

VWB Westernturnier

22. / 23. Juni 2019

Reitanlage in Kiesenhof / Freystadt

Wertungsturnier für den
4.000 € VWB Kat. II - Cup



- ❖ Disziplinen:
Trophy Reining
Trophy Ranch Riding
Jungferde Klassen
Hunter Klassen
Trail in Hand
Führzügelklasse
Ranch Trail
Walk & Trott
... und vieles mehr!

- ❖ Besucher:
Große Zuschauer-Tribüne &
ausreichend Parkplätze.
Für das leibliche Wohl
ist bestens gesorgt.

Veranstalter: PSV Freystadt e.V.,
Kiesenhof 25, 92342 Freystadt

Infos unter www.westernriding-online.de
und www.psv-freystadt.de



PSV Freystadt Westernturnier

22. und 23. Juni 2019



Patternbook

Samstag

8120	Showmanship	Jugend	Seite	16
5120	Showmanship	Any Horse – Any Rider	Seite	15
6120	Showmanship Trophy	Open	Seite	19
6890	Jungpferde Basis	Offen	VWB-Pattern	2
8420	Pleasure	Jugend		
5997	Horsemanship	Walk and Trot	Seite	11
8400	Horsemanship	Jugend	Seite	12
5430	Ranch Riding	Any Horse – Any Rider	VWB-Pattern	1
9990	Führzügelklasse			
6895	Trail in Hand all ages	Any Horse – Any Rider	Seite	2
5996	Trail	Walk and Trot	Seite	3
8380	Trail	Jugend	Seite	5
5380	Trail	Any Horse – Any Rider	Seite	4
6880	Jungpferde Trail	Offen	VWB-Pattern	2
5420	Pleasure	Any Horse – Any Rider		
5400	Horsemanship	Any Horse – Any Rider	Seite	10
8340	Reining	Jugend	VWB-Pattern	5
6840	Jungpferde Reining	Offen	VWB-Pattern	2

Sonntag

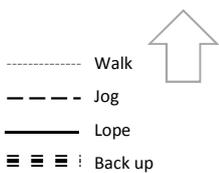
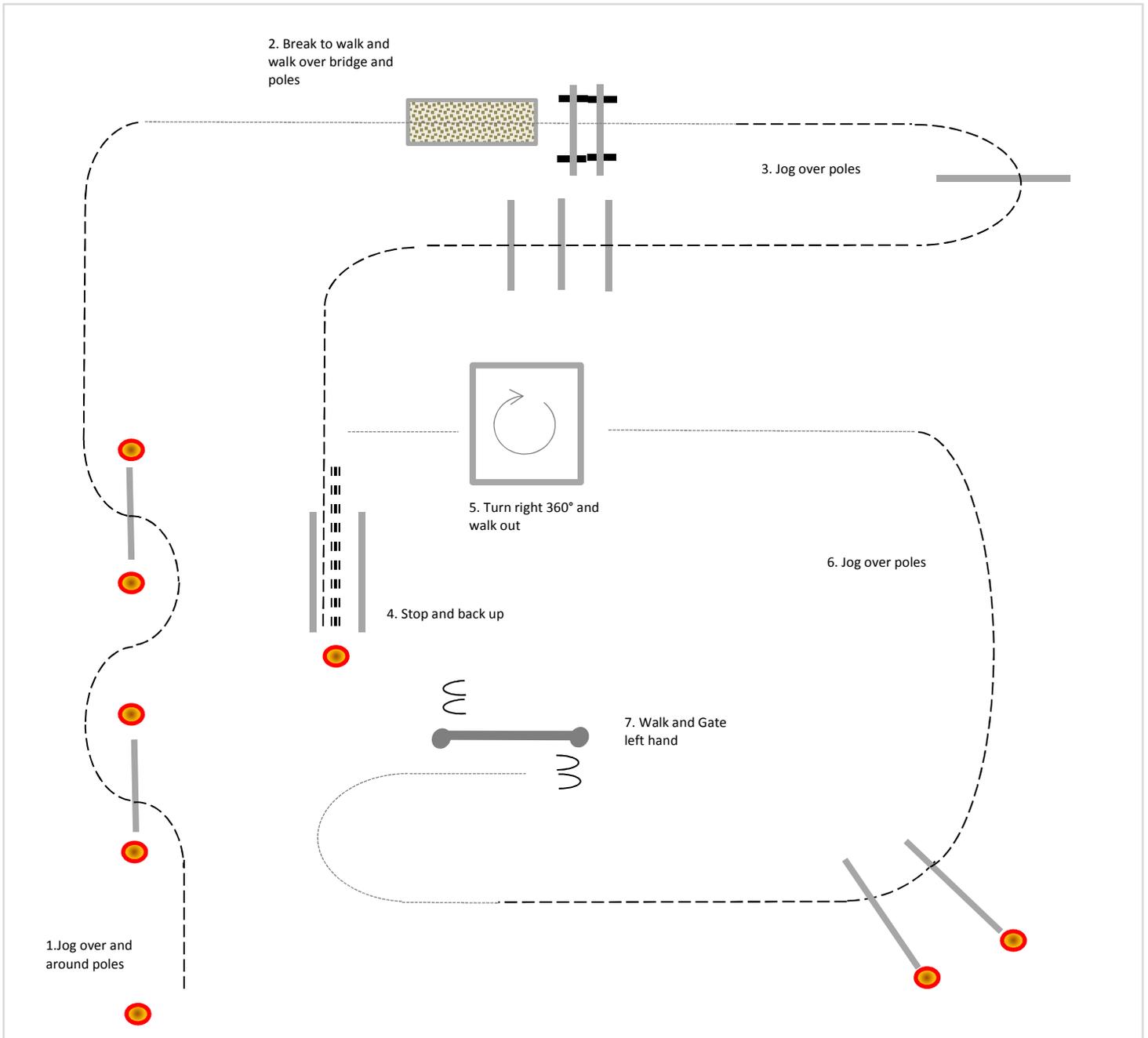
9120	Showmanship	Einsteiger	Seite	17
7120	Showmanship	Amateur	Seite	18
5340	Reining	Any Horse – Any Rider	VWB-Pattern	6
6440	Hunter under Saddle	Offen		
6450	Hunter Seat Equitation	Offen	Seite	20
7400	Horsemanship	Amateur	Seite	14
7420	Pleasure	Amateur		
5360	Western Riding	Any Horse – Any Rider	Seite	26
9430	Ranch Riding	Einsteiger	VWB-Pattern	1
7430	Ranch Riding	Amateur	VWB-Pattern	2
9420	Pleasure	Einsteiger		
9400	Horsemanship	Einsteiger	Seite	13
7380	Trail	Amateur	Seite	7
9380	Trail	Einsteiger	Seite	6
7390	Ranch Trail	Amateur	Seite	8
6430	Ranch Riding Trophy	Offen	Seite	9
9340	Reining	Einsteiger	VWB-Pattern	13
7340	Reining	Amateur	VWB-Pattern	8
6340	Reining-Trophy	Offen	VWB-Pattern	2



