



ASCA Farm Trials

Farm Trial: Enten, Rinder & Schafe: Judge James Bergert

am / on

28. Mai 2026 / May ,28, 2026

Farm Trial: Enten, Rinder & Schafe: Judge Sandra Zilch

am / on

29. Mai 2026 / May ,29, 2026

Sanktionierung beantragt / Sanctioning Pending

Wichtige Info:

Bitte schickt, zusammen mit den Entry Forms eine oder mehrere Kontaktinfos von Familie und/oder Freunden die wir im Falle eines Unfalls kontaktieren können. Danke.

Important announcement:

please provide, together with your entry forms, one or several contact informations of family and/or friends we can contact, in case of an accident. Thank you.

Veranstalter/ **Organizer:** WEWASC e.V.

Ort/**Location:** Haibacherstr. 118, 63768 Hösbach, Germany

Course Director

Susanne Schwarzmann
F. Porsche G. 26
2603 Felixdorf
e-mail: susanne@aussie.at

Trial Secretary:

Susanne Schwarzmann, Sandra Zilch & Roland Hofeneder

Parcourbesprechung: 7:00 Uhr / [Begin is 7:00 o'clock](#)

- Es wird kein Hund zum stellen verwendet / [No set out dog is used](#)
- Runorder wird vor dem Trial ausgelost / [runorder will be drawn before the trial](#)
- Hündinnen in Hitze laufen in Startreihenfolge / [females in heat run in runorder](#)

Die Anzahl der tatsächlich gelaufenen Läufe richtet sich nach den Meldungen für die einzelnen Tierklassen, die Anzahl der Läufe die jedes Tier pro Tag laufen darf und nach der Anzahl Läufe die die Richter/ der Richter richten darf, sowie nach der Zeit die dafür benötigt wird, aber nicht länger al 8 Stunden.

[The number of runs that we will really do will be decided through the number of entries for the different classes of stock, the number of runs each animal is allowed to run, the number of runs the judge is allowed to judge and the time that is needed, but not longer then 8 hours.](#)

Farmtrial Cattle

5 Rinder pro run/ [5 cattle per run](#)
8 runs möglich / [8 runs possible](#)

Zeitlimit / Warnung: 20 Minuten / 10 und 3 Minuten Warnung
[Time limit / Warning: 20 minutes / 10 and 3 minute warning](#)

Punktegleichstand wird wie folgt gehandelt:

1. mehr Punkte bei Gather
2. mehr Punkte bei Sort

Tie Breaker:

1. [More points at Gather](#)
2. [More points at Sort](#)

Aufgabenstellung /Tasks

Penwork # 1

5 Rinder aus holding pen im Stall auspferchen, in den takepen 1 bringen; beginnt wenn Tor zum holdingpen geöffnet wird; endet wenn Tor zwischen Stall und takepen geschlossen ist.

[5 cattle in holdingpen, bring them out into takepen 1; starts when gate to holdingpen is opened, ends when gate between stable and takepen is closed.](#)

5

Sort Work

OPEN: 3 Rinder, davon 2 markierte / **ADVANCED:** 3 markierte Rinder durch das Tor 1 in Arena 1 aussortieren, Tor 1 schließen und anschließend die 2 restlichen Rinder in Arena 1 lassen ohne dass die anderen Rinder wieder in den Pferch rein gehen; beginnt wenn Tor 1 geöffnet wird, endet wenn Tor 1 geschlossen wird nachdem alle Rinder in Arena 1 stehen.

