

VWB Westernturnier

16. Juli 2022

Reitanlage in Kiesenhof / Freystadt

Wertungsturnier für den
8.000 € VWB Kat. II - Cup



- ★ Disziplinen:
Trophy Ranch Riding
Ranch Riding Jugend
Trail in Hand all ages
Führzügelklasse
Trophy Reining

sowie die neue Klasse
Ranch Rail

... 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



16. Juli 2022



Patternbook

Samstag

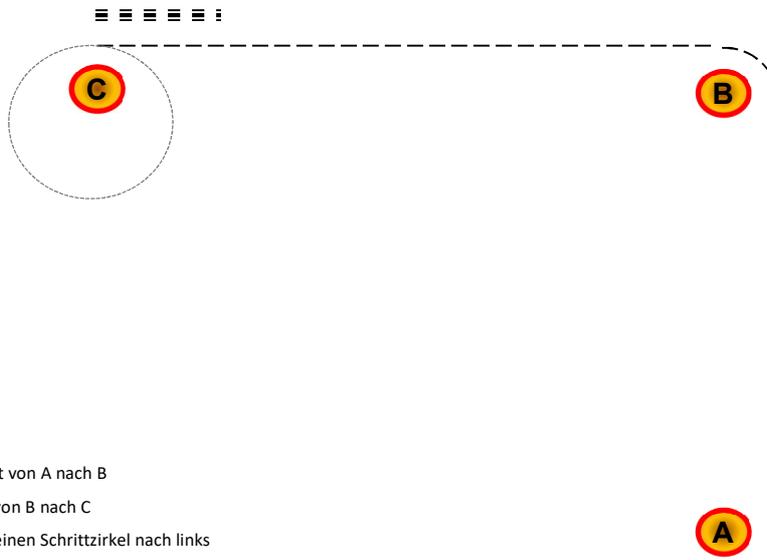
8128	Showmanship	Jugend	Seite	12
9120	Showmanship	Einsteiger	Seite	14
8428	Pleasure	Jugend		
8408	Horsemanship	Jugend	Seite	8
9420	Pleasure	Einsteiger		
9400	Horsemanship	Einsteiger	Seite	11
5450	Ranch Rail	Any Horse – Any Rider		
5430	Ranch Riding	Any Horse – Any Rider	VWB-Pattern	6
9430	Ranch Riding	Einsteiger	VWB-Pattern	15
9340	Reining	Einsteiger	VWB-Pattern	15
8438	Ranch Riding	Jugend	VWB-Pattern	1
7120	Showmanship	Amateur	Seite	15
5120	Showmanship	Any Horse – Any Rider	Seite	13
9990	Führzügelklasse		Seite	3
6395	Trail in Hand all ages	Any Horse – Any Rider	Seite	4
7380	Trail	Amateur	Seite	7
9380	Trail	Einsteiger	Seite	5
8388	Trail	Jugend	Seite	5
5380	Trail	Any Horse – Any Rider	Seite	6
6430	Ranch Riding Trophy <small>Farbe & Design</small>	Offen	VWB-Pattern	9
5340	Reining	Any Horse – Any Rider	VWB-Pattern	14
7340	Reining	Amateur	VWB-Pattern	8
6340	Reining-Trophy GANSBRAU	Offen	VWB-Pattern	16
8348	Reining	Jugend	VWB-Pattern	5
7420	Pleasure	Amateur		
7400	Horsemanship	Amateur	Seite	10
5420	Pleasure	Any Horse – Any Rider		
5400	Horsemanship	Any Horse – Any Rider	Seite	9
7430	Ranch Riding	Amateur	VWB-Pattern	3
7450	Ranch Rail	Amateur		



16. Juli 2022



Führzügelklasse



1. Schritt von A nach B
2. Trab von B nach C
3. An C einen Schrittzirkel nach links
4. An C Stopp und 1 Pferdelänge Rckwärtsrichten

