

VWB Kat II Kienenhof / Freystadt

Samstag 1. August 2026

Patternbook



Trail in Hand a.a.	AHAR	S. 3
Trail	Amateur	S. 4
Trail	Einsteiger	S. 6
Trail	Jugend	S. 6
Trail	AHAR	S. 7
Ranch Trail	Amateur	S. 8
Horsemanship	Amateur	S. 10
Horsemanship	Einsteiger	S. 12
Horsemanship	Jugend	S. 12
Horsemanship	AHAR	S. 13
Showmanship	Amateur	S. 14
Showmanship	Einsteiger	S. 16
Showmanship	Jugend	S. 16
Showmanship	AHAR	S. 17
Reining	Amateur	Pattern 15
Reining	Einsteiger	Pattern 13
Reining	Jugend	Pattern 5
Reining	AHAR	Pattern 14
Ranch Riding	Amateur	Pattern 4
Ranch Riding	Einsteiger	Pattern 6
Ranch Riding	Jugend	Pattern 3
Ranch Riding	AHAR	Pattern 6

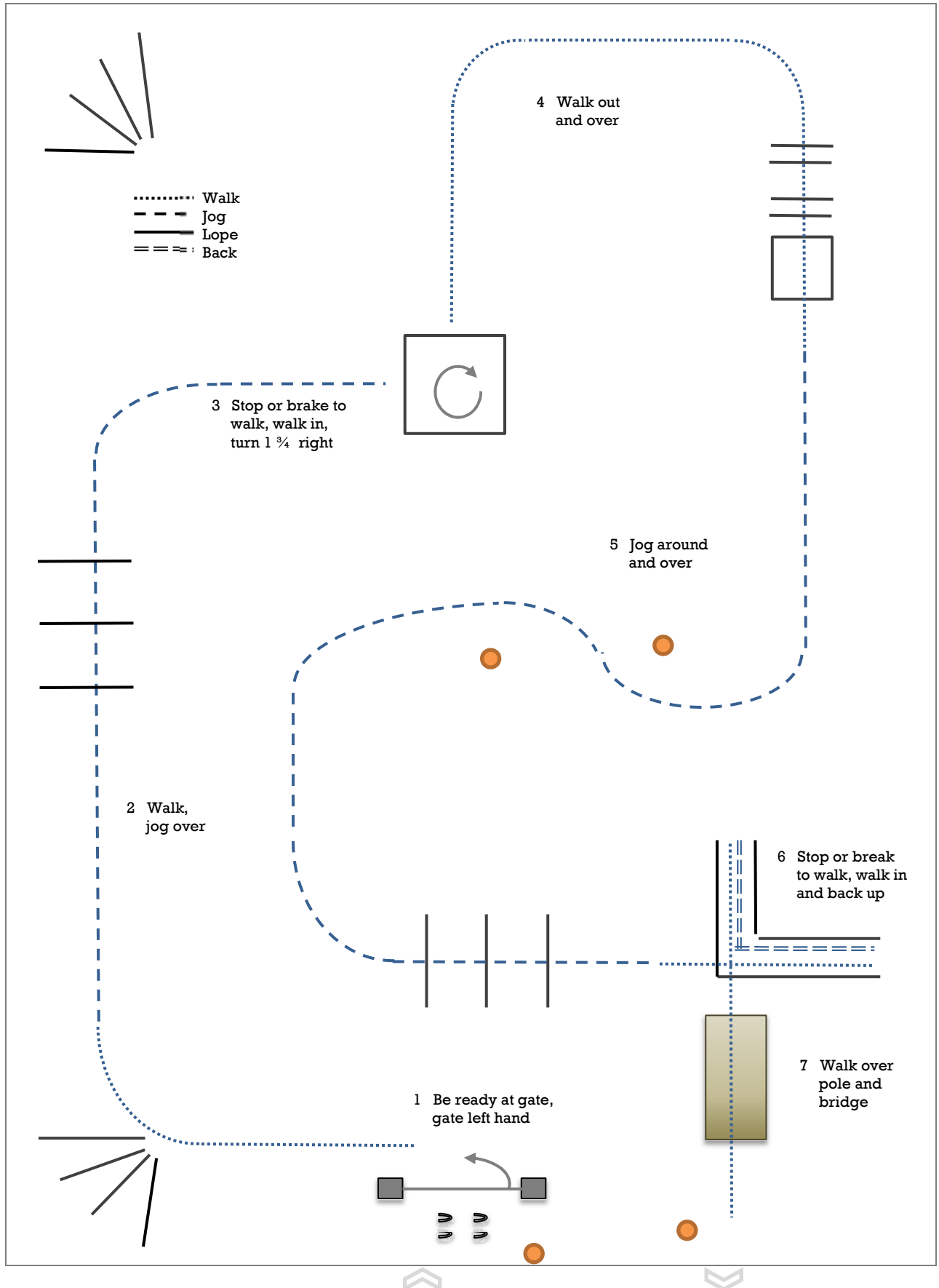




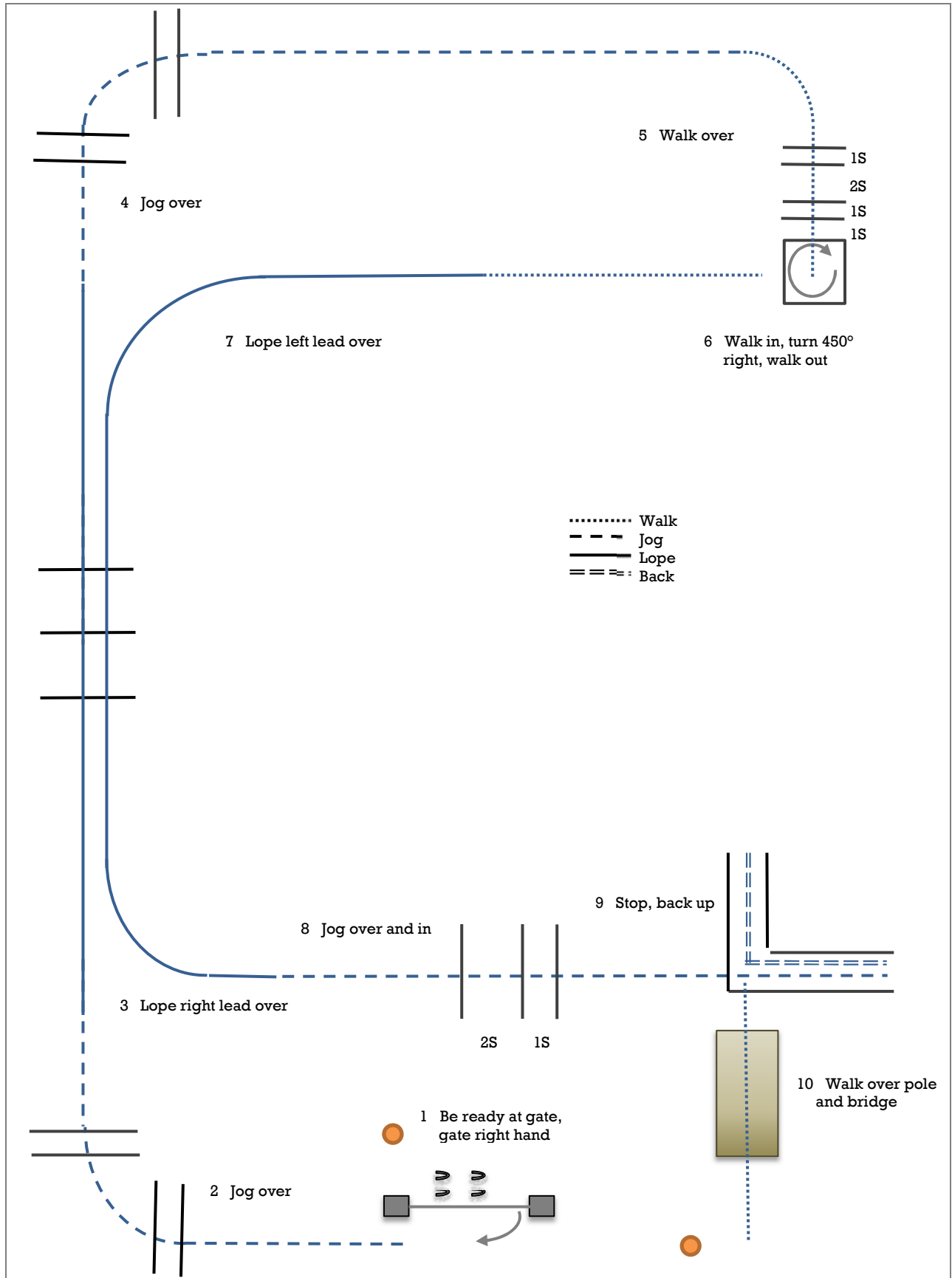
VWB Kat II Kienenhof / Freystadt
Samstag 1. August 2026
Patternbook



