



REGELBUCH

der Vereinigung der Westernreiter in Bayern e.V.

2026

ART & Design
Photography



PRÄAMBEL

Diese Regeln sind ab dem **1. Januar 2026** 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 Regelbuch 2026. 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.

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

VWB-Geschäftsstelle:

Corrie Fuhr
Am Mandrain, 86669 Klingsmoos
Telefon: +49 8433 - 9294230
E-Mail: vwb-office@online.de
Internet: www.westernreiten-online.de

Impressum

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

Rechte

© Vereinigung der Westernreiter in Bayern e.V.

**TEIL A:**

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	5
Showanerkennung & Showklassen	5
Mindestanforderungen.....	6
Turnierprüfungen und Nummern.....	7
Bestimmungen für den Veranstalter	9
Turniерergebnisse.....	11
Richter.....	11
Turnierleitung	15
Nenn- und Meldestelle.....	16
Ringsteward.....	17
Ärztliche Versorgung.....	18
Allgemeine Showregeln	18
Schleifen	19
Turnier Allround-Champion.....	20
VWB-Titel.....	21
Verbotenes Verhalten	22
Altersbestimmungen.....	23

TEIL B:

VWB-REITER-STATUS	25
Open-Bestimmungen.....	25
Amateur-Bestimmungen.....	25
Amateur-Select-Bestimmungen	26
Einsteiger-Bestimmungen.....	27
Jugend-Bestimmungen	28
AnyHorseAnyRider-Bestimmungen	30
Bemerkungen zu Teil A und B.....	31

TEIL C:

RICHTLINIEN DER DISZIPLINEN	32
§ 440 Ausrüstung	32
§ 441 Western Ausrüstung	32
§ 442 Erlaubte Western Ausrüstung:	36
§ 443 Verbotene Western Ausrüstung:	36
§ 444 Ausrüstung für Englisch Klassen	38
§ 445 Bekleidung	38
§ 446 Lahmheit	38
§ 447 Gangarten	39
§ 448 Die Gänge in der Western Pleasure:	40
§ 449 Die Gänge in der Ranch Riding und Working Western Rail.....	42
§ 450 Performance Klassen	43
§ 451 Performance-Klassen	44
§ 460 Reining	45
§ 461 Western Riding	48
§ 462 Trail	52
§ 463 Western Pleasure	59
§ 464 Showmanship at Halter	60
§ 465 Western Horsemanship	65
§ 466 Ranch Riding	69
§ 467 Ranch Trail	72
§ 468 Working Western Rail	76
§ 469 Longe Line Klasse	78
§ 470 VWB-Trail in Hand	83
§ 471 VWB -Western-Combination	88
§ 472 VWB-Freestyle-Reining	89



§ 473 VWB-Jungpferde-Prüfungen	90
§ 474 VWB Sonderklassen	92
§ 475 Englisch Klassen (Hunter under Saddle, Hunt Seat Equitation).....	93
§ 476 Cutting (AQHA: SHW 500)	94
§ 477 Working Cowhorse (AQHA: SHW 505)	94

TEIL D:

PATTERN	95
----------------------	-----------

Patternindex	95
--------------------	----



TEIL A: ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Showanerkennung & Showklassen

§ 1

Organisationen/Einzelpersonen, die ein VWB-Turnier durchführen möchten, müssen dafür die Anerkennung der VWB erhalten. Auf Schleifen, Pokalen, Programmheften und Plakaten muss das Turnier eindeutig als anerkanntes VWB-Turnier erkennbar gemacht werden.

§ 2

Um die Anerkennung zu erlangen, muss jede Organisation oder Einzelperson mindestens 90 Tage vor dem ersten Tag des Turniers (Poststempel) einen vollständig ausgefüllten Antrag auf Anerkennung bei der VWB einreichen. Dieser Antrag ist bei der VWB-Geschäftsstelle und dem VWB-Turnierwart erhältlich. Dem Antrag muss eine vollständige Liste der ausgeschriebenen Disziplinen beigelegt werden, unabhängig davon, ob es sich um VWB-Klassen handelt oder nicht. Falls von der VWB gefordert, muss der VWB kostenlos ein Stand zur Verfügung gestellt werden. Eine von der VWB zur Verfügung gestellte Bandenwerbung muss kostenlos aufgehängt werden.

§ 3

Nachdem der Antrag auf Anerkennung eingereicht wurde, sind Änderungen auch nach Ablauf der 90 Tage Frist möglich, sofern diese Änderungen mindestens einmal vor dem Nennschluss im Internet veröffentlicht werden können.

§ 4

Nennungen müssen im Namen des Pferde-Eigentümers gemacht werden. Sollte sich auf einem Turnier der Kategorie I oder II herausstellen, dass der Reiter nicht Mitglied der VWB ist, so kann eine Mitgliedschaft auf dem Turnier erworben werden, jedoch sind Jahresbeitrag und Aufnahmegebühr sofort bar zu entrichten.

§ 5

Ein Turnier kann nicht anerkannt werden, wenn zum gleichen Termin im Umkreis von 100 km bereits ein VWB-Turnier anerkannt worden ist.

§ 6

Jedes Turnier muss jedes Jahr neu beantragt werden.

§ 7

Wird ein Antrag nicht akzeptiert, informiert die VWB den Antragsteller hierüber unter Angabe der Gründe für die Ablehnung. Die Ablehnung einer bestimmten Klasse eines beantragten Turniers bedeutet jedoch nicht, dass die verbleibenden Klassen ebenfalls nicht anerkannt werden.



Mindestanforderungen

§ 8

Damit ein Turnier anerkannt und Punkte vergeben werden, müssen mindestens folgende Prüfungen ausgeschrieben werden:

Kategorie I: Turnier mit überregionalem Charakter

Die Prüfungen müssen rasseoffen als Jugend-, Amateur- und Offene Klasse ausgeschrieben werden.

Den Veranstaltern wird außerdem dringend empfohlen, auch Einsteiger-Klassen anzubieten.

In den einzelnen Klassen müssen mindestens vier unterschiedliche Disziplinen, aus drei verschiedenen Gruppen, siehe §77 (3), angeboten werden. Dem Veranstalter ist es freigestellt, für welche Disziplinen er sich entscheidet.

Punkte, die auf anerkannten Kategorie I-Turnieren erritten werden, zählen zur VWB-Jahreswertung. Alle Starter in den VWB-Klassen müssen Mitglieder der VWB sein.

Kategorie II: Turnier mit regionalem Charakter

Dem Veranstalter von Turnieren der Kategorie II ist freigestellt, ob er entweder reine Jugend- und Einsteiger-Klassen rasseoffen anbietet oder die Klassen als Einsteiger/Novice Jugend-Klassen und Amateur/Jugend-Klassen kombiniert ausschreibt.

Verpflichtend ist es Jugendlichen und Einsteigern eine Startmöglichkeit zu geben.

Werden reine Jugend- und Einsteiger-Klassen ausgeschrieben, können zusätzlich noch rasseoffene Amateur- und AnyHorseAnyRider-Klassen, sowie Offene Klassen angeboten werden.

Werden kombinierte Einsteiger-/Novice Jugend-Klassen und Amateur/Jugend-Klassen ausgeschrieben, können zusätzlich noch rasseoffene AnyHorseAnyRider-Klassen und Offene Klassen angeboten werden. Novice Jugendliche sind auch in Amateurlagen startberechtigt.

In den einzelnen Klassen müssen mindestens vier unterschiedliche Disziplinen, aus drei verschiedenen Gruppen, siehe §77 (3), angeboten werden. Dem Veranstalter ist es freigestellt, für welche Disziplinen er sich entscheidet.

Möglich wäre z.B.: Einsteiger - Reining, Trail, Showmanship at Halter, Western Horsemanship

NICHT möglich wäre z.B.: Einsteiger - Trail, Ranch Trail, Western Pleasure, Working Western Rail

Punkte, die auf anerkannten Kategorie II-Turnieren erritten werden, zählen zur VWB-Jahreswertung. Alle Starter in den VWB-Klassen müssen Mitglieder der VWB sein (Ausnahme: AnyHorseAnyRider und Sonderklassen).



Turnierprüfungen und Nummern

	Offen	Amateur	Select Amateur	Novice Jugend	Jugend	Einsteiger	AHAR
Showmanship	6120	7120	7128	8127	8128	9120	5120
Cutting all ages	6140	7140					
Cutting Junior	6141						
Cutting Senior	6142						
Working Cowhorse	6160						
Reining all ages	6340	7340	7348	8347	8348	9340	5340
Reining Junior	6341						
Reining Senior	6342						
Freestyle Reining	6344						
Western Riding aa	6360	7360	7368		8368		5360
Western Riding Jun.	6361						
Western Riding Sen.	6362						
Trail aa	6380	7380	7388	8387	8388	9380	5380
Trail Junior	6381						
Trail Senior	6382						
Western Pleasure aa	6420	7420	7428	8427	8428	9420	5420
W.Pleasure Junior	6421						
W. Pleasure Senior	6422						
W Combination aa	6600	7600					
W. Horsemanship	6400	7400	8400	8407	8408	9400	5400
Ranch Riding	6430	7430	8430	8437	8438	9430	5430
Ranch Trail	6390	7390	8390	8397	8398	9390	5390
Working Western Rail	6450	7450	7458	8457	8458	9450	5450
Trail in Hand	6395	7395					5395
Longe Line	6820						



Teil A: Allgemeine Bestimmungen

	Offen	Amateur	Select Amateur	Novice Jugend	Jugend	Einsteiger	AHAR
Jungpferde Reining	6840						
Jungpferde Trail	6880						
Jungpferde Basis	6890						
Sonderklassen:							
Führzügel							5999
Walk-Trot Pleasure							5998
Walk-Trot Horseman- ship							5997
Walk-Trot Trail							5996
Hunter under Saddle							5995



Bestimmungen für den Veranstalter

§ 9

Der Veranstalter ist verpflichtet, eine vollständige Ausschreibung vorzulegen, die im Internet veröffentlicht wird.

In der Ausschreibung müssen erscheinen:

1. Termin
2. Veranstaltungsort mit genauer Adresse (wenn möglich Wegbeschreibung)
3. Kategorie
4. Name und Anschrift des Turnierleiters mit Telefon
5. Name des Richters
6. Vorläufiger Disziplinabfolgeplan mit allen vorgesehenen Prüfungen
7. Startgelder und sämtliche Nebenkosten
8. Nennschluss und evtl. Nachnenngebühr
9. Besondere Bestimmungen des Veranstalters

Abweichungen hiervon sind nur in begründeten Ausnahmefällen zulässig.

Wenn Geldpreise ausgeschrieben werden, soll jeder Betrag in der Ausschreibung aufgeführt sein. Dies gilt nicht für Sonderpreise, wird aber doch empfohlen, da dadurch die Attraktivität des Turniers gesteigert werden kann.

Existierende Preise, die nicht gewonnen werden, müssen auch nicht vergeben werden.

§ 10

Die Höhe der Startgelder sowie alle Nebenkosten (Boxen, Paddock, Camper usw.) müssen in der Ausschreibung detailliert angegeben werden. Die Startgelder in den AnyHorseAnyRiderklassen dürfen nicht unter denen der VWB-Klassen liegen. Bei den AnyHorseAnyRider-Klassen wird für Nichtmitglieder pro Turnier eine zusätzliche Gebühr von 20 Euro berechnet.

§ 11

Sollte es durch Fehler des Veranstalters zur Disqualifikation eines Teilnehmers kommen, kann der Veranstalter mit einer Geldbuße in Höhe der Gebühren, die der Teilnehmer für diese Klasse entrichtete, belegt werden.

Weiter kann dem Veranstalter, der nicht nach VWB-Regeln vorgeht oder versäumt, diese durchzusetzen, die Anerkennung zukünftiger Turniere verweigert werden. Darüber hinaus kann ein Turnier, bei welchem die VWB-Regeln nicht eingehalten wurden, per Vorstandsentscheid aus den laufenden VWB-Wertungen genommen werden.

§ 12

12.1 Jede ausgeschriebene Klasse, in der eine gesonderte Startgebühr erhoben wird, muss entsprechend gekennzeichnet sein. Die Startgebühren dürfen nach der Anerkennung des Turniers nicht mehr geändert werden, es sei denn, die Änderung kann vor Nennschluss des Turniers auf der VWB Homepage veröffentlicht werden. Verstöße hiergegen bedeuten die Disqualifikation dieser Klasse.



12.2 Die Turnierleitung muss entsprechende schriftliche Unterlagen (Start- und Ergebnislisten) erstellen, die auf Anforderung der VWB zur Verfügung gestellt werden müssen. Diese Unterlagen müssen mindestens ein Jahr lang nach dem Turnier aufbewahrt werden.

Verstöße gegen das Erstellen/Aufbewahren dieser Unterlagen können Grund für die VWB sein, diese Klasse nicht gelten zu lassen, entweder die Eintragung der Turnierergebnisse zu verweigern oder, falls diese bereits erfasst wurden, sie zu streichen sowie eine Anerkennung des Turniers im Folgejahr zu verweigern.

§ 13

13.1 Mit Abgabe der Nennung erkennen der Teilnehmer und der Pferdebesitzer die Ausschreibung und die besonderen Bestimmungen des Veranstalters an.

13.2 Jede Begleitperson und jeder Besucher unterwirft sich mit Betreten des Veranstaltungsgeländes den Bestimmungen und Weisungen des Veranstalters und der Turnierleitung und erkennt die Regeln der VWB an.

§ 14

Unvollständig ausgefüllte Nennungen, die nicht vor dem Turnier bezahlt wurden, müssen vom Veranstalter nicht angenommen werden.

§ 15

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, Nennungen nach Nennschluss anzunehmen.

In jedem Fall müssen die Änderungen spätestens eine Stunde vor Beginn der entsprechenden Prüfung erfolgt sein.

Bei Nachnennungen kann ein Zuschlag auf die Startgebühr erhoben werden. Der Zuschlag darf maximal so hoch wie die Startgebühr sein.

§ 16

Alle Gebühren sind bis spätestens zum Ende des Turniers vollständig zu bezahlen. Kommt ein Teilnehmer od. Pferdebesitzer dieser Verpflichtung nicht nach, kann dieser bis zum begleichen seiner Schulden von sämtlichen VWB Veranstaltungen ausgeschlossen werden.

§ 17

Der Veranstalter ist verpflichtet, für die Dauer der Veranstaltung eine Haftpflichtversicherung abzuschließen, die dem gesetzlichen Rahmen entspricht.

§ 18

Es besteht zwischen dem Veranstalter einerseits und den Besuchern, Pferdebesitzern, -eigentümern und den Turnierteilnehmern andererseits kein Vertragsverhältnis.

Mithin ist jede Haftung für Diebstahl und Verletzung bei Mensch und Tier ausgeschlossen. Insbesondere sind Teilnehmer nicht Gehilfen im Sinne der §§ 279 und 831 BGB.



§ 19

19.1 Der Veranstalter ist verpflichtet, dem Richter spätestens zwei Tage vor Turnierbeginn eine Zeiteinteilung zu übersenden.

19.2 Der Veranstalter darf den selben Richter nicht am Folgeturnier verpflichten.

Turnierergebnisse

§ 20

Der Veranstalter muss der VWB eine Gesamtaufstellung aller Starter übersenden. Die Aufstellung muss die VWB-Mitgliedsnummer, die Startnummer, den Namen des Reiters und des Pferdes sowie des Pferdebesitzers enthalten. Sollte der Teilnehmer zum Turnierzeitpunkt kein Mitglied der VWB sein, so ist vor Ort ein Mitgliedsantrag auszufüllen. Bei Klassen, in denen keine VWB-Mitgliedschaftspflicht besteht (z.B. AnyHorseAnyRider und Sonderklassen) muss die vollständige Adresse des Teilnehmers aufgeführt werden.

Ebenso müssen die Ergebnisse (komplette Ergebnislisten, Startlisten und Richterkarten) jedes anerkannten Turniers per Post oder E-Mail an die VWB gesendet werden.

Die Turnierleitung muss bei Klassen von 8 bis 29 Startern die ersten 8 Pferde aufführen, die ersten 9 Pferde bei Klassen von 30 bis 34 Startern, die ersten 10 Pferde bei 35 bis 39 Startern, die ersten 11 Pferde bei 40 bis 44 Startern und die ersten 12 Pferde bei mehr als 45 Startern. Wenn weniger als 8 Starter in einer Klasse sind, müssen alle Pferde aufgeführt werden.

§ 21

Bei Versäumnis, die Gesamtaufstellung der Reiter, die vollständig ausgefüllten Ergebnislisten sowie die Richterkarten innerhalb von 14 Tagen (Poststempel) nach dem Ende des Turniers an die VWB zu senden oder mailen, kann einem Antrag auf Anerkennung eines Turniers im nächsten Jahr nicht entsprochen werden, und die Ergebnisse des gegenwärtigen Turniers werden nicht veröffentlicht.

§ 22

Wenn die Turnierleitung bei einem von der VWB anerkannten Turnier finanzielle Verpflichtungen nicht erfüllt, die im Zusammenhang mit diesem Turnier entstanden sind (z.B. Richtergeld, Miete für Anlage, Versicherungsgebühren usw.) oder zugesagte Preisgelder nicht ausgezahlt werden, wird die VWB-Anerkennung für dieses und zukünftige Turniere verweigert.

Ferner entfällt ein evtl. von der VWB zugesagtes Sponsoring für dieses Turnier. Weiterhin können Turnierleiter und/oder Show-Secretary und Veranstalter und/oder dessen Vertreter aus der VWB ausgeschlossen werden.

Richter

23

Als Richter anerkannt sind Personen, die eine gültige Richterkarte folgender Vereine bzw. Verbände besitzen: VWB, APHA/PHCG,



ApHC/ ApHCG, AQHA/DQHA. Darüber hinaus kann der Veranstalter für eine ihm angemessen erscheinende Person formlos eine Richteranererkennung für sein Turnier beantragen. Dieser Antrag ist mit den übrigen Unterlagen fristgerecht einzureichen. Die VWB entscheidet über den Antrag. Wird dem Antrag stattgegeben, gilt die Richteranererkennung nur für dieses Turnier.

§ 24

Eintägige Turniere, die nur von einem Richter gerichtet werden, dürfen von der angekündigten Anfangszeit bis zum Ende der Show nicht länger als 15 Stunden (inkl. aller Pausen) dauern. Mehrtägige Turniere mit einem oder mehreren Richtern oder eintägige Turniere mit mehreren Richtern sollen so durchgeführt werden, dass kein Richter mehr als 15 Stunden pro Tag richten muss.

§ 25

Ein Richter soll nicht früher als 15 Minuten bevor er mit dem Richten beginnt, auf dem Turnierplatz erscheinen. Ein Richter soll weder die Pferdeställe betreten noch Kontakt zu Pferdeeigenthümern, Trainern und Teilnehmern oder den Repräsentanten von Eigentümern aufnehmen. Dies gilt auch für den Tag vor dem Turnier. Für VWB-Kat.-II-Turniere gilt folgende Ausnahmeregelung: Den Veranstaltern eines VWB-Kat.-II-Turniers ist es erlaubt, einen Kurs am Vortag des Turnieres mit dem verpflichteten Richter abzuhalten, an dem die Turnierteilnehmer teilnehmen können. Der Veranstalter hat zu gewährleisten, dass die Turnierpattern nicht trainiert werden! Am Turniertag selbst gelten die gleichen Bestimmungen wie für Kat.-I-Turniere.

§ 26

Während eines Turniers muss ein Richter stets seiner Verantwortung für die Einhaltung der Regeln nachkommen und muss der Turnierleitung mit seinem Rat bezüglich der Regeleinhaltung zur Verfügung stehen.

§ 27

Westernkleidung, insbesondere Hut und Stiefel, sind vorgeschriebene Bekleidung für den Richter.

§ 28

Während er eine Klasse richtet, darf der Richter in keiner Weise bei der Vorstellung eines Pferdes mitwirken.

§ 29

Der Richter muss sorgfältig jeden Konflikt zwischen seiner Richtertätigkeit und seinen persönlichen, geschäftlichen oder finanziellen Interessen vermeiden. Der Richter darf seinen offiziellen Status nicht zu seinem persönlichen oder finanziellen Vorteil nutzen. Die Verletzung dieser ethischen Regel verlangt die Einschaltung des Vorstandes der VWB.

§ 30

(A) Weder der Richter noch Mitglieder seiner Familie dürfen am Turnier teilnehmen oder als Agenten, Repräsentanten in irgendeiner Eigenschaft oder als Betreuer eines Pferdes in einer anerkannten Disziplin fungieren.



(B) Kein Pferd darf an einem Turnier teilnehmen, wenn der Richter in den letzten drei Monaten vor dem Turnier sein Eigentümer, Trainer oder Agent gewesen ist.

(C) Ein Richter darf ein Pferd nicht bewerten, wenn er vom Besitzer des Pferdes während der letzten drei Monate vor der Show ein Gehalt oder Lohn bezogen hat, Provision in Geld- oder Sachwerten für den An- oder Verkauf von Pferden erhalten hat, oder den Eigentümer des Pferdes gegen Entlohnung vertreten hat.

(D) Kein Richter darf ein Pferd richten, das einem Mitglied seiner Familie gehört (Ehefrau, Sohn, Tochter, Vater, Mutter, Schwester, Bruder etc.) oder von ihnen auf dem Turnier vorgestellt wird. Wenn ein Pferd, unter A, B oder C aufgeführt, für ein Turnier genannt wird, wird das Nenngeld zurückgezahlt und das Pferd darf nicht starten.

Die oben aufgeführten sowie weitere Gründe des Interessenskonfliktes disqualifizieren einen Richter von der unvoreingenommenen Bewertung entsprechender Pferde.

Wenn ein Richter seine objektive Meinung nicht frei von Vorurteilen, Vorlieben oder äußeren Einflüssen fällen kann, weil er zu den Eigentümern, Teilnehmern, Trainern oder anderer Dritter besondere Beziehungen unterhält, muss sich ein Richter selbst disqualifizieren.

§ 31

Auf Turnieren entscheidet das Schiedsgericht über Proteste. Es setzt sich zusammen aus einem Richter, dem Turnierleiter und einem Reiter. Offizielle Videoaufzeichnungen können zur Entscheidungsfindung herangezogen werden.

§ 32

Der Name des Richters muss in der Ausschreibung im Inter7net veröffentlicht werden.

§ 33

In allen Klassen können nach Belieben mehrere Richter eingesetzt werden. In diesem Fall muss die Turnierleitung einen „Tie-Breaker“-Richter benennen. Die Richter dürfen die Platzierungen der anderen Richter oder deren Absichten bzgl. der Platzierung nicht erfahren, bis alle Richter das Richten beendet haben.

§ 34

Der Richter hat das Recht, jedes Pferd einer Klasse so zu platzieren, wie es seiner Meinung nach die Leistung des Pferdes rechtfertigt. Seine Entscheidung bezüglich der Leistung des Pferdes ist endgültig. Doppelpplatzierungen sind nicht möglich. Bei Disziplinen mit Go-Rounds werden Teilnehmer mit Punktgleichstand in das Finale aufgenommen.

Die Scorelisten für die gescorten Disziplinen sollen auf jedem Turnier ausgehängt werden.

§ 35

In Klassen von 8-29 Startern muss ein Richter die ersten acht Pferde platzieren, die ersten neun bei 30-34 Startern, zehn bei 35-39, elf bei 40-44 und zwölf bei mehr als 45 Startern.



In Klassen von acht oder weniger Pferden müssen alle platziert werden. Wenn ein Pferd disqualifiziert wurde oder eine „0-Score“ hatte, darf es ohne Rücksicht auf die Zahl der Starter nicht platziert werden.

§ 36

Keine Klasse ist beendet, solange nicht jede Doppelplatzierung auf Plätzen, für die Punkte vergeben werden, beseitigt ist.

Sobald eine Klasse gerichtet worden ist, der Richter die Richterkarte unterschrieben hat und die Platzierungen feststehen, dürfen keine Änderungen mehr vorgenommen werden, es sei denn, der Gesamtscore enthält Rechenfehler bzw. Übertragungsfehler.

Das Betrachten von offiziellen Videoaufzeichnungen ist vor der Abgabe der Unterschrift des Richters auf der Richterkarte zulässig.

§ 37

Jeder Richter ist dafür verantwortlich, die korrekte Zahl der gestarteten Teilnehmer einer jeden Klasse zu ermitteln und sie in die Richterkarte einzutragen. Er ist dafür verantwortlich, dass die Richterkarten vollständig ausgefüllt und unterschrieben der Turnierleitung übergeben werden.

§ 38

Nachdem der Richter zugesagt hat, ein Turnier zu richten, dürfen die Teilnehmer keinen Kontakt mehr zu ihm aufnehmen, um mit ihm über die Bewertung teilnehmender Pferde zu sprechen.

Kein Teilnehmer soll sich aus irgendeinem Grund dem Richter nähern, um mit ihm zu sprechen, bevor er nicht mit dem Richten fertig ist und der Ringsteward anwesend ist. Jede Bitte, mit dem Richter zu sprechen, muss an den Ringsteward gerichtet werden.

§ 39

Wenn ein Teilnehmer den Richter durch den Ringsteward oder die Turnierleitung nach seiner Meinung über das Pferd des Teilnehmers fragt, muss der Richter seine Meinung immer höflich und aufrichtig in der Gegenwart des Ringstewards oder der Turnierleitung äußern.

§ 40

Ein Richter hat die Pflicht, jeden Teilnehmer oder jede andere Person wegen Regelverstößen vom Turnier auszuschließen und jeden Teilnehmer zu disqualifizieren, der ein Pferd misshandelt.

Dies gilt nicht nur für den Abreitplatz und die Showarena, sondern für das ganze Gelände.

§ 41

Einem Richter muss stets höflich, hilfsbereit und mit Respekt begegnet werden. Kein Teilnehmer, Eigentümer oder andere Person darf sich dem Richter gegenüber beleidigend oder drohend verhalten. Hierbei spielt es keine Rolle, ob diese Drohung oder Beleidigung auf die Fortsetzung der Richtertätigkeit ausgesprochen werden, während des Richtens einer Klasse, während der Show oder auf dem Showgelände. Der Richter kann den Teilnehmer von der weiteren Teilnahme am Turnier ausschließen.



§ 42

Es liegt im Ermessen des Richters, Teilnehmer aus der Arena bzw. aus einer Klasse zu verweisen, wenn sie seiner Meinung nach falsche Kleidung oder Ausrüstung benutzen.

Der Richter ist verpflichtet, in mindestens einer Klasse pro Turnier stichprobenartig die Zaumzeuge abnehmen zu lassen und zu überprüfen.

§ 43

Der Richter darf nach Rücksprache mit der Turnierleitung und den Teilnehmern eine laufende Prüfung unterbrechen oder abbrechen, wenn aus irgendwelchen Gründen kein sportlich-fairer Wettkampf mehr möglich ist.

§ 44

Der Richter entscheidet bei Verdacht auf Lahmheit, Verletzung oder sonstige Erkrankung des Pferdes nach Überprüfung und Rücksprache mit dem Tierarzt/Turnierleitung über das weitere Vorgehen.

§ 45

Jedem Richter ist die mit dem Veranstalter vereinbarte Kostenerstattung am Turniertag vollständig auszuzahlen.

Turnierleitung

§ 46

Jede angesehene Person, die durch Kenntnis und Erfahrung nachweisen kann, dass sie für dieses Amt geeignet ist, kann Turnierleiter sein. Ein Turnierleiter muss Mitglied in der VWB sein.

Der Turnierleiter ist die verantwortliche Person für die VWB-Klassen des Turniers. Er darf aber nicht gleichzeitig Ringsteward oder zuständig für die Meldestelle sein.

§ 47

Der Turnierleiter ist innerhalb seines Aufgabenbereiches in besonderer Weise verantwortlich für die Einhaltung aller Regeln.

§ 48

Der Turnierleiter ist zuständig für die Ausschreibung und überwacht die Einhaltung aller vorgeschriebenen Fristen.

§ 49

Der Turnierleiter muss während des gesamten Turniers auf dem Gelände anwesend sein. Er muss jederzeit um das Wohlergehen der Pferde, Vorsteller, Zuschauer und Offiziellen bemüht sein. Er ist verantwortlich dafür, dass während des ganzen Turniers saubere und ordentliche Bedingungen herrschen.

Falls ein Turnierleiter durch einen Notfall seinen Pflichten nicht nachkommen kann, muss er einen Vertreter benennen. Der Name des Stellvertreters ist während des Turniers umgehend durch Aushang bekannt zu geben. Der Stellvertreter muss alle Pflichten des Turnierleiters erfüllen. Die Ernennung muss der VWB gemeldet werden, und zwar



(1) bei Ernennung vor dem Turnier, umgehend vor dem Turniertermin;

(2) bei Ernennung während des Turniers spätestens mit Einsendung der Turnierergebnisse. Rücksprache mit evtl. anwesenden VWB-Funktionären wird empfohlen.

§ 50

Der Turnierleiter nimmt schriftliche Beschwerden vonseiten der Trainer, Eigentümer, Turnierteilnehmer und anderer VWB-Mitglieder entgegen, die sich mit tierschutzrechtlichen Fällen, Regelverletzungen auf dem Turniergelände oder anderen Beschwerden in Bezug auf das Turnier befassen.

Diese Beschwerden leitet er an die VWB weiter, damit die Anwendung von disziplinarischen Maßnahmen außerhalb des Turniers gemäß Regeln der VWB, die sich mit unsportlichem Verhalten befassen, eingeleitet werden können. Videoaufzeichnungen können zur Entscheidungsfindung herangezogen werden.

§ 51

Ein Protest kann bis 60 Minuten nach Ende der letzten Prüfung eingelegt werden, wenn eine Gebühr von 100 Euro bei der Turnierleitung hinterlegt wird.

Wenn dem Protest stattgegeben wurde, wird die Gebühr zurückgezahlt.

Nenn- und Meldestelle

§ 52

Jede angesehene Person, die nachweisen kann, dass sie die erforderlichen Kenntnisse und Erfahrungen hat und mit den Regeln der VWB vertraut ist, kann die Meldestelle leiten.

Die Leitung der Meldestelle kann nicht gleichzeitig Turnierleitung oder Ringsteward desselben Turniers sein und muss Mitglied in der VWB sein. Die Meldestelle ist zusammen mit der Turnierleitung in erster Linie verantwortlich für die Richtigkeit der Nennungen und der Resultate, einschließlich der Überprüfung der Startberechtigung von Vorsteller und Pferd.

Die Erstellung korrekter Starterlisten liegt im Besonderen in der Verantwortung der Nenn- und Meldestelle.

§ 53

Die Aufgaben und Pflichten der Meldestelle sind in Zusammenarbeit mit dem Turnierleiter zu erfüllen, welche unter anderem das Erstellen und Aufbewahren von Nennungen und Ergebnislisten, sowie das Einreichen der Ergebnislisten an die VWB innerhalb von 14 Tagen nach Abschluss des Turniers umfassen.

Die Meldestelle muss eine Kopie der Ergebnislisten mindestens ein Jahr lang aufbewahren. Sie ist verantwortlich für die finanzielle Verwaltung aller Start- und sonstiger Turniergebühren.

**Ringsteward****§ 54**

Auf jedem Turnier muss pro Richter ein qualifizierter Ringsteward zur Verfügung stehen. Ringsteward kann jede angesehene Person sein, die nachweisen kann, dass sie mit den Regeln der VWB vertraut ist. Ein Ringsteward muss angemessene Westernkleidung tragen.

§ 55

Die Aufgabe des Ringstewards ist es, dem Richter die Arbeit zu erleichtern und durch korrektes Ausfüllen der Scoresheets die Bewertung des Richters schriftlich festzuhalten. Der Ringsteward erleichtert dem Richter dadurch die Arbeit, indem er nebensächliche Dinge von ihm fernhält.

§ 56

Der Ringsteward zeigt dem Richter an, dass alle Pferde einer Klasse anwesend sind bzw. welche Pferde fehlen.

Der Ringsteward stellt sicher, dass die Starterzahl auf dem Scoresheet und der Richterkarte korrekt vermerkt werden.

§ 57

Die Starterliste sollte folgende Angaben enthalten:

- Startnummer
- Name, Alter und Geschlecht des Pferdes
- Name des Reiters
- Turnierklasse und Disziplin

§ 58

Der Ringsteward ist zur Unterstützung des Richters bestellt, nicht zu dessen Belehrung. Er ist angehalten, mit dem Richter nicht über Pferde und Teilnehmer zu diskutieren.

Der Ringsteward ist an der Bewertung nicht beteiligt. In Pausen hält sich der Ringsteward im Hintergrund. Der Ringsteward achtet stets darauf, dass sich Teilnehmer nicht in der Arena versammeln und dass Unfälle vermieden werden.

§ 59

Der Ringsteward trägt die Verantwortung für den Ablauf in der Arena. Er handelt als Vermittler zwischen Richter und Teilnehmern.

Der Richter bittet den Ringsteward, die Pferde nach seinen Wünschen aufzustellen. Wenn die Arena klein und die Zahl der Teilnehmer groß ist, muss er die Situation regeln, bis der Richter bereit ist zu richten.

§ 60

Ein Ringsteward muss während der gesamten Prüfung anwesend sein. Er kontrolliert das Verhalten der Pferde und Teilnehmer im Ring und gewährleistet den kontinuierlichen Ablauf der Klassen.

§ 61

Der Ringsteward muss mit der Prozedur des Aussonderns vertraut sein, wenn die Klassen groß sind und der Richter verlangt, dass die Teilnehmer sich zur Sichtung aufreihen, und zwar so oft, bis die Klasse fertig gerichtet ist.



§ 62

Der Ringsteward hat das Recht und die Pflicht, Teilnehmer bei unsportlichem Verhalten innerhalb und außerhalb der Arena zu warnen. Der Richter ist davon in Kenntnis zu setzen.

§ 63

Jedem Ringsteward ist die, mit dem Veranstalter vereinbarte, Kostenerstattung am Turniertag vollständig ausbezahlen.

Ärztliche Versorgung

§ 64

Auf jedem Turnier der VWB muss ein fachlich kompetenter Tierarzt zum Turniertierarzt bestellt werden. Der Tierarzt muss kurzfristig abrufbar oder anwesend sein.

§ 65

Auf jedem Turnier der VWB muss ein fachlich kompetenter Schmied zum Turnierschmied bestellt werden. Auf Turnieren der Kategorie I sollte dieser ständig anwesend sein, bei Turnieren der Kategorie II wird dies empfohlen, eine Rufbereitschaft ist aber ausreichend.

§ 66

Wenn besondere Anforderungen an die Gesundheit der teilnehmenden Pferde gestellt werden (z.B. besondere Impfungen), so müssen diese bereits in der Ausschreibung und auf dem Nennformular veröffentlicht und vom Turnierleiter in Zusammenarbeit mit dem Tierarzt überwacht werden.

§ 67

Auf jedem VWB-Turnier muss ein Sanitäter oder Arzt während des gesamten Turniers zur Verfügung bzw. in Bereitschaft stehen.

Allgemeine Showregeln

§ 68

Reiter, die auf einem VWB-Turnier starten, müssen Mitglied der VWB sein (Ausnahme: AnyHorseAnyRider- und Sonderklassen).

§ 69

Jeder Reiter, der auf einem Turnier starten will, muss vor der Teilnahme eine gültige Nennung abgegeben haben.

Die Nennung muss folgende Angaben enthalten:

- Name und Anschrift des Teilnehmers
- Geburtsdatum bei Jugendlichen und Select Startern
- Mitgliedsnummer mit Reiterstatus
- Name, Geburtsjahr, Geschlecht, Rasse, Eigentümer des Pferdes
- Kopie des Pferdepapieres (soweit vorhanden)
- Angabe der Prüfungen

Der Teilnehmer ist verantwortlich für Fehler auf dem Nennungsformular.



§ 70

Um in einer Klasse starten zu können, muss der Teilnehmer sich und sein Pferd vor Beginn der Prüfung bei der Meldestelle (Turniersekretariat) melden und seine Startunterlagen abholen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt muss der Teilnehmer seinen Mitgliedsbeitrag bezahlt haben, ansonsten erhält er keine Startgenehmigung (Ausnahme: AnyHorseAnyRider- und Sonderklassen).

§ 71

Jedes teilnehmende Pferd muss eine gültige Haftpflichtversicherung haben. Das Pferd muss frei von ansteckenden Krankheiten sein und aus einem Bestand kommen, in dem keine ansteckenden Krankheiten bekannt sind.

Jedes Pferd muss eine gültige Grundimmunisierung gegen Influenza haben. Dies muss nachgewiesen werden durch den Impfpass, aus dem eindeutig die Identität des Pferdes hervorgeht, d.h. eingetragen sein müssen Name, Alter, Geschlecht, Rasse und sämtliche Abzeichen oder die Registrations-Nummer des Pferdes. Der Impfpass ist mitzuführen und auf Verlangen der Turnierleitung oder der Meldestelle vorzulegen.

Als „Pferd“ gilt jedes Equide, das mind. ein Elternteil als Pferd hat. Das heißt, startberechtigt sind auch Maulesel und Maultiere mit mind. 50% Pferdeanteil.

§ 72

Ein Teilnehmer, der seine Nennungen streichen lässt, hat keinen Anspruch auf Rückerstattung der Startgelder. Ausgenommen sind Fälle von Krankheit oder Verletzung des Starters oder seines Pferdes oder von schwerer Krankheit oder Tod in der Familie des Starters.

Wird ein diesbezüglicher Nachweis (ärztliches Attest etc.) erbracht, kann das Showmanagement 50 % des Startgeldes zurückerzahlen.

Schleifen

§ 73

Folgende Schleifen sind für alle Klassen vorgeschrieben.

Platz	Farbe
1	Blau
2	Rot
3	Gelb
4	Weiss
5	Rosa
6	Grün
7	Lila
8	Braun
9	Grau
10–12	Hellblau
Allround Champion	Lila (große Schleife)
Res. Allround Champion	Lila-Weiß



§ 74

Ab drei Teilnehmern muss an jeden platzierten Reiter bis zum sechsten Platz eine Schleife vergeben werden. Der Veranstalter kann entscheiden, ob er bis zum sechsten Platz oder bis zum achten Platz Schleifen vergibt. Platzierungen erfolgen immer nach § 20 VWB Regelbuch.

§ 75

Klassen mit weniger als drei Startern können gerichtet werden. Die Starter erhalten aber keine VWB-Punkte oder Titel. Schleifen und/oder Pokale können, müssen aber nicht ausgegeben werden.

Turnier Allround-Champion

§ 76

Der „Allround-Champion“ wird durch Addieren der Punkte ermittelt, die jedes Pferd der sechs Erstplatzierten in jeder Klasse erzielt hat. Die Pferd-Reiter-Kombination, welche nach § 77 die meisten Punkte gewonnen hat, erhält den Titel „Allround-Champion“. Die Ermittlung erfolgt getrennt nach Jugend, Amateur, Offen und Einsteiger (AnyHorseAnyRider nach Ermessen des Veranstalters).

§ 77

Für den „Allround-Champion-Titel“ eines Turniers werden die Punkte wie folgt vergeben:

(1) Die sechs erstplatzierten Pferde erhalten einen Punkt für jedes Pferd, welches niedriger platziert wurde, plus einen Punkt. Die maximale Punktezahl für den ersten Platz beträgt somit sechs Punkte.

Beispiel: In einer Klasse von sechs oder mehr Pferden erhält der Erstplatzierte sechs Punkte, der Zweitplatzierte fünf Punkte und so weiter, bis zum sechsten Platz.

In einer Klasse mit vier Pferden erhält der Erstplatzierte vier Punkte, der Zweitplatzierte drei Punkte usw.

(2) Disqualifizierte Pferde erhalten keine Punkte, gleichgültig, wieviel Pferde in der Klasse waren. Wenn jedoch weniger als sechs Pferde platziert werden, obwohl mehr als sechs in der Klasse am Start waren, werden die Punkte auf der Basis der gestarteten Pferde vergeben.

(3) Allround-Champion kann nur werden, wer in den Disziplinen von drei Gruppen gestartet ist.

Gruppe 1: Reining, Working Cowhorse, Cutting

Gruppe 2: Ranch Riding

Gruppe 3: Trail, Ranch Trail

Gruppe 4: Western Pleasure, Working Western Rail

Gruppe 5: Western Combination, Western Riding

Gruppe 6: Showmanship at Halter, Western Horsemanship

§ 78

Im Fall eines Punktegleichstandes erhält das Pferd den „Allround-Champion“-Titel, welches in seinen Klassen die meisten Pferde geschlagen hat.



Wurden gleich viele Pferde geschlagen, gibt es mehrere Allround-Champions.

Über die Vergabe des Allround-Pokals bzw. der Allround-Schleife oder des Allround-Sachpreises entscheidet der Münzwurf.

VWB-Titel

§ 79

VWB-Vereinsmeister: Die VWB vergibt jährlich Titel, die auf der Anzahl der Punkte basieren, die von einer Pferd-Reiter-Kombination im Laufe des Jahres erzielt wurden.

Dies gilt nur für Klassen, für die Punkte auf anerkannten VWB-Turnieren der Kategorie I und II vergeben werden.

(1) Die Pferd-Reiter-Kombination, die in einer Disziplin die meisten Punkte gemäß §80 erlangt, wird VWB-Vereinsmeister der entsprechenden Disziplin und des betreffenden Jahres in den Klassen Offen, Jugend, Amateur und Einsteiger.

(2) Sollte es einen Punktegleichstand geben, wird derjenige Vereinsmeister, der insgesamt die meisten Pferde geschlagen hat. Sollte es weiterhin einen Punktegleichstand geben, wird der Titel mehrfach vergeben.

(3) Um Vereinsmeister werden zu können, muss eine Mindestpunktzahl erritten werden. Diese wird jährlich vor der laufenden Saison neu bekanntgegeben und errechnet sich aus den im Vorjahr errittenen Punkten.

(4) VWB Vereinsmeister Titel werden in den Disziplinen vergeben, die in der Tabelle „Turnierprüfungen und Nummern“ Grau hinterlegt sind.

§ 80

VWB-Jahres-Highpoint-Champion: Am Jahresende wird der Highpoint-Champion-Titel an die Pferd/Reiter-Kombination vergeben, welche die meisten Punkte verteilt über alle einbezogenen Disziplinen erzielt hat, und zwar getrennt nach den Kategorien Jugend, Amateur, Einsteiger und Offen, z. B. Highpoint-Champion Amateur.

Die Punkte werden nach folgendem Schema auf VWB-Turnieren der Kategorie I und II in VWB-Klassen vergeben:

Anzahl der Pferde pro Klasse	Platzierung									
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
3-4	1/2									
5-7	1	1/2								
8-10	2	1	1/2							
11-13	3	2	1	1/2						
14-16	4	3	2	1	1/2					
17-19	5	4	3	2	1	1/2				
20-22	6	5	4	3	2	1	1/2			
23-25	7	6	5	4	3	2	1	1/2		
26-28	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2	
29+	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2



Verbotenes Verhalten

§ 81

Es ist jede Form von Beeinflussung, die den Wettbewerb in den Klassen verfälscht, ausdrücklich verboten. Dies betrifft nicht nur Personen, die solche verbotenen Einflussnahmen anregen und planen, sondern alle Personen, die an deren Durchführung in irgendeiner Form beteiligt sind.

Mögliche verbotenen Handlungen sind Folgende:

- (1) Das Auffüllen von Teilnehmerfeldern mit Pferden, die von ihrem Leistungsstandard her nicht in diese Klassen gehören, nur um eine Klasse aufzufüllen, damit die Zahl der zu vergebenden Punkte erhöht wird;
- (2) das Bezahlen von Stargeldern für andere direkt oder indirekt,
- (3) die Aufforderung an potenzielle Teilnehmer einer Klasse, auf den Start zu verzichten.

Die Turnierleitung muss der VWB den Vorgang mitteilen, damit der VWB-Vorstand disziplinarische Maßnahmen ergreifen kann. Verstöße gegen diese Regeln bewirken die Disqualifikation vom Wettbewerb, und zwar:

- (1) die des Teilnehmers, der die Starggebühr bezahlt hat und
- (2) die des Pferdes, für das die Gebühr gezahlt wurde.

Auch weitere, hier nicht explizit aufgelistete unfaire Wettbewerbsbeteiligung wird als verbotenes Verhalten gewertet.

§ 82

Wenn ein Vorsteller Hilfestellung jeglicher Form von einer anderen Person erhält, während er sich in der Showarena oder dem Showring befindet oder selbst Hilfestellung jeglicher Art an eine andere Person gibt, soll dieser Teilnehmer disqualifiziert werden. Dies gilt nicht für die Zusammenarbeit in Teamklassen. Außerdem gilt diese Regelung nicht, wenn ein Teilnehmer einem anderen Teilnehmer hilft, weil die Sicherheit der Reiter und Pferde dies erfordert und der Richter diese Sichtweise teilt. Jedoch soll der Teilnehmer, der diese Hilfe benötigt hat, disqualifiziert werden.

§ 83

Jedes Pferd, das medikamentös oder durch einen operativen Eingriff zur Leistungsverbesserung, Verhaltensänderung, Schmerztstillung oder zur Veränderung des Erscheinungsbildes behandelt wurde, ist vom Turnier auszuschließen.

§ 84

Die Misshandlung jedes Pferdes oder jedem anderen Tier auf dem Turniengelände ist strengstens untersagt. Gemeint ist damit im Einzelnen, aber nicht nur darauf beschränkt:

- (1) Ein Objekt und/oder Gebiss im Pferdemaul zu platzieren, um übermäßiges Unbehagen oder Schmerz zu verursachen.
- (2) Ein Pferd im Stall hoch oder rundherum angebunden zu lassen, um übermäßiges Unbehagen oder Schmerz zu verursachen.
- (3) Longieren oder Reiten in einer Art und Weise, um übermäßiges Unbehagen oder Schmerz zu verursachen.



- (4)** Anbinden oder Befestigen ungewöhnlicher Objekte am Pferd, Halfter, Kopfstück und/oder Sattel, um das Pferd zu desensibilisieren.
- (5)** Der Gebrauch von Trainingsmethoden wie Barren oder Objekte gegen die Pferdebeine schlagen. **(6)** Übermäßiges Spornieren oder Schlagen, sowie Reißen an den Zügeln.
- (7)** Übermäßiges Reiten gegen den Zaun/Wand, sowie übertriebenes Spinnen (definiert als max. 8 Umdrehungen je Richtung).
- (8)** Der Gebrauch verbotener Ausrüstungsgegenstände wie, aber nicht begrenzt auf, „Sägezahngebisse“, Vorderzeuge oder Hackamores mit spitzen Nieten nach innen, Sprunggelenksfesseln.
- (9)** Jedes Zubehör, das die Bewegung des Schweifes einschränkt.
- (10)** Absichtliche inhumane oder fahrlässige Behandlung des Pferdes, die zu Blutungen führen.
- (11)** Vorstellen eines Pferdes, welches widerspenstig, matt, lethargisch, betäubt, erschöpft oder übermüdet ist.
- (12)** Zum Wohle des Pferdes wird die Anzahl der täglichen Starts auf Kat.II Turnieren auf 6 gerittene Starts oder 5 gerittene Starts plus max. 3 Starts in geführten Klassen pro Pferd/Tag beschränkt. Die Beschränkung bezieht sich auf das Pferd, das heißt es kann nicht in einer anderen Pferd/Reiterkombination zusätzlich gestartet werden!

§ 85

Nach einem Vorfall inhumaner Anwendung hat die Turnierleitung sofort den Sachverhalt zu ermitteln. Die Turnierleitung muss jeden verfügbaren Richter und, soweit erforderlich, den Tierarzt hinzuziehen und auch andere autorisierte VWB-Mitglieder, soweit verfügbar, um Unterstützung anhalten. Bei groben Verstößen gegen die Tierschutzbestimmungen wird der Teilnehmer von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen und kann für weitere Turniere gesperrt werden.

§ 86

Grundlage der Beurteilung aller „inhumanen“ Anwendungen ist das Tierschutzgesetz und die geltenden Doping-Bestimmungen.

§ 87

Jede Person, die von einem anderen Verein oder Verband für unsportliches Verhalten oder inhumane Behandlung eines Pferdes auf einem Turnier ausgeschlossen oder anderweitig diszipliniert wurde, kann auch von der VWB gesperrt werden, sobald die VWB offiziell über diese disziplinarische Maßnahme informiert wird.

Altersbestimmungen

§ 88

Um festzustellen, in welcher Klasse ein Pferd auf dem Turnier vorgestellt werden darf, wird das Alter des Pferdes nach dem Kalenderjahr berechnet, beginnend mit dem 1. Januar des Jahres, in dem das Pferd geboren wurde.



Teil A: Allgemeine Bestimmungen

Ein Pferd ist ein „Weanling“ in dem Jahr, in dem es geboren wurde und ein Jährling während des ganzen Jahres, das seinem Geburtsjahr folgt, unabhängig von seinem Geburtsdatum.

Zum Beispiel, ein Pferd, das im Laufe des Jahres 2024 geboren wurde, ist ab 01.01.2025 ein Jährling, ab 01.01.2026 ein 2-jähriges und ab 01.01.2027 ein 3-jähriges Pferd.



TEIL B: VWB-REITER-STATUS

Open-Bestimmungen

§ 89

Alle Profis müssen in der Offenen Klasse starten. Teilnehmer in offenen VWB-Klassen müssen Mitglied der VWB sein. In Offenen Klassen können Junior-Pferde (3-5-jährig) zweihändig im Snaffle Bit oder einhändig im Bit vorgestellt werden. Senior Pferde müssen einhändig im Bit vorgestellt werden. In den Disziplinen Showmanship at Halter und Trail in Hand dürfen auch 2-jährige Pferde vorgestellt werden. Zäumung und Zügelführung müssen sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen.

