



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Patterns Equitation Western



SOMMAIRE

I - EPREUVES

3

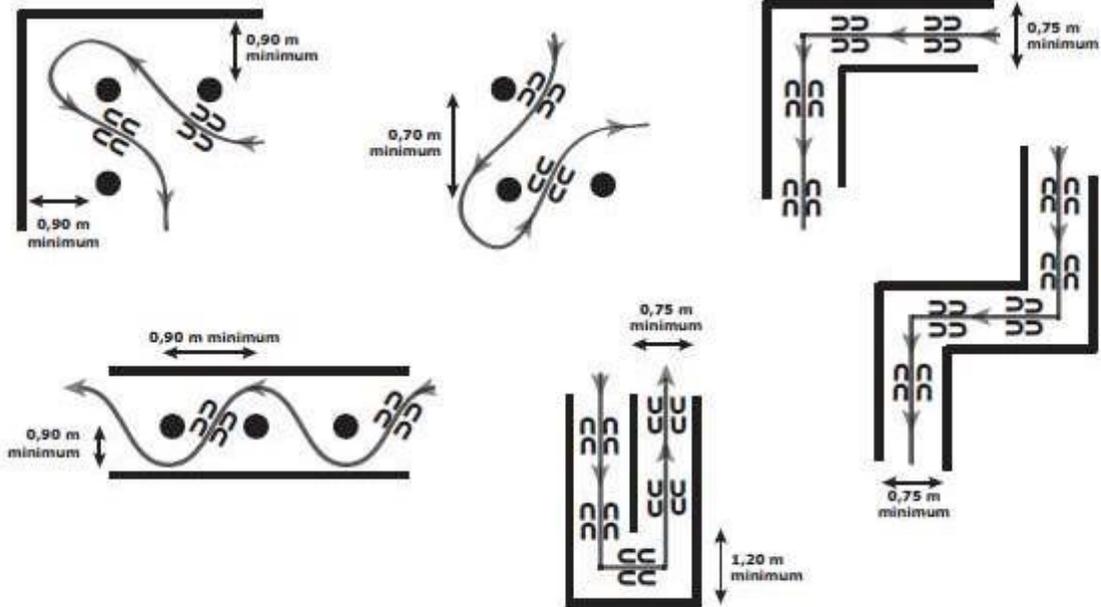
Art 1.1 – Trail	3
Art 1.2 – Ranch Riding	5
Art 1.3 – Western riding.....	22
Art 1.4 - Reining.....	31
Art 1.5 – Ranch Reining	44

I - EPREUVES

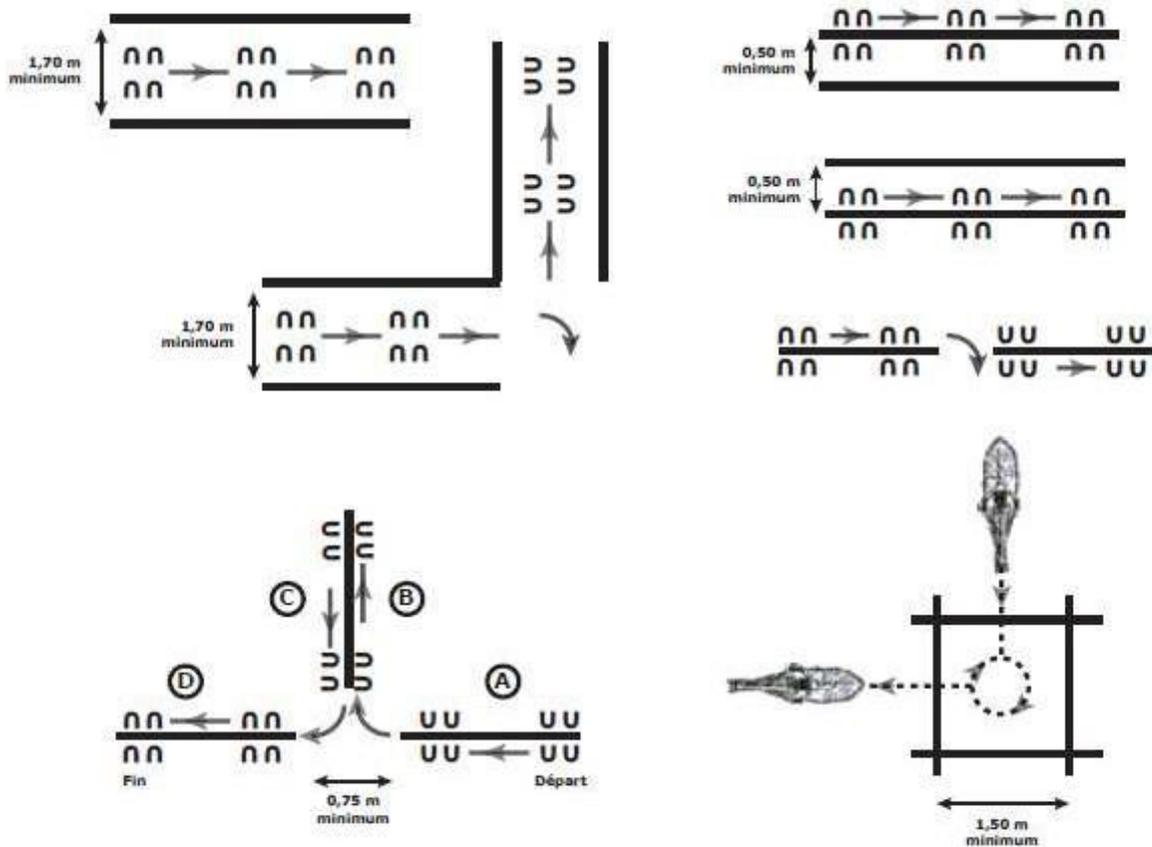
Art 1.1 – Trail

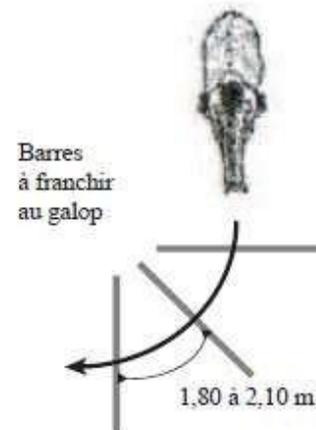
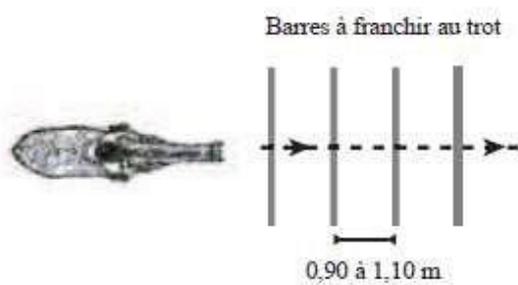
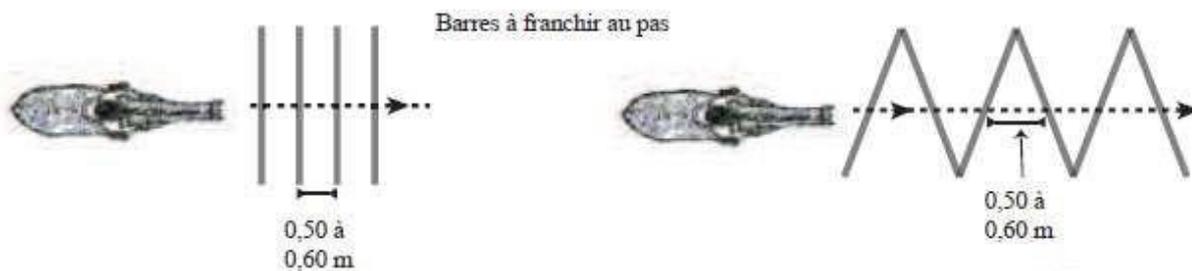
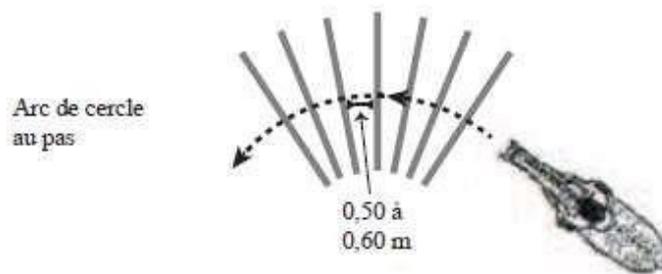
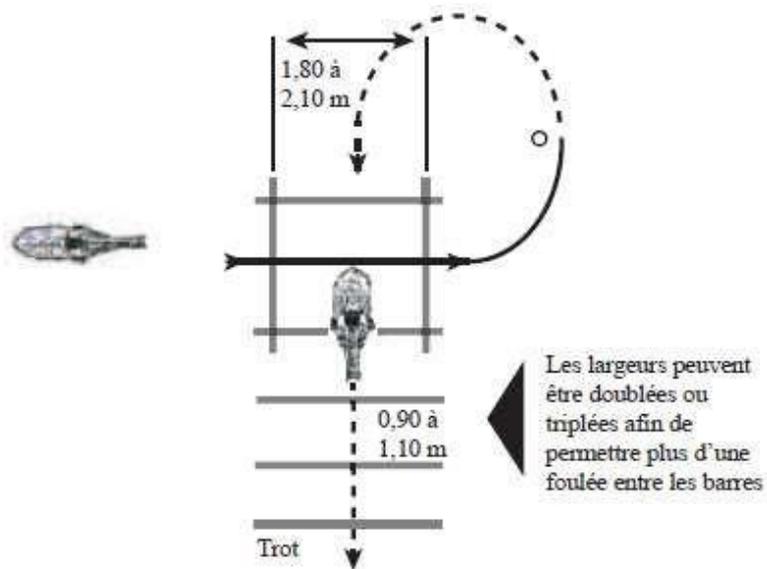
Quelques exemples...

Reculer



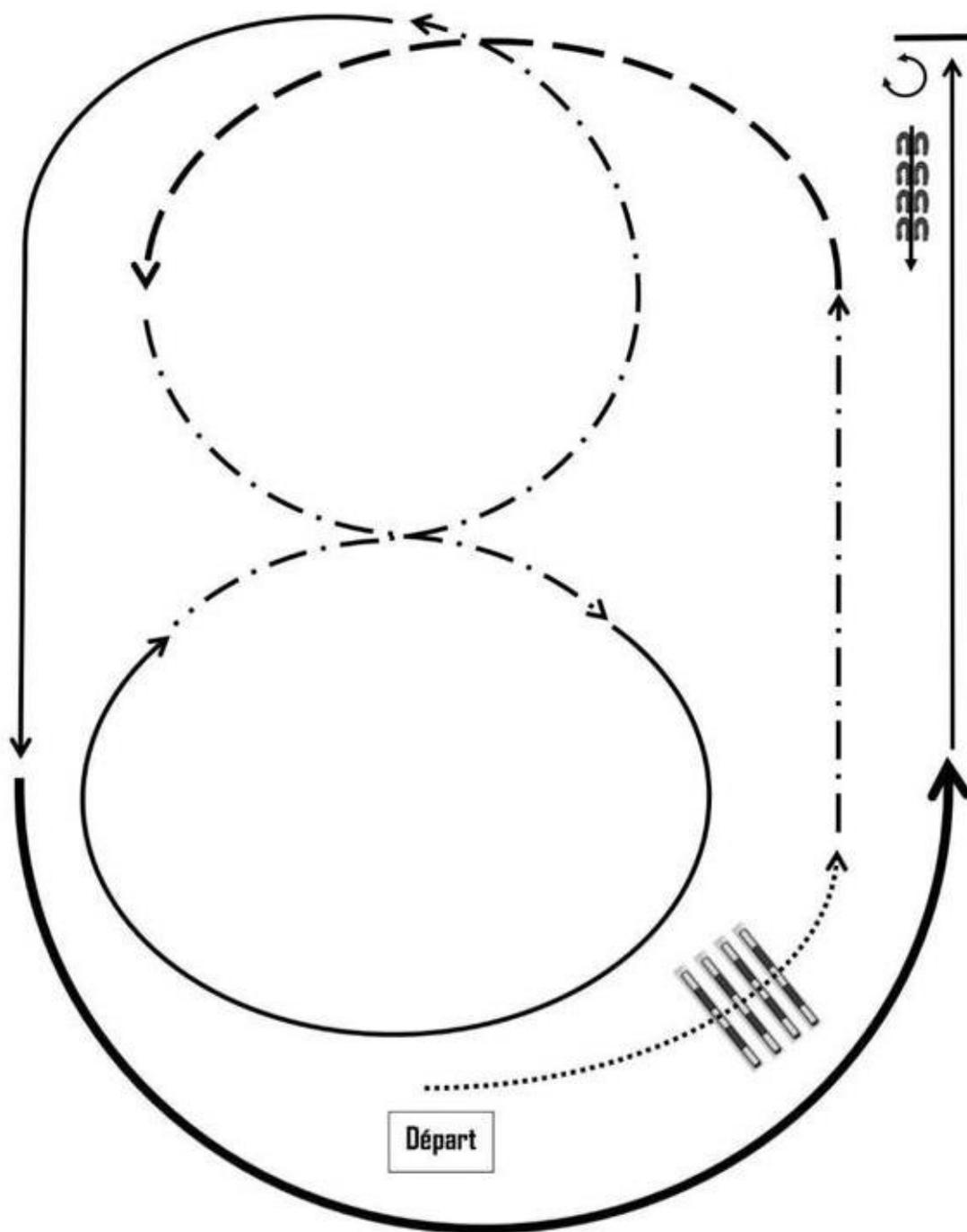
Déplacement latéral





Art 1.2 – Ranch Riding

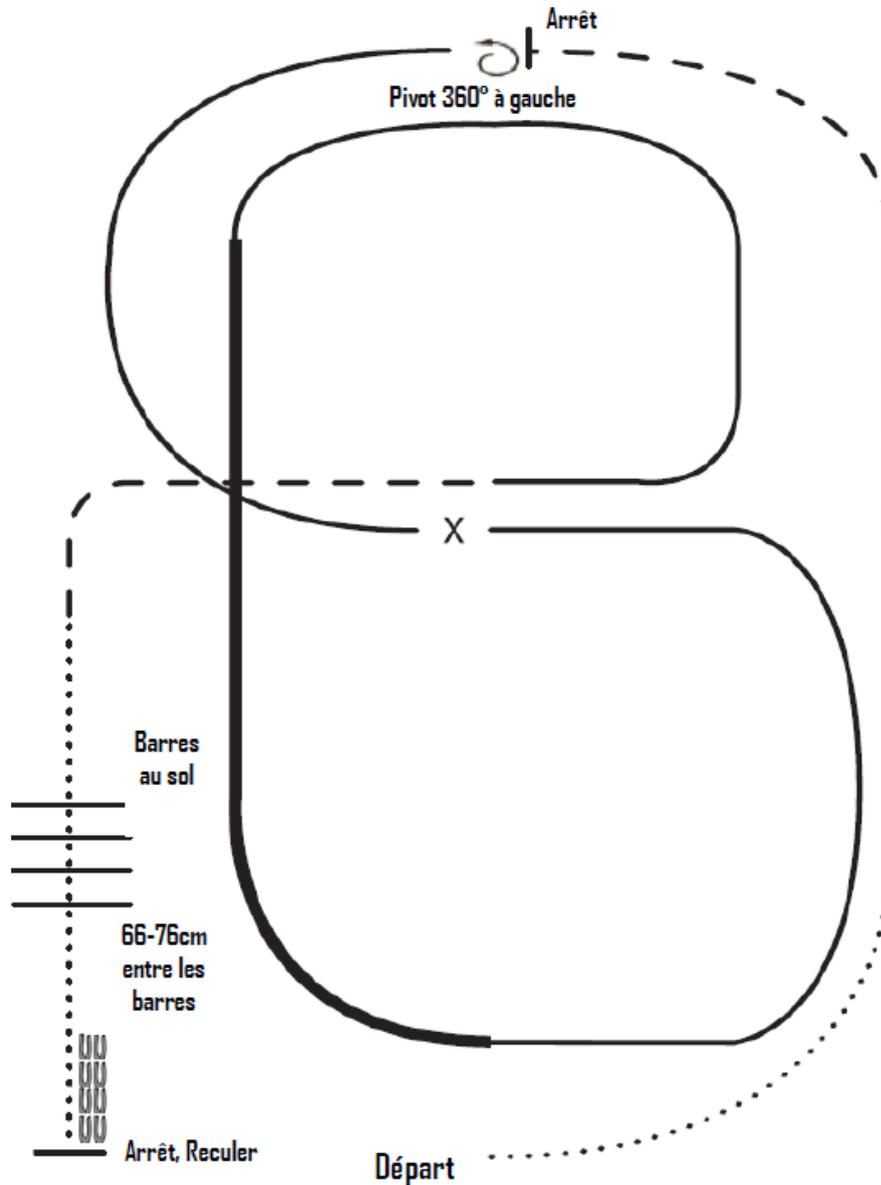
**1. Les patterns Club
Pattern 1**



1. Au pas
2. Au pas sur les barres
3. Au trot
4. Au trot allongé
5. Au trot
6. Galop (PD)
7. Au trot
8. Galop (PG)
9. Galop allongé
10. Galop (PG)
11. Arrêt. Spin (direction au choix)
12. Arrêt, Reculer

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

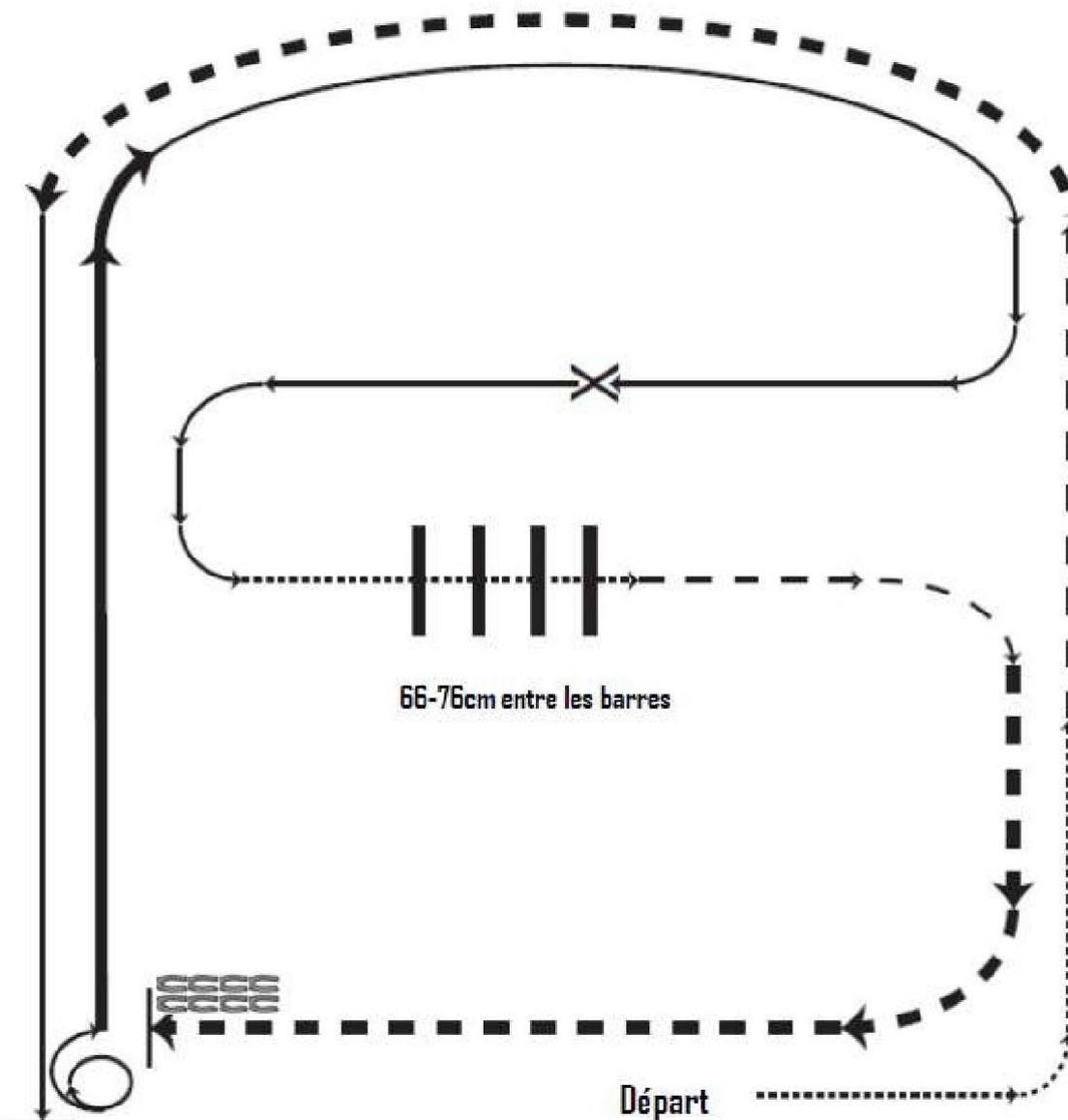
2. Les patterns Amateur
Pattern 1



1. Au pas
2. Au trot
3. Trot allongé sur le haut de l'arène, Arrêt
4. Pivot 360° à gauche
5. Galop à gauche (PG) sur un 1/2 cercle jusqu'au centre
6. Changement de pied (décomposé ou à la volée)
7. Galop à droite (PD) sur un 1/2 cercle
8. Galop allongé (PD) sur le grand côté de l'arène
9. Galop (PD) au fond de l'arène et revenir au centre
10. Trot allongé
11. Au pas sur les barres au sol
12. Arrêt, Reculer

