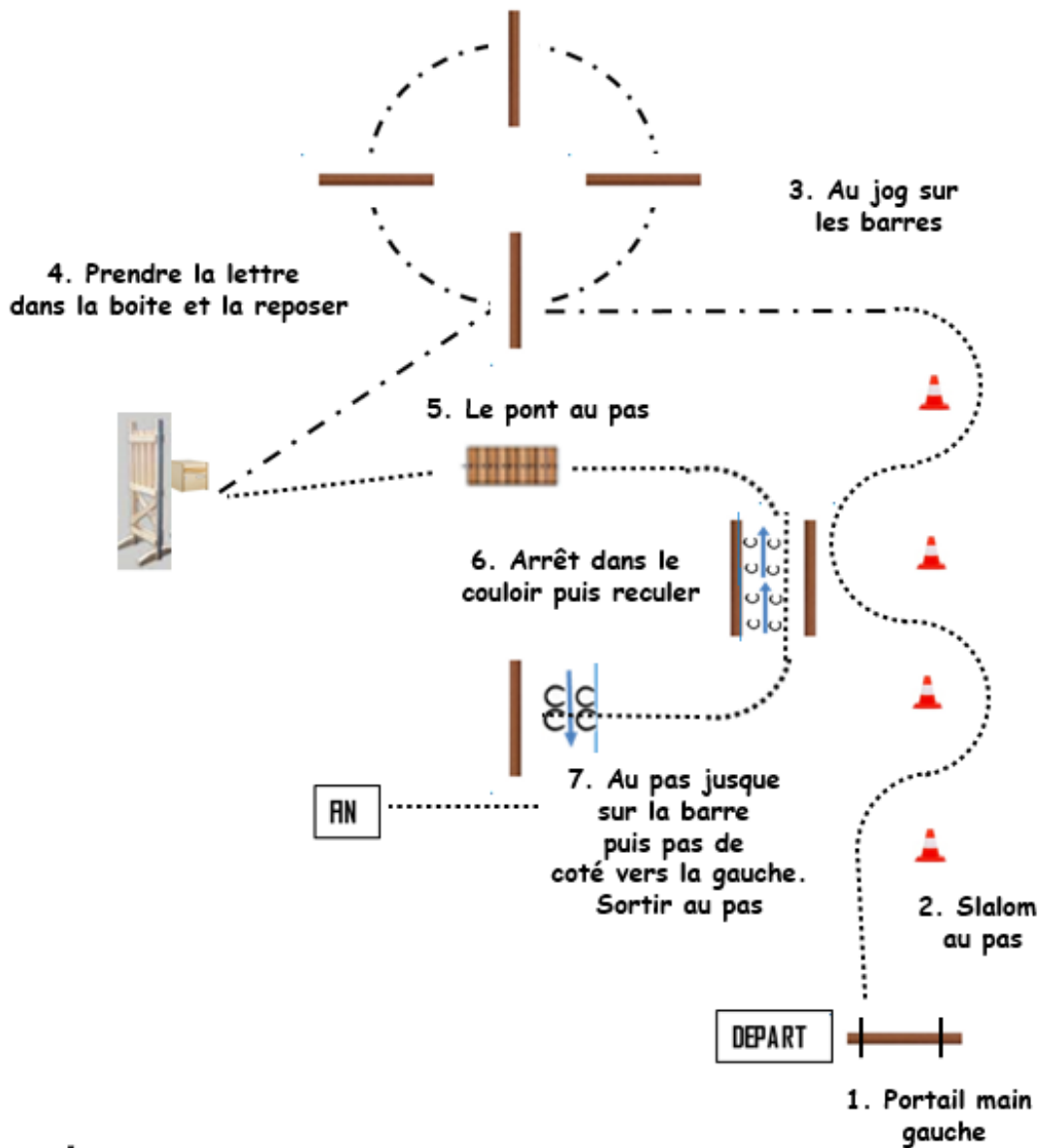


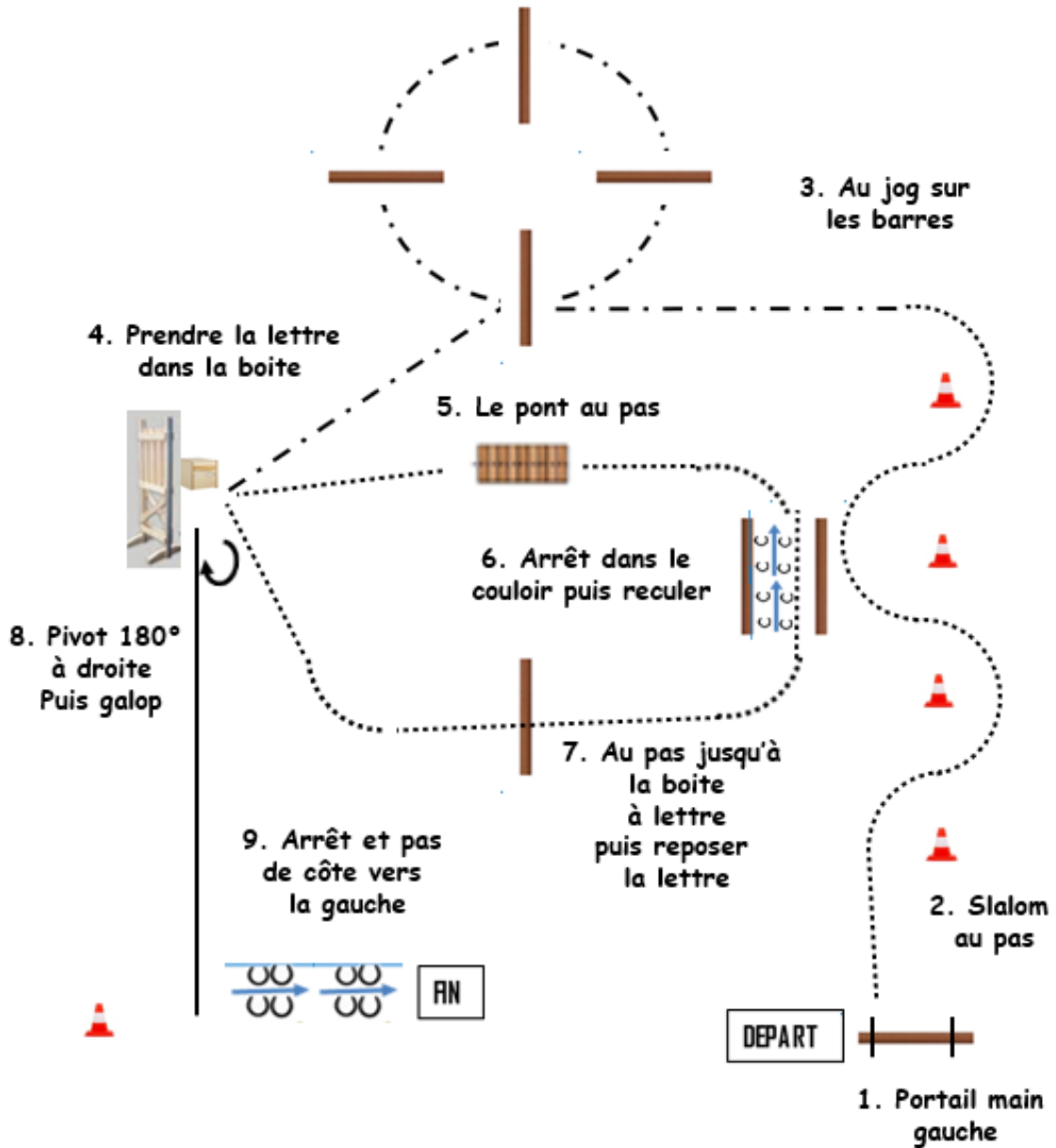
RANCH TRAIL CLUB 2



Patterns fournis par les juges

.....▶ Pas/walk	Ⓧ Juge/ Judge	▲ Marker	xxx Changement de pied Lead change
- . - . ▶ Jog/ Trot	Barre/ Pole	▬ Pont/ Bridge	
- . - . ▶ Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot	⬅️ Reculer/ Back up	⚡ Portail/ Gate	🗄 Fut
▶ Galop/ Lope/ Canter	↔️ Pas de côtés/ Side pass	Ⓢ Pivot	
▶ Galop allonge/ Extend lope/canter			

