

Patternbook

VWB-Kat II Turnier Bullero-Ranch 11. Mai 2019

5340	VWB Reining Any Horse Any Rider	11
7340	VWB Reining Amateur	4
9340	VWB Reining Einsteiger	8
8340	VWB Reining Jugend	5
5430	VWB Ranch Riding Any Horse Any Rider	1
7430	VWB Ranch Riding Amateur	3
6160	Cowhorse Open	6

Die Reining und Ranch-Riding Pattern sind im VWB-Regelbuch 2019 unter www.westernreiten-online.de/dokumente zu finden.

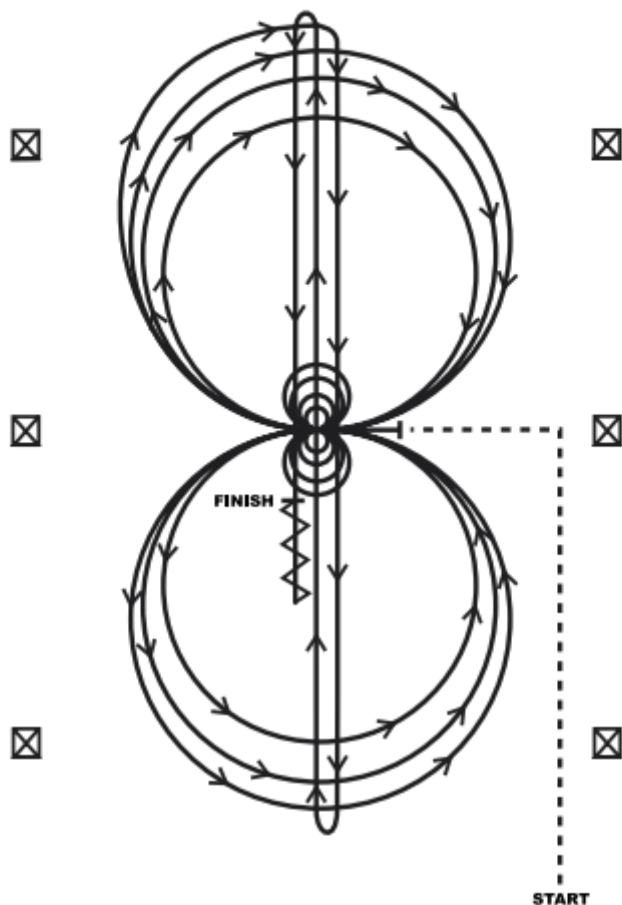


5340 VWB Reining Any Horse Any Rider

VWB-Regelbuch



REINING PATTERN 11



Pattern

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

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

Der Reiter muss beim dafür bestimmten Richter die Zäumung abnehmen.

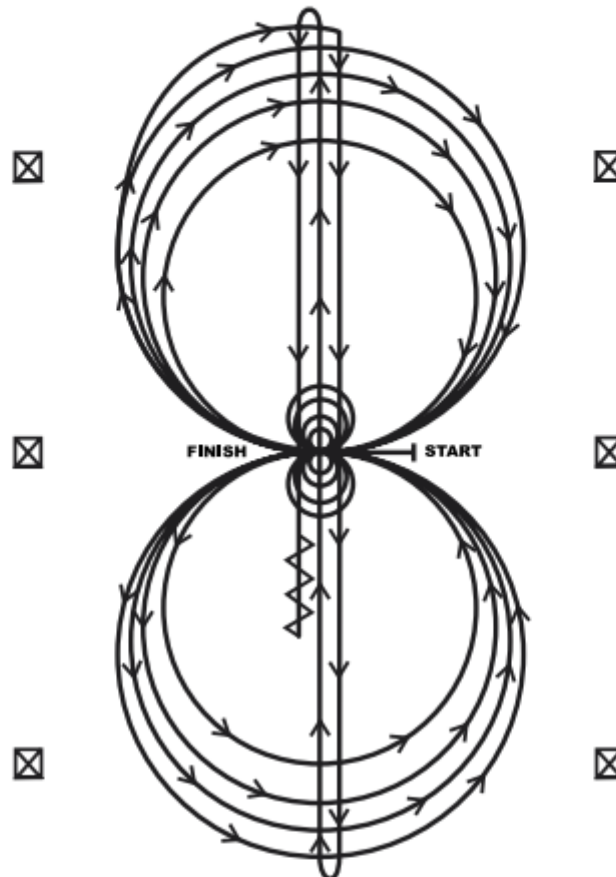
Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend- und Freizeitreiter-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

7430 VWB Amateur Reining



Teil D: Pattern

REINING PATTERN 4



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

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

Der Reiter muss beim dafür bestimmten Richter die Zäumung abnehmen.

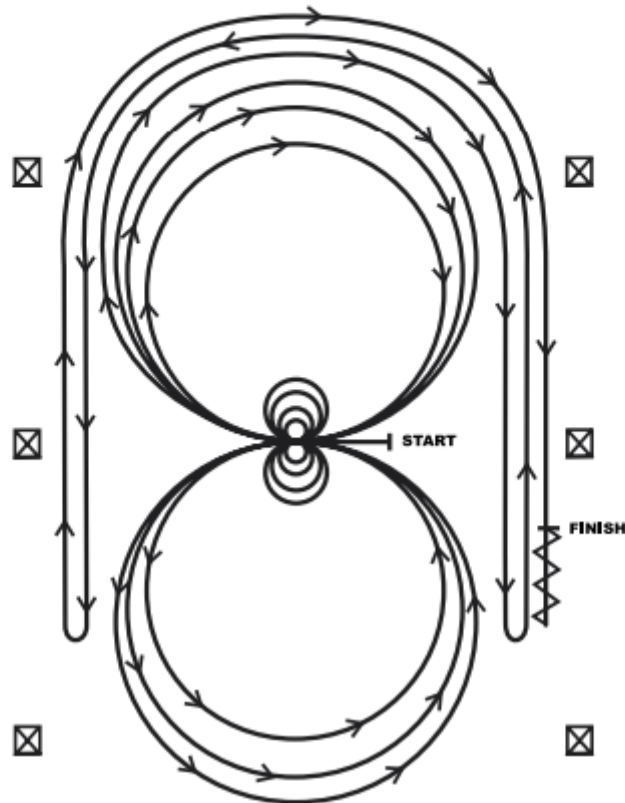
Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend- und Freizeitreiter-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

