

PATTERN Turnier DIRNAU-CITY

Reining:

Jugend	Reiningpattern 6
Einsteiger	Reiningpattern 8
Amateur	Reiningpattern 11
AnyHorseAnyRider	Reiningpattern 8

Western Riding/Combination:

Amateur:	Western Riding 4
Combination:	Combination 2

Ranch Horse Pleasure:

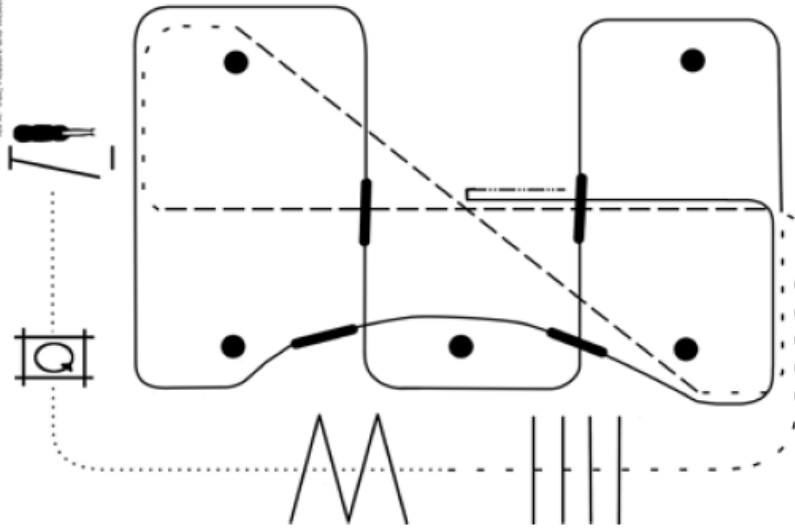
Amateur:	Ranch Horse 3
AnyHorseAnyRider:	Ranch Horse 1

Jungpferde:

Basis:	Jungpferde 1
Trail:	Jungpferde 2
Reining:	Jungpferde 1

VWB WESTERN COMBINATION PATTERN 2

Combination Pattern 2
Teil A: Trail, Pleasure und Western Riding

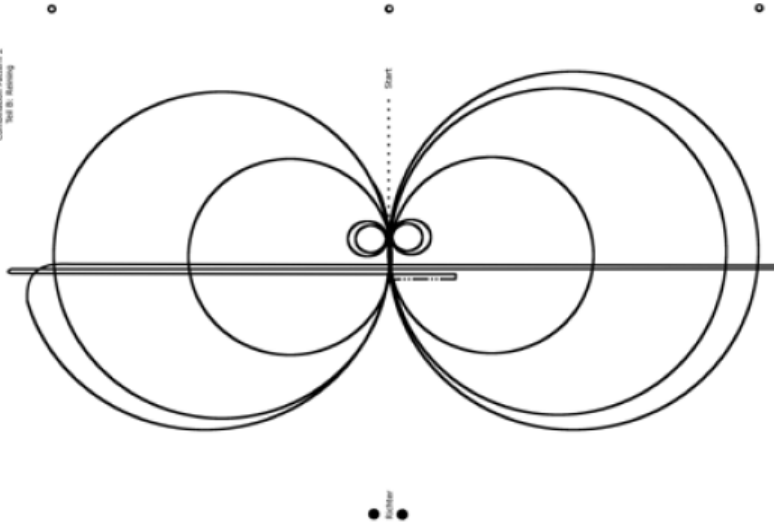


Teil A: Trail, Pleasure und Western Riding

1. Tor rechte Hand
2. Schritt, Quadrat 360° Turn nach links,
3. Schritt, Schrittstangen
4. Mitte der langen Seite Jog, Jog Stangen
5. durch die Länge der Bahn wechseln dabei Tritte verlängern, bei Erreichen der Bahn Jog,
6. durch die ganze Bahn wechseln dabei Tritte verlängern, bei Erreichen der Bahn Jog,
7. Mitte der kurzen Seite links angaloppieren, fliegende Wechsel wo gezeichnet
8. auf die Mittellinie abbiegen, Stop bei X, eine Pferdelänge rückwärts richten

VWB WESTERN COMBINATION PATTERN 2

Combination Pattern 2
Teil B: Reining

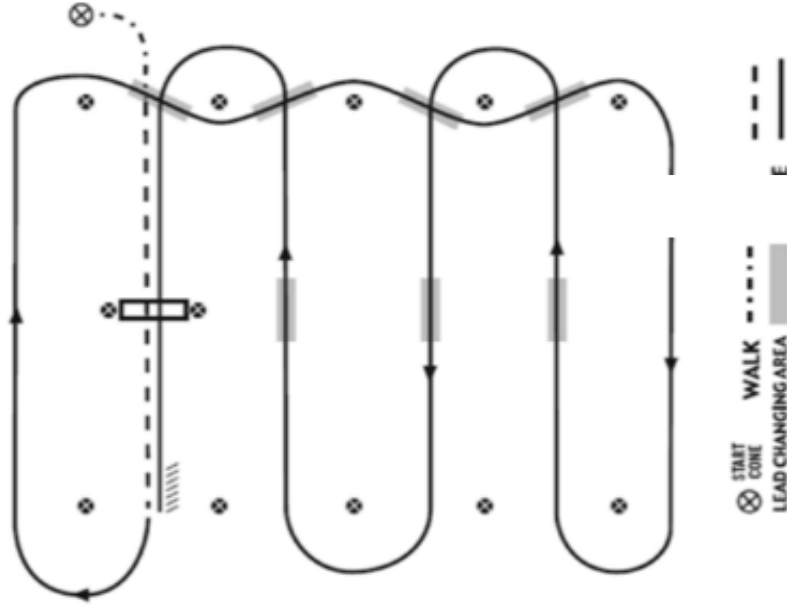


Teil B: Reining

1. Beginnend mit 2 Zirkeln auf der linken Hand: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam, Mitte der Bahn Stop
2. 2 Spins links
3. 2 Zirkeln auf der rechten Hand: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam, Mitte der Bahn Stop
4. 2 Spins rechts
5. Großer schneller Zirkel auf der linken Hand, Galoppwechsel in der Mitte der Bahn, Zirkel nach rechts, Mitte der kurzen Seite auf die Mittellinie abbiegen
6. Geradeaus bis über den Endmarker hinaus, Rollback rechts
7. Gerader Galopp bis über den Endmarker hinaus, Rollback nach links,
8. Gerader Galopp bis über den Mittelmarker hinaus, Sliding Stop, Rückwärtsrichten zur Bahnmittte, mind. 3 m
Verharren um das Ende der Aufgabe anzuzeigen

