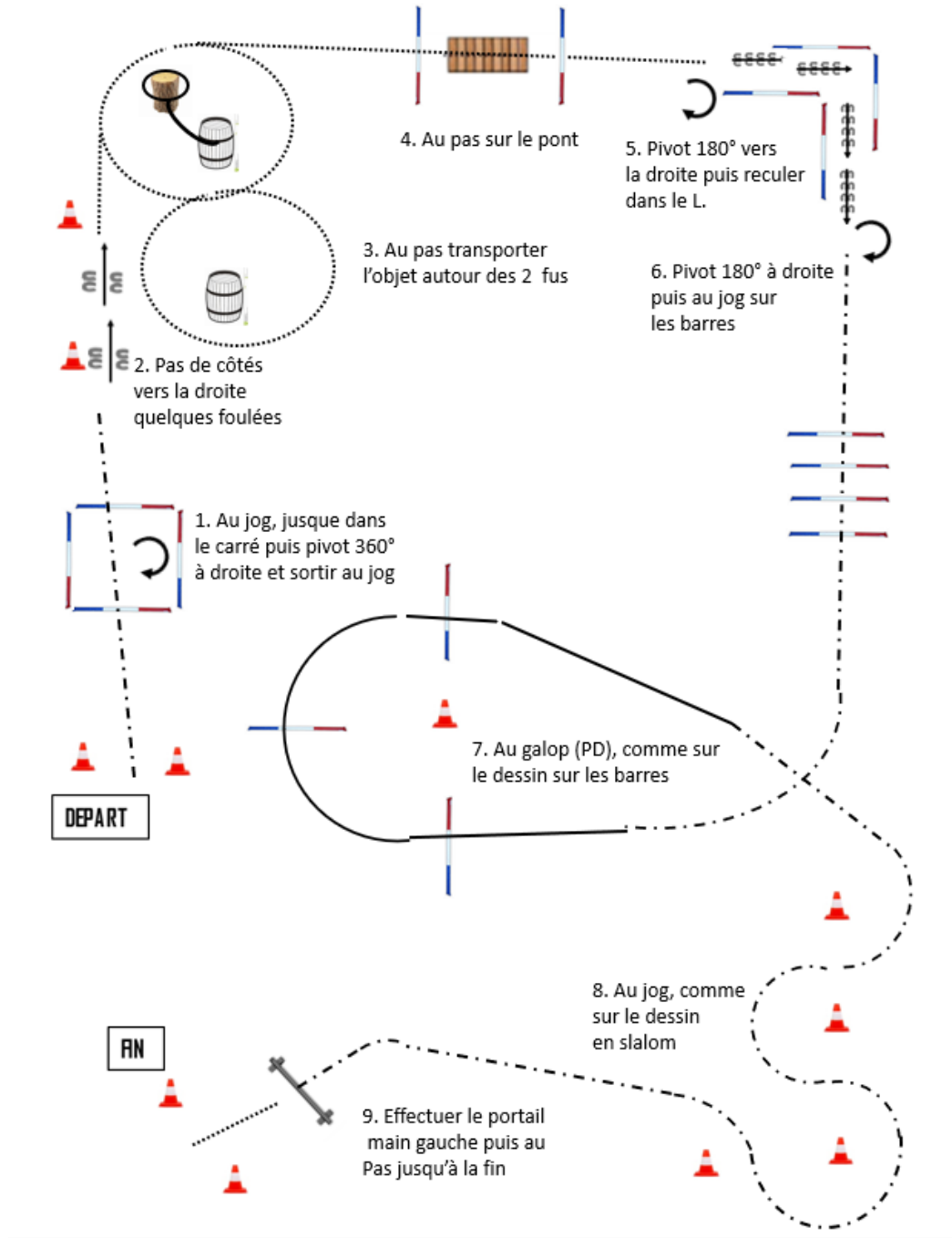


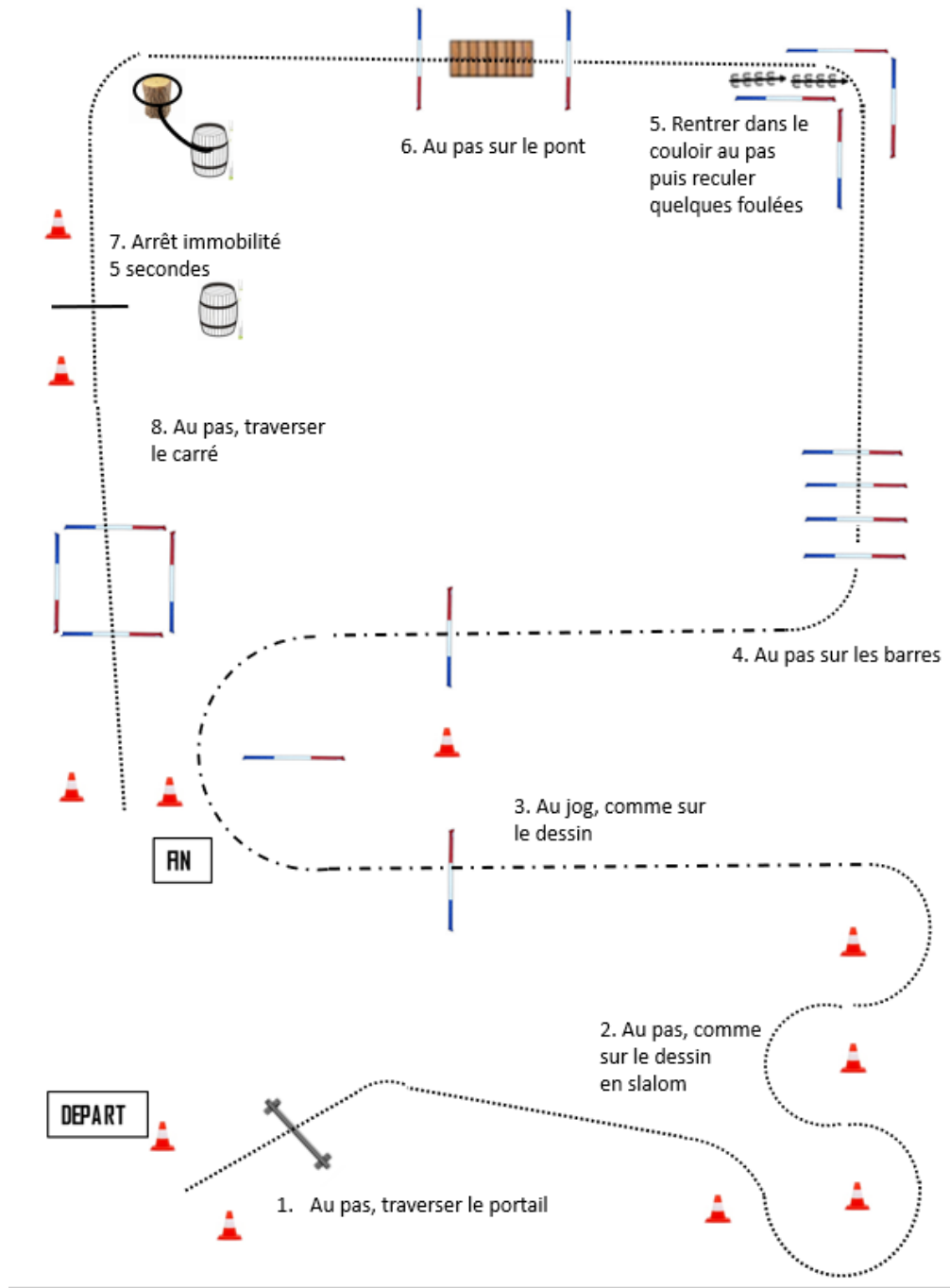
RANCH TRAIL PRÉPARATOIRE



Patterns fournis par les juges

.....	Pas/walk	(J)	Juge/ Judge	▲	Marker	xxx	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	nn	Pas de côtés/ Side pass				
→	Galop allonge/ Extend lope/canter						

