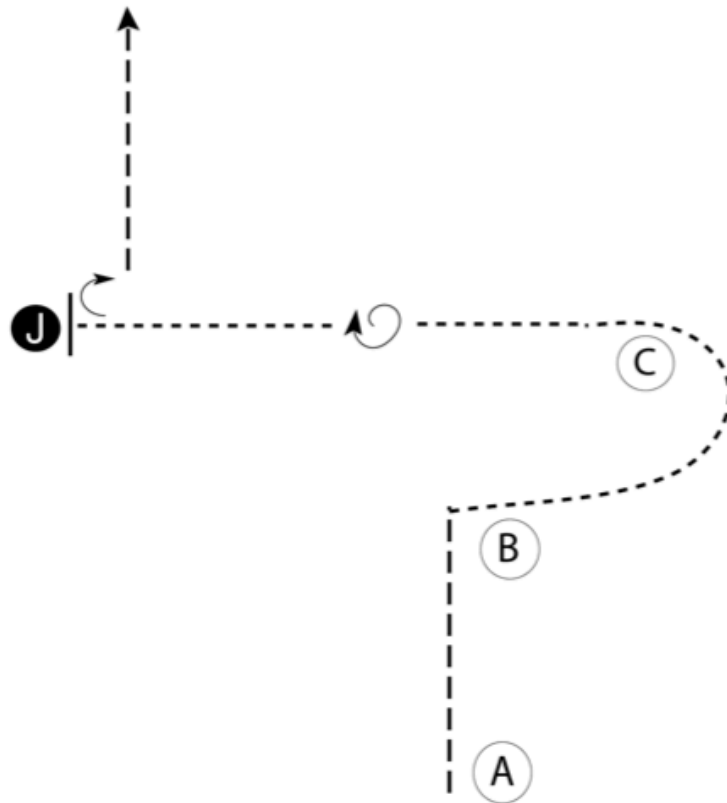


Buckle up Bonanza

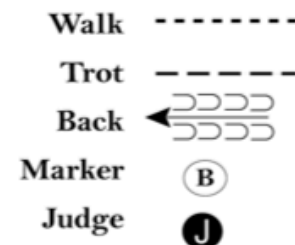
23.-24. mai 2026

Showmanship at Halter Beginner #1 & #27

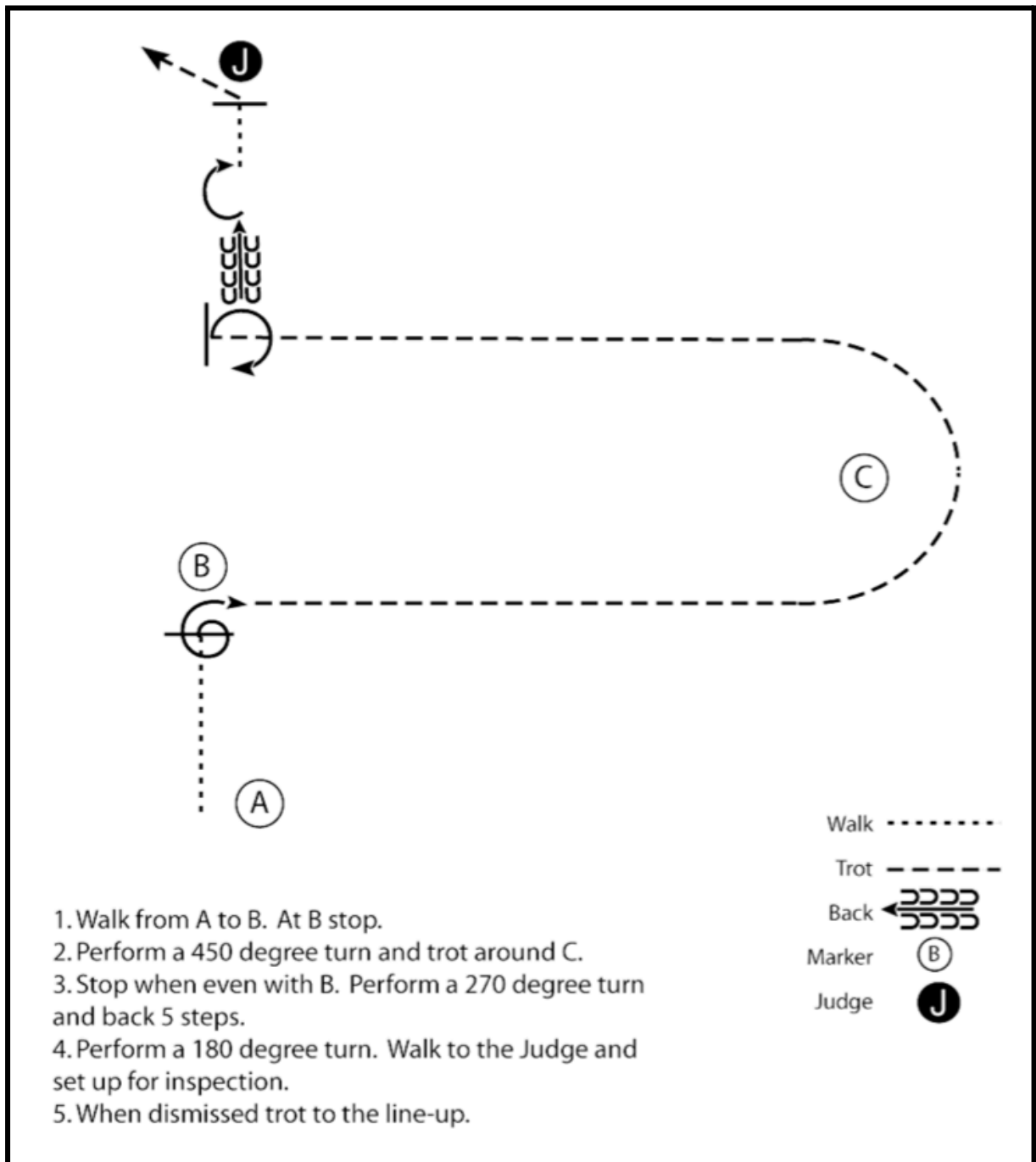


Be ready at A.

