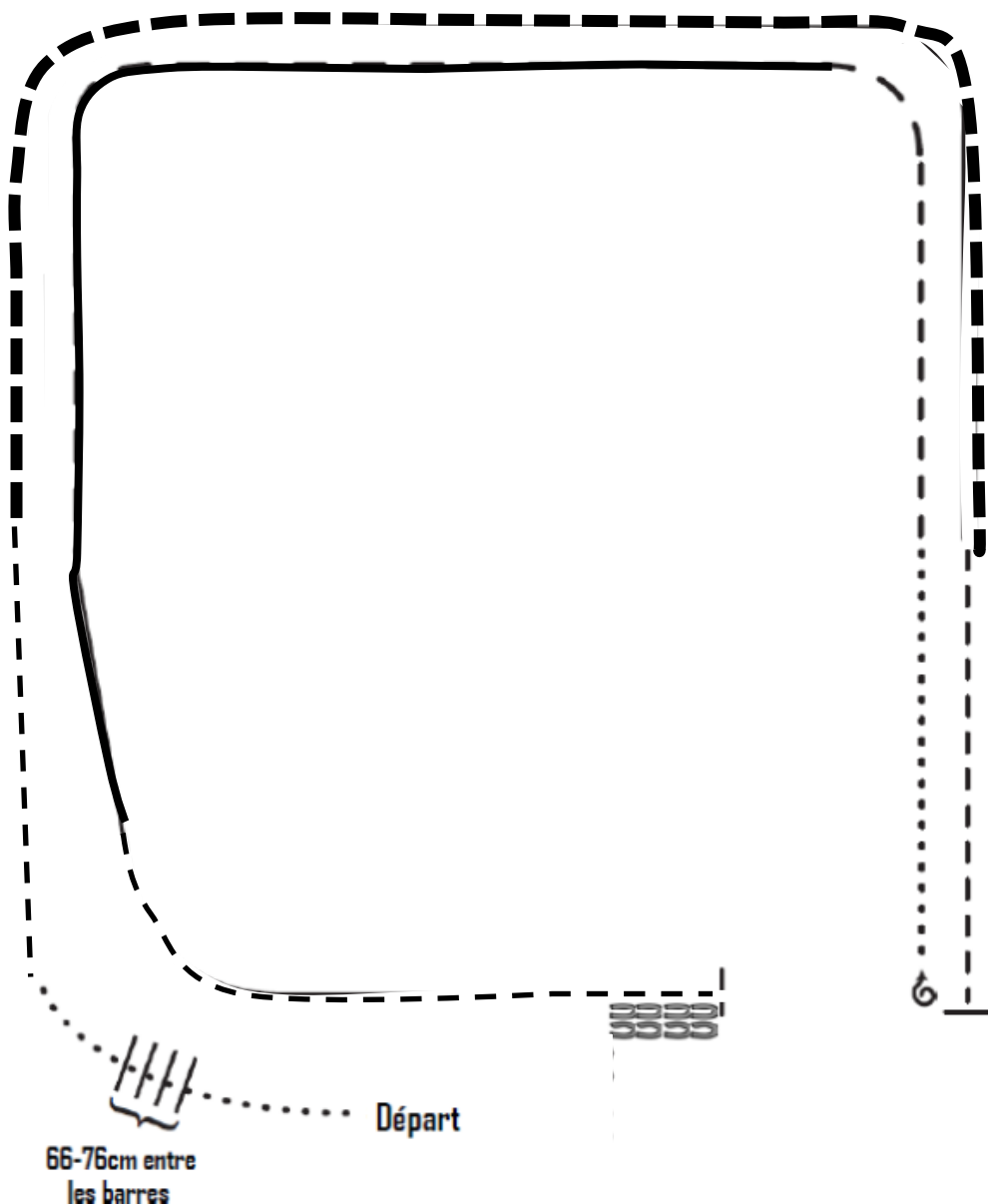
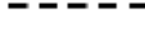