Western Riding / Combination:

AQHA WESTERN RIDING PATTERN 4



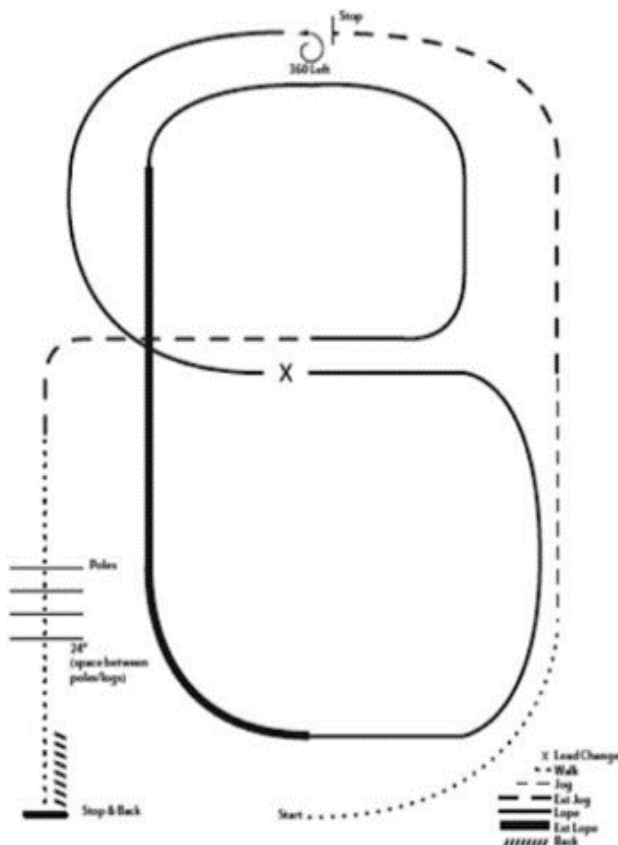
1. Schritt, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Galopp auf der rechten Hand
3. erster Wechsel beim Kreuzen
4. zweiter Wechsel beim Kreuzen
5. dritter Wechsel beim Kreuzen
6. vierter Wechsel beim Kreuzen
7. erster Wechsel auf der Mittellinie
8. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
9. dritter Wechsel auf der Mittellinie
10. Galopp über die Stange
11. Galopp, Stopp und Rückwärtsrichten

Ranch Horse Pleasure:

AnyHorseAnyRider:

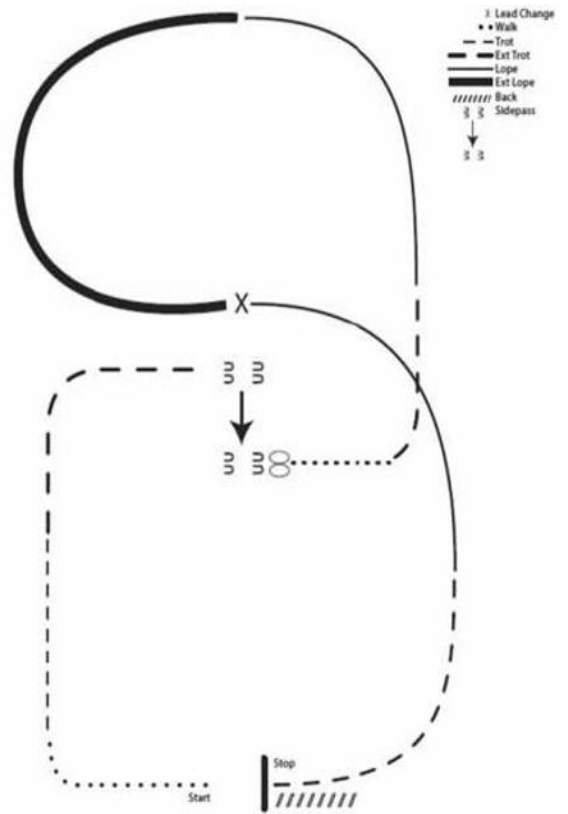
AMATEUR:

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

Pattern 3



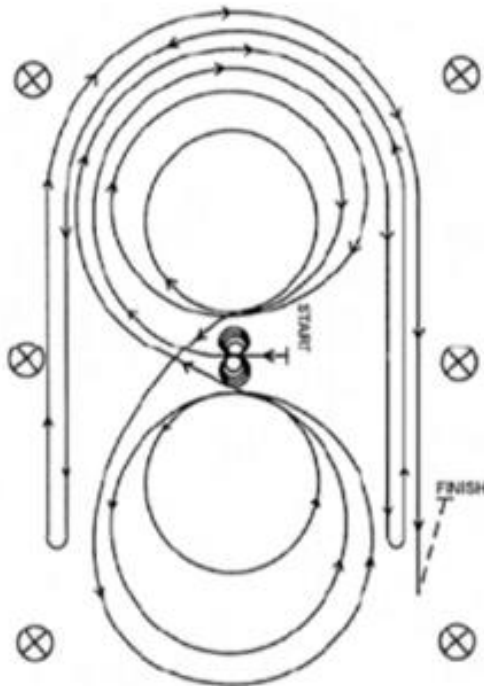
1. im Schritt nach links, durch die Ecke der Arena
2. Trab
3. verstärkter Trab an der langen Seite der Arena und um die Ecke Richtung Arenamitte
4. Stop und seitwärts nach rechts
5. 360° Drehung in beide Richtungen
6. Schritt
7. verstärkter Trab
8. Linksgalopp
9. verstärkter Galopp
10. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
11. zurück zum normalen Galopp
12. verstärkter Trab
13. Stop und rückwärts

Reining:

EINSTEIGER/AnyHorsAnyRider:

JUGEND:

AQHA REINING PATTERN 8



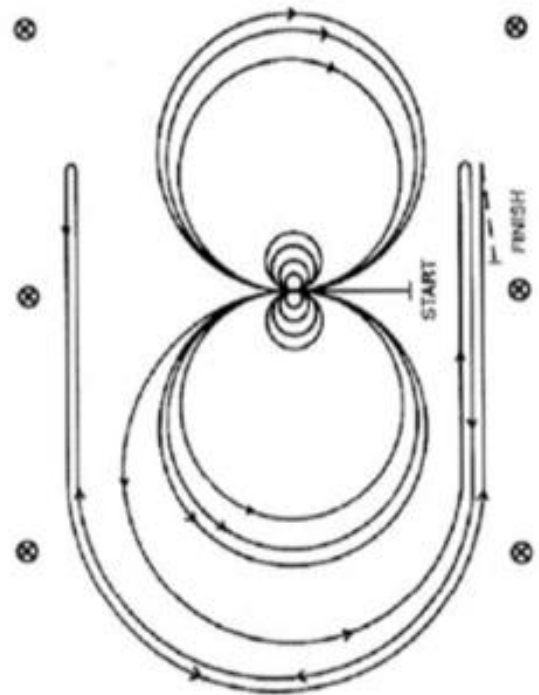
DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD.

