



REGELBUCH

der Vereinigung der Westernreiter in Bayern e.V.



Pattern Book



PRÄMBEL

Diese Regeln sind ab dem **1. Januar 2019** gültig.

Sie gelten für alle anerkannten VWB-Turniere, es sei denn, andere Regeln werden von der VWB akzeptiert.

Änderungen und Ergänzungen der Regeln in diesem Regelbuch sind möglich. Sie werden unter der Internetadresse **www.westernreiten-online.de** veröffentlicht und können bei der VWB-Geschäftsstelle angefordert werden.

Wenn in diesem Regelbuch von einem Turnier die Rede ist, so ist damit stets ein nach § 8 dieses Regelbuches VWB-
anerkanntes Turnier gemeint.

Die Richtlinien und Anforderungen der einzelnen Disziplinen (Teil C des Regelbuches) sowie die Pattern entsprechen dem AQHA-/DQHA-Regelbuch 2019.

Da es sich dabei um eine Übersetzung aus dem Amerikanischen handelt, können Fehler nicht ausgeschlossen werden.

Für die VWB nicht zutreffende Passagen wurden geändert bzw. gestrichen. Die Änderungen sind vermerkt. Die Nummerierung der Paragraphen entspricht dem AQHA-Regelbuch.

Sollten sich die Bestimmungen der VWB mit denen der DQHA/ AQHA überschneiden, so gelten die Regeln der VWB.

VWB-Geschäftsstelle:

Sonja Hahn

Reitlerweg 2, 84326 Taufkirchen

Telefon 08727-910340

Telefax 08727-910341

E-Mail: office@westernreiten-online.de

Internet: www.westernreiten-online.de

Bürozeiten: **DIENSTAG** 19-21 Uhr

Impressum

Redaktion Vereinigung der Westernreiter in Bayern e.V. (VWB),
Steffi Schweinesbein, Sandra Dautzenberg,
Rainer Maierhofer, Renate Gruber

Rechte

© Vereinigung der Westernreiter in Bayern e.V



TEIL D: PATTERN

REINING

Reining Pattern 1	83
Reining Pattern 2	84
Reining Pattern 3	85
Reining Pattern 4	86
Reining Pattern 5	87
Reining Pattern 6	88
Reining Pattern 7	89
Reining Pattern 8	90
Reining Pattern 9	91
Reining Pattern 10	92
Reining Pattern 11	93
Reining Pattern 12	94
Reining Pattern 13	95
Reining Pattern 14 (nur für Jugend und Einsteiger)	96
Reining Pattern 15 (nur für Jugend und Einsteiger)	97

Für alle Reinings in Einsteiger, Jugend- und Freizeitreiter-Klassen der VWB gilt (obwohl in der Pattern anders bezeichnet): Es kann ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

WESTERN RIDING

Western Riding 1	98
Western Riding 2	99
Western Riding 3	100
Western Riding 4	101
Western Riding 5	102

RANCH RIDING

Ranch Riding Pattern 1	103
Ranch Riding Pattern 2	104
Ranch Riding Pattern 3	105
Ranch Riding Pattern 4	106
Ranch Riding Pattern 5	107
Ranch Riding Pattern 6	108
Ranch Riding Pattern 7	109
Ranch Riding Pattern 8	110
Ranch Riding Pattern 9	111
Ranch Riding Pattern 10	112
Ranch Riding Pattern 11	113
Ranch Riding Pattern 12	114
Ranch Riding Pattern 13	115
Ranch Riding Pattern 14	116
Ranch Riding Pattern 15	117



VWB WESTERN COMBINATION

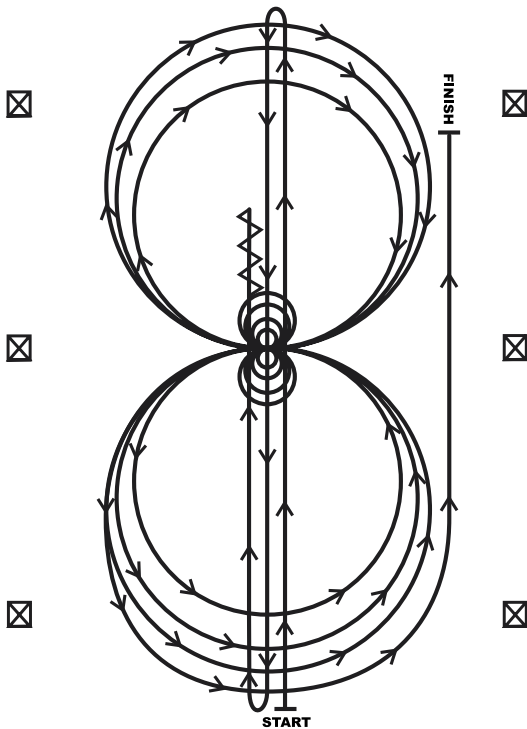
VWB Western Combination Pattern 1 – Teil A	118
VWB Western Combination Pattern 1 – Teil B	119
VWB Western Combination Pattern 2 – Teil A	120
VWB Western Combination Pattern 2 – Teil B	121

VWB JUNGPFERDEPRÜFUNG

VWB Jungpferde Basis Pattern 1	122
VWB Jungpferde Basis Pattern 2	123
VWB Jungpferde Reining Pattern 1	124
VWB Jungpferde Reining Pattern 2	125
VWB Jungpferde Trail Pattern 1	126
VWB Jungpferde Trail Pattern 2	127



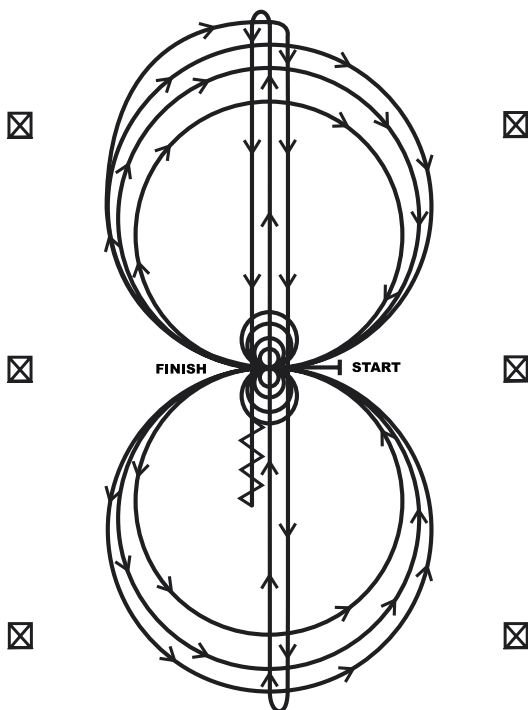
REINING PATTERN 1



1. Schneller Galopp zum anderen Ende der Arena bis hinter den Endmarker, Rollback nach links – kein Verharren.
2. Schneller Galopp zum entgegengesetzten Ende der Arena bis hinter den Endmarker, Rollback nach rechts – kein Verharren.
3. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und Sliding Stop. Rückwärts richten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.
4. Vier Spins rechts herum.
5. Vier und ein Viertel Spin links herum, so dass das Pferd dann zur linken Seite der Arena blickt. Verharren.
6. Im Linksgalopp beginnend, 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.
7. 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.
8. Beginne einen großen, schnellen Zirkel nach links, aber schließe diesen Zirkel nicht. Schneller Galopp gerade an der rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Sliding Stop. 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 2**

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).

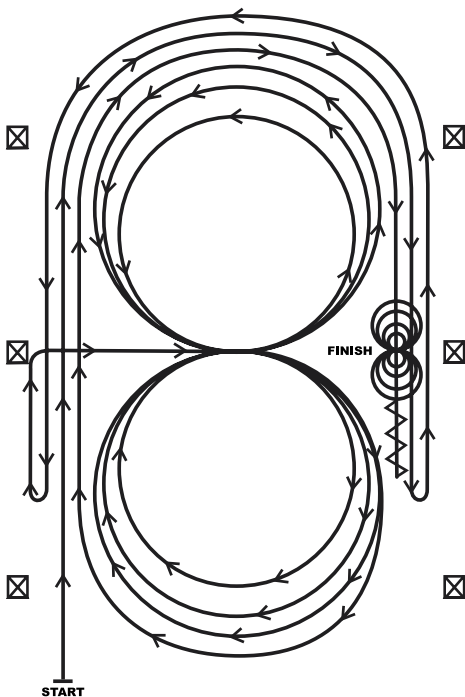
1. Beginne im Rechtsgalopp und reite drei Zirkel nach rechts: den ersten Zirkel klein und langsam; die nächsten zwei Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
2. Reite drei Zirkel nach links: den ersten Zirkel klein und langsam; die nächsten zwei Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
3. Reite einen halben Zirkel nach rechts. An der Mitte der kurzen Seite abwenden zum schnellen Galopp auf der Mittellinie entlang bis hinter den Endmarker und dann einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
4. Schneller Galopp auf der Mittellinie zum entgegengesetzten Ende der Arena bis hinter den Endmarker und dann einen Rollback nach links – kein Verharren.
5. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und Sliding Stop. Rückwärts richten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.
6. Vier Spins rechts herum.
7. Vier Spins links herum. 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.



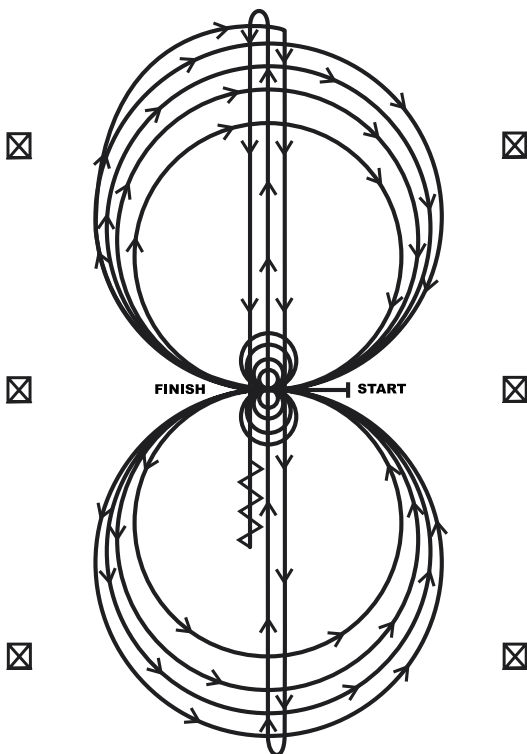
REINING PATTERN 3



1. Galoppiere geradeaus entlang der linken Seite der Arena, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt bleibend, reite um das Ende (kurze Seite) der Arena, schneller Galopp geradeaus an der gegenüber liegenden oder rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann einen Rollback nach links – kein Verharren.
2. Galoppiere geradeaus entlang der rechten Seite der Arena, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt bleibend, reite wieder um das Ende (kurze Seite) der Arena, schneller Galopp geradeaus an der linken Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
3. Galoppiere an der linken Seite der Arena entlang bis zum Mittelmarker. Am Mittelmarker soll das Pferd im Rechtsgalopp sein. Lenke das Pferd im Rechtsgalopp zum Mittelpunkt der Arena und 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 drei 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 aber nicht. Galoppiere geradeaus entlang der linken Seite der Arena, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt bleibend, reite wieder um das Ende (kurzen Seite) der Arena, schneller Galopp geradeaus an der gegenüber liegenden oder rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Mindestens 3 Meter rückwärts richten. Verharren.
6. Vier Spins rechts herum.
7. Vier Spins links herum. 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 4**

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).