§ 90

Profis sind alle Personen einschließlich Jugendlicher, die hauptberuflich Pferde anderer Personen und/oder Reiter direkt oder indirekt gegen Entgelt oder Sachleistungen ausbilden oder korrigieren und/oder auf Turnieren vorstellen.

§ 91

Einsteiger, Amateure (auch Select), Jugendliche und Profis können in der Offenen Klasse starten.

§ 92

Auf Antrag können sich Reiter, auch Jugendliche, als Profis registrieren lassen. Sie sind dann in keiner anderen Klasse mehr startberechtigt außer in AnyHoresAnyRider Klassen, solange diese vom Veranstalter nicht beschränkt sind.

§ 93

Die Reamateurisierung eines Profis muss bei der VWB beantragt werden. Nach einem Jahr Einhaltung der Amateurbestimmungen (§94ff) darf der ehemalige Profi wieder in Amateurklassen starten. Über den Antrag entscheidet der Vorstand der VWB.

Amateur-Bestimmungen

§ 94

Als Amateur gilt, wer nicht als Profi registriert ist und die 60 Punkte Grenze der Einsteiger überschritten hat. Amateure dürfen Reitern gegen Entgelt Unterricht erteilen, solange sie dies nicht beruflich tun. Sobald hierfür, egal in welcher Form, geworben bzw. darauf hingewiesen wird, wie z.B. Kursausschreibungen, Vermerke auf einer Homepage, Werbeplakate, soziale Netzwerke etc., wird dem Amateur der Status aberkannt und er muß ab diesem Zeitpunkt in der Open – Klasse starten. Ausgenommen hiervon ist die Arbeit im Bereich therapeutisches Reiten und Kinderunterricht, das kann der Amateur auch hauptberuflich machen. Das Ausbilden fremder Pferde ist NICHT gestattet. Der VWB Vorstand behält sich generell die Einzelfallprüfung vor.

Amateure können eigene oder im Familienbesitz befindliche Pferde vorstellen. Außerdem ist das Vorstellen maximal eines frem-



den Pferdes pro Saison zulässig. Das Vorstellen weiterer fremder Pferde bei der VWB oder anderen Verbänden führt zum sofortigen Verlust des VWB Amateurstatus. Verstöße gegen den Amateur Status führen zur sofortigen Disqualifikation und zur Aberkennung von VWB Titeln. Außerdem kann eine Sperre für das laufende und das folgende Jahr erteilt werden. Teilnehmer in VWB Amateur Klassen müssen Mitglied der VWB sein.

Der Besitz einer VWB Kat II Richterkarte führt nicht zum Verlust des Amateur Status.

§ 95

In Amateurklassen können auf Kat I Turnieren Junior-Pferde (3-5-jährig) zweihändig im Snaffle Bit oder einhändig im Bit vorgestellt werden. Senior Pferde müssen einhändig im Bit vorgestellt werden. Auf Kat II Turnieren können auch Senior Pferde zweihändig im Snaffle Bit vorgestellt werden. In der Disziplin Showmanship at Halter und Trail in Hand dürfen auch 2-jährige Pferde vorgestellt werden. Zäumung und Zügelführung müssen sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen.

§ 96

Auf Antrag können sich Reiter als Amateure registrieren lassen. Sie sind dann nur in Amateur-und Offenen Klassen startberechtigt, sowie in AnyHoresAnyRider Klassen, solange diese vom Veranstalter nicht beschränkt sind. Der Status wird im Mitgliedsausweis vermerkt. Therapieeritlehrer können ab sofort auf Antrag bei der VWB als Amateurreiter eingestuft werden. Der Besitz einer Richterkarte führt nicht zum Verlust des Amateurstatus.

Amateur-Select-Bestimmungen

§ 97

Als Amateur-Select Reiter gilt, wer ein Mindestalter von 50 Jahren erreicht hat. Hierbei zählt das Alter, des Teilnehmers am Tag des Starts. Startberechtigt in dieser Klasse sind somit alle Reiter unabhängig ihrer erittenen Punkte, die im Grundsatz den Einsteiger- oder Amateur-Bestimmungen entsprechen.

§ 98

Werden auf einem Turnier Amateur und Amateur-Select Klassen ausgeschrieben, kann ein Amateur-Select Reiter frei wählen, in welcher Klasse er startet. Hierbei gilt folgende Regelung:

- Das gleiche Pferd darf sowohl in einer Amateur, wie auch in einer Amateur-Select Klasse vorgestellt werden – ABER nicht vom selben Vorsteller.
- Ein Amateur-Select Reiter kann aber ein Pferd in der Amateurklasse und ein anderes Pferd in der Amateur-Select Klasse vorstellen.

§ 99

In Amateur-Select Klassen können auf Kat I Turnieren Junior-Pferde (3-5-jährig) zweihändig im Snaffle Bit oder einhändig im Bit vorgestellt werden. Senior Pferde müssen einhändig im Bit vorgestellt werden. Auf Kat II Turnieren können auch Senior Pferde zweihändig im Snaffle Bit vorgestellt werden. In den Disziplinen Showmanship at Halter und Trail in Hand dürfen auch 2-jährige



Pferde vorgestellt werden. Zäumung und Zügelführung müssen sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen.

Einsteiger-Bestimmungen

§ 100

Sinn der Einsteiger-Klassen ist es, Neulingen den Einstieg in den turniermäßigen Westernreitsport zu ermöglichen. Hier sollen unter erleichterten Bedingungen Erfahrungen im Turniersport gesammelt werden. Teilnehmer in VWB-Einsteiger-Klassen müssen Mitglied der VWB sein.

§ 101

Startberechtigt in dieser Klasse sind alle Reiter, die noch keine 60 Punkte errungen haben. Dafür werden alle Punkte gewertet, die in VWB-Einsteiger-, Amateur- und offenen Klassen erritten wurden. Die Punktevergabe erfolgt nach § 77 (AllroundChampion).

Hat ein Reiter 60 Punkte überschritten, so kann der betroffene Einsteiger im laufenden Jahr noch bis zum Saisonende in der Einsteiger-Klasse starten. Ab dem folgenden Jahr muss der Reiter in die Amateur- oder Offene Klasse wechseln. Der Status ist auf dem Mitgliedsausweis vermerkt. Einsteigern ist es untersagt, Reitern gegen Entgelt Unterricht zu erteilen und/oder fremde Pferde auszubilden.

Einsteiger können eigene oder im Familienbesitz befindliche Pferde vorstellen. Außerdem ist das Vorstellen maximal eines fremden Pferdes pro Saison zulässig.

Verstöße gegen den Einsteiger-Status führen zur sofortigen Disqualifikation und zur Aberkennung von VWB-Titeln. Außerdem kann eine Sperre für das laufende und das folgende Jahr erteilt werden.

Reiter, die im Besitz einer Richterkarte eines anerkannten Westernreitverband sind, sind in Einsteiger-Klassen nicht mehr startberechtigt, unabhängig von der errittenen Punktezahl.

§102

Personen, die einen nationalen und/oder internationalen Meister-/Vizemeistertitel erritten haben, sind in der Einsteiger Klasse nicht mehr startberechtigt. Hierzu gehören Titel wie: World Champion Titel, European Champion Titel, Landesmeister Titel, Derby und Futurity/Maturity Titel. Das maximal gewonnene Gesamtpreisgeld von € 2500,00 in bar oder Sachpreisen bei einem reiterlichen Verband führen ebenso zum Ausschluss aus der Einsteiger Klasse. Der Vereinsvorstand behält sich das Recht vor, dies im Einzelfall zu prüfen und zu entscheiden. Werden die Titel im laufenden Kalenderjahr erritten, darf noch bis zum Ende des Kalenderjahres als Einsteiger gestartet werden.

§ 103

In den Einsteiger-Klassen sind 3-jährige und ältere Pferde startberechtigt. In den Disziplinen Showmanship, Horsemanship, Pleasure und Working Western Rail, dürfen keine Hengste vorgestellt werden. In der Disziplin Showmanship at Halter und Trail in Hand dürfen auch 2-jährige Pferde vorgestellt werden.



Junior-Pferde (3-5-jährige) sollen im Snaffle Bit/Bosal beidhändig vorgestellt werden. Wenn es der Ausbildungsstand eines Junior-Pferdes erlaubt, kann dieses einhändig im Bit vorgestellt werden.

Bei Senior-Pferden sind Zäumung und Zügelführung freigestellt, müssen aber sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen. D.h., dass in Einsteiger-Klassen auch ältere Pferde beidhändig im Snaffle Bit/Bosal vorgestellt werden können.

Für alle Reinings in Einsteiger-Klassen gilt (obwohl im Pattern evtl. anders bezeichnet): Es können einfache (über Trab) oder fliegende Galoppwechsel geritten werden. Der Richter kann für einen fliegenden Wechsel Kredit geben.

§ 104

Jugendliche, Amateure und Profis sind in Einsteigerklassen nicht startberechtigt.

Ausnahme: Novice Jugendliche sind bei kombinierten Einsteiger/Novice Jugend-Klassen auf Turnieren der Kategorie II startberechtigt.

§ 105

Einsteiger können in Einsteiger-, Amateur-, Amateur-Select und offenen Klassen starten, sowie in AnyHoresAnyRider-Klassen, solange diese vom Veranstalter nicht beschränkt sind.

§ 106

Teilnehmer, die als Einsteiger eingestuft sind, können sich auch im laufenden Jahr als Amateur oder Profi registrieren lassen. Sie sind dann aber ab Änderungsdatum in Einsteigerklassen nicht mehr startberechtigt.

§ 107

Verstöße gegen den Einsteiger-Status führen zur sofortigen Disqualifikation und zur Aberkennung von VWB-Titeln. Außerdem kann eine Sperre für das laufende und das folgende Jahr erteilt werden.

Jugend-Bestimmungen

§ 108

Jugend-Klassen sind bindend vorgeschrieben. In diesen Klassen dürfen nur Jugendliche starten. Teilnehmer in VWB-Jugendklassen müssen Mitglied der VWB sein.

§ 109

Das Höchstalter für Jugendliche ist 18 Jahre. Alle Jugendlichen, die im laufenden Turnierjahr 19 Jahre alt werden, müssen bis Jahresende noch in der Jugendklasse starten. Der Status ist auf dem Mitgliedsausweis vermerkt.

Beispiel: Ein Jugendlicher, der im Mai 19 Jahre alt wird, muss bis zum 31.12. desselben Jahres noch in der Jugendklasse starten.

§ 110

Jugendliche sind in Jugend und offenen Klassen startberechtigt, sowie in AnyHorseAnyRider-Klassen, solange diese nicht vom Veranstalter beschränkt wurden. In Einsteiger- und Amateur-Klassen sind Jugendliche nicht startberechtigt.



Ausnahme:

Auf Turnieren der Kategorie II können Jugend-Klassen kombiniert ausgeschrieben werden, siehe auch §8 VWB-Regelbuch.

Wenn die Klassen als Einsteiger/Novice Jugend-Klasse und Amateur/Jugend-Klasse ausgeschrieben sind, sind Novice Jugendliche sowohl in der Einsteiger- als auch in der Amateur-Klasse startberechtigt. Reguläre Jugendliche sind in der Amateur-Klasse startberechtigt. Alle Jugendlichen sind zusätzlich in der offenen Klasse und in AnyHorseAnyRider-Klasse startberechtigt, solange diese nicht vom Veranstalter beschränkt wurden.

Es gelten grundsätzlich die Regelungen der einzelnen Klassen in Bezug auf Zügelführung, Galoppwechsel, etc.

§ 111

Jugendliche können sich auf Antrag als Amateure oder Profis registrieren lassen. Sie sind dann in Jugend-Klassen nicht mehr startberechtigt. Der Status wird auf dem Mitgliedsausweis vermerkt.

§ 112

Die Einstufung der Jugendlichen nach Erreichen der Altersgrenze in die Einsteiger- bzw. Amateur-Klasse wird nach folgendem Modus ermittelt: Die Punktvergabe erfolgt nach § 77 (Allround-Champion).

Die in den Jugend-Klassen errittenen Punkte werden halbiert. Die in den offenen Klassen errittenen Punkte werden voll angerechnet.

Hat der Jugendliche bei Erreichen der Altersgrenze das Punkte-limit bereits überschritten, also über 60 Punkte erreicht, so muss er im folgenden Jahr in die Amateur- oder Offen-Klasse wechseln. Der Status wird auf dem Mitgliedsausweis vermerkt.

§ 113

In den Jugend-Klassen sind 3-jährige und ältere Pferde startberechtigt. In den Disziplinen Showmanship, Horsemanship, Pleasure und Working Western Rail, dürfen keine Hengste vorgestellt werden. In der Disziplin Showmanship at Halter und Trail in Hand dürfen auch 2-jährige Pferde vorgestellt werden.

Junior-Pferde (3-5-jährige) sollen im Snaffle Bit/Bosal beidhändig vorgestellt werden. Wenn es der Ausbildungsstand eines Junior-Pferdes erlaubt, kann es einhändig im Bit vorgestellt werden.

Bei Senior-Pferden sind Zäumung und Zügelführung freigestellt, müssen aber sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen. D.h., dass in Jugend-Klassen auch ältere Pferde beidhändig im Snaffle Bit/Bosal vorgestellt werden können.

Für alle Reinings in Jugend-Klassen gilt (obwohl im Pattern evtl. anders bezeichnet): Es können einfache (über Trab) oder fliegende Galoppwechsel geritten werden. Der Richter kann für einen fliegenden Wechsel Kredit geben.

§ 114

Die Jugendklassen können nach Leistung getrennt werden:

■ Jugend

Alle Jugendlichen, die in den vergangenen Jahren 40 oder mehr Punkte gesammelt haben, müssen – unabhängig von ihrem Alter – in der Klasse Jugend starten. Der aktuelle Status ist auf dem Mitgliedsausweis vermerkt.



■ Novice Jugend

Alle Jugendlichen, die noch keine 40 Punkte gesammelt haben, können sowohl in der Klasse Novice Jugend als auch in der Klasse Jugend starten. Der aktuelle Status ist auf dem Mitgliedsausweis vermerkt.

Die Punkte werden wie folgt ermittelt: Die in den Jugendklassen errittenen Punkte (Vergabe nach §77 Allround-Champion) zählen einfach, die in den offenen Klassen errittenen Punkte zählen doppelt.

§ 115

Ein Pferd, das in der Klasse Novice Jugend vorgestellt wurde, darf auch in der Klasse Jugend vorgestellt werden.

§ 116

Jugendlichen ist es untersagt, Reitern gegen Entgelt Unterricht zu erteilen und/oder fremde Pferde auszubilden. Jugendliche können eigene oder im Familienbesitz befindliche Pferde vorstellen. Das Reiten von maximal zwei fremden Pferden pro Saison ist zulässig.

§117

Jugendliche, die einen nationalen und/oder internationalen Meister-/Vizemeistertitel erritten haben, sind in der Novice Jugend Klasse nicht mehr startberechtigt. Hierzu gehören Titel wie: World Champion, European Champion Titel, Landesmeister Titel, Derby und Futurity Titel. Das maximal gewonnene Gesamtpreisgeld von € 2500,00 in bar oder Sachpreisen bei einem reiterlichen Verband führen ebenso zum Ausschluss aus der Novice Jugend Klasse. Der Vereinsvorstand behält sich das Recht vor, dies im Einzelfall zu prüfen und zu entscheiden. Werden die Titel im laufenden Kalenderjahr erritten, darf noch bis zum Ende des Kalenderjahres als Novice Jugendlicher gestartet werden.

§ 118

Wenn sich ein Teilnehmer und/oder sein oder ihr Vater, Mutter, Schwester, Bruder, Großeltern, Stiefeltern oder gesetzlicher Vormund, der im Namen des Teilnehmers agiert, des unsportlichen Verhaltens schuldig macht, so kann die VWB dem Teilnehmer und/ oder dem vorher genannten Vertreter, der im Namen des Teilnehmers agiert, das Recht entziehen, künftig auf Turnieren starten zu dürfen.

§ 119

Verstöße gegen den Jugend-Status führen zur sofortigen Disqualifikation und zur Aberkennung von VWB-Titeln.

Außerdem kann eine Sperre für das laufende und das folgende Jahr erteilt werden.

AnyHorseAnyRider-Bestimmungen

§ 120

Die Reiter können, müssen aber nicht Mitglied der VWB sein.

Teilnehmer können sowohl in den AnyHorseAnyRider-Klassen, als auch ihrem Status entsprechend in den anderen VWB-Klassen starten (Mitgliedschaft vorausgesetzt).



§ 121

Den Veranstaltern der AnyHorseAnyRider-Klassen ist es frei gestellt, diese auf einen bestimmt Reiterstatus zu beschränken um Neulingen und Nichtmitgliedern der VWB den Einstieg in den turniermäßigen Westernreitsport unter erleichterten Bedingungen zu ermöglichen. Werden die Klassen nicht beschränkt, wird somit allen Reitern eine weitere Startmöglichkeit geboten.

§ 122

Ein erhöhtes Startgeld für Nichtmitglieder ist zulässig. Für Nichtmitglieder ist eine einmalige Gebühr von 20,00€ pro Turnier zu bezahlen.

§ 123

In den AnyHorseAnyRider-Klassen sind 3-jährige und ältere Pferde startberechtigt. In den Disziplinen Showmanship, Horsemanship, Pleasure und Working Western Rail, dürfen keine Hengste vorgestellt werden. In der Disziplin Showmanship at Halter und Trail in Hand dürfen auch 2-jährige Pferde vorgestellt werden. Junior-Pferde (3-5-jährige) sollen im Snaffle Bit/Bosal beidhändig vorgestellt werden. Wenn es der Ausbildungsstand eines Junior-Pferdes erlaubt, kann es einhändig im Bit vorgestellt werden.

Bei Senior-Pferden sind Zäumung und Zügelführung freigestellt, müssen aber sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen. D.h. dass in AnyHorseAnyRider-Klassen auch ältere Pferde beidhändig im Snaffle Bit/Bosal vorgestellt werden können.

Für alle Reinings in AnyHorseAnyRider-Klassen gilt (obwohl im Pattern evtl. anders bezeichnet): Es können einfache (über Trab) oder fliegende Galoppwechsel geritten werden. Der Richter kann für einen fliegenden Wechsel Kredit geben.

§ 124

In der AnyHorseAnyRider-Klasse werden keine Punkte für die Turniererfolgsrechnung vergeben. Es liegt im Ermessen des Veranstalters, einen Allround-Champion für die AnyHorseAnyRider-Klasse zu ehren.

§ 125

Verstöße gegen den AnyHorseAnyRider-Status können zur sofortigen Disqualifikation führen. Außerdem kann eine Sperre für das laufende und das folgende Jahr erteilt werden.

Bemerkungen zu Teil A und B

Sollten die Bestimmungen der Teile A und B (VWB) mit den entsprechenden Abschnitten des Regelbuches der AQHA nicht übereinstimmen, so gelten die in Teil A und B festgelegten VWB-Regeln.



TEIL C: RICHTLINIEN DER DISZIPLINEN

Der folgende Teil des VWB-Regelbuches beinhaltet die für die VWB wesentlichen Bestimmungen des aktuellen AQHA-Regelbuches, nicht enthalten sind Passagen über Disziplinen, die von der VWB nicht angeboten werden. Für die Rinderklassen Cutting und Working Cowhorse gelten die Regelungen des aktuellen AQHA-Regelbuches.

Falls in der Übersetzung Fehler festgestellt werden oder in der Auslegung Unklarheit besteht, gilt das AQHA-Regelbuch.

§ 440 Ausrüstung

440.1 Wenn Ausrüstungsmängel eine Unterbrechung des Rittes bewirken oder seine Vollendung verhindern, muss der Richter den Teilnehmer disqualifizieren.

440.2 In jeder anerkannten Reitklasse hat der Richter das Recht, die Entfernung oder Veränderung eines jeden Ausrüstungsgegenstandes zu verlangen, von dem er meint, dass er unsicher ist oder dem Pferd einen unfairen Vorteil verschafft, oder den er für inhuman hält.

440.3 Der Schweif eines Pferdes darf durch Haar-an-Haar-Verbindungen verlängert/verdichtet werden, dies darf nicht durch eine Befestigung an der Schweifrübe erfolgen.

440.4 Der Gebrauch von gewichtsbeschwerten Schweifen ist zulässig.

440.5 Es dürfen „Earplugs“ (Ohstöpsel) oder Watte in den Pferdeohren verwendet werden.

440.6 Für Ausrüstungsfehler gibt es keine Wiederholungsritte.

440.7 Die Verwendung der korrekten Startnummer sowie eine gut sichtbare Befestigung ist unumgänglich, ein Verstoß führt zur Disqualifikation. In gerittenen Klassen wird empfohlen die Nummern sichtbar an beiden Seiten anzubringen. In den Disziplinen Western Pleasure, Western Horsemanship und Ranch Rail ist dies vorgeschrieben.

440.8 Alle inhumanen/Verbotenen Ausrüstungsgegenstände wie unter 443 Verbotene Western Ausrüstung aufgeführt, sind während der gesamten Dauer der Show auf dem Showgelände verboten.

440.9 Alle Ausrüstungsgegenstände und/oder Gebisse, die in einer von der AQHA anerkannten Klasse zugelassen sind, können auf jedem Pferd zu Trainingszwecken auf dem Turniengelände verwendet werden, unabhängig davon, ob das Pferd in der Klasse, für die die Ausrüstungsgegenstände und/oder Gebisse zugelassen sind, vorgestellt wird oder nicht.

§ 441 Western Ausrüstung

441.1 Hackamores müssen eine runde Form haben und aus gleichmäßigem, glattem, geflochtenem Rohleder oder Leder her-



gestellt sein und einen nichtmetallischen, flexiblen Kern haben. An der Unterseite des Nasenriemens müssen mindestens 5½ Zoll (14cm) Platz vor allen geflochtenen Knoten sein. Bei einem Hackamore muss ein komplett geschlossener Mecate Zügel verwendet werden, einschließlich eines Anbindezügels. Unter dem Kiefer darf kein wie auch immer gepolstertes Material verwendet werden. Pferdehaar-Bosals sind verboten. Dieser Paragraph bezieht sich nicht auf ein mechanisches Hackamore. Die Zügelführung ist hier sowohl beidhändig, als auch einhändig erlaubt.

441.2 Wann immer sich dieses Regelbuch auf eine Wassertrense (Snaffle-Bit) in Westernreitdisziplinen bezieht, meint es den üblichen O-Ring, egg-butt oder D-Ring, mit einem Ring nicht größer als 4 inch (101,6 mm). Der innere Umfang des Ringes muss frei sein von Zügel, Kinnkette oder Kopfzeug, wenn diese eine Hebelwirkung erzeugen. Das Mundstück sollte aus rundem, ovalem oder eiförmigen ebenem und nicht umwickeltem Metall sein. Es darf eine Einlage haben, muss aber weich oder von Gummi überzogen sein. Es muss einen Durchmesser von nicht unter 5/16" (8 mm), 1 inch (25,4 mm) vom Maulwinkel nach innen gemessen haben, wobei der Durchmesser zur Gebissmitte hin allmählich kleiner wird. Unterhalb des Mundstücks dürfen keine Teile wie Vorsprünge oder Zacken überstehen. Das Mundstück kann aus zwei oder drei Teilen bestehen. Falls es ein Dreiteiliges ist, darf der Verbindungsring 32 mm oder weniger im Durchmesser haben, ein flaches Verbindungsstück 10 mm bis 20 mm (gemessen von oben bis unten, bei einer Maximallänge von 50,8 mm), welches aber flach im Pferdemaul aufliegen muss. Ein optionaler Lederriemen (Kinnriemen), der unter den Zügeln am Trensengebiss angebracht ist, ist zulässig. Die Zügelführung ist hier sowohl beidhändig, als auch einhändig erlaubt. Split Reins bei beidhändiger Führung kreuzen über dem Widerrist, bei einhändiger Führung mit den Zügelenden auf einer Seite. In den Klassen Reining, Working Cowhorse, Ranch Riding, Ranch Trail und Working Western Rail, ist auch eine geschlossene Zügelführung gestattet (Mecate).

441.3 Wann immer in diesem Regelbuch von einer „Kandare“ oder „Bit“ die Rede ist, ist der Gebrauch eines „curb bit“ (einer Kandare) mit starrem oder gebrochenen Mundstück und Anzügen/ Schenkel gemeint, die durch Hebelkraft wirken. Alle Hebelgebisse müssen frei von mechanischen Zusätzen sein und allgemein als Standardgebiss gelten. Die Zügelführung ist hier immer einhändig mit Split Reins mit den Zügelenden auf einer Seite.

441.4 Ein Standardgebiss ist:

441.4.1 Maximale Schenkellänge insgesamt nicht über 8 1/2" (215 mm) die wie in der Abbildung auf der folgenden Seite dargestellt, bemessen wird. Die Schenkel können fest oder beweglich sein.

441.4.2 Mundstücke dürfen nicht umwickelt sein und müssen aus rundem, ovalem oder eiförmigem, glatten Metall mit einem Durchmesser von 8 bis 20 mm, gemessen 25 mm vom Seitenteil, bestehen. Einlagen sind zulässig, müssen aber glatt oder mit Latex umwickelt sein. Unterhalb des Mundstücks dürfen keine Teile wie Vorsprünge oder Zacken überstehen. Das Mundstück kann aus zwei oder drei Teilen bestehen. Falls es ein Dreiteiliges ist, darf der Verbindungsring 32 mm oder weniger im Durchmesser haben, ein flaches Verbindungsstück 10 bis 20 mm (gemessen von oben bis unten, bei einer Maximallänge von 50 mm), welches aber flach im Pferdemaul aufliegen muss.



441.4.3 ein mit Gliedern versehenes Mundstück mit einem Durchmesser von mindestens 3/8" (10 mm), das glatt und mit beweglichen Gliedern versehen ist, die fest mit den Schenkeln verbunden sind.

441.4.4 Die Zungenfreiheit darf maximal 90 mm sein. Roller und Abdeckungen sind zulässig, gebrochene Mundstücke (Trensen), Halfbreeds oder Spadebits gelten als Standardgebisse.

441.4.5 Slip oder Gag bits, Donut, flache Polo Mundstücke und jede Art von gedrehten Mundstücken (Twisted Wire Bits) sind nicht zulässig.

441.4.6 Ein curb bit (Kandare) muss mit einem curb strap (Kinnriemen) oder einer curb chain (Kinnkette) fachgerecht verschnallt sein.

441.5 Zügelführung auf VWB Turnieren

441.5.1 VWB-Kat I Turniere

Amateur & Offene Klassen

- Pferde bis 5-jährig: einhändig im Bit oder ein- bzw. zweihändig im Snaffle Bit/Bosal
- Pferde ab 6-jährig: einhändig im Bit

Einsteiger & Jugend:

- Altersunabhängig vom Pferd, einhändig im Bit oder ein- bzw. zweihändig im Snaffle Bit/Bosal

441.5.2 VWB-Kat II Turniere:

Offene Klassen:

- Pferde bis 5-jährig: einhändig im Bit oder ein- bzw. zweihändig im Snaffle Bit/Bosal
- Pferde ab 6-jährig: einhändig im Bit

Einsteiger, Amateur, Jugend & AnyHorseAnyRider:

- Altersunabhängig vom Pferd, einhändig im Bit oder ein- bzw. zweihändig im Snaffle Bit/Bosal

441.5.3 Wird einhändig geritten, muss die Hand um die Zügel greifen, ein Zeigefinger zwischen Split Reins ist erlaubt. Die zügelführende Hand darf nicht gewechselt werden, außer im Trail, Ranch Trail und Ranch Riding, hier ist das Wechseln der Hand zur Arbeit am Hindernis erlaubt. Ein Verstoß gegen diese Regel hat automatische Disqualifikation zur Folge, außer in den Klassen Ranch Trail und Ranch Riding, hier führt dies automatisch zu einem OP (off-pattern penalty).

441.6 Wird in diesem Regelbuch ein Romal erwähnt, so ist damit eine Verlängerung aus geflochtenem oder rundem Material gemeint, die an verbundenen Zügeln befestigt ist. Diese Verlängerung darf mit der freien Hand gehalten werden, mit einem Abstand von ca. 40 cm zwischen der Zügelhand und der freien Hand. Wenn ein Romal verwendet wird, soll die Hand mit geradem, entspanntem Handgelenk die Zügel halten, der Daumen obenauf und die Finger geschlossen um die Zügel. Beim Romal ist kein Finger zwischen den Zügeln erlaubt. In allen unter § 460 aufgeführten Reining Klassen, darf die freie Hand nicht dafür benutzt werden, um die Zügellänge auszugleichen. Während der Reining wird der Gebrauch der freien Hand, die das Romal hält, zum Verändern der Spannung oder Länge der Zügel zwischen Zaumzeug



und Zügelhand als beidhändiges Reiten gesehen, was mit einem 0 Score bewertet wird. Ausnahme: das Pferd steht während dieses Vorgangs in der Pattern komplett still. In allen anderen Klassen, inklusive dem Reining Teil der Working Cowhorse kann die freie Hand zum Anpassen der Zügelänge benutzt werden. In allen Westernreitklassen dürfen während der Klasse überhängende Zügel geordnet oder entwirrt werden, vorausgesetzt die freie Hand des Reiters, die die Zügel ordnet oder entwirrt, bleibt hinter der Zügelhand. Jeder Versuch, die Spannung oder die Länge der Zügel zwischen Zaum und Zügelhand zu verändern, wird als Gebrauch von zwei Händen angesehen und eine Bewertung von 0 oder Disqualifikation wird gegeben.

441.6.1 Das Romal darf nicht vor dem Bauchgurt benutzt werden oder um dem Pferd auf irgendeiner Art und Weise Hilfe zu geben. Jeder Verstoß dieser Regel muss vom Richter streng bestraft werden.

441.7 Junior Pferde, die in Western Pleasure, Western Horsemanship, Western Riding, Trail, Reining, Working Cowhorse, Ranch Riding, Ranch Trail und Working Western Rail teilnehmen und mit Hackamore oder Snaffle Bit vorgestellt werden, können mit einer oder mit zwei Händen an den Zügeln geritten werden gilt wie folgt:

In den Klassen Pleasure, Western Horsemanship, Western Riding und Trail, müssen die Zügelenden den Widerrist kreuzen, dabei dürfen die Zügel alleine oder mit Zügelbrücke gehalten werden.

In den Klassen Reining, Ranch Riding, Ranch Trail und Working Western Rail muss nur ein Zügel den Widerrist kreuzen, wenn die Zügel mit 2 Händen gehalten werden.

Geschlosse Zügel (Mecate) dürfen nicht mit einem Snaffle Bit verwendet werden, ausser in den Klassen Ranch Riding, Ranch Trail und Working Western Rail.

Wenn ein Snaffle Bit in Working Cowhorse, Ranch Riding oder Ranch Trail verwendet wird, muss ein Kinnriemen aus Leder oder gewebtem Material am Bit unter den Zügeln verwendet werden, dieser darf Metallschnallen haben. Nicht erlaubt sind Ketten, Eisen oder andere Materialien.

441.8 In allen Westernreitklassen muss ein Westernsattel und eine entsprechende Trense mit Bit, Snaffle Bit oder Hackamore benutzt werden. Ein Westernsattel ist ein typischer Sattel ausgezeichnet durch eine große wahrnehmbare Fork auf welcher ein entsprechend geformtes Horn angebracht ist, ein hohes Cantle und große Skirts. Silberausstattung wird nicht höher bewertet als gute Arbeitsausrüstung. Fünfjährige und jüngere Pferde dürfen im Snaffle Bit, Hackamore, Curb Bit, Halfbreed oder Spade Bit vorgestellt werden. Sechsjährige und ältere Pferde dürfen nur in einem Curb Bit, Halfbreed oder Spade Bit vorgestellt werden, hier dürfen ausschließlich geteilte Zügel oder ein Romal verwendet werden. Wenn ein Curb Bit verwendet wird, ist ein Kinnriemen oder Kinnkette erforderlich, muss aber den richterlichen Angaben entsprechen und mindestens 15 mm breit sein und flach am Kinn des Pferdes anliegen. Curb Chains dürfen nicht mit Drähten oder Schnüren am Bit befestigt werden. Ein beschädigter Riemen oder Kette ist nicht notwendigerweise Grund zur Disqualifikation, sofern die Beschädigung nicht das Wohl des Pferdes beeinträchtigt.



§ 442 Erlaubte Western Ausrüstung:

442.1 Rope oder Reata. Wenn sie gebraucht werden, müssen sie aufgerollt und am Sattel befestigt werden

442.2 Hobbles müssen am Sattel befestigt sein.

442.3 Tapaderos, ausser in der Working Cowhorse Klasse, hier sind sie nicht erlaubt

442.4 Hufschutz, Beinschoner und Gamaschen sind erlaubt in Reining, Working Cowhorse, Cutting und Western Horsemanship. Sogenannte Easy Care Hoof Boots oder ähnliche Hufschuhe als Hufschutz, werden nicht als Beinschutz gesehen und dürfen deshalb in allen Klassen verwendet werden.

442.5 Sporen, diese dürfen aber nicht vor dem Satteltgurt eingesetzt werden.

§ 443 Verbotene Western Ausrüstung:

443.1 Hufschutz, Beinschoner und Gamaschen sind verboten in Western Pleasure, Trail, Western Riding, Showmanship, Longeline, Trail-In-Hand, Ranch Riding, Ranch Trail and Working Western Rail.

443.2 Kinnriemen aus Draht, gleich wie gepolstert oder überzogen.

443.3 Kinnriemen oder -ketten schmäler als 15 mm.

443.4 Ketten, Draht, Tie-Downs aus Draht oder Bonnets sind verboten, unabhängig davon wie sie gepolstert sind.

443.5 Belly Bands, Saw Tooth Bits; Sprunggelenk Hobbles; Tack Collors; Tack Curb Straps oder Tack Hackamore; Reitgerten sind für das Showmanship-Training nicht erlaubt; War bridles oder Ähnliches sowie jegliche Arten von Seilen, Kabeln oder Drähten am Pferdekopf sind verboten!

Reiten mit einem Curb bit ohne Curb strap; Ketten, Draht, Tie-Downs aus Metall oder Bonnets sind verboten, unabhängig davon, wie sehr sie gepolstert sind. Metal bosals (egal wie gut sie gepolstert sind), Chambons, Kopfstücke aus Metall (egal wie umwickelt oder gepolstert sie sind),

Twisted Rawhide oder Rope sind am Pferdekopf verboten. Martingals die in einem Curb Bit ohne Martingalstopper verwendet werden, Schlaufzügel, die zwischen bzw. um die Vorderbeine geführt werden sind verboten

443.6 Tie-downs dürfen keinen eingebauten Kappzaum oder Nasenriemen haben. Kappzaum oder Nasenriemen (mouth closer) dürfen nicht im Wettkampf verwendet werden.

443.7 Fender und Steigbügel dürfen nicht durch eine Schnur oder anderes Material befestigt werden.

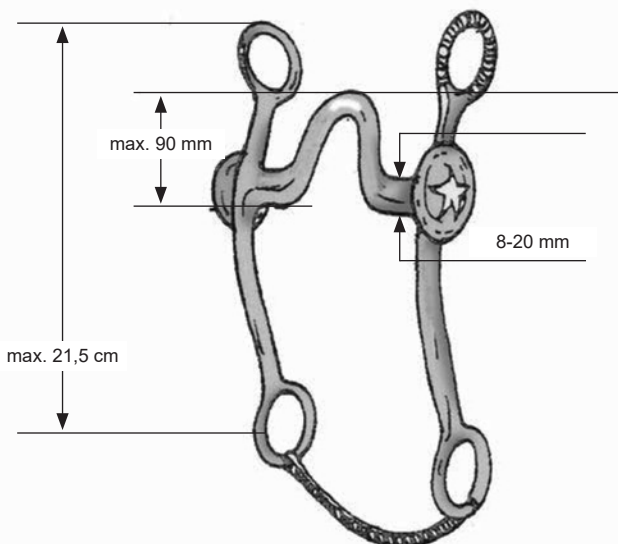
443.8 Jede Art von gedrehten Mundstücken (Twisted Wire Bits), sind verboten.

443.9 Jede Art von Kommunikationssystem bei Betreten der Showarena. Hierzu zählen u.a. aber nicht ausschließlich: CeeCoach, WHIS, Whisper Mini Sport Kit, Imtradex City Guide etc.

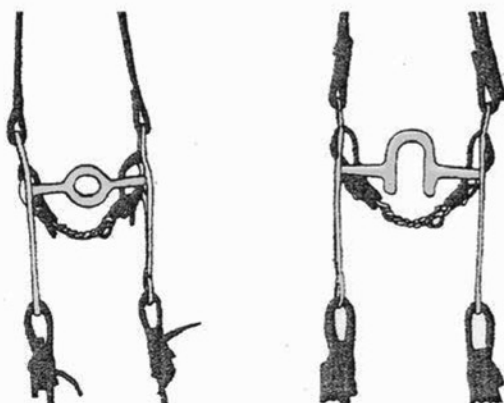
Acceptable Chain Chin Straps



Western Bits



Zulässiges Gebiss



Unzulässige Gebisse



§ 444 Ausrüstung für Englisch Klassen

Für das VWB-Regelbuch nicht erforderlich, da Englischklassen nur als Sonderklassen angeboten werden, deshalb gelten hier die aktuellen Regelungen der AQHA.

§ 445 Bekleidung

445.1 In Halter- und Westernreitklassen ist angemessene Westernkleidung vorgeschrieben, einschließlich Hosen (lange Damen oder Herrenhosen, Jeans, etc.) Hemt mit langen Ärmeln und Kragen, Westernhut und Cowboy-Boots. Es ist dem Vorsteller in allen Reitklassen frei gestellt, einen Helm mit Kinnschutz zu tragen. Der Hut muss auf dem Kopf des Teilnehmers sein, wenn er die Reithahn betritt. Das Showmanagement kann eine Gebühr erheben, wenn ein Teilnehmer in einer Klasse seinen Hut verliert. Sporen und Chaps sind erlaubt.

445.2 In allen Klassen, in denen Sprünge überwunden werden, ist es empfohlen, einen schützenden Kopfschutz zu tragen, der den ASTM/SEI Sicherheitsstandards/Vorschriften entspricht. Dies gilt für gleichermaßen für den Abreiteplatz, wie auch für die Showarena.

445.3 Werden Englisch-Reitklassen angeboten, soll Jagdreiterbekleidung in traditionellen Farben wie navy, dunkelgrün, schwarz, grau oder braun getragen werden. Maron und rot sind unpassend. Reithosen (oder Jodphures) sollen in traditionellen Lederfarben, khaki, canary (hellgelb), hellgrau oder rostfarben sein. Es müssen entweder hohe Englisch Reitstiefel oder Jodphur Stiefel in schwarz oder braun getragen werden. Eine schwarze, marineblaue oder braune Reitkappe ist erlaubt. Beinhalten Jugendklassen Hindernisse, so ist ein Kinnriemen unerlässlich. Eine Krawatte oder (Steh) Kragen sind vorgeschrieben. Erlaubt sind Handschuhe und Sporen ohne Räder, die stumpf, rund oder mit einer weichen, rollenden Gummikugel versehen und nicht länger als 2,5 cm sind. Gerten oder Peitschen dürfen ausschließlich in Englisch-Reitklassen benutzt werden. Das Haar muss ordentlich und zusammengebunden sein (Netz oder Zopf).

445.4 Für das VWB-Regelbuch nicht erforderlich.

445.5 Es liegt im Ermessen des Richters, die Kleidungsvorschriften den Wetterbedingungen anzupassen.

445.6 Der Richter hat die Befugnis, den Teilnehmer zu disqualifizieren wenn Ausrüstungsgegenstände oder Kleidung seiner Meinung nach einen unfairen Vorteil für einen Reiter bedeuten würde.

445.7 Für das VWB-Regelbuch nicht erforderlich.

445.8 Eine aufblasbare Airbag-Sicherheitsweste darf von Reitern jeglichen Alters in allen Reitklassen getragen werden.

§ 446 Lahmheit

Der Richter muss alle Pferde in allen Klassen auf Lahmheit kontrollieren und überprüfen. Dies ist unerlässlich, unabhängig davon, ob der Wettbewerb dies vorschreibt oder nicht. Der Richter hat das Recht jedes Pferd wegen Lahmheit zu jeder Zeit während des Richtens aus einer Klasse zu entfernen.



446.1 Offensichtliche Lahmheit ist ein Grund zur Disqualifikation und definiert sich unter Anderem durch:

446.1.1 dauerhaft sichtbare Lahmheit im Trab

446.1.2 offensichtliche Lahmheit im Schritt

446.1.3 minimale Belastung in der Bewegung oder Ruhestellung, Bewegungsunfähigkeit.

§ 447 Gangarten

447.1 In allen Westernreitklassen muss, wenn eine bestimmte Gangart genannt wird, die folgende Terminologie benutzt werden:

447.1.1 Schritt (walk) ist eine natürliche, flach auf Fußende Vier-Takt Gangart. Das Pferd muss sich gerade aufgerichtet und korrekt im Schritt bewegen. Das Pferd bewegt sich aufmerksam und wach, es hat eine Schrittlänge, die zu seinem Exterieur passt.

447.1.2 Der Trab (jog) ist eine weiche, raumgreifende diagonale Zwei-Takt-Gangart. Das Pferd bewegt sich dabei vollkommen gleichmäßig rechtwinklig und ausbalanciert mit aufrechter Vorwärtsbewegung der Pferdebeine. Pferde, die vorne traben und hinten Schritt gehen, zeigen nicht die geforderte Gangart. Wenn der verstärkte Trab verlangt wird, muss der Trab unverändert weich bleiben.

447.1.3 Der Galopp (lope) ist eine leichte, rhythmische Gangart im Dreitakt. Die Pferde müssen auf der linken Hand im Linksgalopp gehen und auf der rechten Hand im Rechtsgalopp. Pferde, die im Vier-Takt galoppieren, erfüllen nicht die Anforderungen. Die Pferde sollen eine natürliche Länge des Galoppsprunges zeigen und sich entspannt und weich bewegen. Das Tempo soll dem natürlichen Bewegungsablauf des Pferdes angemessen sein. Der Kopf soll in allen Gangarten in einer Position getragen werden, die dem Exterieur des Pferdes entspricht und welche für das Pferd natürlich ist.

447.2 Es gibt eine Prioritätenrangordnung bei der Beurteilung der Western Gangarten. Diese Rangordnung muss von den Richtern berücksichtigt werden und wird eine große Hilfe für die Vorsteller sein, wie sie ihre Pferde präsentieren sollten. Nachfolgend sind die Erfordernisse nach Wichtigkeit aufgeführt:

447.2.1 Korrektheit – In Bezug auf Korrektheit, welches das wichtigste Element der Rangfolge ist, müssen die Richter erkennen, ob der Vorsteller jede Gangart während der ganzen Klasse oder zum Großteil wie vorgeschrieben richtig ausgeführt hat, um eine korrekte oder positive Bewertung zu erhalten. Die Westerngrundgangarten beinhalten einen Schritt im Vier-Takt, einen Trab im Zwei-Takt und einen Galopp im Drei-Takt. Die deutliche Einhaltung des festgelegten Taktes der jeweils geforderten Gangart ist grundlegend.

447.2.2 Qualität – In Bezug auf Qualität, welches das zweitwichtigste Element der Rangfolge ist, kann eine positive Bewertung nur gegeben werden, wenn die Ausführung der Gangart mit der Korrektheit des ersten Elements im Einklang ist. Bei einer wohlgefälligen Bewertung der Charakteristiken einer Gangart, müssen die Richter unter vielen Erwägungen vor allem die Anmut, den entspannten Ausdruck, die Oberlinie, die weichen Bewegungen, und die Gleichmäßigkeit und Länge der Schritte der gefragten Gangart berücksichtigen.



447.2.3. Schwierigkeitsgrad - In Bezug auf den Schwierigkeitsgrad ist dies das am wenigsten relevante und letzte Element der Rangfolge. Dieses Element muss nur berücksichtigt werden, wenn die Voraussetzungen der Korrektheit erfüllt wurden und die Kombination von Korrektheit und Qualität für eine voraussichtliche Platzierung reichen. Die Schwierigkeitsgrad hat hauptsächlich dann Einfluss auf die Vorstellung eines Pleasure Pferdes, wenn es sich willig und ohne oder mit nur geringem Widerstand im gleichmäßigen Tempo präsentieren lässt und den korrekten Bewegungsablauf und beste Gangqualität dieses Tieres zulässt. Die Ausführung eines Schritts, welcher raumgreifen und fließend ist, hat einen hohen Schwierigkeitsgrad. Ein Trab oder Galopp, welcher mit langsamem Rhythmus ausgeführt wird, ohne die Korrektheit und Qualität zu beeinflussen, hat einen hohen Schwierigkeitsgrad. Langsamkeit, die die Korrektheit beeinflusst oder einen negativen Einfluss auf die Qualität hat, soll als inkorrekt und höchstens als schlechte Ausführung gelten.

447.3 Einfacher Galoppwechsel

Der ideale einfache Galoppwechsel besteht darin, ein bis drei Schritte zu traben, um die Richtung zu wechseln. Es werden keine Penalties für die Gangartenunterbrechung gegeben.

Jede Abweichung vom idealen einfachen Wechsel zieht keine Strafe nach sich, also keine Vergabe von Penalties, kann sich aber im Score darstellen.

In der Reihenfolge abnehmender Schwierigkeit wäre:

- mehr als drei Schritte zu traben
- Schritt zu gehen als zu traben
- während des Wechsels kurz anzuhalten
- mehr als ein Versuch, den Wechsel auszuführen.

Penalties werden verhängt, wenn der Galoppwechsel zu früh oder zu spät erfolgt, genauso wie bei einem fliegenden Galoppwechsel.

§ 448 Die Gänge in der Western Pleasure:

Die folgende Terminologie beschreibt die Gänge des Pferdes in der Western Pleasure:

448.1 Der Walk:

448.1.1 Schlechter Schritt – zeigt ungleichmäßige Geschwindigkeit und keine Kadenz. Hat keinen Fluss und erscheint eingeschüchtert oder marschierend.

448.1.2 Durchschnittlicher Schritt – hat einen Viertakt, gleichmäßige Oberlinie und ist entspannt.

448.1.3 Guter Schritt – hat einen fließenden Viertakt, gleichmäßige Oberlinie, ist entspannt, interessiert und aufmerksam.

448.2 Der Jog

448.2.1 Unakzeptabler Jog – kann keinen Zweitakt zeigen und hat keinen Fluss oder Balance in der Bewegung.

448.2.2 Schlechter Jog – verharrt in der Bewegung. Hält keine gleichmäßige oder balancierte Bewegung oder eine gleichmäßige Oberlinie. Scheint zu schlurfen.



448.2.3 Unterdurchschnittlicher Jog – durchschnittliche Bewegungen mit negativen Charakteristika wie: geht Schritt mit den Hinterbeinen, nachziehen der Hinterbeine oder ungleiche Schrittlänge der Vorder- und Hinterbeinen.

448.2.4 Korrekter oder durchschnittlicher Jog – hat einen klaren Zwei-Takt, eine gleichmäßige Oberlinie und ein entspanntes Aussehen.

448.2.5 Guter Jog – durchschnittliche Bewegungen mit positiven Charakteristika wie: Balance und Selbsthaltung bei gleichmäßiger Schrittlänge der Vorder- und Hinterbeine.

448.2.6 Sehr guter Jog – ist angenehm zu reiten mit einem gleichmäßigen Zwei-Takt. Das Pferd lässt sich leicht lenken, erscheint entspannt und hat eine gleichmäßige Oberlinie.

448.2.7 Exzellenter Jog – mühelose und sehr gute Bewegungen. Schwingt die Beine, aber fußt weich auf. Vertrauensvoll, weich in der Bewegung, ausbalanciert und kontrolliert. Läuft mit flachen Bewegungen in den Karpal- und Sprunggelenken und federt in der Fessel. Hat einen aufmerksamen und wachen Ausdruck und zeigt mehr Bergaufbewegung und Selbsthaltung als der sehr gute Jog.

448.3 Moderate Extended Jog

448.3.1 Schlechter extended Jog – zeigt keine Verlängerung der Schritte und sieht unbequem zu reiten aus.

448.3.2 Durchschnittlicher extended Jog – erhöht die Geschwindigkeit und sieht weich zu reiten aus.

448.3.3 Guter extended Jog – zeigt eine offensichtliche Verlängerung der Schritte mit einer leichten Erhöhung der Geschwindigkeit aber ohne erhöhten Aufwand und erscheint weich zu reiten.

448.4 Der Lope

448.4.1 Unakzeptabler Lope – zeigt keinen Drei-Takt. Hat keinen Fluss, Rhythmus oder Balance. Unbequem zu reiten.

448.4.2 Schlechter Lope – scheint einen Drei-Takt zu zeigen, aber ohne Bergaufbewegung oder Selbsthaltung. Das Pferd schlurft, hat keinen Fluss und holt Schwung mit dem Kopf. Erscheint, als bedeute es große Mühe, die geforderte Gangart auszuführen. Außerdem kann es unbequem zu reiten erscheinen.

448.4.3 Unterdurchschnittlicher Lope – durchschnittliche Bewegungen, mit negativen Charakteristika wie: Schwung holen mit dem Kopf, nicht vollendete Schritte mit den Vorderbeinen und ungenügendes Untersetzen mit dem äußeren Hinterbein.

448.4.4 Durchschnittlicher Lope – hat einen echten Drei-Takt mit einer gleichmäßigen Oberlinie und wenig Bewegung in Kopf und Genick. Es bewegt sich auf gerader Linie (nicht auf unterschiedlichen Hufschlägen), ist leicht lenkbar und hat ein entspanntes Aussehen.