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 Sliding Stop. Mindestens 3 Meter Rückwärts richten. Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen.
 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.

AQHA REINING PATTERN 6



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

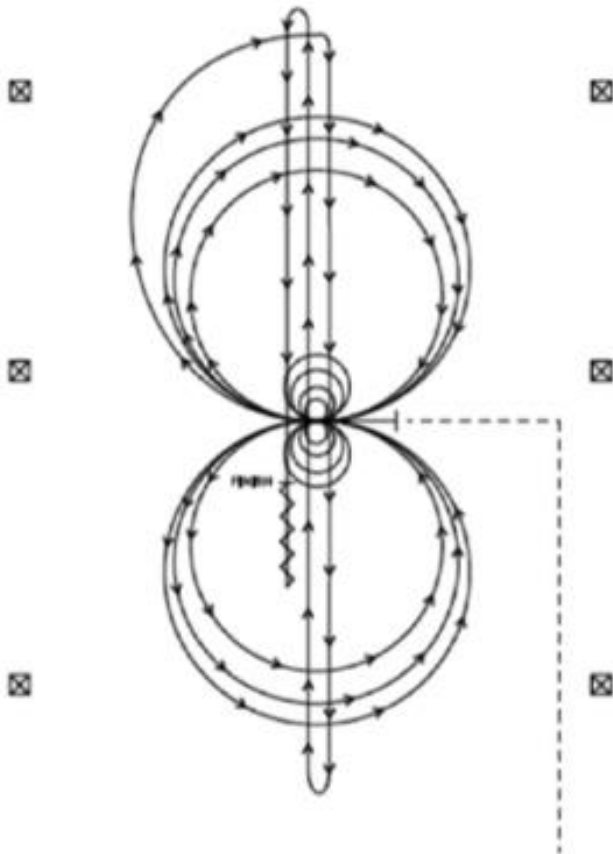
Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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.

AMATEUR:

AQHA REINING PATTERN 11



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

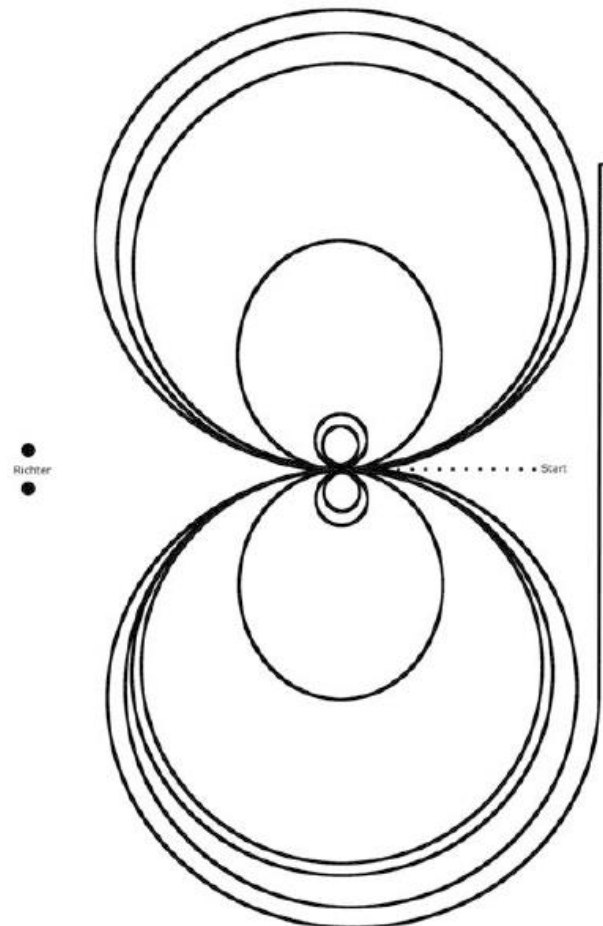
1. Vier Spins links herum, verharren.
2. Vier Spins rechts herum, verharren.
3. Beginne im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts, den ersten klein und langsam, die nächsten zwei Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
4. Reite drei Zirkel nach links, den ersten Zirkel klein 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.

JUNGPFERDE:

VWB JUNGPFERDEPRÜFUNG REINING 1

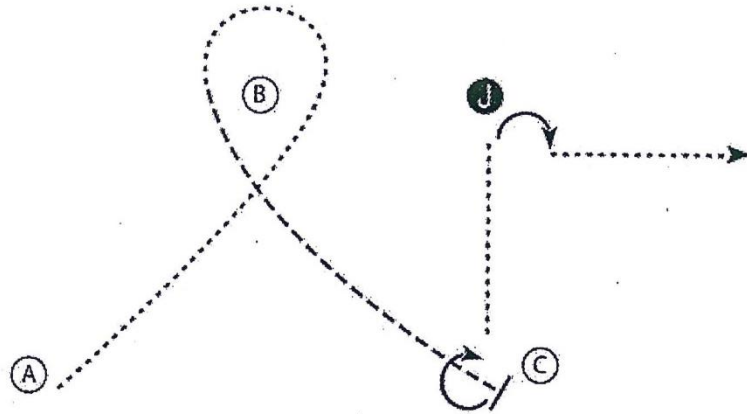
Jungpferde Reining Pattern 1



1. In der Mitte der Bahn beginnend 3 Galoppzirkel links: die ersten zwei groß und schnell, der dritte klein und langsam.
2. Stop, 2 Spins links.
3. 3 Galoppzirkel rechts: die ersten zwei groß und schnell, der dritte klein und langsam.
4. Stop, 2 Spins rechts
5. Zirkelacht: 1 Zirkel links, einfacher (über Trab) oder fliegender Wechsel, 1 Zirkel rechts, einfacher Wechsel (über Trab) oder fliegender Wechsel, letzten Zirkel nicht mehr schließen
6. Run down, Stop
7. Verharren, 4-6 Schritte rückwärts richten

Bewertung gemäß dem Bewertungsmodus des VWB-Regelbuches für Reining; für einen fliegenden Wechsel kann der Richter Kredit geben.