----- Walk
----- Jog
≡ ≡ ≡ : Back up

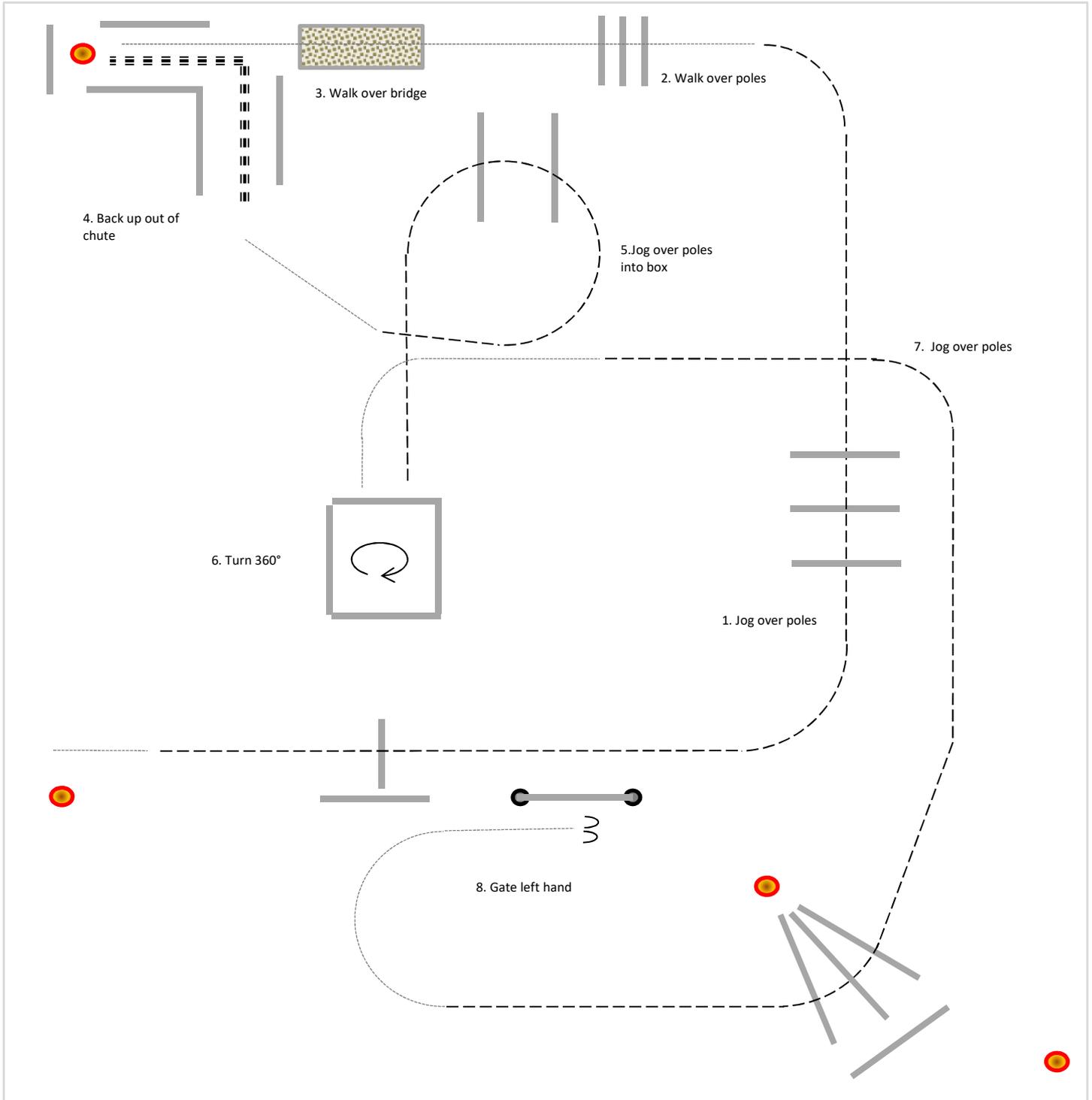




16. Juli 2022



Trail in Hand all ages



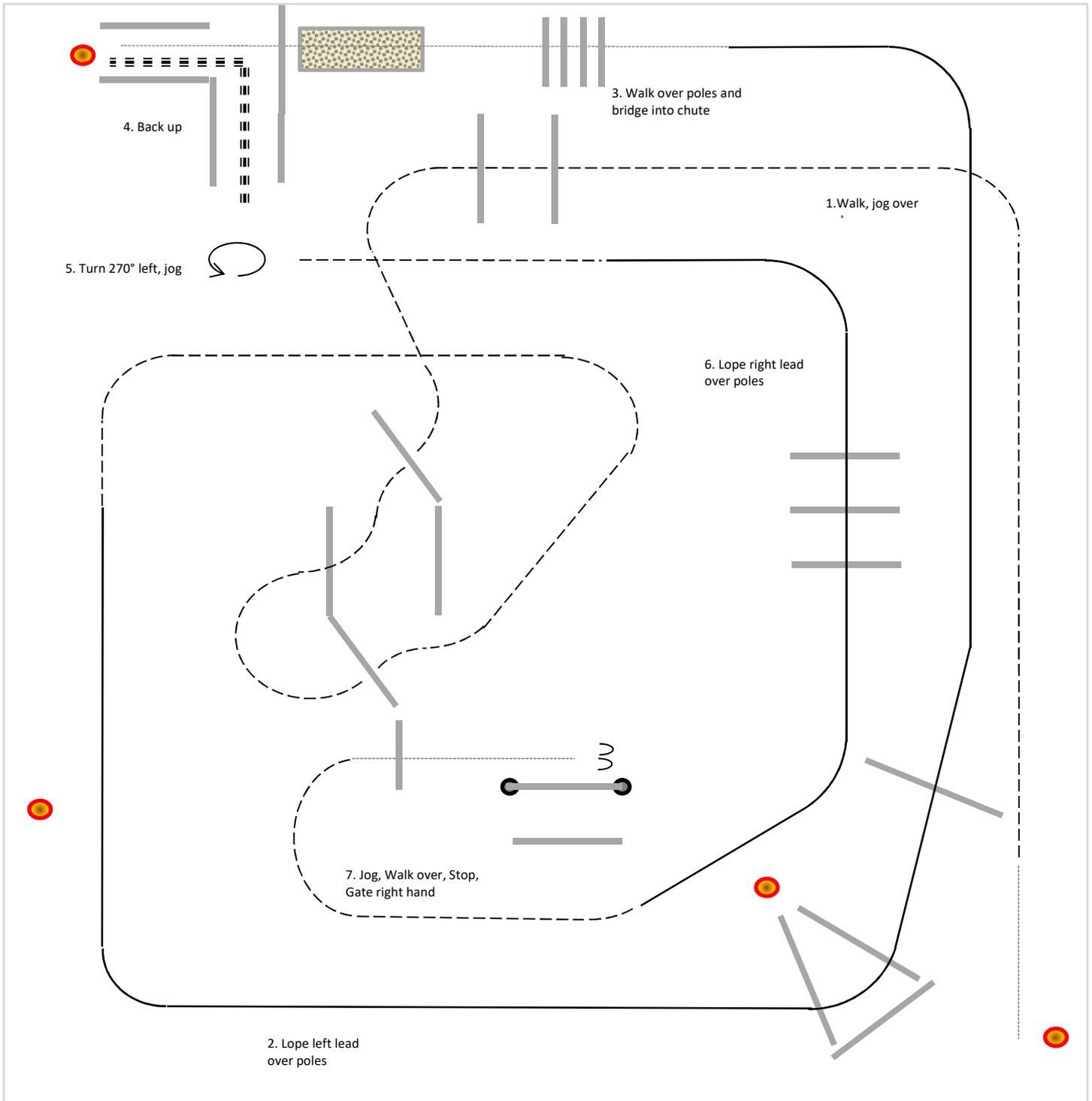
-  Walk 
-  Jog 
-  Lope
-  Back up



16. Juli 2022



Trail Any Horse – Any Rider



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

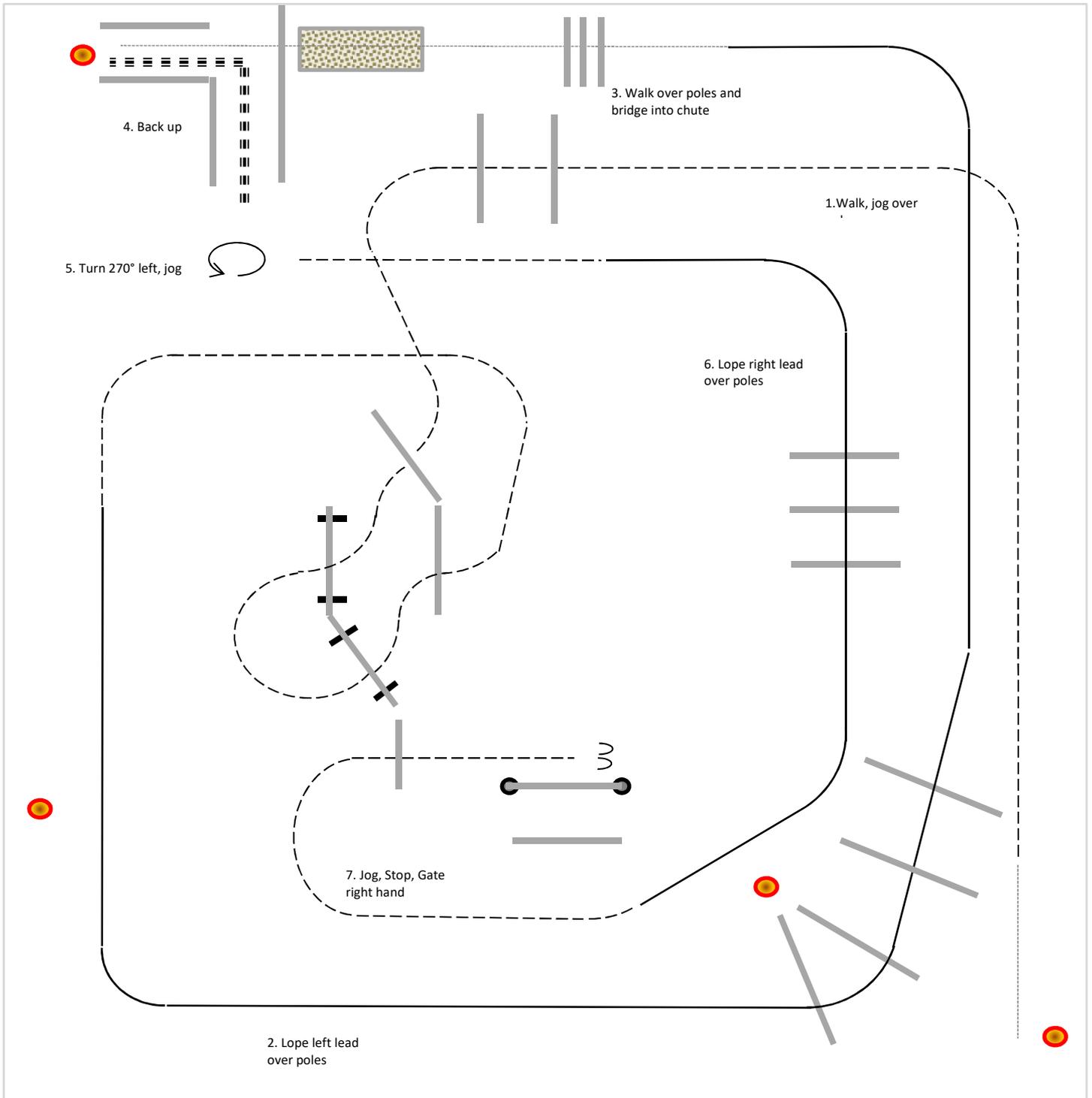




16. Juli 2022



Trail Amateur



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

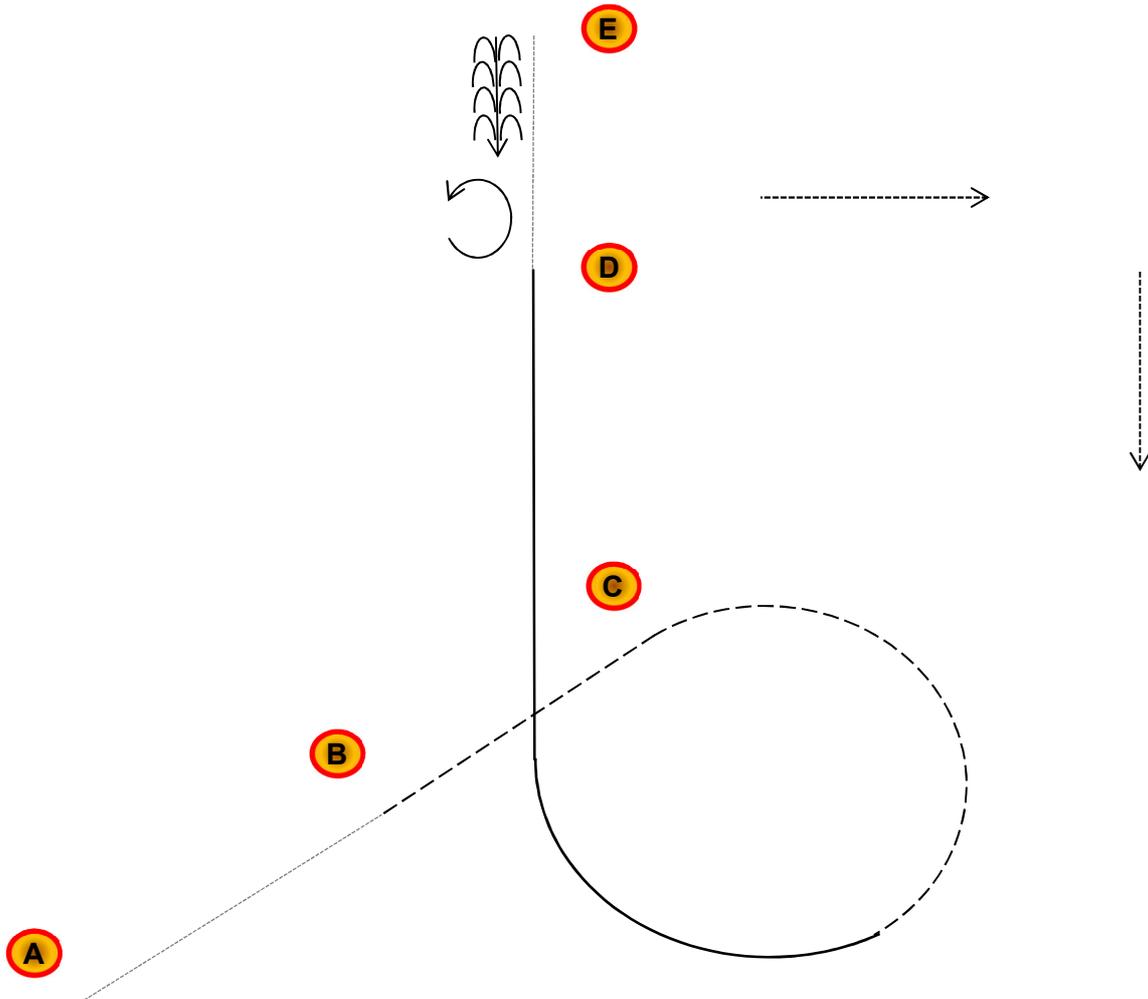




16. Juli 2022



Horsemanship Jugend



1. Walk from A to B
2. Jog from B to C
3. Jog a $\frac{1}{2}$ circle to the right
4. Lope $\frac{1}{2}$ circle on the right lead
5. Lope right lead to D
6. Walk from D to E
7. Stop at E and back up 4 steps
8. Turn 270° to the left

1. Schritt von A nach B
2. Trab von B nach C
3. Einen $\frac{1}{2}$ Trabzirkel nach rechts
4. Einen $\frac{1}{2}$ Rechtsgalopp-Zirkel
5. Rechtsgalopp nach D
6. Schritt von D nach E
7. Stopp an E und 4 Schritte rückwärts
8. Ein 270° Drehung nach links