9430 VWB Einsteiger Reining



Teil D: Pattern

REINING PATTERN 8



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

1. Vier Spins links herum.
2. Vier Spins rechts herum. Verharren.
3. Beginnend im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts: den ersten Zirkel groß und schnell; den zweiten Zirkel klein und langsam, den dritten Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
4. Reite drei Zirkel nach links: den ersten Zirkel groß und schnell; den zweiten Zirkel klein und langsam, den dritten Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
5. Beginne einen großen, schnellen Zirkel nach rechts, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp an der rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Rollback nach links – kein Verharren.
6. Reite um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp entlang der linken Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
7. Reite wieder um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp entlang der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Sliding Stop. Mindestens 3 Meter Rückwärts richten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.

Der Reiter muss beim dafür bestimmten Richter die Zäumung abnehmen.

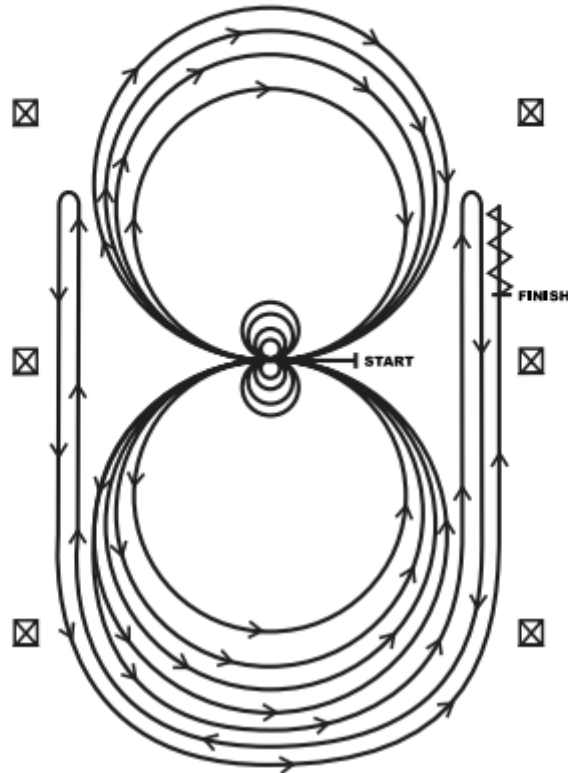
Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend- und Freizeitreiter-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

8430 VWB Jugend Reining

VWB-Regelbuch



REINING PATTERN 5



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

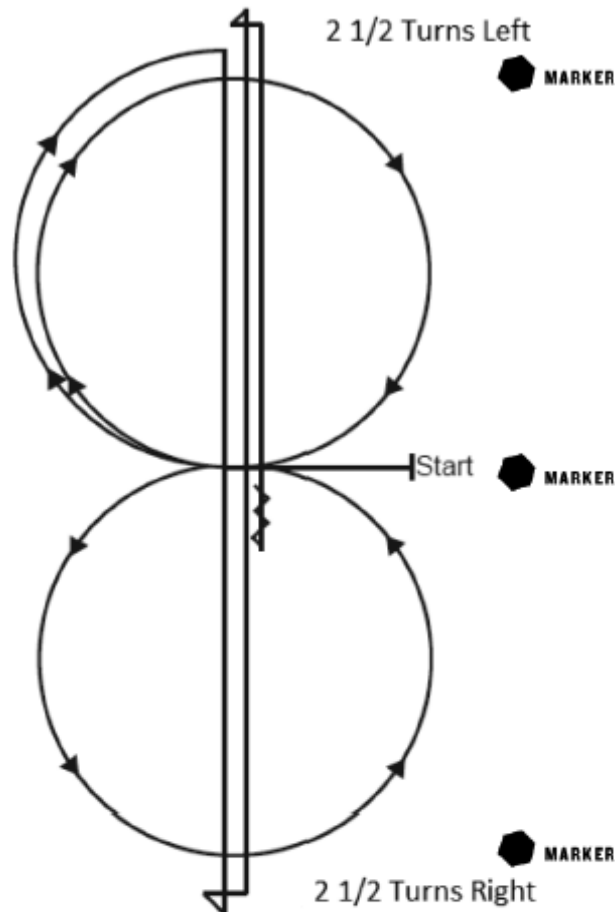
1. Beginne im Linksgalopp, reite drei Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
2. Vier Spins links herum. Verharren
3. Beginne im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
4. Vier Spins rechts herum. Verharren.
5. Beginnend im Linksgalopp, reite einen großen, schnellen Zirkel nach links, Galoppwechsel in der Mitte der Arena, reite einen großen, schnellen Zirkel nach rechts und Galoppwechsel in der Mitte der Arena (Figur 8).
6. Reite um den vorangegangenen Zirkel nach links, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp entlang der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
7. Reite um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp entlang der linken Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Rollback nach links – kein Verharren.
8. Reite wieder um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp entlang der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Sliding Stop. Mindestens 3 Meter Rückwärts richten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.
Der Reiter muss beim dafür bestimmten Richter die Zäumung abnehmen.

