

Lännenratsastuksen ratapiirroukset

voimassa 1.2.2024 alkaen



HAUTMANN
PHOTO - DESIGN

SUOMEN RATSASTAJAINLIITTO RY



Elena Wuorimaa ja Haidachino Hollywood

FINLANDS RYTTFÖRBUND RF








VI RATAPIIRROKSET	4
1. MERKKIEN SELITYKSET.....	4
a) Merkit.....	4
2. REINING-RADAT	5
a) Virhepisteytys.....	5
1. Spinin ylimeno ja vajaa spin	5
2. Laukannosto	6
3. Väärä laukka / myöhästynyt laukanvaihto.....	7
4. Raviaskleet.....	8
5. Väärä laukka run downissa I	9
6. Väärä laukka run downissa II	10
b. Ohjelmat.....	11
Reining-ohjelma nro 1 (NRHA, AQHA 1).....	11
Reining-ohjelma nro 2 (NRHA, AQHA 2).....	12
Reining-ohjelma nro 3 (NRHA, AQHA 3).....	13
Reining-ohjelma nro 4 (NRHA, AQHA 4).....	14
Reining-ohjelma nro 5 (NRHA, AQHA 5).....	15
Reining-ohjelma nro 6 (NRHA, AQHA 6).....	16
Reining-ohjelma nro 7 (NRHA, AQHA 7).....	17
Reining-ohjelma nro 8 (NRHA, AQHA 8).....	18
Reining-ohjelma nro 9 (NRHA, AQHA 9).....	19
Reining-ohjelma nro 10 (NRHA, AQHA 10).....	20
Reining-ohjelma nro 11 (NRHA, AQHA 11).....	21
Reining-ohjelma nro 12 (NRHA, AQHA 12).....	22
Reining-ohjelma nro 13 (NRHA, AQHA 13).....	23
Reining-ohjelma nro 1A.....	24
Reining-ohjelma nro 1AA	25
Reining-ohjelma nro 1B.....	26
Reining-ohjelma nro 1BB.....	27
Reining-ohjelma nro 1C.....	28
Reining-ohjelma nro 1CC.....	29
3. WESTERN RIDING -RADAT	30
a) Virhepisteytys.....	30
b) Ohjelmat	31
Western riding -ohjelma nro 1a (AQHA 1)	31
Western riding -ohjelma nro 1b (AQHA Level 1 -ohjelma 1).....	32
Western riding -ohjelma nro 2a (AQHA 2)	33
Western riding -ohjelma nro 2b (AQHA Level 1 -ohjelma 2).....	34

Western riding -ohjelma nro 3 (AQHA 3)	35
Western riding ohjelma nro 4 (AQHA 4)	36
Western riding -ohjelma nro 4b (AQHA Level 1 -ohjelma 4).....	37
Western riding ohjelma nro 5 (AQHA 5)	38
Western riding ohjelma nro 6	39
Western riding ohjelma nro 7	40
Western riding ohjelma nro 8	41
Western riding ohjelma nro 9	42
Western riding ohjelma nro 10	43
4. RANCH RIDING RADAT	44
a) Ohjelmat.....	44
Ranch riding ohjelma nro 1 (AQHA 1)	44
Ranch riding ohjelma nro 2 (AQHA 2)	45
Ranch riding ohjelma nro 3 (AQHA 3)	46
Ranch riding ohjelma nro 4 (AQHA 4)	47
Ranch riding ohjelma nro 5 (AQHA 5)	48
Ranch riding ohjelma nro 6 (AQHA 6)	49
Ranch riding ohjelma nro 7 (AQHA 7)	50
Ranch riding ohjelma nro 8 (AQHA 8)	51
Ranch riding ohjelma nro 9 (AQHA 9)	52
Ranch riding ohjelma nro 10 (AQHA 10)	53
Ranch riding ohjelma nro 11 (AQHA 11)	54
Ranch riding ohjelma nro 12 (AQHA 12)	55
Ranch riding ohjelma nro 13 (AQHA 13)	56
Ranch riding ohjelma nro 14 (AQHA 14)	57
Ranch riding ohjelma nro 15 (AQHA 15)	58
5. VERSATILE HORSE RADAT	59
Versatile horse -ohjelma nro 2	59
6. POLE BENDING -RATA.....	60
7. BARREL RACING -RATA.....	61

VI RATAPIIRROKSET

1. MERKKIEN SELITYKSET

a) Merkit

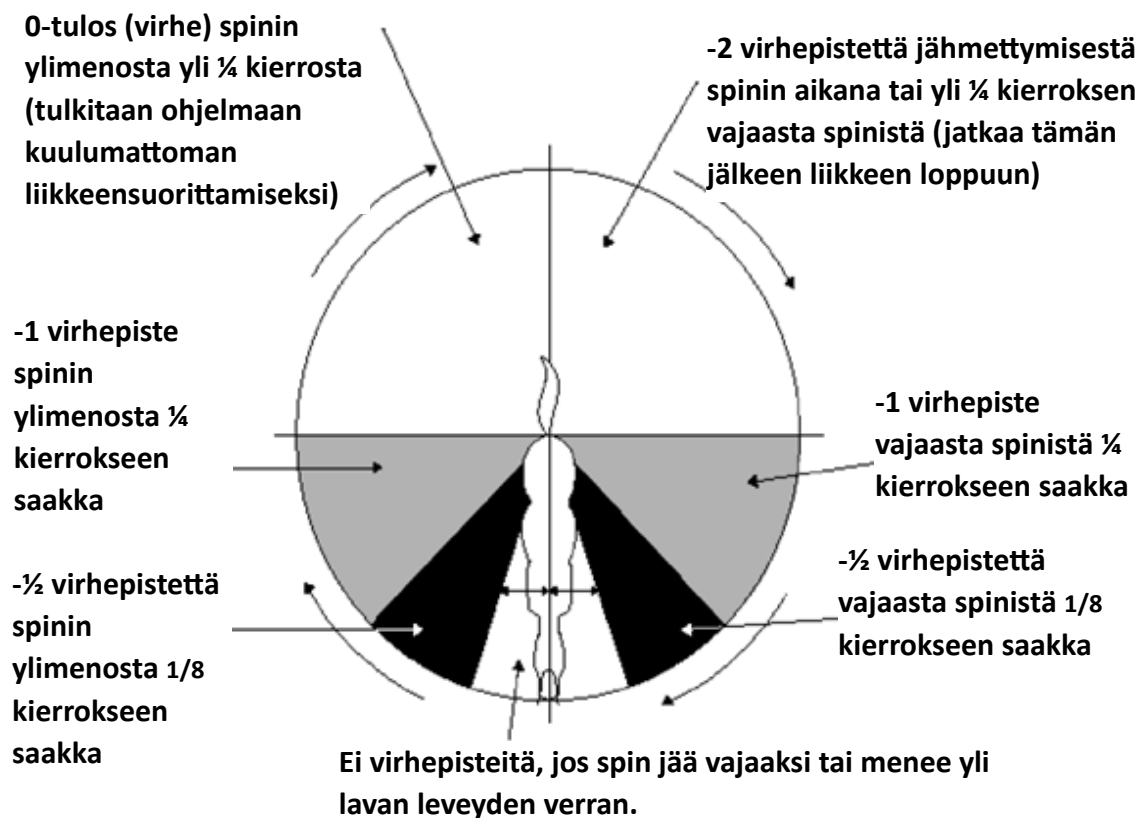
Merkkien selitykset			
	Käynti		Puomi
	Ravi		Peruutus
	Laukka		Ratamerkki
	Laukanvaihto		

2. REINING-RADAT

a) Virhepisteytys

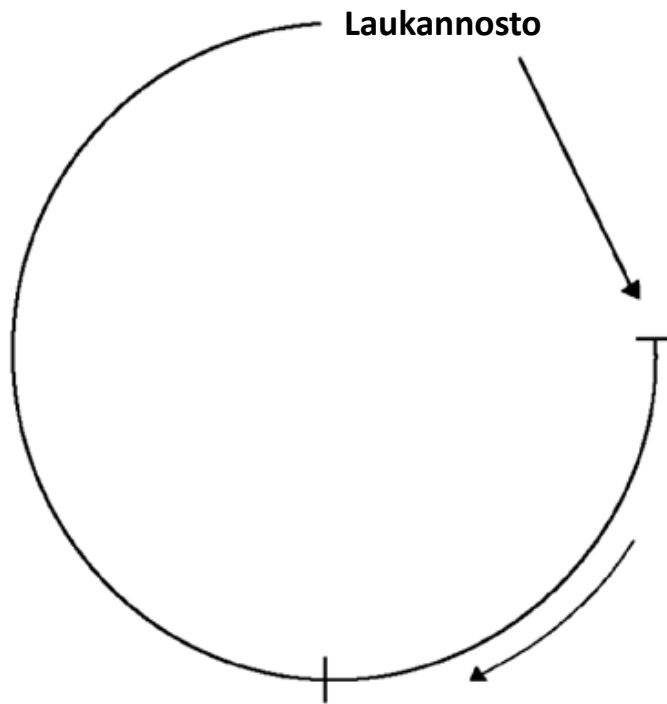
(sääntöjä selventäviä piirroksia)