◆ Trail in Hand all ages ◆

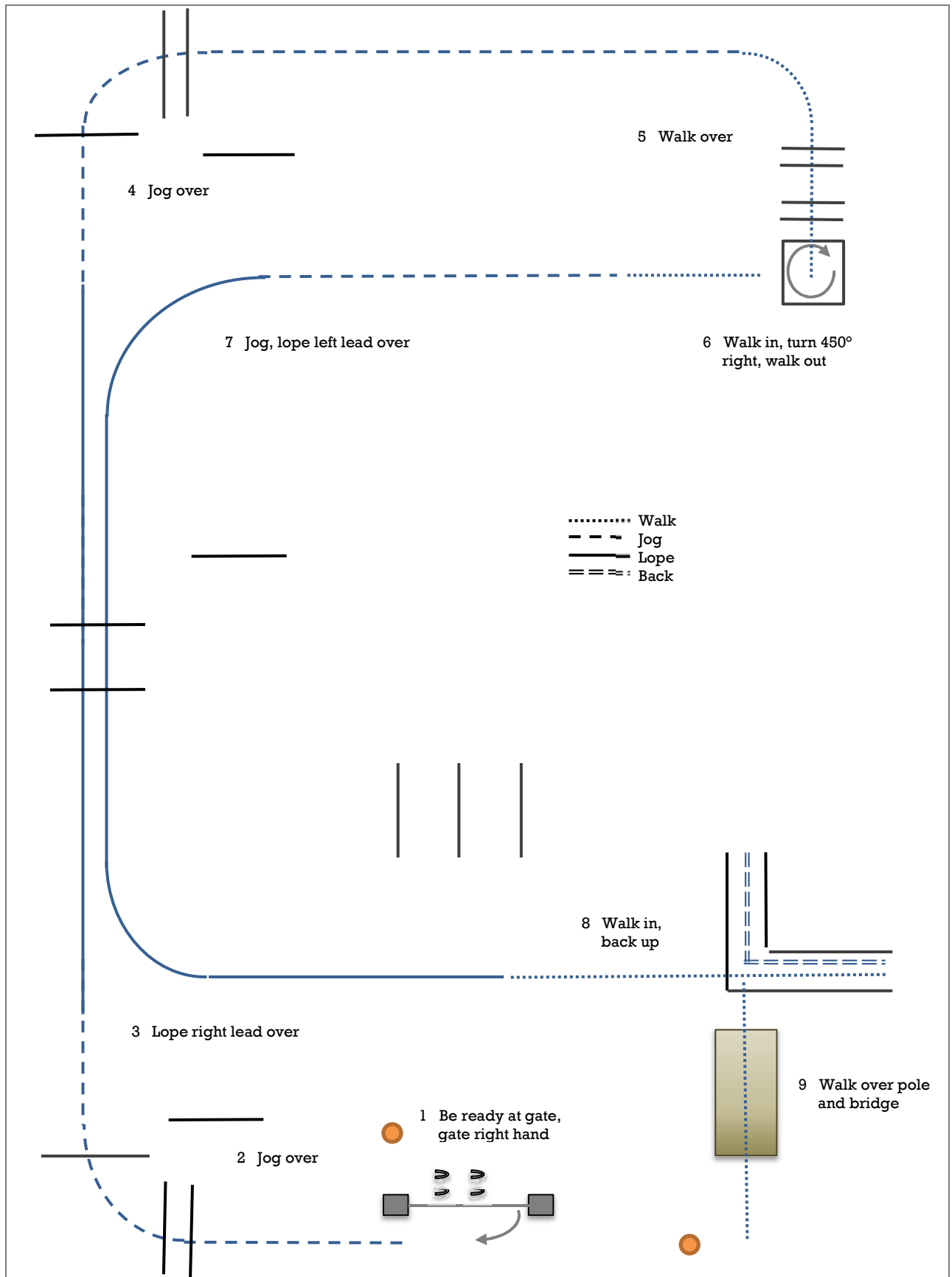


◆ Trail Amateur (Cup) ◆

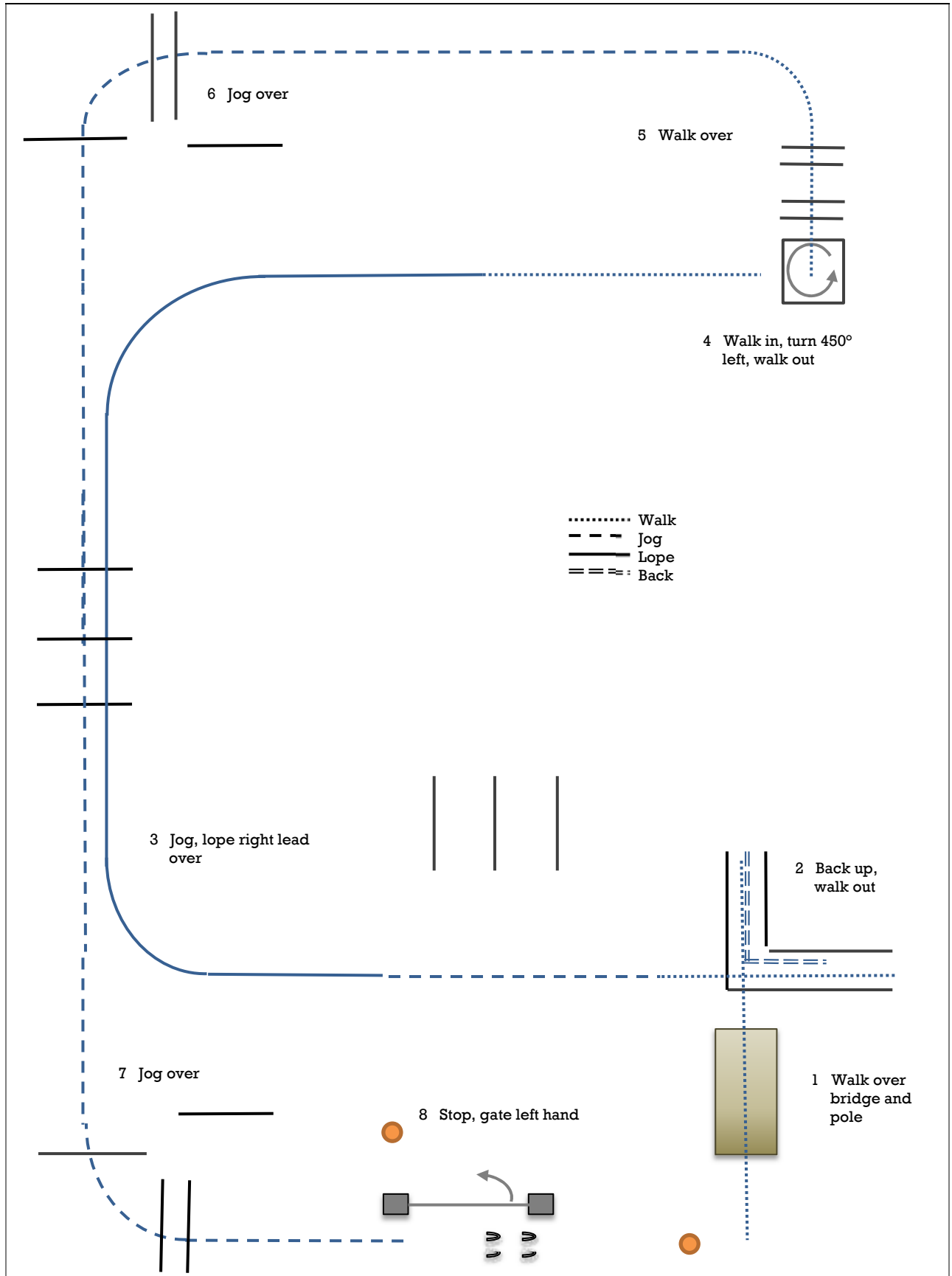




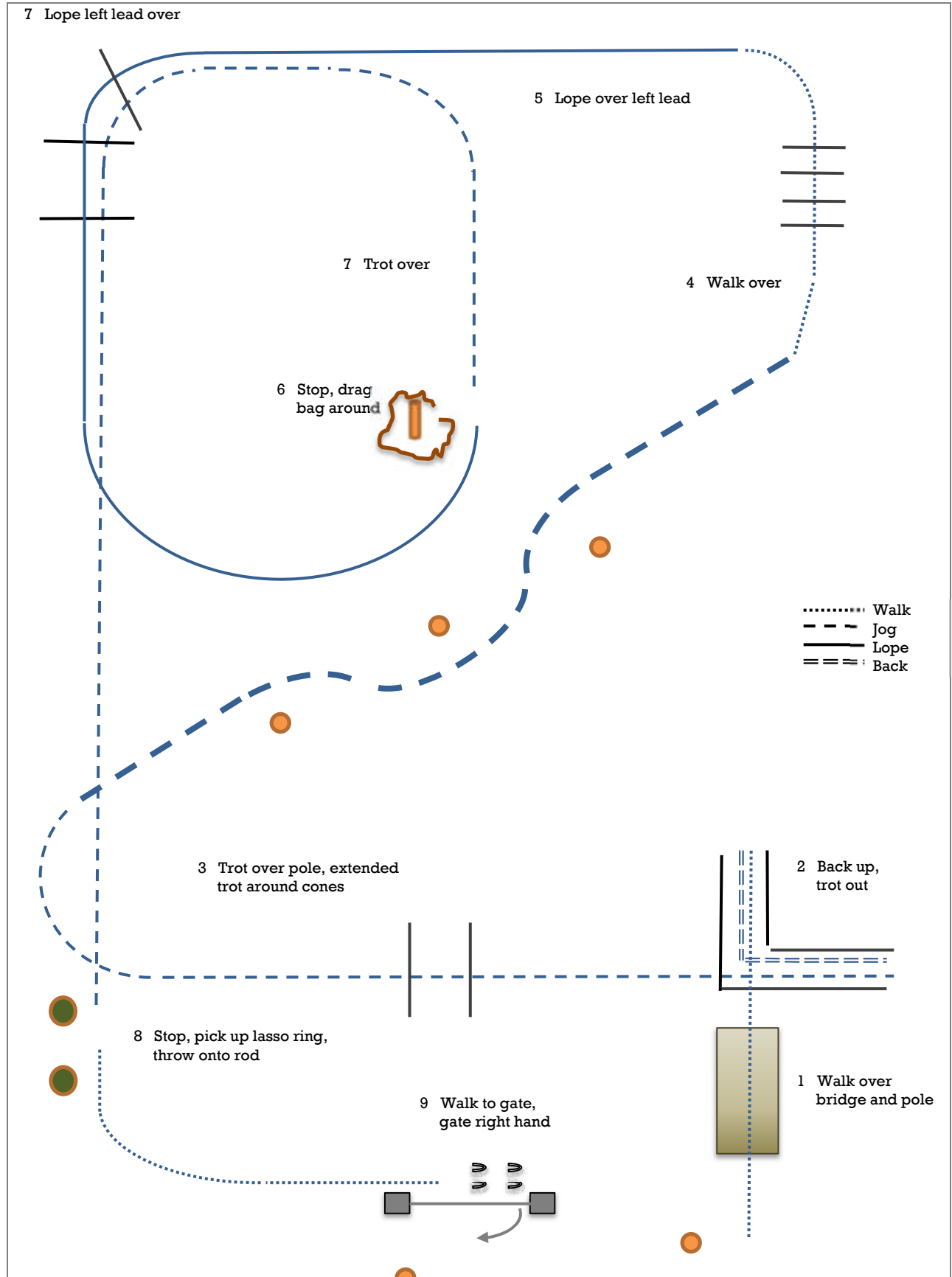
◆ Trail Einsteiger / Jugend ◆