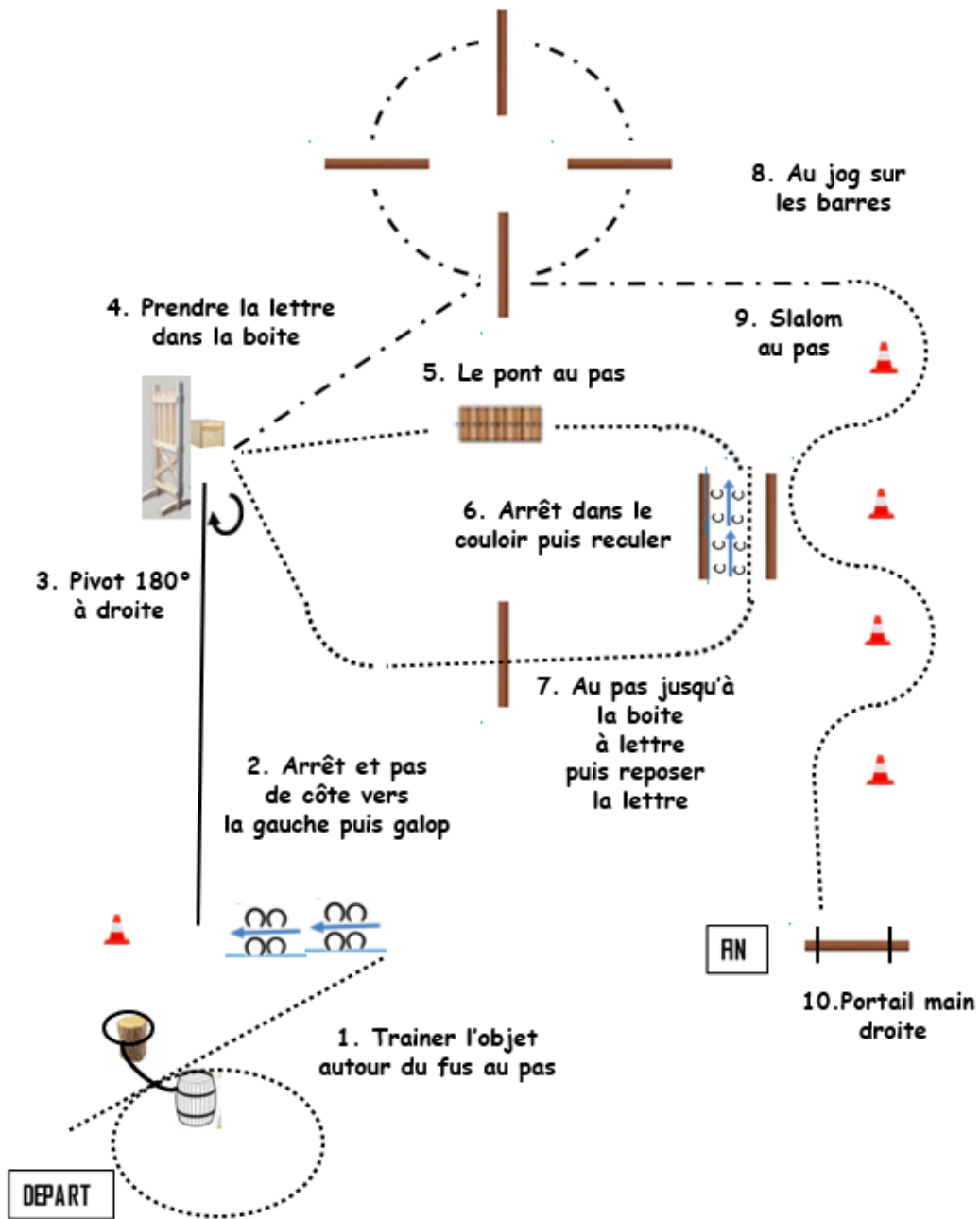
RANCH TRAIL CLUB 1



Patterns fournis par les juges

.....▶ Pas/walk	Ⓧ Juge/ Judge	▲ Marker	xxx Changement de pied Lead change
- . - . ▶ Jog/ Trot	Ⓧ Reculer/ Back up	— Barre/ Pole	▤ Pont/ Bridge
- . - . ▶ Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot	↔ Portail/ Gate	↔ Pas de côtés/ Side pass	🗄 Fut
————▶ Galop/ Lope/ Canter	↻ Pivot		
————▶ Galop allonge/ Extend lope/ canter			