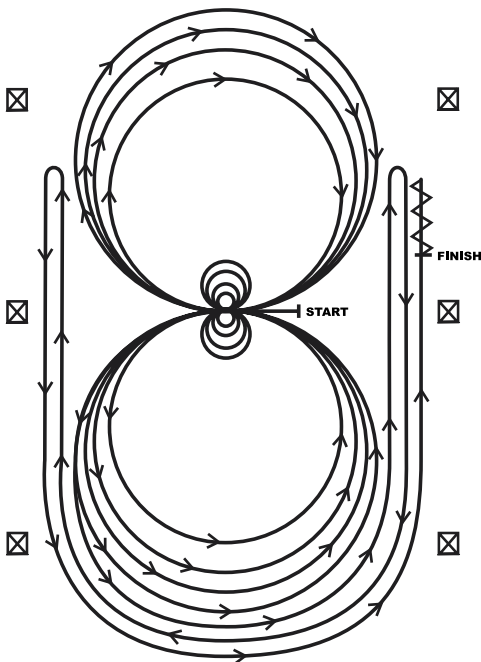
1. Beginne im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
2. Vier Spins rechts herum. Verharren.
3. Beginne im Linksgalopp, reite drei Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
4. Vier Spins links herum. Verharren.
5. Beginne im Rechtsgalopp, reite einen großen, schnellen Zirkel nach rechts, Galoppwechsel in der Mitte der Arena, reite einen großen, schnellen Zirkel nach links, Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
6. Reite einen halben Zirkel nach rechts. Auf Höhe der Mitte der kurzen Seite, abwenden auf die Mittellinie, schneller Galopp zum anderen Ende der Arena bis hinter den Endmarker, dann einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
7. Schneller Galopp auf der Mittellinie zum gegenüber liegenden Ende der Arena bis hinter den Endmarker und dann einen Rollback nach links – keine Verharren.
8. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Rückwärts richten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. 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.



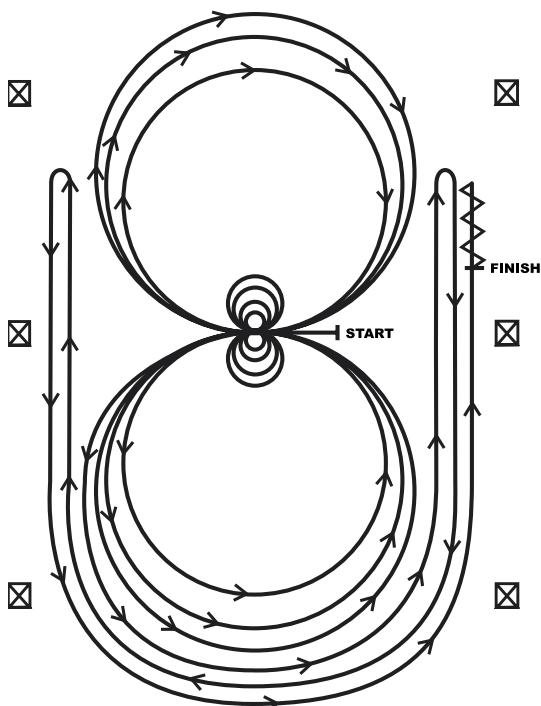
REINING PATTERN 5



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 Freizeitreiter-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

**REINING PATTERN 6**

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).

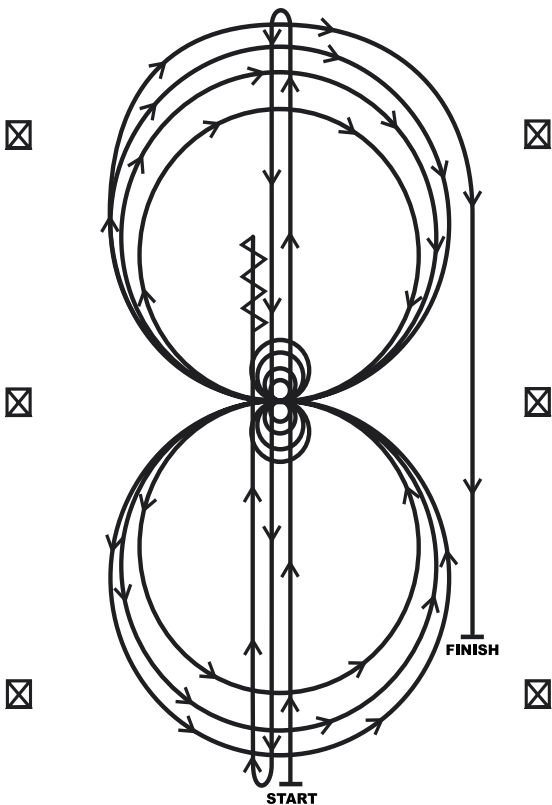
1. Vier Spins rechts herum.
2. Vier Spins links herum. Verharren.
3. Beginnend im Linksgalopp, reite drei Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
4. Reite drei Zirkel nach rechts: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
5. Beginne einen großen, schnellen 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 Rollback 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 Rollback 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 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.

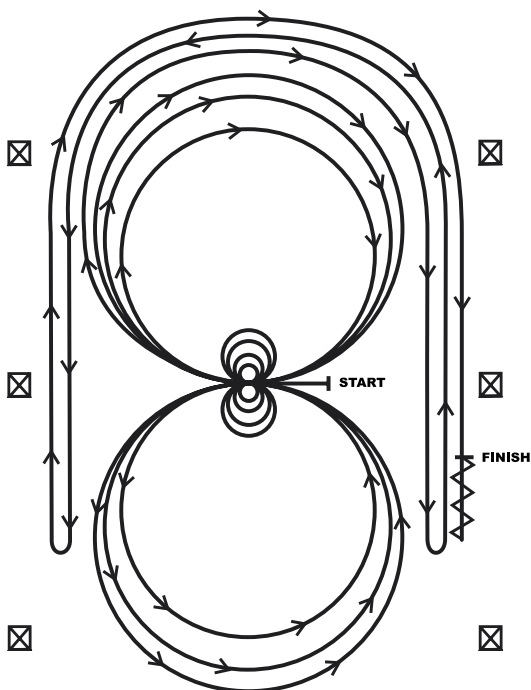


REINING PATTERN 7



1. Schneller Galopp zum anderen Ende der Arena bis hinter den Endmarker und dann einen Rollback nach links – kein Verharren.
2. Schneller Galopp zum gegenüber liegenden Ende der Arena bis hinter den Endmarker und dann einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
3. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Rückwärts richten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.
4. Vier Spins rechts herum.
5. Vier und ein Viertel Spin links herum, so dass das Pferd dann zur linken Seite der Arena blickt. Verharren.
6. 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.
7. Reite drei Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
8. Beginne einen großen, schnellen Zirkel nach rechts, 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. 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 8**

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).

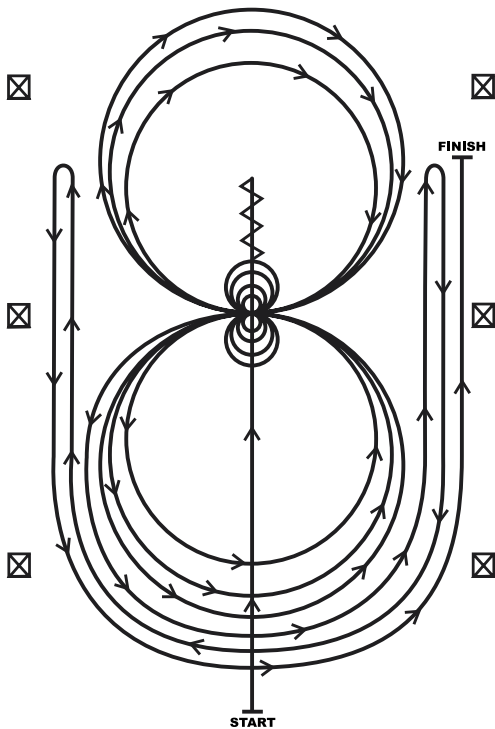
1. Vier Spins links herum.
2. Vier Spins rechts herum. Verharren.
3. Beginnend im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts: den ersten Zirkel groß und schnell; den zweiten Zirkel klein und langsam, den dritten Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
4. Reite drei Zirkel nach 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, schnellen 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 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, einen 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 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.