22. und 23. Juni 2019



Trail in Hand all ages

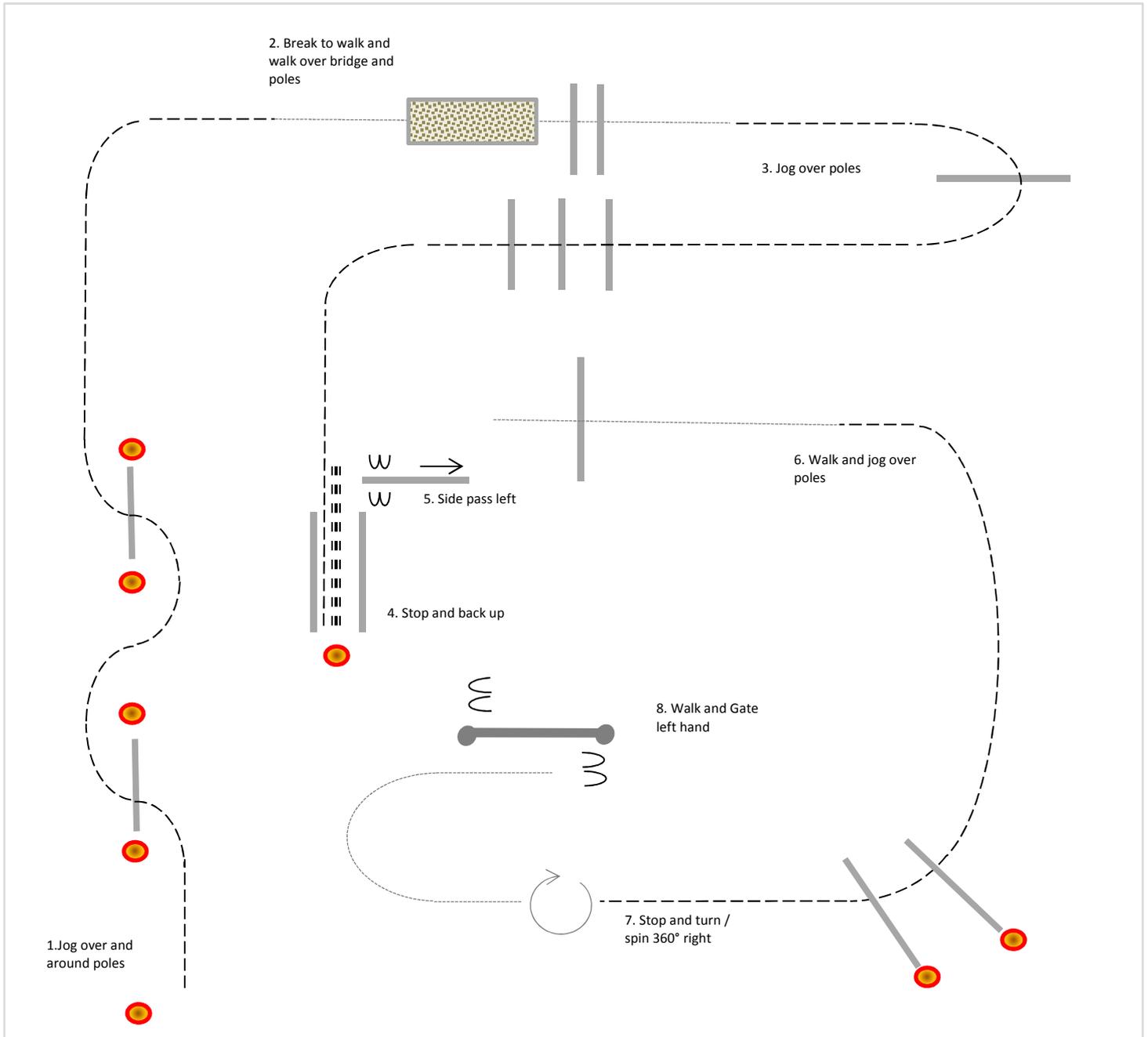




22. und 23. Juni 2019



Trail Walk and Trot



- Walk
- - - - - Jog
- Lope
- ≡ ≡ ≡ : Back up

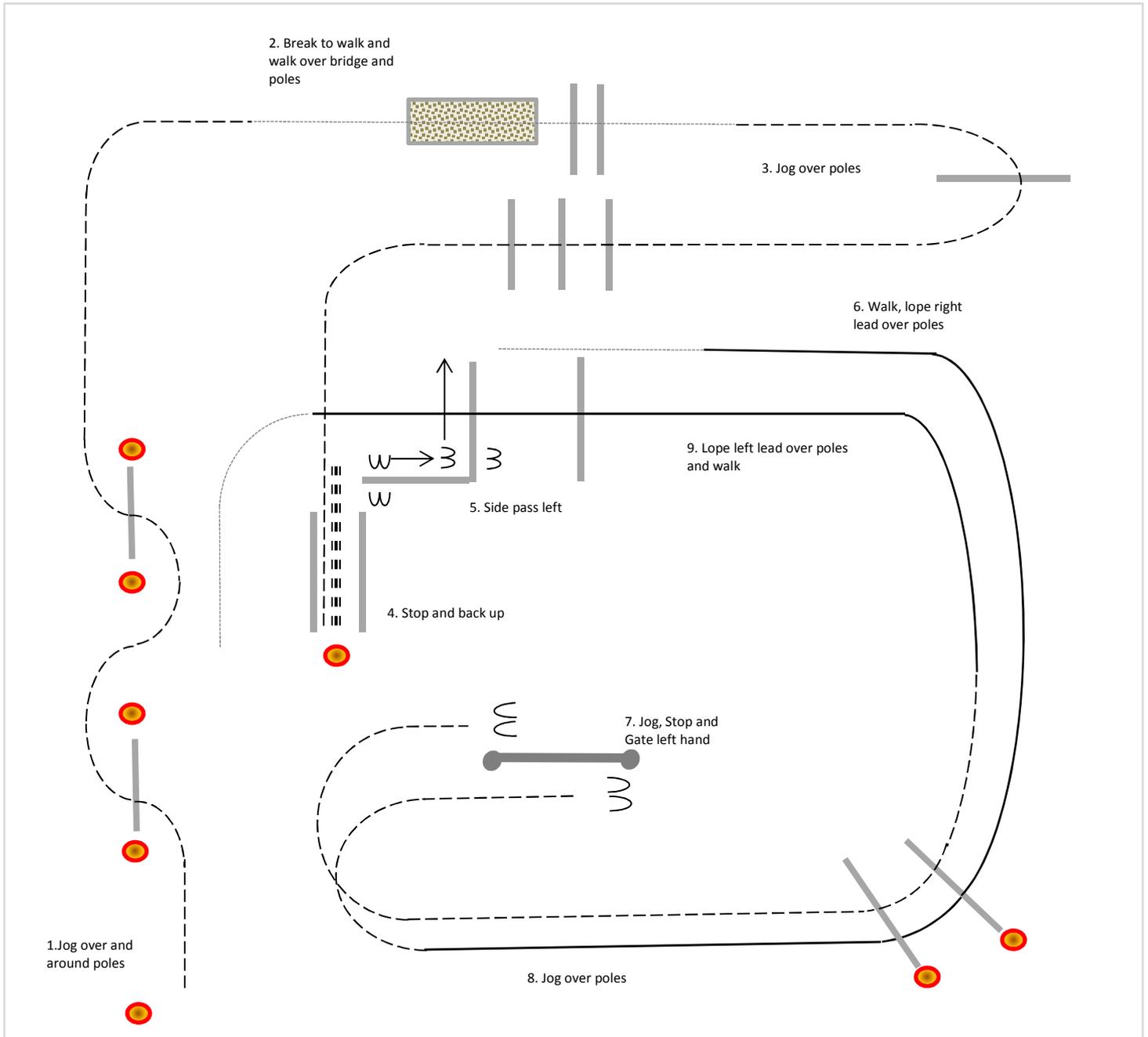




22. und 23. Juni 2019



Trail Any Horse – Any Rider



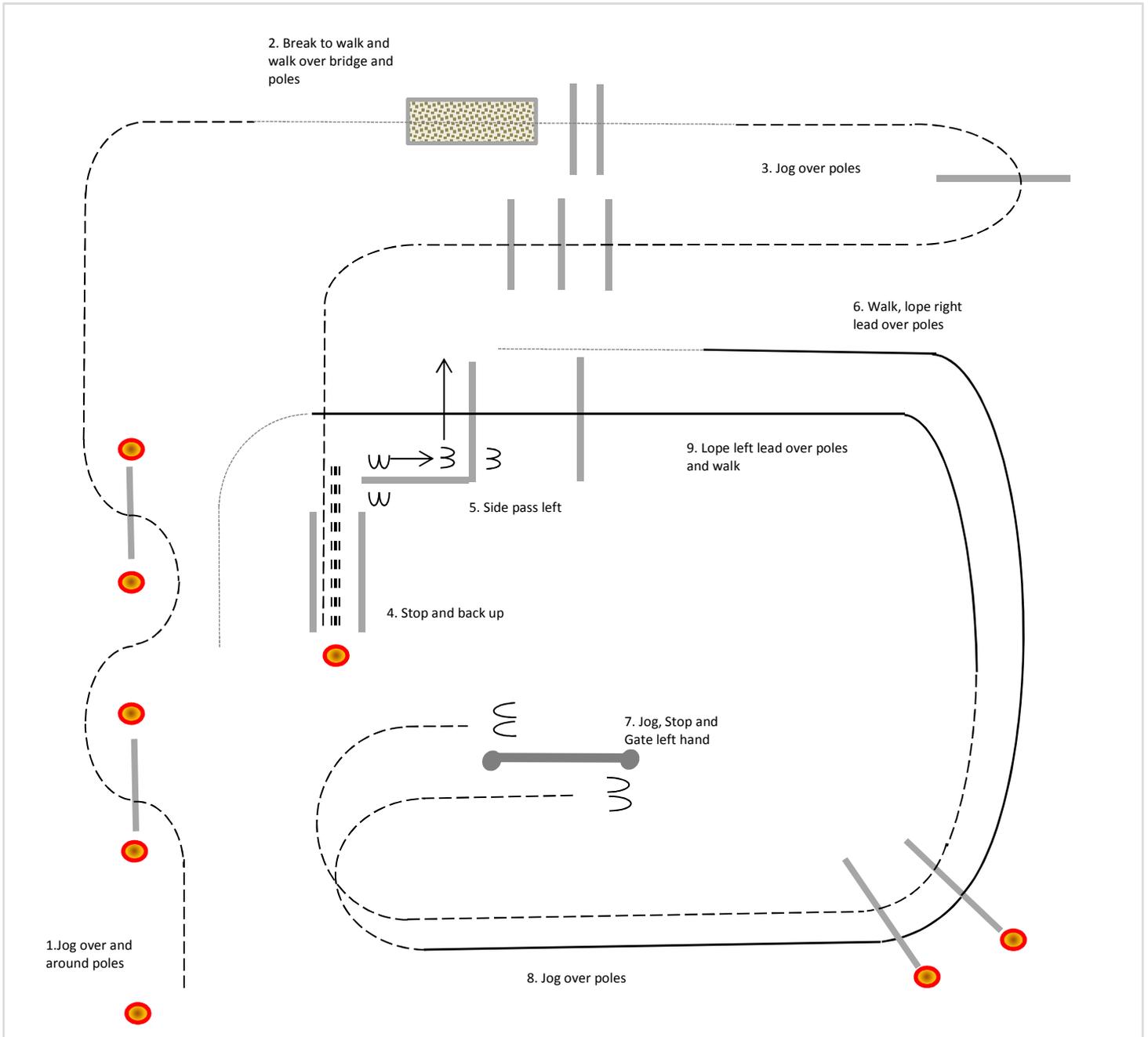
- Walk
- - - - - Jog
- Lope
- ||| : Back up



22. und 23. Juni 2019



Trail Jugend



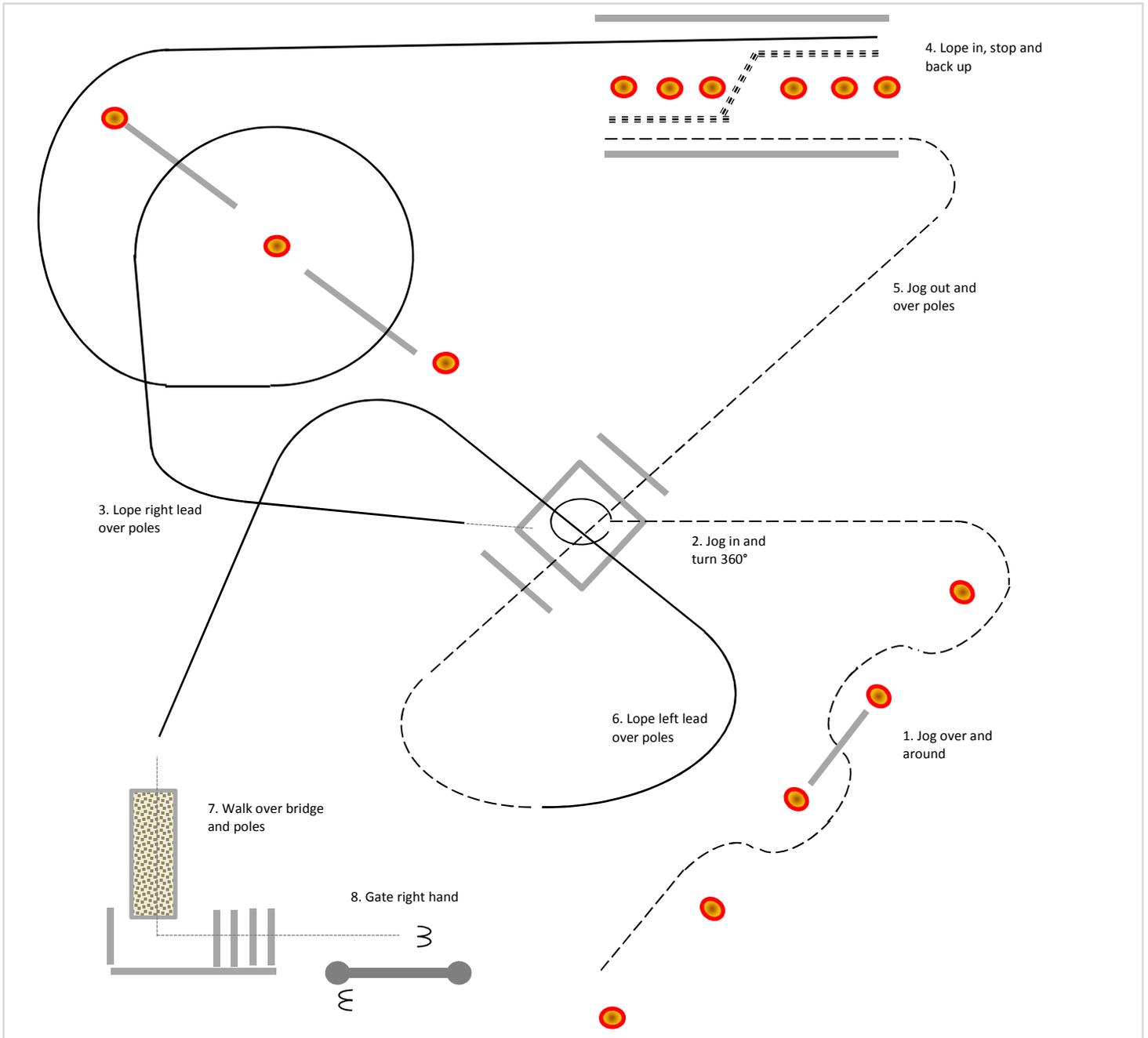
- Walk
- - - - - Jog
- Lope
- ≡ ≡ ≡ : Back up