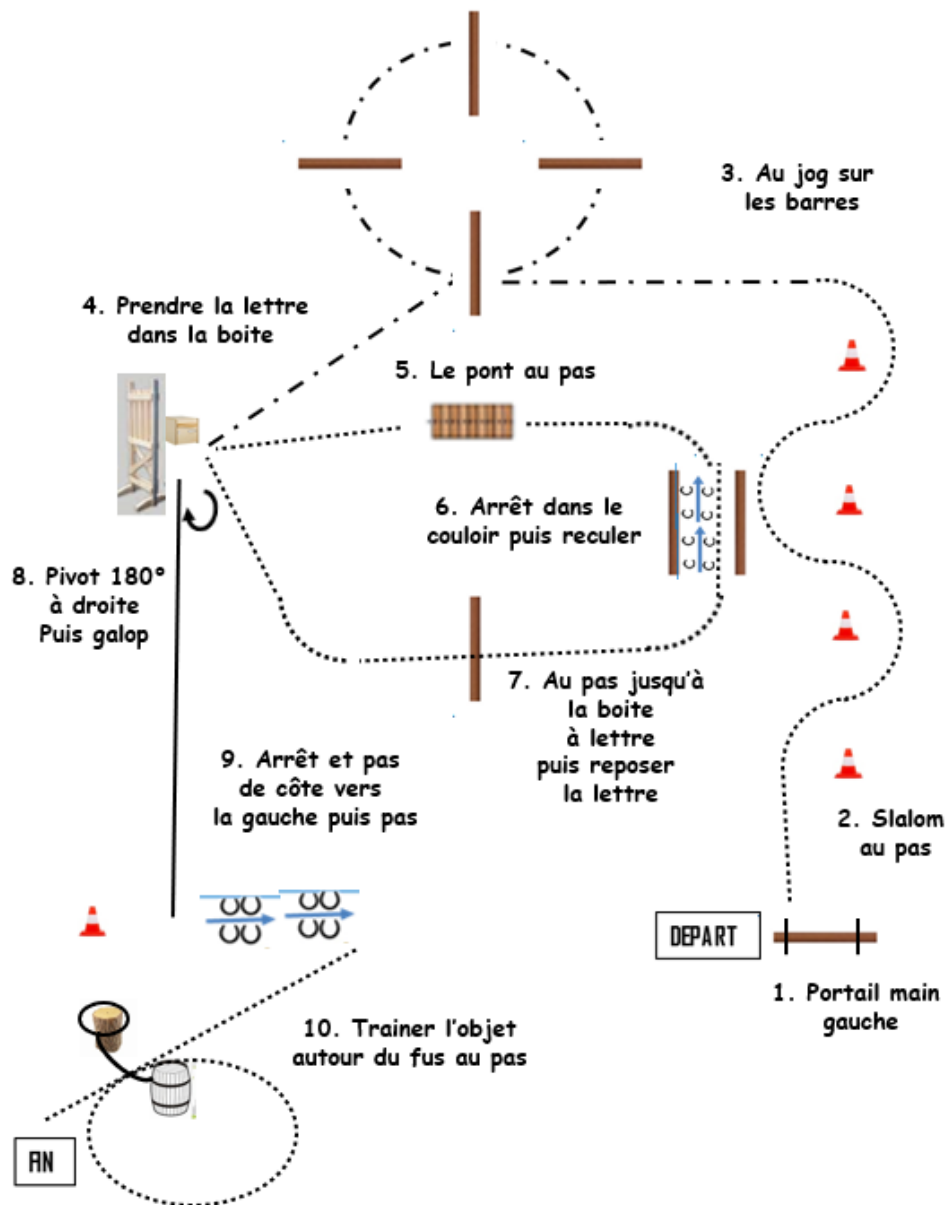
RANCH TRAIL PREPARATOIRE



Patterns fournis par les juges

.....▶ Pas/walk	Ⓧ Juge/ Judge	▲ Marker	xxx Changement de pied Lead change
- . - . ▶ Jog/ Trot	←←←← Reculer/ Back up	— Barre/ Pole	▤ Pont/ Bridge
- . - . ▶ Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot	↔ Portail/ Gate	↔ Pas de côtés/ Side pass	🗄 Fut
————▶ Galop/ Lope/ Canter	↻ Pivot		
————▶ Galop allonge/ Extend lope/ canter			