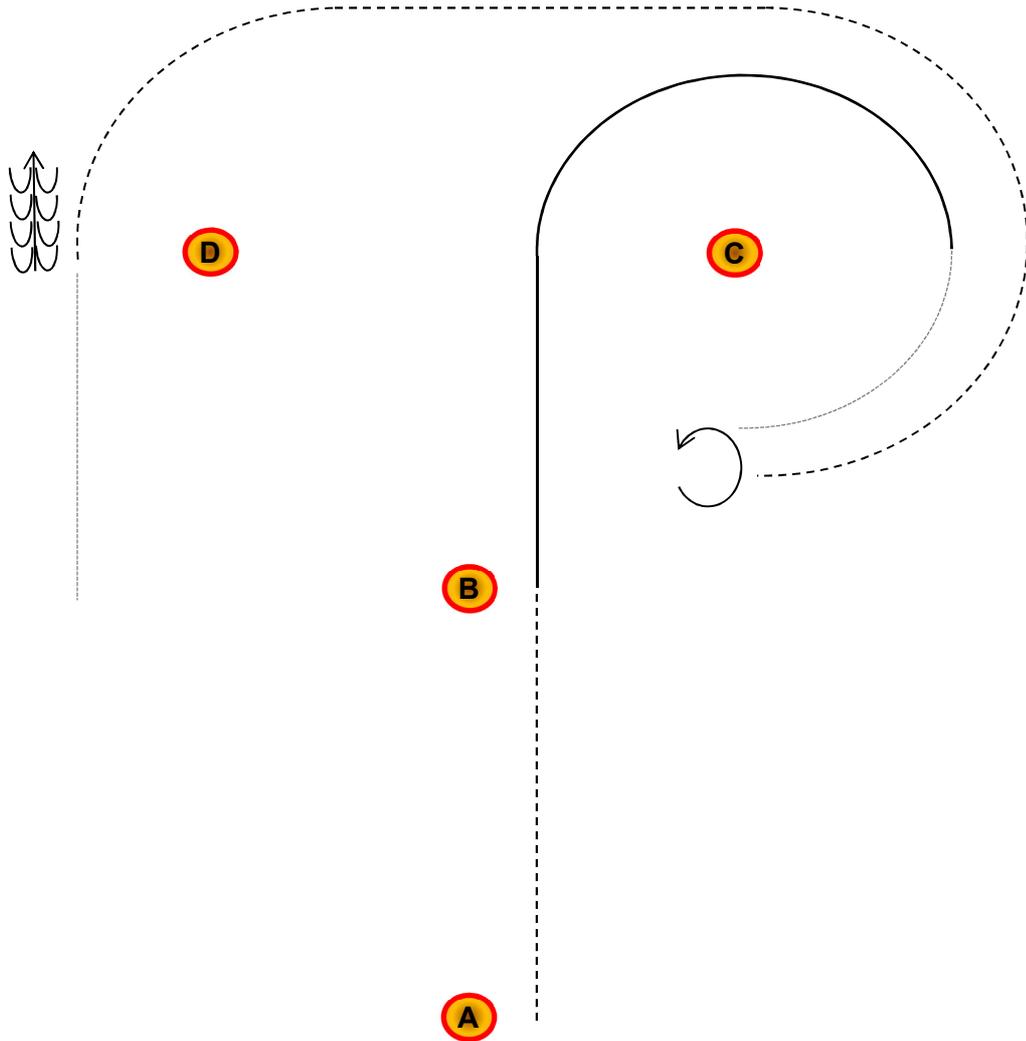




16. Juli 2022



Horsemanship Any Horse – Any Rider



1. Jog from A to B
2. Lope right lead from B around C ½ circle to the right
3. Walk ¼ circle, stop
4. Turn 180° left and jog around C and D
5. Stop at D and back up 4 steps
6. Walk

1. Trab von A nach B
2. Rechtsgalopp von B um C ½ Zirkel nach rechts
3. ¼ Schrittzirkel, Stopp
4. 180° Drehung nach links und Trab um C und D herum
5. Stopp bei D und 4 Schritte rückwärts
6. Schritt

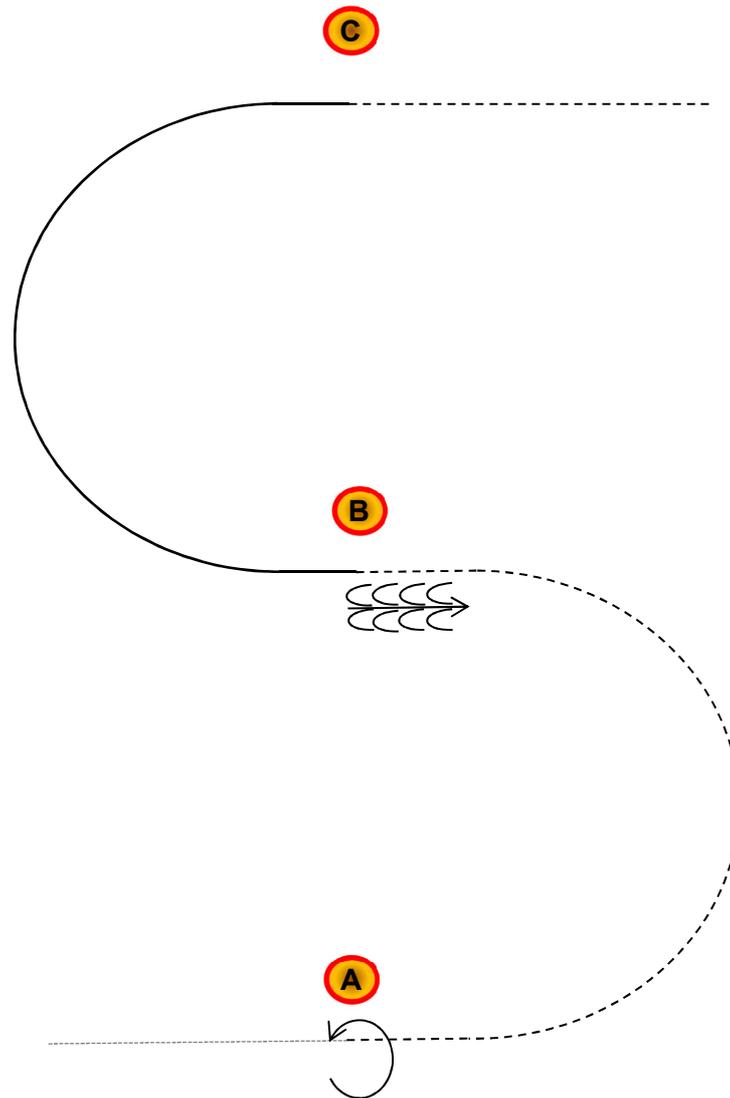




16. Juli 2022



Horsemanship Amateur



1. Walk to A
2. Stop at A and turn 360° left
3. Jog ½ circle to B
4. Stop at B and back up 4 steps
5. Lope ½ circle right lead to C
6. At C jog, Stop

1. Schritt nach A
2. Bei A eine 360° Drehung nach links
3. ½ Trabzirkel nach B
4. Stop bei B und 4 Schritte rückwärts
5. ½ Rechtsgalopp-Zirkel nach C
6. Bei C Trab, Stop

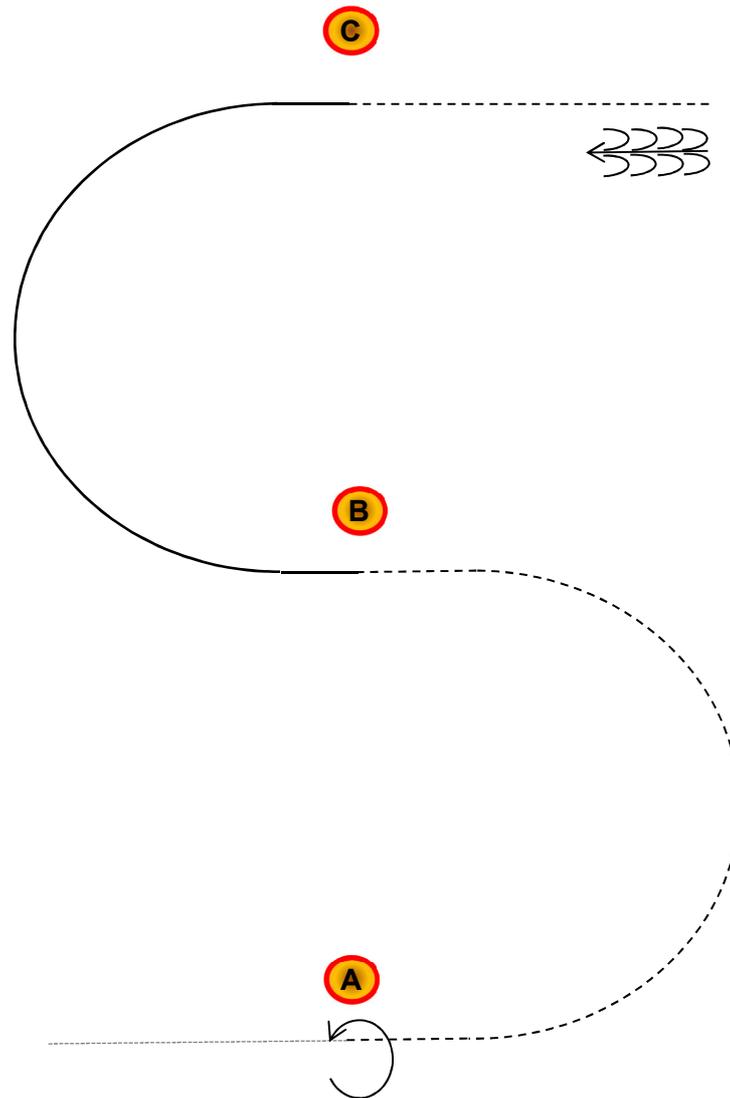




16. Juli 2022



Horsemanship Einsteiger



1. Walk to A
2. Stop at A and turn 360° left
3. Jog ½ circle to B
4. Lope ½ circle right lead to C
5. At C jog
6. Stop and back up 4 steps

