



REGELBUCH

der Vereinigung der Westernreiter in Bayern e.V.

2021



ART & Soul
Photography

**Show- und
Wettkampffregeln**



PRÄMBEL

Diese Regeln sind ab dem **1. Januar 2021** gültig.

Sie gelten für alle anerkannten VWB-Turniere, es sei denn, andere Regeln werden von der VWB akzeptiert.

Änderungen und Ergänzungen der Regeln in diesem Regelbuch sind möglich. Sie werden unter der Internetadresse **www.westernreiten-online.de** veröffentlicht und können bei der VWB-Geschäftsstelle angefordert werden.

Wenn in diesem Regelbuch von einem Turnier die Rede ist, so ist damit stets ein nach § 8 dieses Regelbuches VWB-
anerkanntes Turnier gemeint.

Die Richtlinien und Anforderungen der einzelnen Disziplinen (Teil C des Regelbuches) sowie die Pattern entsprechen dem AQHA-/DQHA-Regelbuch 2021.

Da es sich dabei um eine Übersetzung aus dem Amerikanischen handelt, können Fehler nicht ausgeschlossen werden.

Für die VWB nicht zutreffende Passagen wurden geändert bzw. gestrichen. Die Änderungen sind vermerkt. Die Nummerierung der Paragraphen entspricht nicht dem AQHA-Regelbuch.

Sollten sich die Bestimmungen der VWB mit denen der DQHA/ AQHA überschneiden, so gelten die Regeln der VWB.

VWB-Geschäftsstelle:

Corrie Fuhr

Enzelhausen 22, 84104 Enzelhausen

Telefon 08752-2919876

E-Mail: geschaeftsstelle@westernreiten-online.de

Internet: www.westernreiten-online.de

Telefonische Geschäftszeiten: **MONTAG** 17-19 Uhr

Impressum

Redaktion Vereinigung der Westernreiter in Bayern e.V. (VWB),
Steffi Schweinesbein, Rainer Maierhofer, Renate Gruber

Rechte

© Vereinigung der Westernreiter in Bayern e.V.



TEIL A: ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	4
Showanerkennung & Showklassen	4
Mindestanforderungen	5
Turnierprüfungen und Nummern	6
Bestimmungen für den Veranstalter	8
Turniерergebnisse	10
Richter	10
Turnierleitung	14
Nenn- und Meldestelle	15
Ringsteward	16
Ärztliche Versorgung	17
Allgemeine Showregeln	17
Schleifen	18
Turnier Allround-Champion	19
VWB-Titel	20
Verbotenes Verhalten	21
Altersbestimmungen	22
TEIL B: VWB-REITER-STATUS	24
Open-Bestimmungen	24
Amateur-Bestimmungen	24
Einsteiger-Bestimmungen	25
Jugend-Bestimmungen	26
AnyHorseAnyRider-Bestimmungen	28
Bemerkungen zu Teil A und B	29
TEIL C: RICHTLINIEN DER DISZIPLINEN	30
440. Ausrüstung	30
441. Western Ausrüstung	30
442. Ausrüstung für Englisch-Klassen	34
443. Bekleidung	35
444. Lahmheit	35
445. Gangarten	35
450. Performance-Klassen	39
451. Reining	40
452. Working Cowhorse	44
453. Western Riding	44
454. Trail	47
455. Team Penning	54
456. Barrel Racing	54
457. Pole Bending	55
458. Western Pleasure	57
459. Cutting	59
460. Showmanship at Halter	59
461. Western Horsemanship	64
462. Ranch Riding	68
463. Ranch Trail	70
464. Trail in Hand	75
465. VWB-Western-Combination	78
466. VWB-Freestyle-Reining	78
467. VWB-Jungpferde-Prüfungen	80
468. VWB Sonderklassen	80
TEIL D: PATTERN	82
Patternindex.....	82



TEIL A: ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

SHOWANERKENNUNG & SHOWKLASSEN

§ 1

Organisationen/Einzelpersonen, die ein VWB-Turnier durchführen möchten, müssen dafür die Anerkennung der VWB erhalten. Auf Schleifen, Pokalen, Programmheften und Plakaten muss das Turnier eindeutig als anerkanntes VWB-Turnier erkennbar gemacht werden.

§ 2

Um die Anerkennung zu erlangen, muss jede Organisation oder Einzelperson mindestens 90 Tage vor dem ersten Tag des Turniers (Poststempel) einen vollständig ausgefüllten Antrag auf Anerkennung bei der VWB einreichen. Dieser Antrag ist bei der VWB-Geschäftsstelle, dem VWB-Turnierwart oder unter www.westernreiten-online.de erhältlich. Dem Antrag muss eine vollständige Liste der ausgeschriebenen Disziplinen beigelegt werden, unabhängig davon, ob es sich um VWB-Klassen handelt oder nicht. Die Gebühr für die Bearbeitung des Antrages ist mit der Einreichung des Antrages zur Zahlung fällig. Auf allen von der VWB anerkannten Veranstaltungen verpflichtet sich der Veranstalter VWB-Informationsmaterial an geeigneter Stelle (Meldestelle, Verkaufsstand o.a.) auszulegen. Falls von der VWB gefordert, muss der VWB kostenlos ein Stand zur Verfügung gestellt werden. Eine von der VWB zur Verfügung gestellte Bandenwerbung muss kostenlos aufgehängt werden.

§ 3

Nachdem der Antrag auf Anerkennung eingereicht wurde, sind Änderungen auch nach Ablauf der 90 Tage Frist möglich, sofern diese Änderungen mindestens einmal vor dem Veranstaltungstermin im Verbandsorgan oder im Internet veröffentlicht werden können.

§ 4

Nennungen müssen im Namen des Pferde-Eigentümers gemacht werden. Sollte sich auf einem Turnier der Kategorie I oder II herausstellen, dass der Reiter nicht Mitglied der VWB ist, so kann eine Mitgliedschaft auf dem Turnier erworben werden, jedoch sind Jahresbeitrag und Aufnahmegebühr sofort bar zu entrichten.

§ 5

Kein Turnier wird anerkannt, wenn zum gleichen Termin innerhalb von 100 Fahr-km bereits ein VWB-Turnier anerkannt worden ist.

§ 6

Jedes Turnier muss jedes Jahr neu beantragt werden.

§ 7

Wird ein Antrag nicht akzeptiert, informiert die VWB den Antragsteller hierüber unter Angabe der Gründe für die Ablehnung. Die Ablehnung einer bestimmten Klasse eines beantragten Turniers bedeutet jedoch nicht, dass die verbleibenden Klassen ebenfalls nicht anerkannt werden.



MINDESTANFORDERUNGEN

§ 8

Damit ein Turnier anerkannt und Punkte vergeben werden, müssen mindestens folgende Prüfungen ausgeschrieben werden:

Kategorie I: Turnier mit überregionalem Charakter

Die Prüfungen müssen rasseoffen als Jugend-, Amateur- und Offene Klassen ausgeschrieben werden.

Den Veranstaltern wird außerdem dringend empfohlen, auch Einsteiger-Klassen anzubieten.

In den einzelnen Klassen müssen mindestens folgende Disziplinen angeboten werden:

- Reining
- Western Pleasure
- Trail
- Western Horsemanship

Punkte, die auf anerkannten Kategorie I-Turnieren erritten werden, zählen zur VWB-Jahreswertung. Alle Starter in den VWB-Klassen müssen Mitglieder der VWB sein.

Kategorie II: Turnier mit regionalem Charakter

Jugend- und Einsteiger-Klassen müssen rasseoffen angeboten werden.

Rasseoffene Amateur- und AnyHorseAnyRider-Klassen können angeboten werden.

In den einzelnen Klassen müssen mindestens folgende Disziplinen angeboten werden:

- Reining
- Western Pleasure
- Trail
- Western Horsemanship

Punkte, die auf anerkannten Kategorie II-Turnieren erritten werden, zählen zur VWB-Jahreswertung. Alle Starter in den VWB-Klassen müssen Mitglieder der VWB sein (Ausnahme: AnyHorse-AnyRider und Sonderklassen).

**TURNIERPRÜFUNGEN UND NUMMERN**

	Offen	Amateur	Jugend	Novice Jugend	Jugend	Einsteiger	AHAR
Showmanship	6120	7120	8120	8127	8128	9120	5120
Cutting all ages	6140	7140	8140				
Cutting Junior	6141						
Cutting Senior	6142						
Working Cowhorse	6160						
Barrel Racing	6280						
Pole Bending	6300						
Reining all ages	6340	7340	8340	8347	8348	9340	5340
Reining Junior	6341						
Reining Senior	6342						
Freestyle Reining	6344						
Western Riding aa	6360	7360	8360		8368		5360
Western Riding Jun.	6361						
Western Riding Sen.	6362						
Trail aa	6380	7380	8380	8387	8388	9380	5380
Trail Junior	6381						
Trail Senior	6382						
Western Pleasure aa	6420	7420	8420	8427	8428	9420	5420
W.Pleasure Junior	6421						
W. Pleasure Senior	6422						
W Combination aa	6600	7600					
Team Penning	6630						
W. Horsemanship	6400	7400	8400	8407	8408	9400	5400
Ranch Riding	6430	7430	8430	8437	8438	9430	5430
Ranch Trail	6390	7390	8390	8397	8398	9390	5390



	Offen	Amateur	Jugend	Novice Jugend	Jugend	Einsteiger	AHAR
Trail in Hand	6395	7395					5395
Jungpferde Reining	6840						
Jungpferde Trail	6880						
Jungpferde Basis	6890						
Sonderklassen:							
Führzügel							5999
Walk-Trot Pleasure							5998
Walk-Trot Horsemanship							5997
Walk-Trot Trail							5996
Hunter under Saddle							5995



BESTIMMUNGEN FÜR DEN VERANSTALTER

§ 9

Der Veranstalter ist verpflichtet, eine vollständige Ausschreibung vorzulegen, die im Verbandsorgan veröffentlicht wird.

In der Ausschreibung müssen erscheinen:

1. Termin
2. Veranstaltungsort mit genauer Adresse
(wenn möglich Wegbeschreibung)
3. Kategorie
4. Name und Anschrift des Turnierleiters mit Telefon
5. Name des Richters
6. Vorläufiger Disziplinabfolgeplan mit allen vorgesehenen Prüfungen
7. Startgelder und sämtliche Nebenkosten
8. Nennungsschluss und evtl. Nachnenngebühr
9. Besondere Bestimmungen des Veranstalters

Abweichungen hiervon sind nur in begründeten Ausnahmefällen zulässig.

Wenn Geldpreise ausgeschrieben werden, soll jeder Betrag in der Ausschreibung aufgeführt sein. Dies gilt nicht für Sonderpreise, wird aber doch empfohlen, da dadurch die Attraktivität des Turniers gesteigert werden kann.

Existierende Preise, die nicht gewonnen werden, müssen auch nicht vergeben werden.

§ 10

(1) Die Höhe der Startgelder sowie alle Nebenkosten (Boxen, Paddock, Camper usw.) müssen in der Ausschreibung detailliert angegeben werden. Die Startgelder in den AnyHorseAnyRiderklassen dürfen nicht unter denen der VWB-Klassen liegen.

(2) Die mit dem Nennungsformular bezahlten Startgelder sowie Nebenkosten werden nur im Falle eines Rechnungsfehlers in Höhe der Differenz erstattet.

§ 11

Sollte es durch Fehler des Veranstalters zur Disqualifikation eines Teilnehmers kommen, kann der Veranstalter mit einer Geldbuße in Höhe der Gebühren, die der Teilnehmer für diese Klasse entrichtete, belegt werden.

Weiter kann dem Veranstalter, der nicht nach VWB-Regeln vorgeht oder versäumt, diese durchzusetzen, die Anerkennung zukünftiger Turniere verweigert werden.

§ 12

(1) Jede ausgeschriebene Klasse, in der eine gesonderte Startgebühr erhoben wird, muss entsprechend gekennzeichnet sein. Die Startgebühren dürfen nach der Anerkennung des Turniers nicht mehr geändert werden, es sei denn, die Änderung kann in mindestens einer Ausgabe des Verbandsorgans oder im Internet vor dem Turnier bekannt gegeben werden. Verstöße hiergegen bedeuten die Disqualifikation dieser Klasse.

(2) Die Turnierleitung muss entsprechende schriftliche Unterlagen (Start- und Ergebnislisten) erstellen, die auf Anforderung der VWB



zur Verfügung gestellt werden müssen. Diese Unterlagen müssen mindestens ein Jahr lang nach dem Turnier aufbewahrt werden.

Verstöße gegen das Erstellen/Aufbewahren dieser Unterlagen können Grund für die VWB sein, diese Klasse nicht gelten zu lassen, entweder die Eintragung der Turnierergebnisse zu verweigern oder, falls diese bereits erfasst wurden, sie zu streichen sowie eine Anerkennung des Turniers im Folgejahr zu verweigern.

§ 13

(1) Mit Abgabe des Nennungsformulars erkennen der Teilnehmer und der Pferdebesitzer die Ausschreibung und die besonderen Bestimmungen des Veranstalters an.

(2) Jede Begleitperson und jeder Besucher unterwirft sich mit Betreten des Veranstaltungsgeländes den Bestimmungen und Weisungen des Veranstalters und der Turnierleitung und erkennt die Regeln der VWB an.

§ 14

Unvollständig ausgefüllte Nennungsformulare sowie Nennungen, die nicht vor dem Turnier bezahlt wurden, müssen vom Veranstalter nicht angenommen werden.

§ 15

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, Nennungen nach Nennungsschluss anzunehmen.

In jedem Fall müssen die Änderungen spätestens eine Stunde vor Beginn der entsprechenden Prüfung erfolgt sein.

Bei Nachnennungen kann ein Zuschlag auf die Startgebühr erhoben werden. Der Zuschlag darf maximal so hoch wie die Startgebühr sein.

§ 16

Alle Gebühren sind bis spätestens zum Ende des Turniers vollständig zu bezahlen. Kommt ein Teilnehmer oder Pferdebesitzer dieser Verpflichtung nicht nach, kann dieser bis zum Begleichen seiner Schulden von sämtlichen VWB-Veranstaltungen ausgeschlossen werden.

§ 17

Der Veranstalter ist verpflichtet, für die Dauer der Veranstaltung eine Haftpflichtversicherung abzuschließen, die dem gesetzlichen Rahmen entspricht.

§ 18

Es besteht zwischen dem Veranstalter einerseits und den Besuchern, Pferdebesitzern, -eigentümern und den Turnierteilnehmern andererseits kein Vertragsverhältnis.

Mithin ist jede Haftung für Diebstahl und Verletzung bei Mensch und Tier ausgeschlossen. Insbesondere sind Teilnehmer nicht Gehilfen im Sinne der §§ 279 und 831 BGB.

§ 19

Der Veranstalter ist verpflichtet, dem Richter spätestens zwei Tage vor Turnierbeginn eine Zeiteinteilung zu übersenden.



TURNIERERGEBNISSE

§ 20

Der Veranstalter muss der VWB eine Gesamtaufstellung aller Starter übersenden. Die Aufstellung muss die VWB-Mitgliedsnummer, die Startnummer, den Namen des Reiters und des Pferdes sowie des Pferdebesitzers enthalten. Sollte der Teilnehmer zum Turnierzeitpunkt kein Mitglied der VWB sein, so ist vor Ort ein Mitgliedsantrag auszufüllen. Bei Klassen, in denen keine VWB-Mitgliedschaftspflicht besteht (z.B. AnyHorseAnyRider und Sonderklassen) muss die vollständige Adresse des Teilnehmers aufgeführt werden.

Ebenso müssen die Ergebnisse (komplette Ergebnislisten, Startlisten und Richterkarten) jedes anerkannten Turniers an die VWB gesandt werden.

Die Turnierleitung muss bei Klassen von 8 bis 29 Startern die ersten 8 Pferde aufführen, die ersten 9 Pferde bei Klassen von 30 bis 34 Startern, die ersten 10 Pferde bei 35 bis 39 Startern, die ersten 11 Pferde bei 40 bis 44 Startern und die ersten 12 Pferde bei mehr als 45 Startern. Wenn weniger als 8 Starter in einer Klasse sind, müssen alle Pferde aufgeführt werden.

§ 21

Bei Versäumnis, die Gesamtaufstellung der Reiter, die vollständig ausgefüllten Ergebnislisten sowie die Richterkarten innerhalb von 14 Tagen (Poststempel) nach dem Ende des Turniers an die VWB zu senden, kann einem Antrag auf Anerkennung eines Turniers im nächsten Jahr nicht entsprochen werden, und die Ergebnisse des gegenwärtigen Turniers werden nicht veröffentlicht.

(1) Wenn die Turnierergebnisse unvollständig sind, werden die gesamten Ergebnisse nicht veröffentlicht.

(2) Unvollständige oder unkorrekte Turnierberichte haben zur Folge, dass den Teilnehmern einige oder alle erlangten Punkte aberkannt werden, welche sie auf dem Turnier erzielt haben.

§ 22

Wenn die Turnierleitung bei einem von der VWB anerkannten Turnier finanzielle Verpflichtungen nicht erfüllt, die im Zusammenhang mit diesem Turnier entstanden sind (z.B. Richtergeld, Miete für Anlage, Kosten für Rinder, Versicherungsgebühren usw.) oder zugesagte Preisgelder nicht ausgezahlt werden, wird die VWB-Anerkennung für dieses und zukünftige Turniere verweigert.

Ferner entfällt ein evtl. von der VWB zugesagtes Sponsoring für dieses Turnier. Weiterhin können Turnierleiter und/oder Show-Secretary und Veranstalter und/oder dessen Vertreter aus der VWB ausgeschlossen werden.

RICHTER

§ 23

Als Richter anerkannt sind Personen, die eine gültige Richterkarte folgender Vereine bzw. Verbände besitzen: APHA/PHCG, ApHC/ApHCG, AQHA/DQHA, EWU. Darüber hinaus kann der Veranstalter für eine ihm angemessen erscheinende Person formlos eine



Richteranerkennung für sein Turnier beantragen. Dieser Antrag ist mit den übrigen Unterlagen fristgerecht einzureichen. Die VWB entscheidet über den Antrag. Wird dem Antrag stattgegeben, gilt die Richteranerkennung nur für dieses Turnier.

§ 24

Eintägige Turniere, die nur von einem Richter gerichtet werden, dürfen von der angekündigten Anfangszeit bis zum Ende der Show nicht länger als 15 Stunden (inkl. aller Pausen) dauern. Mehrtägige Turniere mit einem oder mehreren Richtern oder eintägige Turniere mit mehreren Richtern sollen so durchgeführt werden, dass kein Richter mehr als 15 Stunden pro Tag richten muss.

§ 25

Ein Richter soll nicht früher als 15 Minuten bevor er mit dem Richten beginnt, auf dem Turnierplatz erscheinen. Ein Richter soll weder die Pferdeställe betreten, noch Kontakt zu Pferdeeigentümern, Trainern und Teilnehmern oder den Repräsentanten von Eigentümern aufnehmen. Dies gilt auch für den Tag vor dem Turnier. Für VWB-Kat.-II-Turniere gilt folgende Ausnahmeregelung: Den Veranstaltern eines VWB-Kat.-II-Turniers ist es erlaubt, einen Kurs am Vortag des Turnieres mit dem verpflichteten Richter abzuhalten, an dem die Turnierteilnehmer teilnehmen können. Der Veranstalter hat zu gewährleisten, dass die Turnierpatten nicht trainiert werden! Am Turniertag selbst gelten die gleichen Bestimmungen wie für Kat.-I-Turniere.

§ 26

Während eines Turniers muss ein Richter stets seiner Verantwortung für die Einhaltung der Regeln nachkommen und muss der Turnierleitung mit seinem Rat bezüglich der Regeleinhaltung zur Verfügung stehen.

§ 27

Westernkleidung, insbesondere Hut und Stiefel, sind vorgeschriebene Bekleidung für den Richter.

§ 28

Während er eine Klasse richtet, darf der Richter in keiner Weise bei der Vorstellung eines Pferdes mitwirken.

§ 29

Der Richter muss sorgfältig jeden Konflikt zwischen seiner Richtertätigkeit und seinen persönlichen, geschäftlichen oder finanziellen Interessen vermeiden. Der Richter darf seinen offiziellen Status nicht zu seinem persönlichen oder finanziellen Vorteil nutzen. Die Verletzung dieser ethischen Regel verlangt die Einschaltung des Vorstandes der VWB.

§ 30

(A) Weder der Richter noch Mitglieder seiner Familie dürfen am Turnier teilnehmen oder als Agenten, Repräsentanten in irgendeiner Eigenschaft oder als Betreuer eines Pferdes in einer anerkannten Disziplin fungieren.

(B) Kein Pferd darf an einem Turnier teilnehmen, wenn der Richter in den letzten drei Monaten vor dem Turnier sein Eigentümer, Trainer oder Agent gewesen ist.



(C) Ein Richter darf ein Pferd nicht bewerten, wenn er vom Besitzer des Pferdes während der letzten drei Monate vor der Show ein Gehalt oder Lohn bezogen hat, Provision in Geld- oder Sachwerten für den An- oder Verkauf von Pferden erhalten hat, oder den Eigentümer des Pferdes gegen Entlohnung vertreten hat.

(D) Kein Richter darf ein Pferd richten, das einem Mitglied seiner Familie gehört (Ehefrau, Sohn, Tochter, Vater, Mutter, Schwester, Bruder etc.) oder von ihnen auf dem Turnier vorgestellt wird. Wenn ein Pferd, unter A, B oder C aufgeführt, für ein Turnier genannt wird, wird das Nenngeld zurückgezahlt und das Pferd darf nicht starten.

Die oben genannten Punkte, die einen Richter im Falle solcher Interessenkonflikte disqualifizieren, sind nicht die einzig vorstellbaren und die Richter dürfen auch in anderen Fällen manche Pferde nicht richten. Wenn ein Richter seine objektive Meinung nicht frei von Vorurteilen, Vorlieben oder äußeren Einflüssen fällen kann, weil er zu den Eigentümern, Teilnehmern oder sonst irgend jemanden besondere Beziehungen unterhält, die eines der teilnehmenden Pferde betreffen, muss sich ein Richter selbst disqualifizieren.

§ 31

Auf Turnieren entscheidet das Schiedsgericht über Proteste. Es setzt sich zusammen aus einem Richter, dem Turnierleiter und einem Reiter. Videoaufzeichnungen können zur Entscheidungsfindung herangezogen werden.

§ 32

Der Name des Richters muss in der Ausschreibung in mindestens einer Ausgabe des Verbandsorgans oder im Internet veröffentlicht werden. Er muss auch im Programmheft erwähnt werden.

§ 33

In den Reitklassen können nach Belieben mehrere Richter eingesetzt werden. In diesem Fall muss die Turnierleitung einen „Tie-Breaker“-Richter durch Auslosung ermitteln. Die Richter dürfen die Platzierungen der anderen Richter oder deren Absichten bzgl. der Platzierung nicht erfahren, bis alle Richter das Richten beendet haben.

§ 34

Der Richter hat das Recht, jedes Pferd einer Klasse so zu platzieren, wie es seiner Meinung nach die Leistung des Pferdes rechtfertigt. Seine Entscheidung bezüglich der Leistung des Pferdes ist endgültig. Doppelplatzierungen sind nicht möglich. Bei Disziplinen mit Go Rounds werden Teilnehmer mit Punktgleichstand in das Finale aufgenommen.

Auf jedem Turnier sollen für die Disziplinen Trail und Reining sowie, für Western Riding, Western Combination, Cutting und Working Cowhorse die Scorelisten ausgehängt werden.

§ 35

In Klassen von 8-29 Startern muss ein Richter die ersten acht Pferde platzieren, die ersten neun bei 30-34 Startern, zehn bei 35-39, elf bei 40-44 und zwölf bei mehr als 45 Startern.

In Klassen von acht oder weniger Pferden müssen alle platziert werden. Wenn ein Pferd disqualifiziert wurde oder eine „0-Score“



hatte, darf es ohne Rücksicht auf die Zahl der Starter nicht platziert werden.

§ 36

Keine Klasse ist beendet, solange nicht jede Doppelp Platzierung auf Plätzen, für die Punkte vergeben werden, beseitigt ist.

Sobald eine Klasse gerichtet worden ist, der Richter die Richterkarte unterschrieben hat und die Platzierungen feststehen, dürfen keine Änderungen mehr vorgenommen werden, es sei denn, der Gesamtscore enthält Rechenfehler bzw. Übertragungsfehler.

Das Betrachten von Videoaufzeichnungen ist vor der Abgabe der Unterschrift des Richters auf der Richterkarte zulässig.

§ 37

Jeder Richter ist dafür verantwortlich, die korrekte Zahl der gestarteten Teilnehmer einer jeden Klasse zu ermitteln und sie in die Richterkarte einzutragen. Er ist dafür verantwortlich, dass die Richterkarten vollständig ausgefüllt und unterschrieben der Turnierleitung übergeben werden.

§ 38

Nachdem der Richter zugesagt hat, ein Turnier zu richten, dürfen die Teilnehmer keinen Kontakt mehr zu ihm aufnehmen, um mit ihm über die Bewertung teilnehmender Pferde zu sprechen.

Kein Teilnehmer soll sich aus irgendeinem Grund dem Richter nähern, um mit ihm zu sprechen, bevor er nicht mit dem Richten fertig ist und der Ringsteward anwesend ist. Jede Bitte, mit dem Richter zu sprechen, muss an den Ringsteward gerichtet werden. Kein Teilnehmer darf am Tag vor dem Turnier oder während des Turniers den Richter besuchen oder ihm Gesellschaft leisten.

§ 39

Wenn ein Teilnehmer den Richter durch den Ringsteward oder die Turnierleitung nach seiner Meinung über das Pferd des Teilnehmers fragt, muss der Richter seine Meinung immer höflich und aufrichtig in der Gegenwart des Ringstewards oder der Turnierleitung äußern.

§ 40

Ein Richter hat die Pflicht, jeden Teilnehmer oder jede andere Person wegen Regelverstößen vom Turnier auszuschließen und jeden Teilnehmer zu disqualifizieren, der ein Pferd misshandelt.

Dies gilt nicht nur für den Abreitplatz und die Showarena, sondern für das ganze Gelände.

§ 41

Einem Richter muss stets höflich, hilfsbereit und mit Respekt begegnet werden. Kein Teilnehmer, Eigentümer oder andere Person darf sich dem Richter gegenüber beleidigend oder drohend verhalten. Hierbei spielt es keine Rolle, ob diese Drohung oder Beleidigung auf die Fortsetzung der Richtertätigkeit ausgesprochen werden, während des Richtens einer Klasse, während der Show oder auf dem Showgelände. Der Richter kann den Teilnehmer von der weiteren Teilnahme am Turnier ausschließen.



§ 42

Es liegt im Ermessen des Richters, Teilnehmer aus der Arena bzw. aus einer Klasse zu verweisen, wenn sie seiner Meinung nach falsche Kleidung oder Ausrüstung benutzen.

Der Richter ist verpflichtet, in mindestens einer Klasse pro Turnierschichtprobenartig die Zaumzeuge abnehmen zu lassen und zu überprüfen. Für die Reining gelten die Reiningbestimmungen.

§ 43

Der Richter darf nach Rücksprache mit der Turnierleitung und den Teilnehmern eine laufende Prüfung unterbrechen oder abbrechen, wenn aus irgendwelchen Gründen kein sportlich-fairer Wettkampf mehr möglich ist.

§ 44

Der Richter entscheidet bei Verdacht auf Lahmheit, Verletzung oder sonstige Erkrankung des Pferdes nach Überprüfung und/oder Rücksprache mit dem Tierarzt über das weitere Vorgehen.

§ 45

Jedem Richter ist die mit dem Veranstalter vereinbarte Kostenerstattung am Turniertag vollständig ausuzahlen.

TURNIERLEITUNG

§ 46

Jede angesehene Person, die durch Kenntnis und Erfahrung nachweisen kann, dass sie für dieses Amt geeignet ist, kann Turnierleiter sein. Ein Turnierleiter muss Mitglied in der VWB sein.

Der Turnierleiter ist die verantwortliche Person für die VWB-Klassen des Turniers. Er darf aber nicht gleichzeitig Ringsteward oder zuständig für die Meldestelle sein.

§ 47

Der Turnierleiter ist innerhalb seines Aufgabenbereiches in besonderer Weise verantwortlich für die Einhaltung aller Regeln.

§ 48

Der Turnierleiter ist zuständig für die Anfertigung und den Versand der Nennungsformulare und Ausschreibungen.

Er überwacht die Einhaltung aller vorgeschriebenen Fristen.

§ 49

Der Turnierleiter muss während des gesamten Turniers auf dem Gelände anwesend sein. Er muss jederzeit um das Wohlergehen der Pferde, Vorsteller, Zuschauer und Offiziellen bemüht sein. Er ist verantwortlich dafür, dass während des ganzen Turniers saubere und ordentliche Bedingungen herrschen.

Falls ein Turnierleiter durch einen Notfall seinen Pflichten nicht nachkommen kann, muss er einen Vertreter benennen. Der Name des Stellvertreters ist während des Turniers umgehend durch Aushang bekannt zu geben. Der Stellvertreter muss alle Pflichten des Turnierleiters erfüllen. Die Ernennung muss der VWB gemeldet werden, und zwar



- (1) bei Ernennung vor dem Turnier, umgehend vor dem Turnierterminein;
- (2) bei Ernennung während des Turniers spätestens mit Einsendung der Turnierergebnisse. Rücksprache mit evtl. anwesenden VWB-Funktionären wird empfohlen.

§ 50

Der Turnierleiter nimmt schriftliche Beschwerden vonseiten der Trainer, Eigentümer, Turnierteilnehmer und anderer VWB-Mitglieder entgegen, die sich mit Fällen grausamer oder inhumaner Behandlung von Pferden auf dem Turniengelände befassen oder irgendeiner anderen Beschwerde oder Vorkommen von Regelverletzungen.

Diese Beschwerden leitet er an die VWB weiter, damit die Anwendung von disziplinarischen Maßnahmen außerhalb des Turniers gemäß Regeln der VWB, die sich mit unsportlichem Verhalten befassen, eingeleitet werden können. Videoaufzeichnungen können zur Entscheidungsfindung herangezogen werden.

§ 51

Ein Protest kann bis 60 Minuten nach Ende der letzten Prüfung eingelegt werden, wenn eine Gebühr von 100 Euro bei der Turnierleitung hinterlegt wird.

Wenn dem Protest stattgegeben wurde, wird die Gebühr zurückgezahlt.

NENN- UND MELDESTELLE

§ 52

Jede angesehene Person, die nachweisen kann, dass sie die erforderlichen Kenntnisse und Erfahrungen hat und mit den Regeln der VWB vertraut ist, kann das Turniersekretariat leiten.

Die Turnierleitung kann nicht gleichzeitig Ringsteward desselben Turniers sein und muss Mitglied in der VWB sein. Das Turniersekretariat ist in Zusammenarbeit mit dem Turnierleiter in erster Linie verantwortlich für die Richtigkeit der Nennungen und der Resultate einschließlich der Überprüfung der Startberechtigung von Vorsteller und Pferd.

Die Erstellung korrekter Starterlisten liegt im Besonderen in der Verantwortung der Nenn- und Meldestelle.

§ 53

Die Aufgaben und Pflichten des Turniersekretärs sind in Zusammenarbeit mit dem Turnierleiter das Erstellen und Aufbewahren von Nennungen und Ergebnislisten und das Einreichen der Ergebnislisten an die VWB innerhalb von 14 Tagen nach Abschluss des Turniers.

Der Turniersekretär muss eine Kopie der Ergebnislisten mindestens ein Jahr lang aufbewahren. Er ist verantwortlich für alle Startgelder, Bürogebühren etc.



RINGSTEWARD

§ 54

Jedes Turnier muss einen qualifizierten Ringsteward je Richter haben. Ringsteward kann jede angesehene Person sein, die nachweisen kann, dass sie mit den Regeln der VWB vertraut ist. Ein Ringsteward muss angemessene Westernkleidung tragen.

§ 55

Der Ringsteward erleichtert dem Richter dadurch die Arbeit, indem er nebensächliche Dinge von ihm fernhält.

Durch rechtzeitige Bereithaltung der Teilnehmer einer Klasse hält er den Zeitplan des Turniers ein und vermeidet lange Pausen zwischen den einzelnen Klassen.

§ 56

Der Ringsteward zeigt dem Richter an, dass alle Pferde einer Klasse anwesend sind bzw. welche Pferde fehlen.

Diese Zahlen werden auf der Starterliste vermerkt, die der Ringsteward abzeichnet und zusammen mit der Richterkarte abgibt.

§ 57

Die Starterliste sollte folgende Angaben enthalten:

- Startnummer
- Name, Alter und Geschlecht des Pferdes
- Name des Reiters
- Turnierklasse

§ 58

Der Ringsteward ist zur Unterstützung des Richters bestellt, nicht zu dessen Belehrung. Er ist angehalten, mit dem Richter nicht über Pferde und Teilnehmer zu diskutieren.

Der Ringsteward ist am Richten nicht beteiligt. Wenn er keine Arbeit zu verrichten hat, hält er sich an einer Stelle der Arena auf, wo er den Richter bzw. die Teilnehmer nicht stört.

Der Ringsteward achtet stets darauf, dass sich Teilnehmer nicht in der Arena versammeln und dass Unfälle vermieden werden.

§ 59

Der Ringsteward trägt die Verantwortung für den Ablauf in der Arena. Er handelt als Vermittler zwischen Richter und Teilnehmern.

Der Richter bittet den Ringsteward, die Pferde nach seinen Wünschen hinzustellen. Wenn die Arena klein und die Zahl der Teilnehmer groß ist, muss er die Situation regeln, bis der Richter bereit ist zu richten.

§ 60

Ein Ringsteward muss während der gesamten Prüfung anwesend sein. Er kontrolliert das Verhalten der Pferde und Teilnehmer im Ring und gewährleistet den kontinuierlichen Ablauf der Klassen.

§ 61

Der Ringsteward muss mit der Prozedur des Aussonderns vertraut sein, wenn die Klassen groß sind und der Richter verlangt,



dass die Teilnehmer sich zur Sichtung aufreihen, und zwar so oft, bis die Klasse fertig gerichtet ist.

§ 62

Der Ringsteward hat das Recht und die Pflicht, Teilnehmer bei unsportlichem Verhalten innerhalb und außerhalb der Arena zu warnen. Der Richter ist davon in Kenntnis zu setzen.

§ 63

Jedem Ringsteward ist die, mit dem Veranstalter vereinbarte, Kostenerstattung am Turniertag vollständig auszuzahlen.

ÄRZTLICHE VERSORGUNG

§ 64

Auf jedem Turnier der VWB muss ein fachlich kompetenter Tierarzt zum Turniertierarzt bestellt werden. Der Tierarzt muss kurzfristig abrufbar oder anwesend sein.

§ 65

Auf jedem Turnier der VWB muss ein fachlich kompetenter Schmied zum Turnierschmied bestellt werden. Auf Turnieren der Kategorie I und II sollte dieser ständig anwesend sein.

§ 66

Wenn besondere Anforderungen an die Gesundheit der teilnehmenden Pferde gestellt werden (z.B. besondere Impfungen), so müssen diese bereits in der Ausschreibung und auf dem Nennungsformular veröffentlicht und vom Turnierleiter in Zusammenarbeit mit dem Tierarzt überwacht werden.

§ 67

Auf jedem VWB-Turnier muss ein Sanitäter oder Arzt während des gesamten Turniers zur Verfügung bzw. in Bereitschaft stehen.

ALLGEMEINE SHOWREGELN

§ 68

Reiter, die auf einem VWB-Turnier starten, müssen Mitglied der VWB sein (Ausnahme: AnyHorseAnyRider- und Sonderklassen).

§ 69

Der Reiter, der auf einem Turnier starten will, muss vor der Teilnahme ein gültiges, vollständig ausgefülltes Nennungsformular abgegeben haben.

Das Nennungsformular muss folgende Angaben enthalten:

- Name und Anschrift des Teilnehmers
- Geburtsdatum bei Jugendlichen
- Kopie des Mitgliedsausweises (mit Teilnehmerstatus)
- Name, Geburtsjahr, Geschlecht, Rasse, Eigentümer des Pferdes
- Kopie des Pferdepapieres (soweit vorhanden)
- Angabe der Prüfungen

Der Teilnehmer ist verantwortlich für Fehler auf dem Nennungsformular.



§ 70

Um in einer Klasse starten zu können, muss der Teilnehmer sich und sein Pferd vor Beginn der Prüfung bei der Meldestelle (Turniersekretariat) melden und seine Startunterlagen abholen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt muss der Teilnehmer seinen Mitgliedsbeitrag bezahlt haben, ansonsten erhält er keine Startgenehmigung (Ausnahme: AnyHorseAnyRider- und Sonderklassen).

§ 71

Jedes teilnehmende Pferd muss eine gültige Haftpflichtversicherung haben. Das Pferd muss frei von ansteckenden Krankheiten sein und aus einem Bestand kommen, in dem keine ansteckenden Krankheiten bekannt sind.

Jedes Pferd muss eine gültige Grundimmunisierung gegen Influenza haben. Dies muss nachgewiesen werden durch den Impfpass, aus dem eindeutig die Identität des Pferdes hervorgeht, d.h. eingetragen sein müssen Name, Alter, Geschlecht, Rasse und sämtliche Abzeichen oder die Registrations-Nummer des Pferdes. Der Impfpass ist mitzuführen und auf Verlangen der Turnierleitung oder der Meldestelle vorzulegen.

§ 72

Ein Teilnehmer, der seine Nennungen streichen lässt, hat keinen Anspruch auf Rückerstattung der Startgelder. Ausgenommen sind Fälle von Krankheit oder Verletzung des Starters oder seines Pferdes oder von schwerer Krankheit oder Tod in der Familie des Starters.

Wird ein diesbezüglicher Nachweis (ärztliches Attest etc.) erbracht, kann das Showmanagement 50 % des Startgeldes zurückerzahlen.

SCHLEIFEN

§ 73

Folgende Schleifen sind für alle Klassen vorgeschrieben.

Platz	Farbe
1	Blau
2	Rot
3	Gelb
4	Weiss
5	Rosa
6	Grün
7	Lila
8	Braun
9	Grau
10–12	Hellblau
Allround Champion	Lila (große Schleife)
Res. Allround Champion	Lila-Weiß



§ 74

An jeden platzierten Reiter muss bis zum achten Platz eine Schleife vergeben werden, außer wenn in der Klasse weniger als drei Teilnehmer starten. Auf Kat-II-Turnieren kann der Veranstalter entscheiden, ob er nur bis zum 6. Platz Schleifen vergibt, Platzierungen erfolgen dennoch nach Regelbuch § 20 VWB Regelbuch.

