

Patternbook

Bullero-Ranch 2022

Reining

8340	VWB	Jugend Reining	VWB-Pattern	5
9340	VWB	Einsteiger Reining	VWB-Pattern	6
7340	VWB	Amateur Reining	VWB-Pattern	4
5340	VWB	Any Horse Any Rider Reining	VWB-Pattern	8

Ranch Riding

8430	VWB	Jugend Ranch Riding	VWB-Pattern	1
9430	VWB	Einsteiger Ranch Riding	VWB-Pattern	5
7430	VWB	Amateur Ranch Riding	VWB-Pattern	1
5430	VWB	Any Horse Any Rider Ranch Riding	VWB-Pattern	3

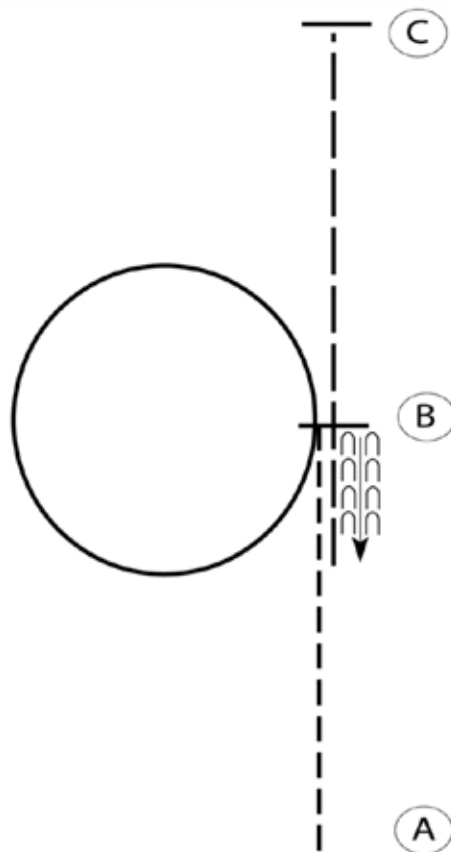
Working Cowhorse

6160	VWB	Working Cowhorse	VWB-Pattern	7
------	-----	------------------	-------------	---

Die Reining und Ranch-Riding Pattern sind im VWB Regelbuch 2022
unter www.westernreiten-online.de/dokumente zu finden.



Jugend Horsemanship / Einsteiger Horsemanship



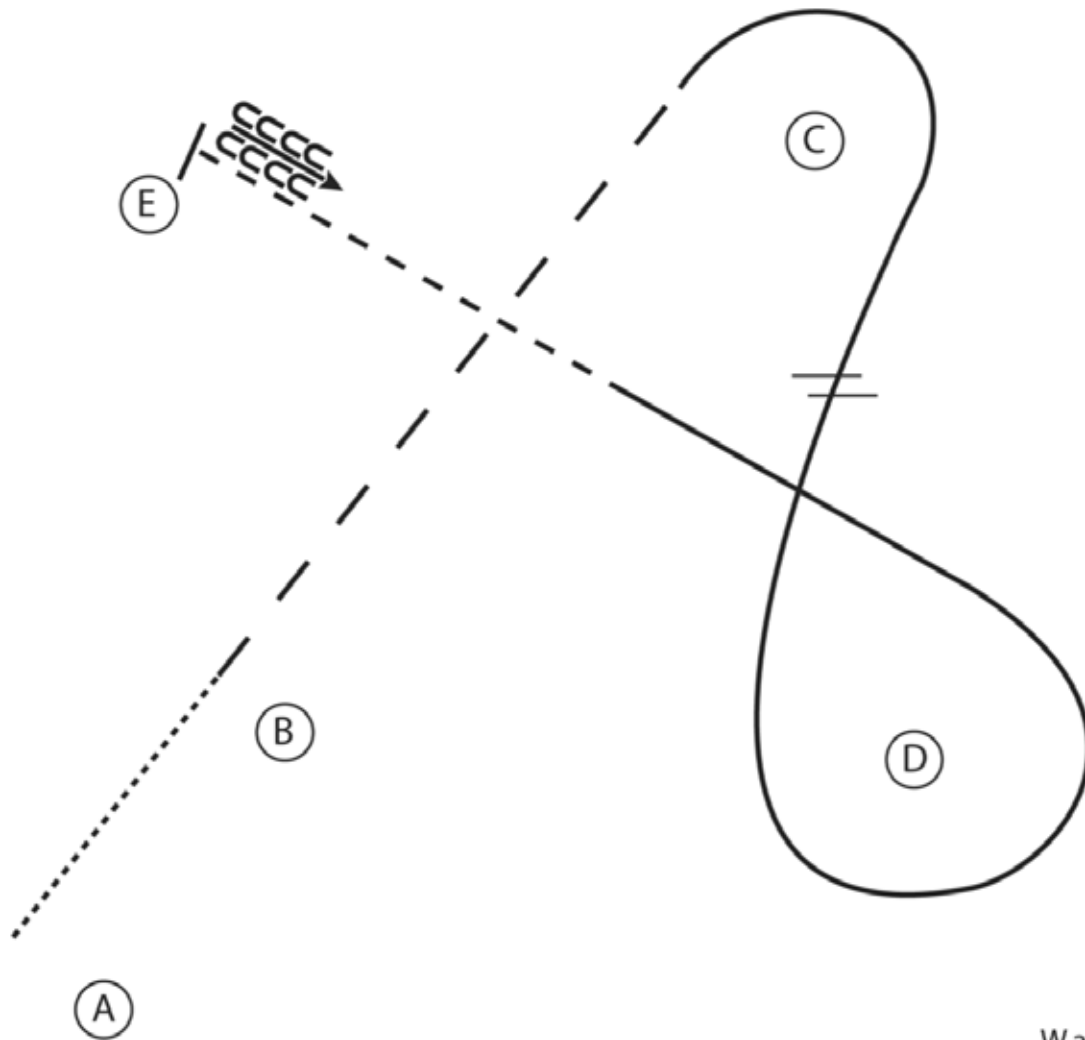
Be ready at A.

1. Jog from A to B.
2. Lope a circle to the left on the left lead.
3. Stop at B.
4. Back one horse length at B.
5. Extend the jog to C.
6. Stop at C.

Follow the instructions of your ring steward.

