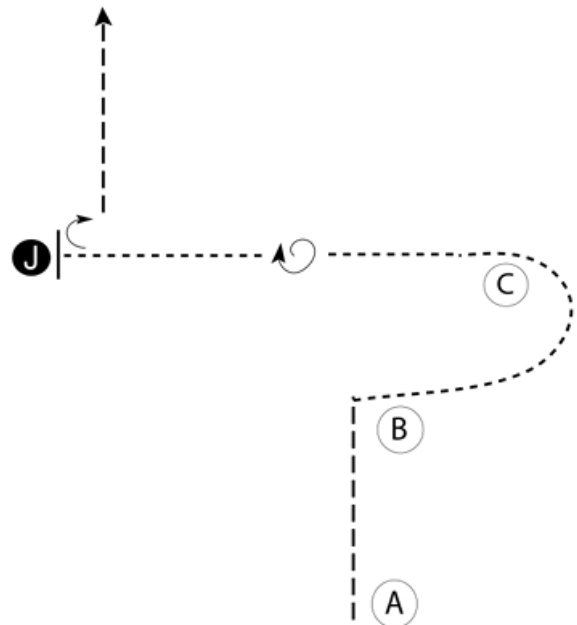


Patternbook

Luxi Stables
Niederhof
VWB Kat-II Cup
2025



Showmanship *Einsteiger / Jugend*



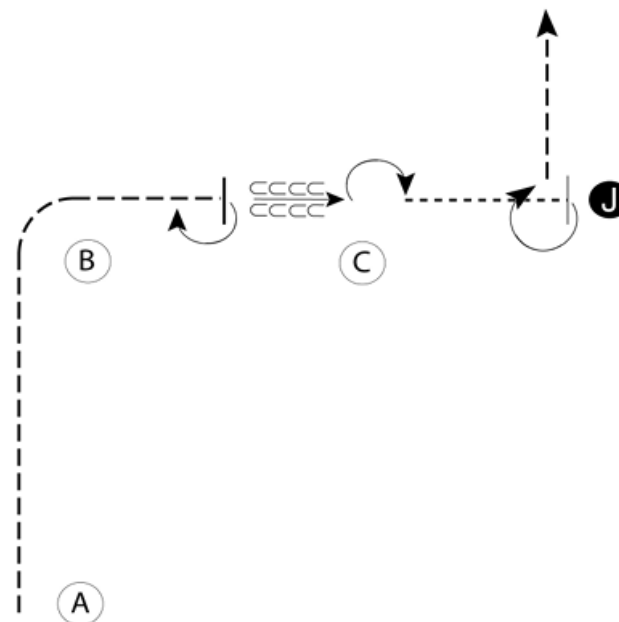
Be ready at A.

1. Trot to B.
2. Walk from B and around C as shown.
3. Halfway between C and the judge, stop and do a 360 degree turn.
4. Walk to judge and set up for inspection.
5. When dismissed, do a 90 degree turn and trot away.

Walk -----
 Trot - - - - -
 Back ←=====

Marker (B)
 Judge (J)

Showmanship *Amateur*



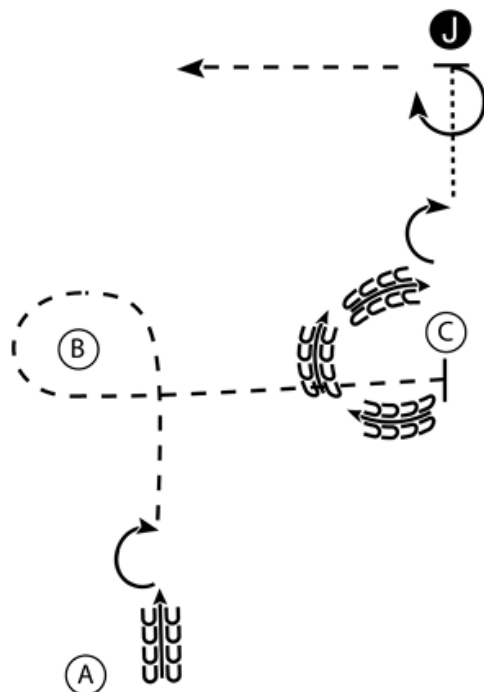
1. Jog from A around B
2. Half way to C stop and perform a 180 degree turn
3. Back to C
4. Perform a 180 degree turn, walk to Judge and set up for inspection
5. When dismissed perform a 270 degree turn and trot to lineup

Walk -----
 Trot - - - - -
 Back ←=====

Marker (B)
 Judge (J)

Showmanship

Allround Cup

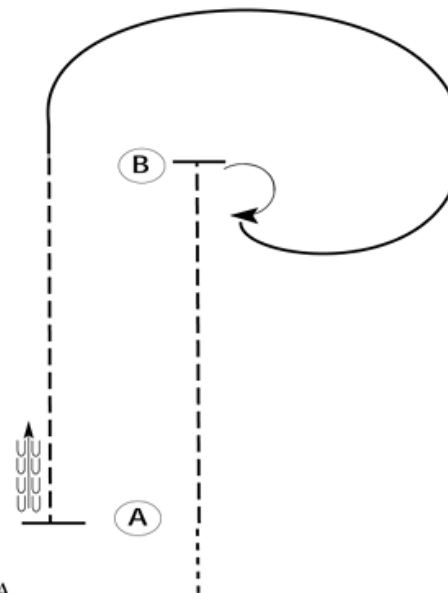


1. At A back 4 steps and perform a 180 degree turn
2. Trot to and around B and continue to C
3. Stop at C
4. Back around C
5. Perform a 90 degree turn
6. Walk to judge and set up for inspection
7. When dismissed perform a 270 degree turn and trot straight away from the judge

Walk
 Trot - - - - -
 Back
 Marker (B)
 Judge (J)