§ 75

Klassen mit weniger als 3 Startern können gerichtet werden. Die Starter erhalten aber keine VWB-Punkte oder Titel. Schleifen und/oder Pokale können, müssen aber nicht ausgegeben werden.

TURNIER ALLROUND-CHAMPION

§ 76

Der „Allround-Champion“ wird durch Addieren der Punkte ermittelt, die jedes Pferd der sechs Erstplatzierten in jeder Klasse erzielt hat. Die Pferd-Reiter-Kombination, welche nach § 77 die meisten Punkte gewonnen hat, erhält den Titel „Allround-Champion“. Die Ermittlung erfolgt getrennt nach Jugend, Amateur, Offen und Einsteiger (AnyHorseAnyRider nach Ermessen des Veranstalters).

§ 77

Für den „Allround-Champion-Titel“ eines Turniers werden die Punkte wie folgt vergeben:

(1) Die sechs erstplatzierten Pferde erhalten einen Punkt für jedes Pferd, welches niedriger platziert ist als sie, plus einen Punkt, also niemals mehr als sechs Punkte für den ersten Platz.

Beispiel: In einer Klasse von sechs oder mehr Pferden erhält der Erstplatzierte sechs Punkte, der Zweitplatzierte fünf Punkte und so weiter, bis zum sechsten Platz.

In einer Klasse mit vier Pferden, erhält der Erstplatzierte vier Punkte, der Zweitplatzierte drei Punkte usw.

(2) Disqualifizierte Pferde erhalten keine Punkte, gleichgültig, wie viele Pferde in der Klasse waren. Wenn jedoch weniger als sechs Pferde platziert werden, obwohl mehr als sechs in der Klasse am Start waren, werden die Punkte auf der Basis der gestarteten Pferde vergeben.

(3) Allround-Champion kann nur werden, wer in den Disziplinen von drei Gruppen gestartet ist.

Gruppe 1: Reining, Working Cowhorse, Cutting

Gruppe 2: Barrel Race, Pole Bending, Ranch Riding

Gruppe 3: Trail, Ranch Trail

Gruppe 4: Western Pleasure

Gruppe 5: Western Combination, Western Riding

Gruppe 6: Showmanship at Halter, Western Horsemanship

§ 78

Im Fall eines Punktegleichstandes erhält das Pferd den „Allround-Champion“-Titel, welches in seinen Klassen die meisten Pferde geschlagen hat.



Wurden gleich viele Pferde geschlagen, gibt es mehrere Allround-Champions.

Über die Vergabe des Allround-Pokals bzw. der Allround-Schleife oder des Allround-Sachpreises entscheidet der Münzwurf.

VWB-TITEL

§ 79

VWB-Vereinsmeister: Die VWB vergibt jährlich Titel, die auf der Anzahl der Punkte basieren, die von einer Pferd-Reiter-Kombination im Laufe des Jahres erzielt wurden.

Dies gilt nur für Klassen, für die Punkte auf anerkannten VWB-Turnieren der Kategorie I und II vergeben werden.

(1) Die Pferd-Reiter-Kombination, die in einer Disziplin mehr Punkte gemäß §80 erlangt als irgendeine andere, wird VWB-Vereinsmeister des betreffenden Jahres in den Klassen Offen, Jugend, Amateur und Einsteiger.

(2) Sollte es einen Punktegleichstand geben, wird derjenige Vereinsmeister, der insgesamt die meisten Pferde geschlagen hat, sollte es weiterhin einen Punktegleichstand geben, wird der Titel mehrfach vergeben.

(3) Um Vereinsmeister werden zu können, muss eine Mindestpunktzahl erritten werden. Diese wird jährlich vor der laufenden Saison neu bekannt gegeben und errechnet sich aus den im Vorjahr errittenen Punkten.

(4) VWB-Vereinsmeister-Titel werden in den Disziplinen vergeben, die in der Tabelle „Turnierprüfungen und Nummern“ Grau hinterlegt sind.

§ 80

VWB-Jahres-Highpoint-Champion: Am Jahresende wird der Highpoint-Champion und Reserve-Highpoint-Champion-Titel an die Pferd/Reiter-Kombination vergeben, welche die meisten Punkte erzielt hat, und zwar getrennt nach den Kategorien Jugend, Amateur, Einsteiger und Offen, z. B. Highpoint-Champion Amateur.

Die Punkte werden nach folgendem Schema auf VWB-Turnieren der Kategorie I und II in VWB-Klassen vergeben:

Anzahl der Pferde pro Klasse	Platzierung									
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
3-4	1/2									
5-7	1	1/2								
8-10	2	1	1/2							
11-13	3	2	1	1/2						
14-16	4	3	2	1	1/2					
17-19	5	4	3	2	1	1/2				
20-22	6	5	4	3	2	1	1/2			
23-25	7	6	5	4	3	2	1	1/2		
26-28	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2	
29+	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2



VERBOTENES VERHALTEN

§ 81

Es ist jede Form von Beeinflussung, die den Wettbewerb in den Klassen verfälscht, ausdrücklich verboten. Dies betrifft nicht nur Personen, die solche verbotenen Einflussnahmen anregen und planen, sondern alle Personen, die an deren Durchführung in irgendeiner Form beteiligt sind.

Solche verbotenen Handlungen sind Folgende, aber nicht nur die:

- (1) Das Auffüllen von Teilnehmerfeldern mit Pferden, die von ihrem Leistungsstandard her nicht in diese Klassen gehören, nur um eine Klasse aufzufüllen, damit die Zahl der zu vergebenden Punkte erhöht wird;
- (2) das Bezahlen von Stargeldern für andere direkt oder indirekt,
- (3) die Aufforderung an potentielle Teilnehmer einer Klasse, auf den Start zu verzichten.

Die Turnierleitung muss der VWB den Vorgang mitteilen, damit der VWB-Vorstand disziplinarische Maßnahmen ergreifen kann. Verstöße gegen diese Regeln bewirken die Disqualifikation vom Wettbewerb, und zwar:

- (1) die des Teilnehmers, der die Stargebühr bezahlt hat und
- (2) die des Pferdes, für das die Gebühr gezahlt wurde.

§ 82

Wenn ein Vorsteller Hilfestellung jeglicher Form von einer anderen Person erhält, während er sich in der Showarena oder dem Showring befindet oder selbst Hilfestellung jeglicher Art an eine andere Person gibt, soll dieser Teilnehmer disqualifiziert werden. Dies gilt nicht für die Zusammenarbeit in Teamklassen. Außerdem gilt diese Regelung nicht, wenn ein Teilnehmer einem anderen Teilnehmer hilft, weil die Sicherheit der Reiter und Pferde dies erfordert und der Richter diese Sichtweise teilt. Jedoch soll der Teilnehmer, der diese Hilfe benötigt hat, disqualifiziert werden.

§ 83

Jedes Pferd, das medikamentös oder durch einen operativen Eingriff zur Leistungsverbesserung, Verhaltensänderung, Schmerztstillung oder zur Veränderung des Erscheinungsbildes behandelt wurde, ist vom Turnier auszuschließen.

§ 84

Die Misshandlung jedes Pferdes oder jedem anderen Tier auf dem Turniergelände ist strengstens untersagt. gemeint ist damit im Einzelnen, aber nicht nur darauf beschränkt:

- (1) Ein Objekt und/oder Gebiss im Pferdemaul platzieren, um übermäßiges Unbehagen oder Schmerz zu verursachen
- (2) Ein Pferd im Stall hoch oder rundherum angebunden zu lassen, um übermäßiges Unbehagen oder Schmerz zu verursachen
- (3) Longieren oder Reiten in einer Art und Weise, um übermäßiges Unbehagen oder Schmerz zu verursachen
- (4) Anbinden oder Befestigen ungewöhnlicher Objekte am Pferd, Halfter, Kopfstück und/oder Sattel, um das Pferd zu desensibilisieren.



- (5) Der Gebrauch von Trainingsmethoden wie Barren oder Objekte gegen die Pferdebeine schlagen.
- (6) Übermäßiges Spornieren oder Schlagen, sowie Reißen an den Zügeln
- (7) Übermäßiges Reiten gegen den Zaun/Wand, sowie übertriebenes Spinnen (definiert als max. 8 Umdrehungen je Richtung)
- (8) Der Gebrauch verbotener Ausrüstungsgegenstände wie, aber nicht begrenzt auf, „Sägezahngebisse“, Vorderzeuge oder Hackamores mit spitzen Nieten nach innen, Sprunggelenksfesseln
- (9) Jedes Zubehör, das die Bewegung des Schweifes einschränkt.
- (10) Absichtliche inhumane oder fahrlässige Behandlung des Pferdes, die zu Blutungen führen.
- (11) Vorstellen eines Pferdes, welches widerspenstig, matt, lethargisch, betäubt, erschöpft oder übermüdet ist.
- (12) Zum Wohle des Pferdes wird die Anzahl der täglichen Starts auf Kat.II Turnieren auf 6 Starts pro Pferd/Tag beschränkt. Dies betrifft geführte wie gerittene Klassen gleichermaßen. Die Beschränkung bezieht sich auf das Pferd, das heißt es kann nicht in einer anderen Pferd/Reiterkombination zusätzlich gestartet werden!

§ 85

Nach einem Vorfall inhumaner Anwendung, hat die Turnierleitung sofort den Sachverhalt zu ermitteln. Die Turnierleitung muss jeden verfügbaren Richter und, soweit erforderlich, den Tierarzt hinzuziehen und auch andere autorisierte VWB-Mitglieder, soweit verfügbar, um Unterstützung anhalten. Bei groben Verstößen gegen die Tierschutzbestimmungen wird der Teilnehmer von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen und kann für weitere Turniere gesperrt werden.

§ 86

Grundlage der Beurteilung aller „inhumanen“ Anwendungen ist das Tierschutzgesetz und die „Leitlinien Tierschutz im Pferdesport“. Dazu gehören auch die geltenden Doping-Bestimmungen.

§ 87

Jede Person, die von einem anderen Verein oder Verband für unsportliches Verhalten oder inhumane Behandlung eines Pferdes auf einem Turnier ausgeschlossen oder anderweitig diszipliniert wurde, kann auch von der VWB gesperrt werden, sobald die VWB offiziell über diese disziplinarische Maßnahme informiert wird.

ALTERSBESTIMMUNGEN

§ 88

Um festzustellen, in welcher Klasse ein Pferd auf dem Turnier vorgestellt werden darf, wird das Alter des Pferdes nach dem Kalenderjahr berechnet, beginnend mit dem 1. Januar des Jahres, in dem das Pferd geboren wurde.



Ein Pferd ist ein „Weanling“ in dem Jahr, in dem es geboren wurde und ein Jährling während des ganzen Jahres, das seinem Geburtsjahr folgt, unabhängig von seinem Geburtsdatum.

Zum Beispiel, ein Pferd, das im Laufe des Jahres 2008 geboren wurde, ist ab 01.01.2009 ein Jährling, ab 01.01.2010 ein 2-jähriges und ab 01.01.2011 ein 3-jähriges Pferd.



TEIL B: VWB-REITER-STATUS

OPEN-BESTIMMUNGEN

§ 89

Alle Profis müssen in der Offenen Klasse starten. Teilnehmer in offenen VWB-Klassen müssen Mitglied der VWB sein. In Openklassen können Junior-Pferde (3-5-jährig) zweihändig im Snaffle Bit oder einhändig im Bit vorgestellt werden. Senior Pferde müssen einhändig im Bit vorgestellt werden. In der Disziplin Showmanship at Halter und Trail in Hand dürfen auch 2-jährige Pferde vorgestellt werden. Zäumung und Zügelführung müssen sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen.

§ 90

Profis sind alle Personen einschließlich Jugendlicher, die hauptberuflich Pferde anderer Personen und/oder Reiter direkt oder indirekt gegen Entgelt oder Sachleistungen ausbilden oder korrigieren und/oder auf Turnieren vorstellen.

§ 91

Einsteiger, Amateure, Jugendliche und Profis können in der Offenen Klasse starten.

§ 92

Auf Antrag können sich Reiter, auch Jugendliche, als Profis registrieren lassen. Sie sind dann in keiner anderen Klasse mehr startberechtigt, außer in AnyHoresAnyRider Klassen, solange diese vom Veranstalter nicht beschränkt sind.

§ 93

Die Reamateurisierung eines Profis muss bei der VWB beantragt werden. Nach einem Jahr Einhaltung der Amateurbestimmungen (§94ff) darf der ehemalige Profi wieder in Amateurklassen starten. Über den Antrag entscheidet der Vorstand der VWB.

AMATEUR-BESTIMMUNGEN

§ 94

Als Amateur gilt, wer nicht als Profi registriert ist und die 60 Punkte Grenze der Einsteiger überschritten hat. Amateure dürfen anderen Reitern Unterricht erteilen und/oder fremde Pferde ausbilden, solange diese Tätigkeit weder neben- noch hauptberuflichen Charakter hat. Die finanzielle Vergütung soll einer Aufwandsentschädigung entsprechen. Sobald hierfür, egal in welcher Form, geworben bzw. darauf hingewiesen wird, wie z.B. Kursausschreibungen auf sozialen Medien, Vermerke auf einer Homepage, Werbeplakate etc., wird dem Amateur der Status aberkannt und er muss ab diesem Zeitpunkt in der Open – Klasse starten.

Im Beschwerdefall hat der Beschwerdeführer stichhaltige Unterlagen mit der Beschwerde einzureichen. Die Nachweispflicht liegt beim Beschwerdeführer.

Der VWB-Vorstand behält sich die Einzelfallprüfung vor.



Amateure können eigene oder im Familienbesitz befindliche Pferde vorstellen. Außerdem ist das Vorstellen maximal eines fremden Pferdes pro Saison zulässig. Das Vorstellen weiterer fremder Pferde bei der VWB oder anderen Verbänden führt zum sofortigen Verlust des VWB Amateurstatus.

Verstöße gegen den Amateur Status führen zur sofortigen Disqualifikation und zur Aberkennung von VWB Titeln. Außerdem kann eine Sperre für das laufende und das folgende Jahr erteilt werden.

Teilnehmer in VWB Amateurklassen müssen Mitglied der VWB sein.

§ 95

In Amateurklassen können auf Kat I Turnieren Junior-Pferde (3-5-jährig) zweihändig im Snaffle Bit oder einhändig im Bit vorgestellt werden. Senior Pferde müssen einhändig im Bit vorgestellt werden. Auf Kat II Turnieren können auch Senior Pferde zweihändig im Snaffle Bit vorgestellt werden. In der Disziplin Showmanship at Halter und Trail in Hand dürfen auch 2-jährige Pferde vorgestellt werden. Zäumung und Zügelführung müssen sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen.

§ 96

Auf Antrag können sich Reiter als Amateure registrieren lassen. Sie sind dann nur in Amateur- und Offenen Klassen startberechtigt, sowie in AnyHorseAnyRiderklassen, solange diese vom Veranstalter nicht beschränkt sind. Der Status wird im Mitgliedsausweis vermerkt. Therapiereitlehrer können ab sofort auf Antrag bei der VWB als Amateurreiter eingestuft werden. Der Besitz einer Richterkarte führt nicht zum Verlust des Amateurstatus.

EINSTEIGER-BESTIMMUNGEN

§ 97

Sinn der Einsteigerklassen ist es, Neulingen den Einstieg in den turniermäßigen Westernreitsport zu ermöglichen. Hier sollen unter erleichterten Bedingungen Erfahrungen im Turniersport gesammelt werden. Teilnehmer in VWB-Einsteigerklassen müssen Mitglied der VWB sein.

§ 98

Startberechtigt in dieser Klasse sind alle Reiter, die noch keine 60 Punkte errungen haben. In die Wertung kommen alle Punkte, die der Einsteiger in VWB-Einsteiger-, Amateur- und offenen Klassen erritten hat. Die Punktevergabe erfolgt nach § 77 (Allround-Champion).

Hat der Reiter 60 Punkte überschritten, so kann der betroffene Einsteiger im laufenden Jahr noch bis zum Saisonende in der Einsteiger-Klasse starten. Ab dem folgenden Jahr muss der Reiter in die Amateur- oder Offene Klasse wechseln. Der Status ist auf dem Mitgliedsausweis vermerkt. Einsteigern ist es untersagt, Reitern gegen Entgelt Unterricht zu erteilen und/oder fremde Pferde auszubilden.

Einsteiger können eigene oder im Familienbesitz befindliche Pferde vorstellen. Außerdem ist das Vorstellen maximal eines fremden Pferdes pro Saison zulässig.



Verstöße gegen den Einsteiger-Status führen zur sofortigen Disqualifikation und zur Aberkennung von VWB-Titeln. Außerdem kann eine Sperre für das laufende und das folgende Jahr erteilt werden. Personen, die einen World / Reserve World Champion Titel oder einen nationalen/internationalen Meister-/Vizemeistertitel oder Golden Series Sieg oder ein Gesamtpreisgeld von € 2500,00 in bar oder Sachpreisen bei einem reiterlichen Verband gewonnen haben, sind nicht als Einsteiger startberechtigt. Werden die Titel im laufenden Kalenderjahr erritten, darf noch bis zum Ende des Kalenderjahres als Einsteiger gestartet werden.

§ 99

In den Einsteiger-Klassen sind 3-jährige und ältere Pferde startberechtigt. In den Klassen Showmanship, Horsemanship und Pleasure, dürfen keine Hengste vorgestellt werden.

Junior-Pferde (3-5-jährige) sollen im Snaffle Bit beidhändig vorgestellt werden. Wenn es der Ausbildungsstand eines Junior-Pferdes erlaubt, kann dieses einhändig im Bit vorgestellt werden.

Bei Senior-Pferden sind Zäumung und Zügelführung freigestellt, müssen aber sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen. D.h., dass in Einsteiger-Klassen auch ältere Pferde beidhändig im Snaffle Bit vorgestellt werden können.

Für alle Reinings in Einsteiger-Klassen gilt (obwohl im Pattern evtl. anders bezeichnet): Es können einfache (über Trab) oder fliegende Galoppwechsel geritten werden. Der Richter kann für einen fliegenden Wechsel Kredit geben.

§ 100

Jugendliche, Amateure und Profis sind in Einsteigerklassen nicht startberechtigt.

§ 101

Einsteiger können in Einsteiger-, Amateur- und offenen Klassen starten sowie in AnyHorseAnyRider-Klassen, solange diese vom Veranstalter nicht beschränkt sind.

§ 102

Teilnehmer, die als Einsteiger eingestuft sind, können sich auch im laufenden Jahr als Amateur oder Profi registrieren lassen. Sie sind dann aber ab Änderungsdatum in Einsteigerklassen nicht mehr startberechtigt.

§ 103

Verstöße gegen den Einsteiger-Status führen zur sofortigen Disqualifikation und zur Aberkennung von VWB-Titeln. Außerdem kann eine Sperre für das laufende und das folgende Jahr erteilt werden.

JUGEND-BESTIMMUNGEN

§ 104

Jugend-Klassen sind bindend vorgeschrieben. In diesen Klassen dürfen nur Jugendliche starten. Teilnehmer in VWB-Jugendklassen müssen Mitglied der VWB sein.



§ 105

Das Höchstalter für Jugendliche ist 18 Jahre. Alle Jugendlichen, die im laufenden Turnierjahr 19 Jahre alt werden, müssen bis Jahresende noch in der Jugendklasse starten. Der Status ist auf dem Mitgliedsausweis vermerkt.

Beispiel: Ein Jugendlicher, der im Mai 19 Jahre alt wird, muss bis zum 31.12. desselben Jahres noch in der Jugendklasse starten.

§ 106

Jugendliche sind in Jugend und offenen Klassen startberechtigt, sowie in AnyHorseAnyRider Klassen, solange diese nicht vom Veranstalter beschränkt wurden. In Einsteiger- und Amateurklassen sind Jugendliche nicht startberechtigt.

§ 107

Jugendliche können sich auf Antrag als Amateure oder Profis registrieren lassen. Sie sind dann in Jugendklassen nicht mehr startberechtigt. Der Status wird auf dem Mitgliedsausweis vermerkt.

§ 108

Die Einstufung der Jugendlichen nach Erreichen der Altersgrenze in die Einsteiger- bzw. Amateurklasse wird nach folgendem Modus ermittelt: Die Punktvergabe erfolgt nach § 77 (Allround-Champion). Die in den Jugendklassen errittenen Punkte werden halbiert. Die in den offenen Klassen errittenen Punkte werden voll angerechnet. Hat der Jugendliche bei Erreichen der Altersgrenze das Punktelimit bereits überschritten, also über 60 Punkte erreicht, so muss er im folgenden Jahr in die Amateur- oder Offene Klasse wechseln. Der Status wird auf dem Mitgliedsausweis vermerkt.

§ 109

In den Jugend-Klassen sind 3-jährige und ältere Pferde startberechtigt. In den Klassen Showmanship, Horsemanship und Pleasure dürfen keine Hengste vorgestellt werden. In den Disziplinen Showmanship at Halter und Trail in Hand dürfen auch 2-jährige Pferde vorgestellt werden.

Junior-Pferde (3-5-jährige) sollen im Snaffle Bit beidhändig vorgestellt werden. Wenn es der Ausbildungsstand eines Junior-Pferdes erlaubt, kann es einhändig im Bit vorgestellt werden.

Bei Senior-Pferden sind Zäumung und Zügelführung freigestellt, müssen aber sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen. D.h., dass in Jugend-Klassen auch ältere Pferde beidhändig im Snaffle Bit vorgestellt werden können.

Für alle Reinings in Jugend-Klassen gilt (obwohl im Pattern evtl. anders bezeichnet): Es können einfache (über Trab) oder fliegende Galoppwechsel geritten werden. Der Richter kann für einen fliegenden Wechsel Kredit geben.

§ 110

Die Jugendklassen können nach Leistung getrennt werden:

■ Jugend

Alle Jugendlichen, die in den vergangenen Jahren 40 oder mehr Punkte gesammelt haben, müssen – unabhängig von ihrem Alter – in der Klasse Jugend starten. Der aktuelle Status ist auf dem Mitgliedsausweis vermerkt.



■ Novice Jugend

Alle Jugendlichen, die noch keine 40 Punkte gesammelt haben, können sowohl in der Klasse Novice Jugend als auch in der Klasse Jugend starten. Der aktuelle Status ist auf dem Mitgliedsausweis vermerkt.

Die Punkte werden wie folgt ermittelt: Die in den Jugendklassen errittenen Punkte (Vergabe nach § 77 Allround-Champion) zählen einfach, die in den offenen Klassen errittenen Punkte zählen doppelt.

§ 111

Ein Pferd, das in der Disziplin Novice Jugend vorgestellt wurde, darf auch in der Disziplin Jugend vorgestellt werden.

§ 112

Jugendlichen ist es untersagt, Reitern gegen Entgelt Unterricht zu erteilen und/oder fremde Pferde auszubilden.

Jugendliche können eigene oder im Familienbesitz befindliche Pferde vorstellen. Das Reiten maximal eines fremden Pferdes pro Saison ist zulässig.

Jugendliche, die einen World Champion oder Reserve World Champion Titel oder einen nationalen-/internationalen Meister/Vizemeistertitel oder einen Golden Series-Sieg oder ein Gesamtpreisgeld von € 2.500,00 in bar oder Sachpreisen bei einem reiterlichen Verband gewonnen haben, sind nicht als Novice Jugendliche startberechtigt. Werden die Titel im laufenden Kalenderjahr erritten, darf noch bis zum Ende des Kalenderjahres als Novice Jugendlicher gestartet werden.

§ 113

Wenn sich ein Teilnehmer und/oder sein oder ihr Vater, Mutter, Schwester, Bruder, Großeltern, Stiefeltern oder gesetzlicher Vormund, der im Namen des Teilnehmers agiert, des unsportlichen Verhaltens schuldig macht, so kann die VWB dem Teilnehmer und/ oder dem vorher genannten Vertreter, der im Namen des Teilnehmers agiert, das Recht entziehen, künftig auf Turnieren starten zu dürfen.

§ 114

Verstöße gegen den Jugend-Status führen zur sofortigen Disqualifikation und zur Aberkennung von VWB-Titeln.

Außerdem kann eine Sperre für das laufende und das folgende Jahr erteilt werden.

ANYHORSEANYRIDER-BESTIMMUNGEN

§ 115

Die Reiter können, müssen aber nicht Mitglied der VWB sein.

Teilnehmer können sowohl in den AnyHorseAnyRiderklassen, als auch ihrem Status entsprechend in den anderen VWB-Klassen starten (Mitgliedschaft vorausgesetzt).

§ 116

Den Veranstaltern der AnyHorseAnyRiderklassen ist es freigestellt, diese auf einen bestimmten Reiterstatus zu beschränken um



Neulingen und Nichtmitgliedern der VWB den Einstieg in den turniermäßigen Westernreitersport unter erleichterten Bedingungen zu ermöglichen. Werden die Klassen nicht beschränkt, wird somit allen Reitern eine weitere Startmöglichkeit geboten.

§ 117

Ein erhöhtes Startgeld für Nichtmitglieder ist zulässig.

§ 118

In den AnyHorseAnyRiderklassen sind 3-jährige und ältere Pferde startberechtigt. In den Klassen Showmanship, Horsemanship und Pleasure, dürfen keine Hengste vorgestellt werden.

In den Disziplinen Showmanship at Halter und Trail in Hand dürfen auch 2-jährige Pferde vorgestellt werden.

Junior-Pferde (3-5-jährige) sollen im Snaffle Bit beidhändig vorgestellt werden. Wenn es der Ausbildungsstand eines Junior-Pferdes erlaubt, kann es einhändig im Bit vorgestellt werden.

Bei Senior-Pferden sind Zäumung und Zügelführung freigestellt, müssen aber sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen. D.h. dass in AnyHorseAnyRiderklassen auch ältere Pferde beidhändig im Snaffle Bit vorgestellt werden können.

Für alle Reinings in AnyHorseAnyRider-Klassen gilt (obwohl im Pattern evtl. anders bezeichnet): Es können einfache (über Trab) oder fliegende Galoppwechsel geritten werden. Der Richter kann für einen fliegenden Wechsel Kredit geben.

§ 119

In der AnyHorseAnyRiderklasse werden keine Punkte für die Turniererfolgsrechnung vergeben. Es liegt im Ermessen des Veranstalters, einen Allround-Champion für die AnyHorseAnyRiderklasse zu ehren.

§ 120

Verstöße gegen den AnyHorseAnyRider Status können zur sofortigen Disqualifikation führen. Außerdem kann eine Sperre für das laufende und das folgende Jahr erteilt werden.

BEMERKUNGEN ZU TEIL A UND B

Sollten sich die Bestimmungen des Teils A und B (VWB) mit denen des folgenden Teils (DQHA/AQHA) überschneiden, so gelten die in Teil A und B festgelegten Regeln.



TEIL C: RICHTLINIEN DER DISZIPLINEN

Deutsche Übersetzung des Official Handbook of the American Quarter Horse

Der folgende Teil des VWB-Regelbuches entspricht den aktuell AQHA-Regeln.

Dieser „reiterliche Teil“ beinhaltet die für die VWB wesentlichen Bestimmungen des AQHA-Regelbuches 2021.

Nicht enthalten sind Passagen über Disziplinen, die von der VWB nicht angeboten werden.

Ebenso sind die Rinderklassen Cutting, Working Cowhorse und Team Penning nicht enthalten. Es gilt für diese Klassen das aktuelle AQHA-/DQHA-Regelbuch.

Die Bezeichnung „Level 1/Rookie“ entspricht dem VWB-Einsteiger/Novice Youth.

Falls in der Übersetzung Fehler festgestellt werden oder in der Auslegung Unklarheit besteht, gilt das AQHA-Regelbuch.

440. AUSRÜSTUNG

(a) Versäumt ein Teilnehmer, die korrekte Startnummer sichtbar zu tragen, führt dies zur Disqualifikation. Es wird empfohlen, dass in Klassen, in denen das Pferd unter dem Sattel vorgestellt wird, die Nummern sichtbar an beiden Seiten anzubringen.

(b) Für Ausrüstungsfehler gibt es keine Wiederholungsritte. Wenn Ausrüstungsmängel eine Unterbrechung des Rittes bewirken oder seine Vollendung verhindern, muss der Richter den Teilnehmer disqualifizieren.

(c) In jeder anerkannten Reitklasse hat der Richter das Recht, die Entfernung oder Veränderung eines jeden Ausrüstungsgegenstandes zu verlangen, von dem er meint, dass er unsicher ist oder dem Pferd einen unfairen Vorteil verschafft, oder den er für inhuman hält.

(d) Der Schweif eines Pferdes darf durch Haare verlängert/verdichtet werden, dies darf nicht durch eine Befestigung an der Schweifrübe erfolgen. Es dürfen „Earlpugs“ oder Leinen in den Pferdeohren verwendet werden.

(e) Alle inhumanen/verbotenen Ausrüstungsgegenstände wie im „§441 (2) Verbotene Ausrüstung“ aufgeführt sind während der gesamten Dauer der Show auf dem Showgelände verboten.

441. WESTERN AUSRÜSTUNG

(a) Wenn in diesem Regelbuch von einer Hackamore die Rede ist, ist der Gebrauch eines flexiblen, geflochtenen Rohhaut-, Leder- oder Rope-Bosals gemeint, dessen Kern Rohhaut oder ein geflochtenes Seil sein muss. Ein Hackamore muss aus einem kompletten Mecate-Zügel bestehen, einschließlich eines Anbindezügels. Unter den Kinnbacken darf kein wie auch immer geartetes Material verwendet werden. Pferdehaar-Bosals sind verboten. Dieser Paragraph bezieht sich nicht auf eine mechanische Hackamore.



(b) Wann immer dieses Regelbuch sich auf eine Wassertrense (Snaffle-Bit) in Westernreitdisziplinen bezieht, meint es den üblichen O-Ring, egg-butt oder D-Ring, mit einem Ring nicht größer als 4 inch (101,6 mm). Der innere Umfang des Ringes muss frei sein von Zügel, Kinnkette oder Kopfzeug, wenn diese eine Hebelwirkung erzeugen. Das Mundstück sollte aus rundem, ovalem oder eiförmigen, ebenem und nicht umwickeltem Metall sein. Es darf eine Einlage haben, muss aber weich oder von Gummi überzogen sein. Es muss einen Durchmesser von nicht unter 5/16“ (8 mm), 1 inch (25,4 mm) vom Maulwinkel nach innen gemessen haben, wobei der Durchmesser zur Gebissmitte hin allmählich kleiner wird. Unterhalb des Mundstücks dürfen keine Teile wie Vorsprünge oder Zacken überstehen. Das Mundstück kann aus zwei oder drei Teilen bestehen. Falls es ein Dreiteiliges ist, darf der Verbindungsring 31,75 mm oder weniger im Durchmesser haben, ein flaches Verbindungsstück 9,5 mm bis 19,3 mm (gemessen von oben bis unten, bei einer Maximallänge von 50,8 mm), welches aber flach im Pferdemaul aufliegen muss.

(c) Wann immer in diesem Regelbuch von einer Kandare in Westernreitklasse die Rede ist, ist der Gebrauch eines „curb bit“ (einer Kandare) mit starrem oder gebrochenen Mundstück und Anzügen/Schenkeln gemeint, die durch Hebelkraft wirken. Alle Hebelgebisse müssen frei von mechanischen Zusätzen sein und allgemein als Standardgebiss gelten.

Ein Standardgebiss ist:

(1) Maximale Schenkellänge insgesamt nicht über 8 1/2“ (215 mm) die wie in der Abbildung auf der folgenden Seite dargestellt, bemessen wird. Die Schenkel können fest oder beweglich sein.

(2) Mundstücke dürfen nicht umwickelt sein und müssen aus rundem, ovalem oder eiförmigem, glatten Metall mit einem Durchmesser von 8 bis 20 mm, gemessen 25 mm vom Seitenteil, bestehen. Einlagen sind zulässig, müssen aber glatt oder mit Latex umwickelt sein. Unterhalb des Mundstücks dürfen keine Teile wie Vorsprünge oder Zacken überstehen. Das Mundstück kann aus zwei oder drei Teilen bestehen. Falls es ein Dreiteiliges ist, darf der Verbindungsring 32 mm oder weniger im Durchmesser haben, ein flaches Verbindungsstück 10 bis 20 mm (gemessen von oben bis unten, bei einer Maximallänge von 50 mm), welches aber flach im Pferdemaul aufliegen muss.

(3) Die Zungenfreiheit darf maximal 90 mm sein. Roller und Abdeckungen sind zulässig, gebrochene Mundstücke (Trensen), Halfbreeds oder Spadebits gelten als Standardgebisse.

(4) Slip oder Gag Bits, Donut und flache Polo Mundstücke sind nicht zulässig.

(d) Außer in Hackamore/Snafflebit Klassen oder bei Junior Pferden, die mit Hackamore/Snafflebit gezeigt werden, darf nur einhändig geritten werden und diese Zügelhand darf nicht gewechselt werden. Die Hand muss um die Zügel greifen, ein Zeigefinger zwischen Split Reins ist erlaubt. Im Trail ist das Wechseln der Hand zur Arbeit am Hindernis erlaubt. Ein Verstoß gegen diese Regel hat automatische Disqualifikation zur Folge.

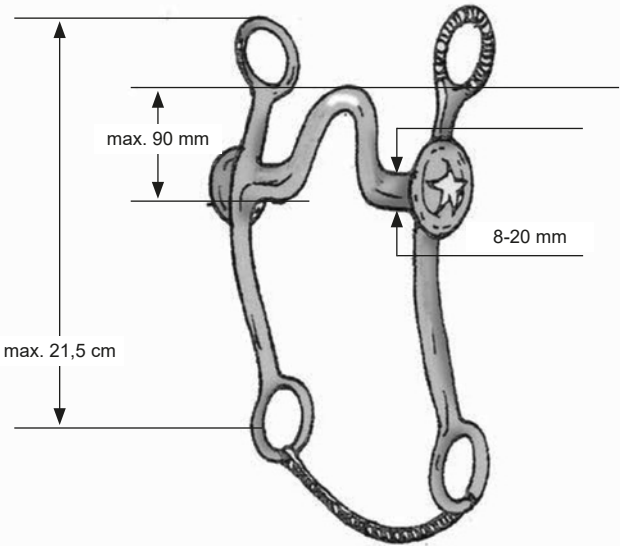
(e) Wird in diesem Regelbuch ein Romal erwähnt, so ist damit eine Verlängerung aus geflochtenem oder rundem Material gemeint, die an verbundenen Zügeln befestigt ist. Diese Verlängerung darf



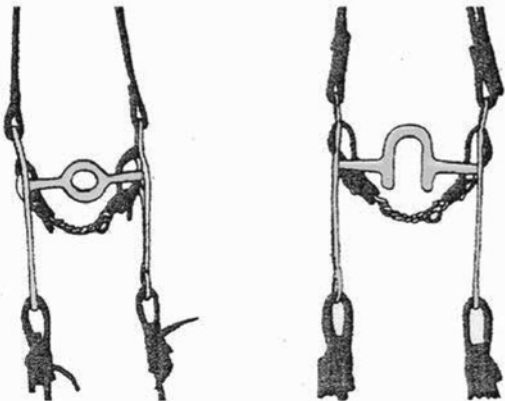
Acceptable Chain Chin Straps



Western Bits



Zulässiges Gebiss



Unzulässige Gebisse



mit der freien Hand gehalten werden, mit einem Abstand von 40 cm zwischen der Zügelhand und der freien Hand. Wenn ein Romal verwendet wird, soll die Hand mit geradem, entspanntem Handgelenk die Zügel halten. Der Daumen obenauf und die Finger geschlossen um die Zügel. Beim Romal ist kein Finger zwischen den Zügeln erlaubt. Die freie Hand darf nicht benutzt werden, um die Zügellänge auszugleichen in allen unter § 451 aufgeführten Reining Klassen. Während der Reining wird der Gebrauch der freien Hand, die das Romal hält, zum Verändern der Spannung oder Länge der Zügel zwischen Zaumzeug und Zügelhand als beidhändiges Reiten gesehen, was 0 Score nach sich zieht. Ausnahme: das Pferd steht komplett still in der Pattern. In allen anderen Klassen, inclusive dem Reining Teil der Working Cowhorse kann die freie Hand zum Anpassen der Zügellänge benutzt werden.

(f) Das Romal darf nicht vor dem Bauchgurt benutzt werden oder um dem Pferd auf irgendeiner Art und Weise Hilfe zu geben. Jeder Verstoß dieser Regel muss vom Richter streng bestraft werden.

(g) Junior Pferde, die in Junior Western Pleasure, Western Horsemanship, Reining, Working Cowhorse, Western Riding und Trail teilnehmen und mit Hackamore oder Snaffle Bit vorgestellt werden können mit einer (siehe 443(d)) oder mit zwei Händen an den Zügeln geritten werden. Wird beidhändig mit Split Reins geritten, müssen die Zügelenden gekreuzt werden und jeweils zur gegenüberliegenden Halsseite geführt werden, außer in Working Cowhorse und Reining. Geschlossene Zügel (z. B. Mecate) dürfen nicht mit einem Snaffle-Bit benutzt werden, mit Ausnahme von Working Cowhorse, Ranch Riding und **Ranch Trail**, wo eine Mecate erlaubt ist. Wenn ein Snaffle Bit in Working Cowhorse, Ranch Riding oder Ranch Trail verwendet wird, muss ein Leder oder aus anderem Material gewebter Kinnriemen am Bit unter den Zügeln verwendet werden, dieser darf Metallschnallen haben. (keine Ketten, Eisen oder andere Materialien).

(h) In allen Westernreitklassen muss ein Westernsattel benutzt werden. Silberausstattung wird nicht höher bewertet als gute Arbeitsausrüstung. Fünfjährige und jüngere Pferde dürfen im Snaffle Bit, Hackamore, Curb Bit, Halfbreed oder Spade Bit vorgestellt werden. Sechsjährige und ältere Pferde dürfen nur in einem Curb Bit, Halfbreed oder Spade Bit vorgestellt werden. Wenn ein Curb Bit verwendet wird, ist ein Kinnriemen oder Kinnkette erforderlich, muss aber vom Richter genehmigt werden, mindestens 12,7 mm breit sein und müssen flach am Kinn des Pferdes anliegen. Ein beschädigter Riemen oder Kette ist nicht notwendigerweise Grund zur Disqualifikation. Curb Bits dürfen nur noch mit Lederriemen oder Kinnkette benutzt werden, ohne diese dürfen Curb Bits gar nicht mehr benutzt werden. Ein Westernsattel ist ein typischer Sattel ausgezeichnet durch eine große wahrnehmbare Fork auf welcher ein entsprechen geformtes Horn angebracht ist, ein hohes Cantle und große Skirts.

(1) ERLAUBTE AUSTRÜSTUNG

(a) Rope oder Reata. Wenn sie gebraucht werden, müssen sie aufgerollt und am Sattel befestigt werden

(b) Hobbles müssen am Sattel befestigt sein.