◆ Trail Any Horse Any Rider ◆

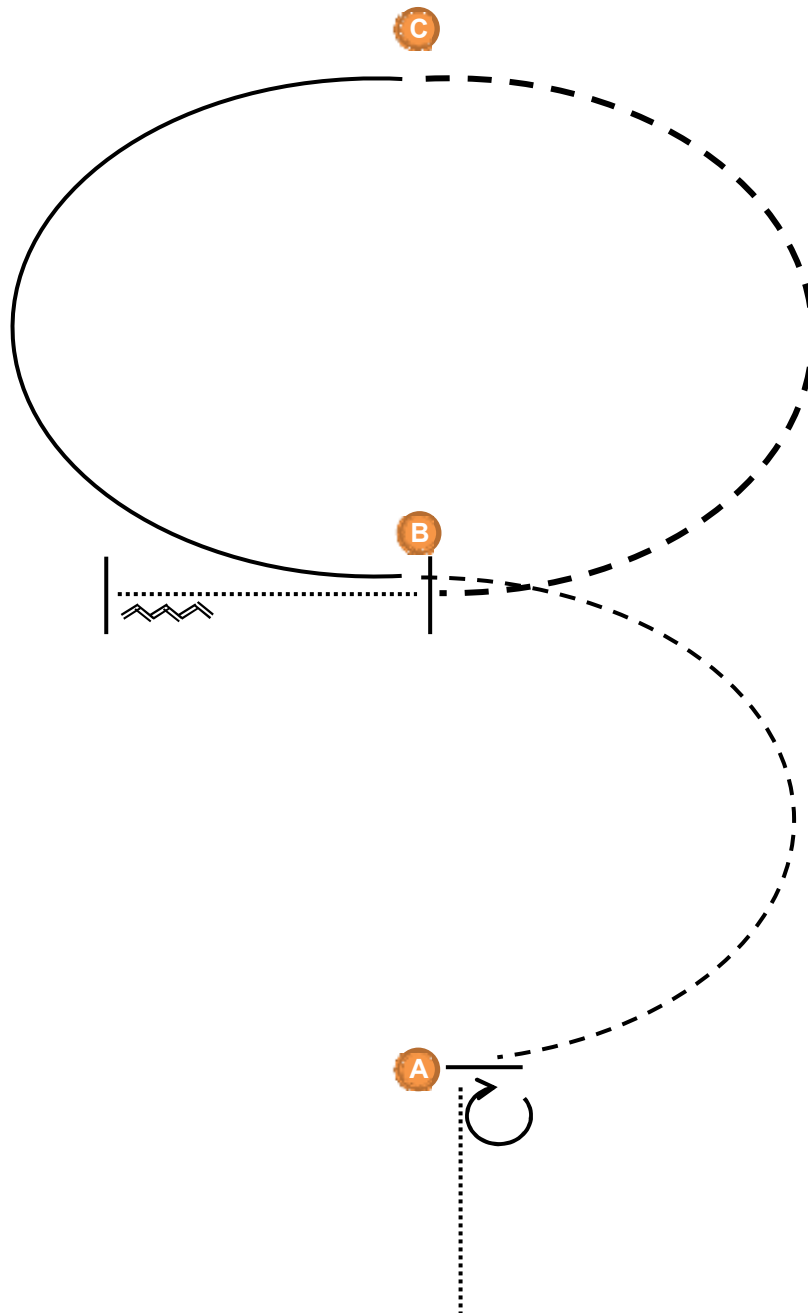


◆ Ranch Trail (Cup) ◆





◆ Western Horsemanship Amateur (Cup) ◆

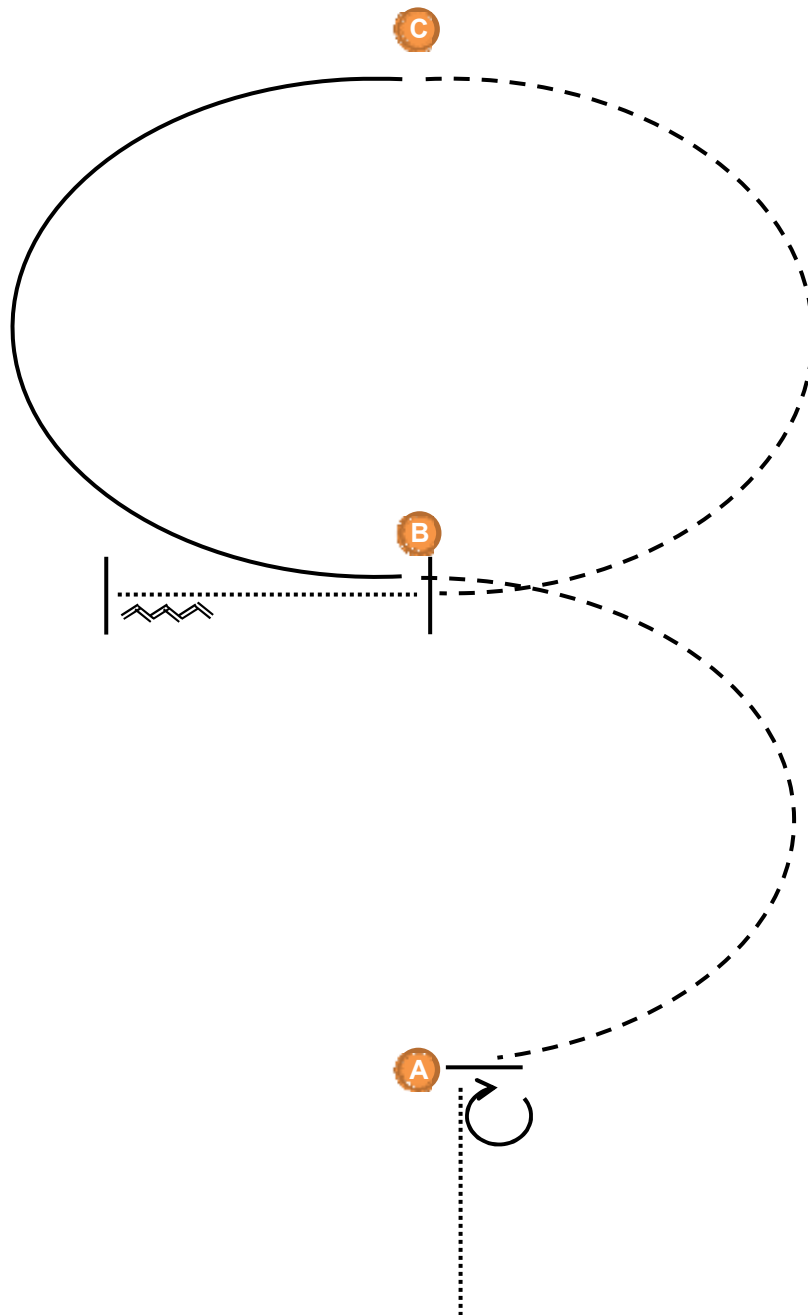


- 1 walk to A, stop
- 2 at A turn 270° left
