | ⊙ B |
| Judge | ⊙ J |

Pattern Provided by:

DQHA Hessen

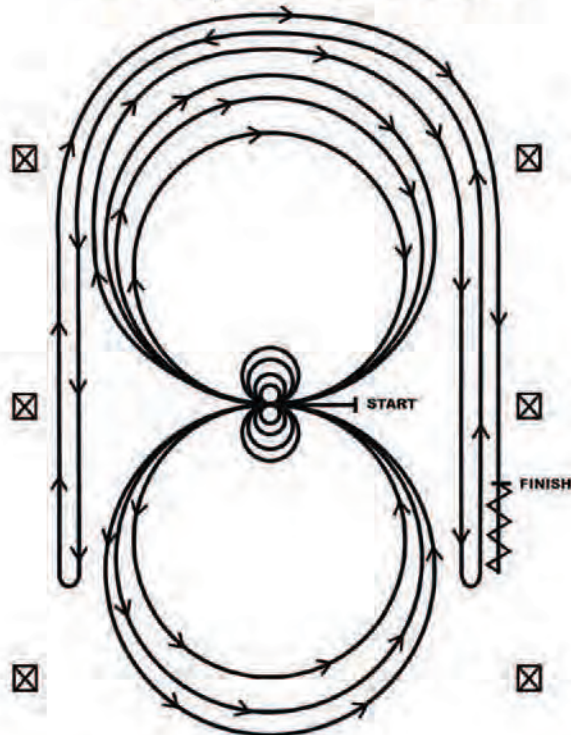
All In Hand



Pattern Provided by:

DQHA Hessen

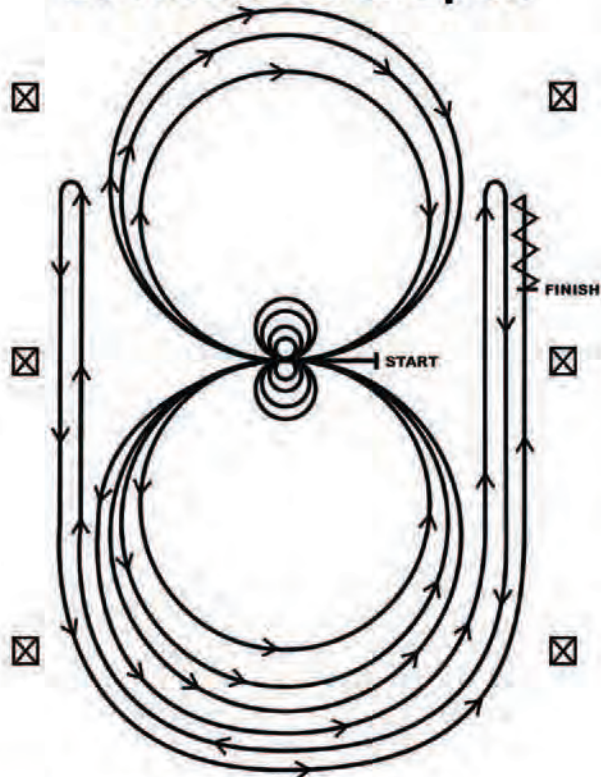
Reining L1 Open & Youth



Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab in die Mitte der Arena reiten. Das Pferd muss vor Beginn der Aufgabe Schritt gehen oder anhalten. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

1. Vier Spins links herum. Verharren.
2. Vier Spins rechts herum. Verharren.
3. Beginnend im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts: den ersten Zirkel groß und schnell; den zweiten Zirkel klein und langsam, den dritten Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
4. Reite drei Zirkel nach links: den ersten Zirkel groß und schnell; den zweiten Zirkel klein und langsam, den dritten Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
5. Beginne einen großen Zirkel nach rechts, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp an der rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Roll Back nach links – kein Verharren.
6. 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 Roll Back nach rechts – kein Verharren.
6. 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.

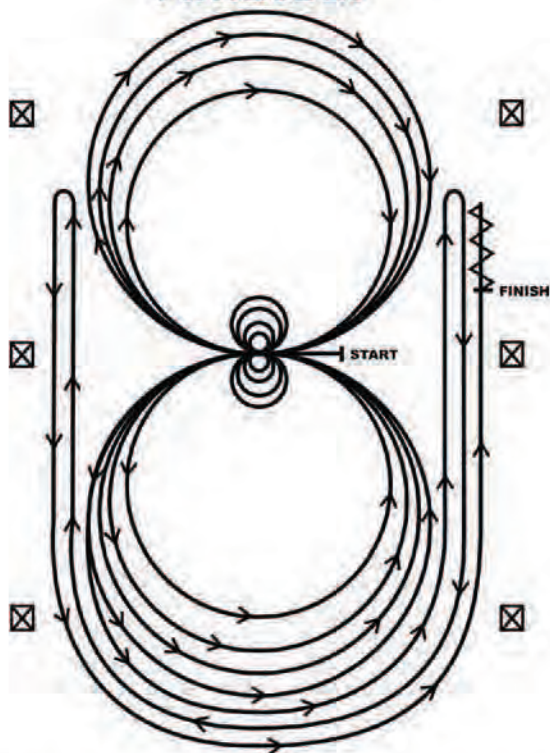
Reining L1 Amateur & Open



Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab in die Mitte der Arena reiten.
Das Pferd muss vor Beginn der Aufgabe Schritt gehen oder anhalten.
Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

1. Vier Spins rechts herum. Verharren.
2. Vier Spins links herum. Verharren.
3. Beginnend im Linksgalopp, reite drei Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
4. Reite drei Zirkel nach rechts: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
5. Beginne einen großen Zirkel nach links, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp an der rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Roll Back nach rechts – kein Verharren.
6. 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 Roll Back nach links – kein Verharren.
7. 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 Aufgabe anzuzeigen.