(c) Tapaderos – nur in der Working Cowhorse Klasse erlaubt

(d) Hufschutz, Beinschoner und Gamaschen sind erlaubt in Reining, Working Cowhorse, Team Penning, Barrel Racing, Po-



le Bending, Cutting, Western Horsemanship, **Ranch Riding, Ranch Trail**. Sogenannte „Slip N“ (easy care) horse boots werden nicht als Beinschutz gesehen und dürfen deshalb in allen Klassen verwendet werden.

- (e) Tie-down für Renndisziplinen, Roping und Team Penning.
- (f) Running Martingals dürfen nur noch mit Snaffle Bit verwendet werden.
- (g) Sporen – diese dürfen nicht vor dem Sattelgurt eingesetzt werden.
- (i) In Renndisziplinen, Roping und Team Penning muss Westernausrüstung benutzt werden. Der Gebrauch einer Hackamore (einschließlich der mechanischen Hackamore) oder anderer Zäumungen liegt in der Wahl des Teilnehmers, jedoch darf der Richter den Gebrauch von Kandaren oder anderer Ausrüstung, die er als scharf bewertet, verbieten.

(2) VERBOTENE AUSRÜSTUNG

- (a) Hufschutz, Beinschoner und Gamaschen sind verboten in Western Pleasure, Trail, Western Riding, Showmanship.
- (b) Kinnriemen aus Draht, gleich wie gepolstert oder überzogen.
- (c) Kinnriemen oder -ketten schmaler als 15 mm.
- (d) Martingals und Schlaufzügel ausgenommen für Renndisziplinen und Team Penning.
- (e) Nasenriemen und Tie-downs, bei denen blankes Metall mit dem Pferdekopf in Berührung kommt. Ketten, Draht, Tie-Downs aus Metall oder Bonnets sind verboten, unabhängig davon, wie sehr sie gepolstert sind.
- (f) Draw Reins, die zwischen den Vorderbeinen befestigt werden, sind verboten.
- (g) Dressurgerten (Showmanship-Gerten) sind für das Showmanship-Training nicht erlaubt. War bridles oder Ähnliches sowie jegliche Arten von Seilen, Kabeln oder Drähten am Pferdekopf sind verboten! Übertriebener Druck am Führseil sowie übertriebenes Zerren am Führseil/-kette, die über das Zahnfleisch verläuft, ist nicht erlaubt.
- (h) Bumper Bits, wire cavessons (Draht-Kappzaum), wire oder cable tiedowns (Stoßzügel aus Metall/Kabel), metal bosals, Chambons, Twisted Rawhide oder Rope sind verboten.
- (i) Belly Bands, Saw Tooth Bits; Sprunggelenk Hobbles; Tack Collors: Tack Curb Straps oder Tack Hackamore;
- (j) Reiten mit einem Curb bit ohne Curb strap, seitliche Ausbinde vom Gebiss zum Bauchgurt, extrem enge Kappzäume sind nicht erlaubt.
- (k) Fender dürfen nicht durch eine Schnur oder anderes Material miteinander verbunden sein.

442. AUSRÜSTUNG FÜR ENGLISCH-KLASSEN

Für das VWB-Regelbuch nicht erforderlich, da Englischklassen nur als Sonderklassen angeboten werden, deshalb gelten hier die aktuellen Regelungen der AQHA bzw. DQHA.



443. BEKLEIDUNG

- (a) In Halter- und Westernreitklassen ist angemessene Westernkleidung vorgeschrieben, einschließlich langer Ärmel und Kragen, Westernhut und Cowboy-Boots. Der Hut muss auf dem Kopf des Teilnehmers sein, wenn er die Reitbahn betritt. Sporen und Chaps sind erlaubt.
- (b) Es ist erlaubt, dass ein Teilnehmer eine schützende (harte) Kopfbedeckung mit Kinnriemen in allen Klassen trägt, in Jugendklassen über Hindernisse wird dies verlangt.
- (c)-(d) Für das VWB-Regelbuch nicht erforderlich (ist nur im DQHA-Regelbuch enthalten)
- (e) Es liegt im Ermessen des Richters, die Kleidungs Vorschriften den Wetterbedingungen anzupassen.
- (f) Das Showmanagement kann eine Gebühr erheben, wenn ein Teilnehmer in einer Klasse seinen Hut verliert

444. LAHMHEIT

- (a) Der Richter muss alle Pferde in allen Klassen auf Lahmheit kontrollieren und überprüfen. Dies ist unerlässlich, unabhängig davon ob der Wettbewerb dieses vorschreibt oder nicht. Der Richter hat das Recht jedes Pferd wegen Lahmheit zu jeder Zeit während des Richtens aus einer Klasse zu entfernen.
- (b) Offensichtliche Lahmheit ist ein Grund zur Disqualifikation. Offensichtliche Lahmheit ist:
- (1) dauernd sichtbar im Traben unter allen Umständen
 - (2) betontes Nicken, Stocken/Hinken oder gekürzte Schritte
 - (3) minimale Belastung in der Bewegung oder Ruhestellung, Bewegungsunfähigkeit.

445. GANGARTEN

- (a) In allen Westernreitklassen muss, wenn eine bestimmte Gangart genannt wird, die folgende Terminologie benutzt werden:
- (1) Schritt (walk) ist eine natürliche, flach auffußende Vier-Takt Gangart. Das Pferd muss sich gerade aufgerichtet und korrekt im Schritt bewegen. Das Pferd bewegt sich aufmerksam und wach; es hat eine Schrittlänge, die zu seinem Exterieur passt.
 - (2) Der Trab (jog) ist eine weiche, raumgreifende diagonale Zwei-Takt-Gangart. Das Pferd bewegt sich dabei vollkommen gleichmäßig rechtwinklig und ausbalanciert mit aufrechter Vorwärtsbewegung der Pferdebeine. Pferde, die vorne traben und hinten Schritt gehen, zeigen nicht die geforderte Gangart. Wenn der verstärkte Trab verlangt wird, muss der Trab unverändert weich bleiben.
 - (3) Der Galopp (lope) ist eine leichte, rhythmische Gangart im Dreitakt. Die Pferde müssen auf der linken Hand im Linksgalopp gehen, auf der rechten Hand im Rechtsgalopp. Pferde, die im Viertakt gehen, erfüllen nicht die Anforderungen. Die Pferde sollen eine natürliche Länge des Galoppsprunges zeigen und sich entspannt und weich bewegen. Das Tempo soll dem natürlichen



Bewegungsablauf des Pferdes angemessen sein. Der Kopf soll in einer Position getragen werden, die dem Exterieur des Pferdes entspricht, welche für das Pferd natürlich ist, und zwar in allen Gangarten.

(4) Es gibt eine Prioritätenrangordnung bei der Beurteilung der Western Gangarten. Diese Rangordnung muss von den Richtern berücksichtigt werden und wird eine große Hilfe für die Vorsteller sein, wie sie ihre Pferde präsentieren sollten. Nachfolgend sind die Erfordernisse nach Wichtigkeit aufgeführt:

4.1 Korrektheit – In Bezug auf Korrektheit, welches das wichtigste Element der Rangfolge ist, müssen die Richter erkennen, ob der Vorsteller jede Gangart während der ganzen Klasse oder zum Großteil wie vorgeschrieben richtig ausgeführt hat, um eine korrekte oder positive Bewertung zu erhalten. Die Westerngrundgangarten beinhalten einen Schritt im 4-Takt, einen Trab im 2-Takt und einen Galopp im 3-Takt. Die deutliche Einhaltung des festgelegten Taktes der jeweils geforderten Gangart ist grundlegend.

4.2 Qualität – In Bezug auf Qualität, welches das zweitwichtigste Element der Rangfolge ist, kann eine positive Bewertung nur gegeben werden, wenn die Ausführung der Gangart mit der Korrektheit des ersten Elements im Einklang ist. Bei einer wohlgefälligen Bewertung der Charakteristiken einer Gangart, müssen die Richter unter vielen Erwägungen vor allem die Anmut, den entspannten Ausdruck, die Oberlinie, die weichen Bewegungen, und die Gleichmäßigkeit und Länge der Schritte der gefragten Gangart berücksichtigen.

4.3 Schwierigkeitsgrad – In Bezug auf den Schwierigkeitsgrad ist dies das am wenigsten relevante und letzte Element der Rangfolge. Dieses Element muss nur berücksichtigt werden, wenn die Voraussetzungen der Korrektheit erfüllt wurden und die Kombination von Korrektheit und Qualität für eine voraussichtliche Platzierung reichen. Die Schwierigkeit wird hauptsächlich bei der Vorstellung eines Pleasure Pferdes beeinflusst bei einem Schrittempo, welches Korrektheit und beste Qualität der Gangart erlaubt. Die Ausführung eines Schritts, welcher raumgreifen und fließend ist, hat einen hohen Schwierigkeitsgrad. Ein Trab oder Galopp, welcher mit langsamem Rhythmus ausgeführt wird, ohne die Korrektheit und Qualität zu beeinflussen, hat einen hohen Schwierigkeitsgrad. Langsamkeit, die die Korrektheit beeinflusst oder einen negativen Einfluss auf die Qualität hat, soll als inkorrekt und höchstens als schlechte Ausführung gelten.

(b) Die folgende Terminologie beschreibt die Gänge in der Western Pleasure:

Der Walk:

(1) Schlechter Schritt – zeigt ungleichmäßige Geschwindigkeit und keine Kadenz. Hat keinen Fluss und erscheint eingeschüchtert oder marschierend.

(2) Durchschnittlicher Schritt – hat einen Viertakt, gleichmäßige Oberlinie und ist entspannt.

(3) Guter Schritt – hat einen fließenden Viertakt, gleichmäßige Oberlinie, ist entspannt, interessiert und aufmerksam.



Der Jog

- (1) Unakzeptabler Jog – kann keinen Zweitakt zeigen und hat keinen Fluss oder Balance in der Bewegung.
- (2) Schlechter Jog – verhält in der Bewegung. Hält keine gleichmäßige oder balancierte Bewegung oder eine gleichmäßige Oberlinie. Scheint zu schlurfen.
- (3) Unterdurchschnittlicher Jog – durchschnittliche Bewegungen aber hat negative Charakteristika wie: geht Schritt mit den Hinterbeinen, nachziehen der Hinterbeine oder ungleiche Schrittlänge der Vorder- und Hinterbeinen.
- (4) Korrekter oder durchschnittlicher Jog – hat einen klaren Zweitakt, eine gleichmäßige Oberlinie und ein entspanntes Aussehen.
- (5) Guter Jog – hat eine durchschnittliche Bewegung mit positiven Charakteristika wie: Balance und Selbsthaltung bei gleichmäßiger Schrittlänge der Vorder- und Hinterbeine.
- (6) Sehr guter Jog – ist angenehm zu reiten mit einem gleichmäßigen Zweitakt. Das Pferd lässt sich leicht lenken, erscheint entspannt und hat eine gleichmäßige Oberlinie.
- (7) Exzellenter Jog – mühelose und sehr gute Bewegungen. Schwingt die Beine, aber fußt weich auf. Vertrauensvoll, weich in der Bewegung, ausbalanciert und kontrolliert. Lläuft mit flachen Bewegungen in den Karpal- und Sprunggelenken und federt in der Fessel. Hat einen aufmerksamen und lebhaften Ausdruck und zeigt mehr Bergaufbewegung und Selbsthaltung als der sehr gute Jog.

Moderate Extended Jog

- (1) Schlechter extended Jog – zeigt keine Verlängerung der Schritte und sieht unbequem zu reiten aus.
- (2) Durchschnittlicher extended Jog – erhöht die Geschwindigkeit und sieht weich zu reiten aus.
- (3) Guter extended Jog – zeigt eine offensichtliche Verlängerung der Schritte mit einer leichten Erhöhung der Geschwindigkeit aber ohne erhöhten Aufwand und erscheint weich zu reiten.

Der Lope

- (1) Unakzeptabler Lope – zeigt keinen Dreitakt. Hat keinen Fluss, Rhythmus oder Balance. Unbequem zu reiten.
- (2) Schlechter Lope – scheint einen Dreitakt zu zeigen, aber ohne Bergaufbewegung oder Selbsthaltung. Das Pferd schlurft, hat keinen Fluss und holt Schwung mit dem Kopf. Erscheint, als bedeute es große Mühe, die geforderte Gangart auszuführen. Außerdem kann es unbequem zu reiten erscheinen.
- (3) Unterdurchschnittlicher Lope – hat eine durchschnittliche Bewegung, aber zeigt negative Charakteristika wie: Schwung holen mit dem Kopf, nicht vollendete Schritte mit den Vorderbeinen und ungenügendes Untersetzen mit dem äußeren Hinterbein.
- (4) Durchschnittlicher Lope – hat einen echten Dreitakt mit einer gleichmäßigen Oberlinie und wenig Bewegung in Kopf und Genick. Es bewegt sich auf gerader Linie (nicht auf unterschiedlichen Hufschlägen), ist leicht lenkbar und hat ein entspanntes Aussehen.



(5) Guter Lope – hat eine durchschnittliche Bewegung, aber zeigt positive Charakteristika in der Vorstellung wie Selbsthaltung, eine durchgehend gleichmäßige Oberlinie, entspanntes Aussehen und leichtes Reagieren auf die Hilfen des Reiters.

(6) Sehr guter Lope – hat mehr Bergaufbewegung und Fluss als der durchschnittliche Lope. Hat starken aber weichen Schub aus der Hinterhand. Hat vielleicht eine leichte Biegung im Karpalgelenk, jedoch mit einer gleichmäßigen Oberlinie, während es sich mit entspanntem Ausdruck selbst trägt. Erscheint bequem zu reiten.

(7) Exzellenter Lope – hat einen aufgewölbten Rücken bei mühelosem und tief untersetzendem Hinterbein sowie flacher Bewegung im Vorderbein. Hält eine gleichmäßige Oberlinie mit entspanntem, lebhaftem und selbstsicherem Ausdruck und ist korrekt aber weich. Ein besonderes Pferd mit einem hohen Maß an Bergaufbewegung und Selbsthaltung.

Das Back Up

(1) Schlechtes Back Up – ist widersetzlich und schwer in der Schulter. Öffnet vielleicht das Maul und reißt den Kopf hoch oder geht nicht gerade rückwärts.

(2) Durchschnittliches Back Up – geht gerade und ruhig bei leichtem Kontakt ohne zu verhalten rückwärts.

(3) Gutes Back Up – zeigt balancierte und weich fließende Bewegung. Geht gerade in guter Selbsthaltung rückwärts ohne Öffnen des Maules und mit leichtem Kontakt und ohne zu verhalten.

(c) Ranch Riding

In allen Gangarten soll die Bewegung des Ranch Riding Pferdes ein Pferd simulieren, welches sich über lange Wegstrecken bequem und entspannt bewegt, so wie ein Working Ranch Pferd:

(1) Schritt – Der Schritt ist eine natürliche, flach auffußende Gangart im Vier-Takt. Die Gangart ist rhythmisch und raumgreifend. Das Pferd soll in allen Gangarten den Kopf auf Widerristhöhe oder etwas darüber tragen. Der Ausdruck sollte entspannt und aufmerksam sein.

(2) Verstärkter Schritt – Der verstärkte Schritt hat eine deutliche Verlängerung der Schrittlänge, welche somit auch das Tempo steigert. Das Pferd sollte sich natürlich bewegen (kein Rennschritt), so, als ob es über offenes Gelände geht.

(3) Trab – Der Trab ist eine natürliche Gangart im Zwei-Takt und wird mit mehr Vorwärtsbewegung geritten als der Jog (Trab) in der Western Pleasure.

(4) Verstärkter Trab – Der verstärkte Trab hat eine deutliche Verlängerung des Schrittes mit angemessener Geschwindigkeitserhöhung. Das Pferd sollte sich in einer Manier bewegen, wie es dies auf einer großen Fläche einer Ranch tun würde, mit einem leicht über den Widerrist getragenen Kopf.

(5) Galopp – Der Galopp ist eine Gangart im Drei-Takt. Der Galopp sollte entspannt, weich und mit einer natürlicher Vorwärtsbewegung sein.

(6) Verstärkter Galopp – Der verstärkte Galopp ist kein Davonrennen oder Rennen, aber eine deutliche Schrittverlängerung,



die einen Arbeitsgalopp zeigt. Das Pferd trägt dabei den Kopf leicht über dem Widerrist und hat dabei einen entspannten, aufmerksamen Ausdruck.

450. PERFORMANCE-KLASSEN

(a)-(b) (aktuell 3 Pferde in Junior-Klassen und 3 Pferde in Senior-Klassen und max. 4 Pferde in All-Ages-Klassen) Für das VWB-Regelbuch nicht erforderlich (dieser § ist nur im AQHA-Regelbuch enthalten)

(c) Nur Junior Pferde, fünf Jahre alt und jünger, können in Junior Klassen vorgestellt werden.

(d) Nur Senior Pferde, sechs Jahre alt und älter, können in Senior Klassen vorgestellt werden.

(e) Junior- und Senior-Klassen dürfen kombiniert, oder umgekehrt in All-Ages-Klassen geteilt werden. (für VWB gekürzt)

(f) In allen Reitklassen, in denen jeder Starter einzeln reitet, wird die Reihenfolge durch Auslosung bestimmt. Egal, ob Teilnehmer einzeln oder gemeinsam starten, sie müssen sich rechtzeitig vor dem Start bereithalten, so dass pünktlich begonnen und ohne Verzögerung geritten werden kann. Sie müssen sich zur Verfügung halten, bis sie vom Richter entlassen werden. Einem zu spät kommenden Teilnehmer darf der Start verweigert werden.

(h) Es ist vorgeschrieben, dass alle Pattern eine Stunde vor Beginn der Prüfung veröffentlicht werden.

(i) In allen Reitklassen müssen die Pferde im Herrensattel geritten werden, außer in Showmanship at Halter, wo sie am Halfter vorgestellt werden.

(j) Die Punktzahl in Ausscheidungen oder Go-Rounds und die Punkte eines jeden Pferdes im Finale, oder nur die Punkte des Finales bestimmen die Endplatzierung. (für VWB gekürzt)

(k) In allen Performance-Klassen gilt:

(1) In allen Klassen, in denen Pferde auf dem Hufschlag gearbeitet werden (z.B. Pleasure, Horsemanship usw.), soll der Richter die Teilnehmer in keiner anderen Gangart als im Schritt vom Hufschlag zur Reitbahnmitte holen.

(2) In allen Klassen, in denen Rückwärtsrichten verlangt wird, darf der Richter entscheiden, ob nur die Finalisten rückwärts richten müssen.

(3) Wann immer ein Pferd mit einer Hackamore geritten wird und eine offene blutende Wunde hat, die mit der Hackamore in Berührung kommt, oder wenn das Pferd widerspenstig, stumpfsinnig, lethargisch, erschöpft oder völlig übermüdet erscheint, erhält das Pferd Strafpunkte nach Ermessen des Richters.

(4) Wann immer das Maul des Pferdes in einer Reitklasse blutet, liegt es im Ermessen des Richters das Pferd zu disqualifizieren.

(5) Kein Pferd darf bestraft werden für die Art und Weise wie es seinen Schweif trägt oder wie es mit seinem Schweif auf die Hilfen des Reiters reagiert oder bei Galoppwechsel. Ein Richter darf nach seiner Einschätzung ein Pferd für extremes oder übertriebenes Drehen oder Schlagen des Schweifes oder für einen scheinbar „toten“ Schweif, der nur herunterhängt und keine normale Reaktion zeigt, mit Punktabzug bestrafen.



- (6) Der Sturz von Pferd und Reiter verursacht in allen Klassen, außer Team Penning, eine Disqualifikation. Ein Pferd wird als gestürzt betrachtet, wenn es auf der Seite liegt und alle vier Füße in gleiche Richtung weisen. Ein Reiter wird als gestürzt betrachtet, wenn er oder sie nicht mehr im Sattel sitzt.
- (l) Wann immer das Maul eines Pferdes in einer Reitklasse zugebunden oder verschnürt ist, soll es disqualifiziert werden.
- (m) (1) In allen Prüfungen, in denen einzeln gestartet wird, dürfen pro Reiter vier Pferde vorgestellt werden, unabhängig davon, ob es Junior- oder Senior-Pferde sind. In den Klassen Showmanship, Pleasure und Horsemanship darf jeweils nur ein Pferd vorgestellt werden.
- (2) Kein Pferd darf von mehr als einem Teilnehmer in irgendeiner Klasse vorgestellt werden. (Für VWB geändert)
- (n) Kein Teilnehmer darf während des Wettkampfes in irgendeiner Art und Weise im Sattel angebunden, angeschnallt oder befestigt sein. (Für VWB geändert)
- (o) Wenn es Ausscheidungskämpfe gegeben hat, muss jedes Pferd in den Finals von dem Reiter geritten werden, der es auch in den Ausscheidungskämpfen geritten hat.
- (p) Tonnen dürfen in keiner Disziplin, außer Barrel Racing, als Marker benutzt werden.
- (q) Stühle dürfen nicht als Marker benutzt werden.
- (r) Für das VWB-Regelbuch nicht erforderlich.
- (s) Der Teilnehmer wird beim Betreten der Arena bis zum Verlassen der Arena gerichtet.
- (t) Festhalten des Sattelhornes mit der Hand, wird bestraft und kann zur Disqualifikation führen, was aber im Ermessen des Richters liegt, außer es wird in den einzelnen Klassenregeln anders beschrieben.

451. REINING

(a) Reining ist eine gerichtete Prüfung, die die athletischen Fähigkeiten eines typischen Ranch Horses innerhalb der Show Arena zeigen soll. Im Reining Wettbewerb müssen die Teilnehmer eines von mehreren Pattern (Aufgaben) reiten. Jede Pattern beinhaltet kleine langsame Zirkel, große schnelle Zirkel, fliegende Galoppwechsel, Rollbacks auf der Hinterhand, eine Reihe von 360 Grad Spins auf der Stelle, und Sliding Stops, das prägnante Merkmal des Reining Horses.

Ein Pferd in Reining zu reiten, heißt nicht nur es zu führen, sondern auch jede seiner Bewegungen zu kontrollieren. Das beste Reining Pferd soll sich willig führen oder kontrollieren lassen, mit wenig oder keinem sichtbaren Widerstand und muss absolut gehorsam sein. Jede eigenständige Bewegung des Pferdes muss als mangelnde Kontrolle ausgelegt werden. Jedes der 15 anerkannten Reining Pattern kann verwendet werden und ist vom Richter der Klassen auszusuchen. Das ausgewählte Pattern wird von allen Teilnehmern dieser Klasse einzeln und separat geritten. Das Richten aller Pferde beginnt sofort beim Einreiten in die Arena. Jeder Fehler, der vor dem Beginn des Patterns auftritt, wird entsprechend bewertet. Alle Abweichungen vom exakt vorgeschrie-



benen Pattern müssen als mangelnde Kontrolle oder teilweisen Verlust derselben angesehen werden und werden deshalb je nach Schwere der Abweichung bestraft. Pluspunkte werden für Weichheit, Feinheit, Aufmerksamkeit, Schnelligkeit und Autorität in der Vorführung der verschiedenen Manöver vergeben, die in kontrollierter Geschwindigkeit geritten werden.

(b) Die Basis für die Punktevergabe liegt zwischen 0 - unbegrenzt, wobei 70 der Durchschnitt ist. Die jeweiligen Manöver werden in 1/2 Punkt Schritten bewertet, vom niedrigsten von - 1 1/2 bis zum höchsten von + 1 1/2. Eine Bewertung mit 0 entspricht einem Manöver welches korrekt ist ohne einen besonderen Schwierigkeitsgrad zu zeigen.

(c) Für Folgendes erhält man als Endergebnis keine Bewertung (no score):

(1) Misshandlung von Tieren in der Reitbahn und/oder der Beweis, dass eine Misshandlung vor oder während der Vorstellung im Wettbewerb vorgenommen wurde.

(2) Gebrauch von verbotener Ausrüstung, einschließlich Draht an Bits, Bosals oder Kinnketten.

(3) Gebrauch von verbotenen Bits, Bosals und Kinnketten; wenn ein Snaffle Bit benutzt wird, ist ein Kinnriemen erlaubt, Kinnketten jedoch nicht.

(4) Gebrauch von Tack collars, Tie Downs und Nasenriemen

(5) Gebrauch von Peitschen oder Stöcken

(6) Gebrauch von jeglichen Gegenständen, die die Bewegung oder Drehung des Schweifes verändern

(7) Versäumen, Pferd und Ausrüstung dem Richter zur Kontrolle vorzustellen

(8) Respektloses oder schlechtes Betragen des Teilnehmers

(9) geschlossene Zügel sind nicht erlaubt

(10) Ein Reiter darf überschüssige Zügel ordnen, falls die Zügel ihn daran hindern könnten, eine Figur fortzusetzen unter der Voraussetzung, dass die überschüssigen Zügel geordnet werden können, ohne die Leistung des Pferdes zu beeinflussen und zwar während des Verharrens oder Stillstehens des Pferdes. Die freie Hand des Reiters darf das Romal in der üblichen Weise halten.

(d) Für Folgendes erhält man im Endergebnis eine Bewertung von 0:

(1) Gebrauch von mehr als Zeige- oder erstem Finger zwischen den Zügeln

(2) Gebrauch von zwei Händen (außer in für zwei Hände vorgesehenen Snaffle Bit oder Hackamore Klassen) oder Wechseln der Zügelhand.

(3) Gebrauch des Romal anders als in § 443 (e) beschrieben

(4) Fehler im richtigen Ablauf der Pattern:

(5) Ausführung von Manövern anders als vorgeschrieben.

(6) Zusätzliche Manöver, einschließlich aber nicht begrenzt auf:

(A) Rückwärts mehr als zwei Schritte

(B) Eine Drehung von mehr als 90 Grad, die nicht vorgeschrieben ist.



- (7) Ausrüstungsfehler, die zur Unterbrechung der Pattern führen, eingeschlossen Bodenkontakt eines heruntergefallenen Zügels, während das Pferd in Bewegung ist.
 - (8) Scheuen oder Verweigern von Befehlen, die die Pattern verzögern.
 - (9) Durchgehen oder Versagen der Führung, die nicht erkennen lässt, ob die Pattern noch korrekt geritten wird.
 - (10) Trab mehr als 1/2 Zirkel oder 1/2 Länge der Reitbahn bei Start eines Zirkels bzw. nach einem Rollback.
 - (11) Overspin, mehr als 1/4 Spin zu viel
 - (12) Zu Boden fallen von Pferd und/oder Reiter
 - (13) einen Rollback ausführen in einer Pattern, in der er nicht vorgeschrieben ist bzw. ein rundumreiten verlangt wird, ein Rollback über die Mittellinie hinaus
 - (14) um mehr als einen viertel Zirkel außerhalb der vorgeschriebenen Linie/Richtung
- (e) Weder „No Score“ noch eine Bewertung mit 0 Punkten sind geeignet, eine Platzierung in einem Go-Round oder einer Klasse zu erreichen. Eine 0-Punkt-Bewertung kann in eine Multi-Go Prüfung zum Weitermachen berechtigen, „No Score“ jedoch nicht.
- (f) Folgendes ergibt fünf (5) Punkte Abzug:
- (1) Sporeneinsatz vor dem Gurt
 - (2) Benutzen der einen oder anderen Hand zum Loben oder Verängstigen des Pferdes.
 - (3) Festhalten am Sattel oder Berühren des Pferdes mit der Hand
 - (4) Eklatanter Ungehorsam, einschließlich Ausschlagen, (auch mit dem Vorderhuf) Beißen, Buckeln, Steigen oder Verweigern.
 - (5) Pferd fällt/sinkt auf die Vorderfußwurzelgelenke oder Sprunggelenke
- (g) Folgendes ergibt zwei (2) Punkte Abzug:
- (1) Unterbrechung der Gangart
 - (2) Stillstand in Spins oder Rollbacks
 - (3) Bei Walk in Pattern nicht aus Schritt oder Stand angaloppieren.
 - (4) Bei Pattern die mit einem run in beginnen, nicht vor dem ersten Marker angaloppieren.
 - (5) Bevor der Reiter einen Stopp einleitet, muss das Pferd den vorgeschriebenen Marker passiert haben.
- (h) Beginn von Zirkel oder Figur Acht auf der falschen Hand oder verspäteter Galoppwechsel werden wie folgt bewertet:
- (1) Jedes Mal, wenn ein Pferd auf der falschen Hand galoppiert, (einschließlich Kreuzgalopp) muss der Richter einen Punkt abziehen. Die Strafe ist akkumulativ und der Richter gibt für jeden Viertelkreis oder Teil davon, auf dem das Pferd auf der falschen Hand galoppiert, einen Strafpunkt. Der Richter muss einen halben Strafpunkt für einen um 1 Schritt überzogenen Handwechsel anrechnen, an der Stelle, an der er lt. Pattern vorgeschrieben ist.
 - (2) Abzug von 1/2 Punkt für Start eines Zirkels im Trab oder Trab nach einem Rollback bis zu zwei Schritte. Trab mehr als zwei



Schritte bis 1/4 Zirkel oder halbe Länge der Reitbahn, Abzug von zwei Punkten.

(3) Beim Spin Abzug von -1/2 Punkt, wenn bis zu 1/8 Spin zu viel oder zu wenig gemacht werden; 1 Punkt bei 1/8 bis 1/4 Spin zu viel oder zu wenig.

(4) Bei Stopps oder Rollbacks muss ein Mindestabstand von 20 Fuß (6 m) zur Wand oder Bande eingehalten werden, andernfalls wird 1/2 Punkt abgezogen

(j) Bei Pattern, die einen Runaround erfordern, wird Außengalopp beim Umrunden des Reitbahnendes mit folgendem Punktabzug bestraft: Für die Hälfte des Halbkreises oder weniger 1 Punkt, für mehr als einen Halbkreis 2 Punkte.

(1) Bei Pattern, die einen Runaround erfordern, wird 1/2 Punkt abgezogen, wenn der beidseitige Minimumabstand von 10 Fuß zur Mittellinie nicht eingehalten wird, in sehr kleinen Arenen liegt dies im Ermessen des Richters

(2) Wenn ein Pferd massiv stolpert, wodurch das Manöver erheblich beeinträchtigt wird, soll der Manöverscore um 1/2 Punkt reduziert werden.

(j) Fehler des Pferdes werden entsprechend bewertet, ergeben jedoch keine Disqualifikation:

(1) Übertriebenes Öffnen des Mauls

(2) Übermäßiges Kauen, offenes Maul oder Kopfschlagen beim Stopp

(3) Fehlen eines weichen, geraden Stopps, auch hüpfendes oder seitwärts stoppen

(4) Verweigern des Galoppwechsels

(5) Vorwegnehmen von Hilfen

(6) Stolpern

(7) Seitwärts Rückwärtsrichten

(8) Umwerfen der Markierungen

(k) Fehler des Reiters ergeben Punktabzug, aber keine Disqualifikation:

(1) Verlieren des Steigbügels

(2) Es gilt nicht als Fehler, wenn die Zirkel und die Figur Acht nicht innerhalb der Markierungen geritten werden, wenn dies durch Zustand oder Größe der Reitbahn verursacht ist. Jedoch gilt es als Fehler, wenn Stops und Rollbacks nicht außerhalb der Markierungen ausgeführt werden.

(l) (1) Sind drei Reining-Klassen (Für das VWB-Regelbuch nicht erforderlich (dieser § ist nur im AQHA-Regelbuch enthalten)

(2) Sind zwei Reining-Klassen ausgeschrieben, gilt Folgendes:

(A) Senior Reining vorgestellt im Bit

(B) Junior Reining vorgestellt entweder im Bit, Hackamore oder Snafflebit je nach Belieben des Teilnehmers.

(3) Wenn nur eine Klasse ausgeschrieben ist, gilt Folgendes:

(A) Reining all ages, 6-jährige und ältere Pferde müssen im Bit vorgestellt werden; 5-jährige und jüngere Pferde, vorgestellt entweder im Bit, Hackamore oder Snafflebit je nach Belieben des Teilnehmers.



452. WORKING COWHORSE

(...) Die Regeln der American Quarter Horse Association gelten für alle Working Cowhorse Klassen der VWB und für das Richten derselben.

Die gültigen Regeln der American Quarter Horse Association sind unter der Internetseite: www.aqha.com erhältlich. Die deutsche Übersetzung der AQHA-Regeln sind unter www.dqha.de zu finden.

453. WESTERN RIDING

(a) Western Riding ist eine Disziplin, bei der das Pferd nach den Eigenschaften seiner Gänge, Handwechsel im Galopp, seiner Reaktion auf den Reiter, Manier und Veranlagung bewertet wird. Das Pferd soll mit angemessener Geschwindigkeit, wohlgezogen, sich frei und leicht bewegend, vorgestellt werden.

(b) Pluspunkte erhalten und besondere Beachtung finden weiche Gänge, Taktreinheit (d.h. Beginn und Beenden des Pattern im selben Takt) und die Fähigkeit des Pferdes den Galopp präzise und mit Leichtigkeit auf der Mitte, zwischen zwei Markern, gleichzeitig auf der Vorder- und Hinterhand zu wechseln. Um das Gleichgewicht des Pferdes und gute Galoppwechsel zu gewährleisten sollen Kopf und Genick des Pferdes in einer entspannten natürlichen Haltung getragen werden. Das Genick befindet sich dabei auf Höhe des Widerristes oder etwas darüber. Das Pferd sollte den Kopf weder hinter der Senkrechten tragen und damit Einschüchterung zeigen, noch die Nase extrem nach vorne strecken und somit Widersetzlichkeit demonstrieren. Das Pferd soll den Kopf in entspannter Haltung tragen und mit angemessener Biegung im Genick auf die Reiterhand reagieren. Das Pferd soll mit leichtem Kontakt oder angemessen losen Zügeln geritten werden. Das Pferd sollte das Hindernis sowohl im Schritt als auch im Galopp überqueren, ohne die Gangart zu wechseln oder die Schrittlänge zu verändern.

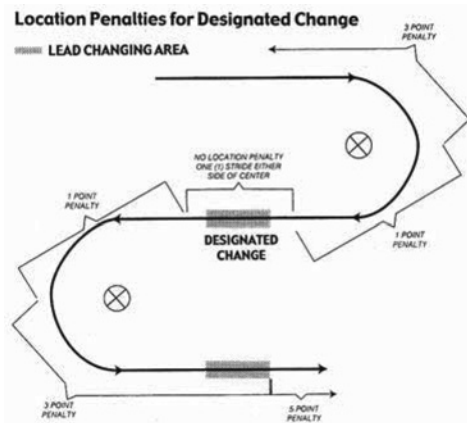
(c) Der Richter wählt eine der fünf Pattern aus. Er ist verantwortlich für den korrekten Aufbau des Parcours im Pattern:

(d) Im Pattern:

(1) Die acht kleinen Kreise stellen Pylonen als Markierungen dar. Auf der Seite mit fünf Markern muss der Abstand zwischen diesen mindestens 9 m und höchstens 15 m sein. Es wird empfohlen, die Markierungen mindestens 4,5 m vom Zaun weg aufzustellen und 9-12 m auseinander, wenn es die Bahn erlaubt.

(2) Eine massive Stange mit einer Mindestlänge von 2,4 m ist vorgeschrieben.

(3) Die lange, gewundene Linie gibt die Richtung und die Gangarten an, in denen das Pferd gehen muss. Der empfohlene Punkt zum Galoppwechsel ist gleichmäßig ein halber Schritt vor bis hinter dem Mittelpunkt zwischen den Markern. Der grau unterlegte Bereich stellt den Bereich zwischen den Markern dar, innerhalb dessen der Galoppwechsel erfolgen muss. Die gestrichelte Linie bedeutet Trab und die durchgehende Linie Galopp.



(4) Um dem Teilnehmer den Anfang der Schrittstrecke anzuzeigen, sollte ein Marker an der Wand oder auf dem Hufschlag aufgestellt werden. In Pattern 1 sollte der Marker mindestens 15 Fuß (5 Meter) vor der ersten Pylone stehen. In Pattern 2,3,4 und 5 sollte der Marker auf gleicher Höhe mit der ersten Pylone stehen. Der nächste Teilnehmer sollte nicht bis zum Anfangsmarker gehen, solange der Teilnehmer in der Bahn seine Aufgabe nicht beendet hat.

(e) Die Basis für die Punktevergabe liegt zwischen 0 bis 99 Punkten, wobei 70 Punkte der Durchschnitt sind.

(1) Für die Punktevergabe gilt folgende Richtlinie: Punkte werden addiert und subtrahiert von den neun (9) Manövern und zwar auf der Basis von 1,5 Pluspunkten bis 1,5 Minuspunkten:

-1,5	extrem schlecht;
-1	sehr schlecht,
-0,5	schlecht;
0	Durchschnitt;
+0,5	gut;
+1	sehr gut;
+1,5	vortrefflich.