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

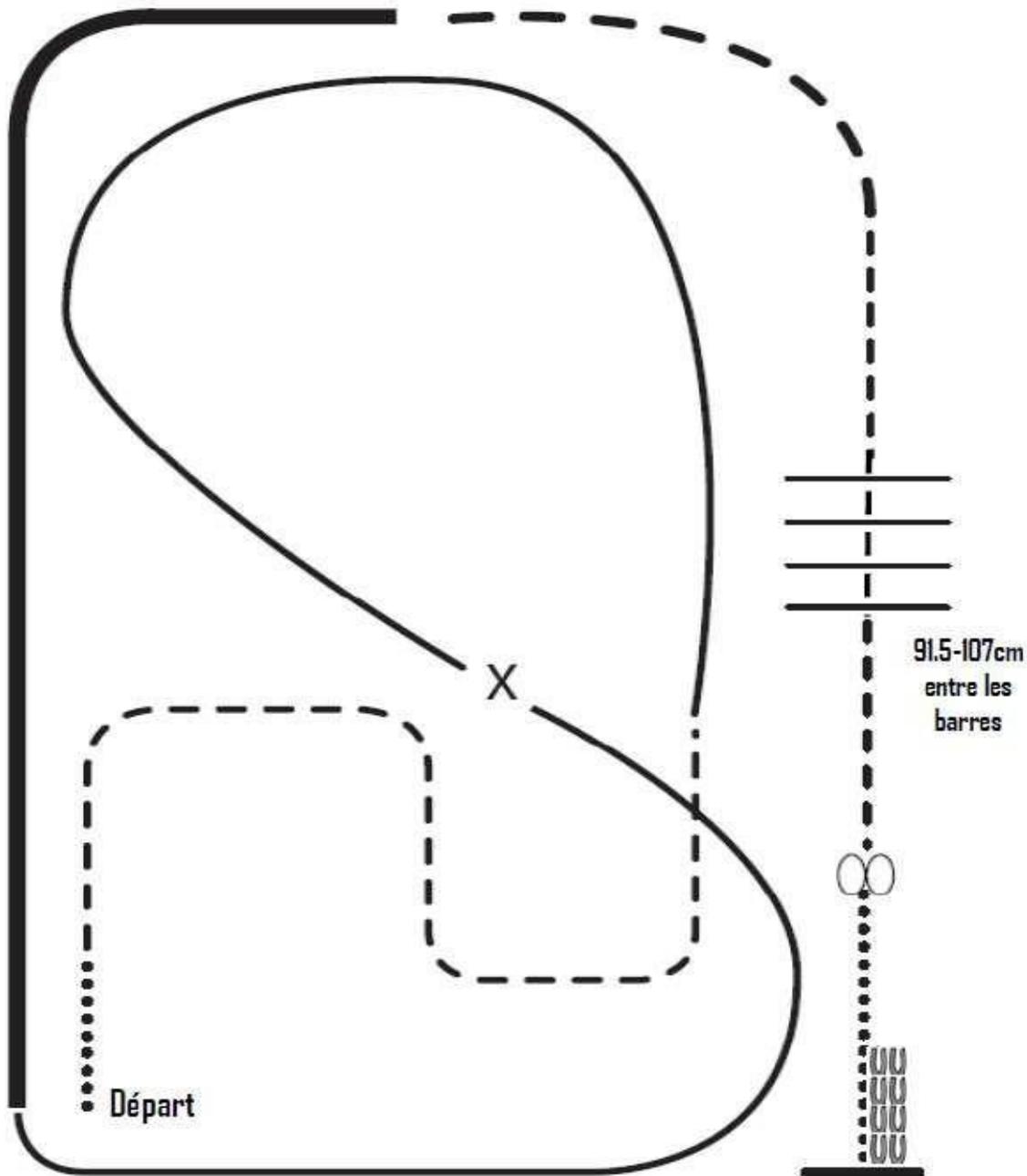
Pattern 2



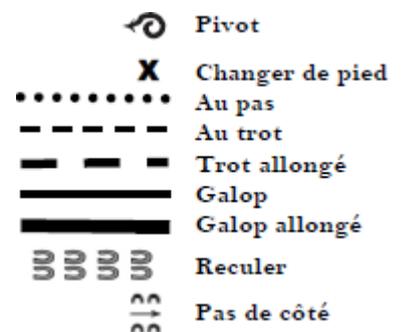
1. Au pas
2. Au trot
3. Trot allongé
4. Galop à gauche (PG)
5. Arrêt, Pivot 1 et 1/2 à droite
6. Galop allongé (PD)
7. Galop à droite (PD)
8. Changement de pied (décomposé ou à la volée)
9. Au pas
10. Au pas sur les barres au sol
11. Au trot
12. Trot allongé
13. Arrêt, Reculer

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

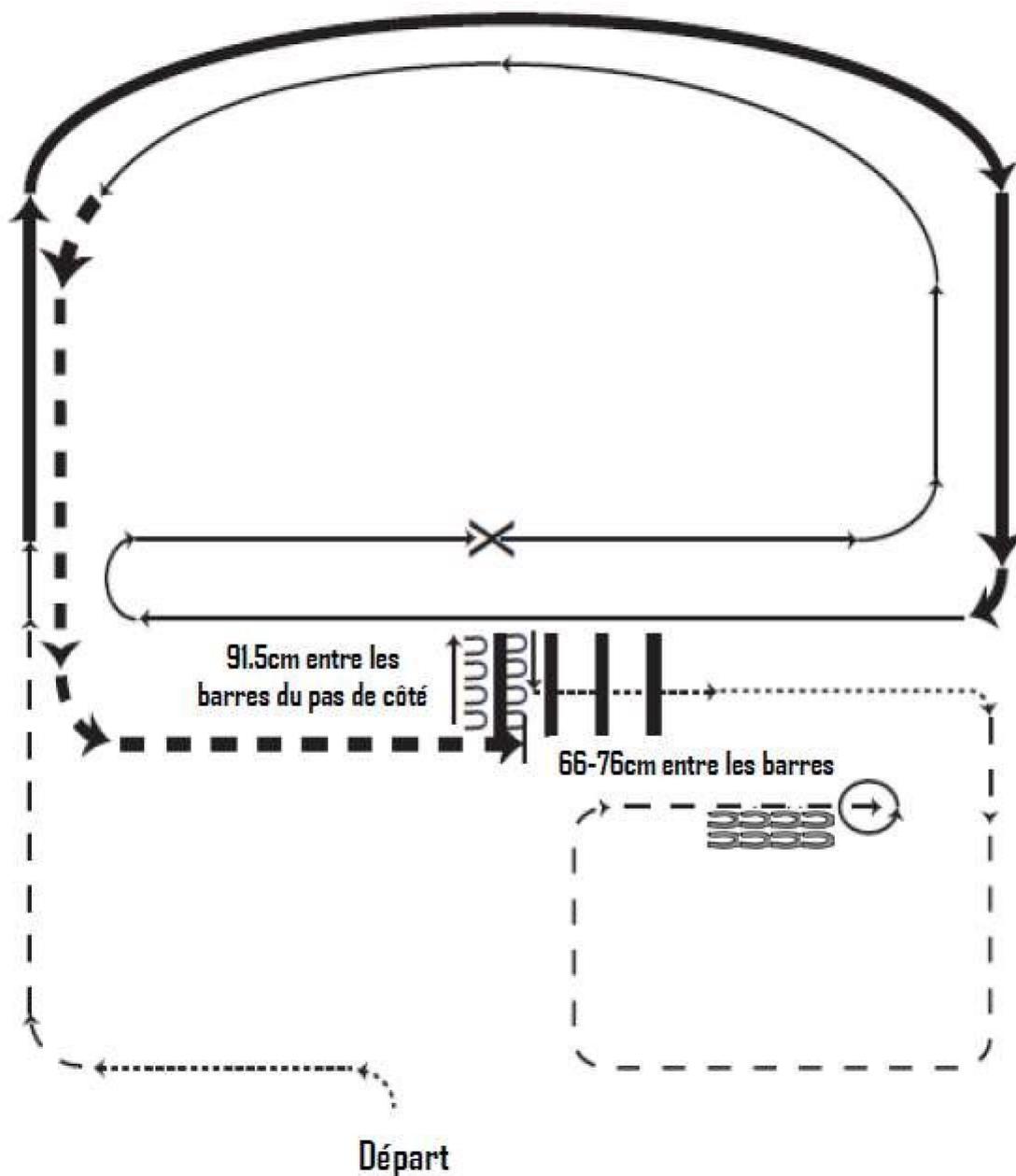
Pattern 3



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



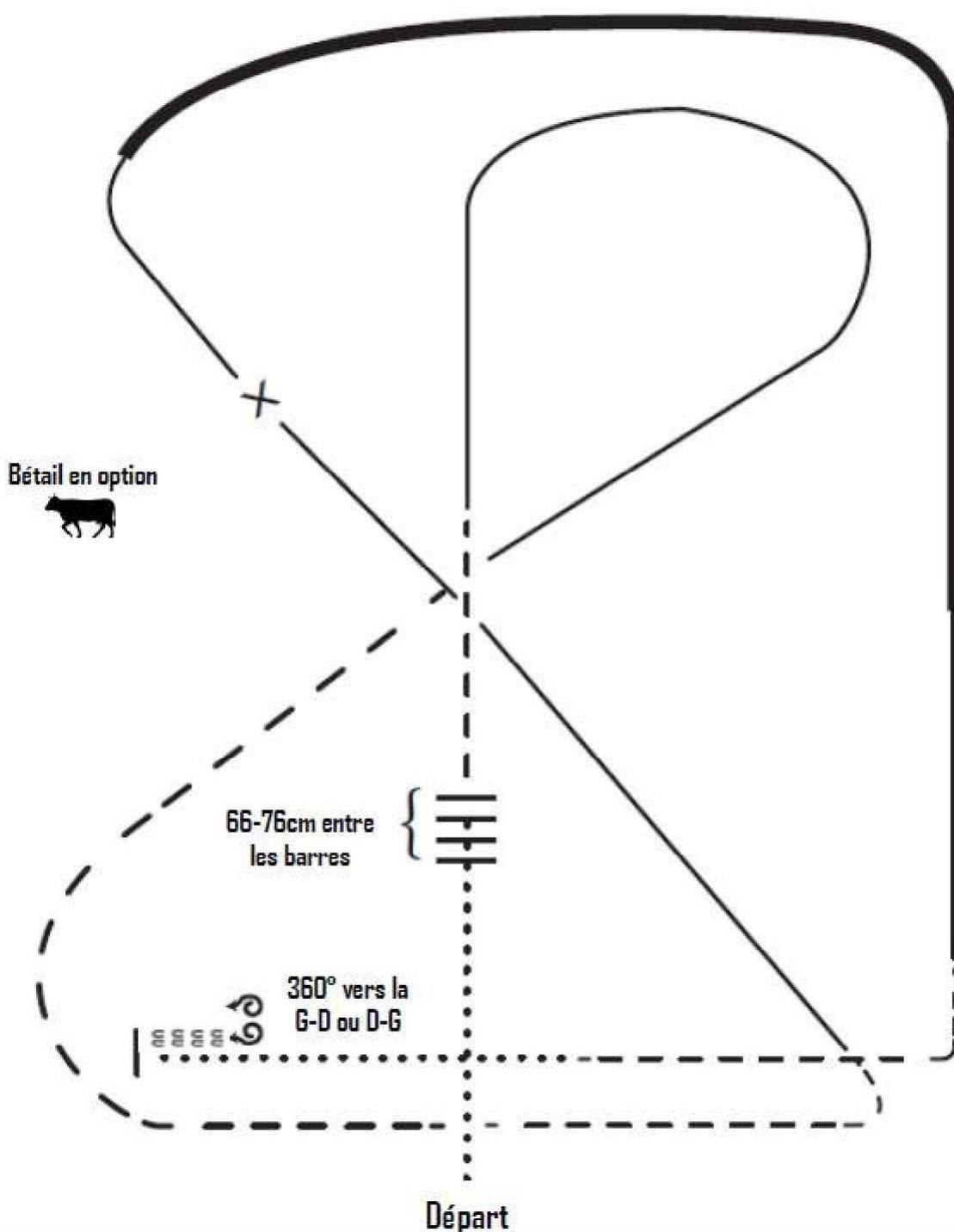
Pattern 4



1. Au pas
2. Au trot
3. Galop allongé (PD)
4. Galop pied droit (PD)
5. Changement de pied (décomposé ou à la volée)
6. Galop pied gauche (PG)
7. Trot allongé
8. Arrêt, pas de côté vers la gauche, pas de côté vers la droite, arrêt à mi-chemin
9. Au pas sur les barres au sol
10. Au pas
11. Carré au trot
12. Arrêt, Pivot 360° à gauche, Reculer

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

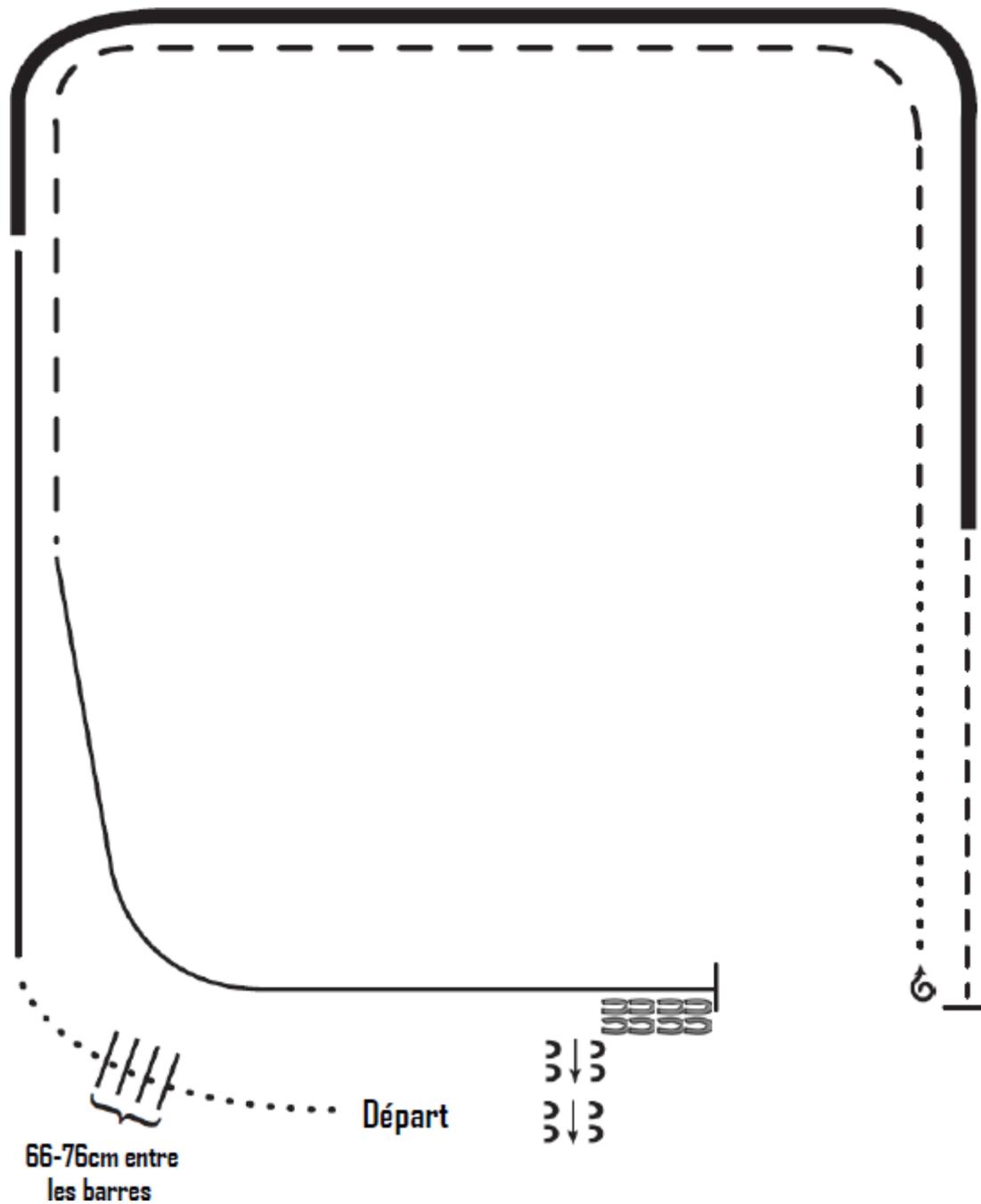
Pattern 5



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

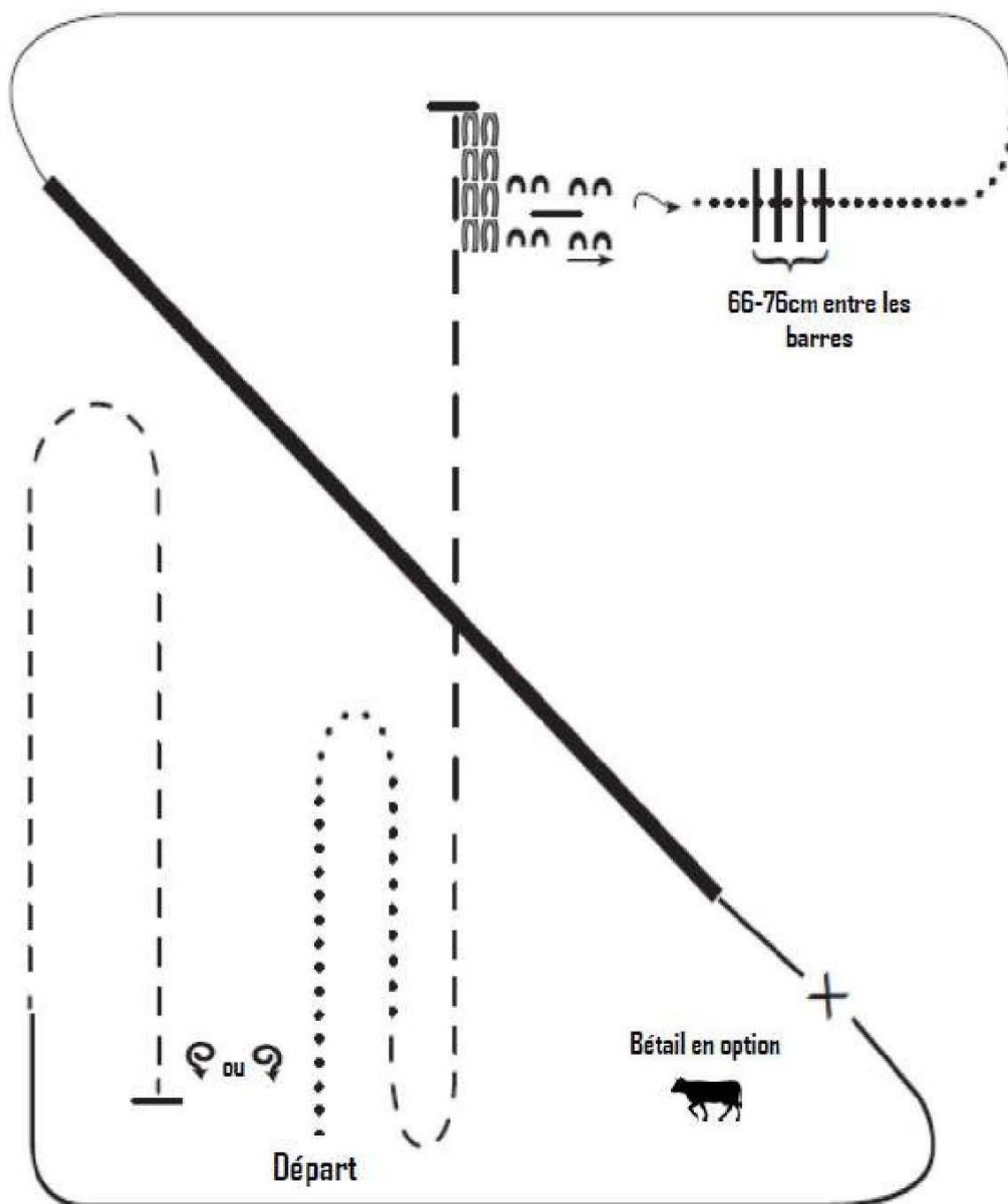
Pattern 6



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

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

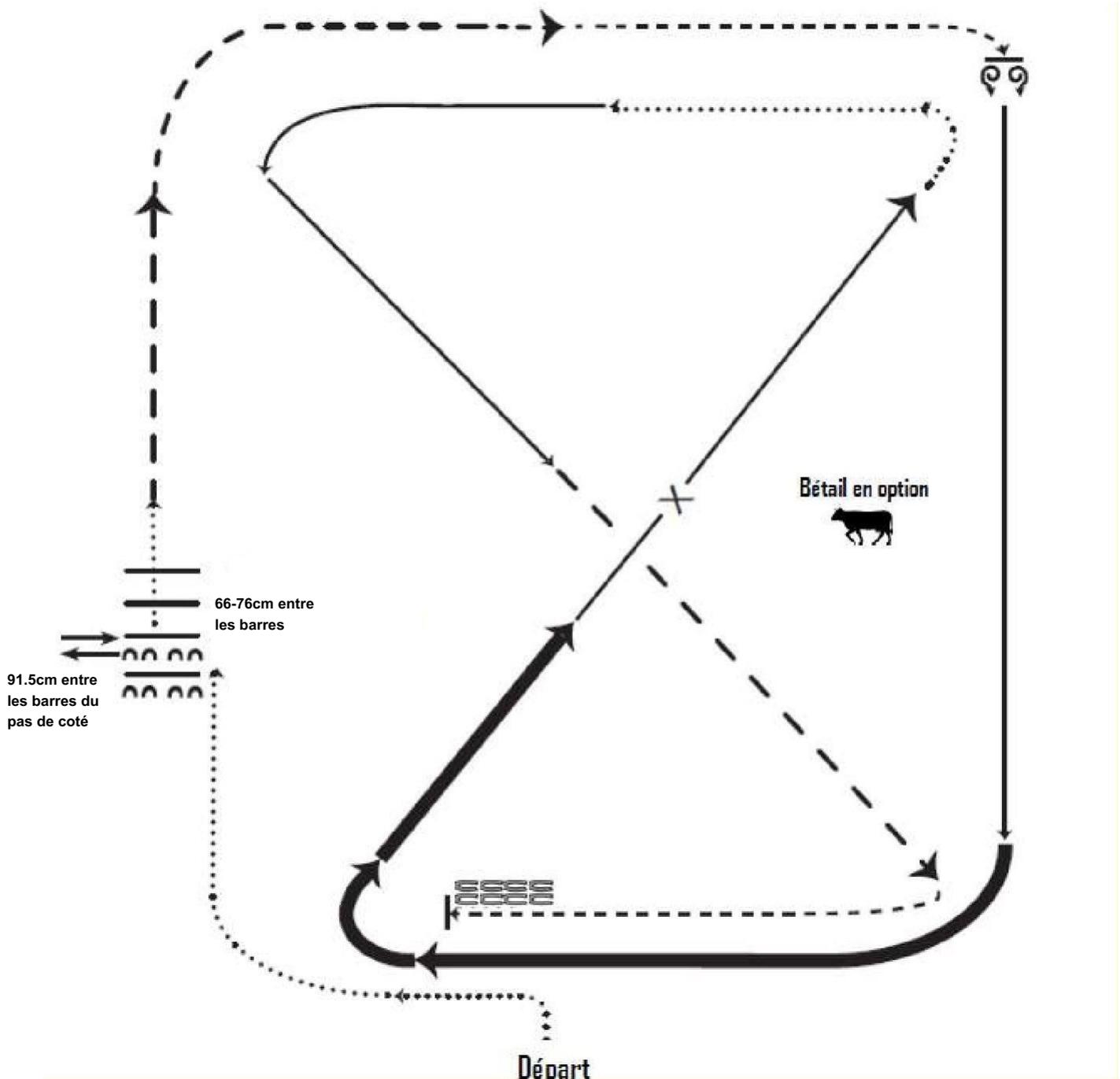
Pattern 7



1. Au pas
2. Au trot
3. Trot allongé
4. Arrêt, Reculer
5. Pas de côté vers la droite sur la barre au sol
6. Pivot 90° à droite, au pas sur les barres au sol
7. Au pas
8. Galop pied gauche (PG)
9. Galop allongé (PG)
10. Galop (PG), changement de pied (décomposé ou à la volée)
11. Galop pied droit (PD)
12. Au trot
13. Arrêt, Pivot 360° direction au choix (D ou G)