OPEN: sort out 3 cattle, two of them marked / **ADVANCED:** sort out 3 marked cattle through gate 1 into arena 1, close gate 1 and then bring 2 other cattle into arena 1 also without letting the 3 that are outside already back into pen; starts when gate 1 is opened, ends when gate 1 is closed after cattle are together in arena 1.
25

Location Specific Task #1

5 Rinder in den markierten Bereich zwischen den Pylonen bringen und halten bis Richter ok sagt; beginnt wenn sort beendet ist, endet wenn der Richter ok gibt.
Bring 5 cattle into the marked area between the pylone and hold them until judge says ok; starts when sort is finished, ends when judge gives ok.
20

Gather

Outrun/Lift/Fetch (OPEN & ADVANCED: 46 m);

beginnt wenn LST#1 beendet, endet wenn Rinder ruhig in der Nähe des Handler stehen und der Richter das ok gibt.

OPEN: handler kann den Hund mit zum Startpfosten nehmen

ADVANCED: handler lässt den Hund bei den Rindern und ruft ihn ab wenn er/sie am Startpfosten angekommen ist.

outrun/lift/fetch (OPEN & ADVANCED: 150 f) ; starts when LST#1 is finished, ends when cattle are standing calmly close to handler and the judge gives the ok.

OPEN: handler can take dog with him to startpole; **ADVANCED:** dog needs to stay close to cattle and is called to handler when he/she has reached startpole.

20

Location Specific Task #2

5 Rinder in die holding area zwischen den Pennels bringen und eine der Ohrmarken eines der markierten Rinder fotografieren, Rinder aus der holding area rauslen; beginnt wenn gather beendet ist, endet wenn alle Rinder draussen sind.

Bring 5 cattle to the holding area between pennels and take a picture of one of the eartags of one of the marked cattle and take them aout of holding area. Starts when gather is done, ends when all cattle are out again.

20

Chutework

5 Rinder in den Chute bringen, und dann aus dem Chute kontrolliert wieder raus lassen, Tür schliessen; beginnt wenn LST #2 beendet ist, endet wenn chute Tür wieder geschlossen ist.

Bring 5 cattle into chute, bring them out of chute and close the door again; starts when LST # 2 is finished, ends when door is closed.

20

Penwork #2

5 Rinder in den freistehenden Pferch in Arena 1 einpferchen, Tor schließen und dann wieder auspferchen. (**OPEN**: handler kann sich frei bewegen um Hund zu helfen, **ADVANCED**: handler muss auf der Tor Seite des FSP bleiben). Beginnt wenn Tor zum Pferch geöffnet wird, endet wenn Rinder draußen und Tor zum Pferch geschlossen ist.

Bring 5 cattle into free standing pen in arena 1, close gate and then pen them out again. (**OPEN**: handler can move anywhere to help dog, **ADVANCED**: handler needs to stay at gate side of FSP).

starts when free stading pen gate is opened, ends when pengate is closed after cattle are out.

10

Penwork #3

5 Rinder geordnet zum Tor 1 bringen und durch Tor 1 aus der Arena 1 aus- und in den Takepen einpferchen. Beginnt wenn PW # 2 beendet ist, endet wenn Tor 1 geschlossen ist.

Bring 5 cattle in an controlled manner to gate 1 and pen them into takepen

Starts when PW # 2 is finished, ends when gate 1 is closed.

5

Penwork # 4

5 Rinder aus dem Takepen in die Stallgasse auspferchen und in ihren Holding Pen einpferchen. Beginnt wenn Tor 1 geschlossen ist, endet wenn Tür zum Holding Pen geschlossen ist.

Pen out 5 cattle from takepen into stable and then pen them into their pen. Starts when gate 1 is closed, ends when holding pen gate is closed.

5

Farmtrial Enten / Ducks

- 5 Enten pro run/ 5 ducks per run
- 1- 24 runs möglich / 1 – 24 runs possible
- Zeitlimit / Warnung: 15 Minuten / 3 Minuten Warnung bei 12 Minuten
- Time limit / Warning: 15 minutes / 3 minute warning at 12 minutes
-
- Punktegleichstand wird wie folgt gehandelt:
 - mehr Punkte bei Gather
 - mehr Punkte bei Sort
- Tie Breaker:
 - More points at Gather
 - More points at Sort

Penwork # 1

5 Enten aus dem take pen in die Entenarena auspferchen, in den Entenretirepen einpferchen und wieder auspferchen; beginnt wenn Tor 9 zum Ententakepen geöffnet wird; endet wenn Tor 11 zum Entenretirepen geschlossen wird nachdem Enten wieder draußen sind.