Manöverbewertungen und Penalty-Abzüge sind unabhängig voneinander zu bestimmen. Folgende Penalties werden für jedes Ereignis angewendet und vom Endergebnis abgezogen:

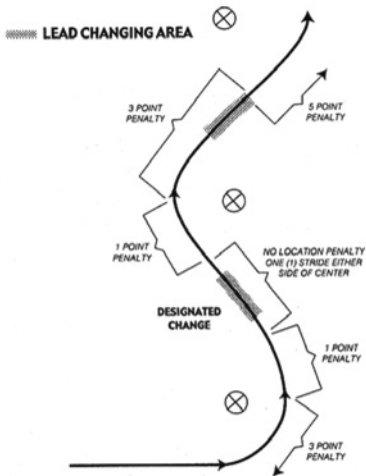
(f) Ein Teilnehmer wird bestraft:

mit fünf (5) Punkten für

- (1) falsche Gangart über die Wechselzone hinaus (Bemerkung: Auslassen eines Galoppwechsels einschließlich Kreuzgalopp über zwei Wechselzonen hinaus ergibt 10 Strafpunkte),
- (2) Ausschlagen, kicken, beißen, bocken, steigen,
- (3) schwerwiegender Ungehorsam
- (4) das Berühren des Sattels mit der Hand und das Berühren des Pferdes mit der Hand, um es zu loben oder zu ängstigen



Location Penalties for Designated Change



mit drei (3) Punkten für:

(1) nicht Einhalten der geforderten Gangart (Trab oder Galopp) oder stoppen vor dem Pattern in einem Bereich von ca. 3 m

(2) einfacher Galoppwechsel

(3) falscher Galopp am oder vor dem Marker vor der Wechselzone oder falscher Galopp am oder hinter dem Marker der vorgesehenen Wechselzone

(4) zusätzliche Galoppwechsel irgendwo innerhalb der Pattern (ausgenommen um den zusätzlichen Galoppwechsel zu korrigieren oder einen falschen Galopp zu korrigieren)

(5) in Pattern 1 und 3 zu spätes Angaloppieren mehr als 9 m hinter der im Jog zu überreitenden Stange

(6) Verlassen der Gangart in Schritt oder Trab für mehr als zwei Schritte

(7) Break of Gait im Galopp

mit einem (1) Punkt für:

(1) Berühren oder Rollen der Stange

(2) falscher Galopp für mehr als einen Sprung auf jeder Seite des Mittelpunktes und zwischen den Markern

(3) Stange zwischen den beiden Vorder- oder Hinterbeinen während des Galopps

(4) Break of Gait im Schritt oder Jog für bis zu 2 Tritte

(5) Die Hinterbeine hopsen bzw kommen beim Wechsel zusammen

(6) kein simultaner Wechsel (inkl. von vorne nach hinten, hinten nach vorne oder beide Hinterbeine kommen während des Wechsels zusammen)

mit einem halben (0,5) Punkt für:

(1) leichtes Berühren der Stange



null (0) Punkte – Disqualifikation für:

- (1) nicht erlaubte Ausrüstung
- (2) vorsätzliches Misshandeln
- (3) Verlassen des vorgeschriebenen Weges
- (4) Überreiten von Markern
- (5) komplettes Missachten der Stange
- (6) bedeutendes Verweigern – Stopp und rückwärts mehr als 4 Schritte (2 strides) mit den Vorderbeinen.
- (7) bedeutender Ungehorsam, starke Zurechtweisung des Pferdes
- (8) nicht Angaloppieren bis zum Zielkegel in Pattern 1
- (9) vier oder mehr einfache Galoppwechsel und/oder nicht durchgeführte Galoppwechsel außer bei Novice-, Jugend- und Einsteiger-Klassen.
- (10) Mehr als eine Vierteldrehung
- (11) das Versäumen, innerhalb von 9 Metern der vorgegebenen Zone, anzugaloppieren in Pattern 2,3,4, 5 7, 8 und 9
- (12) Zur Disqualifikation führen außer in Novice Jugend- und Einsteigerklassen:
 - (A) zu tiefe Kopfhaltung (Ohrenspitze ständig tiefer als der Widerrist).
 - (B) Überbiegen des Halses oder Genicks, so dass das Pferd die Nase ständig hinter der Senkrechten trägt.

Kredit

- (1) Galoppwechsel gleichzeitig mit Vorder- und Hinterbeinen
 - (2) Wechseln am Mittelpunkt der vorgegebenen Wechselzone
 - (3) exakte und weich gerittene Pattern
 - (4) gleichmäßige Geschwindigkeit
 - (5) leichte Regulierbarkeit des Pferdes durch Zügel und Beine
 - (6) Manier und Disposition
 - (7) Conformation und Fitness
- (g) Die folgenden Eigenschaften sind zu berücksichtigende Fehler und sollen vom Richter in der Manöverbewertung berücksichtigt werden:
- (1) übermäßiges Aufreißen des Maules
 - (2) Vorwegnehmen von Hilfen
 - (3) Stolpern
 - (4) zu hohe Kopfhaltung
 - (5) Kopf zu niedrig tragen (Ohrenspitze unterhalb des Widerrists)
 - (6) Überbiegen des Halses oder Genicks, so dass das Pferd die Nase ständig hinter der Senkrechten trägt.
 - (7) Exzessives Vorstrecken der Nase.

454. TRAIL

(a) Diese Klasse wird nach den Leistungen des Pferdes über den Hindernissen gerichtet, wobei auf Ausdruck, Manier, Annehmen



der Reiterhilfen und Qualität der Gänge Wert gelegt wird. Gut bewertet werden Pferde, welche die Hindernisse mit Stil, Sicherheit und einer gewissen Geschwindigkeit bewältigen, mit positivem Ausdruck und minimal sichtbaren oder hörbaren Hilfen, ohne die Korrektheit negativ zu beeinflussen. Gut bewertet werden Pferde, die Aufmerksamkeit gegenüber den Hindernissen zeigen und die Fähigkeit besitzen, ihren eigenen Weg hindurch zu finden – wenn die Hindernisse es zulassen – und bei schwierigeren Hindernissen die Reiterhilfen willig annehmen.

(b) Pferde sollen für unnötige Verzögerungen beim Anreiten der Hindernisse oder bei der Bewältigung dieser bestraft werden. Pferde mit einem künstlichen Erscheinungsbild über den Hindernissen sollen bestraft werden.

(c) Die Pferde werden nicht auf dem Hufschlag geritten. Die Trail Pattern (Aufgaben) müssen jedoch so gestaltet sein, dass jedes Pferd zwischen den einzelnen Hindernissen alle drei Gänge Schritt, Trab und Galopp (walk, jog, lope) als Teil der Aufgaben zeigen muss. Die Qualität der Bewegungen und die Taktreinheit der Gänge sollen in die Bewertung der Manöver einfließen.

Zwischen den Hindernissen soll das Pferd im Gleichgewicht gehen und den Kopf in einer natürlichen Haltung tragen (auf Widerristhöhe oder etwas darüber). Das Pferd soll weder hinter dem Zügel gehen noch sich mit nach vorn gestrecktem Kopf dagegen wehren.

Die Gänge zwischen den Hindernissen sollten im Ermessen des Richters sein.

(d) Das Trail Pattern (die Aufgabe) muss mindestens eine Stunde vor dem angekündigten Beginn der Trail Klasse ausgehängt werden.

(e) Entgegen dem AQHA/DQHA Regelbuch sind Teilnehmer der VWB Trail-Klassen sowohl in VWB Trail-Klassen als auch in VWB Ranch-Trail-Klassen mit dem selben Pferd startberechtigt.

(f) Es wird eine Bewertung auf einer Basis von 0 bis unendlich angenommen, wobei 70 einer durchschnittlichen Leistung entspricht. Jedes Hindernis wird mit Punkten (obstacle score) bewertet, die zu 70 addiert oder subtrahiert werden und mögliche Strafpunkte (Penalty) werden abgezogen. Jedes Hindernis wird nach folgender Grundlage von plus 1 1/2 bis minus 1 1/2 bewertet, wobei – 1 1/2 extrem schlecht, - 1 sehr schlecht, - 1/2 schlecht, 0 korrekt, + 1/2 gut, + 1 sehr gut und + 1 1/2 exzellent bedeuten. Manöverbewertungen und Penalty-Abzüge sind unabhängig voneinander zu bestimmen. Folgende Penalties werden für jedes Ereignis angewendet und vom Endergebnis abgezogen:

(f) Folgende Abzüge resultieren in:

1/2 Strafpunkt (Penalty)

(1) Jedes leichte Berühren von Hölzern, Stangen, Pylonen, Pflanzen oder jeglichem Bestandteil eines Hindernisses.

1 Strafpunkt (Penalty)

(1) Jedes Anschlagen oder Drauftreten von Hölzern, Stangen, Pylonen oder jeglichem Bestandteil eines Hindernisses.

(2) Falsche oder Unterbrechen der Gangart (Break of Gait) im Schritt oder Trab für bis zu 2 Schritten (A.d.Ü. „...for two strides or less.“ – d.h. ein „stride ist ein vollständiger Bewegungsablauf



in der jeweiligen Gangart, z.B. 2 Trabritte sind ein stride oder ein ganzer Galoppsprung ist ein stride - deshalb sind 4 Trabritte „two strides“ oder 2 Schritte)

(3) Beide Vorder- oder Hinterhufe in einem Zwischenraum, der nur für einen Tritt bestimmt ist.

(4) Auslassen oder Verpassen eines Trittes in den dafür vorgesehenen Zwischenraum.

(5) Beim Lope over eine Stange zwischen die jeweiligen Vorder- oder Hinterhufe nehmen.

(6) Nicht die korrekte Anzahl von Schritten einhalten, wenn vorgeschrieben

3 Strafpunkte (Penalties)

(1) Falsche oder Unterbrechen der Gangart (break of gait) im Schritt oder Trab für mehr als 2 Schritte (oder 4 Tritte).

(2) Falscher Galopp oder aus dem Galopp fallen (außer um einen falschen Galopp zu korrigieren).

(3) Herunterwerfen einer erhöhten Stange, Umwerfen einer Pylone, Tonne, Pflanze oder größere Demontage eines Hindernisses.

(4) Aus der Begrenzung heraustreten, herunter-/herausfallen oder herausspringen von oder aus einem Hindernis mit gekennzeichneter Begrenzung mit einem Fuß, sobald das Hindernis mit diesem Fuß betreten wurde und das Auslassen eines Hindernisteiles mit einem Fuß auf dem Weg durch das Hindernis.

5 Strafpunkte (Penalties)

(1) Fallenlassen eines Regenmantels oder eines Gegenstandes, der transportiert werden sollte.

(2) Kumulativ erstes oder zweites Verweigern (bei dem gleichen oder verschiedenen Hindernissen), Wegdrängen oder Versuch einem Hindernis auszuweichen durch Scheuen oder Rückwärtsgehen.

(3) Loslassen des Tores oder Fallenlassen des Torseils

(4) Gebrauch der einen Hand um zu loben oder zu ängstigen

(5) Aus der Begrenzung heraustreten, herunter-/herausfallen oder herausspringen von oder aus einem Hindernis mit gekennzeichneter Begrenzung mit mehr als einem Fuß, sobald das Hindernis mit diesen Füßen betreten wurde und das Auslassen eines Hindernisteiles mit mehr als einem Fuß auf dem Weg durch das Hindernis.

(6) Grober Ungehorsam (einschließlich Ausschlagen, Bocken, Steigen, lautes Wiehern)

(7) Anfassen des Sattels mit einer Hand

Fehler im Parcours, die entsprechend ihrer Schwere geahndet werden:

(1) ständiges zu tief Tragen des Kopfes (Ohrenspitze unterhalb des Widerristes)

(2) ständiges zu hoch Tragen des Kopfes

(3) ständiges Überflexen des Halses oder hinter dem Zügel gehen

(4) übertriebenes nach vorne Strecken der Nase

(5) übertriebenes Öffnen des Mauls



Disqualifikation (0-Score):

- (1) Beidhändig reiten (außer in Snaffle Bit und Hackamore Klassen, die für beidhändiges Reiten bestimmt sind) oder das Wechseln der Zügelhand. Außer bei Junior Pferden, die mit Snaffle Bit oder Hackamore vorgestellt werden, darf nur eine Hand die Zügel führen, es ist aber zulässig, die Hand zu wechseln, um eine Aufgabe erledigen zu können wie beschrieben in 443.
- (2) Der Gebrauch des Romals (peitschenähnliches Ende der kalifornischen Zügel) anders als in Regel Nr. 443 beschrieben.
- (3) Nicht Einhalten der festgelegten Reihenfolge der Hindernisse oder nicht korrektes Absolvieren.
- (4) Auslassen eines Hindernisses ohne den Versuch es zu bewältigen.
- (5) Fehlerhafte Ausrüstung, die die Vollendung der Pattern (Aufgaben) verzögert.
- (6) Das Pferd wiederholt oder übertrieben am Hals berühren, um es zu veranlassen, den Kopf zu senken.
- (7) Einreiten oder Verlassen eines Hindernisses von der falschen Seite oder Richtung.
- (8) Hindernis in die falsche Richtung arbeiten; einschließlich mehr als 1/4 Überdrehung.
- (9) Reiten außerhalb der vorgegebenen Begrenzung des Parcours oder der Arena.
- (10) Kumulativ dritte Verweigerung (bei dem gleichen oder verschiedenen Hindernissen), Verzögerung (nicht annehmen der Reiterhilfe) oder Ausweichen an einem Hindernis durch Scheuen oder Zurückweichen.
- (11) Auslassen der vorgeschriebenen, korrekten Gangart zwischen den Hindernissen.
- (12) Nicht Einhalten des richtigen Weges zwischen den Hindernissen.

Fehler, die außer in Novice Jugend und Einsteiger-Klassen, in denen sie je nach ihrer Schwere bestraft werden, zur Disqualifikation führen, sind:

- (A) ständiges zu tief Tragen des Kopfes
- (B) ständiges hinter dem Zügel Gehen
- (g) Wenn der Veranstalter die Trail Pattern (Aufgaben) entwirft, sollte er immer daran denken, dass es nicht der Sinn einer Trail Klasse ist, den Pferden eine Falle zu stellen oder sie anhand zu schwieriger Hindernisse aus der Wertung zu werfen. Alle Aufgaben und Hindernisse sind so sicher zu erstellen, dass Unfälle ausgeschlossen sind. Falls schwierige Aufgaben gestellt werden, ist das Trail Pattern (Aufgaben) für die Junior Trail Klassen einfacher zu gestalten. Wenn die Abstände und Zwischenräume in allen Hindernissen festgelegt werden, ist die lichte Weite zwischen den einzelnen Hölzern, Stangen usw. zu messen, wobei der normale Weg des Pferdes in den Hindernissen anzunehmen ist. Es muss den Pferden genug Raum zum Traben (mind. 9 m) und Galoppieren (mind. 15 m) gegeben werden, damit die Richter die Qualität der Gänge beurteilen können.
- (h) Wenn die Hindernisse umgeworfen oder verschoben worden sind, müssen sie nach jedem Ritt wieder exakt aufgebaut werden.



Im Fall von Hinderniskombinationen können die Hindernisse erst wieder aufgebaut werden, wenn der Teilnehmer sein Pattern (alle Aufgaben) beendet hat, egal, welcher Teil des Patterns verschoben oder umgeworfen worden ist.

(i) Es müssen mindestens 6 Hindernisse benutzt werden, drei aus der Liste der vorgeschriebenen Pflichthindernisse und mindestens drei andere, unterschiedliche aus der Liste möglicher Wahlhindernisse.

(j) Pflichthindernisse:

(1) Öffnen, Durchreiten und Schließen eines Tores (Verlust der Kontrolle über das Tor – z.B. Loslassen - ist zu bestrafen). Es dürfen nur Tore benutzt werden, die weder Pferd noch Reiter in Gefahr bringen. Falls ein Tor ein Verbindungsstück aus Metall, Plastik oder Holz unter der Toröffnung hat, muss der Teilnehmer das Tor vorwärts durchreiten.

(2) Reiten über mindestens vier Hölzer oder Stangen. Diese können in einer geraden Linie, in einer Kurve, im Zickzack oder erhöht aufgebaut sein. Der Zwischenraum zwischen den Stangen wird genau gemessen. Der Weg, den das Pferd nehmen soll, wird der Messung zugrunde gelegt. Trot over (Trabstangen) und Lope over (Galoppstangen) können in Novice (= Einsteiger) Klassen nicht erhöht werden.

Alle erhöhten Teile müssen in einer Aufnahme oder einem eingekerbten Block (z.B. Pflasterstein) liegen oder anders gesichert werden, so dass sie nicht rollen können. Die Höhe wird vom Boden bis zum höchsten Punkt des Hindernisteils gemessen. Der Abstand zwischen den Walk over (Schrittstangen), Trot over (Trabstangen) und Lope over (Galoppstangen) ist wie folgt oder ein Vielfaches dieser Abstände:

(A) Der Abstand zwischen den Walk over (Schrittstangen) soll 40 bis 60 cm betragen und kann bis zu 30 cm erhöht werden. Erhöhte Walk over sollen mindestens 55 cm auseinander gelegt werden.

(B) Der Abstand zwischen den Trot over (Trabstangen) soll 90 bis 105 cm betragen und kann bis zu 20 cm erhöht werden.

(C) Der Abstand zwischen den Lope over (Galoppstangen) soll 180 bis 210 cm oder ein Vielfaches dessen betragen und kann bis zu 20 cm erhöht werden.

(3) Rückwärts richten (Back). Die Stangen zum Rückwärts richten sollen auf eine Breite von mindestens 70 cm gelegt werden. Wenn diese erhöht sind, ist eine Breite von 75 cm erforderlich. Teilnehmer dürfen nicht aufgefordert werden, über einen festen Teil eines Hindernisses, wie eine hölzerne Stange oder ein Metallstück, rückwärts zu richten.

(A) Rückwärts richten durch oder um mindestens drei Pylonen.

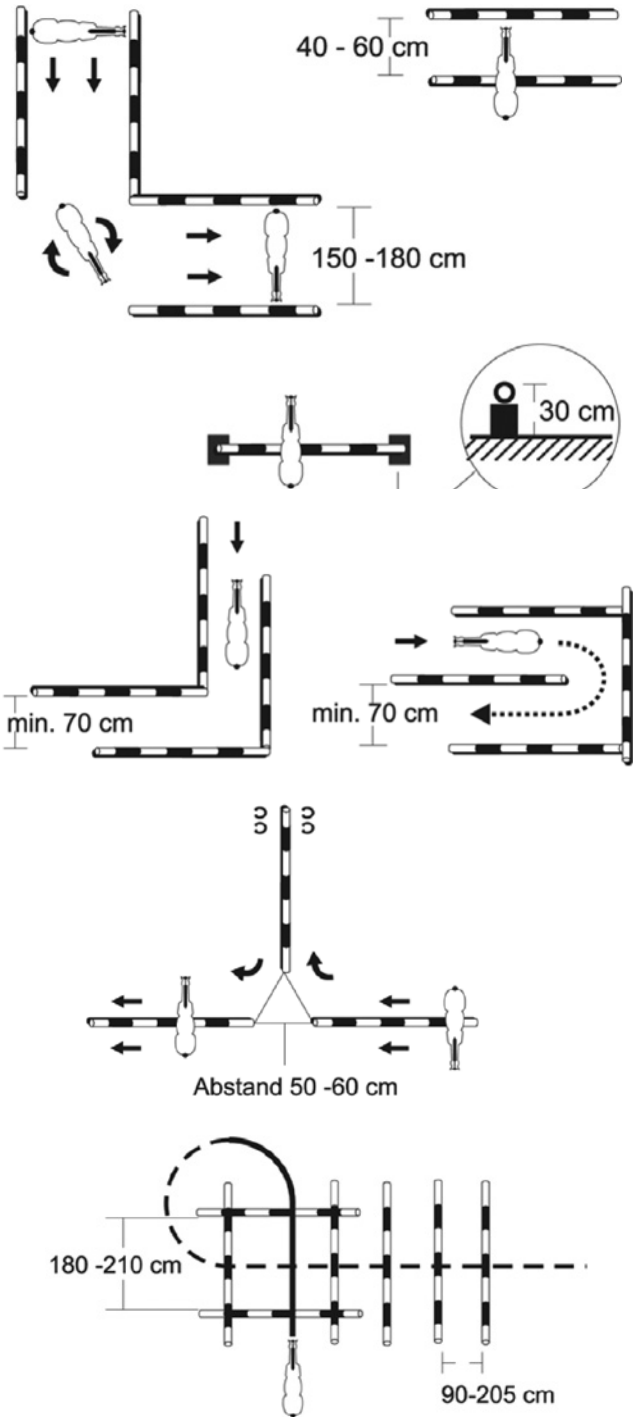
(B) Rückwärts richten durch ein L, V, U, gerade oder einem ähnlich gestalteten Hindernis. Kann nicht mehr als 60 cm erhöht werden.

(k) Wahl-Hindernisse (nicht begrenzt auf diese Liste)

(1) Wassergraben (Vertiefung oder kleiner Teich). Kein Material aus Metall oder Wassergräben mit rutschigem Boden dürfen benutzt werden.



Teil C: Richtlinien der Disziplinen





(2) Serpentina im Schritt oder Trab reiten. Abstände für Trab-Serpentina sind mindestens 1,8 m.

(3) Einen Gegenstand von einem Teil der Arena zum anderen transportieren (nur Gegenstände, die gewöhnlicher Weise auch auf einem Ausritt benutzt werden, sind zulässig).

(4) Über eine hölzerne Brücke reiten (empfohlene Mindestbreite ist 90 cm und mindestens 180 cm lang). Die Brücke soll stabil und sicher sein und nur im Schritt geritten werden.

(5) An- und Ausziehen eines Regenmantels.

(6) Herausnehmen und Zurücklegen von Material aus einem Briefkasten.

(7) Seitwärts richten (Side pass). Kann bis zu max. 30 cm erhöht werden.

(8) Ein Hindernis, bestehend aus vier Stangen oder Latten, jede 1,5 bis 2,0 m lang, die in einem Viereck gelegt werden. Jeder Teilnehmer reitet über eine bestimmte Stange oder Latte in das Viereck ein. Wenn alle vier Hufe des Pferdes sich im Viereck befinden, soll der Reiter eine angegebene Drehung vollführen und ausreiten.

(9) Es kann auch jedes andere sichere und zu bewältigende Hindernis benutzt werden, welches üblicher Weise auf einem Ausritt auftreten kann und die Zustimmung des Richters findet.

(10) Eine Kombination aus zwei oder mehreren dieser Hindernisse ist zulässig.

(l) Unzulässige Hindernisse:

(1) Reifen

(2) Tiere

(3) Tierhäute

(4) PVC Rohre

(5) Absteigen

(6) Sprünge (Ausnahme: bei VWB-Trails bis zu einer Höhe von 50 cm erlaubt.)

(7) Wippen oder bewegliche Brücken

(8) Wassergräben mit fließenden oder sich bewegenden Teilen

(9) Flammen, Trockeneis, Feuerlöscher usw.

(10) Hölzer und Stangen, die so angeordnet sind, dass sie wegrollen können.

(11) Ground ties (Absteigen, Zügel auf Boden legen, Pferd umrunden, Aufsteigen)

Ausnahme: bei DQHA Trail Rides und in VWB-Trails in einer geschlossenen Arena erlaubt.

(m) Der Richter ist verpflichtet, den aufgebauten Trail zu begehen und hat das Recht und die Pflicht, ggf. die Hindernisse auf jegliche Art zu verändern. Der Richter kann jedes Hindernis entfernen oder verändern lassen, welches er für gefährlich oder für nicht zu bewältigen hält. Falls der Richter bemerkt, dass ein Hindernis sich irgendwann als gefährlich herausstellt, wird es repariert oder entfernt. Falls es nicht repariert werden kann und bereits Pferde das Trail Pattern (Aufgaben) beendet haben, sollen die Punkte für dieses Hindernis aus den Bewertungen aller vorangegangenen Ritte gestrichen werden.



455. TEAM PENNING

(...) Die Regeln der American Quarter Horse Association gelten für alle Team Penning Klassen der VWB und für das Richten derselben. Die gültigen Regeln der American Quarter Horse Association sind unter der Internetseite: www.aqha.com erhältlich. Die deutsche Übersetzung der AQHA-Regeln sind unter www.dqha.de zu finden.

456. BARREL RACING

(Barrel Racing ist eine Zeitprüfung)

(a) Der Kurs muss exakt ausgemessen werden. Wenn der Platz für den Kurs nicht ausreicht, muss er solange um jeweils 4,5 m verkleinert werden, bis er in die Bahn passt. Es muss genügend Platz zwischen den Tonnen und jedem beliebigen Hindernis gelassen werden. Der Abstand von der 3. Tonne bis zur Ziellinie muss nicht um jeweils 4,5 m verkleinert werden, wenn für das Pferd genügend Platz zum Anhalten vorhanden ist. Wenn eine Bahn für das Barrel Racing ausgemessen wird, muss darauf geachtet werden, dass das Pferd genügend Freiraum für Wendungen und Auslauf hat. Es wird empfohlen, dass die Distanz von der Startlinie zum Ende der Bahn mindestens 13,5 m beträgt. Der Abstand von der 1. zur 2. Tonne zur Bande muss mindestens 5,5 m betragen. Der Abstand von der 3. Tonne zum Ende der Bahn muss mindestens 11 m betragen.

b) Hell gefärbte, 200-l-Metalltonnen, die an beiden Enden geschlossen sind, sollen verwendet werden. Die Tonnen dürfen nicht auf Unterlagen gestellt werden. (für VWB geändert)

(c) Die Startlinienmarkierungen oder ein elektrisches Zeitmessgerät müssen, wenn möglich, an der Bande aufgestellt werden. Eine elektrische Zeitnahme oder mindestens zwei Stoppuhren müssen benutzt werden. Dabei gilt die Zeit, die von der elektronischen Zeitnahme angezeigt wird, oder die Durchschnitts-Zeit der beiden Stoppuhren, die von offiziellen Zeitnehmern bedient werden, als offizielle Zeit.

(d) Die Zeit wird dann genommen, wenn die Nase des Pferdes die Startlinie erreicht und wird dann gestoppt, wenn die Nase des Pferdes die Ziellinie überquert.

(e) Dem Teilnehmer ist ein fliegender Start erlaubt. Auf ein Signal des Starters hin reitet der Teilnehmer zu Tonne 1, umrundet diese in einem Rechtsbogen; anschließend reitet er zu Tonne 2, umrundet diese in einem Linksbogen; danach reitet er zu Tonne 3, umrundet diese in einem Linksbogen, dann reitet er zwischen Tonne 1 und Tonne 2 hindurch zurück über die Ziellinie. Dieser Kurs kann auch entgegengesetzt geritten werden, z.B. beginnen dann die Teilnehmer mit Tonne 2, umrunden diese in einem Linksbogen, anschließend reiten sie zu Tonne 1, umrunden diese in einem Rechtsbogen; dann reiten sie weiter zu Tonne 3, umrunden diese wiederum in einem Rechtsbogen, danach erfolgt ein Endspurt über die Ziellinie.

(f) Das Umwerfen einer Tonne bedeutet 5 Strafsekunden. Wird der Kurs nicht eingehalten, bedeutet dies Disqualifikation. Die Tonne



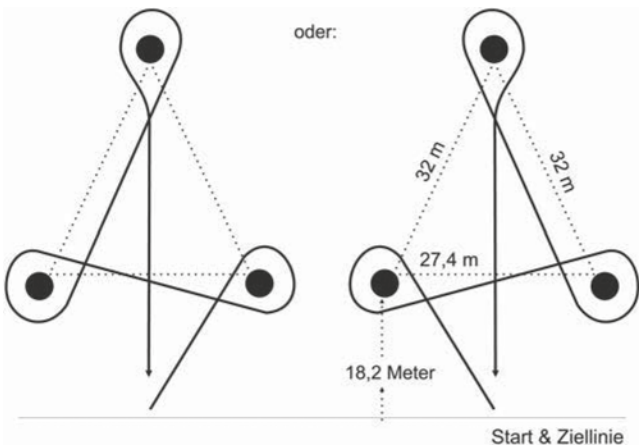
darf während des Barrel Racing nicht mit der Hand berührt werden.

(g) Wenn der Teilnehmer beim Barrel Racing seinen Hut oder Helm nicht die ganze Zeit trägt, bedeutet dies 5 Strafsekunden.

(h) Der Richter muss jeden Teilnehmer für übermäßigen Gebrauch einer Peitsche, Zügel oder anderer Gegenstände irgendwo am Pferd, disqualifizieren.

(i) Kommt es zu einer Zeitgleichheit, muss das Pferd, das nach dem Stechen zum Sieger erklärt wurde, den Kurs noch einmal bewältigen, und zwar innerhalb 2 Sekunden seiner ursprünglichen Zeit, andernfalls kommt es nochmals zum Stechen. Strafzeiten gelten nicht bei dieser Zwei-Sekunden-Regel, sondern nur die absolute Zeit beim Stechen. Wenn es zu einem Gleichstand bei der Punktevergabe kommt, wird die Platzierung durch ein Stechen ermittelt, wenn die betreffenden Teilnehmer zustimmen. Wenn nicht, entscheidet der Münzwurf.

(j) Das Abziehen der Bahn soll nach jedem 7. Starter erfolgen, das Showmanagement kann aber auch häufiger abziehen lassen.



457. POLE BENDING

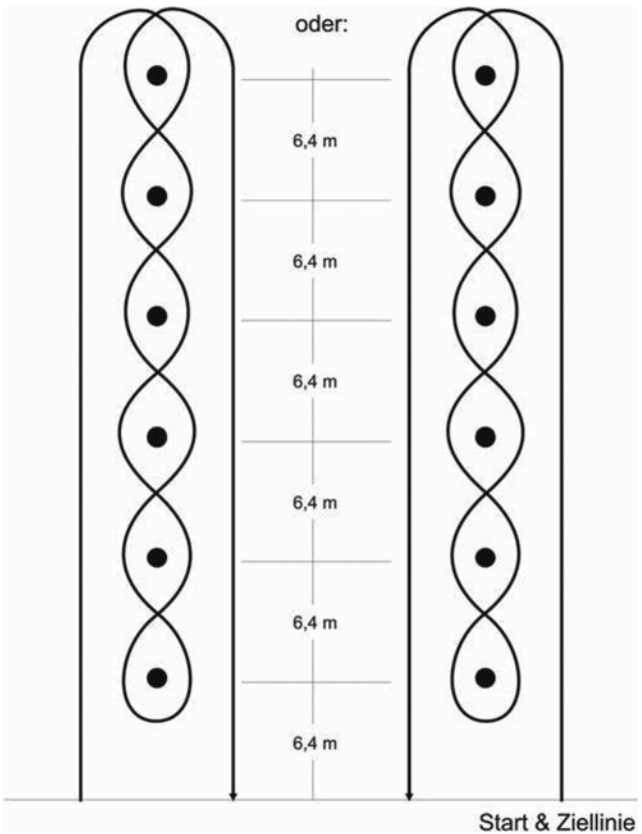
(Pole Bending ist eine Zeitprüfung)

(a) Jeder Teilnehmer beginnt mit einem fliegenden Start. Die Zeit wird genommen, wenn die Nase des Pferdes die Start-/Ziellinie erreicht. Eine klar erkennbare Startlinie muss vorhanden sein. Ein elektrisches Zeitmessgerät oder mindestens 2 Stoppuhren müssen benutzt werden. Dabei gilt die Zeit, die von der elektronischen Zeitnahme angezeigt wird, oder die Durchschnitts-Zeit der beiden Stoppuhren, die von offiziellen Zeitnehmern bedient werden, als offizielle Zeit.

(b) Beim Pole Bending muss um sechs Stangen geritten werden. Der Abstand zwischen den Stangen und der 1. Stange zur Ziellinie muss 6,4 m betragen. Die Stangen müssen auf den Boden gesetzt werden, 1,8 m hoch sein und nicht mehr als 35 cm Durchmesser haben.



(c) Ein Pferd kann links- oder rechtsherum beginnen und muss den Kurs dementsprechend fortsetzen (siehe Pattern).



(d) Umwerfen einer Stange bedeutet 5 Strafsekunden. Nichteinhalten des Kurses führt zur Disqualifikation. Während des Pole Bending darf der Teilnehmer die Stangen mit der Hand berühren. Wenn der Originalparcours durch einen Reiter absichtlich durch Umwerfen einer Stange verändert wird, gibt es eine Fünfsekunden Zeitstrafe für jede umgeworfene Stange.

(e) Wenn der Teilnehmer beim Pole Bending seinen Hut nicht die ganze Zeit über, die er in der Bahn ist, trägt, bedeutet dies 5 Strafsekunden.

(f) Kommt es zur Zeitgleichheit, muss das Pferd, das im Stechen (run off) zum Sieger erklärt wurde, den Kurs noch einmal bewältigen und zwar innerhalb von 2 Sekunden seiner ursprünglichen Zeit, andernfalls kommt es zu einem erneuten Stechen. Die Strafzeit gilt nicht für die Zwei-Sekunden-Regel, sondern für die endgültige Zeit im Stechen. Wenn es zu einem Gleichstand bei der Punktevergabe kommt, wird die Platzierung durch ein Stechen ermittelt, wenn die betreffenden Teilnehmer zustimmen. Wenn nicht, entscheidet der Münzwurf.



(g) Der Richter muss jeden Teilnehmer für übermäßigen Gebrauch einer Peitsche, Zügel oder anderer Gegenstände irgendwo am Pferd, disqualifizieren.

(h) Das Abziehen der Bahn soll nach jedem 7. Starter erfolgen, das Showmanagement kann aber auch häufiger abziehen lassen.

458. WESTERN PLEASURE

(a) Ein gutes Pleasure Pferd hat freie, fließende Gänge mit einer zum Körperbau passenden, angemessenen Schrittlänge. Diese soll raumgreifend und mühelos sein. Idealerweise sollte das Pferd ausbalancierte, fließende Bewegungen bei korrekter Ausführung der Gänge und Taktreinheit zeigen. Die Qualität der Bewegungen und die Gleichmäßigkeit der Gänge sind von größter Bedeutung.

Das Pferd sollte Kopf und Hals in entspannter, natürlicher Position tragen, wobei das Genick des Pferdes auf Höhe des Widerrists oder etwas darüber sein soll. Der Kopf sollte nicht hinter der Senkrechten getragen werden, was den Eindruck von Verängstigung erweckt, jedoch auch nicht mit der Nase weit vor der Senkrechten, was einen widersetzlichen Eindruck macht. Die Nase soll leicht vor der Senkrechten getragen werden mit einem freundlichen Ausdruck und lebhaftem Ohrenspiel. Das Pferd soll mit angemessen losem Zügel vorgestellt werden. Die Übergänge sollen gehorsam und weich erfolgen, wann immer sie verlangt werden. Wenn eine Verstärkung verlangt wird, soll das Pferd mit denselben fließenden Bewegungen weiter ausgreifen.

Die beste Bewertung erhält ein sich gut bewegendes, ausbalanciertes und gehorsames Pferd, welches in guter körperlicher Verfassung, und ein Vergnügen zu reiten ist. Diese Klasse wird gerichtet nach Leistung, Zustand und Gebäude des Pferdes.

(b) Für das VWB-Regelbuch nicht erforderlich (ist nur im DQHA Regelbuch enthalten)

(1) Für das VWB-Regelbuch nicht erforderlich (ist nur im DQHA Regelbuch enthalten)

(2) Wenn zwei Western Pleasure Klassen angeboten werden, sind es Folgende:

(A) Senior Western Pleasure im Bit geritten.

(B) Junior Western Pleasure im Bit, Hackamore oder Snaffle Bit geritten.

(3) Wenn nur eine Western Pleasure Klasse angeboten wird, muss dies eine all ages Klasse sein.

(A) 6-jährige und ältere Pferde müssen im Bit vorgestellt werden.

(B) 5-jährige und jüngere Pferde dürfen im Bit, Hackamore oder Snaffle Bit vorgestellt werden.

(c)-(d) Für das VWB-Regelbuch nicht erforderlich.

(e) Entgegen dem AQHA/DQHA-Regelbuch sind Teilnehmer der VWB Western Pleasure-Klassen sowohl in VWB Western Pleasure-Klassen als auch in VWB Ranch-Riding-Klassen mit dem selben Pferd startberechtigt.

(f) Die Pferde müssen alle drei Gangarten in beiden Richtungen zeigen, um ihre Fähigkeit zu beweisen, den richtigen Galopp auf



der jeweiligen Hand auszuführen. Nach Ermessen des Richters kann Verlängerung der Schritte im Schritt oder Galopp auf einer oder beiden Händen verlangt werden. Es ist vorgeschrieben, dass eine moderate Trabverstärkung auf mindestens einer Hand verlangt wird. Ausnahme: Einsteiger- und Novice Jugendklasse. In diesen Klassen liegt es im Ermessen des Richters, die Trabverstärkung zu fordern. Trabverstärkung (Extended Jog) ist eine deutliche und raumgreifende Schrittverlängerung im Zweitakt. Taktreinheit und Balance mit Geschmeidigkeit sind bedeutender als Geschwindigkeit. Die Reiter sollen die Trabverstärkung aussitzen. Der Galopp mit Vorwärtsbewegung wird die einzige als Galopp anerkannte Gangart sein.

Die Pferde sollen gehorsam rückwärts gehen und ruhig stehen.

Überholen ist erlaubt und soll nicht bestraft werden, solange die Pferde Takt und Rhythmus beibehalten.

(g) Die Pferde sollen zur Innenseite der Arena hin die Richtung wechseln (weg von der Bande). Der Richtungswechsel kann nach Ermessen des Richters im Walk oder Jog erfolgen, soll jedoch nicht im Lope verlangt werden.

(h) Der Richter kann zusätzliche Leistungen in der oben beschriebenen Art von jedem Pferd verlangen. Er darf jedoch keine Arbeit verlangen, die hier nicht beschrieben ist.

(i) Der Reiter soll nicht zum Absteigen aufgefordert werden, außer wenn der Richter die Ausrüstung überprüfen möchte.

(j) Die Pferde werden im Walk, Jog und Lope am angemessen losen Zügel oder mit leichtem Kontakt ohne übermäßige Hilfengebung vorgestellt.

(k) Fehler, die je nach Schwere bestraft werden müssen.

(1) Übermäßige Geschwindigkeit (jede Gangart)

(2) Auf der falschen Hand galoppieren

(3) Aus der Gangart fallen (eingeschlossen kein Schritt, wenn gefordert)

(4) Übermäßige Langsamkeit in jeder Gangart, Verlust der Vorwärtsbewegung (künstlicher Gang im Galopp)

(5) Versäumen die passende Gangart aufzunehmen, wenn sie angesagt wird (während der Übergänge wird übermäßige Verzögerung bestraft)

(6) Pferd oder Sattel mit der freien Hand berühren

(7) Kopf des Pferdes zu hoch getragen

(8) Kopf des Pferdes zu niedrig getragen (Ohrenspitzen unterhalb des Widerrists)

(9) Überflexen oder übermäßig angespannter Hals, so dass die Nase hinter der Senkrechten getragen wird (hinter dem Zügel gehen)

(10) Übertriebenes Vorstrecken der Nase (über den Zügel gehen)

(11) Übertriebene Bewegungen der Oberlinie im Galopp

(12) Übertriebenes Öffnen des Mauls (sperrern)

(13) Stolpern

(14) Gebrauch der Sporen vor dem Gurt



(15) Ein Pferd, welches traurig, stumpfsinnig, teilnahmslos, erschöpft, unlustig und übermüdet erscheint

(16) Schnelle, abgehackte oder kurze Gänge

(17) Wenn die Zügel so weit durchhängen, so dass kein leichter Kontakt mehr besteht

(18) Nicht gerade gerichtete Pferde im Galopp. (Der äußere Hinterfuß darf nicht weiter in der Arena sein, als der innere Vorderfuß.)

(I) Fehler, welche Grund für Disqualifikation sind, außer in Novice Amateur (= Einsteiger) oder Novice Youth, wo sie nur als Fehler gesehen werden und je nach Schwere gewertet werden müssen.

(1) Kopf zu tief getragen (die Ohrenspitzen immer unterhalb des Widerrists getragen)

(2) Kopf permanent hinter der Senkrechten.

459. CUTTING

(a) National Cutting Horse Association oder Canadian Cutting Horse Association Regeln gelten für alle Cutting Klassen und für das Richten derselben. Alle Reiter in der Arena müssen den Regeln bezüglich Kleidung, Ausrüstung und Verhalten entsprechen, und ihre Zahl muss begrenzt sein auf die Teilnehmer und ihre Helfer. (...)