RANCH RIDING – CLUB 2

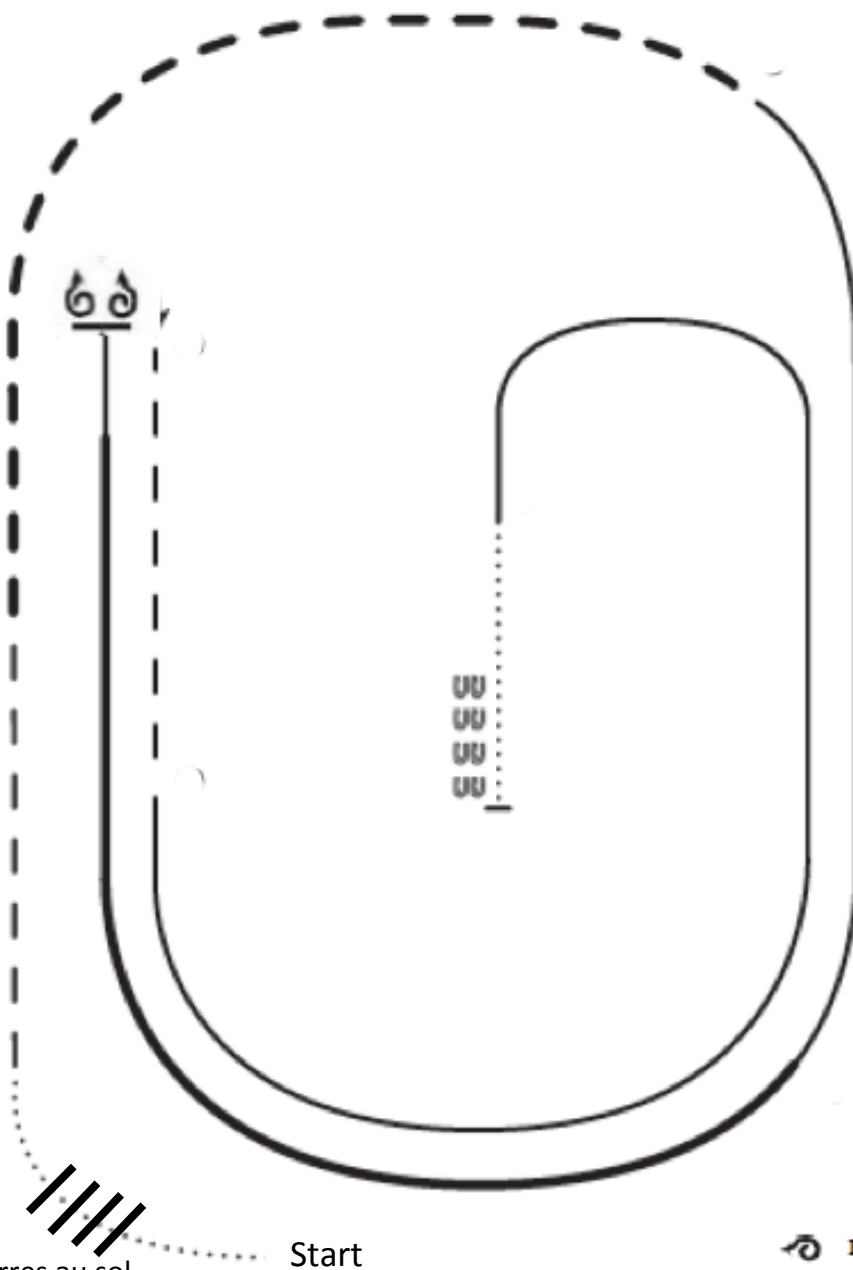


1. Au pas
2. Au pas sur les barres au sol
3. Au trot
4. Trot allongé
5. Au trot
6. Arrêt, pivoter 1 tour $\frac{1}{2}$ direction au choix
7. Au pas
8. Au trot
9. Au galop à gauche
10. Au trot
11. Arrêt et reculer au moins 4 pas

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



RANCH RIDING – CLUB 1 – PRÉPA CLUB

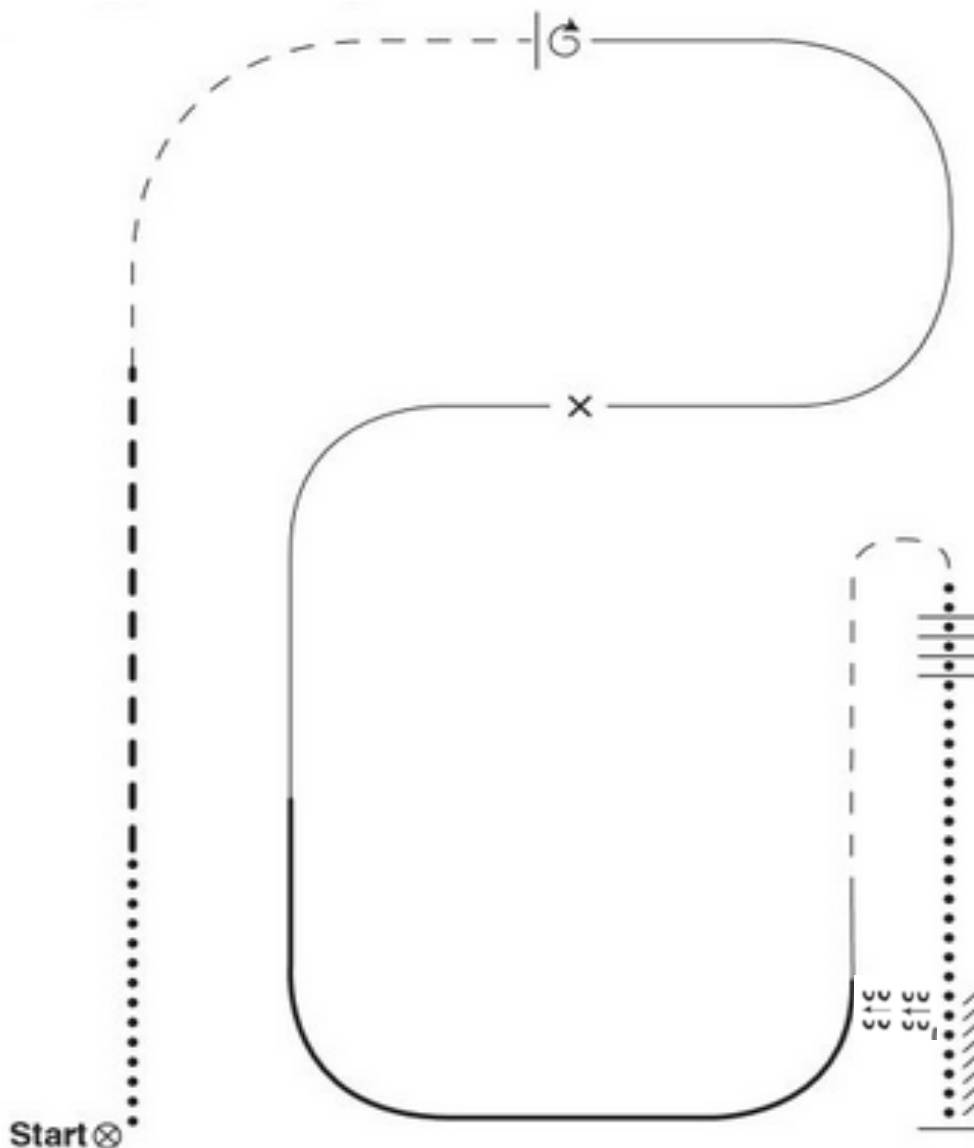


1. Au pas
2. Au pas sur les barres au sol
3. Au trot
4. Trot allongé
5. Galop à droite
6. Galop allongé
7. Arrêt, pivoter 1 tour ½ direction au choix
8. Au trot
9. Galop à gauche
10. Au pas
11. Arrêt et reculer au moins 6 pas