22. und 23. Juni 2019



Trail Einsteiger



- Walk
- - - - - Jog
- Lope
- ≡ ≡ ≡ : Back up

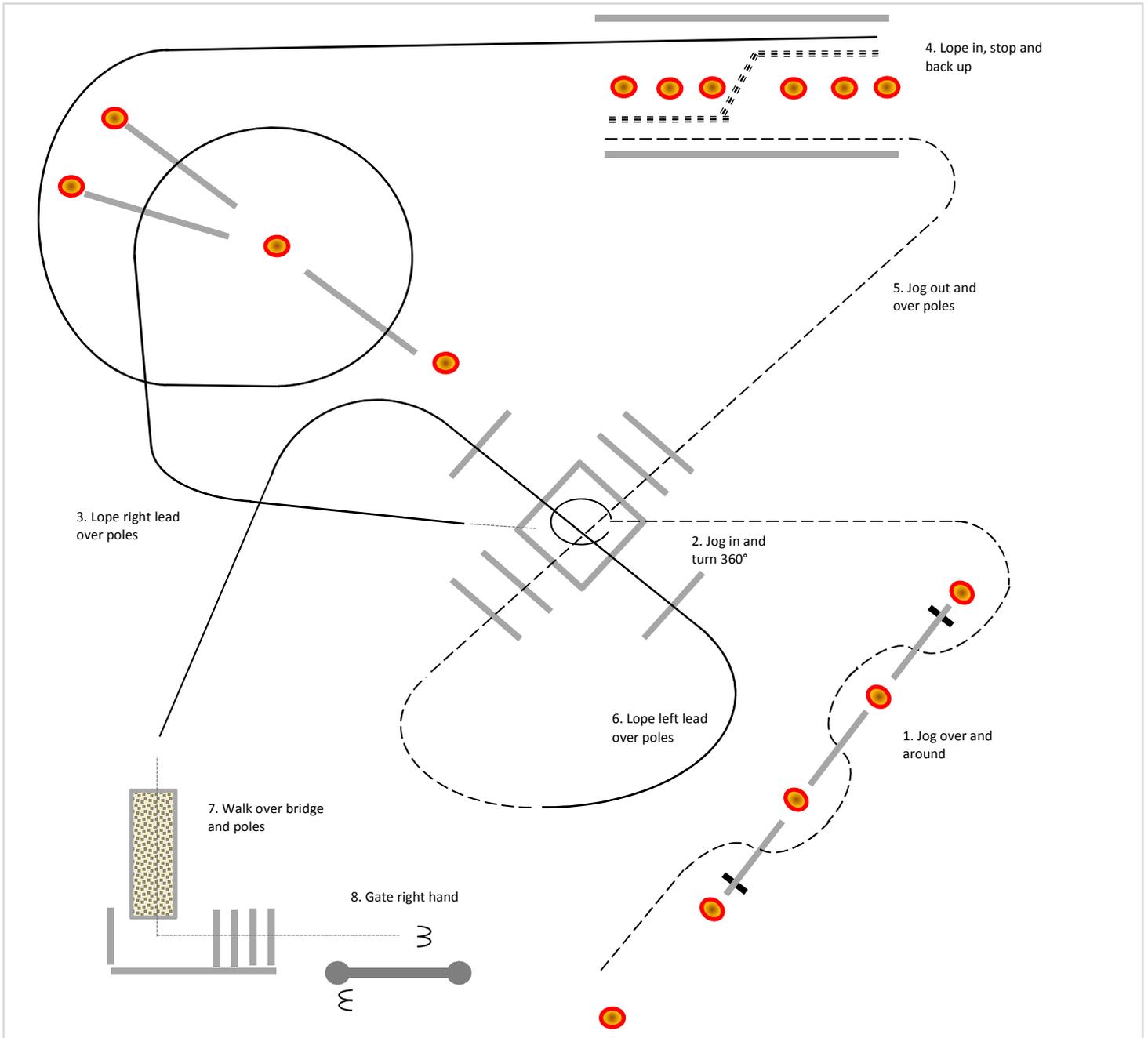




22. und 23. Juni 2019



Trail Amateur



- Walk
- - - - - Jog
- Lope
- ≡ ≡ ≡ : Back up

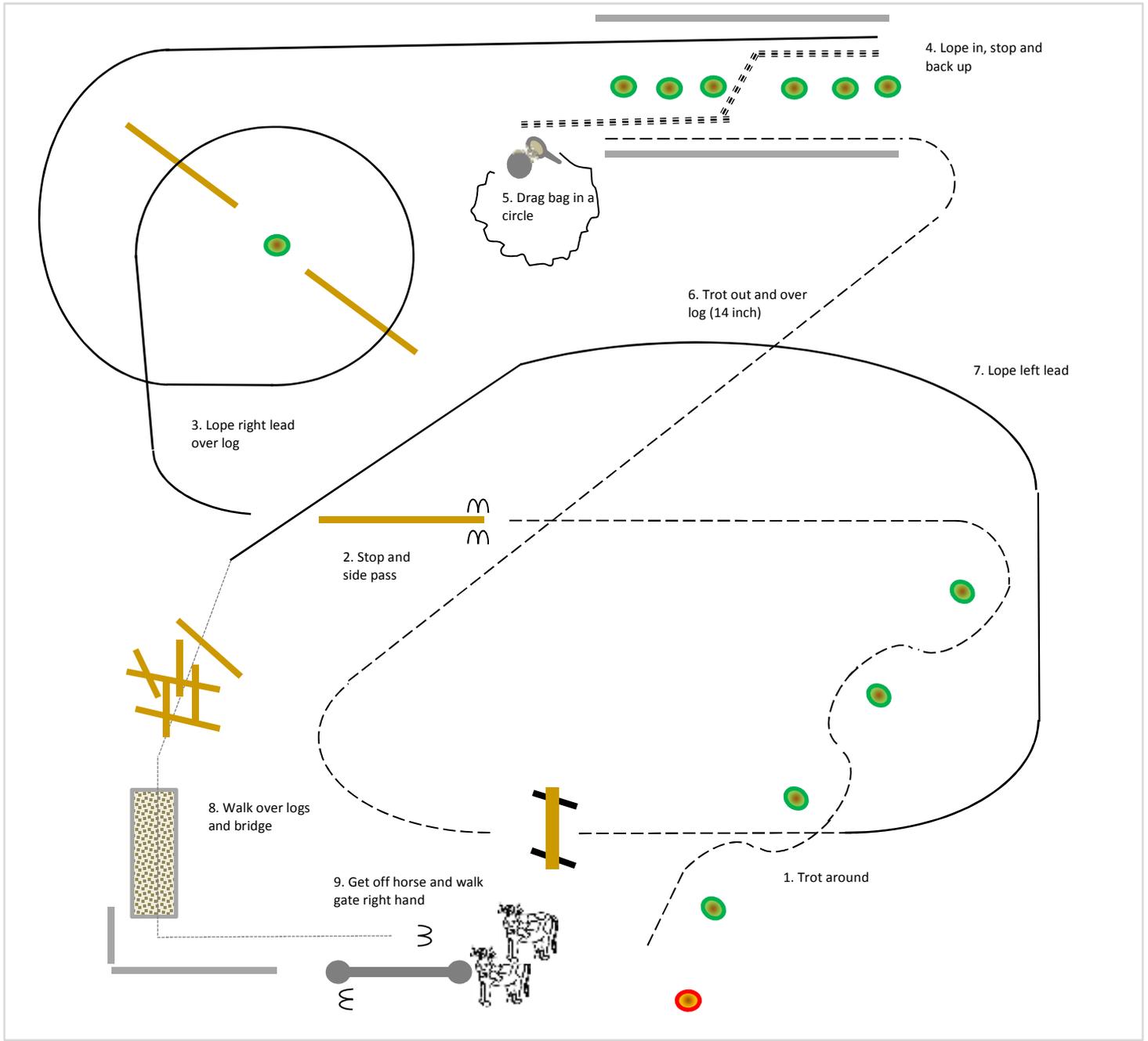




22. und 23. Juni 2019



Ranch Trail Amateur



- Walk
- - - - - Jog
- Lope
- ≡ ≡ ≡ : Back up

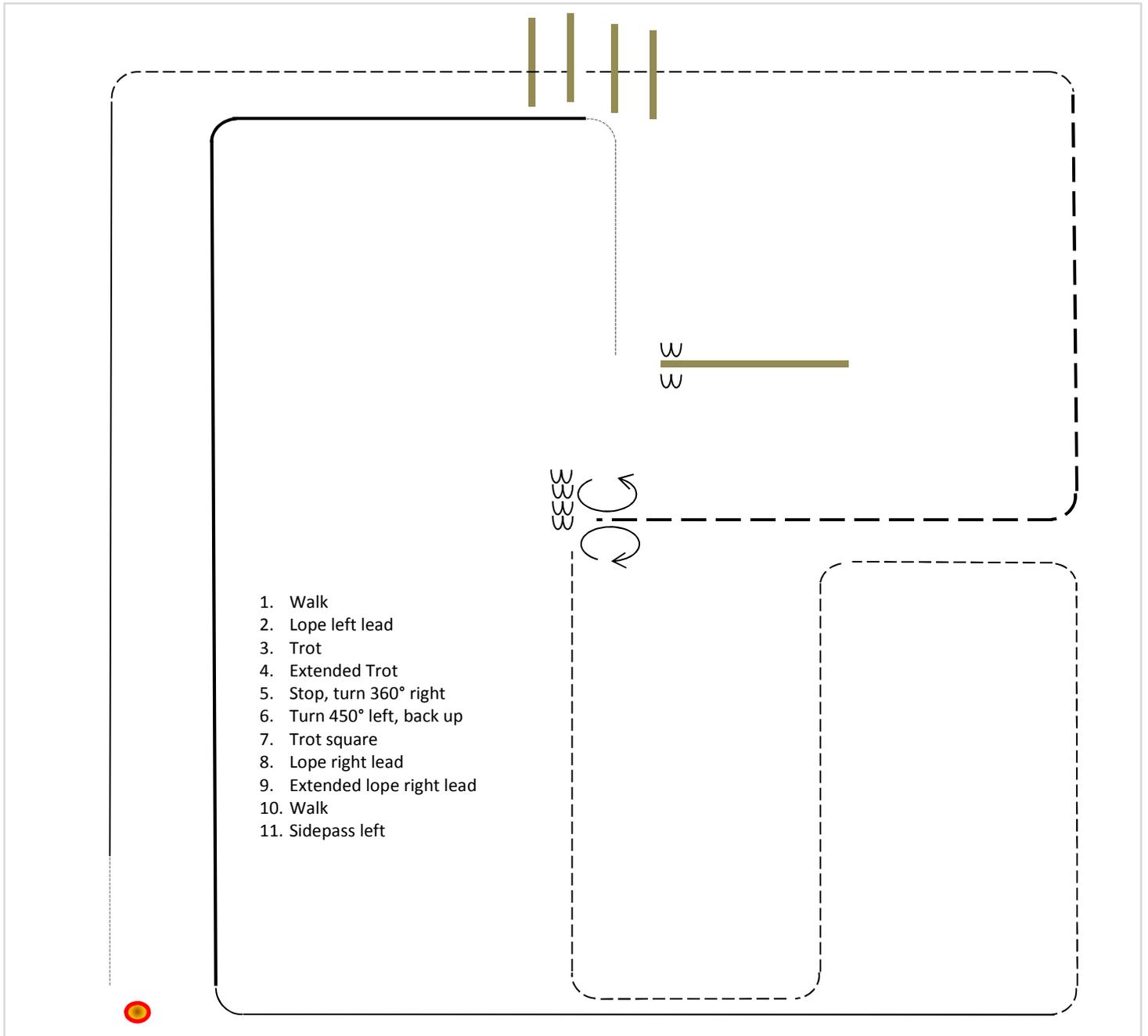




22. und 23. Juni 2019



Ranch Riding Trophy

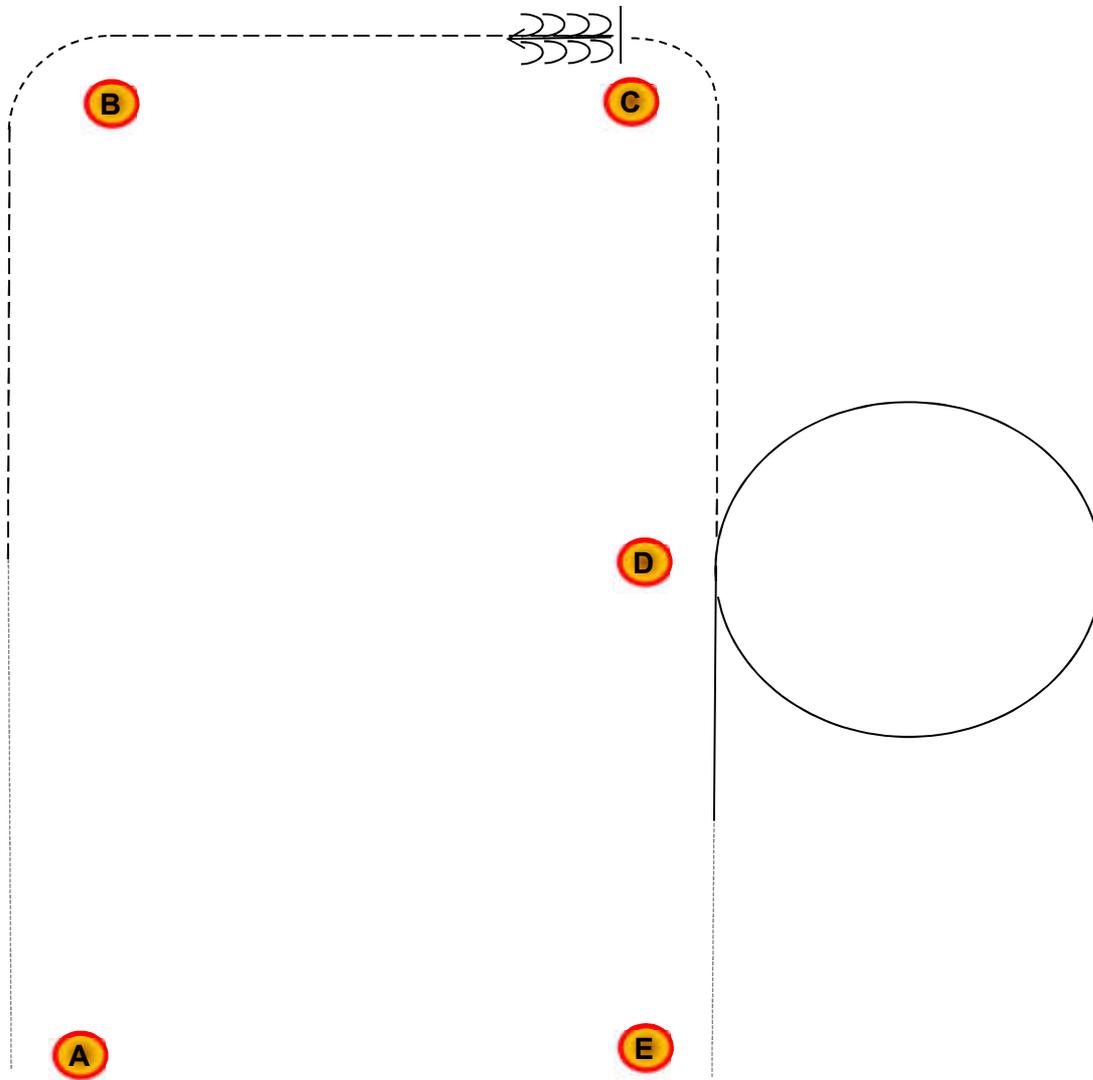




22. und 23. Juni 2019



Horsemanship Any Horse – Any Rider



1. Walk half the way from A to B
2. In the middle between A and B start jog around B to C
3. At C back up one horse length
4. Jog around C to D
5. At D lope a circle left lead
6. Between D and E walk to E
7. Stop