Die gültigen Regeln der National Cutting Horse Association sind erhältlich bei der NCHA, 4704 Highway 377 South, Fort Worth, Texas 76116 oder unter der Internetseite: www.ncha.com

Die gültigen Regeln der Canadian Cutting Horse Association sind erhältlich bei der Canadian Cutting Horse Ass., 14141 Fox Drive, Edmonton. Alberta, Canada T6H 4P3.

460. SHOWMANSHIP AT HALTER

(Jeder Teilnehmer kann nur 1 Pferd pro Prüfung vorstellen! Pferde müssen mindestens 2-jährig sein)

(a) Die Klasse Showmanship at Halter wurde entworfen, um die Fähigkeiten des Vorstellers zu bewerten, eine Reihe vom Richter vorgegebener Manöver, mit Präzision und Geschmeidigkeit auszuführen. Die ideale Showmanship Vorstellung besteht aus einem sauber gekleideten Vorsteller, der ein gut gepflegtes und konditioniertes Pferd führt, welches schnell und leistungsbereit das ausgesuchte Pattern mit Bereitschaft, Gewandtheit und Genauigkeit absolviert. Der Vorsteller soll sicher und überzeugend auftreten und dabei eine stets ausbalancierte, funktionelle und korrekte Körperposition beibehalten.

(b) Es ist vorgeschrieben, dass die vom Richter verlangte Pattern eine Stunde vor Beginn der Prüfung ausgehängt wird. Wenn der Richter Teilnehmer zur Platzierung im Finale zurückruft, braucht das Pattern nicht ausgehängt zu werden. Das Pattern soll so gestaltet sein, dass der Richter die Fähigkeiten des Vorstellers, ihm ein Pferd korrekt vorzustellen, prüfen kann. Alle Punktegleichstände (ties) werden durch den Entscheid des Richters gebrochen.

(c) Prüfungs-Verfahren: Alle Teilnehmer können den Ring betreten und dann einzeln arbeiten oder der Vorsteller kann einzeln vom



Eingang aus arbeiten. Wenn der Teilnehmer einzeln vom Tor aus arbeitet ist eine Startreihenfolge erforderlich. Die folgenden Manöver sollten verwendet werden: Führen des Pferdes im Schritt, Jog, Trab oder verstärkten Trab; rückwärts, gerade oder im Bogen; oder eine Kombination aus geraden und gebogenen Linien; Halt; Drehen um 90 Grad (1/4), 180 Grad (1/2), 270 Grad (3/4), 360 Grad (ganze Drehung) oder jede Mischung oder Wiederholung dieser Drehungen. Der Teilnehmer muss innerhalb der Prüfung dem Richter das Pferd zur Kontrolle präsentieren. Der Pull Turn ist ein nicht erlaubtes Manöver. Der Richter muss während der Prüfung den Vorsteller bitten, sein Pferd in einem Set Up zu positionieren.

(d) Showmanship Gerten (Dressurgerten etc.) sind während der Show für das Showmanship Training verboten. „War Bridles“ oder ähnliche Ausrüstung oder irgendeine Art von Draht oder Seil am Pferdekopf ist ebenso verboten.

(e) Bewertung: Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn der Pattern darstellen.

Das Pattern wird vom Richter in 6-10 Manöver aufgeteilt. Jedes Manöver wird mit +3 bis -3 Punkten bewertet. ½ Punkte können auch vergeben werden. Diese Punkte werden von den ursprünglichen 70 Punkten abgezogen oder dazugerechnet. Die Manöver-Bewertungen sollen unabhängig von den Strafpunkten vergeben werden und im gleichen Verhältnis die Leistung des Vorstellers in der Aufgabenausführung sowie die Form und Effektivität des Teilnehmers und der Präsentation des Pferdes widerspiegeln.

Dies sieht im Einzelnen wie folgt aus: +3 ausgezeichnet, +2 sehr gut, +1 gut, 0 durchschnittlich, -1 schlecht, -2 sehr schlecht, -3 extrem schlecht. Der Gesamteindruck des Teilnehmers und seine Leistungsfähigkeit sollen auch von 0-5 Punkten bewertet werden, wobei 0-2 für durchschnittlich, 3 gut, 4 sehr gut und 5 für ausgezeichnet steht.

(1) Die Gesamtpräsentation von Pferd und Vorsteller

Die gesamte Haltung des Vorstellers, Sicherheit, Selbstbewusstsein, Aussehen und Position während der Prüfung und das Aussehen des Pferdes werden gewertet.

(A) Aussehen und Position des Vorstellers

Angemessene Kleidung muss getragen werden. Kleider und Vorsteller sollen sauber und ordentlich sein. Die Verwendung von irgendeiner Art künstlicher Hilfsmitteln, einschließlich aber nicht begrenzt auf Feuerzeuge, Heu, Erde, scharfe Nadeln, Magneten usw. hat eine Disqualifikation zur Folge.

(1) Der Vorsteller soll die ganze Zeit sicher, selbstbewusst, höflich und sportlich fair sein; schnell Fehler seines Pferdes erkennen und korrigieren. Die Vorsteller sollen so lange arbeiten, bis die Klasse beendet ist oder sie haben andere Anweisungen vom Richter erhalten. Der Vorsteller soll sachlich aussehen, sich in einer geraden, natürlichen Aufrichtung bewegen und überflüssige, unnatürliche oder lebhaftige Körperhaltungen vermeiden.

(2) Der Vorsteller muss das Pferd an der linken Seite führen, den Führstrick in der rechten Hand in der Nähe des Halfters, das Ende des Führstricks aufgerollt in der linken Hand, außer,



wenn der Richter das Zeigen der Zähne des Pferdes fordert. Es ist vorteilhaft, wenn die Hand des Vorstellers sich nicht am Verschluss oder Kettenteil des Führstrickes befindet. Der übrige Führstrick soll nie eng zusammengerollt, gewickelt oder gefaltet sein. Beim Führen sollte sich der Vorsteller in einer Position zwischen Auge und Mitte des Pferdehalses befinden, also in der sogenannten Führposition.

(3) Beide Arme sollen im Ellbogen gebogen sein, mit dem Ellenbogen am Körper und die Unterarme in einer natürlichen Position. Die Höhe der Arme ist abhängig von der Größe des Pferdes und des Vorstellers, aber die Arme sollten nie ganz gestreckt sein.

(4) Die Position des Vorstellers bei einer Drehung nach rechts ist die gleiche wie die Führposition, außer dass der Vorsteller sein Gesicht in Richtung Pferdekopf hält und das Pferd von sich weg nach rechts bewegt.

(5) Beim Rückwärtsrichten soll sich der Vorsteller von der Führposition zum Hinterteil des Pferdes drehen und die rechte Hand gestreckt vor der Brust vorwärts neben dem Pferd gehen, wenn sich dieses rückwärts bewegt. Die ideale Position ist, wenn die linke Schulter des Vorstellers auf den linken Vorderfuß des Pferdes ausgerichtet ist.

(6) Beim Aufstellen des Pferdes zur Inspektion, soll der Vorsteller schräg zum Pferd stehen zwischen Pferdeaugen und Maul und nie vom Pferdekopf weggehen. Es ist erwünscht, dass der Vorsteller die „Quarter-Methode“ beim Vorstellen verwendet. Die Position sollte so sein, dass sie sicher ist für ihn und den Richter. Die Position des Vorstellers soll nicht die Sicht des Richters auf das Pferd behindern und es ihm erlauben, jederzeit den Standort des Richters zu erkennen. Der Vorsteller soll keine anderen Teilnehmer verdrängen, wenn die Pferde Seiten-an-Seite oder Kopf-an-Schweif gestellt werden. Wenn sich der Vorsteller beim Wechseln der Seite um das Pferd bewegt, sollte er das mit wenigen Schritten tun und auf der rechten Seite des Pferdes die gleiche Position einnehmen wie auf der linken Seite.

(7) Führen, Rückwärtsrichten, Drehen und Vorstellen (Set Up) sollen von der linken Seite des Pferdes ausgeführt werden. Zu keiner Zeit sollte der Vorsteller direkt vor dem Pferd stehen. Der Vorsteller soll das Pferd nicht mit Händen oder Füßen berühren oder dem Pferd helfen, seine Füße zu stellen während des Set Up.

(B) Aussehen des Pferdes

Vom Pferd wird Kondition und Gesundheit verlangt. Das Haar soll sauber, gut gebürstet und in einem guten Zustand sein. Mähne, Schweif, Stirnhaare und Widerrist dürfen keine Verzierungen haben (Schleifen, Bänder etc.), aber die Mähne darf geflochten sein (Englisch und Western). Die Länge von Schweif und Mähne ist variabel, solange sie ordentlich, sauber und frei von Knoten sind. Die Mähne sollte gleichmäßig lang sein oder kann geschoren sein, aber die Stirnhaare und der Büschel am Widerrist müssen bleiben. Bridle Path, Augenbrauen und lange Haare an Kopf und Beinen können geclippt werden, außer es ist durch staatliche Bestimmungen verboten. (Nach § 6 Deutsches Tierschutzgesetz ist das Entfernen von Tasthaaren



tierschutzrelevant. Ringstewards sollen amerikanische Richter darauf aufmerksam machen, dass Clippen kein Beurteilungskriterium sein soll.)

Hufe sollen korrekt ausgeschnitten sein und wenn beschlagen, sollten die Eisen gut angepasst sein und die Nägel sauber vernietet. Die Hufe müssen sauber sein und können mit Hufschwarz oder Hufpflegemitteln behandelt oder natürlich belassen sein.

Das Halfter sollte gut passen und sauber, ordentlich und in gutem Zustand sein.

(2) Performance

Der Vorsteller sollte die Arbeit exakt, genau, ruhig und in angemessener Geschwindigkeit ausführen. Größere Geschwindigkeit erhöht den Schwierigkeitsgrad, aber Genauigkeit und Exaktheit sollte nicht durch Schnelligkeit ersetzt werden. Das Pferd sollte beim Führen, Anhalten, Drehen, Rückwärtsrichten und Set Up willig, frisch und fleißig sein, bei minimalen, sichtbaren oder hörbaren Hilfen. Ein schwerer Ungehorsam führt nicht zur Disqualifikation, sollte aber streng bestraft werden, und der Vorsteller sollte nicht vor einem Teilnehmer platziert, der das Pattern korrekt ausführt. Übermäßiges Zurechtweisen oder Schulen, Misshandlung oder Verlust der Kontrolle über das Pferd durch den Vorsteller, Fehler der vorgeschriebenen Pattern zu folgen, sowie das umwerfen eines Markers, bzw. das Ausführen der Pattern auf der falschen Seite der Marker, kann Grund für eine Disqualifikation sein.

(A) Das Pferd sollte in der vorgeschriebenen Gangart, lebhaft und frei in gerader oder gebogener Linie auf den Richter zu und von ihm weg geführt werden. Der Kopf und Hals des Pferdes sollten mit seinem Körper eine gerade Linie bilden.

(B) Das Anhalten soll gerade, prompt, ruhig und willig mit einem gerade bleibenden Körper ausgeführt werden.

(C) Das Pferd soll willig rückwärts gehen mit geradem Kopf, Hals und Körper auf einer vorgeschriebenen geraden oder gebogenen Linie.

(D) Drehungen von mehr als 90 Grad erfolgen nach rechts, dabei dreht es um das rechte Hinterbein, während das linke Vorderbein vor das rechte tritt.

Ein Vorsteller, dessen Pferd auf dem linken Hinterbein dreht, sollte nicht bestraft werden, doch sollten Vorsteller, deren Pferde auf dem korrekten Bein drehen, Pluspunkte erhalten.

(E) Ein Pullturn nach links ist ein unzulässiges Manöver.

(F) Das Pferd sollte beim Set Up seine Füße schnell und gerade unter den Körper setzen. Ein Pferd, das nach dem Anhalten bereits gerade steht, muss vom Vorsteller nicht noch einmal neu aufgestellt werden.

(3) Unabhängig von der Manöverbewertung sollte ein Teilnehmer für folgende Fehler die entsprechenden Strafpunkte erhalten, die vom Ergebnis abgezogen werden:

(A) Drei (3) Punkte:

- Gangartunterbrechung im Schritt oder Trab für bis zu 2 Schritten (two strides)



- bis zu $\frac{1}{8}$ Drehung Über-/Unterdrehen
- Berühren bzw. Anstoßen an einen Marker
- Rutschen des Standbeines
- Schieben oder Anheben und wieder auf den gleichen Platz stellen des Standbeines während der Drehung oder Inspektion
- Anheben eines Beines im „Set Up“ und wieder zurückstellen auf die gleiche Stelle

(B) Fünf (5) Punkte:

- Nicht die vorgeschriebene Gangart innerhalb von 10 Fuß (3 m) der vorgeschriebenen Stelle zu zeigen oder innerhalb von 10 Fuß (3 m) der vorgeschriebenen Stelle anzuhalten.
- Gangartunterbrechung im Schritt oder Trab für mehr als zwei Schritte (two strides)
- Der Marker ist zwischen Vorsteller und dem Pferd
- Heraustreten oder deutliches Bewegen der Hinterhand während eines Turns
- Fehler beim Stehenbleiben während der Präsentation
- Über-/Unterdrehen von $\frac{1}{8}$ bis $\frac{1}{4}$ der vorgeschriebenen Wendung
- Ausruhen eines Hinterbeins oder Einknicken in der Hüfte während der Inspektion

(C) Zehn (10) Punkte :

- Vorsteller ist außerhalb der vorgeschriebenen Position während der Vorstellung
- Der Teilnehmer berührt sein Pferd oder kickt es oder zeigt mit der Fußspitze auf die Pferdehufe während des „Set ups“
- Direkt vor dem Pferd stehen
- -Verlust der Führkette oder Festhalten der Kette oder zwei Hände am Führstück
- Grober Ungehorsam einschließlich Steigen, mit dem Vorderfuß ausschlagen, nach anderen Pferden, Teilnehmern oder Richtern treten; das Pferd umkreist konstant den Teilnehmer

(D) Disqualifikation (sollte nicht platziert werden):

- Verlust der Kontrolle eines Pferdes, welches den Vorsteller, andere Pferde, Teilnehmer, Richter oder sich selbst gefährdet.
- Das Pferd reißt sich los.
- die falsche Startnummer tragen oder die richtige Startnummer in einer nicht sichtbaren Weise tragen
- Absichtliche Misshandlung
- übertriebenes Zurechtweisen, Schulen oder der Gebrauch von künstlichen Hilfsmitteln
- den Marker umwerfen oder die falsche Aufgabe ausführen
- nie die geforderte Gangart zeigen
- mehr als $\frac{1}{4}$ Drehung überdrehen
- verbotene Ausrüstung

Nur in Novice-/Einsteiger-Klassen: Teilnehmer, die die falsche Pattern ausführen, einen Marker umwerfen oder auf der falschen Seite vom Marker sind, nie die geforderte Gangart zeigen oder mehr als $\frac{1}{4}$ überdrehen als vorgesehen, sollten nicht disqualifiziert werden, aber immer hinter den Teilnehmern platziert werden, die keinen disqualifizierenden Fehler gemacht haben.



461. WESTERN HORSEMANSHIP

(a) Die Western Horsemanship Klasse soll die Fähigkeit des Reiters prüfen, zusammen mit seinem Pferd die vom Richter vorgeschriebenen Manöver auszuführen. Die Manöver sollten genau, präzise und fließend sein, während der Reiter sich selbstbewusst und sicher mit einer ausbalancierten, funktionellen und korrekten Körperhaltung zeigt. Das ideale Horsemanship Pattern sollte in vollständigem Einklang von Reiter und Pferd mit sehr feinen Hilfen gezeigt werden. Das Pferd sollte seinen Kopf und Hals in einer natürlichen, entspannten Haltung tragen, wobei das Genick in Höhe des Widerristes ist oder leicht darüber. Der Kopf sollte weder hinter der Senkrechten sein, noch extrem vorgestreckt werden.

(b) Es ist vorgeschrieben, dass die vom Richter verlangten Pattern eine Stunde vor Beginn der Prüfung ausgehängt wird. Wenn der Richter Teilnehmer zur Platzierung ins Finale zurückruft, braucht das Pattern nicht ausgehängt zu werden. Das Pattern soll so gestaltet sein, dass der Richter die Horsemanship Fähigkeiten zum Vorstellen eines Pferdes prüfen kann. Alle Punktegleichstände (ties) werden durch den Entscheid des Richters gebrochen.

(c) Prüfungsverfahren

Alle Teilnehmer müssen den Ring betreten und dann einzeln arbeiten, oder der Vorsteller kann einzeln vom Eingang aus arbeiten. Wenn der Teilnehmer einzeln vom Tor aus arbeitet, ist eine Startreihenfolge erforderlich. Die Vorsteller sollten angewiesen werden, nach der Einzelaufgabe die Arena zu verlassen, eine Linie zu bilden oder an einen Platz an der Bande zu gehen. Die ganze Klasse oder nur die Finalisten müssen in der Arena in allen drei Gangarten in mindestens einer Richtung arbeiten. Die folgenden Manöver sind in der Pattern erlaubt: Schritt, Jog, Trab, verstärkter Trab, Galopp, verstärkter Galopp auf einer geraden Linie, gebogene Linien, Schlangenlinien, Zirkel oder Figur 8 oder Kombination von diesen Gängen und Manövern; Stopp, Rückwärts in einer geraden oder gebogenen Linie, Wendung oder Drehung einschließlich Spins und Rollbacks auf der Vor- und/oder Hinterhand, Seitwärtsgehen, Schenkelweichen, fliegende oder einfache Galoppwechsel; oder andere Manöver, oder Reiten ohne Steigbügel; Rückwärtsrichten sollte irgendwo innerhalb der Prüfung verlangt werden. Der Richter soll die Teilnehmer nicht auf- und absteigen lassen.

(d) Bewertung

Die Teilnehmer werden von 0 bis unendlich bewertet, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen und die Ausgangspunkte zu Beginn der Pattern darstellen.

Das Pattern wird vom Richter in 6-10 Manöver aufgeteilt. Jedes Manöver wird mit +3 bis -3 Punkten bewertet. ½ Punkte können auch vergeben werden. Diese Punkte werden von den ursprünglichen 70 Punkten abgezogen oder dazu gerechnet. Die Manöver Bewertungen sollen unabhängig von den Strafpunkten vergeben werden und im gleichen Verhältnis die Leistung des Reiters in der Aufgabenausführung sowie der „Horsemanship“ Form und Effektivität des Reiters und der Präsentation des Pferdes wieder spiegeln.



Dies sieht im Einzelnen wie folgt aus: +3 ausgezeichnet, + 2 sehr gut, +1 gut, 0 durchschnittlich, -1 schlecht, - 2 sehr schlecht, -3 extrem schlecht. Der gesamte Horsemanship-Eindruck des Teilnehmers und seine Leistungsfähigkeit sollen auch von 0-5 Punkten bewertet werden, wobei 0-2 für durchschnittlich, 3 gut, 4 sehr gut und 5 für ausgezeichnet steht.

Die Teilnehmer werden auch bei ihrer Arbeit auf dem Hufschlag bewertet und das Ergebnis der Einzelaufgabe und/oder die Platzierung kann sich entsprechend ändern.

(1) Erscheinung Vorsteller und Pferd

Die gesamte Haltung des Vorstellers, Sicherheit, Selbstbewusstsein, Aussehen und Position während der Prüfung und das Aussehen des Pferdes werden gerichtet.

(A) Aussehen und Position des Vorstellers.

Angemessene Western Kleidung muss getragen werden. Kleider und Vorsteller sollen sauber und ordentlich sein.

Haltung des Reiters

Der Reiter sollte natürlich im Sattel sitzen und in einer ausbalancierten, funktionellen und korrekten Haltung reiten, egal, welches Manöver oder welche Gangart ausgeführt wird. Während der Railwork (Reiten in verschiedenen Gangarten an der Bande) und dem Pattern soll der Reiter eine starke, sichere und korrekte Position einhalten. Der Oberkörper soll in allen Gangarten in einer aufrechten Position sein.

Der Reiter soll in der Mitte des Sattels und in der Mitte des Pferderückens sitzen, wobei die Beine in einer geraden Linie vom Ohr über Mitte der Schulter, Hüfte und Fußgelenk liegen. Die Absätze sollten tiefer sein als die Zehen. Mit einer leichten Biegung im Knie sollten die Waden direkt unter dem Knie liegen. Der Rücken des Reiters sollte flach, entspannt und geschmeidig sein. Ein zu steifer und/oder gewölbter Rücken wird bestraft. Die Schultern sollen zurückgenommen, eben und gerade sein. Die Basis des Reiters sollte vom Gesäß bis zur Innenseite der Oberschenkel Kontakt zum Sattel haben. Leichter Kontakt zum Sattel sollte auch vom Knie bis zur Mitte der Waden bestehen. Der Reiter wird bestraft, wenn die Beine zu weit hinter oder vor der vertikalen Position sind. Gleichgültig, welche Art von Steigbügeln verwendet werden, dürfen die Füße bis zum Absatz im Steigbügel sein oder nur der Fußballen in der Mitte des Steigbügels. Die Zehen des Reiters sollen geradeaus oder leicht nach außen zeigen, wobei das Fußgelenk gerade oder ein bisschen nach außen gebogen ist, Reiten mit nur der Zehenspitze im Steigbügel und ohne soliden Kontakt der Schuhsohle mit der Einlage des Steigbügels wird bestraft. Reiter, welche die korrekte Position während der gesamten Prüfung einhalten, werden besser bewertet (Pluspunkte). Beim Reiten ohne Steigbügel soll der Reiter die gleiche Position einhalten.

Beide Hände und Arme sollen in einer entspannten und lockeren Manier gehalten werden und zwar so, dass der Oberarm eine gerade Linie mit dem Körper bildet. Der Arm, der die Zügel hält, sollte so gebogen sein, dass eine gerade Linie vom Ellenbogen zum Pferdemaul entsteht. Der andere freie Arm darf mit gebogenem Ellenbogen gehalten werden oder an der Sei-



te des Reiters herunterhängen. Zu viel Bewegung des freien Armes wird bestraft. Das Handgelenk des Reiters soll gerade und entspannt sein und die Hand etwa 30 bis 45 Grad innerhalb der Vertikalen liegen. Die Zügelhand sollte direkt über oder ein bisschen vor dem Sattelhorn sein. Der Reiter sollte leichten Kontakt zum Pferdemaul haben, es soll jedoch nie mehr als das eine minimale Handbewegung nötig sein, um das Pferd zu kontrollieren. Zu lockere oder zu stark angenommene Zügel werden bestraft.

Der Kopf des Reiters muss mit geradem Kinn und nach vorne gerichteten Augen gehalten werden, er darf ein bisschen in Richtung der Bewegung geneigt sein. Zuviel Bewegung des Kopfes in Richtung Zirkelinnenseite oder senken in Richtung Pferdekopf und Schulter wird bestraft.

Der Reiter soll andere Reiter vor oder neben sich nicht bedrängen, wenn Reiten an der Bande gefordert wird. Überholen immer auf dem 2. Hufschlag (zum Inneren der Arena). Beim Handwechsel an der Bande (Reverse) soll der Reiter immer zum Inneren der Arena drehen.

(B) Aussehen des Pferdes

Die körperliche Kondition, sein Gesamtzustand und Gesundheit werden bewertet. Das Pferd soll fit aussehen, und ein seiner Größe angemessenes Gewicht haben. Sieht ein Pferd mürrisch, matt, träge, stumpf, abgemagert, gezeichnet oder übermüdet aus, wird dies angemessen bestraft. Die Ausrüstung sollte dem Pferd passen und ordentlich, sauber und in gutem Zustand sein.

(2) Performance

Der Vorsteller sollte die Arbeit exakt, genau, geschmeidig und in angemessener Geschwindigkeit ausführen. Größere Geschwindigkeit erhöht den Schwierigkeitsgrad, aber Genauigkeit und Exaktheit sollten dadurch nicht verlorengehen. Reiter, die die Prüfung träge ausführen und es dem Pferd erlauben, sich ohne genügend Tempo, Versammlung oder Takt zu bewegen, werden bestraft.

Das Pferd sollte alle Manöver mit minimalen seh- oder hörbaren Hilfen prompt, sicher und willig ausführen. Ein schwerer Ungehorsam führt nicht zur Disqualifikation, sollte aber streng bestraft werden, und der Vorsteller sollte nicht vor einem Teilnehmer platziert werden, der das Pattern korrekt ausführt. Fehler bei der Einhaltung des vorgeschriebenen Patterns, Umwerfen oder Arbeit an der falschen Seite eines Markers, übermäßiges Zurechtweisen oder Schulen des Pferdes, sowie vorsätzliche Misshandlung durch den Vorsteller führen zur Disqualifikation.

Das Pferd sollte sich gerade, willig und in der vorgeschriebenen Gangart bewegen. Übergänge sollten während des Patterns und der Arbeit an der Bande geschmeidig und prompt sein und genau auf Kommando erfolgen. Wenn auf geraden Linien geritten wird, sollten der Kopf und Hals des Pferdes mit seinem Körper eine gerade Linie bilden und bei Kreisen oder gebogenen Linien leicht nach innen gebogen sein. Zirkel sollten rund und in einer der im Pattern angegebenen Lage und Größe angemessenen Geschwindigkeit ausgeführt werden. Der Counter-Canter (Au-



Bengalopp) sollte fließend und ohne Taktunregelmäßigkeit ausgeführt werden.

Der Stopp sollte gerade, prompt, ruhig und willig sein, wobei der Pferdekörper während des ganzen Manövers gerade bleiben soll. Das Rückwärtsrichten sollte geschmeidig und willig sein.

Drehungen sollten geschmeidig und durchgehend sein. Bei der Hinterhandwendung sollte das Pferd um das innere Hinterbein drehen und mit den Vorderbeinen übertreten. Ein Rollback ist ein Stopp mit einer ohne Unterbrechung anschließenden Hinterhanddrehung um 180 Grad. Rückwärtsgehen bei Wendungen wird scharf bestraft.

Das Pferd soll beim Sidepass, Leg yield (Schenkelweichen) und two track mit Vorder- und Hinterbeinen übertreten. Beim Sidepass bleibt der Pferdekörper gerade und das Pferd bewegt sich seitwärts in die vorgeschriebene Richtung. Beim Schenkelweichen bewegt sich das Pferd diagonal seitwärts und nach vorne mit einer Biegung gegen diese Bewegung. Beim Two-Track bewegt sich das Pferd diagonal seitwärts und nach vorne mit einer Biegung in diese Richtung. Ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel sollte genau innerhalb der Anzahl an Schritten oder an dem dafür bestimmten Platz ausgeführt werden.

Ein einfacher Galoppwechsel wird durch Übergang in Schritt oder Trab für 1 bis 3 Gangphasen geritten. Beim fliegenden Galoppwechsel soll hinten und vorn gleichzeitig gewechselt werden. Alle Wechsel sollen ruhig und rechtzeitig ausgeführt werden.

Die Position des Reiters und die Leistung des Pferdes und des Reiters auf dem Hufschlag müssen in der Endwertung berücksichtigt werden.

(3) Fehler

Unabhängig von der Manöverbewertung sollte ein Teilnehmer für folgende Fehler, die entsprechenden Strafpunkte erhalten, die vom Endergebnis abgezogen werden:

(A) Drei (3) Punkte Abzug:

- Gangartunterbrechung im Schritt oder Trab bis zu zwei Schritte
- Über-/Unterdrehen bis zu $\frac{1}{8}$ Wendung
- Marker berühren oder anschlagen
- Offensichtliches nach unten schauen, um die Gangart zu prüfen

(B) Fünf (5) Punkte Abzug:

- Gangartunterbrechung im Galopp, falscher Galopp oder nicht Angaloppieren für 1-2 Schritte
- Nicht innerhalb von 3 m (10 ft) an der vorgeschriebenen Stelle anhalten
- Falsche Gangart oder Unterbrechung der Gangart im Schritt oder Trab / verstärktem Trab für mehr als 2 Schritte
- Die Kopfhaltung ist zu hoch und/oder eindeutig und konstant hinter der Senkrechten, während das Pferd in Bewegung ist oder anderweitige Anzeichen von Einschüchterung zeigt.



- Wenn die Schuhsohle des Stiefels keinen Kontakt mit der Auflage des Steigbügels hat, während aller Gangarten, einschließlich des Rückwärtsreitens.

(C) Zehn (10) Punkte Abzug:

- Der Gebrauch jedweder Hand, um das Pferd während der Aufgabe oder an der Bande einzuschüchtern oder zu loben
- Festhalten mit jedweder Hand am Sattel
- Hilfengebung mit dem Ende des Romals
- Grober Ungehorsam oder Widerstand des Pferdes einschließlich, jedoch nicht begrenzt auf Steigen, Bocken und mit dem Vorderbein oder Hinterbein austreten
- Sporeneinsatz vor dem Satteltgurt

(D) Disqualifikation (sollte nicht platziert werden)

- die falsche Startnummer tragen oder die richtige Startnummer in einer nicht sichtbaren Weise tragen
- Misshandlung des Pferdes oder Schulen
- Sturz von Pferd oder Reiter
- verbotene Zügelführung
- Gebrauch von nicht zugelassener Ausrüstung
- Der Linienführung der Aufgabe nicht korrekt folgen, einschließlich nie den richtigen Galopp oder die geforderte Gangart zeigen, sowie umwerfen des Markers oder an der falschen Seite des Markers arbeiten
- Mehr als $\frac{1}{4}$ der vorgeschriebenen Wendung über-/unterdrehen

Nur in Novice- / Einsteiger-Klassen: Teilnehmer, die eine falsche Aufgabe reiten, den Marker umwerfen oder auf der falschen Seite des Markers arbeiten, nie die geforderte Gangart zeigen oder mehr als $\frac{1}{4}$ überdrehen in den Wendungen als vorgeschrieben, sollen nicht disqualifiziert werden, müssen aber immer hinter den Teilnehmern platziert werden, denen kein disqualifizierender Fehler unterlaufen ist.

462. RANCH RIDING

Ein Ranch Riding Pferd soll die Vielseitigkeit, Arbeitswilligkeit und die Bewegungen eines Arbeitspferdes widerspiegeln. Die Vorstellung des Pferdes soll sowohl die eines außerhalb der Reitbahn gerittenen Pferdes simulieren als auch die eines Arbeitspferdes. In dieser Klasse soll die Fähigkeit des Pferdes gezeigt werden, sich im Arbeitstempo vorwärts zu bewegen und dabei stets unter der Kontrolle des Reiters zu bleiben. Leichter Zügelkontakt sollte belohnt werden, die Pferde sollen nicht mit durchhängenden Zügeln vorgestellt werden. Der Gesamtmanier und Durchlässigkeit des Pferdes, während der Ausübung der vorgeschriebenen Einzelelemente, sowie die Bewegungsqualität sind die Hauptaugenmerkmale bei dieser Aufgabe.

A (1) Diese Klasse ist für 3-jährige & ältere Pferde, die sowohl für die Offene Klasse, wie auch für die Amateur Klasse ausgeschrieben werden kann.

(2) nicht relevant für VWB (Kein Pferd darf doppelt starten in einer Western Pleasure und Ranch Riding Klasse in derselben Show unabhängig von der Abteilung (Youth, Amateur, Select oder Open).)



B Voraussetzungen:

(1) Jedes Pferd wird einzeln vorgestellt und führt sowohl die Pflichtmanöver wie auch die Wahlmanöver aus. Die Bewertung basiert auf einer Skala von 0-100, wobei 70 Punkte für eine durchschnittliche Leistung stehen. Jedes Manöver erhält einen Score, der zu 70 addiert, bzw. subtrahiert wird, mögliche Strafpunkte werden abgezogen. Jedes Hindernis wird nach folgender Grundlage von plus 1 ½ bis minus 1 ½ bewertet, wobei - 1 ½ extrem schlecht, -1 sehr schlecht, - ½ schlecht, 0 korrekt, + ½ gut, + 1 sehr gut und + 1 ½ exzellent, bedeuten. Manöver Scores werden unabhängig von den Strafpunkten gegeben und beurteilt.

(2) Die Pflichtmanöver beinhalten: Schritt, Trab und Galopp in beide Richtungen, sowie verstärkten Trab und Galopp in mindestens eine Richtung ebenso wie Anhalten und rückwärtsrichten.

(3) Drei Zusatzmanöver können einen Side Pass, Wendungen von 360 Grad und mehr, Galoppwechsel (einfach oder fliegend), Schritt, Trab oder Galopp über eine oder mehrere Stangen, oder eine vernünftige Kombination von Manövern, die der Leistung eines Ranch Pferdes angemessen sind, beinhalten.

(4) Die Manöver können in verschiedenen Kombinationen arrangiert sein, die aber erst vom Richter abgenommen werden müssen.

(5) Die grundsätzliche Taktreinheit und die Ausführung der Gänge sollte dem entsprechen, wie es in Regel GANGARTEN beschrieben ist, mit der Betonung auf frei fließenden und raumgreifenden Vorwärtsbewegungen in den Gangarten. Übergänge sollten dort geritten werden, wo sie vorgeschrieben sind, mit Geschmeidigkeit und Durchlässigkeit.

(6) Es gibt kein Zeitlimit.

(7) Eine der vorgeschlagenen Pattern darf benutzt werden. Der Richter kann aber auch ein anderes Pattern verwenden, solange es alle vorgeschriebenen Manöver beinhaltet, sowie 3 oder mehr Wahlmanöver. Wenn der Richter sein eigenes Pattern verwendet wird empfohlen, den Stopp nicht nach einen verstärkten Galopp zu setzen.

(8) Die Verwendung von natürlichen Stangen wird empfohlen.

(9) Leichttraben im verstärkten Trab ist erlaubt.

(10) Das Berühren oder Festhalten am Sattelhorn ist erlaubt.

(11) Entgegen dem AQHA/DQHA Regelbuch sind Teilnehmer der VWB Ranch Riding-Klassen sowohl in VWB Ranch Riding, als auch in VWB Western Pleasure Klassen mit dem selben Pferd startberechtigt.

C Ranch Horse Präsentation und Ausrüstung

(1) Keine lackierten Hufe.

(2) Keine geflochtene oder mit Gummis versehene Mähne, keine Schweifverlängerungen.

(3) Vom Ausrasieren der Innenseite der Ohren wird abgeraten.

(4) Das Rasieren des „Bridle Path“ ist erlaubt, sowie das Trimmen des Kötenbehangs oder eines extrem langen Stirnschopfes.



- (5) Ausrüstung mit Silber sollte nicht besser als eine gut gepflegte Arbeitsausrüstung gewertet werden. Silber am Kopfstück oder Sattel wird nicht empfohlen.
- (6) Es wird den Vorstellern empfohlen ein Vorderzeug und einen Hinterhandgurt zu benutzen.
- (7) Wenn mit Snaffle Bit oder Hackamore vorgestellt wird, kann der Vorsteller jederzeit zwischen einhändiger und beidhändiger Zügelführung wechseln.

D Ranch Horse Strafpunkte

Manöverbewertungen und Penalty-Abzüge sind unabhängig voneinander zu bestimmen. Folgende Penalties werden für jedes Ereignis angewendet und vom Endergebnis abgezogen.

- (1) ein (1) **Strafpunkt (Penalty)** Zu langsam/pro Gangart; Überzäumung; Aus „dem Rahmen fallen“; Falsche Gangart oder unterbrechen der Gangart (Break of gait) im Schritt oder Trab bis zu 2 Schritte
- (2) drei (3) **Strafpunkte (Penalties)** Falsche Gangart oder Unterbrechen der Gangart (Break of gait) im Schritt oder Trab für mehr als 2 Schritte; Ausfallen im Galopp; Falscher Galopp; durchhängende/lose Zügel; Ausfallen im Galopp bzw. Kreuzgalopp für mehr als 2 Schritte beim Galoppwechsel; mehr als 3 Schritte traben beim einfachen Galoppwechsel; starke Unruhe an den Hindernissen
- (3) fünf (5) **Strafpunkte (Penalties)** Schwerwiegender Ungehorsam (einschl. Ausschlagen, Beißen, Bocken, Steigen, Ausschlagen mit den Vorderbeinen, etc.) für jede Verweigerung
- (4) 10 (10) **Strafpunkte (Penalties)** Unnatürliche Ranch Horse Erscheinung (wird z. B. der Schweif offensichtlich und konstant in einer unnatürlichen Manier getragen)
- (5) (OP) Platzierung hinter den Pferden die alle Manöver absolviert haben: Ausgelassenes Manöver; Unvollständiges Manöver; Gebrauch von zwei Händen (außer wo das Reiten mit Snaffle/Hackamore lt. diesem Regelbuch zulässig ist), mehr als ein Finger zwischen Split Reins oder jeglicher Finger zwischen Romal Reins.
- (6) Null (0) **Punkte** Verbotene Ausrüstung, einschließlich geschwärzten Hufen, geflochtene oder gezopfte Mähne, Schweifverlängerungen; Absichtliche Misshandlung, Grobe Widersetzlichkeit oder Schullen
- (7) Das Berühren sowie Anschlagen an Stangen wird nicht mit einem Penalty bestraft, kann allerdings im Manöver Score abgezogen werden.
- (8) Über- oder Unterdrehen im Spin wird nicht mit einem Penalty bestraft, kann allerdings im Manöver Score abgezogen werden.

463. RANCH TRAIL

Die Ranch Trail Klasse soll die Fähigkeit des Pferdes prüfen, wie es die Alltagssituationen des Reitens meistert. Das Pferd wird durch einen Parcours von Hindernissen geritten, welche denen ähnlich sein sollen, die auch im Arbeitsalltag vorzufinden sind. Das Pferd/Reiter-Team wird beurteilt nach der Korrektheit, Leis-



tung und Aufgabengenaugigkeit, mit welcher die Hindernisse bewältigt werden, sowie nach der vom Pferd gezeigten Haltung und Manier. Beim Richten wird Wert darauf gelegt, ein rittiges, gut reagierendes und wohlherzogenes Pferd heraus zu finden, welches den Parcours korrekt durchlaufen und bewältigen kann. **Das ideale Ranch Trail Pferd sollte in jedem Manöver von Kopf bis Schweif wie ein natürliches Arbeitspferd aussehen.**

A (1) Der Ranch Trail Parcours beinhaltet nicht weniger als sechs und nicht mehr als neun Hindernisse. Es ist Pflicht, dass das Pferd in der zu reitenden Aufgabe in Schritt, Trab und Galopp geritten wird. Der Schritt kann Teil einer Hindernisbewertung sein oder beim Anreiten eines Hindernisses bewertet werden. Der Trab muss auf einer Länge von mindestens 10,67 m (35 Fuß) sein und wird mit dem als nächstes angerittenen Hindernis bewertet. Der Galopp muss handspezifisch, mindestens 15,25 m (50 Fuß) sein und wird mit dem als nächstes angerittenen Hindernis bewertet. Der Aufbau der Hindernisse muss mit Sorgfalt erfolgen, damit sie für Pferd oder Reiter nicht gefährlich werden können.