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

Pattern

6160 Cowhorse Open

WORKING COW HORSE PATTERN 6

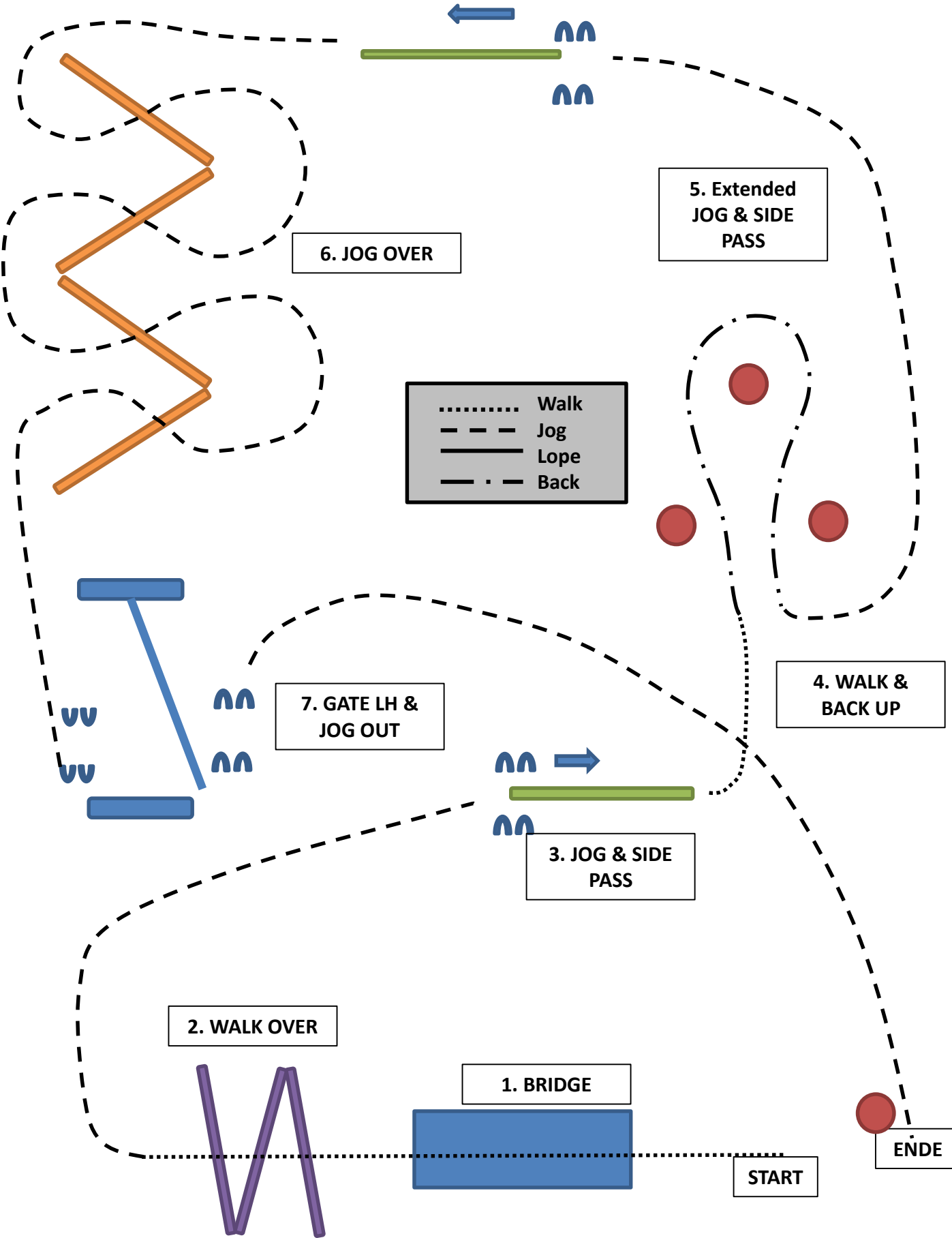


Trot to center of arena, stop. Start pattern facing towards judge.