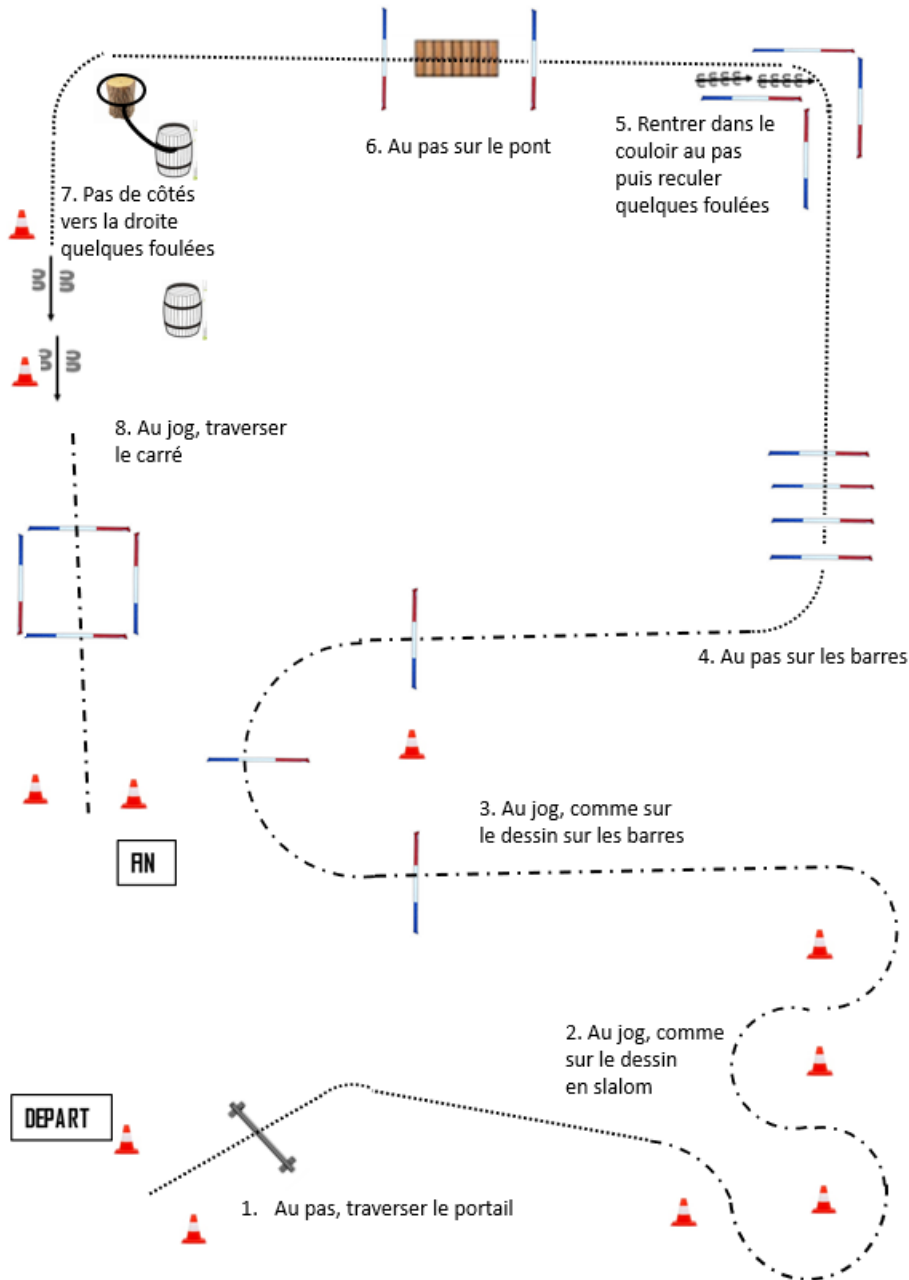
RANCH TRAIL CLUB PONEY



Patterns fournis par les juges

.....▶ Pas/walk	(J) 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	Fut	Pivot
————▶ Galop/ Lope/ Canter	nn nn ▶ Pas de côtés/ Side pass		
————▶ Galop allonge/ Extend lope/canter			