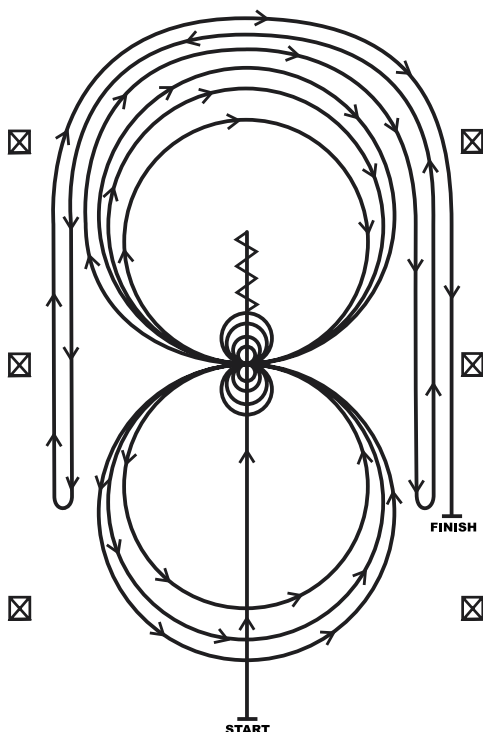
REINING PATTERN 9



1. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Rückwärts richten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.
2. Vier Spins rechts herum.
3. Vier und ein Viertel Spins links herum, so dass das Pferd dann zur linken Seite der Arena blickt. Verharren.
4. Beginnend im Linksgalopp, reite drei Zirkel nach links: den ersten Zirkel klein und langsam; die nächsten zwei Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
5. Reite drei Zirkel nach rechts: den ersten Zirkel klein und langsam; die nächsten zwei Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
6. Beginne einen großen, schnellen 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 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. 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 10**

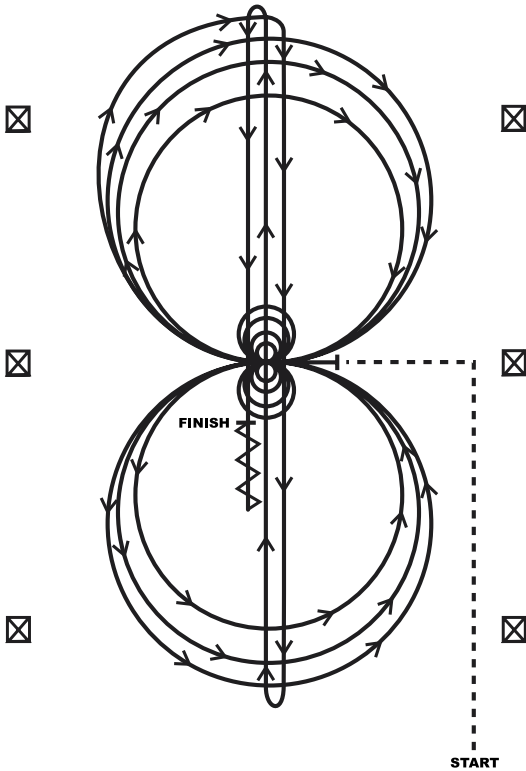
1. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Rückwärts richten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.
2. Vier Spins rechts herum.
3. Vier und ein Viertel Spins links herum, so dass das Pferd dann zur linken Seite der Arena blickt. Verharren.
4. Beginnend 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.
5. Reite drei Zirkel nach links: den ersten Zirkel klein und langsam; die nächsten zwei Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
6. Beginne einen großen, schnellen 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 Rollback nach links – 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 rechts – 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. 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 11

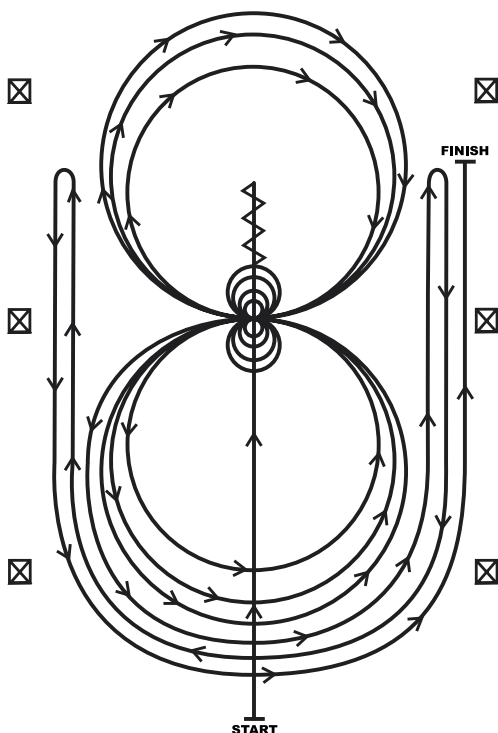


Das Pferd muß den größten Teil zur Arena-Mitte traben. Bevor das Pattern begonnen wird, muß es im Schritt gehen, oder angehalten werden.

1. Vier Spins links herum, verharren.
2. Vier Spins rechts herum, verharren.
3. Beginne im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts, den ersten klein und langsam, die nächsten zwei Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
4. Reite drei Zirkel nach links, den ersten Zirkel klein und langsam, die nächsten zwei Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
5. Beginne einen großen halben Zirkel nach rechts, auf Höhe der Mitte der kurzen Seite, abwenden auf die Mittellinie, schneller Galopp zum Ende der Arena bis hinter den Endmarker, dann einen Rollback nach rechts - kein Verharren.
6. Schneller Galopp auf der Mittellinie zum gegenüberliegenden Ende der Arena bis hinter den Endmarker und dann einen Rollback nach links - kein Verharren.
7. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Rückwärtsrichten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 mtr. 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 12**

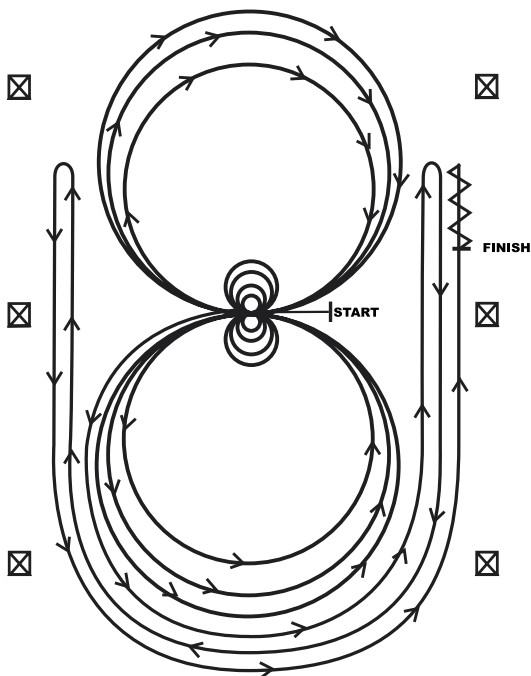
1. Schneller Galopp bis hintern den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Rückwärts richten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.
2. Vier Spins rechts herum.
3. Vier und ein Viertel Spins links herum, so dass das Pferd dann zur linken Seite der Arena blickt. Verharren.
4. Beginnend 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.
5. Reite drei Zirkel nach rechts: die ersten beiden Zirkel groß und schnell, den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
6. Beginne einen großen, schnellen 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 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. 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 13



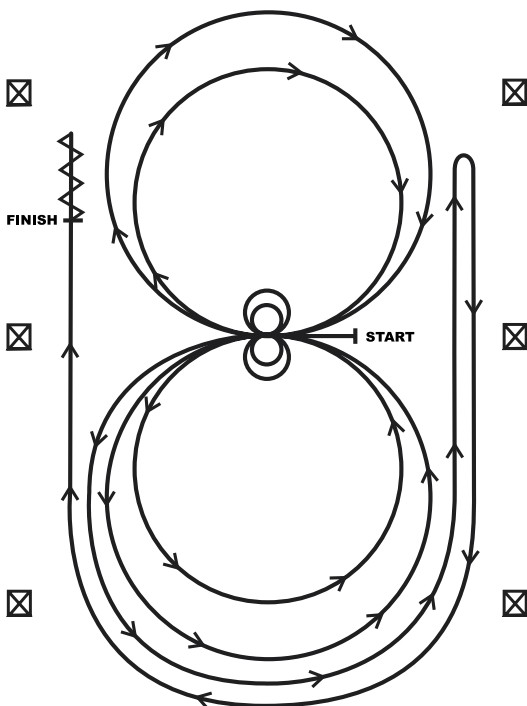
DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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 (nur für Jugend und Einsteiger)



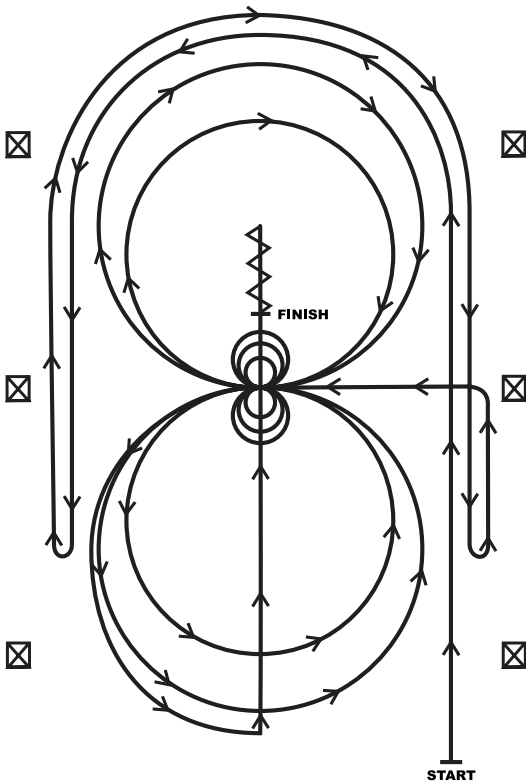
DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

1. Beginne im Linksgalopp und reite zwei Zirkel nach links. Stop in der Mitte der Arena, Verharren
2. 2 Spins nach links, Verharren
3. Beginne im Rechtsgalopp und reite zwei Zirkel nach rechts. Stop in der Mitte der Arena, Verharren
4. 2 Spins nach rechts, verharren
5. Beginne im Linksgalopp um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen aber nicht. Im Galopp entlang der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker, Stop und Rollback nach rechts
6. Reite wieder um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen Zirkel aber nicht. Galopp entlang der linken Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker dann Stop und Rückwärts richten.

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen

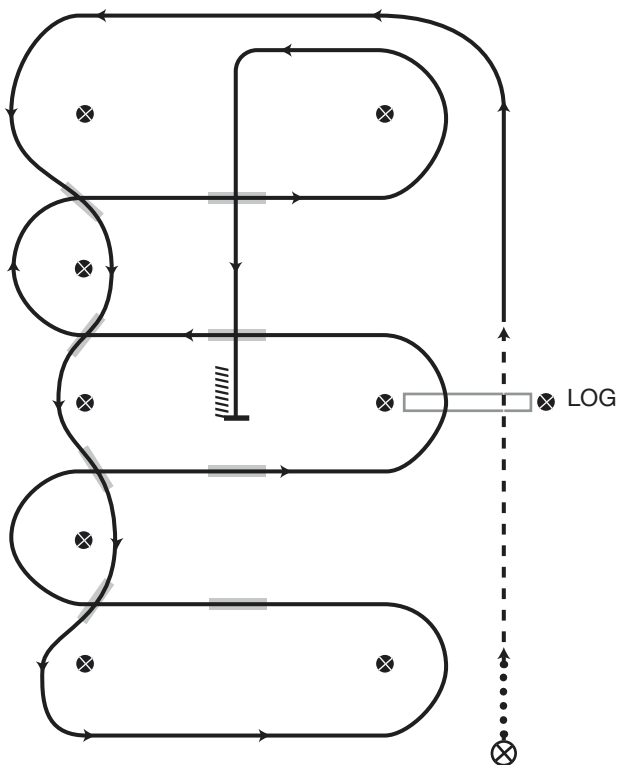


REINING PATTERN 15 (nur für Jugend und Einsteiger)



