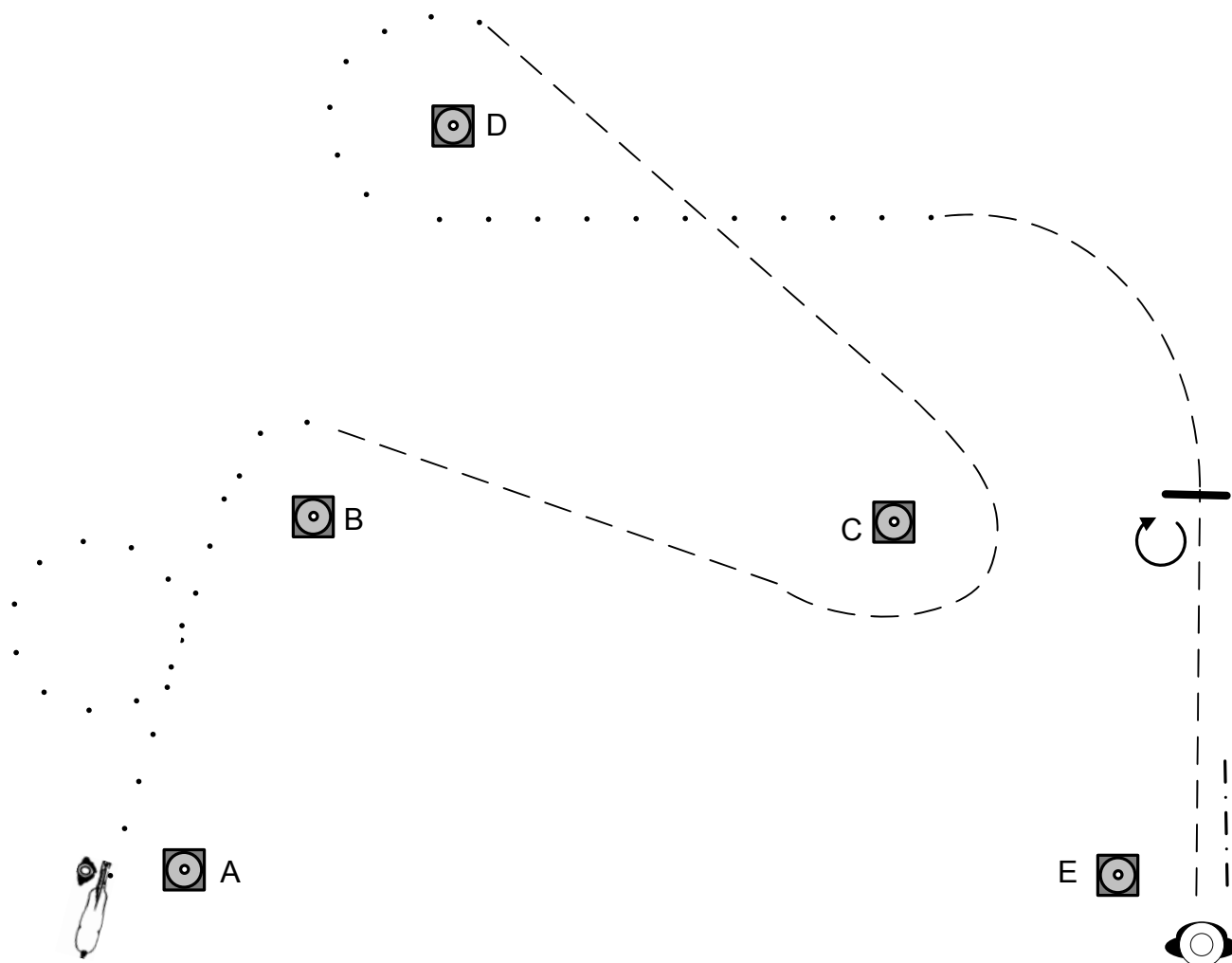


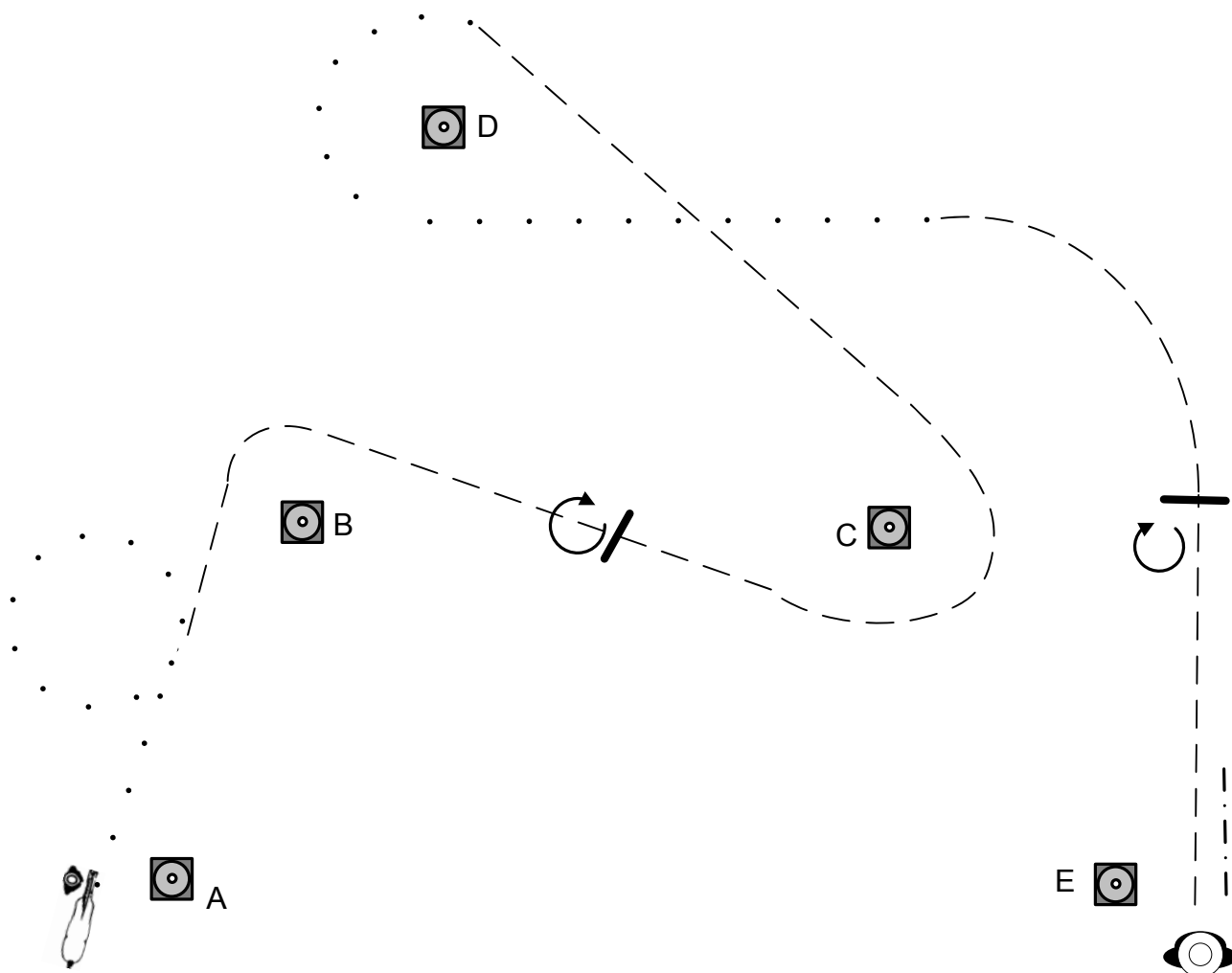
1. Start at A and walk to B
2. At B jog around C to D
3. Jog circle around D
4. Back to walk, walk half circle around D
5. At the level of C jog
6. Stop at E and setup for inspection
7. When dismissed backup 1 horselength

- • • Walk
- — — Jog
- Lope
- . - . Backup
- ↻ Turn
- › › Sidepass



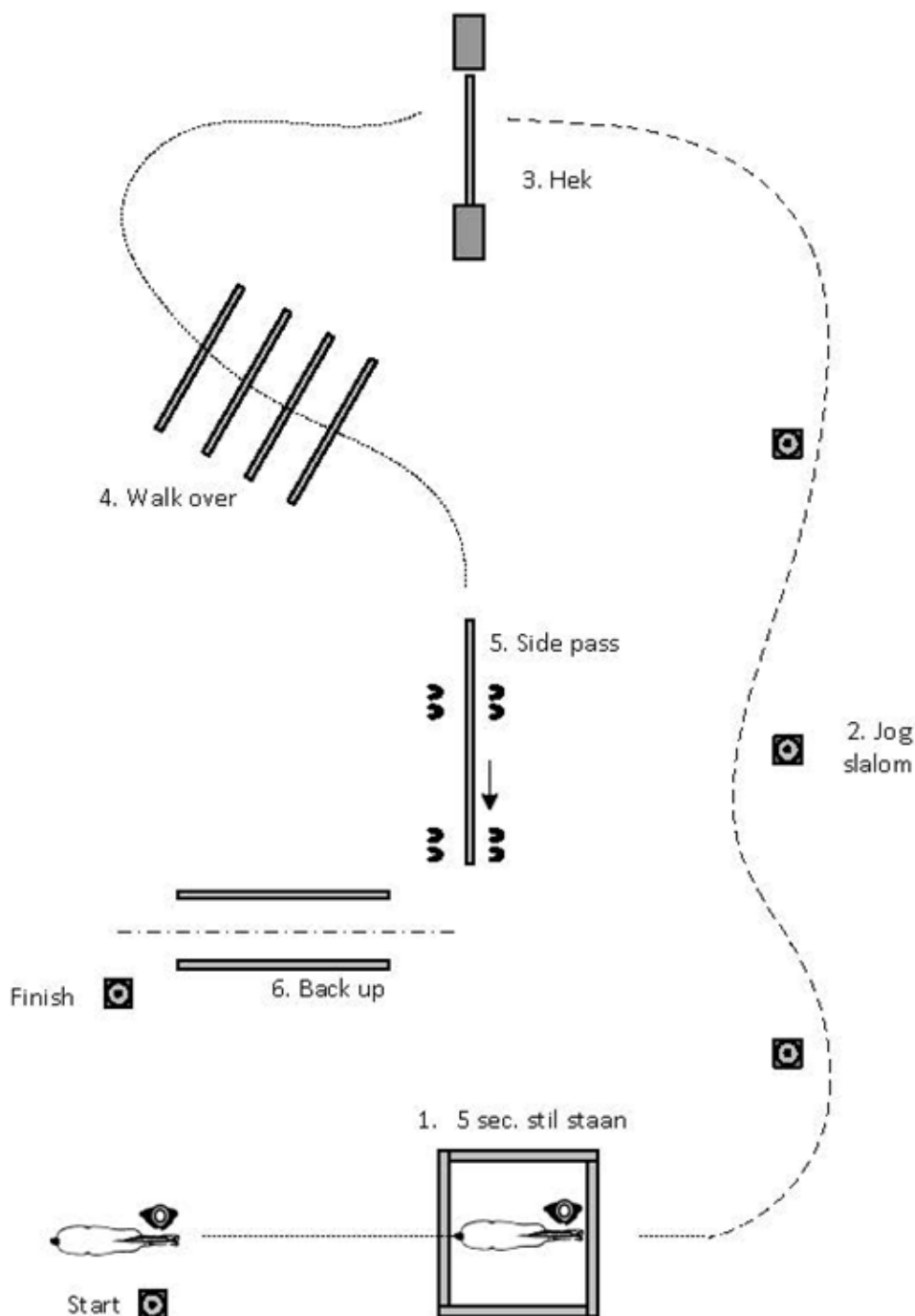
1. Start at A in walk, between A-B walk circle left
2. At B jog around C to D
3. At D walk, walk around D
4. Jog, stop and turn 360 degrees right
5. Jog to E
6. Stop at E and setup for inspection
7. When dismissed, backup 1 horselength

.....	Walk
-----	Jog
=====	Lope
- . - . - .	Backup
↻	Turn
⋈ ⋈	Sidepass



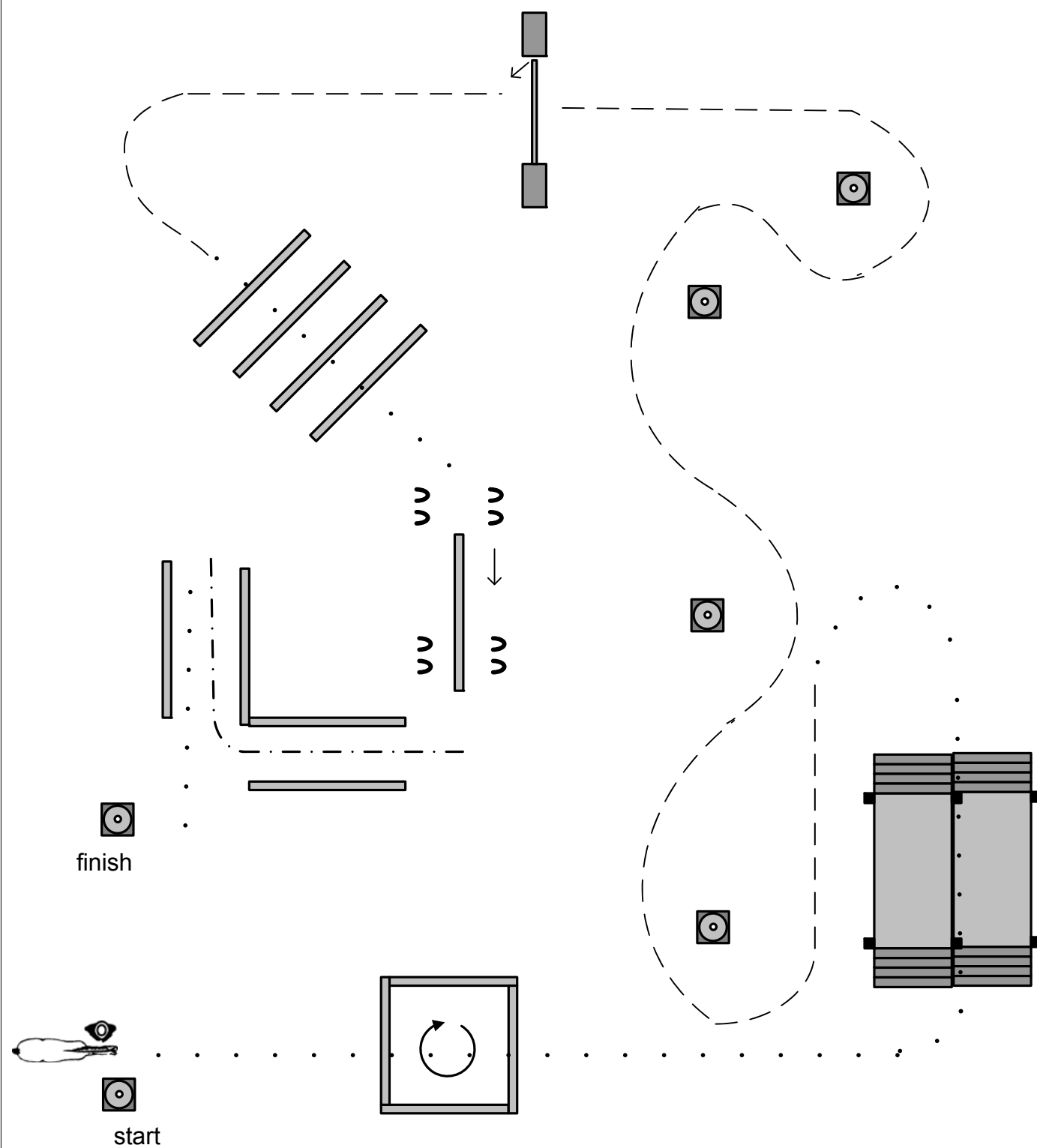
1. Start at A in walk, between A-B walk circle left
2. Jog around B, stop and turn 360 degrees between B-C
3. Jog around C to D
4. At D walk around D, then jog
5. Stop and turn 360 degrees right, jog to E
6. Stop at E and setup for inspection
7. When dismissed, backup 1 horselength