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



RANCH RIDING – AMATEUR 2 – PRÉPA AMATEUR



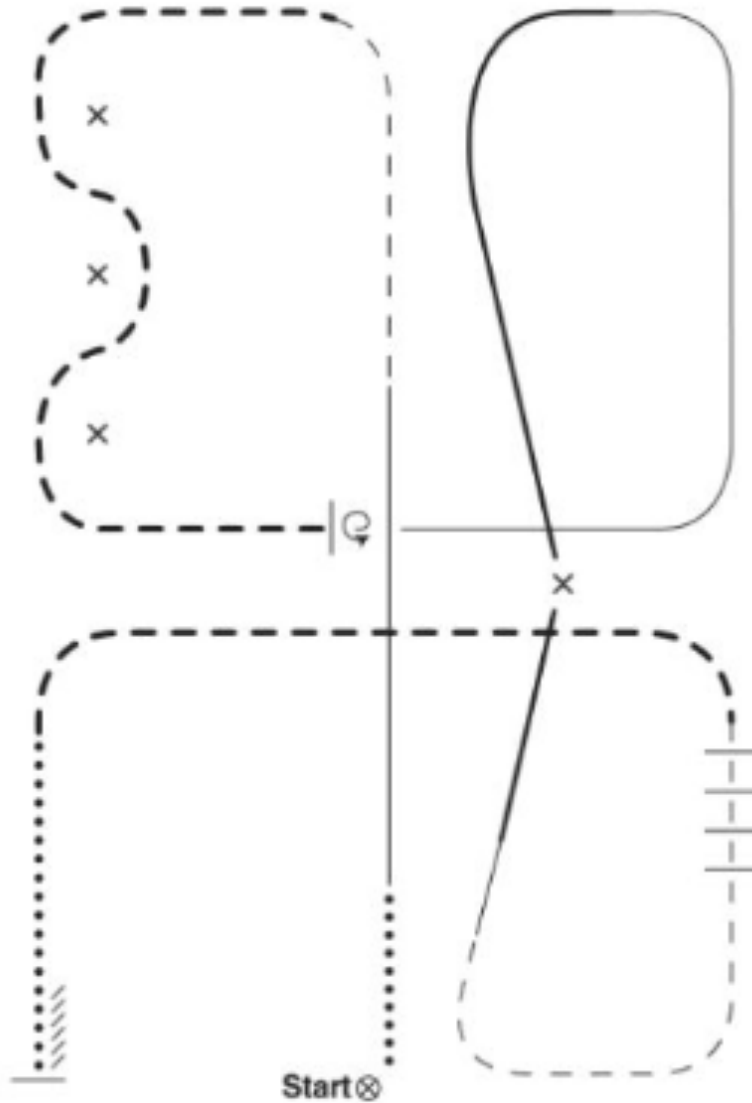
1. Au pas
2. Trot allongé
3. Au trot
4. Arrêt, 360° à droite
5. Galop à droite
6. Changement de pied (simple ou au vol)
7. Galop à gauche
8. Galop allongé (gauche), puis galop
9. Au trot
10. Au pas sur les barres au sol
11. Au pas
12. Arrêt et reculer
13. Pas de côté vers la droite

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





RANCH RIDING – AMATEUR ÉLITE



1. Au pas
2. Galop à droite
3. Trot
4. Trot allongé
5. Arrêt, 360° à gauche
6. Galop à gauche
7. Galop allongé à gauche
8. Changer de pied et rester au galop allongé puis rassembler
9. Trot
10. Trot sur les barres au sol
11. Trot allongé
12. Au pas
13. Arrêt et reculer au moins 6 pas

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

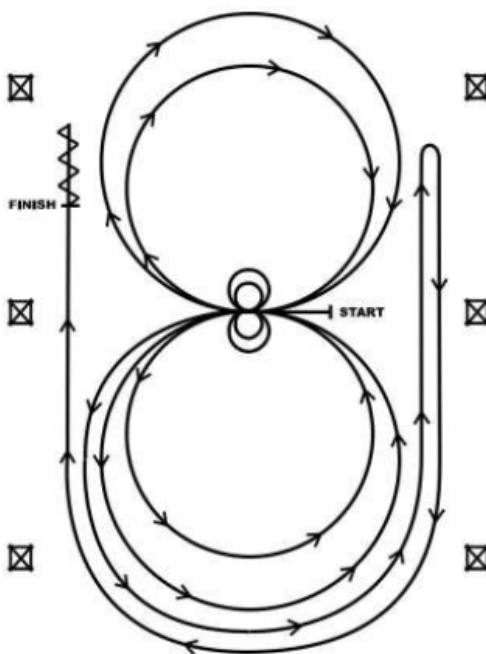


RANCH REINING CLUB 2

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.

- 1) Commencer sur le pied gauche, effectuer deux cercles à gauche. S'arrêter au centre du manège. Hésiter.
- 2) Effectuer deux spins à gauche. Hésiter.
- 3) Partir sur le pied droit, effectuer deux cercles à droite. S'arrêter au centre du manège. Hésiter.
- 4) Effectuer deux spins à droite. Hésiter.
- 5) 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.
- 6) Faire le tour du fond du manège, continuer le long du côté gauche, passer la borne du centre. S'arrêter. Reculer.

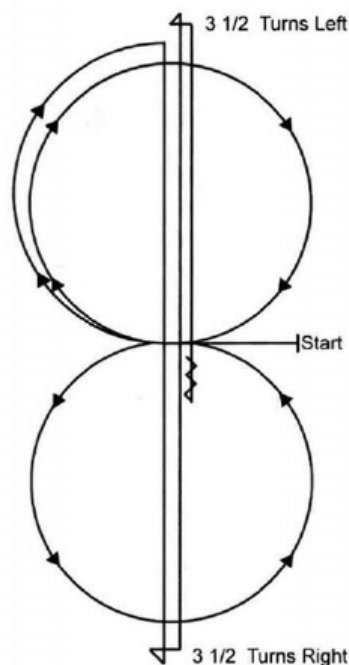


RANCH REINING CLUB 1 & PRÉPA CLUB

Parcours 6

Trotter jusqu'au centre du manège et stopper ou marcher avant de démarrer le parcours. Le parcours démarre face au juge

- 1) Galoper sur le pied droit, effectuer un cercle à droite. Changer de pied au centre du manège.
- 2) Galoper sur le pied gauche, effectuer un cercle à gauche. Changer de pied au centre du manège.
- 3) Démarrer un cercle à droite mais ne pas fermer ce cercle. Tourner au centre du manège, passer la dernière borne et effectuer un sliding stop
- 4) Effectuer 3 spins 1/2 à droite
- 5) Galoper au centre vers l'extrémité opposée du manège, passer la dernière borne et effectuer un sliding stop
- 6) Effectuer 3 spins 1/2 à gauche
- 7) Galoper au centre, dépasser la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer au moins 3 mètres. Hésiter afin de démontrer la fin du parcours.