(2) Beim Aufbau des Parcours muss das Management darauf achten, dass es nicht Sinn der Sache ist, ein Pferd/Reiter-Team in Schwierigkeiten zu bringen oder durch zu schwierige Hindernisse aus dem Parcours zu werfen. Alle Parcours und Hindernisse müssen so gebaut werden, dass der Sicherheitsaspekt beachtet wird, um das Unfallrisiko zu minimieren. Das Showkomitee soll die Möglichkeit haben, den Trail Parcours so aufzubauen, wie er am besten in die Arena passt. Ein Außenparcours wird empfohlen, wenn entsprechendes Terrain zur Verfügung steht. Jedes Event mit Einzelvorstellungen kann, insbesondere bei großen Klassen zeitaufwendig sein, daher ist es wichtig, der Klasse eine Zeitbegrenzung aufzuerlegen. Das Showkomitee soll, entweder durch einen Vorlauf oder durch Einschätzung, einen Parcours wählen, der einen kontinuierlichen und eindeutigen Ablauf hat und in vier Minuten oder weniger, bewältigt werden kann.

(3) Der Richter muss den Trail Parcours abgehen und hat das Recht und die Pflicht den Parcours abzuändern, wenn er nicht im Sinn der Klasse ist. Die Richter können jedes Hindernis entfernen oder abändern, wenn es unsicher, unbezwingbar oder unnötig schwierig erscheint. Sollte zu irgendeiner Zeit während der Klasse ein Hindernis unsicher erscheinen, muss das Hindernis repariert oder entfernt werden. Falls es nicht repariert werden kann und Pferde den Parcours bereits beendet haben, wird die Bewertung (Manöver Scores/Strafpunkte) für dieses Hindernis aus jedem vorhergehenden Ritt gestrichen.

(4) Der Parcours muss aus Pflichthindernissen und -manövern sowie aus Wahlhindernissen bestehen. Die Kombination von zwei oder mehr Hindernissen ist erlaubt.

(5) Verbotene Hindernisse:

Planen, Wasserhindernisse mit rutschigem Boden, PVC-Röhren, die als Sprung- oder Schritthindernis verwendet werden, Reifen, Wippen oder bewegliche Brücken, Baumstämme oder Stangen, die so erhöht wurden, dass sie in gefährlicher Art und Weise wegrollen können.



(6) Pflichthindernisse und/oder Manöver:

- Ritt über auf dem Boden liegende Hindernisse (normalerweise Baumstämme oder Stangen). Schritt, Trab oder Galopp ist möglich, jedoch ist nur eine Gangart notwendig.

Schrittstangen: Schritt über nicht mehr als fünf Baumstämme oder Stangen, mit einer Höhe von nicht mehr als 25,4 cm (10 inch) und mit einem Abstand von 66 – 76 cm (26 – 30 inch). Die Anordnung kann gerade, gebogen, zickzack oder erhöht sein.

Trabstangen: Trab über nicht mehr als fünf Baumstämme oder Stangen, mit einer Höhe von nicht mehr als 25,4 cm (10 inch). Der Abstand zwischen den Baumstämmen oder Stangen sollte 76 cm – 106,7 cm (36 – 42 inch) sein. Die Anordnung kann ebenfalls gerade, gebogen, zickzack oder erhöht sein.

Galoppstangen: Galopp über nicht mehr als fünf Baumstämme oder Stangen mit einer Höhe von nicht mehr als 25,4 cm (10 inch). Der Abstand zwischen den Stämmen oder Stangen sollte 1,80 m – 2,10 m (6 – 7 Fuß) sein. Die Anordnung kann ebenfalls gerade, gebogen, zickzack oder erhöht sein.

- Öffnen, Durchreiten und Schließen eines regulären, drehbaren, soliden Tores (kein Seiltor): Das Tor darf Reiter und Pferd nicht gefährden und sollte nur ein Minimum an Seitwärtsgehen erfordern.
- Reiten über eine Holzbrücke: Die Brücke sollte stabil und sicher sein und nur im Schritt genommen werden. Eine schwere Sperrholzplatte, die flach auf dem Boden liegt, ist als Brückenersatz akzeptabel. Die empfohlene Mindestbreite ist 91,4 cm (36 inch) und die Mindestlänge 1,80 m (6 Fuß).
- Rückwärtshindernisse: Rückwärtshindernisse müssen mindestens 71 cm (28 inch) breit sein. Bei erhöhten Hindernissen müssen diese eine Breite von mindestens 76 cm (30 inch) haben. Rückwärtsrichten durch und um mindestens drei Marker. Rückwärtsrichten durch L, V, U oder gerade oder ähnliche Aufgaben, welche nicht mehr als 60 cm (24 inch) erhöht sein dürfen.
- Seitwärtshindernis: Jedes Objekt, welches sicher ist und von beliebiger Länge sein kann, kann verwendet werden um die Reaktion des Pferdes auf Beinhilfen zu demonstrieren. Erhöhte Seitwärtshindernisse sollten nicht höher als 30 cm (12 inch) sein.
- Schleppseil: NUR für Open und Amateur Klassen. Das Manöver mit dem Seilschlepper darf nicht in Jugend- und Einsteigerklassen angewandt werden. Der Schleppvorgang darf eine vollständige Acht sein und kann in jede Richtung erfolgen. Der Vorsteller muss das Seil für die Zeitdauer des Schleppvorgangs am Sattelhorn befestigt haben (half oder full dally).

(7) Wahlhindernisse

Wahlhindernisse dürfen verwendet werden, vorausgesetzt das Hindernis kann in der alltäglichen Rancharbeit vorgefunden werden. Wahlhindernisse, aus denen eine Auswahl getroffen werden kann, sind, jedoch nicht beschränkt auf:



- Ein Sprunghindernis, dessen Mittelhöhe mindestens 35 cm (14 inch) oder höchstens 63,5 cm (25 inch) hoch ist. Bei diesem Hindernis ist das Festhalten am Sattelhorn erlaubt.
- Nur lebende oder ausgestopfte Tiere, die auch normalerweise im Gelände vorkommen, dürfen verwendet werden, jedoch nicht um das Pferd zu erschrecken.
- Einen Gegenstand von einem Teil der Arena in den anderen tragen.
- Material aus einem Briefkasten herausnehmen und wieder einlegen.
- Trab durch Pylonen, die mindestens 1,80 m (6 Fuß) auseinander stehen.
- Durchqueren eines kleinen natürlichen Grabens oder Anreiten auf eine Anhöhe
- Ein Lasso schwingen oder auf ein künstliches Rind werfen.
- In ein Hindernis hinein- und heraustreten.
- Regenjacke oder Mantel anziehen.
- Aufsteigen mit einer Aufstiegshilfe
- Schritt durch ein Wasserhindernis
- Öffnen eines Tores zu Fuß
- Hufe hochnehmen
- Schritt durch Dickicht
- Ground Tie (Hobbels sind erlaubt)
- Führen am Halfter im Trab

(8) Der Trail Parcours für den Wettbewerb darf bis zum Tag des Wettbewerbs den Vorstellern nicht zugänglich gemacht oder ausgehängt werden. Es ist dem Showmanagement überlassen, den Trailparcours bereits vor dem Prüfungstag zu veröffentlichen. Er muss aber spätestens eine Stunde vor dem Wettbewerb ausgehängt werden. Gedruckte Parcoursunterlagen für die Vorsteller sind hilfreich und werden empfohlen. Der Vorsteller darf den Parcours zu Fuß ablaufen oder von der Seite aus auf dem Pferd beobachten, es ist jedoch keinem Pferd/Reiter-Team nach dem Aufbau des tatsächlichen Parcours erlaubt, diesen zu bereiten, bevor sein Durchlauf beginnt.

(9) Entgegen dem AQHA/DQHA-Regelbuch sind Teilnehmer der VWB Ranch Trail-Klassen sowohl in VWB Ranch Trail-Klassen als auch in VWB Trail-Klassen mit dem selben Pferd startberechtigt.

(10) Punkte und Strafpunkte

Alle Durchläufe beginnen mit dem Einreiten in die Arena und jedes Fehlverhalten wird ab diesem Zeitpunkt mit Strafpunkten belegt (wie z.B. die zweite Hand am Zügel, die Hand gebrauchen, um das Pferd zu ängstigen oder zu loben, etc.). Der Reiter kann ggf. ein Hindernis auslassen und hierfür einen Score von „0“ für ein ausgelassenes Hindernis kassieren, allerdings wird dies als „off pattern“ (unvollständige Aufgabe) gewertet und das Pferd/Reiter Team darf nicht vor anderen platziert werden, die ihre Pattern korrekt abgeschlossen haben. Ein Richter darf die Anweisung geben, dass ein Hindernis nach 3 Fehlversuchen, oder zu jeder Zeit aus Sicherheitsgründen, auszulassen ist.



(11) Gut bewertet soll das Pferd/Reiter Team werden, welches die Hindernisse korrekt und zügig bewältigt. Gut bewertet werden Pferde, die Aufmerksamkeit gegenüber den Hindernissen zeigen und fähig sind den Parcours selbständig zu bewältigen, sofern es die Hindernisse zulassen, während sie bei schwierigen Hindernissen bereitwillig auf das Kommando des Reiters reagieren. Die Qualität der Bewegungen und die Taktreinheit der Gänge sollen in die Bewertung der Manöver einfließen.

Manöverbewertungen und Penalty-Abzüge sind unabhängig voneinander zu bestimmen. Folgende Penalties werden für jedes Ereignis angewendet und vom Endergebnis abgezogen:

Strafpunkte werden wie folgt vergeben:

1 Strafpunkt:

- (1) Jeder Anschlag, Biss oder Tritt auf eine Stange, Pylone, Pflanze oder andere Teile des Hindernisses
- (2) falsche Gangart oder Unterbrechen der Gangart im Schritt oder Trab für bis zu 2 Schritten (A.d.Ü. „...for two strides“ – d.h. ein „stride“ ist ein vollständiger Bewegungsablauf in der jeweiligen Gangart, z.B. 2 Trabtritte sind ein stride oder ein ganzer Galoppsprung ist ein stride – deshalb sind 4 Trabtritte „two strides“ – oder 2 Schritte)
- (3) beide Vorder- oder Hinterhufe in einem Zwischenraum, der nur für einen Tritt bestimmt ist im Schritt oder Trab
- (4) Auslassen oder Verpassen eines Trittes in den dafür vorgesehenen Zwischenraum
- (5) beim Lope Over eine Stange zwischen die jeweilige Vorder- oder Hinterhufe nehmen
- (6) nicht die korrekte Anzahl von Schritten einhalten, wenn vorgegeben
- (7) ein Tritt beim Absitzen oder Ground Tie, es sei denn zur Gewichtsverlagerung
- (8) überzäumt oder aus dem Rahmen gefallen (pro Manöver)**

3 Strafpunkte:

- (1) Falsche Gangart oder aus der Gangart fallen
- (2) durchhängende Zügel
- (3) Unterbrechen der Gangart beim Galopp
- (4) Unterbrechen der Gangart beim Schritt oder Trab für mehr als zwei Schritte (two strides)
- (5) drei oder vier Tritte beim Absteigen beim Ground Tie.

5 Strafpunkte:

- (1) Sporeneinsatz vor dem Gurt
- (2) grober Ungehorsam
- (3) Gebrauch einer Hand um das Pferd zu ängstigen oder zu loben
- (4) Gebrauch der zweiten Hand je Manöver
- (5) mehr als ein Finger zwischen den Zügeln oder ein beliebiger Finger zwischen Romal Reins je Manöver (außer bei zweihändiger Zügelführung)
- (6) Umwerfen, Heraustreten oder das Fallenlassen von einem Hindernis



- (7) Fallenlassen eines Gegenstands, der transportiert werden soll
- (8) erste oder zweite aufeinanderfolgende Verweigerung
- (9) Loslassen des Tores
- (10) 5 oder mehr Tritte beim Absteigen oder Ground Tie

10 Strafpunkte:

Unnatürliche Ranch Horse Erscheinung (Der Pferdeschweif wird offensichtlich und konstant, in jedem Manöver, in einer unnatürlichen Manier getragen)

Off-Pattern (OP):

- (1) Unterbrechen des Parcours
- (2) dritte Verweigerung, wiederholter grober Ungehorsam.
- (3) Gebrauch beider Hände (außer wo das Reiten mit Snaffle/Hackamore lt. diesem Regelbuch zulässig ist), mehr als ein Finger zwischen den Zügeln oder ein beliebiger Finger zwischen Romal Reins
- (4) das Tor nicht öffnen und nicht schließen oder das Torhindernis nicht vollständig beenden.

Der Vorsteller kann nicht vor anderen platziert werden, die den Parcours vollständig abgeschlossen haben.

Disqualifizierung (DQ):

Lahmheit, Missbrauch, Verlassen des Arbeitsbereichs, bevor der Parcours abgeschlossen wurde, unerlaubte Ausrüstung, Respektlosigkeit oder Fehlverhalten, ungeeignete Westernausrüstung. Sturz von Pferd/Reiter.

464. TRAIL IN HAND

(a) Diese Klasse ist für 2 und 3-jährige Pferde, die an der Hand vorgestellt werden. Es wird empfohlen, 3-jährige Pferde entweder in dieser „geführten“ oder in Reitklassen zustellen. Diese Einschränkung kann jeder Veranstalter selbst festlegen, wird die Klasse eingeschränkt, muss dies in der Ausschreibung bekannt gemacht werden. Einschränkungen gelten immer für das gesamte Turnier. Verstöße gegen diese Regelung hat die Aberkennung von Titeln/Platzierungen/Sach- und Geldpreisen zur Folge.

(b) Das Trail Pattern (die Aufgabe) muss mindestens eine Stunde vor dem angekündigten Beginn der Trail Klasse ausgehängt werden.

(c) Die Trail Pattern (Aufgaben) müssen so gestaltet sein, dass jedes Pferd zwischen den einzelnen Hindernissen Schritt und Trab als Teil der Aufgaben zeigen muss. Die Qualität der Bewegungen und die Taktreinheit der Gänge sollen in die Bewertung der Manöver einfließen.

Zwischen den Hindernissen soll das Pferd im Gleichgewicht gehen und den Kopf in einer natürlichen Haltung tragen.

(d) Es wird eine Bewertung auf einer Basis von 0 bis unendlich angenommen, wobei 70 einer durchschnittlichen Leistung entspricht. Jedes Hindernis wird mit Punkten (obstacle score) bewertet, die zu 70 addiert oder subtrahiert werden und mögliche Strafpunkte (Penalty) werden abgezogen. Jedes Hindernis wird



nach folgender Grundlage von plus 1 1/2 bis minus 1 1/2 bewertet, wobei - 1 1/2 extrem schlecht, - 1 sehr schlecht, - 1/2 schlecht, 0 korrekt, + 1/2 gut, + 1 sehr gut und + 1 1/2 exzellent bedeuten. Die Punkte (obstacle scores) werden unabhängig von den Strafpunkten (Penalties) gegeben und beurteilt. Pluspunkte soll den Pferden gegeben werden, die die Hindernisse sauber, geschmeidig und aufmerksam mit Stil arbeiten und dabei prompt auf die Hilfen des Vorstellers reagieren. Strafpunkte sollen bei jedem Fehler wie folgt vergeben werden:

1/2 Strafpunkt (Penalty)

- (1) Jedes leichte Berühren von Hölzern, Stangen, Pylonen, Pflanzen oder jeglichem Bestandteil eines Hindernisses.

1 Strafpunkt (Penalty)

- (1) Jedes Anschlagen oder Drauftreten von Hölzern, Stangen, Pylonen oder jeglichem Bestandteil eines Hindernisses.
- (2) Falsche oder Unterbrechen der Gangart (Break of Gait) im Schritt oder Trab für bis zu 2 Schritten (two strides)
- (3) Beide Vorder- oder Hinterhufe in einem Zwischenraum, der nur für einen Tritt bestimmt ist.
- (4) Auslassen oder Verpassen eines Trittes in den dafür vorgesehenen Zwischenraum.
- (5) Nicht die korrekte Anzahl von Schritten einhalten, wenn vorgeschrieben

3 Strafpunkte (Penalties)

- (1) Falsche oder Unterbrechen der Gangart (break of gait) im Schritt oder Trab für mehr als 2 Schritte (oder 4 Tritte).
- (2) Herunterwerfen einer erhöhten Stange, Umwerfen einer Pyлоне, Tonne, Pflanze oder größere Demontage eines Hindernisses.
- (3) Aus der Begrenzung heraustreten, herunter-/herausfallen oder herausspringen von oder aus einem Hindernis mit gekennzeichnete Begrenzung mit einem Fuß, sobald das Hindernis mit diesem Fuß betreten wurde und das Auslassen eines Hindernisteiles mit einem Fuß auf dem Weg durch das Hindernis.

5 Strafpunkte (Penalties)

- (1) Fallenlassen eines Regenmantels oder eines Gegenstandes, der transportiert werden sollte.
- (2) Kumulativ erstes oder zweites Verweigern (bei dem gleichen oder verschiedenen Hindernissen), Wegdrängen oder Versuch einem Hindernis auszuweichen durch Scheuen oder Rückwärtsgehen.
- (3) Loslassen des Tores oder Fallenlassen des Torseils
- (4) Gebrauch der einen Hand um zu loben oder zu ängstigen
- (5) Aus der Begrenzung heraustreten, herunter-/herausfallen oder herausspringen von oder aus einem Hindernis mit gekennzeichnete Begrenzung mit mehr als einem Fuß, sobald das Hindernis mit diesen Füßen betreten wurde und das Auslassen eines Hindernisteiles mit mehr als einem Fuß auf dem Weg durch das Hindernis.
- (6) Grober Ungehorsam (einschließlich Ausschlagen, Bocken, Steigen, lautes Wiehern)



Disqualifikation (0-Score):

- (1) Nicht Einhalten der festgelegten Reihenfolge der Hindernisse oder nicht korrektes Absolvieren.
- (2) Auslassen eines Hindernisses ohne den Versuch es zu bewältigen.
- (3) Fehlerhafte Ausrüstung, die die Vollendung des Pattern (Aufgaben) verzögert.
- (4) Das Pferd wiederholt oder übertrieben berührt.
- (5) Hindernis in die falsche Richtung arbeiten; einschließlich mehr als 1/4 Überdrehung.
- (6) Es wird nicht der korrekte vorgeschriebene Weg zwischen den Hindernissen eingehalten
- (7) Führen außerhalb der vorgegebenen Begrenzung des Parcours oder der Arena.
- (8) Kumulativ dritte Verweigerung (bei dem gleichen oder verschiedenen Hindernissen), Verzögerung (nicht annehmen der Reiterhilfe) oder Ausweichen an einem Hindernis durch Scheuen oder Zurückweichen.
- (9) Auslassen der vorgeschriebenen, korrekten Gangart zwischen den Hindernissen.
- (10) Das Pferd reißt sich vom Vorsteller los
- (11) Das Pferd wird auf der falschen Seite geführt. Das Pferd wird von der Linken Seite geführt.
- (12) Sturz des Vorstellers oder des Pferdes
- (13) Übertriebenes Schulen, ziehen an der Kette, drehen oder rückwärts richten während der Aufgabe
- (14) Das Hindernis wird nicht komplett bewältigt (z.B. das Seil beim Tor wird fallen gelassen und nicht mehr aufgehoben um es zu schließen)

(e) Hindernisanforderungen:

Es müssen mindestens 6 und maximal 8 Hindernisse benutzt werden, die aus jedem der folgenden Bereiche ausgewählt werden (mind. 1 Hindernis pro Bereich). Der Schwierigkeitsgrad kann in der laufenden Turniersaison angehoben werden, es sollte aber bedacht werden, dass diese Klasse für 2- und 3-jährige Pferde entwickelt wurde, die an Trailprüfungen herangeführt werden sollen.

Bereich A:

1. Walkovers – Schrittstangen

Ein Hindernis mit mindestens 4 Stangen. Der Abstand zwischen den Walkover (Schrittstangen) soll 40 bis 60 cm betragen und kann bis zu 25 cm erhöht werden. Die Stangen können in einer Linie, Kurve oder im Zickzack liegen

2. Trotovers - Trabstangen

Ein Hindernis mit mindestens 4 Stangen. Der Abstand zwischen den Trotover (Trabstangen) soll 90 bis 105 cm betragen und kann bis zu 25 cm erhöht werden. Die Stangen können in einer Linie, Kurve oder im Zickzack liegen



Bereich B:

1. Side Pass – Seitwärts richten

Ein Hindernis, das in Aussehen und Länge so beschaffen ist, dass es sicher ist und die Fähigkeit des Pferdes zeigt, auf die Hilfen des Vorstellers, seitwärts zu gehen. Sollte es erhöht sein, darf dies maximal 60 cm sein. Das Hindernis soll so gestaltet sein, dass der Sidepass nach rechts oder links erfolgen kann, auf Druck oder Zeichen, an oder neben der Seite des Pferdes. Das Hindernis sollte so in der Aufgabe platziert sein, dass das Pferd hin kommt, aber es nicht kreuzen oder einfädeln kann, während es den Sidepass beendet. Dem Vorsteller ist es erlaubt, das Pferd während des Sidepasses an der Seite zu berühren.

2. Neon-Kreis, der entweder/oder beinhaltet:

a) Drehung auf der Vorhand mit den Vorderfüßen innerhalb und den Hinterfüßen außerhalb des Kreises. Der Vorsteller kann das Pferd und die überschüssige Führleine in seiner linken Hand halten, während er die Drehung ausführt.

b) Drehung auf der Hinterhand, mit den Hinterbeinen im Kreis und den Vorderbeinen außerhalb des Kreises

3. Viereck (Mindestens 2,5 m Seitenlänge)

Führen in das Viereck. Wenn alle 4 Füße im Viereck sind, eine Drehung von 360° oder weniger ausführen und wieder aus dem Viereck führen. Der Führer darf innerhalb oder außerhalb des Vierecks sein.

4. Tor

Das Tor muss so aufgestellt sein, dass es mindestens 1,2 m (4 feet) lang und 1,2 m (4 feet) hoch ist und der Vorsteller es von seiner linken Seite aus öffnen kann. Es ist zulässig die überschüssige Führleine in der rechten Hand zu halten, während man das Tor bewältigt. Teilnehmer, die während sie am Hindernis Tor arbeiten, die Kontrolle darüber verlieren, sollen Strafpunkte und eine entsprechende Bewertung erhalten.

465. VWB-WESTERN-COMBINATION

(A) Die Western-Combination ist eine Kombination aus Trail, Western Riding, Western Pleasure und Reining und wird in zwei Teilprüfungen geritten. Pattern siehe Teil D dieses Regelbuches.

(B) Für die Ausführung der einzelnen Aufgabenteile gelten die Bestimmungen dieses Regelbuches.

(C) Die Basis für die Punktvergabe sind 70 Punkte; hiervon wird abgezogen bzw. hinzuaddiert.

(D) Leichttraben ist verboten und wird mit 3 Punkten Abzug bestraft.

(E) Beim Auslassen oder Hinzufügen eines Manövers oder eines Hindernisses erhält der Teilnehmer 0 Punkte.

(F) Die Reitbahn muss die Mindestmaße von 20 x 40 m besitzen.

466. VWB-FREESTYLE-REINING

(a) Die Freestyle Reining soll dem Reiter die Möglichkeit geben, seine und die Fähigkeiten seines Pferdes optimal zu präsentieren. Er verwendet dazu ein selbst erdachtes Pattern zu einer von ihm



ausgewählten Musik. Er sollte seine Vorführung so gestalten, dass Musik, Kostüm und die Art der Vorstellung harmonisieren.

(b) Die Grundsätze der Freestyle Reining sind:

(1) Die Dauer der Vorführung beträgt max. 4 Minuten und sollte nicht kürzer als 2 Minuten sein. Das Zeitlimit beginnt bereits mit jeglicher Einführung oder dem Einsetzen der Musik und endet mit dem Ende der Musik bzw. eindeutiger Beendigung durch den Vorsteller.

(2) Die Pflichtfiguren, die gezeigt werden müssen sind:

- ein Galoppwechsel nach jeder Seite
- vier Spins in Folge nach rechts
- vier Spins in Folge nach links
- mindestens drei Stops

Die Pflichtfiguren müssen nicht direkt aufeinanderfolgen.

(3) Wahlfiguren, weitere Gangarten, Wiederholungen der Pflichtfiguren, dürfen hinzugefügt werden.

(4) Das Auslassen einer Pflichtfigur bzw. das Nichtvollenden der Pattern innerhalb der vorgeschriebenen Zeit führen zu einem Ergebnis von 0 Punkten.

(5) Bei Seniorpferden (5-jährig und älter) sind Zäumung und Zügelführung freigestellt, müssen aber sinngemäß den Bestimmungen dieses Regelbuches entsprechen, d.h. Pferde müssen im Bit einhändig und im Snaffle-Bit zweihändig vorgestellt werden.

(6) Bei der Bekleidung sind Kleidung bzw. Kostüm, Kopfbedeckung, Sattelart oder kein Sattel, zusätzliche Ausrüstungs- oder Dekorationsteile, soweit sie nicht das Pferd behindern oder eine Unfallgefahr darstellen freigestellt. Die Entscheidung darüber liegt beim Richter.

(7) Bei der Punktevergabe durch den Richter wird berücksichtigt:

- Wechsel der Geschwindigkeiten, Schwierigkeitsgrad der Figuren, Stil und Gesamteindruck, sowie
- Präsentation des Reiters und des Pferdes unter Berücksichtigung einer optimalen Zeiteinteilung.

(c) Die Punktvergabe erfolgt von 0 bis unendlich, wobei von einem Durchschnitt von 70 Punkten auszugehen ist. Die einzelnen Pflichtmanöver werden in Halbpunktschritten von $-1 \frac{1}{2}$ bis $+1 \frac{1}{2}$ gewertet. Für zusätzliche (Pflicht-) Manöver wird der Score zu dem bereits bei dem Pflichtmanöver vergebenen Score hinzuaddiert oder davon abgezogen. Es wird kein zusätzlicher Score gegeben. Für Zirkel, Übergänge und untypische Reining-Manöver, wie z.B. Traversalen, wird ein Extrascore vergeben. Die Vergabe von Penalties erfolgt nach den Vorschriften der Reining. Ausnahmen können sein: gewollter Außengalopp, Trab im Pattern, Festhalten am Sattel, z.B. beim Auf- oder Absteigen oder andere zum Pattern gehörige Übungen. Hier ist der Richter gehalten zu erkennen, ob ein Fehler vorliegt oder ob das Manöver vom Reiter absichtlich eingebaut wurde.

Der Teilnehmer erhält wie beschrieben Punkte für die Reining-Manöver und den künstlerischen Gesamteindruck. Diese Punk-



te werden addiert und entscheiden die Platzierung. Im Manöverteil sind das Ø70 +/- Manöverscores, zzgl. Artistik von -2 bis +2.

467. VWB-JUNGPFERDE-PRÜFUNGEN

- (a) Die Jungpferdeprüfungen dienen der Heranführung junger Pferde an den Turniersport unter vereinfachten Bedingungen.
- (b) Startberechtigt sind alle 3- und 4-jährigen Pferde. Einzig erlaubte Zäumungen sind Wassertrense (Snafflebit) oder Bosal. Gamaschen sind in Reining und Basis erlaubt, im Trail jedoch verboten.
- (c) Zu Ausrüstung und Zäumung gelten sinngemäß die Bestimmungen zu den jeweiligen Disziplinen.
- (d) Die Prüfung wird als offene Klasse ausgeschrieben. Alle Reiter, die Mitglied der VWB sind, können in den Jungpferdeprüfungen starten.
- (e) Auch in Jungpferdeklassen dürfen Jugendliche, Einsteiger und Amateure nur eigene Pferde bzw. max. ein fremdes Pferd pro Saison starten.
- (f) Es dürfen nur die für Jungpferdeprüfungen vorgesehenen Patterns verwendet werden (siehe folgender Teil D dieses Regelbuches).

468. VWB SONDERKLASSEN

- (a) 1 Walk-Trot Klassen** können in den Disziplinen Western Pleasure, Western Horsemanship und Trail angeboten werden. Die Klassen können auf jedem Kat I bzw. Kat II Turnier angeboten werden. Eine Ausschreibung für Jugend, Einsteiger und Reitern mit Einschränkung ist empfohlen, allerdings kann das Showmanagement eigenständig entscheiden für welche Zielgruppe diese Klassen angeboten werden. Diese muss in der jeweiligen Turnierausschreibung klar definiert sein!
- (a) 2 Die Zügelführung kann unabhängig vom Alter des Pferdes entweder zweihändig im Snaffle Bit (Wassertrense) oder einhändig im Bit (Kandare) sein.
 - (a) 3 Die Walk-Trot Klassen zählen nicht zum Jahres-High-Point-Champion und sie zählen auch nicht zum Turnier Allroundchampion.
 - (a) 4 Die Walk-Trot Klassen werden entsprechend den in diesem Regelbuch beschriebenen Klassen 454 Trail, 458 Western Pleasure und 473 Western Horsemanship gerichtet, außer dass die Gangart Lope/Galopp in dieser Prüfung nicht vorkommen darf.
 - (b) 1 Die Führzügelklasse** soll den jüngsten Nachwuchsreitern eine Möglichkeit zur aktiven Teilnahme am frühen Turniersport bieten. Dabei werden das Herausbringen von Pferd/Pony und Reiter und der Umgang mit der Wettbewerbssituation erstmalig erprobt.
 - (b) 2 Pferd/Pony und Reiter werden durch eine Person im Schritt und Trab geführt. Das Leichttraben kann verlangt werden. Der Führende soll den Reiter und das Pferd/Pony mehr begleiten als lenkend führen. Aufgabenstellung nach Weisung des Richters.
 - (b) 3 Beurteilt wird der Sitz des Kindes (Grundzüge eines losgelassenen und ausbalancierten Sitzes sollen erkennbar sein) und der



Gesamteindruck (harmonischer Eindruck von Reiter, Führendem und Pferd/Pony).

(b) 4 Das Bewertungsverfahren ist freigestellt. Es wird begrüßt, wenn der Richter am Ende ein paar motivierende Worte an die einzelnen Teilnehmer spricht. Nach Absprache mit dem Veranstalter ist gestattet, gleiche Schleifen und/oder (Sach-) Preise zu verteilen.

(b) 5 Für alle Reiter: Das Tragen eines splittersicheren Reithelms mit Drei- bzw. Vierpunktbefestigung **ist ausdrücklich empfohlen! Es findet kein Ausschluss statt, wenn auf das Tragen eines Reithelms verzichtet wird, allerdings sollte mit Vernunft gehandelt werden.** Es muss in jedem Fall gewährleistet sein, dass die Füße des Reiters in den Steigbügeln Halt finden. Sicherheitssteigbügel sind zugelassen.

Westernreiter: Snaffle-Bit, der Führende hält einen in einen Trensenring eingeschnallten Führzügel-/Führstrick oder das Leitseil der Hackamore. Ein zusätzliches Halfter, an dem der Führstrick befestigt ist, ist zugelassen.

Klassische Reiter: Wassertrense mit Führzügel in einen Trensenring eingeschnallt. Ein zusätzliches Halfter, an dem der Führstrick befestigt ist, ist zugelassen.

Gerte, Sporen und sonstige Hilfszügel sind nicht zugelassen!

(c) Englisch-Klassen (Hunter under Saddle, Hunt Seat Equitation)

Die aktuellen Regeln der American Quarter Horse Association gelten für alle Hunter-Klassen (Sonderklassen) der VWB und für das Richten derselben. Die gültigen Regeln der American Quarter Horse Association sind unter der Internetseite: www.aqha.com erhältlich. Die deutsche Übersetzung der AQHA-Regeln sind unter www.dqha.de zu finden.



TEIL D: PATTERN

REINING

Reining Pattern 1	84
Reining Pattern 2	85
Reining Pattern 3	86
Reining Pattern 4	87
Reining Pattern 5	88
Reining Pattern 6	89
Reining Pattern 7	90
Reining Pattern 8	91
Reining Pattern 9	92
Reining Pattern 10	93
Reining Pattern 11	94
Reining Pattern 12	95
Reining Pattern 13	96
Reining Pattern 14	97
Reining Pattern 15	98
Reining Pattern 16	99
Reining Pattern 17 (nur für Jugend und Einsteiger)	100
Reining Pattern 18 (nur für Jugend und Einsteiger)	101

Für alle Reinings in Einsteiger, Jugend- und Freizeitreiter-Klassen der VWB gilt (obwohl in der Pattern anders bezeichnet): Es kann ein einfacher oder fliegender Galoppwechsel geritten werden. Für fliegende Wechsel kann der Richter Kredit geben.

WESTERN RIDING

Western Riding 1	102
Western Riding 2	103
Western Riding 3	104
Western Riding 4	105
Western Riding 5 empfohlen für kleine Reitplätze	106

RANCH RIDING

Ranch Riding Pattern 1	107
Ranch Riding Pattern 2	108
Ranch Riding Pattern 3	109
Ranch Riding Pattern 4	110
Ranch Riding Pattern 5	111
Ranch Riding Pattern 6	112
Ranch Riding Pattern 7	113
Ranch Riding Pattern 8	114
Ranch Riding Pattern 9	115
Ranch Riding Pattern 10	116
Ranch Riding Pattern 11	117
Ranch Riding Pattern 12	118
Ranch Riding Pattern 13	119
Ranch Riding Pattern 14	120
Ranch Riding Pattern 15	121

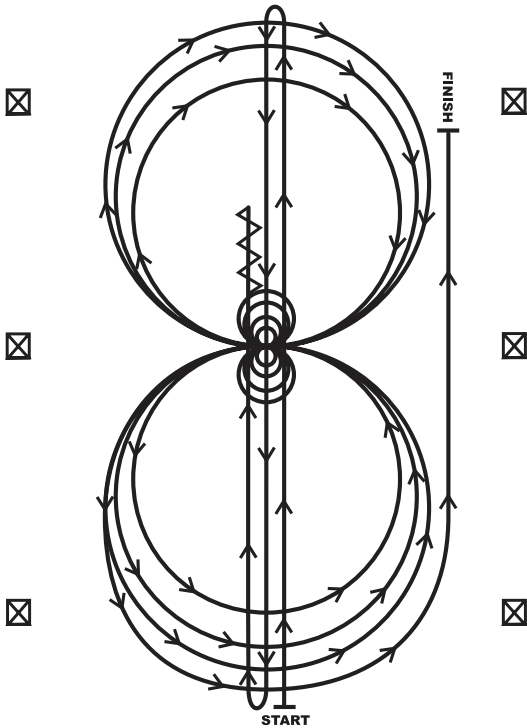


VWB WESTERN COMBINATION

VWB Western Combination Pattern 1 – Teil A	122
VWB Western Combination Pattern 1 – Teil B	123
VWB Western Combination Pattern 2 – Teil A	124
VWB Western Combination Pattern 2 – Teil B	125

VWB JUNGPFERDEPRÜFUNG

VWB Jungpferde Basis Pattern 1	126
VWB Jungpferde Basis Pattern 2	127
VWB Jungpferde Reining Pattern 1	128
VWB Jungpferde Reining Pattern 2	129
VWB Jungpferde Trail Pattern 1	130
VWB Jungpferde Trail Pattern 2	131

**REINING PATTERN 1**

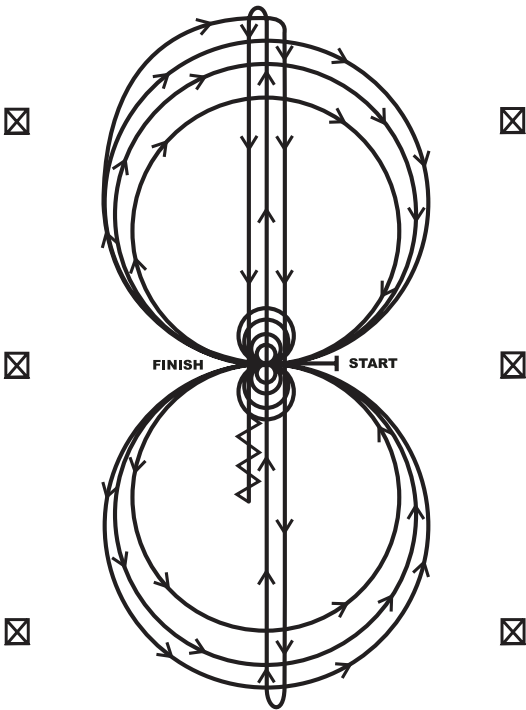
1. Schneller Galopp zum anderen Ende der Arena bis hinter den Endmarker, Rollback nach links – kein Verharren.
2. Schneller Galopp zum entgegengesetzten Ende der Arena bis hinter den Endmarker, Rollback nach rechts – kein Verharren.
3. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und Sliding Stop. Rückwärts richten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.
4. Vier Spins rechts herum.
5. Vier und ein Viertel Spin links herum, so dass das Pferd dann zur linken Seite der Arena blickt. Verharren.
6. Im Linksgalopp beginnend, 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.
7. 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.
8. Beginne einen großen, schnellen Zirkel nach links, aber schließe diesen Zirkel nicht. Schneller Galopp gerade an der rechten Seite der Arena entlang 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.



REINING PATTERN 2

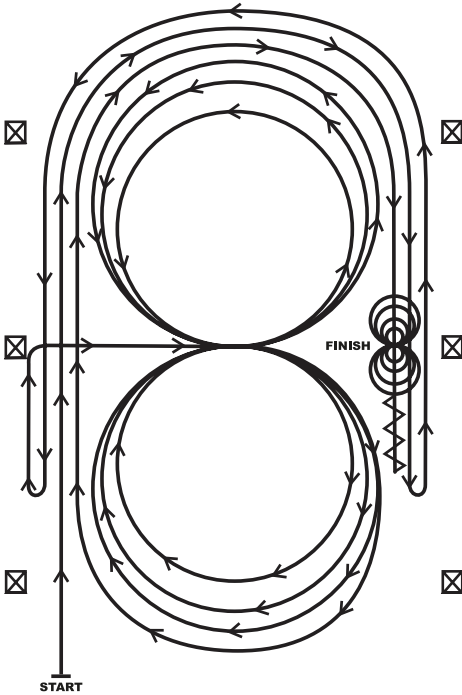


Das Pferd muss im Schritt gehen, oder anhalten, bevor das Pattern begonnen wird. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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.