Walk	-----
Jog	-----
Extended Jog	— — —
Lope	—————
Leg Yield	
Lead Change	— / —
Back	← ⊃ ⊃ ⊃ ← ⊃ ⊃ ⊃
Marker	ⓑ
Sidepass	← — — — — — →

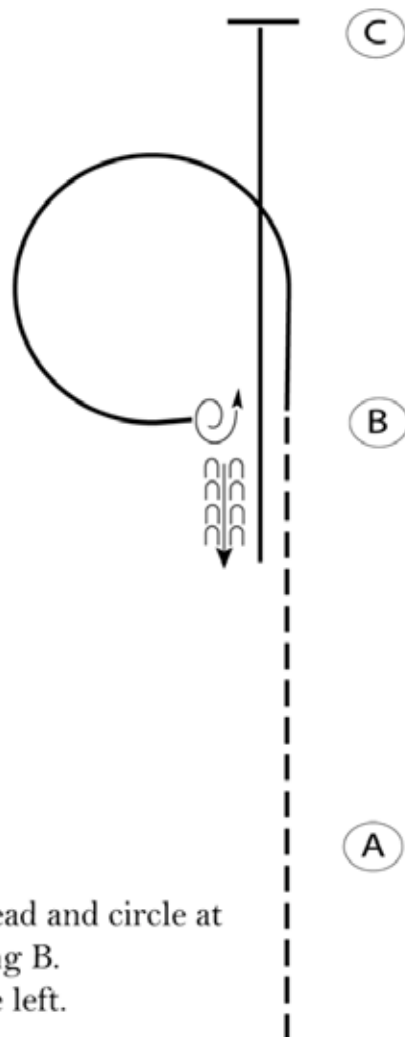
Amateur Horsemanship



1. Walk A to B
2. At B extend the jog to C
3. At C lope around C on the right lead
4. Between C and D perform a simple lead change
5. Lope a circle around D
6. Break to the jog when between D and E
7. At E stop and back 4 steps

Walk	
Jog	-----
Extended Jog	———
Lope	————
Leg Yield	
Lead Change	—/—
Back	←←←←
Marker	(B)
Sidepass	←←←←

Any Horse Any Rider Horsemanship



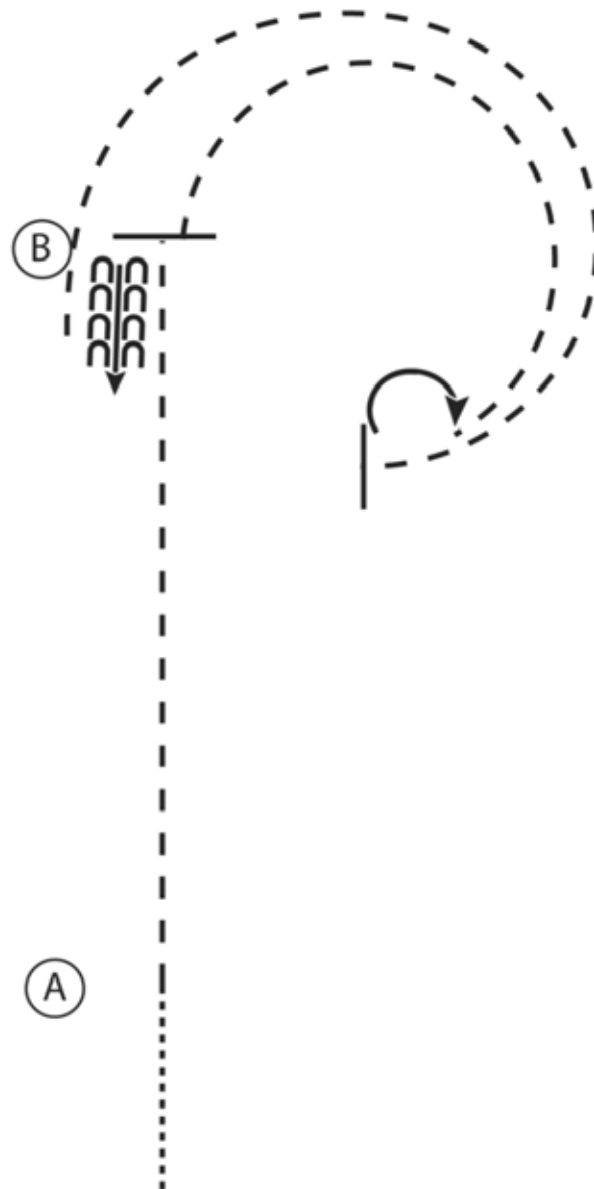
Begin before A at a jog.

1. Jog from A to B.
2. At B, lope on the left lead and circle at B as shown. Stop facing B.
3. Turn $1 \frac{1}{4}$ turn to the left.
4. Back one horse length.
5. Lope on the right lead to C. Stop at C.

Follow the instructions of your ring steward.

Walk	-----
Jog	- - - - -
Extended Jog	— — —
Lope	—————
Leg Yield	
Lead Change	— / —
Back	←
Marker	(B)
Sidepass	← ----- →

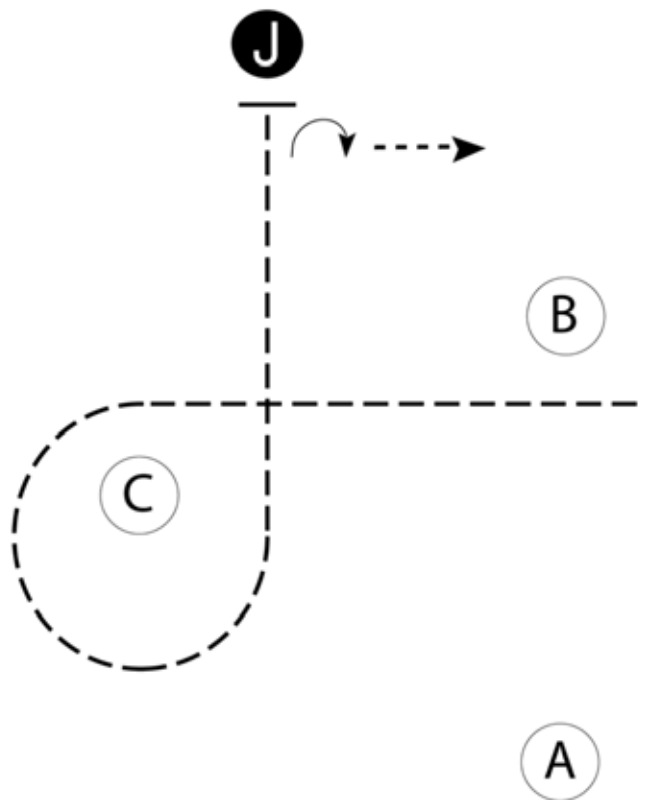
Walk-Trot Horsemanship



1. Walk to A
2. Jog A to B
3. At B stop and back
4. Jog 3/4 circle to the right
5. Stop and perform a 180 degree turn to the right on the hindquarter
6. Jog a circle back to B
7. Stop at B