Western Horsemanship

Einsteiger / Jugend



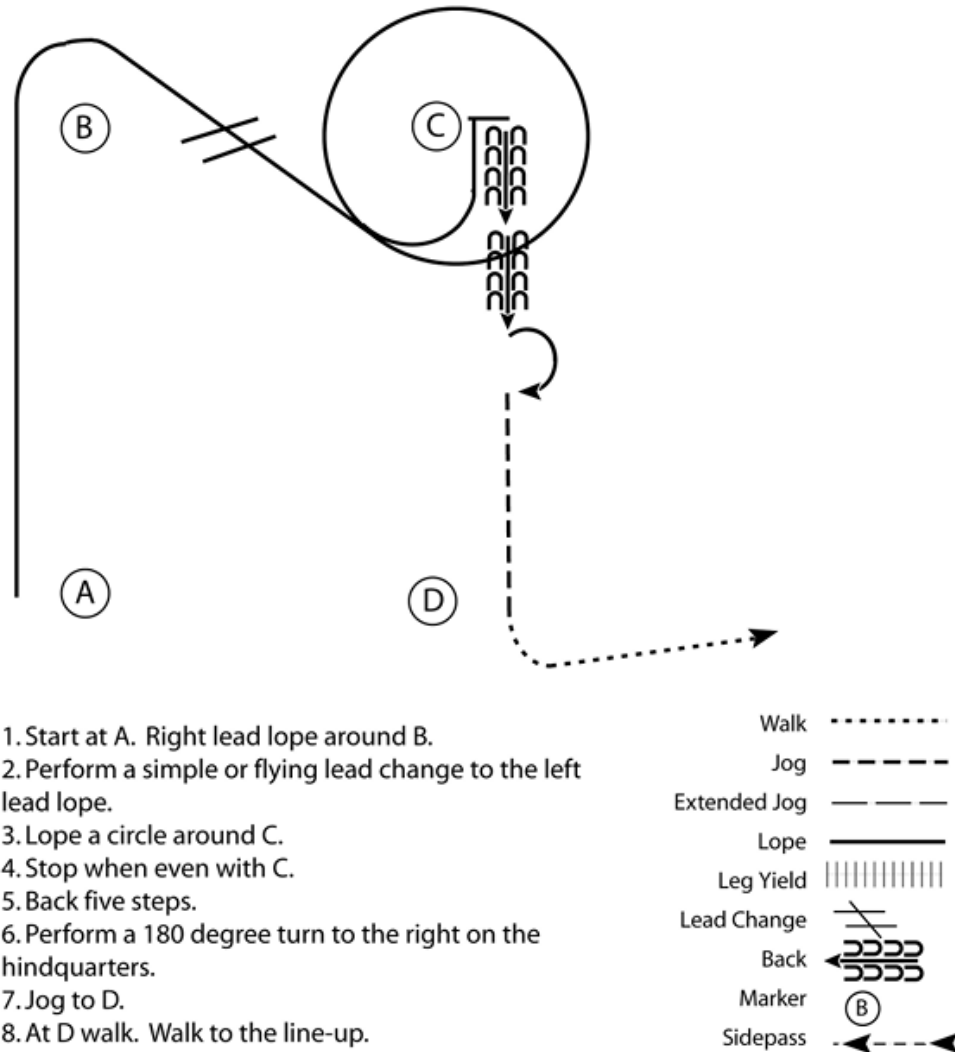
Be ready before A.

1. Walk to A.
2. Jog to B.
3. Turn 180 degrees to the right.
4. Lope on the left lead back around to B.
5. Jog from B to A.
6. Stop at A and back approximately one horse length.

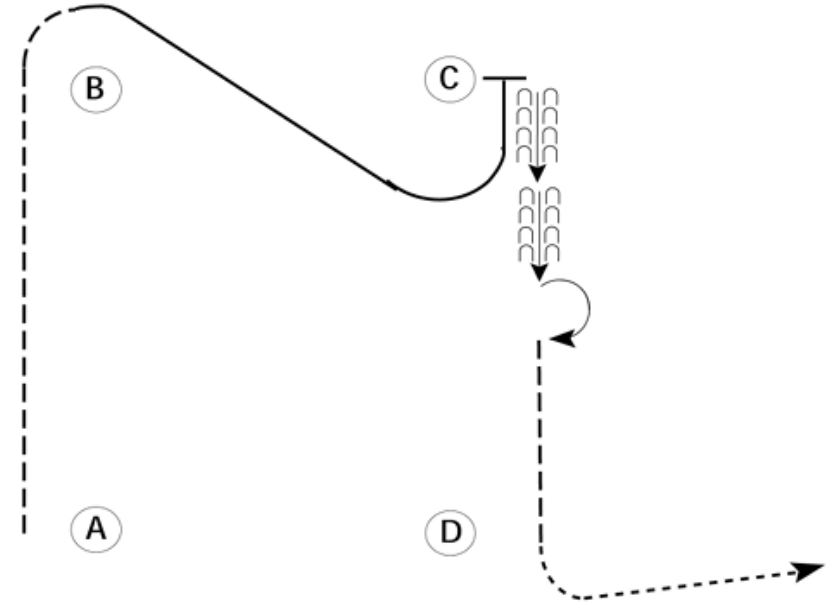
Follow the instructions of your ring steward.

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

Western Horsemanship Allround Cup



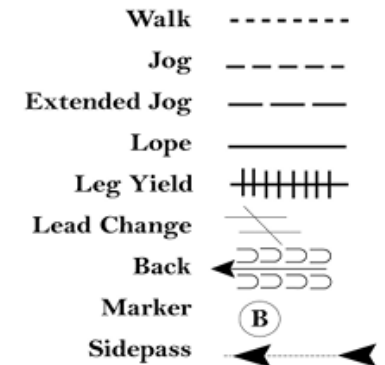
Western Horsemanship Amateur / AHAR



Be ready at A.