448.4.5 Guter Lope – hat eine durchschnittliche Bewegung, aber zeigt positive Charakteristika in der Vorstellung wie Selbsthaltung, eine durchgehend gleichmäßige Oberlinie, entspanntes Aussehen und leichtes Reagieren auf die Hilfen des Reiters.

448.4.6 Sehr guter Lope – hat mehr Bergaufbewegung und Fluss als der durchschnittliche Lope. Hat starken aber weichen Schub aus der Hinterhand. Hat vielleicht eine leichte Biegung im Kar-



palgelenk, jedoch mit einer gleichmäßigen Oberlinie, während es sich mit entspanntem Ausdruck selbst trägt. Erscheint bequem zu reiten.

448.4.7 Exzellenter Lope – hat einen aufgewölbten Rücken bei mühelosem und tief untersetzendem Hinterbein sowie flacher Bewegung im Vorderbein. Hält eine gleichmäßige Oberlinie mit entspanntem, aufmerksamem und selbstsicherem Ausdruck und ist korrekt aber weich. Ein besonderes Pferd mit einem hohen Maß an Bergaufbewegung und Selbsthaltung.

448.5 Das Back Up

448.5.1 Schlechtes Back Up – ist widersetzlich und schwer in der Schulter. Öffnet vielleicht das Maul und reißt den Kopf hoch oder geht nicht gerade rückwärts.

448.5.2 Durchschnittliches Back Up – geht gerade und ruhig bei leichtem Kontakt ohne zu verharren rückwärts.

448.5.3 Gutes Back Up – zeigt balancierte und weich fließende Bewegung. Geht gerade in guter Selbsthaltung rückwärts ohne Öffnen des Maules und mit leichtem Kontakt und ohne zu verharren.

§ 449 Die Gänge in der Ranch Riding und Working Western Rail

Die folgende Terminologie beschreibt die Gänge des Pferdes in den Ranch Riding und Working Western Rail Klassen:

In allen Gangarten soll die Bewegung des Ranch Pferdes ein Pferd darstellen, welches sich über lange Wegstrecken bequem und entspannt bewegt, so wie ein Working Ranch Pferd:

449.1 Der Walk

Der Schritt ist eine natürlich, flach auffußende Gangart im Viertakt. Die Gangart ist rhythmisch und raumgreifend. Das Pferd soll in allen Gangarten den Kopf auf Widerristhöhe oder etwas darüber tragen. Der Ausdruck sollte entspannt und aufmerksam sein.

449.2 Der Extended Walk

Der verstärkte Schritt hat eine deutliche Verlängerung der Schrittlänge, welche somit auch das Tempo steigert. Das Pferd sollte sich natürlich bewegen (kein Renn-Schritt), als ob es über offenes Gelände geht.

449.3 Der Trot

Der Trab ist eine natürliche Gangart im Zwei-Takt und wird mit mehr Vorwärtsbewegung geritten als der Jog (Trab) in der Western Pleasure.

449.4 Der Extended Trot

Der verstärkte Trab hat eine deutliche Verlängerung des Schrittes mit angemessener Geschwindigkeitserhöhung. Das Pferd sollte sich in einer Manier bewegen, wie es dies auf einer großen Fläche einer Ranch tun würde, mit einem leicht über den Widerrist getragenen Kopf.

449.5 Der Lope

Der Galopp ist eine Gangart im Drei-Takt. Der Galopp sollte entspannt, weich und mit einer natürlichen Vorwärtsbewegung sein.



449.6 Der Extended Lope

Der verstärkte Galopp ist kein Davonrennen oder Rennen, hat aber eine deutliche Schrittverlängerung, die einen Arbeitsgalopp zeigt. Das Pferd trägt den Kopf leicht über dem Widerrist und hat dabei einen entspannten, aufmerksamen Ausdruck.

§ 450 Performance Klassen

450.1 In den Offenen Klassen dürfen in allen einzeln gestarteten, pro Reiter **vier** Pferde vorgestellt werden, unabhängig davon, ob es Junior- oder Senior-Pferde sind. Kein Pferd darf von mehr als einem Teilnehmer in derselben Klasse vorgestellt werden. In den Klassen Showmanship at Halter, Western Pleasure, Western Horsemanship und Working Western Rail darf jeweils nur ein Pferd vorgestellt werden.

450.2 In Einsteiger Klassen dürfen in allen einzeln gestarteten Prüfungen, pro Reiter **drei** Pferde vorgestellt werden, unabhängig davon, ob es Junior- oder Senior-Pferde sind. Kein Pferd darf von mehr als einem Teilnehmer in derselben Klasse vorgestellt werden. In den Klassen Showmanship at Halter, Western Pleasure, Western Horsemanship und Working Western Rail darf jeweils nur ein Pferd vorgestellt werden.

450.3 In Amateur und Amateur Select Klassen dürfen in allen einzeln gestarteten Prüfungen, pro Reiter **drei** Pferde vorgestellt werden. In Gruppenprüfungen kann sich der Reiter entscheiden, welches Pferd er wo startet. Er darf aber beispielsweise ein Pferd in der Amateur Western Pleasure und ein anderes in der Amateur Select Showmansip Western Rail vorstellen. Generell darf ein Pferd sowohl in der Amateur Klasse wie auch in der Amateur Select Klasse vorgestellt werden, aber nicht von demselben Reiter. Ein Amateur kann frei wählen, ob er alle drei Pferde in der Amateur Klasse vorstellt oder in der Amateur Select Klasse oder ein Pferd in der Amateur Klasse und die Anderen in der Amateur Select Klassen.

450.4 In Jugend und Novice Jugend Klassen dürfen in allen einzeln gestarteten, pro Reiter **drei** Pferde vorgestellt werden. In Gruppenprüfungen kann sich der Reiter entscheiden, welches Pferd er wo startet. In den Jugendklassen ist es den Jugendlichen auch gestattet, mit demselben Pferd sowohl in der Jugend, als auch in der Novice Jugend Klasse zu starten, immer vorausgesetzt der Reiterstatus lässt dies zu. Ein Pferd darf ebenso in der Jugend Klasse wie auch in der Novice Jugend Klasse von zwei unterschiedlichen Reitern vorgestellt werden.

Ein Jugendlicher kann frei wählen, ob er alle drei Pferde in der Jugend Klasse vorstellt oder in der Novice Jugend Klasse oder ein Pferd in der Jugend Klasse und die Anderen in den Novice Jugend Klassen.

450.5 In allen Reitklassen, in denen jeder Starter einzeln reitet, wird die Reihenfolge durch Auslosung bestimmt. Egal, ob Teilnehmer einzeln oder gemeinsam starten, sie müssen sich rechtzeitig vor dem Start bereithalten, so dass pünktlich begonnen und ohne Verzögerung geritten werden kann. Sie müssen sich zur Verfügung halten, bis sie vom Richter entlassen werden. Einem zu spät kommenden Teilnehmer kann der Start verweigert werden.



450.6 Pattern müssen mindestens eine Stunde vor Beginn der Prüfung veröffentlicht werden.

450.7 Wenn es Ausscheidungskämpfe gegeben hat, muss jedes Pferd in den Finalläufen von

dem Reiter geritten werden, der es auch in den Ausscheidungskämpfen geritten hat.

450.8 Festhalten am Sattels mit jeglicher Hand wird bestraft und kann durch Richterentscheid zur Disqualifikation führen, außer es ist in den jeweiligen Klassen speziell beschrieben

450.9 Fässer dürfen, außer in Barrel Racing, nicht als Marker benutzt werden.

450.10 Stühle dürfen nicht als Marker benutzt werden.

450.11 In allen Klassen, in denen es zu Punktegleichständen (Ties) kommen kann, werden diese durch den Entscheid des Richters getroffen.

§ 451 Performance-Klassen

In allen Performance-Klassen gilt:

451.1 In allen Klassen, in denen Pferde auf dem Hufschlag gearbeitet werden (z.B. Pleasure, Working Western Rail usw.), darf der Richter die Teilnehmer in keiner anderen Gangart als im Schritt vom Hufschlag zur Reitbahnmitte holen.

451.2 In allen Klassen, in denen Rückwärtsrichten verlangt wird, darf der Richter entscheiden, ob nur die Finalisten rückwärts richten müssen.

451.3 Wann immer ein Pferd mit einem Hackamore geritten wird und eine offene blutende Wunde hat, die mit dem Hackamore in Berührung kommt, oder wenn das Pferd widerspenstig, stumpfsinnig, lethargisch, erschöpft oder völlig übermüdet erscheint, erhält das Pferd Strafpunkte nach Ermessen des Richters.

451.4 Wann immer das Maul des Pferdes in einer Reitklasse blutet, liegt es im Ermessen des Richters das Pferd zu disqualifizieren.

451.5 Kein Pferd darf bestraft werden für die Art und Weise wie es seinen Schweif trägt oder wie es mit seinem Schweif auf die Hilfen des Reiters reagiert, auch nicht während des Galoppwechsels. Ein Richter darf nach seiner Einschätzung ein Pferd für extremes oder übertriebenes Drehen oder Schlagen des Schweifes oder für einen scheinbar „toten“ Schweif, der nur herunterhängt und keine normale Reaktion zeigt, mit Punktabzug bestrafen.

451.6 Der Sturz von Pferd und Reiter verursacht in allen Klassen, eine Disqualifikation. Als Sturz des Pferdes gilt, wenn es auf der Seite liegt und alle vier Füße in eine Richtung zeigen. Als Sturz des Reiters gilt, wenn er sich nicht mehr rittlings auf dem Pferd befindet.

451.7 Wann immer das Maul eines Pferdes in einer Reitklasse zugebunden oder verschnürt ist, soll es disqualifiziert werden.

451.8 Ein Richter muss in mindestens einer Klasse je Show ein Pferd inspizieren, indem er das Pferd von beiden Seiten, von vorne und hinten auf Hinweise von Missbrauch oder exzessivem Training untersucht.



451.9 Kein Teilnehmer darf während des Wettkampfes in irgendeiner Art und Weise im Sattel angebunden, angeschnallt oder befestigt sein.

451.10 Der Teilnehmer wird beim Betreten der Arena bis zum Verlassen der Arena gerichtet.

§ 460 Reining

460.1 Reining ist eine gerichtete Prüfung, die die athletischen Fähigkeiten eines typischen Ranch Pferdes innerhalb der Show Arena zeigen soll. Im Reining Wettbewerb müssen die Teilnehmer eines von mehreren Pattern (Aufgaben) reiten. Jede Pattern beinhaltet kleine langsame Zirkel, große schnelle Zirkel, fliegende Galoppwechsel, Rollbacks auf der Hinterhand, eine Reihe von 360 Grad Spins auf der Stelle, und Sliding Stops, das prägnante Merkmal des Reining Pferdes.

Ein Pferd in Reining zu reiten, heißt nicht nur es zu führen, sondern auch jede seiner Bewegungen zu kontrollieren. Das beste Reining Pferd soll sich willig führen oder kontrollieren lassen, mit wenig oder keinem sichtbaren Widerstand und muss absolut gehorsam sein. Jede eigenständige Bewegung des Pferdes muss als mangelnde Kontrolle ausgelegt werden. Jedes der 20 anerkannten Reining Pattern kann verwendet werden. Das ausgewählte Pattern wird von allen Teilnehmern dieser Klasse einzeln geritten. Die Bewertung des Pferdes beginnt bereits beim Einreiten in die Arena. Jeder Fehler, der vor dem Beginn des Patterns auftritt, wird entsprechend bewertet. Alle Abweichungen vom exakt vorgeschriebenen Pattern müssen als mangelnde Kontrolle oder teilweisen Verlust derselben angesehen werden und werden deshalb je nach Schwere der Abweichung bestraft. Pluspunkte werden für Weichheit, Feinheit, Aufmerksamkeit, Schnelligkeit und Autorität in der Ausführung der verschiedenen Manöver vergeben, die in kontrollierter Geschwindigkeit geritten werden.

460.1.1 Diese Klasse ist für 3-jährige & ältere Pferde und kann in allen Klassen ausgeschrieben werden.

460.1.2 Es gibt **KEINE** Starteinschränkungen für andere Disziplinen bei der VWB.

460.2 Bewertung

Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn des Patterns darstellen. Jedes Manöver erhält einen Score, der zu 70 addiert, bzw. subtrahiert wird, mögliche Strafpunkte werden abgezogen.

Jedes Manöver wird nach folgender Grundlage von plus 1 ½ bis minus 1 ½ bewertet, wobei – 1 ½ extrem schlecht, -1 sehr schlecht, - ½ schlecht, 0 korrekt, + ½ gut, + 1 sehr gut und + 1 ½ exzellent, bedeuten. Manöver Scores werden unabhängig von den Strafpunkten gegeben und beurteilt.

460.3 Für folgende Ereignisse erhält man als Endergebnis keine Bewertung (no score):

- Misshandlung von Tieren in der Reitbahn und/oder der Beweis, dass eine Misshandlung vor oder während der Vorstellung im Wettbewerb vorgenommen wurde.



- Gebrauch von verbotener Ausrüstung, einschließlich Draht an Bits, Bosals oder Kinnketten.
- Gebrauch von verbotenen Bits, Bosals und Kinnketten. Wenn ein Snaffle Bit benutzt wird, ist ein Kinnriemen erlaubt, Kinnketten jedoch nicht.
- Gebrauch von Tack collars, Tie Downs und Nasenriemen.
- Gebrauch von Peitschen oder Stöcken.
- Gebrauch von jeglichen Gegenständen, die die Bewegung oder Drehung des Schweifes verändern.
- Versäumen, Pferd und Ausrüstung dem Richter zur Kontrolle vorzustellen.
- Respektlosigkeit oder Fehlverhalten des Teilnehmers.
- Geschlossene Zügel sind nicht erlaubt, außer als übliche Romal Zügel und Mecates bei Bosals in Klassen, wo der Gebrauch von zwei Händen erlaubt ist.
- Es ist erlaubt die Zügelenden an jeder Stelle im Pattern in Ordnung zu bringen, vorausgesetzt die freie Hand des Reiters verbleibt hinter der Zügelhand. Jeder Versuch, die Spannung oder Länge der Zügel vom Zaumzeug zur Zügelhand zu verändern wird als Gebrauch von zwei Händen angesehen und der Strafpunkt 0 wird vergeben. Sollte der Richter des Weiteren bewerten, dass die freie Hand benutzt wurde, um das Pferd zu ängstigen oder zu loben, werden 5 Strafpunkte vergeben und eine Herabsetzung des Manöver Scores erfolgt.
- keine angemessene Western Bekleidung tragen

460.4 Für Folgendes erhält man im Endergebnis eine Bewertung von 0:

- Gebrauch von mehr als Daumen oder Zeigefinger zwischen den Zügeln
- Gebrauch von zwei Händen (außer bei Pferden mit erlaubter Snaffle Bit/Hackamore Zäumung) oder Wechsel der Zügelhand.
- Gebrauch des Romal anders als in § 441 Western Ausrüstung beschrieben.
- Das Pattern (Aufgabe) nicht wie vorgeschrieben beenden.
- Die Manöver anders als in der ausdrücklichen Reihenfolge reiten oder den Zirkel mehr als ein Viertel anders reiten als vorgegeben.
- Zusätzliche Manöver, einschließlich aber nicht begrenzt auf:
 - Rückwärts richten für mehr als 4 Tritten („two strides“)
 - Wendung um mehr als 90 Grad
- Sobald in Run in Pattern der Galopp aufgenommen wurde, ein vollständiger Stop, noch vor Erreichen des ersten Markers ausgeführt wird (Ausnahme: Ein kompletter Stop im ersten Viertel eines Zirkels, nach dem Angaloppieren zu Beginn der 3 Zirkel. Dies wird nicht als zusätzliches Manöver gesehen, sondern nur als Gangartunterbrechung und wird mit 2 Strafpunkten geahndet.)
- Ausrüstungsfehler, die die Vollendung des Patterns (Aufgabe) verzögern, einschließlich Fallenlassen des Zügels während das Pferd in Bewegung ist, so dass der Zügel den Boden berührt.
- Widersetzlichkeit oder Verweigerung, wenn die Ausführung verzögert wird.



- Durchgehen oder fehlende Kontrolle, so dass es unmöglich wird, zu erkennen, ob der Reiter noch im Pattern (Aufgabe) ist.
- Trab für mehr als einen halben Zirkel oder einer halben Länge der Arena.
- Überdrehen im Spin für mehr als eine $\frac{1}{4}$ Drehung.
- Zu Boden fallen von Pferd und Reiter.
- In einer Pattern einen Rollback ausführen, in der er nicht vorgeschrieben ist z.B. wenn auf dem Weg zum Rollback bzw aus dem Rollback in einem Pattern in dem ein Run-Around gefordert wird, der Rollback die Mittellinie überschreitet.

460.5 Weder „No Score“ noch eine Bewertung mit 0 Punkten sind geeignet, eine Platzierung in einem Go-Round oder einer Klasse zu erreichen. Eine 0-Punkt-Bewertung kann in eine Multi-Go Prüfung zum Weitermachen berechtigen, „No Score“ jedoch nicht.

460.6 Folgendes ergibt fünf (5) Punkte Abzug:

- Sporeneinsatz vor dem Gurt.
- Benutzen der einen oder anderen Hand zum Loben oder Verängstigen des Pferdes.
- Festhalten am Sattel oder Berühren des Pferdes mit der Hand.
- Eklatanter Ungehorsam, einschließlich Ausschlagen, (auch mit dem Vorderhuf) Beißen, Buckeln, Steigen oder Verweigern.
- Pferd fällt/sinkt auf die Vorderfußwurzelgelenke oder Sprunggelenke.

460.7 Folgendes ergibt zwei (2) Punkte Abzug:

- Unterbrechung der Gangart
- „Einfrieren“ Stillstand in Spins oder Rollbacks
- Bei Walk in Pattern, Galopp, bevor die Mitte der Arena erreicht wird und/oder nicht aus Schritt oder Stand angaloppieren.
- Bei Pattern, die mit einem Run-Down beginnen (Run-In Pattern), versäumen, vor dem ersten Marker Im Galopp zu sein oder Gangartunterbrechung vor dem ersten Marker.
- Wenn ein Pferd nicht vollständig am vorgeschriebenen Marker vorbei ist, bevor es eine Stop Position einnimmt.

460.8 Beginn oder Reiten von Zirkeln oder Achten im falschen Galopp werden wie folgt bewertet:

460.8.1 Jedes Mal, wenn ein Pferd im falschen Galopp (Außen- oder Kreuzgalopp) ist, muss der Richter einen Strafpunkt geben. Die Strafpunkte für falschen Galopp addieren sich und der Richter wird je einen Strafpunkt abziehen pro Viertel ($\frac{1}{4}$) eines Zirkelumlaufes oder eines Teiles davon, in dem ein Pferd im falschen Galopp ist. Der Richter muss für einen um einen Galoppsprung verzögerten Galoppwechsel einen $\frac{1}{2}$ Strafpunkt geben.

460.8.2 Es wird $\frac{1}{2}$ Strafpunkt abgezogen für den Beginn eines Zirkels im Trab oder für das Heraustraben aus einem Roll Back für bis zu 4 Trabritten (2 Strides, s.o.). Für mehr als 4 Trabritte (2 Strides), aber weniger als einen $\frac{1}{2}$ Zirkel oder $\frac{1}{2}$ Länge der Arena werden, 2 Strafpunkte vergeben.

460.8.3 Für Über- oder Unterdrehen im Spin bis zu $\frac{1}{8}$ Drehung werden $\frac{1}{2}$ Strafpunkte vergeben, für Über- oder Unterdrehen im Spin von $\frac{1}{8}$ bis $\frac{1}{4}$ Drehung werden 1 Strafpunkt vergeben. Ein



Pferd kann je Manöver entweder für Über- oder Unterdrehen bestraft werden, nicht für beides in einem Manöver.

460.8.4 Bei Stopps oder Rollbacks muss ein Mindestabstand von 20 Fuß (6m) zur Wand oder Bande eingehalten werden, andernfalls wird ½ Punkt abgezogen.

460.9 Bei Pattern, die einen Runaround erfordern, wird Außengalopp beim Umrunden des Reitbahndendes mit folgendem Punktabzug bestraft: 1 Strafpunkt für die Hälfte des Bogens oder weniger, 2 Strafpunkte für den ganzen Bogen (halber Zirkel).

460.9.1 Bei Pattern, die einen Runaround erfordern, wird ½ Punkt abgezogen, wenn der beidseitige Minimumabstand von 10 Fuß (3 mtr.) zur Mittellinie nicht eingehalten wird, in sehr kleinen Arenen liegt dies im Ermessen des Richters

460.9.2 Wenn ein Pferd massiv stolpert, wodurch das Manöver erheblich beeinträchtigt wird, soll der Manöverscore um 1/2 Punkt reduziert werden.

460.10 Fehler des Pferdes werden entsprechend bewertet, ergeben jedoch keine Disqualifikation:

- Übertriebenes Öffnen des Mauls
- Übermäßiges Kauen, offenes Maul oder Kopfschlagen beim Stopp
- Fehlen eines weichen, geraden Stopps, auch hüpfendes oder seitwärts stoppen
- Verweigern des Galoppwechsels
- Vorwegnehmen von Hilfen
- Stolpern
- Seitwärts rückwärtsrichten
- Umwerfen der Markierungen

§ 461 Western Riding

461.1 Die Pferde werden nach Qualität der Gänge, der Galoppwechsel, des Gehorsams gegenüber dem Reiter, der Manieren und der Veranlagung bewertet. Das Pferd soll sich in angemessener Geschwindigkeit bewegen, vorsichtig und wohl erzogen sein und sich frei und leicht bewegen. Pluspunkte erhalten und besondere Beachtung finden weiche Gänge, gleichmäßiger Rhythmus (d.h. Beginn und Beenden des Patterns im selben Rhythmus/Geschwindigkeit) und mit Leichtigkeit auf der Mitte, zwischen zwei Markern, gleichzeitig auf der Vorder- und Hinterhand zu wechseln.

Um das Gleichgewicht des Pferdes und gute Galoppwechsel zu gewährleisten sollen Kopf und Genick des Pferdes in einer entspannten, natürlichen Haltung getragen werden. Das Genick befindet sich dabei auf Höhe des Widerristes oder etwas darüber. Das Pferd darf den Kopf weder hinter der Senkrechten tragen und damit Einschüchterung zeigen noch die Nase extrem nach vorne strecken und somit Widersetzlichkeit demonstrieren. Das Pferd soll eine entspannte Kopfhaltung haben und mit angemessener Biegung im Genick auf die Reiterhand reagieren.

Die Pferde können mit leichtem Zügelkontakt oder am angemessenen losen Zügel geritten werden.

Das Pferd soll, ohne die Gangart zu unterbrechen und ohne die Schrittlänge erheblich zu verändern im Trab und Galopp über die Stange treten.



461.2 Es wird eine der 9 regulären Pattern ausgewählt. Für Einsteigerklassen sind die 6 Novice Western Riding Pattern empfohlen. Der Richter ist für den korrekten Aufbau des Patterns verantwortlich. Im Pattern:

461.2.1 Die kleinen Kreise stellen Pylonen als Markierungen dar. Diese sollen im gleichen, abgemessenen Abstand stehen. Der Abstand auf der Seite mit 5 Markern darf nicht kleiner als 9 Meter und nicht größer als 15 Meter sein (siehe Abbildung). Im Pattern Nr. 1 und 6 sollen die drei Marker der gegenüber liegenden Seite zum entsprechenden gegenüberstehenden Marker ausgerichtet platziert sein. Es wird empfohlen, die Marker mindestens 4,5 m entfernt von der Begrenzung aufzustellen und eine Breite des Patterns von 15 bis 24 m, - wie es die Arena zulässt - anzunehmen.

461.2.2 Es soll eine stabile Stange mit einer Mindestlänge von 2,5 m benutzt werden.

461.2.3 Die lange, gewundene Linie gibt die Richtung und die Gangarten an, in denen das Pferd gehen muss. Die Schattierungen geben die Galoppwechselzonen zwischen den Markern an. Die gepunktete Linie (...) bedeutet Schritt, die gestrichelte Linie (- - -) Trab/Jog und die durchgehende Linie (___) Galopp/Lope.

461.2.4 Um dem Teilnehmer den Anfang der Schrittstrecke anzuzeigen, sollte ein Marker an der Wand oder auf dem Hufschlag aufgestellt werden. In den Western Riding Pattern 1, 3, 5, 6, 8 und Novice 1 und 6 sollte der Marker mindestens 15 Fuß (4,50 Meter) vor der ersten Pylone stehen. In den Western Riding Pattern 2, 4, 7, 9 sollte der Marker auf gleicher Höhe mit der ersten Pylone stehen. Der nächste Teilnehmer sollte nicht bis zum Anfangsmarker gehen, solange der Teilnehmer in der Bahn seine Aufgabe nicht beendet hat.

461.3 Bewertung:

Die Teilnehmer werden von 0 bis 100 bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn des Patterns darstellen. Jedes Manöver erhält einen Score, der zu 70 addiert, bzw. subtrahiert wird, mögliche Strafpunkte werden abgezogen.

Jedes Manöver wird nach folgender Grundlage von plus 1 ½ bis minus 1 ½ bewertet, wobei - 1 ½ extrem schlecht, -1 sehr schlecht, - ½ schlecht, 0 korrekt, + ½ gut, + 1 sehr gut und + 1 ½ exzellent, bedeuten. Manöver Scores werden unabhängig von den Strafpunkten gegeben und beurteilt.

461.4 Manöverbewertungen und Strafpunkte

Bewertungen und Strafpunkte sind unabhängig voneinander zu bestimmen. Folgende Strafpunkte (Penalty) werden für jedes Ereignis angewendet und vom Endergebnis abgezogen:

461.4.1 Ein halber (1/2) Strafpunkt:

Berühren oder leichtes Anschlagen der Stange.

461.4.2 Ein (1) Strafpunkt:

- Anschlagen oder Rollen der Stange.
- Falscher Galopp für mehr als einen Galoppsprung außerhalb der angegebenen Wechselzone bis zum Marker.
- Stange zwischen den beiden Vorder- oder Hinterbeinen während des Galopps (splitting log)



- Break of gait im Schritt oder Jog für bis zu 2 Schritte oder 4 Tritte.
- Kein simultaner Galoppwechsel (einschließlich von vorn nach hinten, von hinten nach vorn wechseln, oder gleichzeitiges Aufußen der Vorder- oder Hinterbeine während dem Wechsel)

461.4.3 Drei (3) Strafpunkte:

- Nicht Einhalten der geforderten Gangart (Trab oder Galopp) oder stoppen vor dem Pattern in einem Bereich von ca. 3 m Einfacher Galoppwechsel
- Einfacher Galoppwechsel
- Falscher Galopp am oder vor dem Marker der nächsten angegebenen Wechselzone oder falscher Galopp am oder hinter dem Marker hinter der angegebenen Wechselzone (siehe Grafik).
- Zusätzliche Galoppwechsel irgendwo im Pattern (außer zur Korrektur eines vorangegangenen Zusätzlichen Wechsels oder falschen Galopps)
- Im Pattern Nr. 1 und 6 und Novice Pattern 1 und 6 nicht innerhalb von 9 Metern nach dem Überqueren der Stange im Trab/Jog anzugaloppieren
- Unterbrechen der Gangart (breaking gait) im Schritt oder Trab für mehr als 4 Tritte („two strides“)
- Aus der Gangart (Break of Gait) fallen im Galopp.

461.4.4 Fünf (5) Strafpunkte:

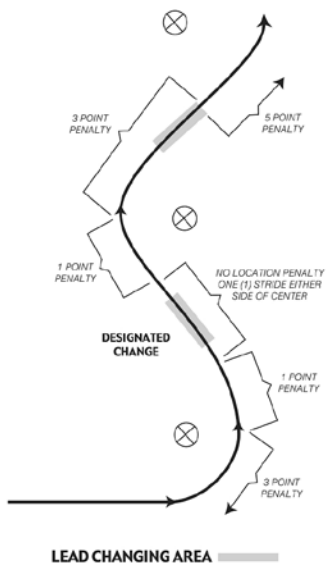
- Falscher Galopp hinter der nächsten angegebenen Wechselzone (Anmerkung: Versäumen des Galoppwechsels, einschließlich Kreuzgalopp, zweimaliges, aufeinander folgendes Versäumen des Galoppwechsels resultiert in zwei mal fünf (5) Strafpunkte)
- Schwerwiegender Ungehorsam einschließlich Ausschlagen, Beißen und Bocken, sowie Steigen.
- Mit jeglicher Hand am Sattel festhalten
- Gebrauch der einen oder anderen Hand, um das Pferd einzuschüchtern oder zu loben.

461.4.5 Disqualifikation (0 Score)

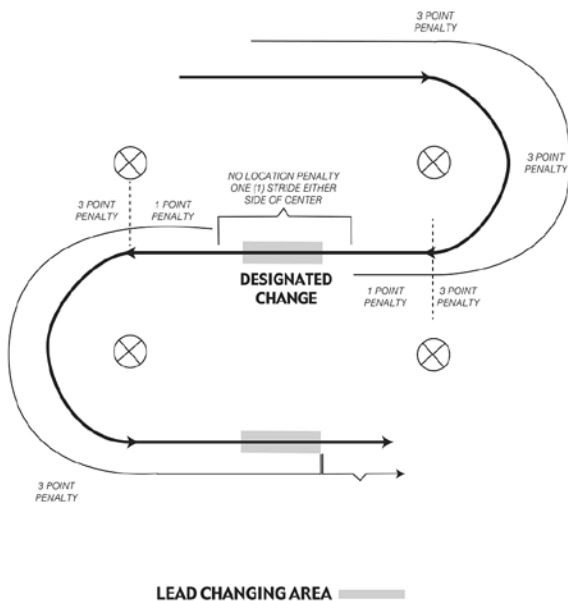
- Verbotene Ausrüstung
- Vorsätzliches Misshandeln des Pferdes
- Verlassen des vorgeschriebenen Weges im Pattern
- Umwerfen von Markern
- Vollständiges Vorbeireiten an der Stange
- Verweigerung - Anhalten und Rückwärtsrichten für mehr als zwei Schritte oder 4 Tritte mit den Vorderbeinen
- Schwerwiegender Ungehorsam oder Korrekturreiten
- Versäumnis vor dem Endmarker in Pattern Nr. 1 und 6 anzugaloppieren
- Vier oder mehr einfache und/oder versäumte Galoppwechsel
- Das Versäumen, nach 9 Metern der vorgegebenen Zone, anzugaloppieren. Betrifft Pattern 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9 und Novice Pattern 2,4,7 und 9
- Überdrehung von mehr als ¼

Ergänzungen zu den Abbildungen der Strafpunkte bezüglich der Galoppwechselzonen und der Pattern:

Location Penalties for Designated Change



Location Penalties for Designated Change





461.4.6 Zur Disqualifikation (0 Score) führen außer in Einsteiger und Novice Jugend Klassen:

- Zu tiefe Kopfhaltung und/oder eindeutig und konstant hinter der Senkrechten während das Pferd in Bewegung ist oder anderweitige Anzeichen von Einschüchterung.

461.4.7 Folgendes wird als Fehler angesehen und soll in den Bewertungen der einzelnen Manöver (Manöver Scores) entsprechend gerichtet werden:

- Übermäßiges Öffnen des Maules
- Vorwegnehmen von Reiterhilfen
- Stolpern
- Zu hohe Kopfhaltung
- Kopf zu niedrig tragen (Ohrenspitze unterhalb des Widerrists)
- Überbiegen des Halses oder Genicks, so dass das Pferd die Nase ständig hinter der Senkrechten trägt
- Exzessives Vorstrecken der Nase

461.4.8 Gut bewertet werden:

- Galoppwechsel mit gleichzeitig wechselnder Vor- und Hinterhand
- Galoppwechsel in der Mitte der angegebenen Wechselzone
- Exakte und flüssig gerittene Pattern
- Gleichmäßige Geschwindigkeit durch das ganze Pattern
- Leichte Regulierbarkeit des Pferdes durch Zügel und Beine
- Manieren und Veranlagung
- Gebäude und Fitness des Pferdes

§ 462 Trail

462.1 Diese Klasse wird nach den Leistungen des Pferdes über den Hindernissen gerichtet, wobei auf Ausdruck, Manier, Annehmen der Reiterhilfen und Qualität der Gänge Wert gelegt wird. Gut bewertet werden Pferde, welche die Hindernisse mit Stil, Sicherheit und einer gewissen Geschwindigkeit bewältigen, mit positivem Ausdruck und minimal sichtbaren oder hörbaren Hilfen, ohne die Korrektheit negativ zu beeinflussen. Gut bewertet werden Pferde, die Aufmerksamkeit gegenüber den Hindernissen zeigen und die Fähigkeit besitzen, ihren eigenen Weg hindurch zu finden, wenn die Hindernisse es zulassen und bei schwierigeren Hindernissen die Reiterhilfen willig annehmen.

Pferde sollen für unnötige Verzögerungen beim Anreiten der Hindernisse oder bei der Bewältigung dieser bestraft werden. Pferde mit einem künstlichen Erscheinungsbild über den Hindernissen sollen bestraft werden. Die Pferde werden nicht auf dem Hufschlag geritten. Die Trail Pattern (Aufgaben) müssen jedoch so gestaltet sein, dass jedes Pferd zwischen den einzelnen Hindernissen alle drei Gänge Schritt, Trab und Galopp (walk, jog, lope) als Teil der Aufgaben zeigen muss. Die Qualität der Bewegungen und die Taktreinheit der Gänge sollen in die Bewertung der Manöver einfließen.

Zwischen den Hindernissen soll das Pferd im Gleichgewicht gehen und den Kopf in einer natürlichen Haltung tragen (auf Widerristhöhe oder etwas darüber). Das Pferd soll weder hinter dem Zügel gehen noch sich mit nach vorn gestrecktem Kopf dagegen wehren.



462.1.1 Diese Klasse ist für 3-jährige & ältere Pferde und kann in allen Klassen ausgeschrieben werden.

462.1.2 Es gibt KEINE Starteinschränkungen für andere Disziplinen bei der VWB

462.2 Das Trail Pattern (die Aufgabe) muss mindestens eine Stunde vor dem angekündigten Beginn der Trail Klasse ausgehängt werden.

462.3 Bewertung

Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn des Patterns darstellen. Jedes Hindernis erhält einen Score, der zu 70 addiert, bzw. subtrahiert wird, mögliche Strafpunkte werden abgezogen.

Jedes Hindernis wird nach folgender Grundlage von plus 1 ½ bis minus 1 ½ bewertet, wobei – 1 ½ extrem schlecht, -1 sehr schlecht, - ½ schlecht, 0 korrekt, + ½ gut, + 1 sehr gut und + 1 ½ exzellent, bedeuten. Hindernis Scores werden unabhängig von den Strafpunkten gegeben und beurteilt.

462.4 Folgende Penalties werden für jedes Ereignis angewendet und vom Endergebnis abgezogen:

462.4.1 Ein halber (1/2) Strafpunkt:

- Jedes leichte Berühren von Hölzern, Stangen, Pylonen, Pflanzen oder jeglichem Bestandteil eines Hindernisses.

462.4.2 Ein (1) Strafpunkt:

- Jedes Anschlagen oder Drauftreten von Hölzern, Stangen, Pylonen oder jeglichem Bestandteil eines Hindernisses.
- Falsche Gangart oder Unterbrechen der Gangart (break of gait) im Schritt oder Trab für bis zu 2 Schritten („two strides“, d.h. ein „stride ist ein vollständiger Bewegungsablauf in der jeweiligen Gangart)
- Beide Vorder- oder Hinterhufe in einem Zwischenraum, der nur für einen Tritt im Schritt oder Trab bestimmt ist.
- Auslassen oder Verpassen eines Trittes in den dafür vorgesehenen Zwischenraum.
- Beim Lope over eine Stange zwischen die jeweiligen Vorder- oder Hinterhufe nehmen.
- Nicht die korrekte Anzahl von Schritten einhalten, wenn vorgeschrieben

462.4.3 Drei (3) Strafpunkte:

- Falsche Gangart oder Unterbrechen der Gangart (break of gait) im Schritt oder Trab für mehr als 2 Schritte.
- Falscher Galopp oder aus dem Galopp fallen (außer um einen falschen Galopp zu korrigieren).
- Herunterwerfen einer erhöhten Stange, Umwerfen einer Pylone, Tonne, Pflanze oder größere Demontage eines Hindernisses.
- Von der Brücke oder aus Box herunter-/herausfallen oder -springen mit einem Fuß, ab dem Moment, in dem das Pferd auf oder in das Hindernis gegangen ist.
- Aus dem Hindernis mit gekennzeichnete Begrenzung mit einem Fuß heraustreten (z.B. Rückwärtshindernis, 360° Box,



Side Pass), ab dem Moment, in dem das Pferd in das Hindernis eingetreten ist.

- Ein Auslassen oder vermeiden von einer Stange mit einem Fuß, die ein Teil einer Hindernisserie ist.

462.4.4 Fünf (5) Strafpunkte:

- Fallenlassen eines Regenmantels oder eines Gegenstandes, der transportiert werden sollte.
- Erstes sowie zweites Verweigern (bei dem gleichen oder verschiedenen Hindernissen), Wegdrängen oder Versuch einem Hindernis auszuweichen durch Scheuen oder Rückwärtsgehen.
- Loslassen des Tores oder Fallenlassen des Torseils
- Gebrauch der einen Hand um zu loben oder zu ängstigen
- Von der Brücke oder aus Box Herunter-/Herausfallen oder –springen mit mehr als einem Fuß, ab dem Moment in dem das Pferd auf oder in das Hindernis gegangen ist.
- Aus dem Hindernis mit gekennzeichnete Begrenzung mit mehr als einem Fuß heraustreten (z.B. Rückwärtshindernis, 360° Box, Side Pass), ab dem Moment, in dem das Pferd in das Hindernis eingetreten ist.
- Auslassen oder vermeiden einer Stange, die ein Teil einer Hindernisserie ist, mit mehr als einem Fuß
- Schwerwiegender Ungehorsam (einschl. Ausschlagen, Bocken, Steigen, Ausschlagen mit dem Vorderhuf)
- Mit jeglicher Hand am Sattel festhalten

462.4.5 Disqualifikation (0-Score):

- Beidhändig reiten (außer in Snaffle Bit und Hackamore Klassen, die für beidhändiges Reiten bestimmt sind) oder das Wechseln der Zügelhand. Außer bei Junior Pferden, die mit Snaffle Bit oder Hackamore vorgestellt werden, darf nur eine Hand die Zügel führen, es ist aber zulässig, die Hand zu wechseln, um eine Aufgabe erledigen zu können wie beschrieben in § 443 Western Ausrüstung, oder die Zügel zu ordnen nach dem Anhalten.
- Der Gebrauch des Romals (peitschenähnliches Ende der kalifornischen Zügel) anders als in § 441 beschrieben.
- Nicht Einhalten der festgelegten Reihenfolge der Hindernisse oder nicht korrektes Absolvieren.
- Auslassen eines Hindernisses, ohne den Versuch es zu bewältigen.
- Fehlerhafte Ausrüstung, die die Vollendung des Patterns (Aufgaben) verzögert.
- Das Pferd wiederholt oder übertrieben am Hals berühren, um es zu veranlassen, den Kopf zu senken.
- Einreiten oder Verlassen eines Hindernisses von der falschen Seite oder Richtung.
- Hindernis in die falsche Richtung arbeiten, einschließlich mehr als 1/4 Überdrehung.
- Reiten außerhalb der vorgegebenen Begrenzung des Parours oder der Arena.
- Dritte Verweigerung (bei dem gleichen oder verschiedenen Hindernissen), Verzögerung (nicht annehmen der Reiterhilfe) oder Ausweichen an einem Hindernis durch Scheuen oder Zurückweichen.
- Auslassen der vorgeschriebenen, korrekten Gangart zwischen den Hindernissen.



- Nicht Einhalten des richtigen Weges zwischen den Hindernissen.
- Übertriebenes Korrigieren, Ziehen, Drehen, Stepping oder Backing an irgendeiner Stelle des Parcours.
- Versäumnis das Tor zu öffnen oder zu schließen oder Versäumnis die Arbeit am Tor abzuschließen (außer in Novice Jugend und Einsteigerklassen, hier können die Teilnehmer hinter denen platziert werden, die das Hindernis korrekt bewältigt haben).

462.4.6 Fehler, die nach ihrer Schwere gewertet werden, welche zwischen den Hindernissen auftreten sind:

- Ständiges zu hoch Tragen des Kopfes
- Ständiges zu niedrig Tragen des Kopfes und/oder eindeutig und ständig hinter der Senkrechten während das Pferd in Bewegung ist oder anderweitige Anzeichen von Einschüchterung.
- Übertriebenes Maul öffnen.

462.4.7 Fehler die zur Disqualifikation führen, welche zwischen den Hindernissen auftreten, außer in Einsteiger oder Novice Youth Klassen, in denen sie je nach ihrer Schwere bestraft werden, sind:

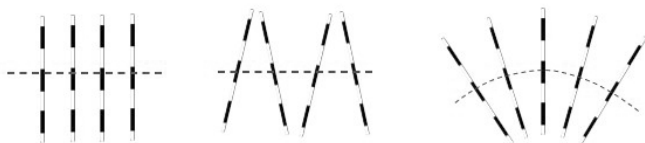
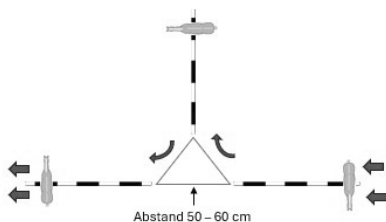
- Ständiges zu tief tragen des Kopfes (Ohrspitzen unterhalb des Widerrists).
- Ständiges Überstrecken des Halses oder hinter dem Zügel gehen.

462.5 Trail Pattern

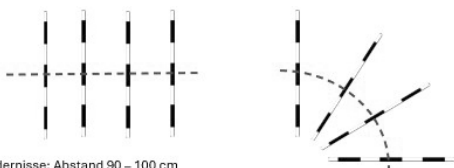
462.5.1 Wenn der Veranstalter die Trail Pattern (Aufgaben) entwirft, sollte er immer daran denken, dass es nicht der Sinn einer Trail Klasse ist, den Pferden eine Falle zu stellen oder sie anhand zu schwieriger Hindernisse aus der Wertung zu werfen. Alle Aufgaben und Hindernisse sind so sicher zu erstellen, dass Unfälle ausgeschlossen sind. Wenn die Abstände und Zwischenräume in allen Hindernissen festgelegt werden, ist die lichte Weite zwischen den einzelnen Hölzern, Stangen usw. zu messen, wobei der normale Weg des Pferdes in den Hindernissen anzunehmen ist. Es muss den Pferden genug Raum zum Traben (mind. 9 m) und Galoppieren (mind. 15 m) gegeben werden, damit die Richter die Qualität der Gänge beurteilen können.

462.5.2 Wenn die Hindernisse umgeworfen oder verschoben worden sind, müssen sie nach jedem Ritt wieder exakt aufgebaut werden. Im Fall von Hinderniskombinationen können die Hindernisse erst wieder aufgebaut werden, wenn der Teilnehmer sein Pattern (alle Aufgaben) beendet hat, egal, welcher Teil des Patterns verschoben oder umgeworfen worden ist.

462.5.3 Der Richter ist verpflichtet den aufgebauten Trail zu begehen und hat das Recht und die Pflicht, ggf. die Hindernisse auf jegliche Art zu verändern. Der Richter kann jedes Hindernis entfernen oder verändern, welches er für gefährlich oder für nicht zu bewältigen hält. Falls der Richter bemerkt, dass sich ein Hindernis, auch während der Prüfung, als gefährlich herausstellt, wird es repariert oder entfernt. Falls es nicht repariert werden kann und bereits Pferde das Trail Pattern (Aufgaben) beendet haben, sollen die Punkte für dieses Hindernis aus den Bewertungen aller vorangegangenen Ritte gestrichen werden.

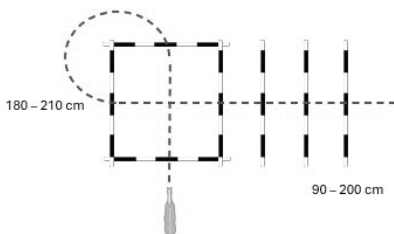


Schritthindernisse: Abstand 50 – 60 cm



Trabhindernisse: Abstand 90 – 100 cm

Galopphindernisse: Abstand 180 – 200 cm

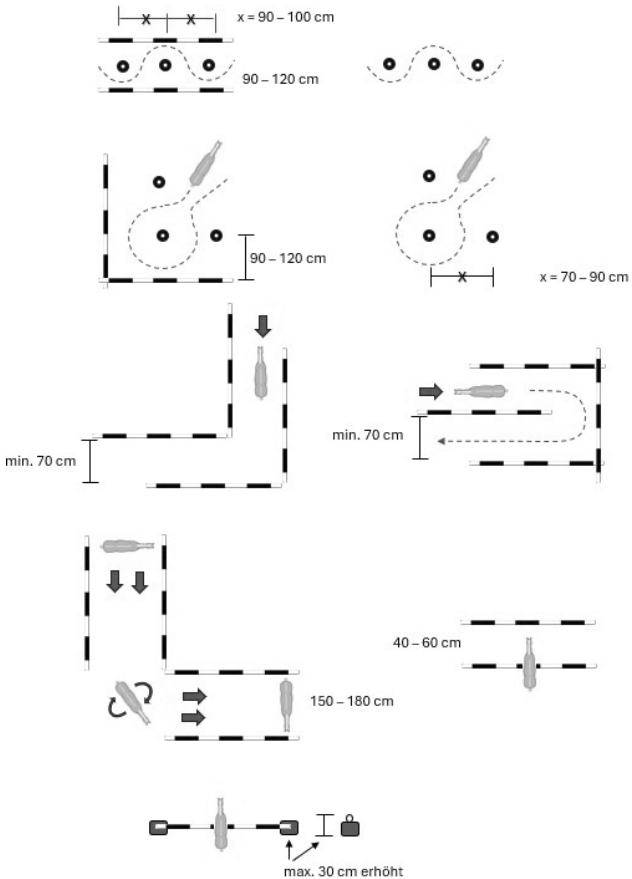


462.5.4 Es müssen mindestens sechs Hindernisse benutzt werden, drei aus der Liste der vorgeschriebenen Pflichthindernisse und mindestens drei andere, unterschiedliche aus der Liste möglicher Wahlhindernisse.

462.6 Pflichthindernisse:

462.6.1 Öffnen, Durchreiten und Schließen eines Tores (Verlust der Kontrolle über das Tor – z.B. Loslassen - ist zu bestrafen). Es dürfen nur Tore benutzt werden, die weder Pferd noch Reiter in Gefahr bringen. Falls ein Tor ein Verbindungsstück aus Metall, Plastik oder Holz unter der Toröffnung hat, muss der Teilnehmer das Tor vorwärts durchreiten.

462.6.2 Das Reiten über mindestens vier Stangen ist auf Kat I Turnieren Pflicht. Auf Kat II Turnieren ist die Anzahl der Stangen nicht vorgeschrieben. Ebenso gibt es keine Vorgaben bezüglich der Gangart und die Anzahl der Stangen in einem Hinderniss. Die Stangen können in einer geraden Linie, in einer Kurve, im Zickzack oder erhöht aufgebaut sein. Der Zwischenraum zwischen den Stangen wird genau gemessen. Der Weg, den das Pferd nehmen soll, wird der Messung zugrunde gelegt. Trot over (Trabstangen) und Lope over (Galoppstangen) können in Einsteiger und Novice Jugend Klassen nicht erhöht werden.



Alle erhöhten Teile müssen in einer Aufnahme oder einem eingekerbten Block (z.B. Pflasterstein) liegen oder anders gesichert werden, so dass sie nicht rollen können. Die Höhe wird vom Boden bis zum höchsten Punkt des Hindernisteils gemessen. Der Abstand zwischen den Walk over (Schrittstangen), Trot over (Trabstangen) und Lope over (Galoppstangen) ist wie folgt oder ein Vielfaches dieser Abstände:

462.6.2.1 Der Abstand zwischen den Walk over (Schrittstangen) soll 50 bis 60 cm betragen und kann bis zu 30 cm erhöht werden. Erhöhte Walk over sollen mindestens 55 cm auseinander gelegt werden.

462.6.2.2 Der Abstand zwischen den Trot over (Trabstangen) soll 90 bis 100 cm betragen und kann bis zu 20 cm erhöht werden.

462.6.2.3 Der Abstand zwischen den Lope over (Galoppstangen) soll 180 bis 200 cm oder ein Vielfaches dessen betragen und kann bis zu 20 cm erhöht werden.

462.6.3 Rückwärts richten (Back). Die Stangen zum Rückwärts richten sollen auf eine Breite von mindestens 71 cm gelegt werden. Wenn diese erhöht sind, ist eine Breite von 76 cm erforderlich. Teilnehmer dürfen nicht aufgefordert werden, über einen fes-



ten Teil eines Hindernisses, wie eine hölzerne Stange oder ein Metallstück, rückwärts zu richten.

462.6.3.1 Rückwärts richten durch oder um mindestens drei Pylonen.

462.6.3.2 Rückwärts richten durch ein L, V, U, gerade oder einem ähnlich gestalteten Hindernis. Kann nicht mehr als 60 cm erhöht werden.

462.7 Wahl-Hindernisse (nicht begrenzt auf diese Liste)

462.7.1 Wassergraben (Vertiefung oder kleiner Teich). Kein Material aus Metall oder Wassergräben mit rutschigem Boden dürfen benutzt werden. Das Hindernis muss in allen Klassen trocken, d.h. nicht mit Wasser befüllt sein!