1. Trot to B.
2. Walk from B and around C as shown.
3. Halfway between C and the judge, stop and do a 360 degree turn.
4. Walk to judge and set up for inspection.
5. When dismissed, do a 90 degree turn and trot away.

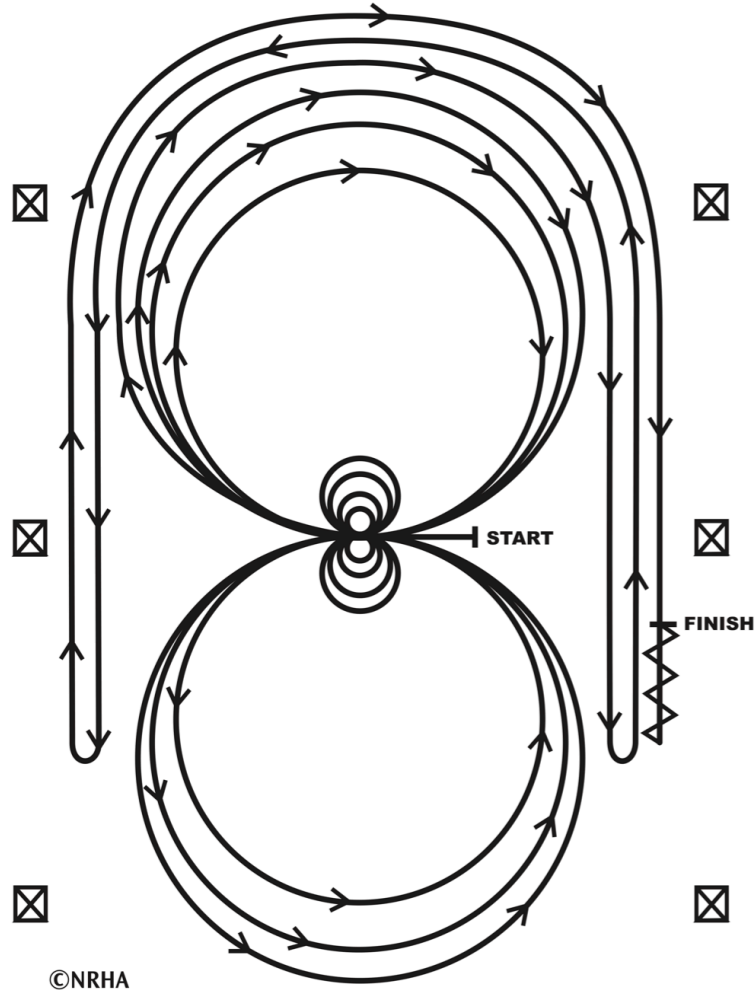


Showmanship at Halter Open #2 & #28



Reining Beginner #3 & #35

REINING PATTERN 14



©NRHA

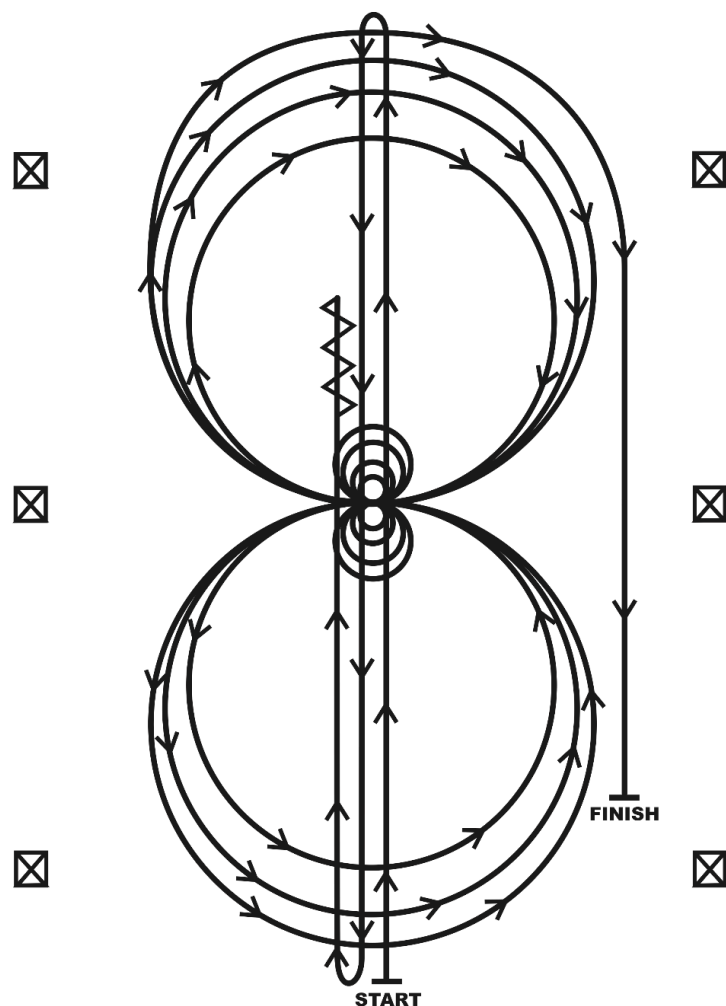
Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Complete four spins to the left. Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
6. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate the completion of the pattern.

