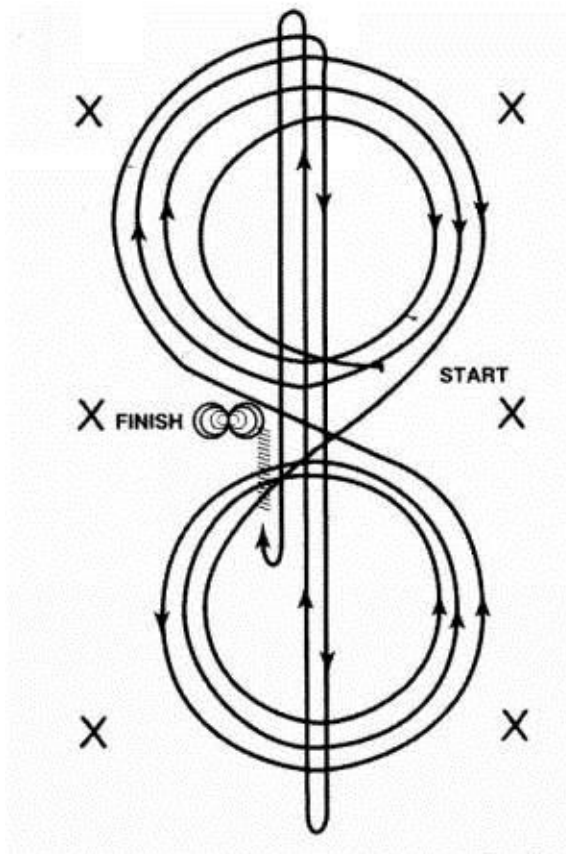


REINING Beginners - 1

1. Beginnend in de rechter galop, maak drie cirkels naar rechts: de eerste klein en langzaam, de volgende twee cirkels groot en snel. 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. 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 eindpion gevolgd door een rollback naar rechts - geen pauze.
4. Maak een run over het midden van de arena naar het tegenoverliggende einde tot voorbij de eindpylon 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 tenminste 3 meter - pauzeer.
6. Maak 2 spins naar rechts.
7. Maak 2 spins naar links. Pauzeer om het einde van het parcours aan te geven.



REINING Amateurs & Open - 9

1. Maak een run tot voorbij de middenpion gevolgd door een slidingstop. Back up tot het midden van de arena of ten minste 3 meter – pauzeer.
2. Maak 4 spins naar rechts.
3. Maak 4¼ spins naar links – pauzeer.
4. Begin in de lope left lead, maak drie cirkels naar links: de eerste cirkel klein en langzaam, de volgende twee cirkels groot en snel. Lead change in het midden van de arena.
5. Maak drie cirkels naar rechts: de eerste cirkel klein en langzaam, de volgende twee cirkels groot en snel. Lead change in het midden van de arena.
6. Begin een grote snelle cirkel naar links, maar sluit deze cirkel niet. Maak een run langs de rechterzijde van de arena tot voorbij de middenpion gevolgd door een rollback naar rechts – geen pauze.
7. Vervolg de cirkel naar rechts maar sluit deze cirkel niet. Maak een run langs de linkerzijde van de arena tot voorbij de middenpion gevolgd door een rollback naar links – geen pauze.
8. Vervolg de cirkel naar links maar sluit deze cirkel niet. Maak een run langs de rechterzijde van de arena tot voorbij de middenpion gevolgd door een slidingstop. Pauzeer om het einde van het parcours aan te geven.