Pen 5 ducks out of take pen into duck arena through gate 9 and bring them through gate 11 into duck retirepen, pen them out again; starts when gate 9 is opened, ends when gate 11 is closed after ducks are out again.

7

Location Specific Task # 1

Enten über die Brücke bringen; beginnt PW #1 beendet ist; endet wenn Enten die Brücke verlassen haben.

Bring ducks over the bridge; starts when PW # 1 is finished, ends when ducks have left the bridge.

20

Location Specific Task # 2

Enten im Uhrzeigersinn um den Pylon herum zur Haltezone am Tor 11 bringen, dort ruhig halten bis der Richter das ok gibt; beginnt wenn Enten Brücke verlassen haben; endet wenn Enten in der Ecke an Tor 11 stehen und Richter ok gegeben hat (**OPEN:** handler kann auf dem Weg die Enten mit dem Hund zusammen kontrollieren;

ADVANCED: handler muss an der Brücke bleiben)

Bring ducks clockwise around pylon to holding area at gate 11 and hold them still until judge gives ok; starts when ducks have left bridge, ends when ducks are in the corner and judge said ok

(**OPEN:** handler can go and help the dog to control the ducks on the way,

ADVANCED: handler needs to stay at bridge)

20

Gather

Outrun/Lift/Fetch (**OPEN**: 22 m; **ADVANCED**: 27 m) an der langen Zaunseite entlang an der die Brücke steht bis auf Höhe des Pfostens kurz stehen lassen bis Richter das ok gibt; beginnt wenn LST # 2 beendet ist, endet wenn der Richter ok gibt

(**OPEN**: handler kann den Hund mit zum Startpfosten nehmen **ADVANCED**: handler lässt den Hund bei den Enten und ruft ihn ab wenn er/sie am Startpfosten angekommen ist.)

outrun/lift/fetch (**OPEN**: 75 feet; **ADVANCED**: 90 feet) along the long fenceside with bridge near to the pole and let them settle a short moment until judge says ok; starts when LST # 2 is finished, ends when judge gives ok. **OPEN**: handler can take dog with him to startpole; **ADVANCED**: dog needs to stay close to ducks and is called to handler when he/she has reached startpole and judge gives ok

20

Penwork # 2

Enten im Pferch an der kurzen Seite einpferchen, Tür schliessen, Enten wieder rauslassen, Tür schliessen; beginnt wenn Gather beendet ist, endet wenn Pferchtür geschlossen ist nachdem Enten wieder draussen sind.

Pen ducks in to pen at short side of arena, close door, let them out of pen, close door; starts when gather is finished, ends when pen door is closed after ducks are out again.

7

Chutework

Enten vom Pferch in den chute bringen, Enten aus chute lassen; beginnt wenn PW # 2 beendet ist, endet wenn Chute Ausgang passiert wurde und Chutetür geschlossen ist.

Bring ducks from pen into chute and let ducks out of chute, close door; starts when PW # 2 is finished, ends when ducks have cleared chute exit and chutedoor is closed

20

Penwork # 3

5 Enten in den freestanding pen der Entenarena einpferchen, Tür schliessen und wieder auspferchen, Tür schliessen Beginnt wenn chutework beendet ist, endet wenn Tür zu freestandingpen nach auspferchen wieder geschlossen ist;

Bring the 5 ducks into freestanding pen, close door and pen them out again, close door. Starts when chutework ends, ends when door of free standing pen is closed after ducks are out of pen again and door is closed

4

Sort

Richter zeigt 3 Enten an die in den Entenretirepen aussortiert werden müssen (=markierte Enten) Tor schliessen, danach die drei Enten wieder rausholen, ohne dass die beiden die draussen sind draussen rein gehen. Beginnt wenn PW#3 beendet ist, endet wenn Tor 11 geschlossen ist nachdem alle Enten in der Entenarena sind.