462.7.2 Serpentinaen im Schritt oder Trab reiten. Abstände für Trab Serpentinaen sind mindestens 1,8 m.

462.7.3 Einen Gegenstand von einem Teil der Arena zum anderen transportieren (nur Gegenstände, die gewöhnlicher Weise auch auf einem Ausritt benutzt werden, sind zulässig).

462.7.4 Über eine hölzerne Brücke reiten (empfohlene Mindestbreite ist 90 cm und mindestens 180 cm lang). Die Brücke soll stabil und sicher sein und nur im Schritt geritten werden.

462.7.5 An- und Ausziehen eines Regenmantels.

462.7.6 Herausnehmen und Zurücklegen von Material aus einem Briefkasten.

462.7.7 Seitwärts richten (Side pass). Kann bis zu max. 30 cm erhöht werden.

462.7.8 Ein Hindernis, bestehend aus vier Stangen oder Latten, die in einem Viereck gelegt werden (Box). Das Viereck sollte mindestens 180cm breit sein. Jeder Teilnehmer reitet über eine bestimmte Stange oder Latte in das Viereck ein. Wenn alle vier Hufe des Pferdes sich im Viereck befinden, soll der Reiter eine angegebene Drehung vollführen und ausreiten.

462.7.9 Es kann auch jedes andere sichere und zu bewältigende Hindernis benutzt werden, welches üblicher Weise auf einem Ausritt auftreten kann und die Zustimmung des Richters findet.

462.7.10 Eine Kombination aus zwei oder mehreren dieser Hindernisse ist zulässig.

462.8 Unzulässige Hindernisse:

- Reifen
- Tiere
- Tierhäute
- PVC Rohre
- Absteigen
- Sprünge (Ausnahme: bei VWB-Trails bis zu einer Höhe von 50 cm erlaubt)
- Wippen oder bewegliche Brücken
- Wassergräben mit fließenden oder sich bewegendenden Teilen
- Flammen, Trockeneis, Feuerlöscher usw.
- Hölzer und Stangen, die so angeordnet sind, dass sie wegrollen können.



§ 463 Western Pleasure

463.1 Ein gutes Pleasure Pferd hat freie, fließende Gänge mit einer zum Körperbau passenden, angemessenen Schrittlänge. Diese soll raumgreifend und mühelos sein. Idealerweise sollte das Pferd ausbalancierte, fließende Bewegungen bei korrekter Ausführung der Gänge und Taktreinheit zeigen. Die Qualität der Bewegungen und die Gleichmäßigkeit der Gänge sind von größter Bedeutung.

Das Pferd sollte Kopf und Hals in entspannter, natürlicher Position tragen, wobei das Genick des Pferdes auf Höhe des Widerrists oder etwas darüber sein soll. Der Kopf sollte nicht hinter der Senkrechten getragen werden, da dies den Eindruck von Verängstigung erweckt, jedoch auch nicht mit der Nase weit vor der Senkrechten, was einen widersetzlichen Eindruck macht. Die Nase soll leicht vor der Senkrechten getragen werden mit einem freundlichen Ausdruck und aufmerksamem Ohrenspiel. Das Pferd soll mit angemessen losem Zügel, mit nur leichtem Kontakt und kontrolliert vorgestellt werden. Die Übergänge sollen gehorsam und weich erfolgen, wann immer sie verlangt werden. Wenn eine Verstärkung verlangt wird, soll das Pferd mit denselben fließenden Bewegungen weiter ausgreifen.

Die beste Bewertung erhält ein sich gut bewegendes, ausbalanciertes und gehorsames Pferd, welches in guter körperlicher Verfassung ist und den Eindruck vermittelt, dass es ein Vergnügen bereitet, es zu reiten. Diese Klasse wird gerichtet nach Leistung, Zustand und Gebäude des Pferdes.

463.1.1 Diese Klasse ist für 3-jährige & ältere Pferde und kann in allen Klassen ausgeschrieben werden.

463.1.2 Es gibt **KEINE** Starteinschränkungen für andere Disziplinen bei der VWB

463.2 Die Pferde müssen alle drei Gangarten in beiden Richtungen zeigen, um ihre Fähigkeit zu beweisen, den richtigen Galopp auf der jeweiligen Hand auszuführen. Nach Ermessen des Richters kann eine Verlängerung der Schritte im Walk, Jog oder Lope auf einer oder beiden Händen verlangt werden. Es ist vorgeschrieben, dass ein verstärkter (extended) Jog in mindestens einer Richtung gezeigt wird. Mit Ausnahme von Einsteiger und Novice Jugend Klassen, hier liegt es im Ermessen des Richters, eine Trabverstärkung zu fordern. Eine Trabverstärkung (extended Jog) ist eine deutliche und raumgreifende Schritte Verlängerung im Zweitakt. Taktreinheit und Balance mit Geschmeidigkeit sind bedeutender als Geschwindigkeit. Die Reiter sollen die Trabverstärkung aussitzen.

Die Pferde sollen gehorsam rückwärts gehen und ruhig stehen. Überholen ist erlaubt und soll nicht bestraft werden, solange die Pferde den Takt und den Rhythmus beibehalten.

463.3 Die Pferde sollen zur Innenseite der Arena hin die Richtung wechseln (weg von der Bande). Der Richtungswechsel kann nach Ermessen des Richters im Walk oder Jog erfolgen, soll jedoch nicht im Lope verlangt werden.

463.4 Der Richter kann zusätzliche Leistungen in der oben beschriebenen Art von jedem Pferd verlangen. Er darf jedoch keine Arbeit verlangen, die hier nicht beschrieben ist.



463.5 Der Reiter soll nicht zum Absteigen aufgefordert werden, außer wenn der Richter die Ausrüstung überprüfen möchte.

463.6 Die Pferde werden im Walk, Jog und Lope am angemessenen losen Zügel oder mit leichtem Kontakt ohne übermäßige Hilfengebung vorgestellt.

463.7 Fehler, die je nach Schwere bestraft werden müssen:

- Übermäßige Geschwindigkeit (jede Gangart)
- Falscher Galopp
- Aus der Gangart fallen (dies beinhaltet auch ein Anhalten, wenn Schritt gefordert ist)
- Übermäßige Langsamkeit in jeder Gangart, Verlust der Vorwärtsbewegung (künstlicher Gang im Galopp)
- Versäumen die passende Gangart aufzunehmen, wenn sie angesagt wird (während der Übergänge wird übermäßige Verzögerung bestraft)
- Pferd oder Sattel mit der freien Hand berühren
- Kopf des Pferdes zu hoch getragen
- Kopf des Pferdes zu niedrig getragen (Ohrenspitzen unterhalb des Widerrists)
- Überflexen oder übermäßig angespannter Hals, so dass die Nase hinter der Senkrechten getragen wird (hinter dem Zügel gehen)
- Übertriebenes Vorstrecken der Nase (über den Zügel gehen)
- Übertriebene Bewegungen der Oberlinie im Galopp
- Übertriebenes Öffnen des Mauls (sperrn)
- Stolpern
- Gebrauch der Sporen vor dem Gurt
- Ein Pferd, welches traurig, stumpfsinnig, teilnahmslos, erschöpft, unlustig und übermüdet erscheint
- Schnelle, abgehackte oder kurze Gänge
- Übermäßiges schräg Stellen im Galopp (wenn das äußere Hinterbein weiter in der Mitte der Reitbahn auf Fußt als das innere Vorderbein)

463.8 Fehler, welche Grund für Disqualifikation sind, außer in Einsteiger oder Novice Youth, wo sie nur als Fehler gesehen werden und je nach Schwere gewertet werden müssen.

- Dauerhaftes zu tief tragen des Kopfes (die Ohrenspitzen immer unterhalb des Widerrists getragen) und/oder der Kopf ist permanent hinter der Senkrechten, während der Bewegung
- Anderweitige Anzeichen, die auf Einschüchterung hinweisen

§ 464 Showmanship at Halter

(Entgegen dem AQHA-Regelbuch, kann ein Teilnehmer mehrere Pferde in einer Klasse vorstellen, wenn dies die Ausschreibung erlaubt. Für die Ausschreibung ist der jeweilige Veranstalter zuständig. Zu beachten ist aber die max. zulässige Anzahl an Pferde pro Teilnehmer, die in § 450 geregelt ist. Die vorgestellten Pferde müssen mindestens 2-jährig sein)

464.1 Die Klasse Showmanship at Halter wurde entworfen, um die Fähigkeiten des Vorstellers zu bewerten, eine Reihe vom Richter vorgegebener Manöver mit Präzision und Geschmeidigkeit auszuführen. Die ideale Showmanship Vorstellung besteht aus einem sauber gekleideten Vorsteller, der ein gutgepflegtes und konditioniertes Pferd führt, welches schnell und leistungsbereit das



ausgesuchte Pattern mit Bereitschaft, Gewandtheit und Genauigkeit absolviert. Der Vorsteller soll sicher und überzeugend auftreten und dabei eine stets ausbalancierte, funktionelle und korrekte Körperposition beibehalten.

464.1.1 Es ist vorgeschrieben, dass das vom Richter verlangte Pattern eine Stunde vor Beginn der Prüfung ausgehängt wird. Das Pattern soll so gestaltet sein, dass der Richter die Showmanship Fähigkeiten zum Vorstellen eines Pferdes prüfen kann.

464.2 Prüfungsablauf:

Alle Teilnehmer können den Ring gemeinsam betreten und dann einzeln arbeiten oder sie arbeiten einzeln gemäß Startreihenfolge vom Eingang aus. Folgende Manöver sollten verwendet werden:

Führen des Pferdes im Schritt, Jog, Trab oder verstärkten Trab, oder rückwärts richten (gerade oder gebogen oder einer Kombination aus geraden und gebogenen Linien) Halt; Drehen um 90 Grad (1/4), 180 Grad (1/2), 270 Grad (3/4), 360 Grad (ganze Drehung) oder jede Mischung oder Wiederholung dieser Drehungen. Der Teilnehmer muss innerhalb der Prüfung dem Richter das Pferd zur Kontrolle präsentieren. Der Pull Turn ist ein nicht erlaubtes Manöver. Der Richter muss während der Prüfung den Vorsteller bitten, sein Pferd in einem Set Up zu positionieren.

464.2.1 Showmanship Gerten (Dressurgerten etc.) sind während der Show für das Showmanship Training verboten. „War Bridles“ oder ähnliche Ausrüstung oder irgendeine Art von Draht oder Seil am Pferdekopf ist ebenso verboten.

464.2.2 Der Mindestdurchmesser des Kettengliedes beträgt 4mm.

464.3 Bewertung:

Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunktezahle zu Beginn des Patterns darstellen.

Das Pattern wird vom Richter in 6-10 Manöver aufgeteilt. Jedes Manöver wird mit +3 bis -3 Punkten bewertet. ½ Punkte können auch vergeben werden. Diese Punkte werden von den ursprünglichen 70 Punkten abgezogen oder dazu gerechnet. Die Manöver Bewertungen sollen unabhängig von den Strafpunkten vergeben werden. Sie sollen im gleichen Verhältnis die Leistung des Vorstellers sowohl in der Aufgabenausführung wie auch in der Showmanship-Form und Effizienz des Teilnehmers widerspiegeln.

Dies sieht im Einzelnen wie folgt aus: +3 ausgezeichnet, + 2 sehr gut, +1 gut, 0 durchschnittlich, -1 schlecht, - 2 sehr schlecht, -3 extrem schlecht. Der Gesamteindruck des Teilnehmers und seine Leistungsfähigkeit sollen auch von 0-5 Punkten bewertet werden, wobei 0-2 für durchschnittlich, 3 gut, 4 sehr gut und 5 für ausgezeichnet steht.

464.4 Die Gesamtpräsentation von Pferd und Vorsteller

Die gesamte Haltung des Vorstellers, Sicherheit, Selbstbewusstsein, Aussehen und Position während der Prüfung sowie das Aussehen des Pferdes werden gewertet.

464.5 Aussehen und Position des Vorstellers

Es muss angemessene Kleidung getragen werden. Bekleidung und Vorsteller sollen sauber und ordentlich sein. Die Verwendung von irgendeiner Art künstlicher Hilfsmittel, einschließlich aber



nicht begrenzt auf Feuerzeuge, Heu, Erde, scharfe Nadeln, Magneten usw. hat eine Disqualifikation zur Folge.

464.5.1 Der Vorsteller soll die ganze Zeit sicher, selbstbewusst, höflich und sportlich fair sein und schnell die Fehler seines Pferdes erkennen und korrigieren. Der Vorsteller soll so lange sein Pferd präsentieren, bis die Klasse platziert ist, außer er wurde durch andere Anweisungen des Richters aus der Prüfung entlassen. Der Vorsteller soll sachlich aussehen, sich in einer geraden, natürlichen Aufrichtung bewegen und überflüssige, unnatürliche oder lebhaftige Körperhaltungen vermeiden.

464.5.2 Der Vorsteller muss das Pferd an der linken Seite führen und den Führstrick in der rechten Hand in der Nähe des Halfters halten. Das Ende des Führstricks liegt aufgerollt in der linken Hand. Die Hand des Vorstellers soll sich nicht am Verschluss oder Kettenteil des Führstrickes befinden. Der übrige Führstrick soll nie eng zusammengerollt, gewickelt oder gefaltet sein. Beim Führen sollte sich der Vorsteller in einer Position zwischen Auge und Mitte des Pferdehalses befinden, in der sogenannten Führposition.

464.5.3 Beide Arme sollen angewinkelt sein, mit dem Ellenbogen am Körper und die Unterarme in einer natürlichen Position. Die Höhe der Arme ist abhängig von der Größe des Pferdes und des Vorstellers, aber die Arme sollten nie ganz gestreckt sein.

464.5.4 Die Position des Vorstellers bei einer Drehung nach rechts ist die gleiche wie die Führposition, außer dass der Vorsteller sein Gesicht in Richtung Pferdekopf dreht und das Pferd von sich weg nach rechts bewegt.

464.5.5 Beim Rückwärtsrichten soll sich der Vorsteller von der Führposition zum Hinterteil des Pferdes drehen und die rechte Hand gestreckt vor der Brust vorwärts neben dem Pferd gehen, wenn sich dieses rückwärts bewegt. Die ideale Position des Vorstellers ist, wenn seine linke Schulter auf das linke Vorderbein des Pferdes ausgerichtet ist.

464.5.6 Beim Aufstellen des Pferdes zur Inspektion, soll der Vorsteller schräg zum Pferd stehen zwischen Pferdeaugen und Maul und nie vom Pferdekopf weggehen. Der Vorsteller ist verpflichtet die „Quarter-Methode“ beim Vorstellen zu verwenden. Die Position sollte so sein, dass sie sicher ist für ihn und den Richter. Die Position des Vorstellers soll nicht die Sicht des Richters auf das Pferd behindern und es ihm erlauben, jederzeit den Standort des Richters zu erkennen. Der Vorsteller soll keine anderen Teilnehmer verdrängen, wenn die Pferde Seite-an-Seite oder Kopf-an-Schweif gestellt werden. Wenn sich der Vorsteller beim Wechseln der Seite um das Pferd bewegt, sollte er das mit wenigen Schritten tun und auf der rechten Seite des Pferdes die gleiche Position einnehmen wie auf der linken Seite.

464.5.7 Führen, Rückwärtsrichten, Drehen und Vorstellen (Set Up) sollen von der linken Seite des Pferdes ausgeführt werden. Zu keiner Zeit sollte der Vorsteller direkt vor dem Pferd stehen. Der Vorsteller soll das Pferd nicht mit Händen oder Füßen berühren oder dem Pferd helfen, seine Füße zu stellen während des Set Up.

464.6 Aussehen des Pferdes

Vom Pferd wird Kondition und Gesundheit verlangt. Das Haar soll sauber, gut gebürstet und in einem guten Zustand sein. Mähne, Schweif, Stirnhaare und Widerrist dürfen keine Verzierungen ha-



ben (Schleifen, Bänder etc.), aber die Mähne darf geflochten sein (Englisch und Western). Die Länge von Schweif und Mähne ist variabel, solange sie ordentlich, sauber und frei von Knoten sind. Die Mähne kann lang oder geschoren sein, aber die Stirnhaare und der Büschel am Widerrist müssen bleiben. Bridle Path, Augenbrauen und lange Haare an Kopf und Beinen können geclipt werden, außer es ist durch staatliche Bestimmungen verboten. (Nach § 6 Deutsches Tierschutzgesetz ist das Entfernen von Tasthaaren tierschutzrelevant. Ringstewards sollen amerikanische Richter darauf aufmerksam machen, dass Clipen kein Beurteilungskriterium sein soll.) Hufe sollen korrekt ausgeschnitten sein und wenn sie beschlagen sind, sollten die Eisen gut angepasst sein, mit sauber beschlagenen Nägeln. Die Hufe müssen sauber sein, sie können mit Hufblack oder anderen Hufpflegemitteln behandelt oder natürlich belassen sein.

Das Halfter sollte gut passen und sauber, ordentlich und in gutem Zustand sein.

464.7 Aufgaben Performance

Der Vorsteller sollte die Arbeit exakt, genau, ruhig und in angemessener Geschwindigkeit ausführen. Eine höhere Geschwindigkeit erhöht den Schwierigkeitsgrad, aber Genauigkeit und Exaktheit sollte nicht durch Schnelligkeit ersetzt werden. Das Pferd sollte beim Führen, Anhalten, Drehen, Rückwärtsrichten und Set Up willig, frisch und fleißig sein, bei minimalen, sichtbaren oder hörbaren Hilfen.

464.7.1 Das Pferd sollte in der vorgeschriebenen Gangart, zügig und frei in gerader oder gebogener Linie auf den Richter zu und von ihm weggeführt werden. Der Kopf und Hals des Pferdes sollten mit seinem Körper eine gerade Linie bilden.

464.7.2 Das Anhalten soll gerade, prompt, ruhig und willig mit einem gerade bleibenden Körper ausgeführt werden.

464.7.3 Das Pferd soll auf einer vorgeschriebenen geraden oder gebogenen Linie willig rückwärts gehen, mit geradem Kopf, Hals und Körper.

464.7.4 Drehungen von mehr als 90 Grad erfolgen nach rechts, dabei dreht es um das rechte Hinterbein, während das linke Vorderbein vor das rechte tritt.

Ein Vorsteller, dessen Pferd auf dem linken Hinterbein dreht, sollte nicht bestraft werden, doch sollten Vorsteller, deren Pferde auf dem korrekten Bein drehen, Pluspunkte erhalten.

464.7.5 Ein Pullturn nach links ist ein unzulässiges Manöver.

464.7.6 Das Pferd sollte beim Set Up seine Füße schnell und gerade unter den Körper setzen. Ein Pferd, das nach dem Anhalten bereits geradesteht, muss vom Vorsteller nicht noch einmal neu aufgestellt werden.

464.8 Strafpunkte:

Unabhängig von der Manöverbewertung sollte ein Teilnehmer für folgende Fehler die entsprechenden Strafpunkte erhalten, die vom Ergebnis abgezogen werden:

464.8.1 Drei (3) Strafpunkte:

- Gangartunterbrechung im Schritt oder Trab für bis zu 2 Schritten (two strides)



- Bis zu 1/8 Drehung Über-/Unterdrehen
- Leichtes Berühren bzw. Anschlagen an einen Marker
- Verschieben des Standbeines bei einer Drehung
- Anheben und wieder auf den gleichen Platz stellen des Standbeines während einer Drehung oder während der Inspektion
- Anheben und wieder zurückstellen eines Beines auf die gleiche Stelle im „Set-Up“

464.8.2 Fünf (5) Strafpunkte:

- Nicht die vorgeschriebene Gangart innerhalb von 10 Fuß (3 m) der vorgeschriebenen Stelle zu zeigen oder innerhalb von 10 Fuß (3m) der vorgeschriebenen Stelle anzuhalten.
- Gangartunterbrechung im Schritt oder Trab für mehr als zwei Schritte (two strides)
- Der Marker ist zwischen Vorsteller und dem Pferd
- Heraustreten oder deutliches heraus bewegen der Hinterhand während eines Turns
- Das Pferd tritt aus der „Set-Up“ Position heraus, nachdem der Richter die Inspektion begonnen hat
- Ausruhen eines Hinterbeins oder Einknicken in der Hüfte während der Inspektion
- Über-/Unterdrehen von 1/8 bis 1/4 der vorgeschriebenen Wendung

464.8.3 Zehn (10) Strafpunkte:

- Vorsteller ist außerhalb der vorgeschriebenen Position während der Vorstellung
- Der Teilnehmer berührt sein Pferd oder kickt es oder deutet mit seiner Fußspitze auf die Pferdefüße während des „Set-Up“
- Der Vorsteller steht direkt vor dem Pferd
- Verlust des Führzügels oder Festhalten an der Kette oder zwei Hände am Führzügel
- Grober Ungehorsam einschließlich Beißen, Steigen, nach vorne oder hinten ausschlagen in jeder Art und Weise; das Pferd umkreist konstant den Vorsteller
- Das Pferd tritt deutlich aus einer Drehung heraus oder bewegt deutlich die Hinterhand dabei

464.8.4 Disqualifikation – (0 Score):

- Kontrollverlust über das Pferd, welches den Vorsteller, andere Pferde, Teilnehmer, Richter oder sich selbst gefährdet.
- Das Pferd reißt sich los.
- Die falsche Startnummer tragen oder die richtige Startnummer in einer nicht sichtbaren Weise tragen
- Absichtliche Misshandlung
- Übertriebenes zurechtweisen, Schulen oder der Gebrauch von künstlichen Hilfsmitteln
- Verbotene Ausrüstung
- Die falsche Aufgabe ausführen, den Marker umwerfen oder auf der falschen Seite des Markers arbeiten
- Nie die geforderte Gangart zeigen
- Mehr als 1/4 Drehung überdrehen



§ 465 Western Horsemanship

465.1 Die Western Horsemanship Klasse soll die Fähigkeit des Reiters prüfen, zusammen mit seinem Pferd die vom Richter vorgeschriebenen Manöver auszuführen. Die Manöver sollten genau, präzise und fließend sein, während der Reiter sich selbstbewusst und sicher mit einer ausbalancierten, funktionellen und korrekten Körperhaltung zeigt. Das ideale Horsemanship Pattern sollte in vollständigem Einklang von Reiter und Pferd mit sehr feinen Hilfen gezeigt werden. Das Pferd sollte seinen Kopf und Hals in einer natürlichen, entspannten Haltung tragen, wobei das Genick in Höhe des Widerristes ist oder leicht darüber. Der Kopf sollte weder hinter der Senkrechten sein, noch extrem vorgestreckt werden.

465.1.1 Es ist vorgeschrieben, dass die vom Richter verlangten Pattern eine Stunde vor Beginn der Prüfung ausgehängt wird. Das Pattern soll so gestaltet sein, dass der Richter die Horsemanship Fähigkeiten zum Vorstellen eines Pferdes prüfen kann. Jedes Pattern muss die Gangarten Schritt, Trab, Galopp und Rückwärtsrichten beinhalten. Alle Punktegleichstände (Ties) werden durch den Entscheid des Richters gebrochen.

465.2 Prüfungsverfahren

In dieser Klasse darf jeder Teilnehmer max. 1 Pferd vorstellen. Alle Teilnehmer können den Ring gemeinsam betreten und dann einzeln arbeiten oder sie arbeiten einzeln gemäß Startreihenfolge vom Eingang aus. Die Vorsteller sollten angewiesen werden, nach der Einzelaufgabe die Arena zu verlassen, sich in ein Line-Up zu stellen oder an einen Platz an der Bande zu gehen. Eine anschließende Rail Work kann für die ganze Klasse oder nur die Finalisten vom Richter verlangt werden. Eine Rail Work ist bei der VWB keine Pflicht, die Durchführung liegt im Ermessen des Richters.

Die folgenden Manöver sind in der Pattern erlaubt: Schritt, verstärkter Schritt, Jog, verstärkter Jog, Galopp, verstärkter Galopp auf einer geraden Linie, gebogene Linien, Schlangenlinien, Zirkel oder Figur 8 oder Kombination von diesen Gängen und Manövern; Stopp, Rückwärts in einer geraden oder gebogenen Linie, Wendung oder Drehung einschließlich Spins und Rollbacks auf der Vor- und/oder Hinterhand, Seitwärtsgehen, Schenkelweichen, fliegende oder einfache Galoppwechsel, Reiten ohne Steigbügel oder andere Manöver. Rückwärtsrichten sollte innerhalb der Einzelaufgabe verlangt werden. Die Einzelaufgabe soll kein Auf- und Absteigen beinhalten.

465.3 Bewertung

Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn das Pattern darstellen.

Das Pattern wird vom Richter in 6-10 Manöver aufgeteilt. Jedes Manöver wird mit +3 bis -3 Punkten bewertet. ½ Punkte können auch vergeben werden. Diese Punkte werden von den ursprünglichen 70 Punkten abgezogen oder dazu gerechnet. Die Manöver Bewertungen sollen unabhängig von den Strafpunkten vergeben werden. Sie sollen im gleichen Verhältnis die Leistung des Reiters sowohl in der Aufgabenausführung wie auch in der Horsemanship-Form und Effizienz des Reiters widerspiegeln..



Dies sieht im Einzelnen wie folgt aus: +3 ausgezeichnet, + 2 sehr gut, +1 gut, 0 durchschnittlich, -1 schlecht, - 2 sehr schlecht, -3 extrem schlecht. Der gesamte Horsemanship-Eindruck des Teilnehmers und seine Leistungsfähigkeit sollen auch von 0-5 Punkten bewertet werden, wobei 0-2 für durchschnittlich, 3 gut, 4 sehr gut und 5 für ausgezeichnet steht.

Wird eine Rail Work durchgeführt, werden die Teilnehmer auch bei ihrer Arbeit auf dem Hufschlag bewertet und das Ergebnis der Einzelaufgabe und/oder die Platzierung kann sich entsprechend ändern.

465.4 Erscheinung Vorsteller und Pferd

Die gesamte Haltung des Vorstellers, Sicherheit, Selbstbewusstsein, Aussehen und Position während der Prüfung und das Aussehen des Pferdes werden gerichtet.

465.5 Aussehen und Position des Vorstellers.

Angemessene Western Kleidung muss getragen werden. Kleider und Vorsteller sollen sauber und ordentlich sein. Der Gebrauch jedwedes künstlichen Hilfsmittels oder magnetischer Geräte führt zur Disqualifikation.

465.5.1 Der Reiter sollte in einer natürlichen Position im Sattel sitzen und in einer ausbalancierten, funktionellen und korrekten Haltung reiten, egal, welches Manöver oder welche Gangart ausgeführt wird. Sowohl während der Pattern Work als auch in der Rail Work soll der Reiter eine starke, sichere und korrekte Position einhalten. Der Oberkörper soll in allen Gangarten in einer aufrechten Position sein.

465.5.2 Der Reiter soll in der Mitte des Sattels und in der Mitte des Pferderückens sitzen, wobei die Beine in einer geraden Linie vom Ohr über Mitte der Schulter, Hüfte und Fußgelenk liegen. Die Absätze sollten tiefer sein als die Zehen. Mit einer leichten Biegung im Knie sollten die Waden direkt unter dem Knie liegen. Der Rücken des Reiters sollte flach, entspannt und geschmeidig sein. Ein zu steifer und/oder gewölbter Rücken wird bestraft. Die Schultern sollen zurückgenommen, eben und gerade sein. Die Basis des Reiters sollte vom Gesäß bis zur Innenseite der Oberschenkel Kontakt zum Sattel haben. Leichter Kontakt zum Sattel sollte auch vom Knie bis zur Mitte der Waden bestehen. Das Knie sollte nach

vorne zeigen und geschlossen nah am Sattel liegen. Der Reiter wird bestraft, wenn die Beine zu weit hinter oder vor der vertikalen Position sind. Gleichgültig, welche Art von Steigbügeln verwendet werden, dürfen die Füße bis zum Absatz im Steigbügel sein oder nur der Fußballen in der Mitte des Steigbügels. Die Zehen des Reiters sollen geradeaus oder leicht nach außen zeigen, wobei das Fußgelenk gerade oder ein bisschen nach außen gebogen ist. Reiten mit nur der Zehenspitze im Steigbügel und ohne soliden Kontakt der Schuhsohle mit der Einlage des Steigbügels wird bestraft. Reiter, welche die korrekte Position während der gesamten Prüfung einhalten, werden besser bewertet (Pluspunkte). Beim Reiten ohne Steigbügel soll der Reiter die gleiche Position einhalten.

Beide Hände und Arme sollen in einer entspannten und lockeren Manier gehalten werden, und zwar so, dass der Oberarm eine gerade Linie mit dem Körper bildet. Der Arm, der die Zügel hält, soll-



te so gebogen sein, dass eine gerade Linie vom Ellenbogen zum Pferdemaul entsteht. Der andere freie Arm darf mit gebogenem Ellenbogen gehalten werden oder an der Seite des Reiters herunterhängen. Zu viel Bewegung des freien Armes wird bestraft. Das Handgelenk des Reiters soll gerade und entspannt sein und die Hand etwa 30 bis 45 Grad innerhalb der Vertikalen liegen. Die Zügelhand sollte direkt über oder ein bisschen vor dem Sattelhorn sein. Der Reiter sollte leichten Kontakt zum Pferdemaul haben, es soll jedoch nie mehr als eine minimale Handbewegung nötig sein, um das Pferd zu kontrollieren. Zu lockere oder zu stark angenommene Zügel werden bestraft.

465.5.3 Der Kopf des Reiters muss mit geradem Kinn und nach vorne gerichteten Augen gehalten werden, er darf ein bisschen in Richtung der Bewegung geneigt sein. Zuviel Bewegung des Kopfes in Richtung Zirkelinnenseite oder senken in Richtung Pferdekopf und Schulter wird bestraft.

465.5.4 Der Reiter soll andere Reiter vor oder neben sich nicht bedrängen, wenn Reiten an der Bande gefordert wird. Überholen immer auf dem 2. Hufschlag (zum Inneren der Arena). Beim Handwechsel an der Bande (Reverse) soll der Reiter immer zum Inneren der Arena drehen.

465.6 Aussehen des Pferdes

Die körperliche Kondition, sein Gesamtzustand und Gesundheit werden bewertet. Das Pferd soll fit aussehen, und ein seiner Größe angemessenes Gewicht haben. Sieht ein Pferd mürrisch, matt, träge, stumpf, abgemagert, gezeichnet oder übermüdet aus, wird dies angemessen bestraft. Die Ausrüstung sollte dem Pferd passen und ordentlich, sauber und in gutem Zustand sein.

465.7 Performance (Pattern)

Der Vorsteller sollte die Arbeit exakt, genau, geschmeidig und in angemessener Geschwindigkeit ausführen. Größere Geschwindigkeit erhöht den Schwierigkeitsgrad, aber Genauigkeit und Exaktheit sollten dadurch nicht verlorengehen. Reiter, die die Prüfung träge ausführen und es dem Pferd erlauben, sich ohne genügend Tempo, Versammlung oder Takt zu bewegen, werden bestraft.

465.7.1 Das Pferd sollte alle Manöver mit minimalen seh- oder hörbaren Hilfen prompt, sicher und willig ausführen.

465.7.2 Das Pferd sollte sich gerade, willig und in der vorgeschriebenen Gangart bewegen. Übergänge sollten geschmeidig und fließend und während des Patterns bereitwillig ausgeführt werden, bei einer Rail Work sollen sie genau auf Kommando erfolgen. Wenn auf geraden Linien geritten wird, sollten der Kopf und Hals des Pferdes mit seinem Körper eine gerade Linie bilden und bei Kreisen oder gebogenen Linien leicht nach innen gebogen sein. Zirkel sollten rund und in einer der im Pattern angegebenen Lage und Größe angemessenen Geschwindigkeit ausgeführt werden. Der Counter-Canter (Außengalopp) sollte fließend und ohne Taktunregelmäßigkeit ausgeführt werden.

465.7.3 Der Stopp sollte gerade, prompt, ruhig und willig sein, wobei der Pferdekörper während des ganzen Manövers gerade bleiben soll. Das Rückwärtsrichten sollte geschmeidig und willig sein.



465.7.4 Drehungen sollten geschmeidig und durchgehend sein. Bei der Hinterhandwendung sollte das Pferd um das innere Hinterbein drehen und mit den Vorderbeinen übertreten. Ein Rollback ist ein Stopp mit einer ohne Unterbrechung anschließenden Hinterhanddrehung um 180 Grad. Rückwärtsgehen bei Wendungen wird scharf bestraft.

465.7.5 Das Pferd soll beim Sidepass, Leg yield (Schenkelweichen) und two track mit Vorder- und Hinterbeinen übertreten. Beim Sidepass bleibt der Pferdekörper gerade und das Pferd bewegt sich seitwärts in die vorgeschriebene Richtung. Beim Schenkelweichen bewegt sich das Pferd diagonal seitwärts und nach vorne mit einer Biegung gegen diese Bewegung. Beim Two-Track bewegt sich das Pferd diagonal seitwärts und nach vorne mit einer Biegung in diese Richtung.

465.7.6 Ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel sollte genau innerhalb der Anzahl an Schritten oder an dem dafür bestimmten Platz ausgeführt werden. Ein einfacher Galoppwechsel wird durch Übergang in Schritt oder Trab für ein bis drei Schritte durchgeführt. Beim fliegenden Galoppwechsel soll hinten und vorn gleichzeitig gewechselt werden. Alle Wechsel sollen ruhig und rechtzeitig ausgeführt werden. Wird „NUR ein Galoppwechsel“ in der Aufgabe gefordert, kann der Reiter wahlweise einen einfachen oder einen fliegenden Galoppwechsel durchführen.

465.7.7 Wird eine Rail Work durchgeführt, müssen die Leistung des Pferdes und des Reiters sowohl aus der Einzelaufgabe als auch auf dem Hufschlag in der Endwertung berücksichtigt werden.

465.8 Strafpunkte

Unabhängig von der Manöverbewertung sollte ein Teilnehmer für folgende Fehler, die entsprechenden Strafpunkte erhalten, die vom Endergebnis abgezogen werden:

465.8.1 Drei (3) Strafpunkte:

- Gangartunterbrechung im Schritt oder Trab bis zu zwei Schritte
- Über-/Unterdrehen von 1/8 bis zu 1/4 Wendung
- Marker berühren oder anschlagen

465.8.2 Fünf (5) Strafpunkte:

- Nicht in der richtigen Gangart oder nicht innerhalb von 3 m (10ft) an der vorgeschriebenen Stelle anhalten, wenn es angesagt wird
- Falscher Galopp oder Gangartunterbrechung im Galopp (außer um einen falschen Galopp zu korrigieren)
- Unterbrechung der Gangart im Schritt oder Jog für mehr als 2 Schritte
- Verlust des Steigbügels
- Die Sohle des Stiefels berührt nicht die Einlage des Steigbügels während allen Gangarten einschl. des Rückwärtsreitens
- Die Kopfhaltung ist zu hoch und/oder eindeutig und konstant hinter der Senkrechten, während das Pferd in Bewegung ist oder anderweitige Anzeichen von Einschüchterung zeigt.
- Offensichtliches nach unten Schauen, um die Gangart zu prüfen



- Galoppwechsel wird nicht innerhalb der vorgeschriebenen Zone ausgeführt

465.8.3 Zehn (10) Strafpunkte:

- Verlust des Zügels
- Der Gebrauch jedweder Hand, um das Pferd während der Aufgabe oder an der Bande einzuschüchtern oder zu loben
- Mit jedweder Hand am Sattel festhalten
- Hilfengebung mit dem Ende des Romals
- Grober Ungehorsam oder Widerstand des Pferdes einschließlich, jedoch nicht begrenzt auf Steigen, Bocken und Ausschlagen
- Sporeneinsatz vor dem Sattelgurt

465.8.4 Disqualifikation (0 Score):

- Nicht die richtige Startnummer tragen
- Misshandlung des Pferdes oder Schulen
- Sturz von Pferd oder Reiter
- Verbotene Ausrüstung oder verbotene Zügelführung
- Gebrauch von nicht zugelassener Ausrüstung
- Der Linienführung der Aufgabe nicht korrekt folgen, einschließlich Marker umwerfen oder an der falschen Seite des Markers arbeiten
- Nie den richtigen Galopp oder die geforderte Gangart zeigen
- Mehr als ¼ der Wendung über- oder unterdrehen.

§ 466 Ranch Riding

466.1 In der Ranch Riding Klasse wird die Fähigkeit des Pferdes gemessen, ob es den Eindruck vermittelt, dass es ein Vergnügen bereitet, mit ihm die anfallenden Ranch Arbeiten zu verrichten.

Das Pferd sollte die Vielseitigkeit, den Arbeitswillen und die Bewegungen eines Ranch Arbeitspferdes widerspiegeln, welches außerhalb einer Reitbahn geritten wird. Das Pferd sollte gut trainiert sein und sich entspannt, ruhig, weich und rhythmisch in allen Gangarten bewegen. Das ideale Ranch Pferd bewegt sich mit Vorwärtsbewegung und zeigt eine deutliche Verlängerung der Schritte in den verstärkten Gangarten. Das Pferd kann mit leichtem Kontakt geritten werden oder mit etwas lockerem Zügel, es darf nicht mit durchhängenden, langen Zügeln vorgestellt werden. Die Gesamtmanier und die Reaktionsbereitschaft eines Ranch Riding Pferdes in prompten Übergängen, die geschmeidig und in einer korrekten Manier ausgeführt werden, sowie die Bewegungsqualität sind die Hauptaugenmerkmale bei dieser Disziplin. Das ideale Ranch Riding Pferd sollte eine natürliche Ranchpferd Erscheinung vom Kopf bis zum Schweif in jedem Manöver haben.

466.1.1 Diese Klasse ist für 3-jährige und ältere Pferde und kann in allen Klassen ausgeschrieben werden.

466.1.2 Es gibt KEINE Starteinschränkungen für andere Disziplinen bei der VWB

466.2 Voraussetzungen:

466.2.1 Jedes Pferd wird einzeln vorgestellt. Die Teilnehmer werden von 0 bis 100 bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn des Patterns darstellen.



Jedes Manöver erhält einen Score, der zu 70 addiert, bzw. subtrahiert wird, mögliche Strafpunkte werden abgezogen. Jedes Manöver wird nach folgender Grundlage von plus 1 ½ bis minus 1 ½ bewertet, wobei – 1 ½ extrem schlecht, – 1 sehr schlecht, – ½ schlecht, 0 korrekt, + ½ gut, + 1 sehr gut und + 1 ½ exzellent, bedeuten. Manöver Scores werden unabhängig von den Strafpunkten gegeben und beurteilt. Das natürliche Erscheinungsbild des Ranchpferdes wird ebenso bewertet und reicht von plus 1 ½ bis minus 1 ½.

466.2.2 Eine der 15 vorgeschlagenen Pattern kann benutzt werden. Der Richter kann aber auch ein anderes Pattern verwenden, solange es alle vorgeschriebenen Manöver beinhaltet, sowie 3 oder mehr Wahlmanöver. Wenn der Richter sein eigenes Pattern verwendet, wird empfohlen, den Stopp nicht nach einen verstärkten Galopp zu setzen. Hier gilt wie folgt:

- Die Pflichtmanöver beinhalten: Schritt, Trab und Galopp in beide Richtungen, sowie verstärkten Trab und Galopp in mindestens eine Richtung ebenso wie Anhalten und rückwärtsrichten.
- Drei Zusatzmanöver können einen Side Pass, Wendungen von 360 Grad und mehr, Galoppwechsel (einfach oder fliegend), Schritt, Trab oder Galopp über eine oder mehrere Stangen, oder eine vernünftige Kombination von Manövern, die der Leistung eines Ranch Pferdes angemessen sind, beinhalten.
- Die Manöver können in verschiedenen Kombinationen arrangiert sein, die aber erst vom Richter abgenommen werden müssen.

466.2.3 Die grundsätzliche Taktreinheit und die Ausführung der Gänge sollte dem entsprechen, wie es in Regel Gangarten § 449, beschrieben ist, mit der Betonung auf frei fließenden und raumgreifenden Vorwärtsbewegungen in den Gangarten. Übergänge sollten dort geritten werden, wo sie vorgeschrieben sind, mit Geschmeidigkeit und Durchlässigkeit.

466.2.4 Es gibt kein Zeitlimit.

466.2.5 Die Verwendung von natürlichen Stangen wird empfohlen. (AQHA verpflichtend, VWB empfohlen)

466.2.6 Es wird empfohlen im normalen Trab und Galopp auszusitzen, auch wenn das Leichttraben oder ein leichter Sitz im verstärkten Trab und ein leichter Sitz im verstärkten Galopp erlaubt ist.

466.2.7 Das Berühren oder Festhalten am Sattelhorn ist erlaubt.

466.3 Ranch Horse Präsentation und Ausrüstung

466.3.1 Keine lackierten Hufe.

466.3.2 Keine geflochtene oder mit Gummis versehene Mähne, keine Schweifverlängerungen.

466.3.3 Vom Ausrasieren der Innenseite der Ohren wird abgeraten.

466.3.4 Das Rasieren des „Bridle Path“ ist erlaubt, sowie das Trimmen des Kötenbehangs oder eines extrem langen Stirnschopfes.

466.3.5 Ausrüstung mit Silber sollte nicht besser als eine gepflegte Arbeitsausrüstung gewertet werden. Silber am Kopfstück oder Sattel wird nicht empfohlen.



466.3.6 Es wird den Vorstellern empfohlen ein Vorderzeug und einen Hinterhandgurt zu benutzen.

466.3.7 Wenn mit Snaffle Bit oder Hackamore vorgestellt wird, kann der Vorsteller jederzeit zwischen einhändiger und beidhändiger Zügelführung wechseln.

466.4 Ranch Horse Strafpunkte

Manöverbewertungen und Strafpunkte sind unabhängig voneinander zu vergeben. Folgende Strafpunkte werden für jedes Auftreten vergeben und vom Endergebnis abgezogen:

466.4.1 ein (1) Strafpunkt:

- Zu langsam (pro Gangart)
- Überzäumung (pro Manöver)
- Aus "dem Rahmen fallen" (pro Manöver);
- Unterbrechen der Gangart (Break of gait) im Schritt oder Trab bis zu 2 Schritte (4 Tritte)
- Falscher Galopp oder unterbrechen des korrekten Galopps bis zu 2 Schritte (4 Tritte)

466.4.2 drei (3) Strafpunkte:

- Unterbrechen der Gangart (Break of gait) im Schritt oder Trab für mehr als 2 Schritte (4 Tritte)
- Aus dem Galopp fallen, außer um einen falschen Galopp zu korrigieren
- Falscher Galopp oder unterbrechen des korrekten Galopps mehr als 2 Schritte (4 Tritte)
- Hängende Zügel (pro Manöver)
- Falscher Galopp oder mehr als vier Tritte Kreuzgalopp beim Galoppwechsel
- Mehr als 3 Schritte Trab in Galopp-Übergängen oder beim Verlassen eines Rollbacks
- mehr als 3 Schritte Traben beim einfachen Galoppwechsel
- Schwere Störung eines Hindernisses.

466.4.3 fünf (5) Strafpunkte:

- Schwerwiegender Ungehorsam (einschl. Ausschlagen, Beißen, Bocken, Steigen, Ausschlagen mit den Vorderbeinen) für jedes Verweigern

466.4.4 Off Pattern (OP)

Platzierung hinter den Pferden, die alle Manöver absolviert haben:

- Ausgelassenes oder hinzugefügtes Manöver
- Unvollständiges Manöver
- Wiederholter grober Ungehorsam
- Gebrauch von zwei Händen (außer bei Pferden mit erlaubter Snaffle Bit/Hackamore Zäumung) mehr als ein Finger zwischen Split Reins oder jeglicher Finger zwischen Romal Reins (außer bei Two-Rein).

466.4.5 Null (0) Score

- absichtliche Misshandlung
- Verbotene Ausrüstung, einschließlich geschwärzten Hufen, geflochtene oder gezopfte Mähne, Schweifverlängerungen
- Lahmheit
- Verlassen der Arena, bevor die Aufgabe beendet ist
- Respektlosigkeit oder Fehlverhalten
- ungeeignete Westernkleidung
- Sturz von Pferd/Reiter.



466.4.6 Das Berühren sowie Anschlagen an Stangen wird nicht mit einem Penalty bestraft, kann allerdings im Manöver Score abgezogen werden.

466.4.7 Über- oder Unterdrehen im Spin wird nicht mit einem Penalty bestraft, führt jedoch zum Abzug im Manöver Score.

§ 467 Ranch Trail

467.1 Die Ranch Trail Klasse soll die Fähigkeit des Pferdes prüfen, wie es die Alltagssituationen bewältigt, die im Allgemeinen im Verlauf der täglichen Ranch-Arbeit vorkommen. Das Pferd wird hierfür durch einen Parcours von Hindernissen geritten, welche denen ähnlich sein sollen, die auch im Arbeitsalltag vorzufinden sind. Das Pferd/Reiter Team wird nach Korrektheit, Leistung und Aufgabengenaugigkeit, mit welcher die Hindernisse bewältigt werden, sowie nach der Einstellung und Manier des Pferdes, beurteilt. Beim Richten wird der Schwerpunkt daraufgelegt, ein gut trainiertes, rittiges, gut reagierendes und wohlgezogenes Pferd heraus zu finden, welches den Parcours korrekt durchlaufen und bewältigen kann. Das ideale Ranch Trail Pferd sollte in jedem Manöver von Kopf bis Schweif wie ein natürliches Arbeitspferd aussehen.

467.1.1 Es gibt **KEINE** Starteinschränkungen für andere Disziplinen bei der VWB

467.2 Klassenanforderung & -verfahren

467.2.1 Der Ranch Trail Parcours beinhaltet nicht weniger als sechs und nicht mehr als neun Hindernisse. Es ist Pflicht, dass das Pferd während des Parcours in Schritt, Trab und Galopp geritten wird. Der Schritt kann Teil einer Hindernisbewertung sein oder beim Anreiten eines Hindernisses bewertet werden. Der Trab muss auf einer Länge von mindestens 10,67 m (35 Fuß) sein und wird mit dem als nächstes angerittenen Hindernis bewertet. Der Galopp muss handspezifisch, mindestens 15,25 m (50 Fuß) lang sein und wird mit dem als nächstes angerittenen Hindernis bewertet. Der Aufbau der Hindernisse muss mit Sorgfalt erfolgen, damit sie für Pferd oder Reiter nicht gefährlich werden können.

467.2.2 Beim Aufbau des Parcours muss das Management darauf achten, dass es nicht Sinn der Sache ist, ein Pferd/Reiter Team in Schwierigkeiten zu bringen oder durch zu schwierige Hindernisse aus dem Parcours zu werfen. Alle Parcours und Hindernisse müssen so gebaut werden, dass der Sicherheitsaspekt beachtet wird, um das Unfallrisiko zu minimieren. Das Showmanagement hat die Möglichkeit, den Trail Parcours so aufzubauen, wie er am besten in die Arena passt.

Ein Außenparcours wird empfohlen, wenn entsprechendes Gelände zur Verfügung steht. Jedes Event mit Einzelvorstellungen kann, insbesondere bei großen Klassen zeitaufwendig sein, daher ist es erforderlich, der Klasse eine Zeitbegrenzung aufzuerlegen. Das Showmanagement muss, entweder durch einen Probelauf oder durch Einschätzung, einen Parcours wählen, der einen kontinuierlichen und eindeutigen Ablauf hat, welcher in vier Minuten oder weniger, bewältigt werden kann.

467.2.3 Der Richter muss den Trail Parcours abgehen und hat das Recht und die Pflicht den Parcours abzuändern, wenn er nicht im Sinn der Klasse ist. Der Richter kann jedes Hindernis entfernen oder abändern, wenn es unsicher, unbezwingbar oder unnötig



schwierig erscheint. Sollte zu irgendeiner Zeit während der Klasse ein Hindernis unsicher erscheinen, muss das Hindernis repariert oder entfernt werden. Falls es nicht repariert werden kann und Pferde den Parcours bereits beendet haben, wird die Bewertung (Manöver Scores/Strafpunkte) für dieses Hindernis aus jedem vorhergehenden Ritt gestrichen.

467.2.4 Der Parcours muss aus Pflichthindernissen und –manövern sowie aus Wahlhindernissen bestehen. Die Kombination von zwei oder mehr Hindernissen ist erlaubt.

467.2.5 VERBOTENE HINDERNISSE: Planen, Wasserhindernisse mit rutschigem Boden, Kunststoff Rohre, die als Sprung- oder Schritthindernis verwendet werden, Reifen, Wippen oder bewegliche Brücken, bemalte Baumstämme oder Stangen, Baumstämme oder Stangen, die so erhöht wurden, dass sie in gefährlicher Art und Weise wegrollen können. Jede Art von Windrädern, unabhängig vom Abstand und Gangart.

467.2.6 PFLICHTHINDERNISSE UND/ODER MANÖVER.

467.2.6.1 Reiten über Hindernisse auf dem Boden (normalerweise naturbelassene Baumstämme oder Stangen). Schritt, Trab oder Galopp ist möglich, jedoch ist nur eine Gangart notwendig.

- Schrittstangen: Schritt über nicht mehr als vier Baumstämme oder Stangen, mit einer Höhe von nicht mehr als 25,4 cm (10 Inch) und mit einem Abstand von 66 – 76 cm (26 – 30 Inch). Die Anordnung kann gerade, gebogen, zickzack oder erhöht sein.
- Trabstangen: Trab über nicht mehr als vier Baumstämme oder Stangen, mit einer Höhe von nicht mehr als 25,4 cm (10 Inch) und einem Abstand von 76 cm – 106,7 cm (36 – 42 Inch). Die Anordnung kann gerade, gebogen, zickzack oder erhöht sein.
- Galoppstangen: Galopp über nicht mehr als drei Baumstämme oder Stangen, mit einer Höhe von nicht mehr als 25,4 cm (10 Inch). Es dürfen nicht mehr als zwei Stangen hintereinander verwendet werden. Der Abstand zwischen den Stämmen oder Stangen sollte mindestens 1,80 m – 2,10 m (6 – 7 Fuß) sein. Die Anordnung kann ebenfalls gerade, gebogen, zickzack oder erhöht sein.