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

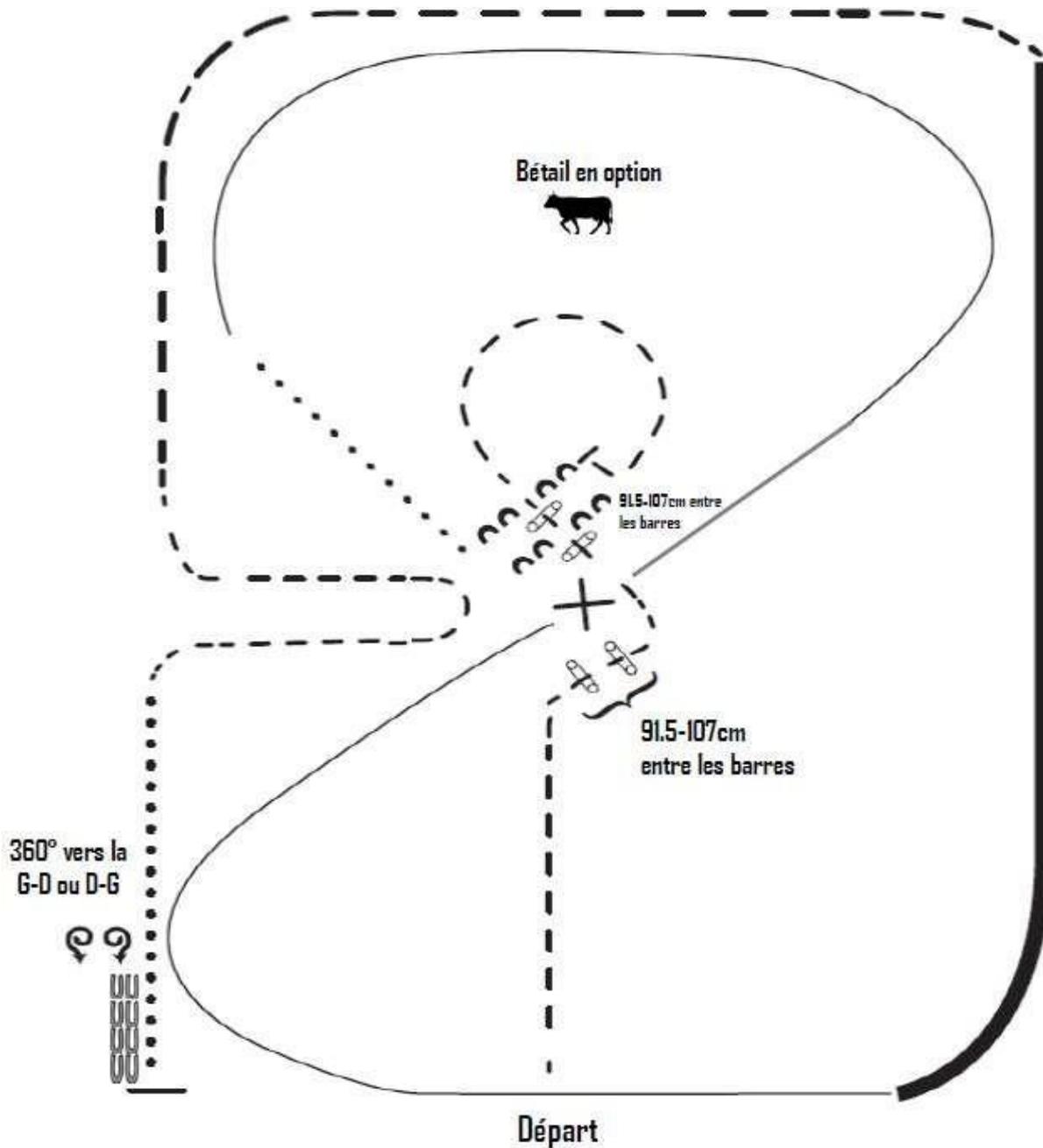
Pattern 8



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

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

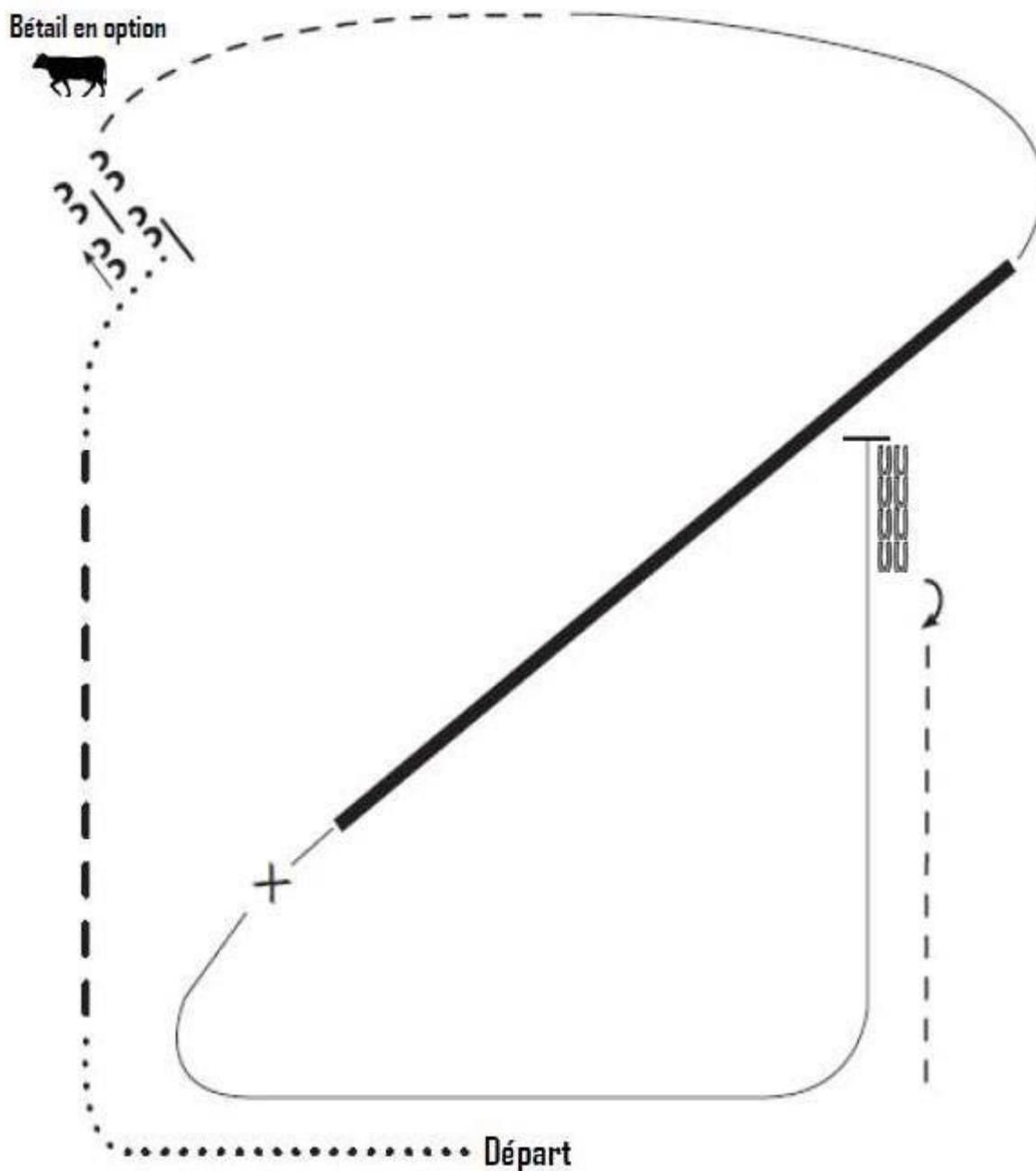
Pattern 9



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

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

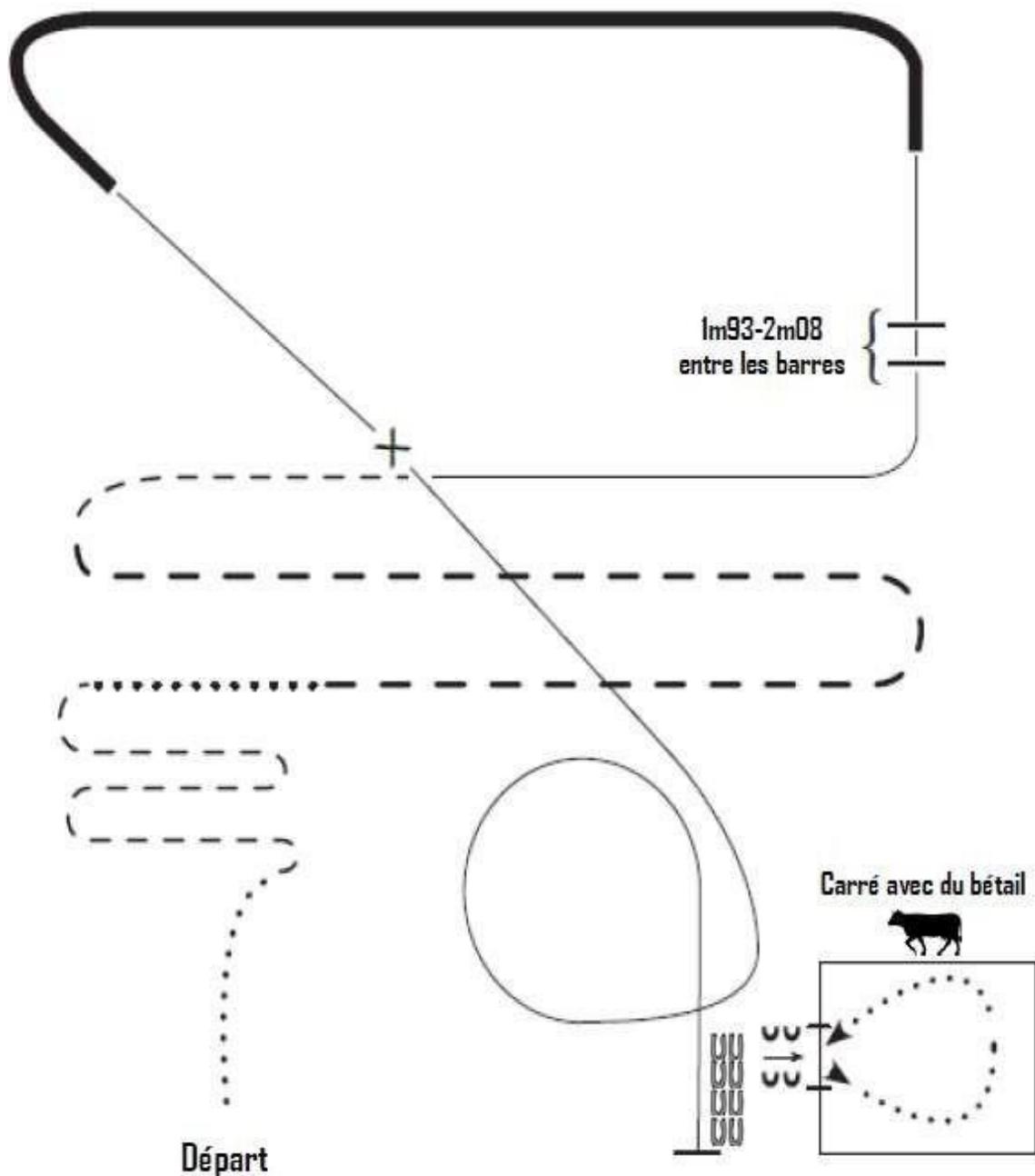
Pattern 10



1. Au pas
2. Trot allongé
3. Au pas
4. Arrêt, pas de côté vers la gauche sur la barre au sol
5. Au trot
6. Galop pied droit (PD)
7. Galop allongé (PD)
8. Galop (PD), changement de pied (décomposé ou à la volée)
9. Galop pied gauche (PG)
10. Arrêt, Reculer
11. Pivot 180° à droite
12. Au trot

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

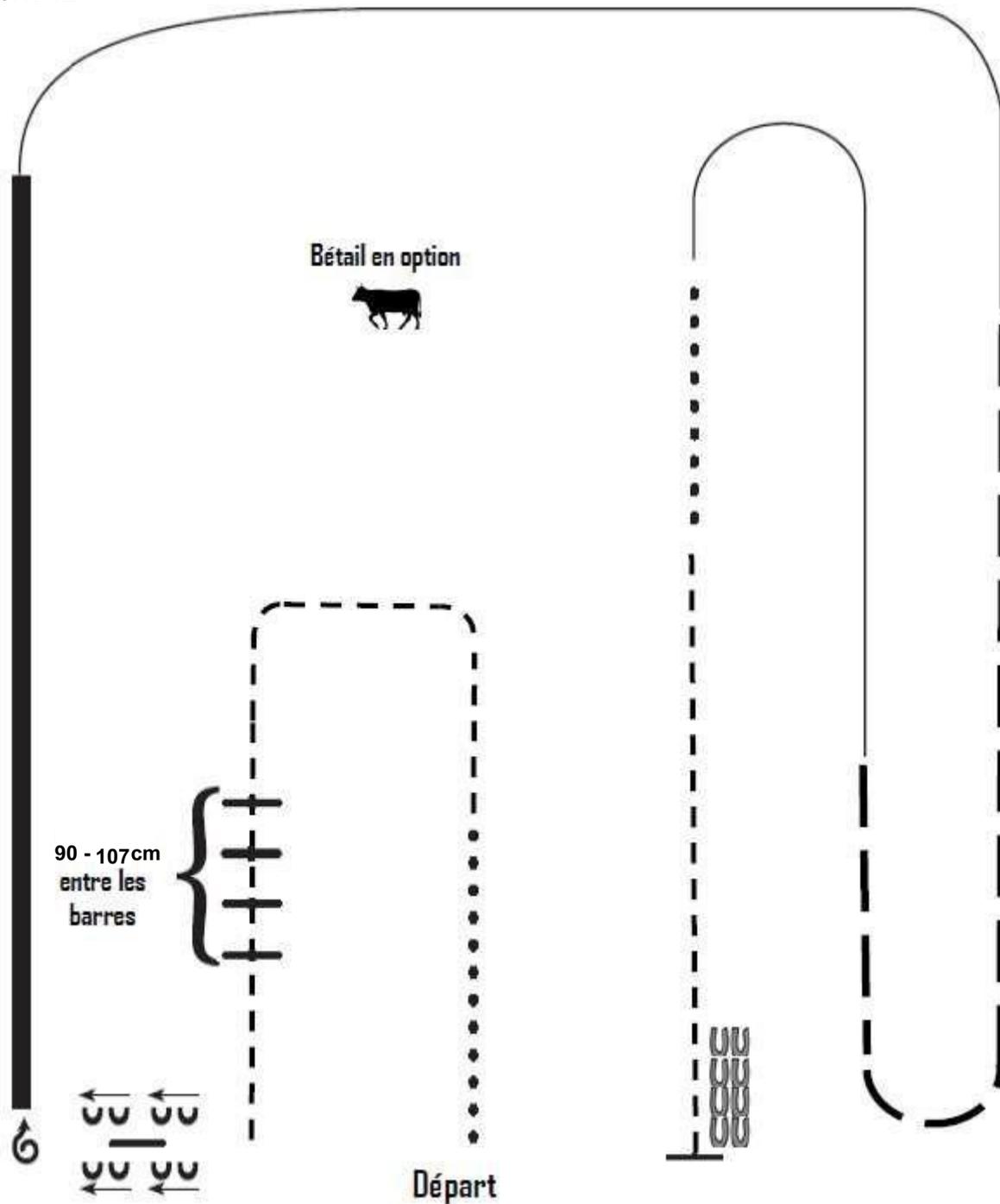
Pattern 11



1. Au pas
2. Au trot en serpentine
3. Au pas
4. Trot allongé
5. Au trot
6. Galop pied gauche (PG)
7. Galop sur les barres au sol
8. Galop allongé (PG)
9. Galop (PG), changement de pied droit (décomposé ou à la volée)
10. Galop pied droit (PD)
11. Galop un cercle
12. Arrêt, Reculer
13. Pas de côté jusqu'au portail, négocier le portail à main gauche dans le carré
14. Au pas, traverser le bétail, puis à main droite négocier le portail pour sortir