Revised 01-2021

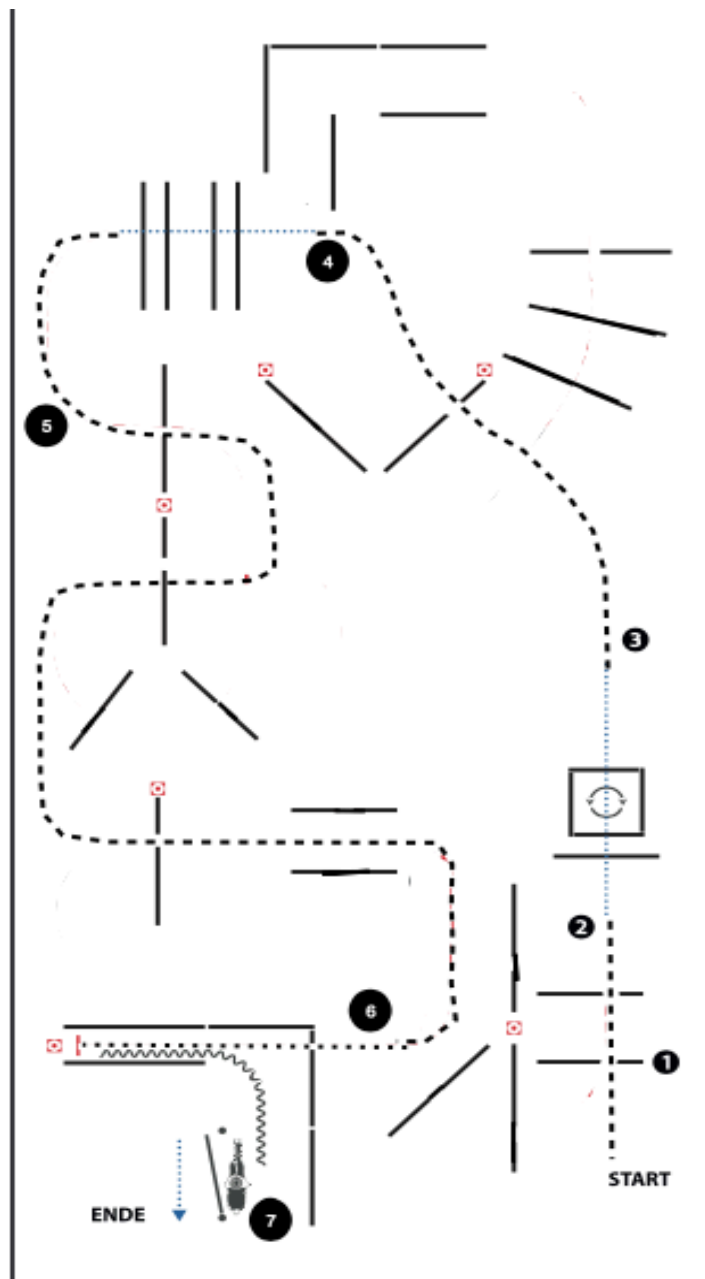
Reining Open #4 & #36

REINING PATTERN 7



1. Run at speed to the far end of the arena past the end marker and do a left rollback—no hesitation.
2. Run to the opposite end of the arena past the end marker and do a right rollback—no hesitation.
3. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Complete four and one-quarter spins to the left so that horse is facing left wall or fence. Hesitate.
6. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
7. Complete three circles to the left: the first two circles large fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
8. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run straight down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.


Trail in hand #11 & #22



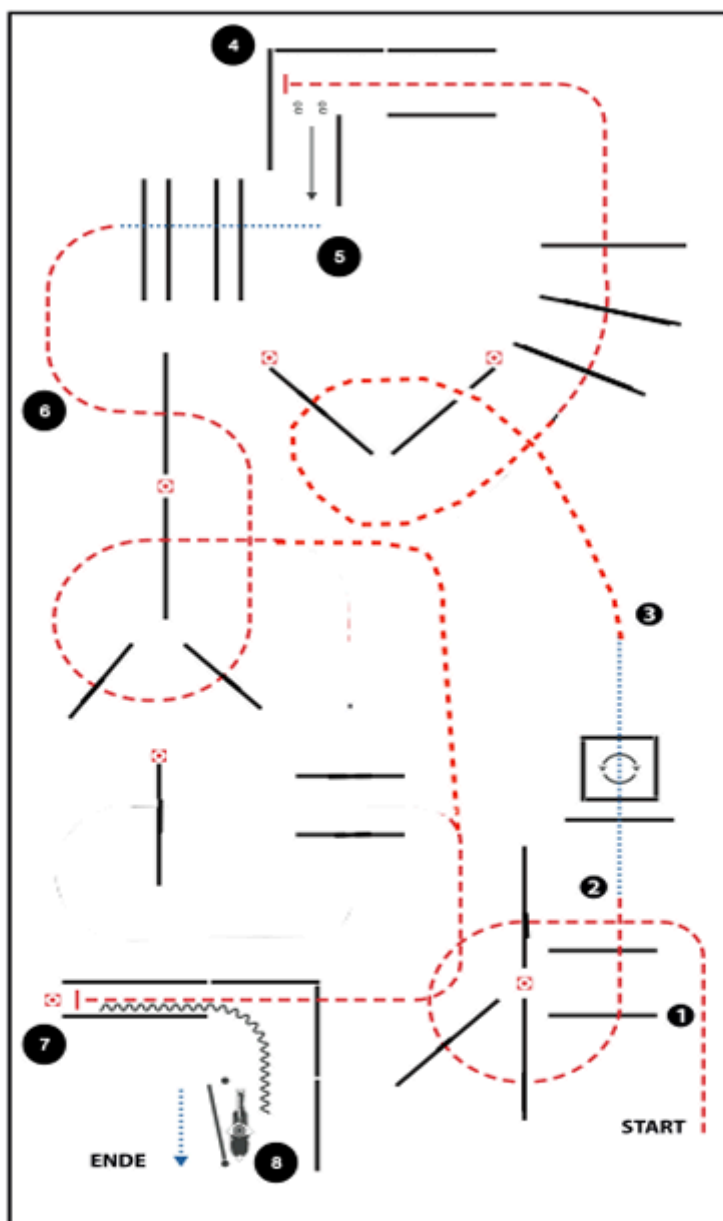
1. Trav over bommer
2. Skritt over bom og inn i boks. Vend 360 grader til høyre. Skritt ut.
3. Trav over bom
4. Skritt over bommer
5. Trav over bommer
6. Skritt inn i shute, stopp og rygg L
7. Port, venstre hånd push.