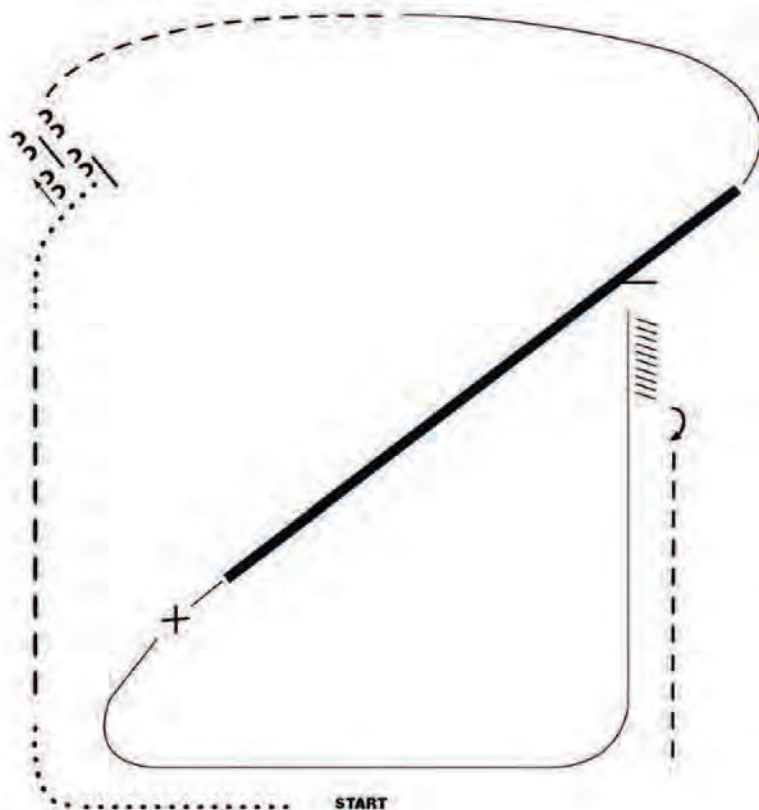
Reining Amateur



Die Pferde dürfen im Schritt oder Trab in die Mitte der Arena reiten. Das Pferd muss vor Beginn der Aufgabe Schritt gehen oder anhalten. 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. Stop in der Mitte der Arena. Verharren.
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. Stop in der Mitte der Arena. Verharren.
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 linken Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Roll Back nach rechts – kein Verharren.
7. Reite 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 Roll Back 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.

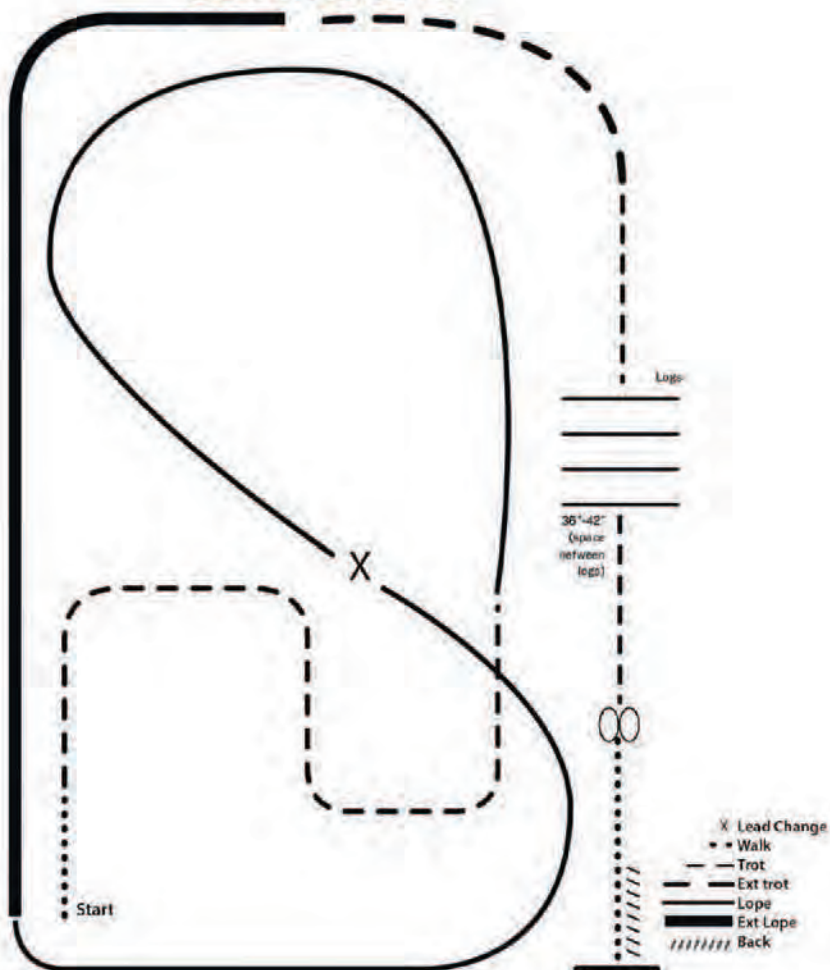
Ranch Riding Amateur & Rasseoffen



1. Schritt
2. Verstärkter Trab
3. Schritt
4. Anhalten, Seitwärts über die Stange nach links
5. Trab
6. Rechtsgalopp
7. Verstärkter Rechtsgalopp
8. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
9. Linksgalopp
10. Anhalten und Rückwärtsrichten
11. 180° Wendung rechts
12. Trab

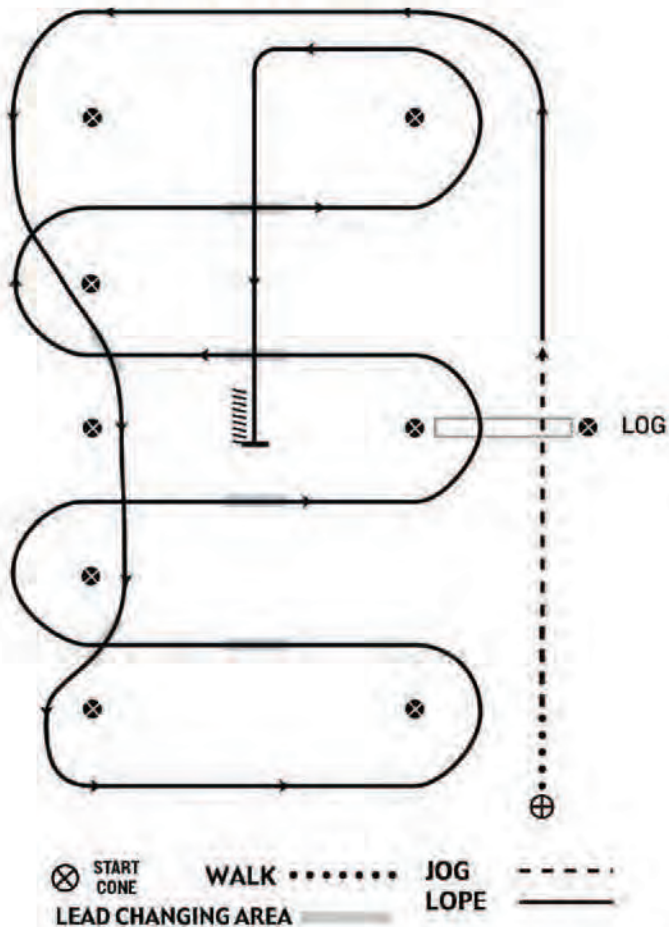
Bemerkung: Die Zeichnung der Aufgabe ist nur als generelle Orientierung gedacht.
Der Teilnehmer sollte die Fläche der Arena so nutzen, wie es am besten für ihn und sein Pferd ist.