.....	Walk
-----	Jog
————	Lope
- . - . - .	Backup
↻	Turn
↻ ↻	Sidepass



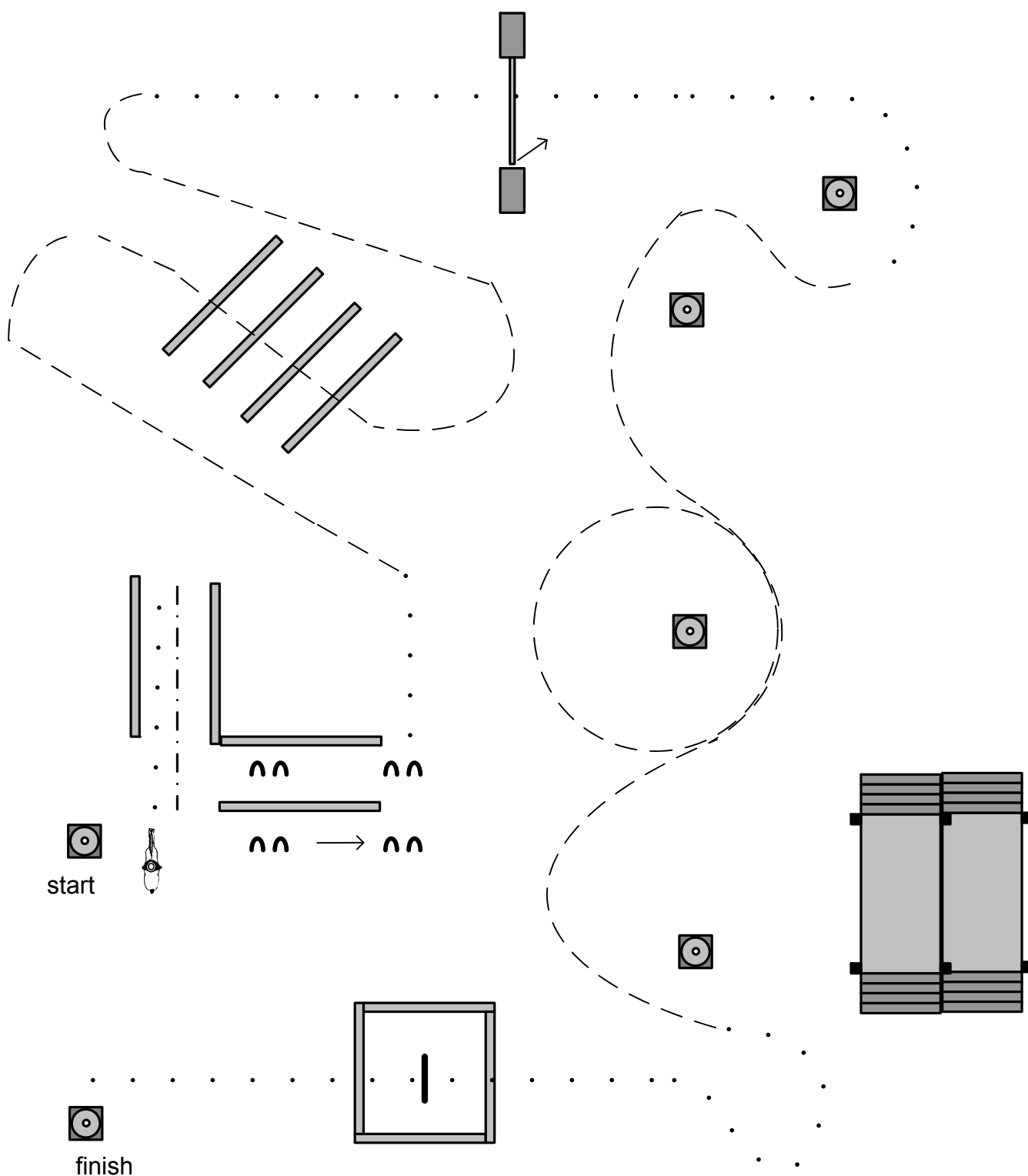
1. In walk in het vierkant stappen en stil staan voor 5 seconden. Na een teken van de Jury mag je in walk het vierkant verlaten.
2. Maak een overgang naar de jog en slalom tussen de markers door.
3. In jog door naar het hek, open het hek en ga er door. L5 ruiters laten het hek open staan, L4 ruiters sluiten het hek.
4. Ga in walk over de balken.
5. In walk door naar de Side pass, ga zijwaarts naar rechts over de balk.
6. Na het zijwaarts gaan ga je achteruit (back up) tussen de balken door tot aan de finish marker.

- • • Walk
- — — Jog
- — — Lope
- - - - Backup
- ↻ Turn
- 3 3 Sidepass



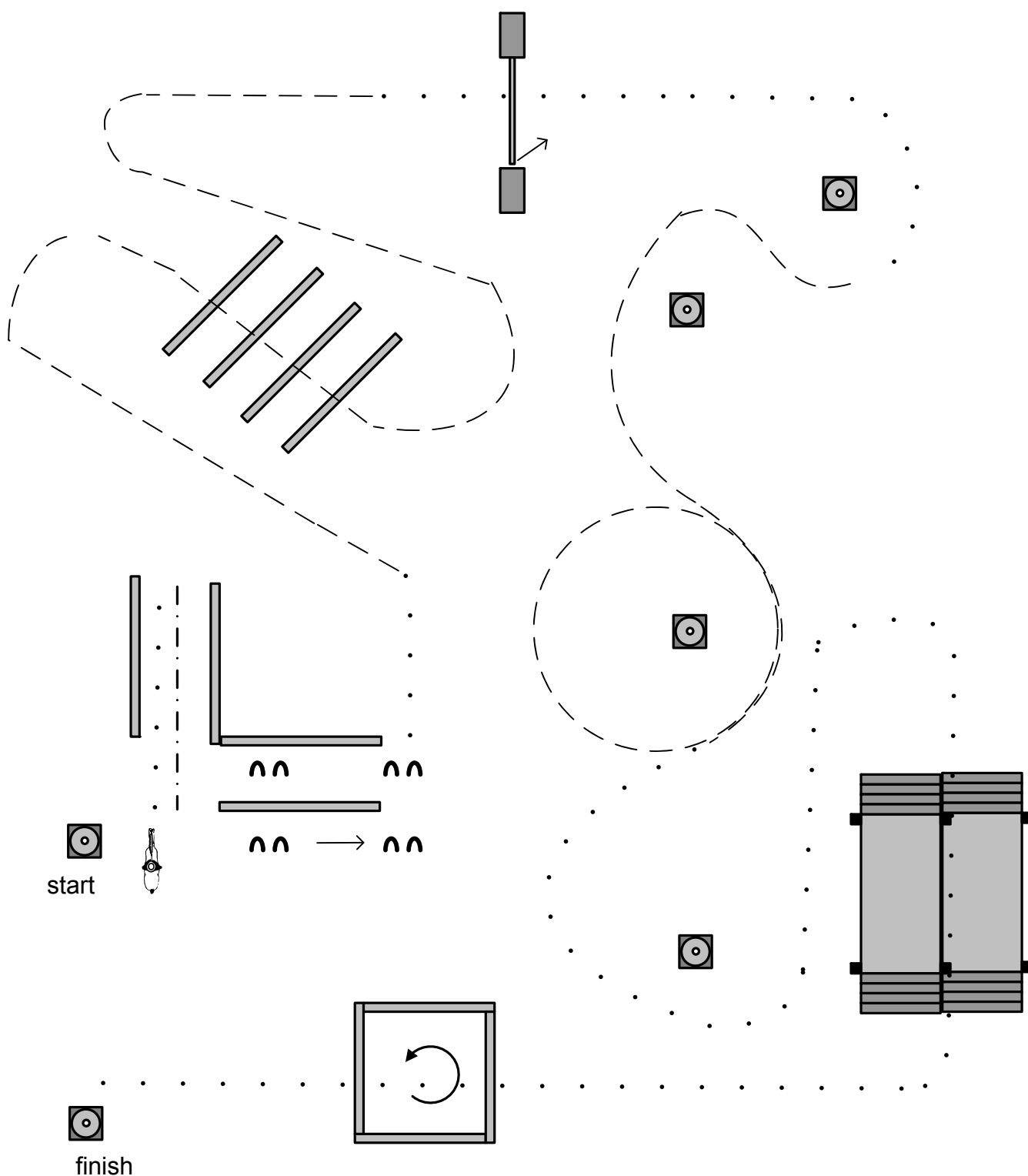
1. Start in walk, walk in, stop, turn 360 degrees, walk out
2. Walk over bridge
3. Jog around cones to gate
4. Work gate then jog
5. Walk over poles
6. Side pass over pole
7. Backup L then walk to finish

. . . Walk  
 - - - Jog  
 ——— Lope  
 - . - . Backup  
 ↻ Turn  
 } } Sidepass



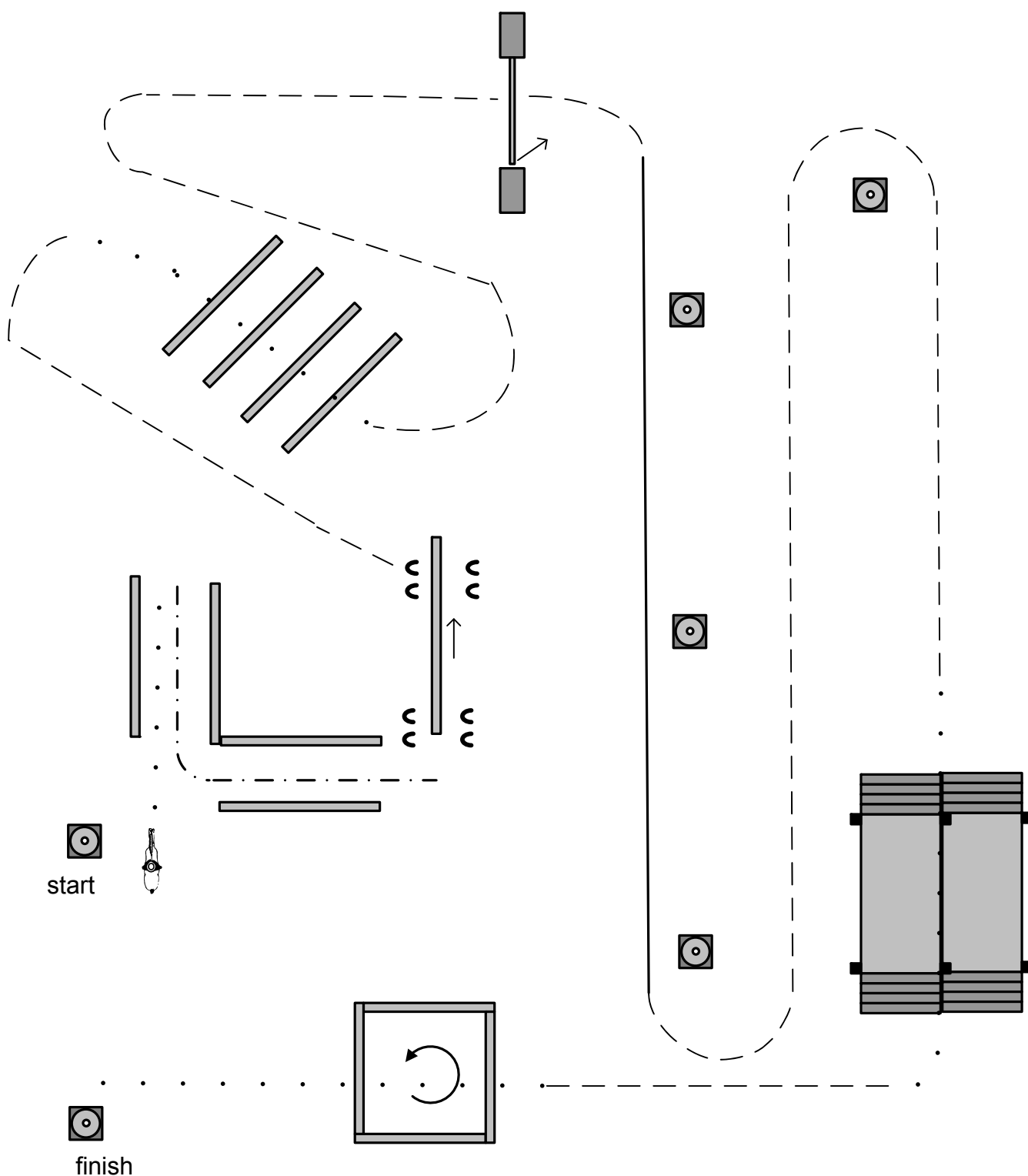
1. Walk in shute, backup
2. Sidepass over pole, then walk
3. Jog over
4. Walk to gate, open gate (don't close)
5. Walk around first cone
6. Jog around cones, jog circle right around 3rd cone
7. Walk after last cone
8. Walk in, stop 4 seconds, walk out to finish

- • • Walk
- — — Jog
- — — Lope
- - - Backup
- ↻ Turn
- ⋈ ⋈ Sidepass



1. Walk in shute, backup
2. Sidepass over pole, walk some passes then jog
3. Jog over
4. Walk to gate, work gate
5. Walk around first cone
6. Jog around 2nd+3rd cone, jog circle right around 3rd cone
7. Walk around last cone to bridge
8. Walk over bridge
9. Walk in, stop 4 seconds, turn 360 left, walk out to finish