1. Spinin ylimeno ja vajaaspin

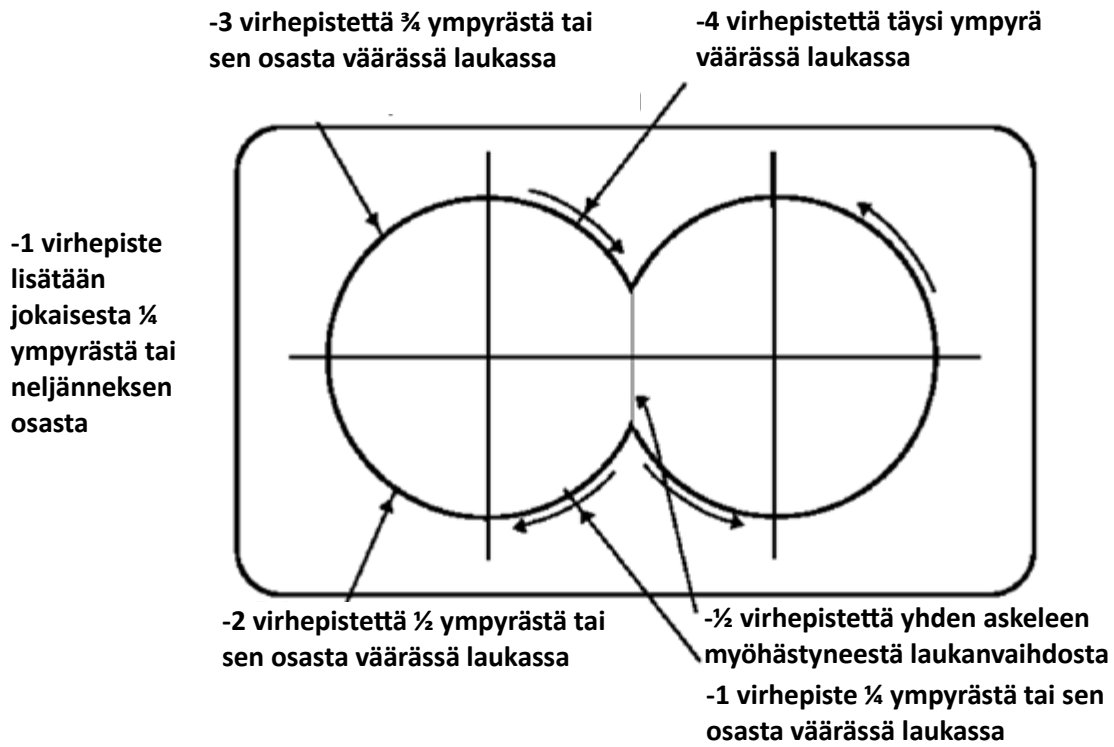


2. Laukannosto

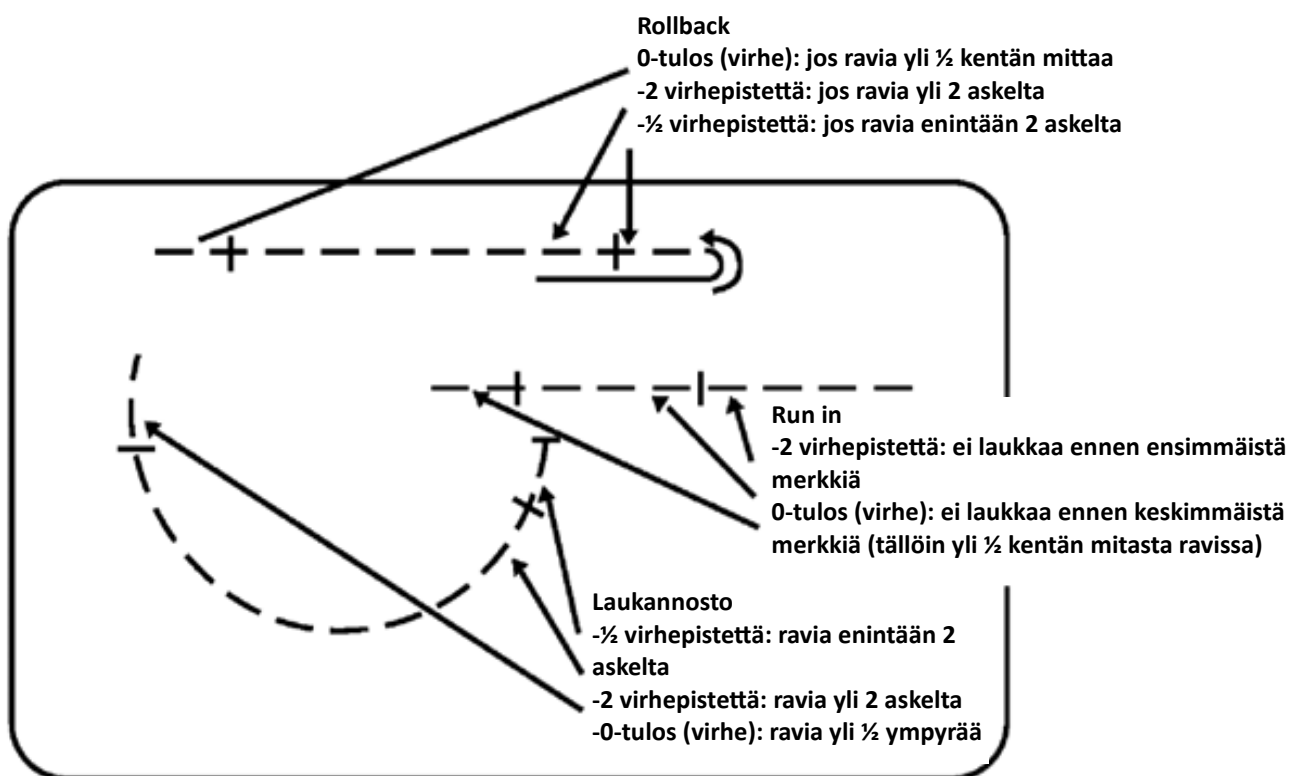
**Pysähtymistä
ympyrän
ensimmäisellä
neljänneksellä
laukannoston
jälkeen ei tulkita
ohjelmaan
kuulumattoman
liikkeen
suorittamiseksi, vaan
askellajirikoksi, josta
saa 2 virhepistettä**



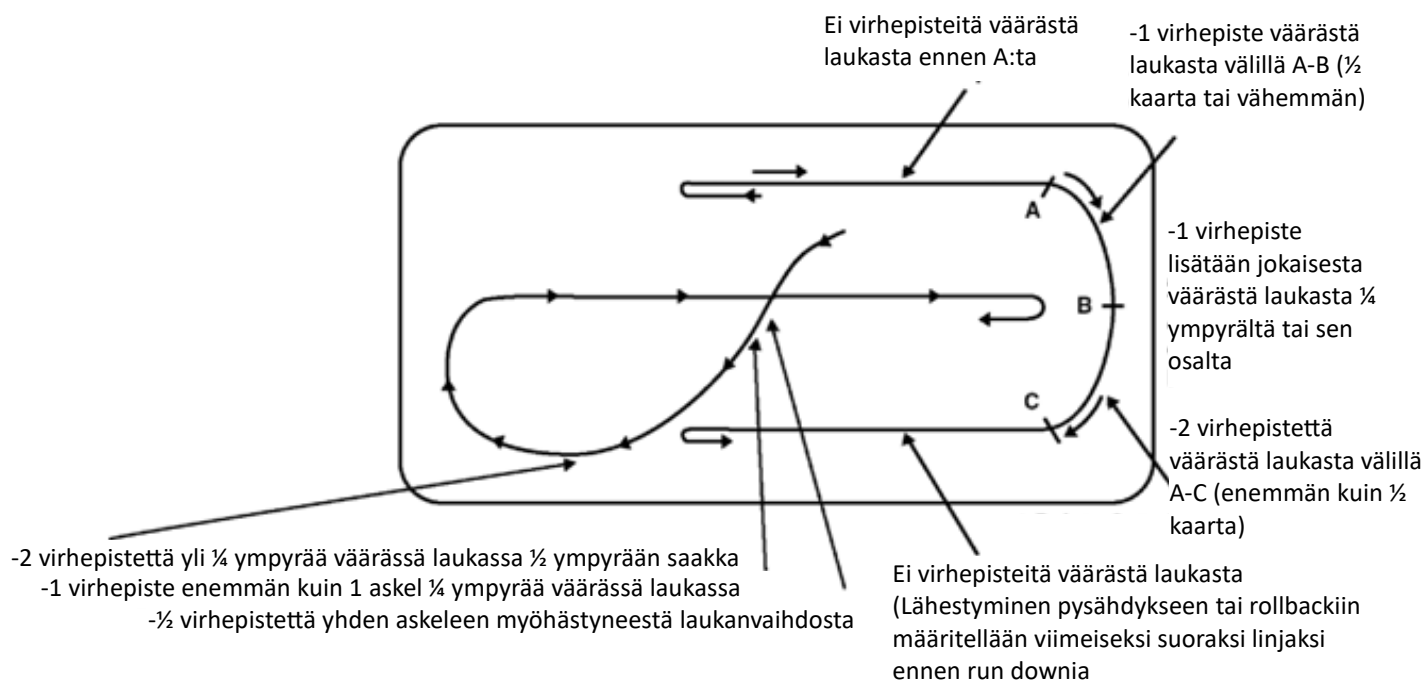
3. Väärä laukka / myöhästynyt laukanvaihto



4. Raviasteleet

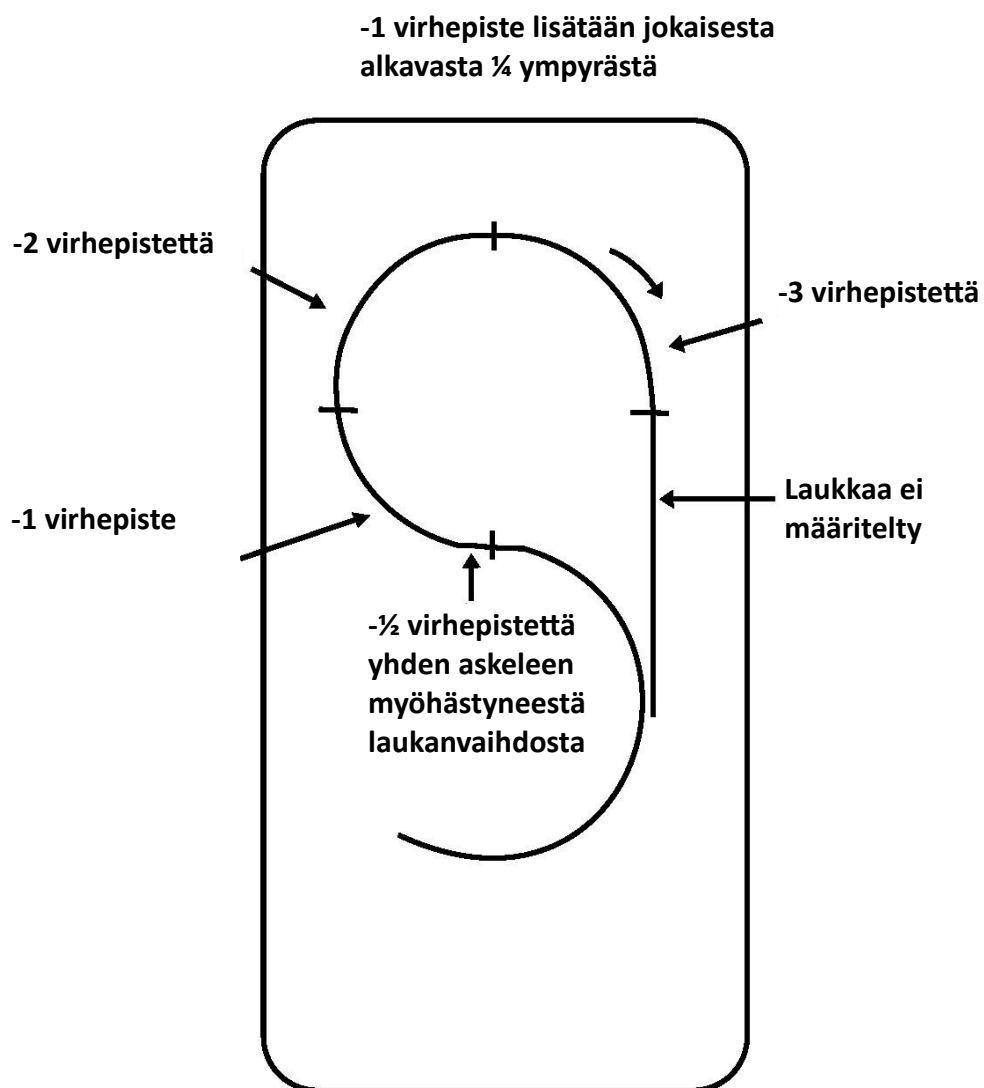


5. Väärä laukka run downissa I



6. Väärä laukka run downissa II

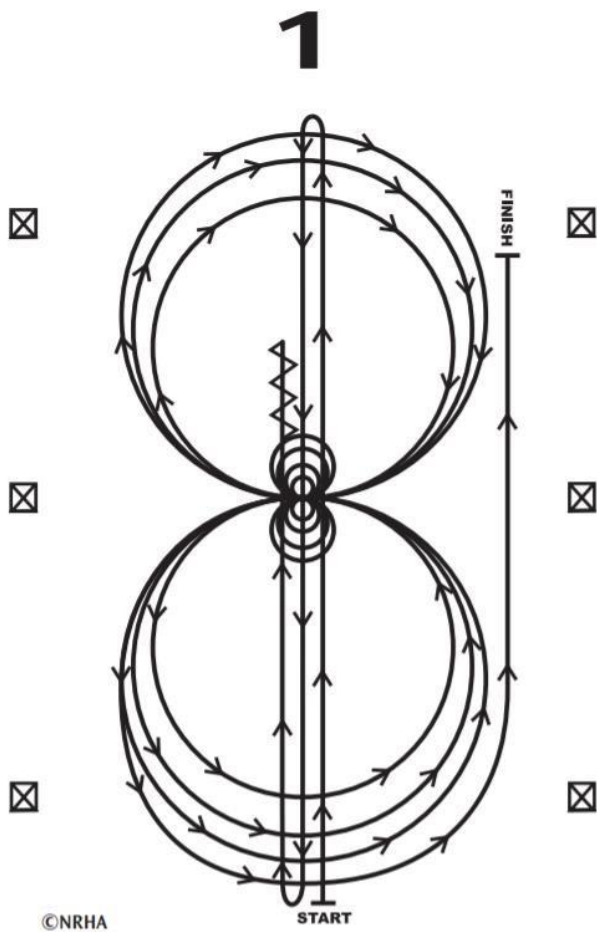
(ohjelmassa osaympyrä, joka johtaa run downiin)



b. Ohjelmat

Reining-ohjelma nro 1 (NRHA, AQHA 1)

Run-in-ohjelma

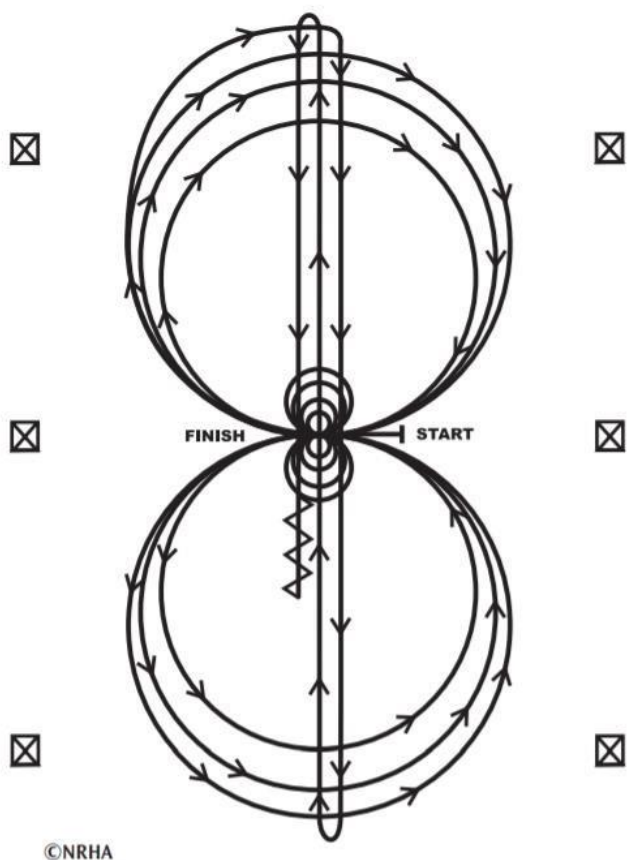


1. Ratsasta vauhdikkaasti kentän pätyyn viimeisen merkin ohitse. Tee rollback vasemmalle – seisautumatta.
2. Ratsasta kentän vastakkaiseen pätyyn viimeisen merkin ohitse. Tee rollback oikealle – seisautumatta.
3. Ratsasta keskimerkin ohitse ja tee sliding stop. Peruuta keskimerkin kohdalle tai vähintään 3 metriä. Seisahdu.
4. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
5. Tee neljä ja yksi neljäsosa spiniä vasemmalle niin, että hevonen on kääntyneenä kohti kentän vasenta laitaa. Seisahdu.
6. Nosta vasen laukka ja ratsasta kolme ympyrää vasemmalle: ensimmäinen iso ja nopea, toinen pieni ja hidas, kolmas iso ja nopea. Vaihda laukka keskellä kenttää.
7. Ratsasta kolme ympyrää oikealle: ensimmäinen iso ja nopea, toinen pieni ja hidas, kolmas iso ja nopea. Vaihda laukka keskellä kenttää.
8. Aloita iso nopea ympyrä vasemmalle, älä kuitenkaan sulje sitä. Ratsasta oikeaa laitaa kentän pätyä kohti keskimerkin ohitse ja tee sliding stop vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on ratsastettu loppuun.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 2 (NRHA, AQHA 2)
Walk-in-ohjelma