1. Schritt halbe Länge von A nach B
2. In der Mitte zwischen A und B antraben und Trab um B nach C
3. An C eine Pferdelänge Rückwärtsrichten
4. Trab um C herum nach D
5. An D einen Linksgalopp-Zirkel
6. Zwischen D und E Schritt
7. Stopp

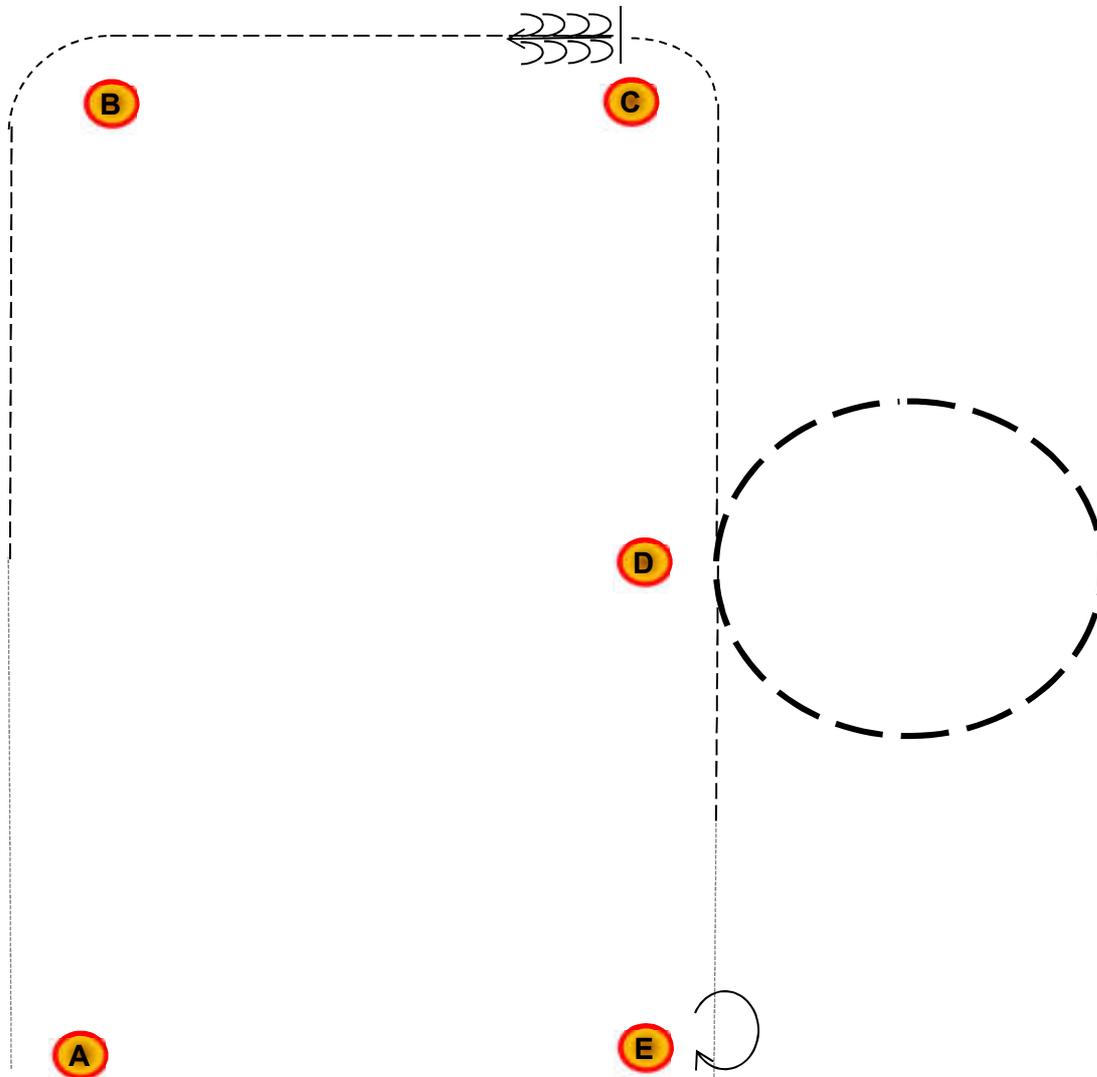




22. und 23. Juni 2019



Horsemanship Walk and Trot



1. Walk half the way from A to B
2. In the middle between A and B start jog around B to C
3. At C back up one horse length
4. Jog around C to D
5. At D extended jog circle to the left
6. At D back to regular jog
7. Between D and E walk to E
8. Stop and turn right 360°

1. Schritt halbe Länge von A nach B
2. In der Mitte zwischen A und B antraben und Trab um B nach C
3. An C eine Pferdelänge Rückwärtsrichten
4. Trab um C herum nach D
5. An D einen Trabzirkel nach links im verstärkten Trab
6. An D zurück zum regulären Trab
7. Zwischen D und E Schritt
8. Stopp und 360° Drehung nach rechts

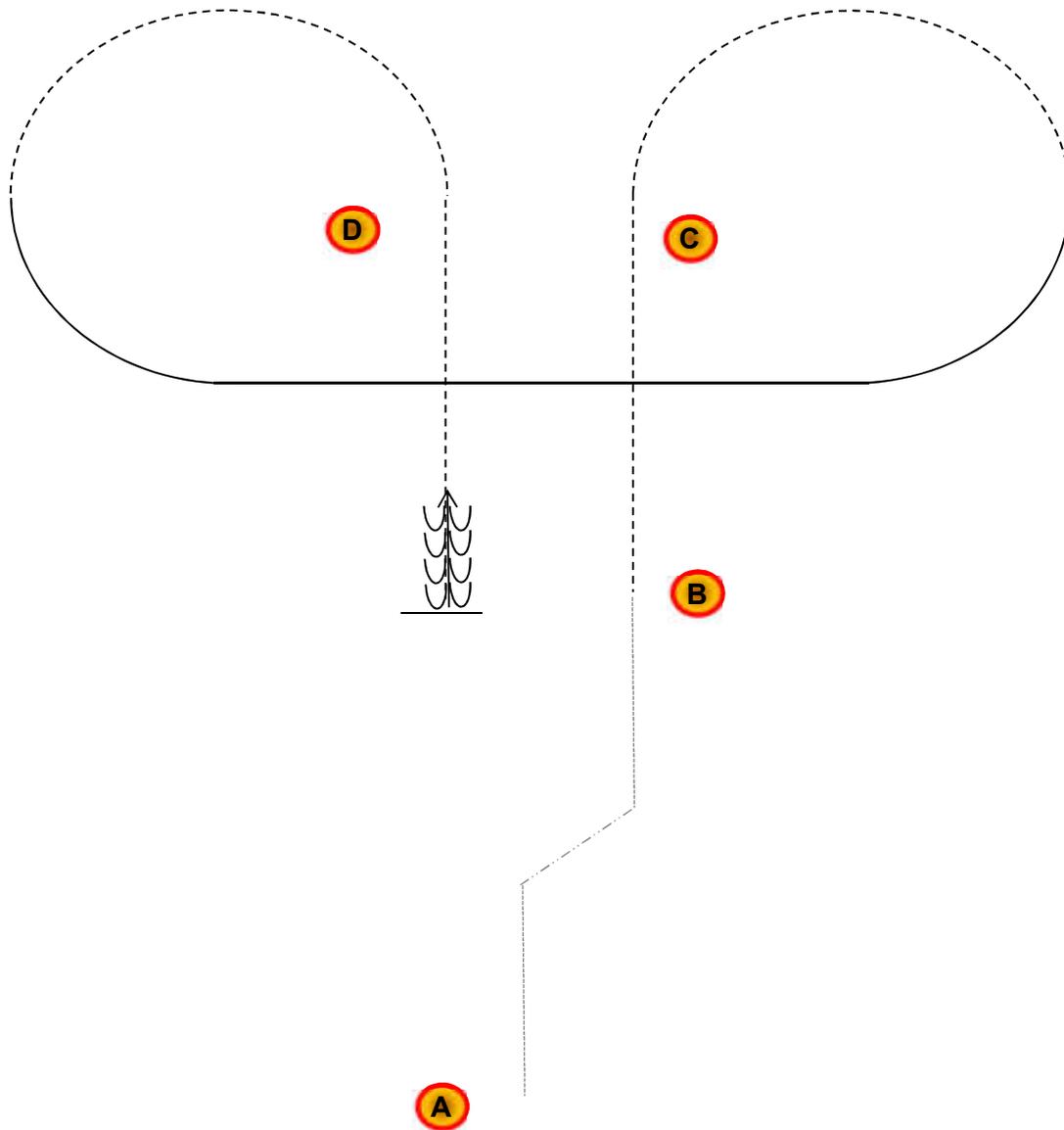




22. und 23. Juni 2019



Horsemanship Jugend



1. Walk from A to B, in the middle perform yield leg
2. Jog from B around C
3. Lope right lead around C and D
4. Jog around D
5. Stop and back up 5 steps

1. Schritt von A nach B, in der Mitte Schenkelweichen
2. Trab von B um C herum
3. Rechtsgalopp um C und D
4. Trab um D herum
5. Stopp und 5 Schritte rückwärtsrichten