- 3 jog half circle to B
- 4 at B left lead lope half circle to C
- 5 at C extended jog half circle to B
- 6 at B walk 2 horse lengths, stop
- 7 back up 1 horse length





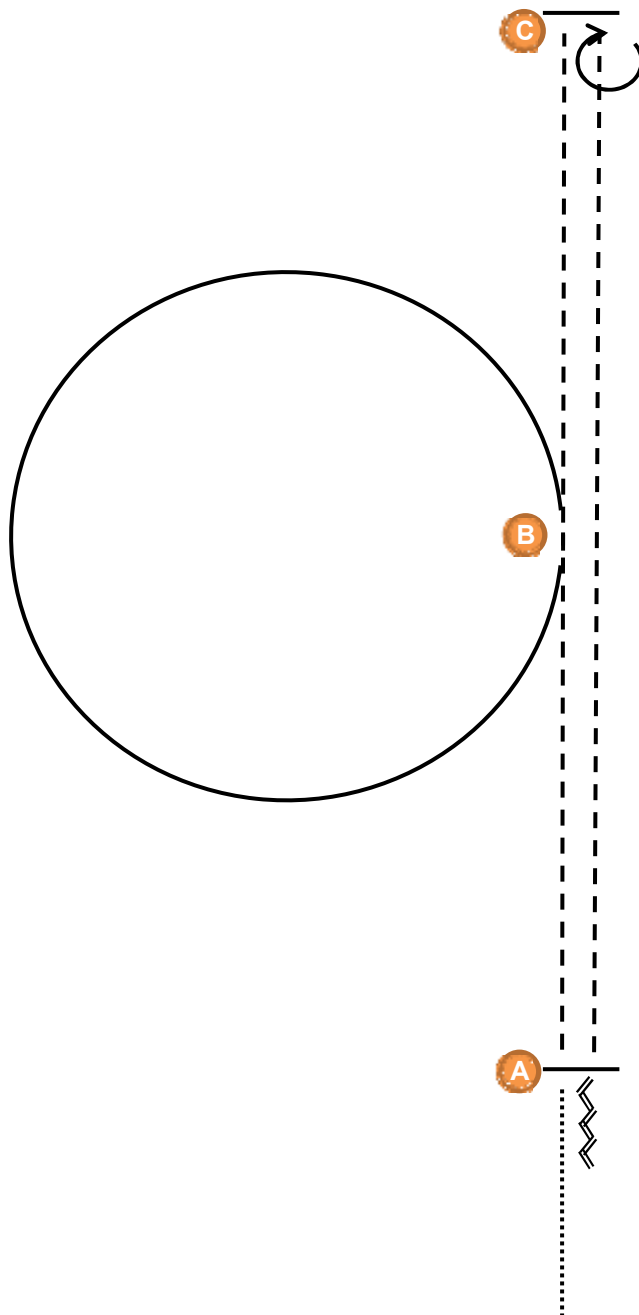
◆ Western Horsemanship Einsteiger / Jugend ◆



- 1 walk to A, stop
- 2 at A turn 270° left
- 3 jog half circle to B
- 4 at B right lope half circle to C
- 5 at C jog half circle to B
- 6 at B walk 2 horse lengths, stop
- 7 back up 1 horse length