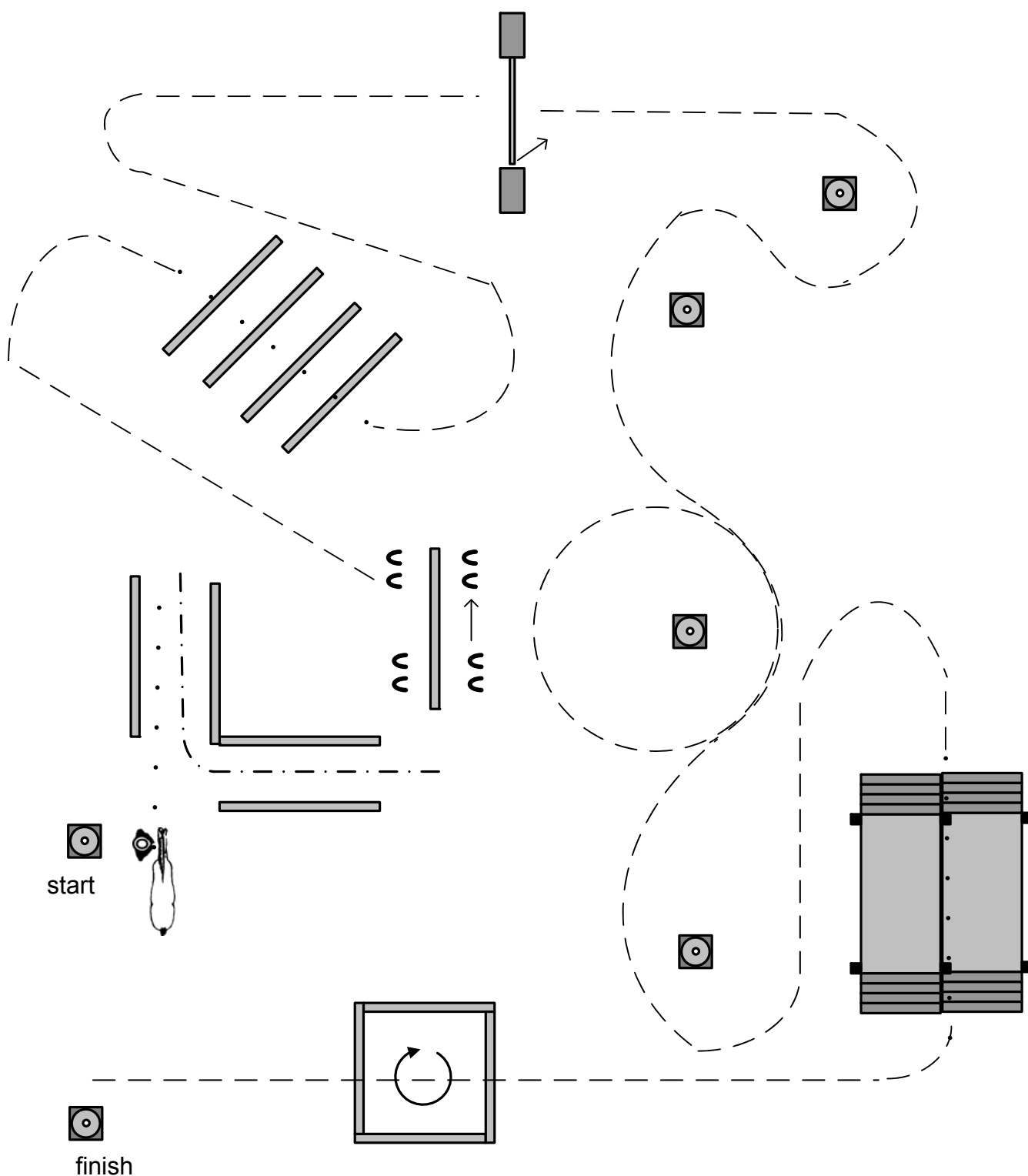
. . . Walk  
 - - - Jog  
 ——— Lope  
 - . - . Backup  
 ↻ Turn  
 > > Sidepass



1. Walk in shute, backup L
2. Sidepass over pole, then jog
3. Walk over
4. Jog to gate, work gate
5. Some passes jog then lope right lead
6. Jog at last cone,
7. Jog around cone to bridge
8. Walk over bridge, some passes walk then jog
9. Walk in, stop 4 seconds, turn 360 left, walk out to finish

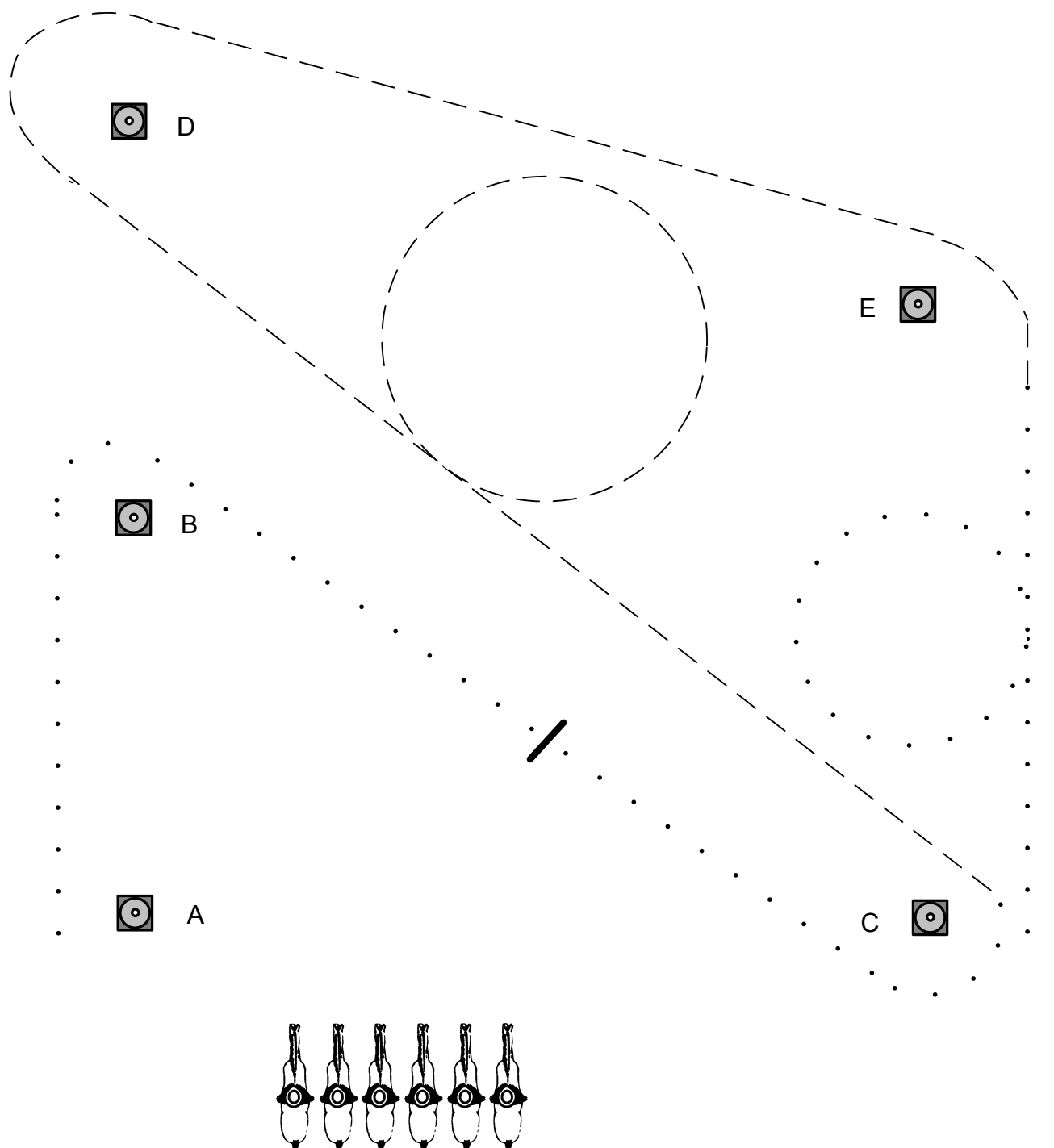
- • • Walk
- — — Jog
- — — Lope
- - - Backup
- ↻ Turn
- ↻ ↻ Sidepass





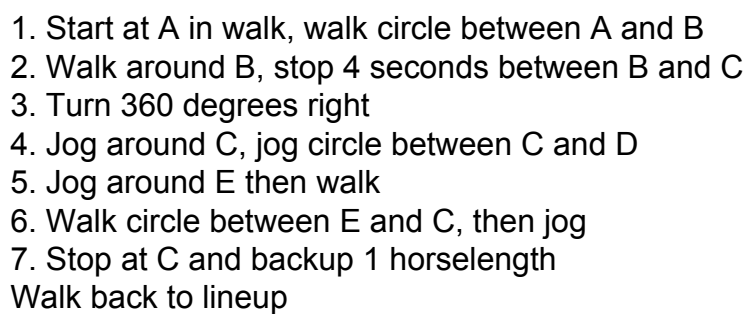
1. Walk in shute, backup L
2. Sidepass over pole, then jog
3. Walk over, jog to gate
4. Work gate
5. Jog around cones, jog circle right around 3rd cone
6. Walk over bridge, jog to square
7. Jog in, stop, turn 360, jog out to finish

. . . Walk  
 - - - Jog  
 ——— Lope  
 - . . . Backup  
 ↻ Turn  
 } } Sidepass

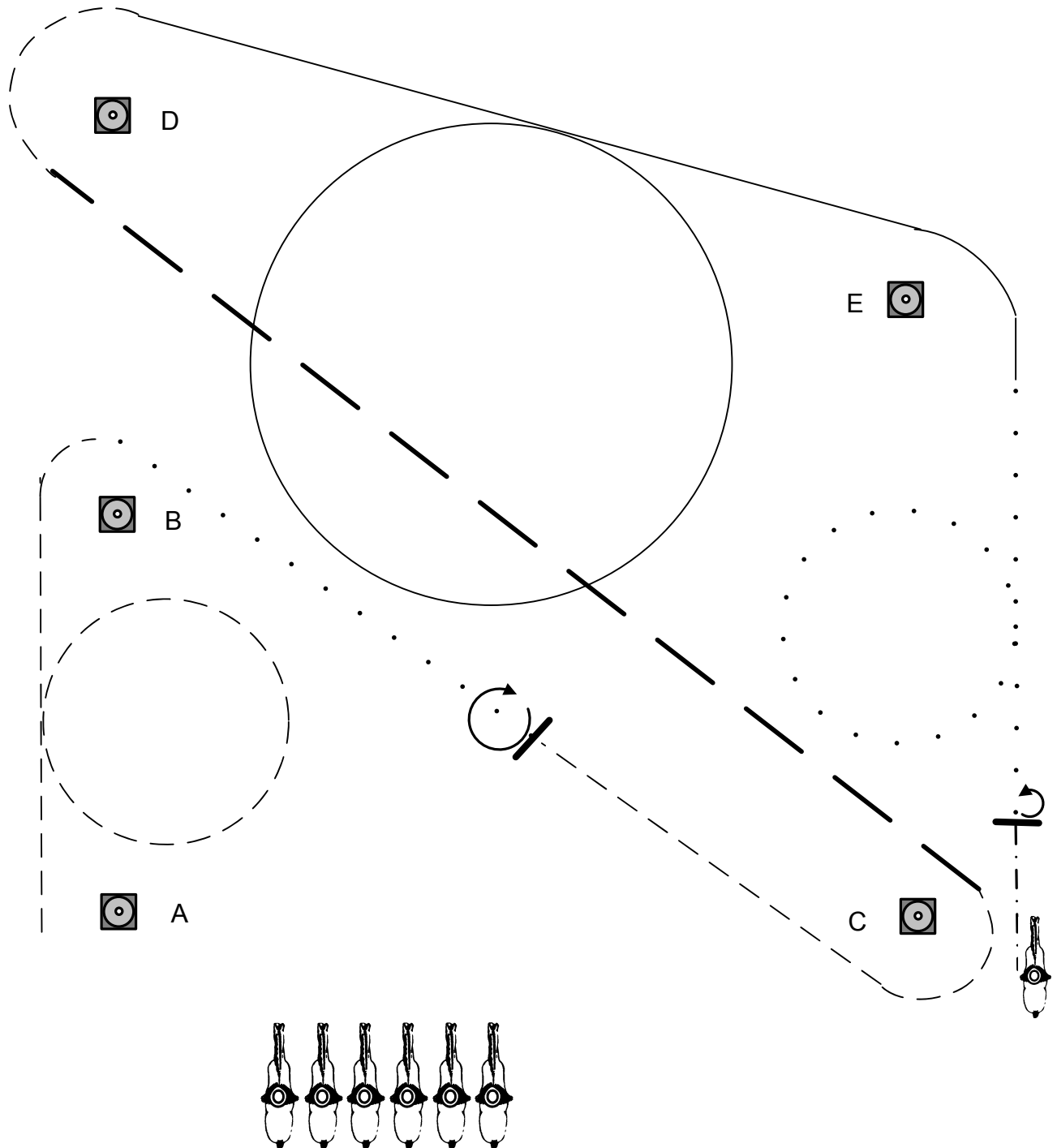


1. Start at A and walk to C
2. Stop 4 seconds between B and C
3. At C jog
4. Jog circle between C and D
5. Jog around E then walk
6. Walk circle between E and C
7. Stop at C and backup 1 horselength  
Walk back to lineup

. . . **Walk**  
 - - - **Jog**  
 ——— **Lope**  
 - . - . **Backup**  
 ↻ **Turn**  
 } } **Sidepass**



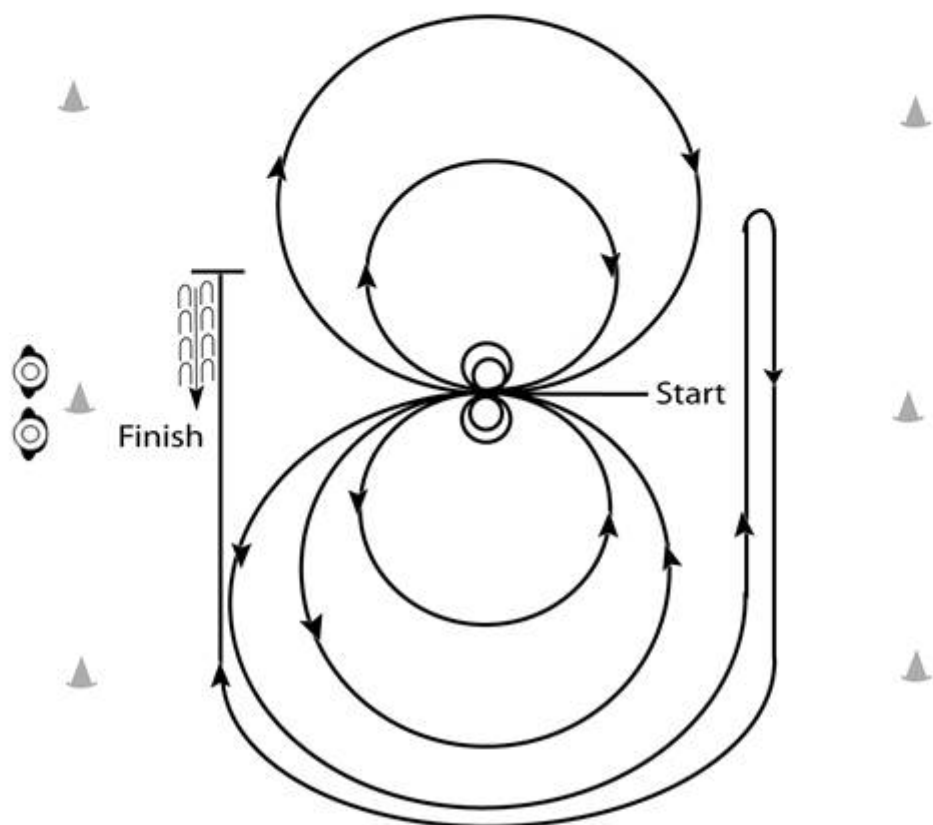
- © C. Brink



1. Start at A in jog, jog circle between A and B
2. After B walk, stop 4 seconds between B and C and turn 360 right
3. Jog to C, after C extended jog, at D normal jog
4. Between D and E right lope and lope circle
5. After E walk, walk circle between E and C
6. Before C stop and turn 180 degrees left
7. Backup till head of the horse is at C  
Walk back to lineup

. . . **Walk**  
 - - - **Jog**  
 ——— **Lope**  
 - . - . - **Backup**  
 ↻ **Turn**  
 } } **Sidepass**