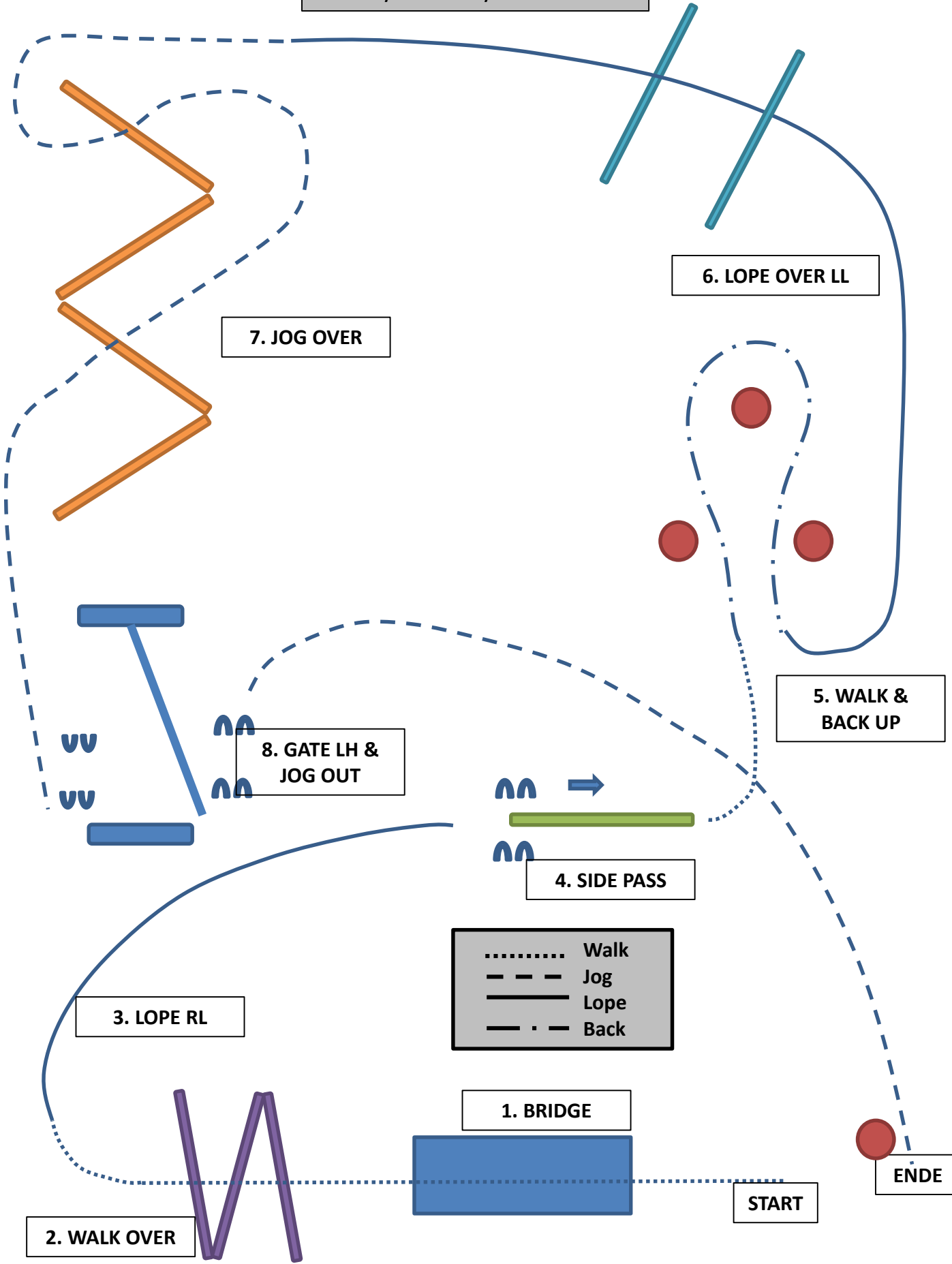
1. Beginning on the right lead lope one circle to the right. Change leads at the center of arena.
2. Complete one circle to the left. Change leads at the center of arena.
3. Continue to top of arena and run down center of arena past the end marker and come to a sliding stop.
4. Complete 2 1/2 spins to the right.
5. Run to the other end of the arena, past the end marker and come to a sliding stop.
6. Complete 2 1/2 spins to the left.
7. Run past the center marker, stop, and back at least 10 feet. Hesitate to complete pattern.

Pattern 6

- | | |
|-----------------|----------------------|
| 1. Right circle | 4. 2 1/2 right spins |
| 2. Left circle | 5. Stop |
| 3. Stop | 6. 2 1/2 left spins |
| | 7. Stop and back up |