467.2.6.2 Öffnen, Durchreiten und Schließen eines regulären, drehbaren, soliden Schwingtores (kein Seil Tor): Das Tor darf Reiter und Pferd nicht gefährden und sollte nur ein Minimum an Seitwärtsgehen erfordern.

467.2.6.3 Reiten über eine Holzbrücke: Die Brücke sollte stabil und sicher sein und nur im Schritt genommen werden. Eine schwere Sperrholzplatte, die flach auf dem Boden liegt, ist als Brückenersatz akzeptabel. Die empfohlene Mindestbreite ist 91,4 cm (36 Inch) und die Mindestlänge 1,80 m (6 Fuß).

467.2.6.4 Rückwärtshindernisse: Rückwärtshindernisse müssen mindestens 71 cm (28 Inch) breit sein.

Bei erhöhten Hindernissen müssen diese eine Breite von mindestens 76 cm (30 Inch) haben.

Rückwärtsrichten durch und um mindestens drei Marker. Rückwärtsrichten durch L, V, U oder gerade oder ähnliche Aufgaben, welche nicht mehr als 60 cm (24 Inch) erhöht sein dürfen.



467.2.6.5 Seitwärtshindernis: Jedes Objekt, welches sicher ist und von beliebiger Länge sein kann, kann verwendet werden, um die Willigkeit des Pferdes auf Schenkelhilfen zu demonstrieren. Erhöhte Seitwärtshindernisse sollten nicht höher als 30 cm (12 Inch) sein.

467.2.6.6 Ziehen eines Objektes (Drag): Für Open und Amateur Klassen verpflichtend. Der Drag darf in Jugend- und Einsteigerklassen angewandt werden. Dies liegt im Ermessen des Veranstalters. Der Schleppvorgang darf eine vollständige Acht sein und kann in jede Richtung erfolgen. Der Teilnehmer muss das Seil für die gesamte Zeitdauer des Schleppvorgangs am Sattelhorn befestigt haben oder an einem festen Ring nahe des Sattelgurtes befestigen.

467.2.7 WAHLHINDERNISSE: Wahlhindernisse dürfen verwendet werden, vorausgesetzt das Hindernis kann in der alltäglichen Ranch Arbeit vorgefunden werden. Zu den Wahlhindernisse, aus denen eine Auswahl getroffen werden kann, gehören unter anderem:

- Ein Sprunghindernis, dessen Mittelhöhe mindestens 35 cm (14 Inch) oder höchstens 63,5 cm (25 Inch) hoch ist und mit mindestens 1,5mtr Abstand zum Eingang platziert wird. Bei diesem Hindernis ist das Festhalten am Sattelhorn erlaubt.
- Nur lebende oder ausgestopfte Tiere, die auch normalerweise im Gelände vorkommen, dürfen verwendet werden, jedoch nicht um das Pferd zu erschrecken.
- Einen Gegenstand von einem Teil der Arena in den anderen tragen.
- Material aus einem Briefkasten herausnehmen und wieder einlegen.
- Trab durch Kegel, die mindestens 1,80 m (6 Fuß) auseinander stehen.
- Durchqueren eines kleinen natürlichen Grabens oder Anreiten auf eine Anhöhe
- Ein Lasso schwingen oder auf ein künstliches Rind werfen.
- In ein Hindernis hinein- und heraustreten.
- Regenjacke oder Mantel anziehen.
- Aufsteigen mit einer Aufstiegshilfe
- Schritt durch ein Wasserhindernis
- Öffnen eines Tores zu Fuß
- Hufe hochnehmen
- Schrittreiten durch ein Gebüsch
- Ground Tie (Hobbels sind erlaubt)
- Führen im Trab

467.2.8 Das Showmanagement hat die Möglichkeit den Teilnehmern den Parcours zur Verfügung zu stellen oder den Parcours vor dem Prüfungstag auszuhängen. Er muss mindestens eine Stunde vor dem Wettbewerb ausgehängt werden. Gedruckte Handouts für Teilnehmer sind hilfreich und erwünscht.

467.3 Punkte und Strafpunkte:

Alle Durchläufe beginnen mit dem Einreiten in die Arena und jedes Fehlverhalten wird ab diesem Zeitpunkt mit Strafpunkten belegt (wie z.B. die zweite Hand am Zügel, die Hand gebrauchen, um das Pferd zu ängstigen oder zu loben, etc.). Der Reiter hat die Möglichkeit, jedes Hindernis auszulassen, dies führt jedoch dazu, dass er Off Patterns (OP) ist und das Pferd/Reiter-Team darf



sich nicht vor anderen platzieren, die das Pattern korrekt absolviert haben. Ein Richter kann ein Pferd nach drei Verweigerungen oder jederzeit bei Sicherheitsbedenken auffordern, ein Hindernis zu passieren.

Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn des Patterns darstellen. Jedes Hindernis erhält einen Score, der zu 70 addiert, bzw. subtrahiert wird, mögliche Strafpunkte werden abgezogen. Jedes Hindernis wird nach folgender Grundlage von plus 1 ½ bis minus 1 ½ bewertet, wobei – 1 ½ extrem schlecht, -1 sehr schlecht, - ½ schlecht, 0 korrekt, + ½ gut, + 1 sehr gut und + 1 ½ exzellent, bedeuten. Hindernis Scores werden unabhängig von den Strafpunkten gegeben und beurteilt. Pferd/Reiter-Teams, die die Hindernisse korrekt und zügig bewältigen, erhalten Pluspunkte.

Gut bewertet werden Pferde, die Aufmerksamkeit gegenüber den Hindernissen zeigen und fähig sind den Parcours selbständig zu bewältigen, sofern es die Hindernisse zulassen, während sie bei schwierigen Hindernissen bereitwillig auf das Kommando des Reiters reagieren. Die Qualität der Bewegungen und die Taktreinheit der Gänge sollen in die Bewertung der Manöver einfließen.

Das natürliche Erscheinungsbild des Ranch-Pferdes wird ebenfalls bewertet und reicht von plus 1 ½ bis minus 1 ½.

Die folgenden Penalties werden auf jedes Vorkommnis angewendet und von der Endnote abgezogen:

467.3.1 ein (1) Strafpunkt:

- Überzäumung (pro Manöver)
- Aus „dem Rahmen fallen“ (pro Manöver)
- Jedes Anschlagen, Beißen oder Treten auf eine Stange, Marker, Pflanze oder andere Teile im Hindernis.
- Falsche/Unterbrechen der Gangart im Schritt oder Trab für zwei Schritte oder weniger
- Beide Vorder- oder Hinterfüße in einem Zwischenraum, der nur für einen Tritt bestimmt ist, im Schritt und Trab.
- Auslassen oder Verpassen eines Trittes in den dafür vorgesehenen Zwischenraum
- Splitten einer Stange im Lope-Over
- Nicht korrekte Schrittzahl, falls angegeben
- Ein bis zwei Schritte beim Auf- /Absteigen oder Ground-Tie, außer, wenn das Pferd sich ausbalanciert
- Falscher Galopp oder Kreuzgalopp bis zu zwei Schritte (4 Tritte)

467.3.2 drei (3) Strafpunkte:

- Falscher Galopp oder Kreuzgalopp mehr als zwei Schritte (4 Tritte)
- Zu langer Zügel (draped rein)
- Unterbrechung der Gangart im Galopp, außer um einen falschen Galopp zu korrigieren
- Unterbrechung der Gangart im Schritt oder Trab für mehr als zwei Schritte
- Drei bis vier Schritte beim Auf-/Absteigen oder Ground Tie
- Mehr als drei Schritte Trab in Galopp-**Übergängen** oder beim Verlassen eines Rollbacks aus dem Stopp oder Schritt in den Galopp



- Ein Hindernis umstoßen oder erheblich stören
- Mit einem Fuß aus einem Hindernis hinaustreten oder von einem Hindernis fallen
- Mit einem Fuß einen Teil einer Stange/Hindernisses verfehlen oder ausweichen

467.3.3 fünf (5) Strafpunkte:

- Sporen vor dem Sattelgurt
- Großer Ungehorsam
- Verwendung einer der beiden Hände, um Furcht einzuflößen
- Umstoßen, Raustreten oder Herunterfallen von einem Hindernis mit mehr als einem Fuß
- Fallenlassen eines zu tragenden Gegenstandes
- 1. oder 2. aufeinanderfolgendes Verweigern
- Loslassen des Tores
- Fünf oder mehr Schritte beim Auf-/Absteigen oder Ground-Tie
- Einen Teil einer Stange/Hindernisses mit mehr als einem Fuß verfehlen oder ausweichen

467.3.4 Off-Pattern (OP)

Teilnehmer können sich nicht vor anderen platzieren, die das Pattern korrekt ausführen:

- Unvollständiges Manöver
- Eliminieren oder Hinzufügen eines Manövers
- 3. Verweigern
- Wiederholter grober Ungehorsam
- Versäumnis zu ‚dallien‘ und ‚dallied‘ zu bleiben
- Gebrauch von zwei Händen (außer bei Pferden mit erlaubter Snaffle Bit/Hackamore Zäumung) mehr als ein Finger zwischen Split Reins oder jeglicher Finger zwischen Romal Reins (außer bei Two-Rein).
- Versäumnis, das Tor zu öffnen und zu schließen, oder Versäumnis, das Tor zu beenden
- bei dem Hinderniss „Lope over“ (Galoppstangen) nie den richtigen Galopp zeigen
- bei dem Hinderniss „Lope over“ (Galoppstangen) nie über eine Stange galoppieren, das Überwinden einer Galoppstange im falschen Galopp führt nicht zum OP, sondern spiegelt sich im Score wider

467.3.5 Disqualifizierung - (0 Score)

- Lahmheit
- Missbrauch
- Verlassen der Arena vor Beendigung des Patterns
- Illegales Equipment
- Respektlosigkeit oder Fehlverhalten
- Unpassende Western Kleidung
- Sturz des Pferdes/Reiters

§ 468 Working Western Rail

468.1 In der Working Western Rail Klasse wird die Fähigkeit des Pferdes bewertet, dass es Freude macht, es zu reiten, dabei soll es die Vielseitigkeit, Haltung und Bewegung eines Arbeitspferdes widerspiegeln. Das Pferd soll gut erzogen sein und in allen Gangarten entspannt, ruhig, weich und mit einer guten Selbsthaltung



vorgestellt sein. Die Bewegung des Working Western Rail Pferde sollten ein Pferd widerspiegeln, das lange Strecken geschmeidig und ruhig zurücklegen kann. Die allgemeinen Manieren und die Reaktionsfähigkeit des Pferdes sowie seine Bewegungsqualität sind die wichtigsten Kriterien dieser Klasse. Die höchste Bewertung sollte das Pferd erhalten, das einen natürlichen, fließenden Schritt und gleichmäßige, raumgreifende Gänge hat. Die Übergänge sollten mit Geschmeidigkeit und Reaktionsschnelligkeit ausgeführt werden.

Das ideale Working Western Rail Pferd sollte in jeder Gangart eine natürliche Kopfhaltung haben und soll an einem relativ lockeren Zügel, nur mit leichtem Kontakt geritten werden - ohne unangemessenen Zwang und dabei mit rechtzeitigen, reibungslosen und korrekten Übergängen auf den Reiter reagieren.

Das Pferd sollte weich in der Zäumung sein und dem Kontakt nachgeben, aber nicht am überlangen Zügel gezeigt werden.

Die Reiter werden ermutigt, angesichts der geforderten Gangartverlängerung angemessenen Raum zu nutzen. Diese Klasse soll die Fähigkeit des Pferdes zeigen, in einem Arbeitstempo zu arbeiten, während es unter der Kontrolle des Reiters steht. Das Pferd muss ausbalanciert sein, willig erscheinen und es muss Spaß machen, in einer Gruppe zu reiten.

468.1.1 Diese Klasse ist für 3-jährige und ältere Pferde und kann die in allen Klassen ausgeschrieben werden.

468.1.2 Es gibt KEINE Starteinschränkungen für andere Disziplinen bei der VWB

468.2 Klassenanforderungen

468.2.1 Alle Vorsteller müssen in der Gruppe arbeiten, das Überholen ist erlaubt.

468.2.2 Die Pferde müssen im Schritt, Trab und Galopp in beide Richtungen der Arena arbeiten. Die Pferde müssen mindestens in eine Richtung der Arena im verstärkten Trab und im verstärkten Galopp arbeiten. Nach Ermessen des Richters, können die Pferde aufgefordert werden, ihre Schritte im Schritt zu verlängern.

468.2.3 Die Gesamtkadenz und Ausführung der Gangarten sollte wie in §449 Gangarten beschrieben, mit Betonung auf vorwärts gerichtete, fließende und raumgreifende Bewegung sein.

468.2.4 Der verstärkte Trab bzw. Galopp kann im leichten Sitz vorgestellt werden.

468.2.5 Das Berühren oder Halten des Sattelhorns während einer Gangart ist zulässig.

468.2.6 Die Pferde müssen nach innen gewendet werden (weg von der Bande). Sie können nach Ermessen des Richters zum Rückwärtsrichten aus dem Schritt oder Trab aufgefordert werden, jedoch nicht aus dem Galopp.

468.2.7 Von den Pferden wird verlangt, dass sie leicht rückwärts gehen und ruhig stehen. Das Rückwärtsrichten kann sowohl auf dem Hufschlag als auch in der Bahnmitte verlangt werden.

468.2.8 Der Reiter darf nicht aufgefordert werden, abzusteigen, es sei denn, der möchte Richter die Ausrüstung überprüfen.

468.3 Bekleidung und Ausrüstung

468.3.1 Keine polierten oder geschwärzten Hufe.



468.3.2 Keine geflochtenen oder gezöpften Mähnen-/Schweifhaare oder Schweifverlängerungen.

468.3.3 Das Trimmen der Innenseite der Ohren ist nicht erlaubt.

468.3.4 Das Trimmen des Bridle Path ist erlaubt, ebenso das Trimmen der Fesseln oder übermäßige langer Stirnschopf.

468.3.5 Ausrüstung mit Silber sollte nicht über ein gutes Arbeitsoutfit bewertet werden. Übermäßiges Silber an Zaumzeug und Sätteln wird nicht empfohlen.

468.3.6 Es wird empfohlen, dass die Teilnehmer ein Brustgeschirr/Vorderzeug und einen Hintergurt verwenden.

468.3.7 Wenn ein Teilnehmer mit einem Snaffle-Bit oder Hackamore vorstellt, darf er jederzeit die Zügelführung zwischen zwei Händen und einer Hand wechseln.

468.3.7.1 Verwendung von zwei Händen (außer bei Pferden mit erlaubter Snaffle Bit/Hackamore Zäumung), mehr als ein Finger zwischen den geteilten Zügeln oder ein Finger zwischen den Roman Reins ist ein Grund für die Disqualifikation.

468.4 Die Fehler werden nach Schweregrad bewertet

- Zu langsame Geschwindigkeit (beliebige Gangart)
- Überhöhte Geschwindigkeit (beliebige Gangart)
- Überzäumung (Überflexen, hinter dem Zügel gehen)
- Kopf zu tief getragen, so dass das Genick unterhalb des Widerrists liegt
- Aus „dem Rahmen fallen“
- Kopf des Pferdes zu hoch
- Gangartunterbrechung
- Falscher Galopp oder aus dem Galopp fallen
- Versäumen, die passende Gangart aufzunehmen, wenn diese angesagt wird
- Übermäßiges Öffnen des Mauls
- Durchhängende Zügel
- Benutzen von Sporen vor dem Gurt
- Übermäßige Schrägstellung im Galopp
- Offensichtlicher Ungehorsam (Treten, Beißen, Bocken, Aufbäumen usw.)

468.5 Fehler, die eine Disqualifikation zur Folge haben:

- Kopf zu tief und/oder deutlich hinter der Senkrechten (übermäßig und ständig) während das Pferd in Bewegung ist.
- Deutliche Anzeichen von Einschüchterung bzw. eingeschüchtertes Verhalten.

§ 469 Longe Line Klasse

In dieser Klasse dürfen 2- und 3-jährige Pferde an der Hand vorgestellt werden. Es wird empfohlen, 3-jährige Pferde entweder in dieser „geführten“ oder in Reitklassen vorstellen zu lassen. Einschränkungen in dieser Klasse kann jeder Veranstalter selbst festlegen, muss dies aber in der Ausschreibung bekannt geben. Diese gelten immer für das gesamte Turnier. Verstöße gegen diese Regelung hat die Aberkennung von Titeln/Plazierungen/Sach- und Geldpreisen zur Folge.

Entgegen dem AQHA-Regelbuch, darf ein Vorsteller bis zu drei Pferde in einer Longe Line Klasse vorführen.



469.1 Diese Klasse muss von einem anerkannten Richter gerichtet werden.

469.2 Die Klasse wird für 2-jährige und 3-jährige Pferde empfohlen. Werden ältere Pferde zugelassen, muss dies in der Ausschreibung bekannt gegeben werden. Jüngere Pferde sind verboten.

469.3 Der Zweck des Vorstellens eines Pferdes an der Longe ist es, zu zeigen, dass das Pferd die Bewegung, das Verhalten/Ausdruck/Haltung und den Körperbau hat, um unter dem Sattel konkurrenzfähig zu werden.

Der Zweck dieser Klasse ist es daher, die Qualität der Bewegung, die Manieren/Ausdruck/Haltung und das Exterieur, das für zukünftige Leistungen geeignet ist, zu belohnen. Das Pferd sollte mit Blick auf seine Eignung als zukünftiges Reitpferd beurteilt werden. Da es sich um junge Pferde handelt, wird von ihnen nicht erwartet, dass sie das Verhalten oder die Qualität eines fertigen Turnierpferdes zeigen, sondern nur die Leistung, die für eine angemessene Präsentation vor dem Richter erforderlich ist.

469.4 Ausrüstung

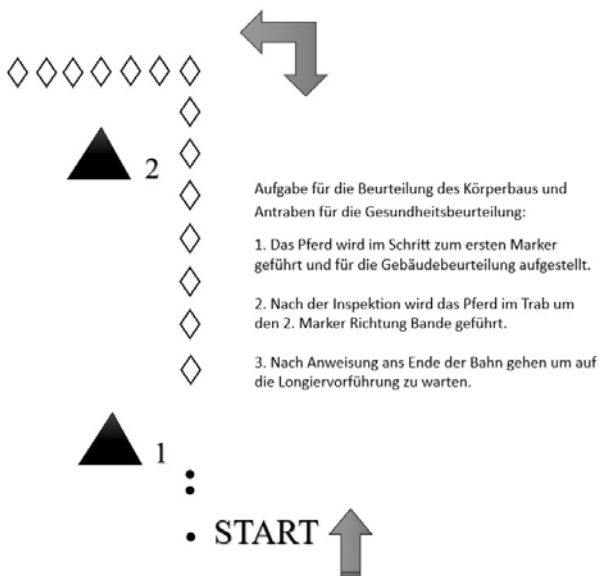
Die Pferde müssen mit einem Halfter vorgestellt werden. Für die Präsentation an der Longe ist die einzige erlaubte Befestigung am Halfter eine Longe. Die Longe darf nicht länger als 9 Meter (30 Fuß) sein und mit einem Haken am Halfter befestigt werden. Die Longe muss frei am Halfter hängen, ohne irgendeinen Teil des Pferdes zu berühren. Die Verwendung einer Longierpeitsche ist erlaubt. Während der Longierpräsentation in der Klasse ist keine andere Ausrüstung am Pferd erlaubt. Mechanische oder einziehbare Longen sind nicht erlaubt. Für die Gebäude (Confirmation)-Prüfung darf ein Führstrick verwendet werden, der dann vor der Longierpräsentation gegen die Longe ausgetauscht werden kann. Bewertet werden nur die Bewegung, das Verhalten, der Ausdruck, die Gangart und der Körperbau. Die Art der verwendeten Ausrüstung spielt für die Platzierung des Pferdes keine Rolle, wenn die Ausrüstung den oben genannten Anforderungen entspricht.

469.5 Kleidung

Die Kleidung ist gemäß §445 vorgeschrieben. Bei Hunterpferden darf die Mähne geflochten sein, und es wird konventionelle englische Kleidung empfohlen. Die Art der Kleidung, die der Aussteller trägt, ist kein Kriterium für die Platzierung des Pferdes, solange die Kleidung den Anforderungen von §445 entspricht.

469.6 Ablauf der Klasse

469.6.1 Die Beurteilung des Körperbaus findet statt, wenn das Pferd vor der Longiervorführung in die Arena geführt wird. Zu diesem Zeitpunkt wird der Richter auch das Exterieur des Pferdes für die zukünftige Leistung unter dem Sattel beurteilen. Die Richter dürfen nicht nach der Bemuskelung differenzieren, sondern betrachten das Gesamterscheinungsbild, wobei sie das Gleichgewicht, die strukturelle Korrektheit und die athletischen Fähigkeiten betonen. Jeder Teilnehmer wird in die Reithalle geführt und dem Richter vorgestellt. Während sich das Pferd nähert, tritt der Richter nach rechts, damit das Pferd geradeaus zu einem 15 Meter (50 Fuß) entfernten Marker traben kann. Am Kegel trabt das Pferd weiter, wendet sich nach links und trabt auf die linke Wand oder den Zaun der Arena zu.



469.6.2 Der/die Richter befinden sich außerhalb des Longierzirkels. Der Aussteller betritt den Longierzirkel und wartet auf das hörbare Startsignal. Wenn das Signal gegeben wird, hat der Aussteller 1½ Minuten (90 Sekunden) Zeit, sein Pferd vorzustellen. Nach Ablauf der 1½ Minuten wird erneut ein Signal gegeben, um das Ende der Präsentation anzuzeigen. Die Turnierleitung hat die Möglichkeit, ein „Halbzeitsignal“ hinzuzufügen, wenn sie dies wünscht. (Das Signal kann eine Glocke, ein Pfiff oder eine Ansa-ge sein).

469.6.3 Sobald die Klasse begonnen hat, dürfen Pferde, die sich vor ihrem Start aufwärmen, nur im Schritt bewegt werden.

469.6.4 Das Pferd wird im Schritt, Jog oder Trab und im Lope oder Galopp in beide Richtungen bewertet. Jedes Pferd, das diese Gangarten nicht in jeder Richtung zeigt, wird disqualifiziert. Die Teilnehmer können die Arbeit in der Richtung ihrer Wahl beginnen (gegen oder im Uhrzeigersinn).

469.6.5 Der Richter befindet sich außerhalb des Longierzirkels. Der Vorsteller betritt den Showbereich und wartet die Startansage ab, danach hat der Vorsteller 1½ Minuten Zeit, sein Pferd auf beiden Händen zu präsentieren. Nach Ablauf der 1½ Minuten wird ein Signal gegeben, daraufhin hat der Vorsteller den Longierbereich zu verlassen und sich in den Aufwärbereich zurückzugeben. Dem Show Management ist freigestellt, ein Halbzeitsignal zu geben. Die Pferde müssen ruhig an der Bande stehen, während die anderen Teilnehmer gerichtet werden.

469.7 Bewertung

Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn der Prüfung darstellen. Jedes bewertete Element erhält eine Punktzahl (Score), die zu 70 addiert oder subtrahiert wird, Strafpunkte werden abgezogen. Die Gangarten wer-



den nach § 448 Gangarten - Western Pleasure und AQHA Regel SHW332 (Gangarten - Englische Klassen) bewertet. Die Punktzahl spiegelt die Leistung des Pferdes an diesem Tag wider. Exterieur, Jog/Trab, Lope/Canter und Verhalten/Haltung werden mit plus drei bis minus drei Punkten bewertet, wobei halbe Punkte zulässig sind: +3 ausgezeichnet, +2 sehr gut, +1 gut, 0 korrekt, -1 schlecht, -2 sehr schlecht, -3 extrem schlecht. Der Gang und die Verwendung des Zirkels werden von plus anderthalb bis minus anderthalb bewertet, +1½ vorzüglich, +1 sehr gut, +1/2 gut, 0 korrekt, -1/2 schlecht, -1 sehr schlecht, -1½ extrem schlecht. Die Richter dürfen nicht die Bemuskelung bewerten, sondern sollen auf das Gesamtbild achten, mit Fokus auf die Balance und Athletik.

469.7.1 Wenn das Pferd an der Longe spielt, darf dies nicht negativ bewertet werden. Der Richter bestraft jedoch übermäßiges Bocken oder Weglaufen, Stolpern oder unhöfliches Benehmen. Positiv bewertet wird das Pferd, das unter leichter Kontrolle und ohne Einschüchterung weich und ruhig die geforderten Gangarten ausführt. Das Gesamtbild eines guten Bewegers ist ein Pferd, das mit Leichtigkeit, Vertrauen und Bereitschaft vorwärts geht und dabei eine fließende Bewegung mit voller Streckung der Gliedmaßen hat. Das Pferd sollte Kopf und Hals in entspannter, natürlicher Position tragen, passend zu seinem Körperbau. Die Übergänge sollten fließend sein, ohne die Vorwärtsbewegung zu verlieren. Das Pferd sollte einen aufmerksamen Blick haben, mit klaren, hellen Augen und einer willigen Einstellung. Flüssige Bewegungen mit Kadenz und Takt werden belohnt.

469.7.2 Gangarten

469.7.2.1 Schritt: Das Pferd muss lange genug gelaufen werden, damit der Richter genügend Zeit hat, den Gang zu beurteilen und zu bewerten. Stolpern in der Gangart soll sich in einem niedrigeren Score widerspiegeln.

469.7.2.2 Jog oder Trab: In einem Radius von 7,5 m (25 Fuß) sollte das Pferd mindestens einen halben Zirkel in beide Richtungen im Jog/Trab absolvieren. Stolpern in der Gangart soll sich in einem niedrigeren Score widerspiegeln.

469.7.2.3 Galopp oder Canter: In einem Radius von 7,5 m (25 Fuß) sollte das Pferd mindestens eine volle Runde in beide Richtungen galoppieren. Stolpern in der Gangart soll sich in einem niedrigeren Score widerspiegeln.

469.7.3 Verhalten/Ausdruck/Haltung

Pferde werden für offensichtliche Anzeichen von Überlastung und Überforderung bestraft, wie z.B. Ohrenanlegen, Kopfwerten, Schlagen, Schweifschlagen, oder eine dumpfe, lethargische Gangart. Sie werden auch für gefährliches Verhalten bestraft, wie z.B. übermäßiges Bocken, Laufen in den Zirkel oder Wegstürmen. Darüber hinaus sollten gelegentliches Berühren des Pferdes mit der Peitsche, Querstellen, Ausweichen, Rückwärtsrichten an der Longe und übermäßiges Drängen des Vorstellers entsprechend bestraft werden.

469.7.4 Exterieur

Das Pferd wird nach dem Exterieur beurteilt, das für zukünftige Leistungen als Western Pleasure- oder Hunter under Saddle



-Pferde geeignet ist. Die Richter sollten auf ein Gesamtbild achten, das Balance, strukturelle Korrektheit und Athletik hervorhebt.

469.7.5 Benutzung des Zirkels

Es wird bewertet, wie gut oder wie schlecht das Pferd/Vorsteller-Team den 25' (7,5m) Radius des Longierzirkels nutzt. Die Bewertung des Zirkels basiert auf der Nutzung des Zirkels und erfolgt nach folgenden Skala:

+½ bis +1 ½ Punkte (gute bis hervorragende Zirkelnutzung).

Das Pferd bleibt konstant auf der Zirkellinie mit leichtem Kontakt zur Longe. Das Pferd stellt sich korrekt auf der Kreislinie.

0 Punkte (durchschnittliche/korrekte Nutzung des Zirkels).

Das Pferd nutzt den Kreisradius geringfügig inkonsequent.

-½ bis -1 ½ Punkte (schlechter bis inakzeptabler Umgang mit dem Zirkel).

Das Pferd wird auf einem Kreis mit einem Radius von weniger als 7,5 m (25') gezeigt. Potenzielles gefährliches Durchhängen der Longe. Das Pferd zieht den Vorsteller aus dem Zirkel.

469.7.6 Weitere Erwägungen zur Punktevergabe

Diese Klasse sollte als eine Klasse betrachtet werden, die ein „Western Pleasure Jungpferd“ oder „Hunter Under Saddle Jungpferd“ definiert, welches ein zukünftiges Turnierpferd darstellen soll. Daher werden Einstellung und Eigenschaften, die dazu beitragen, ein zukünftiges Turnierpferd zu werden, in den Gangartenbewertungen belohnt. Pferde, die überdurchschnittliche bis außergewöhnliche Manieren, Ausdruck, Wachsamkeit, Reaktionsfähigkeit, angenehme Haltung, fließende Übergänge zwischen den Gangarten, Kadenz und Beständigkeit in allen drei Gangarten zeigen, sollten belohnt werden.

469.8 Strafpunkte

Die Bewertung der Manöver und die Anwendung von Strafen sind unabhängig voneinander zu bestimmen. Die folgenden Strafen werden auf jedes Vorkommnis angewandt und von der Endnote abgezogen:

469.8.1 Fünf (5) Strafpunkte (pro Richtung)

- Nichteinhaltung der Mindestdrittellänge von zwei Pferdelängen
- Versäumnis, mindestens ¼ (Viertel) eines Kreises zu joggen/traben
- Versäumnis, die korrekte Führung für mindestens ¼ (Viertel) eines Kreises zu demonstrieren

469.8.2 Disqualifikation – (0 Score)

- Lahmheit
- Offensichtliches Schlagen des Pferdes mit der Peitsche während der Vorführung des Longierens
- Sturz des Pferdes
- Pferd tritt über die Longe oder verheddert sich darin
- Nichtvorführung in allen drei Gangarten in beide Richtungen
- Das Pferd löst sich von seinem Vorsteller und ist nicht mehr unter Kontrolle
- Respektlosigkeit oder Fehlverhalten des Vorstellers
- Es gelingt nicht, das Antraben während der Klasse in drei Versuchen korrekt zu absolvieren.



§ 470 VWB-Trail in Hand

Diese Klasse ist für 2- und 3-jährige Pferde, die an der Hand vorgestellt werden. Es wird empfohlen, 3-jährige Pferde entweder in dieser „geführten“ oder in Reitklassen vorzustellen. Diese Einschränkung kann jeder Veranstalter selbst festlegen, wird die Klasse eingeschränkt, muss dies in der Ausschreibung bekannt gegeben werden. Einschränkungen gelten immer für das gesamte Turnier. Verstöße gegen diese Regelung hat die Aberkennung von Titeln/Platzierungen/Sach- und Geldpreisen zur Folge.

470.1 Diese Klasse muss von einem anerkannten Richter gerichtet werden.

470.2 Diese Klasse ist für 2-jährige und 3-jährige Pferde. Es steht jedem Veranstalter frei die Klasse auch für ältere Pferde anzubieten. Dies muss in der Ausschreibung bekannt gemacht werden. Jährlinge und jüngere Pferde sind NICHT startberechtigt.

470.3 Richten

Diese Klasse wird nach den Leistungen des Pferdes über den Hindernissen gerichtet, wobei der Schwerpunkt auf Manier, Annehmen der Hilfen des Pferdeführers und Qualität der Gänge liegt. Gut bewertet werden Pferde, welche die Hindernisse mit Stil, positivem Ausdruck und minimalen sichtbaren oder hörbaren Hinweisen überwinden, ohne die Korrektheit negativ zu beeinflussen.

Gut bewertet werden Pferde, die Aufmerksamkeit gegenüber den Hindernissen zeigen und die Fähigkeit besitzen, ihren eigenen Weg hindurch zu finden, wenn die Hindernisse es zulassen und bei schwierigeren Hindernissen die Hilfen des Pferdeführers willig annehmen.

Pferde sollen für jede unnötige Verzögerung bei der Annäherung an die Hindernisse oder bei der Bewältigung dieser bestraft werden. Pferde mit künstlichem Auftreten über Hindernisse sind zu bestrafen.

470.4 Ausrüstung

Die Pferde müssen mit einem Halfter vorgeführt werden. Der Vorführer muss das Pferd auf der linken Seite führen, wobei er den Führstrick in der rechten Hand in der Nähe des Halfters hält und das Ende des Führstrickes locker in der linken Hand aufgerollt hält. Die Hand des Vorstellers darf sich nicht auf dem Kettenteil des Führstrickes befinden. Eine Kette oder Strick (Mindeststärke 4,0 mm) darf entweder unter dem Kinn oder am Halfter hängend verwendet werden. Jede andere Verwendung der Kette führt zur Disqualifikation. Ein Führstrick ohne Kette kann direkt unter dem Kinn in das Halfter eingehängt werden. Die Art der verwendeten Ausrüstung darf bei der Platzierung des Pferdes keine Rolle spielen, wenn die Ausrüstung den oben genannten Anforderungen entspricht.

470.4.1 Der Vorsteller darf nur die linke Hand benutzen, um einen überschüssigen Strick in einer lockeren Schlaufe zu führen, es sei denn, er trägt einen Gegenstand von einem Teil der Arena zu einem anderen, zieht einen Gegenstand von einem Teil der Arena zu einem anderen, öffnet/schließt ein Tor oder geht im Sidepass.

470.4.2 Der Vorsteller darf das Pferd nicht berühren, außer im Sidepass



470.5 Bewertung

Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn des Patterns darstellen. Jedes Hindernis erhält einen Score, der zu 70 addiert, bzw. subtrahiert wird, mögliche Strafpunkte werden abgezogen.

Jedes Hindernis wird nach folgender Grundlage von plus 1½ bis minus 1½ bewertet, wobei – 1½ extrem schlecht, - 1 sehr schlecht, - ½ schlecht, 0 korrekt, + ½ gut, + 1 sehr gut und + 1½ exzellent bedeuten. Die Punkte (obstacle scores) werden unabhängig von den Strafpunkten (Penalties) gegeben und beurteilt. Pluspunkte soll den Pferden gegeben werden, die die Hindernisse sauber, geschmeidig und aufmerksam mit Stil arbeiten und dabei prompt auf die Hilfen des Vorstellers reagieren.

Die Richter sollten das Gesamterscheinungsbild des Pferdes, die Kondition, die Pflege und die Ausrüstung in ihrer Gesamtbewertung berücksichtigen. Die Korrektheit des Pferdes ist zu berücksichtigen. Seitliches Abdriften, schiefes Führen oder Anhalten, träges Führen oder Wenden, sollten in den Manöverscores des Pferdes berücksichtigt werden und in die Gesamtbewertung des Pferdes einfließen.

470.6 Strafpunkte:

Die Manöverbewertung wird unabhängig von den Strafpunkten gegeben. Die folgenden Strafpunkte werden auf jedes Vorkommnis angewandt und von der Endnote abgezogen:

470.6.1 Ein halber (½) Strafpunkt:

- Jedes leichte Berühren von Hölzern, Stangen, Pylonen, Pflanzen oder jeglichem Bestandteil eines Hindernisses.

470.6.2 Ein (1) Strafpunkt:

- Jedes Anschlagen oder Drauftreten von Hölzern, Stangen, Pylonen oder jeglichem Bestandteil eines Hindernisses.
- Falsche oder Unterbrechen der Gangart (break of gait) im Schritt oder Trab für bis zu 2 Schritten (two strides)
- Beide Vorder- oder Hinterhufe in einem Zwischenraum, der nur für einen Tritt bestimmt ist.
- Auslassen oder Verpassen eines Trittes in den dafür vorgesehenen Zwischenraum.
- Nicht die korrekte Anzahl von Schritten einhalten, wenn vorgeschrieben.

470.6.3 Drei (3) Strafpunkte:

- Falsche oder Unterbrechen der Gangart (break of gait) im Schritt oder Trab für mehr als 2 Schritte (oder 4 Tritte).
- Herunterwerfen einer erhöhten Stange, Umwerfen einer Pylone, Tonne, Pflanze oder größere Demontage eines Hindernisses.
- Stürzen oder Springen von einer Brücke oder einem Wasserhindernis mit einem Fuß, nachdem das Pferd auf oder in das Hindernis getreten ist.
- Aus einem Hindernis mit gekennzeichneteter Begrenzung mit einem Fuß hinaustreten, sobald das Hindernis mit diesem Fuß betreten wurde (z.B. Back Through, 360-Grad-Box, Side Pass)



- Verpassen oder Umgehen einer Stange, die Teil einer Serie ist, mit einem Fuß.

470.6.4 Fünf (5) Strafpunkte:

- Fallenlassen eines Regenmantels oder eines Gegenstandes, der transportiert werden sollte.
- Erste oder zweite kumulative Verweigerung, Ausweichen oder Umgehen eines Hindernisses durch Scheuen oder Rückwärtsgehen.
- Loslassen des Tores oder Fallenlassen des Seiltors.
- Einsatz einer der beiden Hände, um dem Pferd Angst einzujagen oder es zu loben (leichtes Berühren oder Klopfen mit einer Hand, um das Pferd zu einem Sidepass-Manöver zu bewegen, ist zulässig).
- Fallen oder Springen von oder aus einer Brücke oder einem Wasserhindernis mit mehr als einem Fuß, nachdem das Pferd das Hindernis betreten hat.
- Das Verlassen eines Hindernisses mit festgelegten Grenzen (z. B. Back Through, 360-Grad-Box, Sidepass) mit mehr als einem Fuß, nachdem das Pferd das Hindernis betreten hat.
- Verpassen oder Umgehen einer Stange, die Teil einer Serie ist, mit mehr als einem Fuß.
- Offensichtlicher Ungehorsam (einschließlich Beißen, Ausschlagen, Bocken, Steigen, Schlagen oder ständiges Umkreisen des Vorstellers).

470.6.5 Disqualifikation – (0 Score)

- Die Hindernisse werden nicht korrekt oder in einer anderen als der vorgegebenen Reihenfolge ausgeführt.
- Auslassen eines Hindernisses ohne den Versuch es zu bewältigen.
- Fehlerhafte Ausrüstung, die die Vollendung des Pattern (Aufgaben) verzögert.
- Übermäßiges oder wiederholtes Berühren des Pferdes.
- Hindernis in die falsche Richtung arbeiten; einschließlich mehr als ¼ Überdrehung.
- Es wird nicht der korrekte vorgeschriebene Weg zwischen den Hindernissen eingehalten
- Führen außerhalb der vorgegebenen Begrenzung des Parcours oder der Arena.
- Kumulativ dritte Verweigerung (bei dem gleichen oder verschiedenen Hindernissen), Verzögerung (nicht annehmen der Hilfe) oder Ausweichen an einem Hindernis durch Scheuen oder Zurückweichen.
- Nichteinhaltung der korrekten Gangart zwischen den Hindernissen wie angegeben.
- Auslassen der vorgeschriebenen, korrekten Gangart zwischen den Hindernissen.
- Das Pferd reißt sich vom Vorsteller los.
- Das Pferd wird auf der falschen Seite geführt. Das Pferd wird von der linken Seite geführt.
- Sturz des Vorstellers oder des Pferdes.
- Übertriebenes Schulen, ziehen an der Kette, drehen oder rückwärts richten während der Aufgabe
- Das Hindernis wird nicht komplett bewältigt (z.B. das Seil beim Tor wird fallen gelassen und nicht mehr aufgehoben um es zu schließen).



470.7 Trail Parcours

Wenn der Veranstalter die Trail Pattern (Aufgaben) entwirft, sollte er immer daran denken, dass es nicht der Sinn einer Trail Klasse ist, den Pferden eine Falle zu stellen oder sie anhand zu schwieriger Hindernisse aus der Wertung zu werfen. Alle Aufgaben und Hindernisse sind so sicher zu erstellen, dass Unfälle ausgeschlossen sind. Die Hindernisse sollten so platziert werden, dass die Pferde fließend und effizient von Einem zum Anderen gelangen. Erlauben es die örtlichen Gegebenheiten und die Ausrüstung nicht, die Hindernisse wie vorgeschrieben aufzustellen, und erfordern sie möglicherweise einen Wechsel des Ablaufes oder der Hand an dem Führstrick, so müssen alle Teilnehmer darauf hingewiesen werden, dass ein solcher Wechsel des Ablaufes oder der Hand erlaubt ist. Wenn die Abstände und Zwischenräume in allen Hindernissen festgelegt werden, ist die lichte Weite zwischen den einzelnen Hölzern, Stangen usw. zu messen, wobei der normale Weg des Pferdes in den Hindernissen anzunehmen ist.

470.7.1 Wenn die Hindernisse umgeworfen oder verschoben worden sind, müssen sie nach jedem Ritt wieder exakt aufgebaut werden. Im Fall von Hinderniskombinationen können die Hindernisse erst wieder aufgebaut werden, wenn der Teilnehmer sein Pattern (alle Aufgaben) beendet hat, egal, welcher Teil des Patterns verschoben oder umgeworfen worden ist.

470.7.2 Der Richter ist verpflichtet, den aufgebauten Trail zu begehen und hat das Recht und die Pflicht, ggf. die Hindernisse auf jegliche Art zu verändern. Der Richter kann jedes Hindernis entfernen oder verändern, welches er für gefährlich oder für nicht zu bewältigen hält. Falls der Richter bemerkt, dass ein Hindernis sich irgendwann als gefährlich herausstellt, wird es repariert oder entfernt. Falls es nicht repariert werden kann und bereits Pferde das Trail Pattern (Aufgaben) beendet haben, sollen die Punkte für dieses Hindernis aus den Bewertungen aller vorangegangenen Ritte gestrichen werden.

470.7.3 Der Parcours besteht aus mindestens vier und maximal acht Hindernissen und muss mindestens ein Hindernis aus jeder der folgenden Kategorien (A, B, C, D) enthalten.

470.7.3.1 Kategorie A

- **470.7.3.1.1** Ein Hindernis mit mindestens 4 Stangen. Diese können in einer geraden oder gebogenen Linie, im Zickzack oder erhöht sein. Alle erhöhten Elemente müssen in einer Schale, einem gekerbten Block oder auf andere Weise gesichert werden, damit sie nicht wegrollen können. Die Höhe sollte vom Boden bis zur Oberkante des Elements gemessen werden. Die Abstände für Schrittstangen (Walkover) und Trabstangen (Jogover) sollten wie folgt, oder in Schritten davon sein:
- **470.7.3.1.2** Schrittstangen. Der Abstand zwischen den Schrittstangen soll zwischen 50 und 60 cm (20" bis 24") betragen und können auf 30 cm (12") erhöht werden. Erhöhte Stangen sollten in einem Abstand von mindestens 55 cm (22") angeordnet sein.
- **470.7.3.1.3** Trabstangen. Der Abstand zwischen den Trabstangen soll 90-100 cm betragen und kann auf 20 cm erhöht sein.



470.7.3.2 Kategorie B

- **470.7.3.2.1 Sidepass:** Ein Hindernis, das in Aussehen und Länge so beschaffen ist, dass es sicher ist und die Fähigkeit des Pferdes zeigt, auf die Hilfen des Vorstellers, seitwärts zu gehen. Sollte es erhöht sein, darf dies maximal 60,96 cm (2 Fuß) sein. Das Hindernis soll so gestaltet sein, dass der Sidepass nach rechts oder links erfolgen kann, auf Druck oder Zeichen, an oder neben der Seite des Pferdes. Das Hindernis sollte so in der Aufgabe plziert sein, dass es vom Pferd bewältigt werden kann, aber es nicht kreuzen oder einfädeln kann, während es den Sidepass beendet. Dem Vorsteller ist es erlaubt das Pferd während des Sidepasses an der Seite zu berühren.
- **470.7.3.2.2 Neonkreis.** erfordert entweder:
 - a) Drehung auf der Vorhand mit den Vorderfüßen innerhalb und den Hinterfüßen außerhalb des Kreises. Der Vorsteller kann das Pferd und die überschüssige Führleine in seiner linken Hand halten, während er die Drehung ausführt.
 - b) Drehung auf der Hinterhand, mit den Hinterbeinen im Kreis und den Vorderbeinen ausserhalb des Kreises
- **470.7.3.2.3 Quadrat,** mindestens 2,4 m (8') Seitenlänge: Führen in das Viereck. Wenn alle 4 Füße im Viereck sind, eine Drehung von 360° oder weniger ausführen und wieder aus dem Viereck führen. Der Führer darf innerhalb oder ausserhalb des Vierecks sein.
- **470.7.3.2.4 Tor.** Das Tor muss so aufgestellt sein, dass es mindestens 1,2 m (4 Fuß) lang und 1,2 m (4 Fuß) hoch ist und der Vorsteller es von seiner linken Seite aus öffnen kann. Es ist zulässig die überschüssige Führleine in der rechten Hand zu halten, während man das Tor bewältigt. Verliert der Teilnehmer die Kontrolle während des Arbeitens am Tor, sollen Strafpunkte gegeben und die Bewertung entsprechend angepasst werden.

470.7.3.3 Kategorie C

- **470.7.3.3.1 Rückwärtsrichten,** besteht entweder aus: Stangen, Grades L, doppeltes L, V, U oder ähnlich geformtes Hindernis. Die Stangen sollten auf dem Boden liegen, mit einem Mindestabstand von 76 cm (30"). Der Pferdeführer kann außerhalb oder innerhalb der Stangen bleiben.
- **470.7.3.3.1.2 Fässer oder Kegel,** mindestens drei Stück mit einem Mindestabstand von 91 cm (36"). Vorführer und Pferd können gemeinsam zwischen den Fässern oder Kegeln hindurchgehen.
- **470.7.3.3.2 Brücke.** Es wird eine Brücke mit einem Holzboden von nicht mehr als 30 cm (12") Höhe und mit oder ohne Seitengeländer mit einem Abstand von mindestens 122 cm (48") verwendet.
- **470.7.3.3.3 Wasserhinderniss:** Falls verwendet, muss es trocken sein.

470.7.3.4 Kategorie D.

- **470.7.3.4.1** Einen Gegenstand von einem Teil der Arena zum anderen transportieren. Jeder Gegenstand, der kein Tier ist und eine angemessene Größe oder ein angemessenes Gewicht hat, kann zu einem bestimmten Punkt transportiert werden.



- 470.7.3.4.2 Ziehen oder Schleppen. Jeder Gegenstand, außer einem Tier, der in angemessener Weise vom Vorsteller gezogen oder geschleppt werden kann. Dieses Hindernis sollte im Parcours so integriert sein, dass sich der zu ziehende Gegenstand auf der linken Seite des Vorstellers befindet. Der überschüssige Führstrick darf in der rechten Hand des Vorstellers getragen werden.
- 470.7.3.4.3 Herausnehmen und Zurücklegen von Material aus einem Briefkasten.
- 470.7.3.4.4 Serpentine; Ein Hindernis, bestehend aus Markern, durch das ein Pferd im Schritt oder Jog geführt wird. Die Marker müssen in einem Abstand von mindestens 1,2 m (4') für den Schritt und 2,1 m (7') für den Jog aufgestellt werden.
- 470.7.3.5 Es kann auch jedes andere sichere und zu bewältigende Hindernis benutzt werden, welches üblicher Weise auf einem Ausritt auftreten kann und die Zustimmung des Richters findet.
- 470.7.3.6 Eine Kombination von zwei oder mehr beliebigen Manövern in einem Hindernis ist zulässig.
- 470.7.3.7 Unzulässige Hindernisse:
 - Reifen
 - Tiere
 - Häute
 - PVC-Rohre
 - Sprünge
 - Schaukelnde oder bewegliche Brücken
 - Wasserbehälter mit Wasser oder beweglichen Teilen
 - Flammen, Trockeneis, Feuerlöscher usw.
 - Baumstämme oder Stangen, die so aufgestellt sind, dass sie wegrollen können

§ 471 VWB -Western-Combination

471.1 Diese Klasse ist eine kombinierte Klasse, die aus 2 Teilprüfungen besteht. Eine Teilprüfung ist eine Kombination aus Trail und Western Riding Elementen, unter Berücksichtigung der Gänge des vorgestellten Pferdes. Die zweite Teilprüfung besteht aus einer verkürzten Reining Aufgabe.

471.2 Die Teilnahme an beiden Prüfungsteilen ist Voraussetzung, um eine Endwertung zu erhalten. Erhält ein Teilnehmer in einem Teilbereich die Wertnote 0, erhält er dennoch eine Endwertung und kann noch in die Platzierung kommen.

Richtlinien der einzelnen Teilbereiche

471.3 Combination Teil

471.3.1 Bewertung der Gänge

Die Pferde sollen mit freien und fließenden Gängen, mit einer zum Körperbau passenden und angemessenen Schrittlänge vorgestellt werden. Diese soll raumgreifend und mühelos sein. Idealerweise sollte das Pferd ausbalancierte und fließende Bewegungen bei korrekter Ausführung der Gangart und Taktreinheit zeigen. Taktreinheit und Balance mit Geschmeidigkeit sind bedeutender als Geschwindigkeit. Geforderte Trabverstärkungen müssen ausgesessen werden. Leichttraben ist nicht gestattet und wird mit einem Abzug von 3 Penalty bestraft.



471.3.2 Regelungen aus dem Trail

Die Ausführung und die Bewertung mit Vergabe der Scores und Penalties entsprechen dem § 462 Trail in diesem Regelbuch.

471.3.2 Regelungen aus der Western Riding

Die Ausführung und die Bewertung mit Vergabe der Scores und Penalties entsprechen dem § 461 Western Riding in diesem Regelbuch.

471.4 Reining Teil

Die Ausführung und die Bewertung mit Vergabe der Scores und Penalties entsprechen dem § 460 Reining in diesem Regelbuch.