Ranch Riding L1 Amateur



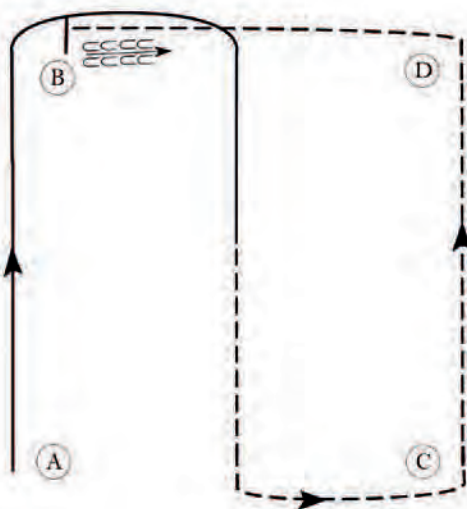
1. Schritt
2. Trab, Schlangenlinie
3. Linksgalopp entlang der kurzen Seite, danach durch die ganze Bahn wechseln
4. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
5. Im Rechtsgalopp entlang der kurzen Seite
6. Verstärkter Galopp auf der langen Seite bis Mitte der kurzen Seite
7. Verstärkter Trab durch die Ecke
8. Regulärer Trab
9. Trab über Stangen
10. Anhalten, 360° Wendung in jede Richtung (egal welche Richtung zuerst)
11. Schritt, Anhalten und Rückwärtsrichten

Western Riding L1 Open & Youth



1. Schritt für mindestens 15 Fuß (4,5 Meter) von der Start Pylone bis zum ersten Marker, und Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Linksgalopp & Galopp um das Ende
3. Erster Wechsel beim Kreuzen
4. Zweiter Wechsel beim Kreuzen und Galopp und das Ende der Bahn
5. Erster Wechsel auf der Mittellinie
6. Zweiter Wechsel auf der Mittellinie
7. Galopp über die Stange
8. Dritter Wechsel auf der Mittellinie
9. Vierter Wechsel auf der Mittellinie
10. Galopp bis zur Mitte, Stopp und Rückwärtsrichten

Hunt Seat Equitation Rasseoffen & Youth



Be ready at A.

1. Canter on the right lead to and around B.
2. Halfway between B and C, break to the trot.
3. Posting trot on the right diagonal to C.
5. At C, change diagonals and continue to trot to D.
6. At D, sitting trot to B.
7. At B, stop and back one horse length.

| | |
|---------------|-----------|
| Walk | ----- |
| Trot | - - - - - |
| Extended Trot | ----- |
| Canter | ----- |
| Leg Yield | |
| Lead Change | |
| Back | ←←←←← |
| Marker | ○ |
| Sidepass | ←← |
| Hand Gallop | ----- |

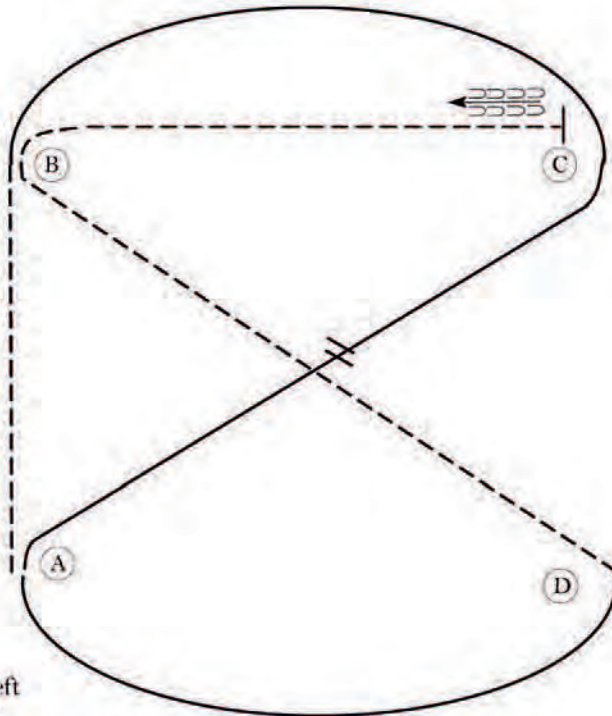
[HSE/1-25]

Pattern Provided by:
DQHA Hessen

Hunt Seat Equitation Amateur

www.HorseShowPatterns.com

www.HorseShowPatterns.com



Be ready at A.

1. Trot on the left diagonal to B.
2. Canter on the right lead to and around C and half way to A.
4. Change leads between C and A.
5. Canter around A and to D.
6. Trot on the right diagonal from D to B.
7. Trot in a two-point position to C.
8. Stop at C and back approximately one horse length.

Walk off and follow the directions of your ring steward.