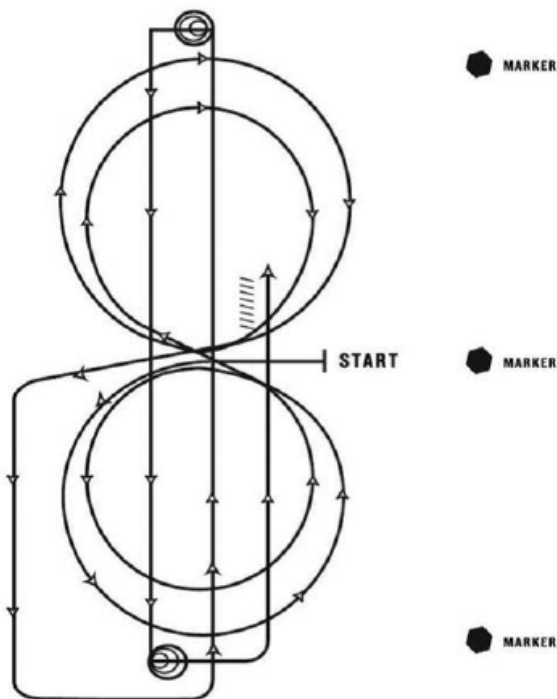


RANCH REINING AMATEUR 2 & PRÉPA AMATEUR

Parcours 7

Trotter jusqu'au centre du manège et stopper ou marcher avant de démarrer le parcours. Le parcours démarre face au juge

- 1) Galoper sur le pied gauche, effectuer deux cercles à gauche : le premier grand et rapide, le second petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 2) Galoper sur le pied droit, effectuer deux cercles à droite : le premier grand et rapide, le second petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 3) Démarrer un cercle à gauche mais ne pas fermer ce cercle. Tourner au centre du manège, passer la dernière borne et effectuer un sliding stop
- 4) Effectuer 3 spins $\frac{1}{2}$ à gauche
- 5) Galoper au centre vers l'extrémité opposée du manège, passer la dernière borne et effectuer un sliding stop
- 6) Effectuer 3 spins $\frac{1}{2}$ à droite
- 7) Galoper au centre, dépasser la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer au moins 3 mètres. Hésiter afin de démontrer la fin du parcours.

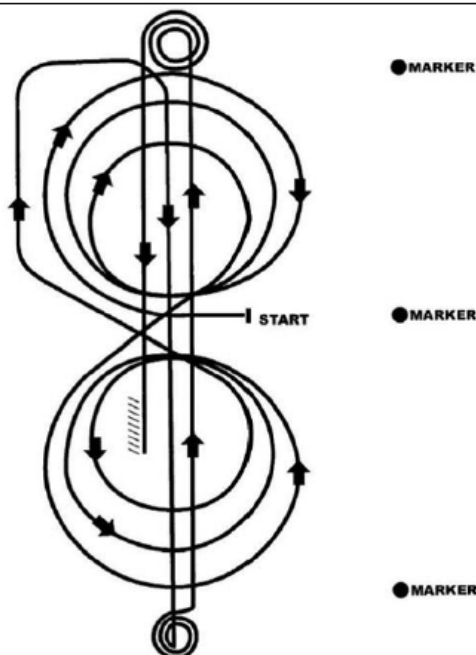


Parcours 3

RANCH REINING AMATEUR 1

Trotter jusqu'au centre du manège et stopper ou marcher avant de démarrer le parcours. Le parcours démarre face au juge

- 1) Galoper sur le pied droit, effectuer trois cercles à droite : les deux premiers grand et rapide, le troisième petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 2) Galoper sur le pied gauche, effectuer trois cercles à gauche : les deux premiers grand et rapide, le troisième petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 3) Démarrer un grand cercle à droite mais ne pas fermer ce cercle. Tourner au centre du manège, passer la dernière borne et effectuer un sliding stop
- 4) Effectuer 3 spins $\frac{1}{2}$ à droite
- 5) Galoper au centre vers l'extrémité opposée du manège, passer la dernière borne et effectuer un sliding stop
- 6) Effectuer 3 spins $\frac{1}{2}$ à gauche
- 7) Galoper au centre, dépasser la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer au moins 3 mètres. Hésiter afin de démontrer la fin du parcours.

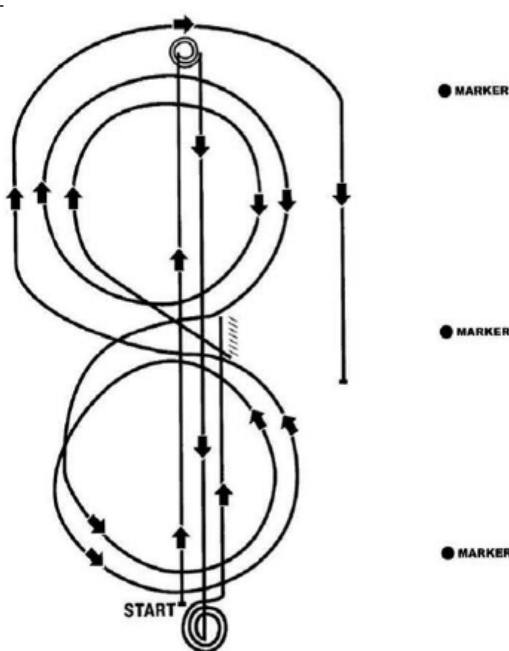




RANCH REINING AMATEUR ÉLITE

Parcours 4

- 1) Galoper au centre du manège, passer la dernière borne et effectuer un sliding stop.
- 2) Effectuer 3 spins $\frac{1}{2}$ à gauche
- 3) Galoper au centre vers l'extrémité opposée du manège, passer la dernière borne et effectuer un sliding stop
- 4) Effectuer 3 spins $\frac{1}{2}$ à droite
- 5) Galoper au centre, dépasser la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer jusqu'au centre ou au moins 3 mètres. Effectuer un quart de tour vers la gauche. Hésiter.
- 6) Galoper sur le pied droit, effectuer deux cercles à droite : le premier petit et lent, le second grand et rapide. Changer de pied au centre du manège.
- 7) Galoper sur le pied gauche, effectuer deux cercles à gauche : le premier petit et lent, le second grand et rapide. Changer de pied au centre du manège.
- 8) Démarrer un grand cercle à droite 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. Hésiter afin de démontrer la fin du parcours.