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

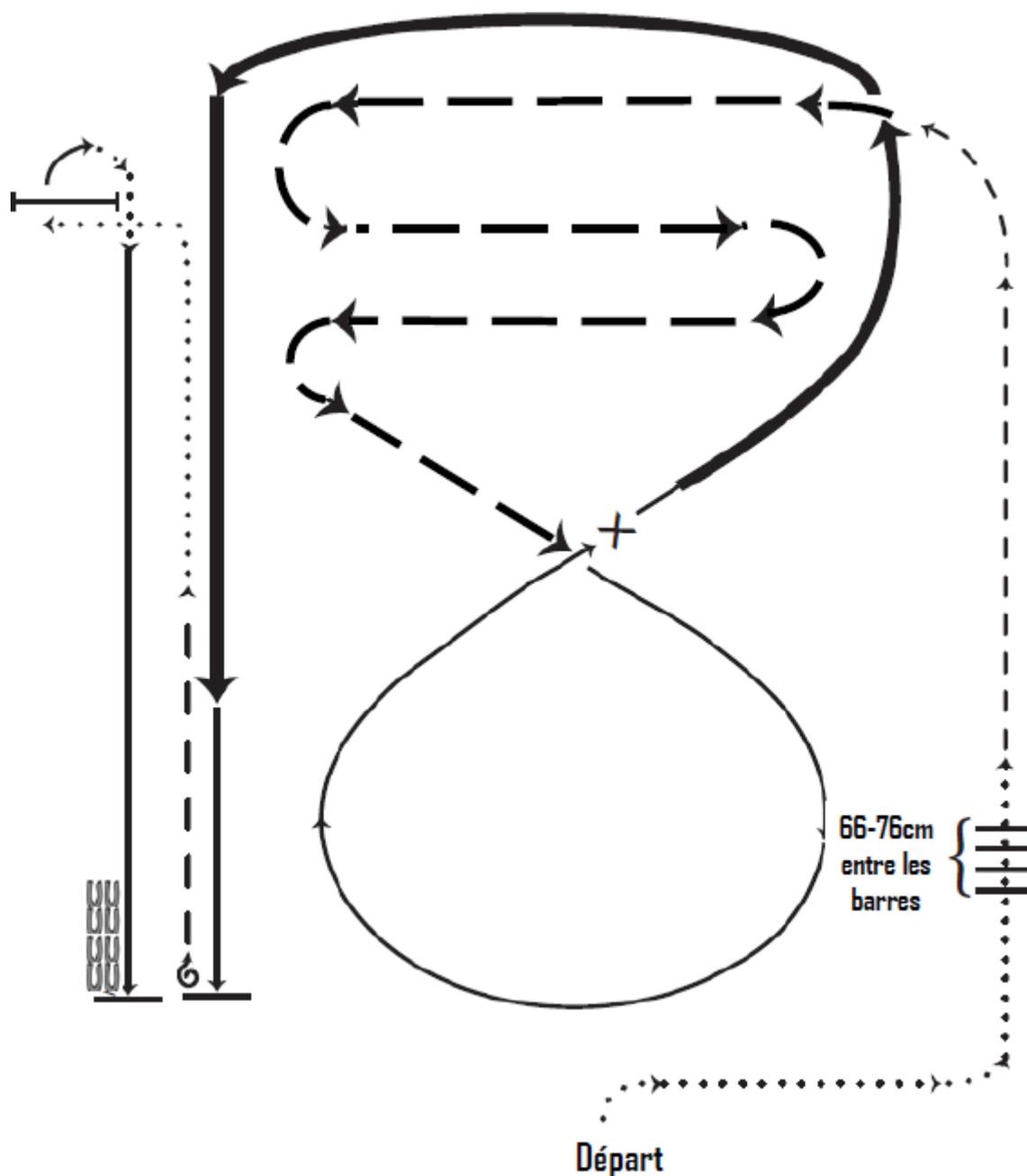
Pattern 12



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

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

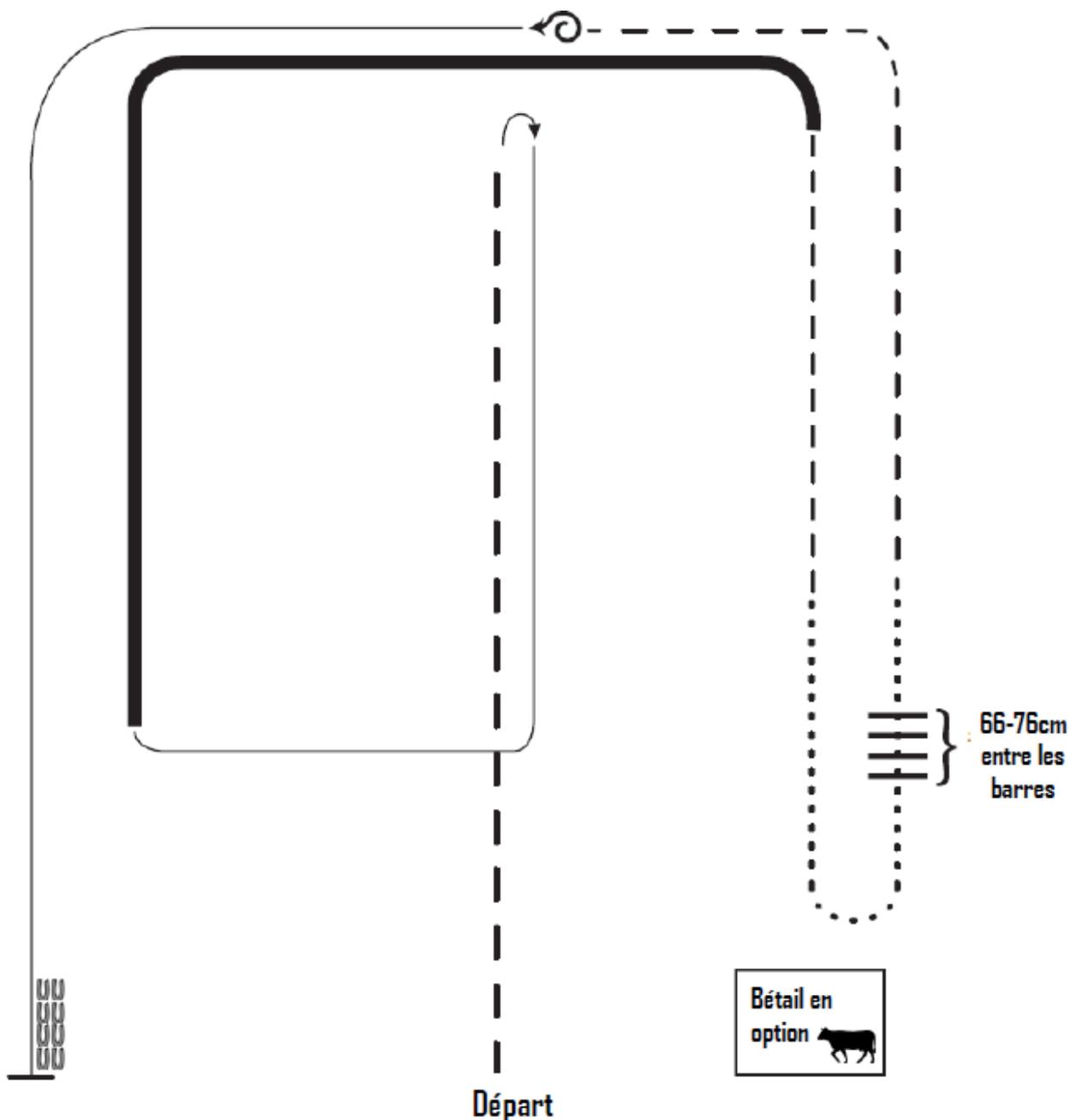
Pattern 13



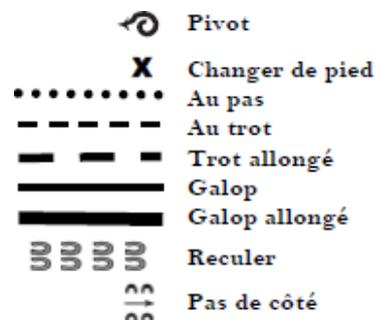
1. Au pas
2. Au pas sur les barres au sol
3. Au trot
4. Trot allongé en serpentine
5. Galop à droite (PD)
6. Changement de pied (décomposé ou à la volée)
7. Galop allongé à gauche (PG), Galop (PG)
8. Arrêt, Pivot 1 et 1/2 direction au choix (G ou D)
9. Au trot
10. Au pas jusqu'au portail
11. Négocier le portail main droite
12. Au pas, Galop (PG)
13. Arrêt, Reculer

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

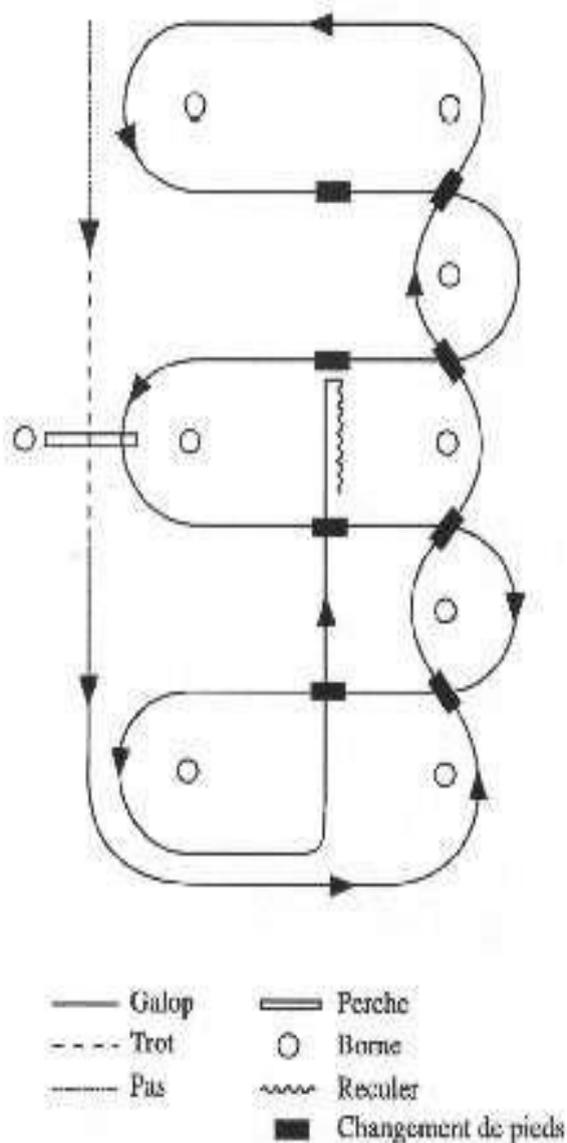
Pattern 15



1. Trot allongé
2. Arrêt, Rollback à droite
3. Galop à droite (PD)
4. Galop allongé (PD)
5. Au trot
6. Au pas
7. Au pas sur les barres au sol
8. Au pas
9. Au trot
10. Arrêt, pivot 360° à gauche
11. Galop à gauche (PG)
12. Arrêt, Reculer

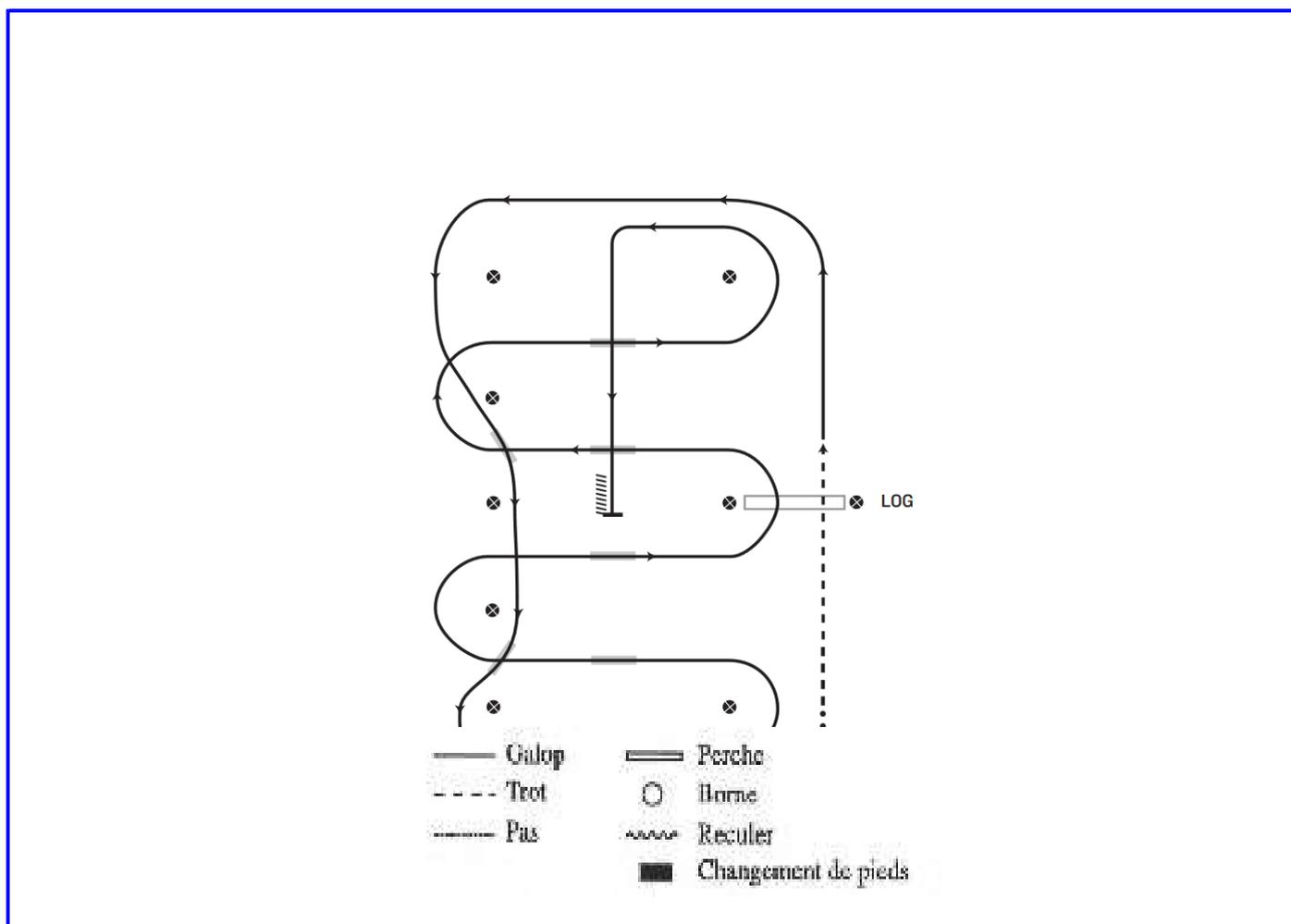


Art 1.3 – Western riding
Parcours 1



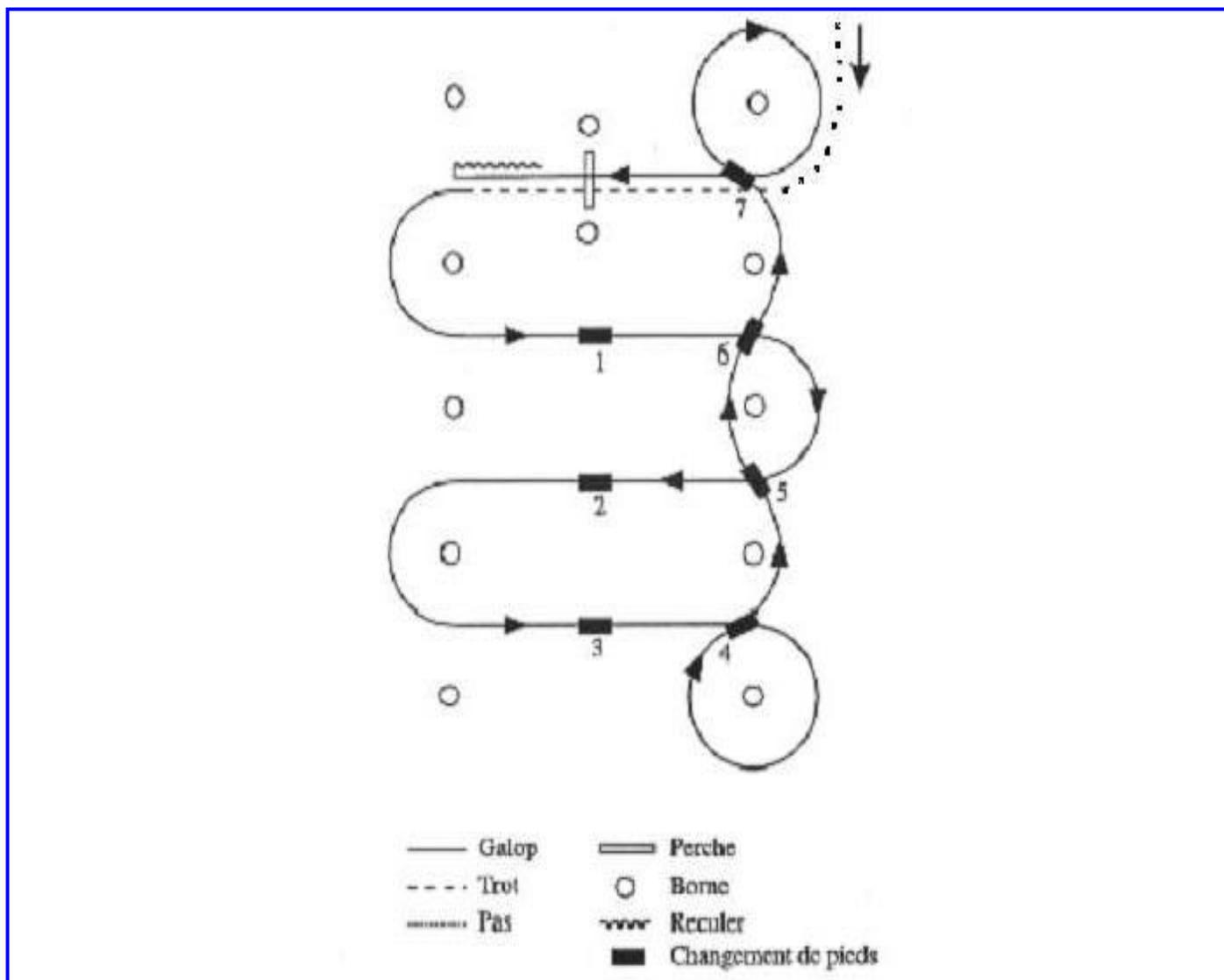
1	Pas, sur une distance au moins égale à 4,5 m, transition au trot, franchir la barre au sol.
2	Transition au galop et contourner l'extrémité du manège.
3	Premier changement de pied en ligne.
4	Deuxième changement de pied en ligne.
5	Troisième changement de pied en ligne.
6	Quatrième changement de pied en ligne et contourner l'extrémité du manège.
7	Premier changement de pied transversal.
8	Deuxième changement de pied transversal.
9	Franchir la barre au sol au galop.
10	Troisième changement de pied transversal.
11	Quatrième changement de pied transversal.
12	Galoper jusqu'au centre, s'arrêter, reculer.

Parcours 1 bis



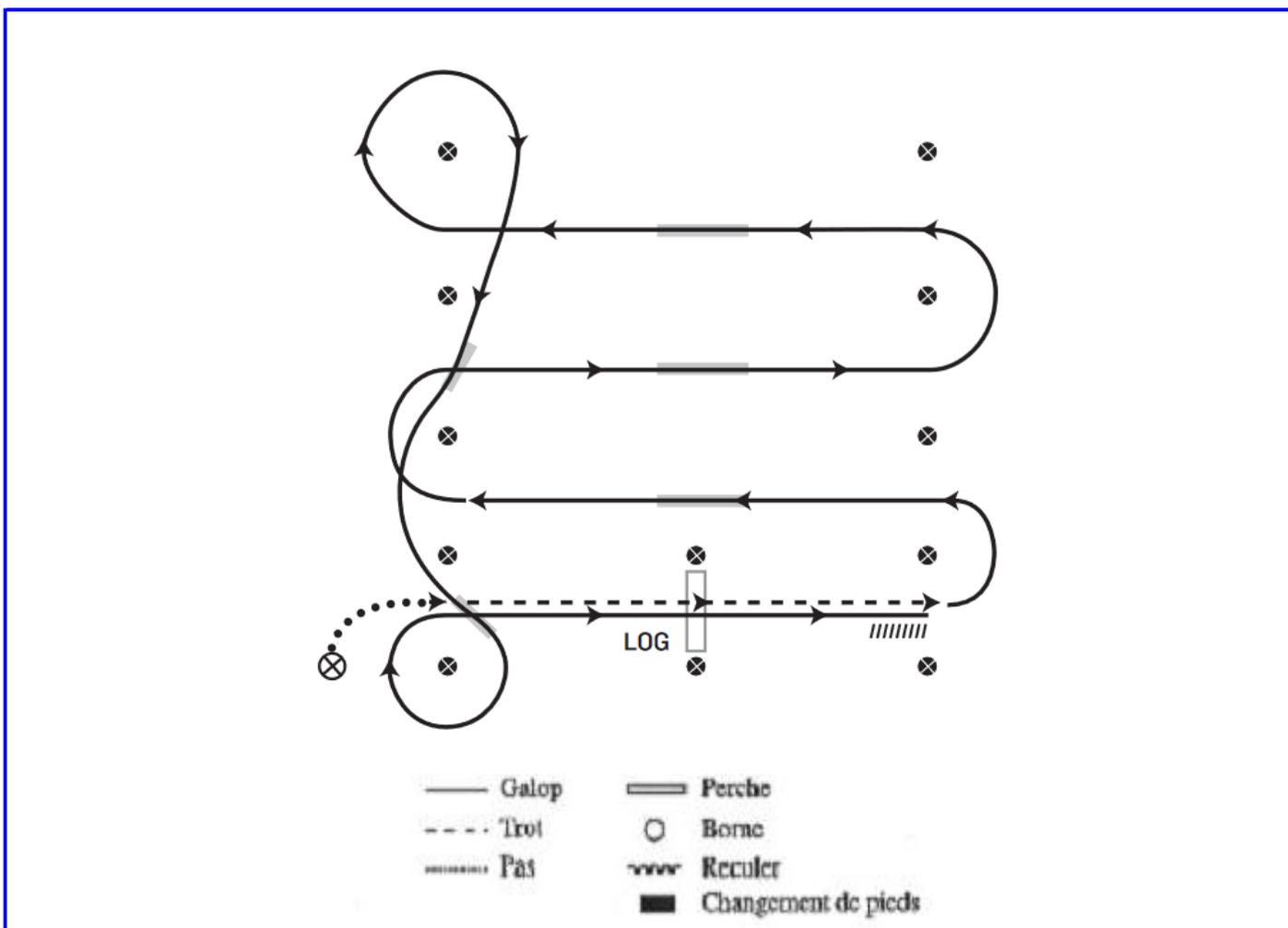
1	Pas, sur une distance au moins égale à 4,5 m, transition au trot, franchir la barre au sol.
2	Transition au galop et contourner l'extrémité du manège.
3	Premier changement de pied en ligne.
4	Deuxième changement de pied en ligne et contourner l'extrémité du manège.
5	Premier changement de pied transversal.
6	Deuxième changement de pied transversal.
7	Franchir la barre au sol au galop.
8	Troisième changement de pied transversal.
9	Quatrième changement de pied transversal.
10	Galoper jusqu'au centre, s'arrêter, reculer.

Parcours 2



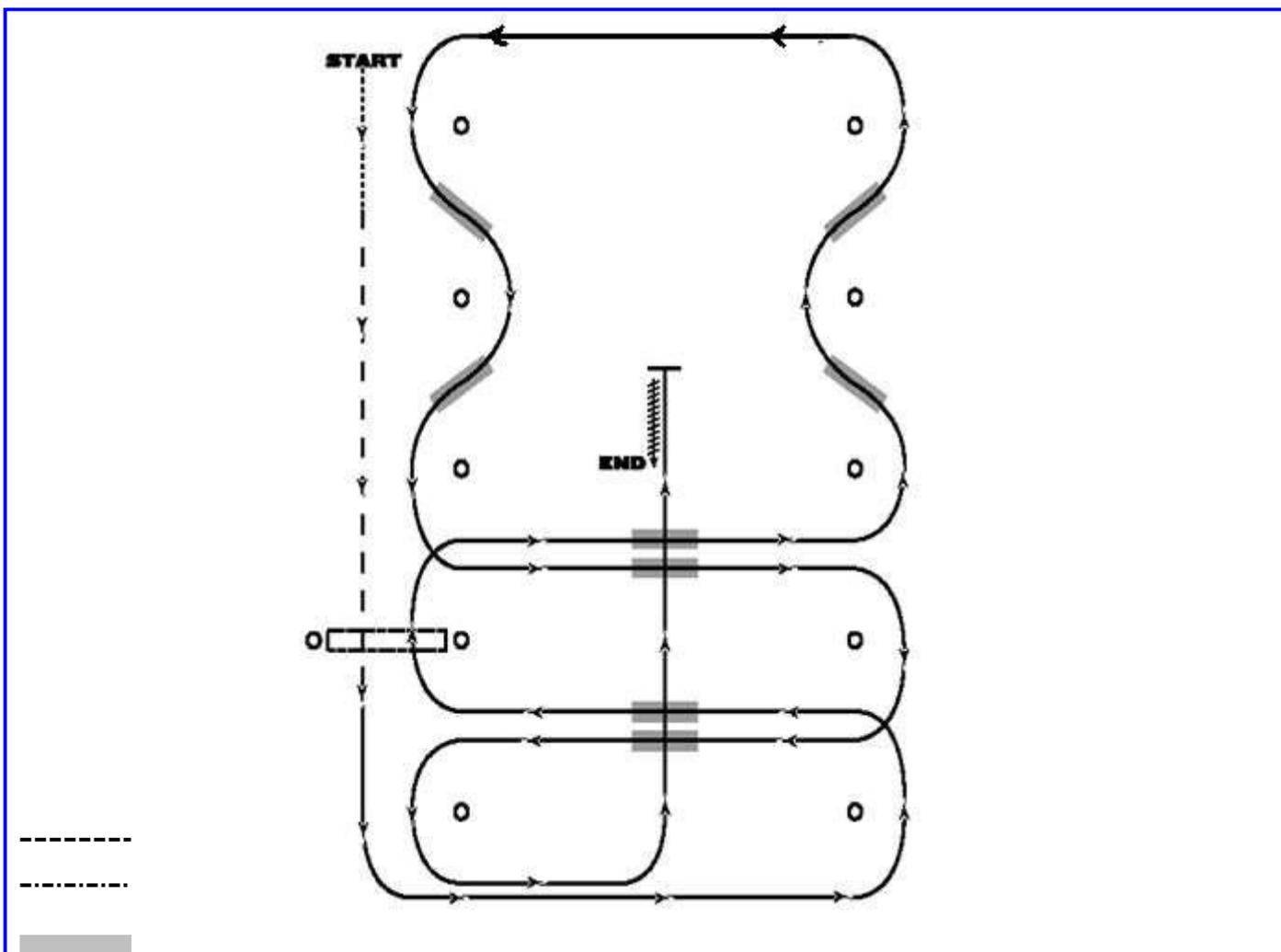
1	Pas, transition au trot, franchir la barre au sol.
2	Transition au galop.
3	Premier changement de pied transversal.
4	Deuxième changement de pied transversal.
5	Troisième changement de pied transversal.
6	Cercle et premier changement de pied en ligne.
7	Deuxième changement de pied en ligne.
8	Troisième changement de pied en ligne.
9	Quatrième changement de pied en ligne et cercle.
10	Franchir la barre au sol au galop.
11	Galoper, s'arrêter, reculer.