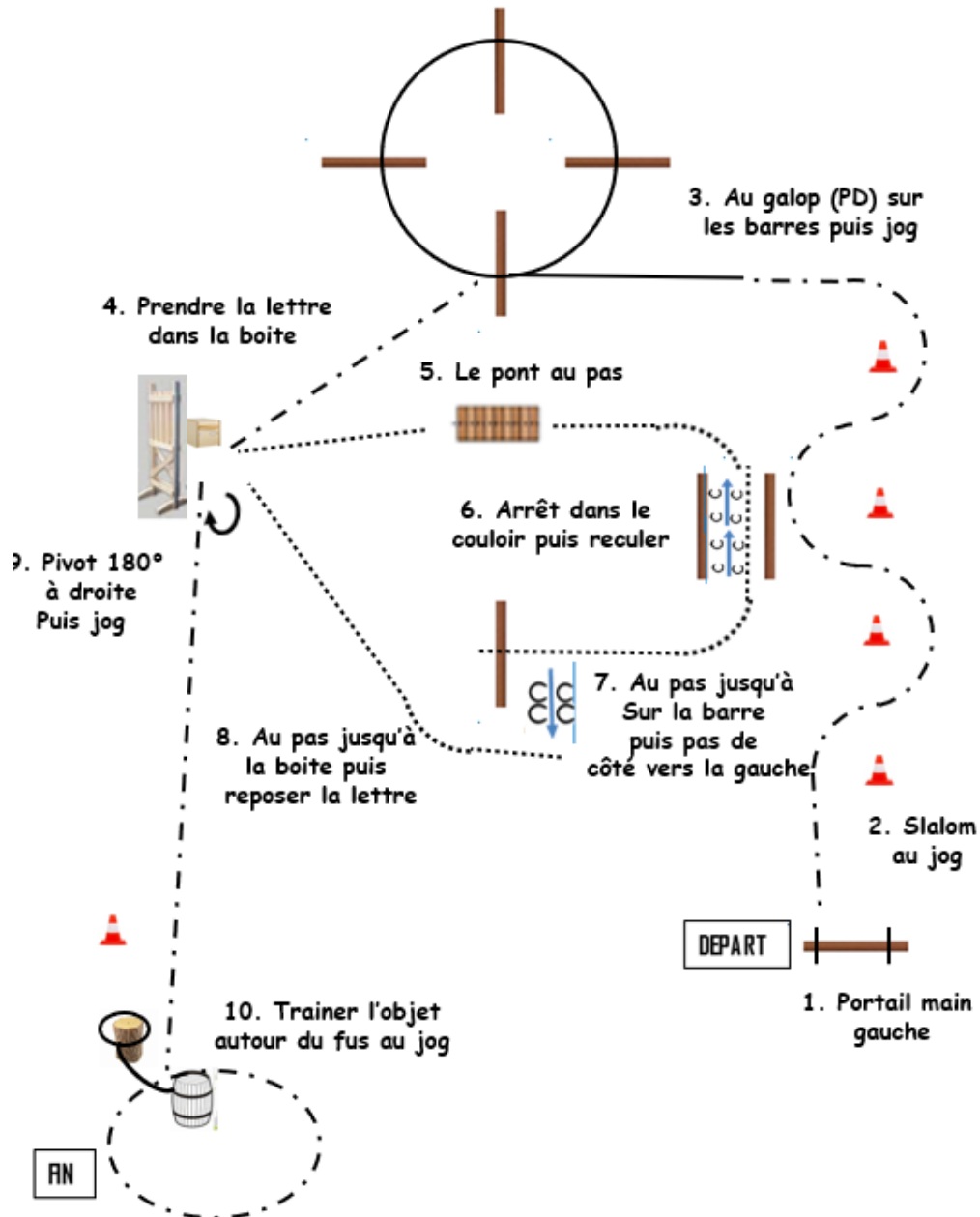
RANCH TRAIL AMATEUR 2



Patterns fournis par les juges

.....▶ Pas/walk	Ⓜ Juge/ Judge	▲ Marker	xxx Changement de pied Lead change
- . - . ▶ Jog/ Trot	⚡ Reculer/ Back up	— Barre/ Pole	▤ Pont/ Bridge
- . - . ▶ Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot	↔ Portail/ Gate	↔ Pas de côtés/ Side pass	🗄 Fut
————▶ Galop/ Lope/ Canter	↻ Pivot		
————▶ Galop allonge/ Extend lope/canter			

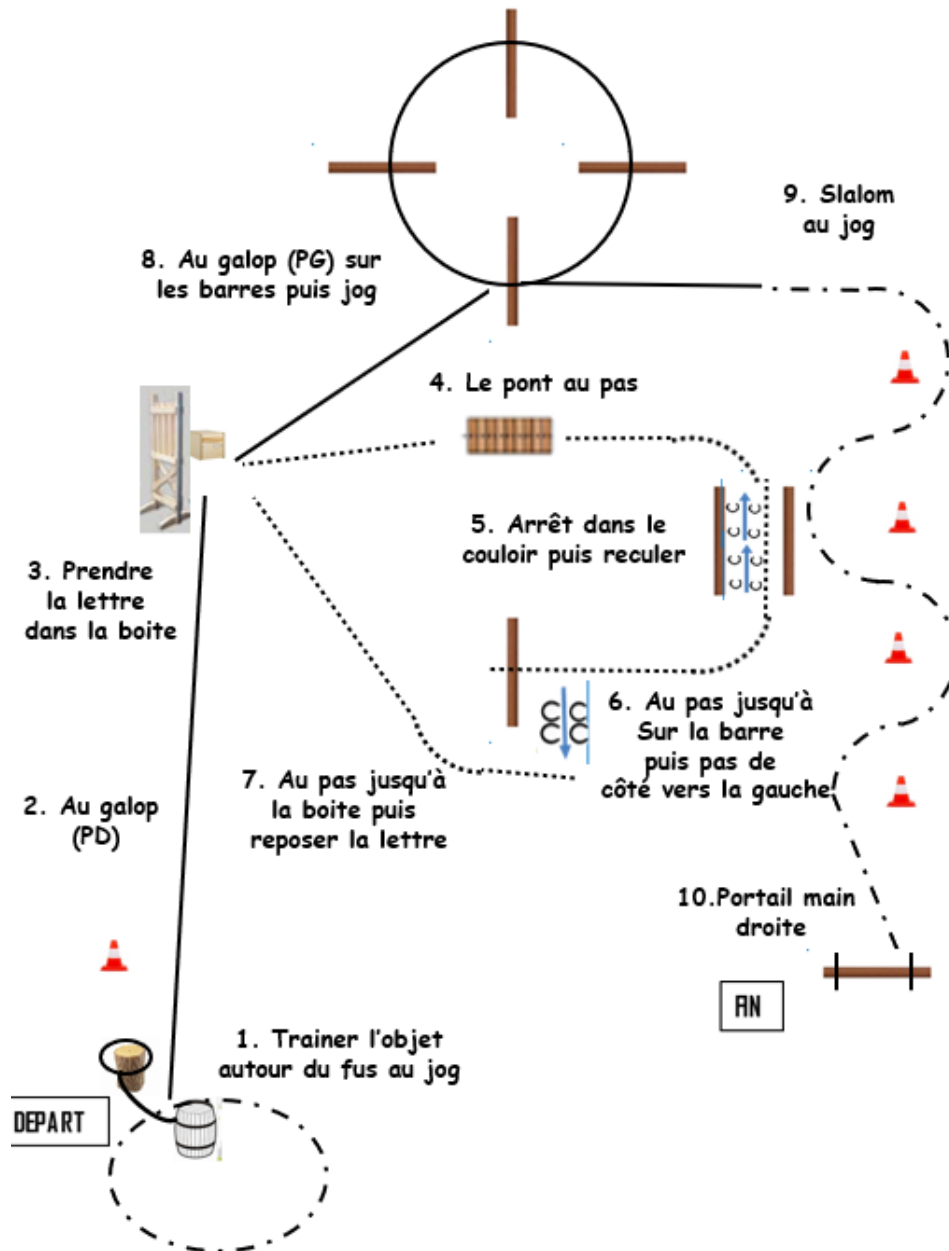
RANCH TRAIL AMATEUR 1



Patterns fournis par les juges

.....▶ Pas/walk	Ⓧ Juge/ Judge	▲ Marker	xxx Changement de pied Lead change
- . - . ▶ Jog/ Trot	→ Reculer/ Back up	— Barre/ Pole	▬ Pont/ Bridge
- . - . ▶ Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot	↔ Portail/ Gate	↔ Pas de côtés/ Side pass	🗑 Fut
→ Galop/ Lope/ Canter	↻ Pivot		
→ Galop allonge/ Extend lope/canter			