Walk	
Jog	-----
Extended Jog	—— ———
Lope	—————
Leg Yield	
Lead Change	
Back	
Marker	(B)
Sidepass	

Jugend Showmanship / Einsteiger Showmanship



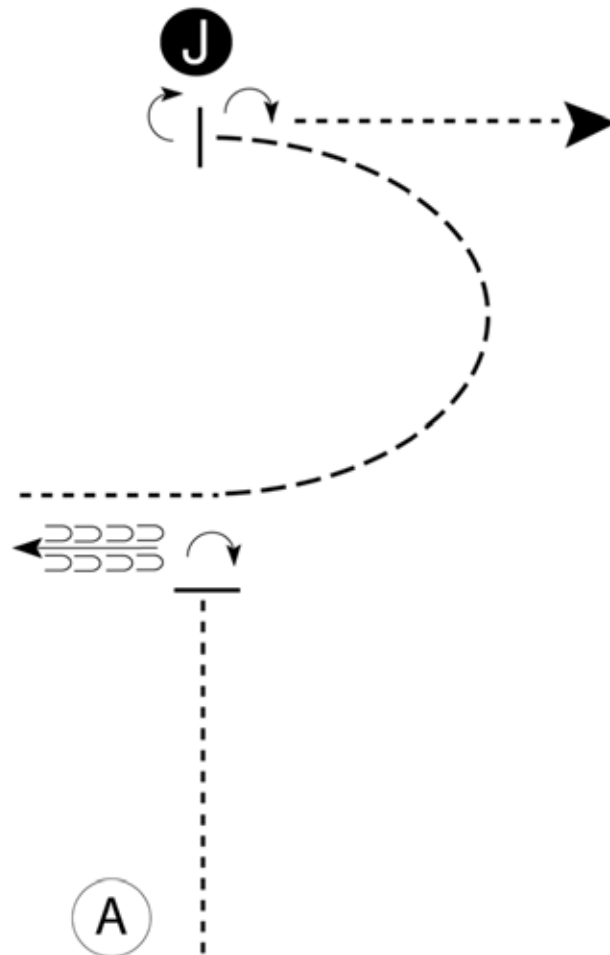
Be ready at A.

1. Walk from A to B.
2. Turn the corner just before B.
3. Trot to and around C and to judge as shown.
4. Stop and set up for inspection.
5. When dismissed, perform a 90 degree turn and walk away.

Follow the instructions of your ring steward.

Walk	-----
Trot	- - - - -
Back	← 
Marker	ⓑ
Judge	ⓐ

Amateur Showmanship



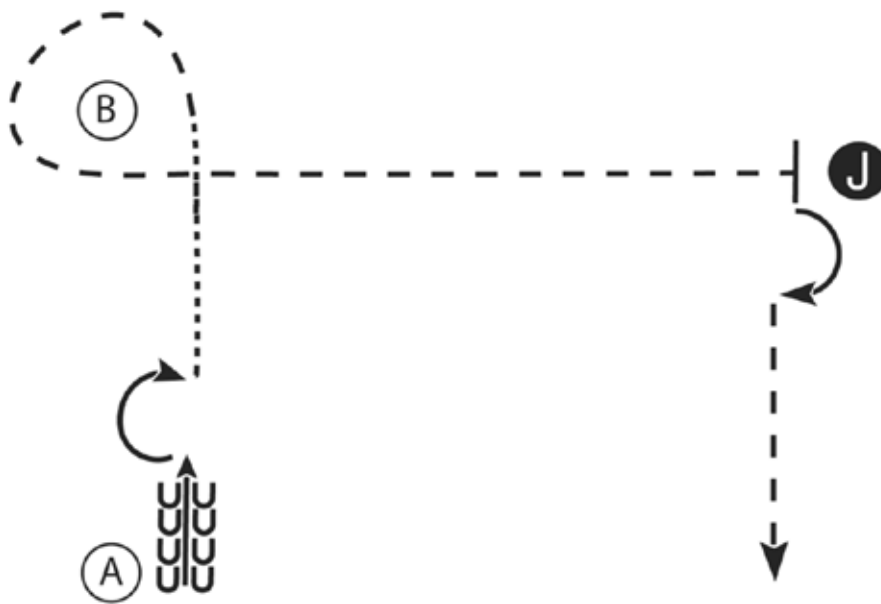
Be ready at A.

1. When acknowledged, walk half way to Judge.
2. Stop and perform a 1/4 turn.
3. Back approximately one horse length.
4. Walk until even with Judge.
5. Trot in a half circle until even with Judge.
6. Perform a 1/4 turn, stop and set up for inspection.
7. When dismissed, perform a 1/4 turn and walk straight away from Judge.

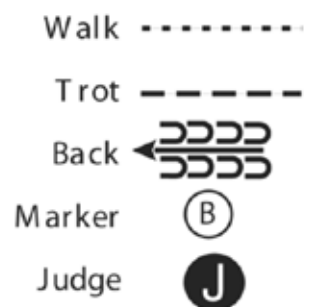
Follow the instructions of your ring steward.