Parcours 2 bis



1	Pas, transition au trot, franchir la barre au sol.
2	Transition au galop.
3	Premier changement de pied transversal.
4	Deuxième changement de pied transversal.
5	Troisième changement de pied transversal.
6	Cercle et premier changement de pied en ligne.
7	Deuxième changement de pied en ligne et cercle.
8	Franchir la barre au sol au galop.
9	Galoper, s'arrêter, reculer.

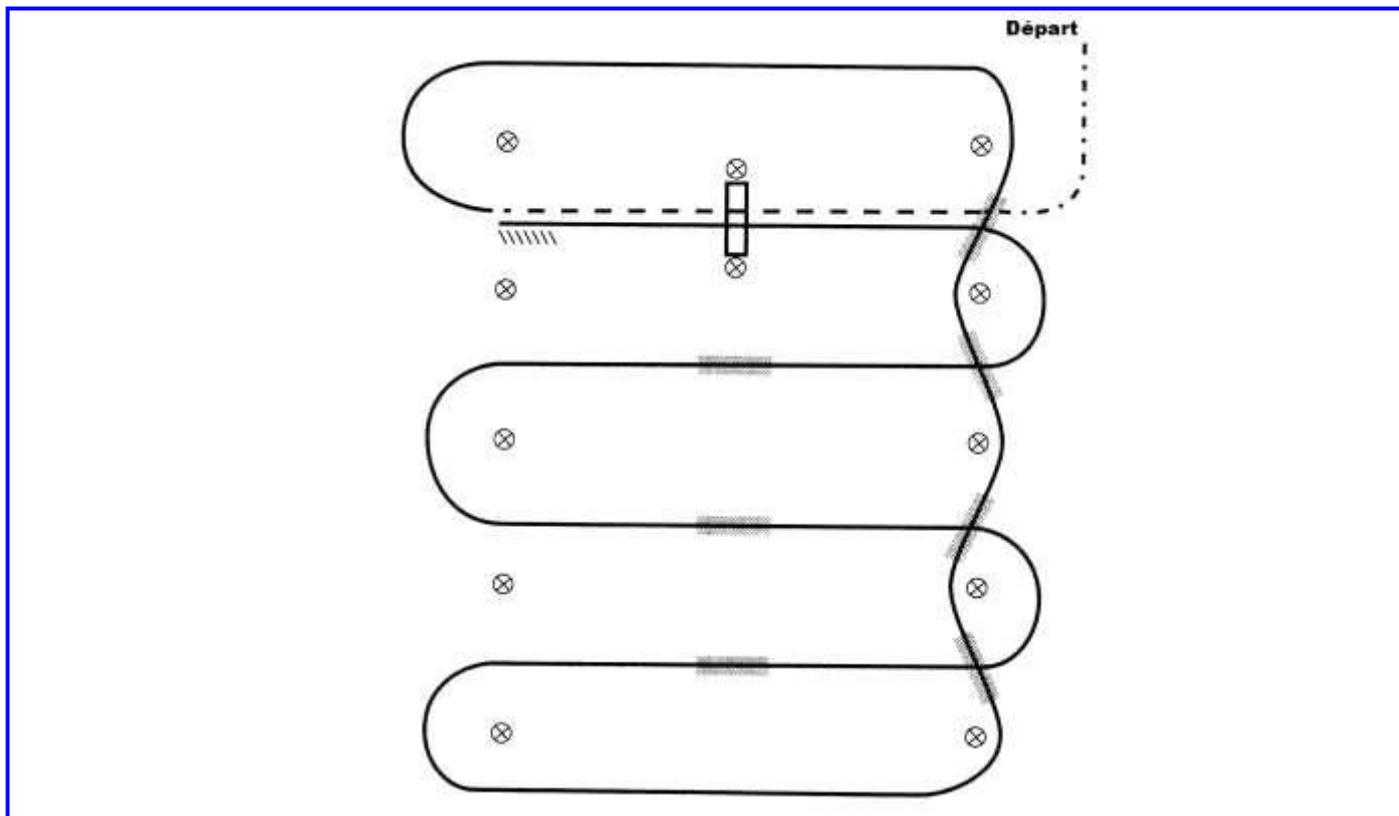
Parcours 3



—— Galop	Barre	—— Pas	Reculer
Trot	⊗ Borne	Changeement de pied	

1	Pas, à mi-chemin entre les bornes, transition au trot, franchir la barre au sol.
2	Transition au galop à gauche et contourner l'extrémité du manège.
3	Premier changement de pied transversal.
4	Franchir la barre au sol au galop.
5	Deuxième changement de pied transversal.
6	Premier changement de pied en ligne.
7	Deuxième changement de pied en ligne.
8	Troisième changement de pied en ligne.
9	Quatrième changement de pied en ligne.
10	Troisième changement de pied transversal
11	Quatrième changement de pied transversal.
12	Contourner le cône, galoper jusqu'au centre, stop, reculer.

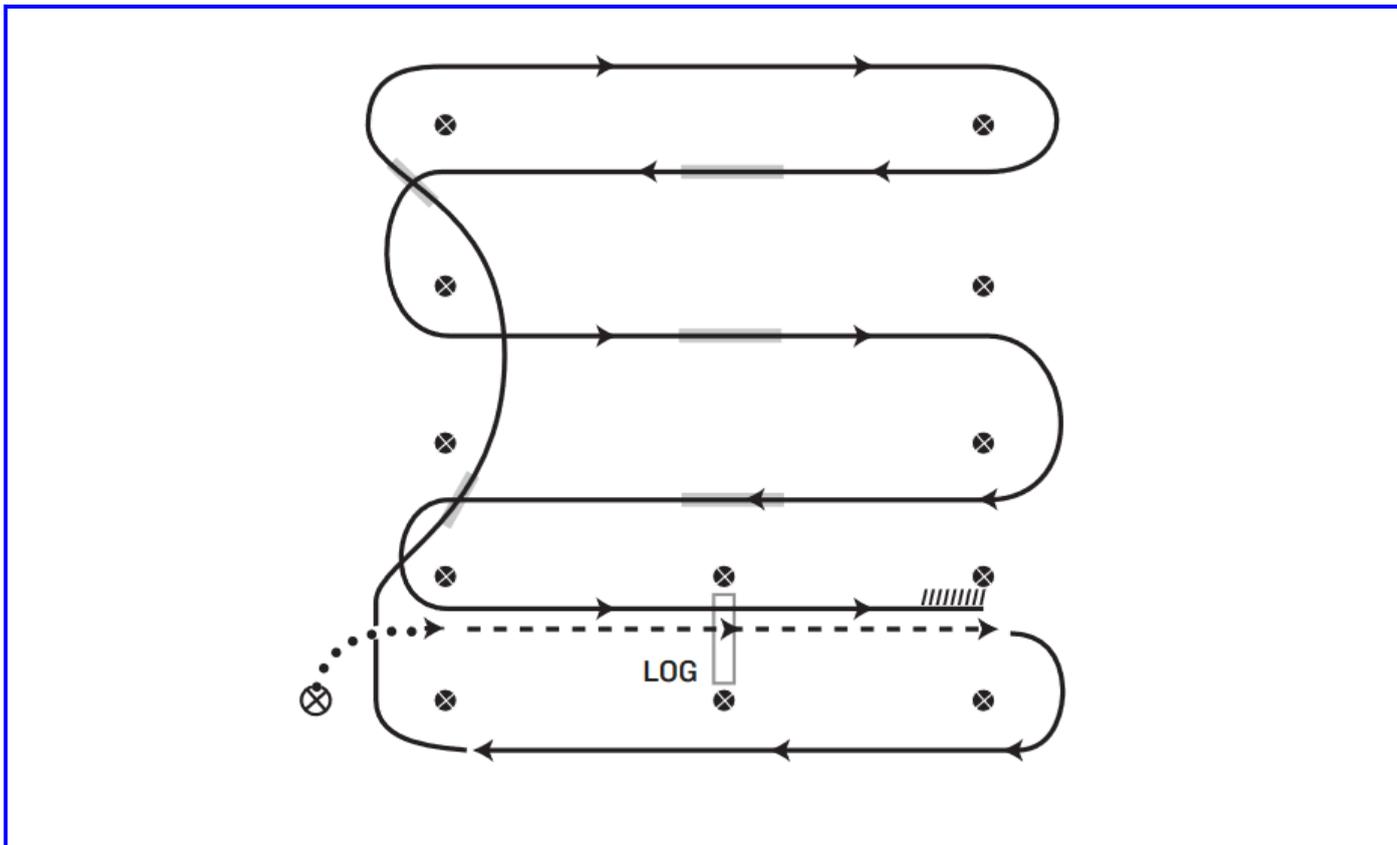
Parcours 4



	Galop		Barre
	Trot		Borne
	Pas		Reculer
	Changement de pied		

- | | |
|----|----------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Pas, transition au trot, franchir la barre au sol. |
| 2 | Transition au galop à droite et contourner l'extrémité du manège. |
| 3 | Premier changement de pied en ligne. |
| 4 | Deuxième changement de pied en ligne. |
| 5 | Troisième changement de pied en ligne. |
| 6 | Quatrième changement de pied en ligne et contourner l'extrémité du manège. |
| 7 | Premier changement de pied transversal. |
| 8 | Deuxième changement de pied transversal. |
| 9 | Troisième changement de pied transversal. |
| 10 | Franchir la barre au sol au galop. |
| 11 | Galop, stop, reculer. |

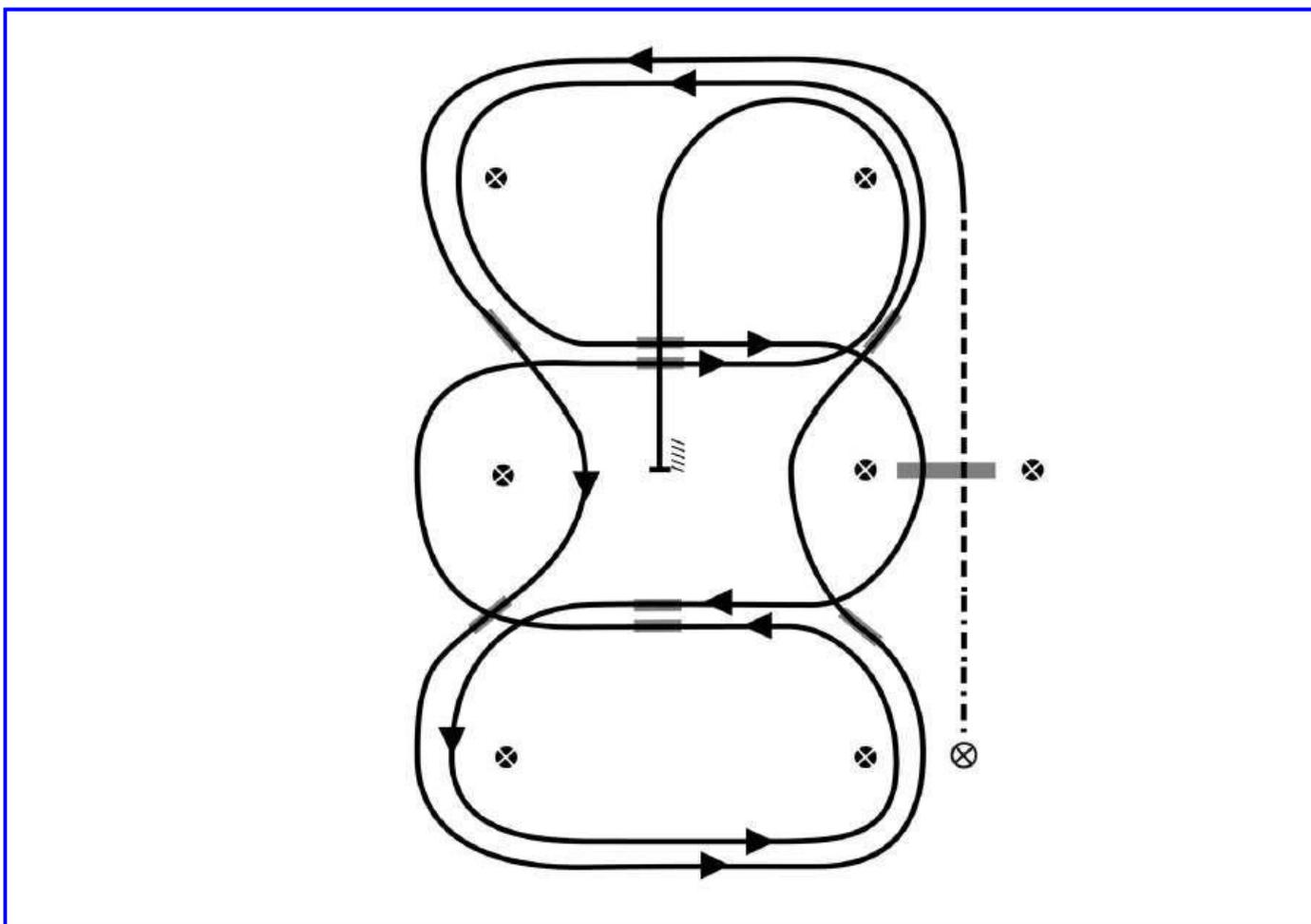
Parcours 4bis



Galop		Barre
Trot		Borne
Pas		Reculer
Changement de pied		

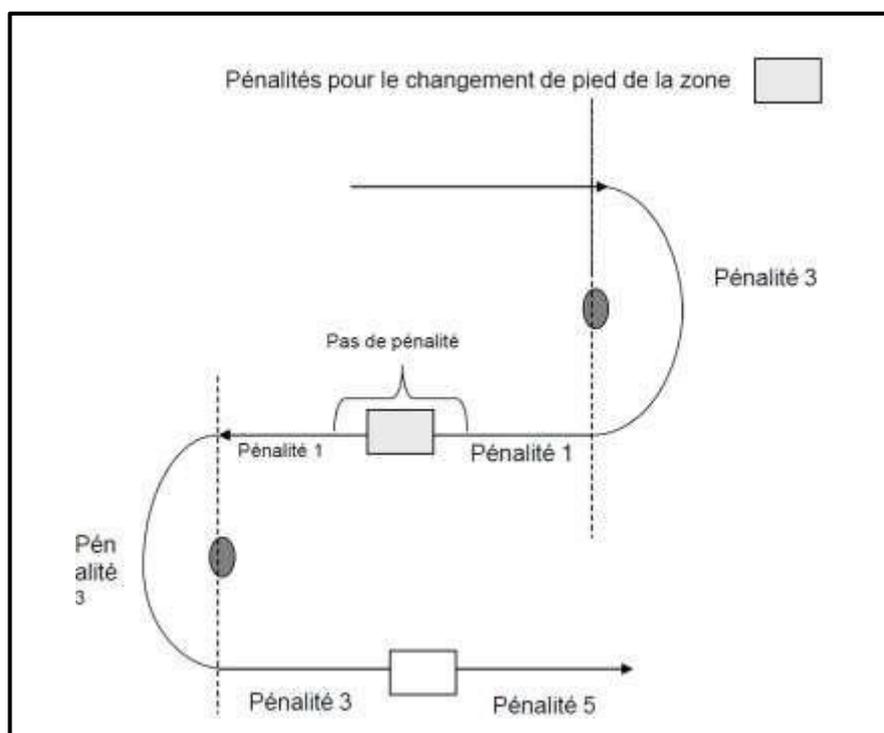
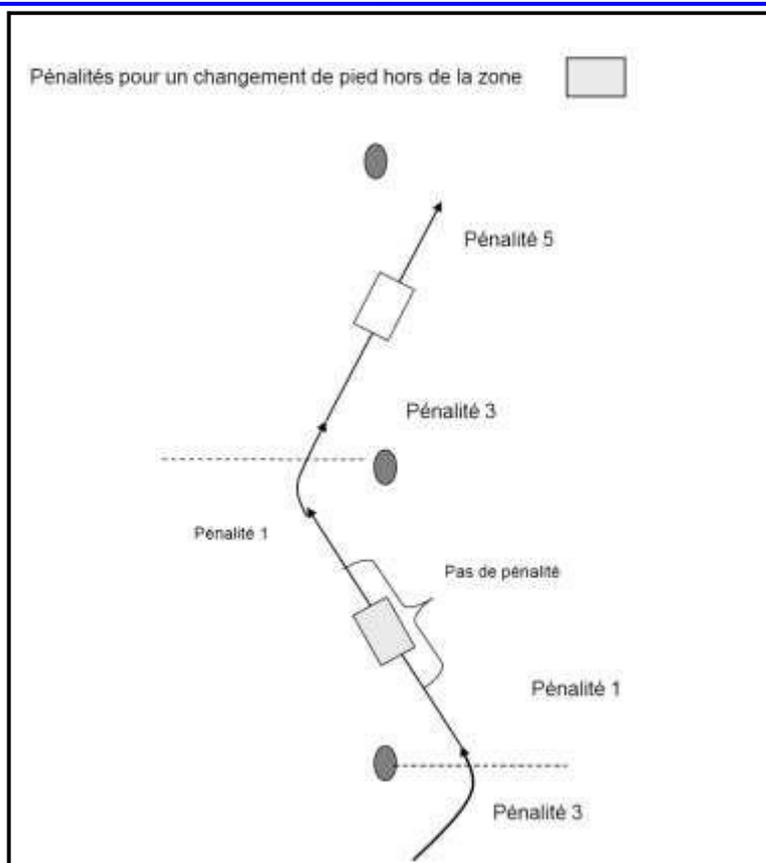
1	Pas, transition au trot, franchir la barre au sol.
2	Transition au galop à droite et contourner l'extrémité du manège.
3	Premier changement de pied en ligne.
4	Deuxième changement de pied en ligne et contourner l'extrémité du manège.
5	Premier changement de pied transversal.
6	Deuxième changement de pied transversal.
7	Troisième changement de pied transversal.
8	Franchir la barre au sol au galop.
9	Galop, stop, reculer.

Parcours 5: recommandé pour les petites carrières



———— Galop	▬ Barre	———— Pas	////////// Reculer
- - - - - Trot	⊗ Borne	▬ Changement de pied	

1	Pas, transition au trot, franchir la barre au sol.
2	Passer au galop sur le pied gauche.
3	Premier changement de pied en ligne.
4	Deuxième changement de pied en ligne.
5	Troisième changement de pied en ligne.
6	Quatrième changement de pied en ligne.
7	Premier changement de pied sur la serpentine.
8	Passer la barre au galop.
9	Deuxième changement de pied.
10	Troisième changement de pied.
11	Quatrième changement de pied.
12	Galop, stop, reculer.



Art 1.4 - Reining

Epreuve Club A : pattern C1 et pattern C2

Epreuves club Poney et club 2 : patterns C1 à C5

Epreuve Club 1 : patterns C6 à C9 et patterns 14 et 15 Epreuves Amateur 2 : patterns n° 1 à 15

Epreuves Amateur 1, Elite et Pro : patterns n° 1 à 13

1- Les Patterns Club**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.

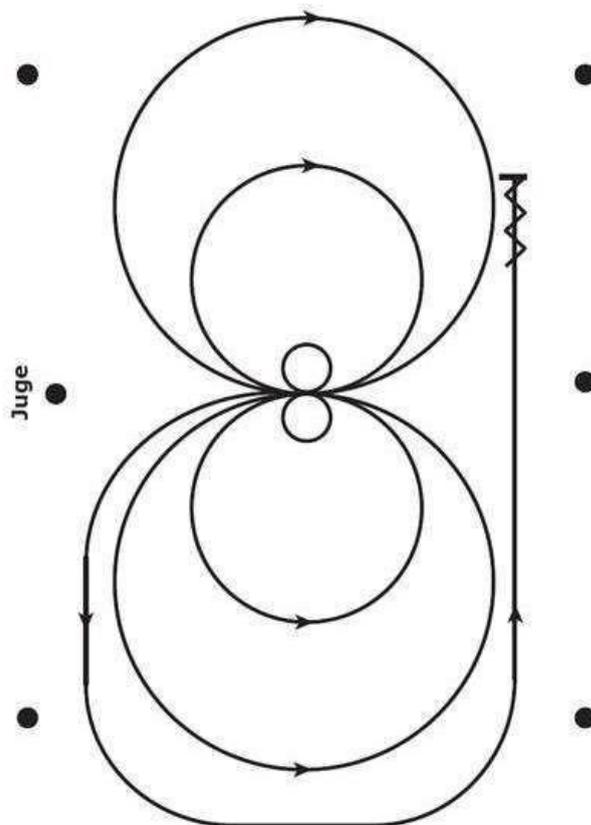
Longer le bord de l'arène en restant à 6 m. au moins du bord.