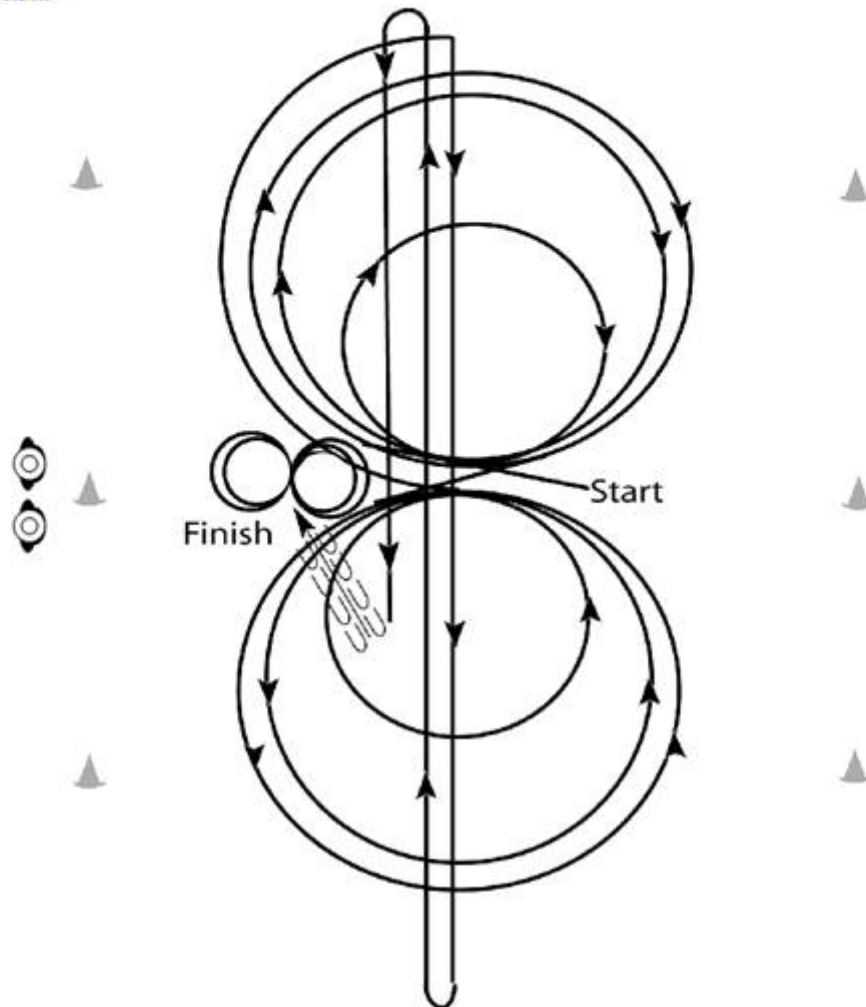
## Reining pattern L4 - 1



Paarden mogen draven of stappen naar het midden van de arena. Paarden moeten in stap zijn of stoppen alvorens ze met de proef starten. Begin in het midden van de arena met het gezicht naar de linkermuur of bakrand.

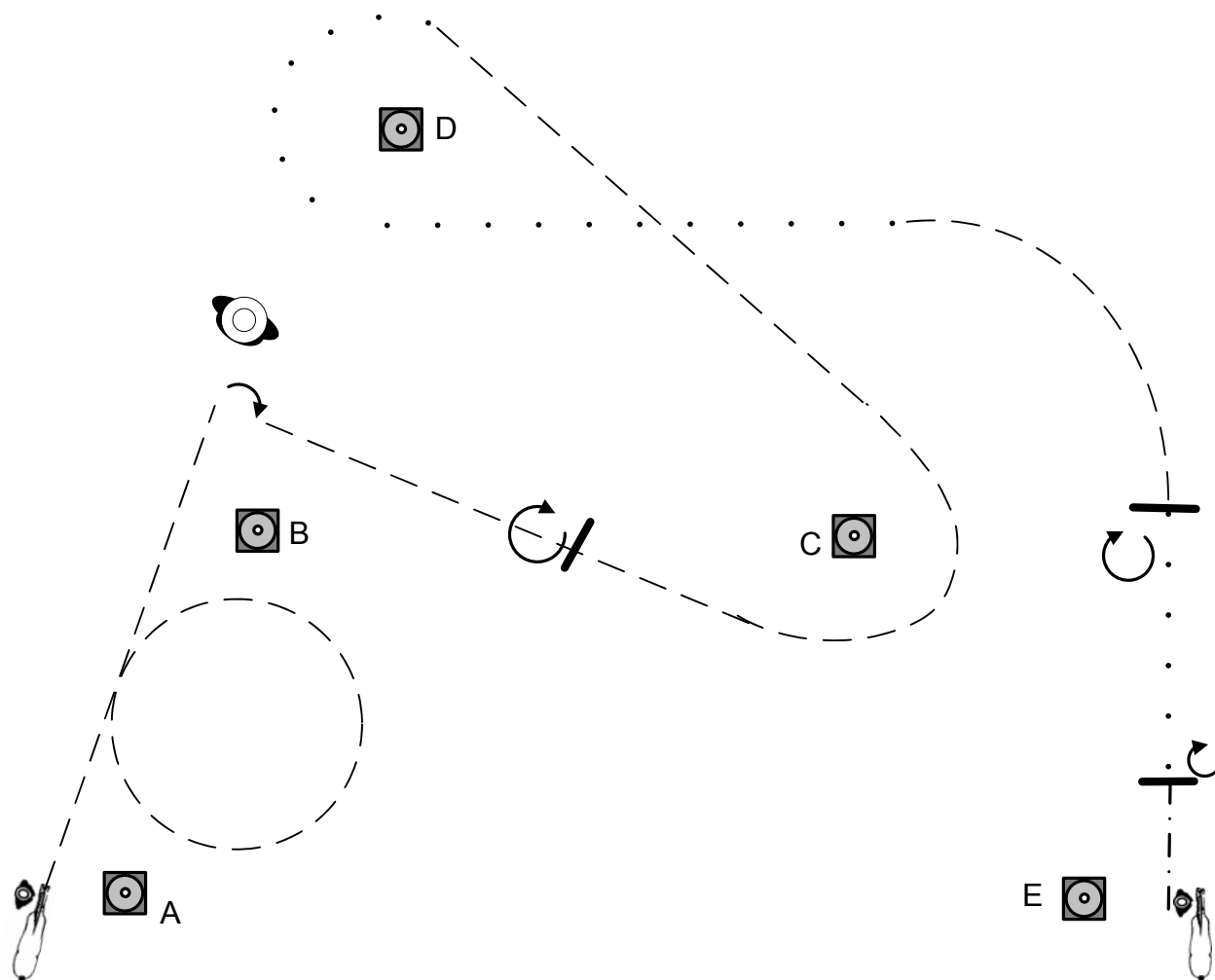
1. Beginnend in de linker galop, maak twee cirkels linksom, eerst een grote, snellere cirkel en daarna een kleinere en langzamere cirkel. Stop in het midden van de arena - pauze.
2. Maak 2 spins linksom - pauze.
3. Beginnend in de rechter galop, maak twee cirkels rechtsom, eerst een grote, snellere cirkel en daarna een kleinere en langzamere cirkel. Stop in het midden van de arena - pauze.
4. Maak 2 spins naar rechts - pauze.
5. Beginnend in de linker galop, ga rond de korte zijde van de arena, maak een run langs de rechterkant van de arena tot voorbij de middenmarker, stop en rollback naar rechts.
6. Vervolg rond de korte zijde van de arena en maak een run langs de linkerkant van de arena tot voorbij de middenmarker, stop en ga achterwaarts.

## Reining pattern L3 - 1



Paarden mogen draven of stappen naar het midden van de arena. Paarden moeten in stap zijn of stoppen alvorens ze met de proef starten. Begin in het midden van de arena met het gezicht naar de linkermuur of bakrand.

1. Beginnend in de rechter galop, maak drie cirkels naar rechts. De eerste klein en langzaam, de volgende twee cirkels groot en snel. Maak een eenvoudige of vliegende galopwissel in het midden van de arena.
2. Maak drie cirkels naar links, de eerste klein en langzaam, de volgende twee cirkels groot en snel. Maak een eenvoudige of vliegende galopwissel in het midden van de arena.
3. Vervolg de cirkel naar rechts tot het midden van de korte zijde van de arena. Wend af en maak een run over het midden van de arena naar de andere zijde tot voorbij de eindmarker gevolgd door een rollback naar rechts - geen pauze.
4. Maak een run over het midden van de arena naar de tegenoverliggende zijde tot voorbij de eindmarker gevolgd door een rollback naar links - geen pauze.
5. Maak een run tot voorbij het midden van de arena gevolgd door een slidingstop. Ga achterwaarts tot het midden van de arena of ten minste 3 meter - pauzeer.
6. Maak 2 spins naar rechts.
7. Maak 2 spins naar links. Pauzeer om het einde van de proef aan te geven.



1. Start at A in jog, between A-B jog circle right
2. After B setup for inspection, then turn and jog
3. Stop and turn 360 degrees between B-C
3. Jog around C to D
4. At D walk around D, then jog
5. Stop and turn 360 degrees right, walk to E
6. Before E stop, turn 180 degrees
7. Backup 1 horselength to E

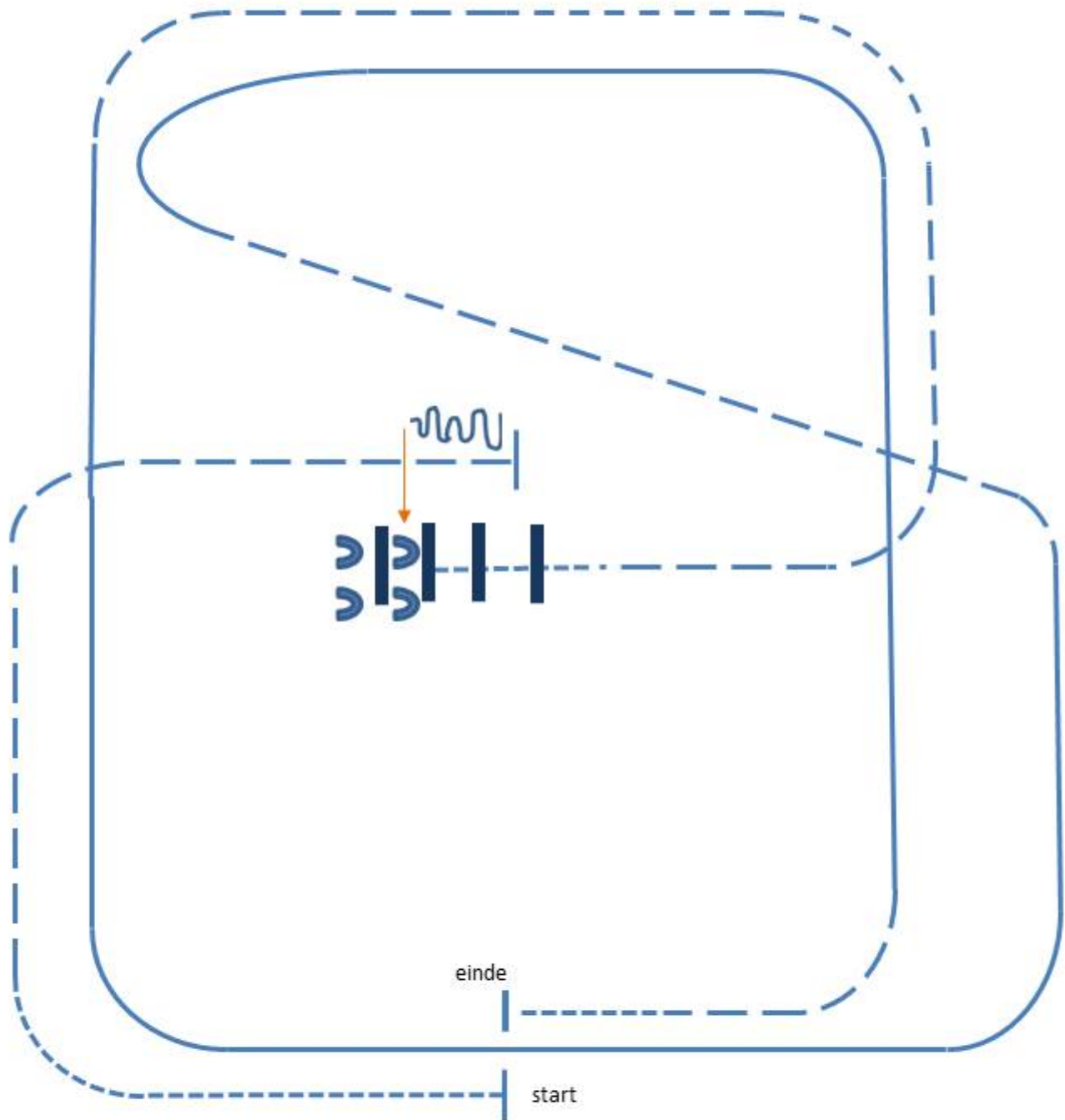
. . . **Walk**  
 - - - **Jog**  
 — — — **Lope**  
 - . - . **Backup**  
 ↻ **Turn**  
 } } **Sidepass**



## Ranch Riding Pattern L4 - 17B

Showarena minimaal 20x40 meter

	Back
	Lope
	Ext. lope
	Trot
	Ex. trot
	Walk
	Change



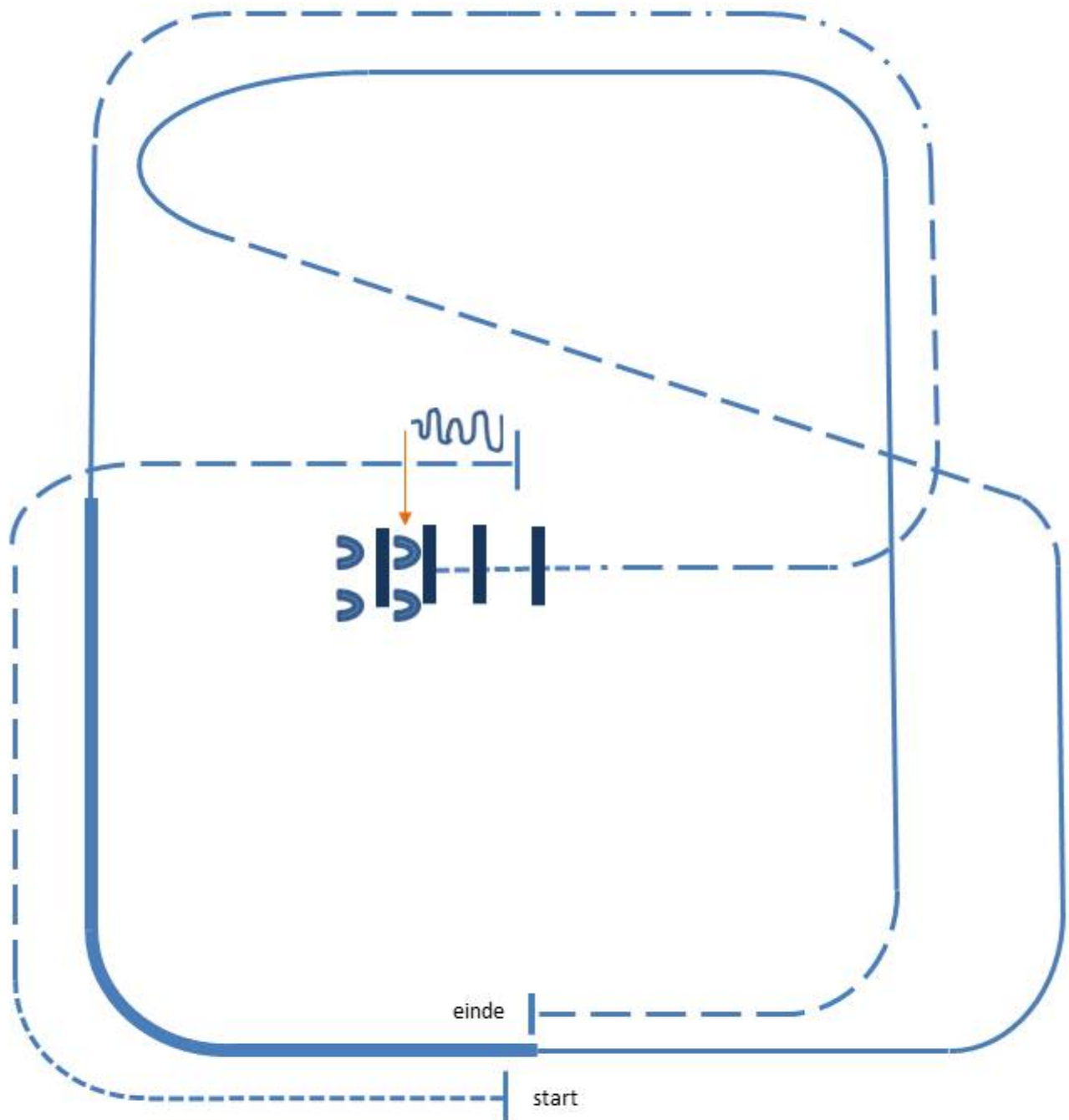
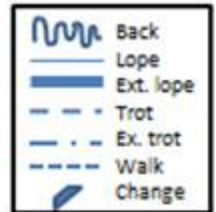
1. Walk
2. Trot
3. Stop, back up
4. Sidepass right ½ way
5. Walk over
6. Trot