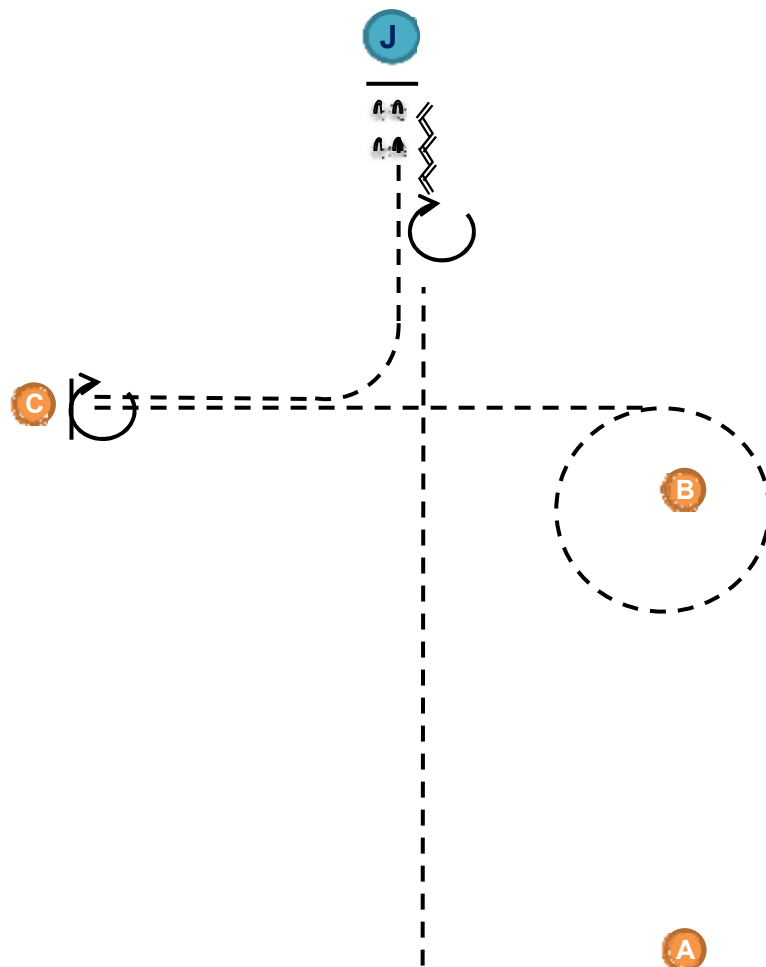
◆ Western Horsemanship Any Horse Any Rider ◆



- 1 walk to A
- 2 at A stop and back up 2 horse lengths
- 3 jog to B
- 4 at B left lead lope circle around B
- 5 at B jog to C
- 6 at C stop and turn 180° right
- 7 jog to A, stop



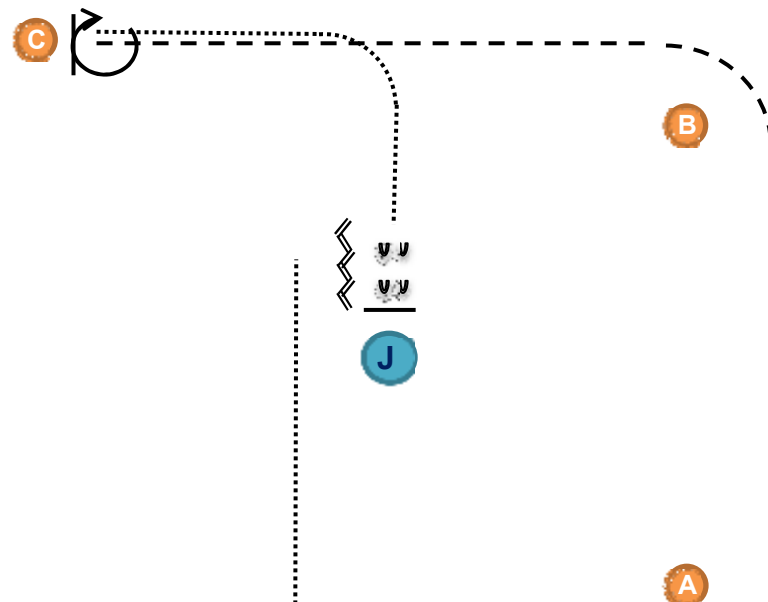
◆ Showmanship Amateur (Cup) ◆



- 1 be ready at A
- 2 walk from A to B
- 3 at B jog a circle around B and to C
- 4 at C stop, turn 180° right
- 5 jog to judge, stop
- 6 set up
- 7 inspection
- 8 when dismissed back up 2 horse length
- 9 turn 180° right and jog out



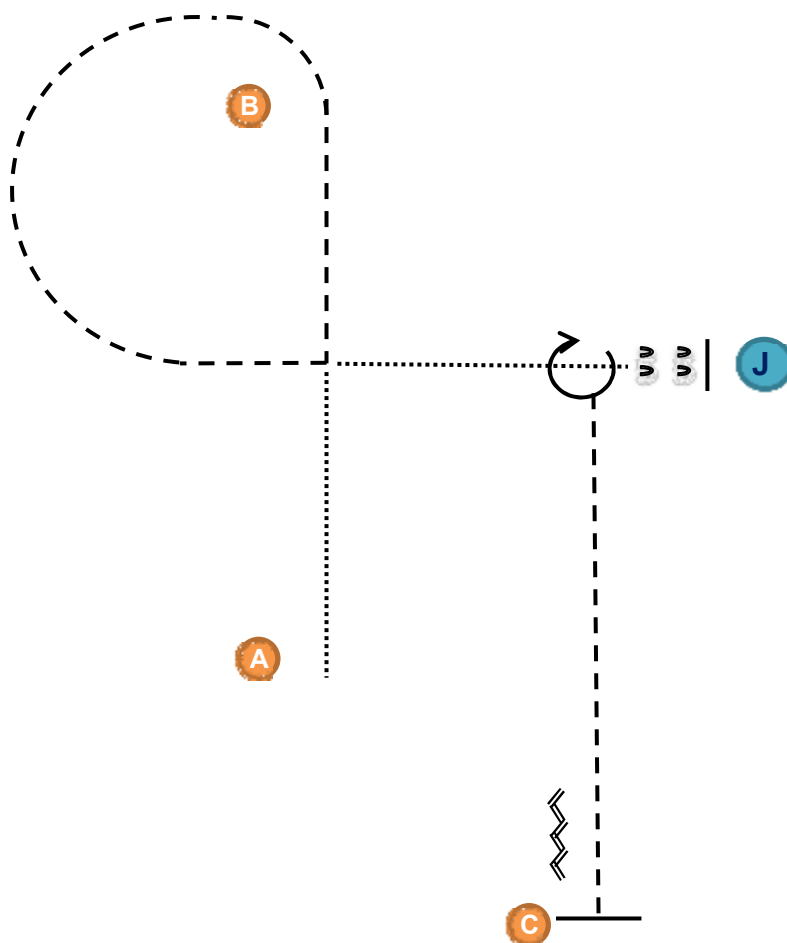
◆ Showmanship Einsteiger / Jugend ◆



- 1 be ready at A
- 2 walk from A to B
- 3 at B jog around B to C
- 4 at C stop, turn 180° right
- 5 walk to judge, stop
- 6 set up
- 7 inspection
- 8 when dismissed back up 2 horse length
- 9 walk out



