

Hierbij alle pattern voor 19 juni 2016.

Stallen zijn te huur voor €15,- all-in gehele dag.

Parkeren op de aangegeven plaatsen.

Warm-up arena's zijn gratis voor gebruik.

indien uw paard mest rond om het erf of in de arena dient u dit op te ruimen. (of door een bekende van u te laten opruimen).

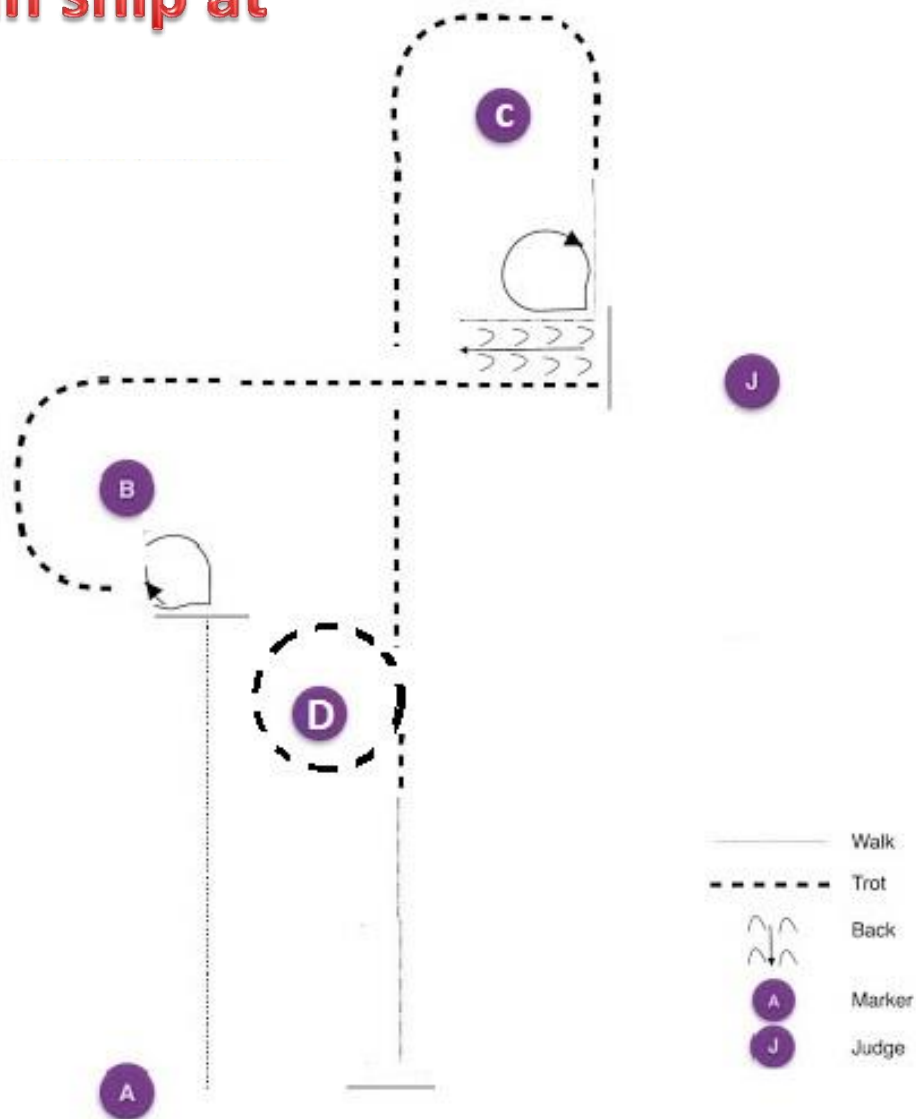
Er dient gereden te worden volgende de regels van de WRAN & FNRS. cap gebruik is verplicht (zodra je op je paard zit) (dus ook geen pet) m.u.v. L2-L1 rijders deze dienen dan hun hoed te dragen.

Pattern kan iets afwijken van het parcours.

verkennen van het parcours kan zonder paard en tot 5 minuten voor aanvang wedstrijd / rubriek.