1. Im Galopp einmal um die Arena wie gezeichnet, entlang der linken Seite der Arena bis nach den Mittelmarker, Rollback nach rechts
2. Am vorangegangenen Zirkel, entlang der Arena, auf der rechten Arenaseite bei nach den Mittelmarkern, Rollback nach links
3. Zwei Zirkel nach links, den ersten schnell und groß, den zweiten klein und langsam, Stop in der Arenamitte
4. 3 Spins nach links, Verharren
5. Zwei Zirkel nach rechts, den ersten schnell und groß, den zweiten klein und langsam, Stop in der Arenamitte
6. 3 Spins nach rechts, verharren
7. Beginne einen großen Zirkel nach links, Mitte der kurzen Seite wende auf die Mittellinie ab, Rundown bis nach den Mittelmarker, Stop und rückwärts, mind. 3 Meter (10 Fuß)

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen

**WESTERN RIDING 1**

⊗ START
CONE

LEAD CHANGING AREA

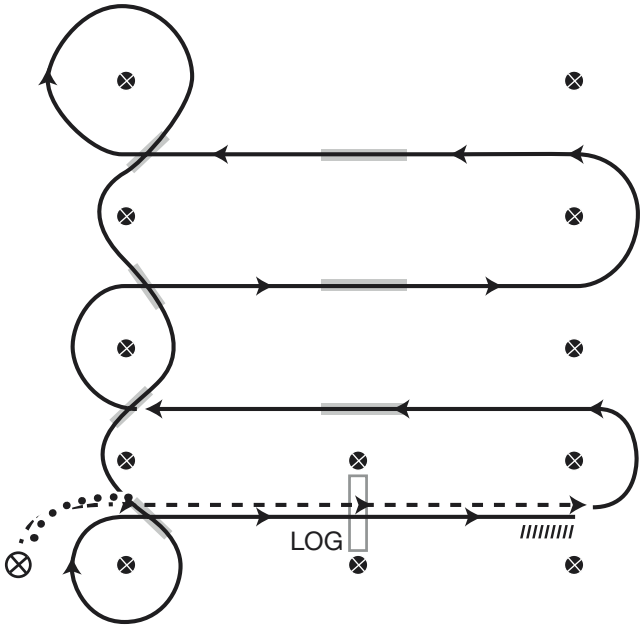
WALK

JOG
LOPE

1. Schritt mindestens 4,5 m, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Linksgalopp und Galopp um das Ende
3. erster Wechsel beim Kreuzen
4. zweiter Wechsel beim Kreuzen
5. dritter Wechsel beim Kreuzen
6. vierter Wechsel und Galopp am Ende der Arena
7. erster Wechsel auf der Mittellinie
8. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
9. Galopp über die Stange
10. dritter Wechsel auf der Mittellinie
11. vierter Wechsel auf der Mittellinie
12. Galopp bis zur Mitte der Arena, Stopp und Rückwärtsrichten



WESTERN RIDING 2



⊗ START
CONE

LEAD CHANGING AREA

WALK (dotted line)

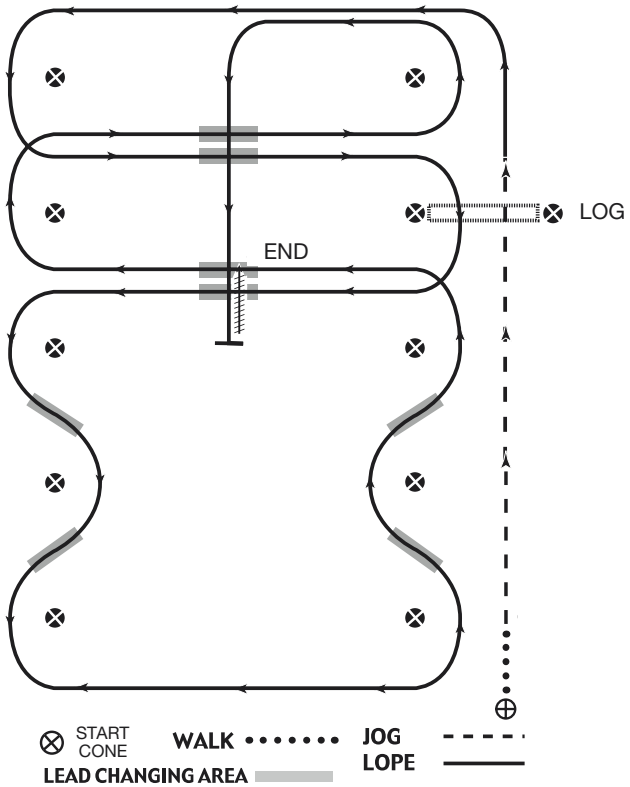
JOG
LOPE

----- (dashed line)

===== (solid line)

1. Schritt, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Galopp
3. erster Wechsel auf der Mittellinie
4. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
5. dritter Wechsel auf der Mittellinie
6. Zirkel erster Wechsel beim Kreuzen
7. zweiter Wechsel beim Kreuzen
8. dritter Wechsel beim Kreuzen
9. vierter Wechsel beim Kreuzen und Zirkel
10. Galopp über die Stange
11. Galopp, Stopp und Rückwärtsrichten

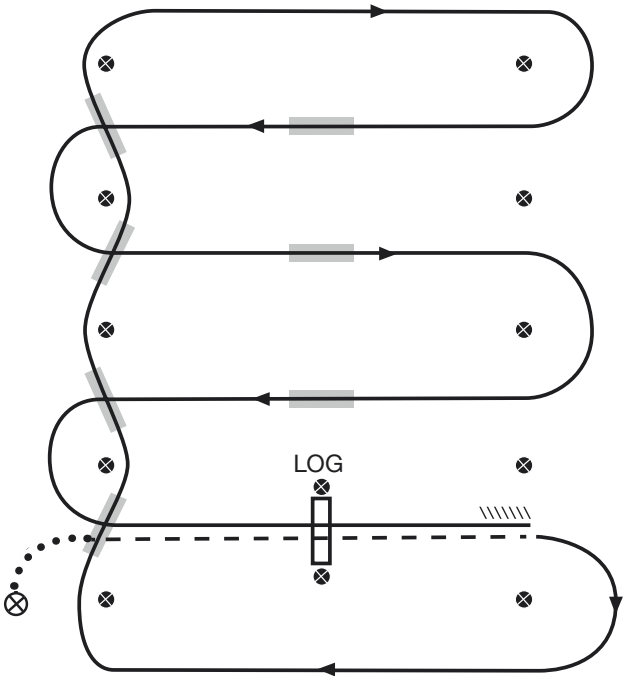
WESTERN RIDING 3



1. Schritt halber Weg zwischen den Markern, Übergang zum Trab, Trab über Stange
2. Übergang zum Galopp
3. erster Wechsel auf der Mittellinie
4. Galopp über Stange
5. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
6. erster Wechsel beim Kreuzen
7. zweiter Wechsel beim Kreuzen
8. dritter Wechsel beim Kreuzen
9. vierter Wechsel beim Kreuzen
10. dritter Wechsel auf der Mittellinie
11. vierter Wechsel auf der Mittellinie
12. Galopp zur Mitte, Stopp und Rückwärtsrichten

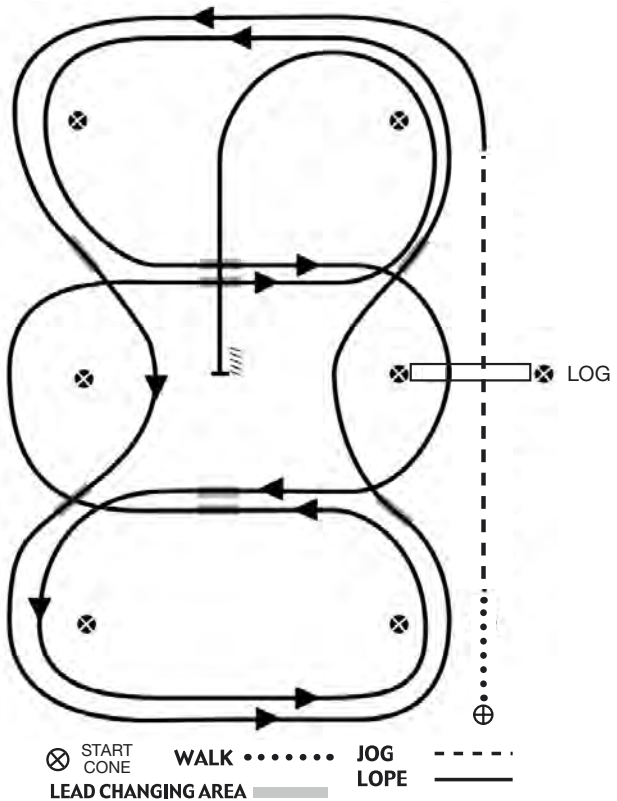


WESTERN RIDING 4



1. Schritt, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Galopp auf der rechten Hand
3. erster Wechsel beim Kreuzen
4. zweiter Wechsel beim Kreuzen
5. dritter Wechsel beim Kreuzen
6. vierter Wechsel beim Kreuzen
7. erster Wechsel auf der Mittellinie
8. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
9. dritter Wechsel auf der Mittellinie
10. Galopp über die Stange
11. Galopp, Stopp und Rückwärtsrichten

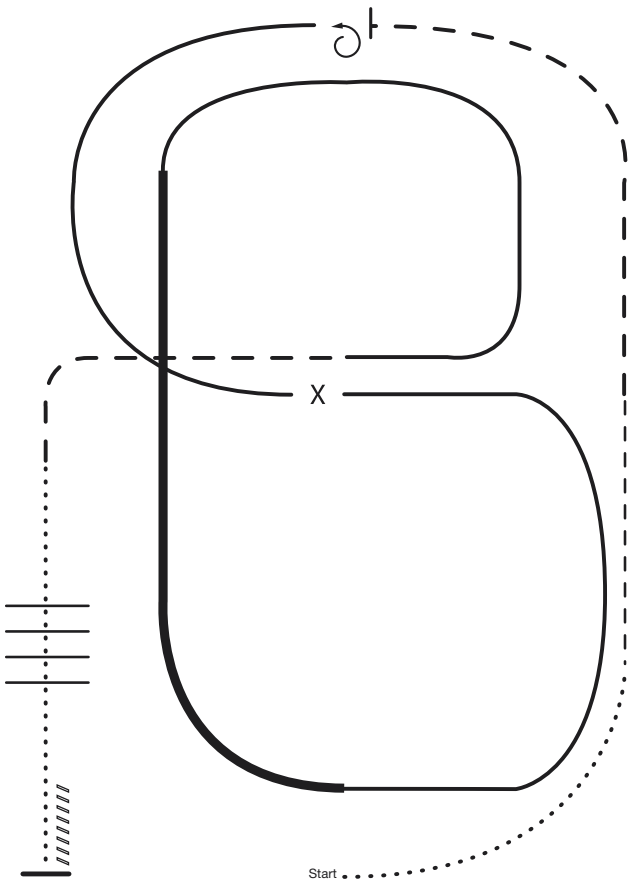
WESTERN RIDING 5 empfohlen für kleine Reitplätze