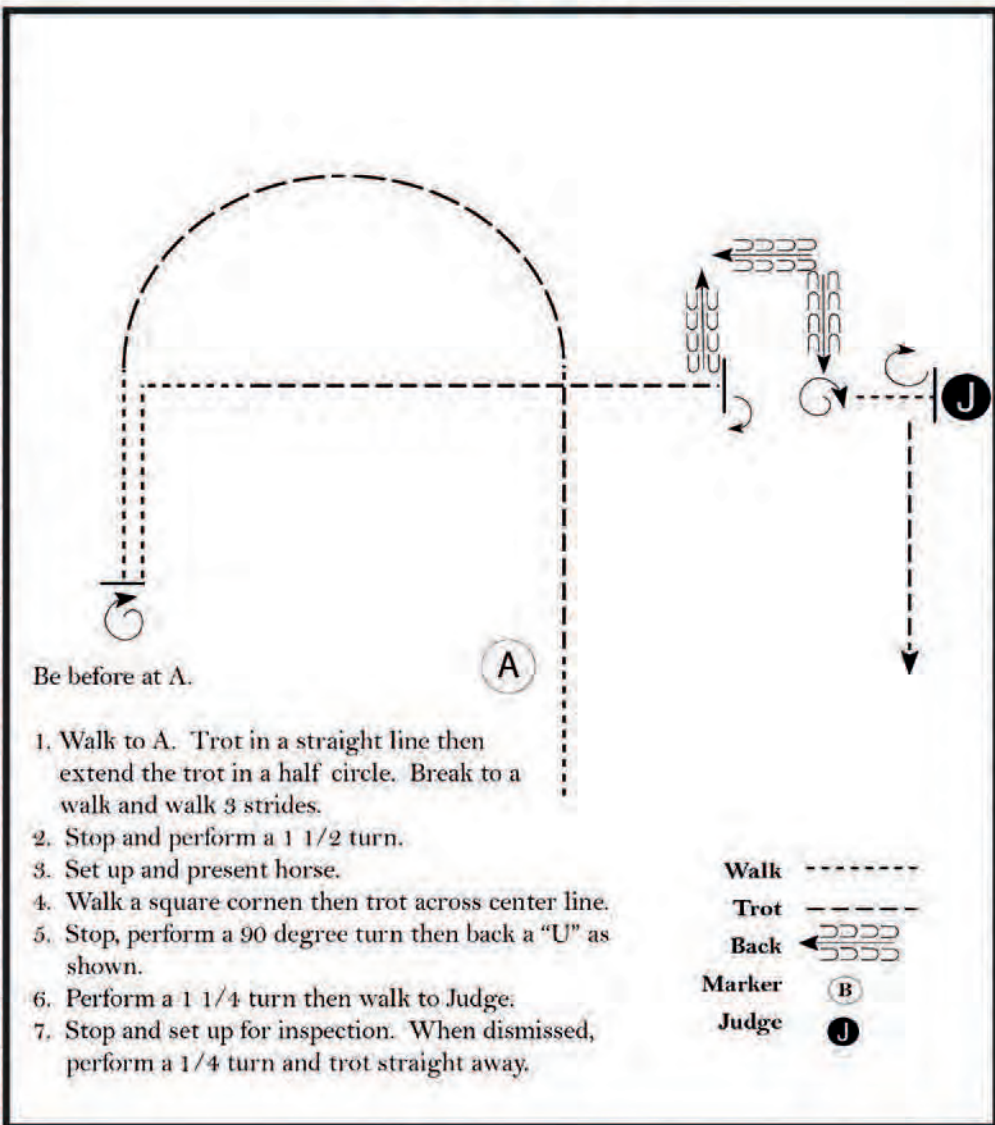
| | |
|---------------|----------------|
| Walk | ----- |
| Trot | - - - - - |
| Extended Trot | ===== |
| Canter | ————— |
| Lead Change | ———/——— |
| Back | ← 0000 5555 |
| Marker | ⊙ B |
| Hand Gallop | ————— |

Pattern Provided by:
DQHA Hessen

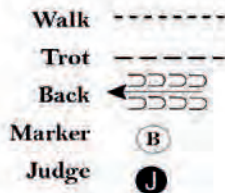
Showmanship Grand Prix

www.HorseShowPatterns.com

www.HorseShowPatterns.com

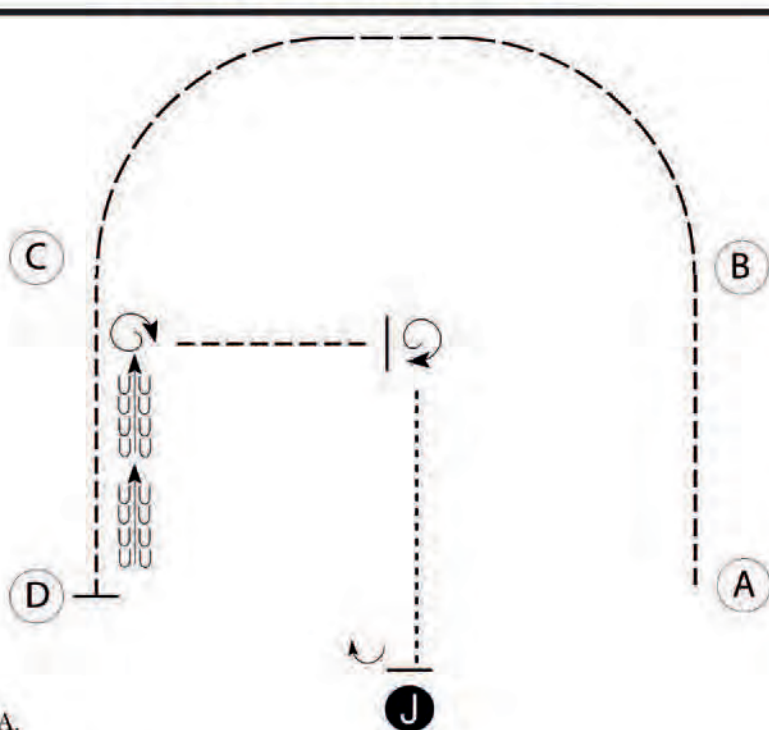


1. Walk to A. Trot in a straight line then extend the trot in a half circle. Break to a walk and walk 3 strides.
2. Stop and perform a 1 1/2 turn.
3. Set up and present horse.
4. Walk a square corner then trot across center line.
5. Stop, perform a 90 degree turn then back a "U" as shown.
6. Perform a 1 1/4 turn then walk to Judge.
7. Stop and set up for inspection. When dismissed, perform a 1/4 turn and trot straight away.