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.



Parcours C2

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 droite. Accomplir 1 grand cercle à droite.
- 2) Rester au galop. Accomplir un petit cercle à droite. Arrêt au centre. Pause.
- 3) Effectuer un spin à droite. Pause.
- 4) Partir au galop à gauche. Accomplir 1 grand cercle à gauche.
- 5) Rester au galop. Accomplir un petit cercle à gauche. Arrêt au centre. Pause.
- 6) Effectuer un spin à gauche. Pause.
- 7) Partir au galop à droite. Commencer un cercle à droite sans le terminer.

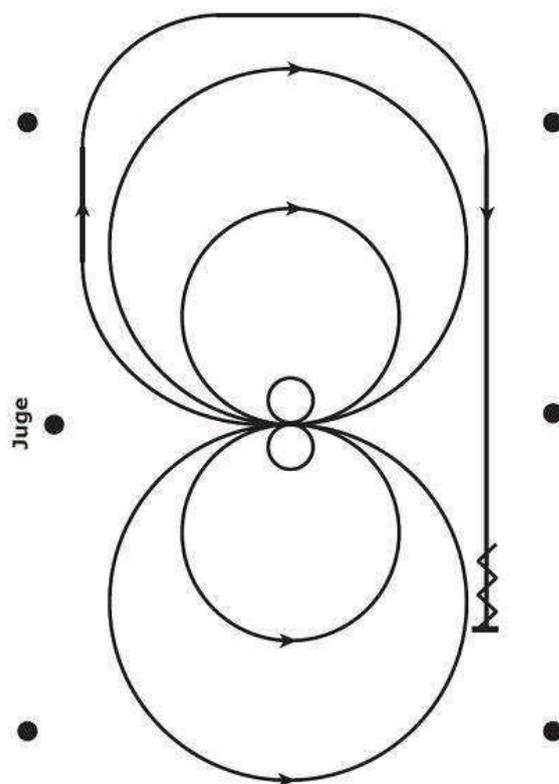
Longer le bord de l'arène en restant à 6 m. au moins du bord.

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.



Parcours C3

Marcher ou trotter jusqu'au centre de l'arène, face au mur de gauche, face au juge.

S'arrêter au milieu face au juge.

- 1) Effectuer un spin à gauche – pause.
- 2) Partir au galop à gauche. Accomplir un grand cercle à gauche.
- 3) Rester au galop. Accomplir un petit cercle à gauche. Arrêt au centre – pause.
- 4) Effectuer un spin à droite – pause.
- 5) Partir au galop à droite. Accomplir un grand cercle à droite.
- 6) Rester au galop. Accomplir un petit cercle à droite. Arrêt au centre – pause.
- 7) Commencer un cercle au galop vers la droite sans fermer le cercle.

Longer le bord de l'arène en restant à 6m. au moins du bord.

Après le cône du centre, arrêter et exécuter un rollback à gauche.

- 8) Repartir au galop, contourner l'extrémité de l'arène au galop à gauche.

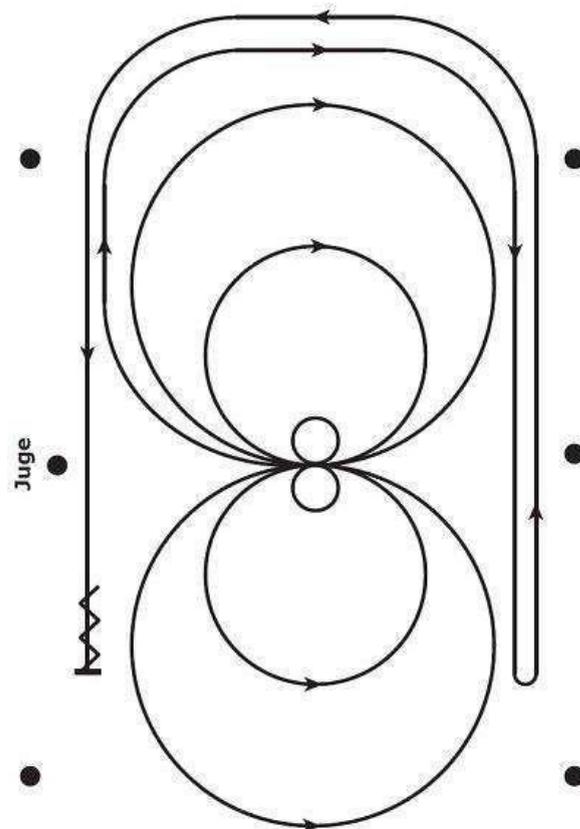
Longer le bord de l'arène en restant à 6m. au moins du bord.

Passer le cône du centre et s'arrêter.

Reculer une foulée minimum.

Marquer une pause pour signifier la fin du parcours.

Aller présenter le cheval au juge.



Parcours C4

Marcher ou trotter jusqu'au centre de l'arène, face au mur de gauche, face au juge.

S'arrêter au milieu face au juge.

- 1) Effectuer un spin à droite – pause.
- 2) Partir au galop à droite. Accomplir un grand cercle à droite.
- 3) Rester au galop. Accomplir un petit cercle à droite. Arrêt au centre – pause.
- 4) Effectuer un spin à gauche – pause.
- 5) Partir au galop à gauche. Accomplir un grand cercle à gauche.
- 6) Rester au galop. Accomplir un petit cercle à gauche. Arrêt au centre – pause.
- 7) Commencer un cercle au galop vers la gauche sans fermer le cercle.

Longer le bord de l'arène en restant à 6m. au moins du bord.

Après le cône du centre, arrêter et exécuter un rollback à droite.

- 8) Repartir au galop, contourner l'extrémité de l'arène au galop à droite.

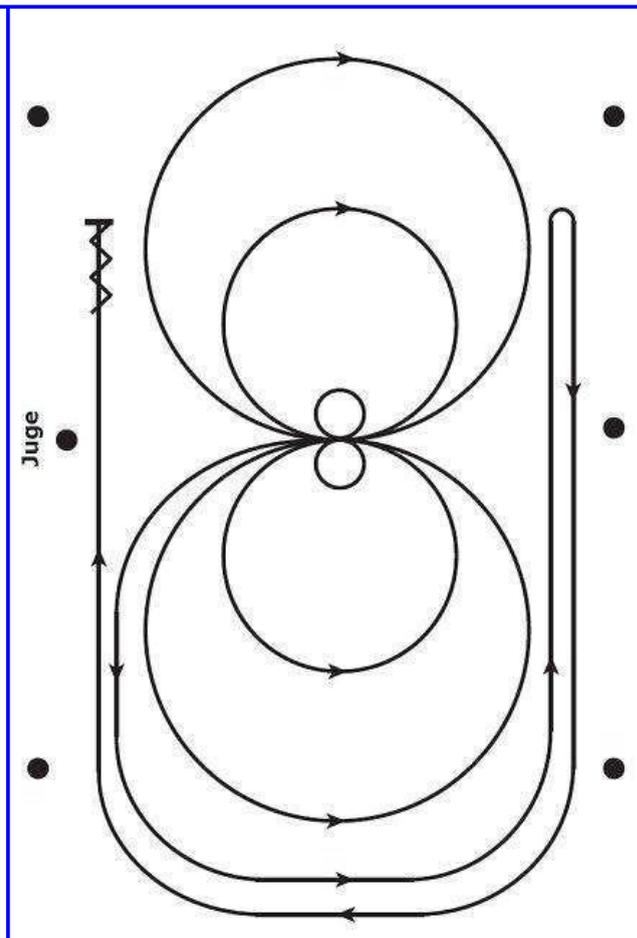
Longer le bord de l'arène en restant à 6m. au moins du bord.

Passer le cône du centre et s'arrêter.

Reculer une foulée minimum.

Marquer une pause pour signifier la fin du parcours.

Aller présenter le cheval au juge.



Parcours C5

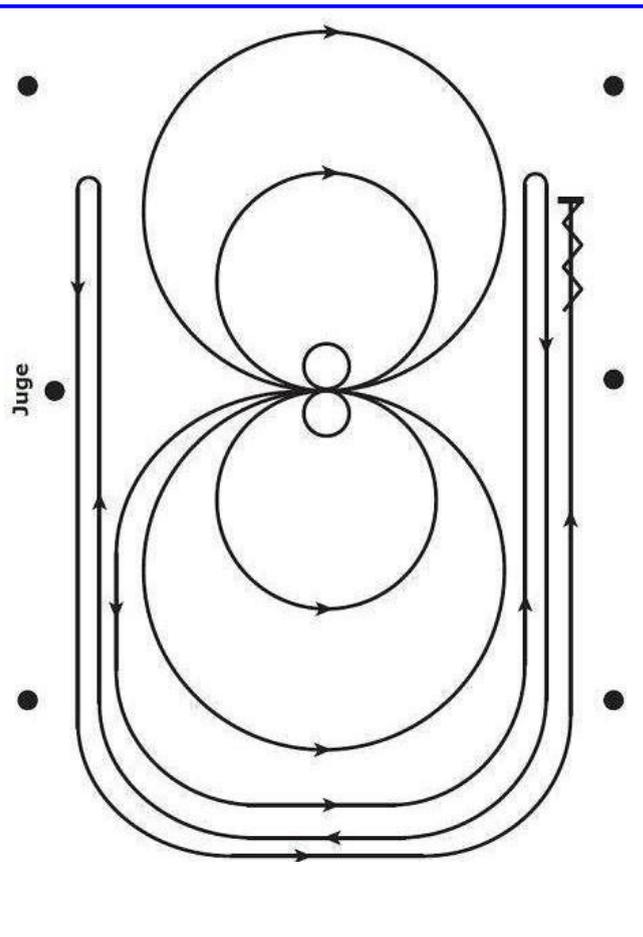
Marcher ou trotter jusqu'au centre de l'arène, face au mur de gauche, face au juge.

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.

Marquer une pause pour signifier la fin du parcours.

Aller présenter le cheval au juge.



Parcours C6

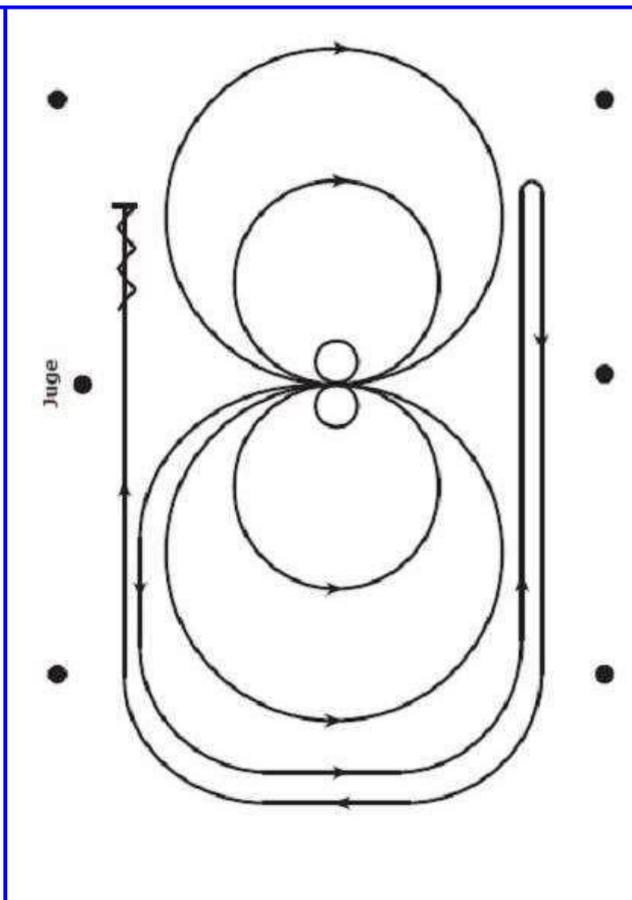
Marcher ou trotter jusqu'au centre de l'arène, face au mur de gauche, face au juge.

Le cheval/poney doit s'arrêter ou être au pas avant de prendre le galop.

- 1) Partir au galop à droite. Accomplir un cercle à droite grand et rapide.
- 2) Rester au galop. Accomplir un cercle à droite, petit et lent.
Arrêt au centre – pause
- 3) Effectuer un spin à droite – pause.
- 4) Partir au galop à gauche. Accomplir un cercle à gauche grand et rapide.
- 5) Rester au galop. Accomplir un cercle à gauche, petit et lent.
Arrêt au centre – pause
- 6) Effectuer un spin à gauche.
- 7) Partir au galop à gauche. Commencer un cercle au galop vers la gauche sans fermer le cercle.
Après le cône du centre, arrêter et exécuter un rollback à droite.
- 8) Repartir au galop, contourner l'extrémité de l'arène au galop à droite.
Arrêter après le cône du centre. Reculer de 2 pas minimum

Marquer une pause pour signifier la fin du parcours.

Aller présenter le cheval au juge



Parcours C7

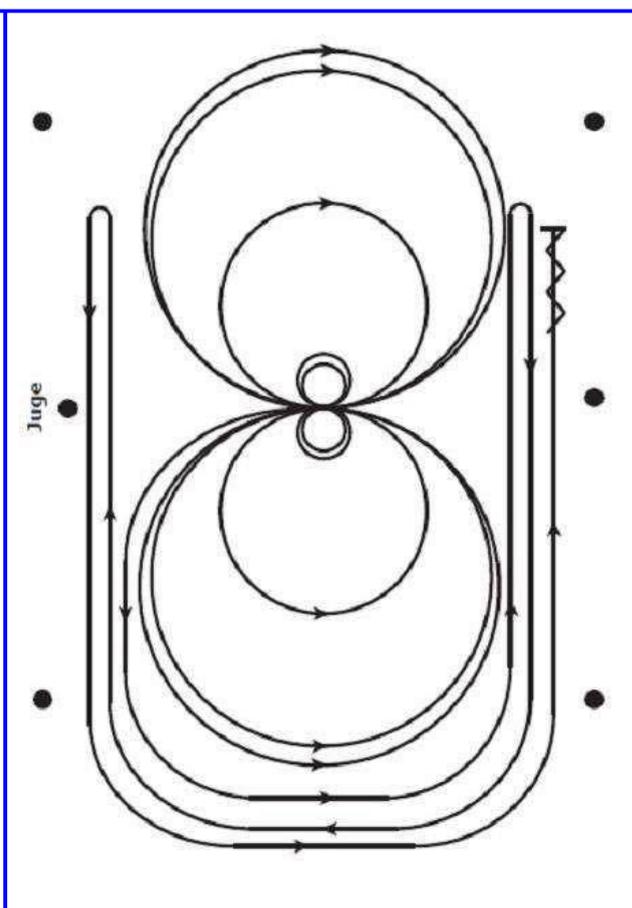
Marcher ou trotter jusqu'au centre de l'arène, face au mur de gauche, face au juge.

Le cheval/poney doit s'arrêter avant de commencer le pattern.

- 1) Effectuer deux spins à gauche.
- 2) Partir au galop à gauche, accomplir trois cercles à gauche, les deux premiers grands et rapides, le troisième plus petit et plus lent.
Arrêt au centre.
- 3) Effectuer deux spins à droite.
- 4) Partir au galop à droite, accomplir trois cercles à droite, les deux premiers grands et rapides, le troisième plus petit et plus lent.
Arrêt au centre.
- 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. 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 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.



Parcours C8

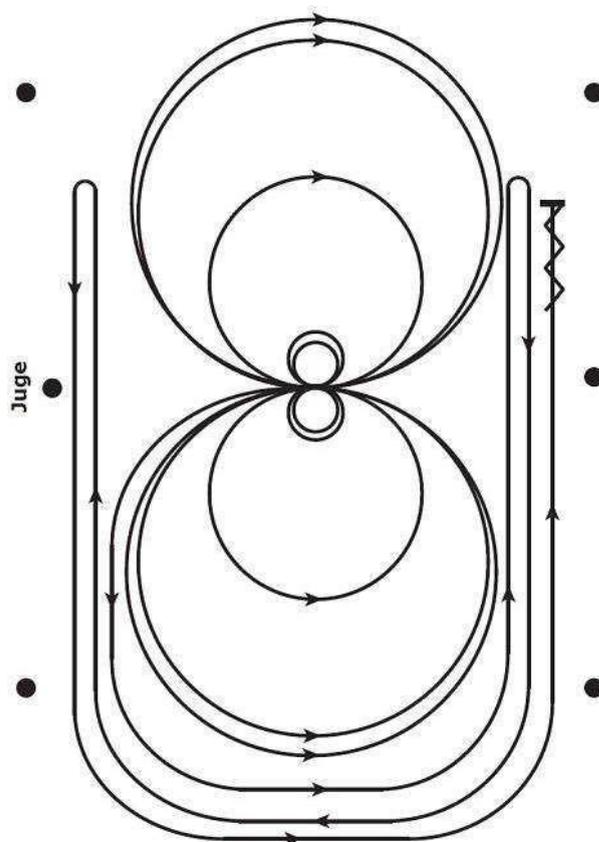
Marcher ou trotter jusqu'au centre de l'arène, face au mur de gauche, face au juge.

Le cheval/poney doit s'arrêter ou être au pas avant de prendre le galop.

- 1) Partir au galop à gauche, accomplir trois cercles à gauche, les deux premiers grands et rapides, le troisième plus petit et plus lent. Arrêt au centre.
- 2) Effectuer deux spins à gauche – pause.
- 3) Partir au galop à droite, accomplir trois cercles à droite, les deux premiers grands et rapides, le troisième plus petit et plus lent. Arrêt au centre – pause.
- 4) Effectuer deux spins 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. 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 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.



Parcours C9

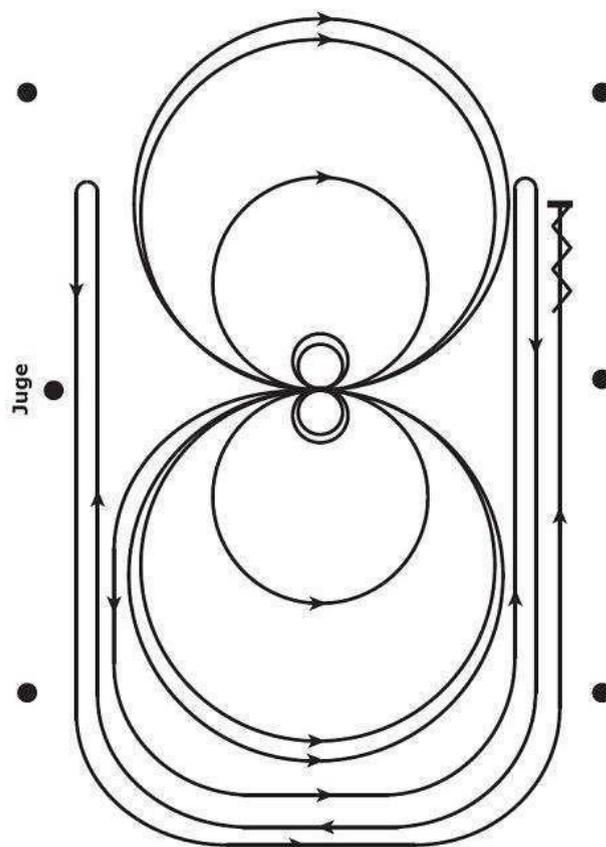
Marcher ou trotter jusqu'au centre de l'arène en suivant le grand côté, tourner face au mur de gauche, s'arrêter au milieu de l'arène face au juge.

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.

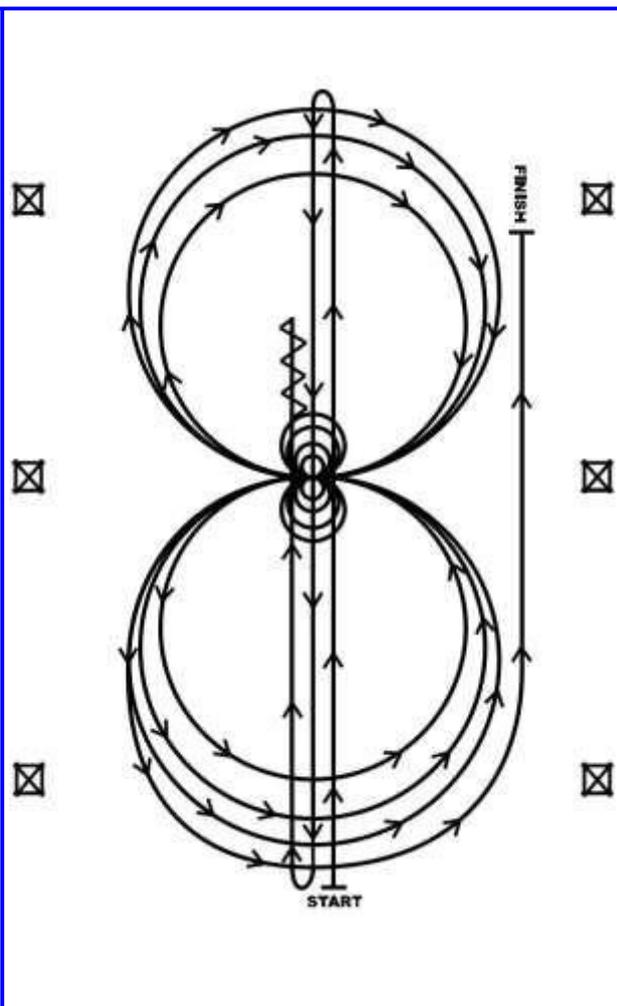


2- Les patterns Amateur et Pro

Parcours 1

- 1) Galoper au centre vers l'autre extrémité du manège, dépasser la dernière borne et exécuter un roll-back vers la gauche. Aucune hésitation.
- 2) Galoper au centre jusqu'à l'extrémité opposée du manège, dépasser la dernière borne et effectuer un roll-back vers la droite. Aucune hésitation.
- 3) Galoper au centre, dépasser la borne du centre et effectuer un stop. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins 3 mètres. Hésiter.
- 4) Effectuer quatre spins vers la droite. Hésiter.
- 5) Effectuer quatre spins et un quart vers la gauche de façon à ce que le poney / cheval soit face au mur gauche. Hésiter.
- 6) Commençant sur le pied gauche, effectuer trois cercles vers la gauche, le premier cercle grand et rapide, le deuxième cercle petit et lent, le troisième cercle grand et rapide. Changer de pied au centre du manège.
- 7) Effectuer trois cercles vers la droite, le premier cercle grand et rapide, le deuxième cercle petit et lent, le troisième cercle grand et rapide. Changer de pied au centre du manège.
- 8) Commencer un grand cercle rapide vers la gauche mais ne pas le refermer. Galoper parallèlement au côté droit du manège, dépasser la borne du centre et 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.