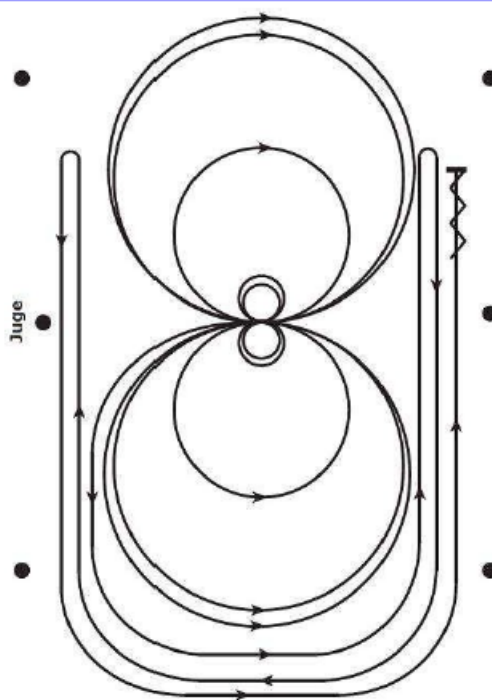
REINING CLUB 2

Parcours C9

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

- 1) Effectuer deux spins à droite – pause.
- 2) Accomplir trois cercles au galop à droite, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre, face au juge – pause.
- 3) Effectuer deux spins à gauche – pause.
- 4) Accomplir trois cercles au galop à gauche, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre, face au juge – pause.
- 5) 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. minimum 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. minimum du bord.
- 7) Repartir au galop. Contourner le bout de l'arène au galop à gauche, et longer le bord en restant écarté de 6 m. minimum du bord et arrêter après le cône du centre.
- 8) Reculer d'au moins 3 mètres.

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





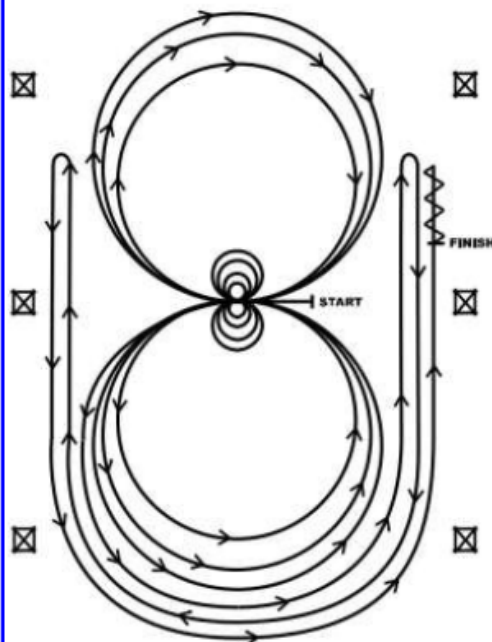
REINING CLUB 1 & PRÉPA CLUB

Parcours 6

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 spins à droite. Hésiter.
- 2) Effectuer 4 spins à gauche. Hésiter.
- 3) Galoper sur le pied gauche, effectuer trois cercles à gauche : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 4) Effectuer trois cercles à droite : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 5) Commencer un large cercle rapide 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.
- 6) Revenir autour du cercle précédent mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté gauche borne du centre, passer la borne du centre et effectuer un roll-back à gauche à au moins 6 mètres du mur. Aucune hésitation.
- 7) 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 la fin du parcours.

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

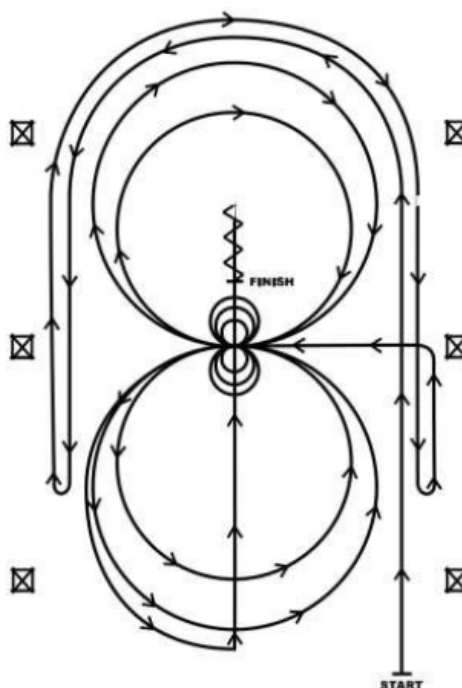


REINING AMATEUR 2 & PRÉPA AMATEUR

Parcours 15

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) En commençant, galoper parallèlement au côté droit du manège en passant par le fond du manège, se diriger vers l'extrémité opposée, passer la borne du centre et faire un roll-back à droite – Aucune hésitation.
- 2) Continuer parallèlement au côté gauche, faire le tour du fond du manège, continuer le long du côté droit, passer la borne du centre et effectuer un roll-back à gauche – Aucune hésitation.
- 3) Continuer sur le côté droit du manège jusqu'à la borne du centre. A cet endroit, le poney/cheval doit être sur le pied gauche. Se diriger vers le centre du manège et effectuer deux cercles à gauche, le premier grand et rapide, le deuxième petit et lent. S'arrêter au centre.
- 4) Effectuer trois spins à gauche. Hésiter.
- 5) Effectuer deux cercles à droite, le premier grand et rapide, le deuxième petit et lent. S'arrêter au milieu.
- 6) Effectuer trois spins à droite. Hésiter.
- 7) Commencer un grand cercle à gauche mais ne pas le fermer. Passer la borne du centre et effectuer un sliding stop.
- 8) Reculer sur au moins 3 mètres. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.





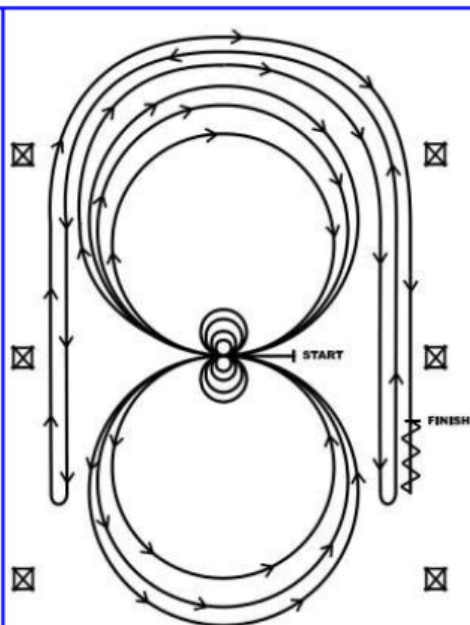
REINING AMATEUR 1

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 spins à gauche. Hésiter.
- 2) Effectuer 4 spins à droite. Hésiter.
- 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 6 mètres du mur. Aucune hésitation.
- 6) 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.
- 7) 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.