Showman ship at halter

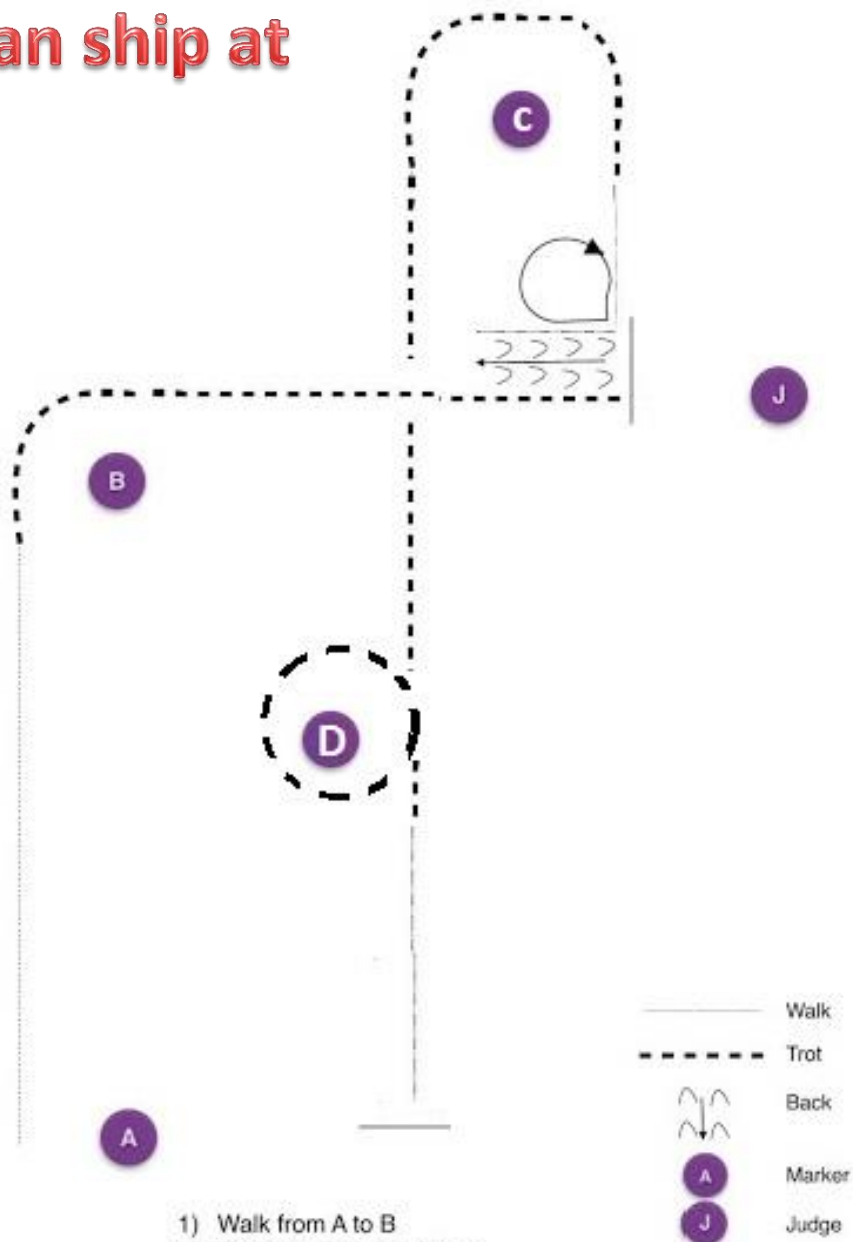
L2-L1



- 1) Walk from A to B
- 2) At B perform a 270 degree turn
- 3) Trot from B to the Judge
- 4) Stop and back up one horse length
- 5) Walk to the Judge and set up for inspection
- 6) When dismissed perform a 270 degree turn and walk straight away from the Judge.
- 7) in jog om C
- 8) circl om D in jog.
- 9) halfway in walk · stop Finish

Showman ship at halter

L4-L3

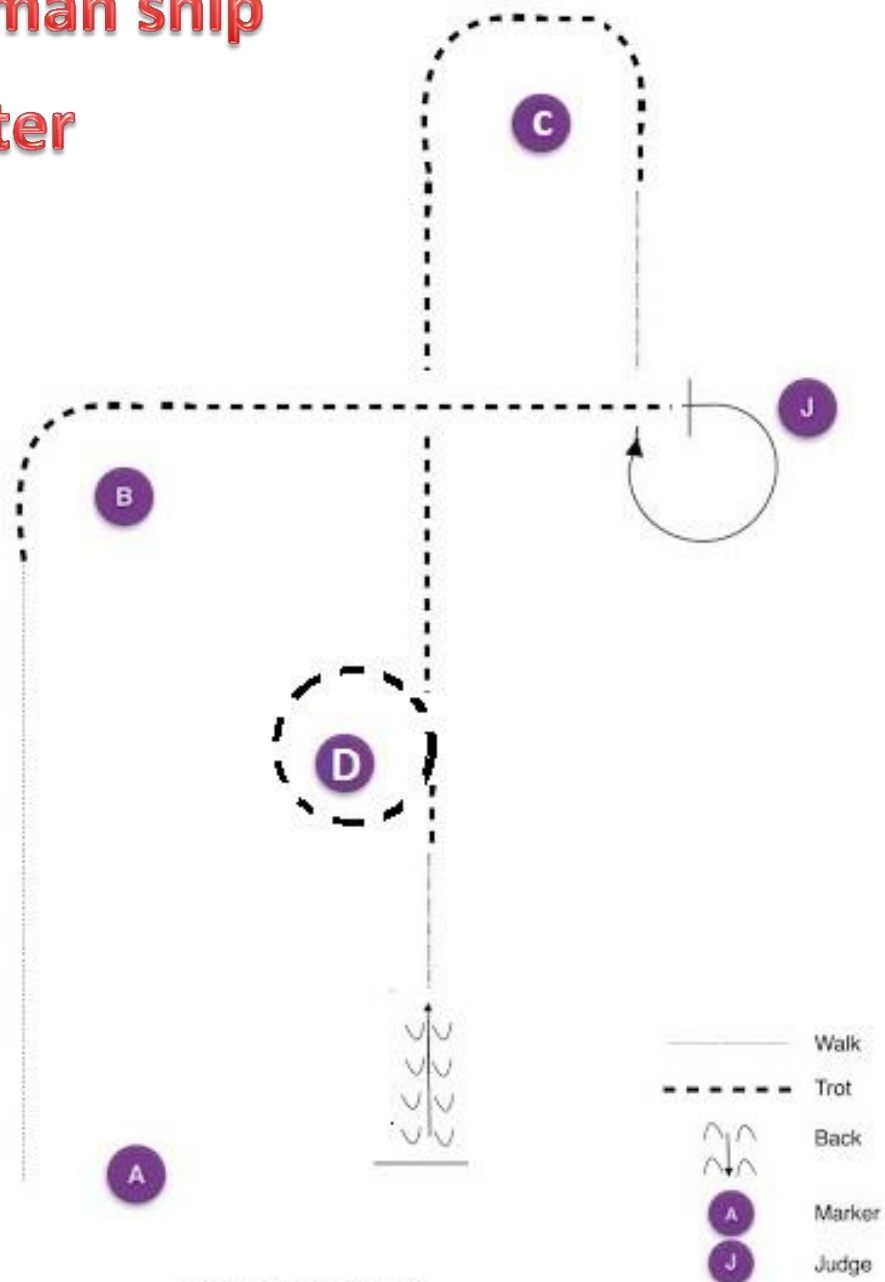


- 1) Walk from A to B
- 2) Trot from B to the Judge
- 3) Stop and back up one horse length
- 4) Walk to the Judge and set up for inspection
- 5) When dismissed perform a 270 degree turn and walk straight away from the Judge.
- 6) in jog om C
- 7) circl om D in jog.
- 8) halfway in walk
- 9) stop Finish