AnyHorseAnyRider Trail



2. WALK OVER

3. LOPE RL

1. BRIDGE

4. SIDE PASS

8. GATE LH & JOG OUT

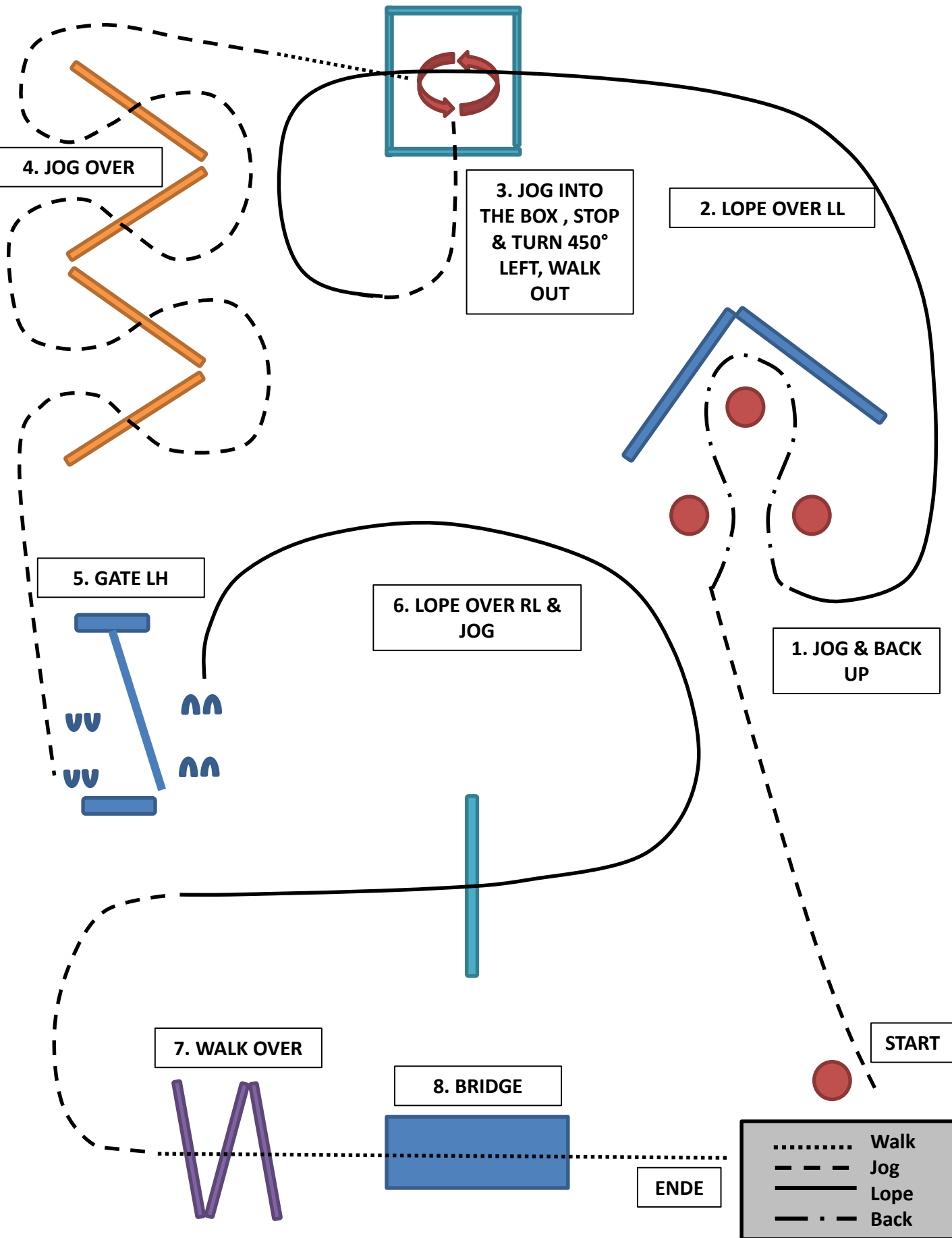
5. WALK & BACK UP

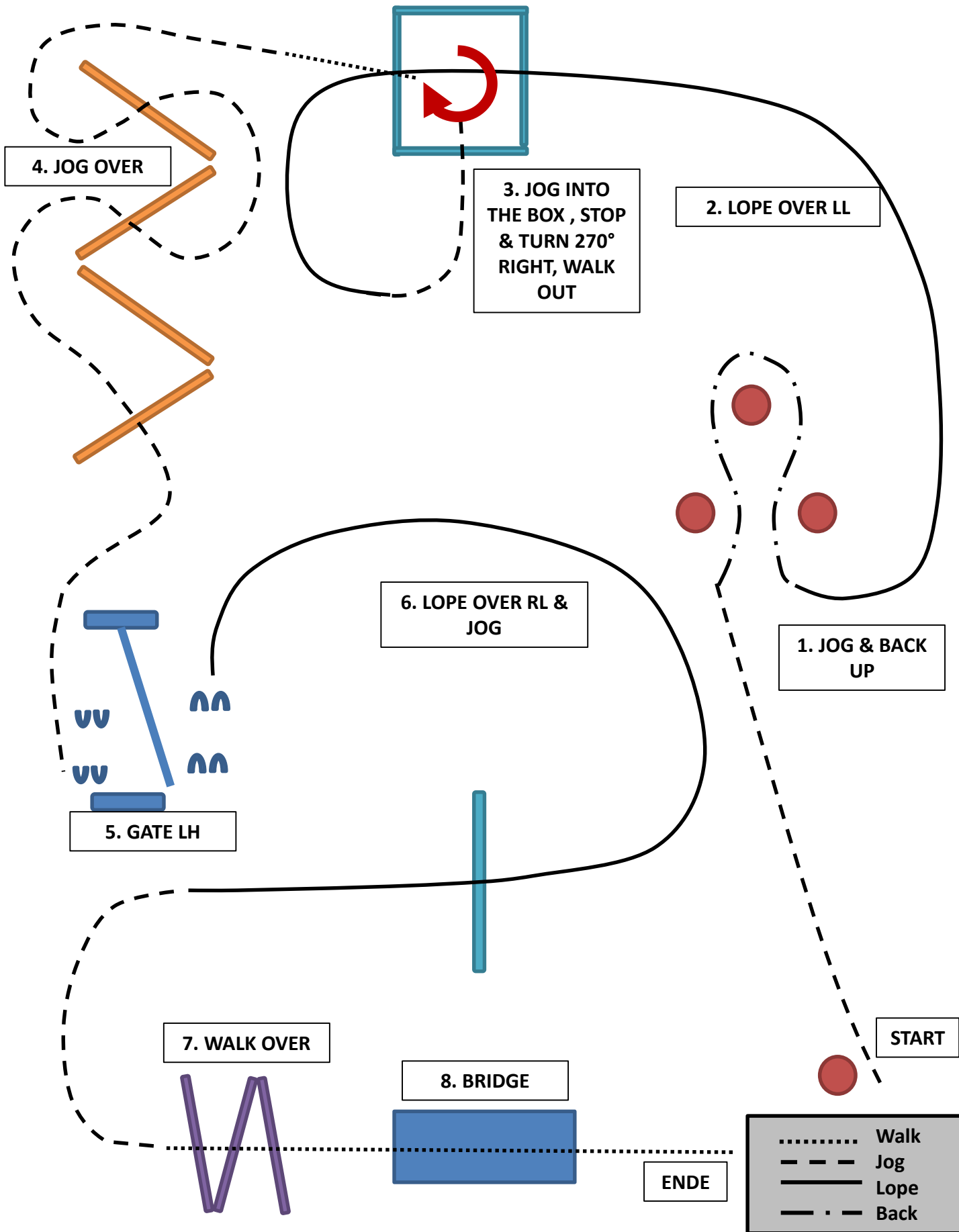
6. LOPE OVER LL

7. JOG OVER

START

ENDE





VWB Amateur Trail

5. LOPE OVER LL

6. LOPE INTO THE BOX, STOP & TURN 360° LEFT

4. WALK & SIDE PASS

8. GATE LH & JOG OUT

3. Stop and BACK UP

2. LOPE OVER RL

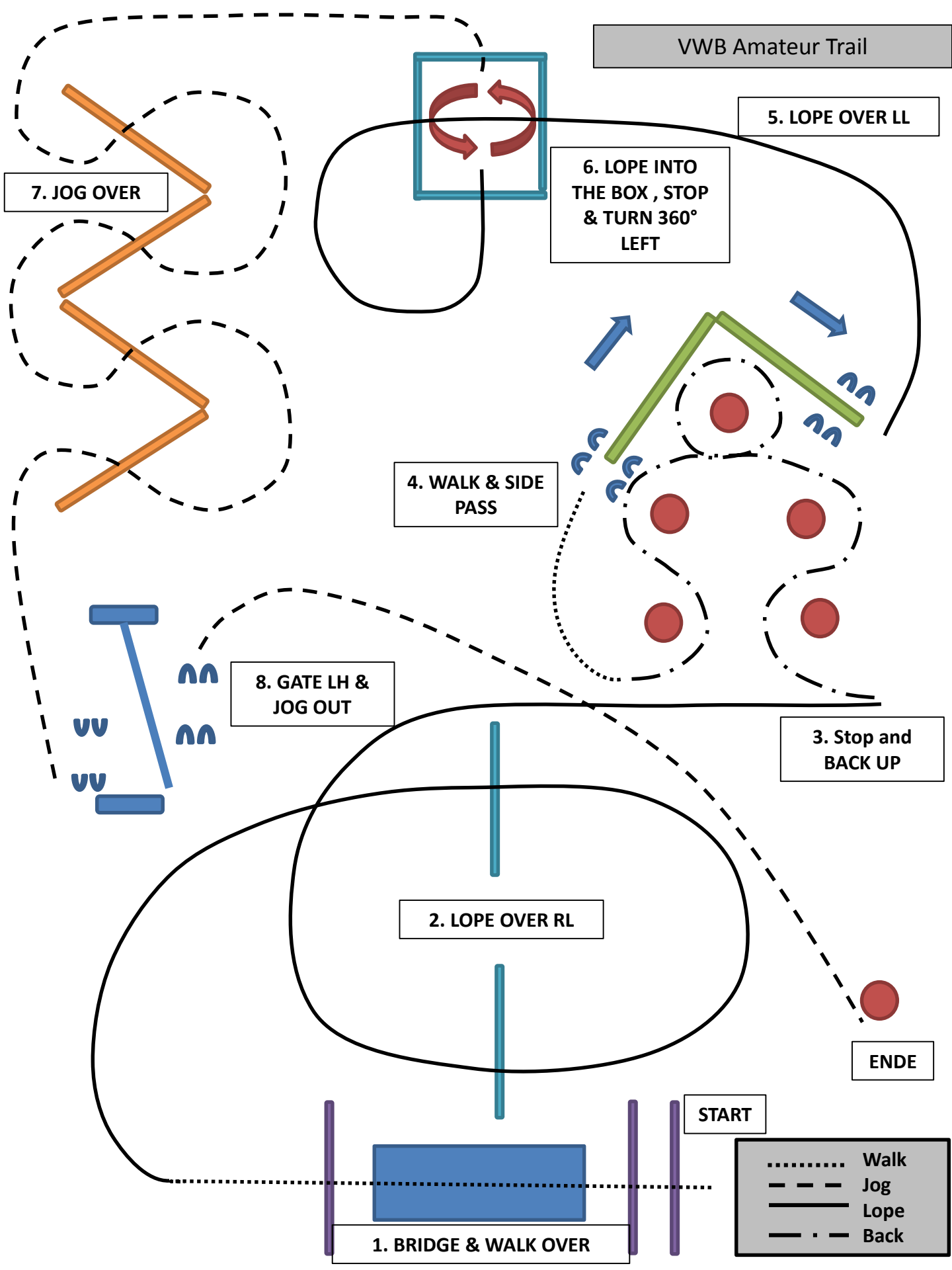