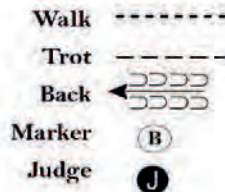
Pattern Provided by:
DQHA Hessen

Showmanship Youth & Amateur



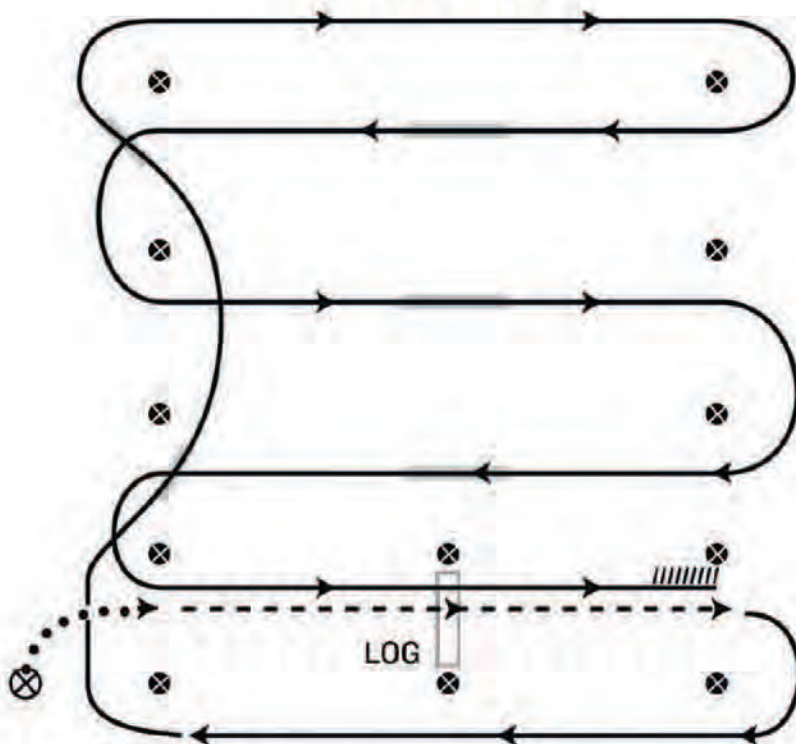
Be ready at A.

1. Trot from A to B then extend the trot in an arc from B to C. Trot from C to D.
2. Stop and back eight to ten feet.
3. Perform a 630 degree turn, then trot, and stop.
4. Perform a 150 degree turn and walk to Judge and stop.
5. Set up for inspection.
6. When dismissed, perform a 90 degree turn and trot to exit.
7. Pattern is complete.



Pattern Provided by:
DQHA Hessen

Western Riding L1 Amateur



⊗ START
CONE

WALK

JOG

- - - - -

LEAD CHANGING AREA

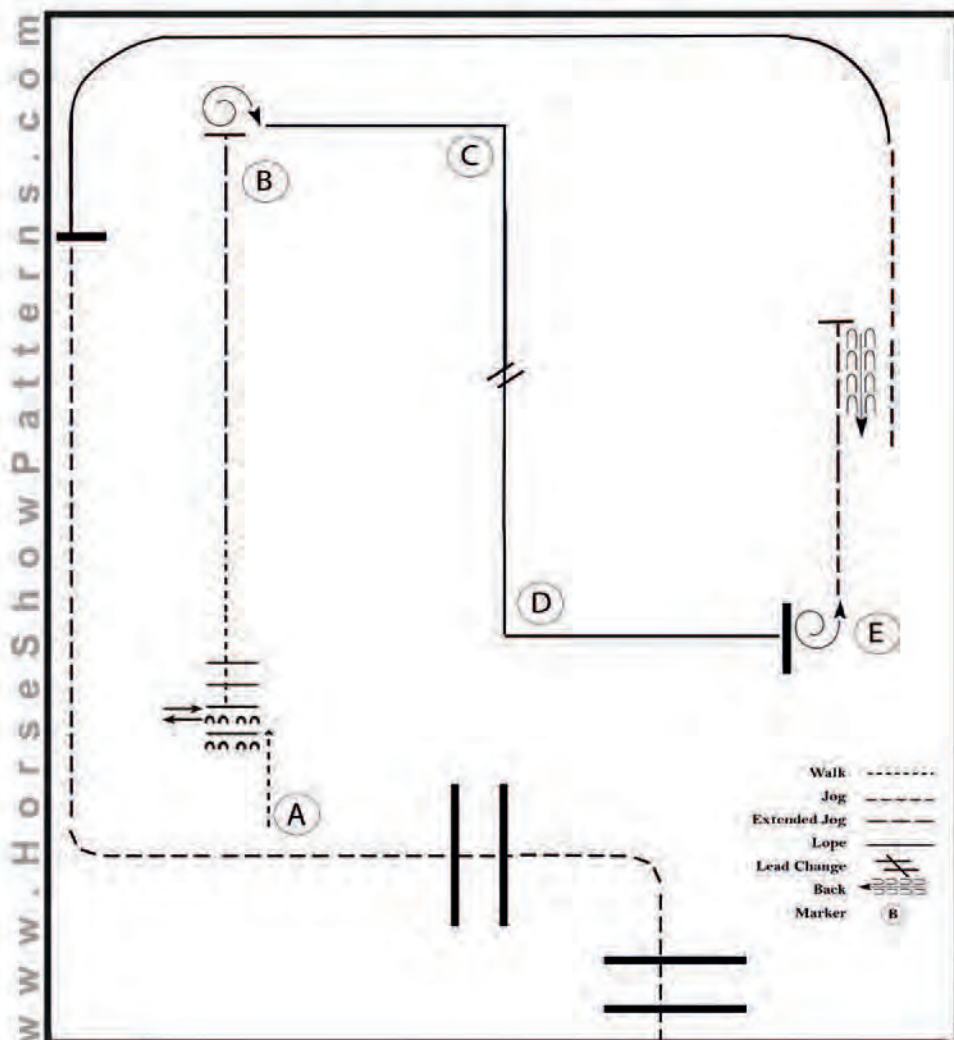


LOPE



1. Schritt für mindestens 15 Fuß (4,5 Meter) von der Start Pylone bis zum ersten Marker, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Rechtsgalopp & Galopp um das Ende
3. Erster Wechsel beim Kreuzen
4. Zweiter Wechsel beim Kreuzen, Galopp um das Ende der Bahn
5. Erster Wechsel auf der Mittellinie
6. Zweiter Wechsel auf der Mittellinie
7. Dritter Wechsel auf der Mittellinie
8. Galopp über die Stange
9. Galopp, Stopp & Rückwärtsrichten

All In Western



Ranch Riding Part:

1. Be ready at A, walk
2. Side Pass to the left and half way to the right
3. Walk over poles
4. Extended Trot, Stop, 1 1/4 turns
5. Lope left lead, perform a corner,
6. Lead change, perform a corner, Stop