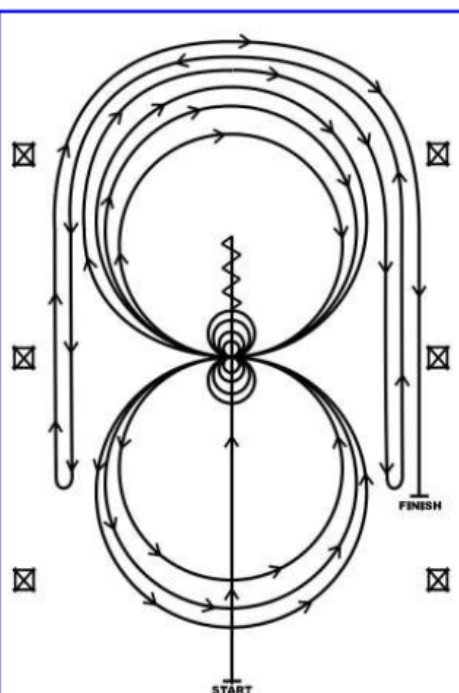


REINING AMATEUR ELITE

Parcours 10

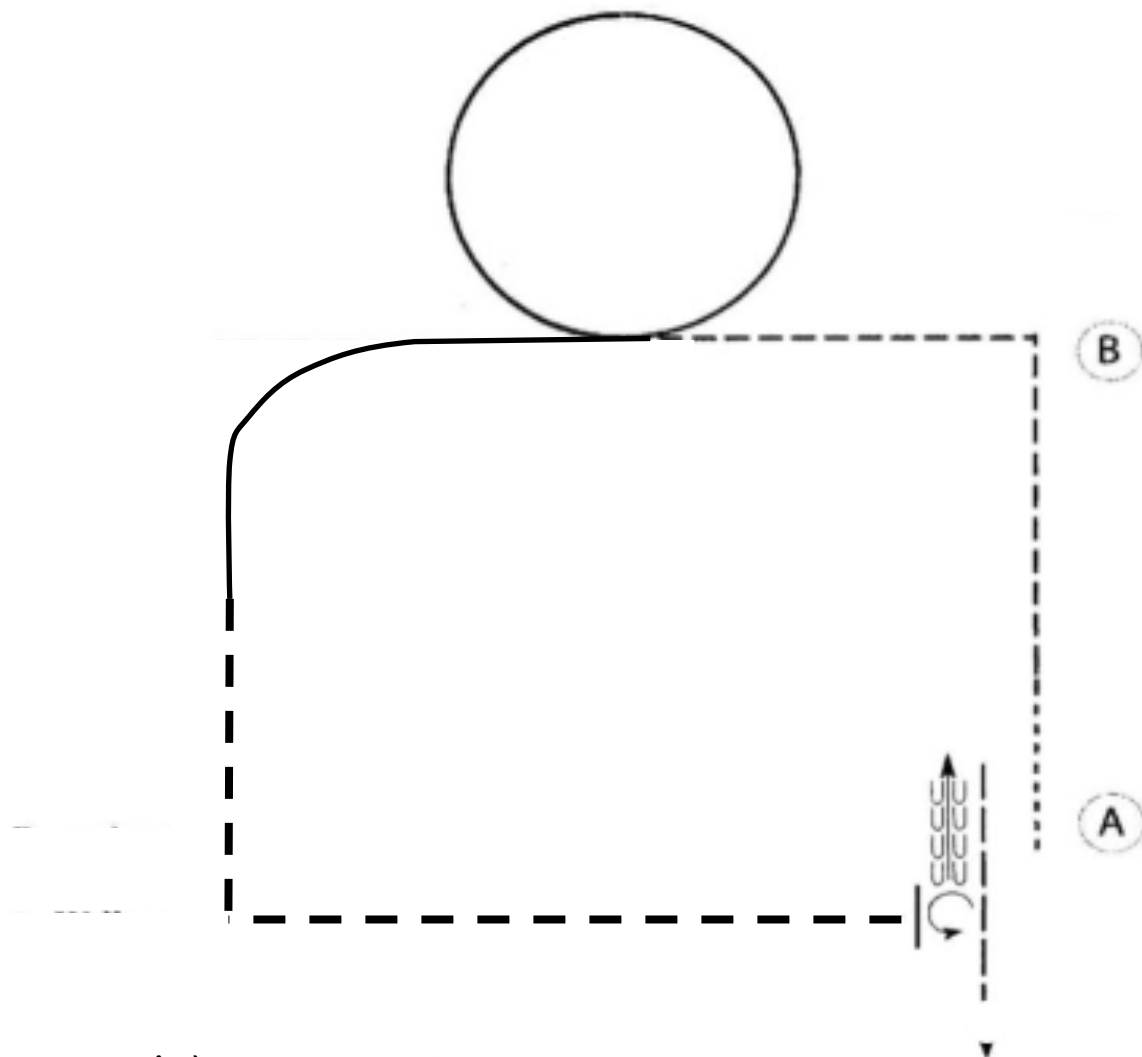
- 1) Galoper, dépasser la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins 3 mètres. Hésiter.
- 2) Compléter quatre spins vers la droite. Hésiter.
- 3) Compléter quatre spins et un quart vers la gauche de façon à ce que le poney / cheval soit face au mur ou à la clôture de gauche. Hésiter.
- 4) Commenant 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.
- 5) Effectuer trois cercles vers la gauche : le premier cercle petit et lent, les deux autres grands et rapides. Changer de pied au centre du manège.
- 6) Commencer un grand cercle rapide vers la droite mais ne pas refermer ce cercle. Galoper parallèlement au côté droit du manège et dépasser la borne du centre. Effectuer un roll-back vers la gauche à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Aucune hésitation.
- 7) Continuer en revenant dans les traces du cercle précédent mais ne pas refermer ce cercle. Galoper parallèlement au côté gauche du manège et dépasser la borne du centre. Effectuer un roll-back vers la droite à au moins 6 mètres du mur. Aucune hésitation.
- 8) Continuer en revenant dans les traces du cercle précédent mais ne pas refermer ce cercle. Galoper parallèlement au côté droit du manège et dépasser la borne du centre. Effectuer un sliding stop à au moins 6 mètres du mur. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.