ENDE

START

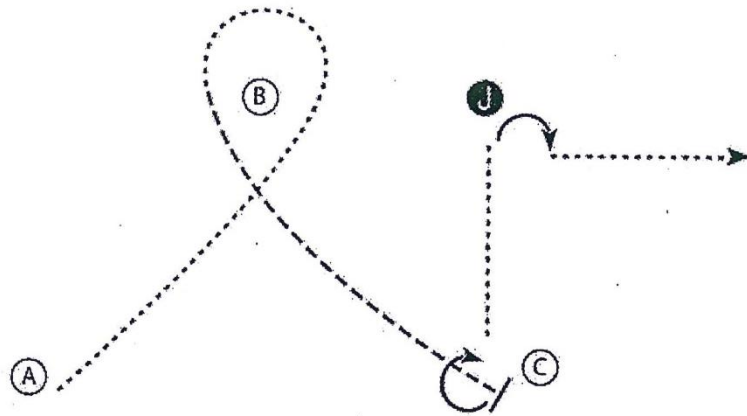
1. BRIDGE & WALK OVER

7. JOG OVER

.....	Walk
- - -	Jog
————	Lope
- . -	Back



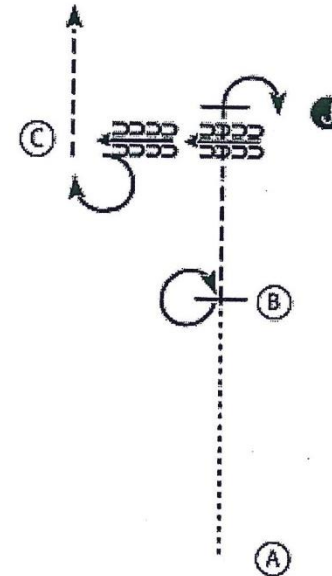
Showmanship Einsteiger:



1. Schritt von A nach und um B herum.
2. Trab von B nach C.
3. Stop bei C und eine 225 Grad Drehung.
4. Schritt zum Richter und zur Inspektion aufstellen.
5. Nach der Inspektion eine 90 Grad Drehung und im Schritt gerade vom Richter weg gehen.