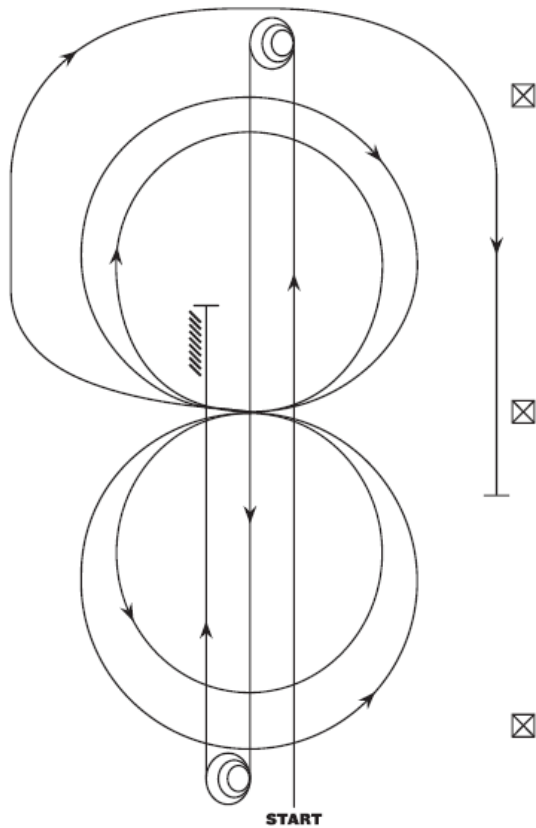
1. Jog to B.
2. At the top of B, pick up the left lead.
3. Lope on the left lead to C.
4. Back approximately one horse length.
5. Turn 180 degrees to the right.
6. Jog to D.
7. Walk at D and turn to the left.

Follow the instructions of your ring steward.



Ranch Reining AHAR

(AQHA Pattern 4)



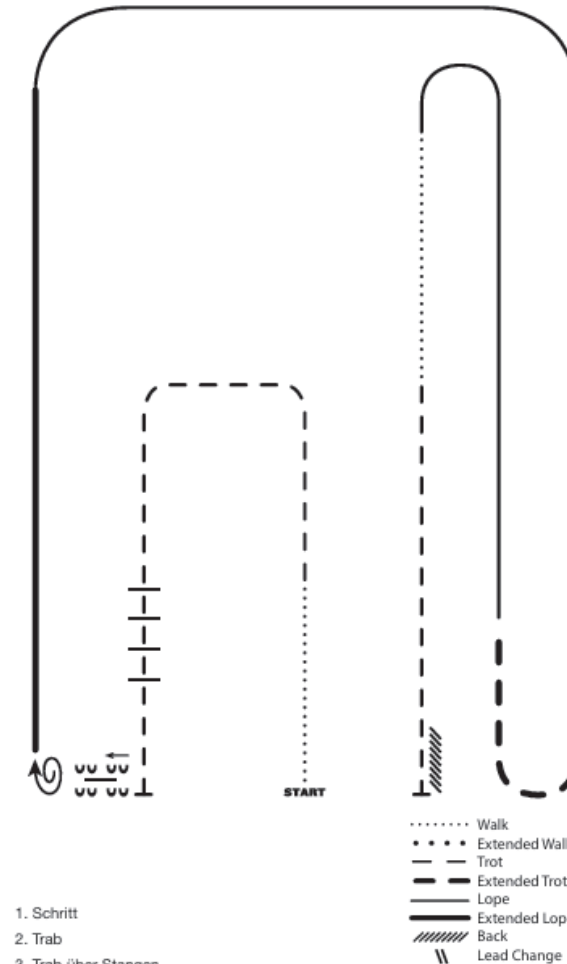
Mandatory Marker along Fence or Wall: The judge shall indicate with markers on arena fence or wall the center of pattern. Judge shall also end place markers on fence or wall at least 50' from each end of the arena.

Ride pattern as follows:

1. Run up center of arena past the end marker and do a sliding stop.
2. Complete 3 1/2 spins to the left.
3. Run down to opposite end of arena, past the end marker and do a sliding stop.
4. Complete 3 1/2 spins to the right.
5. Run past the center marker and do a sliding stop. Back at least 10 feet. Complete 1/4 turn to the left; hesitate.
6. Beginning on right lead, complete two circles to the right - the first one small and slow, the second one large and fast. Change leads at center of arena.
7. Complete two circles to the left - the first one small and slow, the second one large and fast. Change leads at center of arena.
8. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run down the right side of the arena, past the center marker and do a sliding stop at least 20 feet from the fence. Hesitate to show completion of pattern.

Ranch Riding Cup

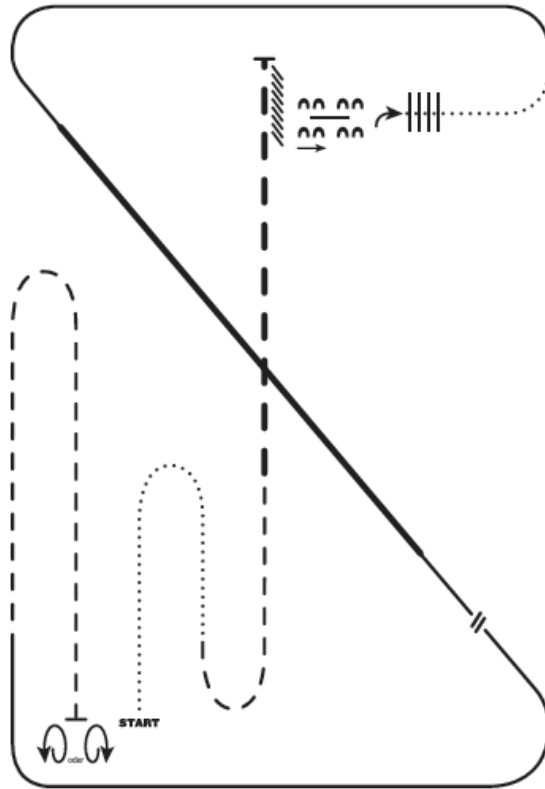
(VWB Pattern 12)



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 AHAR

(VWB Pattern 7)

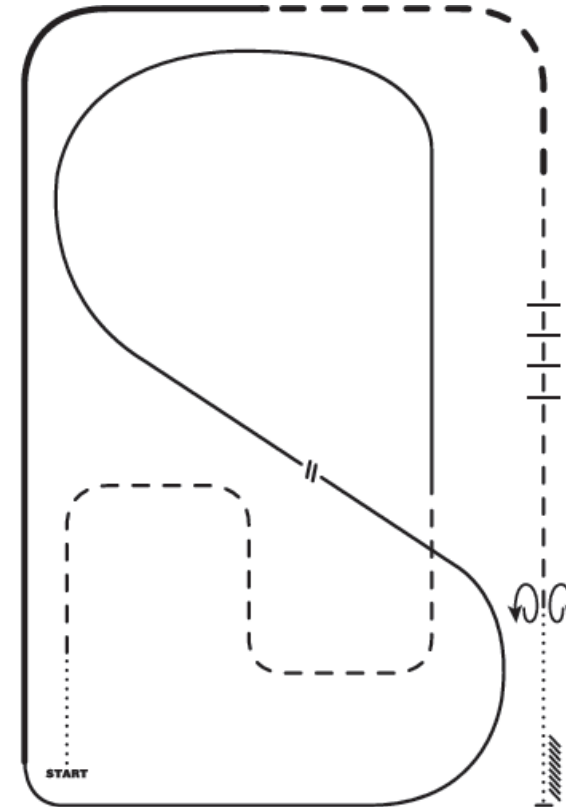


1. Schritt
2. Trab
3. Verstärkter Trab
4. Anhalten und Rückwärtsrichten
5. Seitwärts über die Stange nach rechts
6. ¼ Wendung rechts, Schritt über Stangen
7. Schritt
8. Linksgalopp
9. Verstärkter Linksgalopp
10. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
11. Rechtsgalopp
12. Trab
13. Anhalten,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