1. Schritt, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Galopp auf der linken Hand
3. erster Wechsel beim Kreuzen
4. zweiter Wechsel beim Kreuzen
5. dritter Wechsel beim Kreuzen
6. vierter Wechsel beim Kreuzen
7. erster Wechsel auf der Mittellinie
8. Galopp über die Stange
9. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
10. dritter Wechsel auf der Mittellinie
11. vierter Wechsel auf der Mittellinie
12. Galopp, Stopp und Rückwärtsrichten



RANCH RIDING PATTERN 1

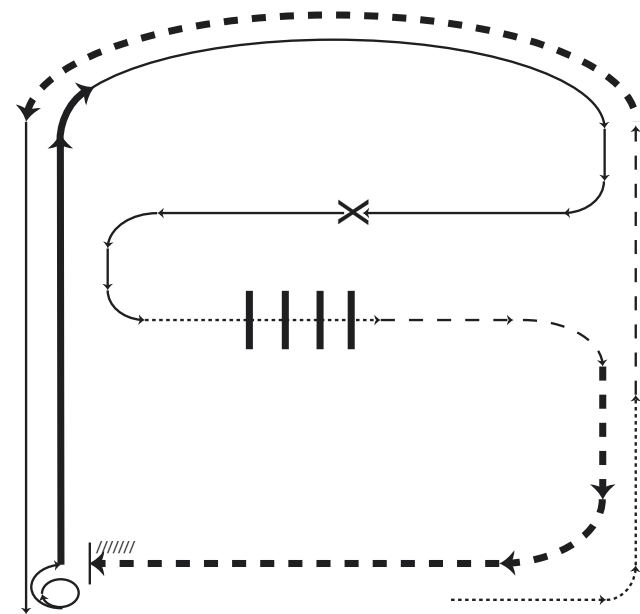


Pattern

1. Schritt
2. Trab
3. verstärkter Trab, Mitte der kurzen Seite Stop
4. 360° Drehung nach links
5. ½ Zirkel im Linksgalopp bis zur Bahnmitte
6. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
7. ½ Zirkel im Rechtsgalopp
8. Verstärkter Galopp an der langen Seite der Arena (Rechtsgalopp)
9. zurück zum normalen Galopp, um die Arena herum und zurück zum Mittelpunkt
10. verstärkter Trab
11. Schrittstangen
12. Stop und rückwärts



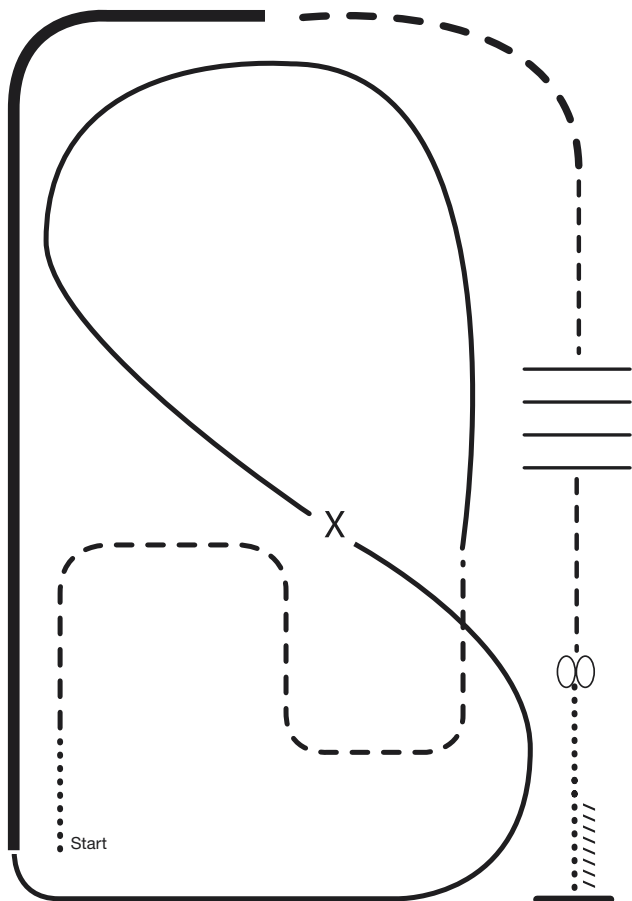
RANCH RIDING PATTERN 2



1. Schritt
2. Trab
3. verstärkter Trab
4. Linksgalopp
5. Stop, 1 ½ Drehung nach rechts
6. verstärkter Galopp
7. zurück zu einem Rechtsgalopp im Arbeitstempo
8. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
9. Schritt
10. Schrittstangen
11. Trab
12. verstärkter Trab
13. Stop und rückwärts



RANCH RIDING PATTERN 3

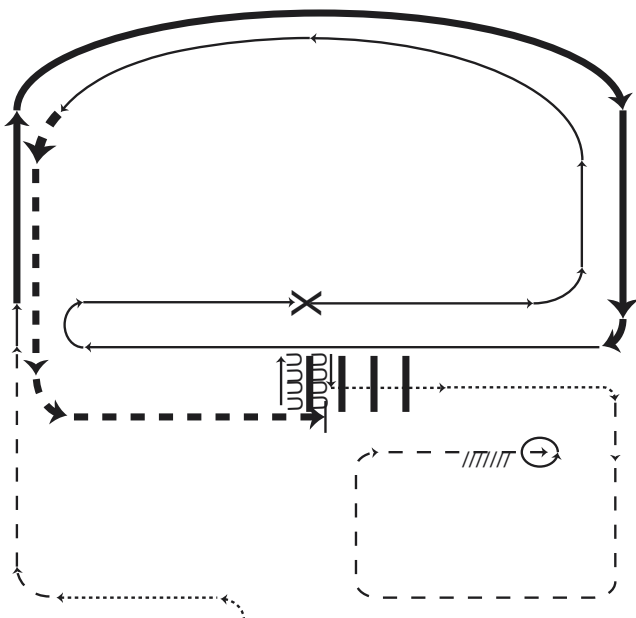


Pattern

1. Schritt
2. Trab, Schlangenlinie
3. im Linksgalopp um das Arenaende, dann diagonal durch die Bahn wechseln
4. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
5. im Rechtsgalopp um das Arenaende,
6. verstärkter Galopp an der langen Seite und durch die Ecke bis zur Mitte der kurzen Seite
7. verstärkter Trab durch die Ecke
8. Trab
9. Trabstangen
10. Stop, 360° Drehung in beide Richtungen
11. Schritt, Stop und rückwärts



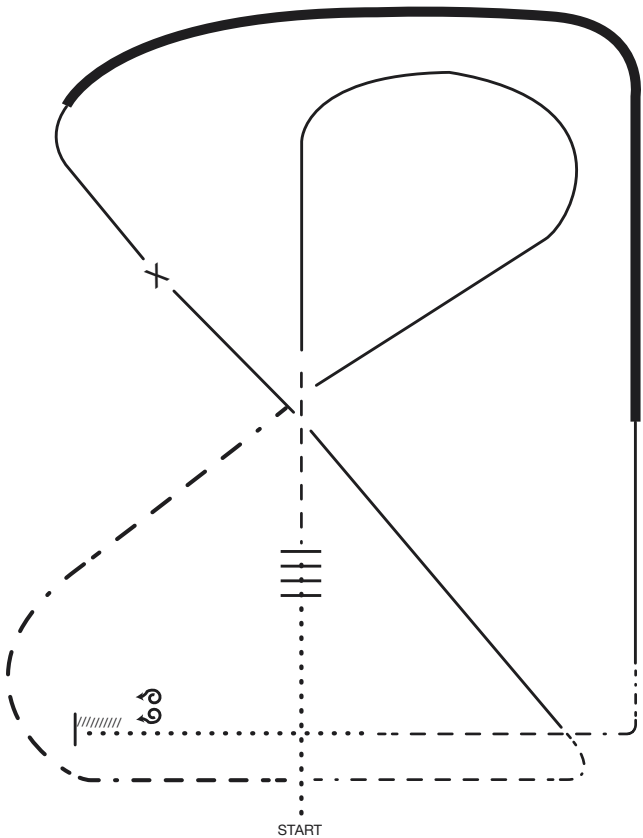
RANCH RIDING PATTERN 4



1. Schritt
2. Trab
3. verstärkter Rechtsgalopp
4. normaler Rechtsgalopp
5. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
6. Linksgalopp
7. verstärkter Trab
8. Stop, seitwärts nach links, ½ Weg seitwärts nach rechts
9. Schrittstangen
10. Schritt
11. Trabe ein Viereck
12. Stop, 360° Drehung nach links, zurück



RANCH RIDING PATTERN 5

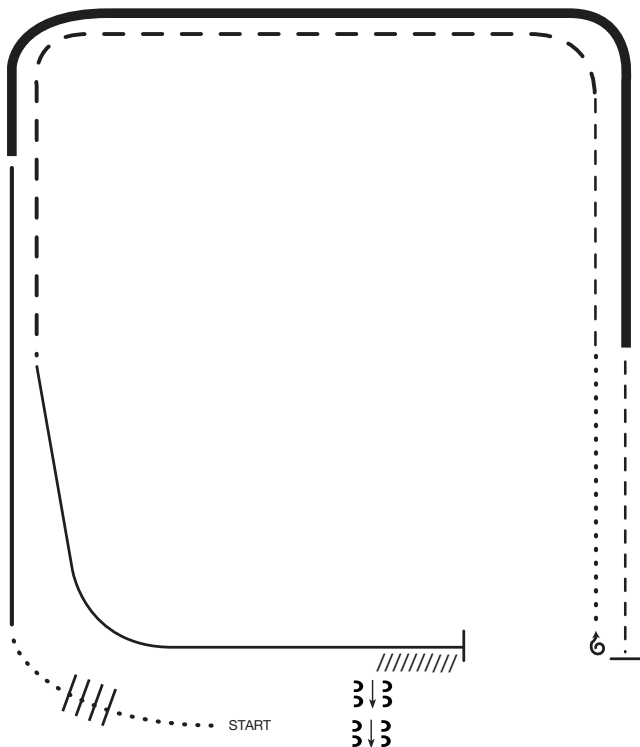


Pattern

1. Schritt
2. Schritt über Stangen
3. Trab
4. Rechtsgalopp
5. Verstärkter Trab
6. Trab
7. Linksgalopp
8. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
9. Rechtsgalopp, Galoppverstärkung
10. Regulärer Galopp
11. Trab
12. Schritt
13. Anhalten und Rückwärtsrichten
14. 360° Wendung in jede Richtung, egal welche Richtung zuerst