§ 472 VWB-Freestyle-Reining

472.1 Die Freestyle Reining soll dem Reiter die Möglichkeit geben, seine und die Fähigkeiten seines Pferdes optimal zu präsentieren. Er verwendet dazu ein selbst erdachtes Pattern zu einer von ihm ausgewählten Musik. Er sollte seine Vorführung so gestalten, dass Musik, Kostüm und die Art der Vorstellung harmonisieren.

472.2 Die Grundsätze der Freestyle Reining sind:

472.2.1 Die Dauer der Vorführung beträgt max. 4 Minuten und sollte nicht kürzer als 2 Minuten sein. Das Zeitlimit beginnt bereits mit jeglicher Einführung oder dem Einsetzen der Musik und endet mit dem Ende der Musik bzw. eindeutiger Beendigung durch den Vorsteller.

472.2.2 Die Pflichtfiguren, die gezeigt werden müssen sind:

- Ein Galoppwechsel nach jeder Seite
- Vier Spins in Folge nach rechts
- Vier Spins in Folge nach links
- Mindestens drei Stops

Die Pflichtfiguren müssen nicht direkt aufeinanderfolgen.

472.3 Wahlfiguren, weitere Gangarten und Wiederholungen der Pflichtfiguren, dürfen hinzugefügt werden.

472.4 Das Auslassen einer Pflichtfigur bzw. das Nichtvollenden der Pattern innerhalb der vorgeschriebenen Zeit führen zu einem Ergebnis von 0 Punkten.

472.5 Bei Seniorpferden (5-jährig und älter) sind Zäumung und Zügelführung freigestellt, müssen aber sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen, d.h. Pferde müssen im Bit einhändig und im Snaffle-Bit zweihändig vorgestellt werden.

472.6 Bei der Bekleidung sind Kleidung bzw. Kostüm, Kopfbedeckung, Sattelart oder kein Sattel und zusätzliche Ausrüstungs- oder Dekorationsteile, soweit sie nicht das Pferd behindern oder eine Unfallgefahr darstellen freigestellt. Die Entscheidung darüber liegt beim Richter.

472.7 Bei der Punktevergabe durch den Richter wird berücksichtigt:

Wechsel der Geschwindigkeiten, Schwierigkeitsgrad der Figuren, Stil und Gesamteindruck sowie Präsentation des Reiters und des Pferdes unter Berücksichtigung einer optimalen Zeiteinteilung.



472.8 Bewertung

Die Punktvergabe erfolgt von 0 bis unendlich, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn das Pattern darstellen. Die einzelnen Pflichtmanöver werden in Halbpunktschritten von $-1\frac{1}{2}$ bis $+1\frac{1}{2}$ gewertet. Für zusätzliche (Pflicht-) Manöver wird der Score zu dem bereits bei dem Pflichtmanöver vergebenen Score hinzuaddiert oder davon abgezogen. Es wird kein zusätzlicher Score gegeben. Für Zirkel, Übergänge und untypische Reining-Manöver, wie z.B. Traversalen, wird ein Extrascore vergeben. Die Vergabe von Penalties erfolgt nach den Vorschriften der Reining. Ausnahmen können sein: gewollter Außengalopp, Trab im Pattern oder Festhalten am Sattel z.B. beim Auf- oder Absteigen oder andere zum Pattern gehörige Übungen. Hier ist der Richter gehalten zu erkennen, ob ein Fehler vorliegt oder ob das Manöver vom Reiter absichtlich eingebaut wurde.

Der Teilnehmer erhält wie beschrieben Punkte für die Reining-Manöver und den künstlerischen Gesamteindruck. Diese Punkte werden addiert und entscheiden die Platzierung. Im Manöverteil sind das Ø70 +/- Manöverscores, zzgl. Artistik von -2 bis +2.

§ 473 VWB-Jungpferde-Prüfungen

473.1 Die Jungpferde-Prüfungen dienen der Heranführung junger Pferde an den Turniersport unter vereinfachten Bedingungen.

473.2 Startberechtigt sind alle 3- und 4-jährigen Pferde.

473.3 Ausrüstung und Zäumung muss generell den Anforderungen nach § 440 – 445 entsprechen.

473.3.1 Erlaubte Zäumungen sind Wassertrense (Snafflebit) oder Bosal.

473.3.2 Gamaschen sind nur in der Jungpferde Reining und Jungpferde Basis erlaubt.

473.4 Die Prüfung wird als offene Klasse ausgeschrieben. Alle Reiter, die Mitglied der VWB sind, können in den Jungpferdeprüfungen starten.

473.5 Jugendliche, Einsteiger und Amateure dürfen in Jungpferde-Prüfungen nur eigene Pferde, Pferde im Familienbesitz bzw. max. ein fremdes Pferd pro Saison starten.

473.6 Es dürfen nur die für Jungpferde-Prüfungen vorgesehenen Pattern verwendet werden (siehe folgender Teil D dieses Regelbuches).

473.7 Richtverfahren der Jungpferde-Prüfungen:

473.7.1 VWB-Jungpferde Reining – Richtlinien gemäß § 460 Reining

473.7.2 VWB-Jungpferde Trail – Richtlinien gemäß § 462 Trail

473.7.3 VWB-Jungpferde Basis:

473.7.3.1 Anforderungen an das Basis-Pferd:

Das Pferd hat freie, fließende Gänge mit einer zum Körperbau passenden, angemessenen Schrittlänge. Diese soll raumgreifend und mühelos sein. Idealerweise sollte das Pferd ausbalancierte, fließende Bewegungen bei korrekter Ausführung der Gänge und



Taktreinheit zeigen. Die Qualität der Bewegungen und die Gleichmäßigkeit der Gänge sind grundlegend von Bedeutung.

Die Grundlage für die Bewertung der Gänge ist wie unter § 448. Die Gänge in der Western Pleasure, beschrieben.

Das Pferd sollte Kopf und Hals in entspannter, natürlicher Position tragen, wobei das Genick des Pferdes auf Höhe des Widerrists oder etwas darüber sein soll. Der Kopf sollte nicht hinter der Senkrechten getragen werden, was den Eindruck von Verängstigung erweckt, jedoch auch nicht mit der Nase weit vor der Senkrechten, was einen widersetzlichen Eindruck macht. Die Nase soll leicht vor der Senkrechten getragen werden mit einem freundlichen Ausdruck und lebhaftem Ohrenspiel. Die Übergänge sollen gehorsam und weich erfolgen, wann immer sie verlangt werden. Wenn eine Verstärkung verlangt wird, soll das Pferd mit denselben fließenden Bewegungen weiter ausgreifen.

Ausführung des einfachen Galoppwechsels wie in § 447.3 (Gangarten) beschrieben.

Im extended Jog ist sowohl Leichttraben wie auch Aussitzen gestattet, der reguläre Jog muss ausgesessen werden.

Das Pferd soll fit aussehen und ein seiner Größe angemessenes Gewicht haben. Sieht ein Pferd mürrisch, matt, träge, stumpf, abgemagert, gezeichnet oder übermüdet aus, wird dies angemessen bestraft. Die Ausrüstung sollte dem Pferd passen und ordentlich, sauber und in gutem Zustand sein.

473.7.3.2 Bewertung

Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine korrekte Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn des Patterns darstellen. Jedes Manöver wird mit +1 ½ bis -1 ½ Punkten bewertet. ½ Punkte können auch vergeben werden. Diese Punkte werden von den ursprünglichen 70 Punkten abgezogen oder dazu gerechnet. Die Manöver Bewertungen sollen unabhängig von den Strafpunkten vergeben werden und die Präsentation des Pferdes widerspiegeln.

Dies sieht im Einzelnen wie folgt aus: + 1 ½ exzellent, + 1 sehr gut, + ½ gut, 0 korrekt, -½ schlecht, -1 sehr schlecht, -1 ½ extrem schlecht. Der Gesamt-Performance-Eindruck, dazu gehören Gangqualität, Rittigkeit und Ausdruck, wird auch mit Punkten von 0-5 bewertet. Wobei 0-2 für durchschnittlich, 3 gut, 4 sehr gut und 5 für ausgezeichnet steht.

Der Vorsteller soll das Pattern exakt, geschmeidig und in angemessener Geschwindigkeit ausführen. Reiter, die die Prüfung träge ausführen und es dem Pferd erlauben, sich ohne Fluss oder Takt zu bewegen, werden negativ bewertet. Das Pferd sollte alle Manöver mit wenig seh- oder hörbaren Hilfen prompt, sicher und willig ausführen.

473.7.3.3 Fehler

Unabhängig von der Manöverbewertung sollte ein Teilnehmer für folgende Fehler, die entsprechenden Strafpunkte erhalten, die vom Endergebnis abgezogen werden:

(A) Ein (1) Strafpunkt:

- Gangartunterbrechung im Schritt oder Trab bis zu zwei Schritte.



(B) Drei (3) Strafpunkte:

- Falsche Gangart oder Unterbrechung der Gangart im Schritt oder Trab / verstärktem Trab für mehr als 2 Schritte.
- Gangartunterbrechung im Galopp.
- falscher Galopp oder nicht Angaloppieren für 1-2 Schritte.
- Über-/Unterdrehen von 1/8 bis zu 1/4 Wendung
- Einen Galoppwechsel nicht innerhalb der geforderten Zone ausführen

(C) Fünf (5) Strafpunkte:

- Nicht in der richtigen Gangart oder nicht innerhalb von 3 m (10ft) an der vorgeschriebenen Stelle anhalten.
- Die Kopfhaltung ist dauerhaft zu hoch/tief und/oder eindeutig und konstant hinter der Senkrechten, während das Pferd in Bewegung ist oder anderweitige Anzeichen von Einschüchterung zeigt.

(D) Zehn (10) Strafpunkte:

- Der Gebrauch jedweder Hand, um das Pferd während der Aufgabe oder an der Bande einzuschüchtern oder zu loben.
- Festhalten mit jedweder Hand am Sattel.
- Hilfengebung mit dem Ende des Romals.
- Grober Ungehorsam oder Widerstand des Pferdes einschließlich, jedoch nicht begrenzt auf Steigen, Bocken und mit dem Vorderbein oder Hinterbein austreten.
- Sporeneinsatz vor dem Sattelgurt

(E) Disqualifikation (0 Score)

- Die falsche Startnummer tragen oder die richtige Startnummer in einer nicht sichtbaren Weise tragen.
- Misshandlung des Pferdes, sowie übermäßiges Zurechtweisen des Pferdes.
- Sturz von Pferd oder Reiter.
- Verbotene Ausrüstung oder verbotene Zügelführung.
- Der Linienführung der Aufgabe nicht korrekt folgen, einschließlich nie den richtigen Galopp oder die geforderte Gangart zeigen.
- Mehr als 1/4 der Drehung über- oder Unterdrehen.

Ein schwerer Ungehorsam führt nicht zur Disqualifikation, sollte aber streng bestraft werden und der Vorsteller sollte nicht vor einem Teilnehmer platziert werden, der das Pattern korrekt ausführt.

§ 474 VWB Sonderklassen

474.1 Walk-Trot Klassen

Diese Klassen können in den Disziplinen Western Pleasure, Western Horsemanship, Trail, Ranch Riding und Working Western Rail angeboten werden. Die Klassen können auf jedem Kat I bzw. Kat II Turnier angeboten werden. Eine Ausschreibung für Jugend, Einsteiger und Reitern mit Einschränkung ist empfohlen, allerdings kann das Showmanagement eigenständig entscheiden für welche Zielgruppe diese Klassen angeboten werden sollen. Diese muss in der jeweiligen Turnierausschreibung klar definiert sein!

474.1.1 Die Zügelführung kann unabhängig vom Alter des Pferdes entweder zweihändig im Snaffle Bit (Wassertrense) oder einhändig im Bit (Kandare) sein.



474.1.2 Die Walk-Trot Klassen zählen nicht zum Jahres-High-Point-Champion und sie zählen auch nicht zum Turnier Allround-champion.

474.1.3 Die Walk-Trot Klassen werden entsprechend den in diesem Regelbuch beschriebenen Klassen § 462 Trail, § 463 Western Pleasure, § 465 Western Horsemanship, § 466 Ranch Riding und § 468 Working Western Rail gerichtet, außer dass die Gangart Lope/Galopp in dieser Prüfung nicht vorkommen darf.

474.2 Die Führzügelklasse

Sie soll den jüngsten Nachwuchsreitern eine Möglichkeit zur aktiven Teilnahme am frühen Turniersport bieten. Dabei werden das Herausbringen von Pferd/Pony und Reiter und der Umgang mit der Wettbewerbssituation erstmalig erprobt.

474.2.1 Pferd/Pony und Reiter werden durch eine Person im Schritt und Trab geführt. Das Leichttraben kann verlangt werden. Der Führende soll den Reiter und das Pferd/Pony mehr begleiten als lenkend führen. Die führende Person muss ein Mindestalter von 16 Jahren haben. Aufgabenstellung nach Weisung des Richters.

474.2.2 Beurteilt wird der Sitz des Kindes (Grundzüge eines losgelassenen und ausbalancierten Sitzes sollen erkennbar sein) und der Gesamteindruck (harmonischer Eindruck von Reiter, Führendem und Pferd/Pony).

474.2.3 Das Bewertungsverfahren ist freigestellt. Es wird begrüßt, dass der Richter am Ende dieser Klasse ein paar motivierende Worte an die einzelnen Teilnehmer richtet. Nach Absprache mit dem Veranstalter ist gestattet, gleiche Schleifen und/oder (Sach-) Preise zu verteilen.

474.2.4 Für alle Reiter: Das Tragen eines splittersicheren Reithelms mit Drei- bzw. Vierpunktbefestigung ist ausdrücklich empfohlen! Es findet kein Ausschluss statt, wenn auf das Tragen eines Reithelms verzichtet wird, allerdings sollte mit Vernunft gehandelt werden. Es muss in jedem Fall, gewährleistet sein, dass die Füße des Reiters in den Steigbügeln Halt finden. Sicherheitssteigbügel sind zugelassen.

Westernreiter: Das Pferd soll im Snaffle-Bit vorgestellt werden, wobei der Führende einen Führstrick/-zügel hält, welcher in einen Trensenring eingeschnallten/befestigt ist. Ein zusätzliches Halfter, an dem der Führstrick befestigt ist, ist zugelassen.

Klassische Reiter: Das Pferd soll mit Wassertrense vorgestellt werden, wobei der Führende einen Führzügel/-strick hält, welcher in einen Trensenring eingeschnallten/befestigt ist. Ein zusätzliches Halfter zur Befestigung des Führstricks ist zugelassen.

474.2.5 Die Ausrüstung muss den Vorgaben dieses Regelbuches lt. § 440-445 sinngemäß entsprechen, Gerte, Sporen und sonstige Hilfszügel sind nicht zugelassen!

§ 475 Englisch Klassen

(Hunter under Saddle, Hunt Seat Equitation)

Die aktuellen Regeln der American Quarter Horse Association gelten für alle Hunter Klassen (Sonderklassen) der VWB und für das Richten derselben. Die gültigen Regeln der American Quar-



ter Horse Association sind unter der Internetseite: www.aqha.com erhältlich. Die deutsche Übersetzung der AQHA-Regeln sind unter www.dqha.de zu finden.

§ 476 Cutting (AQHA: SHW 500)

(...) Die Regeln der American Quarter Horse Association gelten für alle Working Cowhorse Klassen der VWB und für das Richten derselben.

Die gültigen Regeln der American Quarter Horse Association sind unter der Internetseite: www.aqha.com erhältlich. Die deutsche Übersetzung der AQHA-Regeln sind unter www.dqha.de zu finden.

§ 477 Working Cowhorse (AQHA: SHW 505)

(...) Die Regeln der American Quarter Horse Association gelten für alle Working Cowhorse Klassen der VWB und für das Richten derselben.

Die gültigen Regeln der American Quarter Horse Association sind unter der Internetseite: www.aqha.com erhältlich. Die deutsche Übersetzung der AQHA-Regeln sind unter www.dqha.de zu finden.



TEIL D: PATTERN

Reining

Reining Pattern 1	97
Reining Pattern 2	98
Reining Pattern 3	99
Reining Pattern 4	100
Reining Pattern 5	101
Reining Pattern 6	102
Reining Pattern 7	103
Reining Pattern 8	104
Reining Pattern 9	105
Reining Pattern 10	106
Reining Pattern 11	107
Reining Pattern 12	108
Reining Pattern 13	109
Reining Pattern 14	110
Reining Pattern 15	111
Reining Pattern 16	112
Reining Pattern 17	113
Reining Pattern 18	114
Reining Pattern 19 (nur für Jugend und Einsteiger)	115
Reining Pattern 20 (nur für Jugend und Einsteiger)	116

Für alle Reining in Einsteiger-, Jugend- und AnyHorseAnyRider-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	117
Western Riding 2	118
Western Riding 3	119
Western Riding 4	120
Western Riding 5 empfohlen für kleine Reitplätze	121
Western Riding 6	122
Western Riding 7	123
Western Riding 8	124
Western Riding 9	125
Novice Western Riding Pattern 1 (für Einsteiger-Klassen)	126
Novice Western Riding Pattern 2 (für Einsteiger-Klassen)	127
Novice Western Riding Pattern 4 (für Einsteiger-Klassen)	128
Novice Western Riding Pattern 6 (für Einsteiger-Klassen)	129
Novice Western Riding Pattern 7 (für Einsteiger-Klassen)	130
Novice Western Riding Pattern 9 (für Einsteiger-Klassen)	131

**Ranch Riding**

Ranch Riding Pattern 1	132
Ranch Riding Pattern 2	133
Ranch Riding Pattern 3	134
Ranch Riding Pattern 4	135
Ranch Riding Pattern 5	136
Ranch Riding Pattern 6	137
Ranch Riding Pattern 7	138
Ranch Riding Pattern 8	139
Ranch Riding Pattern 9	140
Ranch Riding Pattern 10	141
Ranch Riding Pattern 11	142
Ranch Riding Pattern 12	143
Ranch Riding Pattern 13	144
Ranch Riding Pattern 14	145
Ranch Riding Pattern 15	146

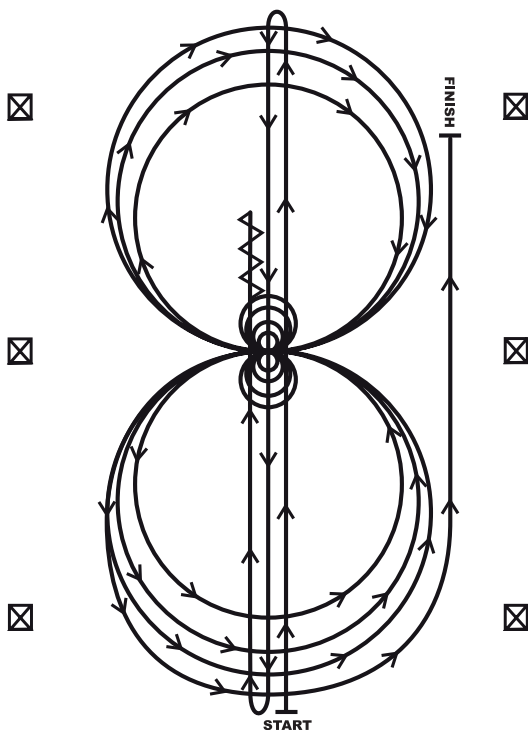
VWB Western Combination

VWB Western Combination Pattern 1 – Teil A	147
VWB Western Combination Pattern 1 – Teil B	148
VWB Western Combination Pattern 2 – Teil A	149
VWB Western Combination Pattern 2 – Teil B	150

VWB Jungpferdeprüfung

VWB Jungpferde Basis Pattern 1	151
VWB Jungpferde Basis Pattern 2	152
VWB Jungpferde Basis Pattern 3	153
VWB Jungpferde Basis Pattern 4	154
VWB Jungpferde Reining Pattern 1	155
VWB Jungpferde Reining Pattern 2	156
VWB Jungpferde Reining Pattern 3	157
VWB Jungpferde Reining Pattern 4	158
VWB Jungpferde Trail Pattern 1	159
VWB Jungpferde Trail Pattern 2	160
VWB Jungpferde Trail Pattern 3	161
VWB Jungpferde Trail Pattern 4	162
VWB Jungpferde Trail Pattern 5	163
VWB Jungpferde Trail Pattern 6	164

Reining Pattern 1



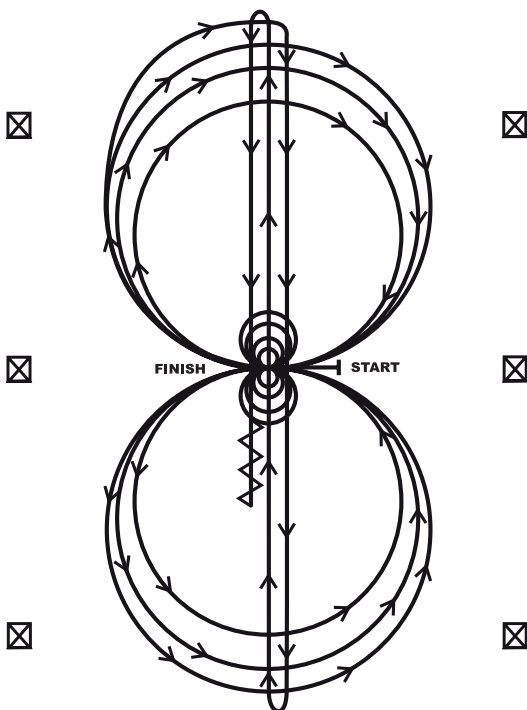
1. Schneller Galopp zum anderen Ende der Arena bis hinter den Endmarker, Rollback nach links – kein Verharren.
2. Schneller Galopp zum entgegengesetzten Ende der Arena bis hinter den Endmarker, Rollback nach rechts – kein Verharren.
3. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und Sliding Stop. Rückwärts 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 AnyHorseAnyRider-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.



Reining Pattern 2



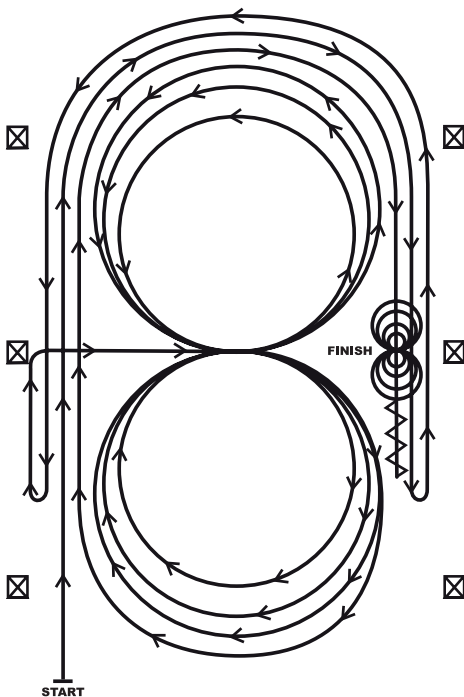
Das Pferd muss im Schritt gehen, oder anhalten, bevor das Pattern begonnen wird. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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

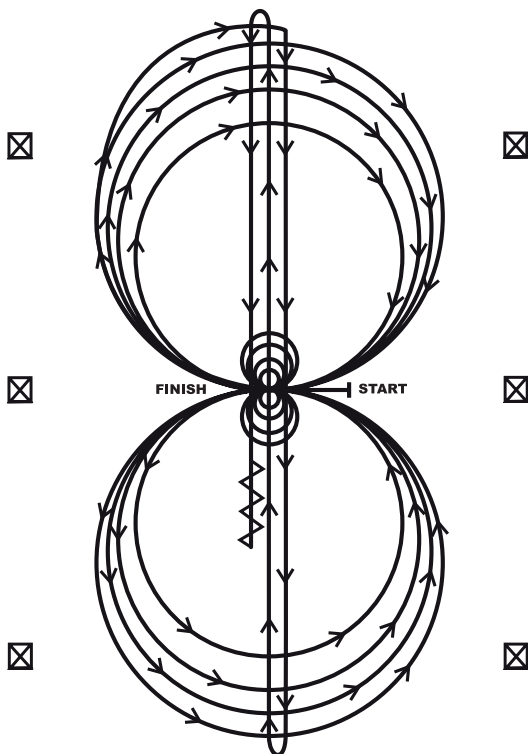
Reining Pattern 3



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

**Reining Pattern 4**

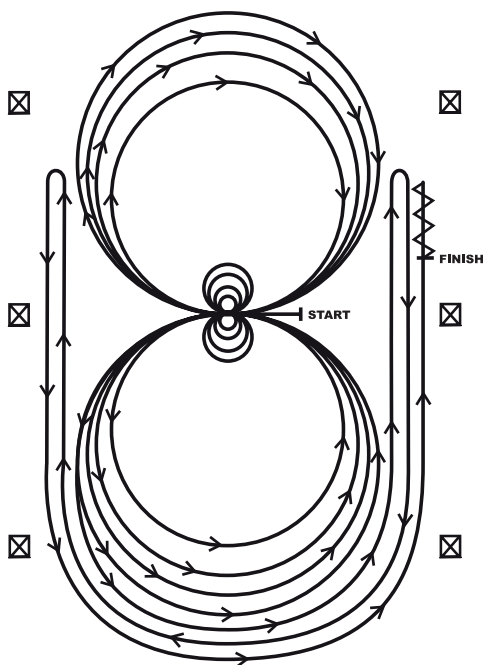
DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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 Zäunung 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 5

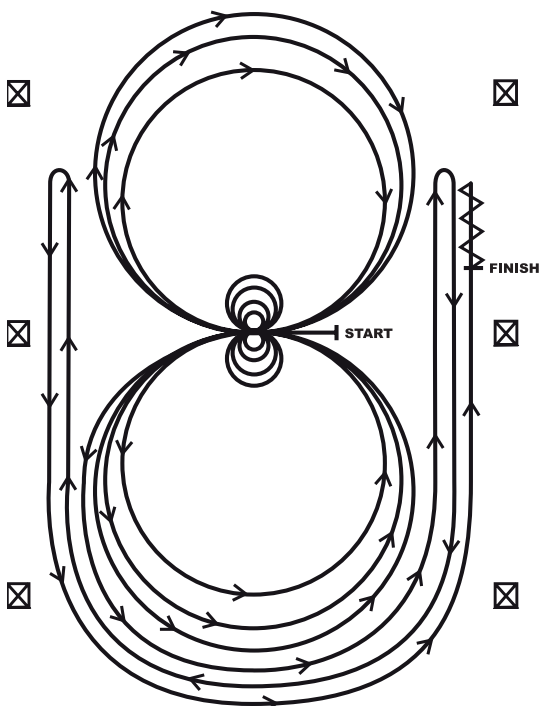


DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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 6**

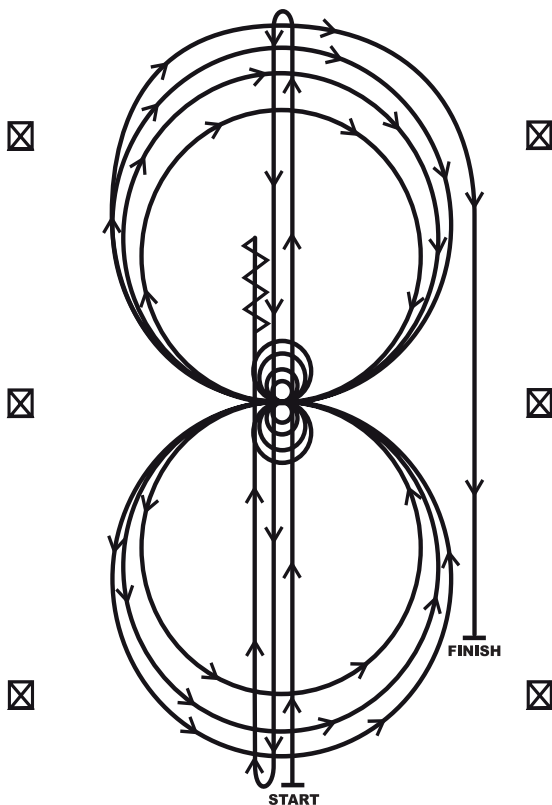
DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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.

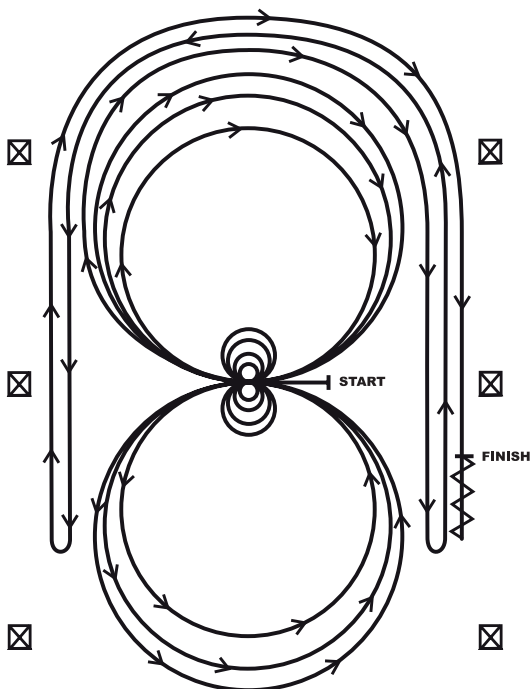
Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend- und AnyHorseAnyRider-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

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

**Reining Pattern 8**

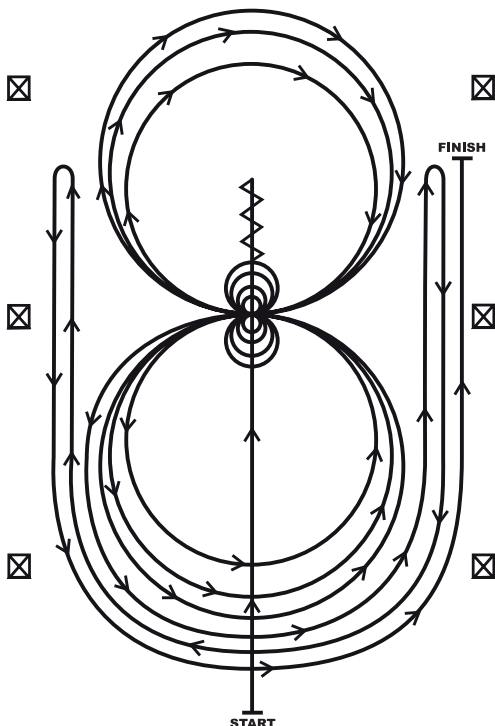
DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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 AnyHorseAnyRider-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.

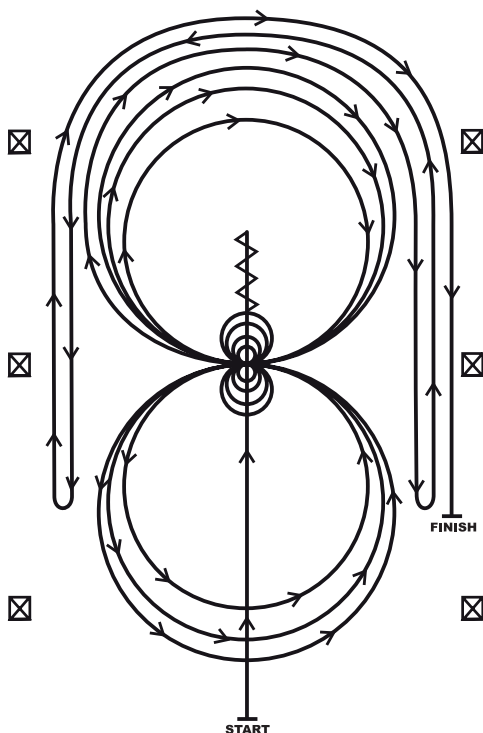
6. Beginne einen großen, schnellen Zirkel nach links, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp an der rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Rollback nach rechts – kein Verharren.

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

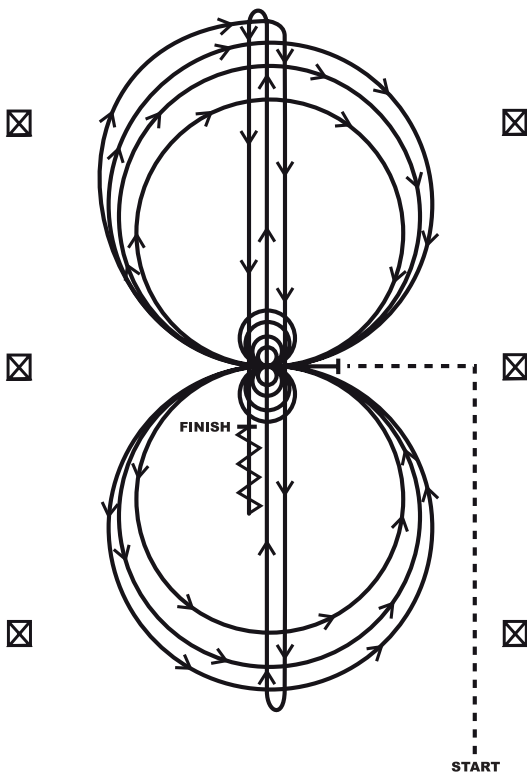
**Reining Pattern 10**

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

Reining Pattern 11

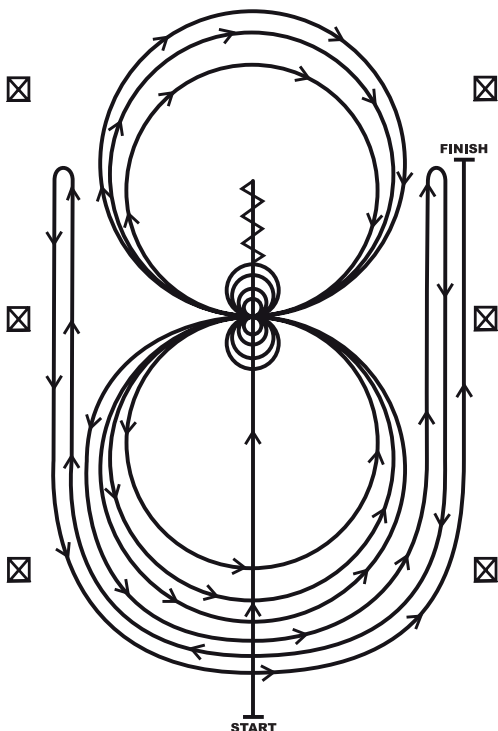


Das Pferd muß den größten Teil zur Arena-Mitte traben. Bevor das Pattern begonnen wird, muß es im Schritt gehen, oder angehalten werden.

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

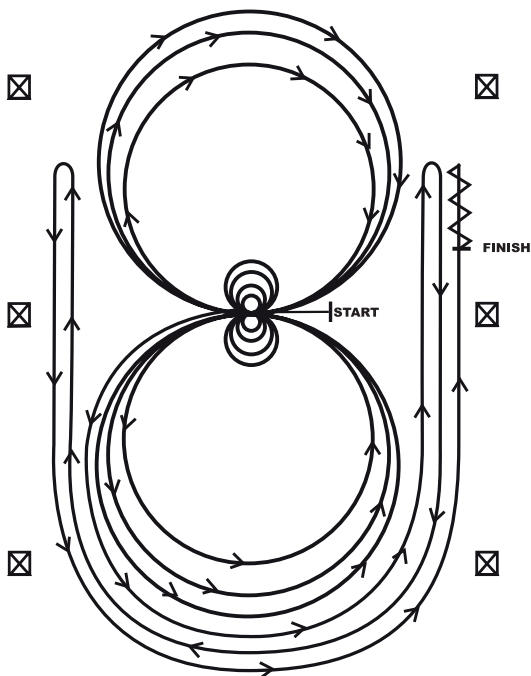
**Reining Pattern 12**

1. Schneller Galopp bis hinten 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 hinten 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 hinten 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 hinten 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 AnyHorseAnyRider-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

Reining Pattern 13

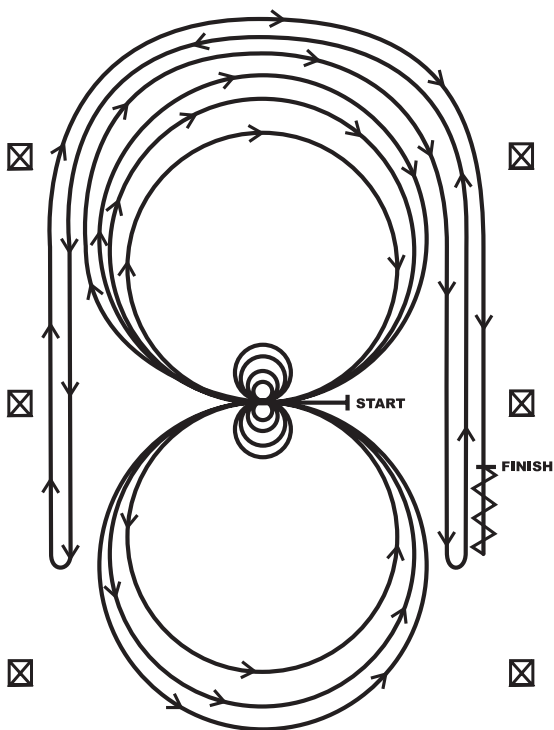


DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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

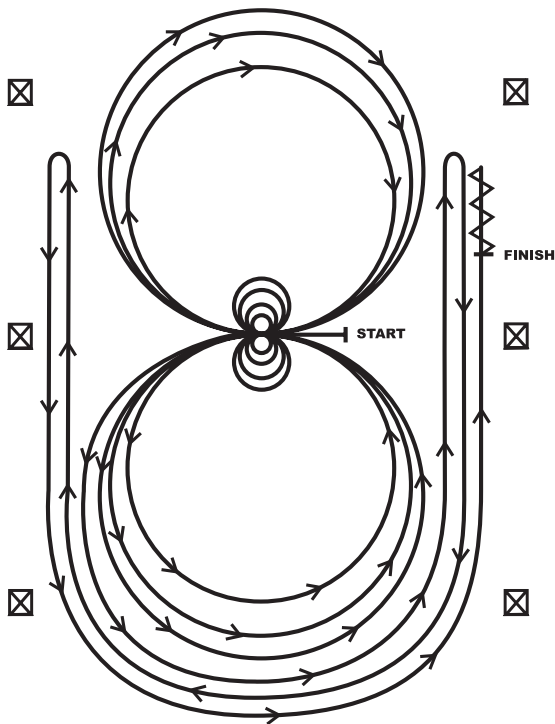
**Reining Pattern 14**

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.

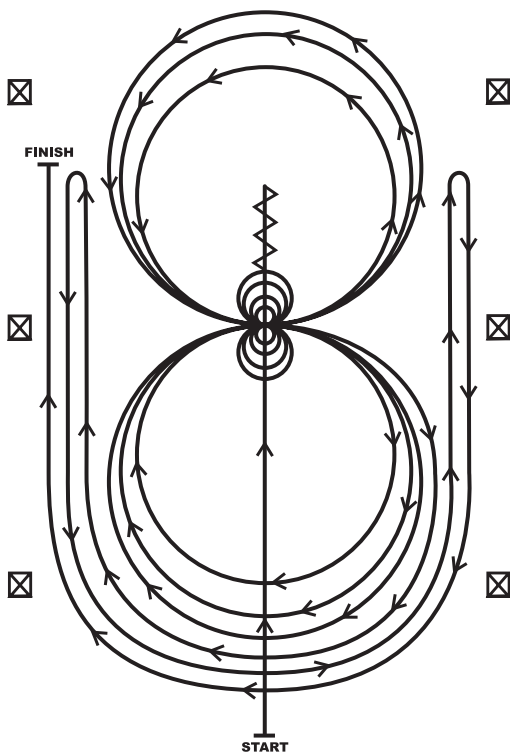
Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend – und AnyHorseAnyRider-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

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 an der rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmärker 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 linken Seite der Arena bis hinter den Mittelmärker 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 rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmärker 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.

**Reining Pattern 16**

1. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Rückwärts richten bis zu Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.

2. Vier Spins links herum. Verharren.

3. Vier und einviertel Spins rechts herum, sodass das Pferd dann zur linken Seite der Arena blickt. Verharren.

4. 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.

5. Reite 3 Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.

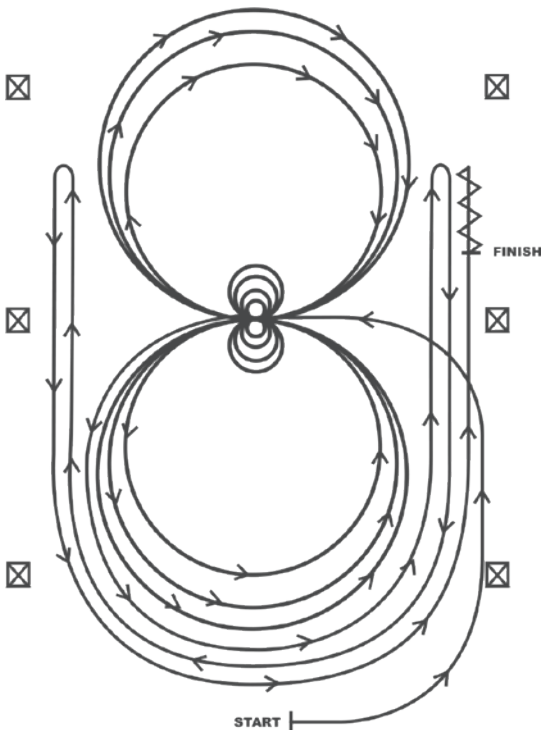
6. Beginne einen großen, schnellen Zirkel nach rechts, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp an der linken Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 mtr. von der Bande entfernt, einen Rollback nach links – kein Verharren.

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 Rollback nach rechts – kein Verharren.

8. 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. 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.

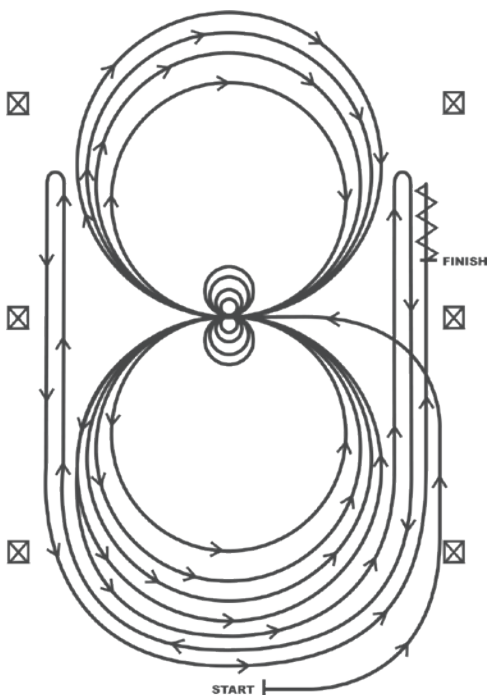
Reining Pattern 17



Beginne im Linksgalopp. Reite weiter in die Mitte der Arena und beginne die Aufgabe mit Blick in Richtung der linken Bande, ohne anzuhalten oder die Gangart zu unterbrechen.

1. Beginne im Linksgalopp, reite zwei Zirkel nach links: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena. Verharren.
2. Vier Spins nach links. Verharren.
3. Beginne im Rechtsgalopp und reite zwei Zirkel nach rechts: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
4. Vier Spins nach rechts. Verharren.
5. Beginne 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.
6. Reite weiter um den vorangegangenen Zirkel nach links, aber schließe diesen Zirkel nicht. Schneller Galopp entlang der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann einen Rollback nach rechts mindestens 6 Meter von der Bande entfernt – kein Verharren.
7. Reite weiter um den vorangegangenen Zirkel, aber schließe diesen nicht. Schneller Galopp entlang der linken Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann einen Rollback nach links mindestens 6 Meter von der Bande entfernt – kein Verharren.
8. Reite weiter um den vorangegangenen Zirkel, aber schließe diesen Zirkel nicht. Schneller Galopp auf der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarken und führe einen Sliding Stop aus, (mindestens 6 Meter) von der Bande entfernt. Backup mindestens 3 Meter. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

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

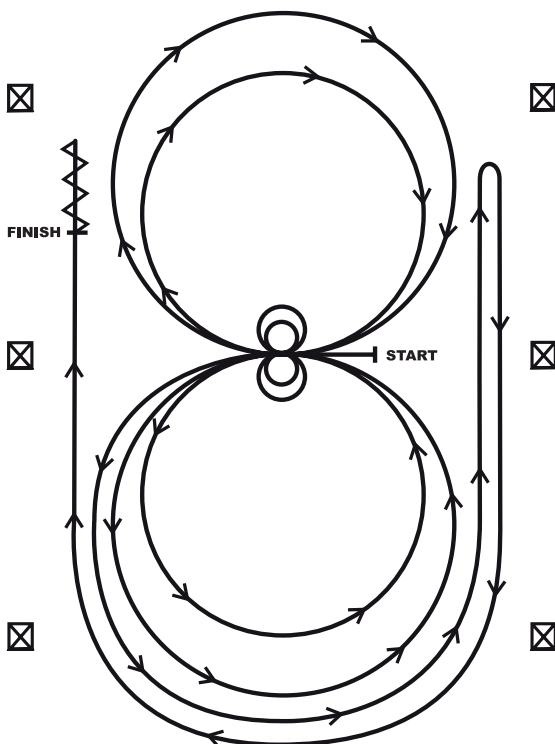
**Reining Pattern 18**

Beginne im Linksgalopp. Reite weiter in die Mitte der Arena und beginne die Aufgabe mit Blick in Richtung der linken Bande, ohne anzuhalten oder die Gangart zu unterbrechen.