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





WESTERN HORSEMANSHIP AMATEUR 1



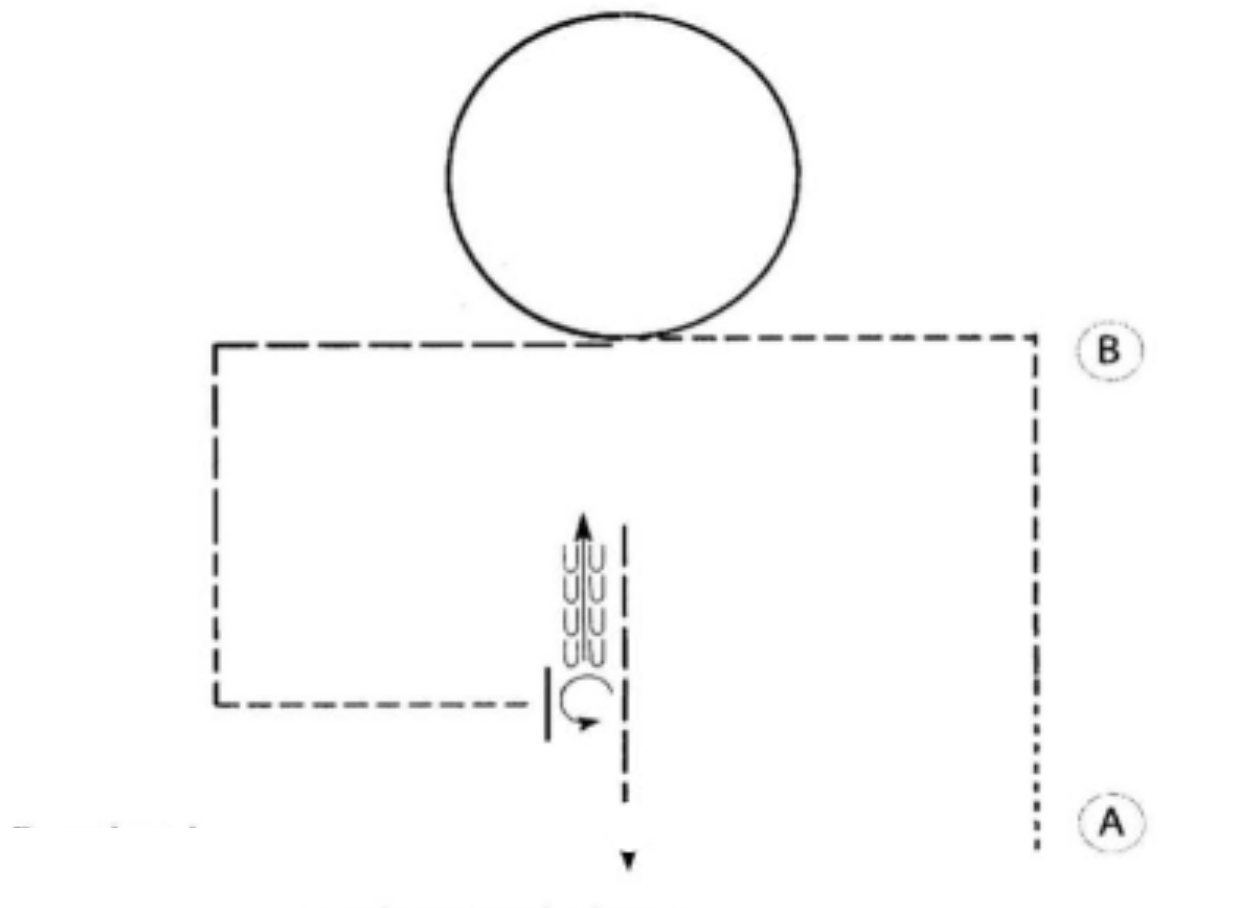
Se tenir prêt à A

1. Marcher environ à mi-chemin jusque B
2. Prendre le jog et tourner carré
3. Effectuer un cercle au galop à droite
4. Rester au galop à droite et tourner à gauche
5. Prendre le jog allongé et tourner carré
6. Arrêt et pivoter 270° à gauche
7. Reculer une longueur de cheval
8. Sortir au jog allongé