2



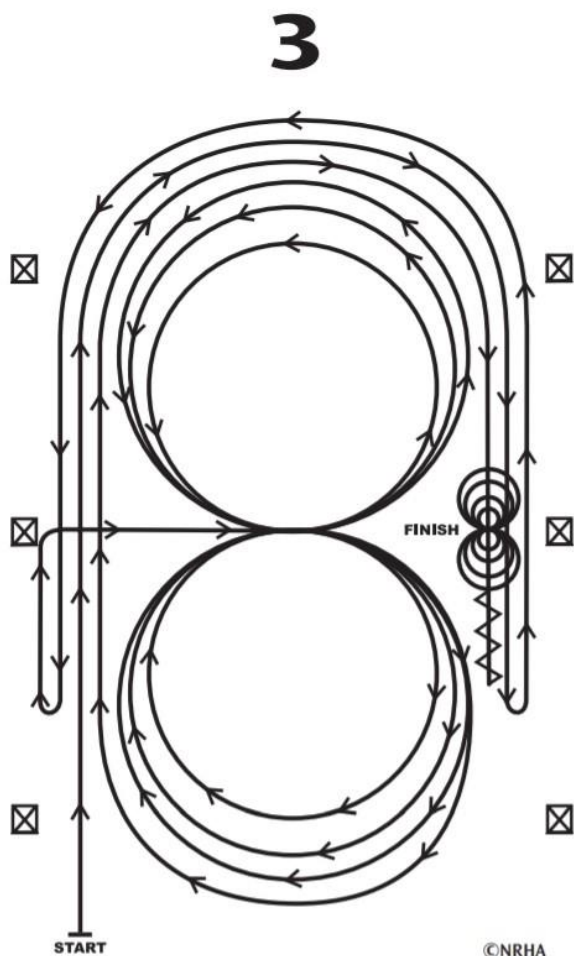
Hevoset voivat saapua käynnissä tai ravissa kentän keskelle. Hevosten on siirryttävä käyntiin tai pysähdyttävä ennen ohjelman aloittamista. Aloita kentän keskeltä kääntyneenä kohti kentän vasenta laitaa.

1. Nosta oikea laukka, ratsasta kolme ympyrää oikealle: ensimmäinen pieni ja hidas ja seuraavat kaksi isoja ja nopeita. Vaihda laukka kentän keskellä.
2. Ratsasta kolme ympyrää vasemmalle; ensimmäinen pieni ja hidas, seuraavat kaksi isoja ja nopeita. Vaihda laukka kentän keskellä.
3. Jatka edellistä ympyrää oikealle. Ympyrän puolivälissä ratsasta keskihalkaisijaa pitkin vastakkaiseen pätyyn, viimeisen merkin ohitse ja tee rollback oikealle. Älä seisahdu.
4. Ratsasta keskihalkaisijaa pitkin vastakkaiseen pätyyn, viimeisen merkin ohitse ja tee rollback vasemmalle. Älä seisahdu.
5. Ratsasta keskimerkin ohitse ja tee sliding stop. Peruuta keskimerkin kohdalle tai vähintään 3 metriä. Seisahdu.
6. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
7. Tee neljä spiniä vasemmalle. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarın tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuolaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 3 (NRHA, AQHA 3)

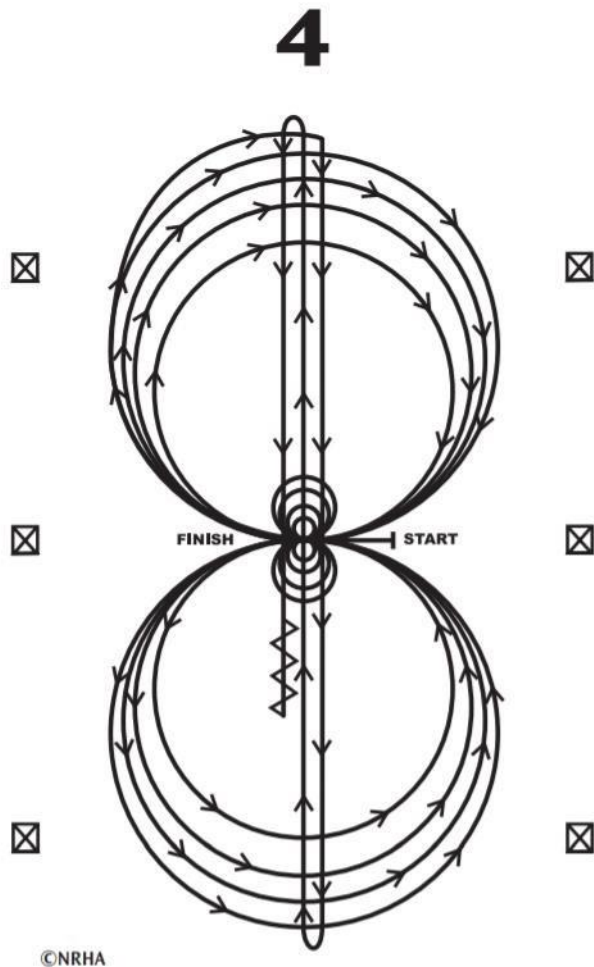
Run-in-ohjelma



1. Aloita laukassa pitkin vasenta laitaa, pyöristä lyhyt sivu pysyen koko ajan 6 metrin päässä seinästä tai aidasta ja jatka vastakkaista tai oikeaa laitaa keskimerkkin ohitse ja tee rollback vasemmalle - seishtumatta.
2. Jatka takaisin kentän oikeaa pitkää sivua, pyöristä lyhyt sivu pysyen edelleen vähintään 6 metrin päässä seinästä tai aidasta, jatka kentän vasenta pitkää sivua keskimerkkin ohitse ja tee rollback oikealle - seishtumatta.
3. Jatka takaisin kentän vasenta pitkää sivua kohti keskimerkkiä. Keskimerkkin kohdalla hevosen tulisi olla oikeassa laukassa. Ohjaa hevonen kentän keskelle oikeassa laukassa ja ratsasta kolme ympyrää oikealle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita, kolmas pieni ja hidas. Vaihda laukka kentän keskellä.
4. Ratsasta kolme ympyrää vasemmalle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita, kolmas pieni ja hidas. Vaihda laukka kentän keskellä.
5. Aloita iso nopea ympyrä oikealle sulkematta sitä. Jatka suoraan vasenta pitkää sivua, pyöristä lyhyt sivu ja pysyen vähintään 6 metrin päässä seinästä tai aidasta ja jatka suoraan oikeaa pitkää sivua keskimerkkin ohitse ja tee sliding stop. Peruuta vähintään 3 metriä. Seisahdu.
6. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
7. Tee neljä spiniä vasemmalle. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuolaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 4 (NRHA, AQHA 4)
Walk-in-ohjelma

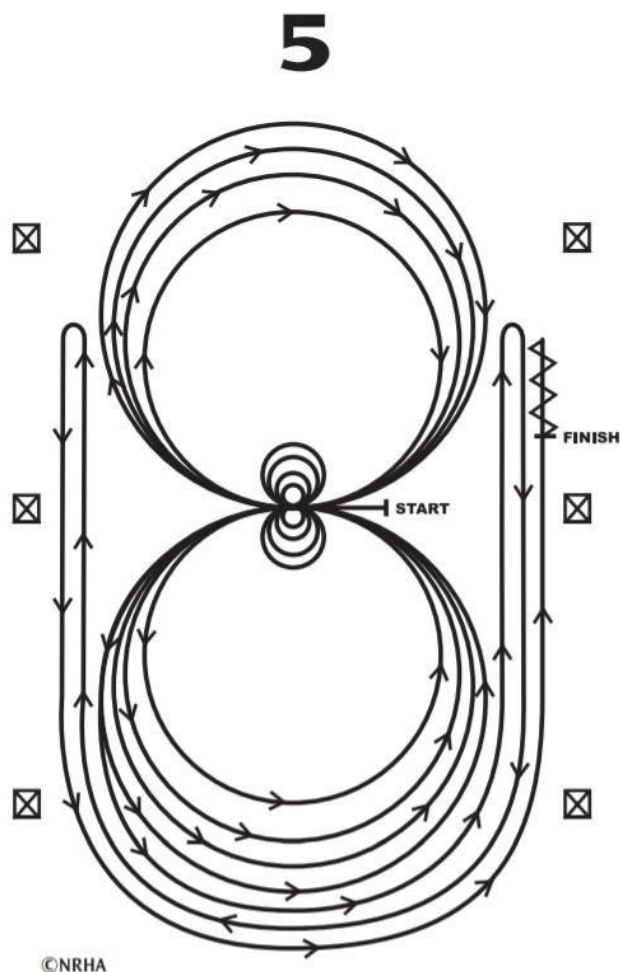


Hevoset voivat saapua käynnissä tai ravissa kentän keskelle. Hevosten on siirryttävä käyntiin tai pysähdyttävä ennen ohjelman aloittamista. Aloita keskeltä kenttää kääntyneenä kohti kentän vasenta laitaa.

1. Nosta oikea laukka, ratsasta kolme ympyrää oikealle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita ja kolmas pieni ja hidas. Pysähdy kentän keskellä.
2. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
3. Nosta vasen laukka, ratsasta kolme ympyrää vasemmalle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita, kolmas pieni ja hidas. Pysähdy kentän keskellä. Seisahdu.
4. Tee neljä spiniä vasemmalle. Seisahdu.
5. Nosta oikea laukka ja ratsasta iso nopea ympyrä oikealle, vaihda laukka kentän keskellä, ratsasta iso nopea ympyrä vasemmalle ja vaihda laukka kentän keskellä.
6. Jatka edellistä ympyrää oikealle. Ympyrän puolivälissä ratsasta kentän keskihalkaisijaa pitkin vastakkaiseen pätyyn päätymerkin ohitse ja tee rollback oikealle - seisahtumatta.
7. Ratsasta takaisin vastakkaiseen pätyyn keskihalkaisijaa pitkin päätymerkin ohitse, ja tee rollback vasemmalle – seisahtumatta.
8. Ratsasta keskihalkaisijaa pitkin keskimerkin ohitse ja tee sliding stop. Peruuta kentän keskelle tai vähintään 3 metriä. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarın tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuolaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 5 (NRHA, AQHA 5)
Walk-in-ohjelma



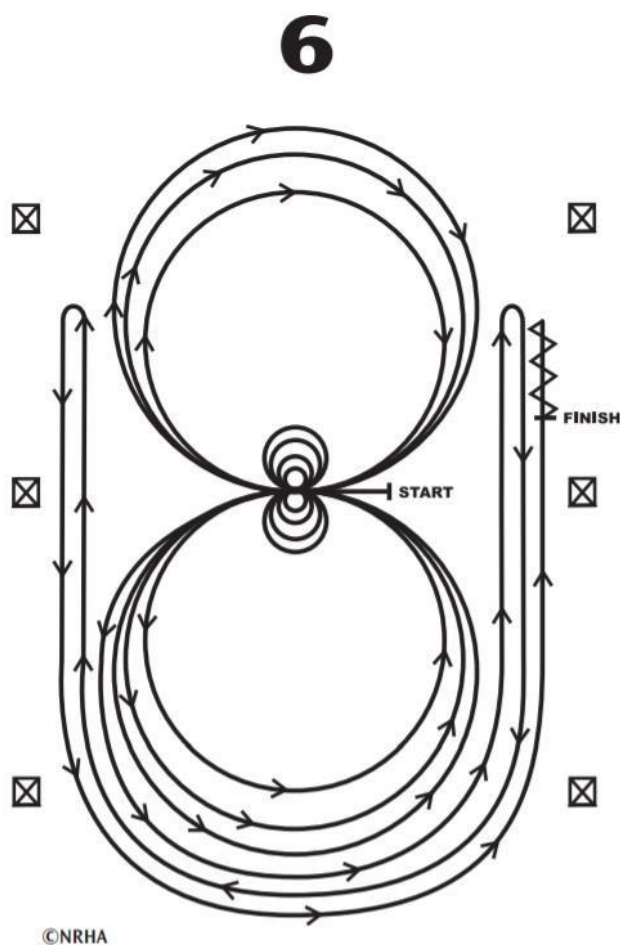
Hevoset voivat saapua käynnissä tai ravissa kentän keskelle. Hevosten on siirryttävä käyntiin tai pysähdyttävä ennen ohjelman aloittamista. Aloita keskeltä kenttää kääntyneenä kohti kentän vasenta laitaa.