Walk	-----
Trot	—————
Back	← ㄣ ㄣ ㄣ
Marker	ⓑ
Judge	ⓐ

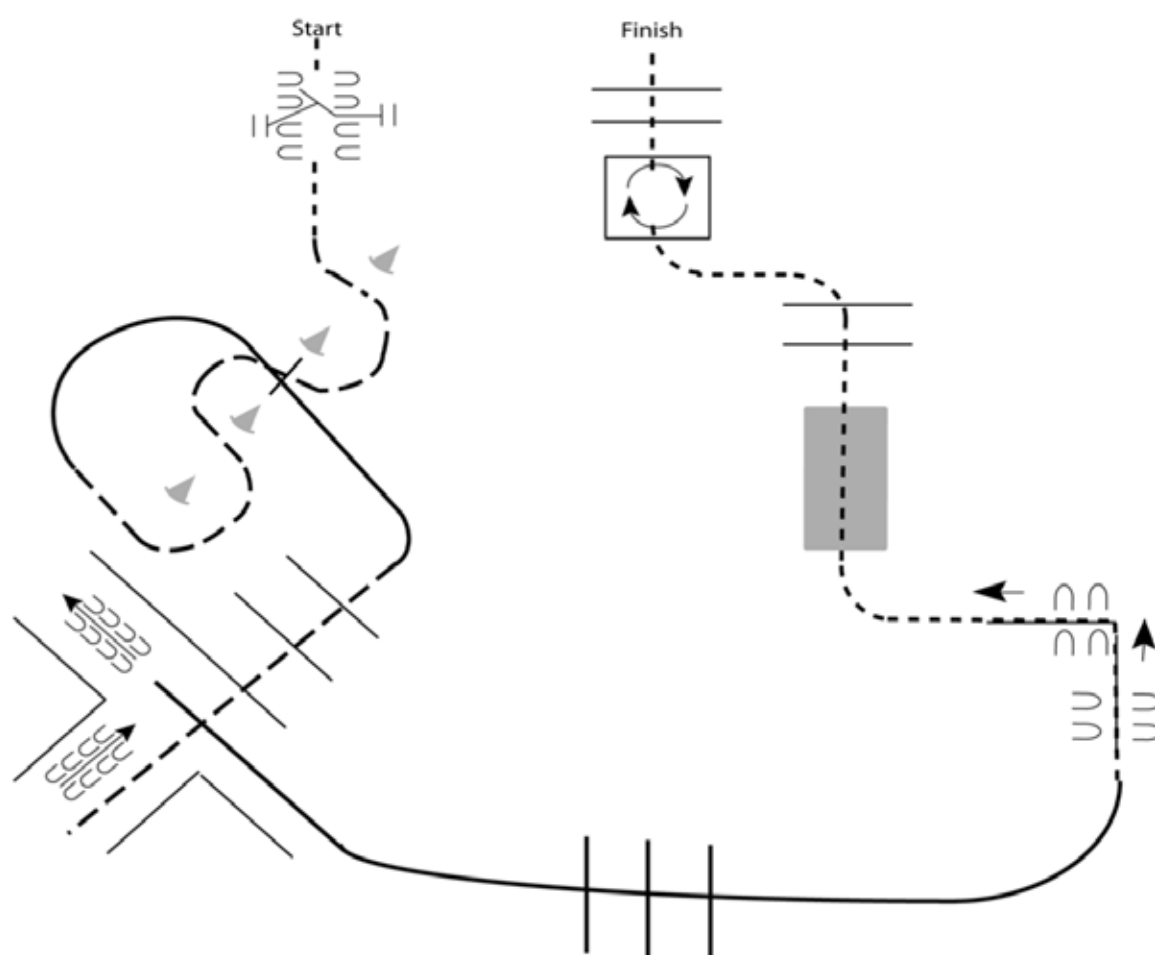
Any Horse Any Rider Showmanship



1. At A back 4 steps
2. Perform a 180 degree turn
3. Walk to B
4. At B trot around B and to the judge, set up for inspection
5. When dismissed perform a 90 degree turn and trot straight away from the judge



Jugend Trail / Einsteiger Trail

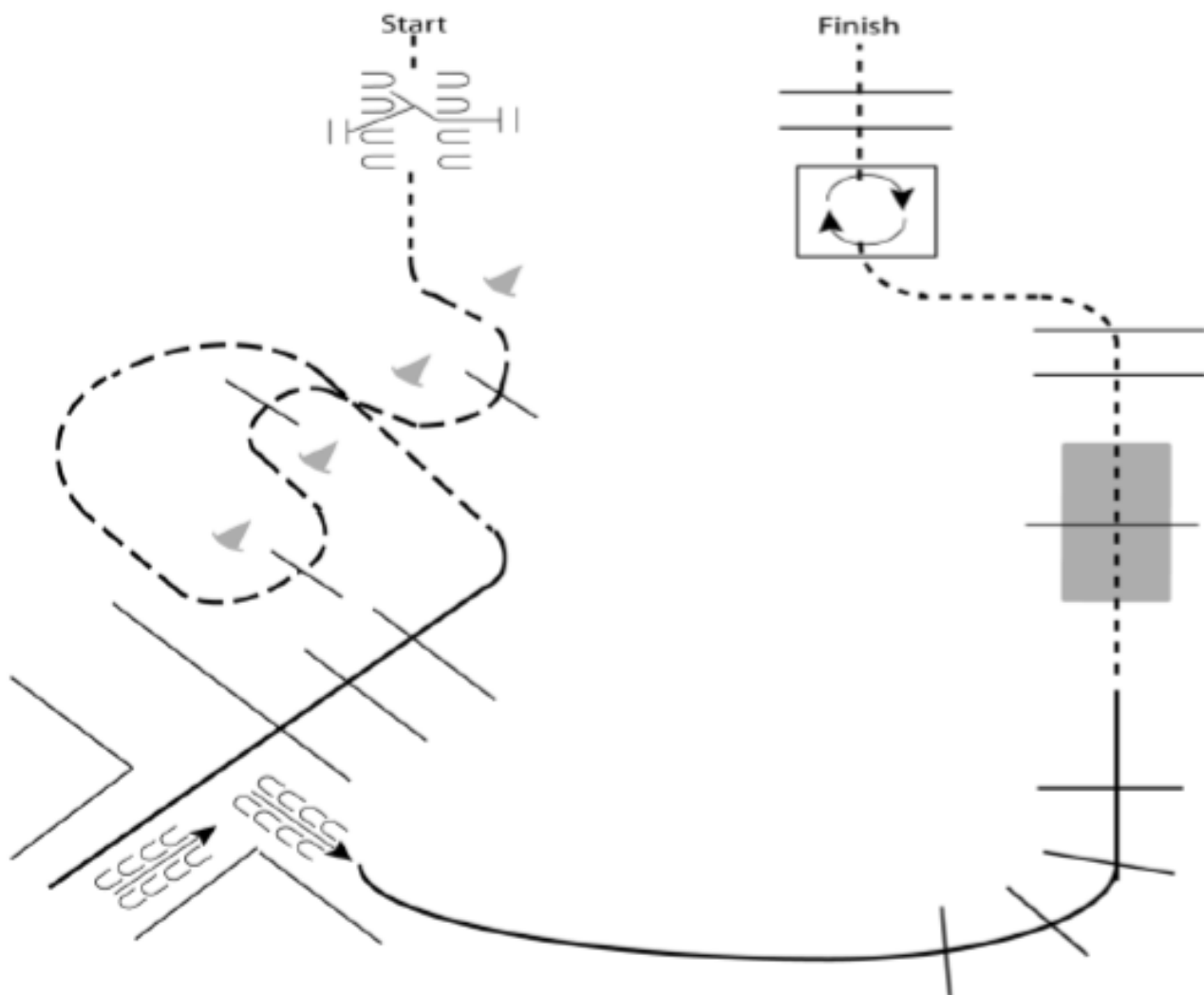


Begin at Start.

1. Walk to and work gate.
2. Jog through cones.
3. Lope right lead to poles.
4. Jog over poles into chute.
5. Back the L.
6. Lope left lead over poles.
7. Side pass left over poles.
8. Walk over bridge, poles and into box.
9. Perform a 360 degree turn to the right, walk out of box and over poles to finish.