1. Schritt nach A
2. Bei A eine 360° Drehung nach links
3. ½ Trabzirkel nach B
4. ½ Rechtsgalopp-Zirkel nach C
5. Bei C Trab
6. Stop und 4 Schritte rückwärts

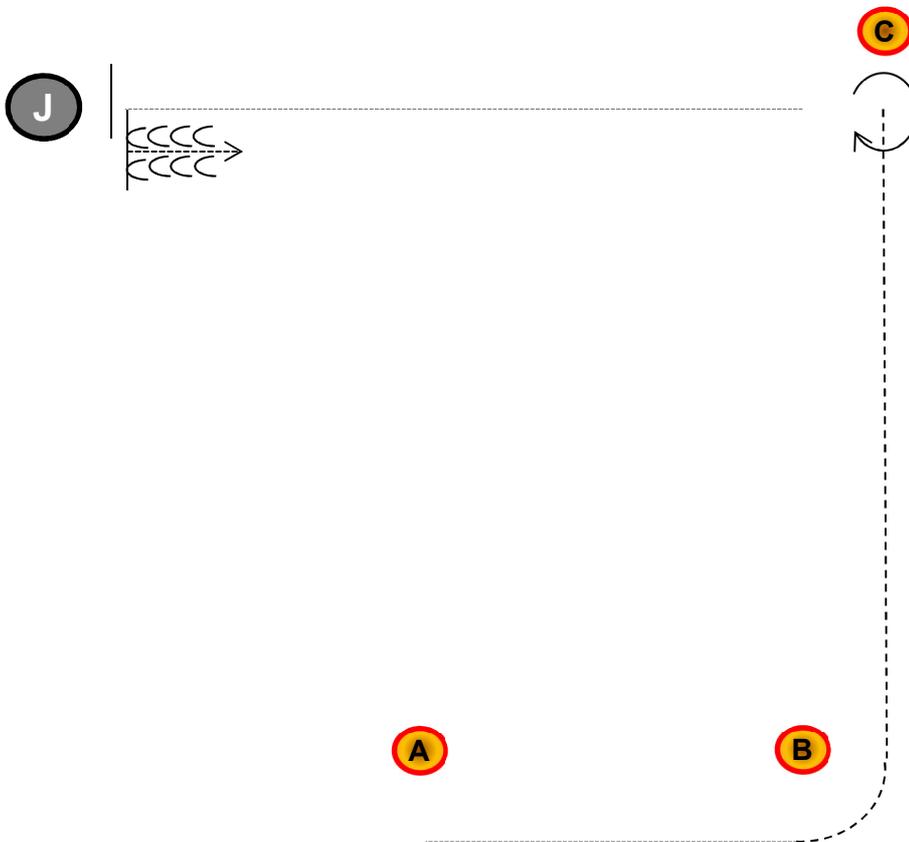




16. Juli 2022



Showmanship Jugend



1. Be ready at A
2. Walk from A to B
3. Jog from B to C
4. Stop at C and turn 270° right
5. Walk to the judge
6. Set up for inspection
7. When dismissed, back up one horse length
8. Walk straight away from judge

1. An A aufstellen
2. Schritt von A nach B
3. Trab von B nach C
4. Stopp bei C und 270° Drehung nach rechts
5. Schritt zum Richter
6. Aufstellung zur Inspektion
7. Nach Inspektion eine Pferdelänge Rückwärtsrichten
8. Im Schritt weg vom Richter

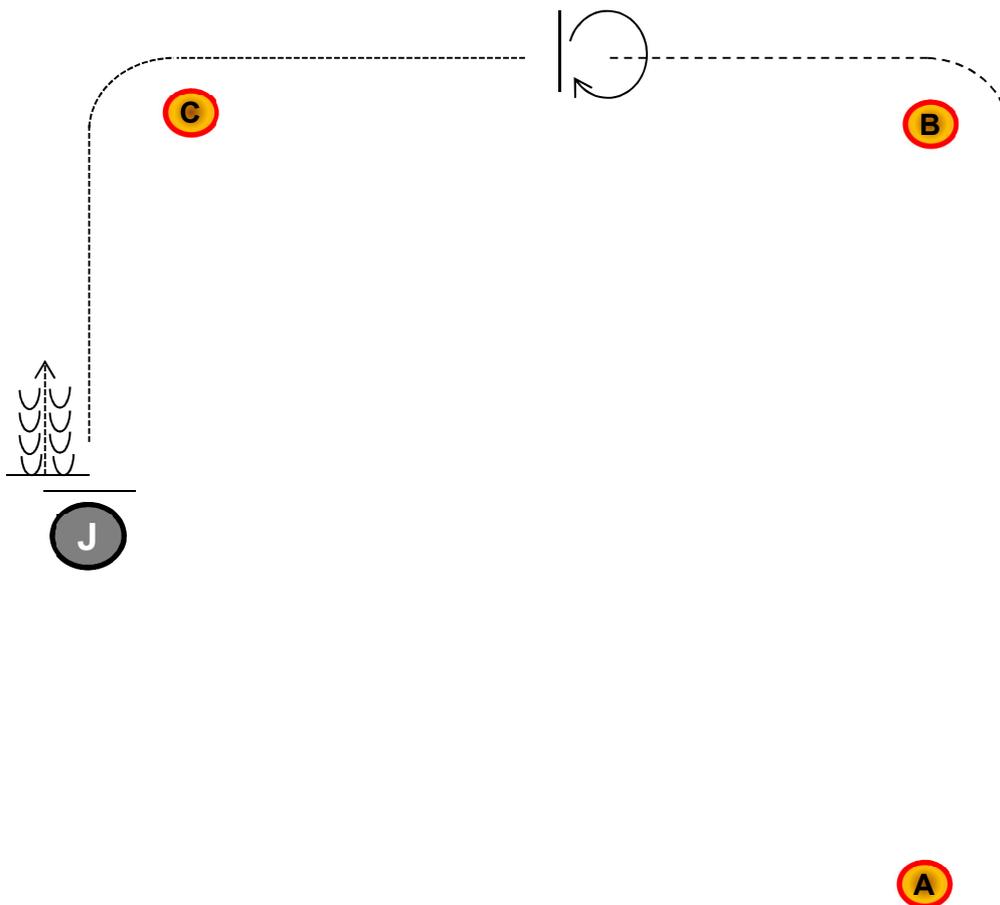




16. Juli 2022



Showmanship Any Horse – Any Rider



1. Walk half the way from A to B
2. In the middle between A and B jog around B
3. In the middle between B and C stop and turn 360° right
4. Walk around C up to judge
5. Set up for inspection
6. When dismissed, back up one horse length
7. Walk straight away from judge