1. Nosta vasen laukka, ratsasta kolme ympyrää vasemmalle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita ja kolmas pieni ja hidas. Seisahdu kentän keskellä.
2. Tee neljä spiniä vasemmalle. Seisahdu.
3. Nosta oikea laukka, ratsasta kolme ympyrää oikealle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita, kolmas pieni ja hidas. Seisahdu kentän keskellä.
4. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
5. Nosta vasen laukka ja ratsasta iso nopea ympyrä vasemmalle, vaihda laukka kentän keskellä, ratsasta iso nopea ympyrä oikealle ja vaihda laukka kentän keskellä.
6. Aloita ympyrä vasemmalle, mutta jatka suoraan oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee rollback oikealle, vähintään 6 metriä seinästä / aidasta.
7. Jatka edellistä ympyrää sulkematta sitä. Ratsasta vasenta laitaa pitkin keskimerkin ohitse ja tee rollback vasemmalle, vähintään 6 metriä seinästä/aidasta. Älä seisahdu.
8. Jatka edellistä ympyrää sulkematta sitä. Ratsasta oikeaa laitaa pitkin keskimerkin ohitse ja tee sliding stop, vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Peruuta vähintään 3 metriä. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 6 (NRHA, AQHA 6)

Walk-in-ohjelma



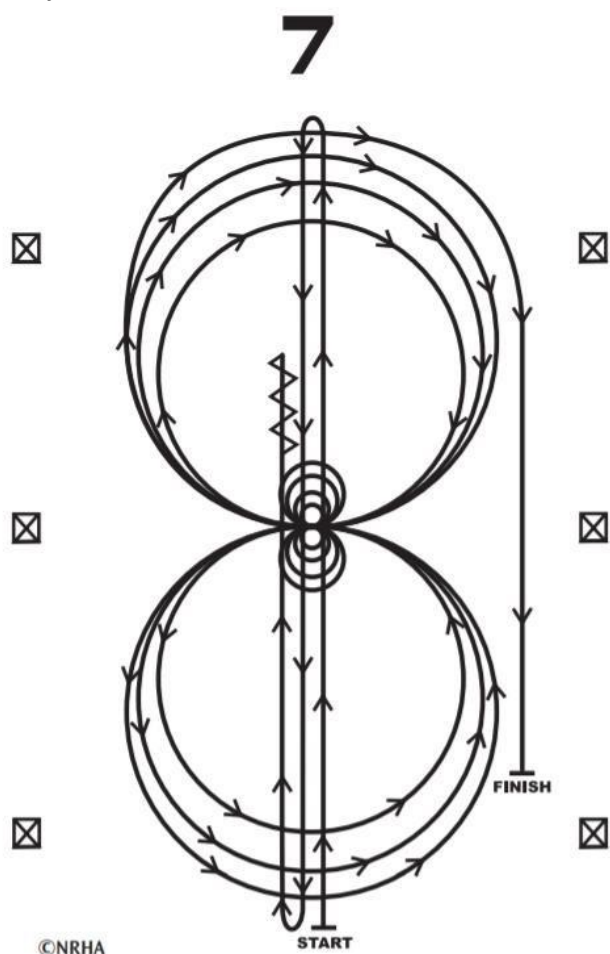
Hevoset voivat saapua käynnissä tai ravissa kentän keskelle. Hevosten on siirryttävä käyntiin tai pysähdyttävä ennen ohjelman aloittamista. Aloita keskeltä kenttää kääntyneenä kohti kentän vasenta laitaa.

1. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
2. Tee neljä spiniä vasemmalle. Seisahdu.
3. Nosta vasen laukka, ratsasta kolme ympyrää vasemmalle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita ja kolmas pieni ja hidas. Vaihda laukka kentän keskellä.
4. Ratsasta kolme ympyrää oikealle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita, kolmas pieni ja hidas. Vaihda laukka kentän keskellä.
5. Aloita iso nopea ympyrä vasemmalle sulkematta ympyrää. Ratsasta suoraan oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse, ja tee rollback oikealle vähintään 6 metriä seinästä / aidasta.
6. Jatka takaisin edellisen ympyrän kautta sulkematta ympyrää. Ratsasta vasenta pitkää sivua keskimerkin ohitse, ja tee rollback vasemmalle, vähintään 6 metriä seinästä / aidasta.
7. Jatka takaisin edellisen ympyrän kautta sulkematta ympyrää. Ratsasta oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee sliding stop, vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Peruuta vähintään 3 metriä. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 7 (NRHA, AQHA 7)

Run in –ohjelma

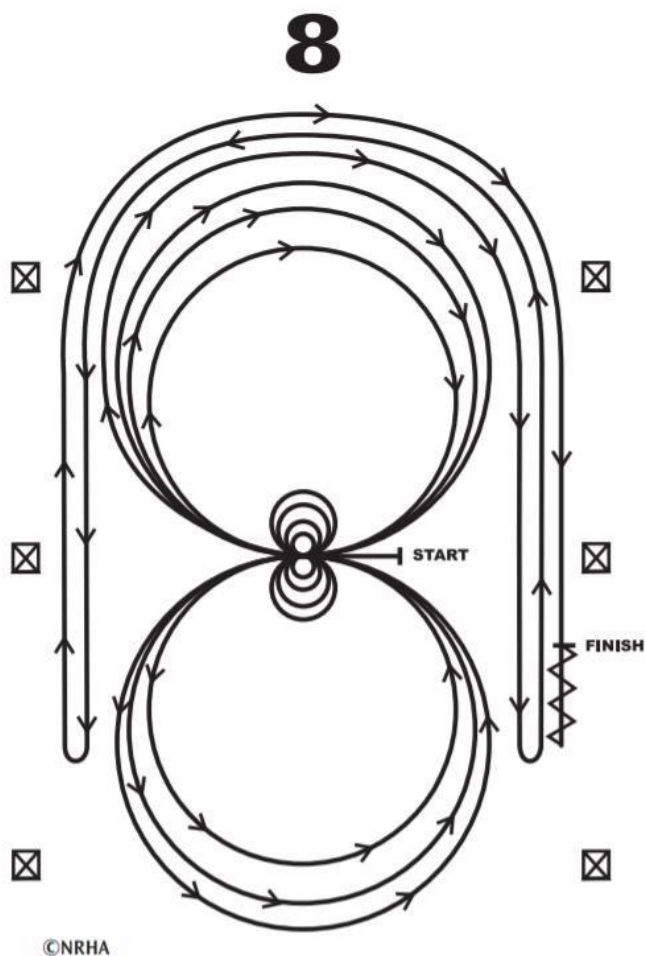


1. Ratsasta vauhdikkaasti keskiahkaisijaa pitkin kentän pätyyn päätymerkin ohitse ja tee rollback vasemmalle. Älä seisahdu
2. Ratsasta vastakkaiseen pätyyn, päätymerkin ohitse. Tee rollback oikealle seisahtumatta.
3. Ratsasta keskimerkin ohitse ja tee sliding stop. Peruuta kentän keskelle tai vähintään 3 metriä. Seisahdu.
4. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
5. Tee neljä ja yksi neljäsosa spiniä vasemmalle siten, että lopetat hevosen ollessa kääntyneenä kohti vasenta laitaa. Seisahdu.
6. Nosta oikea laukka, ratsasta kolme ympyrää oikealle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita ja kolmas pieni ja hidas. Vaihda laukka keskellä kenttää.
7. Ratsasta kolme ympyrää vasemmalle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita, kolmas pieni ja hidas. Vaihda laukka kentän keskellä.
8. Aloita iso nopea ympyrä oikealle sulkematta ympyrää. Ratsasta suoraan oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse, ja tee sliding stop vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 8 (NRHA, AQHA 8)

Walk-in-ohjelma



Hevoset voivat saapua käynnissä tai ravissa kentän keskelle. Hevosten on siirryttävä käyntiin tai pysähdyttävä ennen ohjelman aloittamista. Aloita keskeltä kenttää kääntyneenä kohti kentän vasenta laitaa.

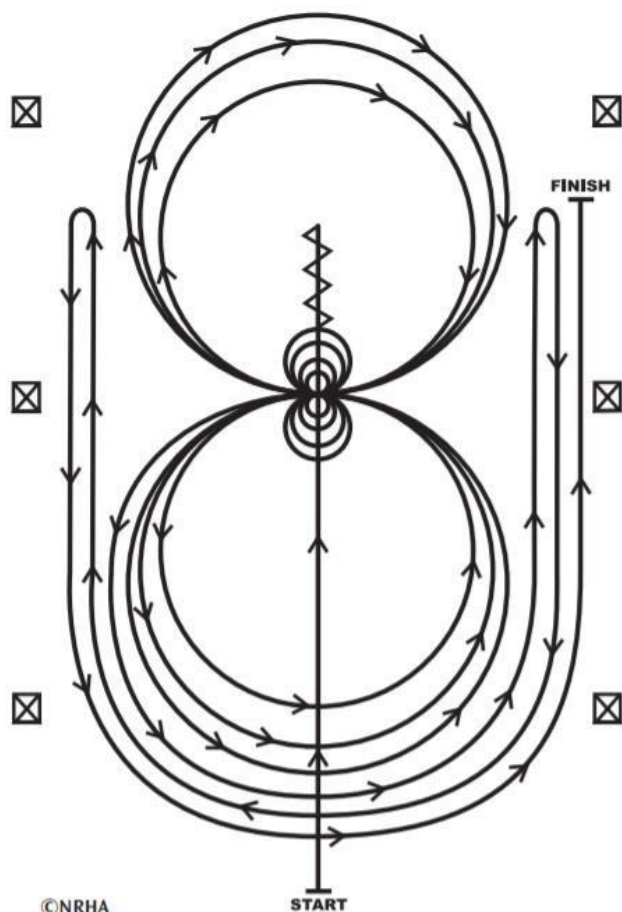
1. Tee neljä spiniä vasemmalle. Seisahdu.
2. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
3. Nosta oikea laukka ja ratsasta kolme ympyrää oikealle: ensimmäinen iso ja nopea, toinen pieni ja hidas, kolmas iso ja nopea. Vaihda laukka kentän keskellä.
4. Ratsasta kolme ympyrää vasemmalle: ensimmäinen iso ja nopea, toinen pieni ja hidas, kolmas iso ja nopea. Vaihda laukka kentän keskellä.
5. Aloita iso nopea ympyrä oikealle sulkematta ympyrää. Ratsasta suoraan oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee rollback vasemmalle vähintään 6 metriä seinästä / aidasta.
6. Ratsasta takaisin edellisen ympyrän kautta sulkematta ympyrää. Jatka vasenta pitkää sivua keskimerkin ohitse, ja tee rollback oikealle, vähintään 6 metriä seinästä / aidasta.
7. Ratsasta takaisin edellisen ympyrän kautta sulkematta ympyrää. Jatka oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse, ja tee sliding stop vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Peruuta vähintään 3 metriä. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 9 (NRHA, AQHA 9)

Run-in-ohjelma

9

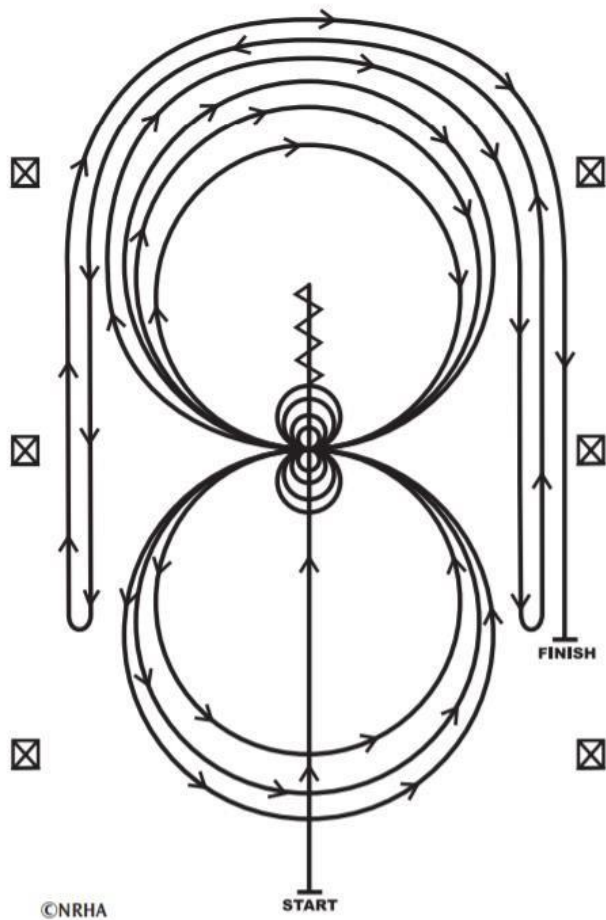


1. Ratsasta keskimerkin ohitse ja tee sliding stop. Peruuta kentän keskelle tai vähintään 3 metriä. Seisahdu.
2. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
3. Tee neljä ja yksi neljäsosa spiniä vasemmalle siten, että lopetat hevosen ollessa kääntyneenä kohti vasenta laitaa. Seisahdu.
4. Nosta vasen laukka, ratsasta kolme ympyrää vasemmalle: ensimmäinen pieni ja hidas, kaksi seuraavaa isoja ja nopeita. Vaihda laukka kentän keskellä.
5. Ratsasta kolme ympyrää oikealle: ensimmäinen pieni ja hidas, kaksi seuraavaa isoja ja nopeita. Vaihda laukan kentän keskellä.
6. Aloita iso nopea ympyrä vasemmalle sulkematta ympyrää. Ratsasta oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse, ja tee rollback oikealle vähintään 6 metriä seinästä / aidasta.
7. Ratsasta takaisin edellisen ympyrän kautta sulkematta ympyrää. Ratsasta vasenta pitkää sivua keskimerkin ohitse, ja tee rollback vasemmalle vähintään 6 metriä seinästä / aidasta.
8. Ratsasta takaisin edellisen ympyrän kautta sulkematta ympyrää. Ratsasta oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse, ja tee sliding stop vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu.

Pyydettyäessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 10 (NRHA, AQHA 10)

Run-in-ohjelma

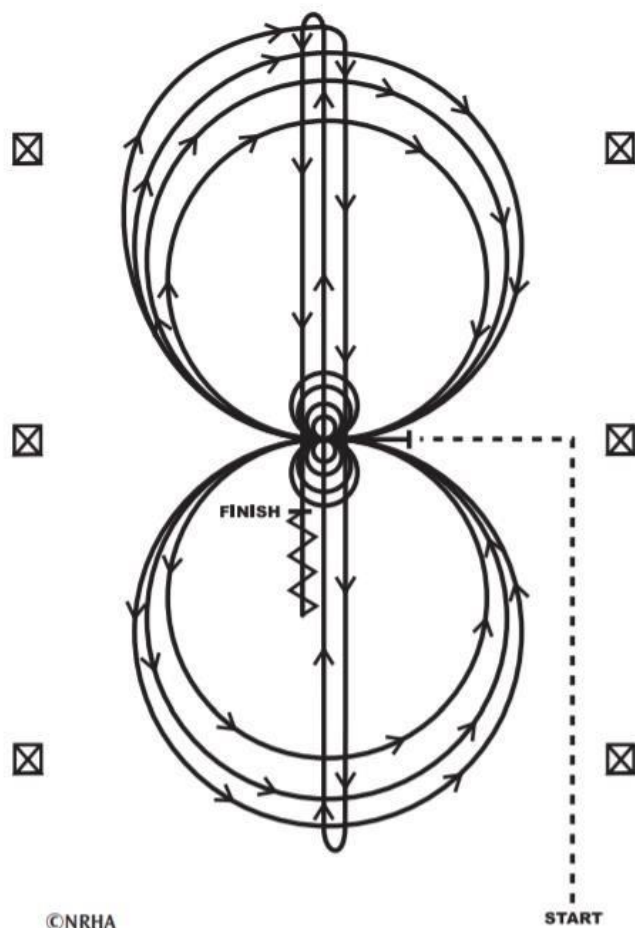
10

1. Ratsasta keskiahkaisuun pitkin keskimerkin ohitse ja tee sliding stop. Peruuta kentän keskelle tai vähintään 3 metriä. Seisahdu.
2. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
3. Tee neljä ja yksi neljäsosa spiniä vasemmalle siten, että lopetat hevosen ollessa kääntyneenä kohti vasenta laitaa. Seisahdu.
4. Nosta oikea laukka ja ratsasta kolme ympyrää oikealle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita, kolmas pieni ja hidas. Vaihda laukka kentän keskellä.
5. Ratsasta kolme ympyrää vasemmalle: ensimmäinen pieni ja hidas ja kaksi seuraavaa isoja ja nopeita. Vaihda laukka kentän keskellä.
6. Aloita iso nopea ympyrä oikealle sulkematta ympyrää. Ratsasta oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee rollback vasemmalle vähintään 6 metriä seinästä / aidasta.
7. Jatka edellisen ympyrän kautta sulkematta ympyrää. Ratsasta vasenta pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee rollback oikealle vähintään 6 metriä seinästä / aidasta.
8. Jatka takaisin edellisen ympyrän kautta sulkematta ympyrää. Ratsasta oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee sliding stop vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu.

Pyydettyäessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 11 (NRHA, AQHA 11)

Trot-in-ohjelma

11

Hevosten on saavuttava ravissa kentän keskelle. Hevosten on siirryttävä käyntiin tai pysähdyttävä ennen ohjelman aloittamista. Aloita keskeltä kenttää kääntyneenä kohti kentän vasenta laitaa.

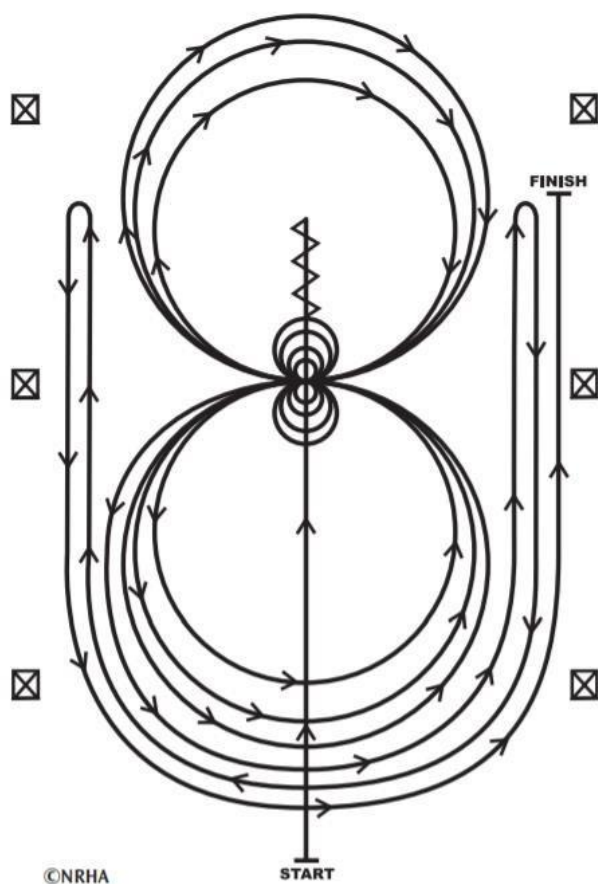
1. Tee neljä spiniä vasemmalle. Seisahdu.
2. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
3. Nosta oikea laukka ja ratsasta kolme ympyrää oikealle: ensimmäinen pieni ja hidas, toiset kaksi suurta ja nopeaa. Vaihda laukka kentän keskellä.
4. Jatka vasemmassa laukassa kolme ympyrää vasemmalle: ensimmäinen pieni ja hidas, toiset kaksi suurta ja nopeaa. Vaihda laukka kentän keskellä.
5. Aloita iso nopea ympyrä oikealle sulkematta ympyrää. Ratsasta suoraan keskihalkaisijaa pitkin päätymerkin ohitse ja tee rollback oikealle. Älä seisahdu.
6. Ratsasta kentän keskihalkaisijaa kentän toiseen päähän päätymerkin ohitse ja tee rollback vasemmalle. Älä seisahdu.
7. Ratsasta kentän keskimerkin ohitse ja tee sliding stop. Peruuta kentän keskelle tai vähintään kolme metriä. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarın tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 12 (NRHA, AQHA 12)

Run-in-ohjelma

12

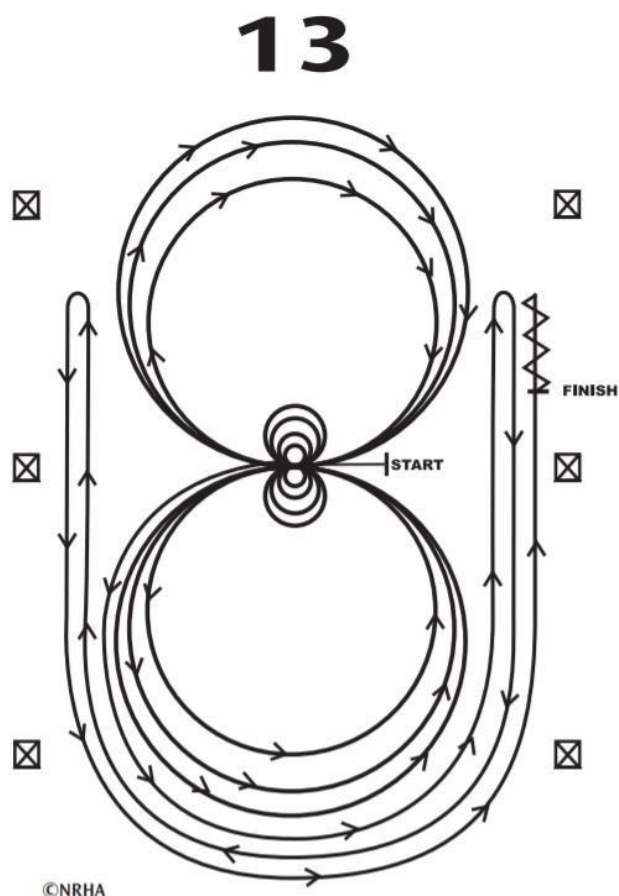


1. Ratsasta keskimerkin ohitse ja tee sliding stop. Peruuta kentän keskelle tai vähintään 3 metriä. Seisahdu.
2. Tee neljä spiniä oikealle.
3. Tee neljä ja yksi neljäsosa spiniä vasemmalle siten, että lopetat hevosen ollessa kääntyneenä kohti vasenta laitaa. Seisahdu.
4. Nosta vasen laukka, ratsasta kolme ympyrää vasemmalle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita; kolmas pieni ja hidas. Vaihda laukka kentän keskellä.
5. Ratsasta kolme ympyrää oikealle: kaksi ensimmäistä isoja ja nopeita; kolmas pieni ja hidas. Vaihda laukka kentän keskellä.
6. Aloita iso ympyrä vasemmalle sulkematta ympyrää. Ratsasta oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee rollback oikealle vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Älä seisahdu.
7. Ratsasta takaisin edellisen ympyrän kautta sulkematta ympyrää. Ratsasta vasenta pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee rollback vasemmalle vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Älä seisahdu.
8. Ratsasta takaisin edellisen ympyrän kautta sulkematta ympyrää. Ratsasta oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee sliding stop vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 13 (NRHA, AQHA 13)

Walk-in-ohjelma



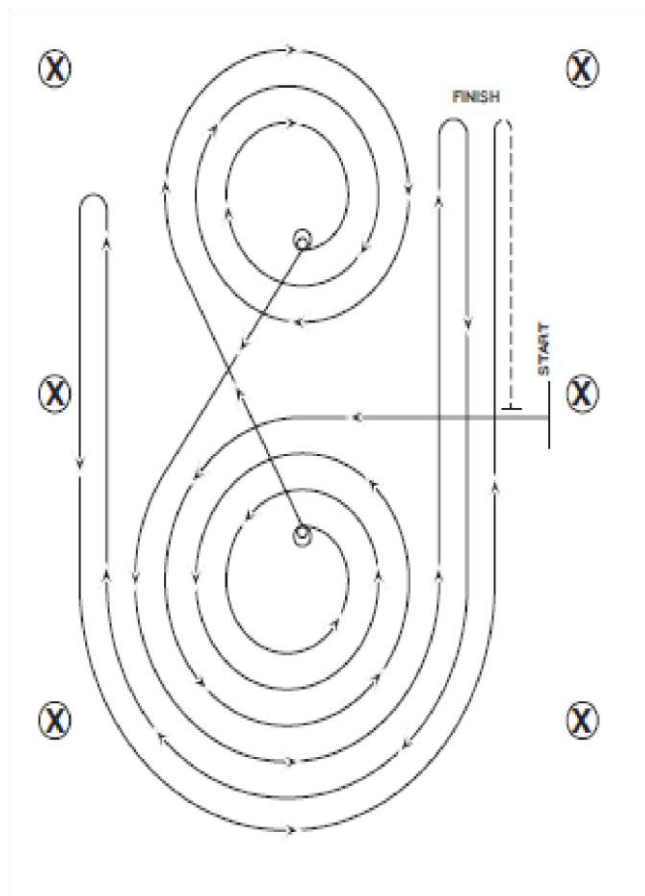
Hevoset voivat saapua käynnissä tai ravissa kentän keskelle. Hevosten on siirryttävä käyntiin tai pysähdyttävä ennen ohjelman aloittamista. Aloita kentän keskeltä kääntyneenä kohti kentän vasenta laitaa.

1. Nosta vasen laukka, ratsasta kaksi ympyrää vasemmalle: ensimmäinen iso ja nopea; toinen pieni ja hidas. Pysähdy kentän keskellä.
2. Tee neljä spiniä vasemmalle. Seisahdu.
3. Nosta oikea laukka, ratsasta kaksi ympyrää oikealle: ensimmäinen iso ja nopea; toinen pieni ja hidas. Pysähdy kentän keskellä.
4. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
5. Nosta vasen laukka, ratsasta iso nopea ympyrä vasemmalle, vaihda laukka kentän keskellä, ratsasta iso nopea ympyrä oikealle, vaihda laukka kentän keskellä.
6. Jatka edellistä ympyrää vasemmalle sulkematta sitä. Ratsasta oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee rollback oikealle vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Älä seisahdu.
7. Jatka edellistä ympyrää sulkematta sitä. Ratsasta vasemmalle pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee rollback vasemmalle vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Älä seisahdu.
8. Jatka edellistä ympyrää sulkematta sitä. Ratsasta oikealle pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee sliding stop vähintään 6 metriä seinästä / aidasta. Peruuta vähintään 3 metriä.