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 3**

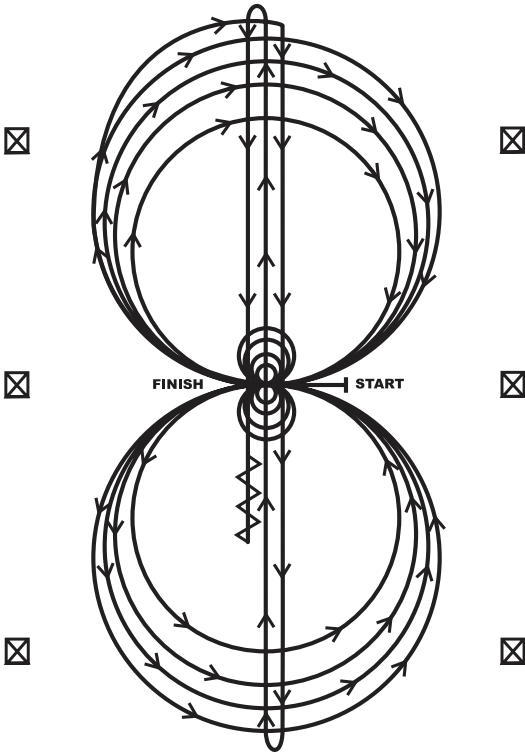
1. Galoppiere geradeaus entlang der linken Seite der Arena, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt bleibend, reite um das Ende (kurze Seite) der Arena, schneller Galopp geradeaus an der gegenüber liegenden oder rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann einen Rollback nach links – kein Verharren.
2. Galoppiere geradeaus entlang der rechten Seite der Arena, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt bleibend, reite wieder um das Ende (kurze Seite) der Arena, schneller Galopp geradeaus an der linken Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
3. Galoppiere an der linken Seite der Arena entlang bis zum Mittelmarker. Am Mittelmarker soll das Pferd im Rechtsgalopp sein. Lenke das Pferd im Rechtsgalopp zum Mittelpunkt der Arena und 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 drei 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 aber nicht. Galoppiere geradeaus entlang der linken Seite der Arena, mindestens 6 Meter von der Bande entfernt bleibend, reite wieder um das Ende (kurzen Seite) der Arena, schneller Galopp geradeaus an der gegenüber liegenden oder rechten Seite der Arena entlang bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Mindestens 3 Meter rückwärts richten. Verharren.
6. Vier Spins rechts herum.
7. Vier Spins links herum. 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 4

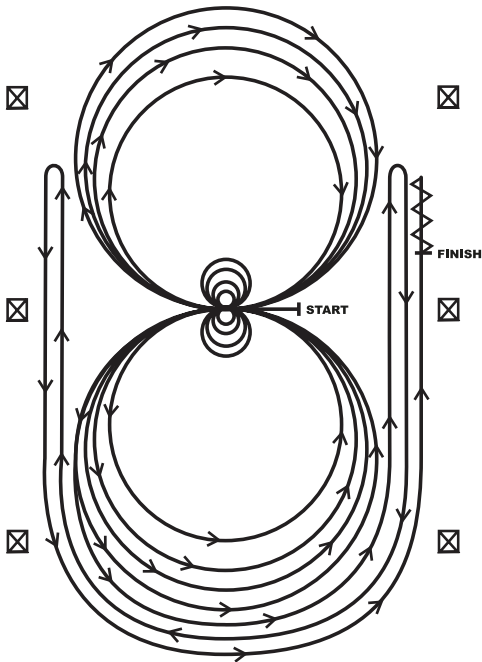


DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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.

**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).

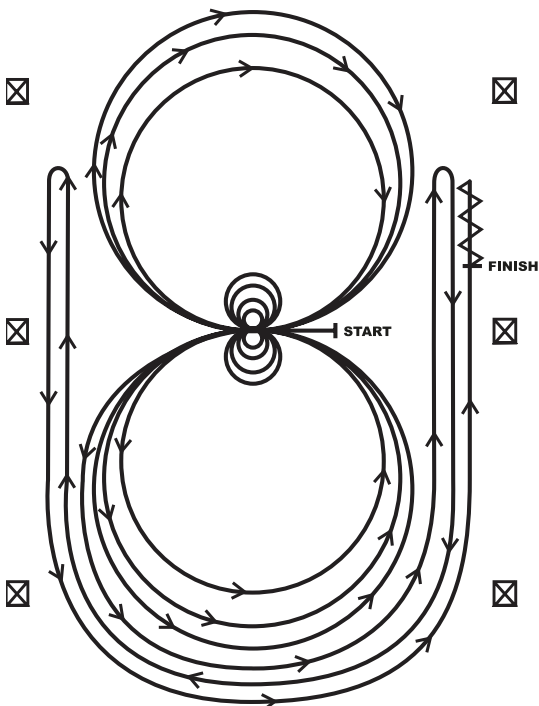
1. Beginne im Linksgalopp, reite drei Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
2. Vier Spins links herum. Verharren
3. Beginne im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts: die ersten zwei Zirkel groß und schnell;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



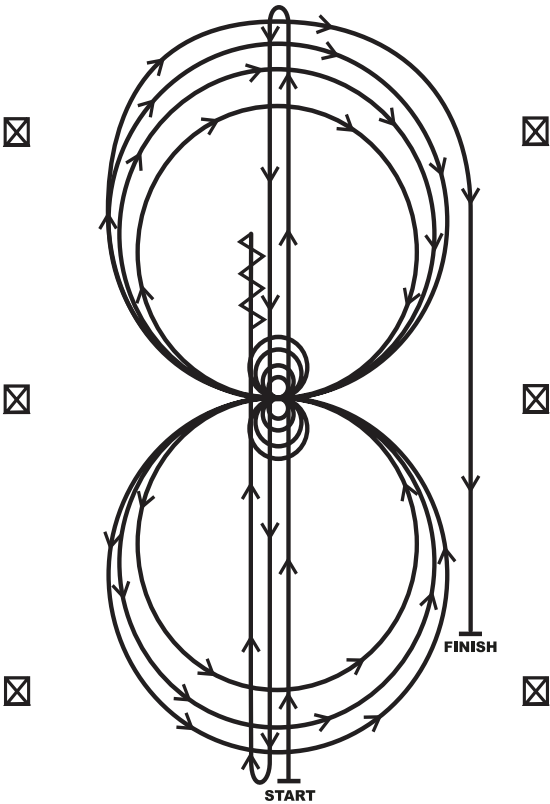
REINING PATTERN 6



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. 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.

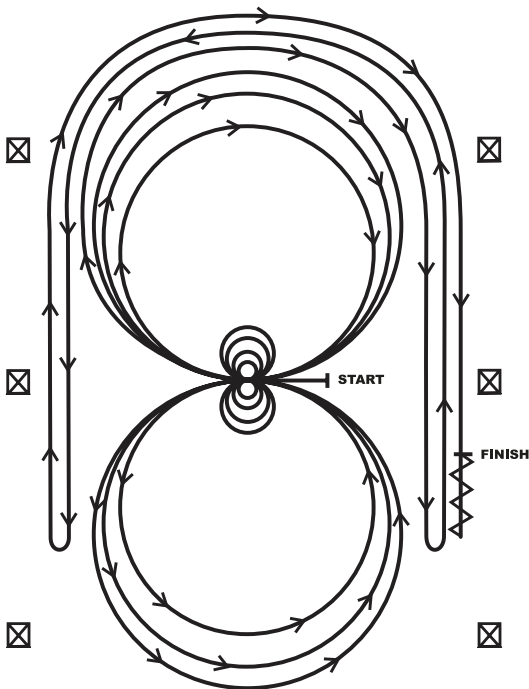
**REINING PATTERN 7**

1. Schneller Galopp zum anderen Ende der Arena bis hinter den Endmarker und dann einen Rollback nach links – kein Verharren.
2. Schneller Galopp zum gegenüber liegenden Ende der Arena bis hinter den Endmarker und dann einen Rollback nach rechts – kein Verharren.
3. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Rückwärts richten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.
4. Vier Spins rechts herum.
5. Vier und ein Viertel Spin links herum, so dass das Pferd dann zur linken Seite der Arena blickt. Verharren.
6. 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.
7. Reite drei Zirkel nach links: die ersten zwei Zirkel groß und schnell; den dritten Zirkel klein und langsam. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
8. Beginne einen großen, schnellen Zirkel nach rechts, 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.



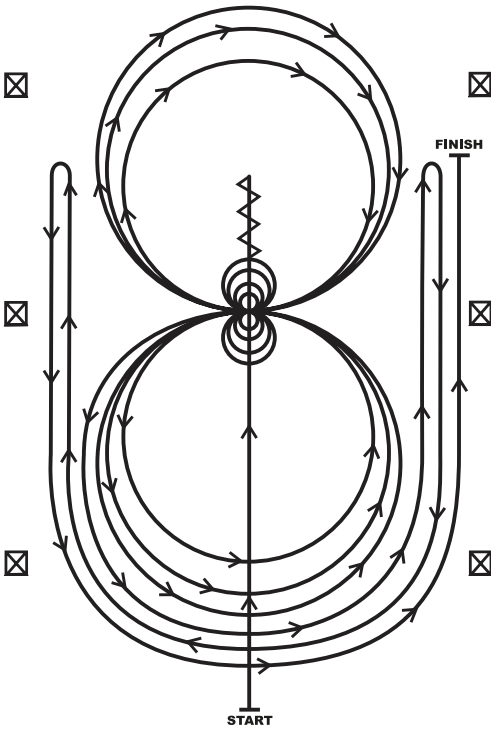
REINING PATTERN 8



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.

**REINING PATTERN 9**

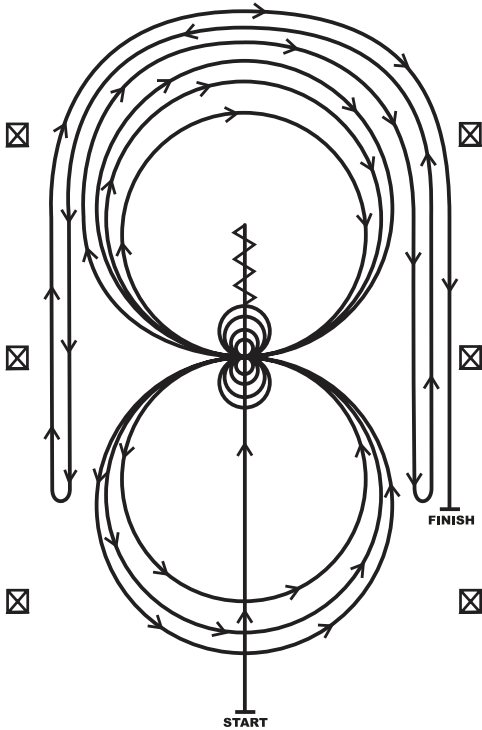
1. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Rückwärts richten bis zur Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.
2. Vier Spins rechts herum.
3. Vier und ein Viertel Spins links herum, so dass das Pferd dann zur linken Seite der Arena blickt. Verharren.
4. Beginnend im Linksgalopp, reite drei Zirkel nach links: den ersten Zirkel klein und langsam; die nächsten zwei Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
5. Reite drei Zirkel nach rechts: den ersten Zirkel klein und langsam; die nächsten zwei Zirkel groß und schnell. 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.



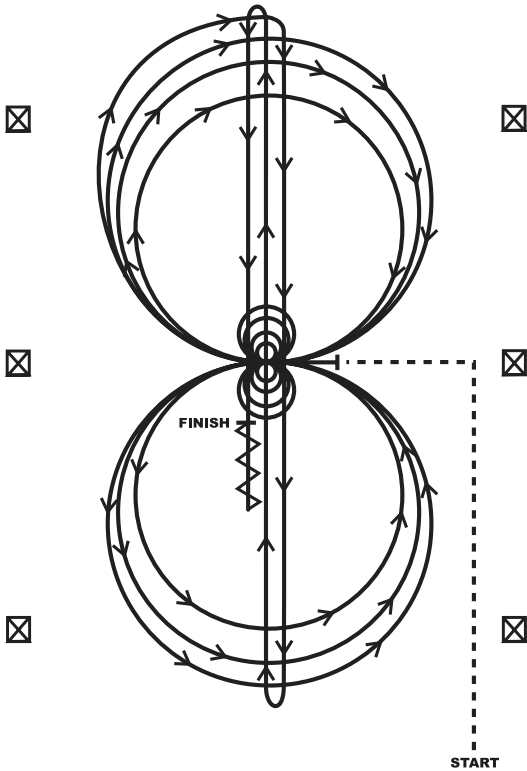
REINING PATTERN 10



1. Schneller Galopp bis hinter 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 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 drei Zirkel nach links: den ersten Zirkel klein und langsam; die nächsten zwei Zirkel groß und schnell. Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
6. 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.
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 rechts – 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.

**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.

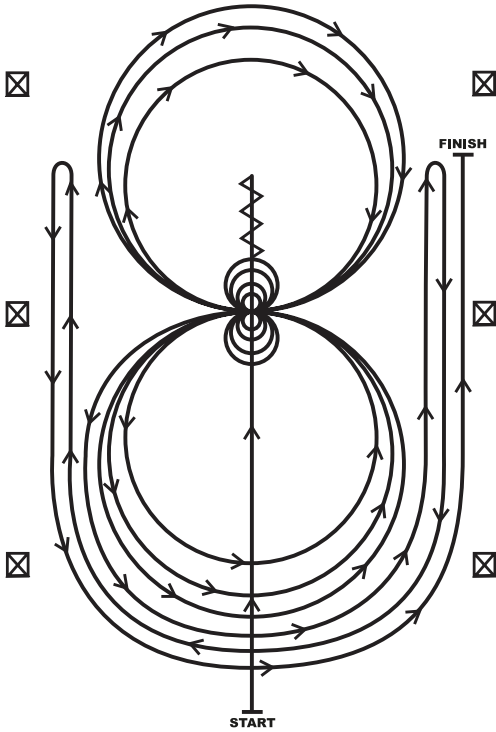
1. Vier Spins links herum, verharren.
2. Vier Spins rechts herum, verharren.
3. Beginne im Rechtsgalopp, reite drei Zirkel nach rechts, den ersten klein und langsam, die nächsten zwei Zirkel groß und schnell; Galoppwechsel in der Mitte der Arena.
4. Reite drei Zirkel nach links, den ersten Zirkel klein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

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.



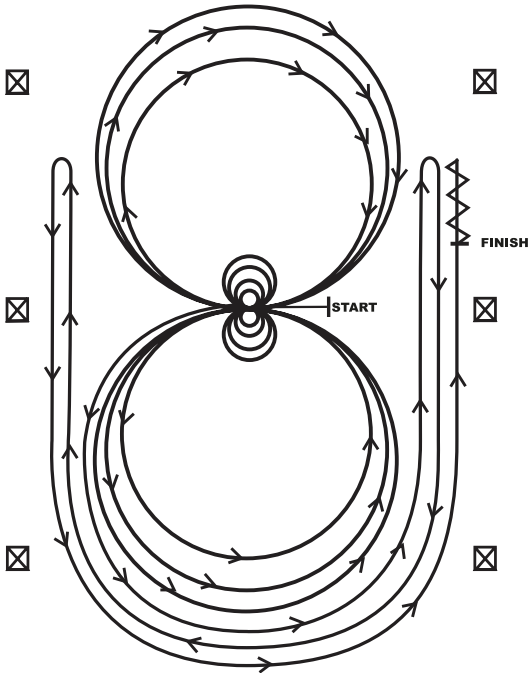
REINING PATTERN 12



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.

**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).

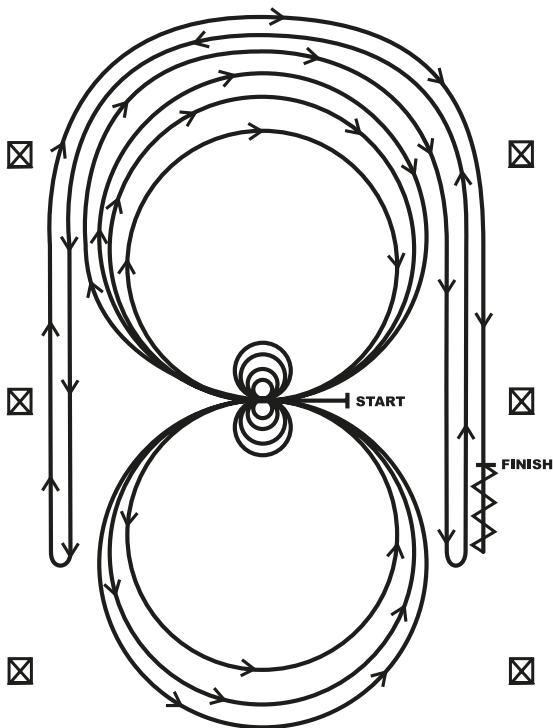
1. Beginne im Linksgalopp, reite zwei Zirkel nach links: den ersten Zirkel groß und schnell; den zweiten Zirkel klein und langsam. Stopp in der Mitte der Arena.
2. Vier Spins links herum. Verharren
3. Beginne im Rechtsgalopp, reite zwei Zirkel nach rechts: den ersten Zirkel groß und schnell; den zweiten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

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.



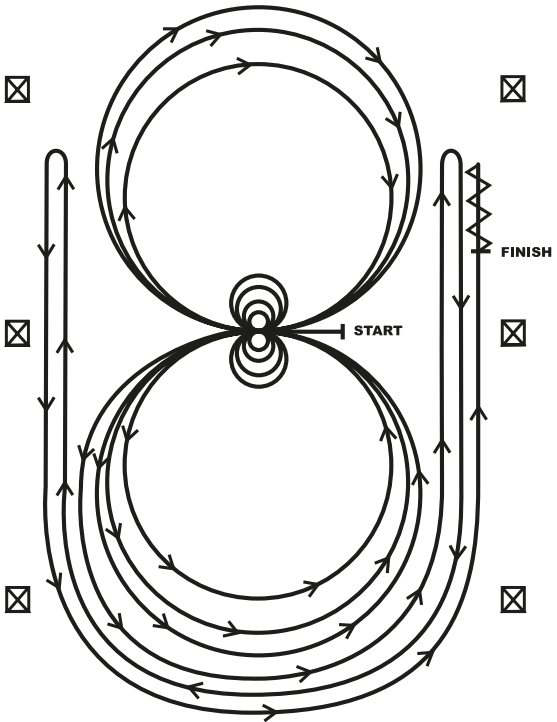
REINING PATTERN 14



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

**REINING PATTERN 15**

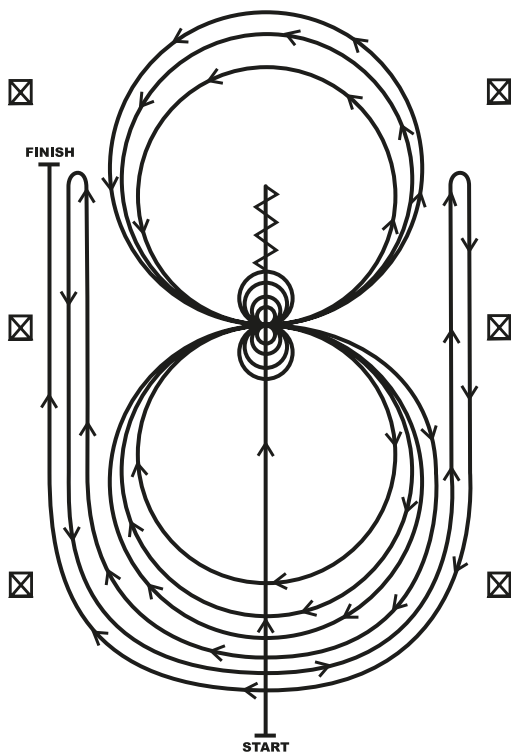
Das Pferd kann im Schritt oder Trab in die Arenamitte geritten werden. Das Pferd muss Schritt gehen oder anhalten, bevor das Pattern begonnen wird. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

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.



REINING PATTERN 16

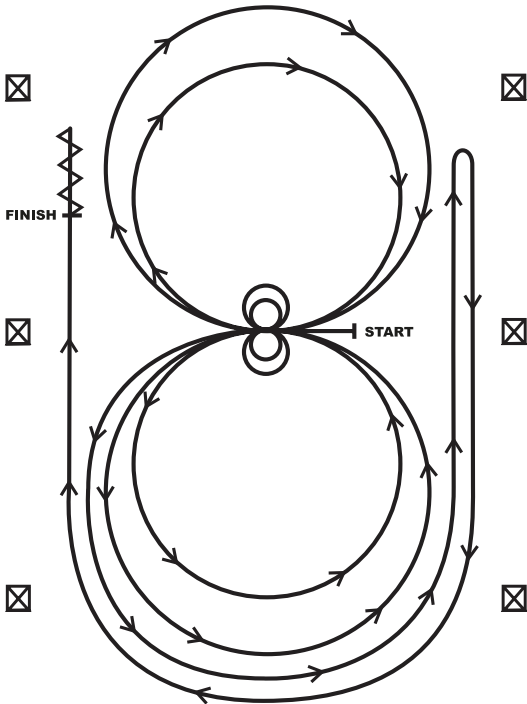


1. Schneller Galopp bis hinter den Mittelmarker und dann einen Sliding Stop. Rückwärts richten bis zu Mitte der Arena oder mindestens 3 Meter. Verharren.
2. Vier Spins links herum. Verharren.
3. Vier und einviertel Spins rechts herum, sodass das Pferd dann zur linken Seite der Arena blickt. Verharren.
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 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.



REINING PATTERN 17 (nur für Jugend und Einsteiger)



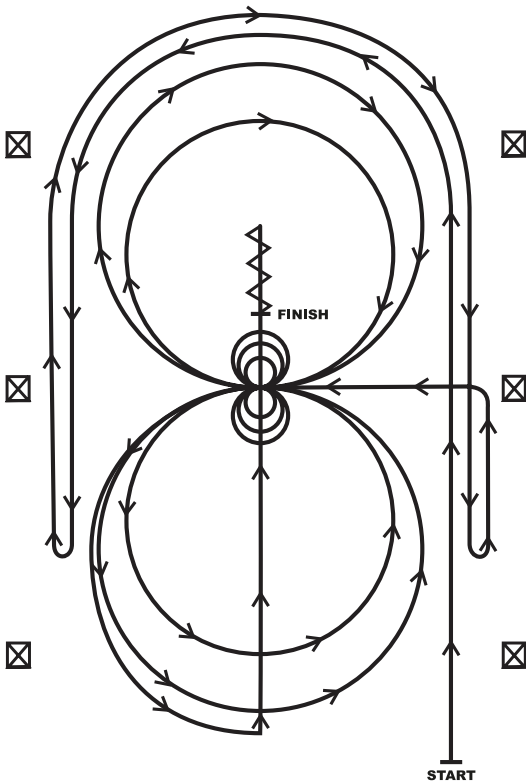
DAS PFERD MUSS IM SCHRITT GEHEN, ODER ANHALTEN, BEVOR DAS PATTERN BEGONNEN WIRD. Beginne in der Mitte der Arena mit Blickrichtung zur linken Bande (Begrenzung).

1. Beginne im Linksgalopp und reite zwei Zirkel nach links. Stop in der Mitte der Arena, Verharren
2. 2 Spins nach links, Verharren
3. Beginne im Rechtsgalopp und reite zwei Zirkel nach rechts. Stop in der Mitte der Arena, Verharren
4. 2 Spins nach rechts, verharren
5. Beginne im Linksgalopp um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen aber nicht. Im Galopp entlang der rechten Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker, Stop und Rollback nach rechts
6. Reite wieder um den vorangegangenen Zirkel, schließe diesen Zirkel aber nicht. Galopp entlang der linken Seite der Arena bis hinter den Mittelmarker dann Stop und Rückwärts richten.

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen

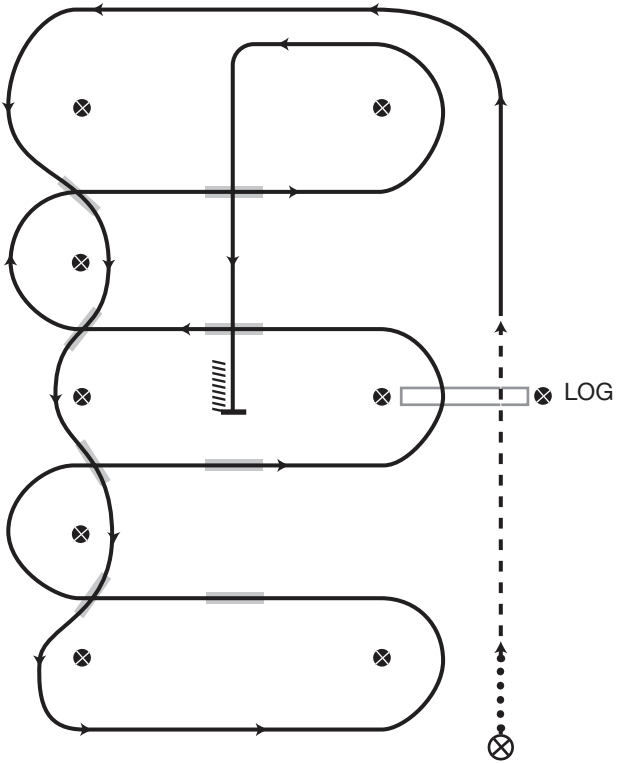


REINING PATTERN 18 (nur für Jugend und Einsteiger)



1. Im Galopp einmal um die Arena wie gezeichnet, entlang der linken Seite der Arena bis nach den Mittelmarker, Rollback nach rechts
2. Am vorangegangenen Zirkel, entlang der Arena, auf der rechten Arenaseite bei nach den Mittelmarkern, Rollback nach links
3. Zwei Zirkel nach links, den ersten schnell und groß, den zweiten klein und langsam, Stop in der Arenamitte
4. 3 Spins nach links, Verharren
5. Zwei Zirkel nach rechts, den ersten schnell und groß, den zweiten klein und langsam, Stop in der Arenamitte
6. 3 Spins nach rechts, verharren
7. Beginne einen großen Zirkel nach links, Mitte der kurzen Seite wende auf die Mittellinie ab, Rundown bis nach den Mittelmarker, Stop und rückwärts, mind. 3 Meter (10 Fuß)

Verharren, um das Ende der Aufgabe anzuzeigen

**WESTERN RIDING 1**

⊗ START
CONE

LEAD CHANGING AREA

WALK

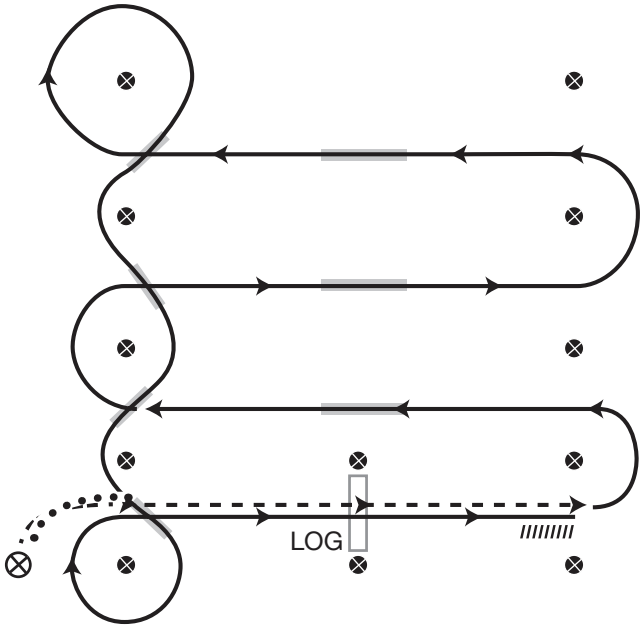
JOG
LOPE

—————

1. Schritt mindestens 4,5 m, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Linksgalopp und Galopp um das Ende
3. erster Wechsel beim Kreuzen
4. zweiter Wechsel beim Kreuzen
5. dritter Wechsel beim Kreuzen
6. vierter Wechsel und Galopp am Ende der Arena
7. erster Wechsel auf der Mittellinie
8. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
9. Galopp über die Stange
10. dritter Wechsel auf der Mittellinie
11. vierter Wechsel auf der Mittellinie
12. Galopp bis zur Mitte der Arena, Stopp und Rückwärtsrichten



WESTERN RIDING 2



⊗ START
CONE

LEAD CHANGING AREA

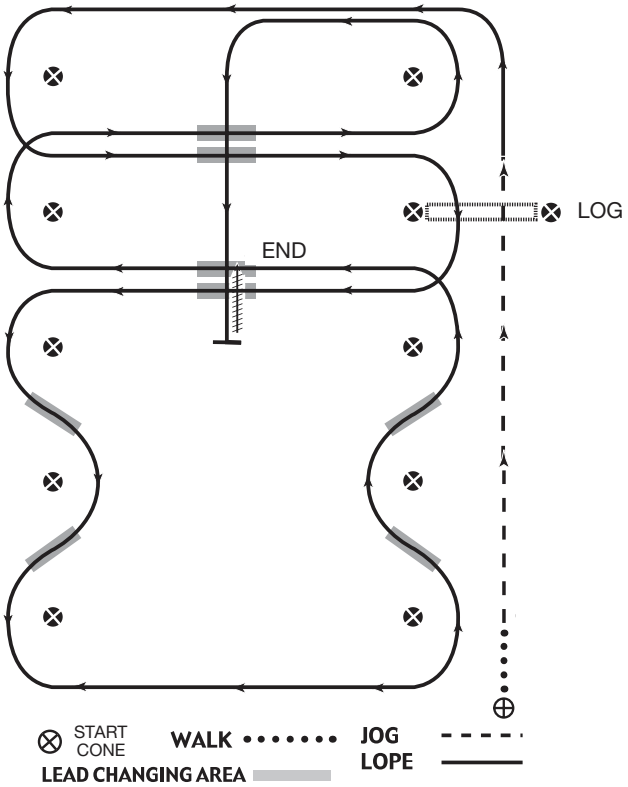
WALK (dotted line)

JOG
LOPE

--- (dashed line)

— (solid line)

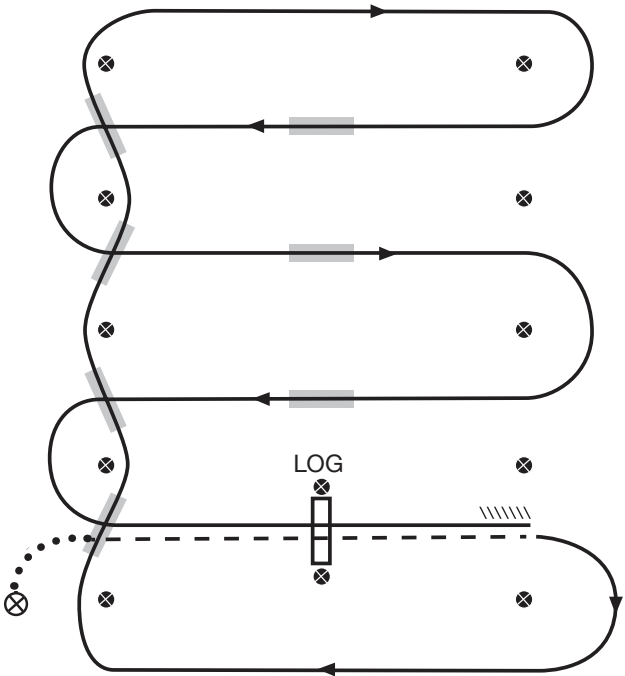
1. Schritt, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Galopp
3. erster Wechsel auf der Mittellinie
4. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
5. dritter Wechsel auf der Mittellinie
6. Zirkel erster Wechsel beim Kreuzen
7. zweiter Wechsel beim Kreuzen
8. dritter Wechsel beim Kreuzen
9. vierter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

**WESTERN RIDING 3**

1. Schritt halber Weg zwischen den Markern, Übergang zum Trab, Trab über Stange
2. Übergang zum Galopp
3. erster Wechsel auf der Mittellinie
4. Galopp über Stange
5. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
6. erster Wechsel beim Kreuzen
7. zweiter Wechsel beim Kreuzen
8. dritter Wechsel beim Kreuzen
9. vierter Wechsel beim Kreuzen
10. dritter Wechsel auf der Mittellinie
11. vierter Wechsel auf der Mittellinie
12. Galopp zur Mitte, Stopp und Rückwärtsrichten



WESTERN RIDING 4

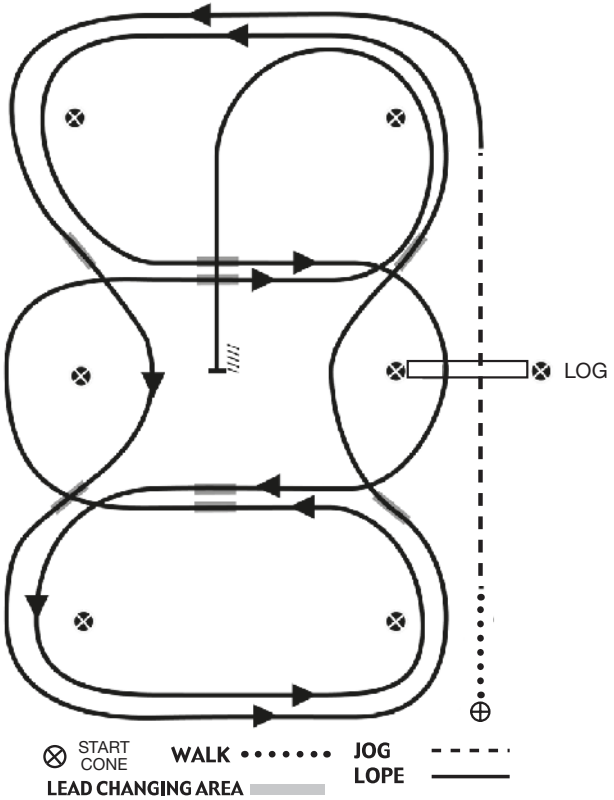


Pattern

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



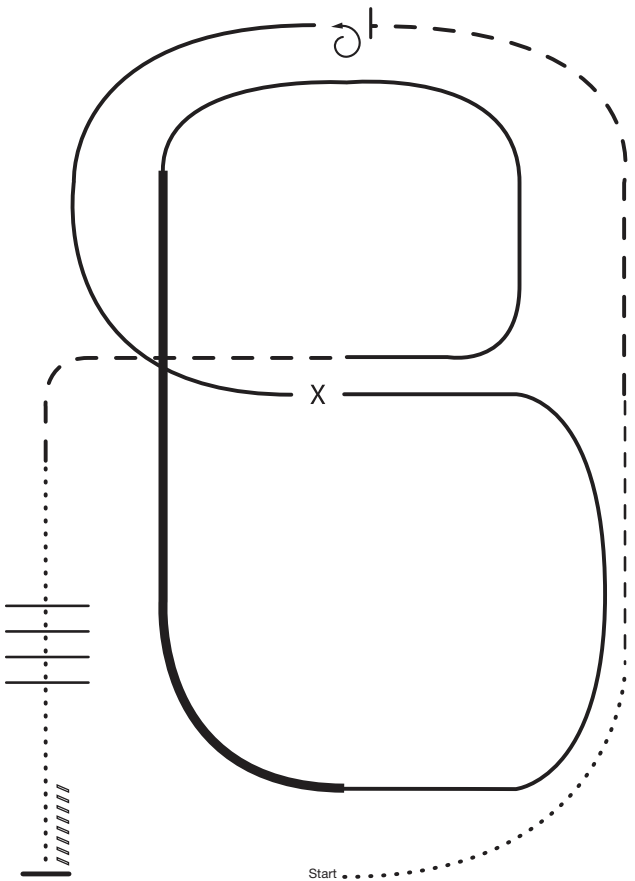
WESTERN RIDING 5 empfohlen für kleine Reitplätze



1. Schritt, Übergang zum Trab, Trab über die Stange
2. Übergang zum Galopp auf der linken 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. Galopp über die Stange
9. zweiter Wechsel auf der Mittellinie
10. dritter Wechsel auf der Mittellinie
11. vierter Wechsel auf der Mittellinie
12. Galopp, Stopp und Rückwärtsrichten



RANCH RIDING PATTERN 1

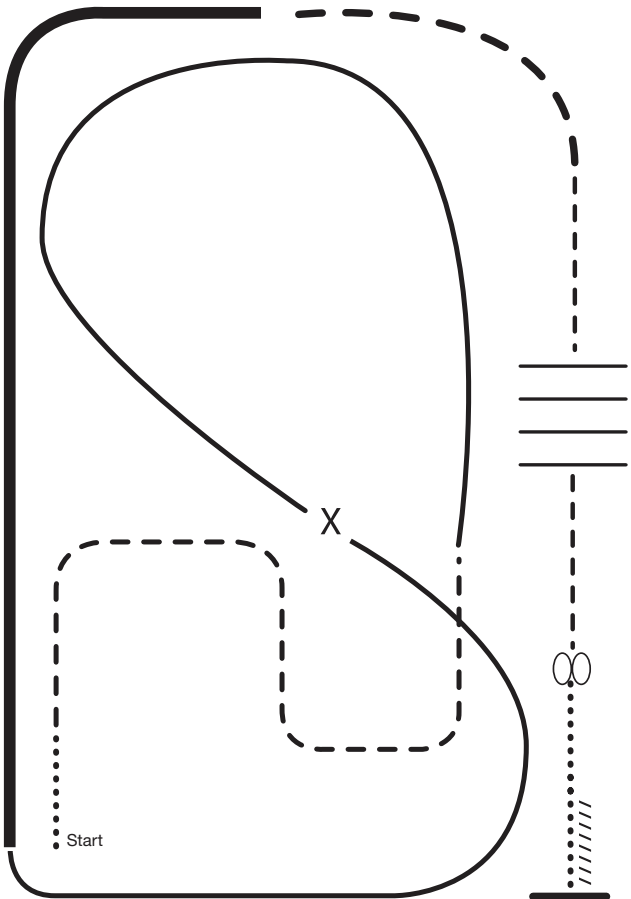


Pattern

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



RANCH RIDING PATTERN 3

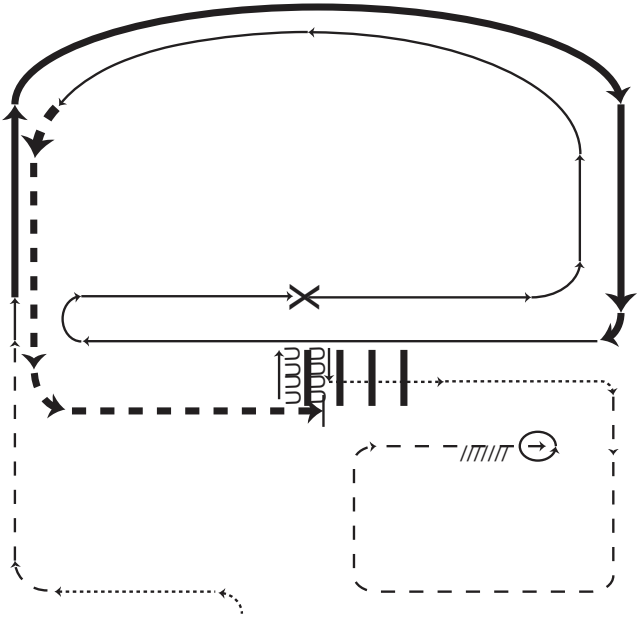


Pattern

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



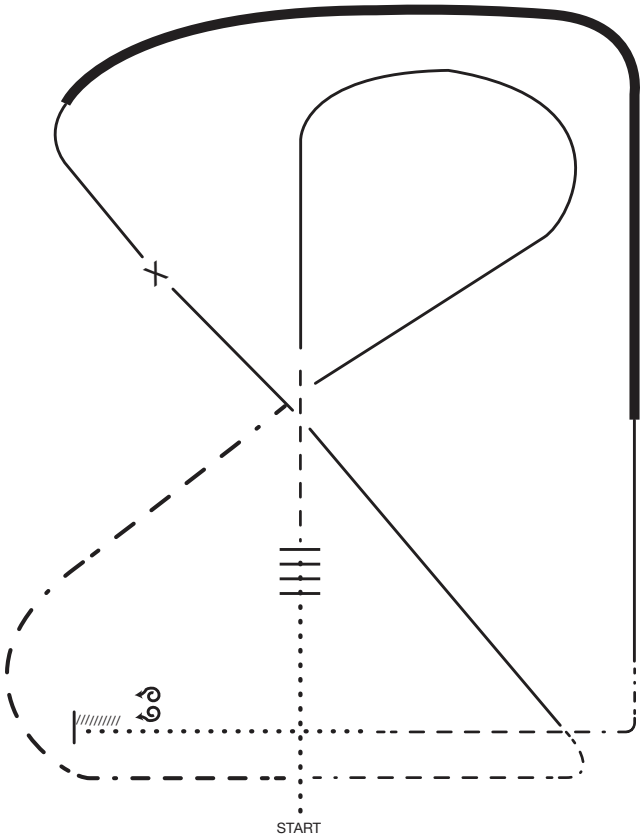
RANCH RIDING PATTERN 4



1. Schritt
2. Trab
3. verstärkter Rechtsgalopp
4. normaler Rechtsgalopp
5. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
6. Linksgalopp
7. verstärkter Trab
8. Stop, seitwärts nach links, ½ Weg seitwärts nach rechts
9. Schrittstangen
10. Schritt
11. Trabe ein Viereck
12. Stop, 360° Drehung nach links, zurück