Skritt:

Trav: - - - - -

Rygge: 


Trail W/T #12 & #23



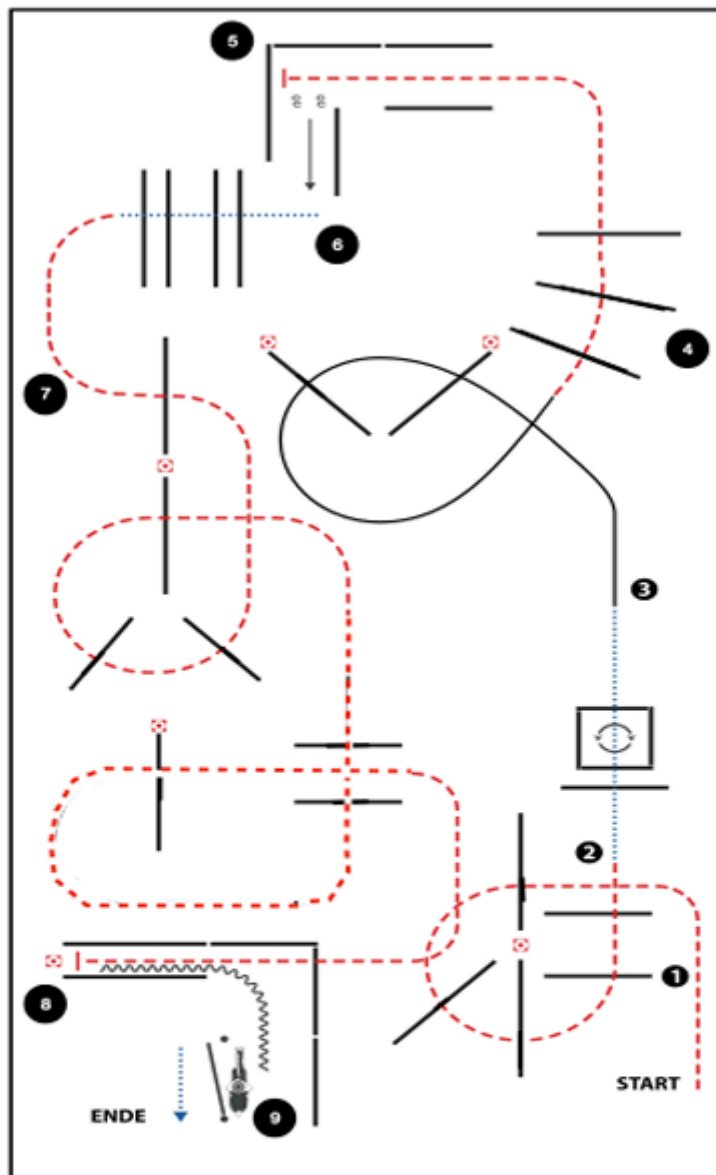
1. Trav over bommer
2. Skritt over bom og inn i boks. Vend 360 grader til høyre. Skritt ut.
3. Trav over bommer og inn i shute, stopp
4. Sidepas venstre
5. Skritt over bommer
6. Trav over bommer og inn i shute, stopp
7. Rygg L
8. Port, venstre hånd push.

Skritt:

Trav: -----

Rygg: 

Trail Beginner #13 & #24




1. Trav over bommer
2. Skritt over bom og inn i boks. Vend 360 grader til høyre. Skritt ut.
3. Galopp over bommer
4. Trav over bommer og inn i shute, stopp
5. Sidepas venstre
6. Skritt over bommer
7. Trav over bommer og inn i shute, stopp
8. Rygg L
9. Port, venstre hånd push.

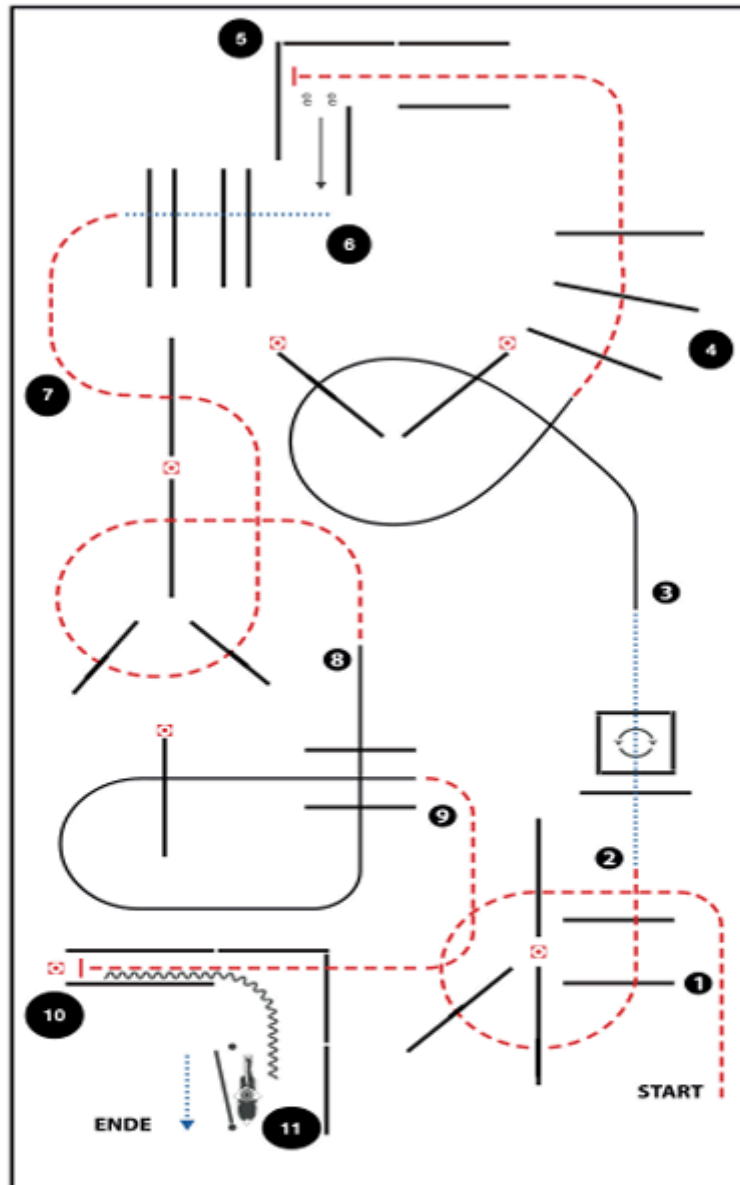
Skritt:

Trav: - - - - -

Galopp: _____

Rygge: 

Trail Open #14 & #25




1. Trav over bommer
2. Skritt over bom og inn i boks. Vend 360 grader til venstre. Skritt ut.
3. Galopp over bommer
4. Trav over bommer og inn i shute, stopp
5. Sidepas venstre
6. Skritt over bommer
7. Trav over bommer
8. Galopp over bommer
9. Trav inn i shute, stopp
10. Rygg L
11. Port, venstre hånd push.