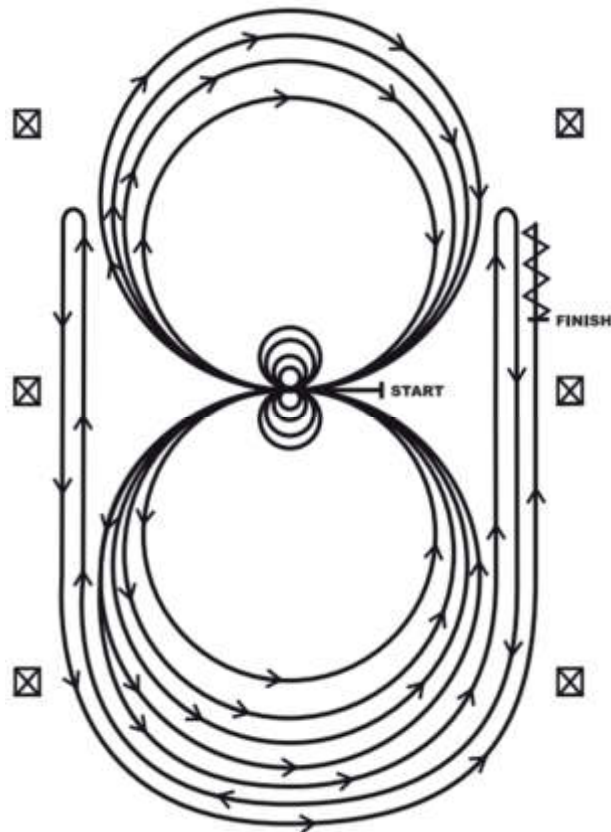
◆ Showmanship Any Horse Any Rider ◆



- 1 be ready at A
- 2 walk from A to B
- 3 in the middle of A and B jog around B
- 4 in the middle of A and B walk to judge, stop
- 5 set up
- 6 inspection
- 7 when dismissed turn 90° right and jog to C
- 8 at C stop and back up 2 horse length



◆ Reining Pattern 5 ◆

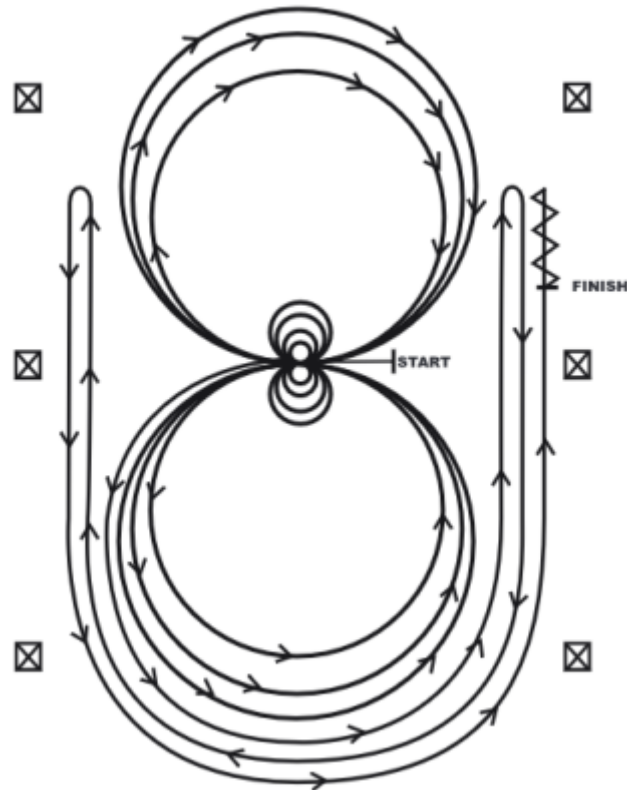


DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

1. Beginne im Linksgalopp, reite drei Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
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. Stopp in der Mitte der Arena.
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 rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
7. 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 Rollback 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.

Der Reiter muss beim dafür bestimmten Richter die Zäumung abnehmen. Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend- und AnyHorseAnyRider-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben

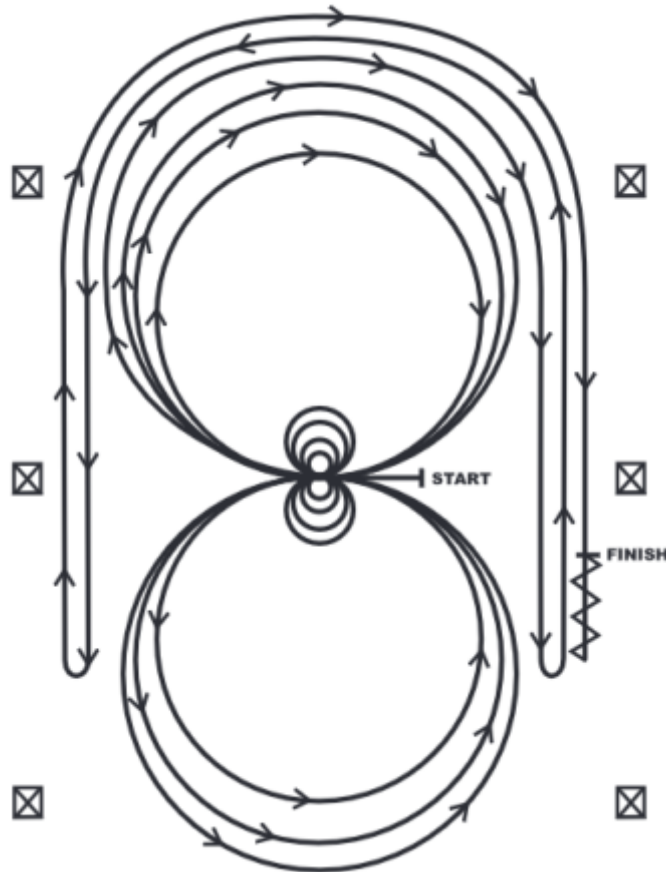
◆ Reining Pattern 13 ◆



DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

1. Beginne im Linksgalopp, reite zwei Zirkel nach links: den ersten Zirkel groß und schnell; den zweiten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
 2. Vier Spins links herum. Verharren
 3. Beginne im Rechtsgalopp, reite zwei Zirkel nach rechts: den ersten Zirkel groß und schnell; den zweiten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
 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 rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
 7. 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 Rollback 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. Der Reiter muss beim dafür bestimmten Richter die Zäumung abnehmen.
- Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend- und Freizeitreiter-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