Seisahdu osoittaaksesi, että ohjelma on loppuun ratsastettu. Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuolaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 1A

Walk-in-ohjelma



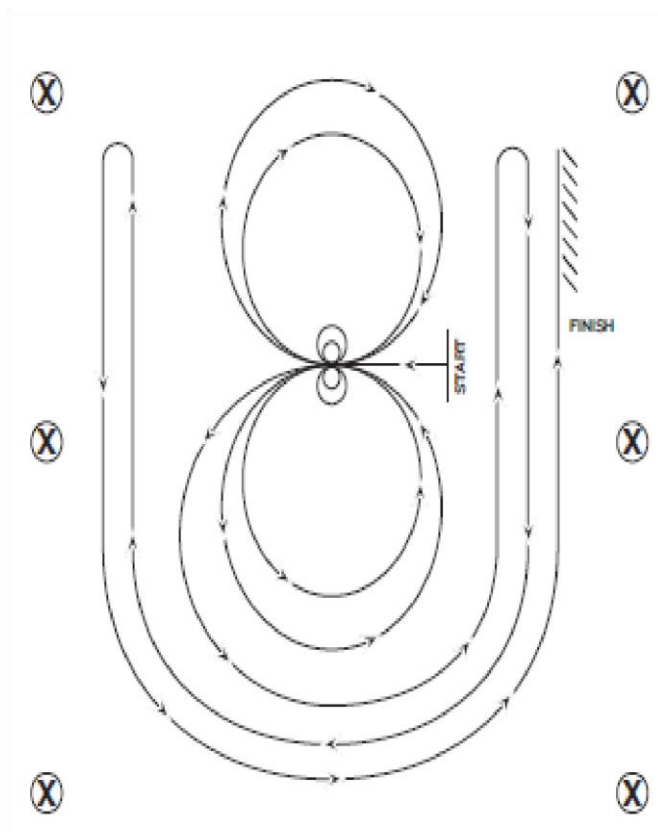
Hevoset voivat saapua käynnissä tai ravissa kentän keskelle. Hevosten on siirryttävä käyntiin tai pysähdyttävä ennen ohjelman aloittamista. Aloita kentän keskeltä kääntyneenä kohti vasenta laitaa.

1. Nosta vasen laukka ja ratsasta kolme ympyrää vasemmalle: kaksi ensimmäistä isoa ja nopeaa, kolmas pieni ja hidas. Pysäytä kentän keskelle. Seisahdu.
2. Tee neljä spiniä vasemmalle. Seisahdu.
3. Nosta oikea laukka ja ratsasta kolme ympyrää oikealle: kaksi ensimmäistä isoa ja nopeaa, kolmas pieni ja hidas. Pysäytä kentän keskelle. Seisahdu.
4. Tee neljä spiniä oikealle. Seisahdu.
5. Aloita vasemmassa laukassa ja ratsasta kentän päädyn ympäri, ratsasta kentän oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse, pysähdy ja tee rollback oikealle.
6. Jatka kentän päädyn ympäri kentän vasenta pitkää sivua keskimerkin ohitse ja tee rollback vasemmalle.
7. Jatka kentän päädyn ympäri kentän oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse, pysähdy ja peruuta.

Pyydettyäessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 1AA

Walk-in-ohjelma



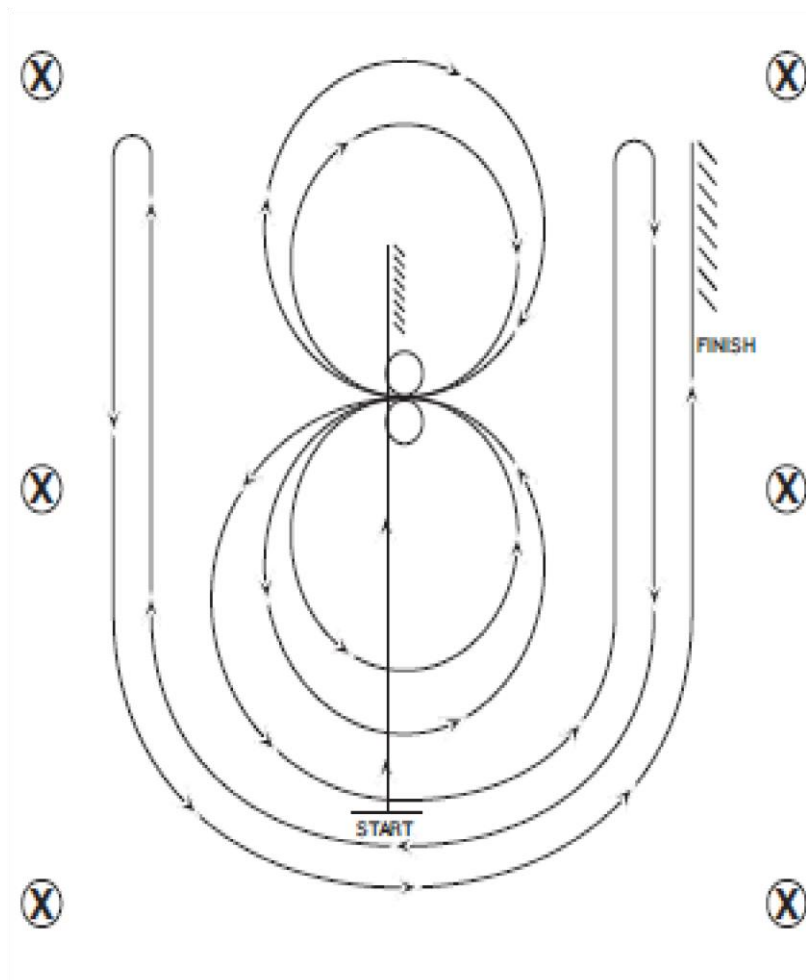
Hevoset voivat saapua käynnissä tai ravissa kentän keskelle. Hevosten on siirryttävä käyntiin tai pysähdyttävä ennen ohjelman aloittamista. Aloita kentän keskeltä kääntyneenä kohti vasenta laitaa.

1. Nosta vasen laukka ja ratsasta kaksi ympyrää vasemmalle: yksi iso ja yksi pieni. Pysäytä kentän keskelle. Seisahdu.
2. Tee kaksi spiniä vasemmalle. Seisahdu.
3. Nosta oikea laukka ja ratsasta kaksi ympyrää oikealle: yksi iso ja yksi pieni. Pysäytä kentän keskelle. Seisahdu.
4. Tee kaksi spiniä oikealle. Seisahdu.
5. Aloita vasemmassa laukassa ja ratsasta kentän päädyn ympäri, ratsasta kentän oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse, pysähdy ja tee rollback oikealle.
6. Jatka kentän päädyn ympäri kentän vasenta pitkää sivua keskimerkin ohitse, pysähdy ja tee rollback vasemmalle.
7. Jatka kentän päädyn ympäri kentän oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse, pysähdy ja peruuta.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 1B

Run-in-ohjelma

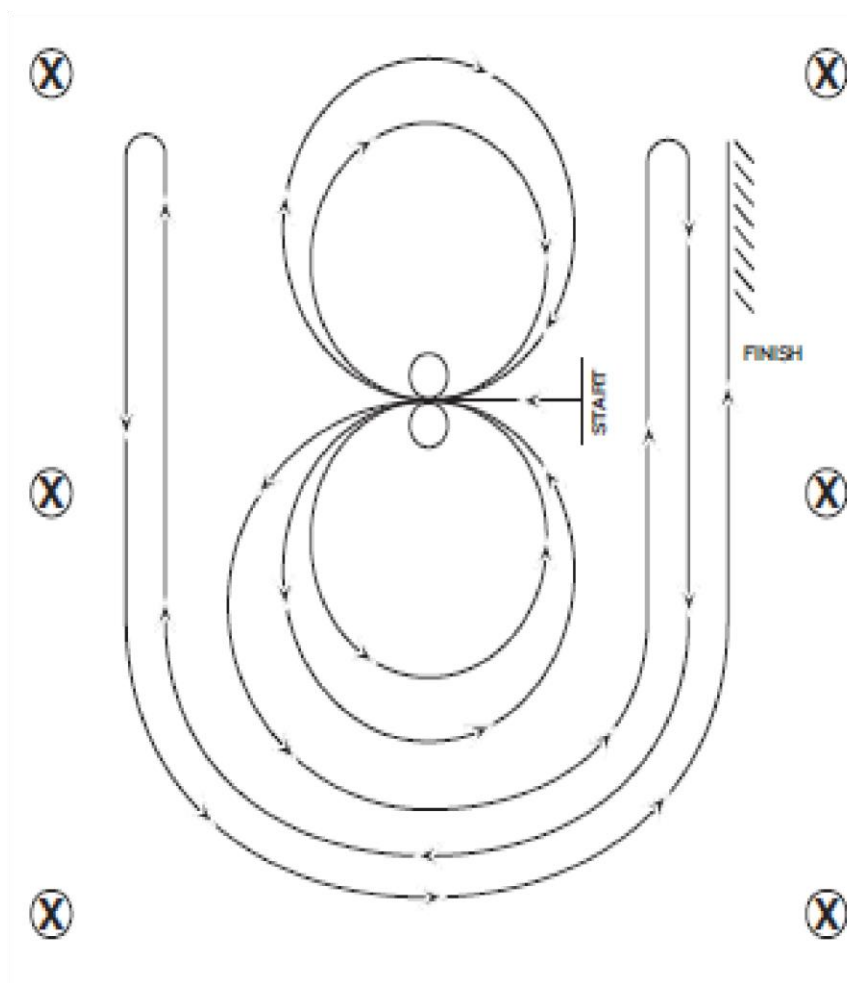


1. Ratsasta kentän keskimerkin ohitse, pysähdy ja peruuta kentän keskelle. Seisahdu.
2. Tee yksi spin oikealle. Seisahdu.
3. Tee yksi ja yksineljäsosa spin vasemmalle. Seisahdu.
4. Aloita vasemmassa laukassa ja tee yksi iso ympyrä ja yksi pieni ympyrä vasemmalle. Pysähdy keskellä. Seisahdu.
5. Aloita oikeassa laukassa ja tee yksi iso ympyrä ja yksi pieni ympyrä oikealle. Pysähdy keskellä. Seisahdu.
6. Aloita vasemmassa laukassa ja ratsasta kentän päädyn ympäri, ratsasta kentän oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse. Pysähdy ja tee rollback oikealle.
7. Jatka kentän päädyn ympäri kentän vasenta pitkää sivua keskimerkin ohitse. Pysähdy ja tee rollback vasemmalle.
8. Jatka kentän päädyn ympäri kentän oikeaa pitkää sivua keskimerkin ohitse. Pysähdy ja peruuta.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarın tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuolaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 1BB

Walk-in-ohjelma



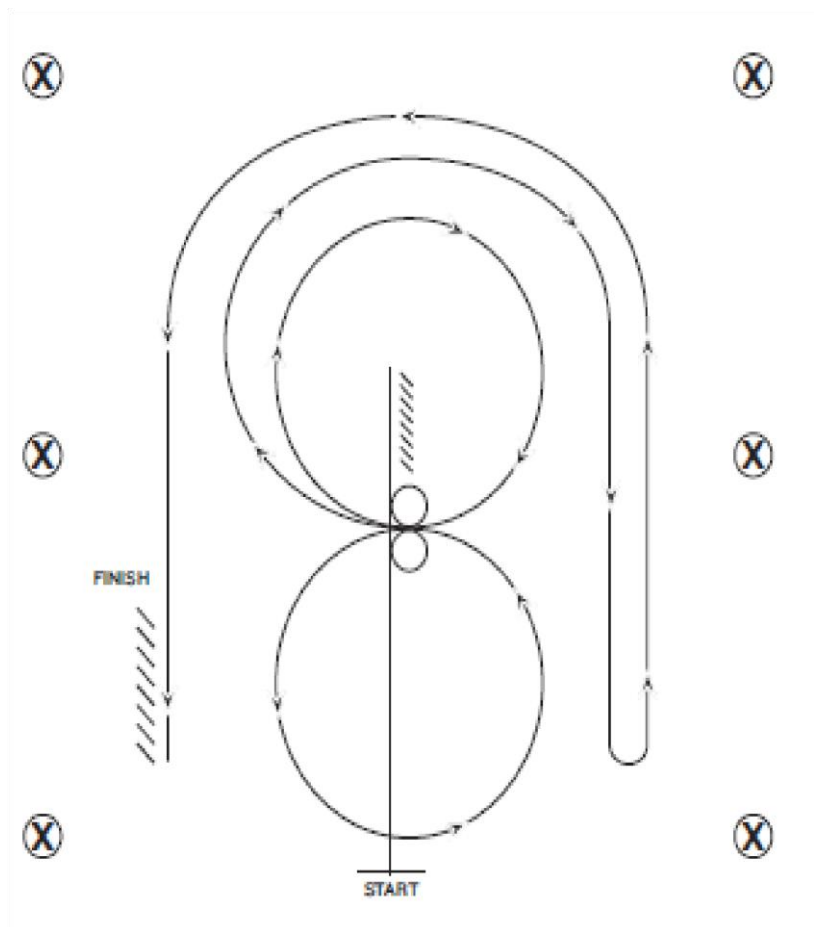
Hevoset voivat saapua käynnissä tai ravissa kentän keskelle. Hevosten on siirryttävä käyntiin tai pysähdyttävä ennen ohjelman aloittamista. Aloita kentän keskeltä kääntyneenä kohti vasenta laitaa.