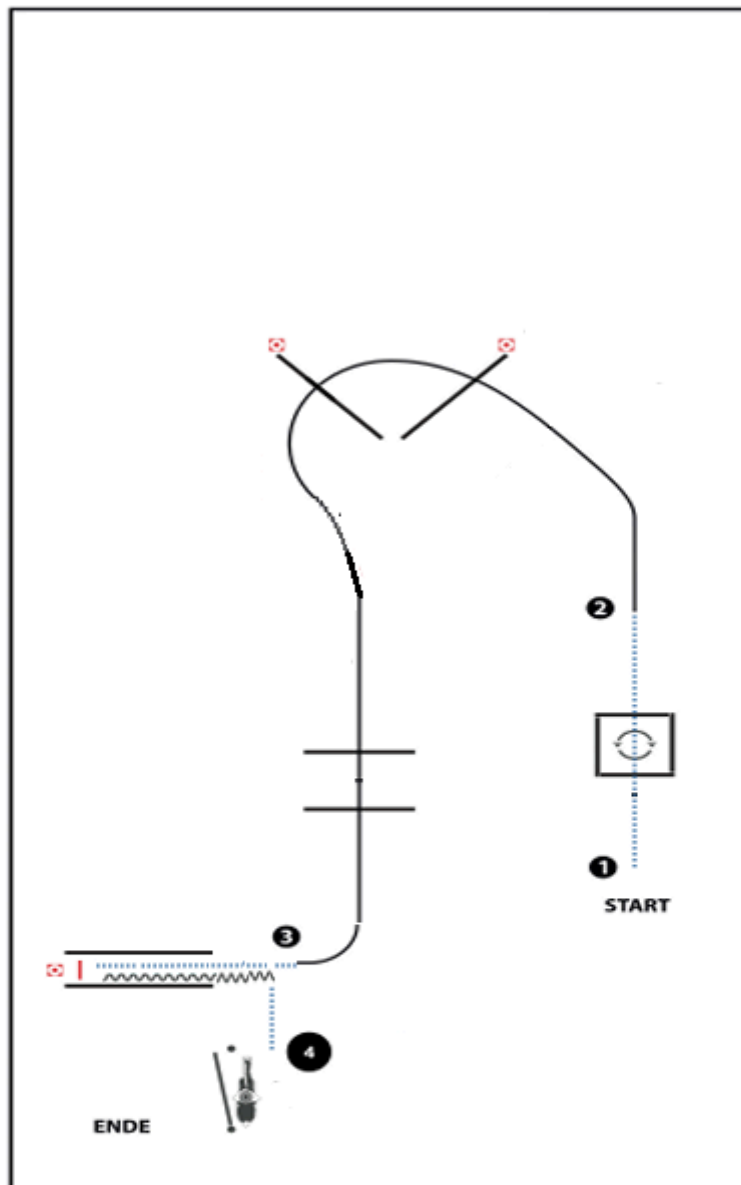
Skritt:

Trav: - - - - -

Galopp: _____

Rygge: 


Kids Trail #26



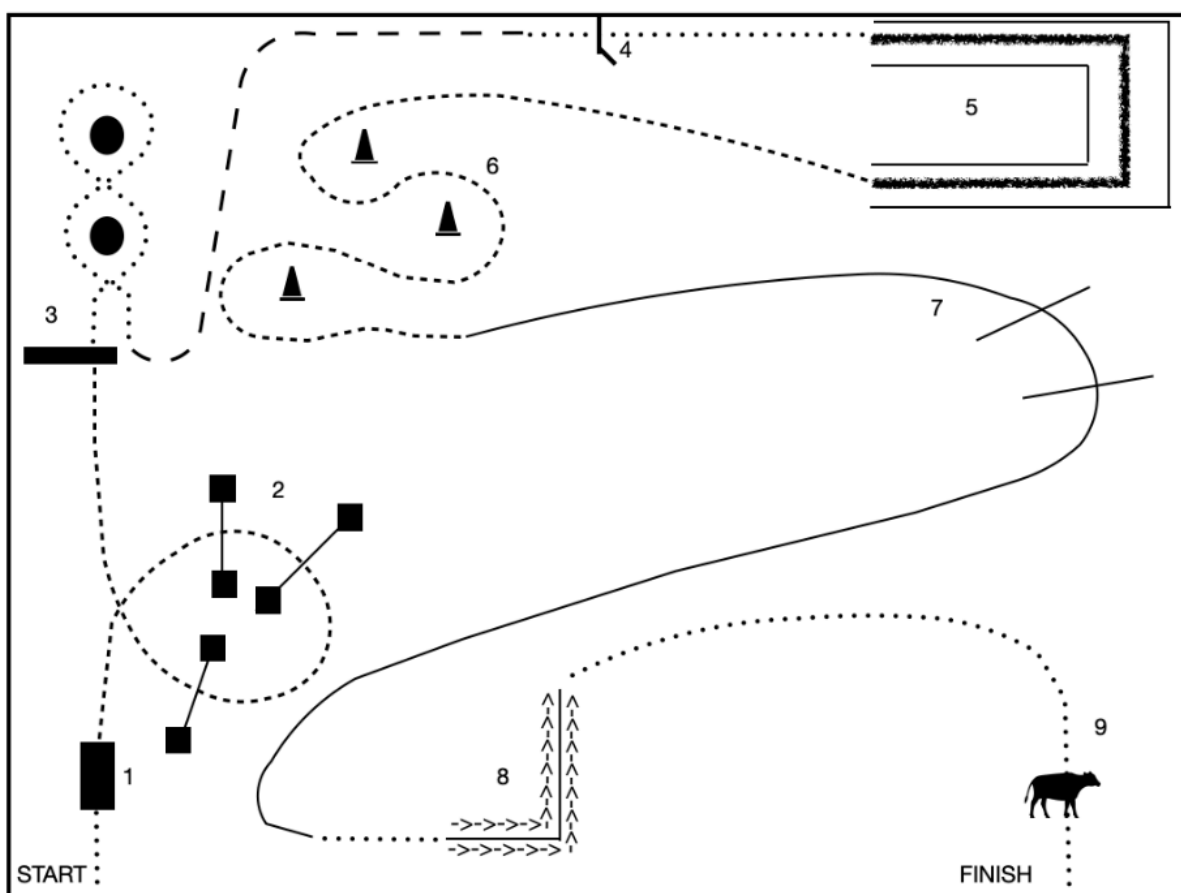
1. Skritt inn i boks. Vend 1 runde til venstre eller høyre.
2. Skritt eller trav over bommer.
3. Skritt inn i shute, og rygg ut igjen.
4. Port, valgfri hånd.