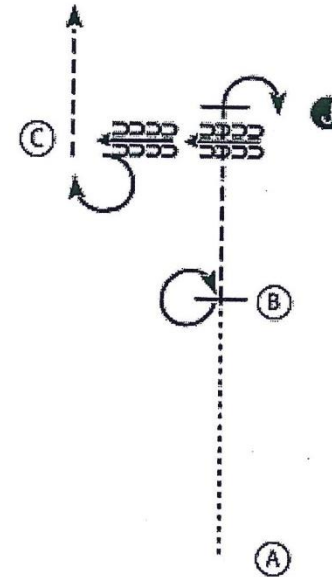
Showmanship Einsteiger:



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.



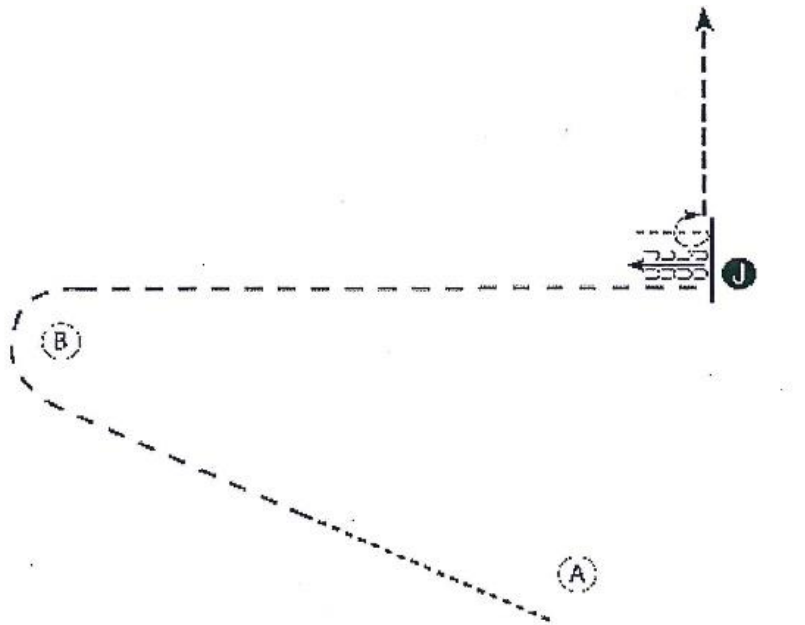
Showmanship Amateur:



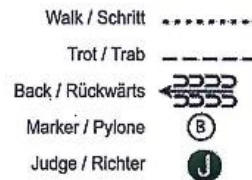
1. Schritt von A nach B.
2. Stop bei B und 360 Grad Drehung.
3. Trab bis Höhe des Richters, stop, 90 Grad Drehung und Aufstellung zur Inspektion.
4. Nach der Inspektion rückwärts richten bis C und 270 Grad Drehung.
5. Zum Ausgang traben.



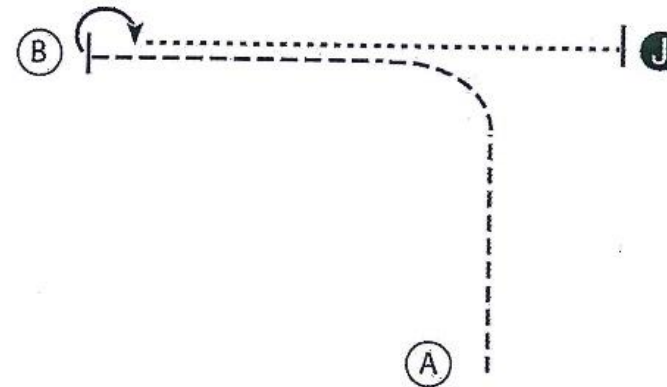
Showmanship aHorse aRider:



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.



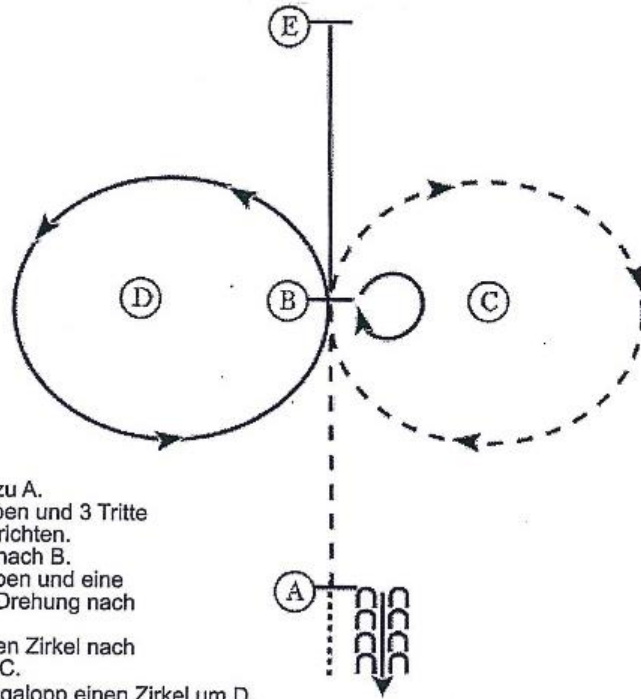
Showmanship Jugend:



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.



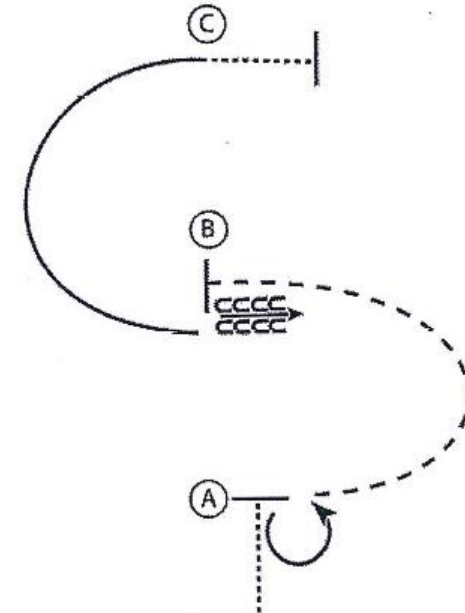
Horsemanship Einsteiger:



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	←←←

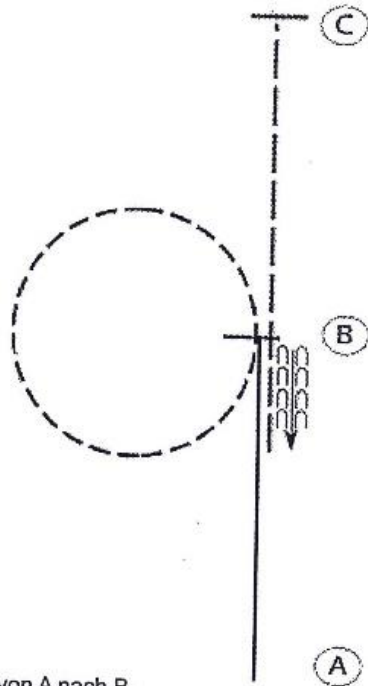
Horsemanship Amateur:



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	←←←

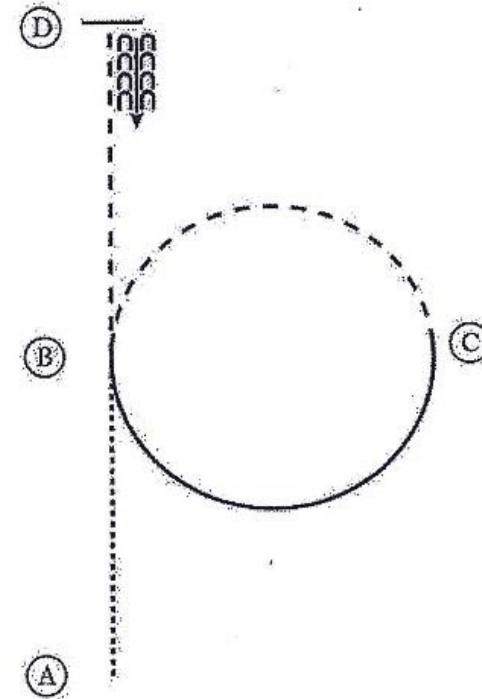
Horsemanship aHorse aRider:



- 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.



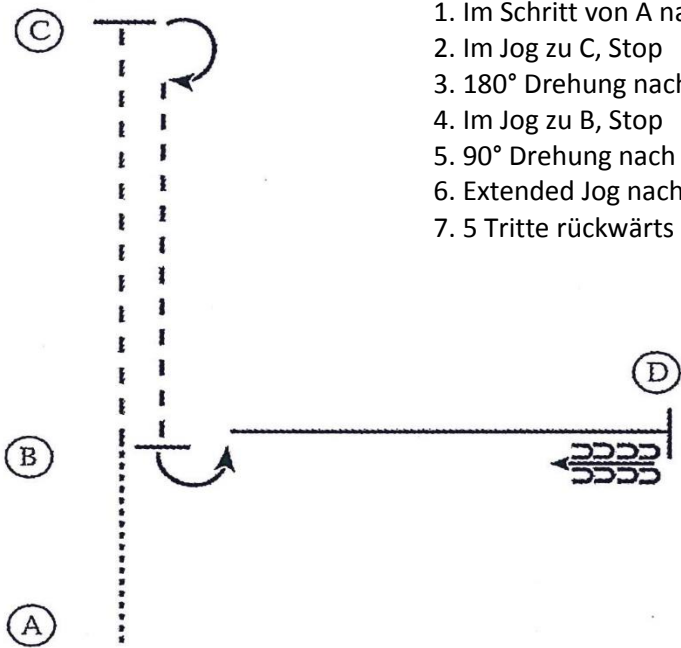
Horsemanship Jugend:



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.



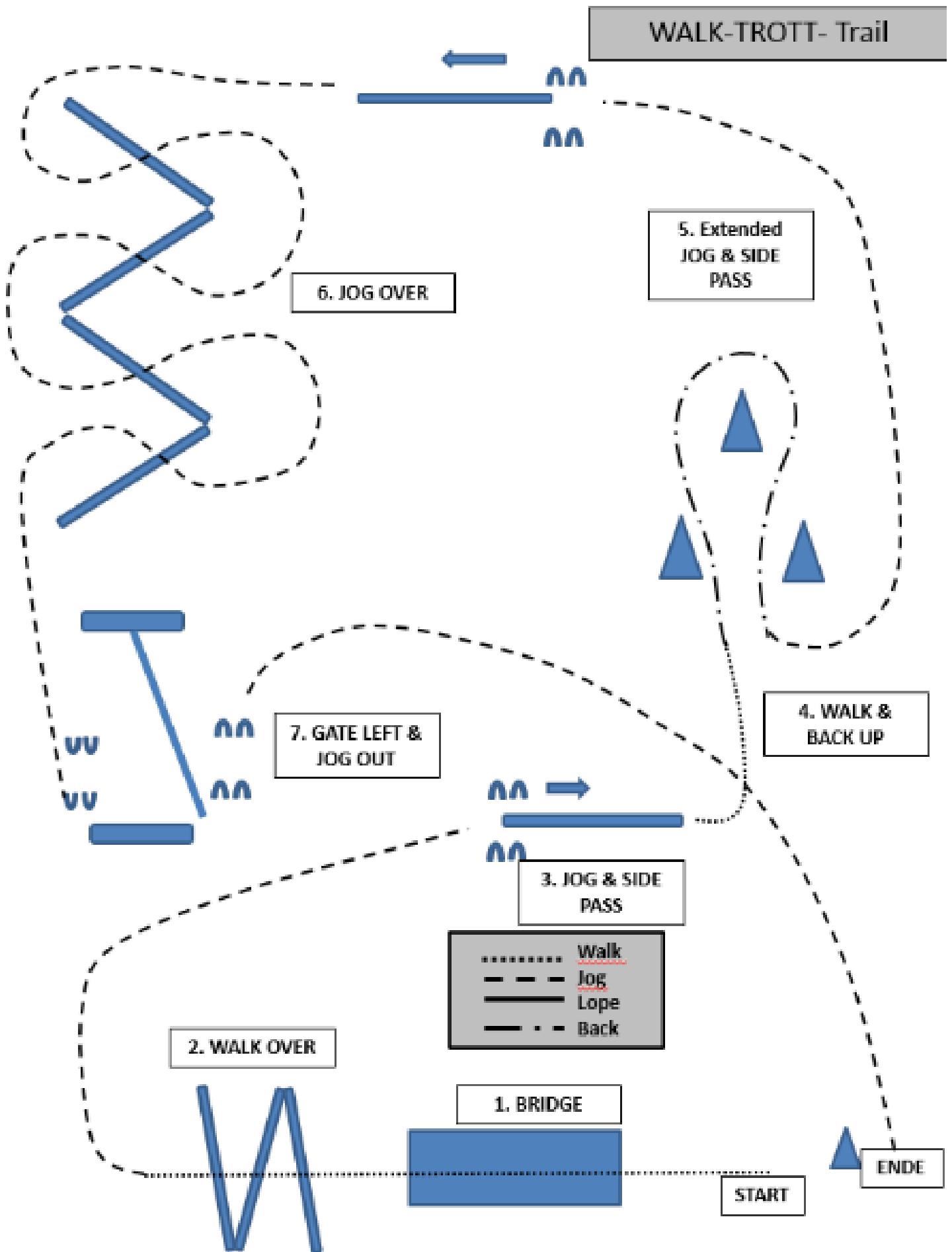
Horsemanship Walk-Trott:



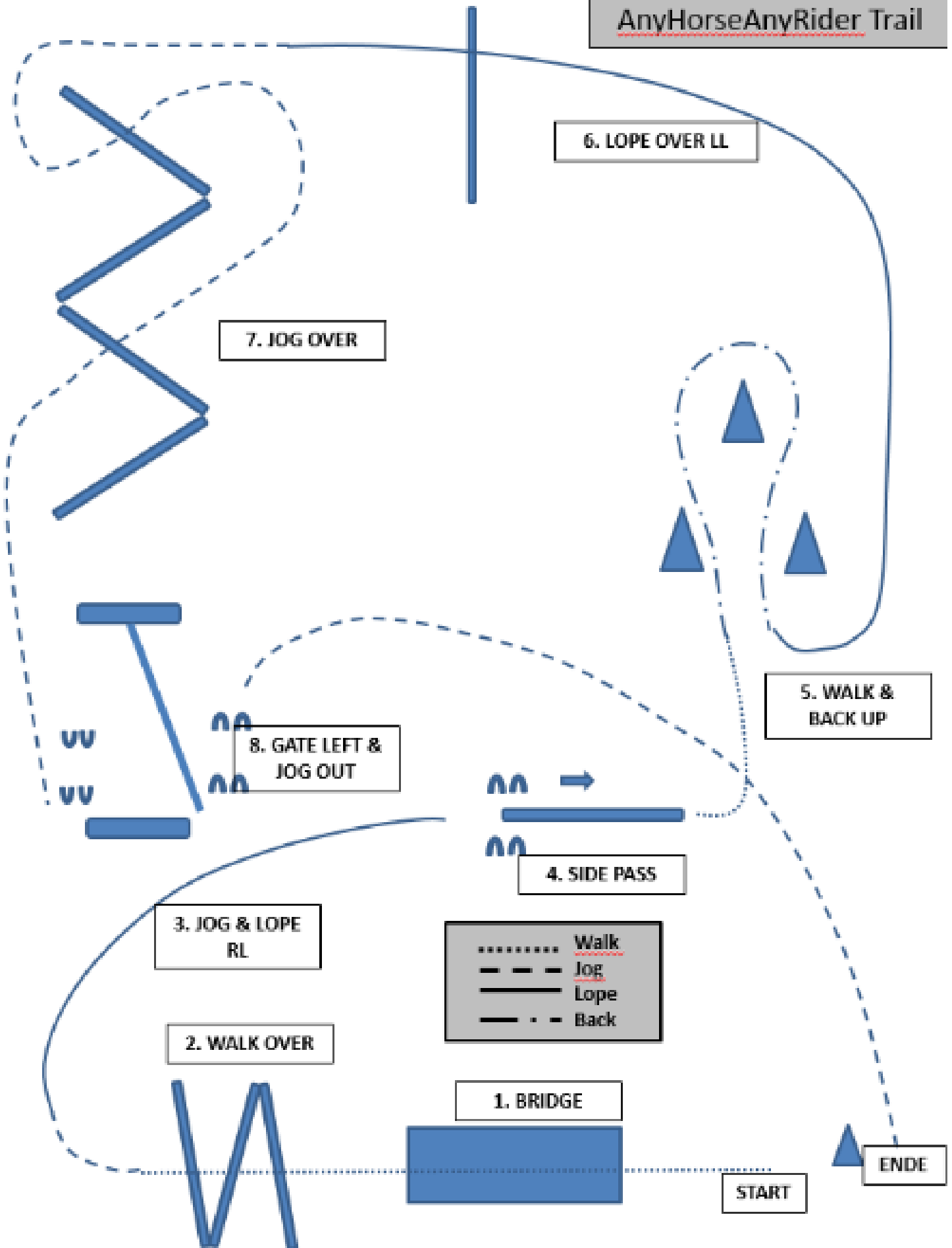
1. Im Schritt von A nach B
2. Im Jog zu C, Stop
3. 180° Drehung nach rechts
4. Im Jog zu B, Stop
5. 90° Drehung nach links
6. Extended Jog nach D, Stop
7. 5 Tritte rückwärts richten