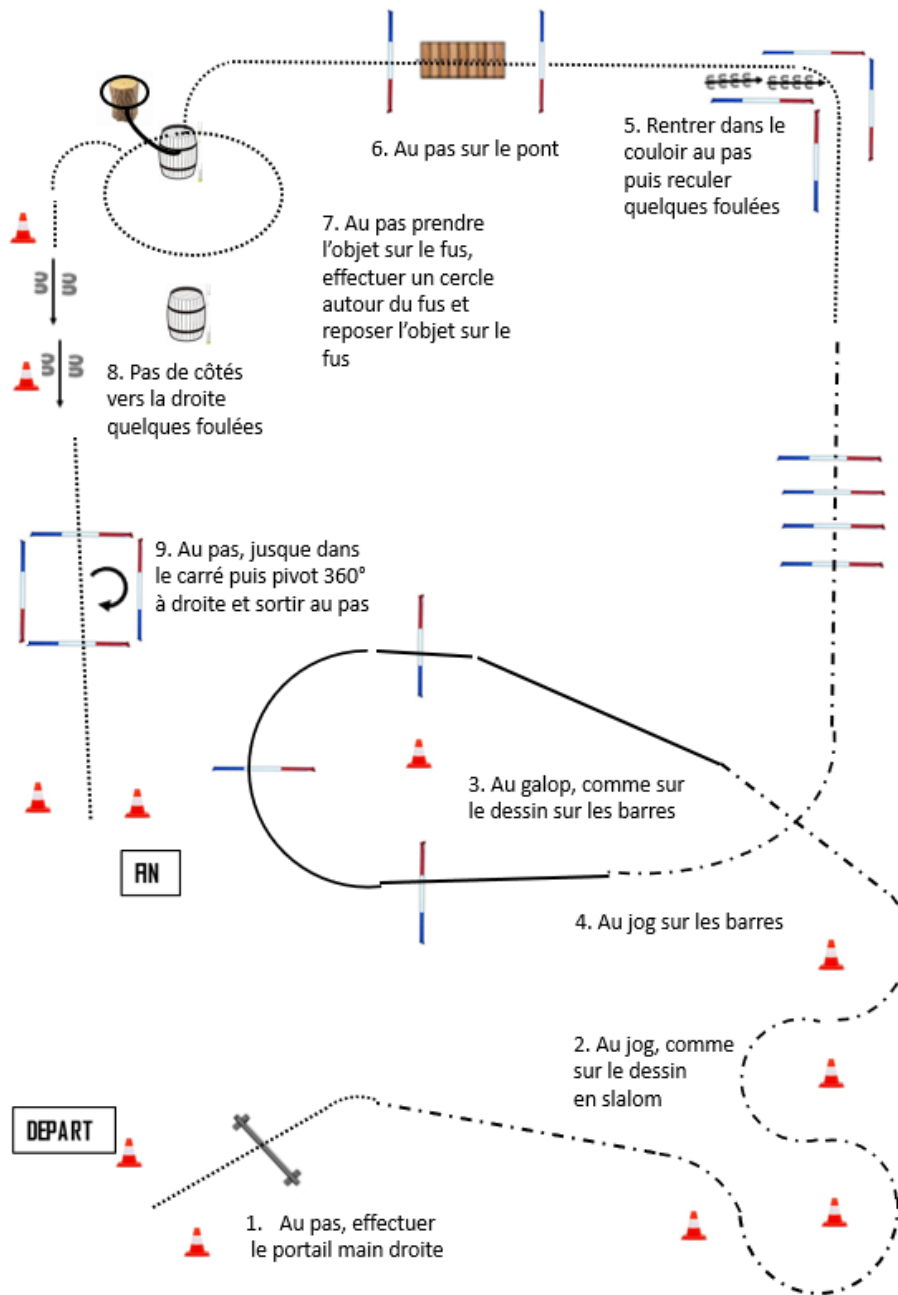
RANCH TRAIL CLUB 2



Patterns fournis par les juges

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

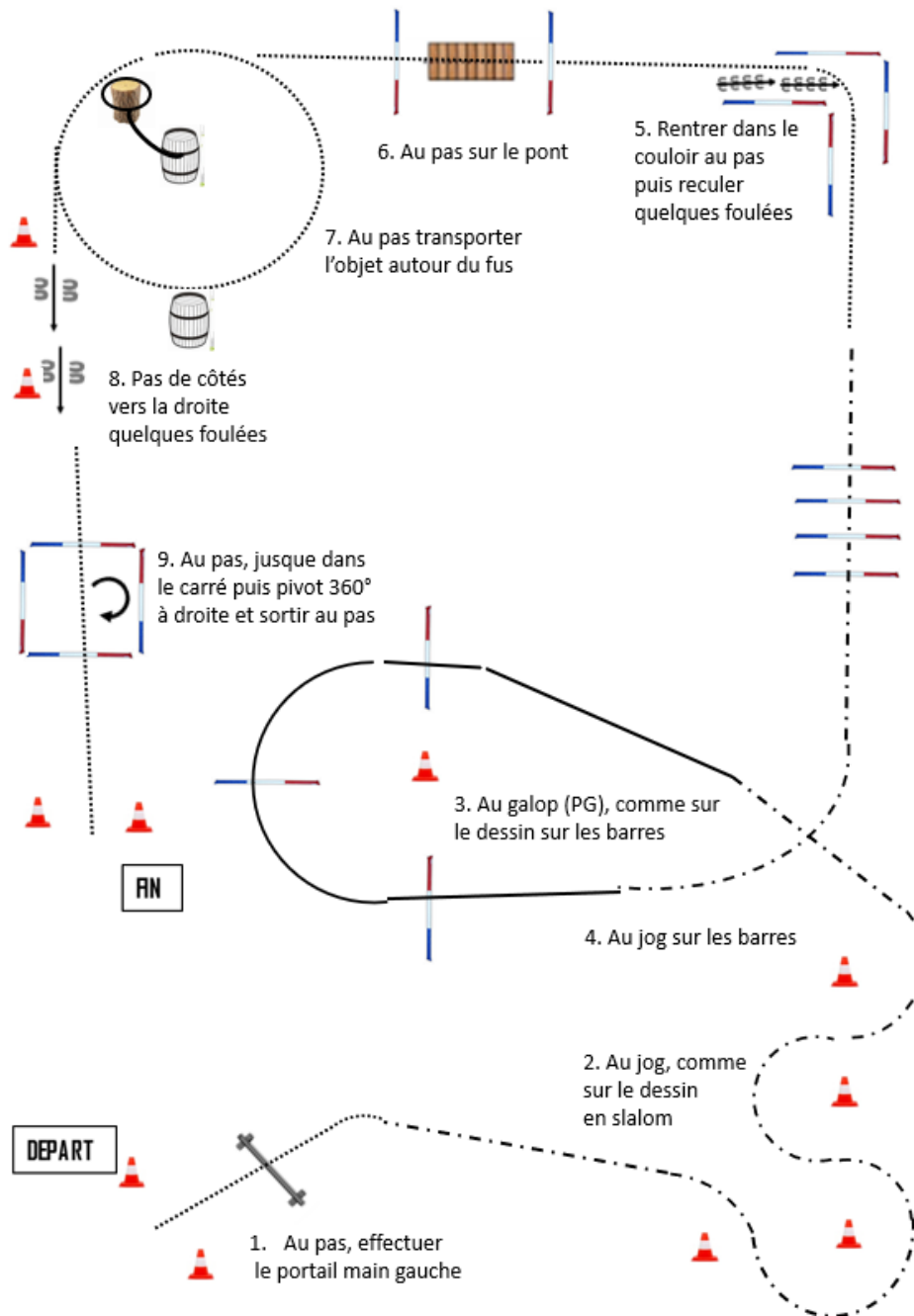
RANCH TRAIL CLUB 1



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	nn nn ▶ Pas de côtés/ Side pass	🗄 Fut
▶▶▶▶ Galop/ Lope/ Canter			Ⓢ Pivot
▶▶▶▶ Galop allonge/ Extend lope/ canter			