Skritt:

Skritt eller trav: _____

Rygge: 

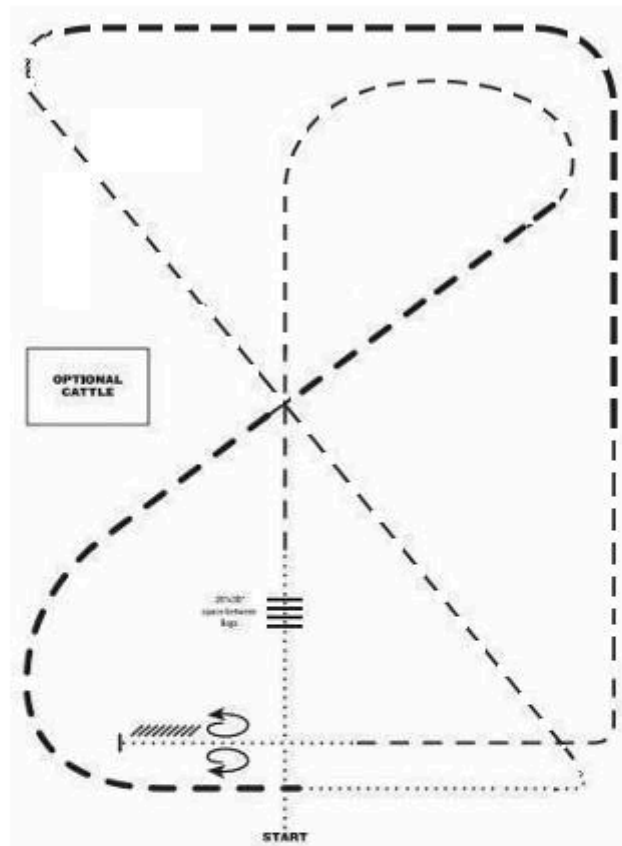
Ranch Trail Open #21



1. Skritt over bro.
2. Trav opphøyde bommer og frem til tønne.
3. Dra gjenstanden i åttetall mellom tønner. Økt trav frem til port.
4. Port, venstre hånd push. Skritt frem til U.
5. Rygg U.
6. Trav serpentiner.
7. Høyre galopp over bommer. Skritt før sidepass.
8. Sidepass L mot venstre, skritt frem til dummy.
9. Rope dummy. Skritt ut av banen.

Skritt	• • • • •
Trav	- - - - -
Økt trav	- - - - -
Galopp	—————
Rygge	~~~~~

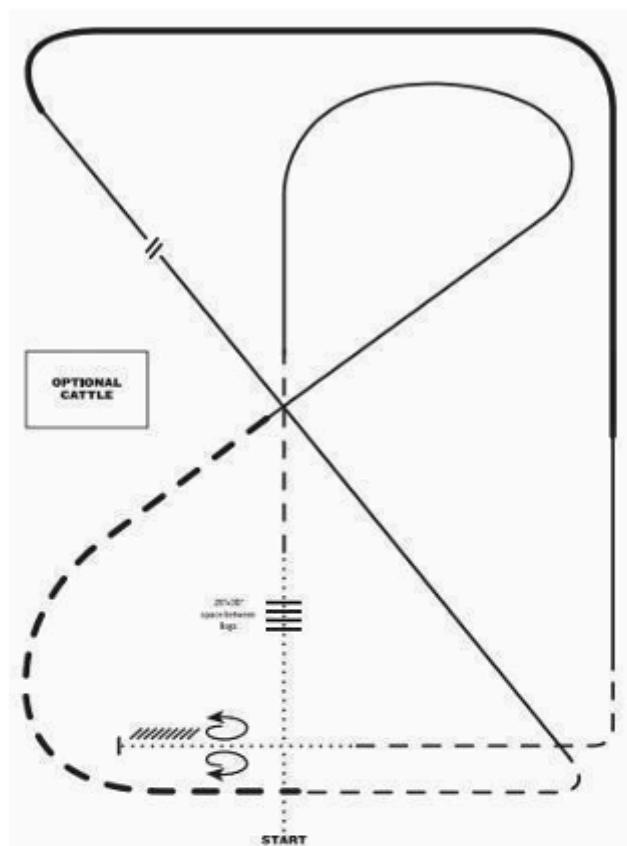
Ranch Riding W/T #29



1. Skritt
2. Skritt over bommer
3. Trav
4. Øket trav
5. Skritt
6. Trav
7. Øket trav
8. Trav
9. Skritt
10. Stopp og rygg
11. Vend 1 runde hver vei (valgfritt H/V eller V/H)