1. Schritt die halbe Strecke von A nach B
2. In der Mitte zwischen A und B Trab um B herum
3. In der Mitte zwischen B und C Stopp und 360° Drehung nach rechts
4. Schritt um C herum zum Richter
5. Zur Inspektion aufstellen
6. Nach der Inspektion eine Pferdelänge Rückwärtsrichten
7. Im Schritt weg vom Richter

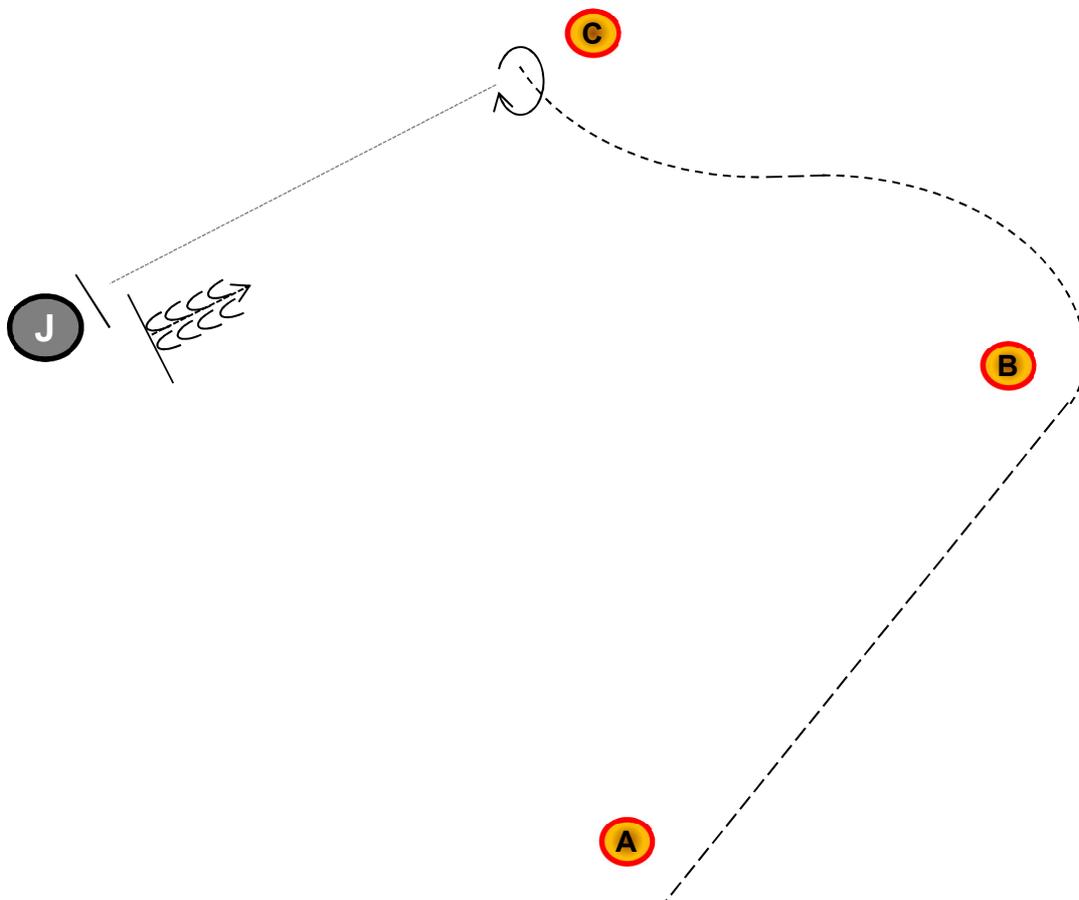




16. Juli 2022



Showmanship Einsteiger



1. Jog from A around B to C
2. Stop at C and turn 270° right
3. Walk to judge, Stop
4. Set up for inspection
5. When dismissed back up 2 hors' length
6. Walk straight away from judge

1. Trab von A um B nach C
2. Bei C Stopp und 270° Drehung nach rechts
3. Schritt zum Richter, Stopp
4. Zur Inspektion aufstellen
5. Nach Beendigung der Inspektion 2 Pferdelängen rückwärts
6. Im Schritt weg vom Richter

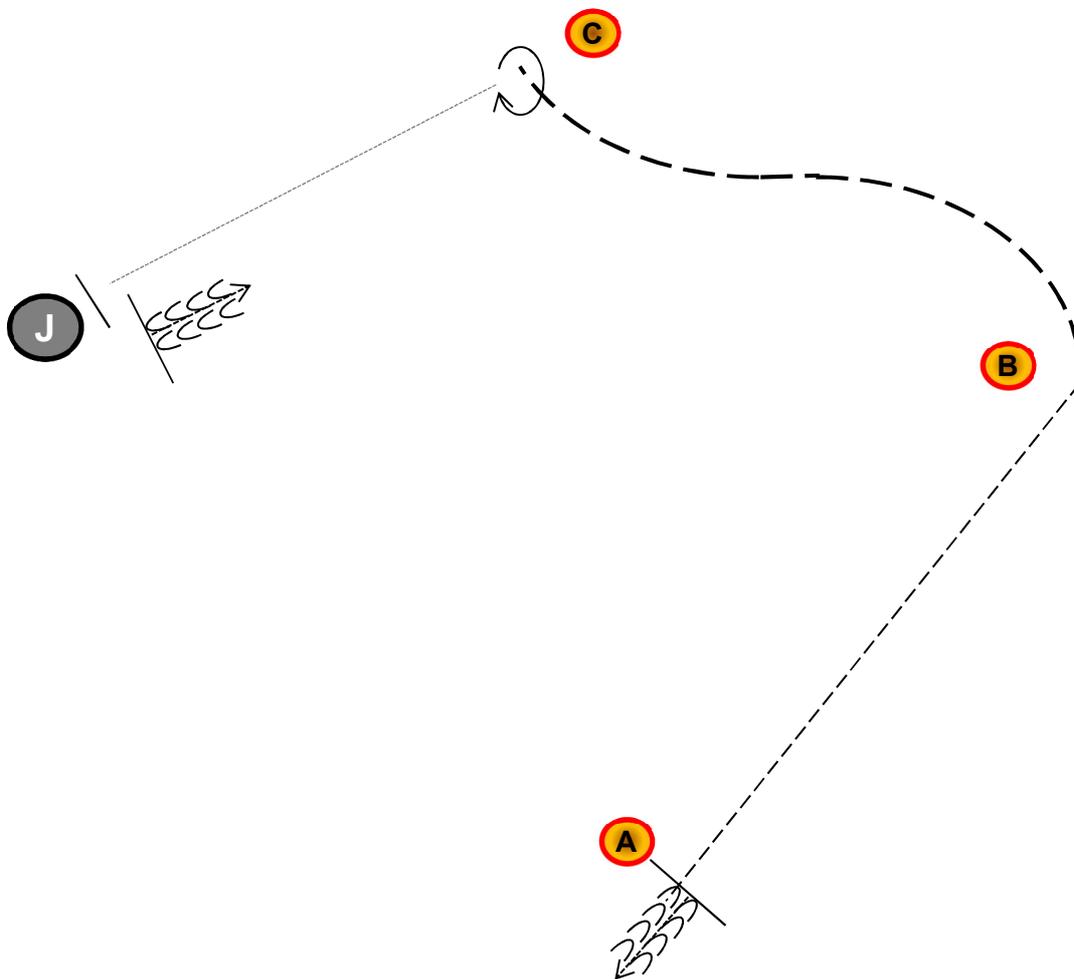




16. Juli 2022



Showmanship Amateur



1. At a back up 1 horse length
2. Jog from A to B
3. Trot from B to C
4. Stop at C and turn 270° right
5. Walk to judge, Stop
6. Set up for inspection
7. When dismissed back up 2 hors' length
8. Walk straight away from judge