Walk	-----
Jog	-----
Extended Jog	-----
Lope	=====
Leg Yield	
Lead Change	///
Back	←←←←←
Marker	ⓑ
Sidepass	←-----→

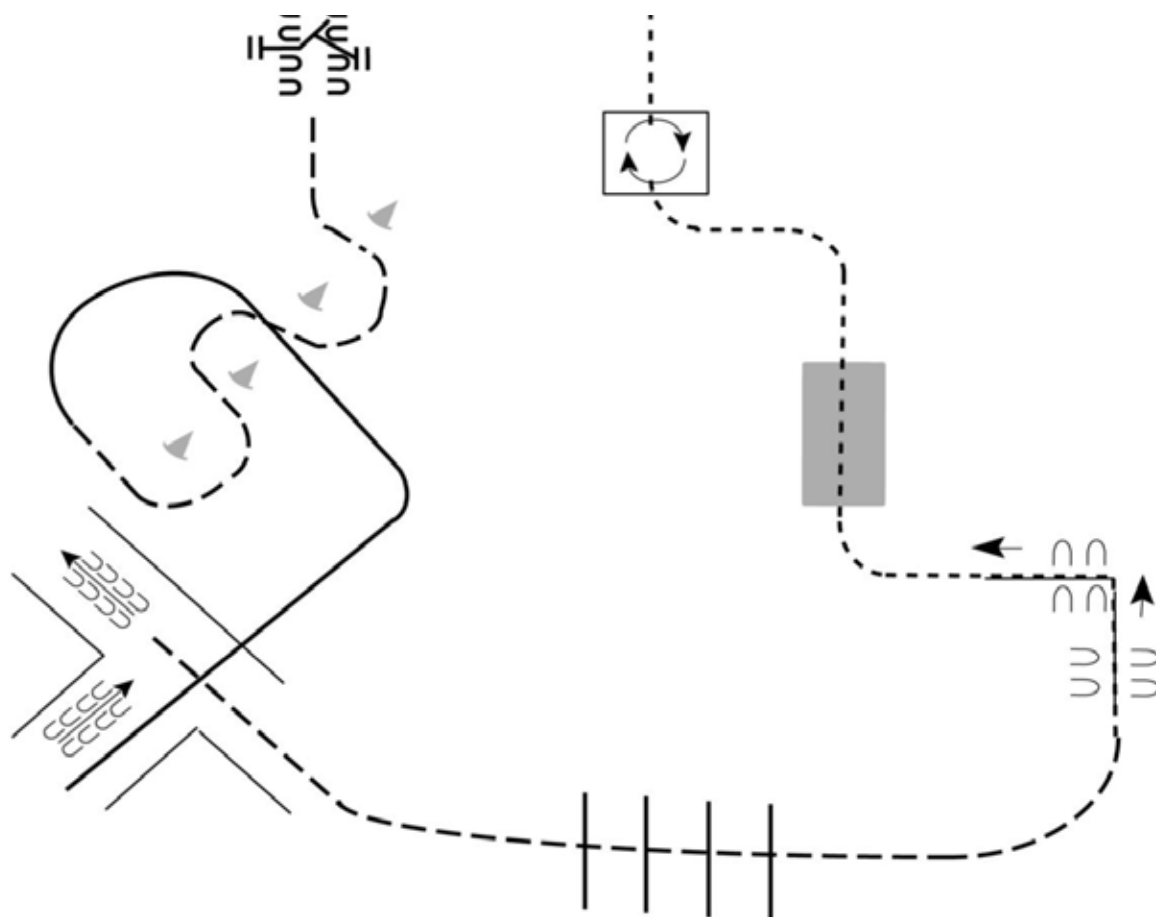
Amateur Trail



1. Walk to and work gate
2. Jog through cones and over elevated poles
3. Lope on the right lead over the poles and into the chute
4. Back out of chute
5. Lope on the left lead over poles to bridge
6. Walk over bridge and elevated poles
7. Walk into box and perform a 360 degree turn to the right
8. Walk out of box and over elevated poles

Walk	-----
Jog	-----
Extended Jog	-----
Lope	-----
Leg Yield	
Lead Change	---/---
Back	←--->
Marker	(B)
Sidepass	←--->

Any Horse Any Rider Trail



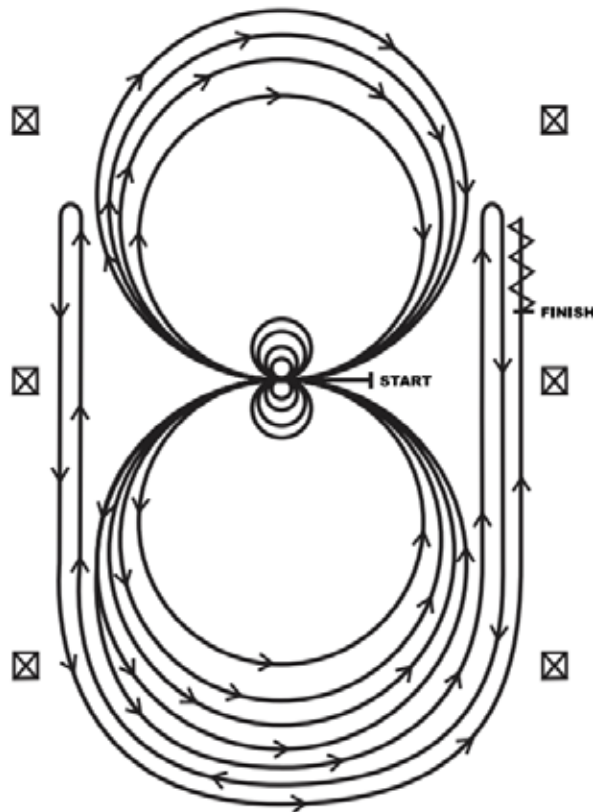
Be ready at start

1. Work gate with the left hand.
2. Jog through cones
3. Lope right lead into chute
4. Back the L
5. Jog over poles to sidepass
6. Sidepass left over poles
7. Walk over bridge and into box
8. Perform a 360 degree turn to the right, walk out of box and to finish

Walk	-----
Jog	-----
Extended Jog	-----
Lope	=====
Leg Yield	
Lead Change	---/---
Back	←←←←←
Marker	(B)
Sidepass	←-----→