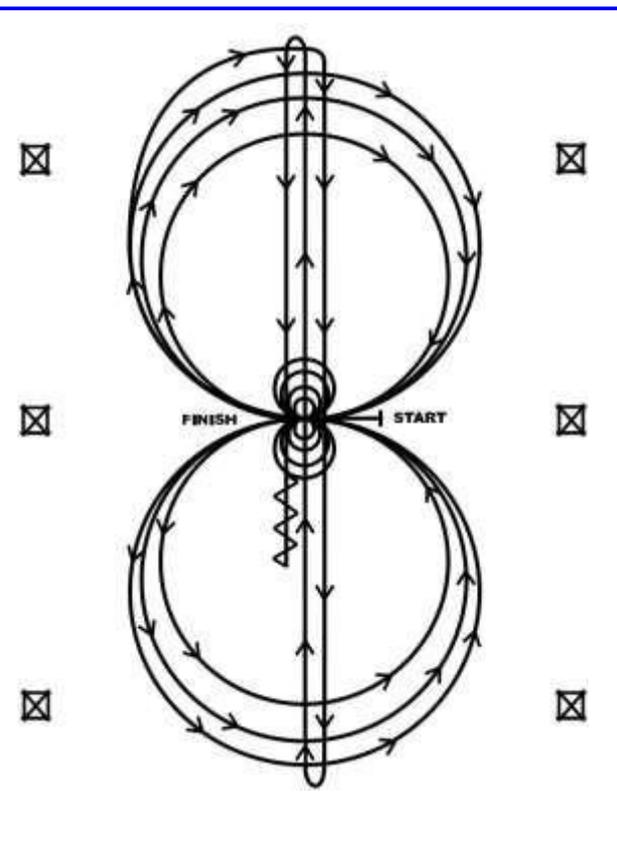


Parcours 2

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

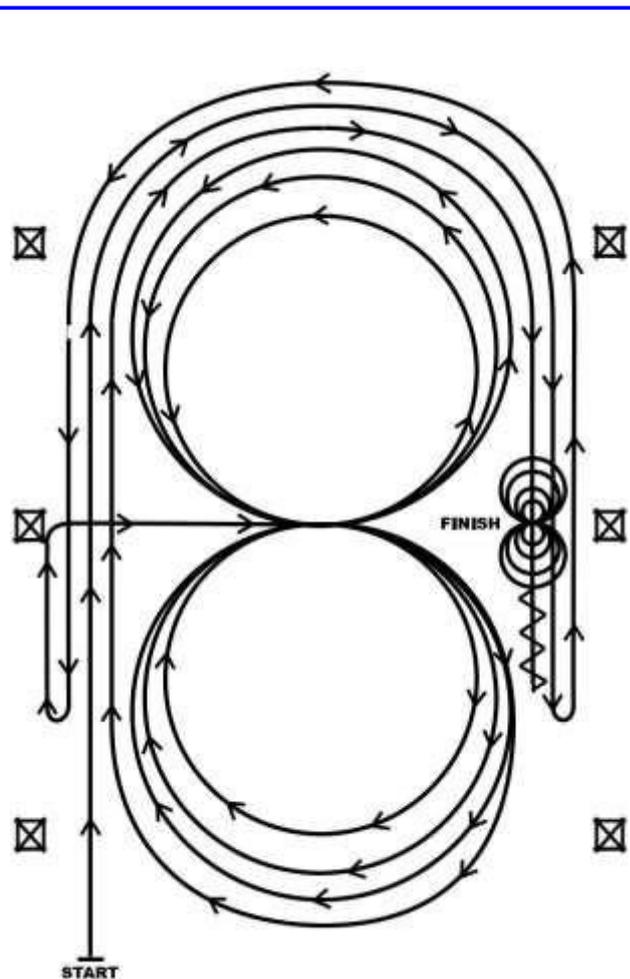
- 1) En commençant sur le pied droit, effectuer trois cercles vers la droite : le premier cercle petit et lent, les deux autres cercles grands et rapides. Changer de pied au centre du manège.
- 2) Effectuer trois cercles vers la gauche : le premier cercle petit et lent, les deux autres cercles grands et rapides. Changer de pied au centre du manège.
- 3) Continuer en revenant dans les traces du cercle précédent au galop à droite mais ne pas refermer ce cercle. Galoper au centre du manège et dépasser la dernière borne. Effectuer un roll-back vers la droite. Aucune hésitation.
- 4) Galoper au centre jusqu'à l'extrémité opposée du manège, dépasser la dernière borne et effectuer un roll-back vers la gauche. Aucune hésitation.
- 5) Galoper, dépasser la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins trois mètres. Hésiter.
- 6) Effectuer quatre spins vers la droite. Hésiter.
- 7) Effectuer quatre spins vers la gauche. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.

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



Parcours 3

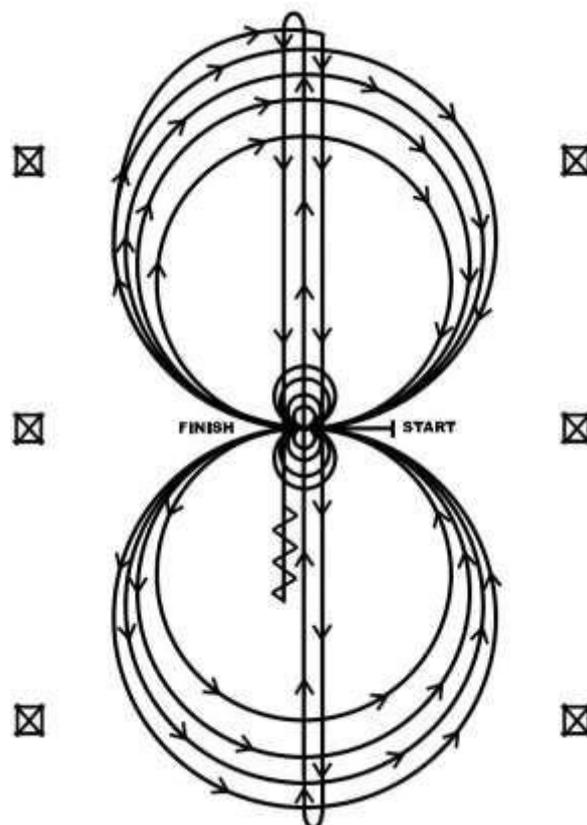
- 1) En commençant, galoper parallèlement au côté gauche du manège en passant par le fond du manège et demeurant à au moins 6 mètres du mur, se diriger vers l'extrémité opposée du côté droit du manège, dépasser la borne du centre et effectuer un roll-back vers la gauche. Aucune hésitation.
 - 2) Continuer 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 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 refermer. 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. Hésiter.
 - 6) Effectuer quatre spins vers la droite.
 - 7) Effectuer quatre spins vers la gauche. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.
- Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge pré-désigné.



Parcours 4

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) Galoper sur le pied droit, exécuter trois cercles à droite : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième petit et lent. Stopper au centre du manège. Hésiter.
 - 2) Effectuer quatre spins à droite. Hésiter.
 - 3) Galoper sur le pied gauche, effectuer trois cercles à gauche : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième petit et lent. Stopper au centre du manège. Hésiter.
 - 4) Effectuer quatre spins à gauche. Hésiter.
 - 5) Galoper sur le pied droit, effectuer un cercle grand et rapide à droite, changer de pied au centre du manège, effectuer un cercle grand et rapide à gauche, et changer de pied au centre du manège.
 - 6) Continuer autour du premier cercle à droite. En haut du cercle revenir par le milieu à l'autre bout de l'arène après la dernière marque et effectuer un roll-back à droite. Aucune hésitation.
 - 7) Galoper par le milieu vers l'extrémité opposée du manège, passer la dernière marque et effectuer un roll-back à gauche. Aucune hésitation.
 - 8) Galoper jusqu'à dépasser la marque centrale et effectuer un sliding stop. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins à 3 mètres. Hésiter afin de démontrer la fin du parcours.
- Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge pré-désigné.

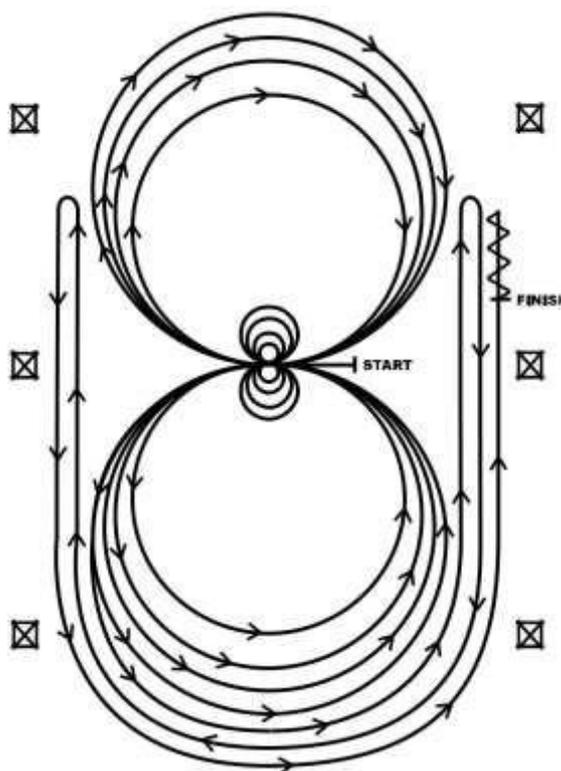


Parcours 5

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) 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. Hésiter.
- 2) Effectuer quatre spins à gauche. Hésiter.
- 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. Hésiter.
- 4) Effectuer quatre spins à droite. Hésiter.
- 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. Hésiter afin de démontrer la fin du parcours.

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

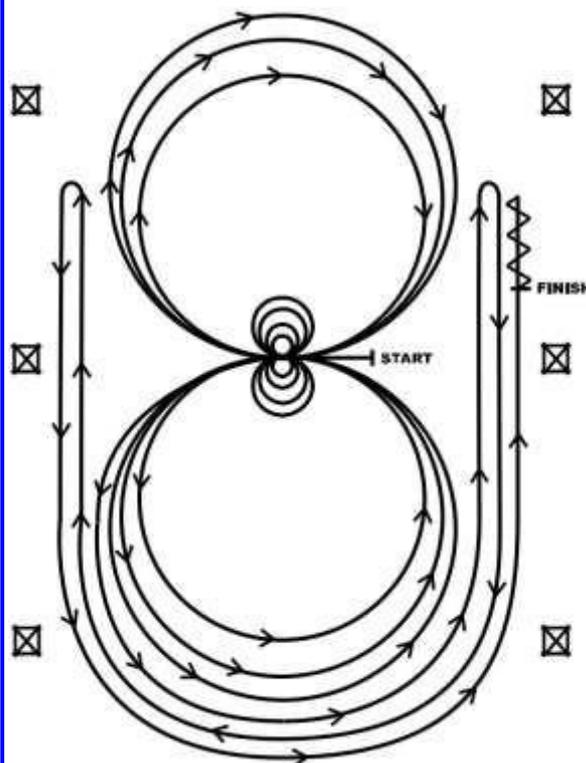


Parcours 6

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.

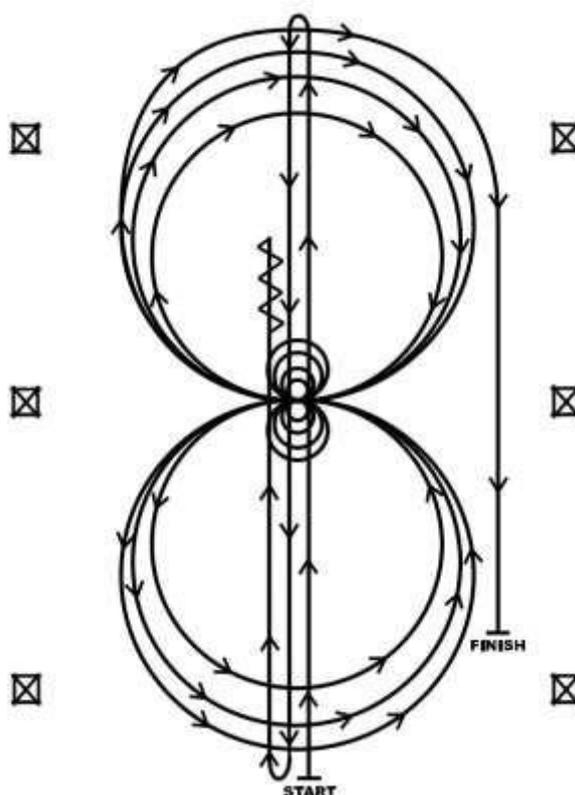
Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge pré-désigné.



Parcours 7

- 1) Galoper au centre vers l'autre extrémité du manège et dépasser la dernière borne. Effectuer un roll-back vers la gauche. Aucune hésitation.
- 2) Galoper au centre vers l'extrémité opposée du manège et dépasser la dernière borne. Effectuer un roll-back vers la droite. Aucune hésitation.
- 3) Galoper au centre, dépasser la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins 3 mètres. Hésiter.
- 4) Effectuer quatre spins vers la droite. Hésiter.
- 5) Effectuer quatre spins et un quart vers la gauche de façon à ce que le poney / cheval soit face au mur gauche. Hésiter.
- 6) Commençant 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.
- 7) 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.
- 8) 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 sliding stop à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.

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

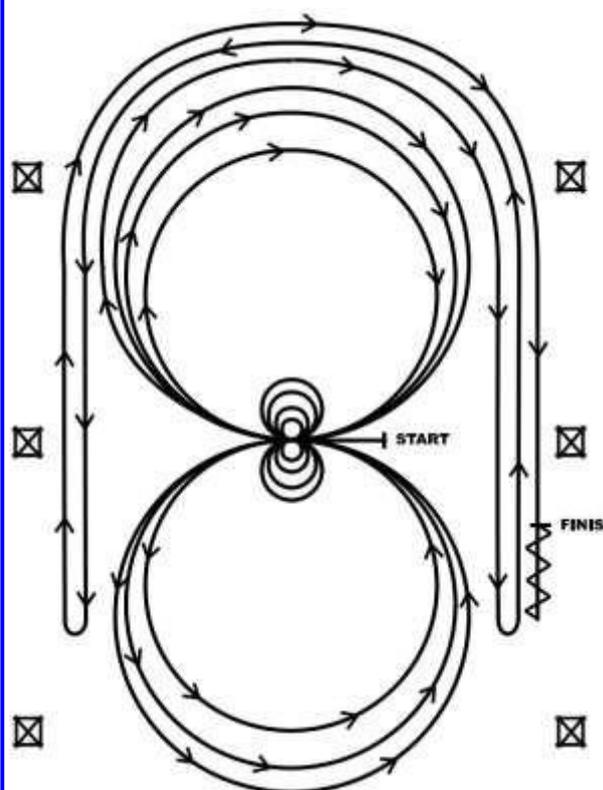


Parcours 8

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.

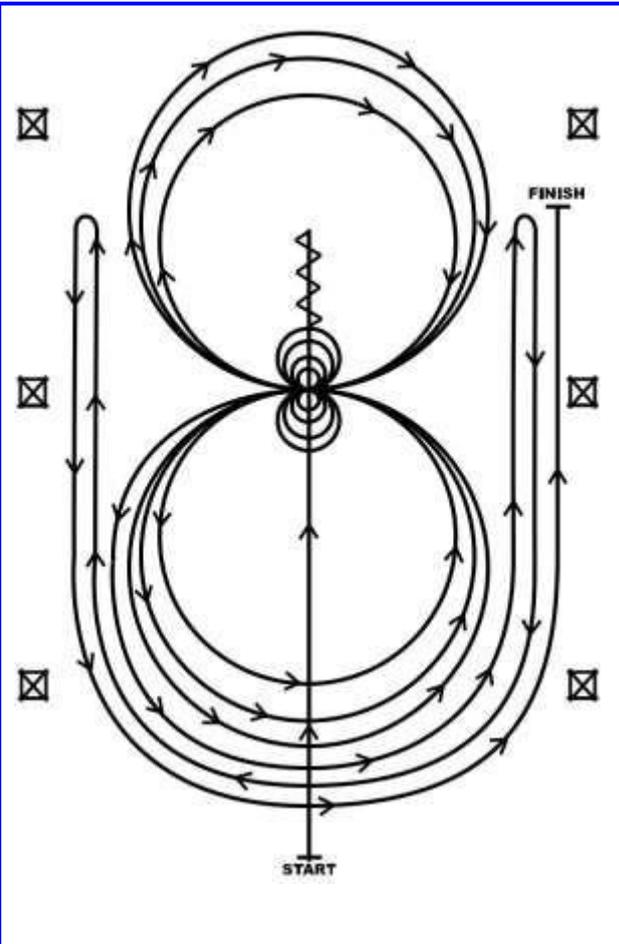
Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge pré-désigné.



Parcours 9

- 1) Galoper au centre, 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 gauche. Hésiter.
- 4) Commençant sur le pied gauche, compléter trois cercles vers la gauche : le premier cercle petit et lent, les deux autres cercles grands et rapides. Changer de pied au centre du manège.
- 5) Effectuer trois cercles vers la droite : le premier cercle petit et lent, les deux autres cercles grands et rapides. Changer de pied au centre du manège.
- 6) Commencer un grand cercle rapide vers la gauche, 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 droite à au moins 6 mètres du mur. 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 gauche 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 ou de la clôture. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.

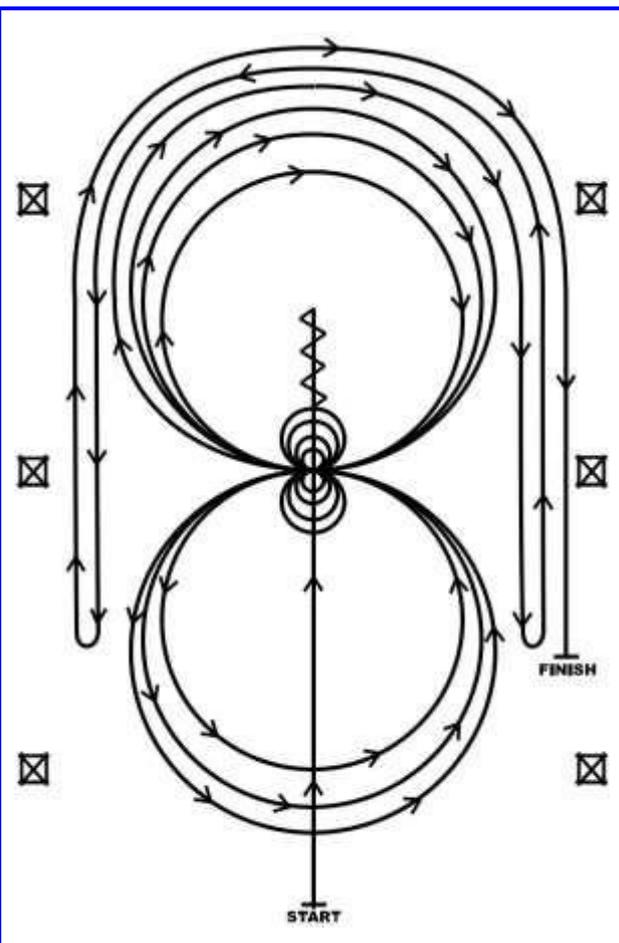
Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge pré-désigné.



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) Commençant 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.

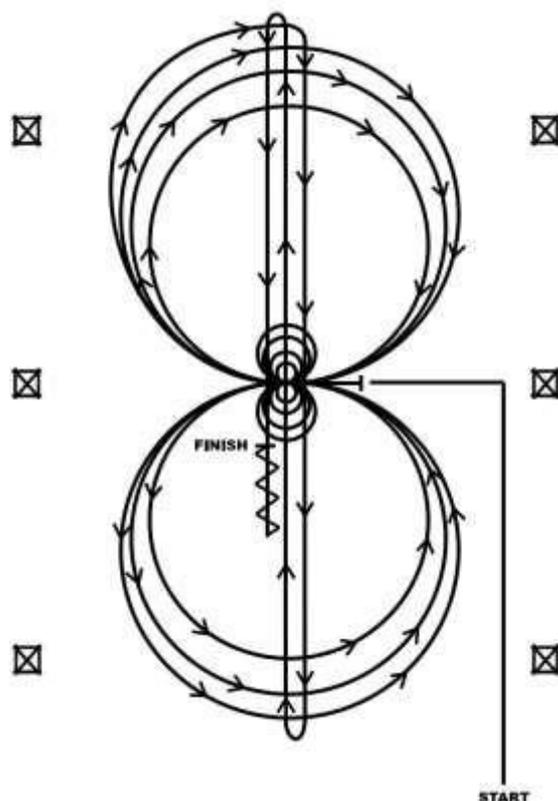


Parcours 11

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

- 1) Effectuer quatre spins à gauche. Hésiter.
- 2) Effectuer quatre spins à droite. Hésiter.
- 3) Commencer sur le pied droit, effectuer trois cercles vers la droite, le premier petit et lent ; les deux suivants grands et rapides. Changer de pied au centre du manège.
- 4) Effectuer trois cercles vers la gauche, le premier petit et lent ; les deux suivants grands et rapides. Changer de pied au centre du manège.
- 5) Débuter un grand cercle vers la droite, ne pas le terminer. Tourner au centre du manège, passer la dernière borne et effectuer un rollback à droite – Aucune hésitation.
- 6) Galoper vers le fond du manège. Passer la dernière borne et effectuer un rollback à gauche – Aucune hésitation.
- 7) Galoper, passer la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins de 3 mètres. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.