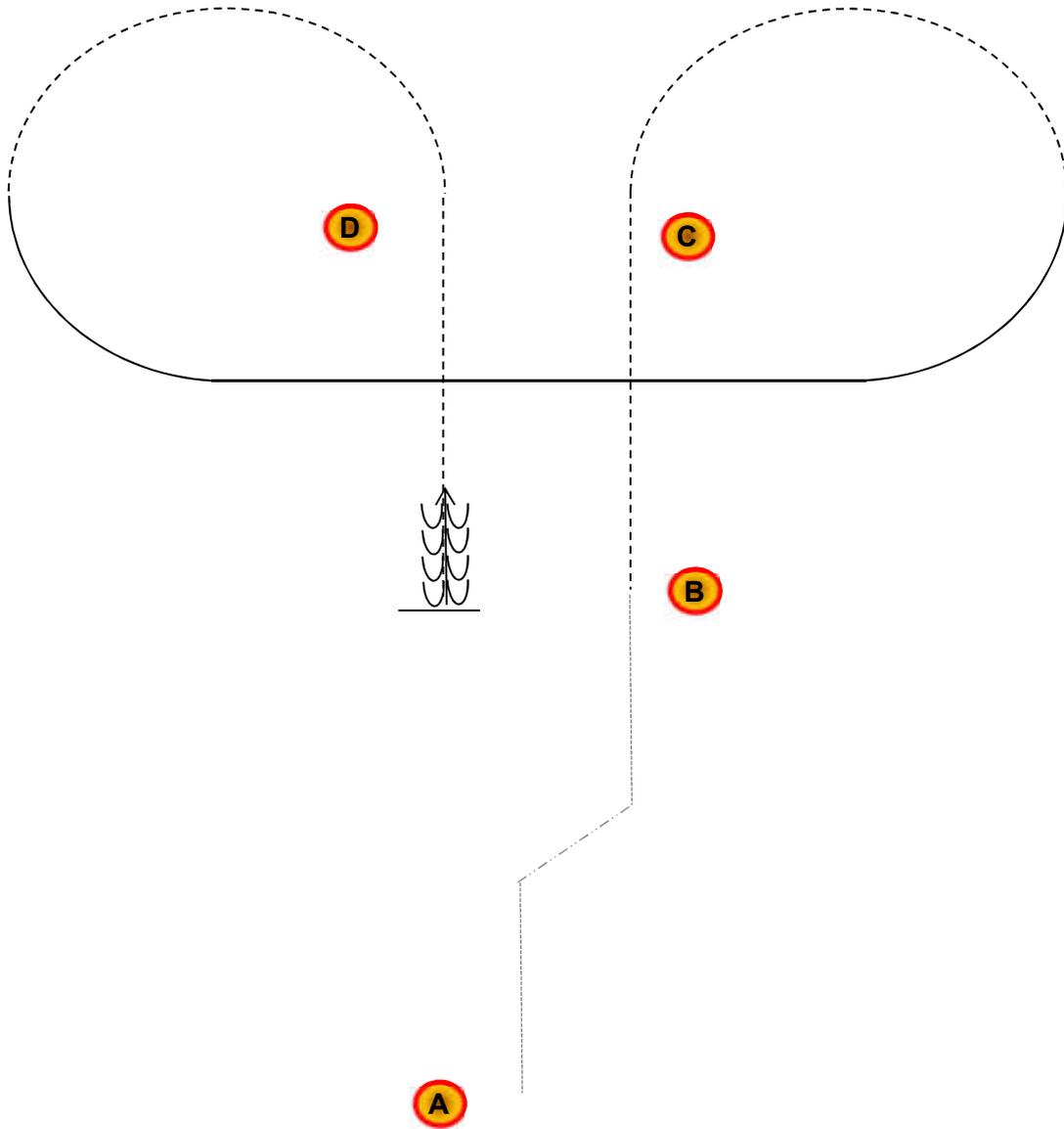




22. und 23. Juni 2019



Horsemanship Einsteiger



6. Walk from A to B, in the middle perform yield leg
7. Jog from B around C
8. Lope right lead around C and D
9. Jog around D
10. Stop and back up 5 steps

6. Schritt von A nach B, in der Mitte Schenkelweichen
7. Trab von B um C herum
8. Rechtsgalopp um C und D
9. Trab um D herum
10. Stopp und 5 Schritte rückwärtsrichten

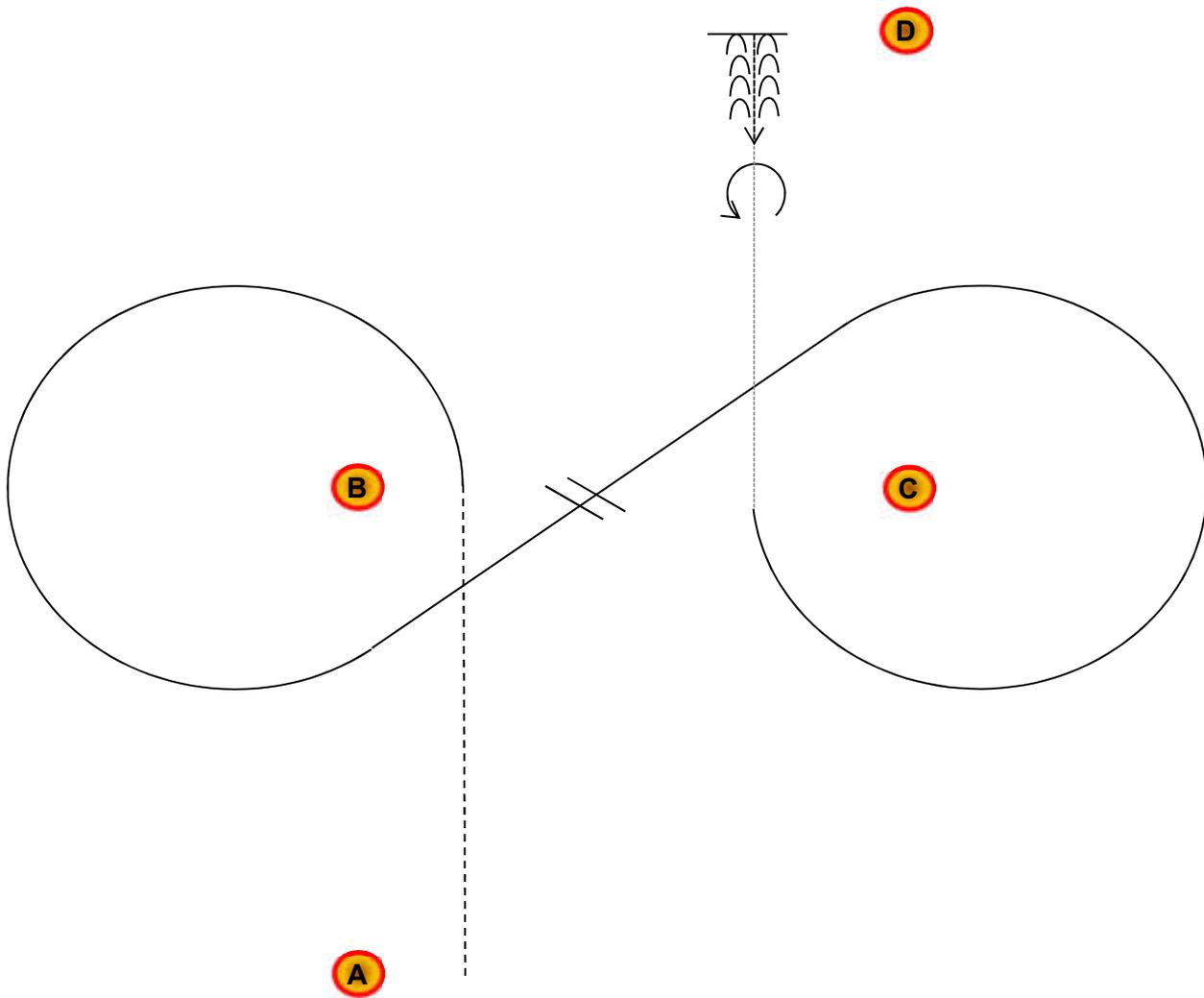




22. und 23. Juni 2019



Horsemanship Amateur



1. Jog from A to B
2. Lope left lead around B
3. Perform a lead change
4. Lope right lead around C
5. Walk to D
6. Stop at D and back up 5 steps
7. Turn 180° left

1. Trab von A nach B
2. Linksgalopp um B herum
3. Wechsel zum Rechtsgalopp
4. Rechtsgalopp um C herum
5. Schritt nach D
6. Stopp an D und 5 Schritte Rückwärtsrichten
7. 180° Drehung nach links

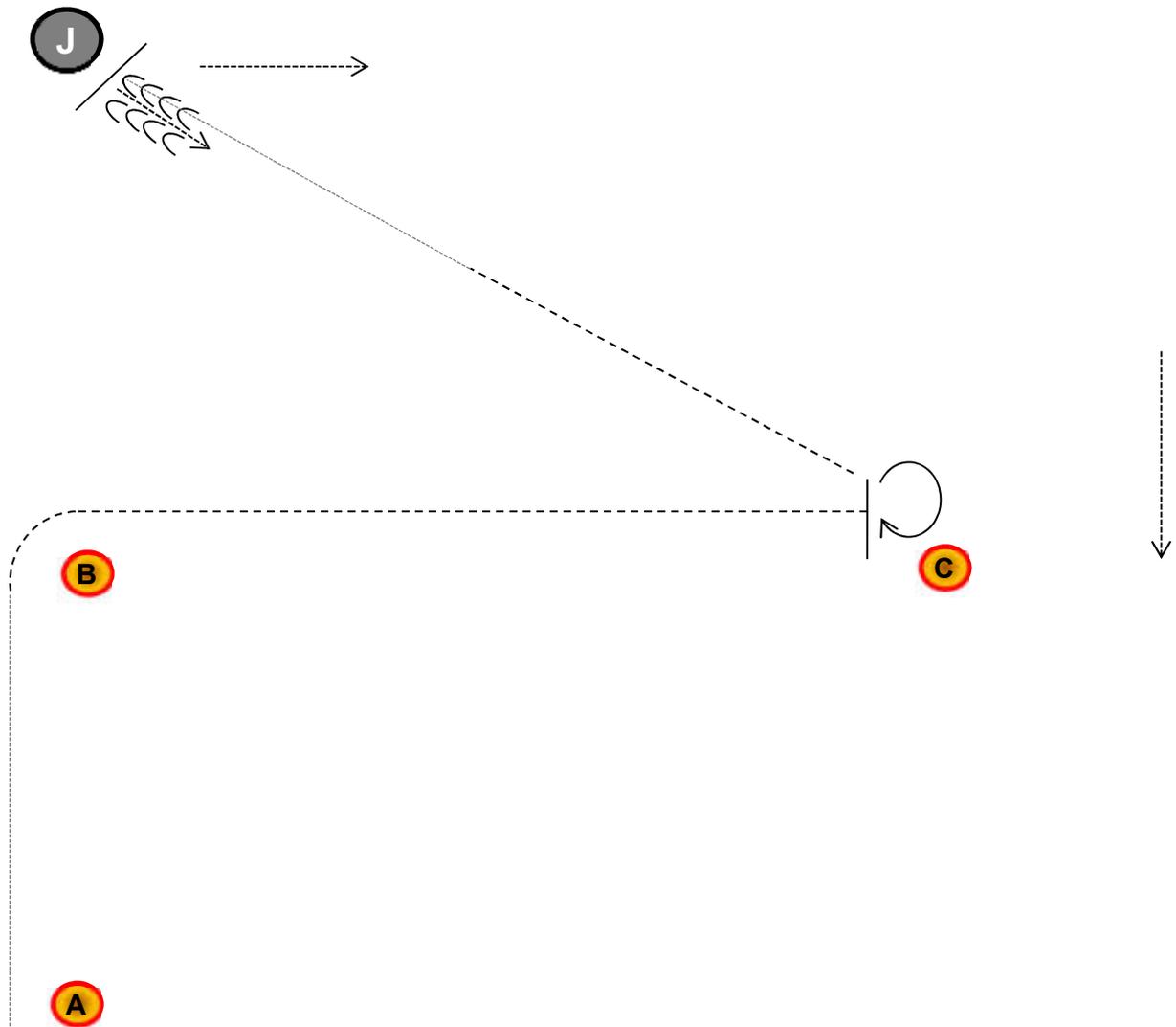




22. und 23. Juni 2019



Showmanship Any Horse – Any Rider



1. Walk from A to B
2. At B jog around B to C
3. At C stop and perform a turn to the right
4. Jog and walk to judge
5. Stop and set up for inspection
6. When dismissed, back up one horse length
7. Walk straight away from judge

1. Schritt von A nach B
2. An B Trab nach C
3. An C Stopp und Drehung nach rechts
4. Trab und Schritt zum Richter
5. Stopp und Aufstellung zur Inspektion
6. Nach Inspektion eine Pferdelänge Rückwärtsrichten
7. Im Schritt weg vom Richter