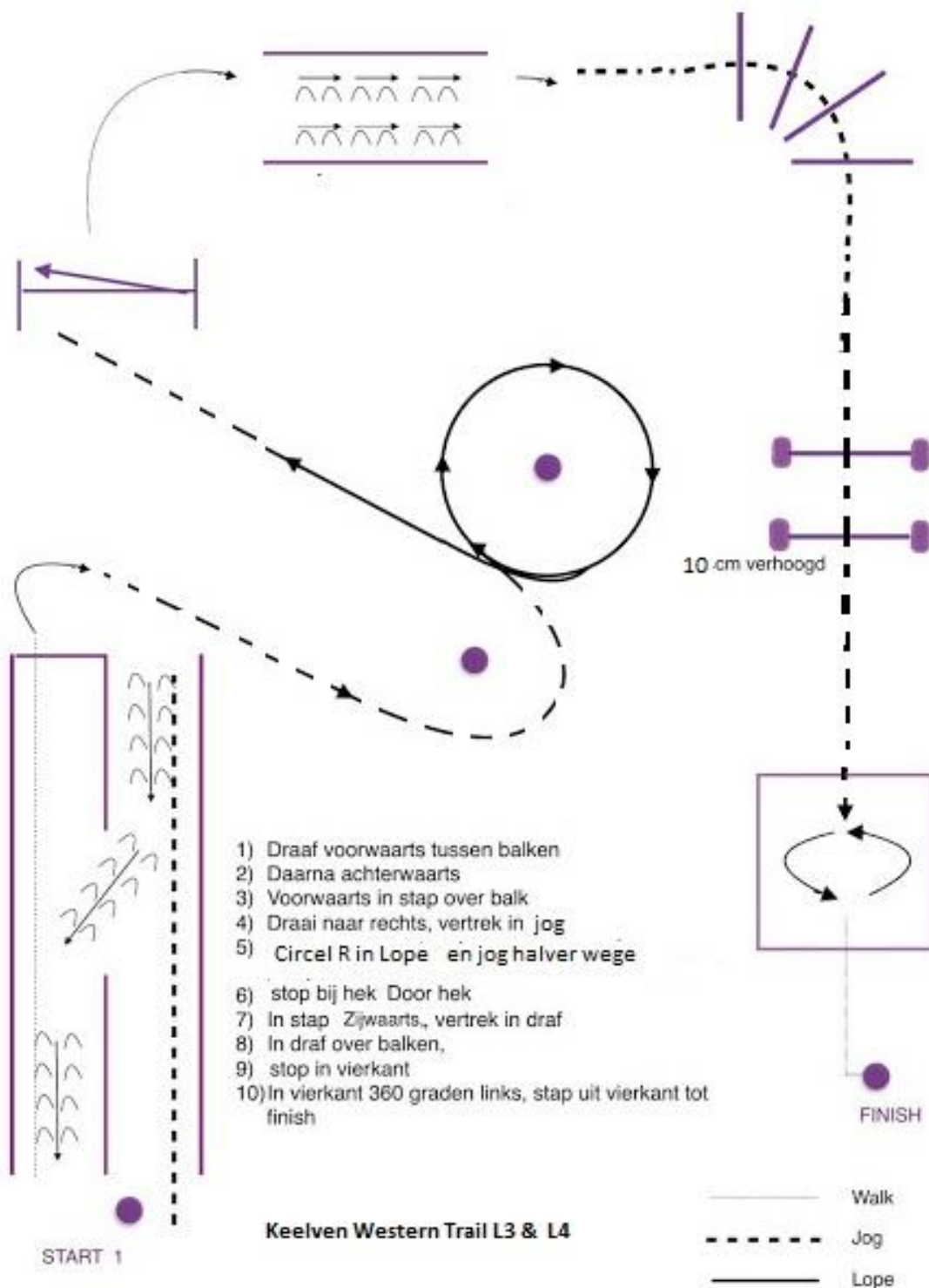
Showman ship

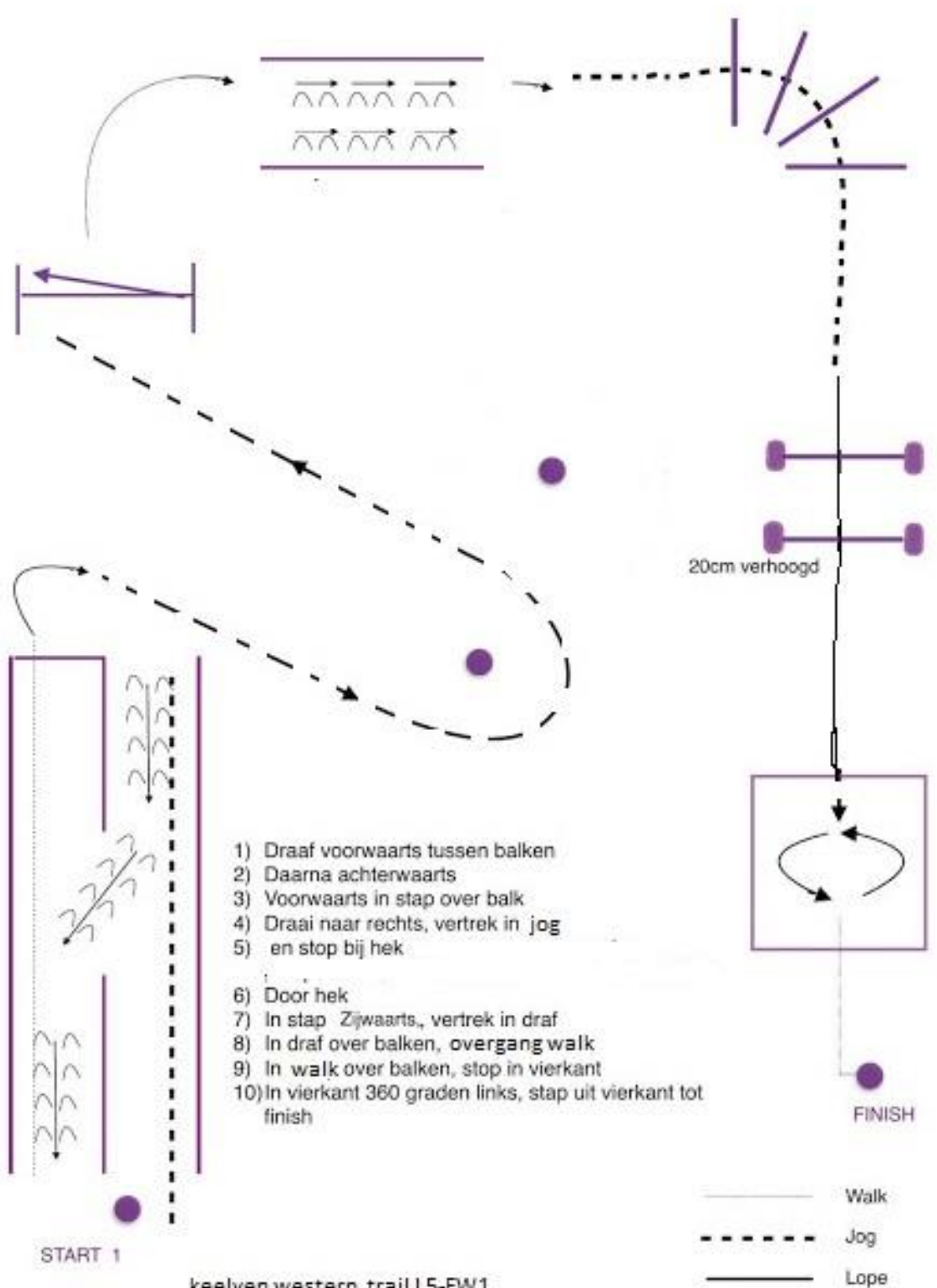
at halter

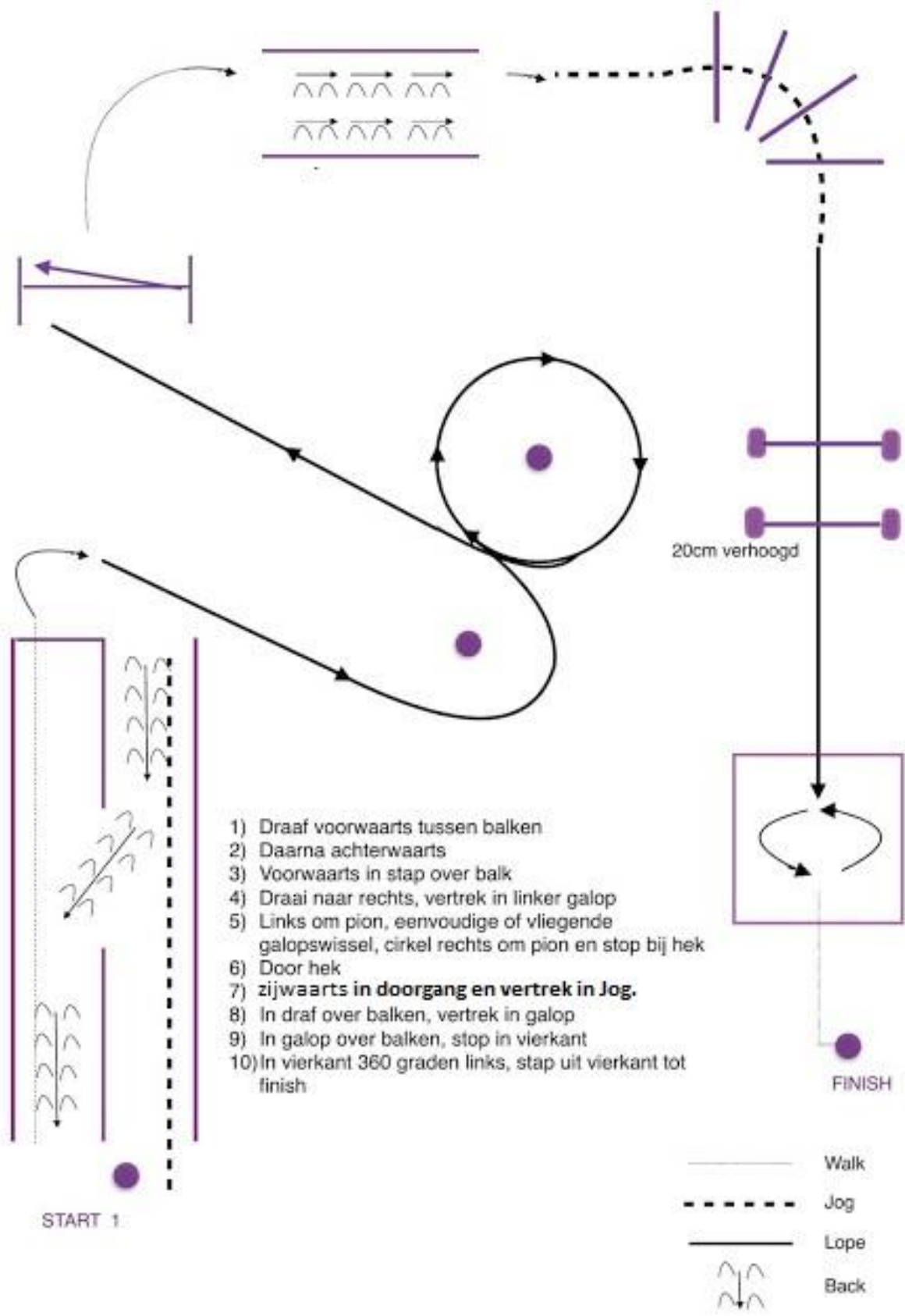
L5-FW1



- 1) Walk from A to B
- 2) Trot from B to the Judge
- 3) Stop and set up for inspection
- 4) When dismissed perform a 270 degree turn and walk straight away from the Judge.
- 5) in jog om C
- 6) circl om D in jog.
- 7) halfway in walk
- 8) stop , backing - up
- 9) stop Finish