8340 VWB Jugend Reining Pattern 5

REINING PATTERN 5



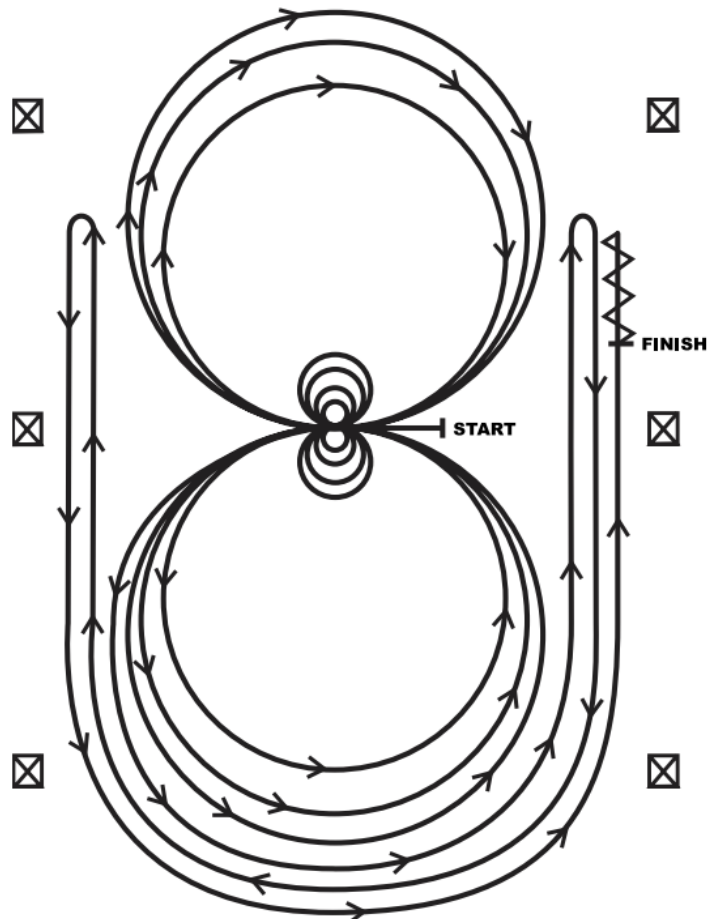
DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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.

9340 VWB Einsteiger Reining Pattern 6

REINING PATTERN 6



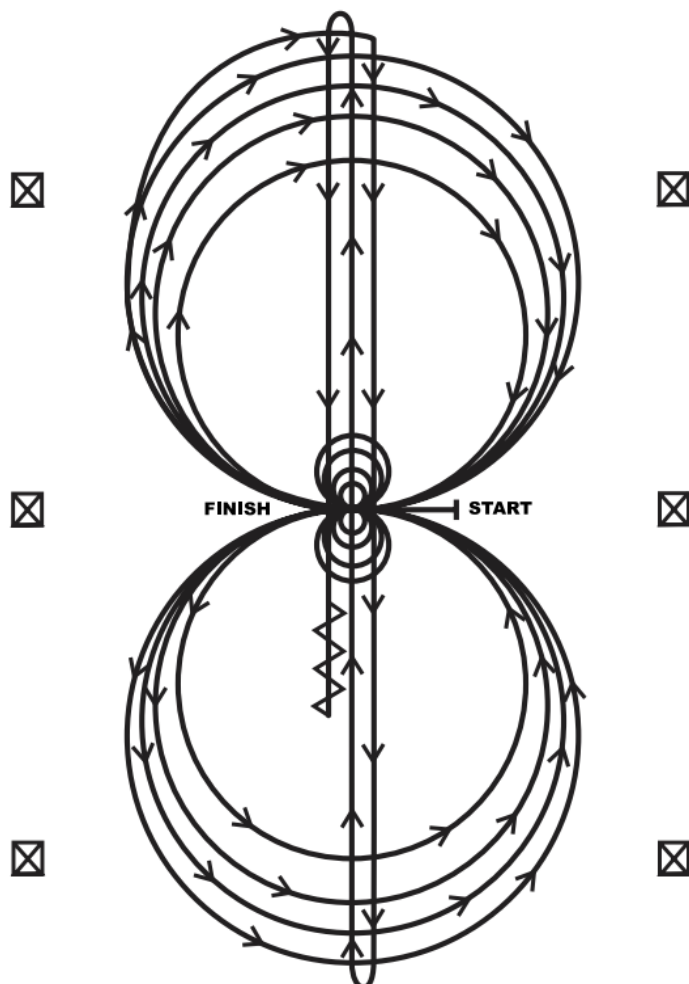
DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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

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

9340 VWB Amateur Reining Pattern 4

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).

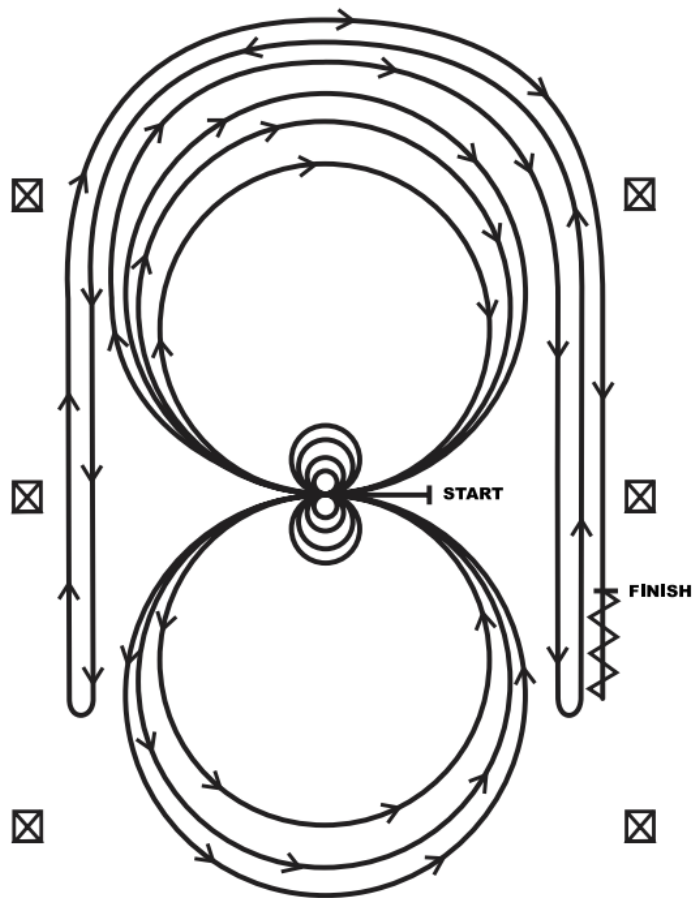
1. Beginne im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
2. Vier Spins rechts herum. Verharren.
3. Beginne im Linksgalopp, reite drei Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; 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.