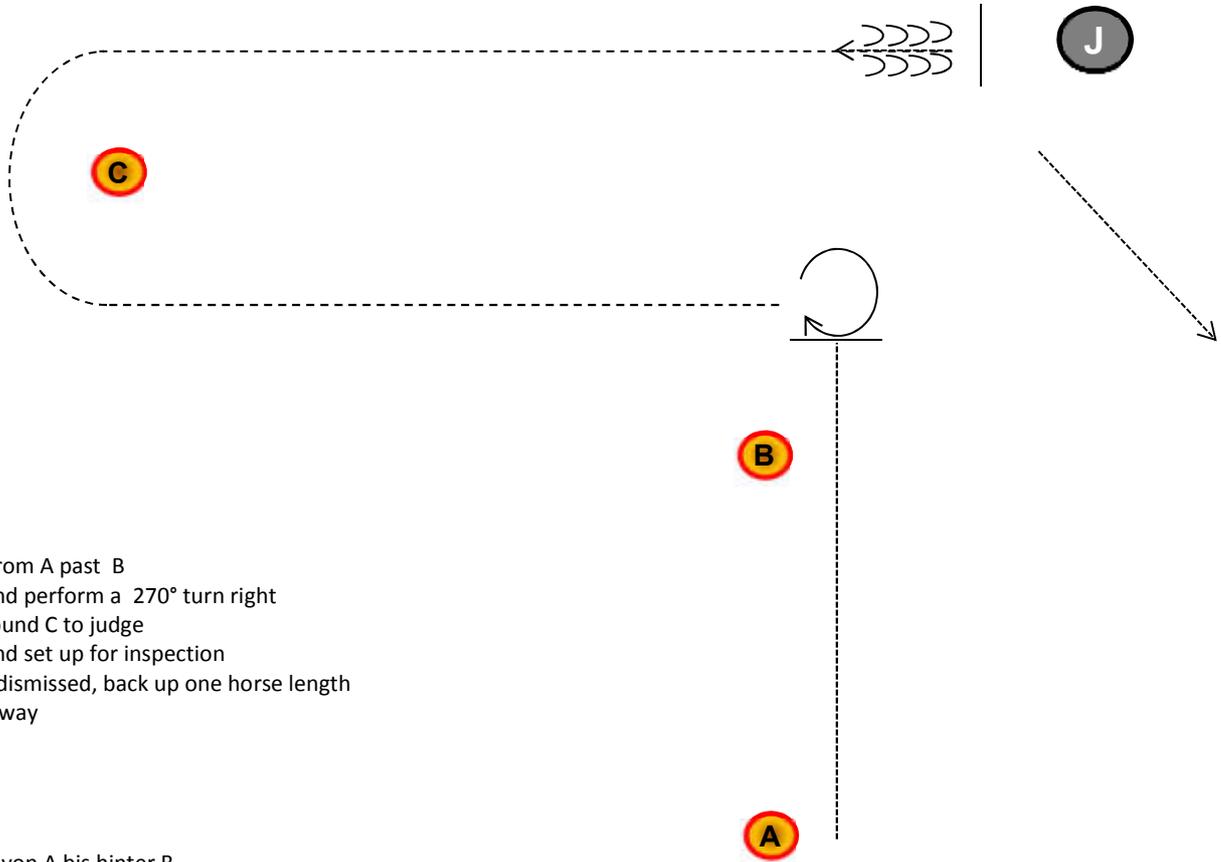




22. und 23. Juni 2019



Showmanship Einsteiger



- 7. Walk from A past B
- 8. Stop and perform a 270° turn right
- 9. Jog around C to judge
- 10. Stop and set up for inspection
- 11. When dismissed, back up one horse length
- 12. Walk away

- 7. Schritt von A bis hinter B
- 8. Stopp und Drehung 270° nach rechts
- 9. Trab um C zum Richter
- 10. Stopp und zur Inspektion aufstellen
- 11. Nach der Inspektion eine Pferdelänge Rückwärtsrichten
- 12. im Schritt die Arena verlassen

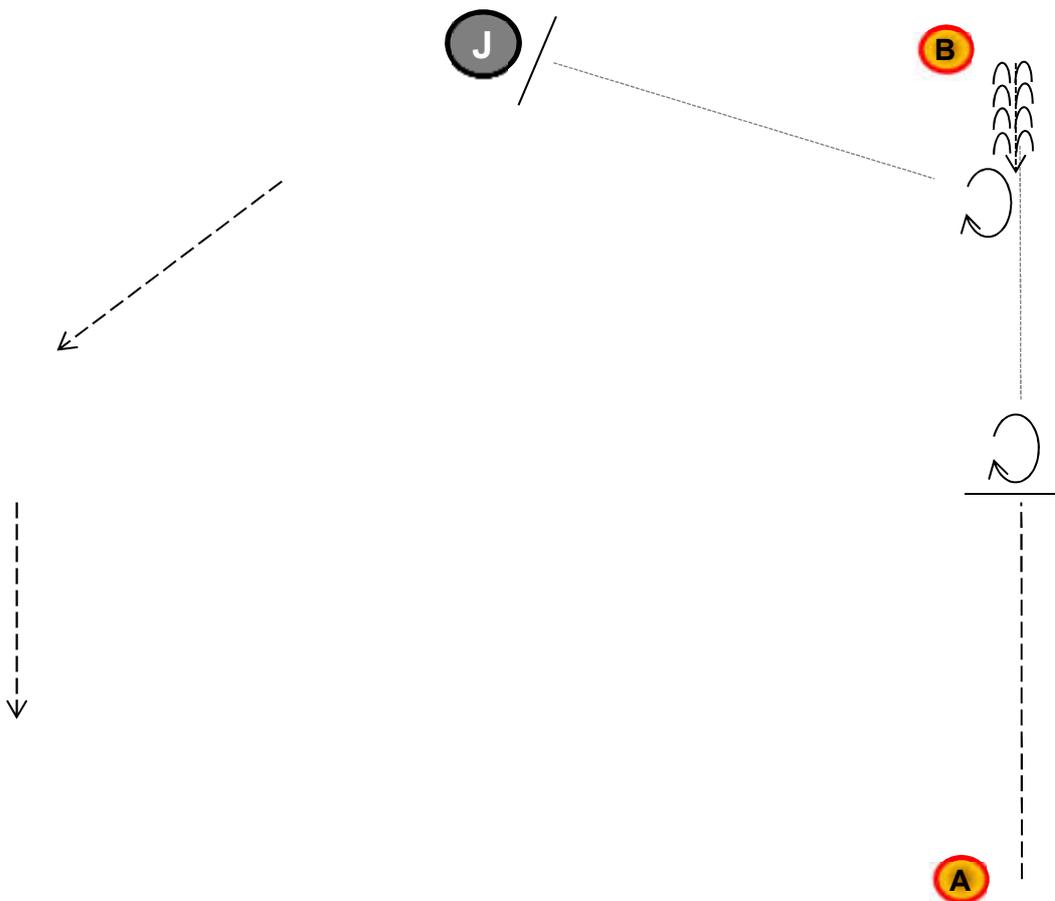




22. und 23. Juni 2019



Showmanship Amateur



1. Jog from A to B half the way
2. Stop and perform a turn to the right
3. Walk to B, Stop and back up one horse length
4. Perform a turn to the right
5. Walk to the judge
6. Set up for inspection
7. When dismissed jog away

1. Trab von A nach B die halbe Strecke
2. Stopp und Drehung nach rechts
3. Schritt nach B, Stopp und eine Pferdelänge rückwärts richten
4. Drehung nach rechts
5. Schritt zum Richter
6. Zur Inspektion aufstellen
7. Nach Beendigung der Inspektion im Trab die Arena verlassen

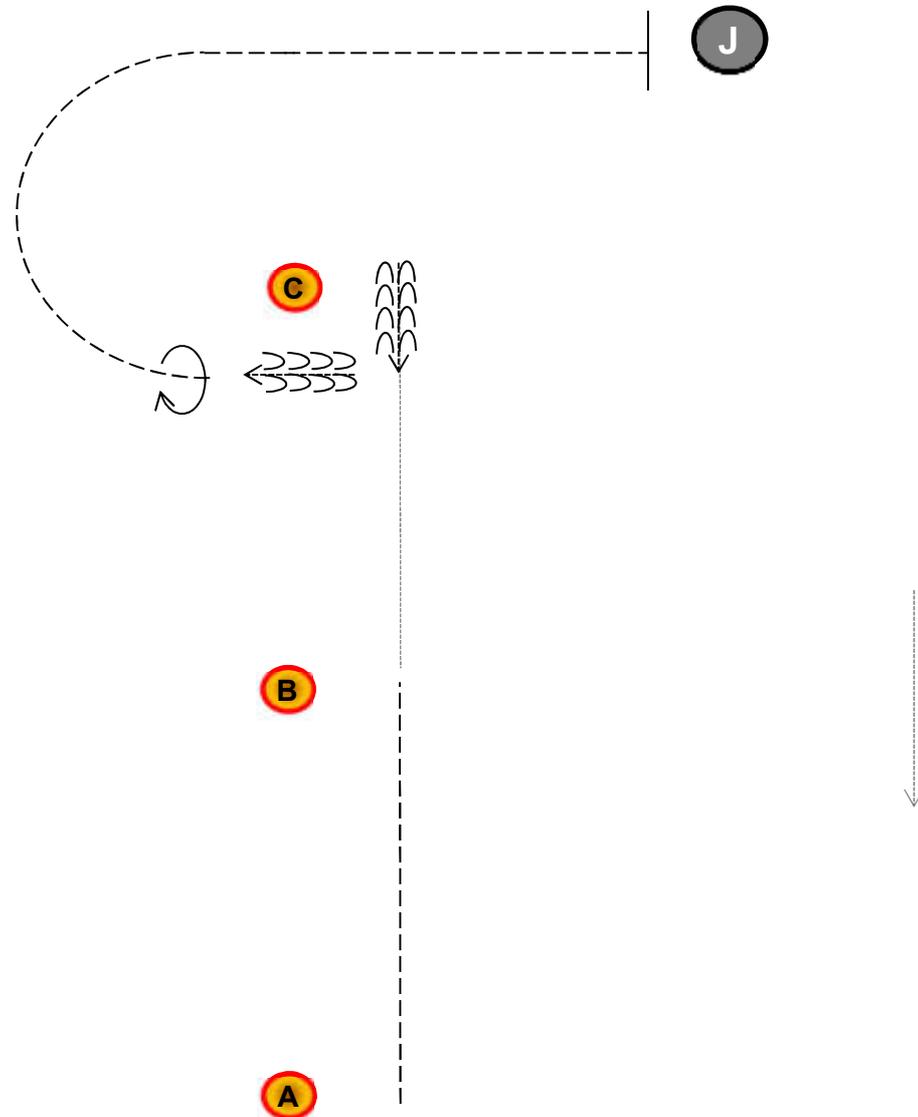




22. und 23. Juni 2019



Showmanship Trophy



1. Jog from A to B
2. Walk from B to C
3. At C back up around C
4. Perform a 540° turn to the right
5. Jog in a circle to the judge
6. Stop and set up for inspection
7. When dismissed walk away

1. Trab von A nach B
2. Schritt von B nach C
3. An C Rückwärtsrichten um C
4. 540° Drehung nach rechts
5. Trabzirkel und zum Richter
6. Stopp und zur Inspektion aufstellen
7. Nach Beendigung der Inspektion im Schritt die Arena verlassen