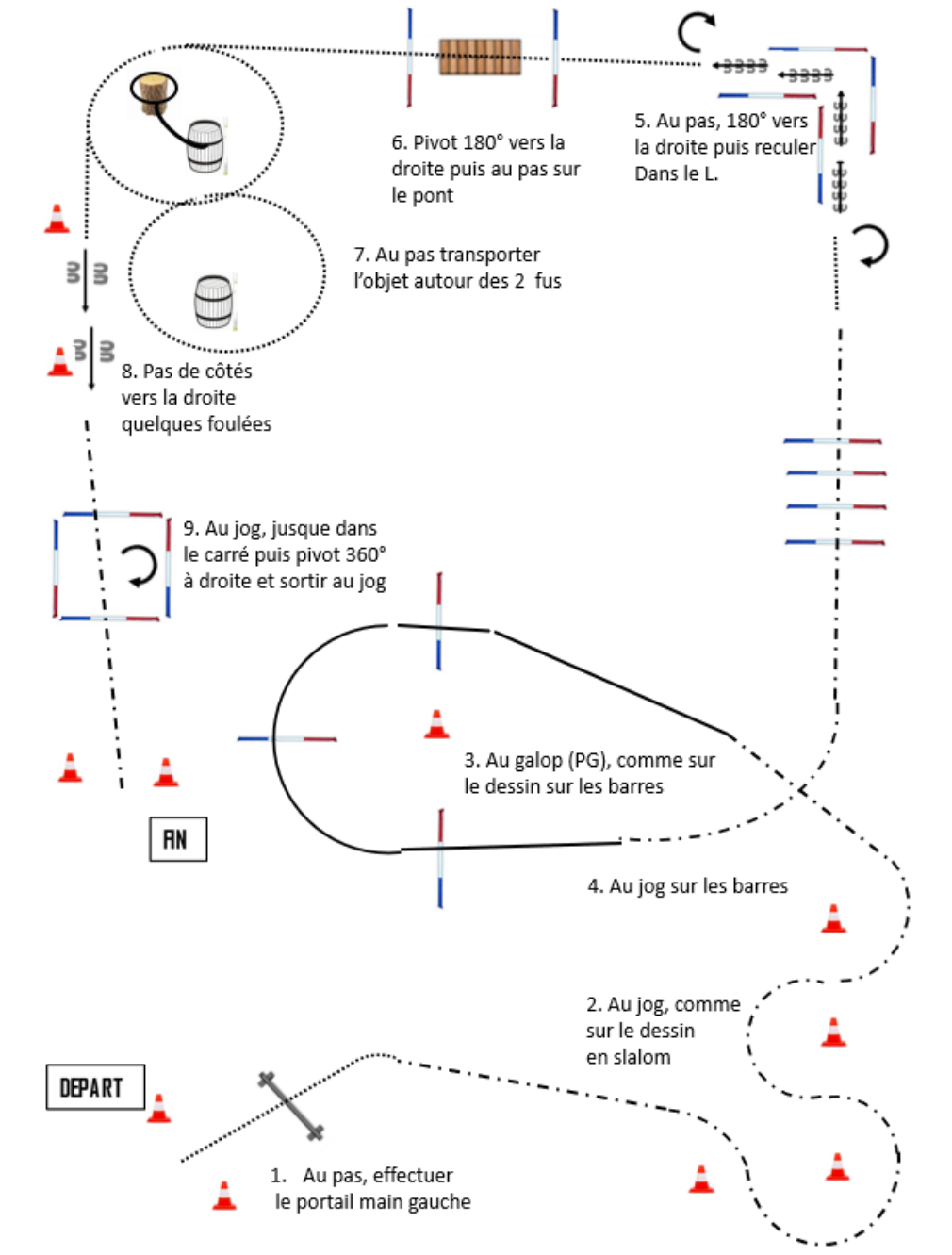
RANCH TRAIL AMATEUR 2



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 allongé/ Extend lope/canter			