5340 VWB Any Horse Any Rider Reining Pattern 8

REINING PATTERN 8

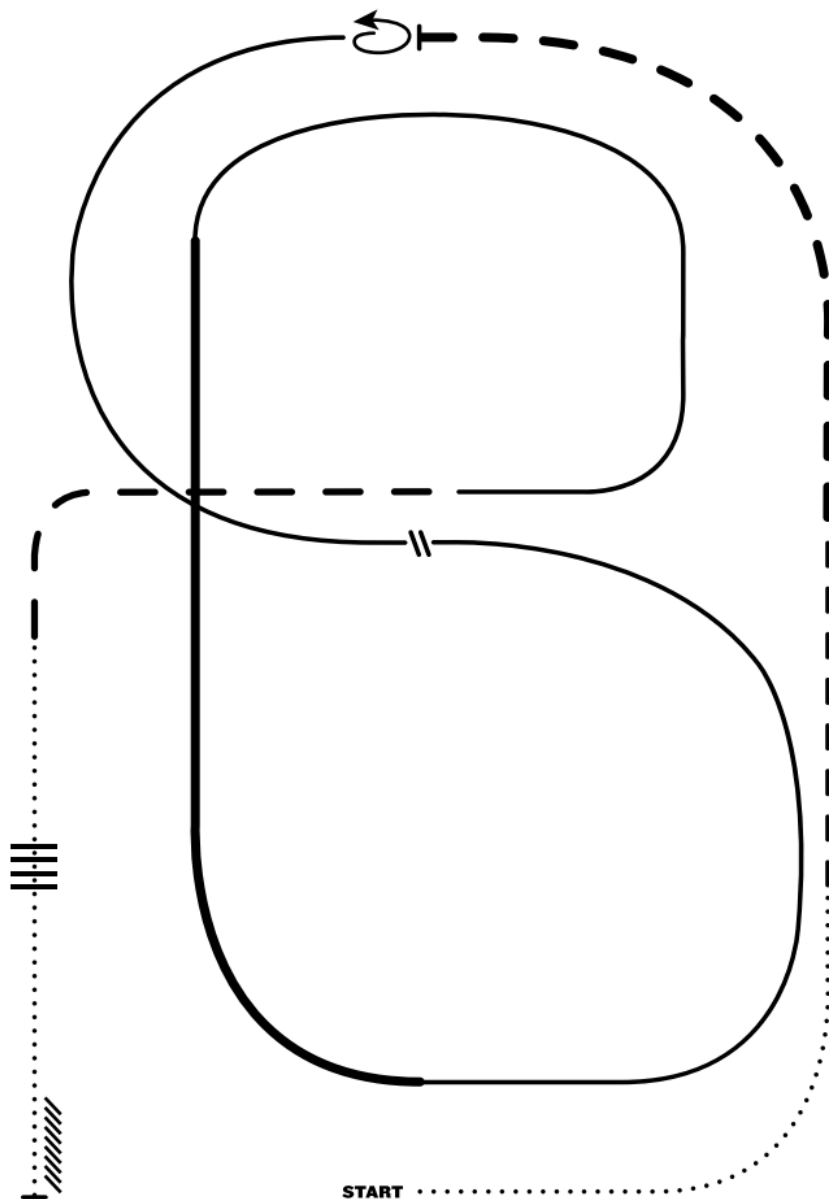


DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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 / 7430 VWB Amateur Ranch Riding Pattern 1

RANCH RIDING PATTERN 1

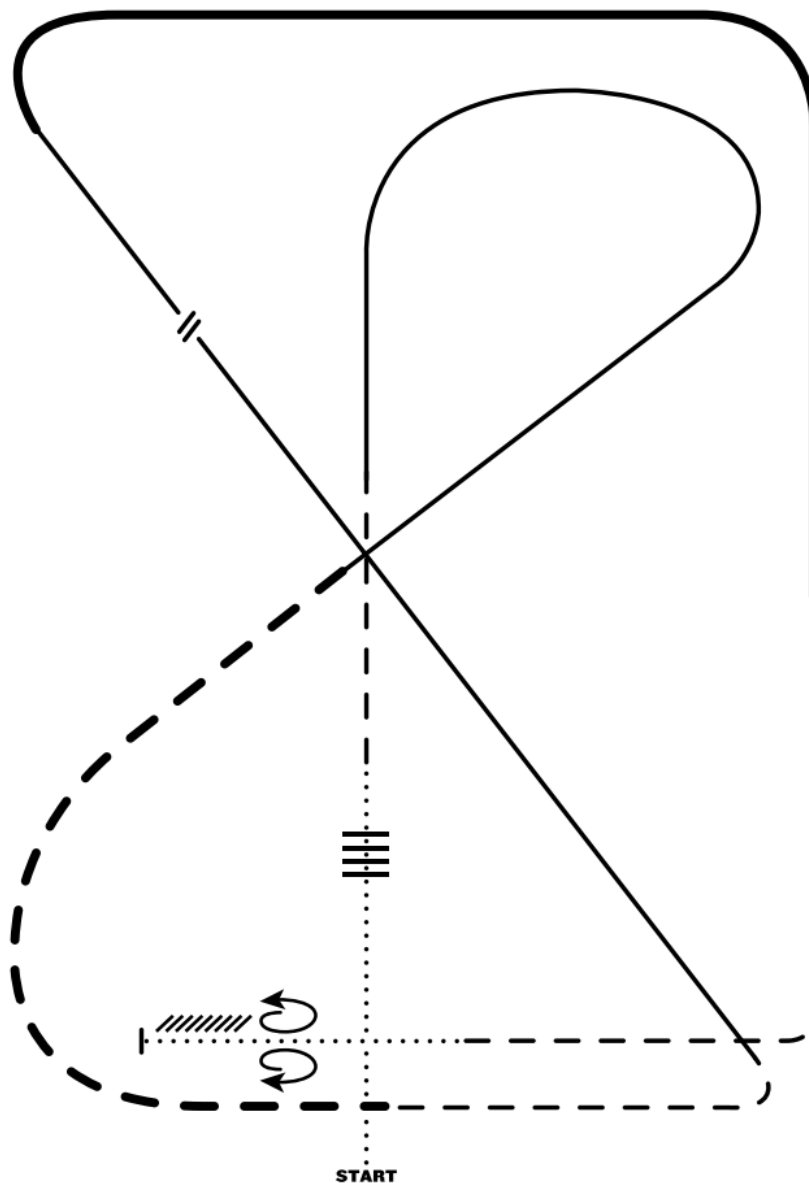


1. Schritt
2. Trab
3. verstärkter Trab, Mitte der kurzen Seite Stop
4. 360° Drehung nach links
5. ½ Zirkel im Linksgalopp bis zur Bahnmitte
6. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
7. ½ Zirkel im Rechtsgalopp
8. Verstärkter Galopp an der langen Seite der Arena (Rechtsgalopp)
9. zurück zum normalen Galopp,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