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

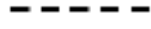


WESTERN HORSEMANSHIP AMATEUR 2



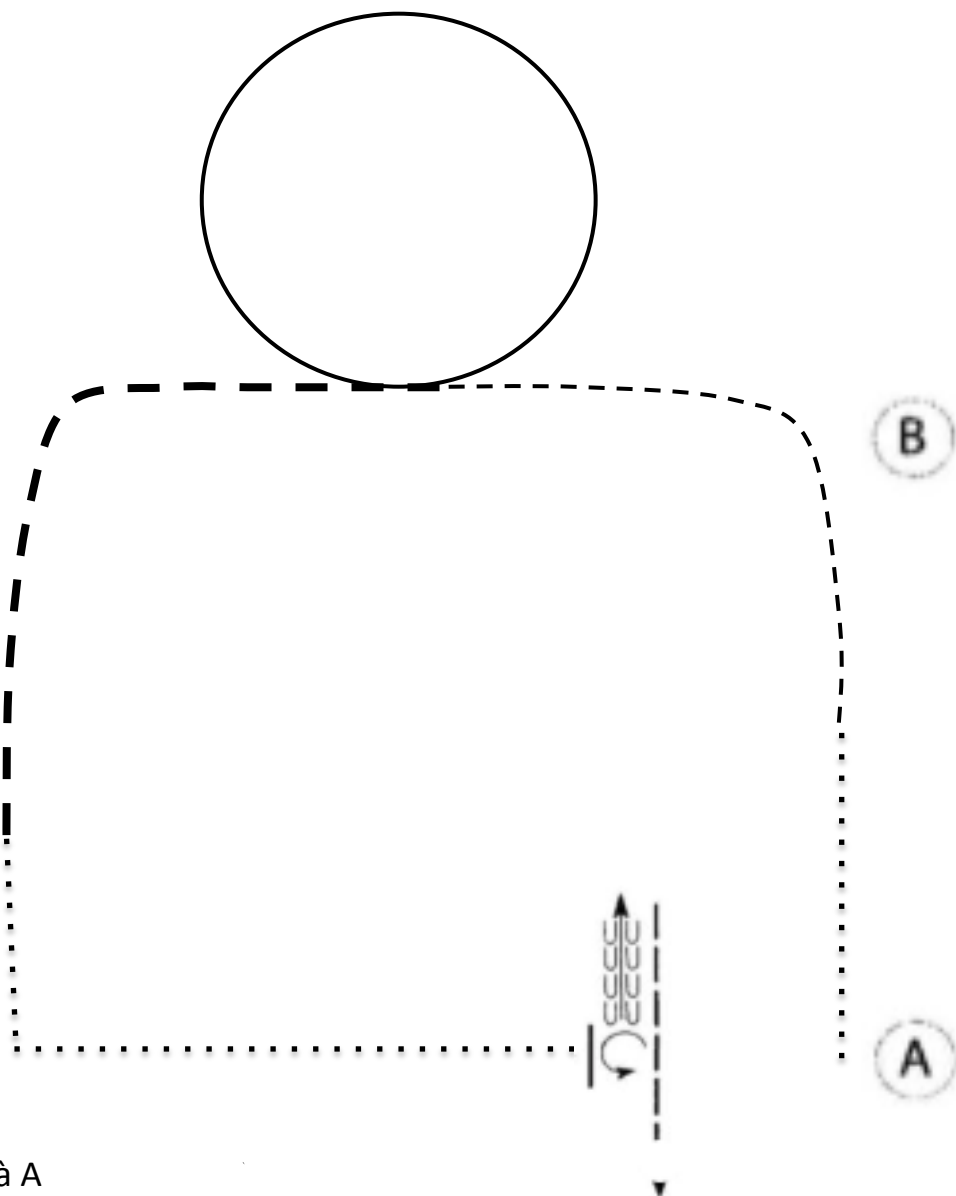
Se tenir prêt à A

1. Marcher environ à mi-chemin jusque B
2. Prendre le jog et tourner carré
3. Effectuer un cercle au galop à droite
4. Jog allongé, tourner carré
5. Jog et tourner carré
6. Arrêt et pivoter 270° à gauche
7. Reculer une longueur de cheval
8. Sortir au jog allongé

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

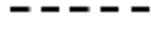


WESTERN HORSEMANSHIP CLUB 1



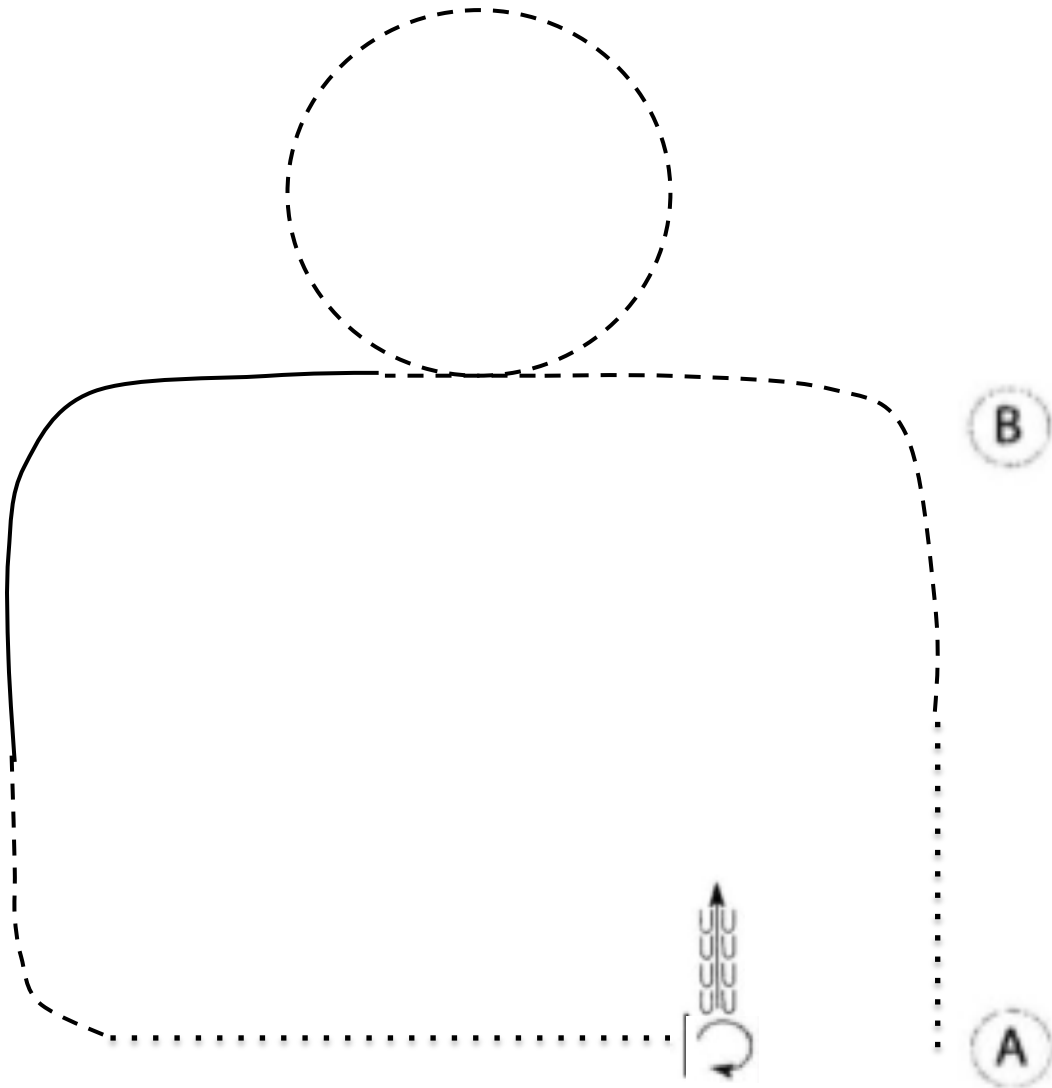
Se tenir prêt à A

1. Marcher environ à mi-chemin jusque B
2. Prendre le jog
3. Effectuer un cercle au galop à droite
4. Passer au jog allongé
5. Passer au pas et tourner carré
6. Arrêt et pivoter 270° à gauche
7. Reculer une longueur de cheval
8. Sortir au jog

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

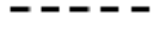


WESTERN HORSEMANSHIP CLUB 2



Se tenir prêt à A

1. Marcher environ à mi-chemin jusque B
 2. Prendre le jog
 3. Effectuer un cercle à droite au jog
 4. Prendre le galop à gauche
 5. Passer au jog
 6. Passer au pas
 7. Arrêt et pivoter 90° à droite
 8. Reculer une longueur de cheval
- Sortir au pas

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