7. Lope left Lead
8. Trot
9. Lope right lead
10. Trot, walk and stop



## Ranch Riding Pattern L3 - 17A

Showarena minimaal 20x40 meter



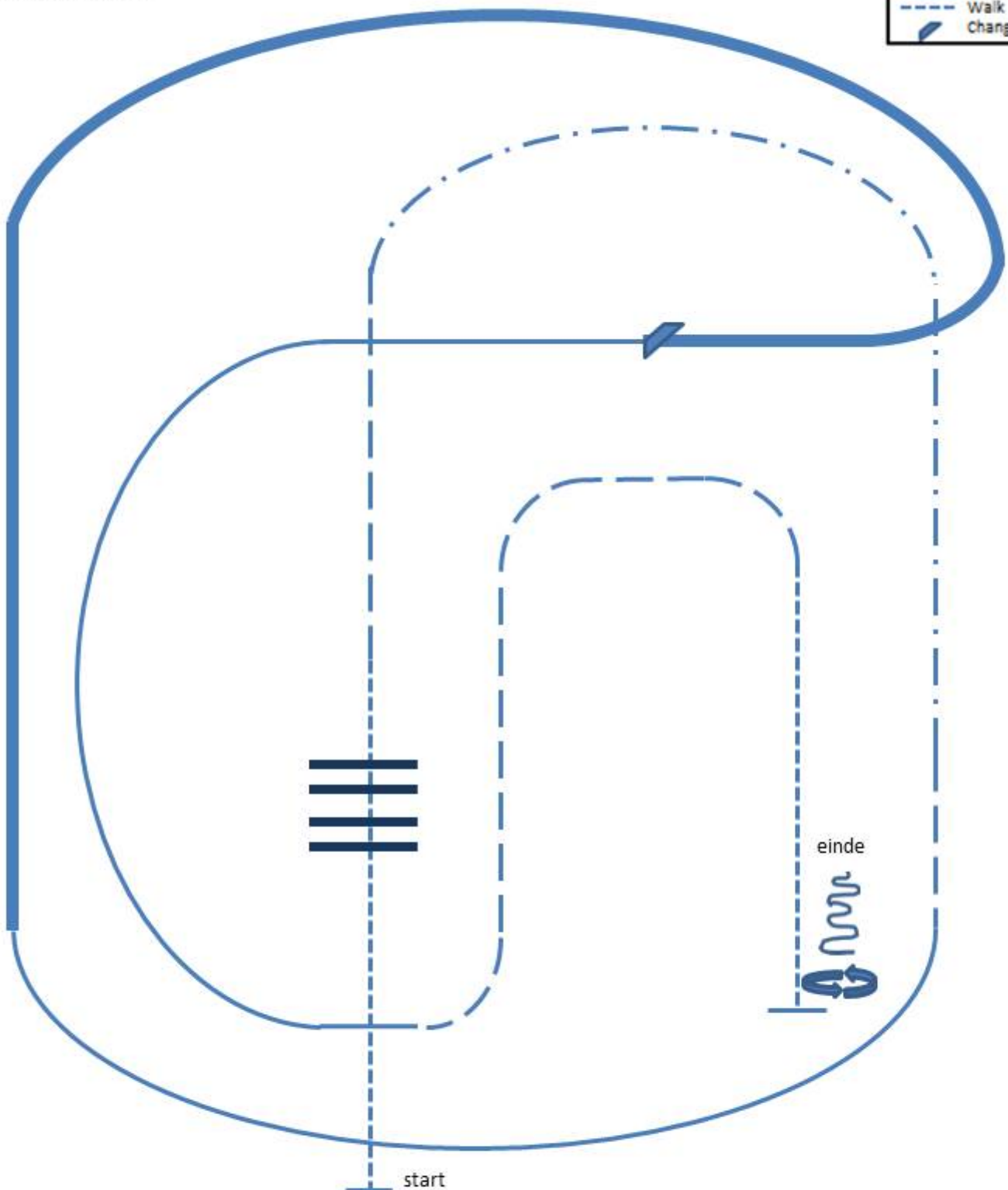
1. Walk
2. Trot
3. Stop, back up
4. Sidepass right ½ way
5. Walk over
6. Trot
7. Ext. trot, trot

8. Lope left Lead
9. Ext. lope left lead
10. Lope left lead
11. Trot
12. Lope right lead
13. Trot and stop

## Ranch Riding Pattern L1 & L2 - 13

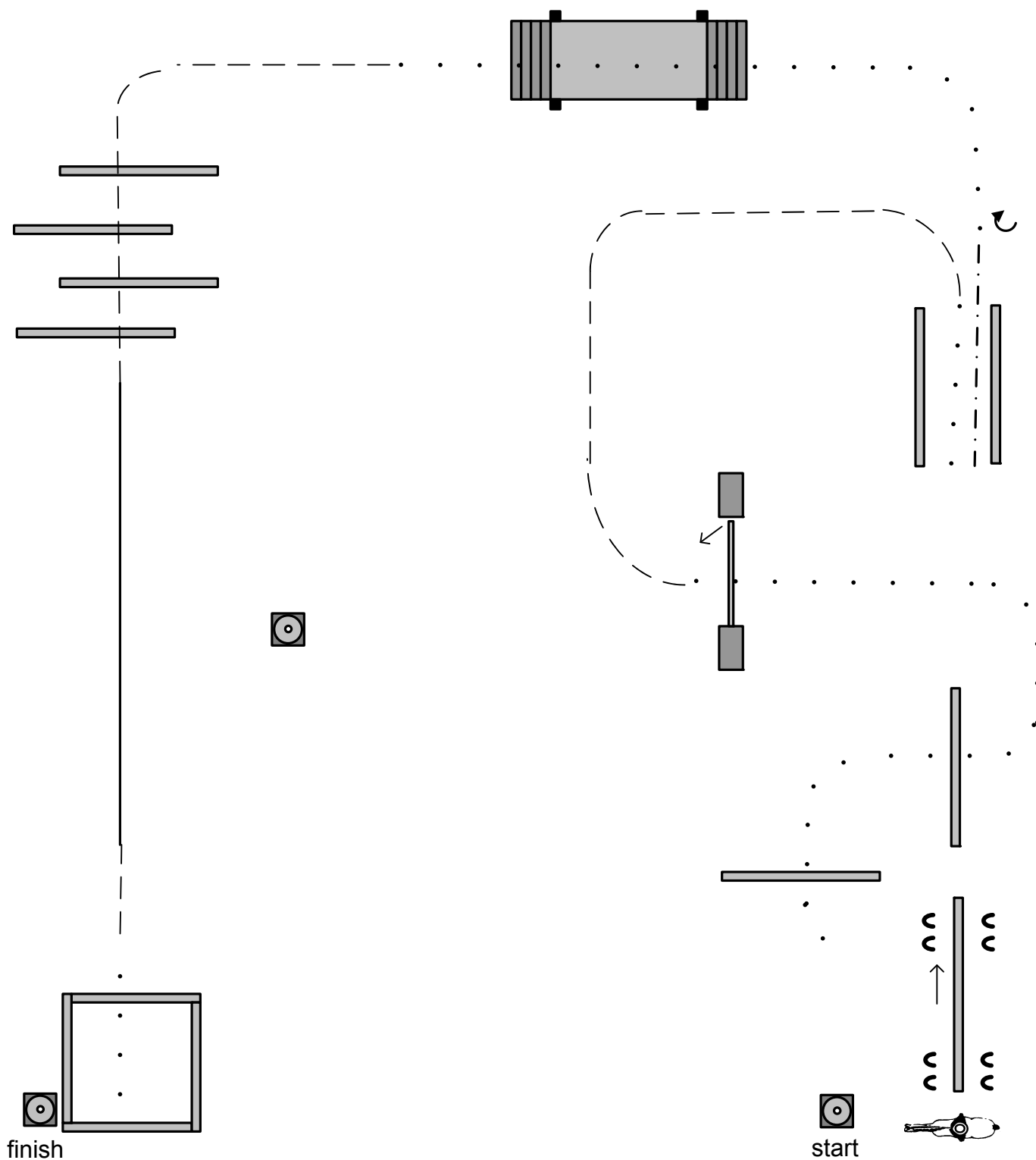
Showarena minimaal 20x40 meter

	Back
	Lope
	Ext. lope
	Trot
	Ex. trot
	Walk
	Change



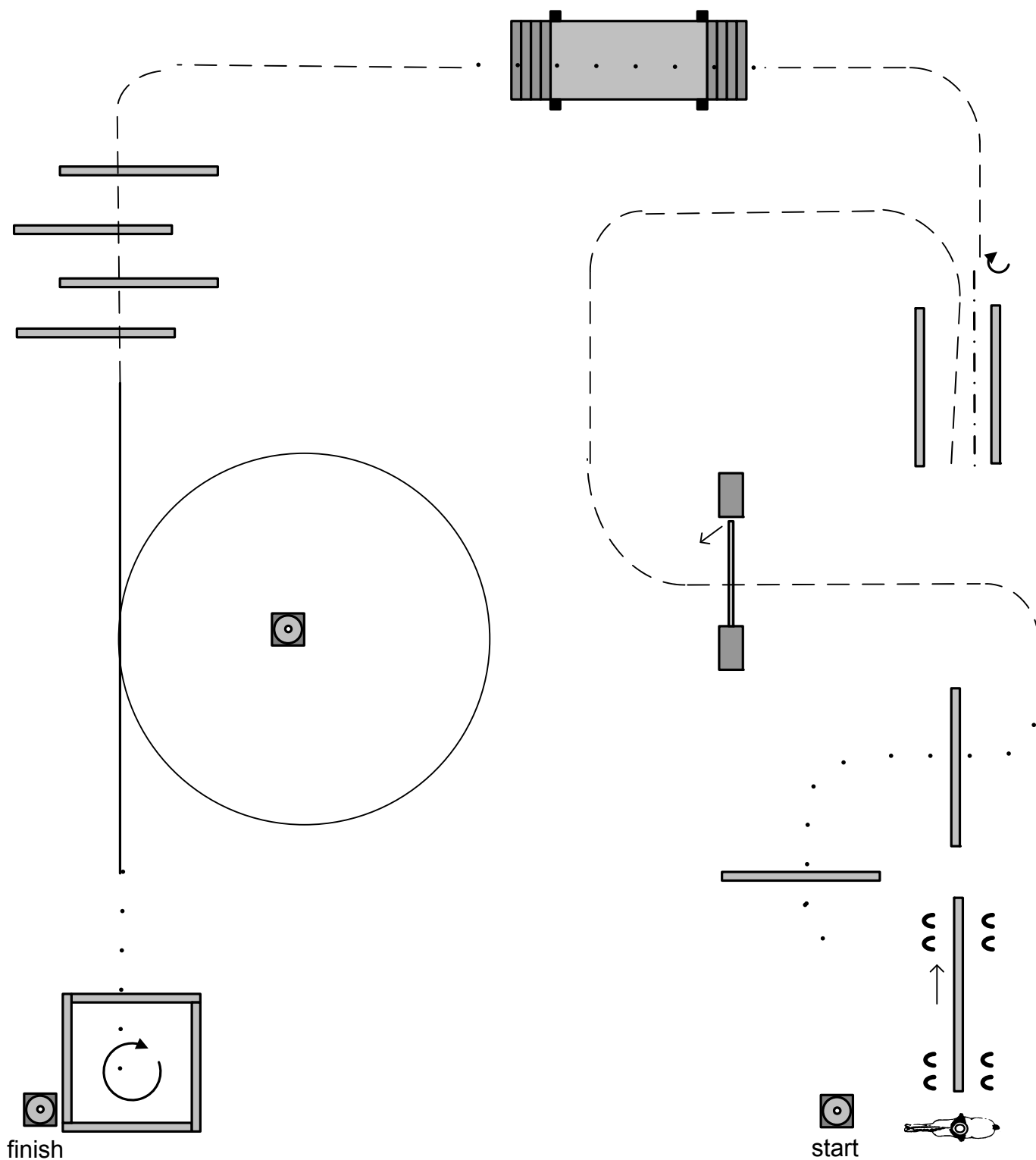
1. Walk , walk over
2. Trot
3. Ext. trot, trot
4. Lope right lead
5. Ext. lope right lead
6. Change leads