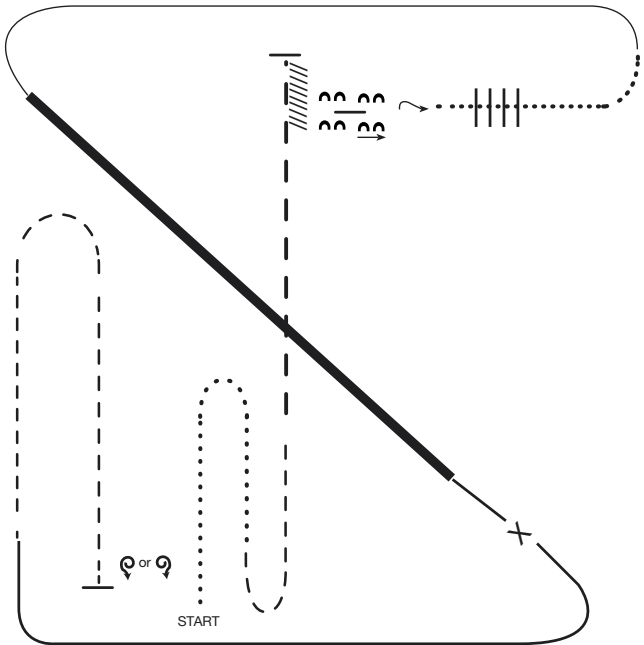
RANCH RIDING PATTERN 6



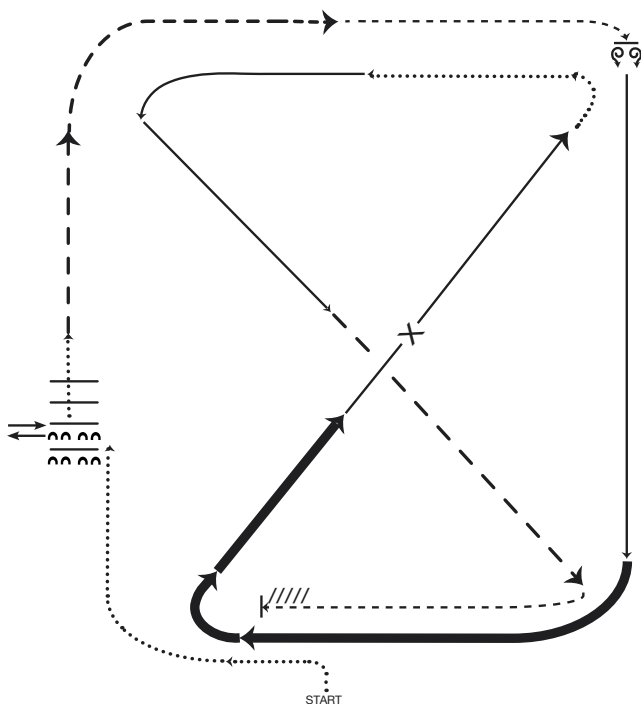
1. Schritt
2. Schritt über Stangen
3. Rechtsgalopp
4. Verstärkter Rechtsgalopp
5. Trab
6. Anhalten, 1 ½ Wendungen rechts
7. Schritt
8. Trab
9. Verstärkter Trab
10. Linksgalopp
11. Anhalten und Rückwärtsrichten
12. Seitwärts rechts



RANCH RIDING PATTERN 7



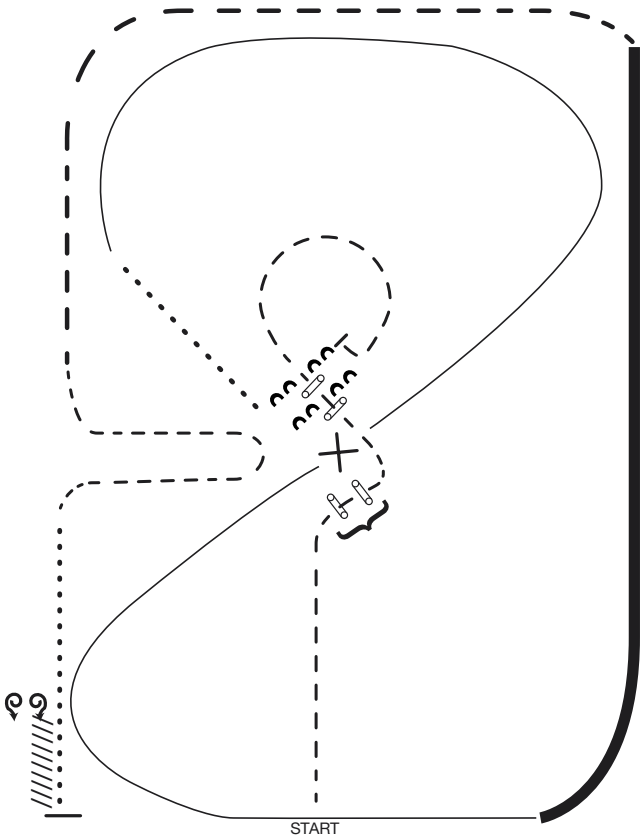
1. Schritt
2. Trab
3. Verstärkter Trab
4. Anhalten und Rückwärtsrichten
5. Seitwärts über die Stange nach rechts
6. ¼ Wendung rechts, Schritt über Stangen
7. Schritt
8. Linksgalopp
9. Verstärkter Linksgalopp
10. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
11. Rechtsgalopp
12. Trab
13. Anhalten, eine 360° Wendung egal welche Richtung

**RANCH RIDING PATTERN 8**

1. Schritt
2. Seitwärts nach links über die erste Stange, Seitwärts nach rechts den halben Weg
3. Schritt über die Stangen
4. Verstärkter Trab
5. Trab
6. Anhalten 360° Wendung in jede Richtung, egal welche zuerst
7. Rechtsgalopp
8. Verstärkter Rechtsgalopp
9. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
10. Schritt
11. Linksgalopp
12. Verstärkter Trab
13. Trab
14. Anhalten und Rückwärtsrichten



RANCH RIDING PATTERN 9

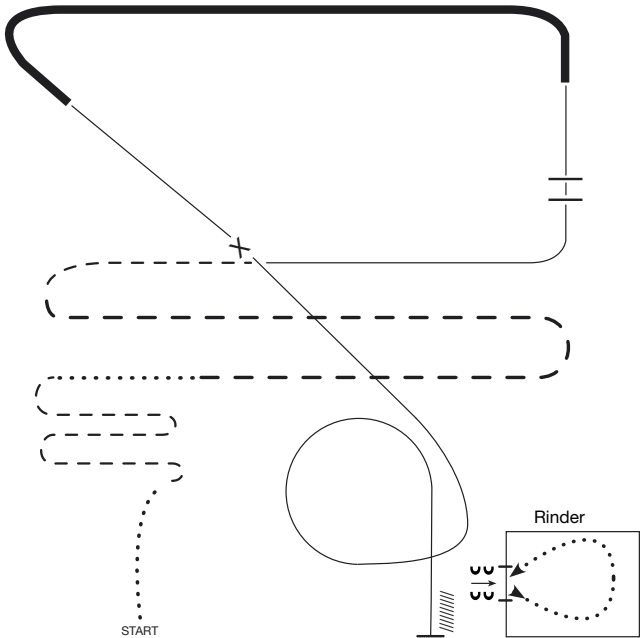


Pattern

1. Trab
2. Trab über zwei Stangenpaare
3. Trab Kreis, Anhalten und Seitwärts nach links über Stange
4. Schritt
5. Rechtsgalopp
6. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
7. Linksgalopp
8. Verstärkter Linksgalopp
9. Verstärkter Trab
10. Trab
11. Schritt
12. Anhalten und Rückwärtsrichten
13. 360° Wendung in jede Richtung, egal welche Richtung zuerst



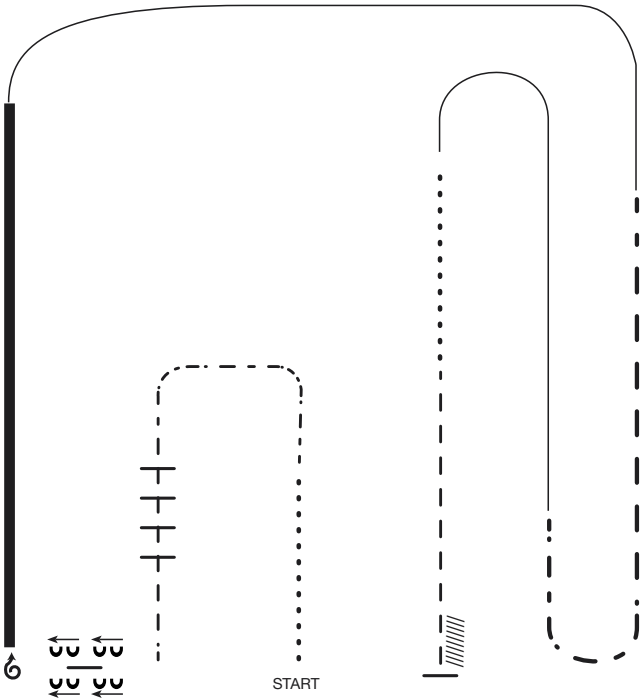
RANCH RIDING PATTERN 11



1. Schritt
2. Trab Serpentine
3. Schritt
4. Verstärkter Trab
5. Trab
6. Linksgalopp
7. Galopp über Stangen
8. Verstärkter Linksgalopp
9. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
10. Rechtsgalopp
11. Galoppzirkel
12. Anhalten und Rückwärtsrichten
13. Seitwärts zum Tor, mit der linken Hand das Tor in den Pferch öffnen
14. Schritt durch die Rinder, mit der rechten Hand das Tor nach außen aufmachen