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

Ranch Riding Einsteiger / Jugend

(VWB Pattern 3)

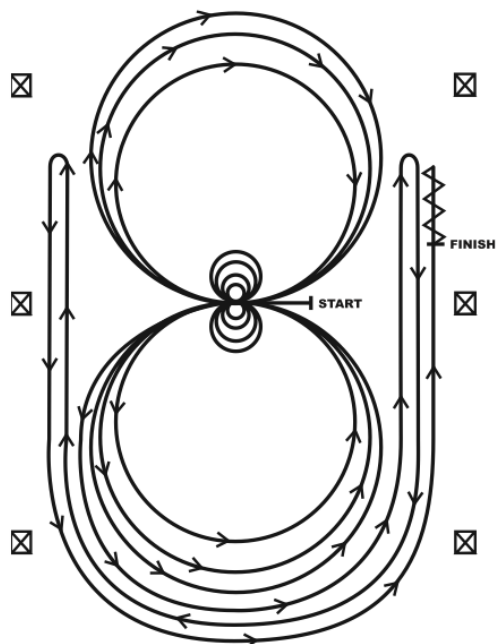


1. Schritt
2. Trab, Schlangenlinie
3. im Linksgalopp um das Arenaende, dann diagonal durch die Bahn wechseln
4. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
5. im Rechtsgalopp um das Arenaende,
6. verstärkter Galopp an der langen Seite und durch die Ecke bis zur Mitte der kurzen Seite
7. verstärkter Trab durch die Ecke
8. Trab
9. Trabstangen
10. Stop, 360° Drehung in beide Richtungen
11. Schritt, Stop und rückwärts

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

Reining AHAR

(VWB 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.

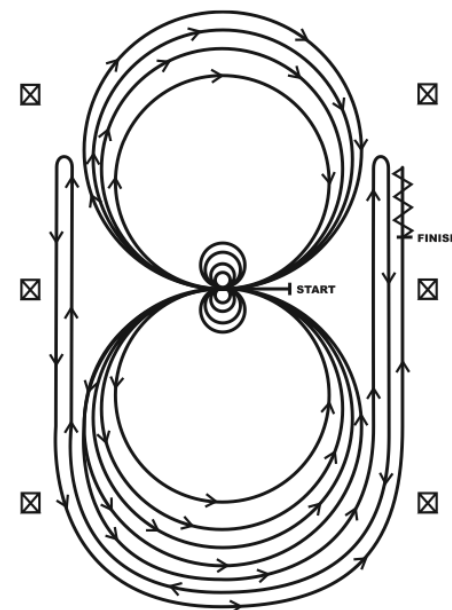
7. Reite wieder um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp entlang der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Sliding Stop. Mindestens 3 Meter Rückwärts richten. Verharren, um das Ende der 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.

Reining Einsteiger

(VWB 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.

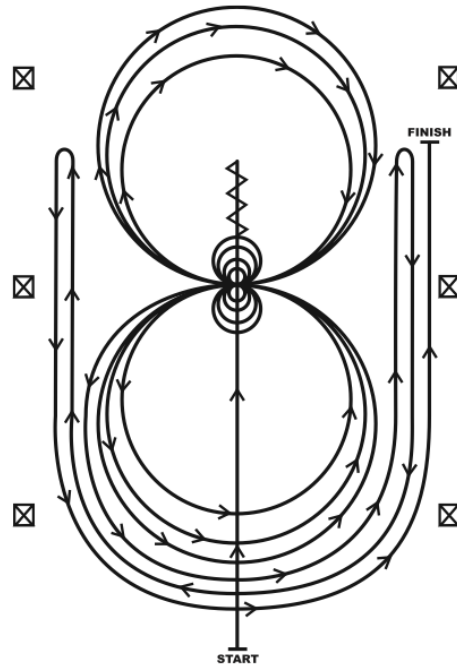
8. Reite wieder um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen Zirkel aber nicht. Schneller Galopp entlang der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker und dann, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt, einen Sliding Stop. Mindestens 3 Meter Rückwärts richten. Verharren, um das Ende der 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 Amateur

(VWB Pattern 12)



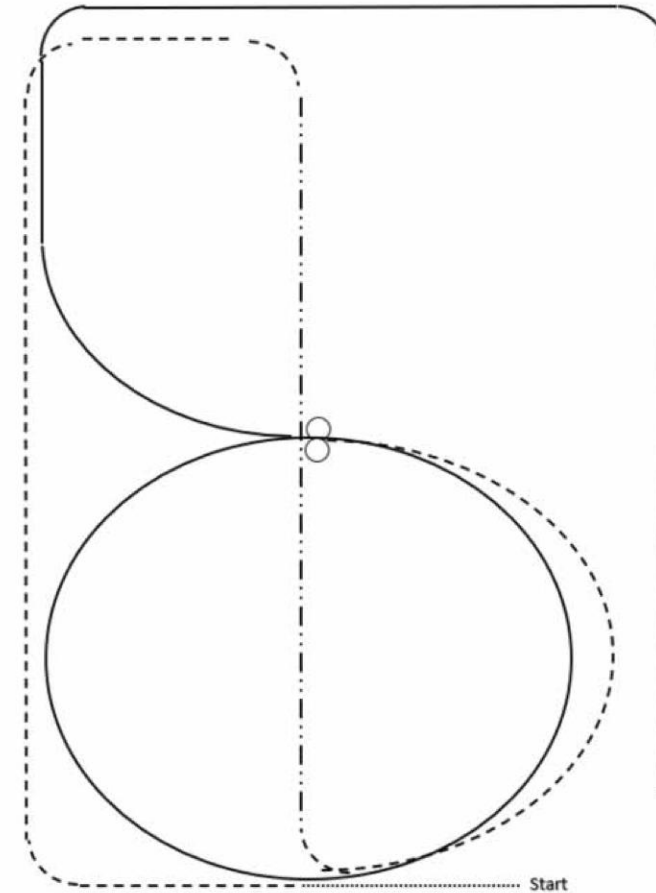
1. Schneller Galopp bis hintern den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Rückwärts richten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.
2. Vier Spins rechts herum.
3. Vier und ein Viertel Spins links herum, so dass das Pferd dann zur linken Seite der Arena blickt. Verharren.
4. Beginnend 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 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 Freizeitreiter-Klassen ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