Judge shows 3 ducks (=marked ducks) that need to be sorted into duck retire pen; close gate 11; then bring the 3 ducks out of retirepen again, without the other ones going in; Starts when PW #3 is finished, ends when gate 11 is closed after all ducks are in the duck arena.

25

Penwork # 4

Enten aus der Entenarena in den Takepen einpferchen, Beginnt wenn Sort beendet ist, endet wenn Tor zum Takepen geschlossen ist.

Pen in ducks out of duck arena into takepen, Starts when Sort is finished, ends when take pen gate is closed.

Farm Trial Sheep

- 5 Schafe pro run/ 5 sheep per run
- 1- 16 runs möglich / 1 - 16 runs possible, depending on duck entries

Zeitlimit / Warnung: 18 Minuten / 3 Minuten Warnung bei 15 Minuten

Time limit / Warning: 18 minutes / 3 minute warning at 15 minutes

Punktegleichstand wird wie folgt gehandelt:

1. mehr Punkte bei Gather
2. mehr Punkte bei Sort

Tie Breaker:

1. More points at Gather
2. More points at Sort

Aufgabenstellung / Tasks

Tasks Possible Score

Penwork # 1

5 Schafe aus holding pen im Stall auspferchen, in den takepen 1 bringen;

5

beginnt wenn Tor zum holding pen geöffnet wird, endet wenn Tor 3 zwischen Stallgasse und takepen geschlossen ist.

Bring out 5 sheep from holding pen in stable into takepen 1; starts when holding pen door is opened, ends when gate 3 between stable and takepen is closed.

5

Sort Work

Von den 5 Schafen sind 3 markiert; alle 5 Schafe in Arena 1 auspferchen.

ADVANCED: 3 markierte Schafe müssen in den takepen sortiert werden; **OPEN:** 2 der markierten Schafe und ein anderes Schaf müssen in den takepen sortiert werden; dann alle Schafe in Arena 1 lassen, dabei sollen die beiden Schafe die noch in Arena 1 stehen nicht wieder in den takepen laufen; Beginnt wenn Tor 1 geöffnet wird, endet wenn Tor 1 geschlossen ist nachdem alle Schafe in Arena 1 stehen.

25

Out of the 5 sheep, 3 are marked; pen out all 5 sheep To Arena 1.

ADVANCED: the 3 marked sheep have to be sorted into the takepen; **OPEN:** 2 of the marked sheep and one other have to be sorted into the takepen; put all sheep together into arena 1 without having the 2 sheep that are still in arena 1 back in takepen. Starts when gate 1 is opened, ends when all sheep are together in arena 1 and gate 1 is closed

25

Location Specific Task # 1

Füttern

Schafe am Tor 1 füttern; Beginnt wenn Sort beendet ist, endet wenn der Richter das ok gibt.

20

Feeding

Feed sheep at gate 1; starts when sort is finished, ends when judge gives ok.

20

Gather

ADVANCED: 60 m, beginnt, wenn LST #1 beendet ist, endet wenn Schafe ruhig am Pfosten stehen und Richter das ok gibt; Hund muss bei den Schafen bleiben und wird abgerufen wenn Handler am Startpfosten ist; **OPEN:** 60 m; Hund kann zum Startpfosten mitgenommen werden und Handler kann dann näher zu den Schafen gehen bevor der Hund vom Startpfosten aus los geschickt wird; beginnt wenn LST #1 beendet ist, endet, wenn Schafe ruhig am Startpfosten stehen und Richter ok gibt. **20**