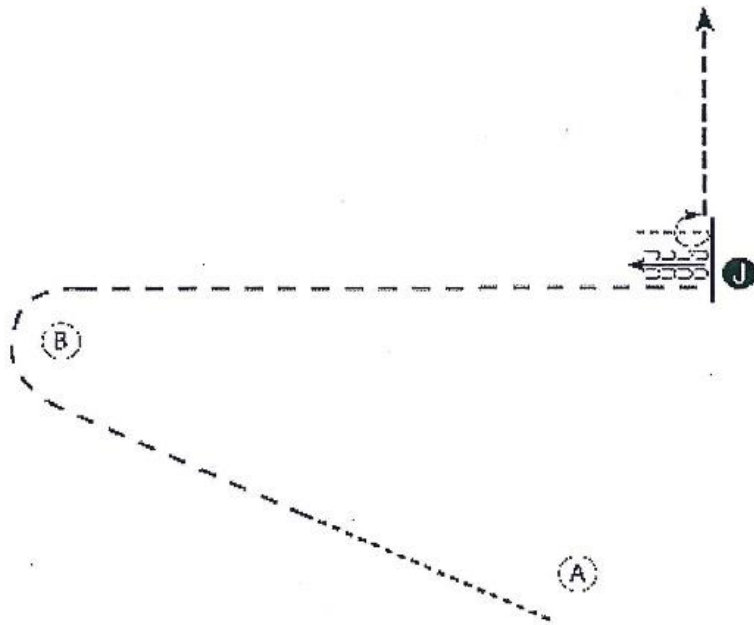
Showmanship Amateur:



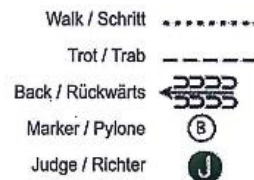
1. Schritt von A nach B.
2. Stop bei B und 360 Grad Drehung.
3. Trab bis Höhe des Richters, stop, 90 Grad Drehung und Aufstellung zur Inspektion.
4. Nach der Inspektion rückwärts richten bis C und 270 Grad Drehung.
5. Zum Ausgang traben.



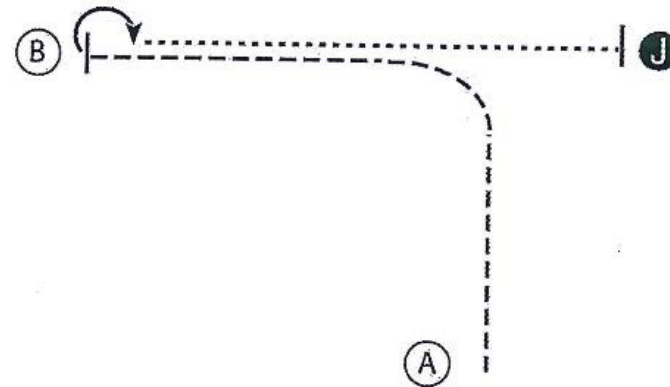
Showmanship aHorse aRider:



1. Beginn bei A. Schritt den halben Weg nach B.
2. Trab nach B und um B herum zum Richter.
3. Stop und eine Pferdelänge rückwärts richten.
4. Schritt zum Richter und zur Inspektion aufstellen.
5. Nach der Inspektion eine 270 Grad Drehung und im Trab zum Line-Up.



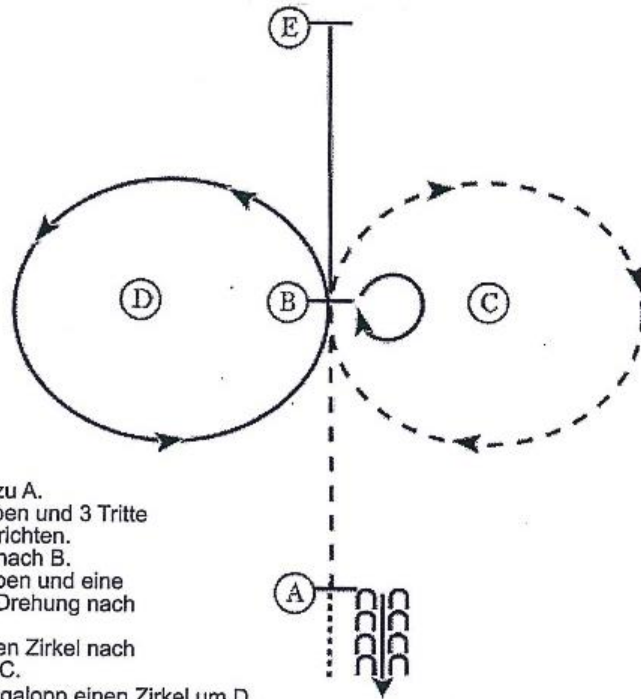
Showmanship Jugend:



1. Trab von A nach B.
2. Stop und eine 180 Grad Drehung ausführen.
3. Im Schritt zum Richter und zur Inspektion aufstellen.
4. Nach der Inspektion den Anweisungen des Ringsteward folgen.



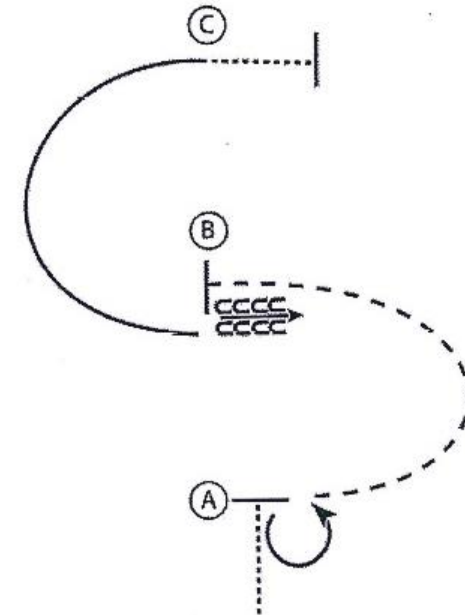
Horsemanship Einsteiger:



1. Im Schritt zu A.
2. Bei A stoppen und 3 Tritte rückwärts richten.
3. Jog von A nach B.
4. Bei B stoppen und eine 360 Grad Drehung nach rechts.
5. Im Jog einen Zirkel nach rechts um C.
6. Bei B Linksgalopp einen Zirkel um D.
7. Galopp fortsetzen bis E.
8. Stop bei E.