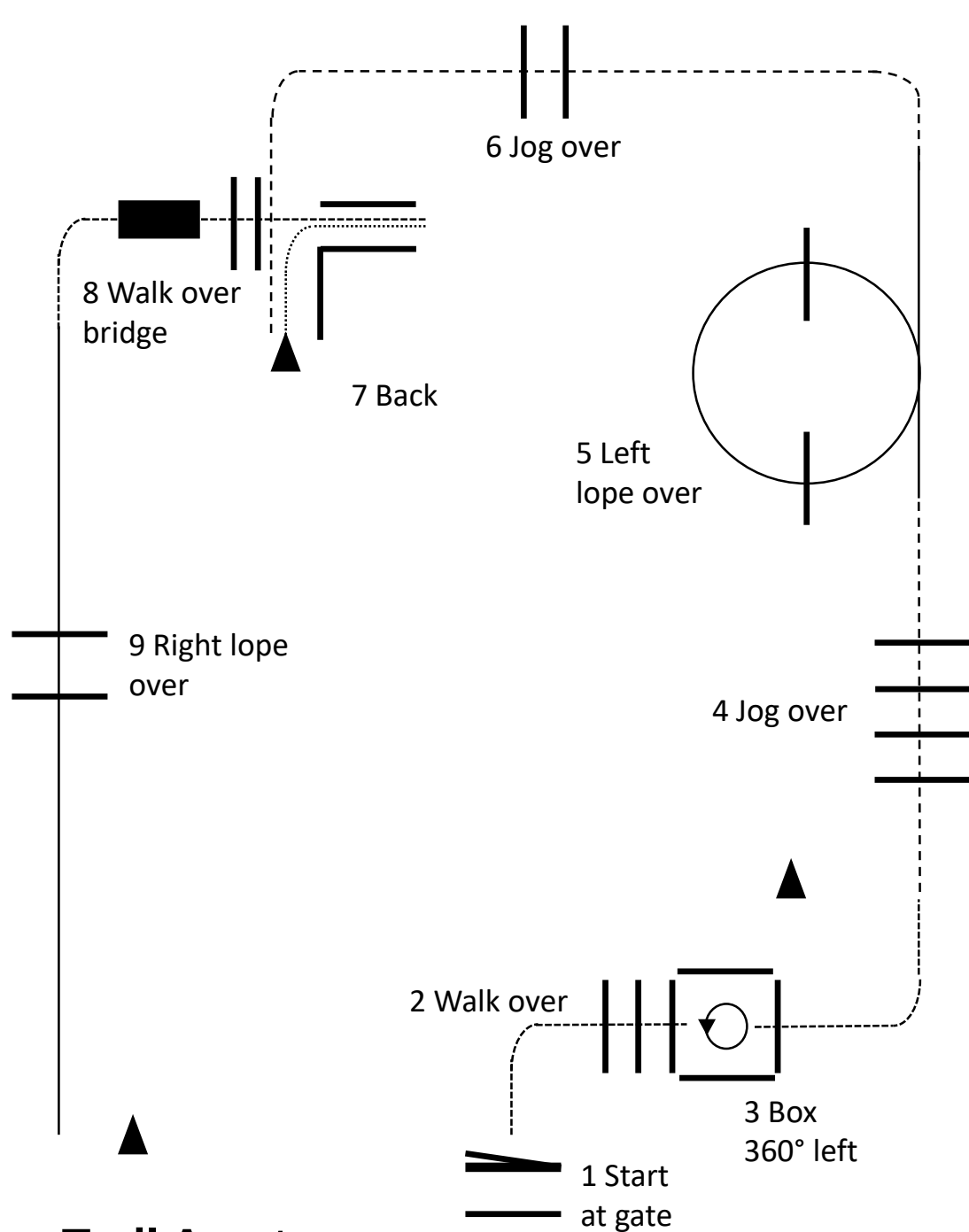
Jungpferde Basis

(VWB Pattern 4)