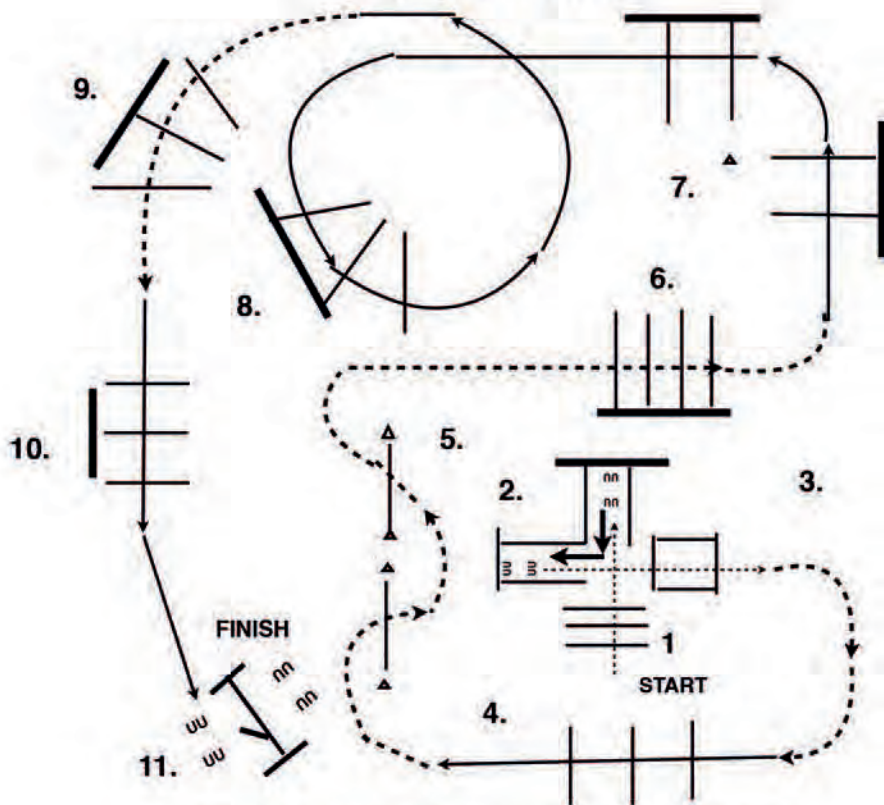
Horsemanship Part:

1. 1 1/4 turns, jog half way
2. Ext jog, Stop and Back Up
3. Jog, Lope left Lead, Stop

Trail Part:

1. Jog
2. Jog over poles and exit at the jog

Trail Grand Prix

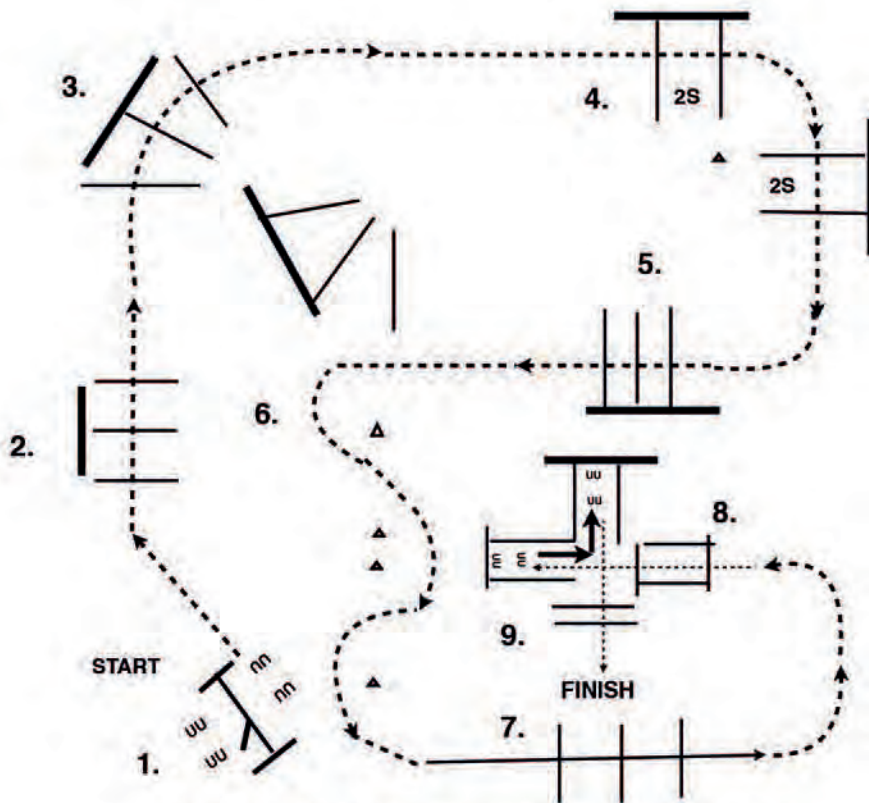


TIM KIMURA COPYRIGHT 2019 ALL RIGHTS RESERVED

1. WALK OVER POLES INTO CHUTE
2. BACK UP „L“
3. WALK OUT OF CHUTE AND OVER BRIGDE
4. LOPE OVER POLES (RL)
5. JOG SERPENTINE
6. JOG OVER POLES
7. LOPE OVER POLES (LL)
8. CONTINUE TO LOPE OVER POLES (LL)
9. JOG OVER POLES
10. LOPE OVER POLES (LL) AND UP TO GATE
11. WORK GATE LEFT HAND