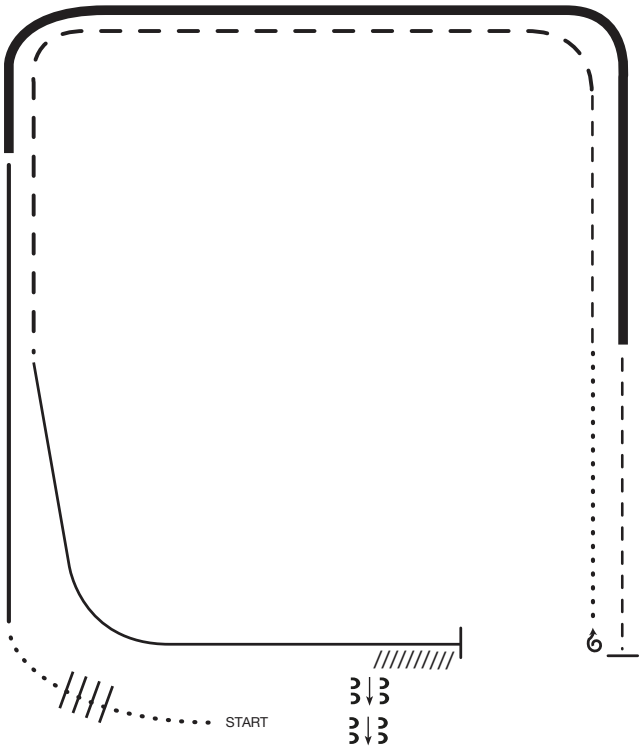
RANCH RIDING PATTERN 5



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



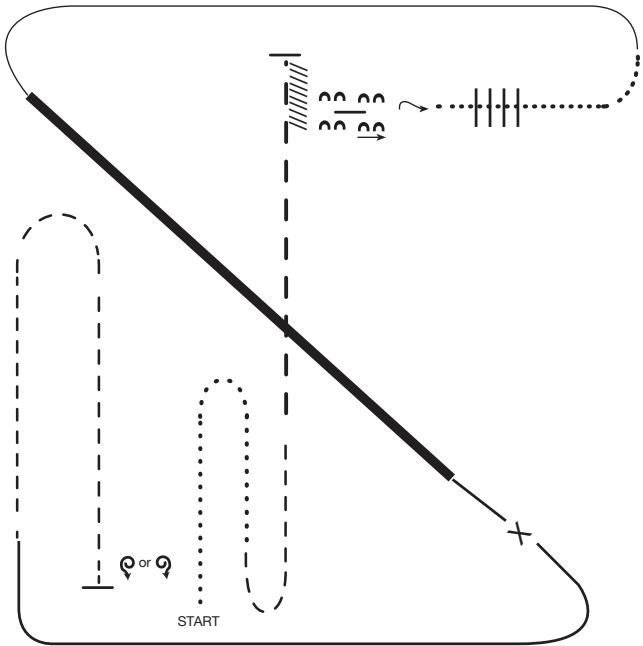
RANCH RIDING PATTERN 6



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



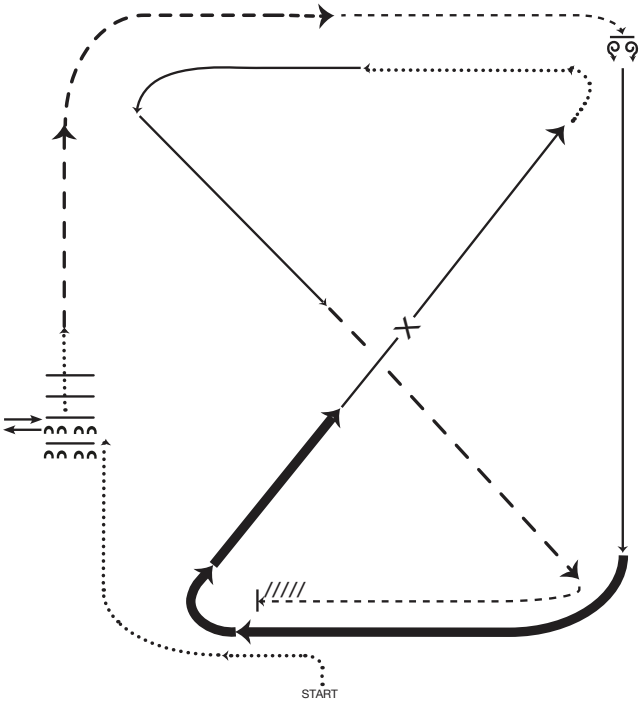
RANCH RIDING PATTERN 7



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



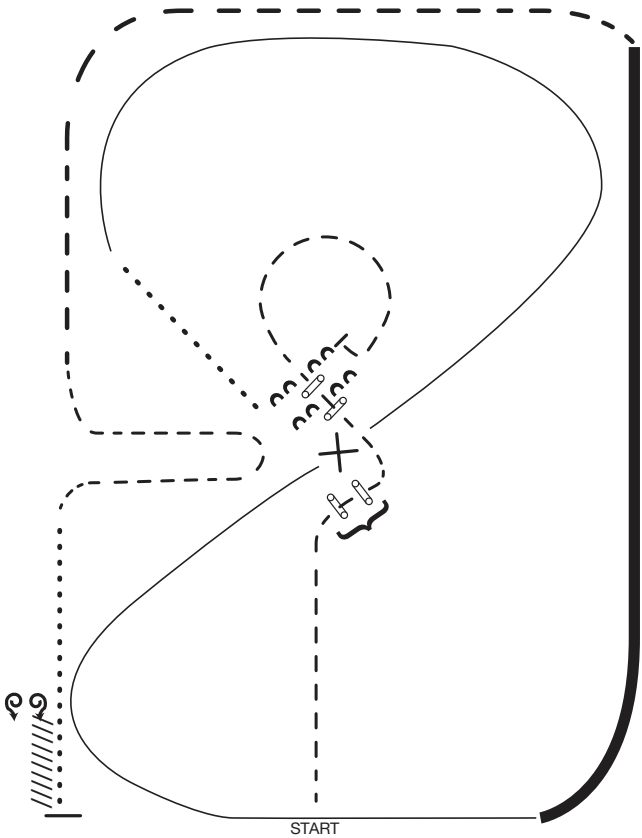
RANCH RIDING PATTERN 8



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



RANCH RIDING PATTERN 9

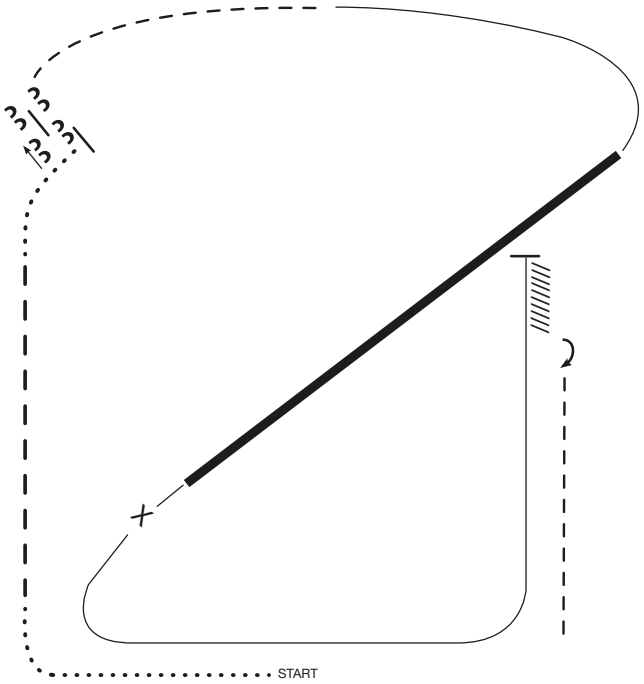


Pattern

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



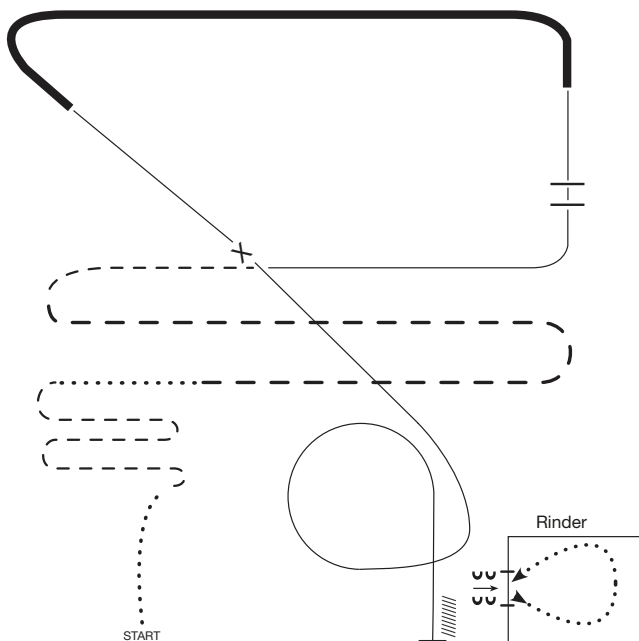
RANCH RIDING PATTERN 10



1. Schritt
2. Verstärkter Trab
3. Schritt
4. Anhalten, Seitwärts über die Stange nach links
5. Trab
6. Rechtsgalopp
7. Verstärkter Rechtsgalopp
8. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
9. Linksgalopp
10. Anhalten und Rückwärtsrichten
11. 180° Wendung rechts
12. Trab



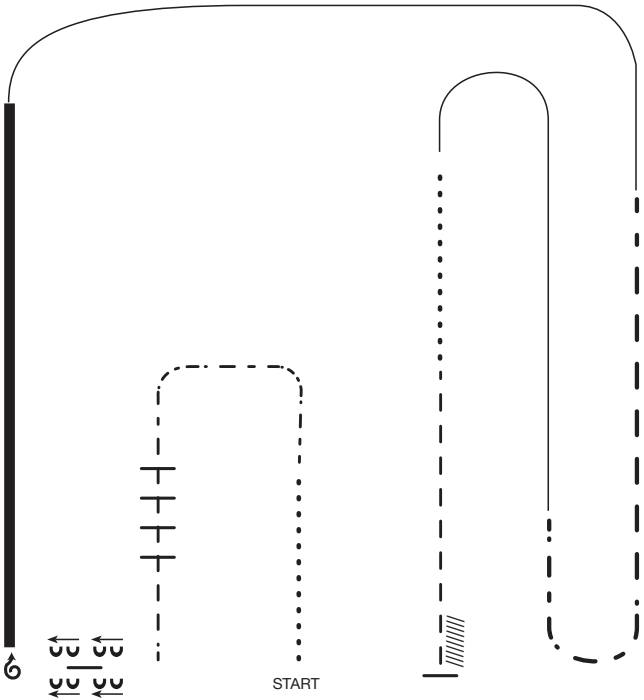
RANCH RIDING PATTERN 11



1. Schritt
2. Trab Serpentine
3. Schritt
4. Verstärkter Trab
5. Trab
6. Linksgalopp
7. Galopp über Stangen
8. Verstärkter Linksgalopp
9. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
10. Rechtsgalopp
11. Galoppzirkel
12. Anhalten und Rückwärtsrichten
13. Seitwärts zum Tor, mit der linken Hand das Tor in den Pferch öffnen
14. Schritt durch die Rinder, mit der rechten Hand das Tor nach außen aufmachen



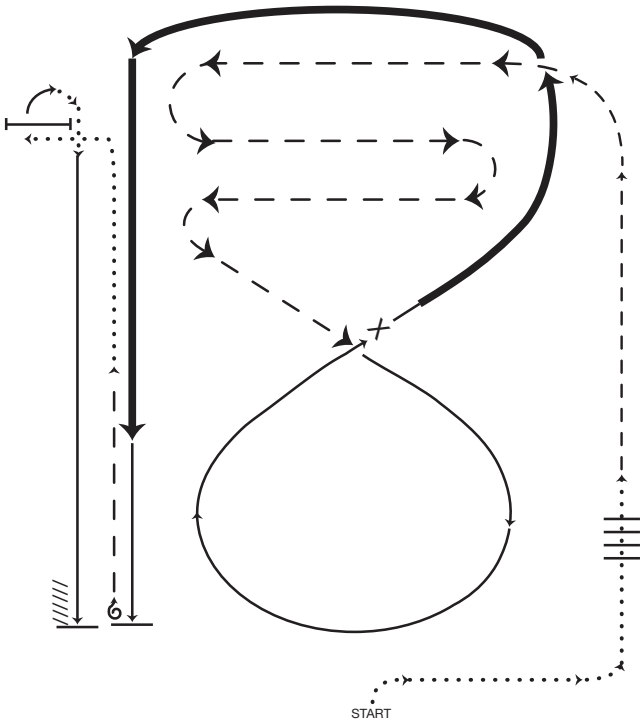
RANCH RIDING PATTERN 12



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 PATTERN 13

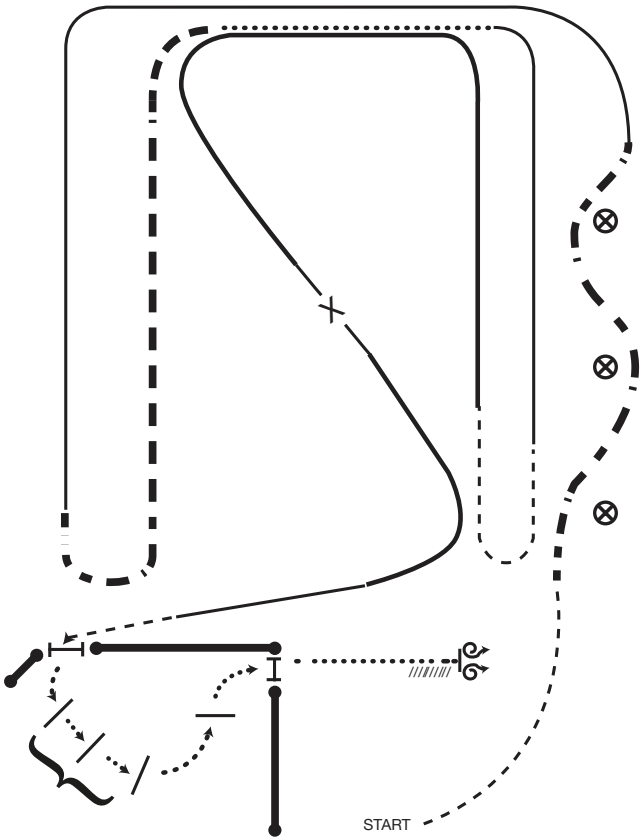


Pattern

1. Schritt
2. Schritt über Stangen
3. Trab
4. Verstärkter Trab Serpentine
5. Rechtsgalopp
6. Galoppwechsel (einfach oder fliegend)
7. Verstärkter Linksgalopp, regulärer Galopp
8. Anhalten, 1 1/2 Wendung, egal welche Richtung
9. Trab
10. Schritt zum Tor
11. Mit der rechten Hand das Tor aufmachen
12. Schritt, Linksgalopp
13. Anhalten und Rückwärtsrichten



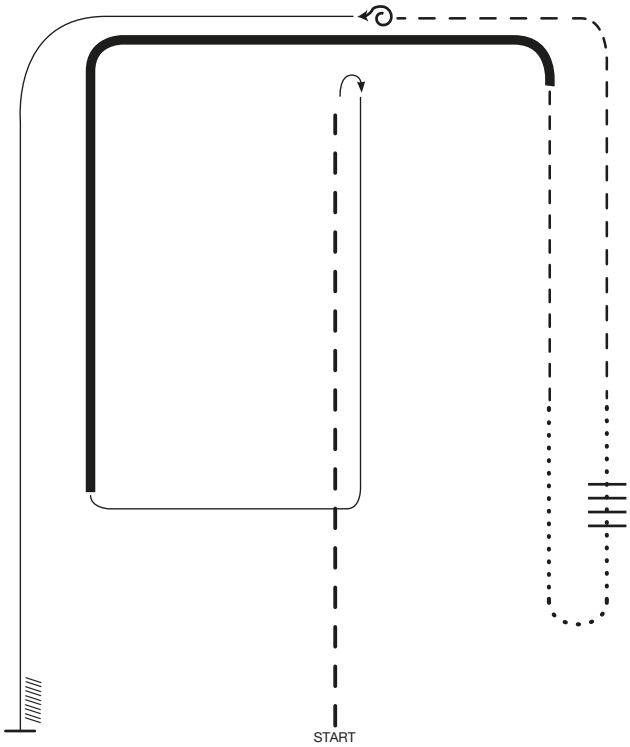
RANCH RIDING PATTERN 14



1. Trab
2. Verstärkter Trab
3. Linksgalopp
4. Verstärkter Trab
5. Schritt
6. Rechtsgalopp
7. Trab
8. Verstärkter Linksgalopp
9. Regulärer Galopp, Galoppwechsel (einfach oder fliegend), verstärkter Rechtsgalopp, regulärer Galopp
10. Trab
11. Mit der linken Hand das Tor in den Pferch aufmachen
12. Schritt über Stangen
13. Mit der rechten Hand das Tor nach außen aufmachen
14. Schritt
15. Anhalten 360° Wendung in jede Richtung, egal welche zuerst
16. Rückwärtsrichten



RANCH RIDING PATTERN 15

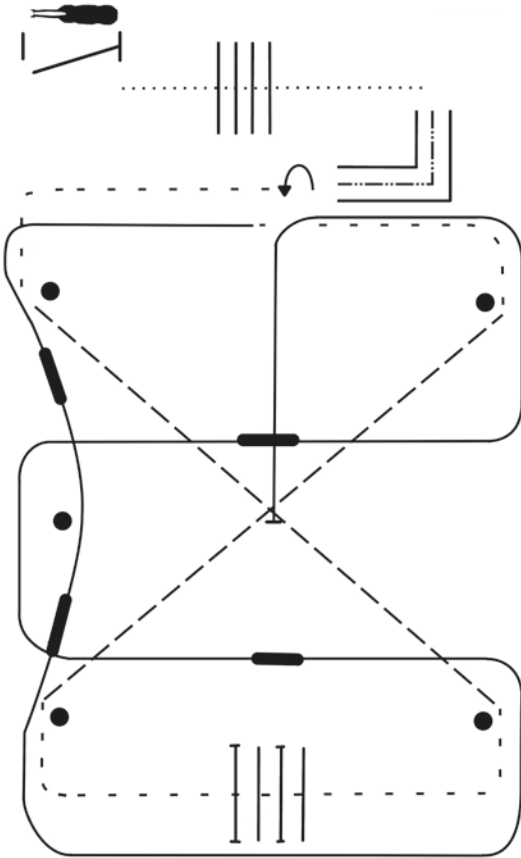


Pattern

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



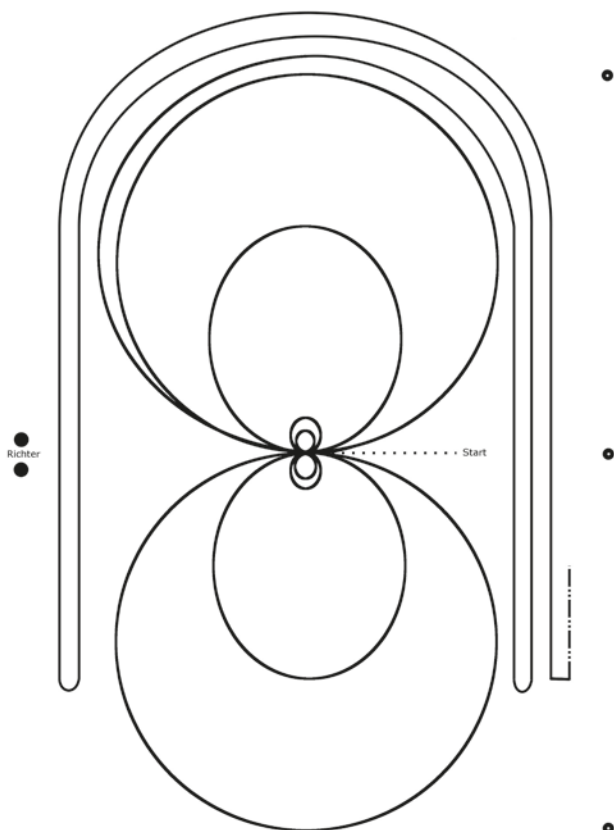
VWB WESTERN COMBINATION PATTERN 1 – TEIL A



1. Tor linke Hand
2. Schritt – Schrittstangen
3. Rückwärts L, 180° Hinterhandwendung nach links
4. Jog, durch die ganze Bahn wechseln dabei Tritte verlängern, bei Erreichen der Bahn Jog
5. Jog Stangen, durch die ganze Bahn wechseln dabei Tritte verlängern, bei Erreichen der Bahn Jog,
6. Mitte der kurzen Seite links angaloppieren, fliegende Wechsel wo eingezeichnet
7. auf die Mittellinie abbiegen und Stop bei X



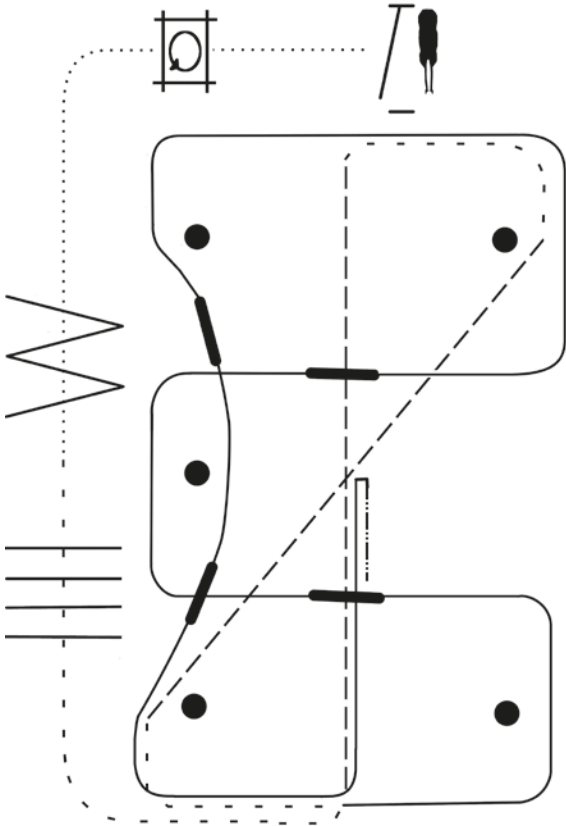
VWB WESTERN COMBINATION PATTERN 1 – TEIL B



1. Beginnend mit 2 Zirkeln auf der rechten Hand: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam Mitte der Bahn Stop
2. 2 Spins rechts
3. 2 Zirkel auf der linken Hand: der erste Zirkel groß und schnell, der zweite klein und langsam Mitte der Bahn Stop
4. 2 Spins links
5. Großer schneller Zirkel auf der rechten Hand, diesen nicht schließen, sondern in gerader Linie bis hinter den Mittelmarker, Rollback links (mind. 3 m von der Bande entfernt)
6. Großer schneller Zirkel auf der linken Hand, diesen Zirkel nicht schließen, sondern in gerader Linie bis hinter den Mittelmarker, Rollback rechts (mind. 3 m von der Bande entfernt)
7. Großer schneller Zirkel auf der rechten Hand, diesen Zirkel nicht schließen, sondern in gerader Linie bis hinter den Mittelmarker, Sliding Stop, Rückwärtsrichten zur Bahnmitte, mind. 3 m Verharren um das Ende der Aufgabe anzuzeigen



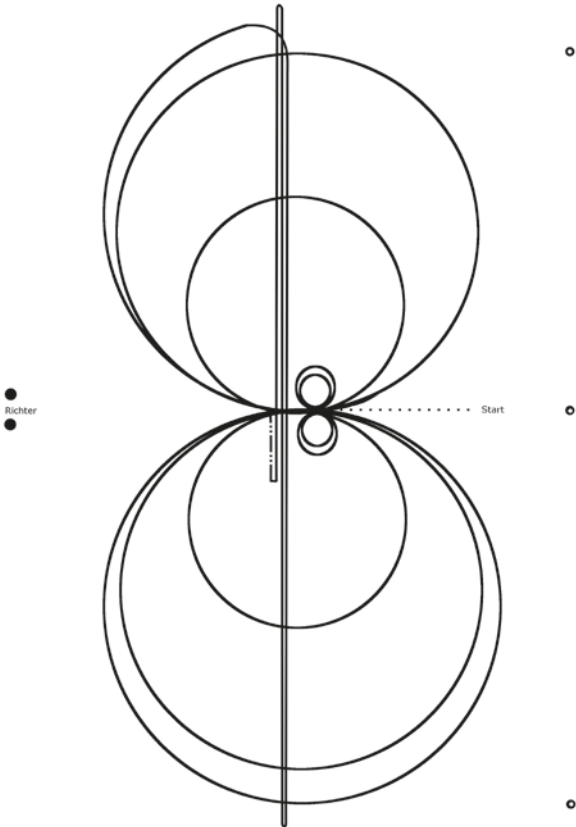
VWB WESTERN COMBINATION PATTERN 2 – TEIL A



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



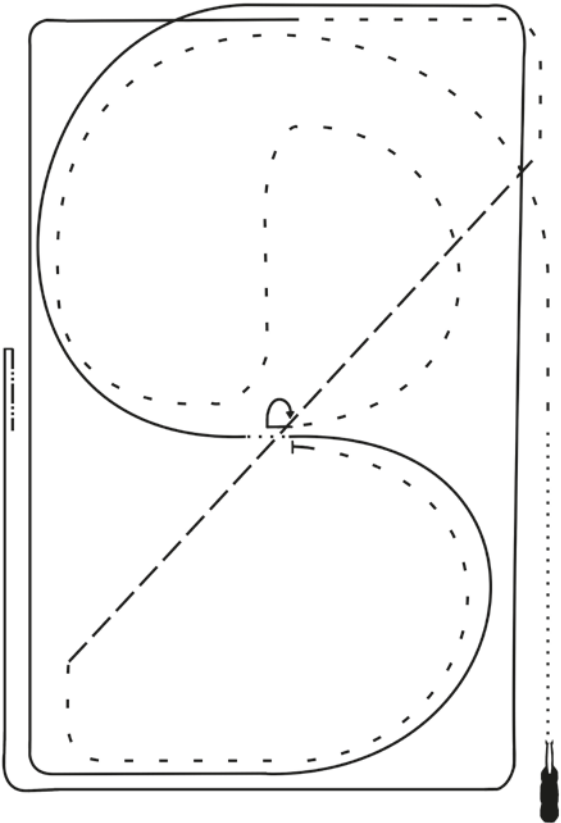
VWB WESTERN COMBINATION PATTERN 2 – TEIL B



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 Bahnmitte, mind. 3 m Verharren um das Ende der Aufgabe anzuzeigen



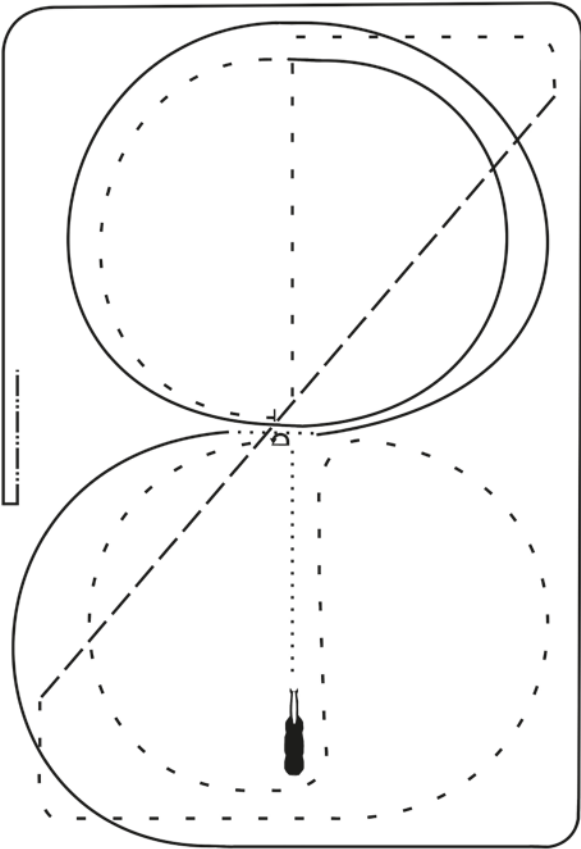
VWB JUNGPFERDE BASIS PATTERN 1



1. Anreiten im Schritt
2. Mitte der langen Seite antraben und auf dem Zirkel geritten, durch den Zirkel wechseln
3. Stop bei X, verharren, Hinterhandwendung nach rechts (180°)
4. Im Trab Zirkel nach rechts, ganze Bahn wie gezeichnet, durch die ganze Bahn wechseln, dabei Tritte verlängern, bei Erreichen des Hufschlages normaler Trab und ganze Bahn
5. Mitte der kurzen Seite links angaloppieren, ganze Bahn, auf dem Zirkel geritten wie gezeichnet
6. Einfacher Wechsel (über Schritt) bei X
7. Im Rechtsgalopp auf dem Zirkel geritten, ganze Bahn wie gezeichnet
8. Nach der Mitte der langen Seite Stop, verharren
9. Eine Pferdelänge rückwärts richten



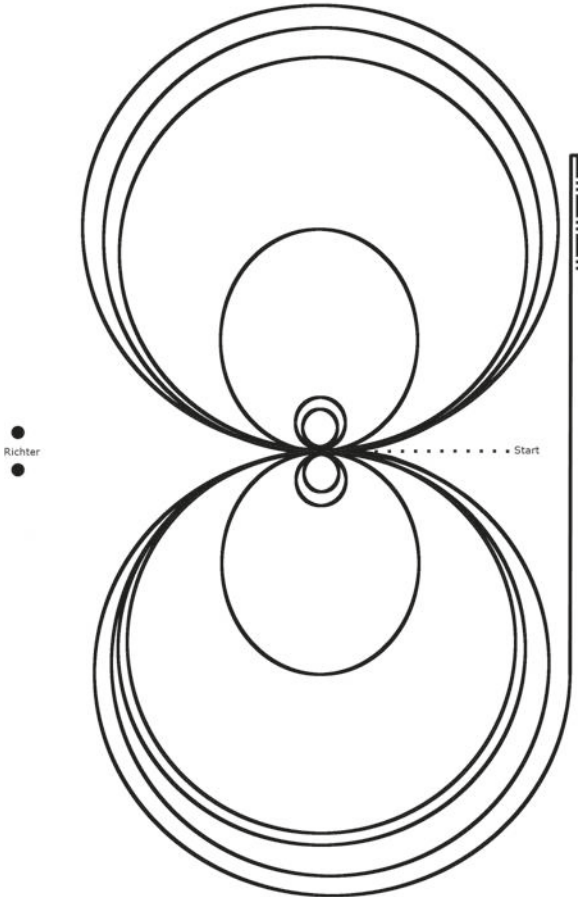
VWB JUNGPFERDE BASIS PATTERN 2



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 JUNGPFERDE REINING PATTERN 1

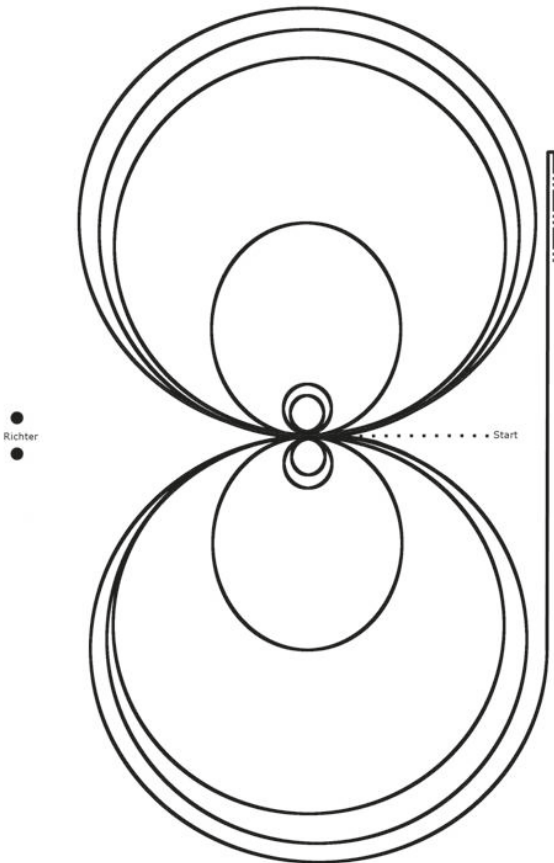


1. In der Mitte der Bahn beginnend 3 Galoppzirkel links: die ersten zwei groß und schnell, der dritte klein und langsam.
2. Stop, 2 Spins links.
3. 3 Galoppzirkel rechts: die ersten zwei groß und schnell, der dritte klein und langsam.
4. Stop, 2 Spins rechts
5. Zirkelacht: 1 Zirkel links, einfacher (über 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.



VWB JUNGPFERDE REINING PATTERN 2

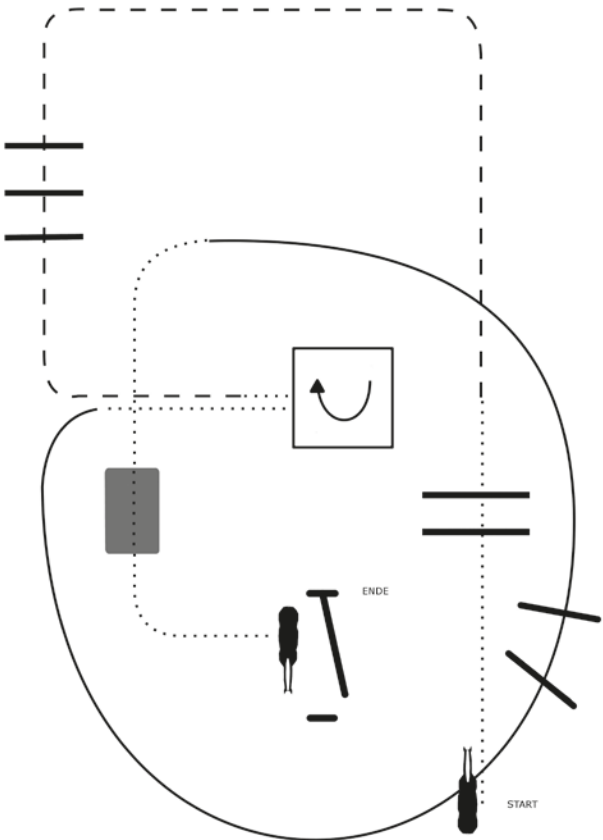


Pattern

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

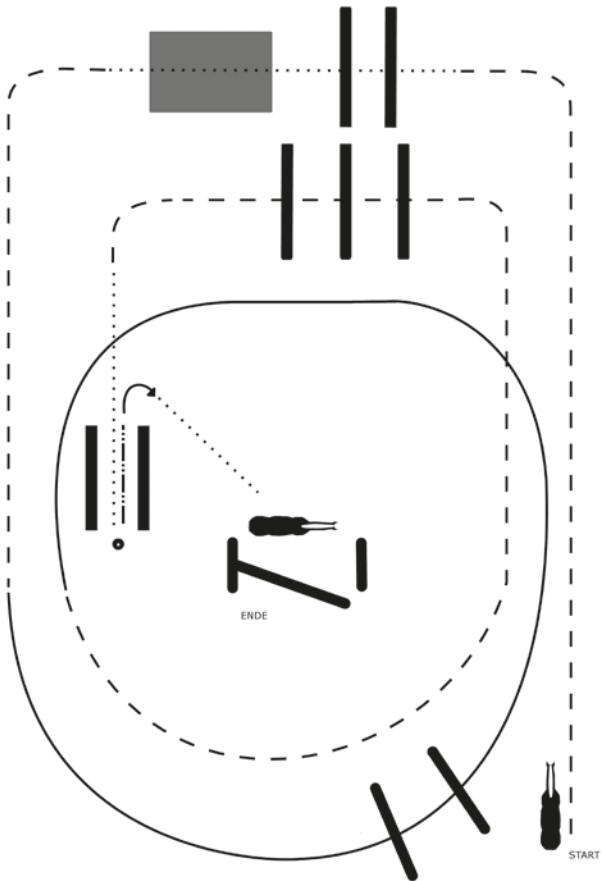


VWB JUNGPFERDE TRAIL PATTERN 1



1. Schritt, im Schritt über die Stangen
2. Trab, im Trab über die Stangen
3. Im Schritt in die Box, 180-Grad-Drehung nach rechts, im Schritt aus der Box
4. Vor der Bande links angaloppieren, im Galopp über die Stangen
5. Schritt und über die Brücke
6. Tor, vorwärts, linke Hand

VWB JUNGPFERDE TRAIL PATTERN 2



Pattern

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

2021



www.westernreiten-online.de



Aktuelle Informationen zu VWB-Events finden Sie auf unserer Homepage. Turniertermine, Ausschreibungen, Zeitpläne, Berichte, Meinungen. Sozusagen vom Turnierplatz direkt auf Ihren Bildschirm!