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

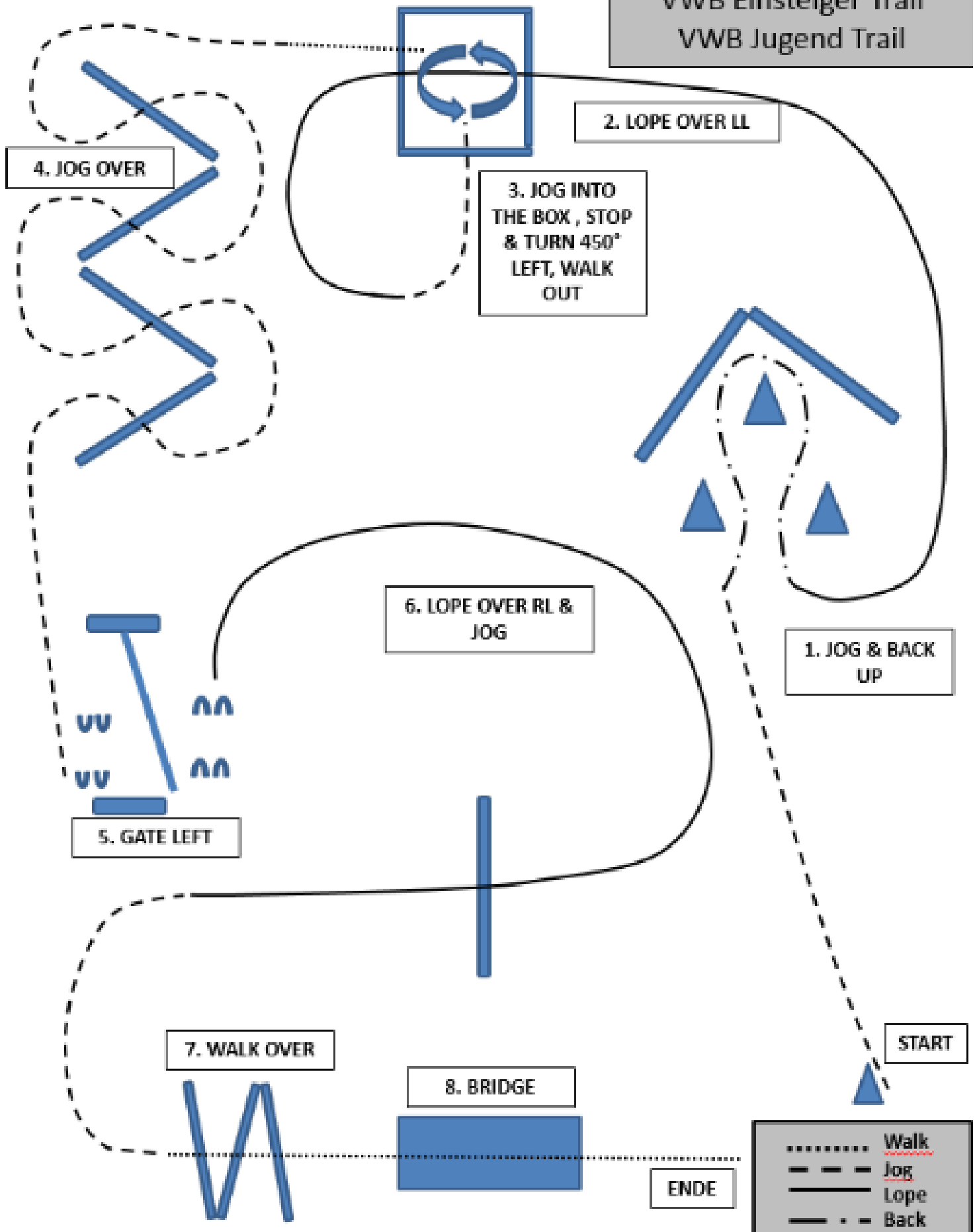
WALK-TROTT- Trail



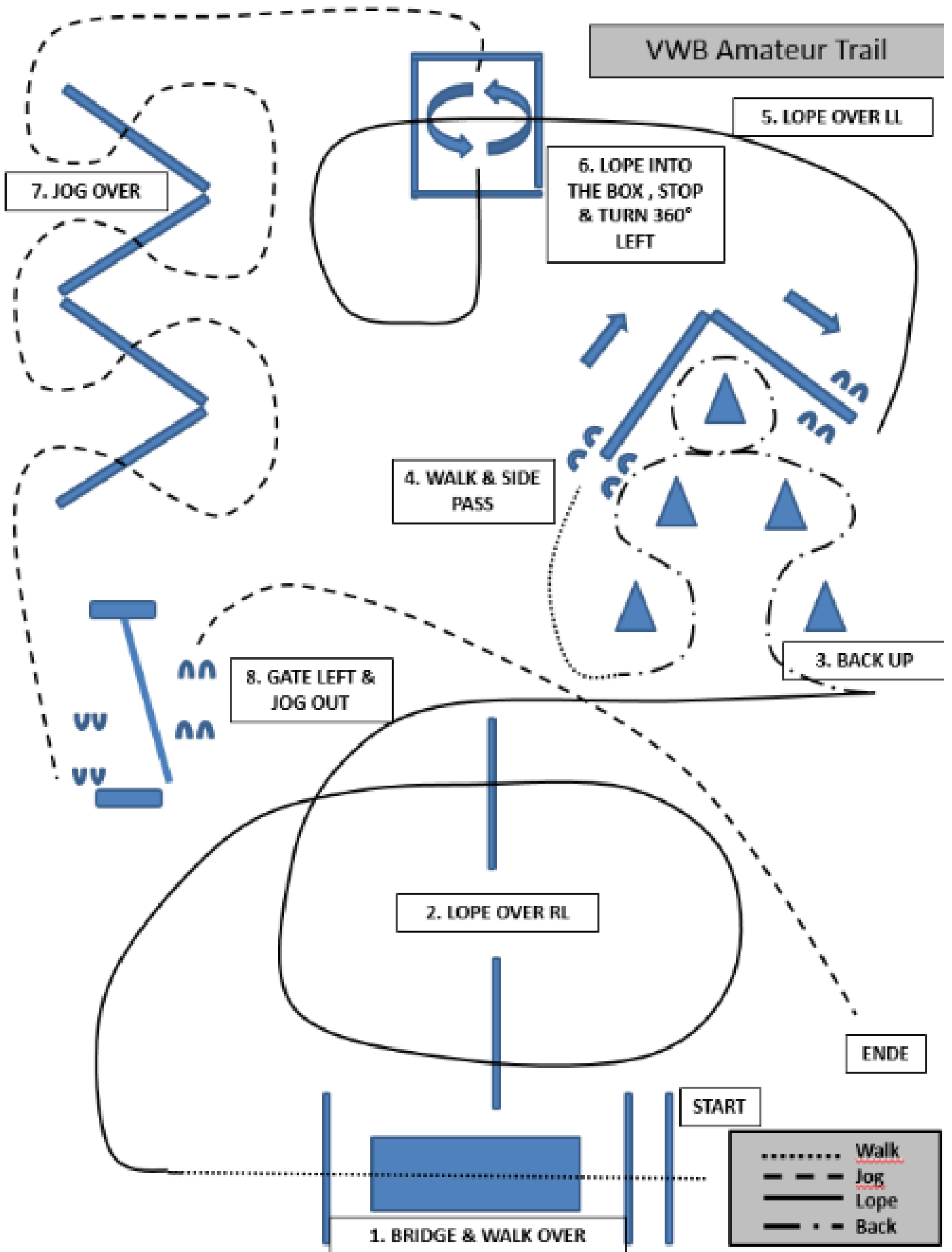
AnyHorseAnyRider Trail

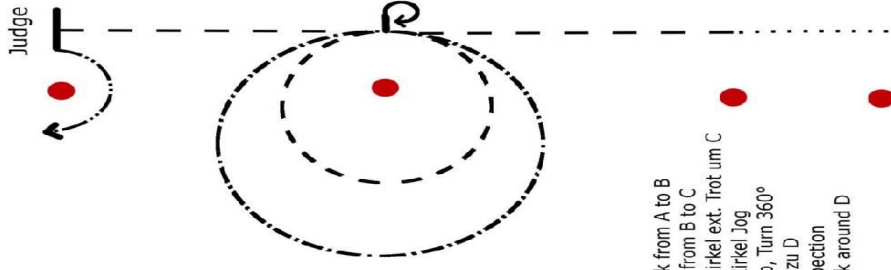


VWB Einsteiger Trail
 VWB Jugend Trail

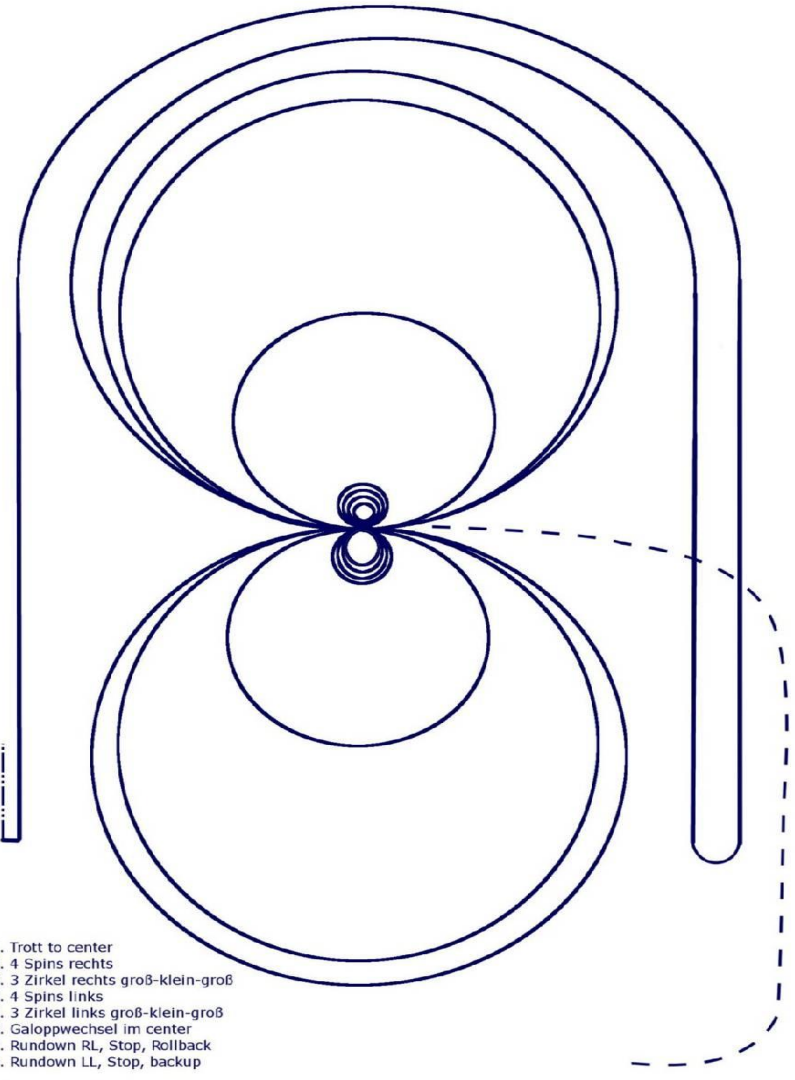


VWB Amateur Trail



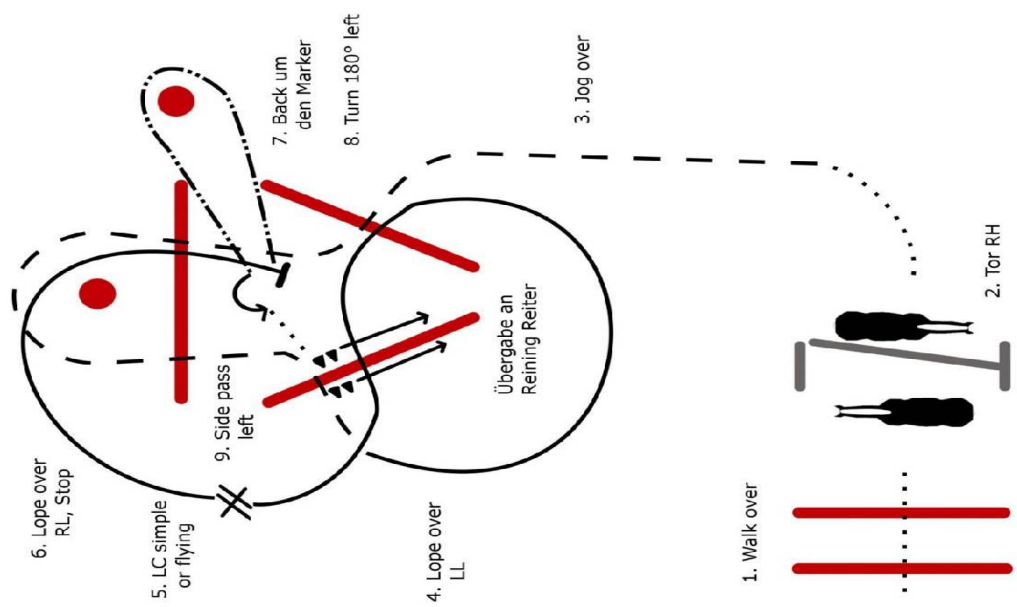


1. Walk from A to B
2. Jog from B to C
3. 1. Zirkel ext. Trot um C
4. Stop, Turn 360°
5. Jog zu D
6. Inspection
7. Back around D



1. Trot to center
2. 4 Spins rechts
3. 3 Zirkel rechts groß-klein-groß
4. 4 Spins links
5. 3 Zirkel links groß-klein-groß
6. Galoppwechsel im center
7. Rundown RL, Stop, Rollback
8. Rundown LL, Stop, backup

Übergabe an Showmanship



1. Walk over
2. Tor RH
3. Jog over
4. Lope over LL
5. LC simple or flying
6. Lope over RL, Stop
7. Back um den Marker
8. Turn 180° left
9. Side pass left

Übergabe an Reining Reiter

Horse&Dog TRAIL