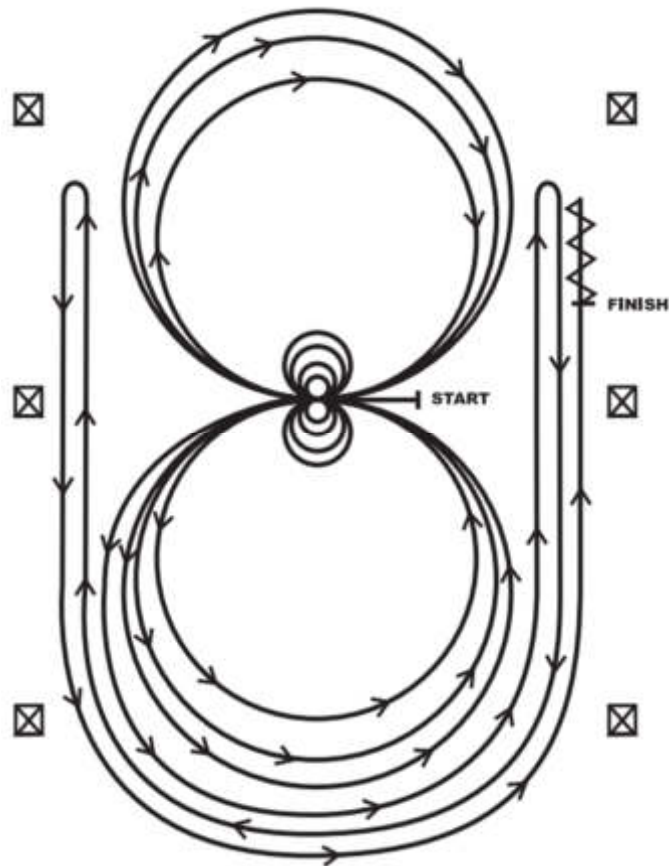
◆ Reining Pattern 14 ◆



Das Pferd kann im Schritt oder Trab in Arenamitte geritten werden. Das Pferd muss Schritt gehen oder anhalten, bevor das Pattern begonnen wird. 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. Beginne im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
 4. Reite 3 Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
 5. Beginne einen großen, schnellen Zirkel nach rechts, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp an der an der rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 mtr. von der Bande entfernt, einen Rollback 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 Rollback nach rechts – 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 der Aufgabe zu zeigen.
- Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend- und Freizeitreiter-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

◆ Reining Pattern 15 ◆



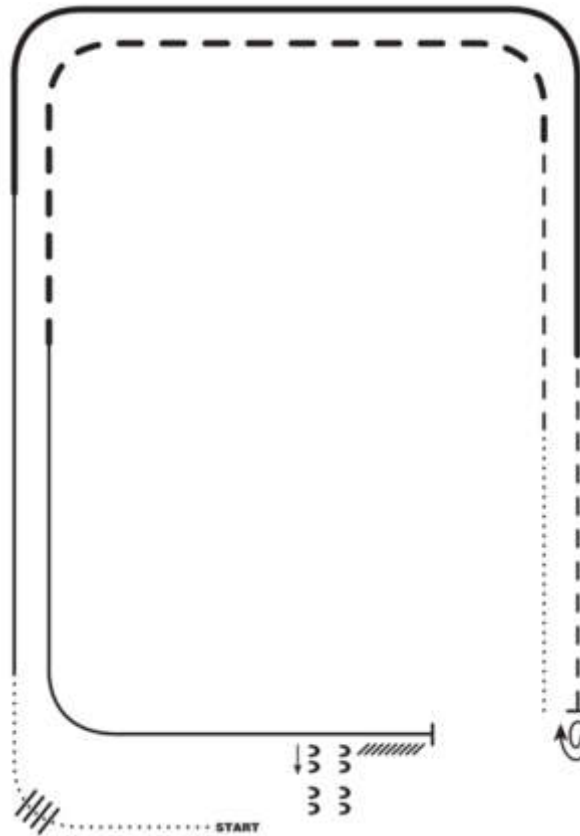
Das Pferd kann im Schritt oder Trab in die Arenamitte geritten werden. Das Pferd muss Schritt gehen oder anhalten, bevor das Pattern begonnen wird. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

1. Vier Spins rechts herum. Verharren.
2. Vier Spins links herum. Verharren.
3. Beginne im Linksgalopp, 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.
4. Reite 3 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.
5. Beginne einen großen, schnellen Zirkel nach links, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp an der linken Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 mtr. von der Bande entfernt, einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
6. 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 Rollback nach links – kein Verharren.
7. Reite wieder 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 Sliding Stop. Mindestens 3 Meter rückwärts richten. Verharren um das Ende der Aufgabe zu zeigen.

Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend – und AnyHorseAnyRider-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.



◆ Ranch Riding Pattern 6 ◆



1. Schritt
2. Schritt über Stangen
3. Rechtsgalopp
4. Verstärkter Rechtsgalopp
5. Trab
6. Anhalten, 1 ½ Wendungen rechts
7. Schritt
8. Trab
9. Verstärkter Trab
10. Linksgalopp
11. Anhalten und Rückwärtsrichten
12. Seitwärts rechts

- Walk
- Extended Walk
- Trot
- Extended Trot
- Lope
- Extended Lope
- //// Back
- W Lead Change

Vielen Dank an unsere Unterstützer und Sponsoren

Color Horse

DT- Tailbags Made by Diana Tröster

equulness – ganzheitliche Pferdetherapie

Equitop Boehringer Ingelheim

Ewalia

Gansbräu - Neumarkt's guter Schluck

HorSeven

Hufbeschlagszubehör Mario Pürzer

Konege Heunetze

Krämer Pferdesport

KW ENERGIE

Lexa Pferdefutter

Loesdau

Strass Caps and More