1. Beginne im Linksgalopp, reite drei Zirkel nach links: die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena. Verharren.
2. Vier Spins nach links. Verharren.
3. Beginne im Rechtsgalopp und reite drei Zirkel nach rechts: die ersten beiden Zirkel groß und schnell, der dritte Zirkel klein und langsam. Stop in der Mitte der Arena. Verharren.
4. Vier Spins nach rechts. Verharren.
5. Beginne 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 weiter um den vorangegangenen Zirkel nach links, aber schließe diesen Zirkel nicht. Schneller Galopp entlang der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker, und dann einen Rollback nach rechts mindestens 6 Meter von der Bande entfernt – kein Verharren.
7. Reite weiter um den vorangegangenen Zirkel, aber schließe diesen Zirkel nicht. Schneller Galopp entlang der linken Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann einen Rollback nach links mindestens 6 Meter von der Bande entfernt – kein Verharren.
8. Reite weiter um den vorangegangenen Zirkel, aber schließe diesen Zirkel nicht. Schneller Galopp auf der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und führe einen Sliding Stop aus mindestens 6 Meter von der Bande entfernt. Backup mindestens 3 Meter. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

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

Reining Pattern 19 (nur für Jugend und Einsteiger)



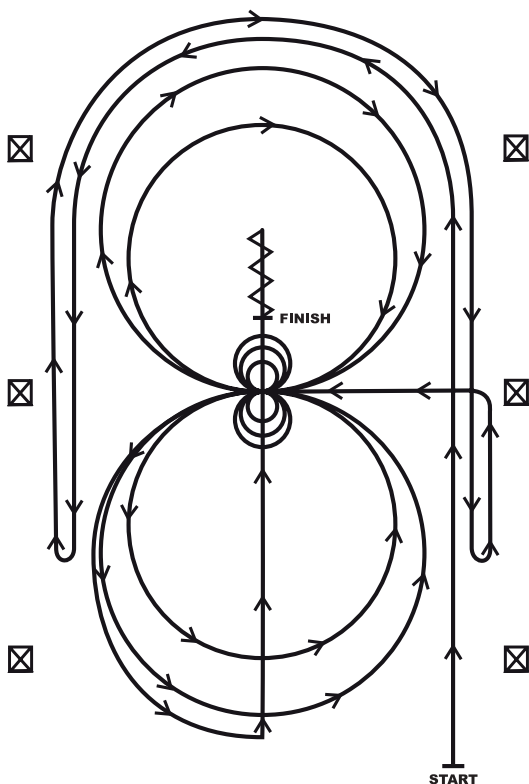
DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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 Areen, 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



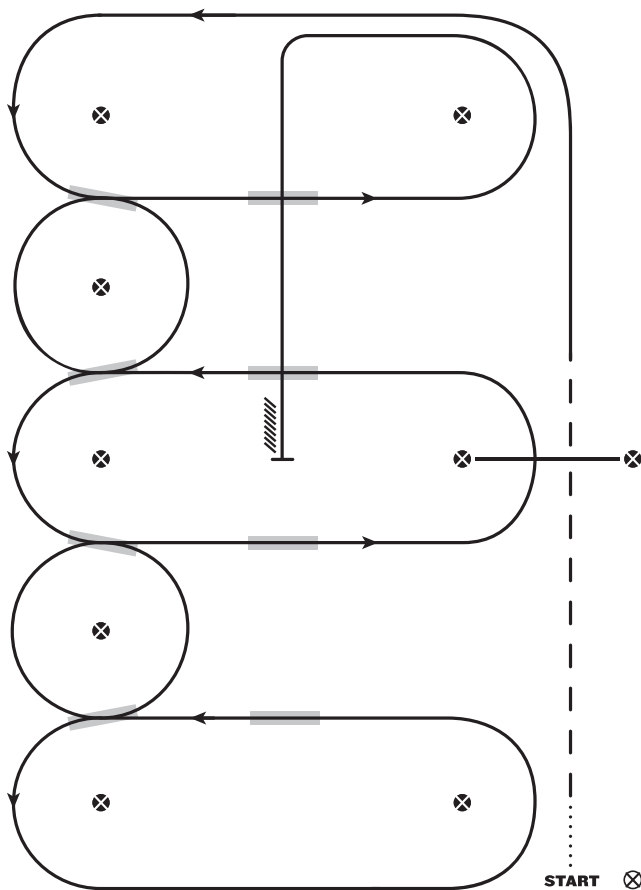
Reining Pattern 20 (nur für Jugend und Einsteiger)



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

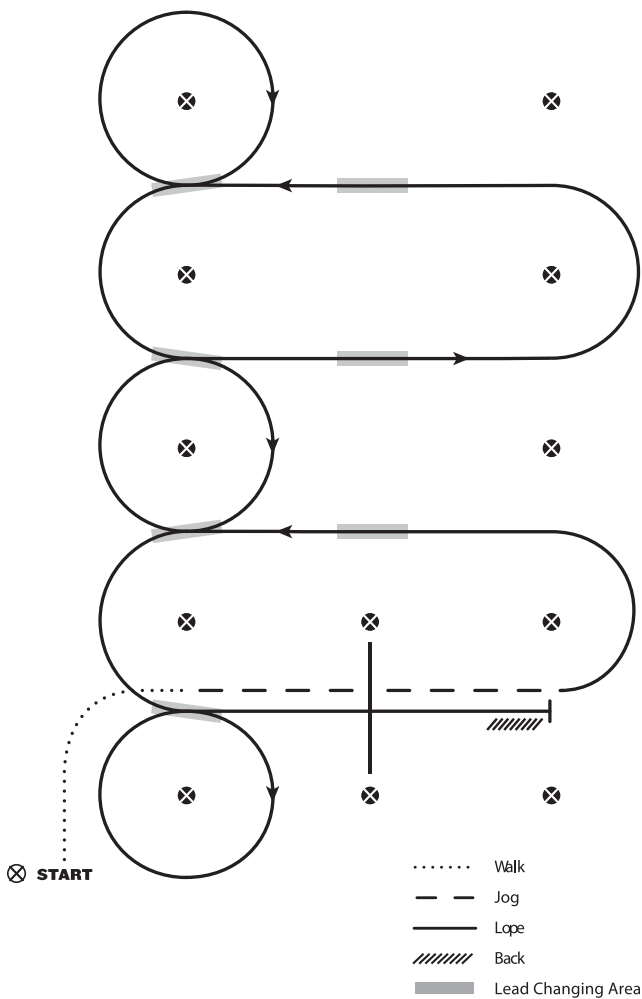


Pattern

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



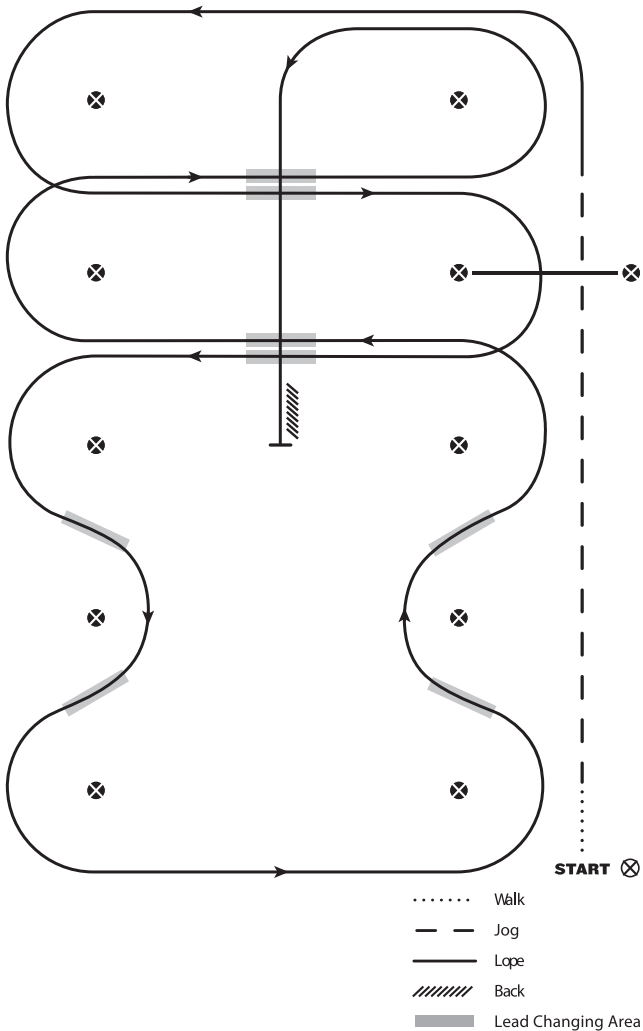
Western Riding 2



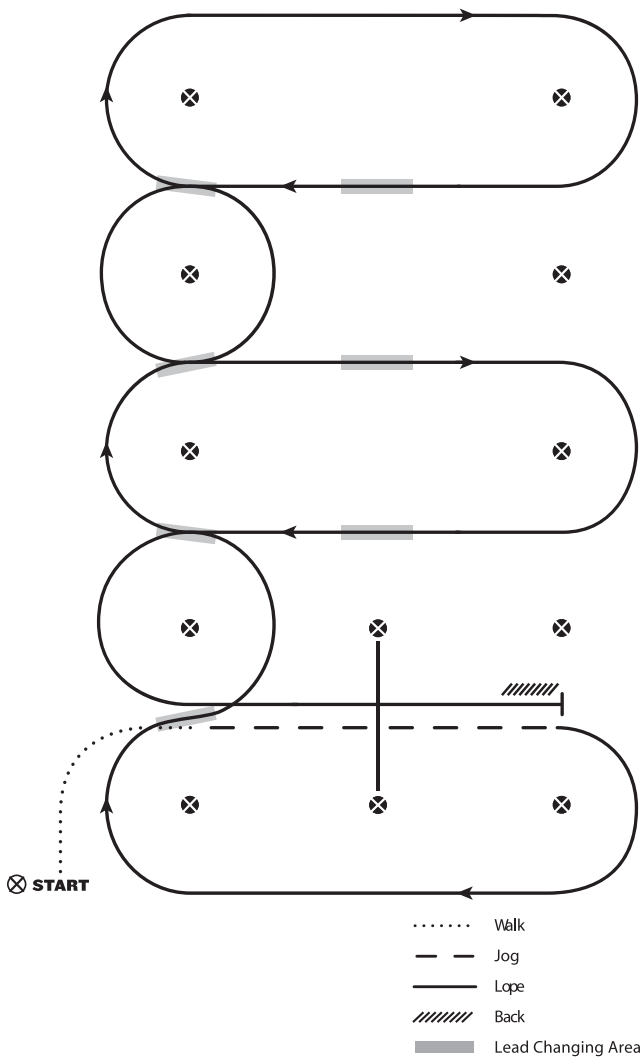
1. Schritt, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Galopp
3. erster Wechsel auf der Mittellinie
4. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
5. dritter Wechsel auf der Mittellinie
6. Zirkel erster Wechsel beim Kreuzen
7. zweiter Wechsel beim Kreuzen
8. dritter Wechsel beim Kreuzen
9. vierter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



Western Riding 3

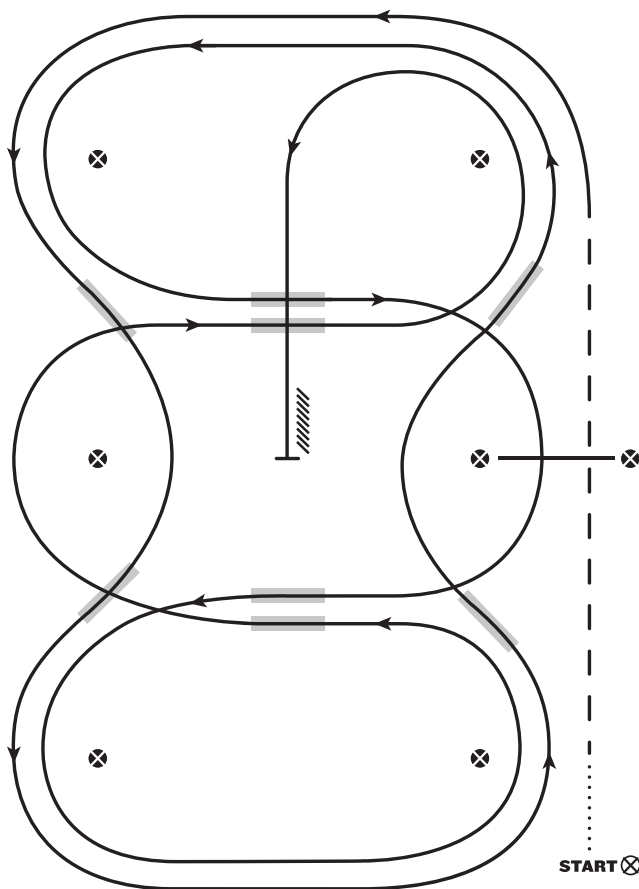


1. Schritt halber Weg zwischen den Markern, Übergang zum Trab, Trab über Stange
2. Übergang zum Galopp
3. erster Wechsel auf der Mittellinie
4. Galopp über Stange
5. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
6. erster Wechsel beim Kreuzen
7. zweiter Wechsel beim Kreuzen
8. dritter Wechsel beim Kreuzen
9. vierter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



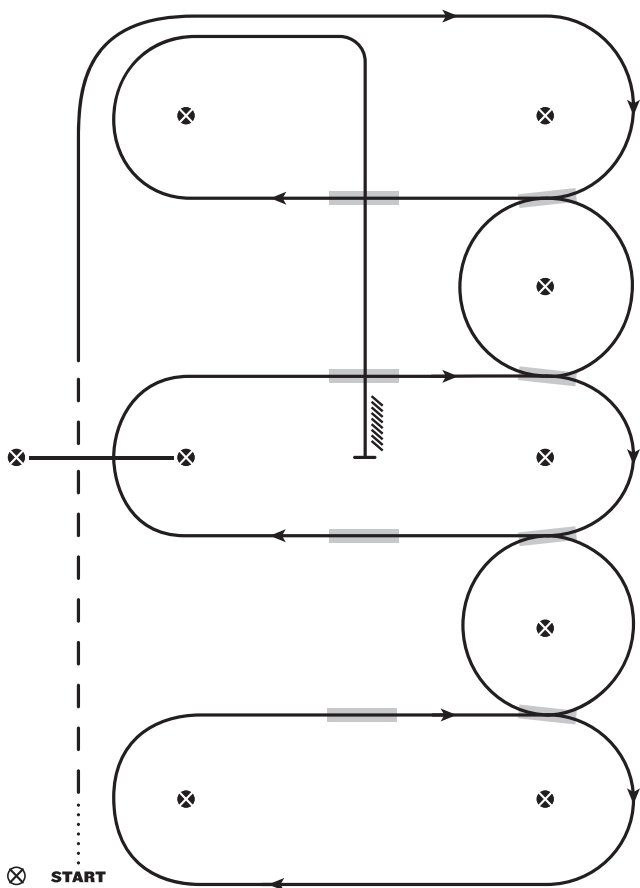
Pattern

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

- Wolk
- - - Jog
- Lope
- //// Back
- Lead Changing Area



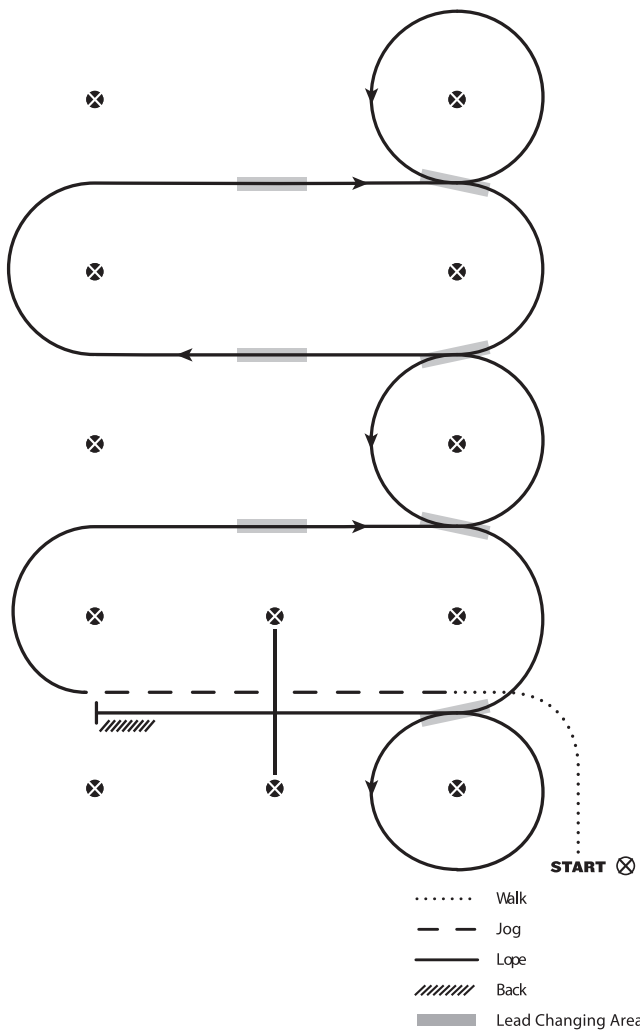
Western Riding 6



- Walk
- - - Jog
- Lope
- //////// Back
- Lead Changing Area

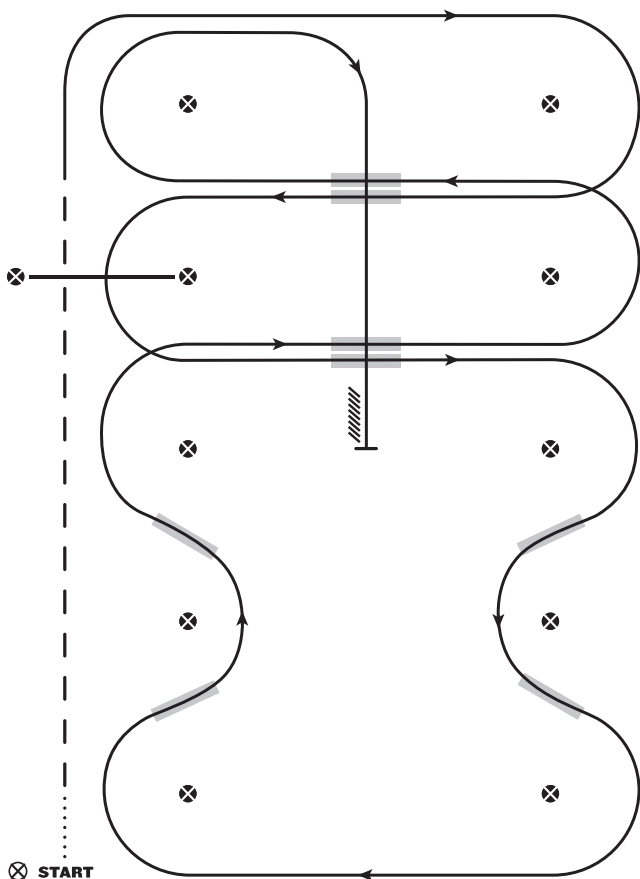
1. Schritt, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Galopp, auf der rechten Hand und um den Endmarker herum
3. erster Wechsel beim Kreuzen
4. zweiter Wechsel beim Kreuzen
5. dritter Wechsel beim Kreuzen
6. vierter Wechsel und Galopp am Ende der Arena
7. erster Wechsel auf der Mittellinie
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 7



Pattern

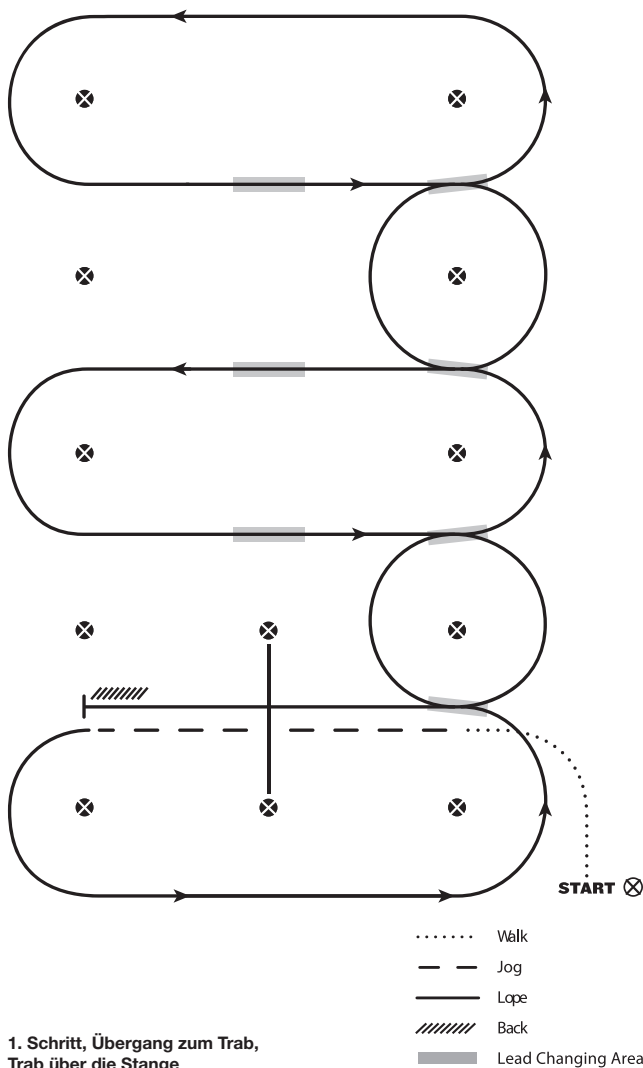
1. Schritt, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Galopp, auf der rechten Hand
3. erster Wechsel auf der Mittellinie
4. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
5. dritter Wechsel auf der Mittellinie
6. Zirkel, erster Wechsel beim Kreuzen
7. zweiter Wechsel beim Kreuzen
8. dritter Wechsel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

**Western Riding 8**

.....	Walk
- - -	Jog
————	Lope
///////	Back
■	Lead Changing Area

1. Schritt halber Weg zwischen den Markern, Übergang zum Trab, Trab über Stange
2. Übergang zum Galopp, auf der rechten Hand
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

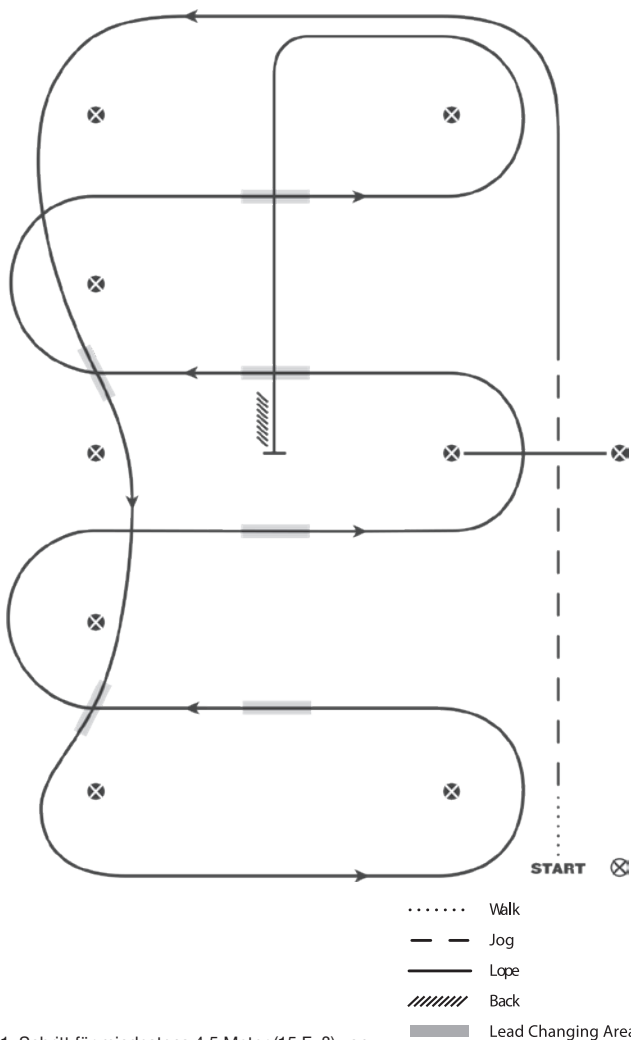
Western Riding 9



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. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
9. dritter Wechsel auf der Mittellinie
10. Galopp über die Stange
11. Galopp, Stopp und Rückwärtsrichten

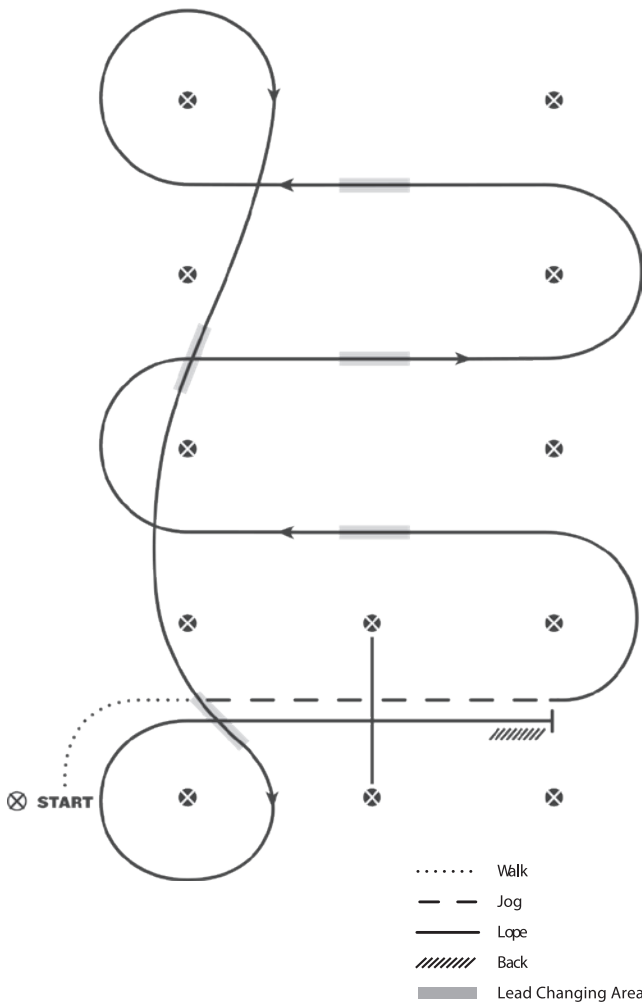


Novice Western Riding Pattern 1 (für Einsteiger-Klassen)



1. Schritt für mindestens 4,5 Meter (15 Fuß) 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

Novice Western Riding Pattern 2 (für Einsteiger-Klassen)

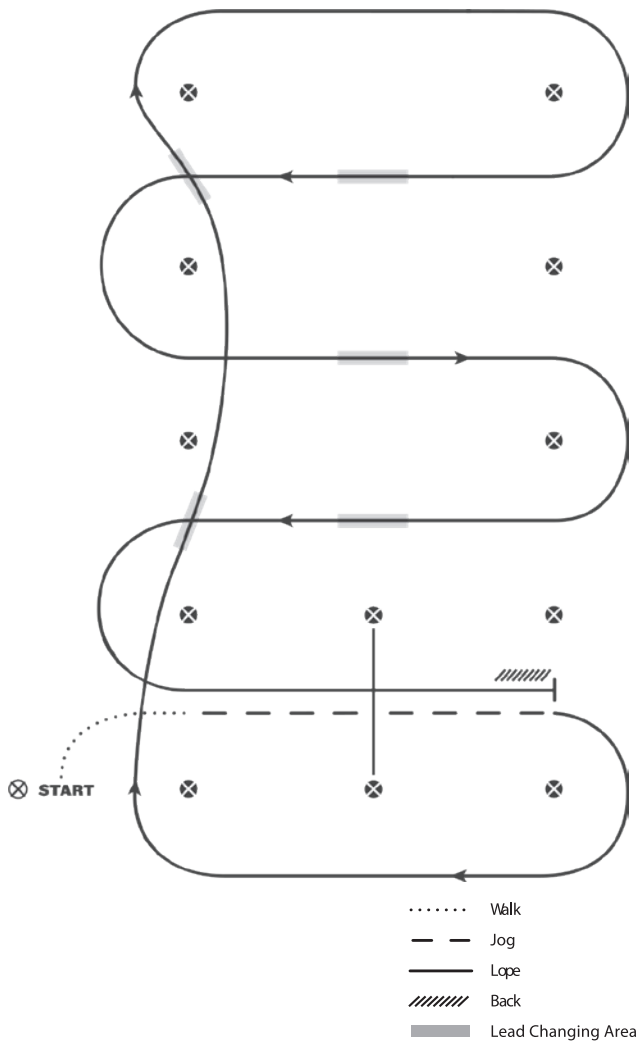


Pattern

1. Schritt für mindestens 4,5 Meter (15 Fuß) von der Start Pylone bis zum ersten Marker, wie eingezeichnet Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Linksgalopp
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 & Zirkel
8. Galopp über die Stange
9. Stopp & Rückwärtsrichten

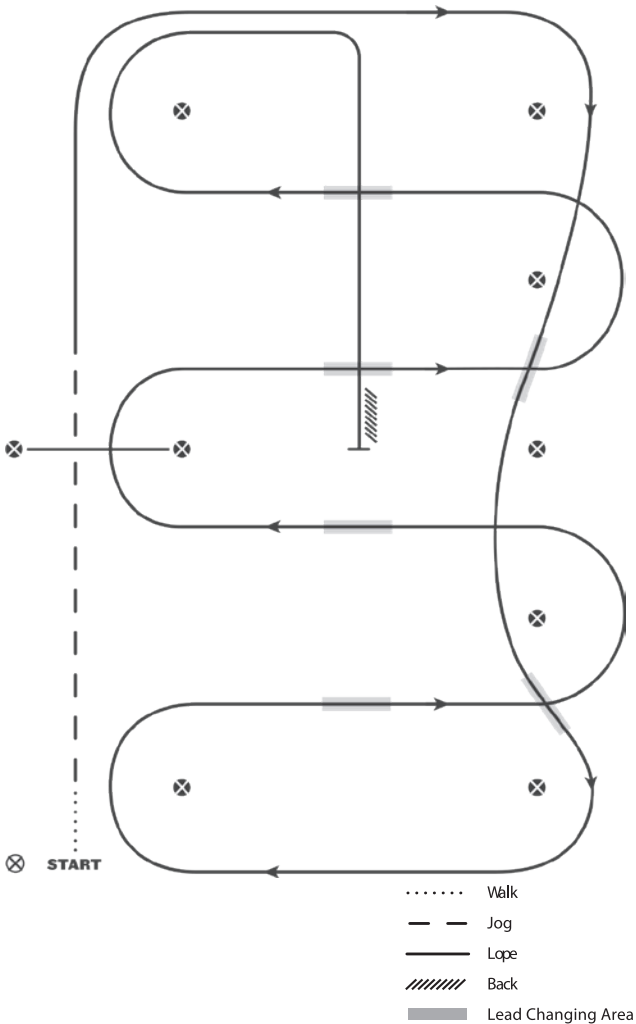


Novice Western Riding Pattern 4 (für Einsteiger-Klassen)



1. Schritt für mindestens 4,5 Meter (15 Fuß) von der Start Pylone bis zum ersten Marker, wie eingezeichnet 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

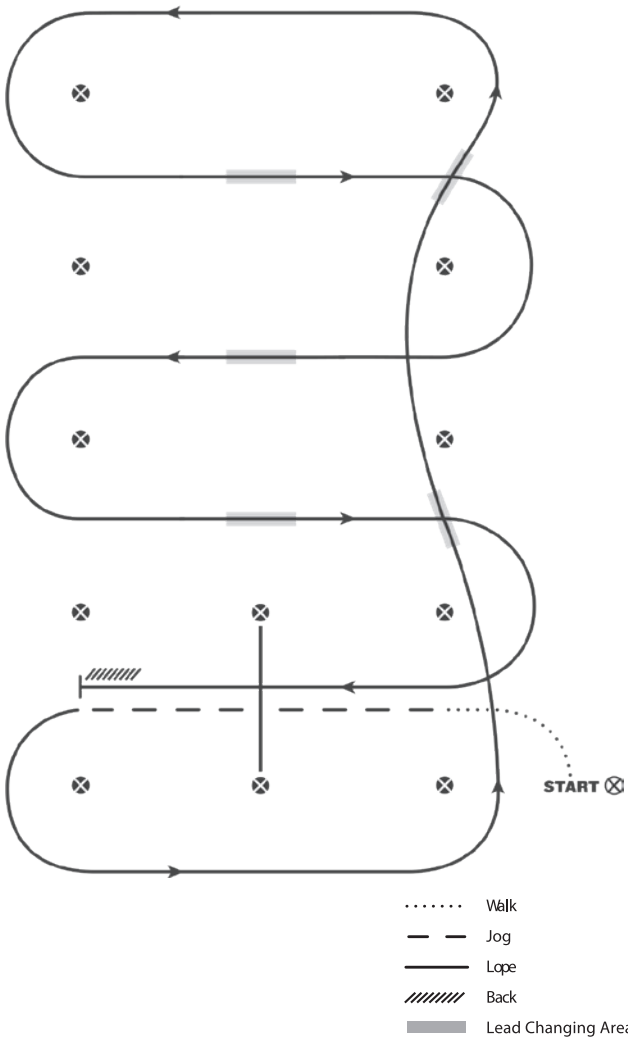
Novice Western Riding Pattern 6 (für Einsteiger-Klassen)



Pattern

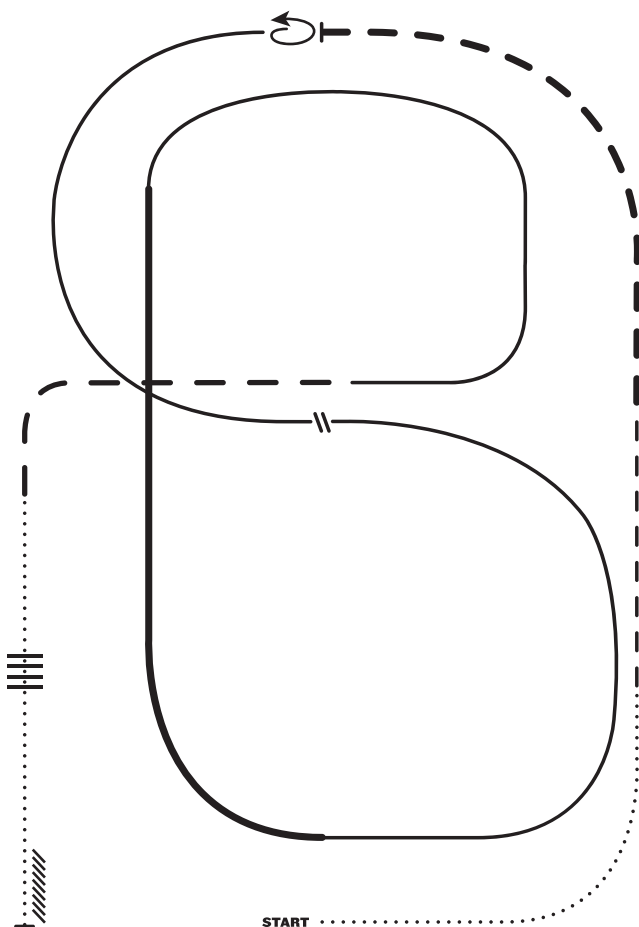
1. Schritt für mindestens 4,5 Meter (15 Fuß) von der Start Pylone bis zum ersten Marker, Übergang zum Trab, Trab über die Stange.
2. Übergang zum Linksgalopp & Galopp um das Ende
3. Erster Wechsel beim Kreuzen
4. Zweiter Wechsel beim Kreuzen, Galopp um das Ende der Bahn
5. Erster Wechsel auf der Mittellinie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

Novice Western Riding Pattern 9 (für Einsteiger-Klassen)



Pattern

1. Schritt für mindestens 4,5 Meter (15 Fuß) von der Start Pylone bis zum ersten Marker, wie eingezeichnet, 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 und Rückwärtsrichten

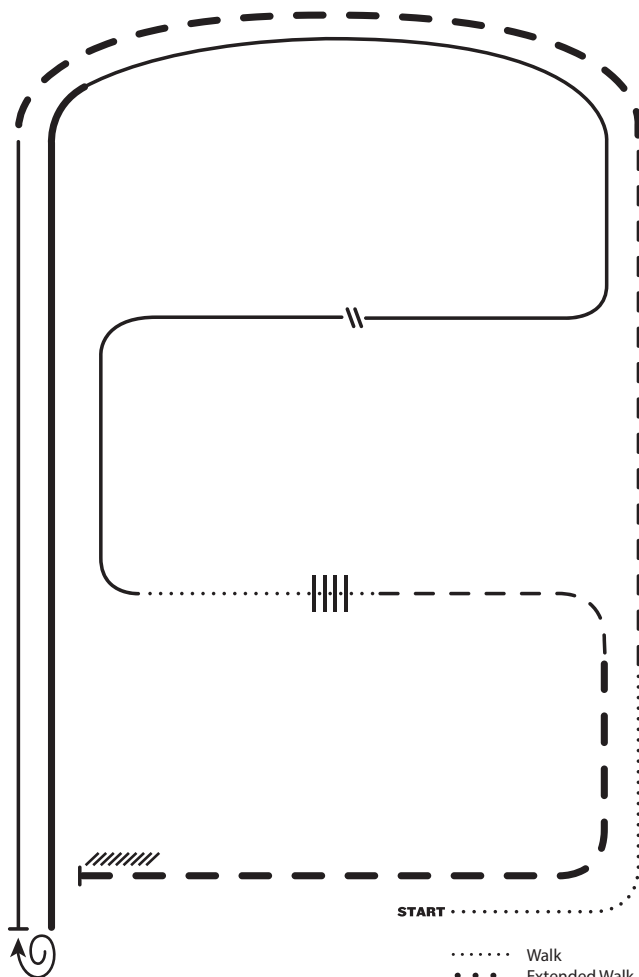
**Ranch Riding Pattern 1****START**

.....	Walk
....	Extended Walk
- - -	Trot
- - -	Extended Trot
— — —	Lope
— — —	Extended Lope
////	Back
//	Lead Change

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



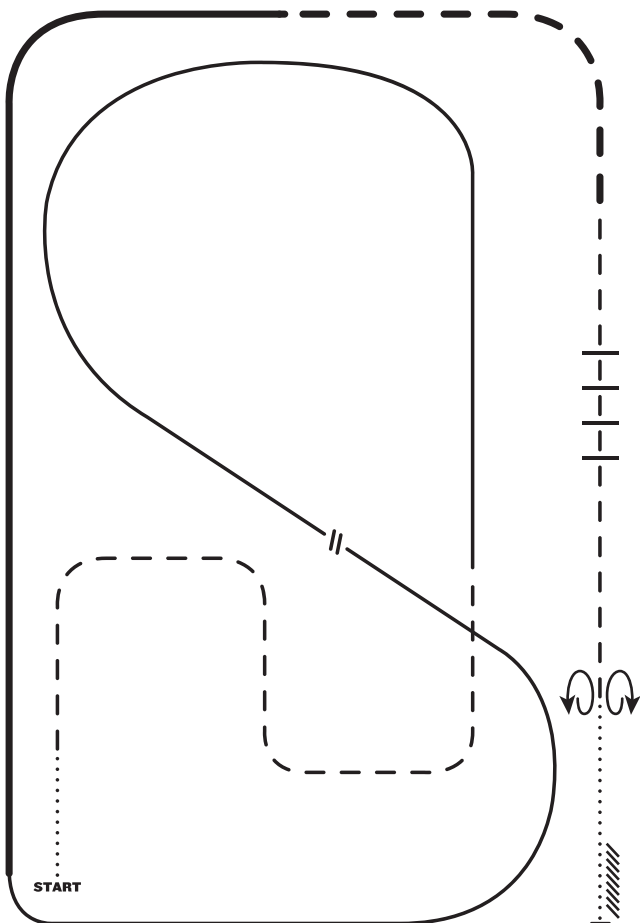
Ranch Riding Pattern 2



Pattern

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

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

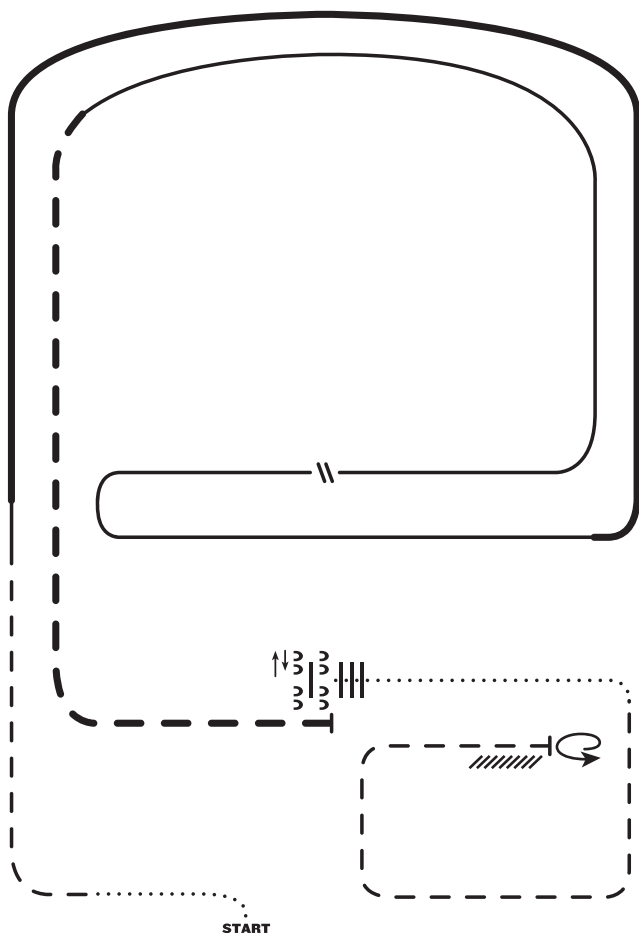
**Ranch Riding Pattern 3**

.....	Walk
....	Extended Walk
- - -	Trot
- - -	Extended Trot
— — —	Lope
— — —	Extended Lope
////	Back
//	Lead Change

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

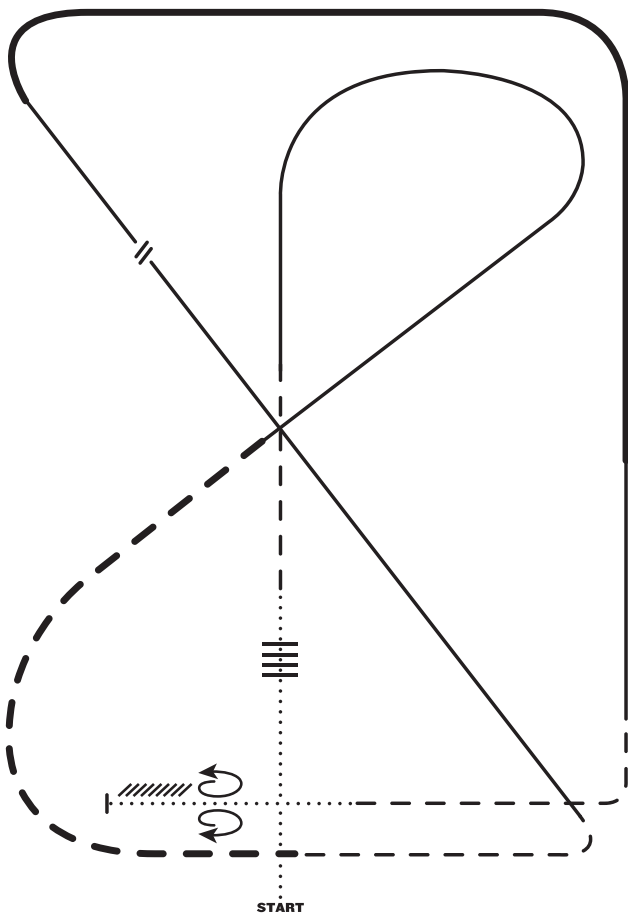


Ranch Riding Pattern 4



.....	Walk
.....	Extended Walk
- - -	Trot
- - -	Extended Trot
— — —	Lope
— — —	Extended Lope
////	Back
//	Lead Change

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

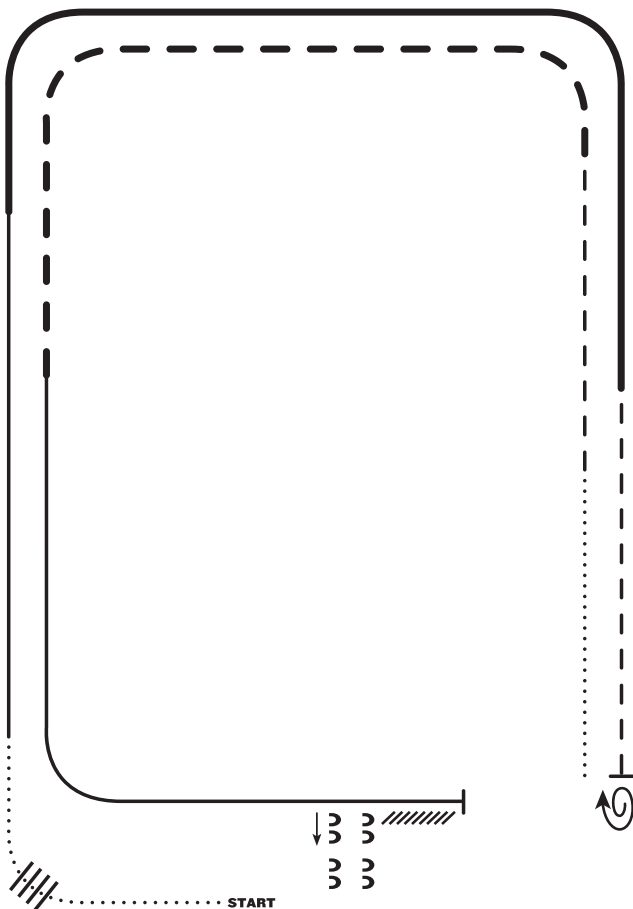
**Ranch Riding Pattern 5**

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

.....	Walk
....	Extended Walk
- - -	Trot
- - - -	Extended Trot
— — —	Lope
— — — —	Extended Lope
////	Back
//	Lead Change



Ranch Riding Pattern 6



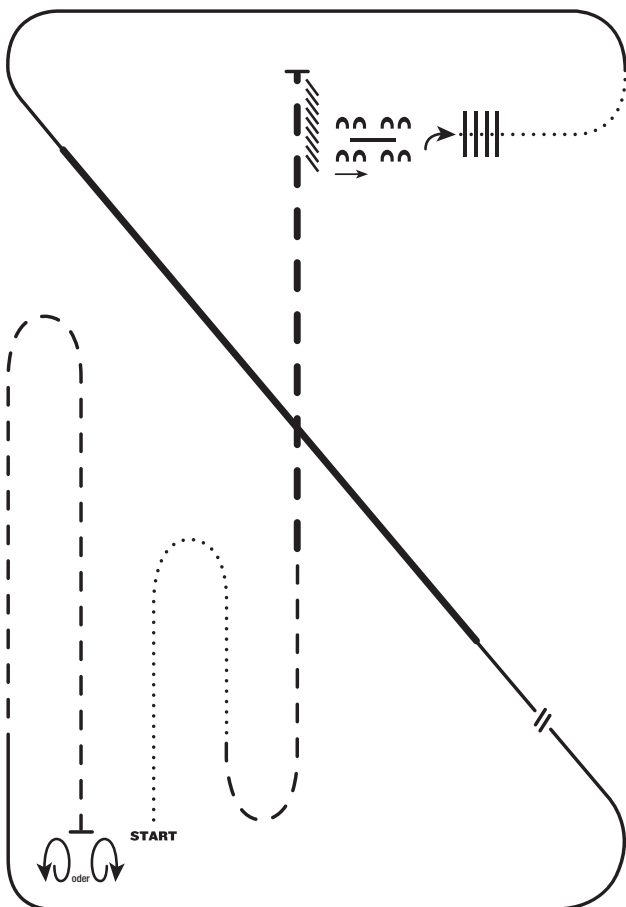
Pattern

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
- \\ Lead Change



Ranch Riding Pattern 7

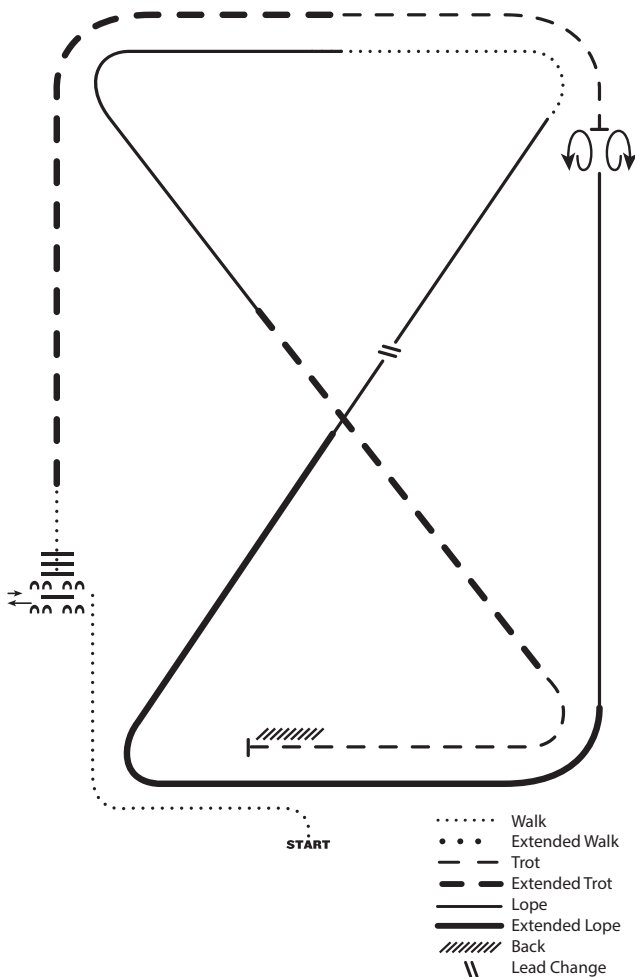


1. Schritt
2. Trab
3. Verstärkter Trab
4. Anhalten und Rückwärtsrichten
5. Seitwärts über die Stange nach rechts
6. ¼ Wendung rechts, Schritt über Stangen
7. Schritt
8. Linksgalopp
9. Verstärkter Linksgalopp
10. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
11. Rechtsgalopp
12. Trab
13. Anhalten,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

.....	Walk
....	Extended Walk
— —	Trot
— —	Extended Trot
— —	Lope
— —	Extended Lope
////	Back
\\	Lead Change

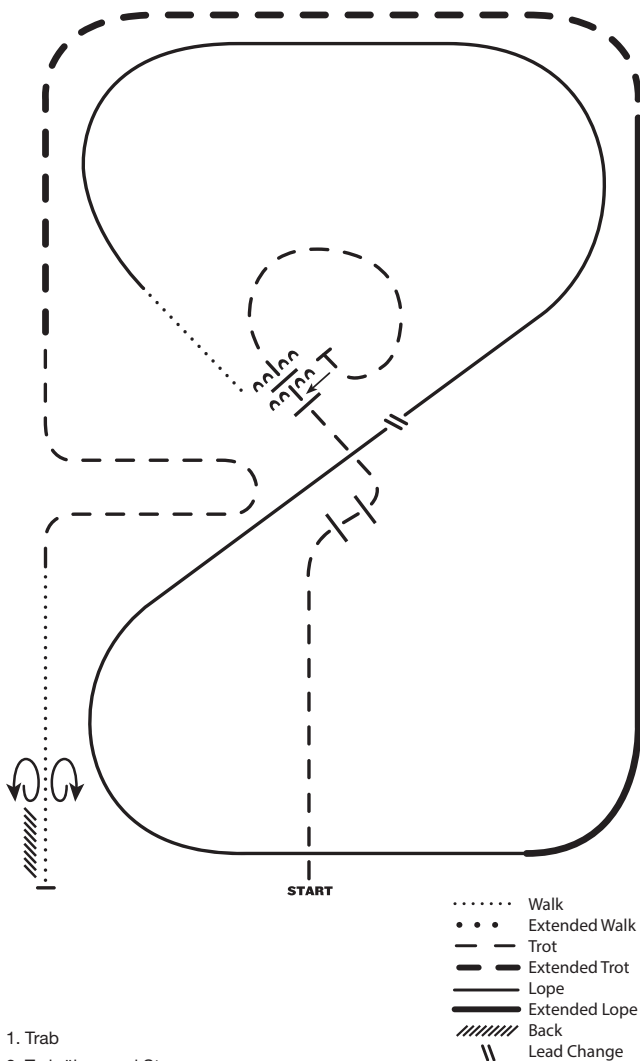


Ranch Riding Pattern 8



Pattern

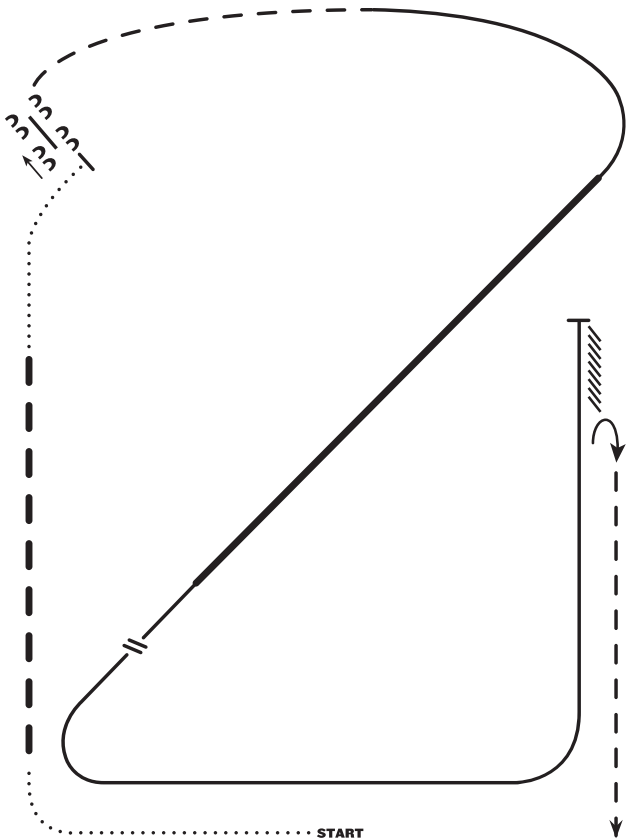
1. Schritt
2. Seitwärts nach links über die erste Stange, Seitwärts nach rechts den halben Weg
3. Schritt über die Stangen
4. Verstärkter Trab
5. Trab
6. Anhalten 360° Wendung in jede Richtung, egal welche zuerst
7. Rechtsgalopp
8. Verstärkter Rechtsgalopp
9. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach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