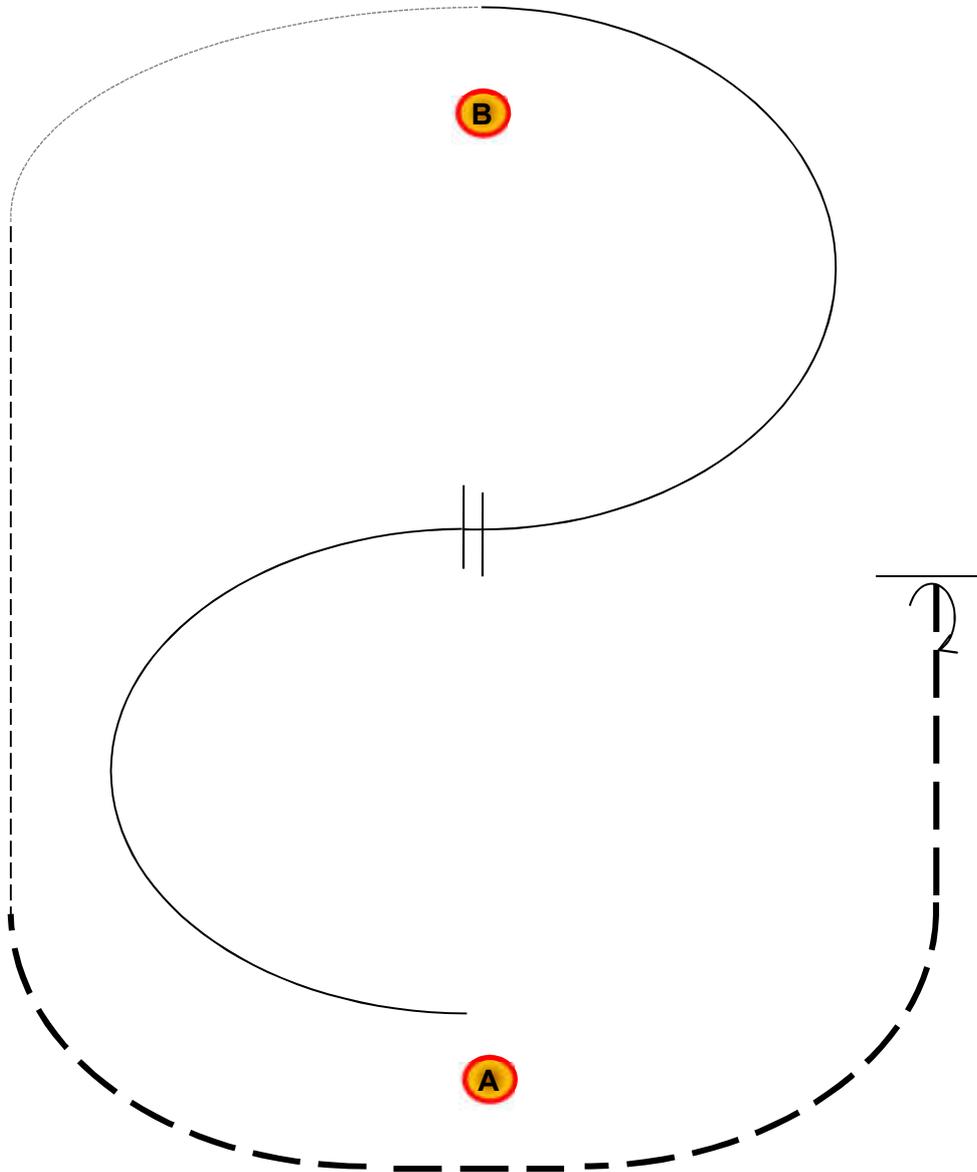




22. und 23. Juni 2019



Hunter Seat Equitation

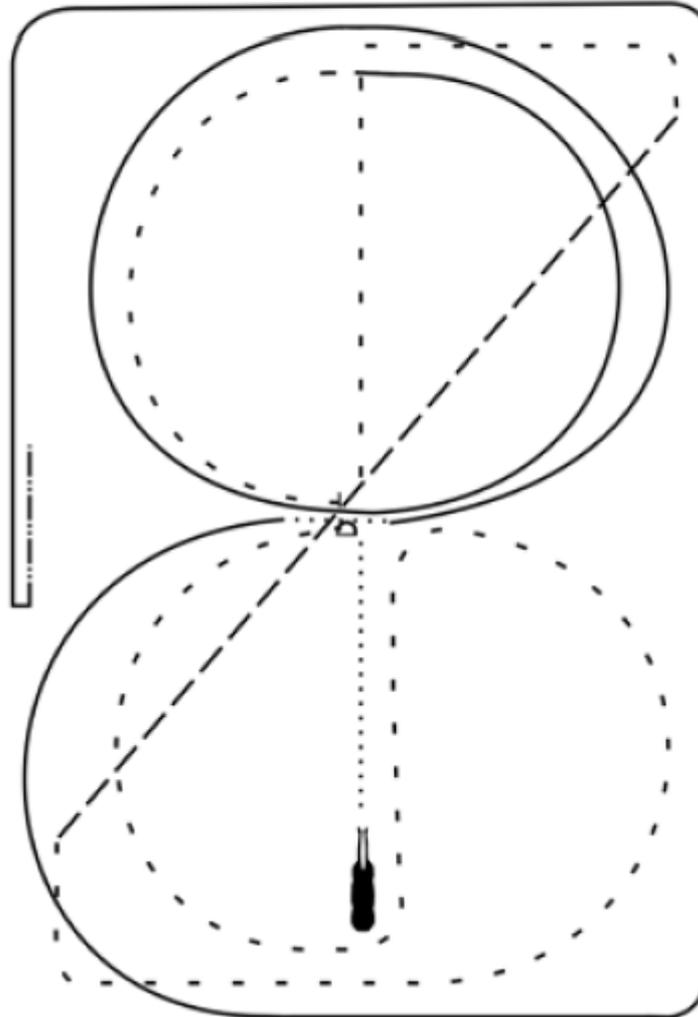


1. Canter right lead
2. Change leads between A and B
3. Canter left lead to B
4. Walk
5. Trot
6. Extended trot and stop
7. Perform a 180° degree forehand turn to the right

1. Rechtsgalopp
2. Galoppwechsel zwischen A und B
3. Linksgalopp
4. Schritt
5. Trab
6. Verstärkter Trab und Stopp
7. 180° Vorhandwendung nach rechts

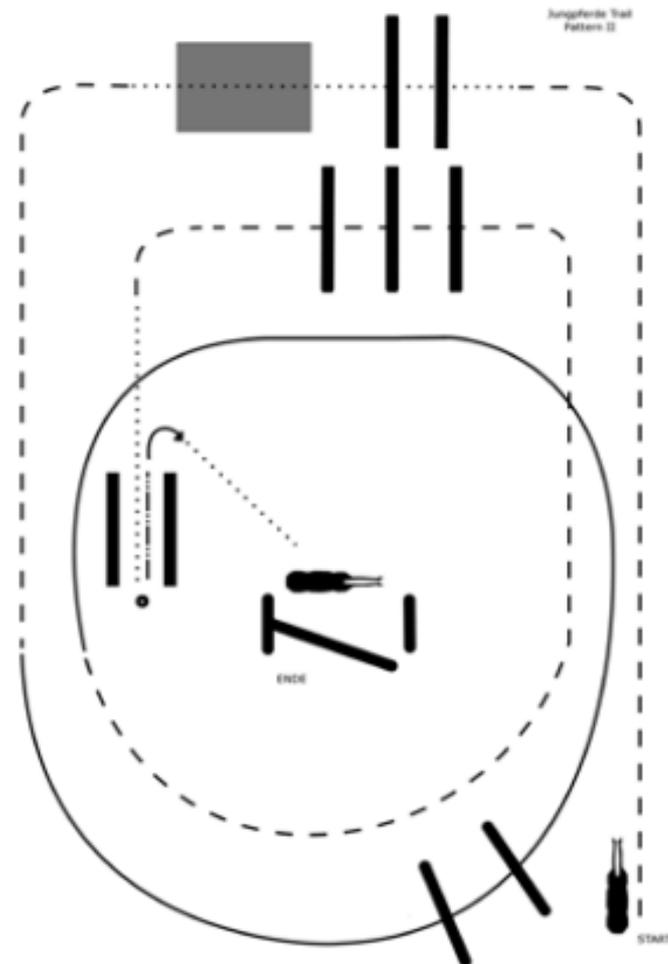


VWB JUNGPFERDEPRÜFUNG BASIS 2



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. Einfacher Wechsel (über Schritt) bei X
6. Im Linksgalopp auf dem Zirkel geritten, ganze Bahn wie gezeichnet
7. Nach der Mitte der langen Seite Stop, verharren
8. eine Pferdelänge rückwärts richten

VWB JUNGPFERDEPRÜFUNG TRAIL 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

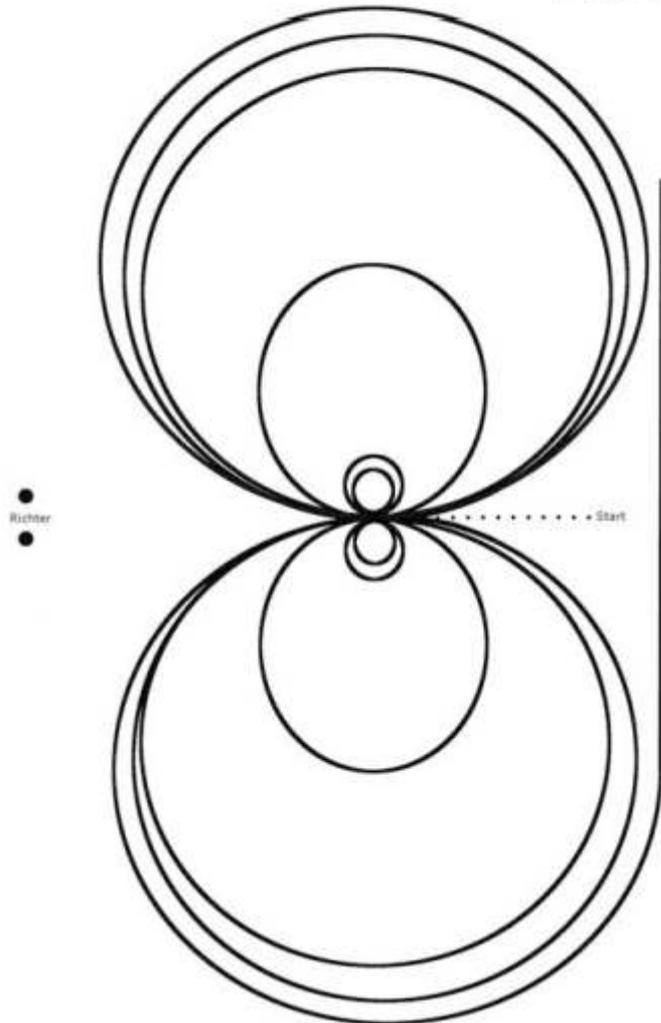


22. und 23. Juni 2019



VWB JUNGPFERDEPRÜFUNG REINING 2

Jungpferde Reining Pattern 2



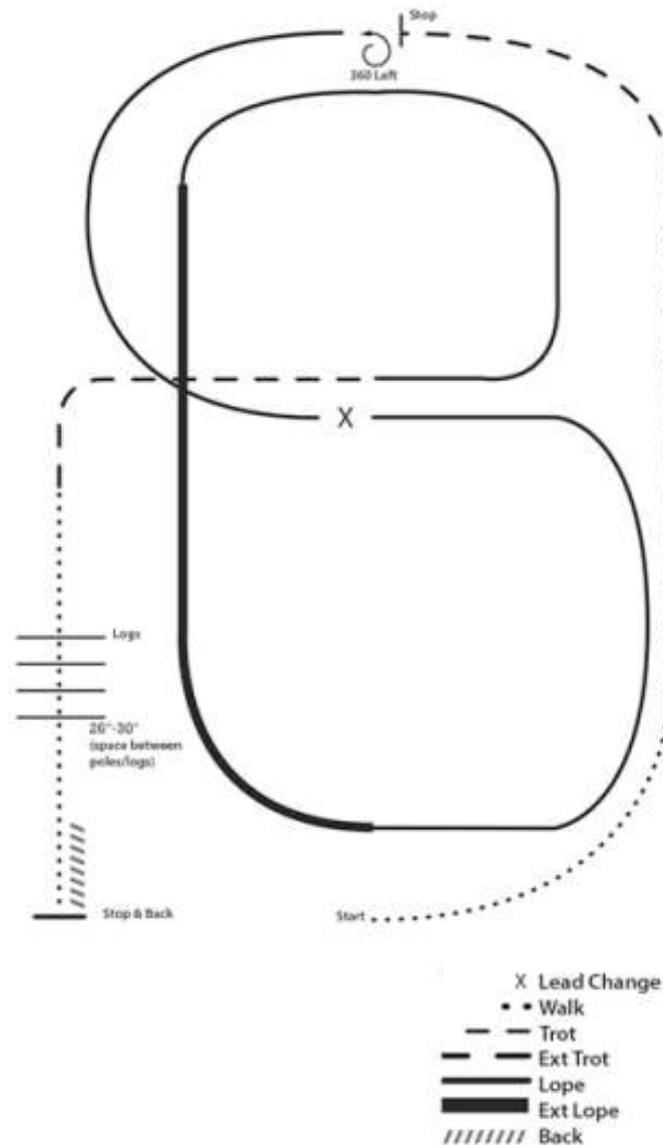
1. Einreiten im Schritt, bei X anhalten, 2 Spins rechts
2. 3 Zirkel nach rechts: der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte groß und schnell
3. bei X anhalten, verharren, 2 Spins links
4. 3 Zirkel nach links: der erste groß und schnell, der zweite klein und langsam, der dritte 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