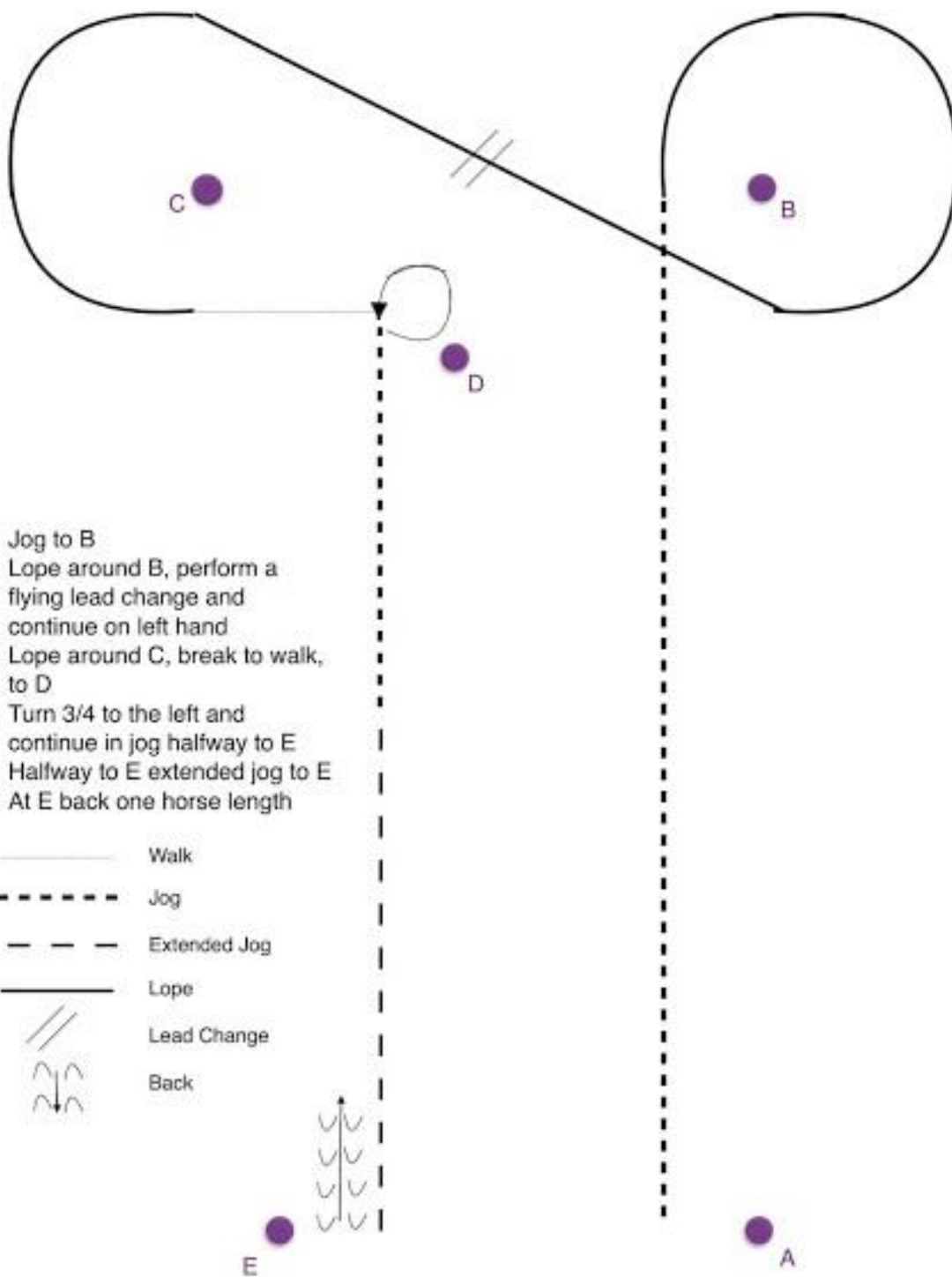


- 1) Draaf voorwaarts tussen balken
- 2) Daarna achterwaarts
- 3) Voorwaarts in stap over balk
- 4) Draai naar rechts, vertrek in linker galop
- 5) Links om pion, eenvoudige of vliegende galopswissel, cirkel rechts om pion en stop bij hek
- 6) Door hek
- 7) zijwaarts in doorgang en vertrek in Jog.
- 8) In draf over balken, vertrek in galop
- 9) In galop over balken, stop in vierkant
- 10) In vierkant 360 graden links, stap uit vierkant tot finish

START 1

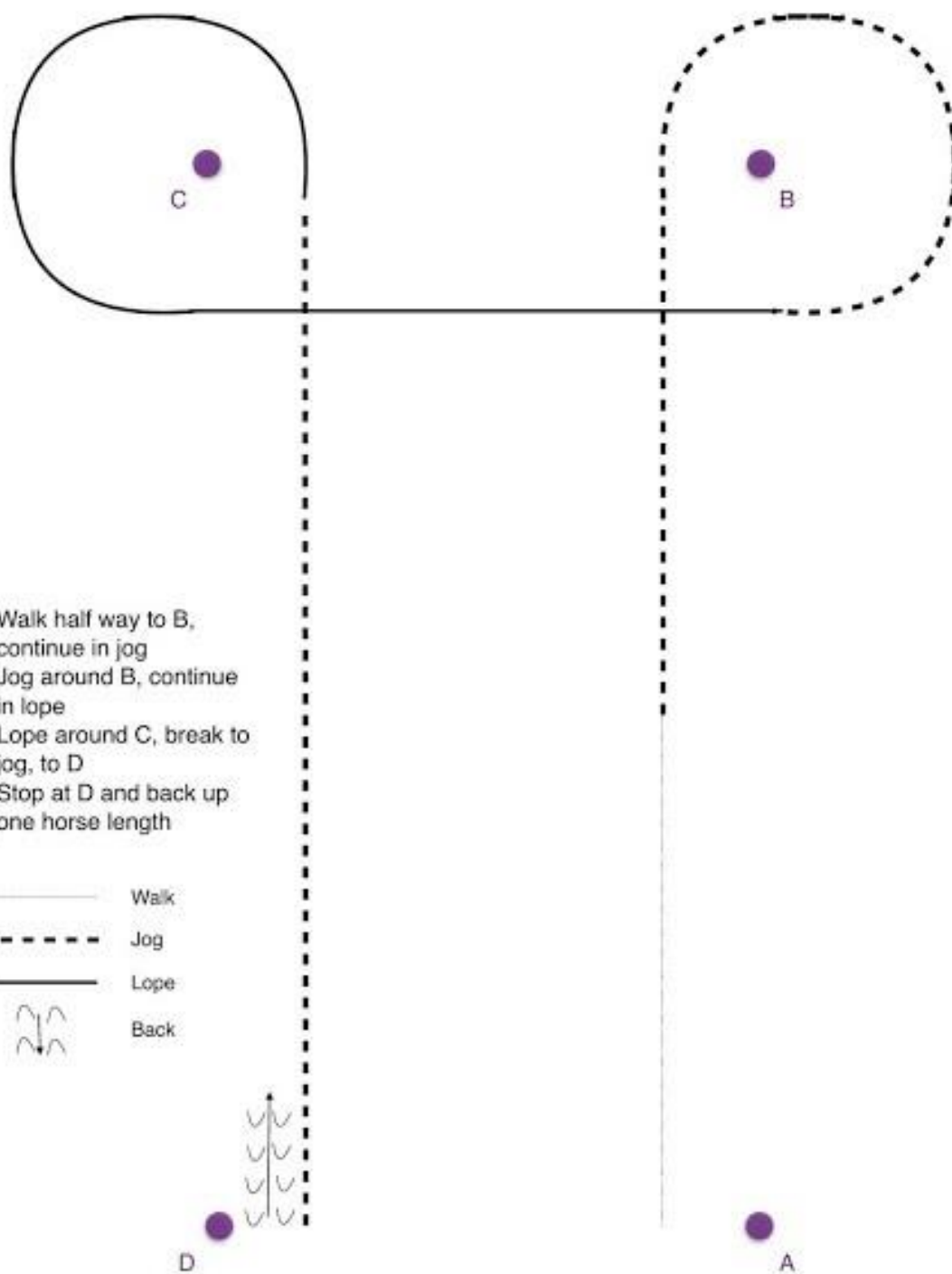
FINISH

- Walk
- - - Jog
- Lope
- ⤴⤵ Back



- 1) Jog to B
- 2) Lope around B, perform a flying lead change and continue on left hand
- 3) Lope around C, break to walk, to D
- 4) Turn 3/4 to the left and continue in jog halfway to E
- 5) Halfway to E extended jog to E
- 6) At E back one horse length