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

9430 VWB Einsteiger Ranch Riding Pattern 5

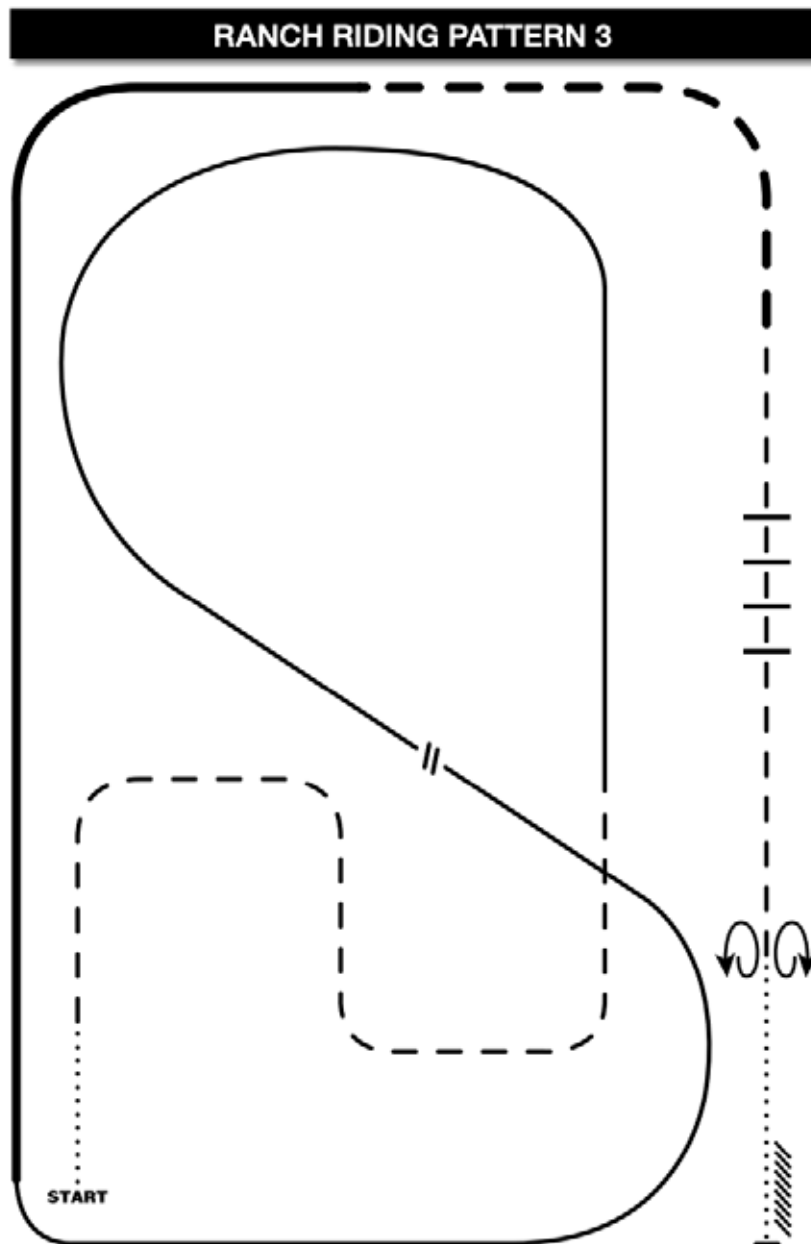
RANCH RIDING PATTERN 5



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

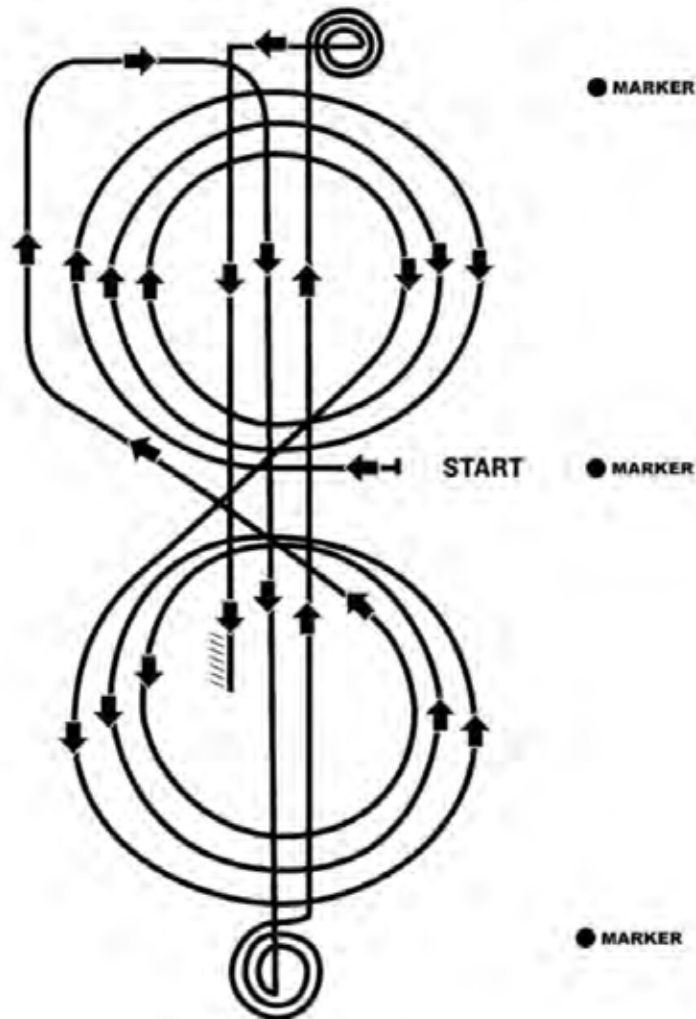
5430 VWB Any Horse Any Rider Ranch Riding Pattern 3



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

6160 VWB Open Working Cowhorse Pattern 7

WORKING COW HORSE PATTERN 7



Trot to center of arena and stop. Start pattern facing toward judge.

1. Begin at center of arena. Pick up right lead and complete three circles: the first large, fast, the second small, slow, the third large, fast. Change leads at center of arena.
2. Complete three circles: the first large and fast; the second small and slow; the third large and fast. Change leads at center of arena.
3. Continue loping around end of arena without breaking gait or changing leads. Run down center of arena, past end marker and come to a sliding stop. Hesitate.
4. Complete 3 1/2 spins to the right.
5. Run down center of arena past end marker and come to a sliding stop. Hesitate.
6. Complete 3 1/2 spins to the left.
7. Run past center marker and come to a sliding stop. Back up at least four feet. Hesitate to complete pattern.

Pattern 7

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