22. und 23. Juni 2019



Ranch Riding Pattern 1



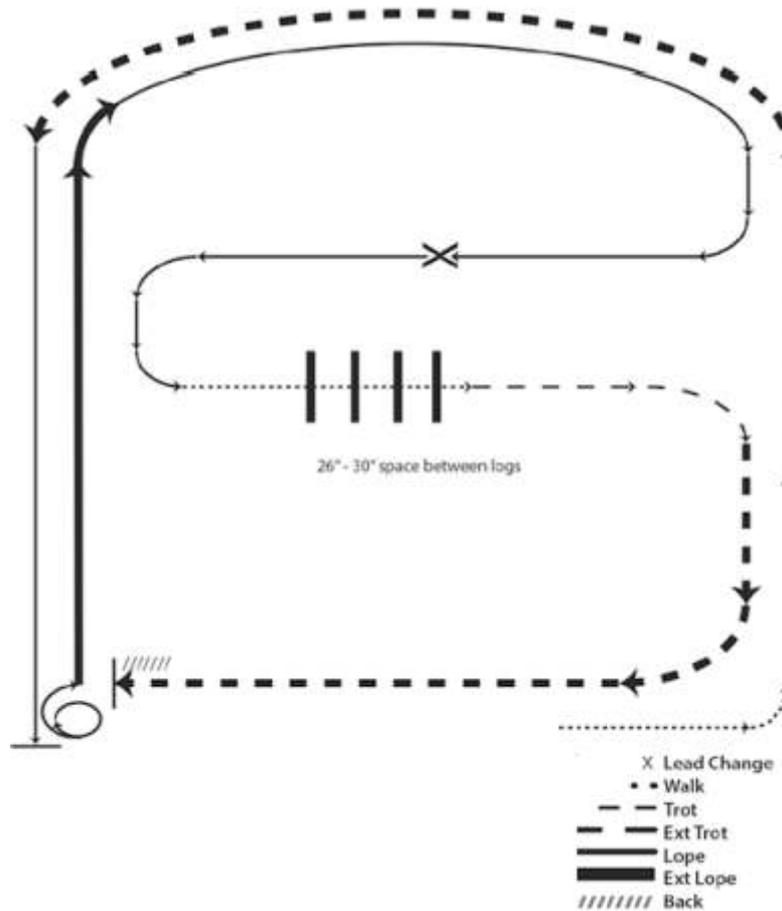
1. Schritt
2. Trab
3. verstärkter Trab, Mitte der kurzen Seite Stop
4. 360° Drehung nach links
5. ½ Zirkel im Linksgalopp bis zur Bahnmitte
6. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
7. ½ Zirkel im Rechtsgalopp
8. Verstärkter Galopp an der langen Seite der Arena (Rechtsgalopp)
9. zurück zum normalen Galopp,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



22. und 23. Juni 2019



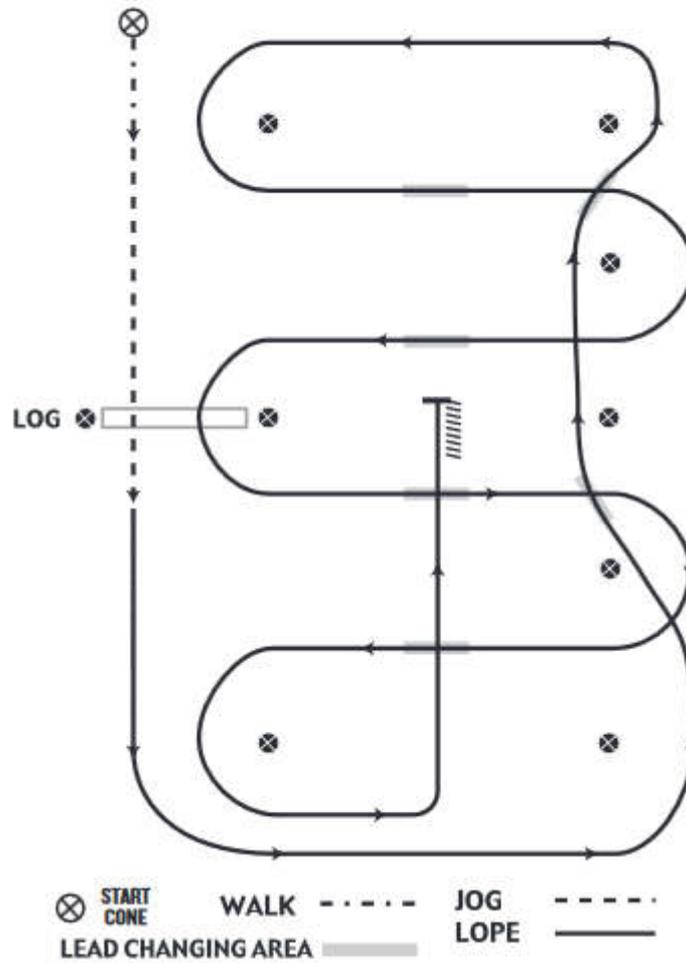
Ranch Riding Pattern 2



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



GREEN WESTERN RIDING PATTERN I



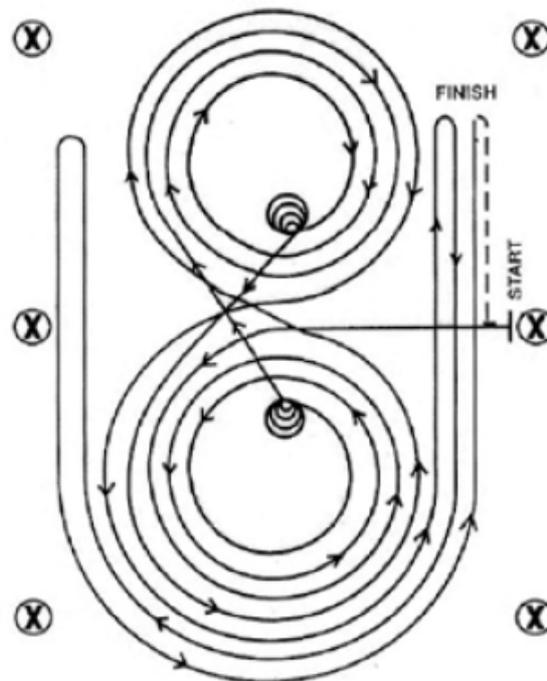
1. Walk at least 15' & jog over log
2. Transition to left lead & lope around end
3. First line change
4. Second line change lope around the end of arena
5. First crossing change
6. Second crossing change
7. Lope over log
8. Third crossing change
9. Fourth crossing change
10. Lope up the center, stop & back



22. und 23. Juni 2019



AQHA REINING PATTERN 5



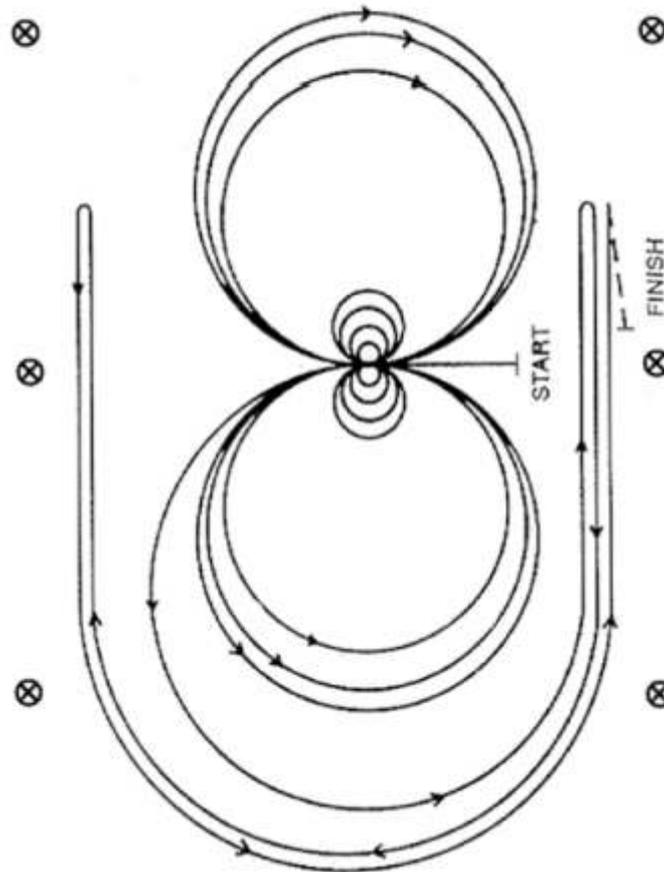
DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD.

Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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

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

REINING PATTERN 6



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

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

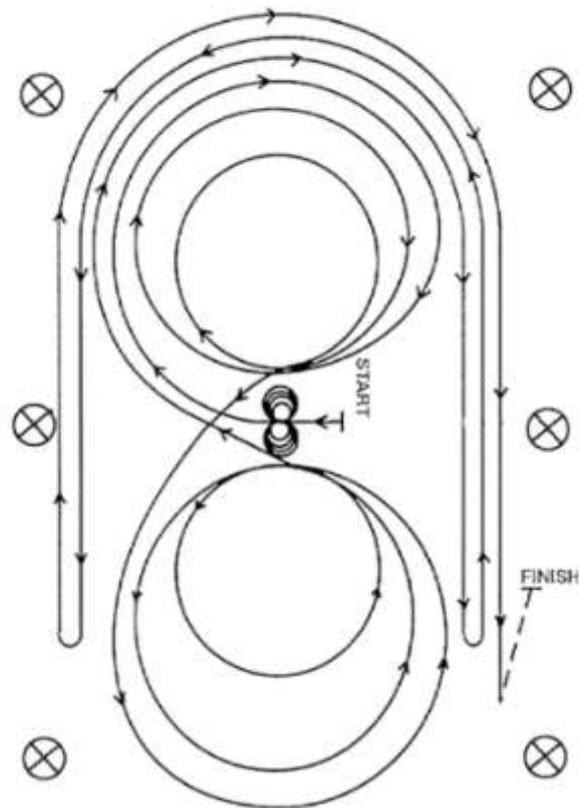
Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend- und AnyHorse-AnyRider-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.



22. und 23. Juni 2019



REINING PATTERN 8

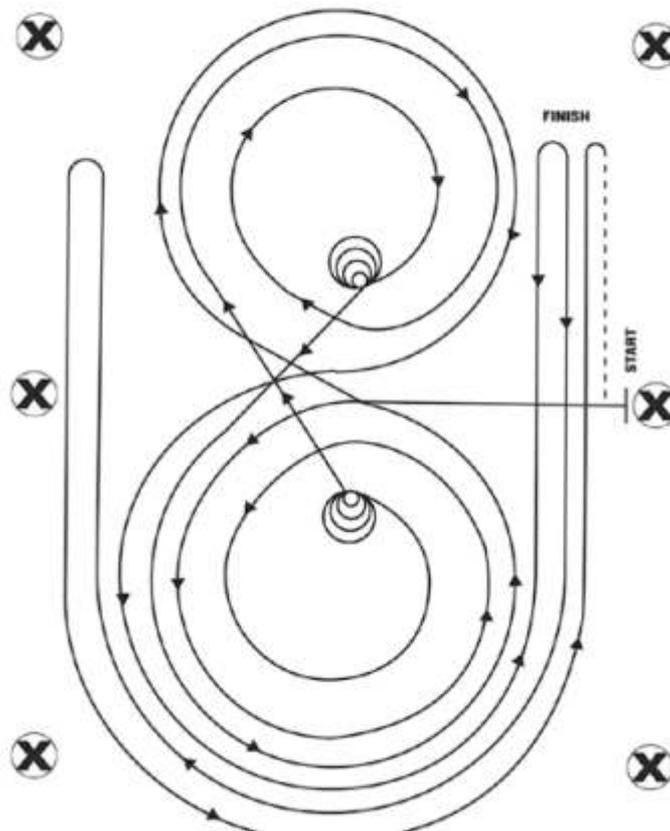


DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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.
8. 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 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.
9. 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.



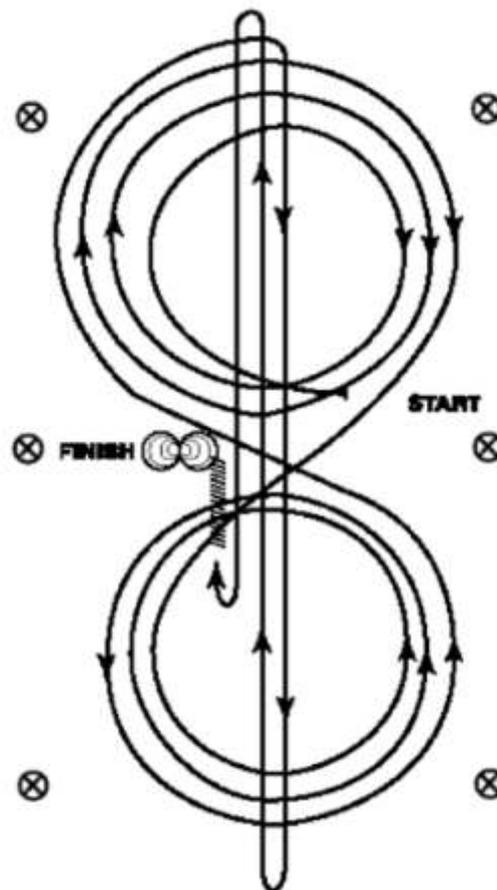
22. und 23. Juni 2019



GANSBRÄU



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.
8. 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.