Walk / Schritt	-----
Jog / langsamer Trab	- - - - -
Extended Jog / verstärkter Trab	-----
Lope / Galopp	=====
Leg Yield	
Lead Change / Galoppwechsel	↗↘
Back / Rückwärts	←←←
Marker / Pylone	⊙
Sidepass / Seitwärts	→→→

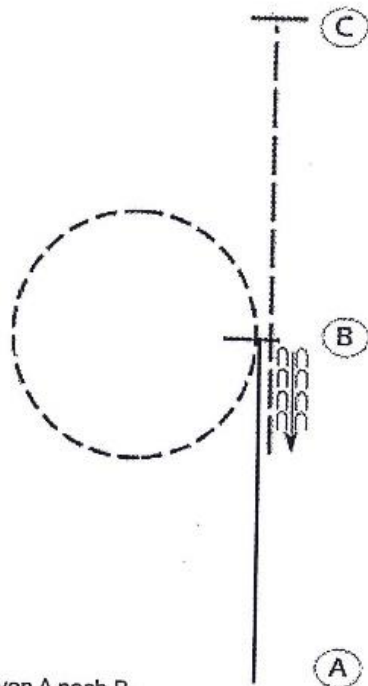
Horsemanship Amateur:



1. Im Schritt nach A.
2. Stop bei A und eine 270 Grad Drehung nach links ausführen.
3. Einen halben Zirkel im Jog nach B.
4. Stop bei B und 3 Tritte rückwärts richten.
5. Einen halben Zirkel nach C im Linksgalopp.
6. Bei C 5 Tritte im Schritt und Stop.

Walk / Schritt	-----
Jog / langsamer Trab	- - - - -
Extended Jog / verstärkter Trab	-----
Lope / Galopp	=====
Leg Yield	
Lead Change / Galoppwechsel	↗↘
Back / Rückwärts	←←←
Marker / Pylone	⊙
Sidepass / Seitwärts	→→→

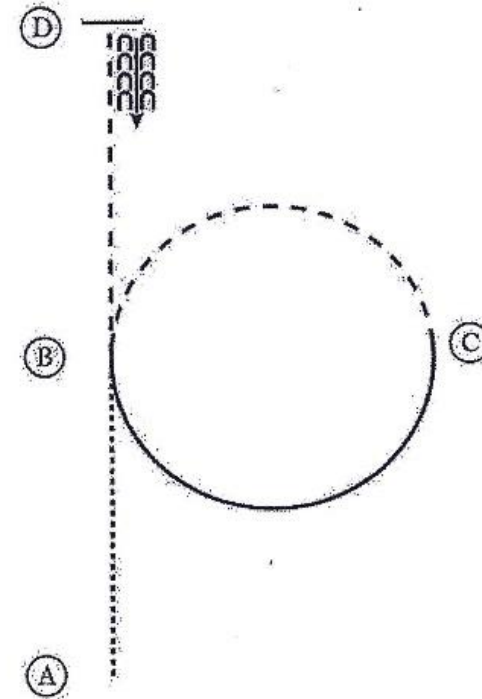
Horsemanship aHorse aRider:



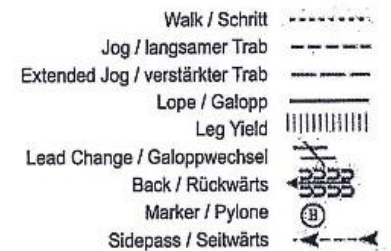
- Bei A bereithalten.
 1. Im Rechtsgalopp von A nach B.
 2. Bei B zum Jog wechseln und im Jog einen Zirkel nach links.
 3. Stop bei B.
 4. Bei B eine Pferdelänge rückwärts richten.
 5. Extended Jog nach C.
 6. Stop bei C.



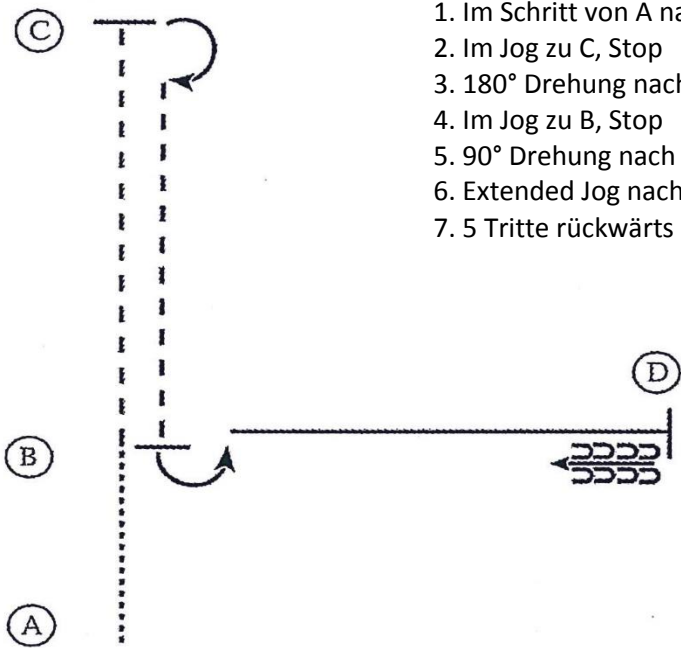
Horsemanship Jugend:



1. Im Schritt von A nach B.
 2. Bei B im Jog nach C.
 3. Bei C im Rechtsgalopp nach B.
 4. Bei B im Jog nach D.
 5. Stop Bei D und 3 Tritte rückwärts richten.



Horsemanship Walk-Trott:



1. Im Schritt von A nach B
2. Im Jog zu C, Stop
3. 180° Drehung nach rechts
4. Im Jog zu B, Stop
5. 90° Drehung nach links
6. Extended Jog nach D, Stop
7. 5 Tritte rückwärts richten

Walk / Schritt
Jog / langsamer Trab - - - - -
Extended Jog / verstärkter Trab ———