1. Bei A 1 Pferdelänger rückwärts
2. Trab von A nach B
3. Schneller Trab von B nach C
4. Bei C Stopp und 270° Drehung nach rechts
5. Schritt zum Richter, Stopp
6. Zur Inspektion aufstellen
7. Nach Beendigung der Inspektion 2 Pferdelängen rückwärts
8. Im Schritt weg vom Richter

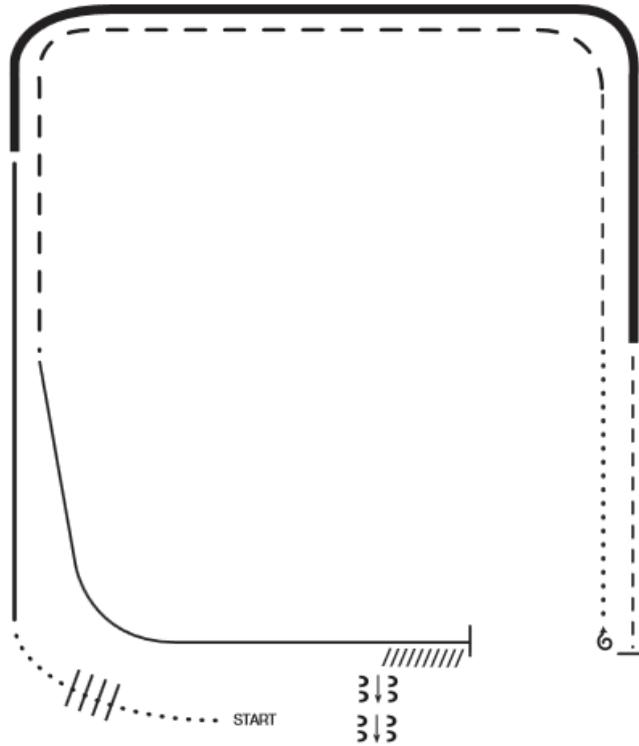




16. Juli 2022



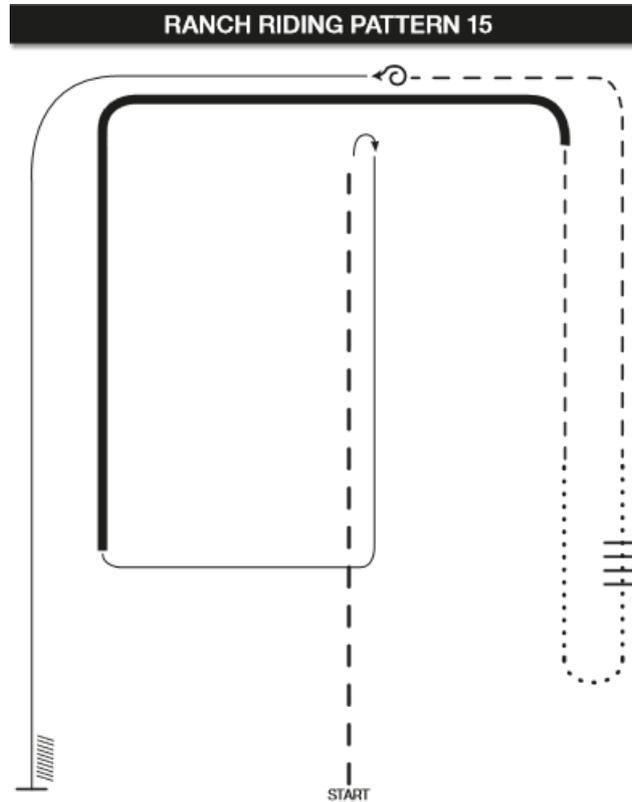
RANCH RIDING PATTERN 6



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



16. Juli 2022



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

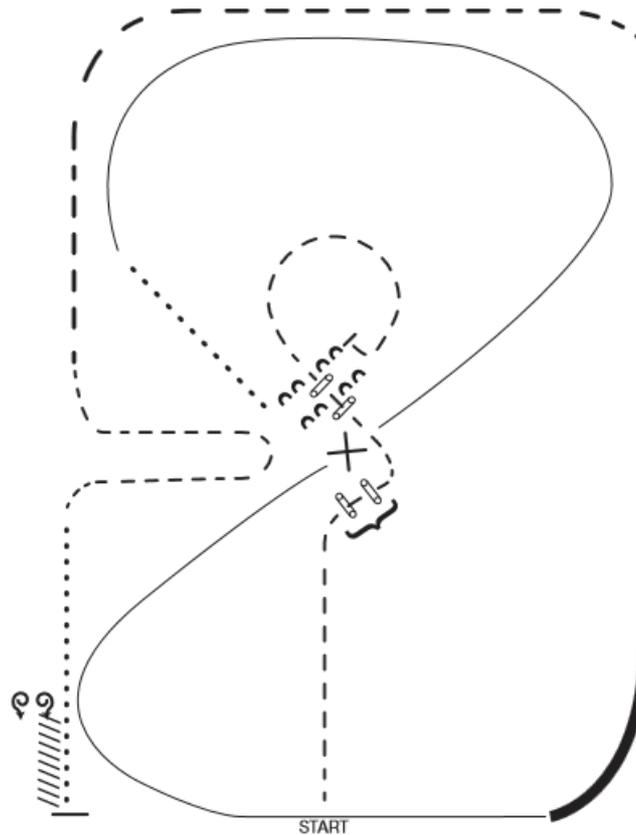


16. Juli 2022

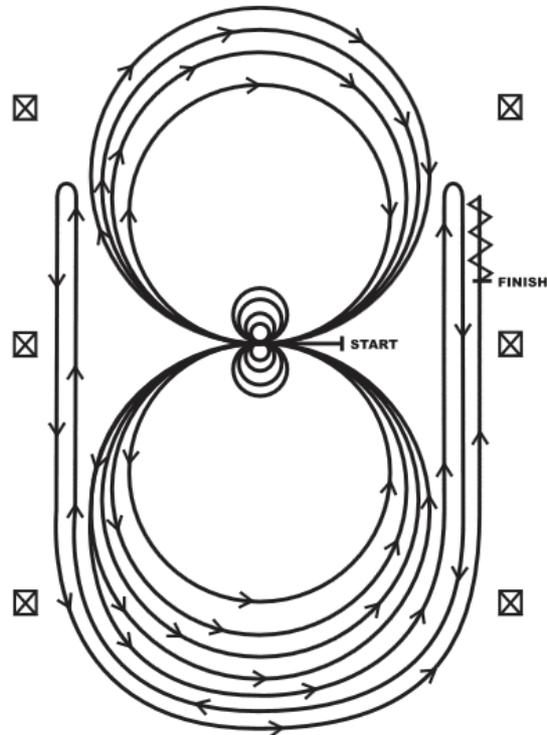


Farbe & Design GmbH
Ludwig Distler

RANCH RIDING PATTERN 9



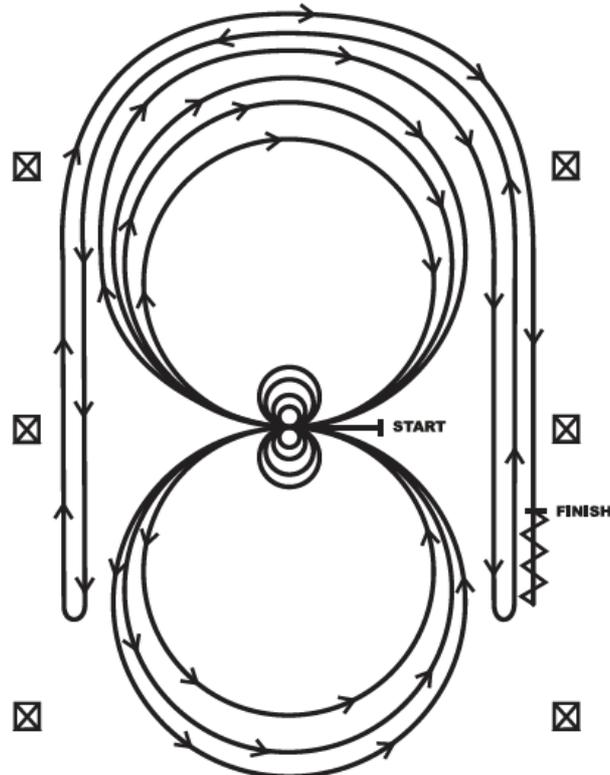
1. Trab
2. Trab über zwei Stangenpaare
3. Trab Kreis, Anhalten und Seitwärts nach links über Stange
4. Schritt
5. Rechtsgalopp
6. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
7. Linksgalopp
8. Verstärkter Linksgalopp
9. Verstärkter Trab
10. Trab
11. Schritt
12. Anhalten und Rückwärtsrichten
13. 360° Wendung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

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.

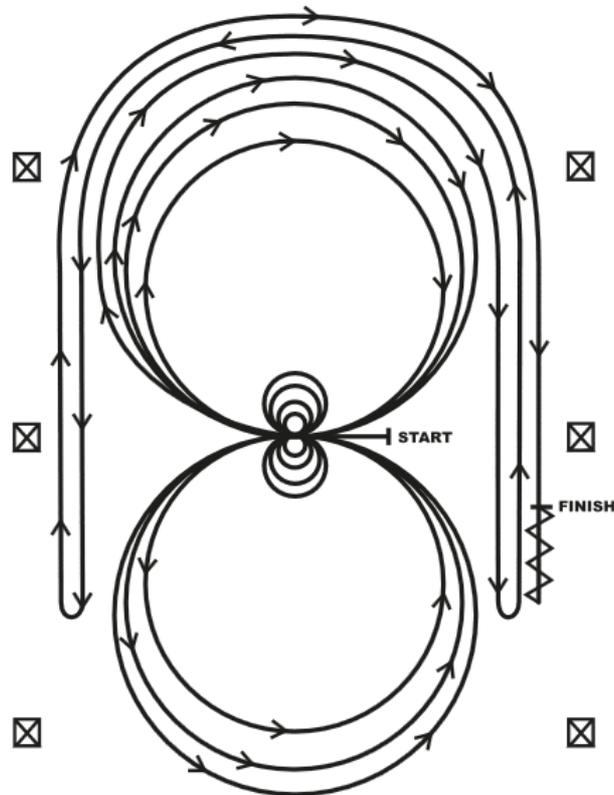
Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend- und Freizeitreiter-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