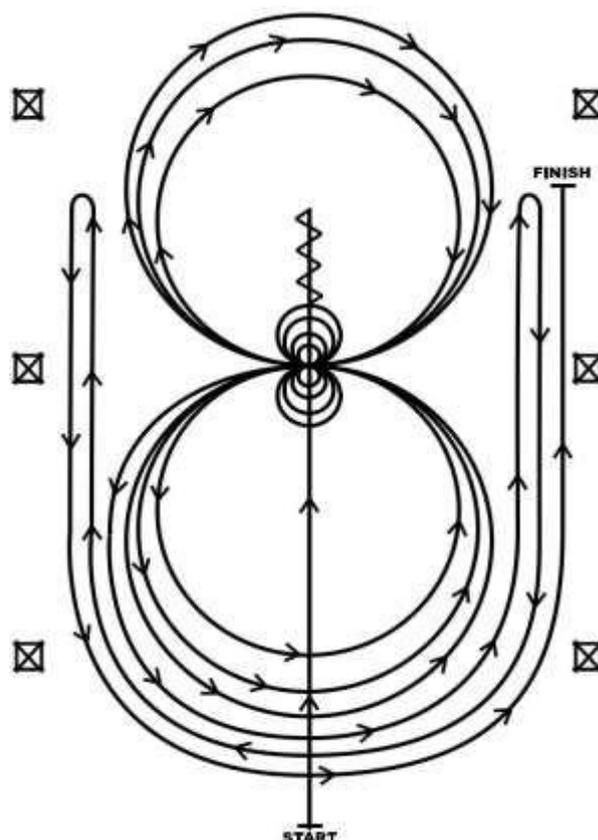
Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge pré-désigné.



Parcours 12

- 1) Galoper au centre, dépasser la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins 3 mètres. Hésiter.
- 2) Effectuer quatre spins à droite.
- 3) Effectuer 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) Commencer sur le pied gauche, effectuer trois cercles à gauche : les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 5) Effectuer trois cercles à droite : les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 6) Débuter un grand cercle vers la gauche, ne pas le terminer. Continuer le long du côté droit du manège, passer la marque centrale 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 le fermer. Continuer le long du côté gauche du manège, passer la borne du centre et effectuer un roll-back à gauche à au moins 3-6 mètres du mur – Aucune hésitation.
- 8) Revenir autour du cercle précédent mais ne pas le fermer. Continuer le long du côté droit du manège, passer la borne du centre et effectuer un sliding stop à au moins 3-6 mètres du mur – Aucune hésitation.

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

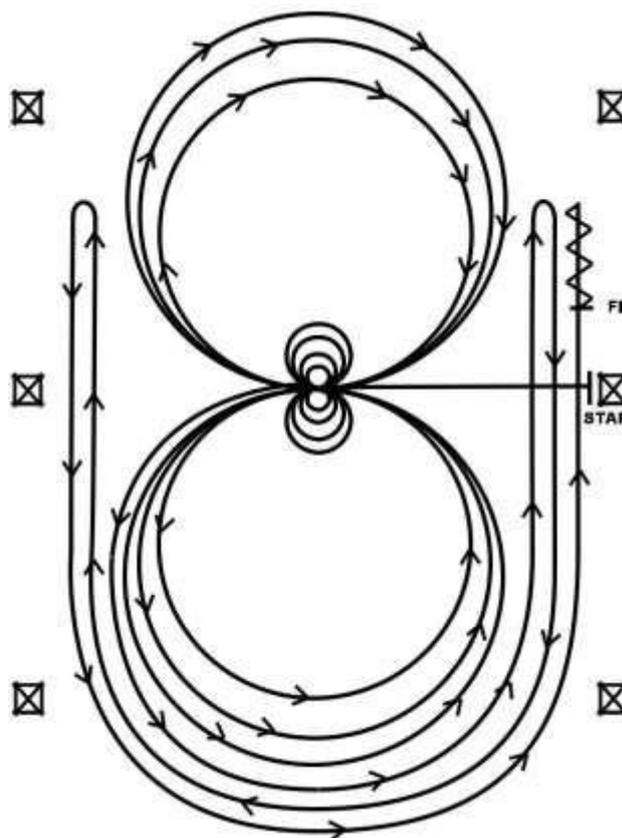


Parcours 13

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 : le premier grand et rapide, le deuxième petit et lent. S'arrêter au centre du manège.
- 2) Effectuer quatre spins à gauche. Hésiter.
- 3) Partir sur le pied droit, effectuer deux cercles à droite : le premier grand et rapide, le second petit et lent. S'arrêter au centre du manège.
- 4) Effectuer quatre spins à droite. Hésiter.
- 5) Partir sur le pied gauche, effectuer un cercle à gauche grand et rapide, changer de pied au centre du manège, effectuer un cercle à droite grand et rapide et changer de pied au centre du manège.
- 6) Revenir autour du cercle à gauche mais ne pas le fermer. Continuer le long du côté droit du manège, passer la borne du centre et effectuer un roll-back à droite à au moins 3 mètres du mur – Aucune hésitation.
- 7) Revenir autour du cercle précédent mais ne pas le fermer. Continuer le long du côté gauche du manège, passer la borne du centre et effectuer un roll-back à gauche à au moins 3-6 mètres du mur – Aucune hésitation.
- 8) Revenir autour du cercle précédent mais ne pas le fermer. Continuer le long du côté droit du manège, passer la borne du centre et effectuer un sliding stop à au moins 3 mètres du mur. Reculer sur au moins 3-6 mètres.

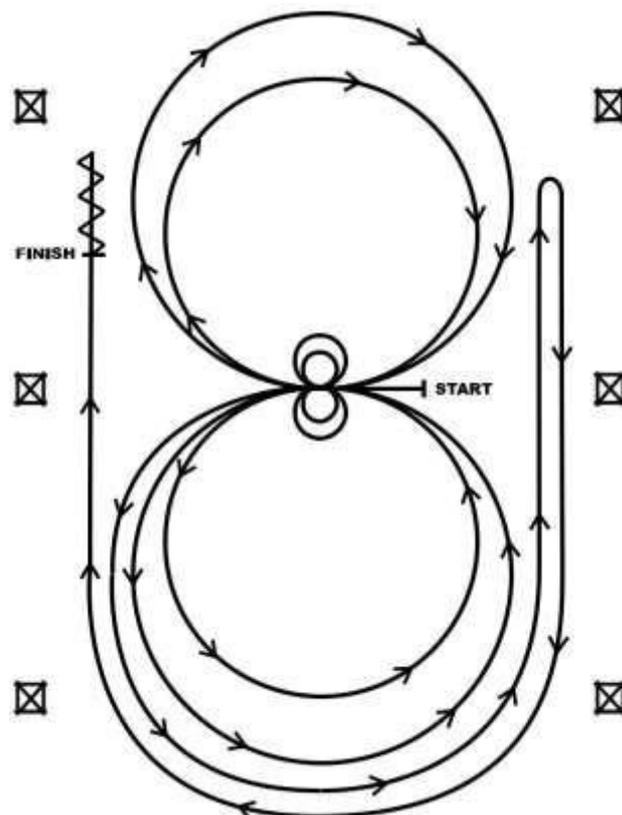
Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé. Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge pré-désigné.



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.

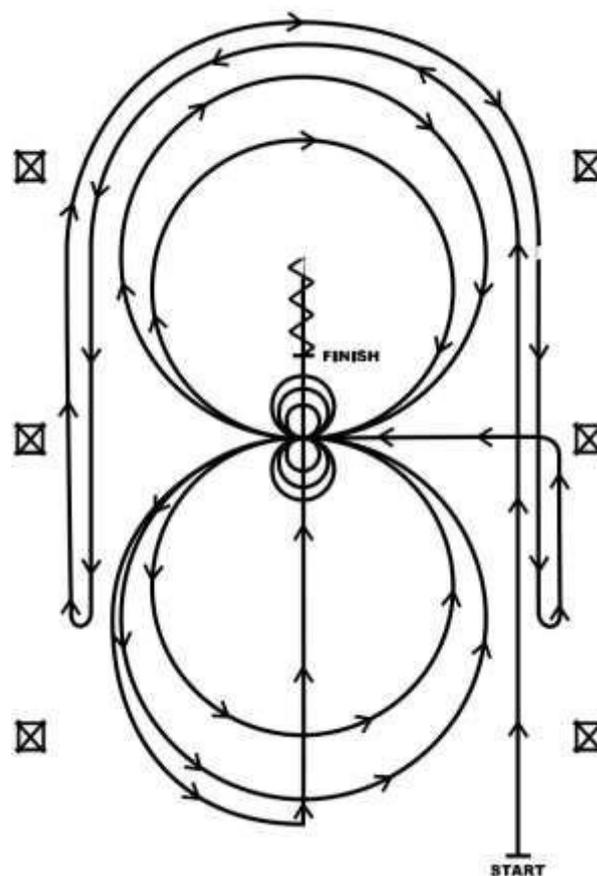
- 1) Commencer sur le pied gauche, effectuer deux cercles à gauche. S'arrêter au centre du manège. Hésiter.
- 2) Effectuer deux spins à gauche. Hésiter.
- 3) Partir sur le pied droit, effectuer deux cercles à droite. S'arrêter au centre du manège. Hésiter.
- 4) Effectuer deux spins à droite. Hésiter.
- 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.



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.

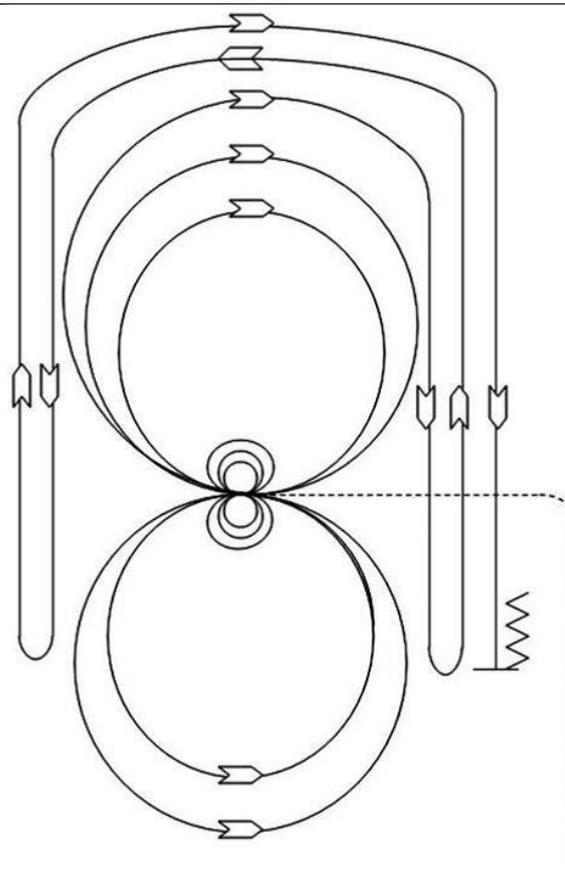
- 1) En commençant, galoper parallèlement au côté droit du manège en passant par le fond du manège, se diriger vers l'extrémité opposée, passer la borne du centre et faire un roll-back à droite – Aucune hésitation.
- 2) Continuer parallèlement au côté gauche, faire le tour du fond du manège, continuer 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.



Art 1.5 – Ranch Reining**Parcours 1**

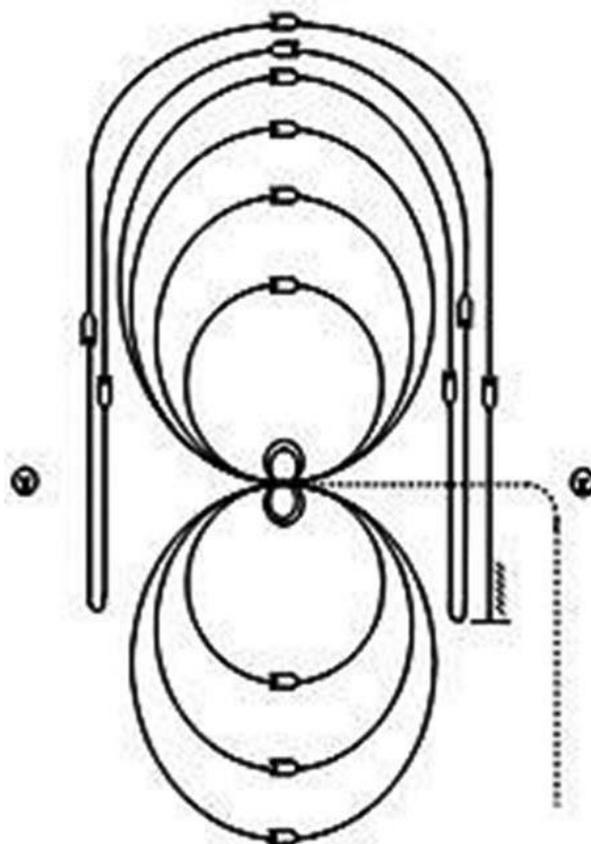
Trotter jusqu'au centre du manège et stopper

- 1) Effectuer 3 spins dans une direction. Hésiter
- 2) Effectuer 3 spins dans la direction opposée. Hésiter
- 3) Galoper sur le pied droit, effectuer deux grands cercles rapides à droite. Changer de pied au centre du manège.
- 4) Effectuer deux grands cercles rapides à gauche. Changer de pied au centre du manège.
- 5) 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 roll-back à gauche à au moins 6 mètres du mur. Pas d'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.
- 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.

**Parcours 2**

Trotter jusqu'au centre du manège et stopper ou marcher avant de démarrer le parcours

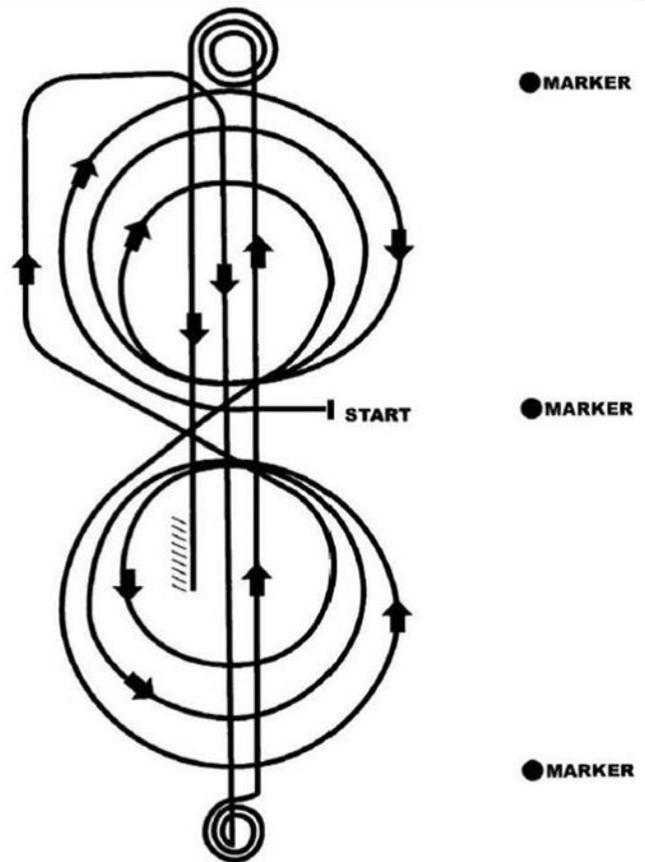
- 1) Galoper sur le pied droit, effectuer deux cercles à droite : le premier grand et rapide, le second petit et lent. Stopper au centre.
- 2) Effectuer 4 spins à droite. Hésiter
- 3) Galoper sur le pied gauche, effectuer deux cercles à gauche : le premier grand et rapide, le second petit et lent. Stopper au centre.
- 4) Effectuer 4 spins à gauche. Hésiter
- 5) Galoper sur le pied droit, effectuer un grand cercle rapide à droite et changer de pied au centre du manège. Effectuer un grand cercle rapide à gauche et changer de pied au centre du manège.
- 6) 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 roll-back à gauche à au moins 6 mètres du mur.
- 7) 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.
- 8) 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.



Parcours 3

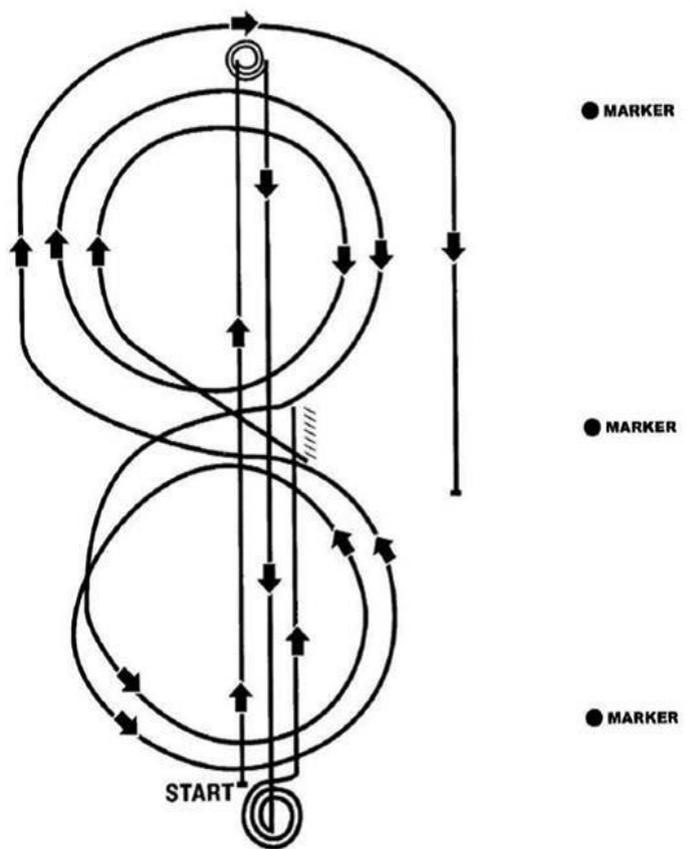
Trotter jusqu'au centre du manège et stopper ou marcher avant de démarrer le parcours. Le parcours démarre face au juge

- 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 ½ 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 ½ 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.



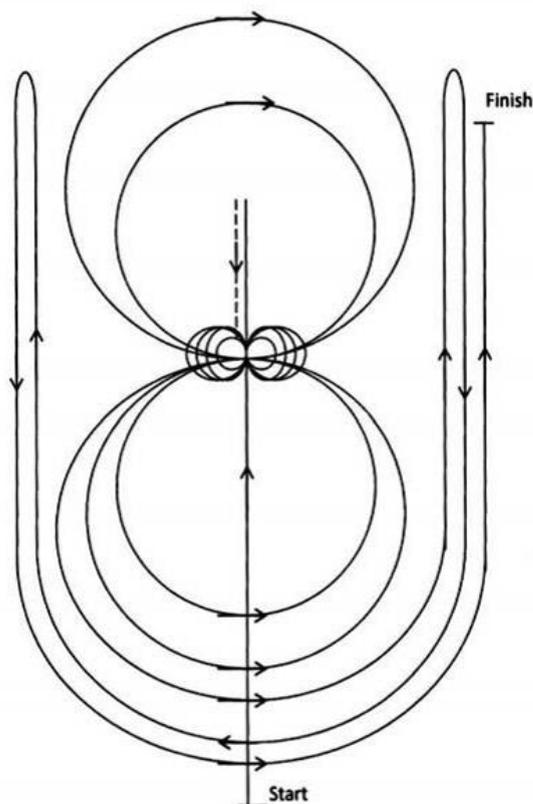
Parcours 4

- 1) Galoper au centre du manège, passer la dernière borne et effectuer un sliding stop.
- 2) Effectuer 3 spins ½ 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 ½ 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.



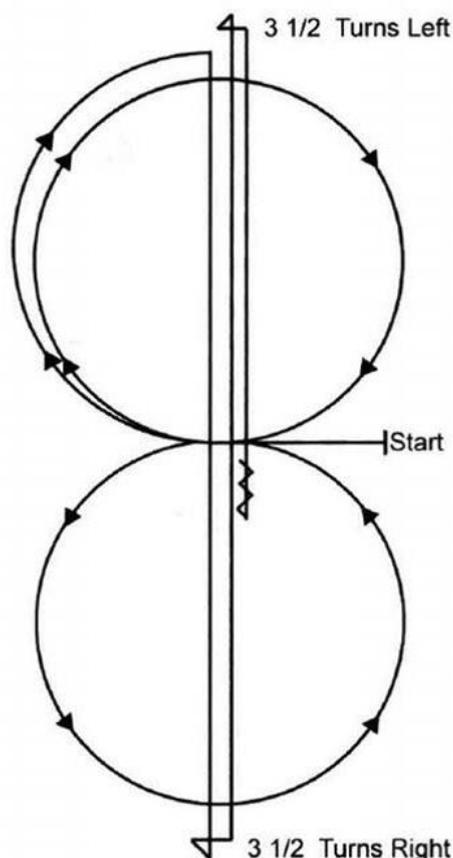
Parcours 5

- 1) Galoper au centre du manège, passer la borne du centre et effectuer un sliding stop. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins 3 mètres. Hésiter
- 2) Effectuer 4 spins à droite
- 3) Effectuer 4 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) 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.
- 5) 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.
- 6) Démarrer un grand cercle 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.
- 7) 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 gauche à au moins 6 mètres du mur.
- 8) 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. Hésiter afin de démontrer la fin du parcours.



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.



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.