keelven horsemanship L1-L2



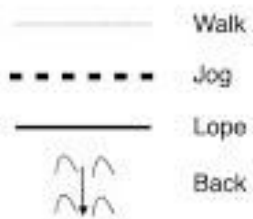
- 1) Walk half way to B, continue in jog
- 2) Jog around B, continue in lope
- 3) Lope around C, break to jog, to D
- 4) Stop at D and back up one horse length

- Walk
- - - Jog
- Lope
- ⋈ Back

keelven - western Horsemanship L3-L4

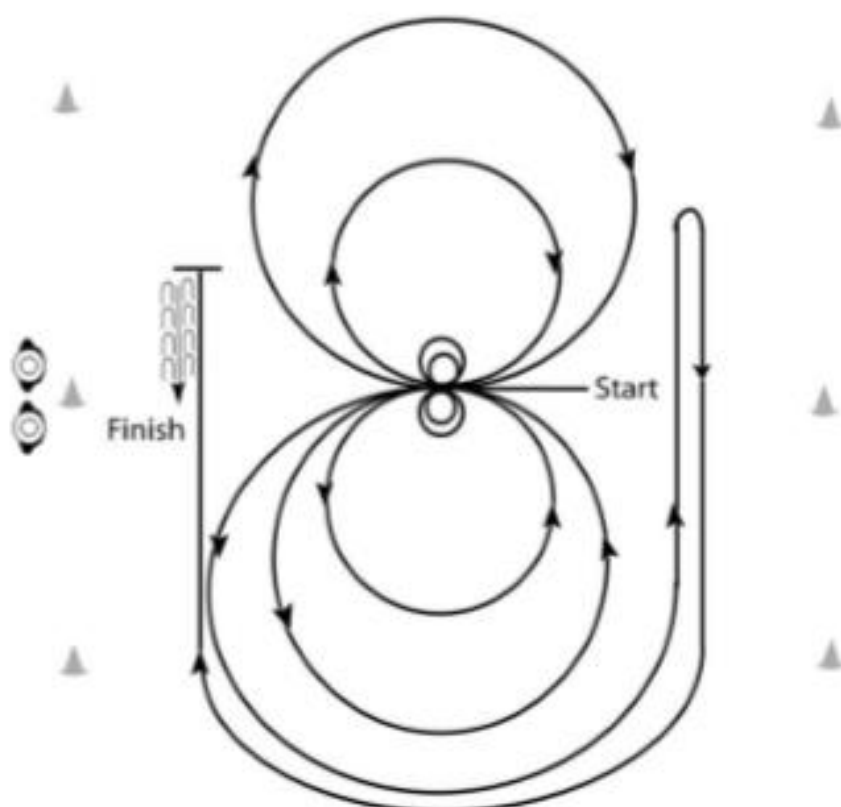


- 1) Walk half way to B, continue in jog
- 2) Jog around B tot C
- 3) Jog around C
- 4) Half way to D, break to a walk
- 5) Stop at D and back up one horse length



western Horsemanship L5 - FW1

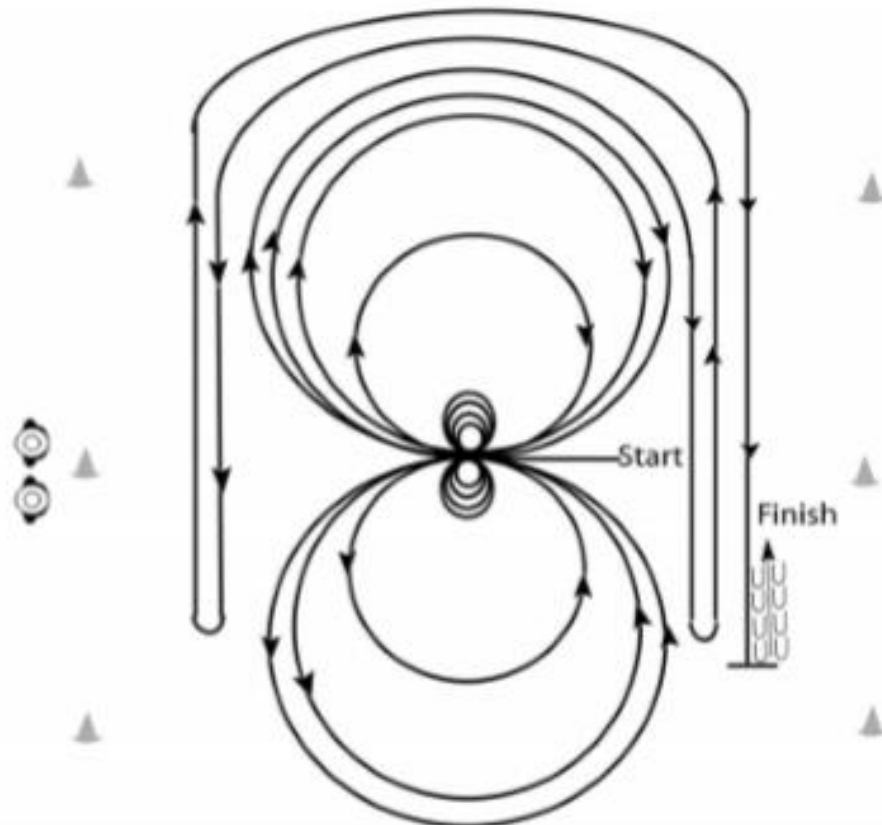
Reining pattern L4 - 1



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.