RANCH TRAIL AMATEUR 1

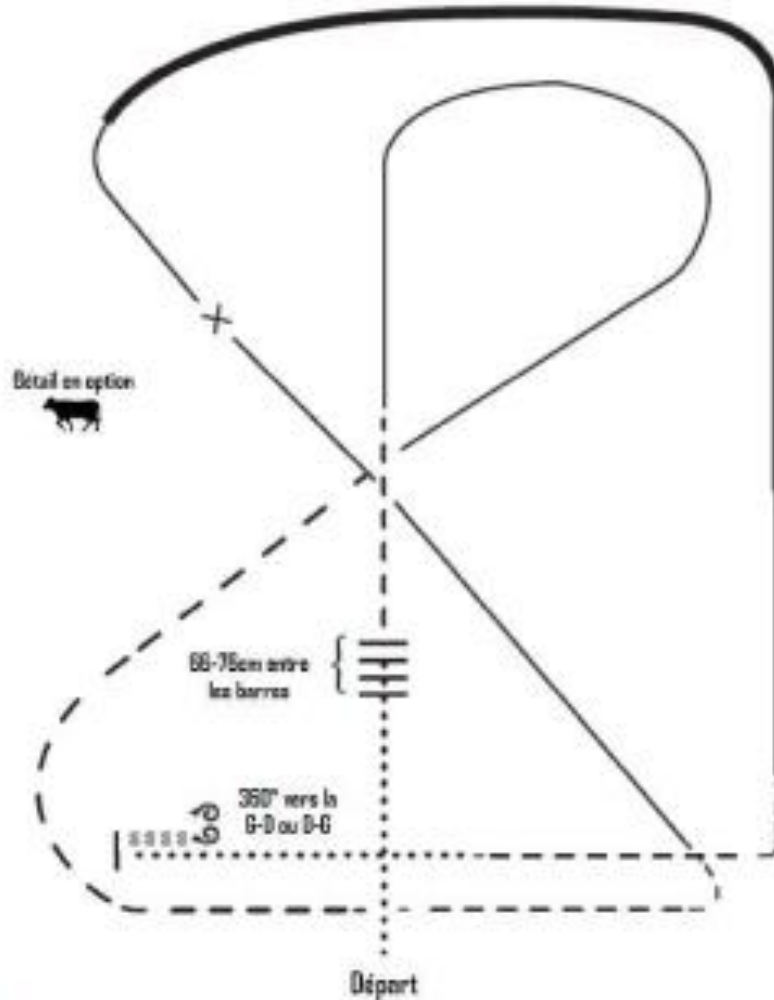


Patterns fournis par les juges

.....▶ 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			

PREPARATOIRE RANCH RIDING

Pattern 6



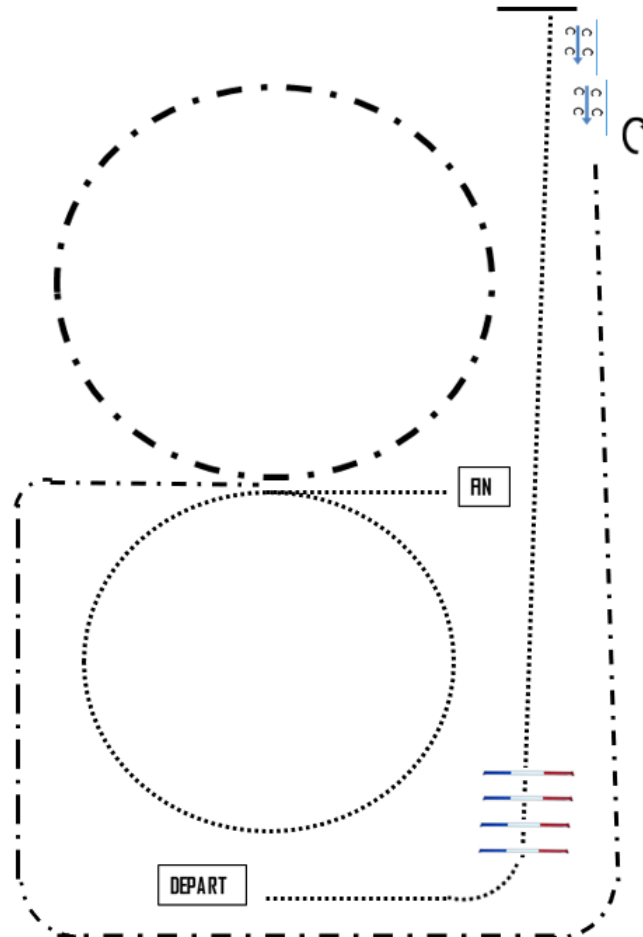
1. Au pas
2. Au pas sur les barres au sol
3. Au trot
4. Galop pied droit (PD)
5. Trot allongé
6. Au trot
7. Galop pied gauche (PG)
8. Changement de pied (décomposé ou à la volée)
9. Galop pied droit (PD), Galop allongé
10. Galop pied droit (PD)
11. Au trot
12. Au pas
13. Arrêt, Reculer
14. Pivot 360°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

- Pivot
- Changement de pied
- Au pas
- Au trot
- Trot allongé
- Galop
- Galop allongé
- Canter
- 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	Portail/ Gate	Fut