RANCH TRAIL AMATEUR ELITE

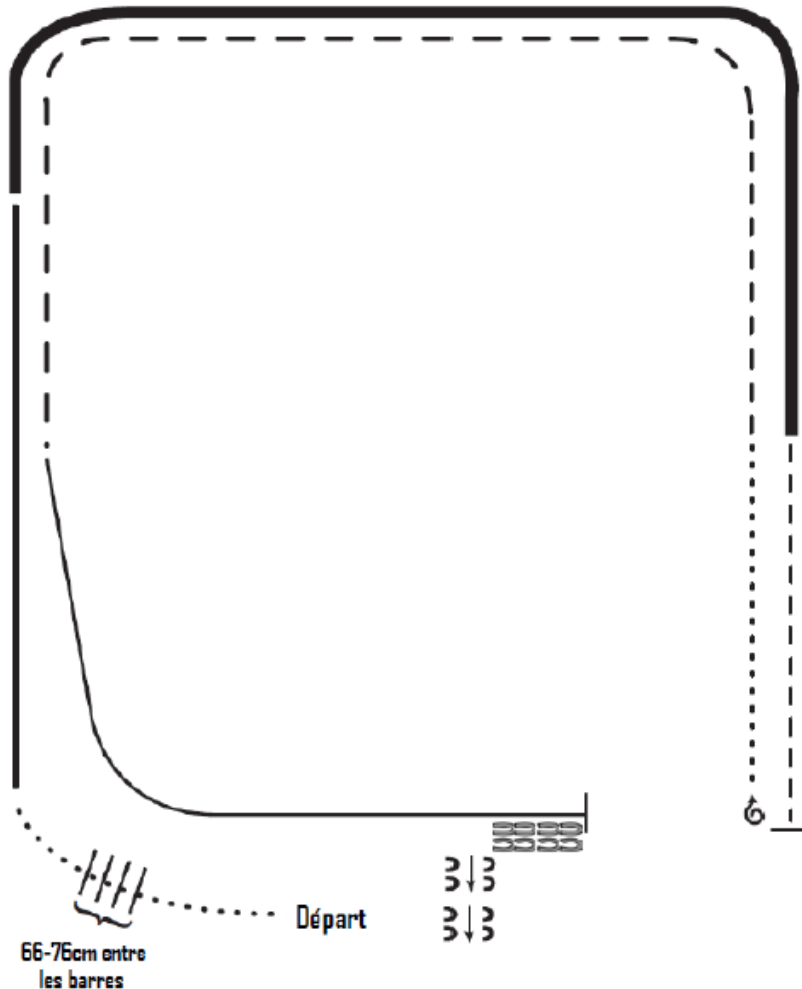


Patterns fournis par les juges

.....▶ Pas/walk	Ⓧ Juge/ Judge	▲ Marker	xxx Changement de pied Lead change
- . - . ▶ Jog/ Trot	← cccc → Reculer/ Back up	— Barre/ Pole	▬ Pont/ Bridge
- . - . ▶ Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot	↔ Portail/ Gate	nn nn Pas de côtés/ Side pass	🗄 Fut
→ Galop/ Lope/ Canter			Ⓞ Pivot
→ Galop allonge/ Extend lope/canter			

RANCH RIDING CLUB 2

Pattern 6



1. Au pas
2. Au pas sur les barres au sol
3. Galop pied droit (PD)
4. Galop allongé (PD)
5. Au trot
6. Arrêt, Pivot 1 et 1/2 à droite
7. Au pas
8. Au trot
9. Trot allongé
10. Galop pied gauche (PG)
11. Arrêt, Reculer
12. Pas de côté vers la droite

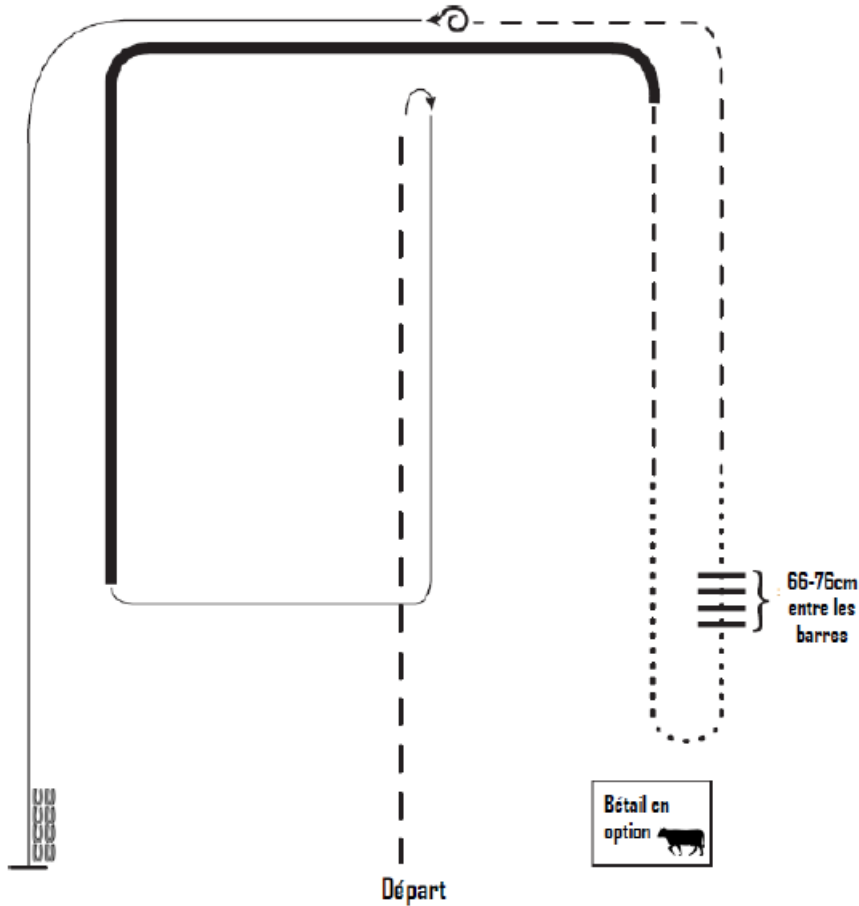
- Pivot
- Changer de pied
- Au pas
- Au trot
- Trot allongé
- Galop
- Galop allongé
- Reculer
- Pas de côté

Patterns fournis par les juges

	Pas/walk		Juge/ Judge		Marker		Changement de pied Lead change
	Jog/ Trot		Barre/ Pole		Pont/ Bridge		Fut
	Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot		Reculer/ Back up		Portail/ Gate		Pivot
	Galop/ Lope/ Canter		Pas de côtés/ Side pass				
	Galop allonge/ Extend lope/canter						

RANCH RIDING CLUB 1 ET AMATEUR 2

Pattern 15



1. Trot allongé
2. Arrêt, Rollback à droite
3. Galop à droite (PD)
4. Galop allongé (PD)
5. Au trot
6. Au pas
7. Au pas sur les barres au sol
8. Au pas
9. Au trot
10. Arrêt, pivot 360° à gauche
11. Galop à gauche (PG)
12. Arrêt, Reculer