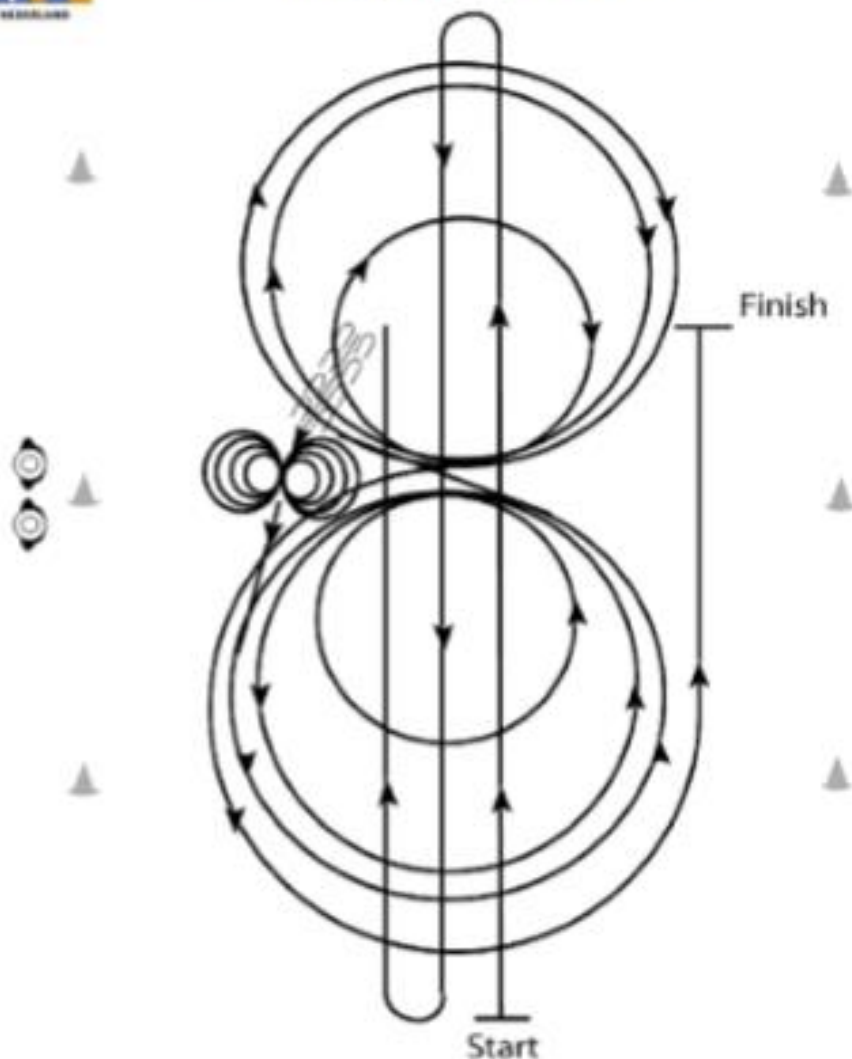
Reining pattern L3 - 3



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. Maak 2 spins naar links.
2. Maak 2 spins naar rechts - pauze.
3. Beginnend in de rechter galop, maak drie cirkels naar rechts, de eerste cirkel groot en snel, de tweede cirkel klein en langzaam, de derde cirkel groot en snel. Maak een eenvoudige of vliegende galopwissel in het midden van de arena.
4. Maak drie cirkels naar links, de eerste groot en snel, de tweede cirkel klein en langzaam, de derde cirkel groot en snel. Eenvoudige of vliegende galopwissel in het midden van de arena.
5. Begin een grote cirkel naar rechts maar sluit deze cirkel niet. Maak een run langs de rechterzijde van de arena tot voorbij de middenmarker, gevolgd door een rollback naar links - geen pauze.
6. Vervolg de cirkel naar links maar sluit deze cirkel niet. Maak een run langs de linkerzijde van de arena tot voorbij de middenmarker, gevolgd door een rollback naar rechts - geen pauze.
7. Vervolg de cirkel naar rechts maar sluit deze niet. Maak een run langs de rechterzijde van de arena tot voorbij de middenmarker, gevolgd door een slidingstop. Ga tenminste 3 meter achterwaarts. Pauzeer om het einde van de proef aan te geven.