1. Aloita vasemmassa laukassa ja tee yksi iso ympyrä ja yksi pieni ympyrä vasemmalle. Pysähdy kentän keskelle. Seisahdu.
2. Tee yksi spin vasemmalle. Seisahdu.
3. Aloita oikeassa laukassa ja tee yksi iso ympyrä ja yksi pieni ympyrä oikealle. Pysähdy kentän keskelle. Seisahdu.
4. Tee yksi spin oikealle. Seisahdu.
5. Aloita vasemmassa laukassa, ratsasta kentän päädyn ympäri kentän oikeaa laitaa pitkin keskimerkin ohitse, pysähdy ja tee rollback oikealle.
6. Jatka kentän päädyn ympäri kentän vasenta laitaa pitkin keskimerkin ohitse. Pysähdy ja tee rollback vasemmalle.
7. Jatka kentän oikeaa laitaa pitkin keskimerkin ohitse. Pysähdy ja peruuta.

Pyydettyessä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuolaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 1C

Run-in-ohjelma

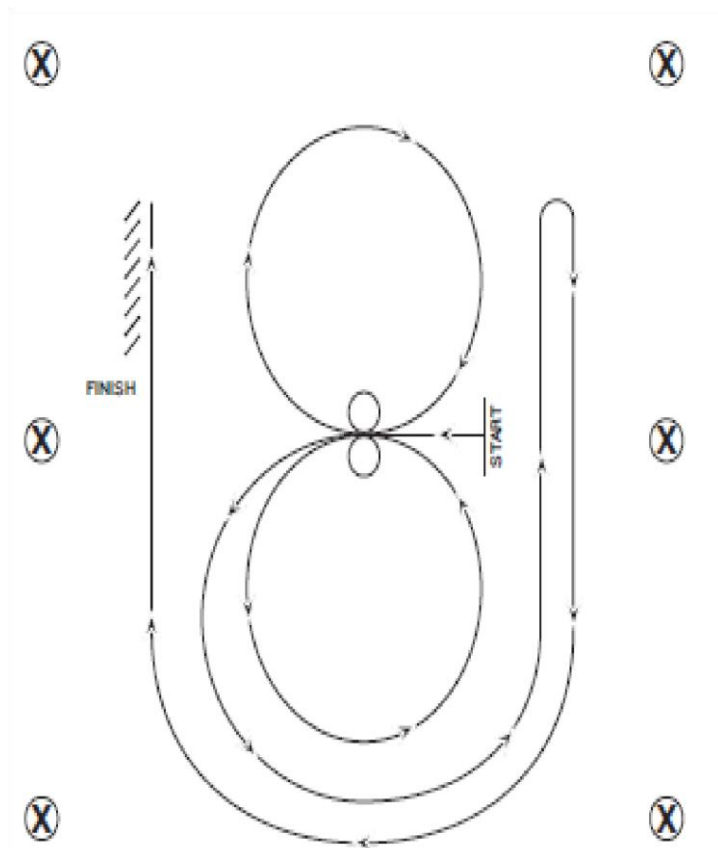


1. Ratsasta kentän keskimerkin ohitse, pysähdy ja peruuta kentän keskelle. Seisahdu.
2. Tee yksi spin oikealle.
3. Tee yksi ja yksineljäsosa spin vasemmalle.
4. Aloita oikeassa laukassa ja tee yksi ympyrä oikealle. Pysähdy kentän keskelle. Seisahdu.
5. Aloita vasemmassa laukassa ja tee yksi ympyrä vasemmalle. Pysähdy kentän keskelle. Seisahdu.
6. Aloita oikeassa laukassa ja ratsasta kentän päädyn ympäri kentän oikeaa laitaa pitkin keskimerkin ohitse. Pysähdy ja tee rollback vasemmalle.
7. Jatka kentän päädyn ympäri kentän vasenta laitaa pitkin. Pysähdy ja peruuta.

Pyydetessä ratsasta (käynnissä) tuomarın tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

Reining-ohjelma nro 1CC

Walk-in-ohjelma



Hevoset voivat saapua käynnissä tai ravissa kentän keskelle. Hevosten on siirryttävä käyntiin tai pysähdyttävä ennen ohjelman aloittamista. Aloita kentän keskeltä kääntyneenä kohti vasenta laitaa.

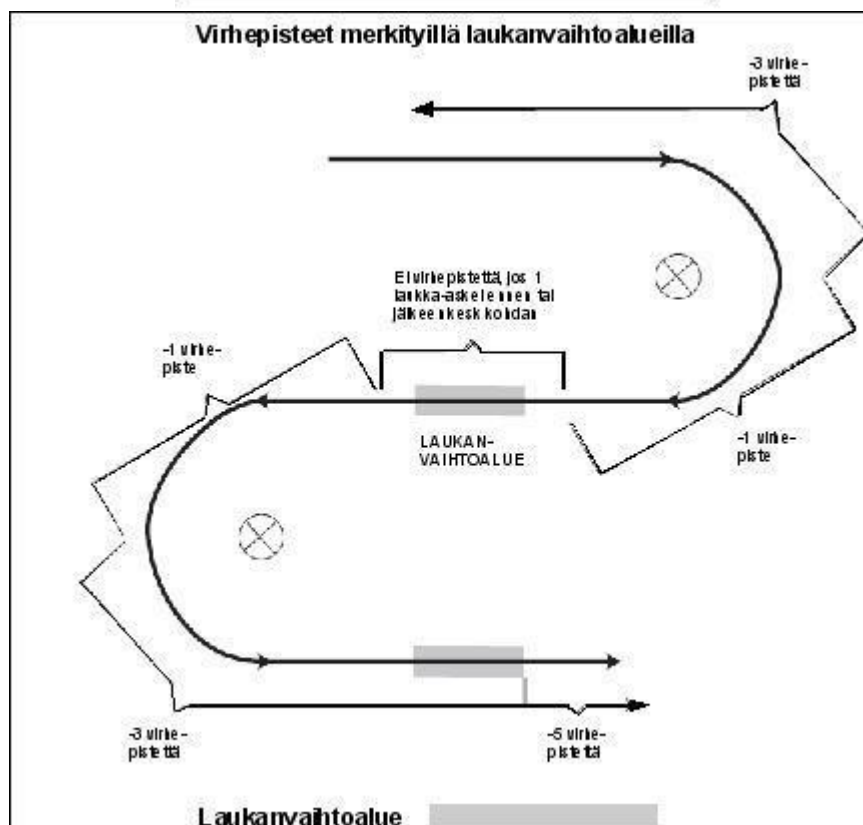
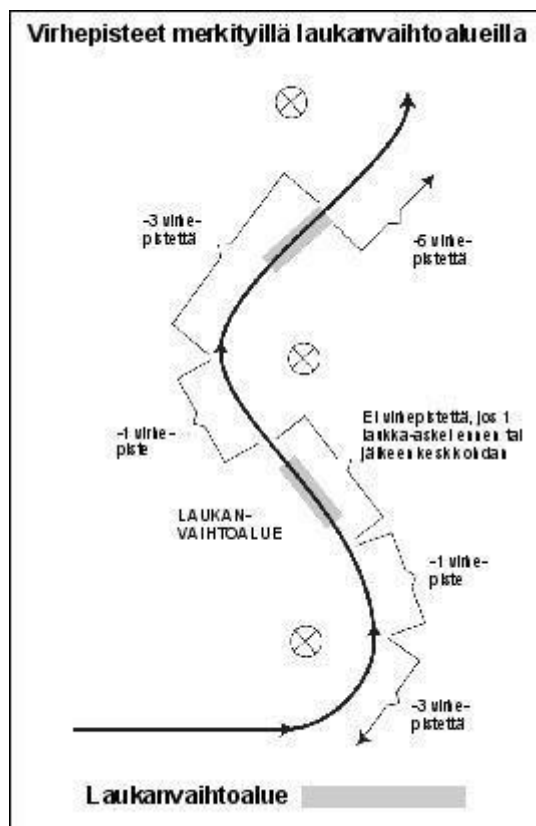
1. Aloita vasemmassa laukassa ja tee yksi ympyrä vasemmalle. Pysähdy kentän keskelle. Seisahdu.
2. Tee yksi spin vasemmalle.
3. Aloita oikeassa laukassa ja tee yksi ympyrä oikealle. Pysähdy kentän keskelle. Seisahdu.
4. Tee yksi spin oikealle.
5. Aloita vasemmassa laukassa ja ratsasta kentän päädyn ympäri kentän oikeaa laitaa pitkin keskimerkin ohitse, pysähdy ja tee rollback oikealle.
6. Jatka kentän päädyn ympäri kentän vasenta laitaa pitkin keskimerkin ohitse, pysähdy ja peruuta.

Pyydettyä ratsasta (käynnissä) tuomarin tarkistukseen, laskeudu ratsailta ja näytä hevosen kuulaimet tuomarille.

3. WESTERN RIDING -RADAT

a) Virhepisteitys

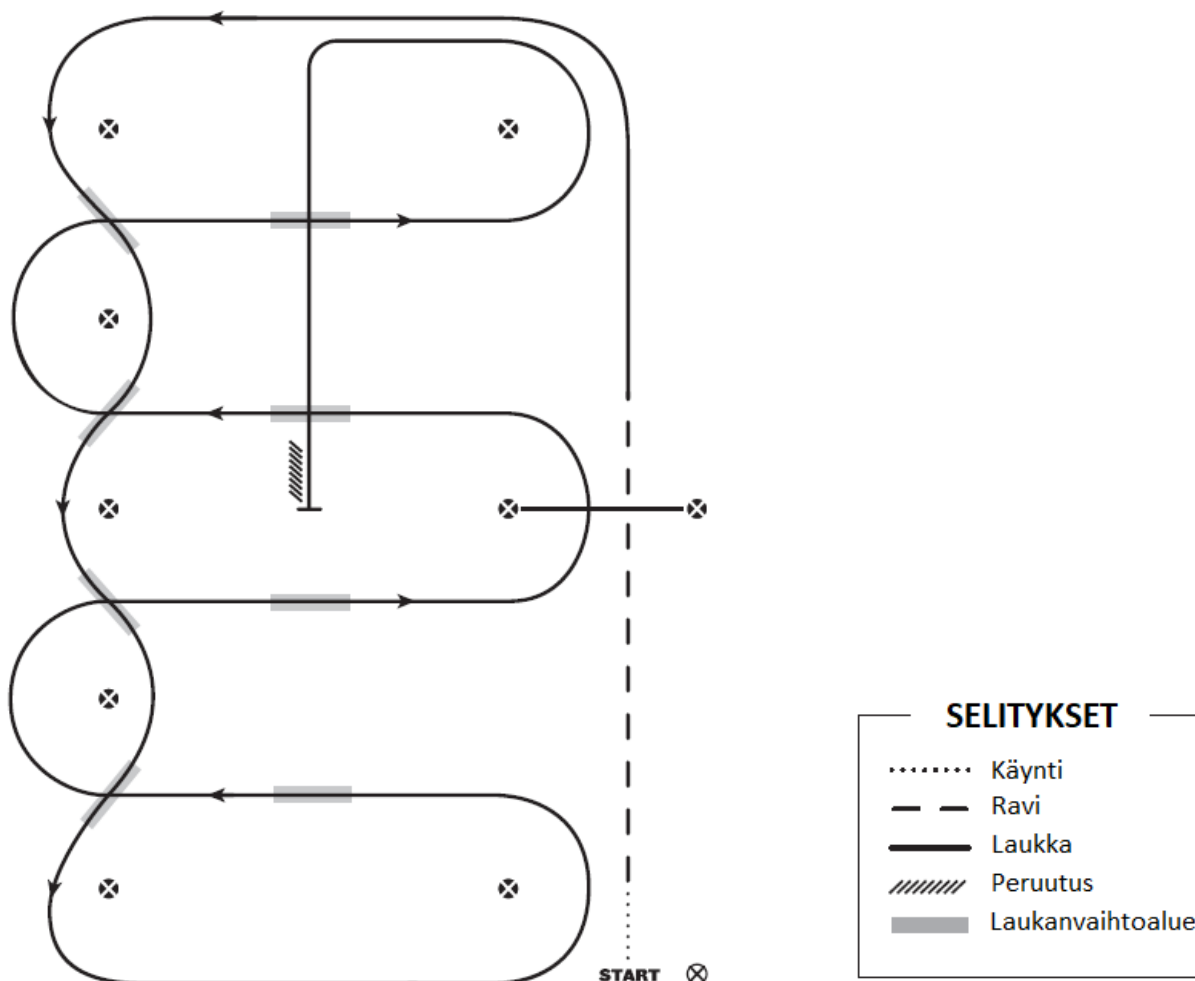
(sääntöjä selventäviä piirroksia)