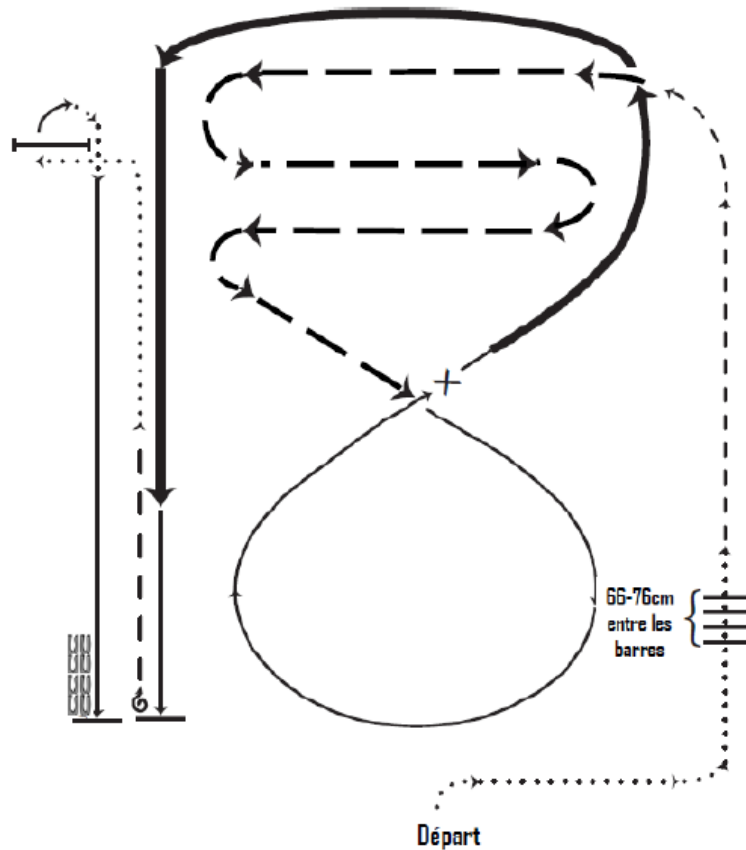
Pivot
 Changer de pied
 Au pas
 Au trot
 Trot allongé
 Galop
 Galop allongé
 Reculer
 Pas de côté

Patterns fournis par les juges

.....▶ Pas/walk	Juge/ Judge	Marker	XXX Changement de pied Lead change
- . - . ▶ Jog/ Trot	Barre/ Pole	Pont/ Bridge	Fut
- . - . ▶ Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot	Portail/ Gate	Pivot	
————▶ Galop/ Lope/ Canter	Pas de côtés/ Side pass		
————▶ Galop allonge/ Extend lope/canter			
Reculer/ Back up			

RANCH RIDING AMATEUR 1

Pattern 13



1. Au pas
2. Au pas sur les barres au sol
3. Au trot
4. Trot allongé en serpentine
5. Galop à droite (PD)
6. Changement de pied (décomposé ou à la volée)
7. Galop allongé à gauche (PG), Galop (PG)
8. Arrêt, Pivote 1 et 1/2 direction au choix (G ou D)
9. Au trot
10. Au pas jusqu'au portail
11. Négocier le portail main droite
12. Au pas, Galop (PG)
13. Arrêt, Reculer

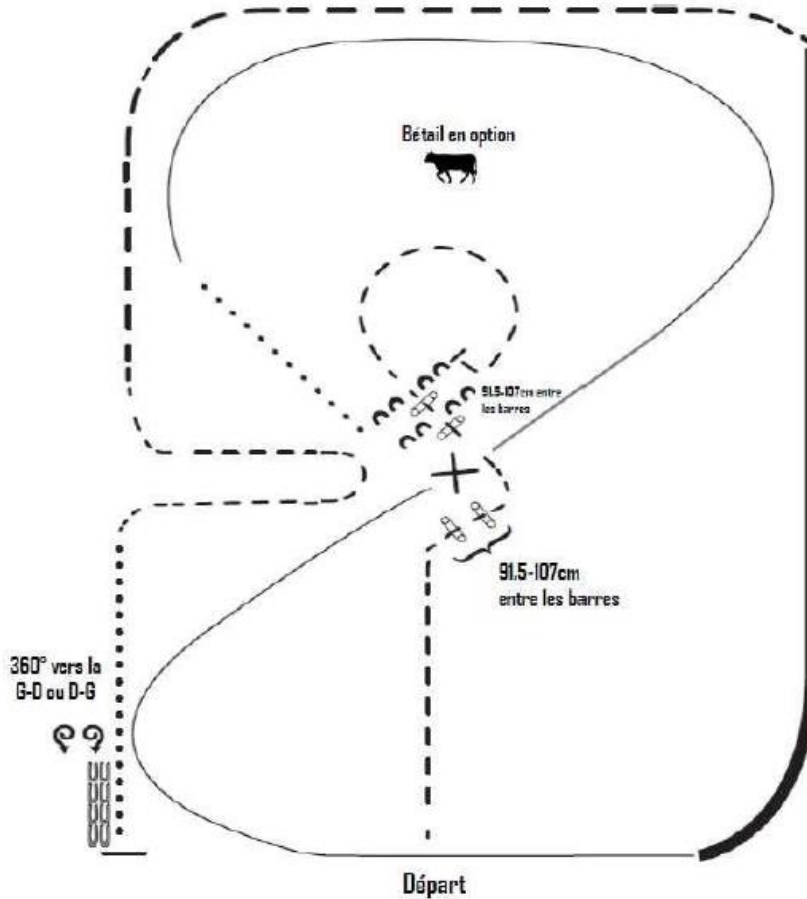
- Pivote
- Changer de pied
- Au pas
- Au trot
- Trot allongé
- Galop
- Galop allongé
- Reculer
- Pas de côté

Patterns fournis par les juges

	Pas/walk		Juge/ Judge		Marker		Changement de pied Lead change
	Jog/ Trot		Juge/ Judge		Barre/ Pole		Pont/ Bridge
	Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot		Reculer/ Back up		Portail/ Gate		Fut
	Galop/ Lope/ Canter		Pas de côtés/ Side pass		Pivote		
	Galop allongé/ Extend lope/canter						

RANCH RIDING AMATEUR ELITE

Pattern 9



1. Au trot
2. Au trot sur les deux lot de barres au sol
3. Au trot en cercle, arrêt, pas de côté vers la gauche sur la barre au sol
4. Au pas
5. Galop pied droit (PD)
6. Changement de pied (décomposé ou à la volée)
7. Galop pied gauche (PG)
8. Galop allongé (PG)
9. Trot allongé
10. Au trot
11. Au pas
12. Arrêt, Reculer
13. Pivot 360° dans chaque direction (au choix G-D ou D-G)