Reining pattern L1 & L2 - 1

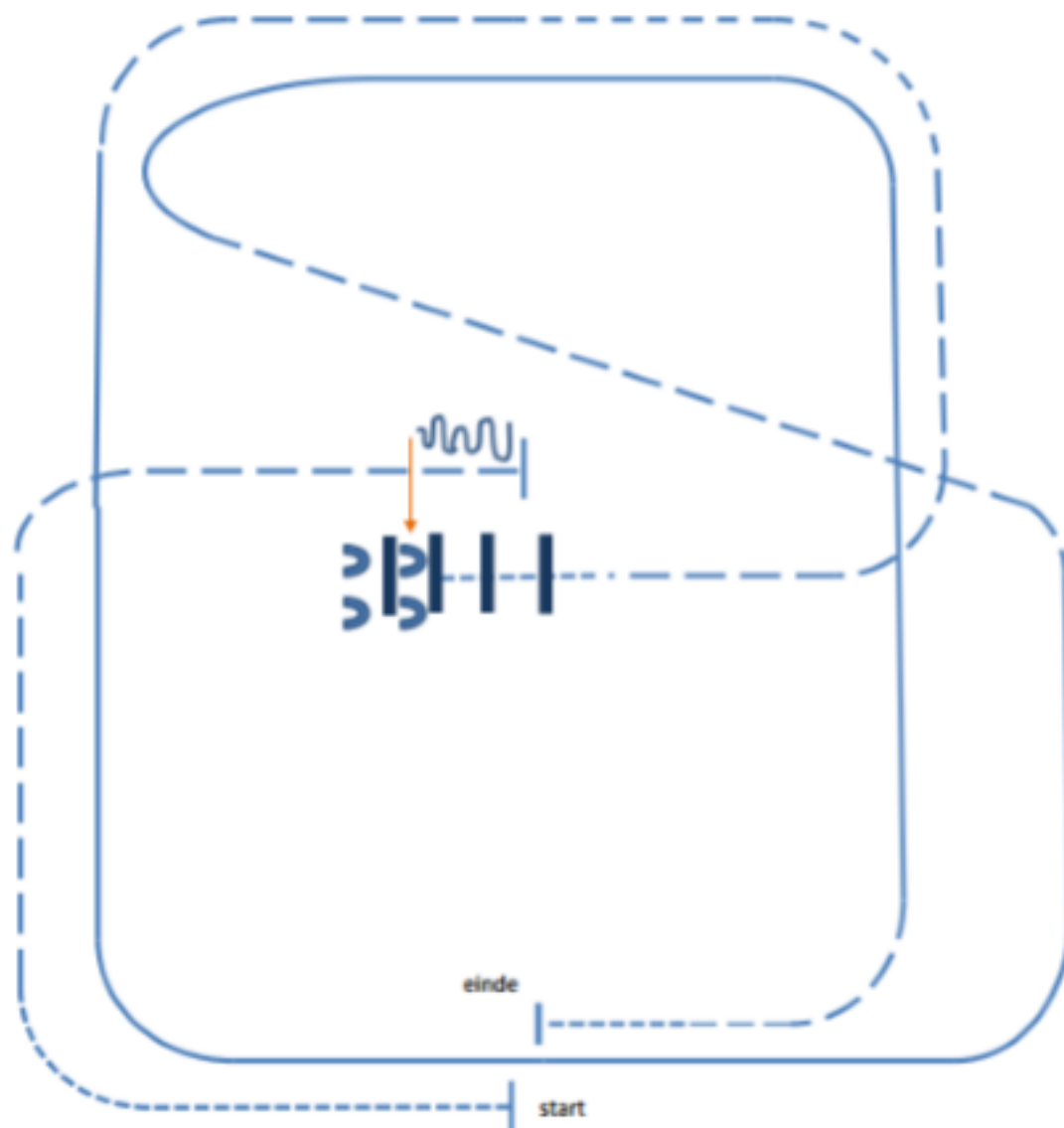


1. Maak een run naar het einde van de arena voorbij de eindmarker, gevolgd door een rollback naar links - geen pauze.
2. Maak een run naar het tegenovergestelde einde van de arena, voorbij de eindmarker, gevolgd door een rollback naar rechts - geen pauze.
3. Maak een run tot voorbij het midden van de 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 $\frac{1}{4}$ 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.



Ranch Riding Pattern L4 - 17B

Showarena minimaal 20x40 meter

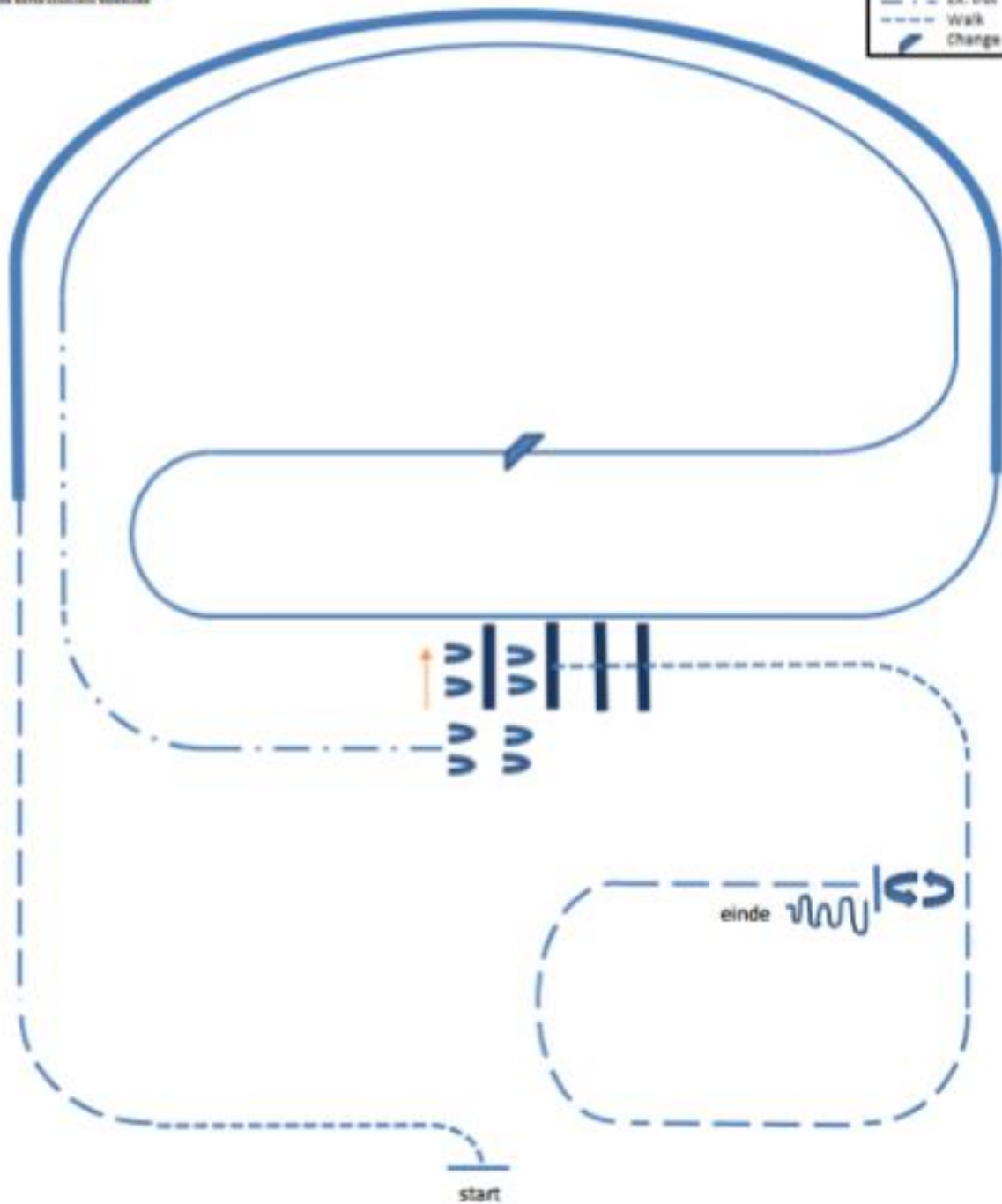


1. Walk
2. Trot
3. Stop, back up
4. Sidepass right $\frac{1}{2}$ way
5. Walk over
6. Trot
7. Lope left Lead
8. Trot
9. Lope right lead
10. Jog , walk, stop



Ranch Riding Pattern L1 & L2 - 5

Showarena minimaal 25x50 meter



1. Walk
2. Trot
3. Ext. lope right lead
4. Lope right lead

5. Change leads
6. Lope left lead
7. Ext. trot
8. Stop, sidepass left & right ½ way

9. Walk over
10. Walk
11. Trot
12. Stop, turn **left** 360 gr., back up