7. Lope left lead
8. Trot
9. Walk
10. Stop, turn 360° in each direction  
(either way first)
11. Back up



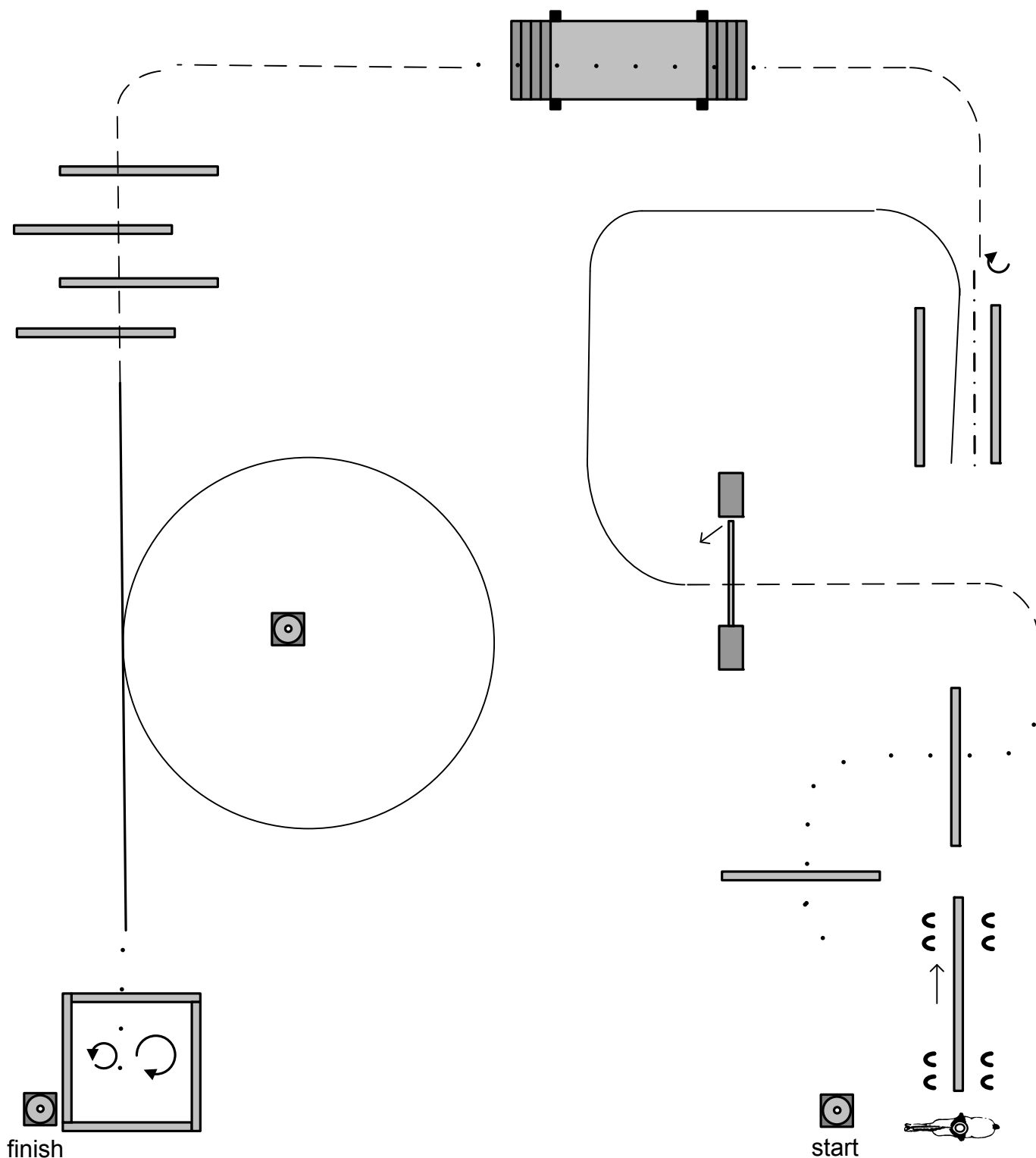
1. Start with sidepass
2. Walk over poles
3. Work gate then jog
4. Walk in, backup, turn 180
5. Walk over bridge
6. Jog over poles
7. Lope
8. Walk in square and stop
9. Ground tie horse in square, walk around horse = finish

- • • Walk
- — — Jog
- Lope
- - - - Backup
- ↻ Turn
- » » Sidepass



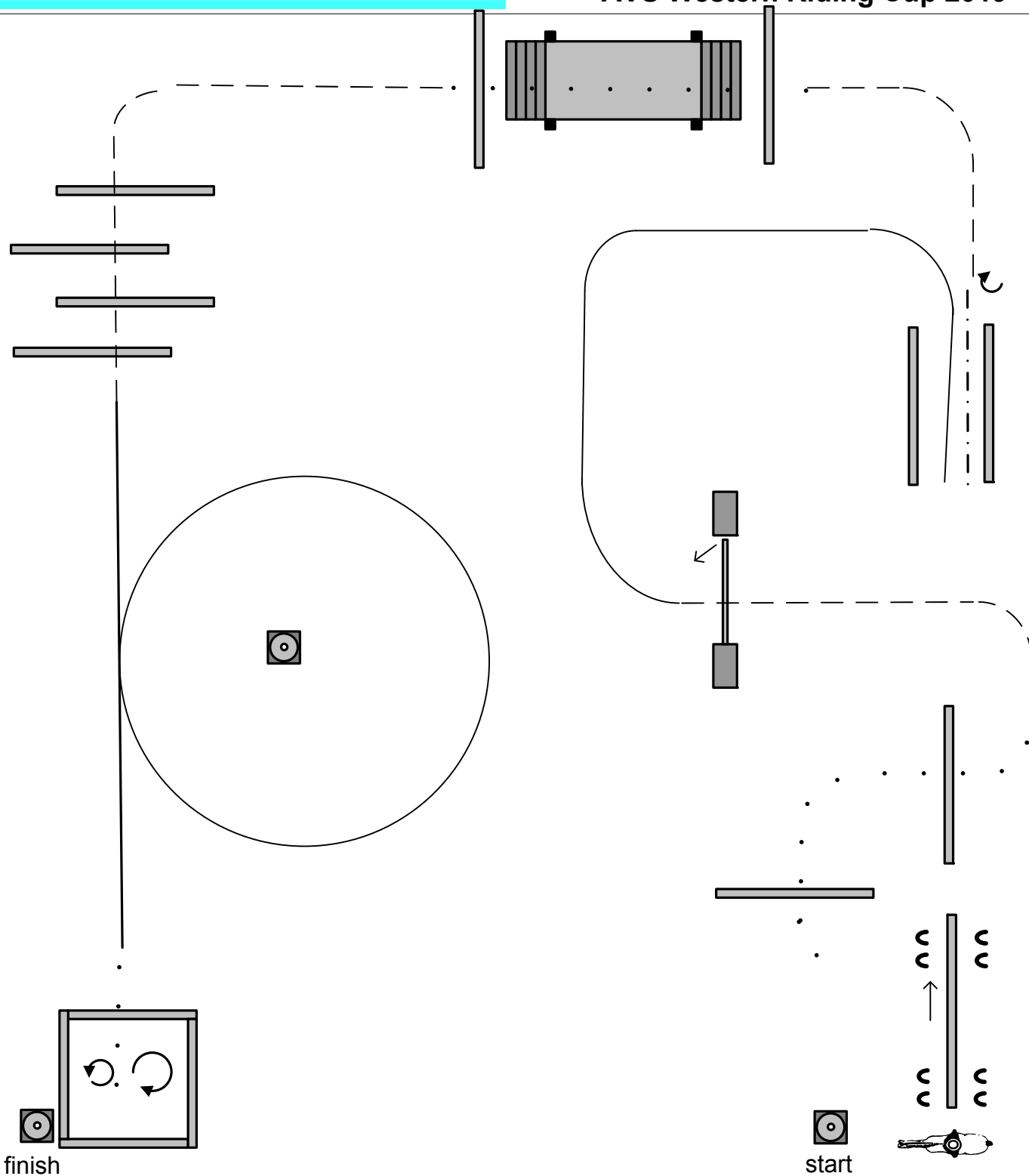
1. Start with sidepass
2. Walk over poles then jog to gate
3. Work gate then jog
4. Jog in, backup, turn 180 left, jog to bridge
5. Walk over bridge
6. Jog over poles
7. Lope left lead, lope circle left around cone
8. Walk in square, stop, turn 360 right
9. Ground tie horse in square, walk 360 around horse = finish

- . . . Walk  
 - - - Jog  
 — — — Lope  
 - . . . Backup  
 ↻ Turn  
 } } Sidepass



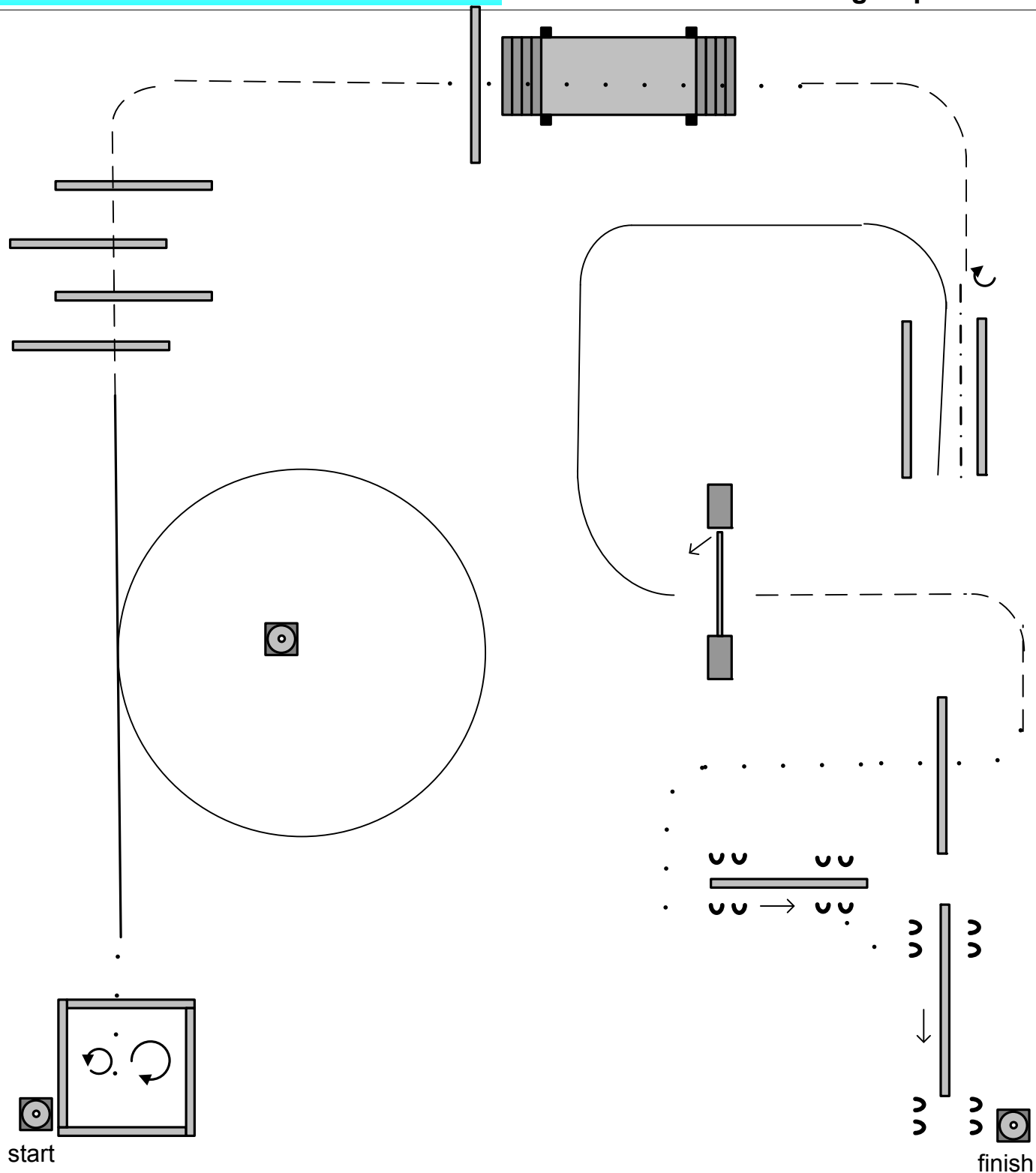
1. Start with sidepass
2. Walk over poles then jog to gate
3. Work gate then lope right lead
4. Lope in, backup, turn 180 left, jog to bridge
5. Walk over bridge
6. Jog over poles
7. Lope left lead, lope circle left around cone
8. Walk in square, stop, turn 360 right then 360 left
9. Ground tie horse in square, walk 360 around horse = finish

- . . . Walk  
 - - - Jog  
 ——— Lope  
 - . . . Backup  
 ↻ Turn  
 } } Sidepass



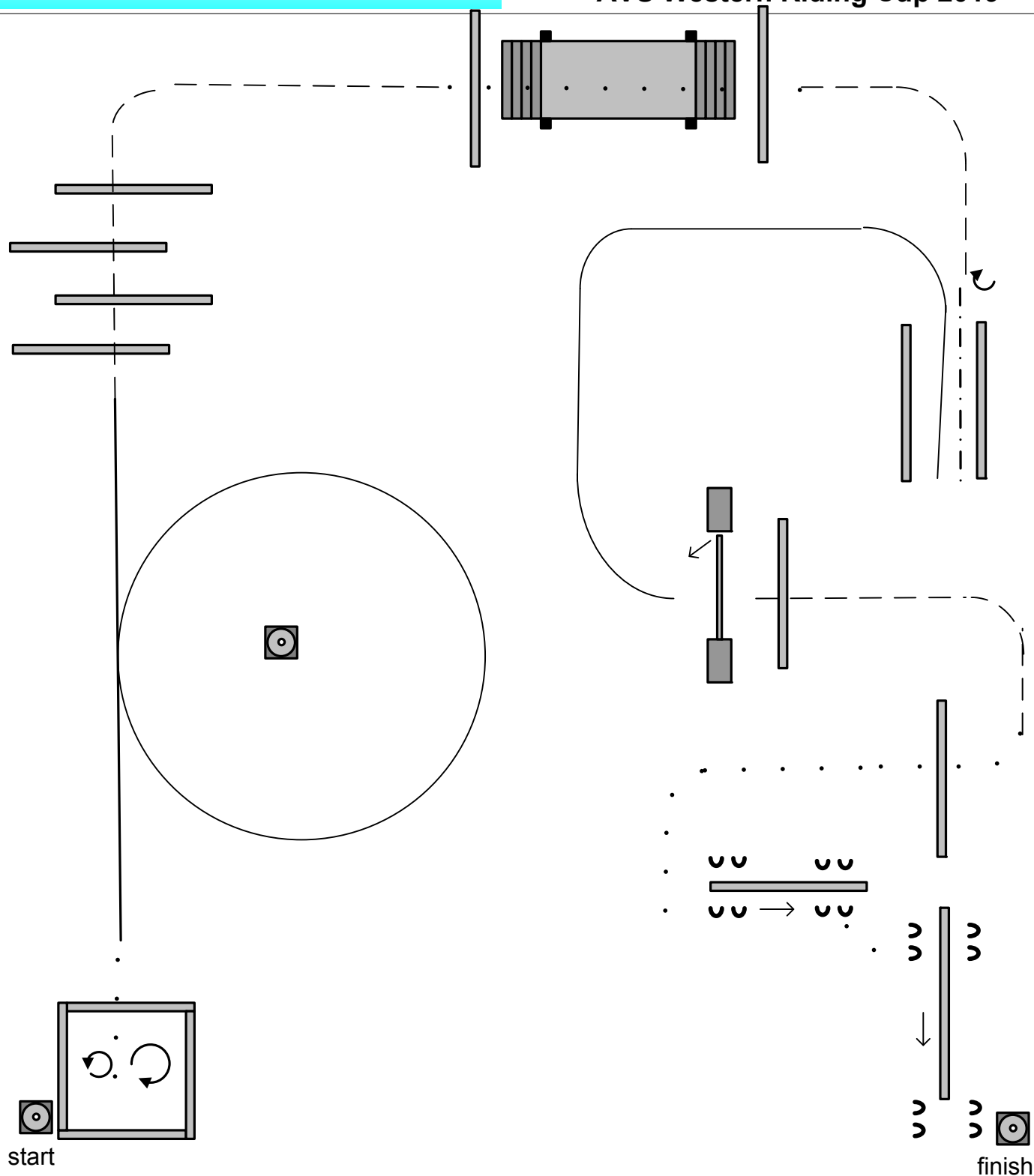
1. Start with sidepass
2. Walk over poles then jog to gate
3. Work gate then lope right lead
4. Lope in, backup, turn 180 left, jog to bridge
5. Walk over poles and bridge
6. Jog over poles
7. Lope left lead, lope circle left around cone
8. Walk in square, stop, turn 360 right then 360 left
9. Ground tie horse in square, walk 360 around horse = finish