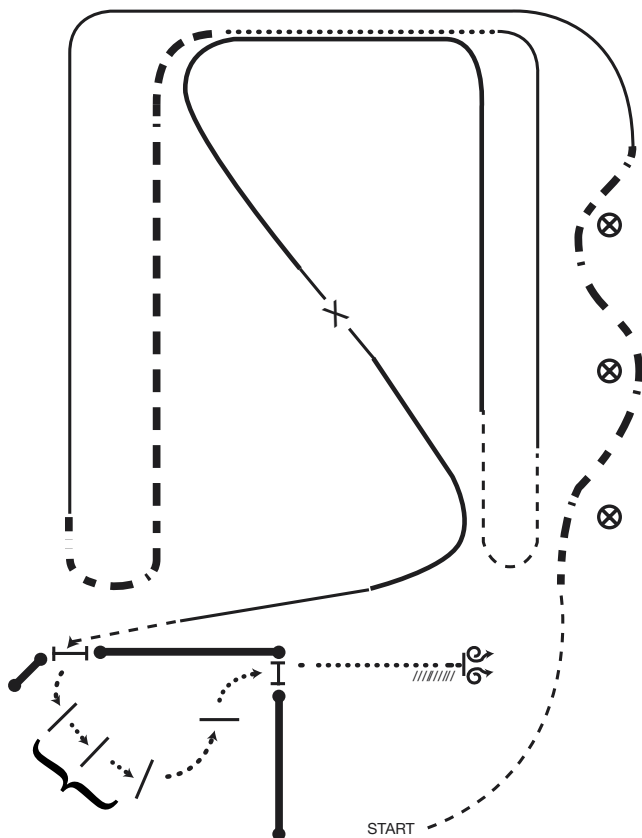
RANCH RIDING PATTERN 12



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



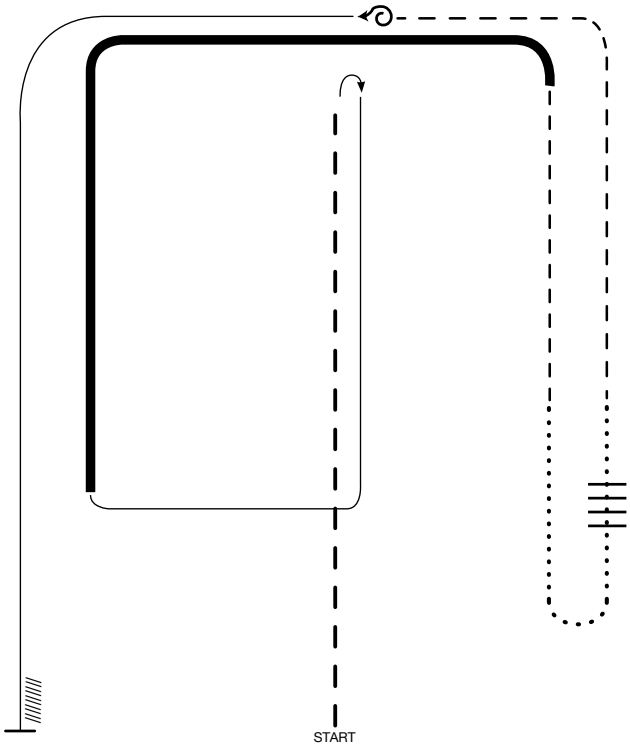
RANCH RIDING PATTERN 14



1. Trab
2. Verstärkter Trab
3. Linksgalopp
4. Verstärkter Trab
5. Schritt
6. Rechtsgalopp
7. Trab
8. Verstärkter Linksgalopp
9. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend), verstärkter Rechtsgalopp, regulärer Galopp
10. Trab
11. Mit der linken Hand das Tor in den Pferch aufmachen
12. Schritt über Stangen
13. Mit der rechten Hand das Tor nach außen aufmachen
14. Schritt
15. Anhalten 360° Wendung in jede Richtung, egal welche zuerst
16. Rückwärtsrichten



RANCH RIDING PATTERN 15

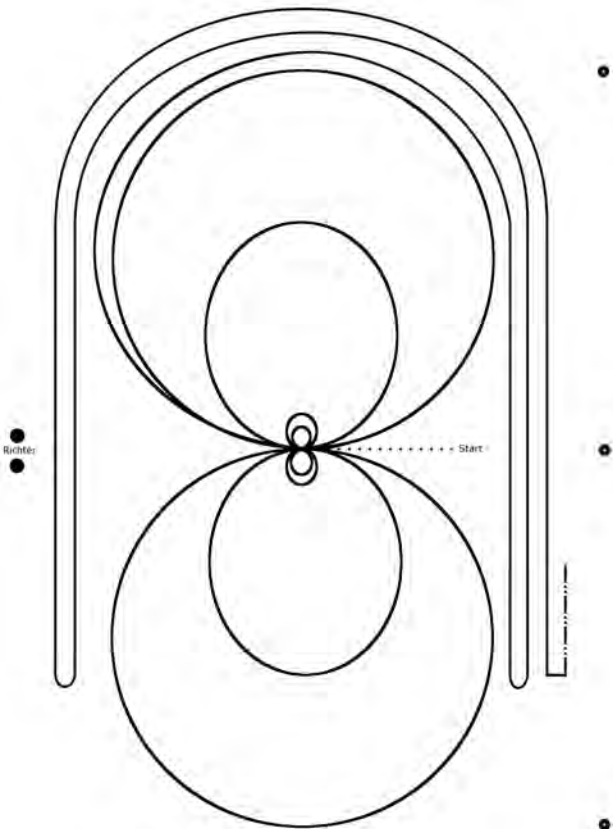


Pattern

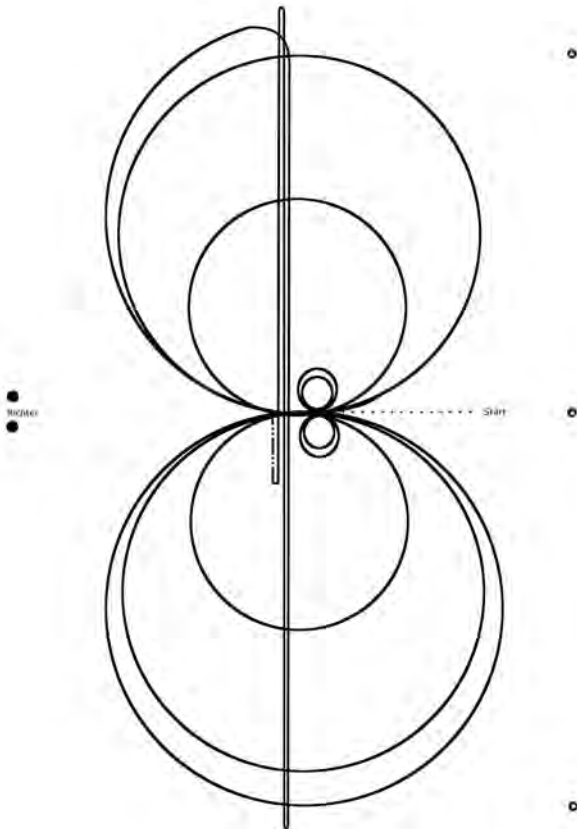
1. Verstärkter Trab
2. Anhalten, Rollback rechts
3. Rechtsgalopp
4. Verstärkter Rechtsgalopp
5. Trab
6. Schritt
7. Schritt über Stangen
8. Schritt
9. Trab
10. Anhalten, 360° Wendung links
11. Linksgalopp
12. Anhalten und Rückwärtsrichten



VWB WESTERN COMBINATION PATTERN 1 – TEIL B



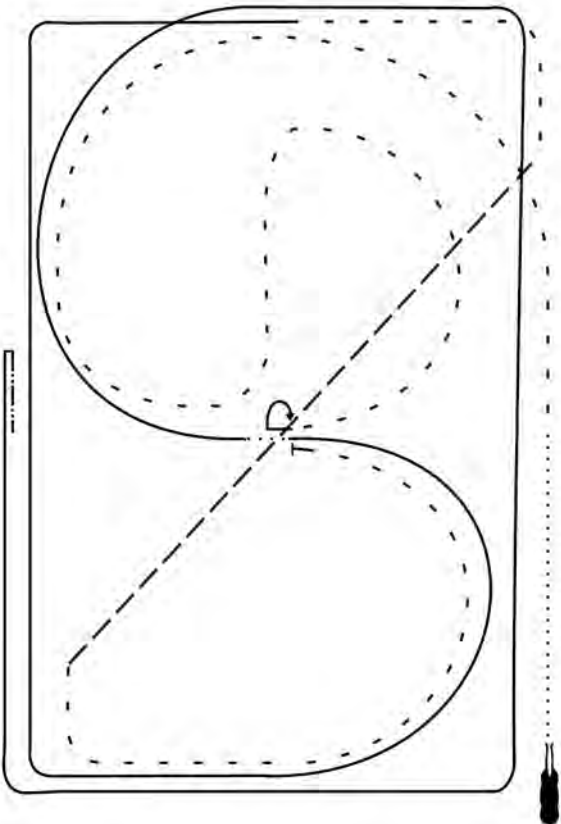
1. Beginnend mit 2 Zirkeln auf der rechten Hand: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam Mitte der Bahn Stop
2. 2 Spins rechts
3. 2 Zirkel auf der linken Hand: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam Mitte der Bahn Stop
4. 2 Spins links
5. Großer schneller Zirkel auf der rechten Hand, diesen nicht schließen, sondern in gerader Linie bis hinter den Mittelmarker, Rollback links (mind. 3 m von der Bande entfernt)
6. Großer schneller Zirkel auf der linken Hand, diesen Zirkel nicht schließen, sondern in gerader Linie bis hinter den Mittelmarker, Rollback rechts (mind. 3 m von der Bande entfernt)
7. Großer schneller Zirkel auf der rechten Hand, diesen Zirkel nicht schließen, sondern in gerader Linie bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop, Rückwärtsrichten zur Bahnmitte, mind. 3 m Verharren um das Ende der Aufgabe anzuzeigen


VWB WESTERN COMBINATION PATTERN 2 – TEIL B


1. Beginnend mit 2 Zirkeln auf der linken Hand: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam, Mitte der Bahn Stop
2. 2 Spins links
3. 2 Zirkeln auf der rechten Hand: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam, Mitte der Bahn Stop
4. 2 Spins rechts
5. Großer schneller Zirkel auf der linken Hand, Galoppwechsel in der Mitte der Bahn, Zirkel nach rechts, Mitte der kurzen Seite auf die Mittellinie abbiegen
6. Geradeaus bis über den Endmarker hinaus, Rollback rechts
7. Gerader Galopp bis über den Endmarker hinaus, Rollback nach links,
8. Gerader Galopp bis über den Mittelmarker hinaus, Sliding Stop, Rückwärtsrichten zur Bahnmitte, mind. 3 m Verharren um das Ende der Aufgabe anzuzeigen