Galop/ Lope/ Canter	Pas de côtés/ Side pass	Pivot	
Galop allonge/ Extend lope/canter			

RANCH RIDING CLUB PONEY ET CLUB 2



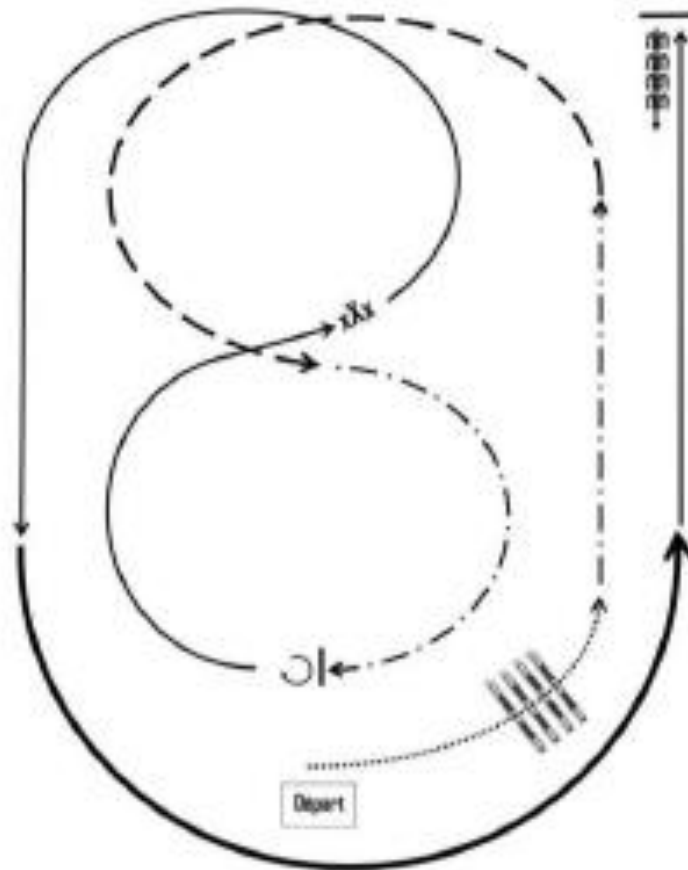
- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. Au pas | 8. Trot |
| 2. Au pas sur les barres | 9. Au milieu grand cercle au trot main gauche |
| 3. Au pas | 10. Grand cercle au pas |
| 4. Arrêt, reculer | 11. Pas |
| 5. Roll back (direction au choix) | 12. Arrêt |
| 6. Trot | |
| 7. Trot allongé sur la largeur | |

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 allongé/ Extend lope/ canter			

RANCH RIDING CLUB 1

Pattern 2



1. Au pas
2. Au pas sur les barres
3. Au trot
4. Au trot allongé
5. Au trot
6. Arrêt. Spin à droite
7. Galop (PD), changement de pied
8. Galop (PG)
9. Galop allongé
10. Galop (PG)
11. Arrêt
12. Reculer