REINING PATTERN 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.

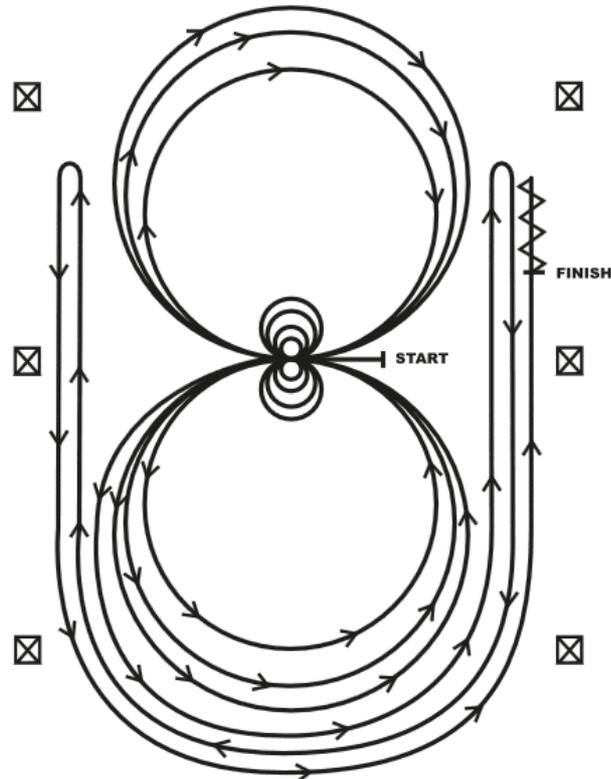
Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend- und AnyHorse-AnyRider-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

REINING PATTERN 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 Freizeitritter-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 Mittelmarker 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 Mittelmarker 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 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.

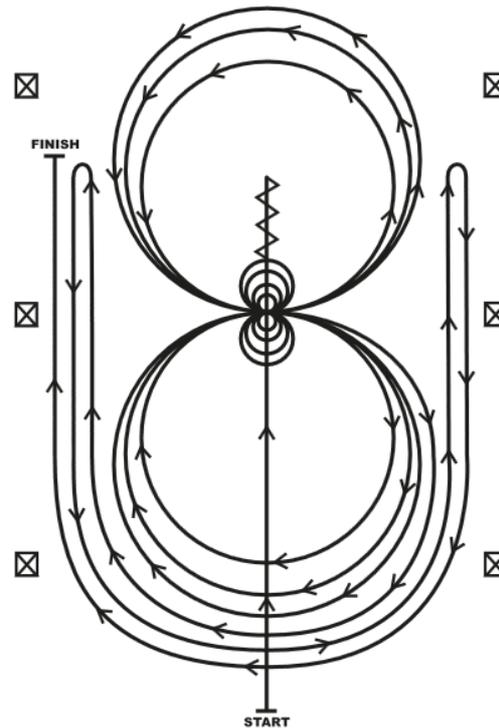
Sonderregel: Gemäß §99, §110, §119 kann für Einsteiger, Jugend – und Freizeitreiter-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.



GANSBRÄU



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



16. Juli 2022



***Herzlichen Dank unseren
Unterstützern und Sponsoren***

Allround Academy

**DT- Tailbags Made by Diana
Tröster**

Eqitop Boehringer Ingelheim

Farben & Design Distler

Füttern und Fit

**Gansbräu
Neumarkt's guter Schluck**

HeuToy

HKM Sports Equipment

HorSeven

**Hufbeschlagszubehör
Mario Pürzer**

Kanne Brottrunk

Konege Heunetze

Krämer Pferdesport

Lexa Pferdefutter

Loesdau