Trail L1 Amateur

SET 7
Course 3

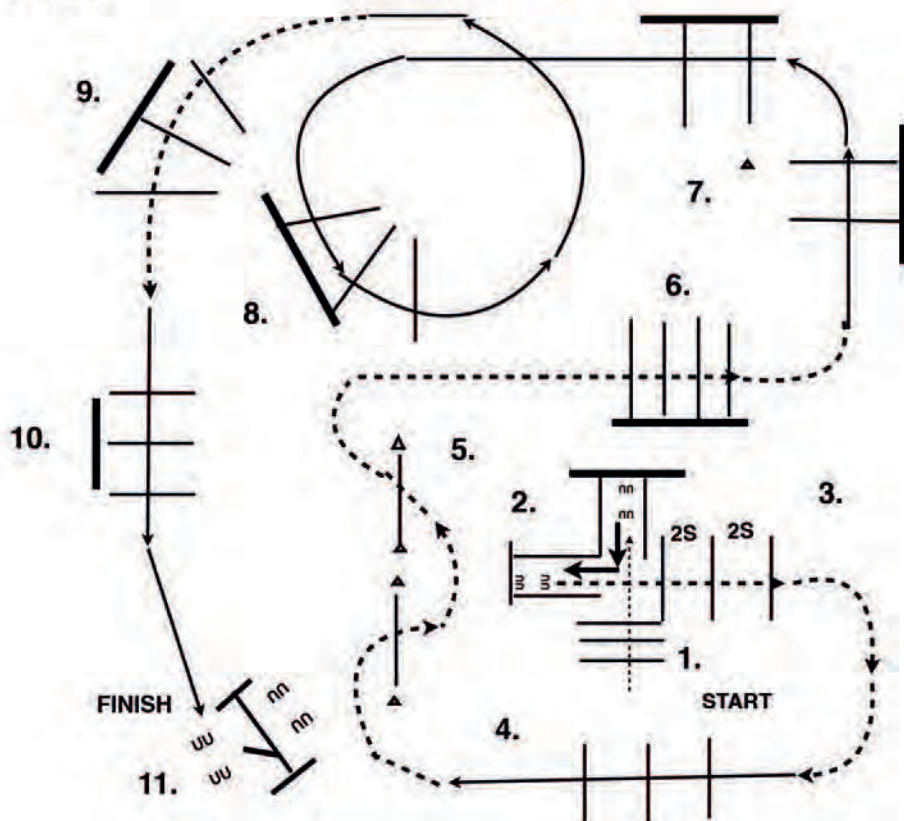


TIM KIMURA COPYRIGHT 2019 ALL RIGHTS RESERVED

1. GATE LH OPEN, RIDE THRU GATE AND CLOSE.
2. YOU MAY WALK FORWARD THEN, JOG OVER POLES.
3. JOG OVER POLES.
4. JOG OVER POLES.
5. JOG OVER POLES.
6. JOG THRU SERPENTINE, JOG BETWEEN CONES.
7. LOPE OVER POLES.
8. WALK OVER POLES, AND INTO CHUTE.
BACK BETWEEN POLES AND, BACK AROUND CORNER.
9. WALK OUT CHUTE, WALK OVER POLES.

Set 7
Course 11

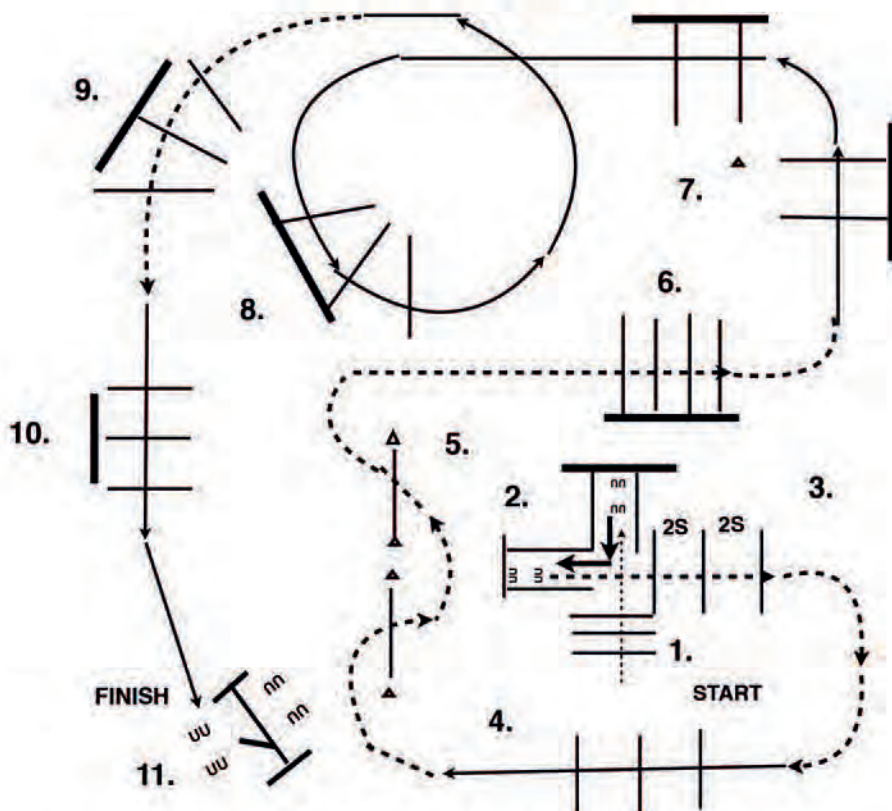
Trail Senior Open



TIM KIMURA COPYRIGHT 2019 ALL RIGHTS RESERVED

1. WALK OVER POLES AND INTO CHUTE
2. BACK UP „L“ AND JOG OUT
3. JOG OVER POLES
4. LOPE OVER POLES (RL)
5. JOG SERPENTINE
6. JOG OVER POLES
7. LOPE OVER POLES (LL)
8. CONTINUE LOPE OVER POLES (LL)
9. JOG OVER POLES
10. LOPE OVER POLES (LL) AND UP TO GATE
11. WOKR GATE LEFT HAND