- • • Walk
- — — Jog
- Lope
- - - - Backup
- ↻ Turn
- ⋈ ⋈ Sidepass



1. Start in square, turn 360 left then 360 right, walk out
2. Lope right lead and lope circle around cone
3. Jog over poles
4. Walk over pole and bridge then jog
5. Turn 180 and backup in shute
6. Lope left lead to gate
7. Work gate then jog
8. Walk over pole
9. Sidepass left, sidepass right to finish

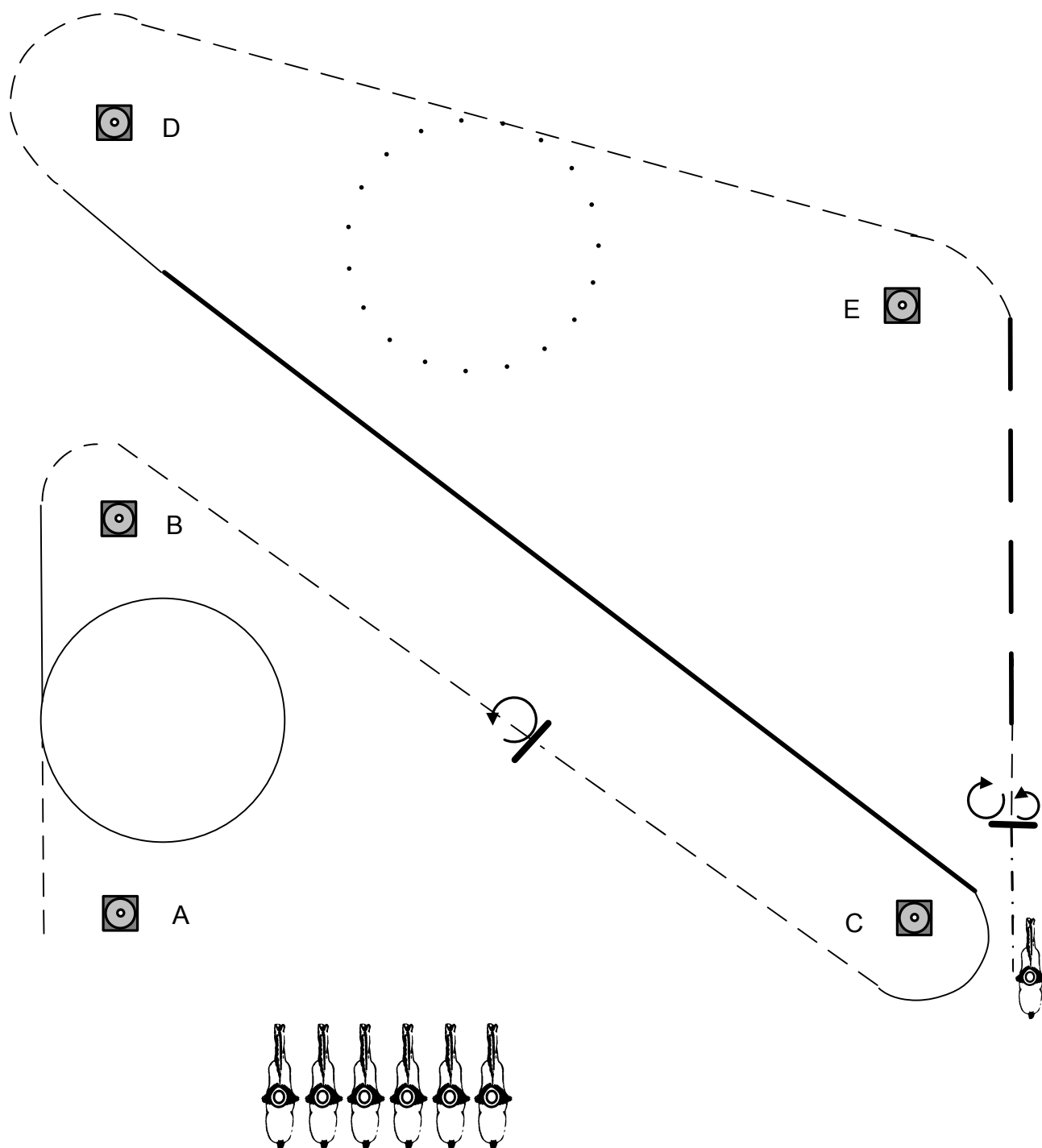
. . . **Walk**  
 - - - **Jog**  
 — — — **Lope**  
 - . . . **Backup**  
 ↻ **Turn**  
 } } **Sidepass**



1. Start in square, turn 360 left then 360 right, walk out
2. Lope right lead and lope circle around cone
3. Jog over poles
4. Walk over poles and bridge then jog
5. Turn 180 and backup in shute
6. Lope left lead to gate
7. Work gate, jog over pole
8. Walk over pole
9. Sidepass left, sidepass right to finish

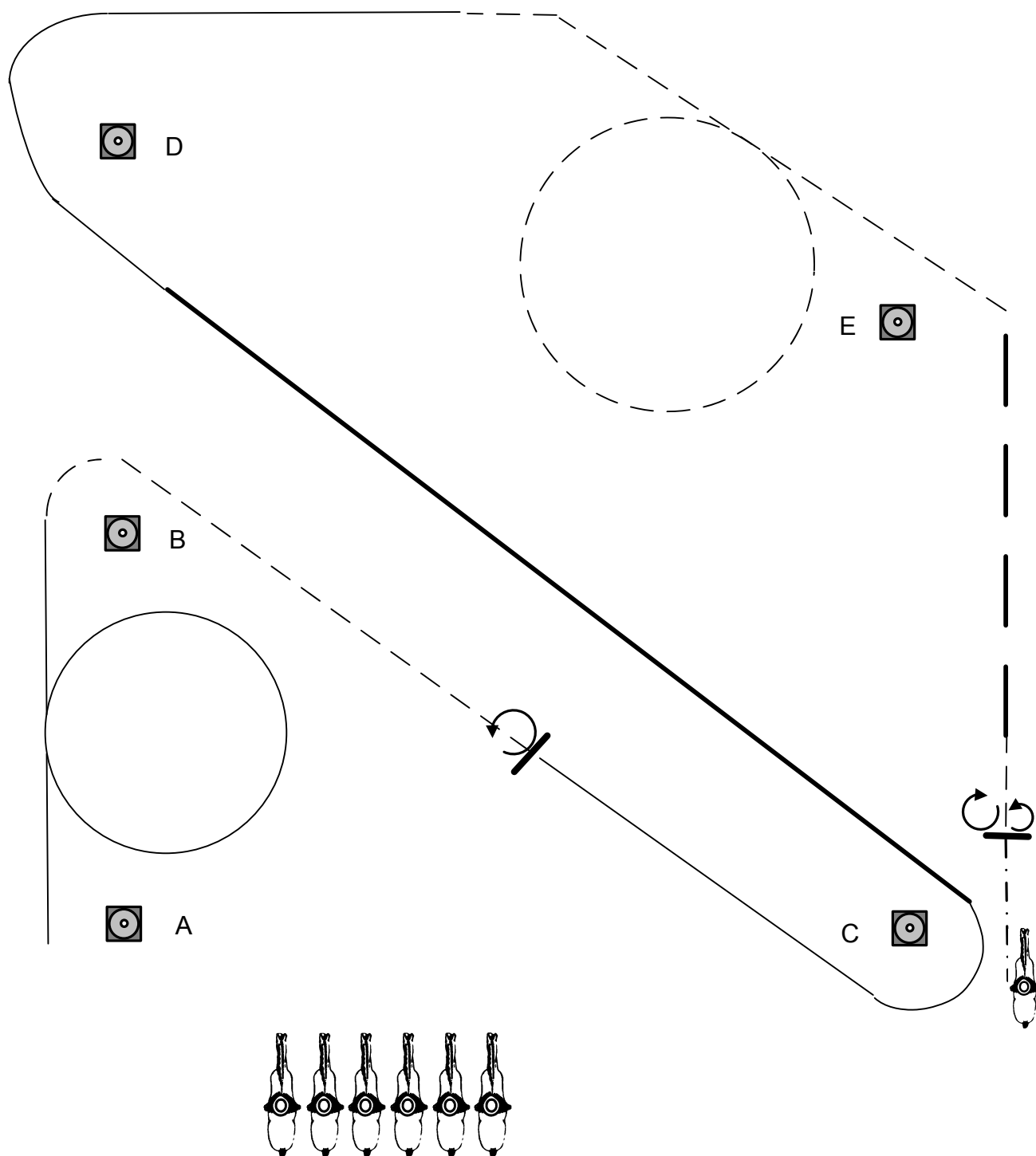
- • • Walk
- — — Jog
- Lope
- - - - - Backup
- ↻ Turn
- ⋈ ⋈ Sidepass





1. Start at A in jog then right lope and lope circle between A-B
  2. At B jog, stop 4 seconds between B-C and turn 360 left, jog to C
  3. At C left lope, extended lope after C, before D normal lope
  4. At D jog, between D-E walk circle, jog to E
  5. After E extended jog and back to normal jog
  6. Before C stop and turn 360 degrees right then 180 degrees left
  7. Backup till head of the horse is at C
- Walk back to lineup

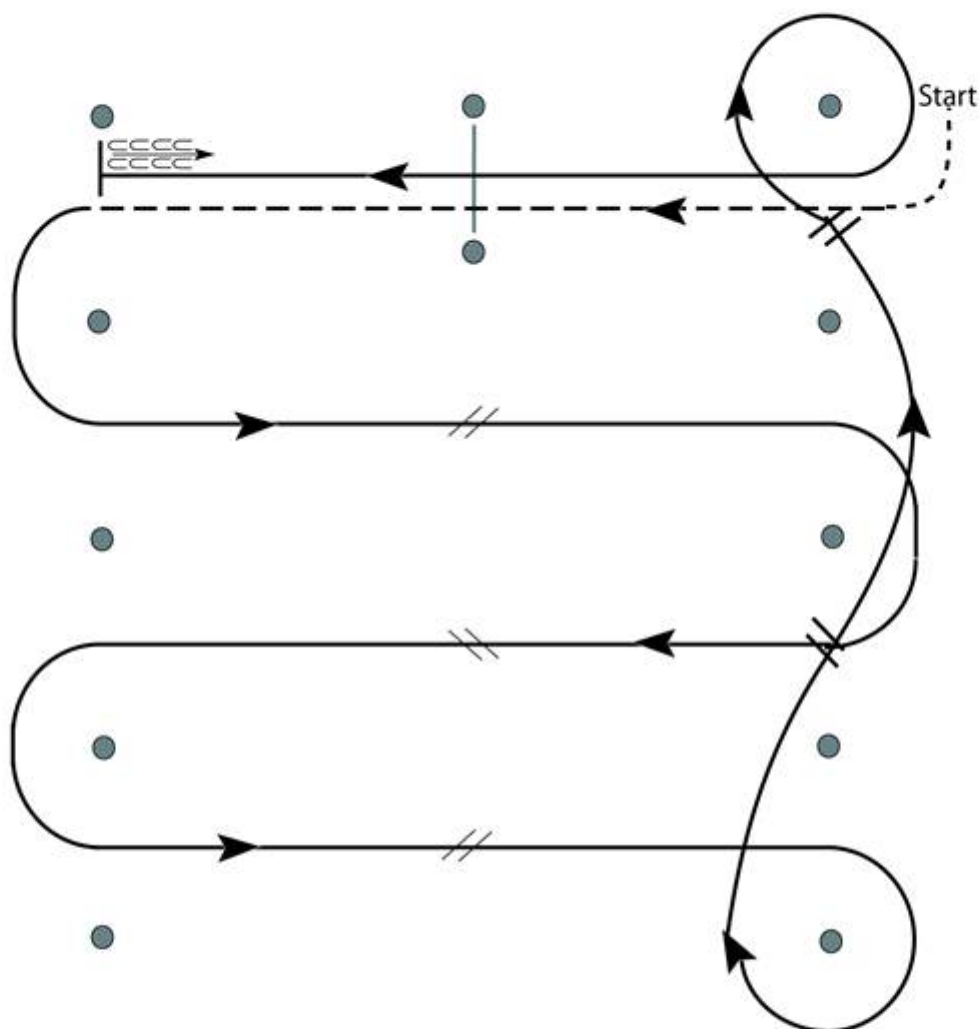
. . . Walk  
 - - - Jog  
 ——— Lope  
 - . - . Backup  
 ↻ Turn  
 } } Sidepass



1. Start at A in right lope and lope circle between A-B
2. At B jog, stop 4 seconds between B-C and turn 360 left
3. Left lope around C, extended lope after C, before D normal lope
4. After D jog, before E jog circle
5. After E extended jog and back to normal jog
6. Before C stop and turn 360 degrees right then 180 degrees left
7. Backup till head of the horse is at C  
Walk back to lineup

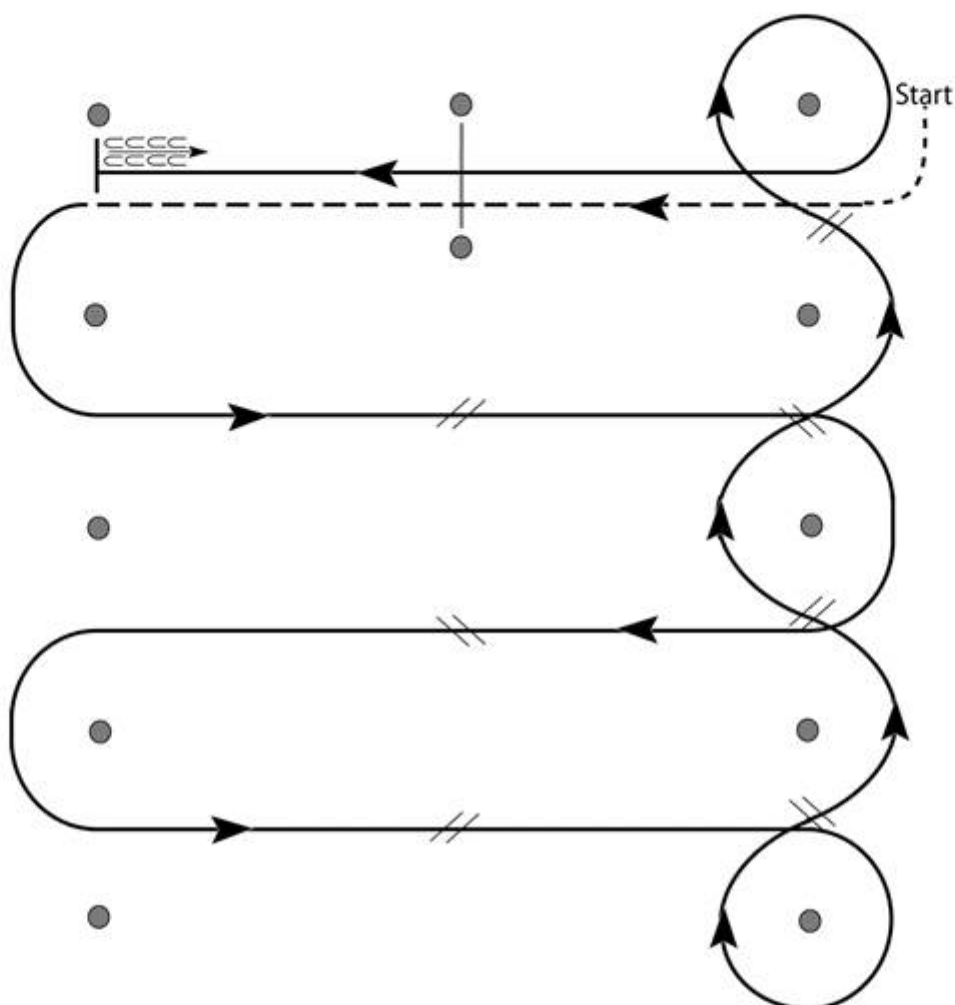
. . . Walk  
 - - - Jog  
 ——— Lope  
 - . . . Backup  
 ↻ Turn  
 } } Sidepass

## Western Riding pattern L2 - 2



1. Stap, overgang naar de jog en in jog over balk.
2. Overgang naar de galop.
3. Eerste galopwissel in de oversteek.
4. Tweede galopwissel in de oversteek.
5. Derde galopwissel in de oversteek.
6. Cirkel rond de marker en eerste galopwissel op de lijn.
7. Tweede galopwissel op de lijn en cirkel rond de marker.
8. Galoppeer over de balk.
9. Stop en achterwaarts.