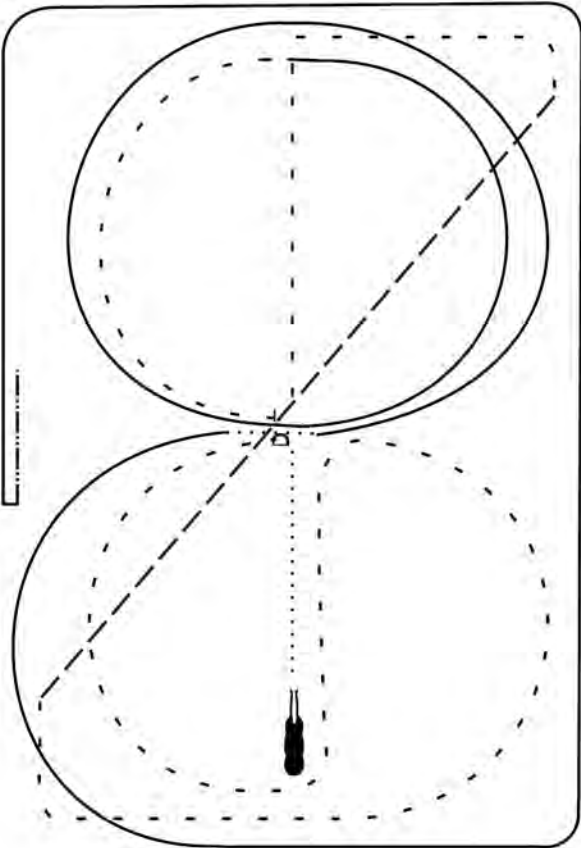
VWB JUNGPFERDE BASIS PATTERN 1



1. Anreiten im Schritt
2. Mitte der langen Seite antraben und auf dem Zirkel geritten, durch den Zirkel wechseln
3. Stop bei X, verharren, Hinterhandwendung nach rechts (180°)
4. Im Trab Zirkel nach rechts, ganze Bahn wie gezeichnet, durch die ganze Bahn wechseln, dabei Tritte verlängern, bei Erreichen des Hufschlages normaler Trab und ganze Bahn
5. Mitte der kurzen Seite links angaloppieren, ganze Bahn, auf dem Zirkel geritten wie gezeichnet
6. Einfacher Wechsel (über Schritt) bei X
7. Im Rechtsgalopp auf dem Zirkel geritten, ganze Bahn wie gezeichnet
8. Nach der Mitte der langen Seite Stop, verharren
9. Eine Pferdelänge rückwärts richten



VWB JUNGPFERDE BASIS PATTERN 2

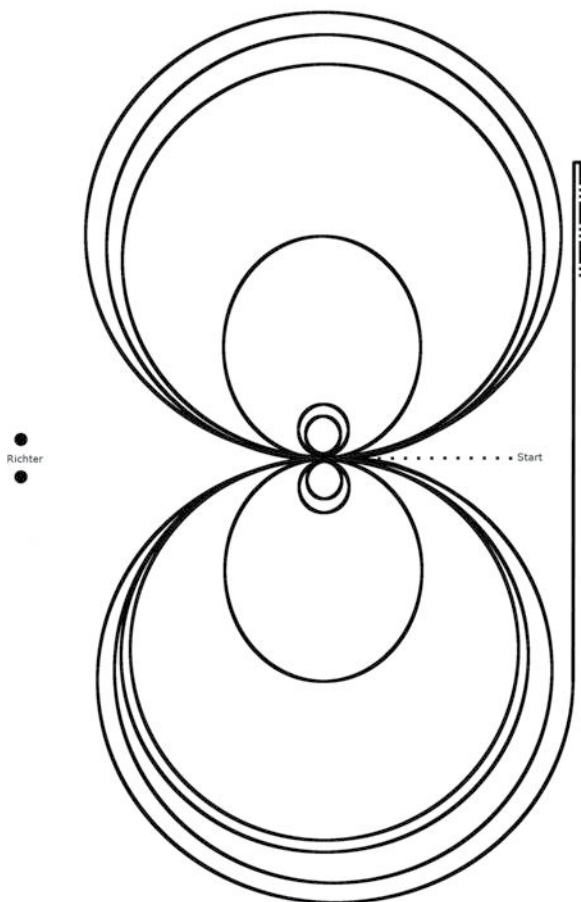


Pattern

1. Anreiten im Schritt
2. Bei X antraben und auf der rechten Hand ganze Bahn, durch die Bahn wechseln, dabei Tritte verlängern, bei Erreichen des Hufschlages normaler Trab, auf dem Zirkel geritten, durch den Zirkel wechseln
3. Stop bei X, verharren, Hinterhandwendung nach links (180°),
4. Im Trab Zirkel nach rechts, Mitte der kurzen Seite rechts angaloppieren, auf dem Zirkel geritten und 1 1/2 Mal herum
5. Einfacher Wechsel (über Schritt) bei X
6. Im Linksgalopp auf dem Zirkel geritten, ganze Bahn wie gezeichnet
7. Nach der Mitte der langen Seite Stop, verharren
8. eine Pferdelänge rückwärts richten



VWB JUNGPFERDE REINING PATTERN 1

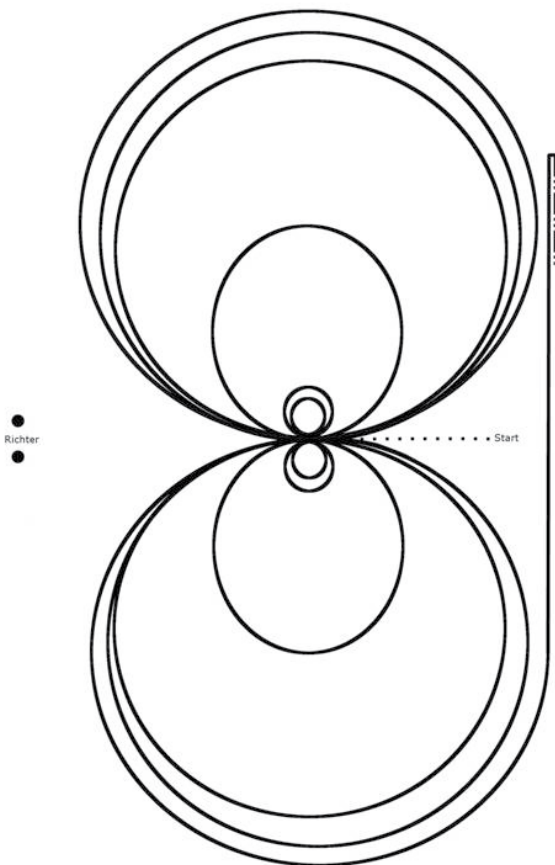


1. In der Mitte der Bahn beginnend 3 Galoppzirkel links: die ersten zwei groß und schnell, der dritte klein und langsam.
2. Stop, 2 Spins links.
3. 3 Galoppzirkel rechts: die ersten zwei groß und schnell, der dritte klein und langsam.
4. Stop, 2 Spins rechts
5. Zirkelacht: 1 Zirkel links, einfacher (über Trab) oder fliegender Wechsel, 1 Zirkel rechts, einfacher Wechsel (über Trab) oder fliegender Wechsel, letzten Zirkel nicht mehr schließen
6. Run down, Stop
7. Verharren, 4-6 Schritte rückwärts richten

Bewertung gemäß dem Bewertungsmodus des VWB-Regelbuches für Reining; für einen fliegenden Wechsel kann der Richter Kredit geben.



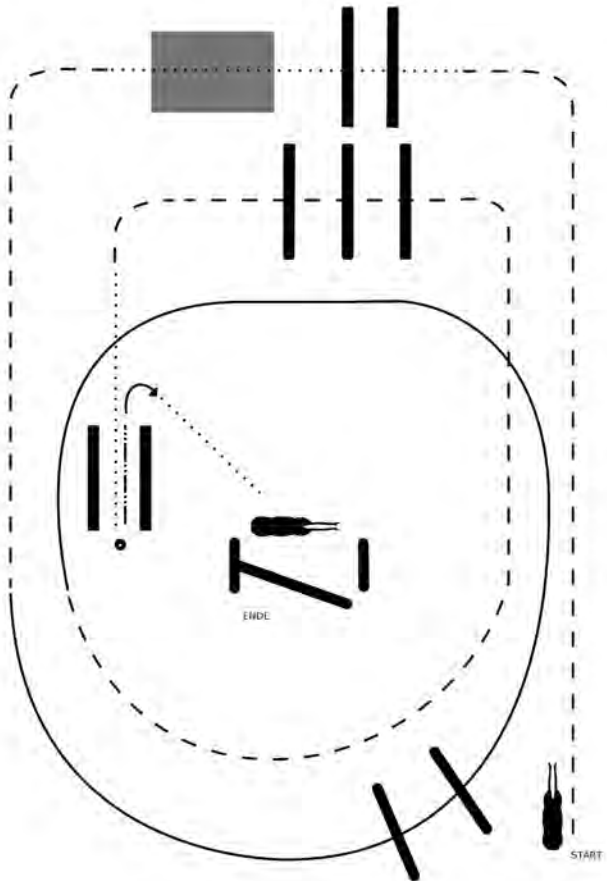
VWB JUNGPFERDE REINING PATTERN 2



Pattern

1. Einreiten Im Schritt, bei X anhalten, 2 Spins rechts
2. 3 Zirkel nach rechts: er erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell
3. bei X anhalten, verharren, 2 Spins links
4. 3 Zirkel nach links: er erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell
5. einfacher oder fliegender Wechsel, Zirkel nach rechts
6. einfacher oder fliegender Wechsel, Zirkel nach links, nicht beenden
7. Run down, Stop nach dem Mittelmarker, verharren
8. 4-6 Schritte rückwärts richten

VWB JUNGPFERDE TRAIL PATTERN 2



Pattern

1. Jog
2. nach der Ecke Schritt und im Schritt über die Stangen
3. Im Schritt über die Brücke
4. Jog, dann links angaloppieren und im Galopp über die Stangen
5. Jog wie gezeichnet und im Jog über die Stangen
6. Schritt wie gezeichnet und im Schritt zwischen die Stangen, Rückwärtsrichten
7. Hinterhandwendung nach rechts und im Schritt zum Tor
8. Tor, vorwärts, rechte Hand

2019



www.westernreiten-online.de

Aktuelle Informationen zu VWB-Events finden Sie auf unserer Homepage. Turniertermine, Ausschreibungen, Zeitpläne, Berichte, Meinungen. Sozusagen vom Turnierplatz direkt auf Ihren Bildschirm!