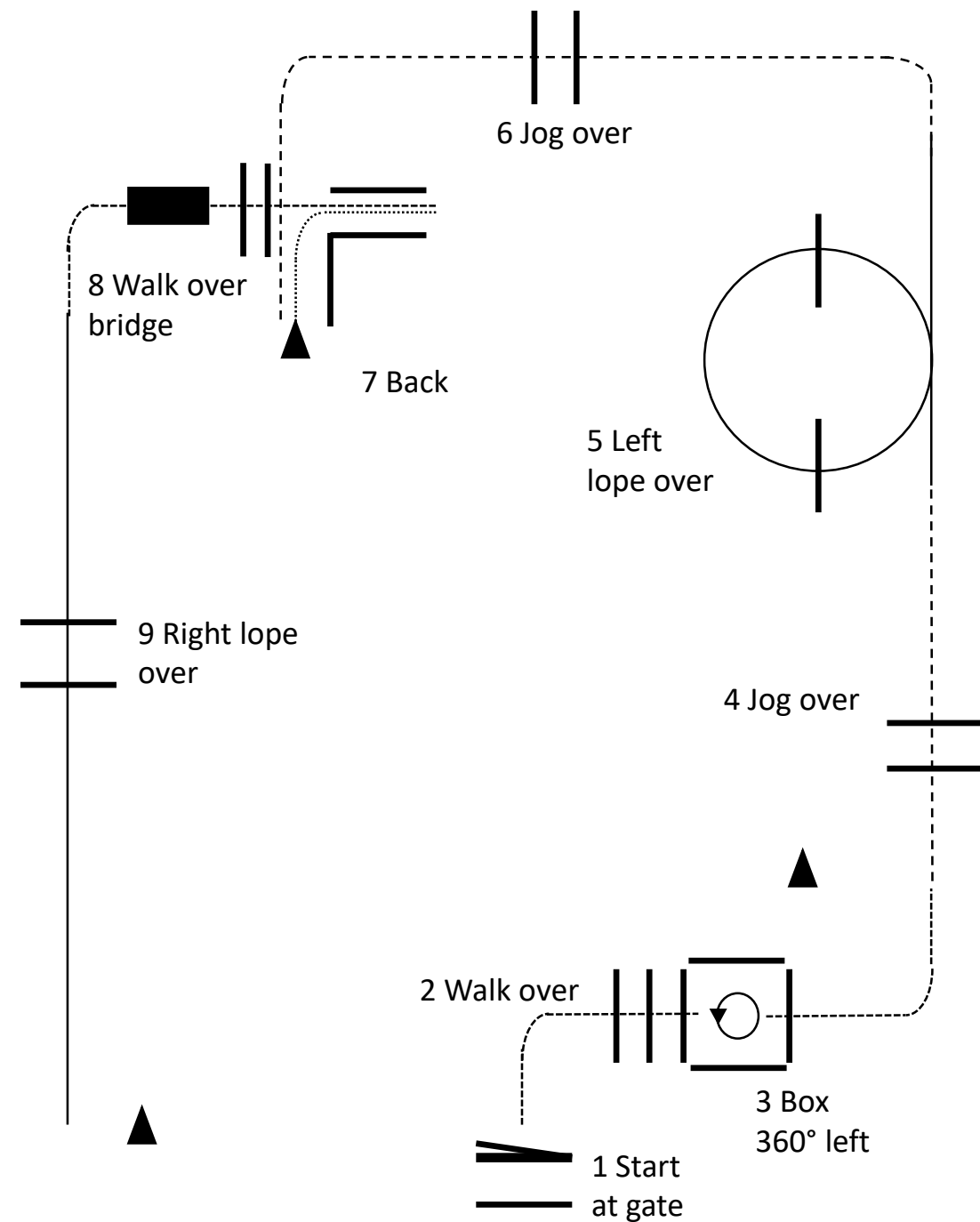


Jungpferde Basis # 4

1. im Schritt, rechte Hand bis Mitte der kurzen Seite
2. Trab ganze Bahn, Mitte der kurzen Seite auf die Mittellinien abbiegen
3. Durch die Länge der Bahn wechseln, dabei Tritte verlängern Mitte der kurzen Seite normaler Trab und ½ Zirkel nach links
4. Stop im Center, ein 360° Turn nach rechts, ein 360° Turn nach links
5. aus dem Schritt im Linksgalopp einen Linkszirkel galoppieren
6. einfacher Wechsel im Center über Schritt oder Trab
7. im Rechtsgalopp wie gezeichnet, ganze Bahn
8. Anhalten, verharren und 1 Pferdeläng rückwärts richten