ADVANCED: 200 f; starts when LST # 1 is finished, dog needs to stay with sheep and is called when handler is at startpole, **OPEN:** 200 f; dog can go with handler to startpole, stays there and handler can go closer to the sheep before sending dog from startpole; starts, when LST #1 is finished, ends when sheep stand quietly at startpole and judge gives ok. **.20**

Chutework

5 Schafe in den

chute bringen, dort die Ohrmarken der 3 markierten Schafe fotografieren, Schafe aus dem chute lassen, Tür schliessen Beginnt wenn Gather beendet ist, endet wenn chute Tür wieder geschlossen ist. **20**

Bring 5 sheep to chute and into chute, take pictures of the eartags of the 3 marked sheep, let sheep out of chute and close door. starts when gather is finished, ends when chute door is closed again **20**

Location Specific Task # 2

5 Schafe in den Hänger bringen, wieder ausladen und Hängertür schliessen; Beginnt wenn Chutework beendet ist, endet wenn Schafe wieder draussen sind und Tür geschlossen ist. **20**

Bring 5 sheep into trailer, unload them again and close trailer door; starts when chute is finished, ends when trailer door is closed **20**

Penwork # 2

5 Schafe in den freistehenden Pferch einpferchen, Tor schliessen und wieder auspferchen, Tor schliessen, Schafe kontrollieren. Beginnt wenn LST #2 beendet ist, endet wenn Tor geschlossen ist nachdem Schafe wieder draußen und unter Kontrolle sind.

10

Pen 5 sheep into freestanding pen, close door, pen them out again, control them and close door; starts when LST #2 is finished, ends when door is closed after sheep are out and under control

10

Penwork # 3

5 Schafe kontrolliert zu Tor 1 bringen, aus Arena 1 in den takepen einpferchen, Tor 1 schliessen; beginnt wenn PW # 2 beendet ist, endet, wenn Tor 1 geschlossen ist.

5

Control sheep when taking them to gate 1 and pen them out of arena 1 into take pen, close gate 1; starts when PW # 2 is finished, ends when gate 1 is closed

5

Penwork # 4

5 Schafe aus dem takepen in die Stallgasse auspferchen und in ihren holding pen einpferchen; Beginnt wenn PW # 3 beendet ist, endet wenn holding pen Tür geschlossen ist.

5

Pen 5 sheep out of take pen into stable and the into their holding pen; starts when PW # 3 is finished, ends when holdig pen door is closed.

5

Pre Entry for all trials:

May, 4-8 2026

Meldungen schicken an Sandra Zilch / please send entries to Sandra Zilch sandrazilch@sbarlaussies.de, ab 6 a.m. on March 2.

oder
Sandra Zilch
Haibacherstr. 118
63768 Hösbach
Germany

Please send in different entries for Ranchtrial, Farmtrial and Arena Trials

Bitte getrennt vom ASCA Trial melden.
Bitte die neuesten Meldeformulare des ASCA verwenden!

Meldung ist nur verbindlich mit gleichzeitigem Eingang der Meldegebühr das bedeutet: Meldungen die ohne Meldegebühr eingehen kommen automatisch auf die Warteliste. Meldegebühren werden nur erstattet wenn der gemeldete Hund oder der gemeldete Starter erkrankt sind (ärztliches Attest).

- Farm Trial Ducks, Sheep 40 € pro Start. Kein Rabatt möglich
- Farm Trial Rinder 50 € pro Start

Entries are only valid with the entry fee which means:

Entries without entry fee will go to the waitinglist automatically. Entry fees will only be sent back when the entered dog or the entered handler is sick (medical attest).

- Farm Trial sheep , ducks 40 €/dog. Sorry, no discount possible
- Farm Trial cattle: 50 €/dog.

zu überweisen an / transfer to:

Bank: Frankfurter Volksbank Rhein-Main
InternationalBankcode (IBAN): DE 66 5019 0000 0007 2483 34
Swift Code: FFVBDEFF
Account Holder: WEWASC e.V.