- Pivot
- Changement de pied
- Au pas
- Au trot
- Trot allongé
- Galop
- Galop allongé
- Reculer
- Pas de côté

Patterns fournis par les juges

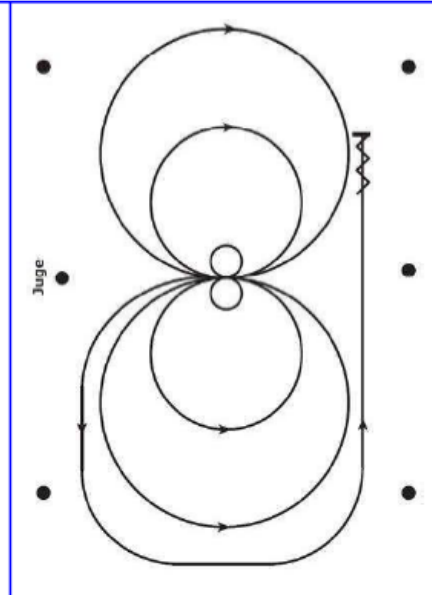
Pas/walk	Juge/ Judge	Marker	Changement de pied Lead change
Jog/ Trot	Barre/ Pole	Portail/ Gate	Pont/ Bridge
Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot	Reculer/ Back up	Pas de côtés/ Side pass	Fut
Galop/ Lope/ Canter			Pivot
Galop allonge/ Extend lope/canter			

REINING CLUB 2

Parcours C1

Marcher ou trotter jusqu'au centre de l'arène, face au mur de gauche, face au juge.
 Le cheval doit marcher au pas ou s'arrêter avant de partir au galop.

- 1) Partir au galop à gauche. Accomplir 1 grand cercle à gauche.
 - 2) Rester au galop. Accomplir un petit cercle à gauche. Arrêt au centre. Pause.
 - 3) Effectuer un spin à gauche. Pause.
 - 4) Partir au galop à droite. Accomplir 1 grand cercle à droite.
 - 5) Rester au galop. Accomplir un petit cercle à droite. Arrêt au centre. Pause.
 - 6) Effectuer un spin à droite. Pause.
 - 7) Partir au galop à gauche. Commencer un cercle à gauche sans le terminer.
- Longer le bord de l'arène en restant à 6 m. au moins du bord.
 Passer la borne du centre et s'arrêter.
 8) Reculer d'une foulée minimum.
 Marquer une pause pour signifier la fin du parcours.
 Aller présenter le cheval au juge.

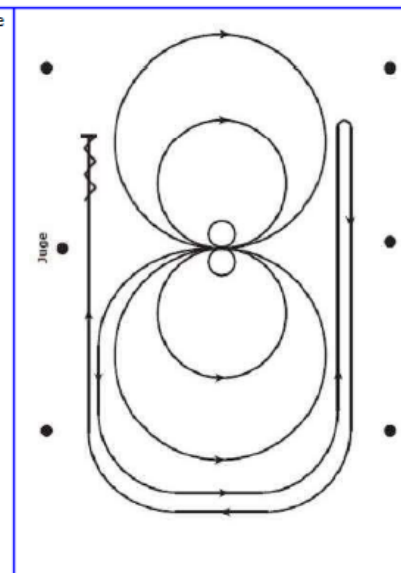


REINING CLUB 1

Parcours C6

Marcher ou trotter jusqu'au centre de l'arène, face au mur de gauche, face au juge.
 Le cheval/poney doit s'arrêter ou être au pas avant de prendre le galop.

- 1) Partir au galop à droite. Accomplir un cercle à droite grand et rapide.
 - 2) Rester au galop. Accomplir un cercle à droite, petit et lent.
 Arrêt au centre – pause
 - 3) Effectuer un spin à droite – pause.
 - 4) Partir au galop à gauche. Accomplir un cercle à gauche grand et rapide.
 - 5) Rester au galop. Accomplir un cercle à gauche, petit et lent.
 Arrêt au centre – pause
 - 6) Effectuer un spin à gauche.
 - 7) Partir au galop à gauche. Commencer un cercle au galop vers la gauche sans fermer le cercle.
 Après le cône du centre, arrêter et exécuter un rollback à droite.
 - 8) Repartir au galop, contourner l'extrémité de l'arène au galop à droite.
 Arrêter après le cône du centre. Reculer de 2 pas minimum
- Marquer une pause pour signifier la fin du parcours.
 Aller présenter le cheval au juge



Patterns fournis par les juges

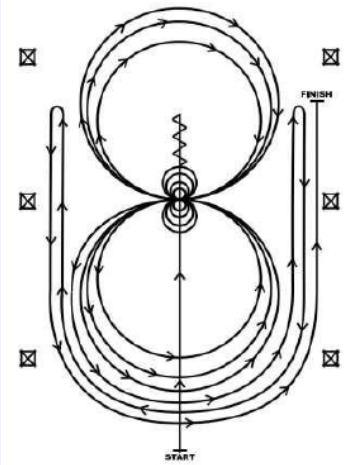
.....▶ Pas/walk	ⓐ Juge/ Judge	▲ Marker	xxx Changement de pied Lead change
- . - . ▶ Jog/ Trot	cccc Reculer/ Back up	— Barre/ Pole	▤ Pont/ Bridge
- . - . ▶ Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot	↔ Portail/ Gate	— Pas de côtés/ Side pass	ⓐ Fut ⓐ Pivot
————▶ Galop/ Lope/ Canter			
————▶ Galop allonge/ Extend lope/canter			

REINING PREPARATOIRE

Parcours 12

- Galoper au centre, dépasser la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins 3 mètres. Hésiter.
- Effectuer quatre spins à droite.
- Effectuer quatre spins et un quart vers la gauche de façon à ce que le poney / cheval soit face au mur ou à la clôture de gauche. Hésiter.
- Commencer sur le pied gauche, effectuer trois cercles à gauche : les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- Effectuer trois cercles à droite : les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- Débuter un grand cercle vers la gauche, ne pas le terminer. Continuer le long du côté droit du manège, passer la borne centrale et effectuer un roll-back à droite à au moins 6 mètres du mur - Aucune hésitation.
- Revenir autour du cercle précédent mais ne pas le fermer. Continuer le long du côté gauche du manège, passer la borne du centre et effectuer un roll-back à gauche à au moins 3 mètres du mur - Aucune hésitation.
- Revenir autour du cercle précédent mais ne pas le fermer. Continuer le long du côté droit du manège, passer la borne du centre et effectuer un sliding stop à au moins 3 mètres du mur - Aucune hésitation.

Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge pré-désigné.