**Ranch Riding Pattern 9**

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 10



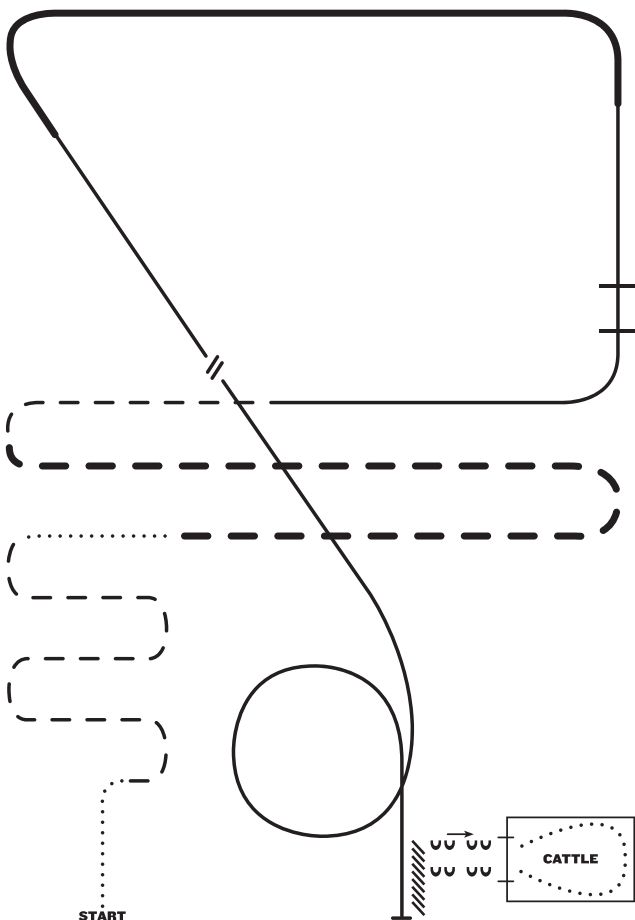
Pattern

- Walk
- Extended Walk
- - - Trot
- - - Extended Trot
- — — Lope
- — — Extended Lope
- ////// Back
- \\ Lead Change

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



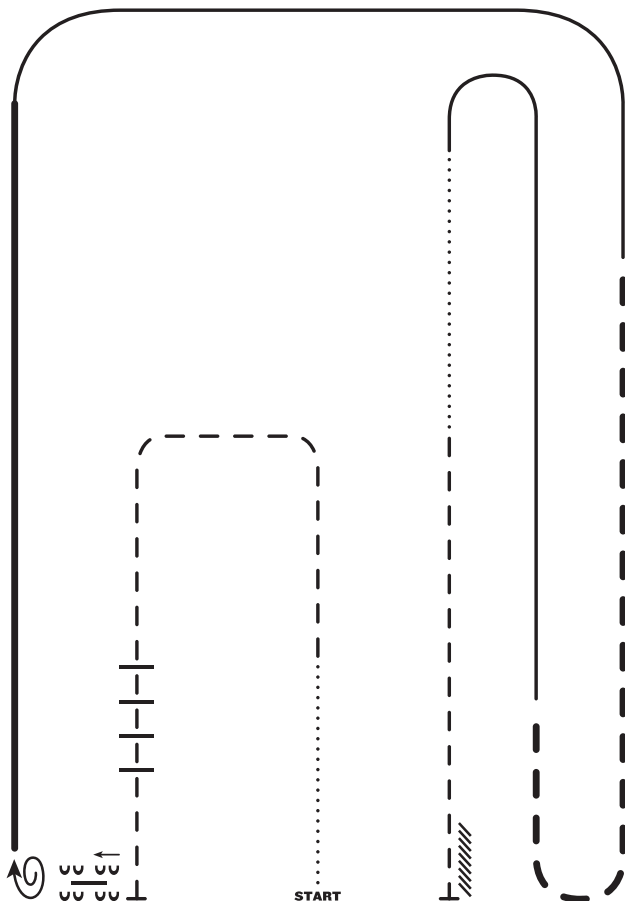
Ranch Riding Pattern 11



- | | |
|---|---------------------|
| 1. Schritt | Walk |
| 2. Trab Serpentine | ... Extended Walk |
| 3. Schritt | - - - Trot |
| 4. Verstärkter Trab | — — — Extended Trot |
| 5. Trab | — Lope |
| 6. Linksgalopp | — — — Extended Lope |
| 7. Galopp über Stangen | //// Back |
| 8. Verstärkter Linksgalopp | // Lead Change |
| 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 | |



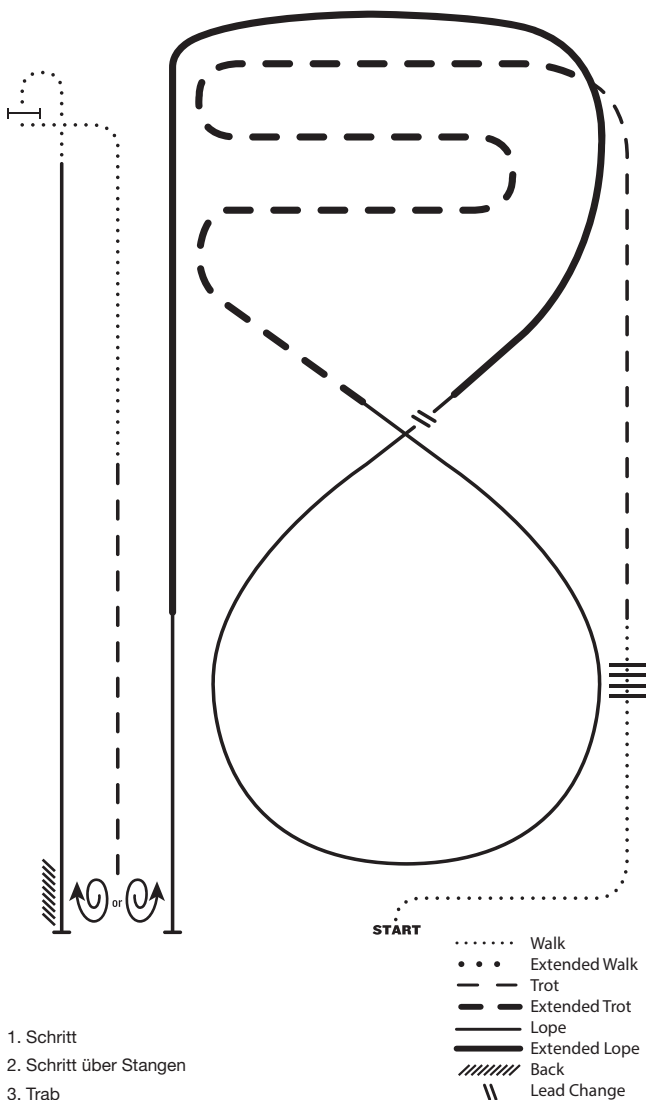
Ranch Riding Pattern 12



Pattern

.....	Walk
.....	Extended Walk
----	Trot
----	Extended Trot
=====	Lope
=====	Extended Lope
////	Back
//	Lead Change

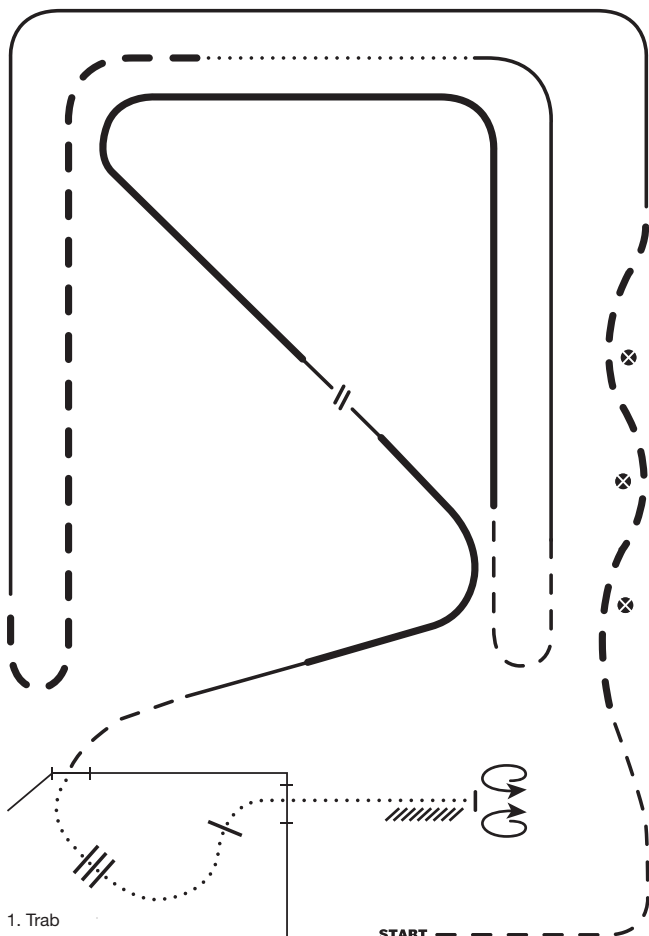
1. Schritt
2. Trab
3. Trab über Stangen
4. Seitwärts rechts
5. 1 1/2 Wendungen rechts
6. Verstärkter Rechtsgalopp
7. Rechtsgalopp
8. Verstärkter Trab
9. Linksgalopp
10. Schritt
11. Trab
12. Anhalten und Rückwärtsrichten

**Ranch Riding Pattern 13**

1. Schritt
2. Schritt über Stangen
3. Trab
4. Verstärkter Trab Serpentine
5. Rechtsgalopp
6. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
7. Verstärkter Linksgalopp, regulärer Galopp
8. Anhalten, 1 1/2 Wendung, egal welche Richtung
9. Trab
10. Schritt zum Tor
11. Mit der rechten Hand das Tor aufmachen
12. Schritt, Linksgalopp
13. Anhalten und Rückwärtsrichten

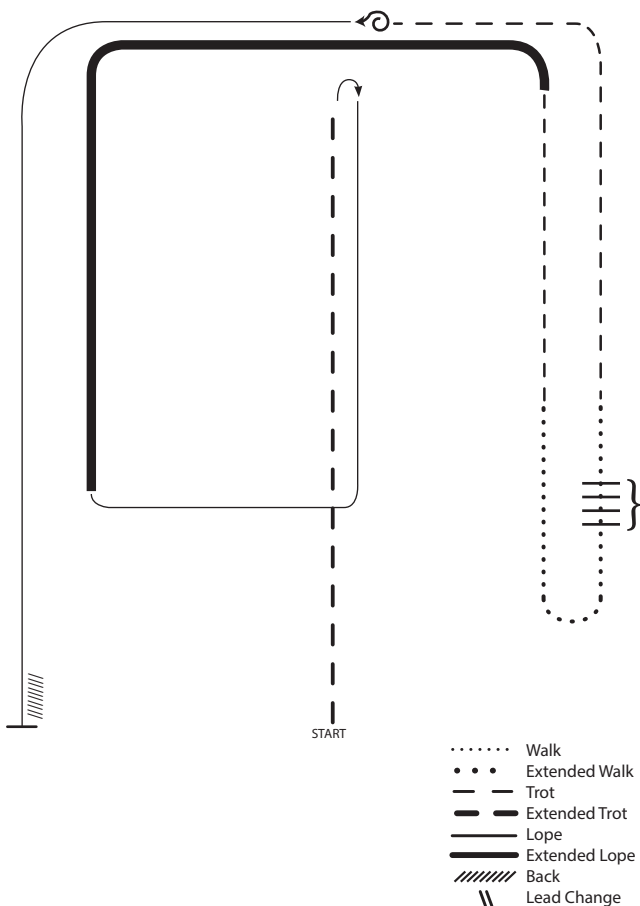


Ranch Riding Pattern 14



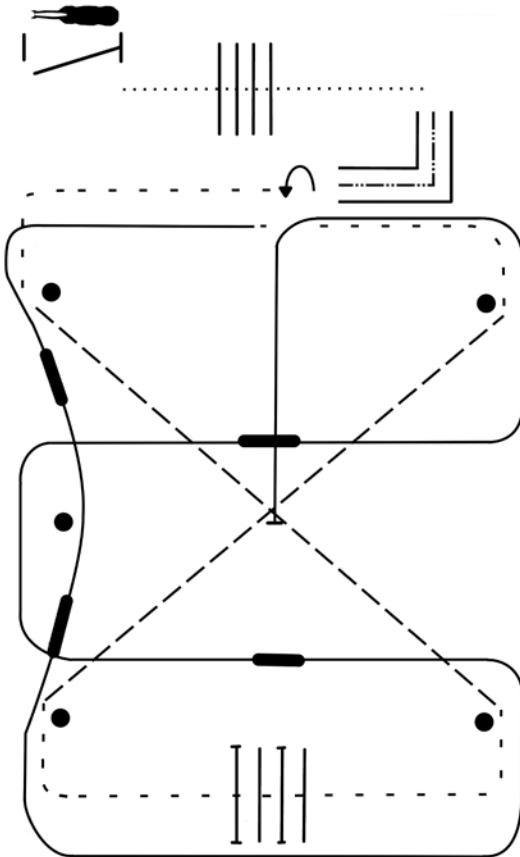
1. Trab
2. Verstärkter Trab
3. Linksgalopp
4. Verstärkter Trab
5. Schritt
6. Rechtsgalopp
7. Trab
8. Verstärkter Linksgalopp
9. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend), verstärkter Rechtsgalopp, regulärer Galopp
10. Trab
11. Mit der linken Hand das Tor in den Pferch aufmachen
12. Schritt 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

Pattern

**Ranch Riding Pattern 15**

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 A

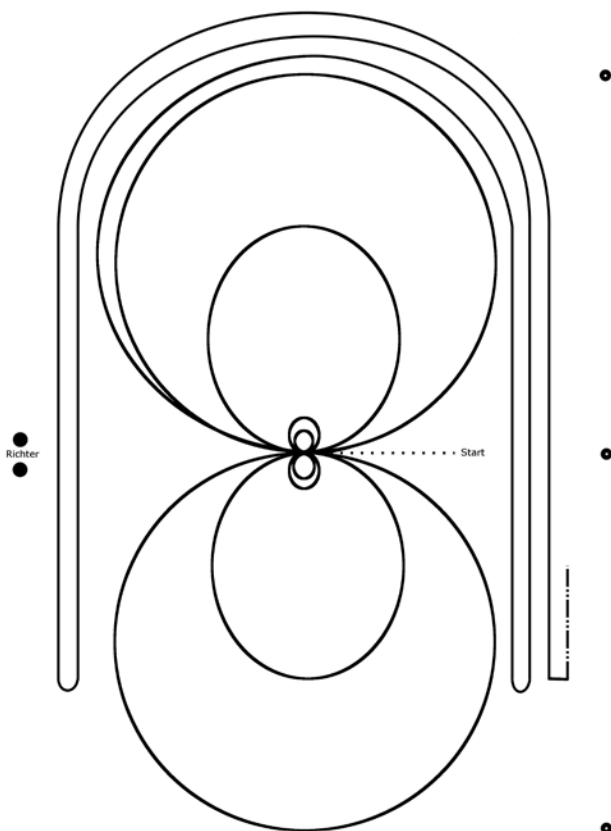


- Walk
- ... Extended Walk
- Trot
- Extended Trot
- Lope
- Extended Lope
- //// Back
- \\ Lead Change

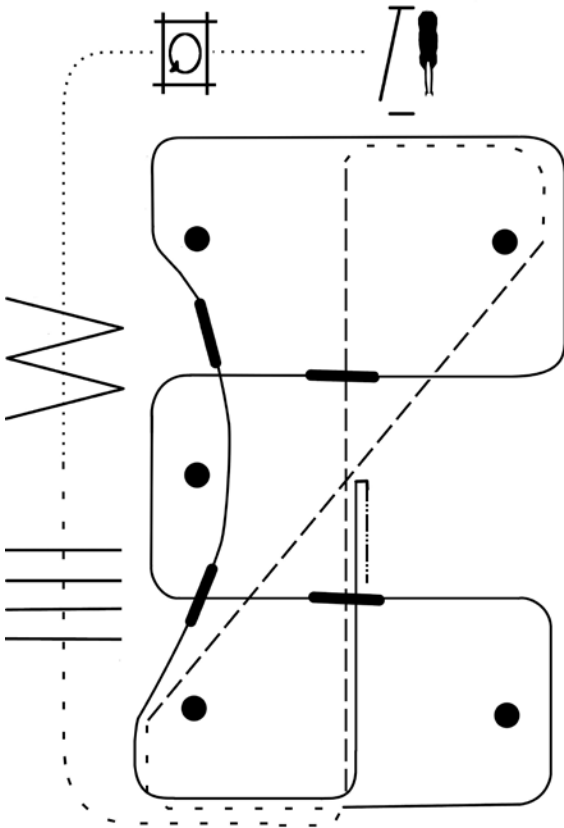
1. Tor linke Hand
2. Schritt – Schrittstangen
3. Rückwärts L, 180° Hinterhandwendung nach links
4. Jog, durch die ganze Bahn wechseln dabei Tritte verlängern, bei Erreichen der Bahn Jog
5. Jog Stangen, durch die ganze Bahn wechseln dabei Tritte verlängern, bei Erreichen der Bahn Jog,
6. Mitte der kurzen Seite links angaloppieren, fliegende Wechsel wo eingezeichnet
7. auf die Mittellinie abbiegen und Stop bei X



VWB Western Combination Pattern 1 – Teil B



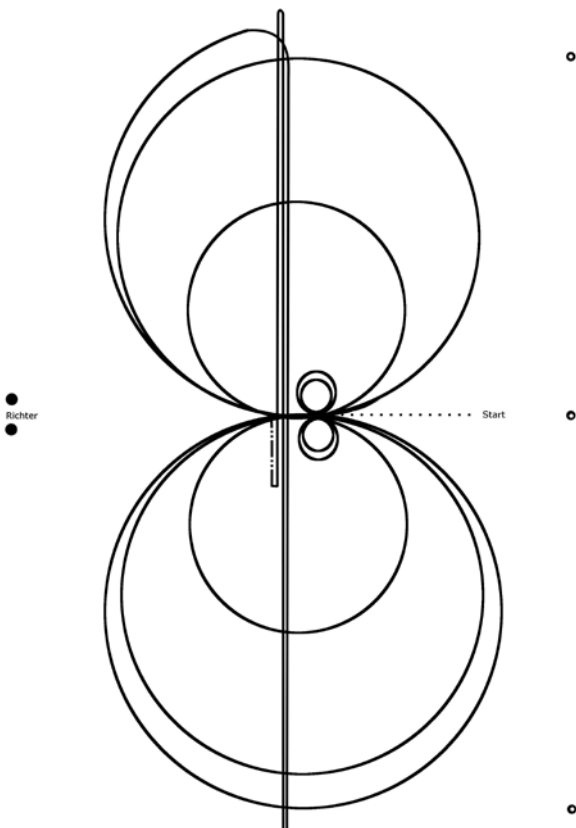
1. Beginnend mit 2 Zirkeln auf der rechten Hand: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam Mitte der Bahn Stop
2. 2 Spins rechts
3. 2 Zirkel auf der linken Hand: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam Mitte der Bahn Stop
4. 2 Spins links
5. Großer schneller 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 A

Pattern

1. Tor rechte Hand
2. Schritt, Quadrat 360° Turn nach links,
3. Schritt, Schrittstangen
4. Mitte der langen Seite Jog, Jog Stangen
5. durch die Länge der Bahn wechseln dabei Tritte verlängern, bei Erreichen der Bahn Jog,
6. durch die ganze Bahn wechseln dabei Tritte verlängern, bei Erreichen der Bahn Jog,
7. Mitte der kurzen Seite links angaloppieren, fliegende Wechsel wo gezeichnet
8. auf die Mittellinie abbiegen, Stop bei X, eine Pferdelänge rückwärts richten

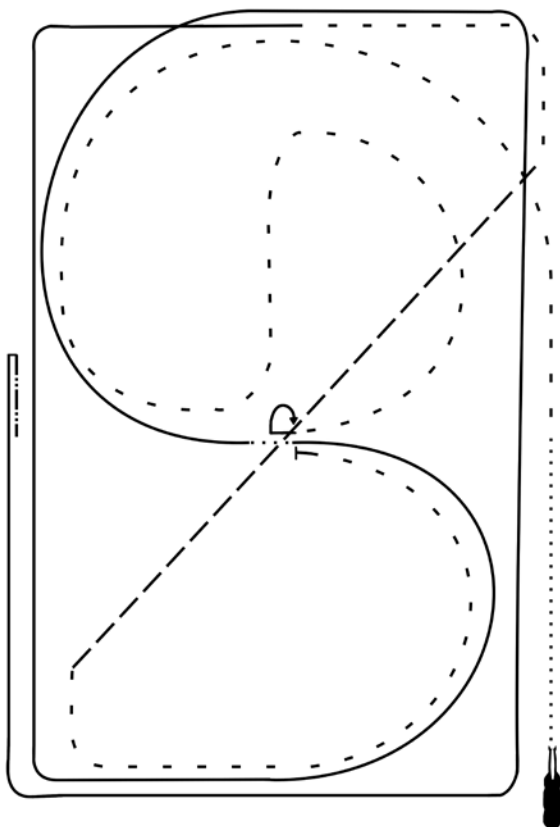


VWB Western Combination Pattern 2 – Teil B



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

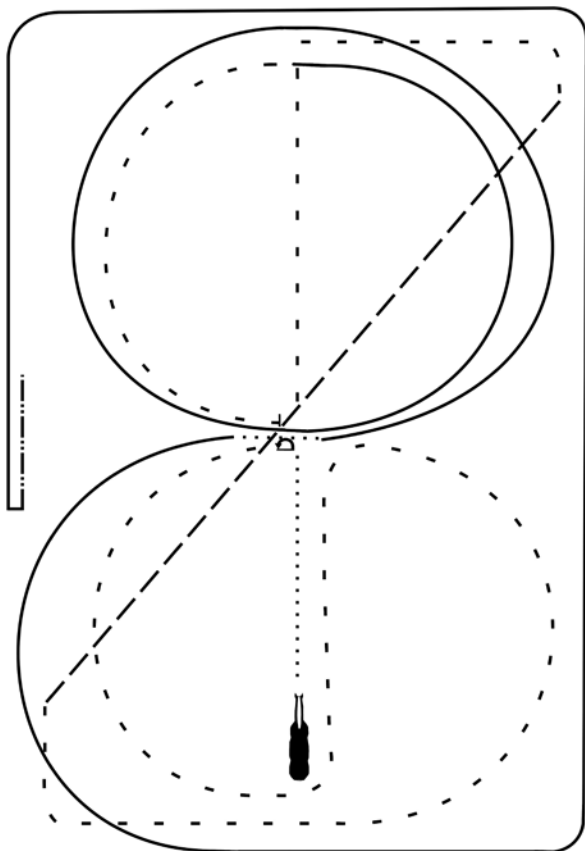


Pattern

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. Reite im Center für ein bis drei Pferdelängen Schritt (wie gezeichnet)
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

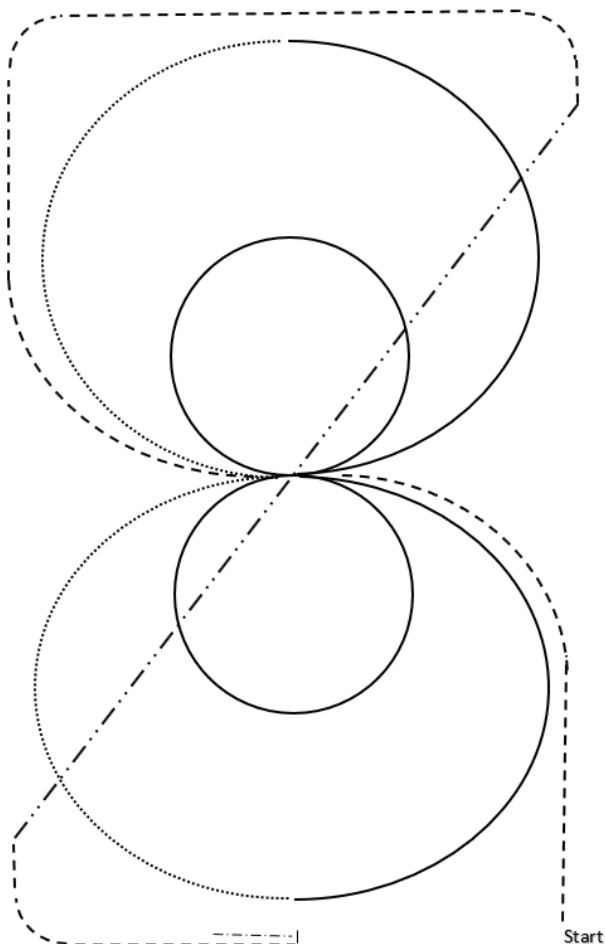


VWB Jungpferde Basis Pattern 2



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. Reite im Center für ein bis drei Pferdelängen Schritt (wie gezeichnet)
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 Basis Pattern 3

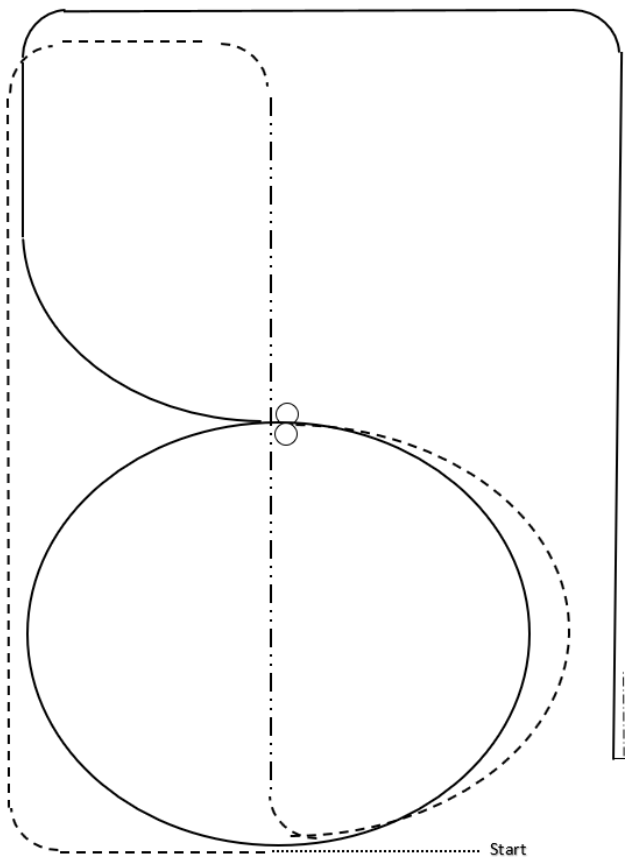


Pattern

1. Im Trab wie gezeichnet zum Center
2. Im Schritt $\frac{1}{2}$ großen Zirkel nach rechts
3. Rechts angaloppieren und einen $\frac{1}{2}$ großen Zirkel reiten, im Mittelpunkt einen kleinen Rechtszirkel reiten
4. Im Schritt $\frac{1}{2}$ großen Zirkel nach links
5. Links angaloppieren und einen $\frac{1}{2}$ großen Zirkel reiten, im Mittelpunkt einen kleinen Linkszirkel reiten
6. Im Mittelpunkt im Trab nach rechts wie gezeichnet, durch die Ganze Bahn wechseln, dabei Tritte verlängern, beim Erreichen des Hufschlages normaler Trab.
7. Stopp Mitte der kurzen Seite, verharren.
8. Eine Pferdelänge Rückwärtsrichten

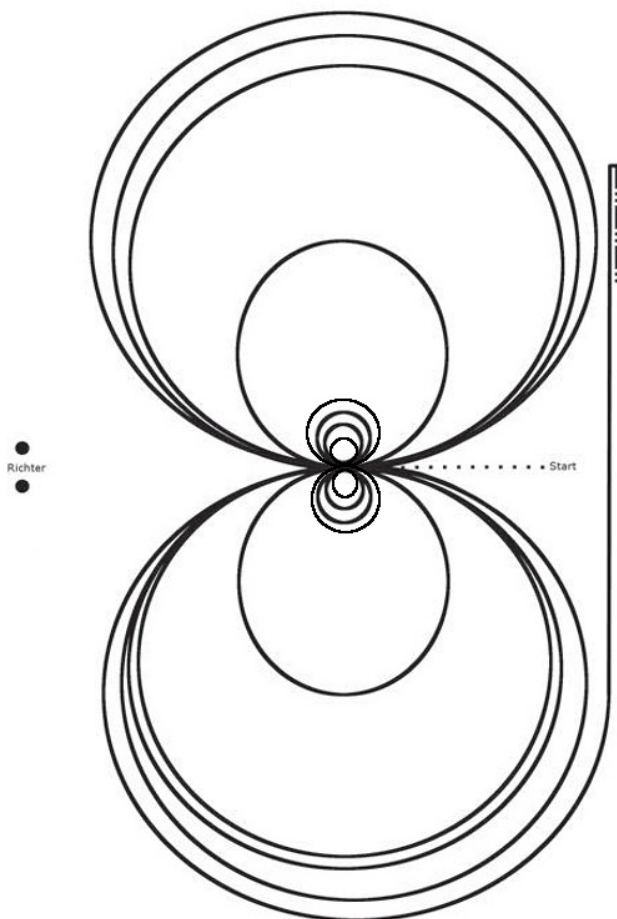


VWB Jungpferde Basis Pattern 4



1. im Schritt, rechte Hand bis Mitte der kurzen Seite
2. Trab ganze Bahn, Mitte der kurzen Seite auf die Mittellinien abbiegen, durch die Länge der Bahn wechseln, dabei Tritte verlängern
3. Mitte der kurzen Seite normaler Trab und $\frac{1}{2}$ Zirkel nach links, Stopp im Center
4. ein 360° Turn nach rechts, ein 360° Turn nach links
5. aus dem Schritt im Linksgalopp einen Linkszirkel galoppieren
6. einfacher Wechsel im Center
7. im Rechtsgalopp wie gezeichnet, ganze Bahn
8. Stopp, verharren und 1 Pferdeläng Rückwärtsrichten

VWB Jungferde Reining Pattern 1

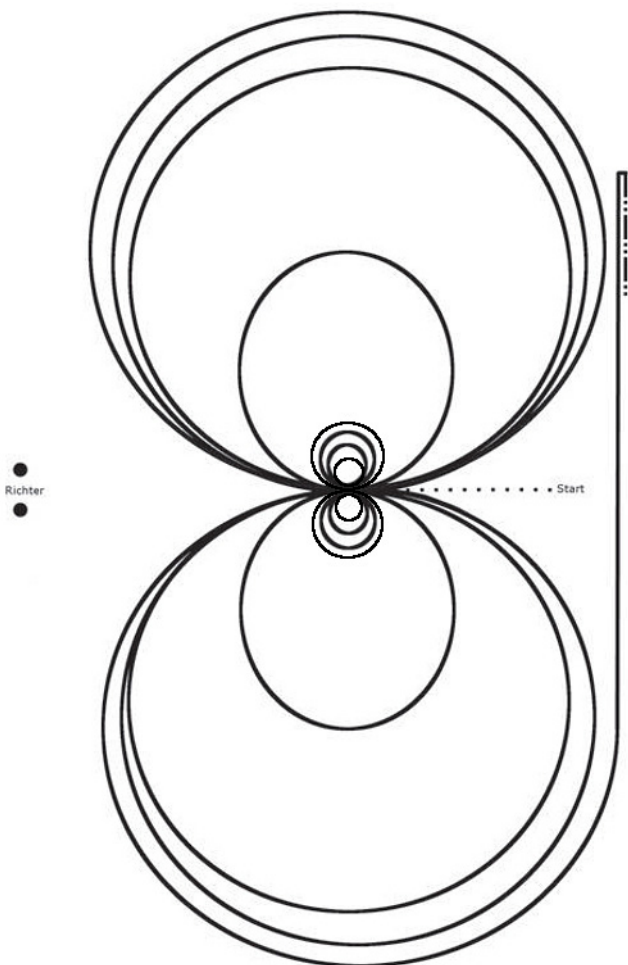


1. In der Mitte der Bahn beginnend 3 Galoppzirkel links: die ersten zwei groß und schnell, der dritte klein und langsam.
2. Stop, 4 Spins links.
3. 3 Galoppzirkel rechts: die ersten zwei groß und schnell, der dritte klein und langsam.
4. Stop, 4 Spins rechts
5. Zirkelacht: 1 Zirkel links, einfacher (über 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.



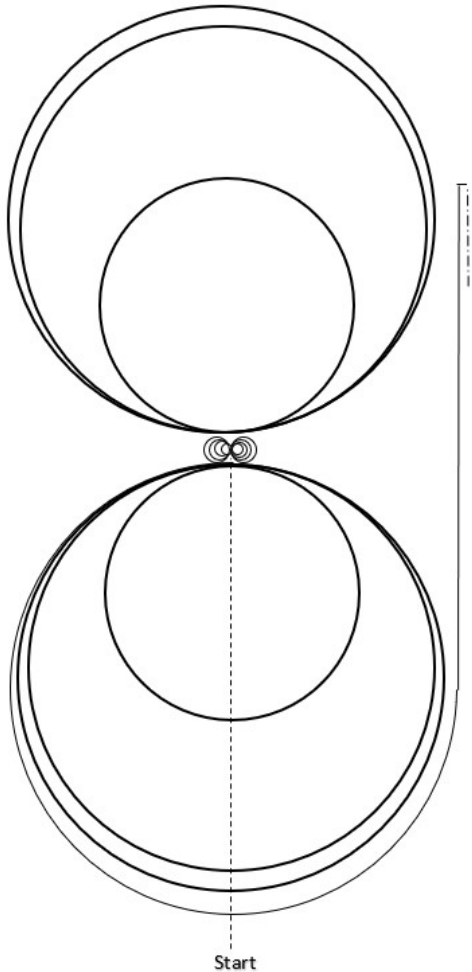
VWB Jungpferde Reining Pattern 2



1. Einreiten Im Schritt, bei X anhalten, 4 Spins rechts
2. 3 Zirkel nach rechts: der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell
3. bei X anhalten, verharren, 4 Spins links
4. 3 Zirkel nach links: der 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 Reining Pattern 3

Richter



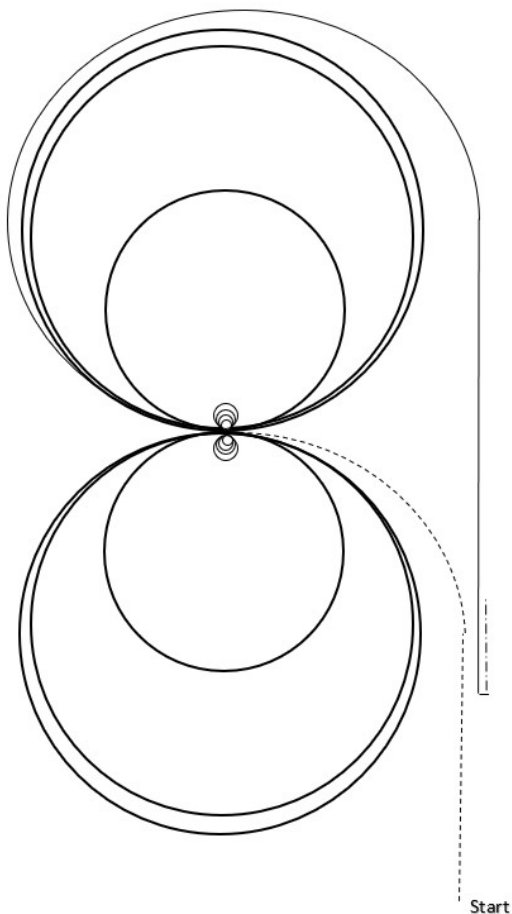
Pattern

1. Trab bis zum Center, anhalten und kurz verharren
2. 4 Spins nach rechts
3. 4 $\frac{1}{4}$ Spins nach links
4. 3 Zirkel links, der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell
5. einfacher oder fliegender Wechsel nach rechts
6. 3 Zirkel rechts, erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell
7. einfacher oder fliegender Wechsel nach links
8. Zirkel nicht beenden, Run down, Stopp
9. Verharren, 4-6 Schritte Rückwärtsrichten



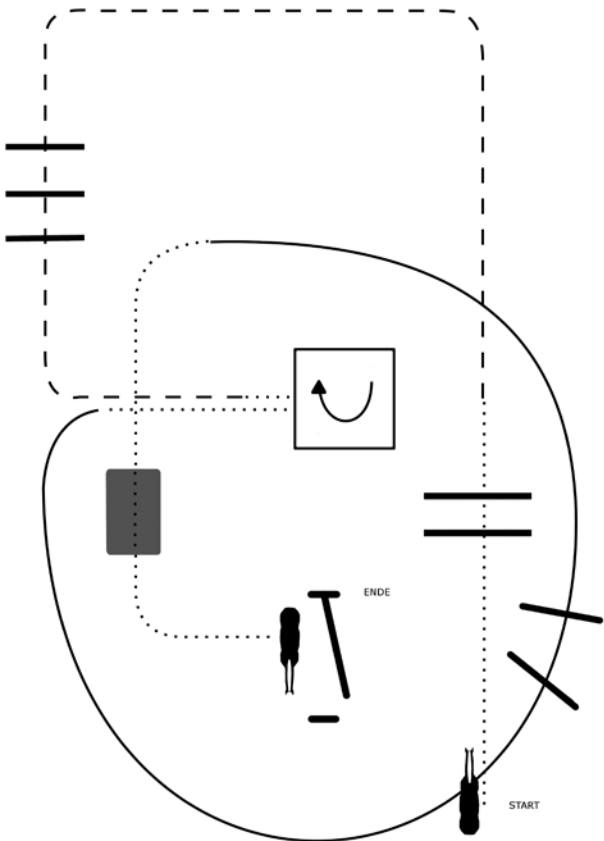
VWB Jungpferde Reining Pattern 4

Richter



1. Trab bis zum Center, anhalten, kurz verharren
2. 4 Spins nach links
3. 4 Spins nach rechts
4. 3 Zirkel rechts, erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell
5. einfacher oder fliegender Wechsel nach links
6. 3 Zirkel links, erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell
7. einfacher oder fliegender Wechsel nach rechts
8. Zirkel nicht beenden, Run down, Stopp
9. Verharren, 4-6 Schritte Rückwärtsrichten

VWB Jungpferde Trail Pattern 1

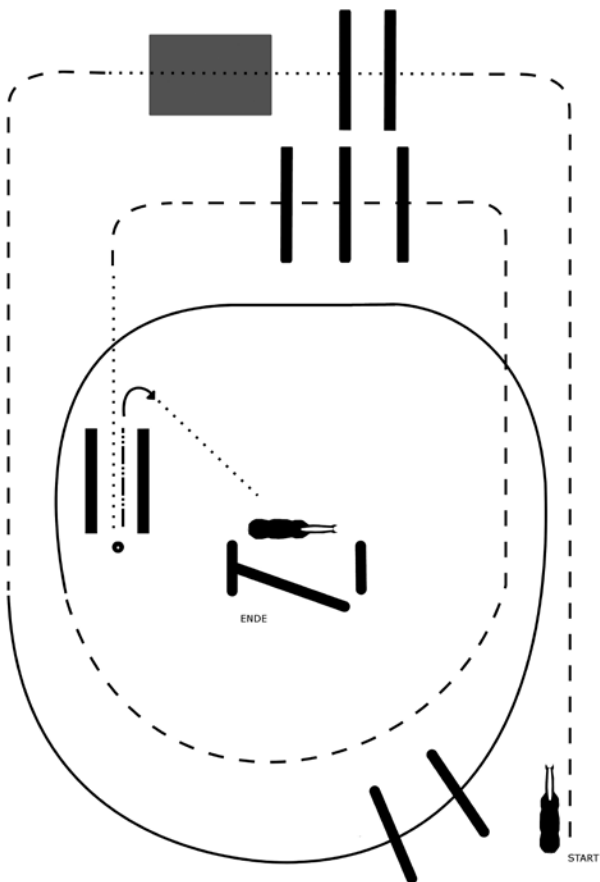


Pattern

1. Schritt, im Schritt über die Stangen
2. Trab, im Trab über die Stangen
3. Im Schritt in die Box, 180-Grad-Drehung nach rechts, im Schritt aus der Box
4. Vor der Bande links angaloppieren, im Galopp über die Stangen
5. Schritt und über die Brücke
6. Tor, vorwärts, linke Hand

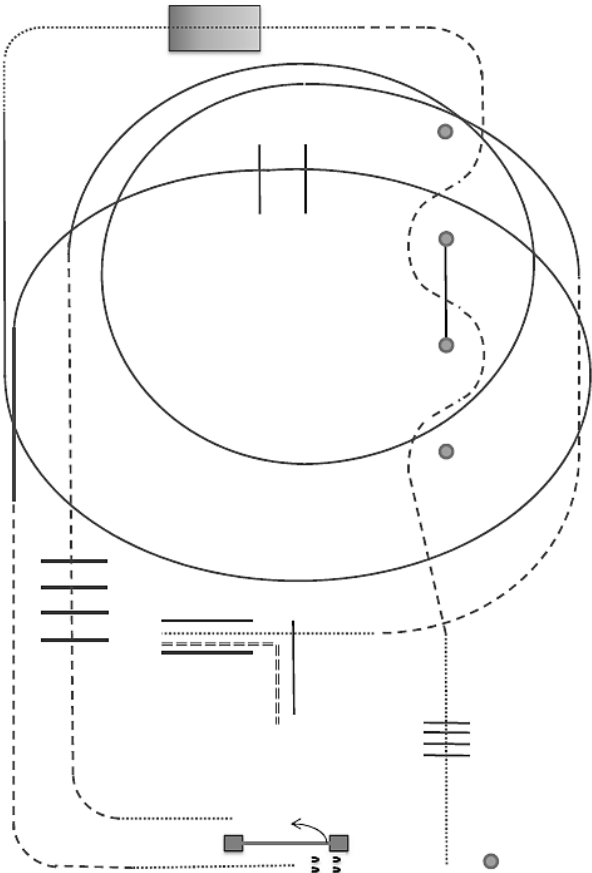


VWB Jungpferde Trail Pattern 2



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

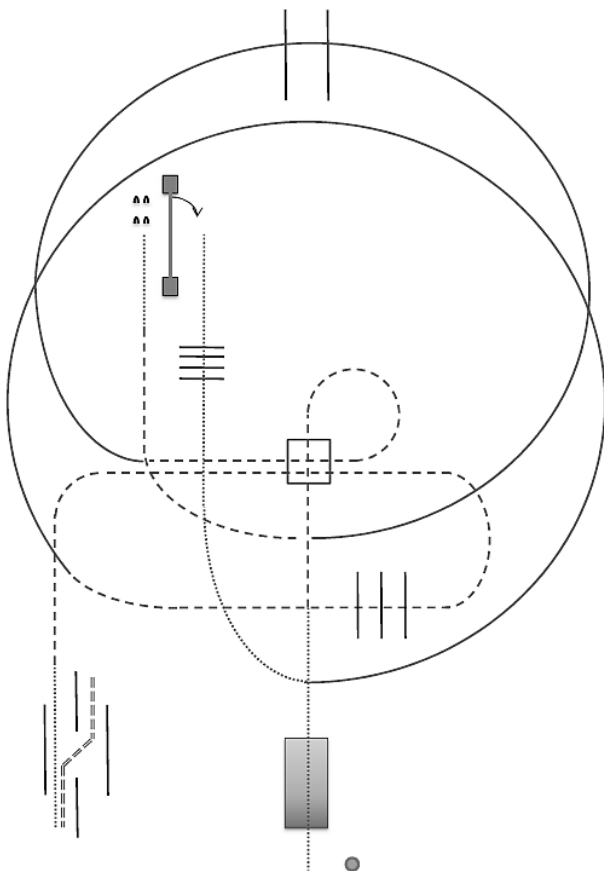
VWB Jungpferde Trail Pattern 3



- 1 Schritt, Schrittstangen
- 2 Trab um die Marker und über die Stange
- 3 Schritt, Brücke
- 4 Linksgalopp wie gezeichnet, Galoppstangen
- 5 Trab, Schritt, Tor linke Hand
- 6 Schritt, Trab, Trabstangen
- 7 Rechtsgalopp wie gezeichnet, Trab, Schritt, Schrittstange
- 8 Stopp, Rückwärts „L“



VWB Jungpferde Trail Pattern 4



1 Schritt, Brücke

2 Trab, Trabstangen wie gezeichnet

3 Rechtsgalopp wie gezeichnet, Galoppstangen

4 Trab, Schritt, Tor rechte Hand

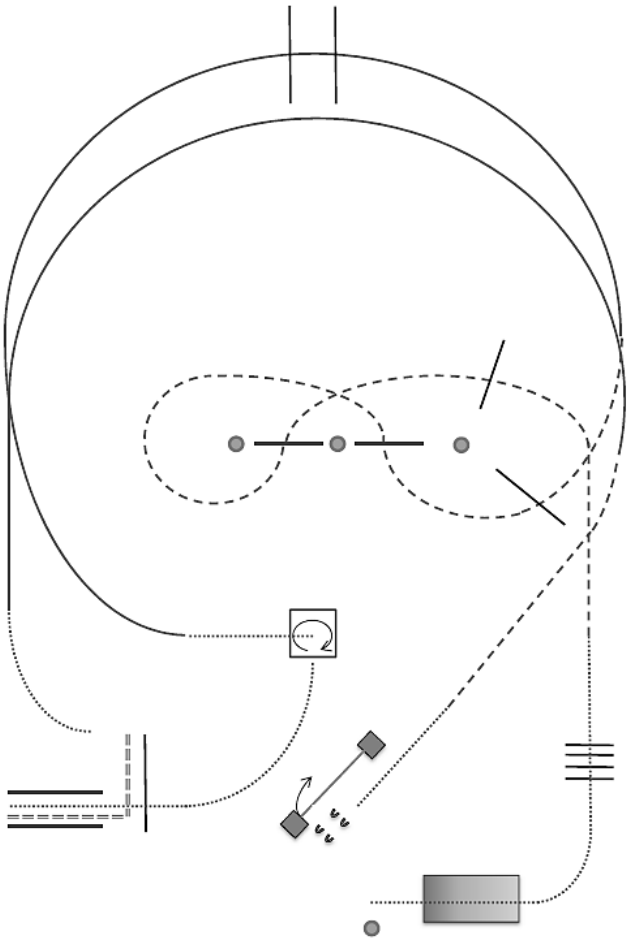
5 Schritt, Schrittstangen

6 Linksgalopp wie gezeichnet

7 Trab, Trabstangen wie gezeichnet

8 Schritt, Stopp, Rückwärtsrichten durch Stangen

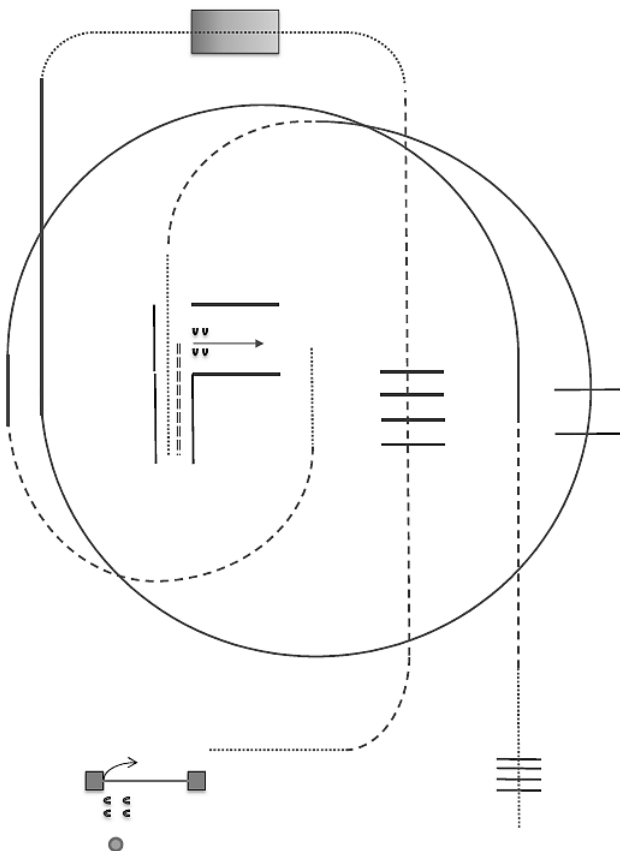
VWB Jungpferde Trail Pattern 5



- 1 Schritt, Brücke
- 2 Schrittstangen
- 3 Trabslalom über Stangen
- 4 Linksgalopp wie gezeichnet, Galoppstangen
- 5 Schritt ins Viereck, Stopp, Drehung rechts 450°
- 6 Schritt, Schrittstange, Stopp, Rückwärts „L“
- 7 Schritt, Rechtsgalopp wie gezeichnet
- 8 Trab, Schritt, Tor rechte Hand



VWB Jungpferde Trail Pattern 6



- 1 Tor rechte Hand
- 2 Schritt, Trab, Trabstangen
- 3 Schritt, Brücke
- 4 Linksgalopp wie gezeichnet, Galoppstangen
- 5 Trab, Schritt, Stopp, Rückwärts
- 6 Seitwärtsrichten
- 7 Schritt, Trab, Rechtsgalopp wie gezeichnet
- 8 Trab, Schritt, Schrittstangen



2026

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!