Reason: „WEWASCFarmTrialsHösbachMail2026“

Note: this text on the transfer is important!
....and please do not transfer to the wrong bank account

Wichtig:

Bitte die Hunde außerhalb des Parcours immer angeleint halten. Bitte NICHT im Wald spaziergehen. Immer auf den breiten Wegen bleiben. Bitte Hundekot entfernen und den eigenen Müll, mit nach Hause nehmen. DANKE

Important:

Please keep your dogs on leash at all times outside the trial course. Do NOT go into the woods but stay on the big paths. Please clean up after your dogs and take your own garbage back home. THANKS.

Wegbeschreibung:

Von der Autobahn A3 ist es aus Richtung Norden die Abfahrt

„Hösbach/Mömbris/Schöllkrippen/Laufach“.

An der ersten Ampel rechts, Richtung Hösbach/Bhf.

(Unter der Unterführung durch)

In den Kreisel fahren und auf derselben Straße zurück und dann links Richtung

Haibach/Winzenhohl

Auf dieser Straße bleiben. Ihr kommt nach Winzenhohl.

Auf der rechten Seite seht Ihr den Gasthof zur Sonne.

Nach etwa 100m seht Ihr dann einen Holzstall. Darauf ist ein Schild angebracht, mit unserem Logo

Ihr fahrt weiter aus dem Ort raus. Nach dem letzten Haus seht Ihr auf der rechten Seite ein Holzschild. Dort führt ein Feldweg rechts rein. Ihr folgt diesem Weg, biegt im Wald rechts ab und folgt dem Waldweg, der parallel zur Wiese läuft bis Ihr rechts das Trialfeld seht.

Aus Richtung Süden (Autobahn A3) die Abfahrt

„Waldaschaff“.

An der ersten Kreuzung links.

(über die Autobahn drüber)

An der zweiten Kreuzung rechts.

Ihr kommt durch einen Kreisel nach Hösbach/Bhf.

Ihr fahrt links ab, Richtung Haibach/Winzenhohl.

Auf dieser Straße bleiben. Ihr kommt nach Winzenhohl.

Auf der rechten Seite seht Ihr den Gasthof zur Sonne.

Nach etwa 100m seht Ihr dann einen Holzstall. Darauf ist ein Schild mit unserem Logo (siehe oben) angebracht.

Ihr fahrt weiter aus dem Ort raus. Nach dem letzten Haus seht Ihr auf der rechten Seite ein Holzschild. Dort führt ein Feldweg rechts rein. Ihr folgt diesem Weg, biegt im Wald rechts ab und folgt dem Waldweg, der parallel zur Wiese läuft bis Ihr rechts das Trialfeld seht.

Directions

Autobahn A3 from north:

take exit „Hösbach/Mömbris/Schöllkrippen/Laufach“.

At the first traffic light turn right; after several 100 m you go through the round traffic and go back on the same road, then turn left to „Haibach / Winzenhohl“;

stay on that road until you come to our village „Winzenhohl“; stay on that road still; you will see a wooden stable on your right with a sign on it saying: „LZ Lorenz Zilch“

Drive on through the village and turn right after the last house on the right side; there is a small “street” leading into the forest (wooden sign, wooden stable on the right side where you drive into the wood), turn right and follow the path parallel to the pasture until you can park somewhere along the road.

Autobahn A3 from south:

Take exit "Waldaschaff"; turn left at the first crossing and right at the next one; when you come into the village of "Hösbach/Bhf." You see a sign on your left saying "Haibach / Winzenhohl", turn left here.

stay on that road until you come to our village "Winzenhohl"; stay on that road still; you will see a wooden stable on your right with a sign on it saying: "LZ Lorenz Zilch"

Drive on through the village and turn right after the last house on the right side; there is a small "street" leading into the forest (wooden sign, wooden stable on the right side where you drive into the wood), turn right and follow the path parallel to the pasture until you can park somewhere along the road.