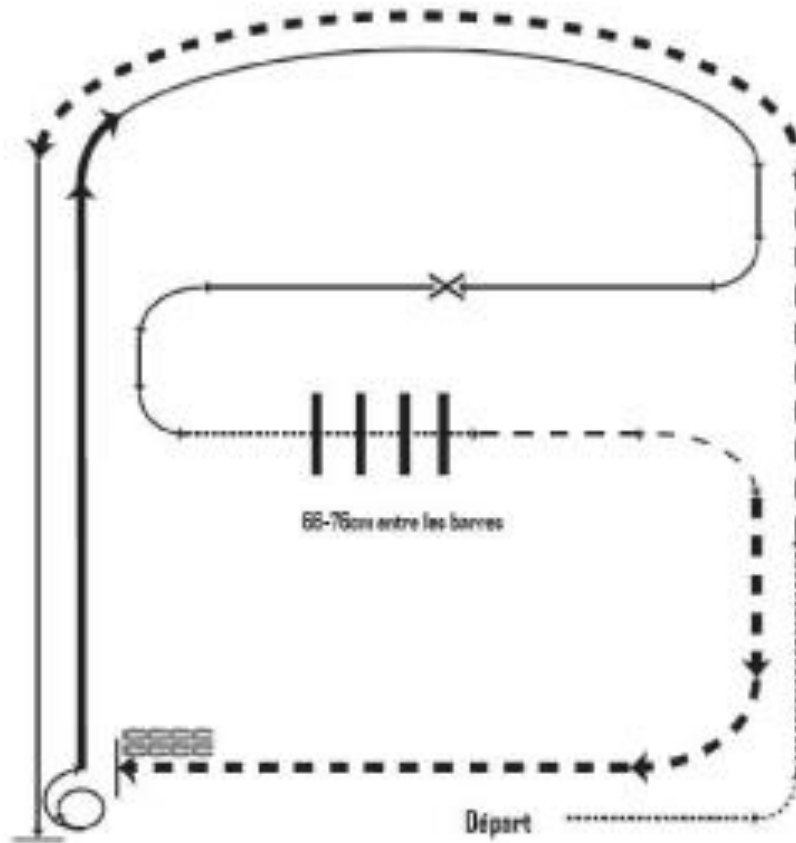
- Pivot
- Changer de pied
- Au pas
- Au trot
- Trot allongé
- Galop
- Galop allongé
- Pont
- Pas de côté

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 AMATEUR 2

Pattern 2



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

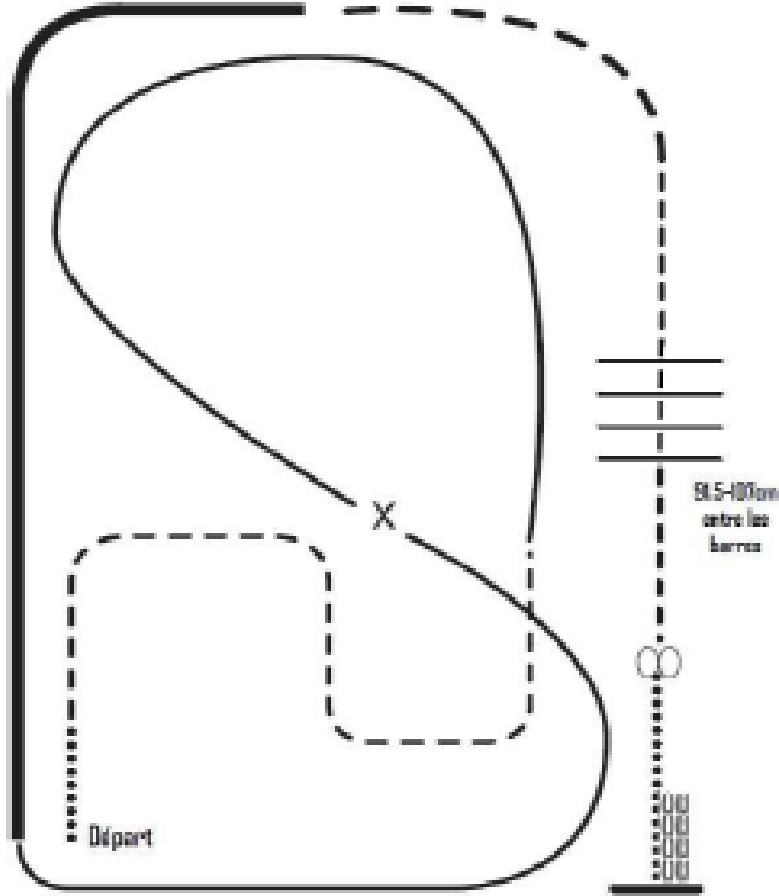
	Pivot
	Changement de pied
	Au pas
	Au trot
	Trot allongé
	Galop
	Galop allongé
	Barres
	Pas de côté

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		Portail/ Gate		Pivot		
	Galop/ Lope/ Canter		Pas de côtés/ Side pass				
	Galop allonge/ Extend lope/canter						

RANCH RIDING AMATEUR 1

Pattern 3



1. Au pas
2. Au trot en serpentine
3. Galop pied gauche (PG) au fond de l'arène puis effectuer une diagonale
4. Changement de pied (décomposé ou à la volée)
5. Galop pied droit (PD) au fond de l'arène
6. Galop allongé (PD) sur la longueur de l'arène et jusqu'au milieu de la largeur de l'arène
7. Trot allongé dans le virage
8. Transition au trot
9. Au trot sur les barres au sol
10. Arrêt, Pivot 360° dans chaque direction (au choix G-D ou D-G)
11. Au pas, Arrêt et Reculer

- Pivot
- Changement de pied
- Au pas
- Au trot
- Trot allongé
- Galop
- Galop allongé
- Barres
- 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	Pas de côtés/ Side pass	Pivot	
Galop allonge/ Extend lope/canter			

REINING PREPARATOIRE

Parcours 3

- 1) En commençant, galoper parallèlement au côté gauche du manège en passant par le fond du manège et demeurant à au moins 6 mètres du mur, se diriger vers l'extrémité opposée du côté droit du manège, dépasser la borne du centre et effectuer un roll-back vers la gauche. Aucune hésitation.
- 2) Continuer le long du côté droit du manège jusqu'à l'extrémité opposée en demeurant à au moins 6 mètres du mur. Passer par le fond du manège. Parallèlement au côté gauche du manège, se diriger en ligne droite vers l'extrémité opposée du manège. Dépasser la borne du centre et effectuer un roll-back vers la droite. Aucune hésitation.
- 3) Continuer le long du côté gauche du manège jusqu'à la borne du centre. A cet endroit, le poney / cheval doit être sur le pied droit. Se diriger vers le centre du manège sur le pied droit effectuer trois cercles vers la droite : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 4) Effectuer trois cercles vers la gauche : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 5) Débuter un grand cercle rapide vers la droite mais ne pas le relever. Continuer parallèlement au côté gauche du manège en demeurant à au moins 6 mètres du mur. Faire le tour du fond du manège et se diriger vers l'extrémité opposée ou le côté droit du manège. Dépasser la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer d'au moins 3 mètres. Héiler.
- 6) Effectuer quatre spins vers la droite.
- 7) Effectuer quatre spins vers la gauche. Héiler afin de démontrer que le parcours est terminé.
 Le cavalier doit enlever et monter la bride au Juge pré-désigné.