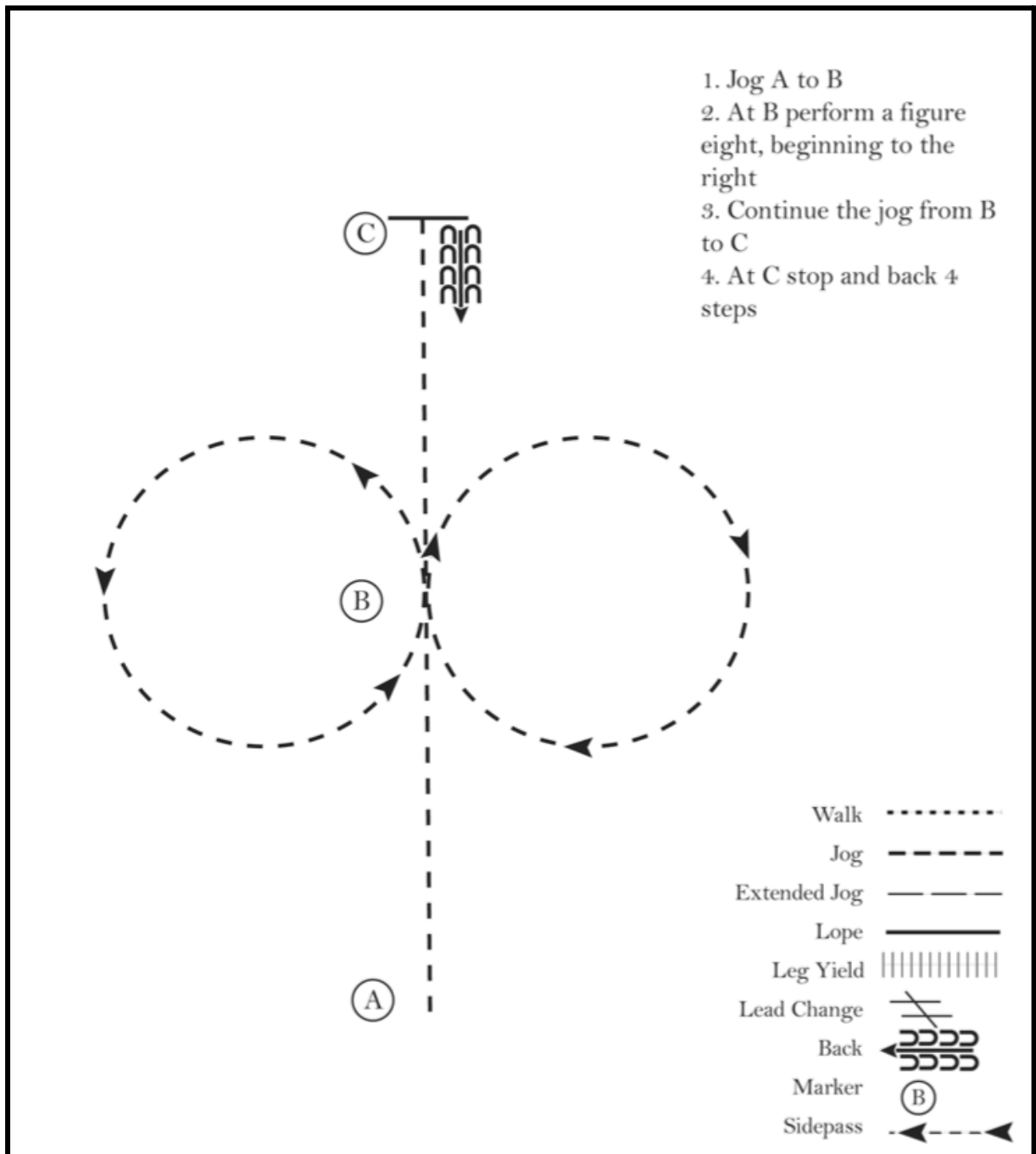
Ranch Riding Beginner #30

RANCH RIDING MØNSTER NR. 5



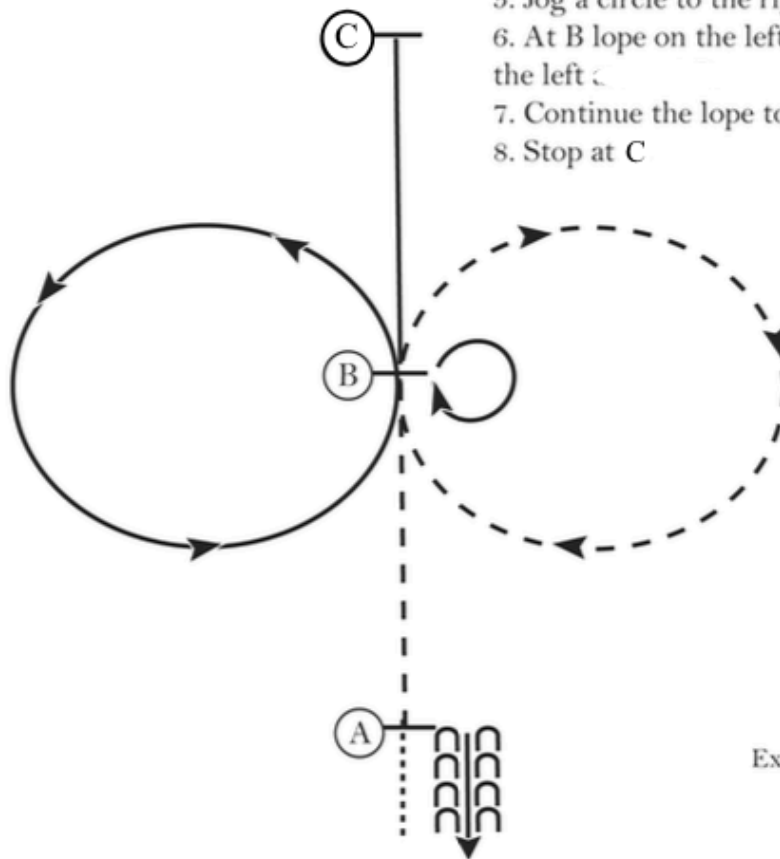
1. Skritt
2. Skritt over bommer
3. Trav
4. Høyregalopp
5. Øket trav
6. Trav
7. Venstregalopp
8. Gjør et bytte (enkelt eller flyvende)
9. Økt høyregalopp
10. Samlet galopp
11. Trav
12. Skritt
13. Stopp og rygg
14. 360° vending hver vei (valgfritt H/V eller V/H)