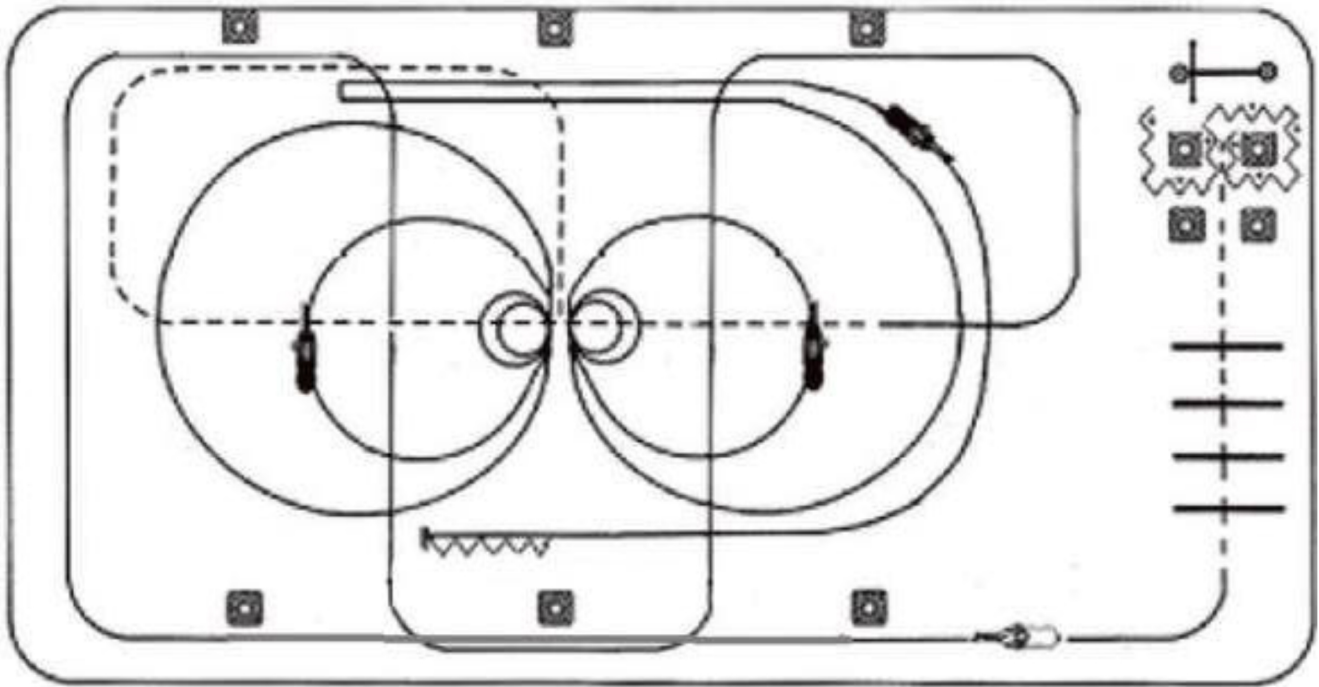
## Western Riding pattern L1 & Topklasse - 2



1. Stap, overgang naar de jog en in jog over de balk.
2. Overgang naar linker galop.
3. Eerste galopwissel in de oversteek.
4. Tweede galopwissel in de oversteek.
5. Derde galopwissel in de oversteek.
6. Cirkel rond de pylon en eerste galopwissel op de lijn.
7. Tweede galopwissel op de lijn.
8. Derde galopwissel op de lijn.
9. Vierde galopwissel op de lijn en cirkel rond de marker.
10. Galoppeer over de balk.
11. Stop en achterwaarts.

## Super Horse pattern L2-4

.....	Walk
---	Jog
—	Lope
- - -	Backup
↻ ↑ ↻	Sidepass



### A. Trail gedeelte

1. Openen, doorheen rijden en sluiten van een hek.
2. Achterwaarts figuur-8 rondom markers: eerst rond de onderste, dan rond de bovenste.
3. In jog tussen de markers door, jog over de balken, aan galopperen vóór de bocht.

### B. Western Riding gedeelte

4. 2 vliegende galopwissels in de oversteek.

### C. Pleasure gedeelte

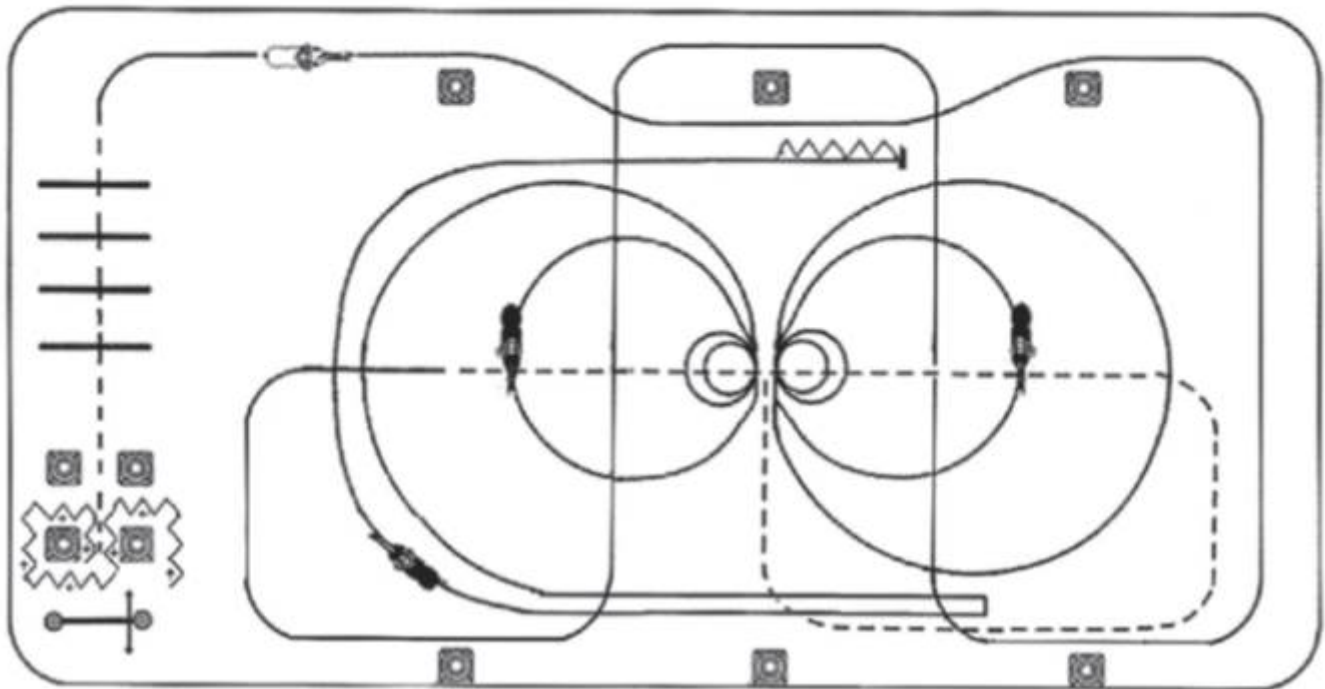
5. Op de korte zijde afwenden, ter hoogte van de eerste marker overgang naar jog, middellijn volgen tot de tegenoverliggende korte zijde, naar rechts afwenden, hoefslag volgen, bij middenmarker afwenden naar rechts, stop op midden van de arena.

### D. Reining gedeelte

6. 2 spins naar rechts.
7. In rechter galop 2 cirkels naar rechts, 1e cirkel groot en snel, 2e cirkel klein en langzaam, stop op midden.
8. 2 spins naar links.
9. In linker galop 1¼ cirkels naar links, 1e cirkel klein en langzaam, 2e cirkel niet sluiten maar maak een run down tot na de middenmarker, rollback naar rechts (minstens 3 meter van de rand verwijderd).
10. Begin een cirkel naar rechts, sluit deze cirkel niet maar maak een rundown, gevolgd door een stop tussen de midden- en eindmarker, ga minstens 3 meter achterwaarts. In walk naar de jury voor inspectie.

## Super Horse pattern L1-4

.....	Walk
— —	Jog
=====	Lope
- - - -	Backup
↻ ↑ ↻	Sidepass



### A. Trail gedeelte

1. Openen, doorheen rijden en sluiten van een hek.
2. Achterwaarts figuur-8 rondom markers: eerst rond de bovenste, dan rond de onderste.
3. In jog tussen de markers door, jog over de balken, aan galopperen vóór de bocht.

### B. Western Riding gedeelte

4. 2 Vliegende galopwissels op de lange zijde.
5. 2 vliegende galopwissels in de oversteek.

### C. Pleasure gedeelte

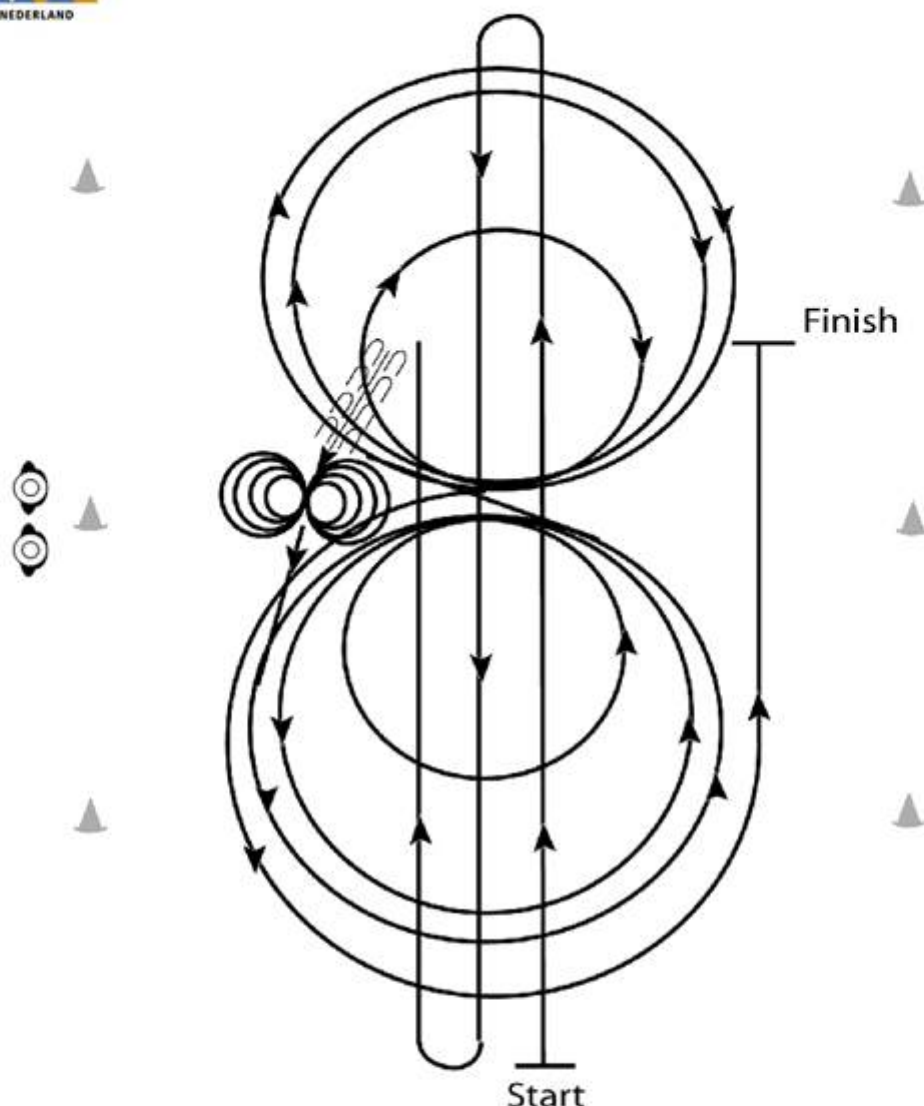
6. Op de korte zijde afwenden, ter hoogte van de eerste marker overgang naar jog, middellijn volgen tot de tegenoverliggende korte zijde, naar rechts afwenden, hoefslag volgen, bij middenmarker afwenden naar rechts, stop op midden van de arena.

### D. Reining gedeelte

7. 2 spins naar rechts
8. In rechter galop 2 cirkels naar rechts, 1e cirkel groot en snel, 2e cirkel klein en langzaam, stop op het midden.
9. 2 spins naar links.
10. In linker galop 1½ cirkels naar links, 1e cirkel klein en langzaam, 2e cirkel niet sluiten maar maak een run down tot na de middenmarker, rollback naar rechts (minstens 3 meter van de rand verwijderd).
11. Begin een cirkel naar rechts, sluit deze cirkel niet maar maak een run down, gevolgd door een stop tussen de midden- en eindmarker, ga minstens 3 meter achterwaarts. In walk naar de jury voor inspectie.



## Reining pattern L1 & L2 - 1



1. Maak een run naar het einde van de arena voorbij de eindmarker, gevolgd door een rollback naar links - geen pauze.
2. Maak een run naar het tegenovergestelde einde van de arena, voorbij de eindmarker, gevolgd door een rollback naar rechts - geen pauze.
3. Maak een run tot voorbij het midden van de arena gevolgd door een slidingstop. Ga achterwaarts tot het midden van de arena of minstens 3 meter - pauze.
4. Maak 4 spins naar rechts
5. Maak 4 ¼ spin naar links - pauze.
6. Beginnend in de linker galop, maak drie cirkels naar links, de eerste cirkel groot en snel, de tweede cirkel klein en langzaam, de derde cirkel groot en snel. Wissel van galop in het midden van de arena.
7. Maak drie cirkels naar rechts, de eerste cirkel groot en snel, de tweede cirkel klein en langzaam, de derde cirkel groot en snel. Wissel van galop in het midden van de arena.
8. Begin een grote snelle cirkel naar links, maar sluit deze cirkel niet. Maak een run langs de rechterzijde van de arena tot voorbij de middenmarker en maak een slidingstop minstens 6 meter verwijderd van de rand van de arena. Pauzeer om het einde van de proef aan te geven.