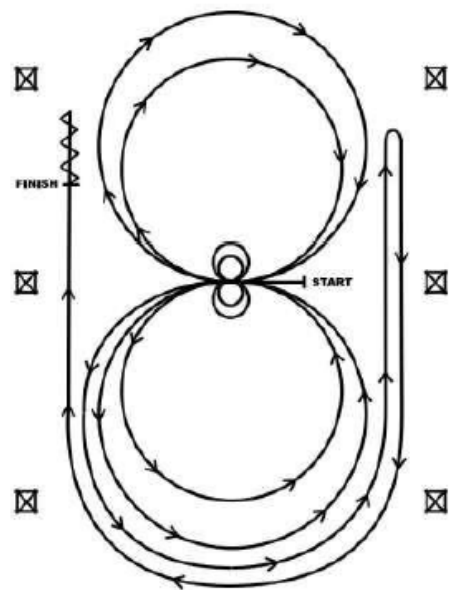


REINING AMATEUR 2

Parcours 14

Commencer au centre du manège, face au mur gauche.
 Les chevaux doivent être au pas ou à l'arrêt avant de démarrer le parcours.

- Commencer sur le pied gauche, effectuer deux cercles à gauche. S'arrêter au centre du manège. Hésiter.
- Effectuer deux spins à gauche. Hésiter.
- Partir sur le pied droit, effectuer deux cercles à droite. S'arrêter au centre du manège. Hésiter.
- Effectuer deux spins à droite. Hésiter.
- Partir sur le pied gauche, faire le tour du fond du manège, continuer le long du côté droit du manège, passer la borne du centre s'arrêter et effectuer un roll-back à droite.
- Faire le tour du fond du manège, continuer le long du côté gauche, passer la borne du centre. S'arrêter. Reculer.



Patterns fournis par les juges

.....▶ Pas/walk	ⓐ Juge/ Judge	▲ Marker	XXX Changement de pied Lead change
- . - . ▶ Jog/ Trot	cccc Reculer/ Back up	— Barre/ Pole	▤ Pont/ Bridge
- . . . ▶ Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot	↔ Portail/ Gate	↔ Pas de côtés/ Side pass	ⓐ Fut
————▶ Galop/ Lope/ Canter	nn nn		ⓐ Pivot
————▶ Galop allonge/ Extend lope/canter			

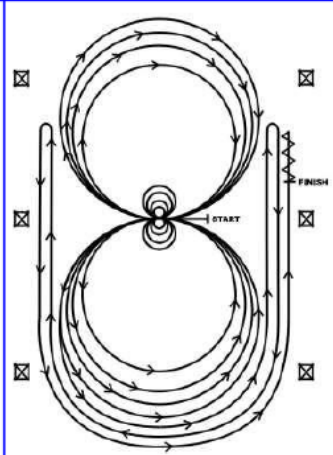
REINING AMATEUR 1 FORMATION

Parcours 5

Commencer au centre du manège face au mur gauche.
 Les chevaux doivent être au pas ou à l'arrêt avant de démarrer le parcours.

- Galoper sur le pied gauche, effectuer trois cercles à gauche : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Stopper au centre du manège. Hésiter.
- Effectuer quatre spins à gauche. Hésiter.
- Galoper sur le pied droit, effectuer trois cercles à droite : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Stopper au centre du manège. Hésiter.
- Effectuer quatre spins à droite. Hésiter.
- Galoper sur le pied gauche, effectuer un cercle grand et rapide à gauche, changer de pied au centre du manège, effectuer un cercle grand et rapide à droite, et changer de pied au centre du manège.
- Continuer autour du cercle précédent à gauche mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté droit du manège, passer la borne du centre et effectuer un roll-back à droite à au moins 6 mètres du mur. Aucune hésitation.
- Repartir sur le cercle précédent mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté gauche de l'arène et effectuer un roll-back à gauche à au moins 6 mètres du mur. Aucune hésitation.
- Revenir autour du cercle précédent mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté droit de l'arène, passer la borne du centre et effectuer un sliding stop à 6 mètres au moins du mur. Reculer d'au moins 3 mètres. Hésiter afin de démontrer la fin du parcours.

Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge pré-désigné.



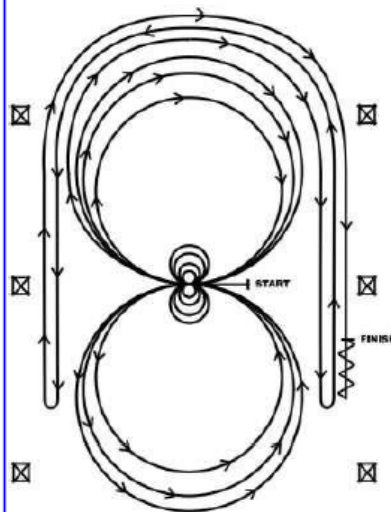
REINING AMATEUR ELITE

Parcours 8

Commencer au centre du manège, face au mur gauche.
 Les chevaux doivent être au pas ou à l'arrêt avant de démarrer le parcours.

- Effectuer 4 spins à gauche. Hésiter.
- Effectuer 4 spins à droite. Hésiter.
- Galoper sur le pied droit, effectuer trois cercles à droite : le premier cercle grand et rapide, le second petit et lent, le troisième grand et rapide. Changer de pied au centre du manège.
- Effectuer trois cercles à gauche : le premier cercle grand et rapide, le second petit et lent, le troisième grand et rapide. Changer de pied au centre du manège.
- Commencer un large cercle rapide à droite mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté droit du manège, passer la borne du centre et effectuer un roll-back à gauche à au moins 6 mètres du mur. Aucune hésitation.
- Revenir autour du cercle précédent mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté gauche du manège, passer la borne du centre et effectuer un roll-back à droite à au moins 6 mètres du mur. Aucune hésitation.
- Revenir autour du cercle précédent mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté droit du manège, passer la borne du centre et effectuer un sliding stop à au moins 6 mètres du mur. Reculer d'au moins 3 mètres. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.

Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge pré-désigné.



Patterns fournis par les juges

.....▶ Pas/walk	Ⓧ Juge/Judge	▲ Marker	xxx Changement de pied Lead change
- . - . ▶ Jog/ Trot	cccc Reculer/ Back up	— Barre/ Pole	▤ Pont/ Bridge
- . . . ▶ Jog/trot allongé/ Extend Jog/trot	↔ Portail/ Gate	↔ Pas de côtés/ Side pass	○ Fut
————▶ Galop/ Lope/ Canter	↔ Pas de côtés/ Side pass	○ C Pivot	
————▶ Galop allonge/ Extend lope/canter			