REINING CLUB 2

Parcours C5

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

- 1) Partir au galop à gauche.
 Accomplir deux cercles à gauche, le premier grand et rapide, le deuxième plus petit et plus lent. Arrêt au centre – pause.
- 2) Un spin à gauche – pause
- 3) Partir au galop à droite.
 Accomplir deux cercles à droite, le premier grand et rapide, le deuxième plus petit et plus lent. Arrêt au centre – pause.
- 4) Un spin à droite – pause
- 5) Partir au galop à gauche. Commencer un cercle au galop vers la gauche sans fermer le cercle et exécuter un rollback à droite après le cône du centre, à 6m. au moins du bord.
- 6) Repartir au galop, contourner le bout de l'arène au galop à droite et exécuter un rollback à gauche après le cône du centre, à 6m. au moins du bord.
- 7) Repartir au galop, contourner l'extrémité de l'arène au galop à gauche et effectuer un arrêt après le cône du centre.
- 8) Reculer d'au moins 3 mètres.

Marker une pause pour signifier la fin du parcours.
 Aller présenter le cheval au juge.

Patterns fournis par les juges

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

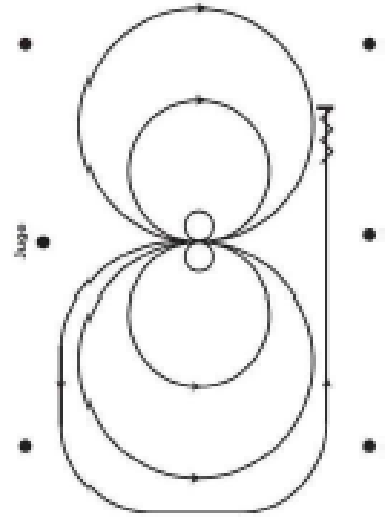
REINING CLUB 1

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.

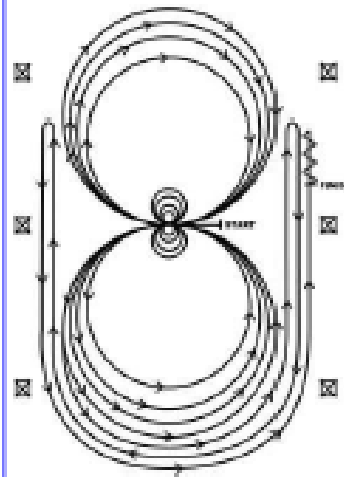


REINING AMATEUR 2

Parcours 5

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

- 1) 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. Hériter.
- 2) Effectuer quatre spins à gauche. Hériter.
- 3) 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. Hériter.
- 4) Effectuer quatre spins à droite. Hériter.
- 5) 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.
- 6) 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.
- 7) 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.
- 8) 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. Hériter afin de démontrer la fin du parcours.
 Le cavalier doit enlever et monter la bride au Juge pré-signé.



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	🗄 Fut	ⓐ Pivot
▶▶▶ Galop allongé/ Extend lope/canter			

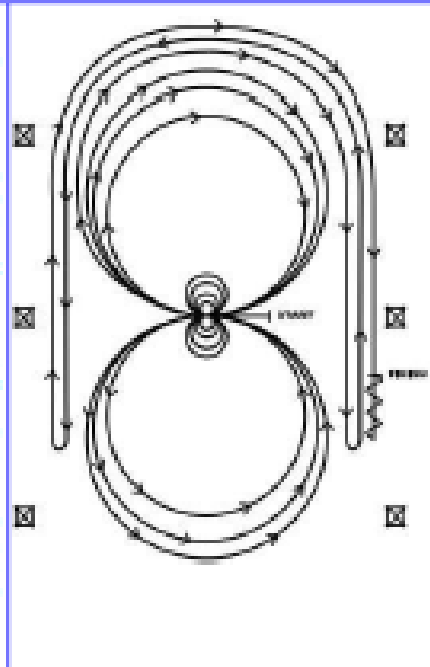
REINING AMATEUR 1

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.

- 1) Effectuer 4 apins à gauche. Hériter.
 - 2) Effectuer 4 apins à droite. Hériter.
 - 3) 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.
 - 4) 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.
 - 5) 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 8 mètres du mur. Aucune hésitation.
 - 6) Rester 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 8 mètres du mur. Aucune hésitation.
 - 7) Rester 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 8 mètres du mur. Reculer d'au moins 3 mètres. Hériter afin de démontrer que le parcours est terminé.
- La cavalier doit enlever et monter la bride au Juge pré-Signé.



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 Pas de côtés/ Side pass	ⓐ Fut
————▶ Galop/ Lope/ Canter	nn nn Pas de côtés/ Side pass	ⓐ Pivot	
————▶ Galop allonge/ Extend lope/canter			