Western Horsemanship Walk and Trot #15 & #32



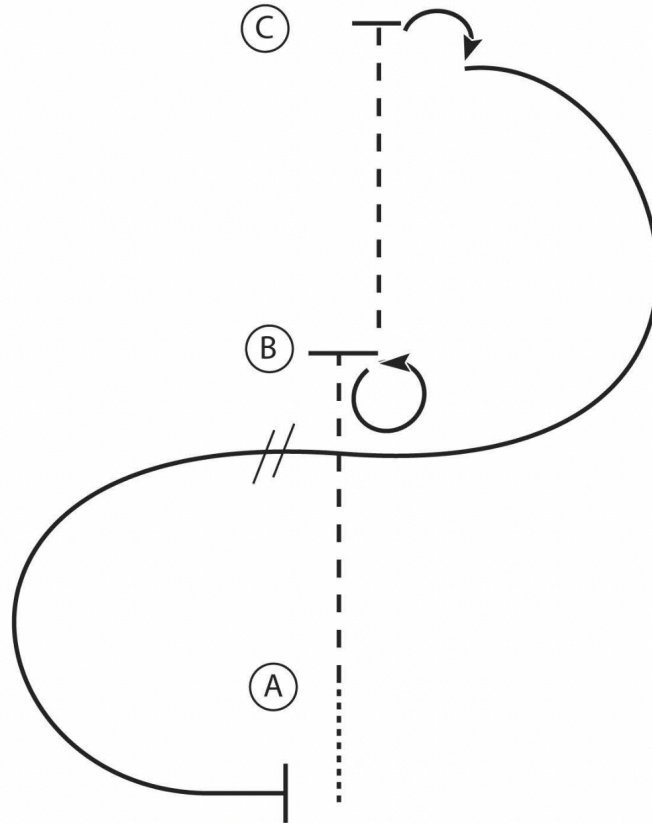
Western Horsemanship Beginner #16 & #33

1. Walk to A.
2. At A stop and back 3 steps.
3. Jog A to B.
4. Stop at B and perform a 360 degree turn to the right.
5. Jog a circle to the right :
6. At B lope on the left lead, lope a circle to the left.
7. Continue the lope to C
8. Stop at C



Walk
Jog	-----
Extended Jog	-----
Lope	—————
Leg Yield	
Lead Change	—/—
Back	←←←←←
Marker	⊙ (B)
Sidepass	←-----→

Western Horsemanship Open #17 & #34



1. Walk to A
2. Jog A to B
3. Stop at B and perform a 360 degree turn to the left
4. Jog B to C
5. Stop at C and perform a 90 degree turn to the right
6. Lope a half circle to B on the right lead
7. At B perform a lead change and lope a half circle to A on the left lead
8. Stop at A

Walk
Jog	-----
Extended Jog	— — —
Lope	————
Leg Yield	
Lead Change	↗ ↘
Back	←←← ←←←
Marker	(B)
Sidepass	←-----→

Freestyle Reining

A. Generelle regler:

1. Reiningens bevegelsesmønster er hentet fra og satt sammen av de ulike momentene som oppstår ved buskapsarbeid til hest. Disse momentene har blitt finslipt til de vi ser på konkurranser i dag. Freestyle Reining gir rytteren mulighet til å bruke sin kreativitet til å velge egen musikk og skape en egen koreografi. Rytteren skal komponere programmet sitt slik at det passer sammen med musikken, men skal samtidig vise frem hestens atletiske side.
2. Obligatoriske moment er som følger:
 - Minimum 4 spin etterfulgt av hverandre til høyre
 - Minimum 4 spin etterfulgt av hverandre til venstre
 - Minimum 3 stop.
 - Minimum ett galopp bytte fra høyre til venstre.
 - Minimum ett galopp bytte fra venstre til høyre.Momentene skal bedømmes etter gjeldende Reiningsregler.
3. Det er tillatt å ri på to hender (en hånd eller ingen hender) på valgfritt bitt så lenge disse er tillatt ifølge denne regelbok. Dette inkluderer stang, trinse og Hackamore (Bosal). I følge denne regelbok er det kun lov å ri med en hånd på stangbitt.
4. Det blir gitt 0 poeng til den som ikke klarer å fullføre alle momenter eller som ikke klarer å gjennomføre programmet i løpet av makstiden på 4 minutter.
5. Ekstra momenter som kan forekomme i programmet er rollback, back up og tempovariasjon. Andre momenter som tradisjonelt ikke hører med i reining, som for eksempel sidepass og sjenkelvikning er tillatt i Freestyle Reining og skal gi passende poengscore. All gjentakelse av obligatoriske moment er godkjent, men gir kun pluss eller minus fra de allerede eksisterende poengsummene, ikke tillegg i poeng for de ekstra rørelsene.
6. Utstyr som brukes i Freestyle Reining må være humane og må følge denne regelbok. Det er tillatt å ri uten sal da bedømmelsen skjer ut ifra ekvipasjens evne til å utføre reiningsøvelser til musikk.
7. Tidsbegrensning. Makstiden er 4 minutter, dette inkluderer all form for introduksjon. Timing begynner når musikken eller introduksjonen begynner (uansett hva som kommer først) og stoppes når musikken slutter.
8. Utkledning er tillat, men er ikke obligatorisk. Det er hvordan ekvipasjen utfører reiningsøvelsene til musikk som vektlegges i bedømmingen.
9. Rekvisita er tillatt, men får ikke under noen omstendigheter hindre dommeren i å se hesten. Bruken av rekvisita gir ingen ekstra poeng.

B. Bedømming av Freestyle Reining.

1. For de obligatoriske momentene i Freestyle Reining skal poeng baseres på den tekniske og den kunstneriske gjennomføringen. Bedømmingsprotokoll som er spesielt tilpasset Freestyle Reining bør brukes. Moment som ikke er knyttet til reining og dets poengsum bør skrives i egne bokser på protokollen. Alle gjentakelser av obligatoriske moment er godkjent, men gir kun pluss eller minus poeng fra de allerede eksisterende poengsummene.
Poeng for det atletiske skal utgjøre 10 % av poengsummen. Det kunstneriske skal poengsettes fra -2 til +2. Resterende poengsetting gjelder som for Reining.
2. Dommere må være WRAN godkjente.
3. Ved like poeng kan dommeren selv bestemme ekvipasjenes rekkefølge eller be ekvipasjene om å ri en gang til. Denne trenger ikke å være med musikk eller kostyme. Ryttere får ikke lov til å dele poengplass.
4. Det er dommeren som bedømmer de obligatoriske momentene. Minimum en dommersekretær må assistere for å verifisere at alle obligatoriske moment blir utført av alle ekvipasjene.
5. Stevneledelsen kan forby upassende musikk, belysning eller utkledning.
6. Det er ikke tillatt å ri med to hender på stangbitt.