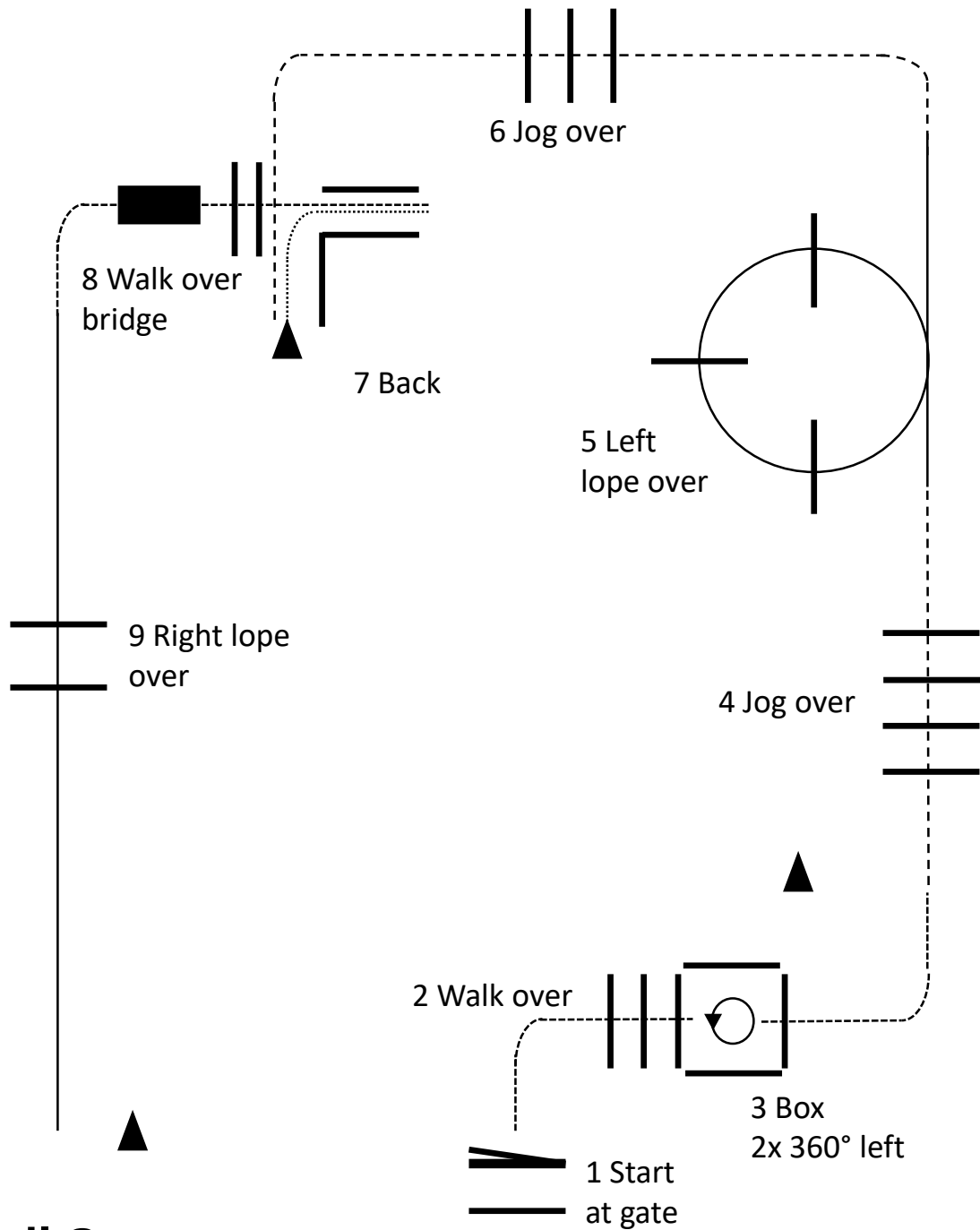


Trail Amateur

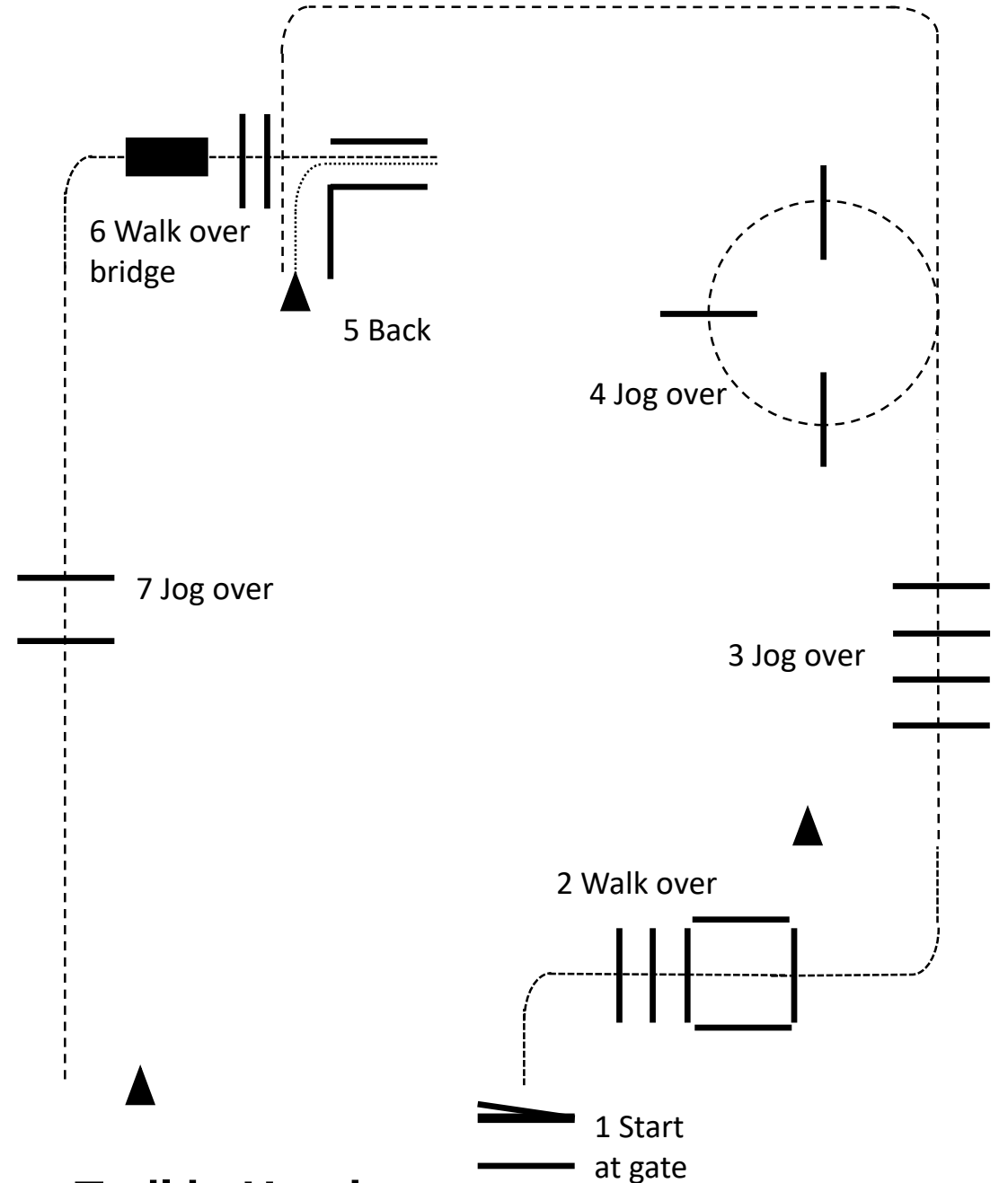


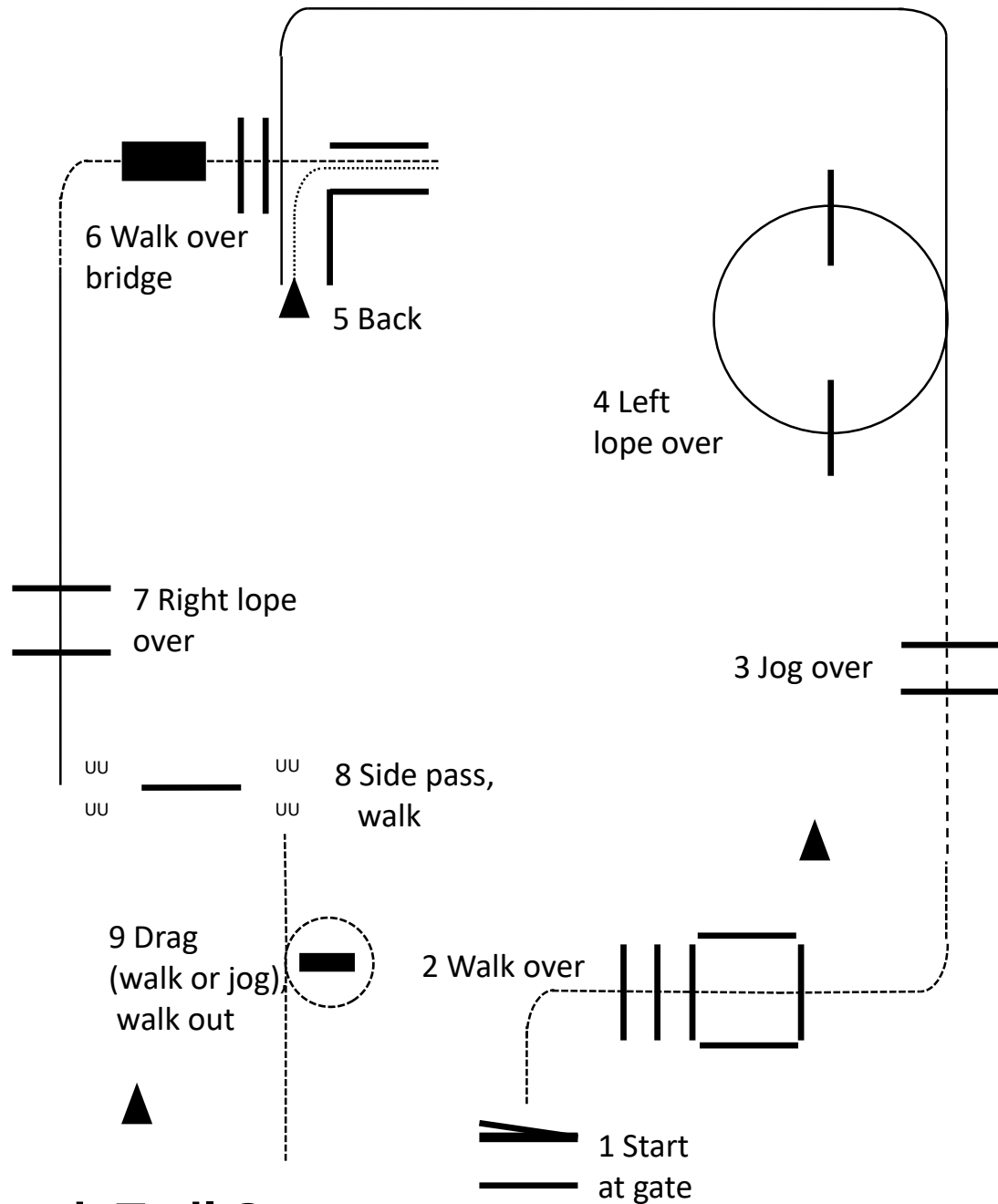