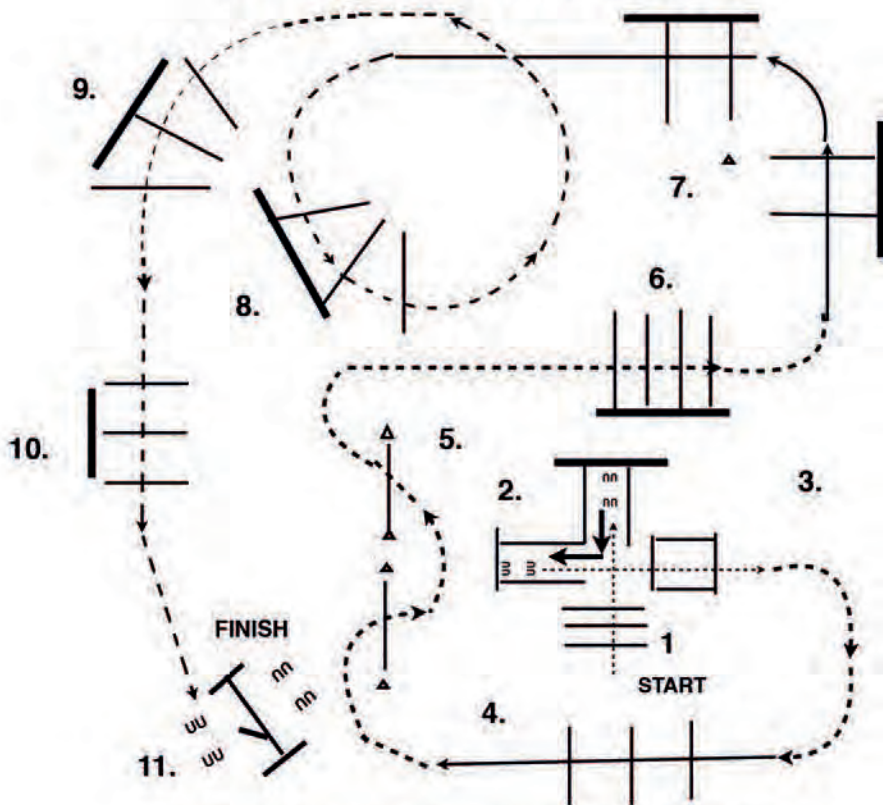
Trail Amateur & Youth



TIM KIMURA COPYRIGHT 2019 ALL RIGHTS RESERVED

1. WALK OVER POLES AND INTO CHUTE
2. BACK UP „L“ AND JOG OUT
3. JOG OVER POLES
4. LOPE OVER POLES (RL)
5. JOG SERPENTINE
6. JOG OVER POLES
7. LOPE OVER POLES (LL)
8. CONTINUE LOPE OVER POLES (LL)
9. JOG OVER POLES
10. LOPE OVER POLES (LL) AND UP TO GATE
11. WOKR GATE LEFT HAND

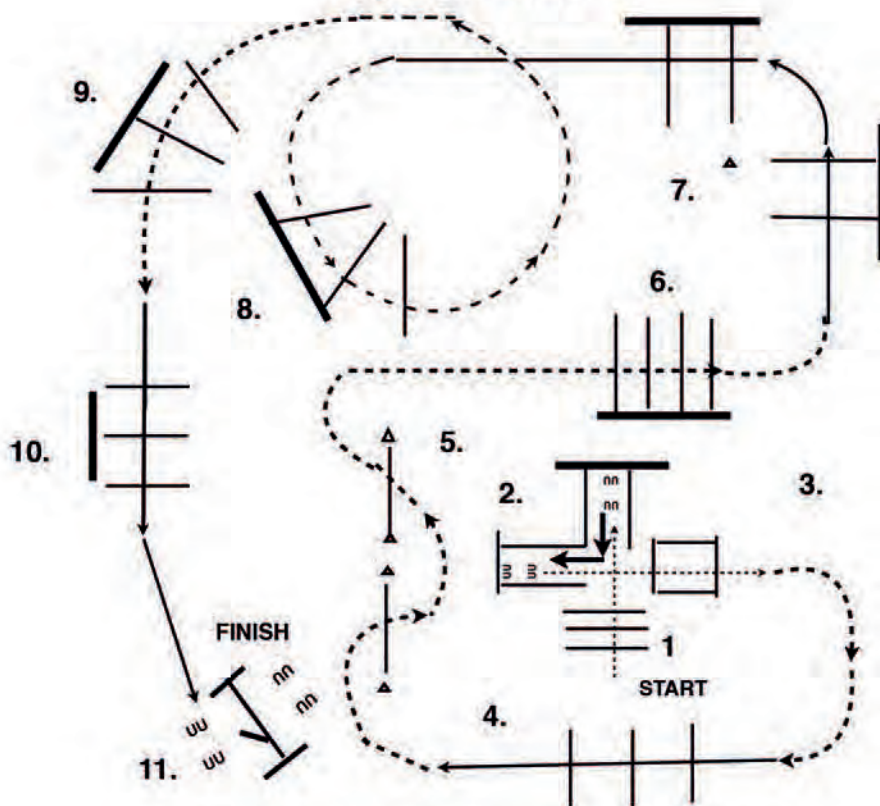
Trail L1 Open & Rasseoffen



TIM KIMURA COPYRIGHT 2019 ALL RIGHTS RESERVED

1. WALK OVER POLES INTO CHUTE
2. BACK UP „L“
3. WALK OUT OF CHUTE AND OVER BRIGDE
4. LOPE OVER POLES (RL)
5. JOG SERPENTINE
6. JOG OVER POLES
7. LOPE OVER POLES (LL)
8. JOG OVER POLES
9. WALK OVER POLES
10. JOG OVER POLES AND UP TO GATE
11. WORK GATE LEFT HAND

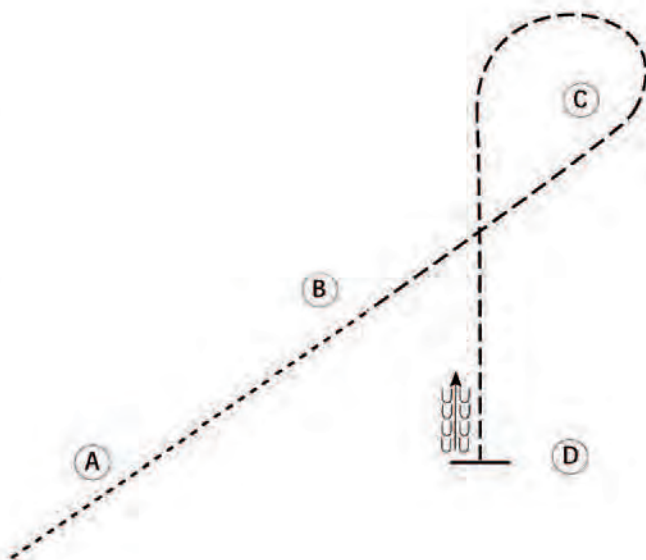
Trail Open Junior



TIM KIMURA COPYRIGHT 2019 ALL RIGHTS RESERVED

1. WALK OVER POLES INTO CHUTE
2. BACK UP „L“
3. WALK OUT OF CHUTE AND OVER BRIDGE
4. LOPE OVER POLES (RL)
5. JOG SERPENTINE
6. JOG OVER POLES
7. LOPE OVER POLES (LL)
8. JOG OVER POLES
9. JOG OVER POLES
10. LOPE OVER POLES (LL) AND UP TO GATE
11. WORK GATE LEFT HAND

Lead Line



Be ready before A.

1. Walk to B.
2. Jog around C to D
3. Stop and Back Up 1 horse length.
4. Exit at a Walk.

Attention: It is possible to show the pattern without Jog!

Pattern Provided by:

DQHA Hessen