Trail Einsteiger / Jugend

Trail Cup

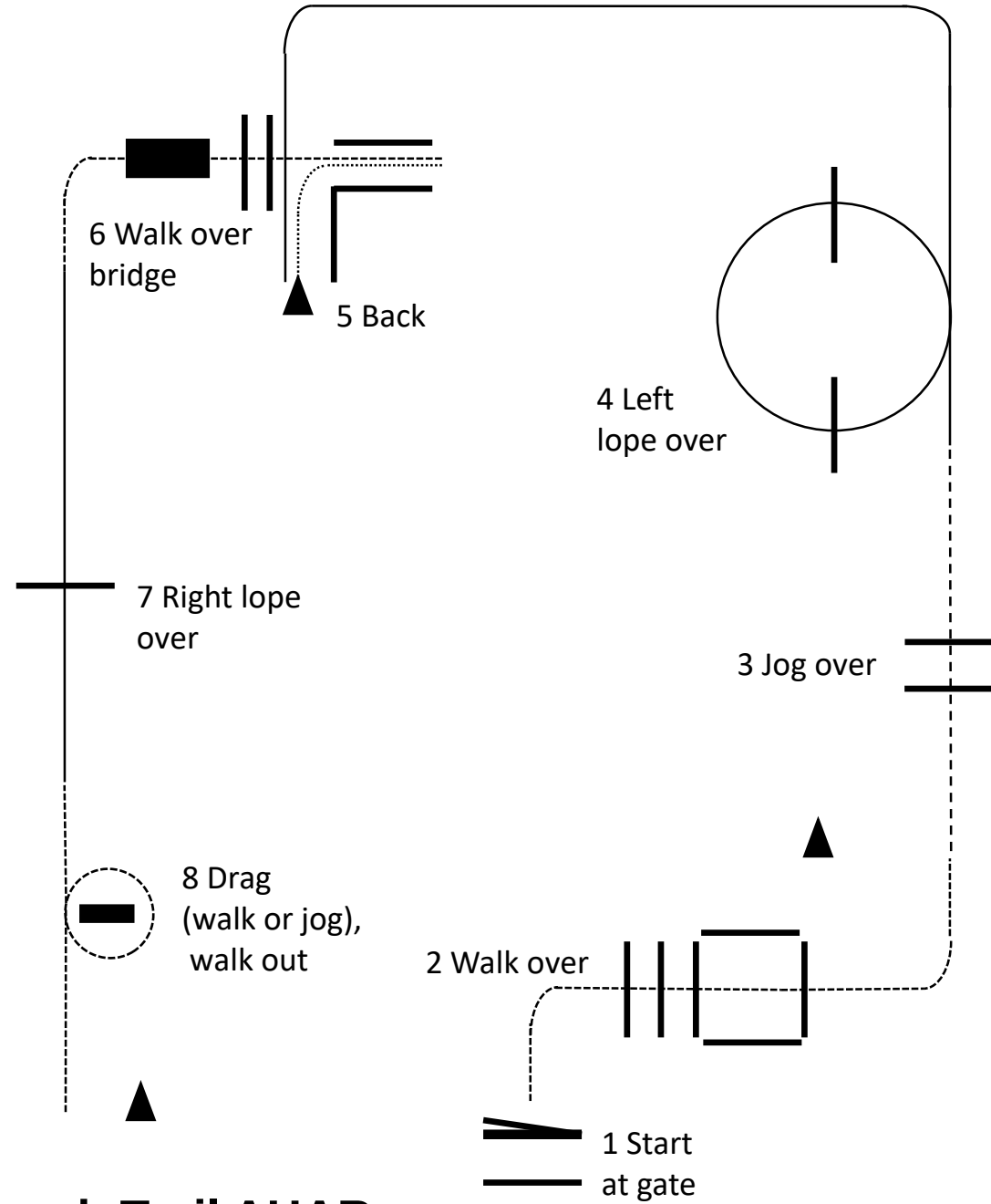


Trail in Hand





Ranch Trail Cup



Ranch Trail AHAR