b) Ohjelmat

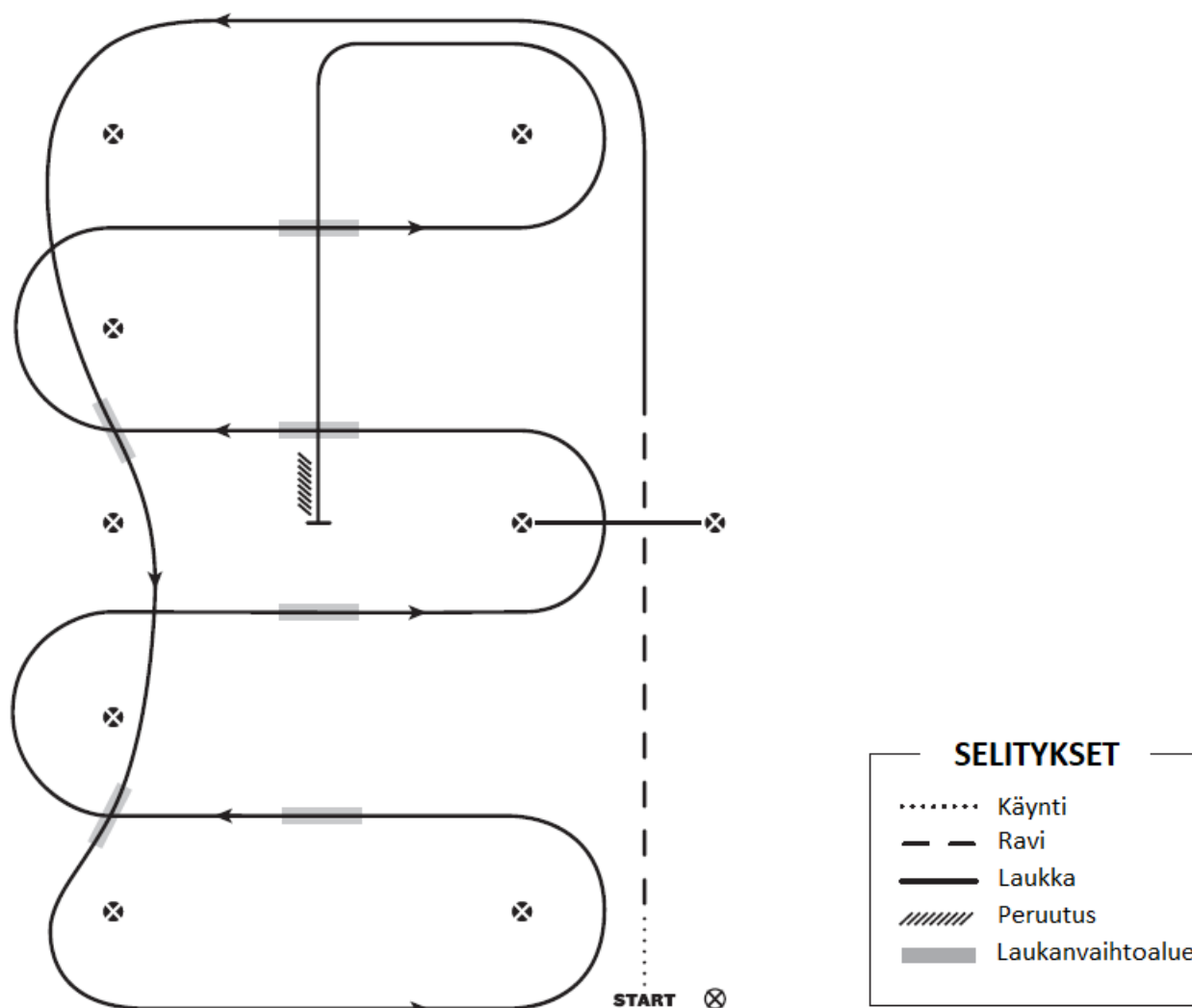
Western riding-ohjelma nro 1a (AQHA 1)

Ei voida käyttää 1-tason eikä koulutusluokissa.



1. Käyntiä vähintään 4,5 metriä aloitusmerkiltä, siirtyminen jogiin, puomin ylitys jogissa
2. Vasemman laukan nosto ja lyhyt sivu vasenta laukkaa jatkaen laukassa serpentiinuralle
3. Ensimmäinen laukanvaihto serpentiinuralla
4. Toinen laukanvaihto serpentiinuralla
5. Kolmas laukanvaihto serpentiinuralla
6. Neljäs laukanvaihto serpentiinuralla ja lyhytsivu laukkaa jatkaen laukassa keskihalkaisijalle
7. Ensimmäinen laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
8. Toinen laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
9. Puomin ylitys laukassa
10. Kolmas laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
11. Neljäs laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
12. Laukkaa kentän keskihalkaisijaa pitkin, pysähdy ja peruuta

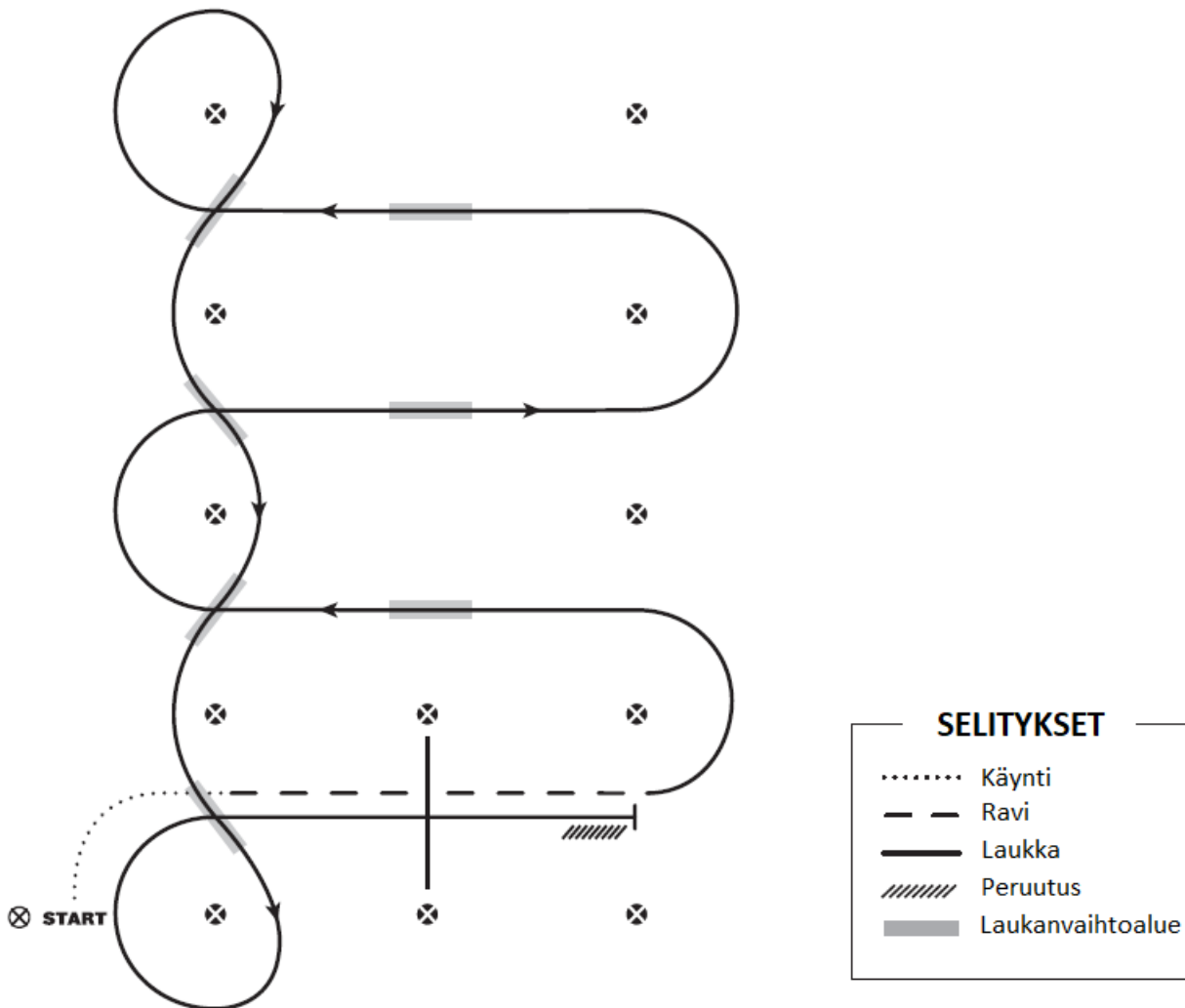
Western riding-ohjelma nro 1b (AQHA Level 1-ohjelma 1)



1. Käyntiä vähintään 4,5 metriä aloitusmerkiltä, siirtyminen jogiin ja puomin ylitys jogissa
2. Vasemman laukan nosto, lyhyt sivu vasenta laukkaa jatkaen laukassa serpentiiniuralle
3. Ensimmäinen laukanvaihto serpentiiniuralla
4. Toinen laukanvaihto serpentiiniuralla, lyhyt sivu vasenta laukkaa päätymerkin ympäri
5. Ensimmäinen laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
6. Toinen laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
7. Puomin ylitys laukassa
8. Kolmas laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
9. Neljäs laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
10. Laukkaa kentän keskihalkaisijaa pitkin, pysähdy ja peruuta

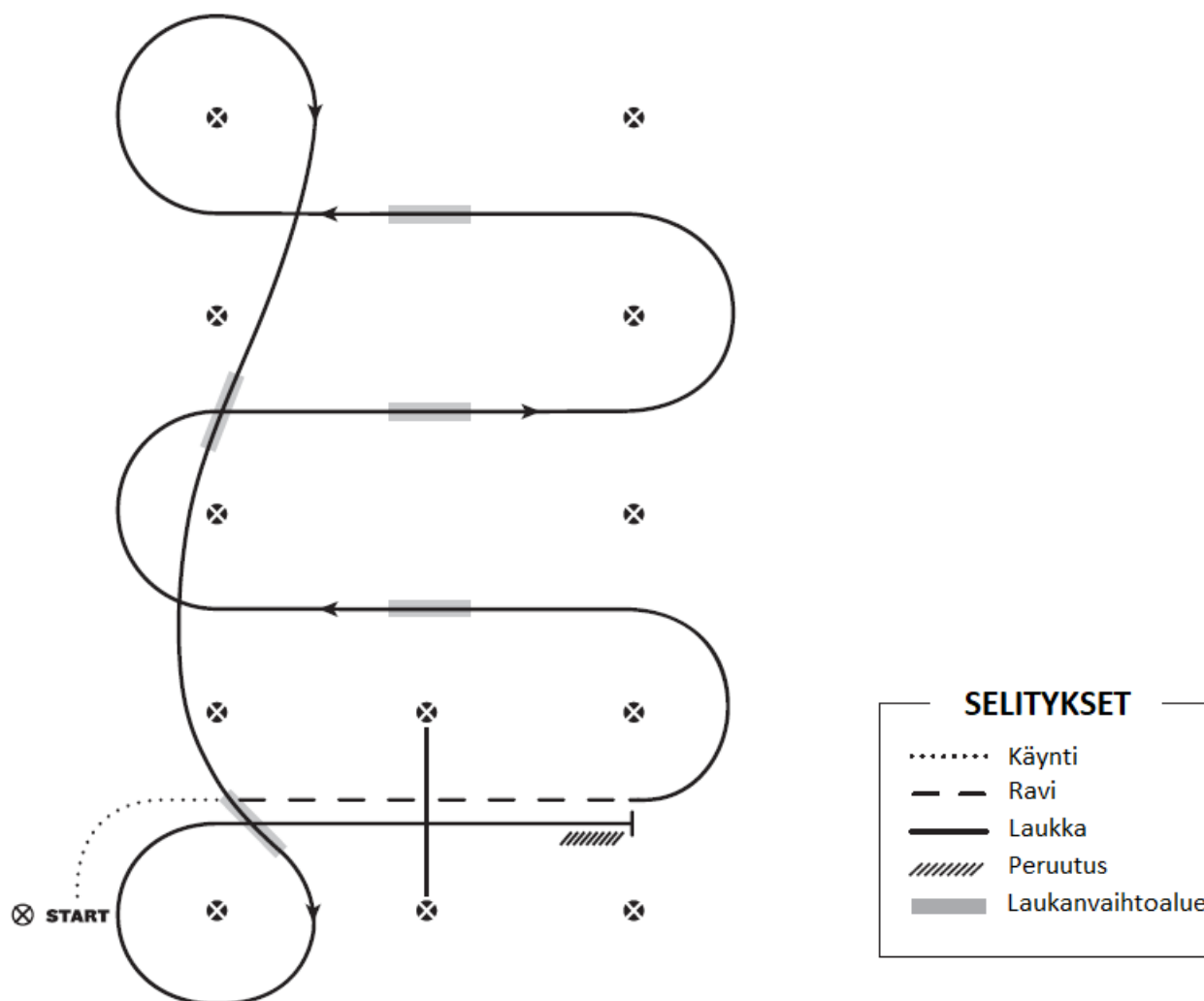
Western riding-ohjelma nro 2a (AQHA 2)

Ei voida käyttää 1-tason eikä koulutusluokissa.



1. Käyntiä vähintään 4,5 metriä aloitusmerkiltä, siirtyminen jogiin ja puomin ylitys jogissa
2. Vasemman laukan nosto ennen kaarretta ja laukkaa kentän keskihalkaisijalle
3. Ensimmäinen laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
4. Toinen laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
5. Kolmas laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
6. Voltti oikealle laukassa ja ensimmäinen laukanvaihto serpentiiniuralla
7. Toinen laukanvaihto serpentiiniuralla
8. Kolmas laukanvaihto serpentiiniuralla
9. Neljäs laukanvaihto serpentiiniuralla ja voltti oikealle laukassa
10. Puomin ylitys laukassa
11. Pysähdy ja peruuta

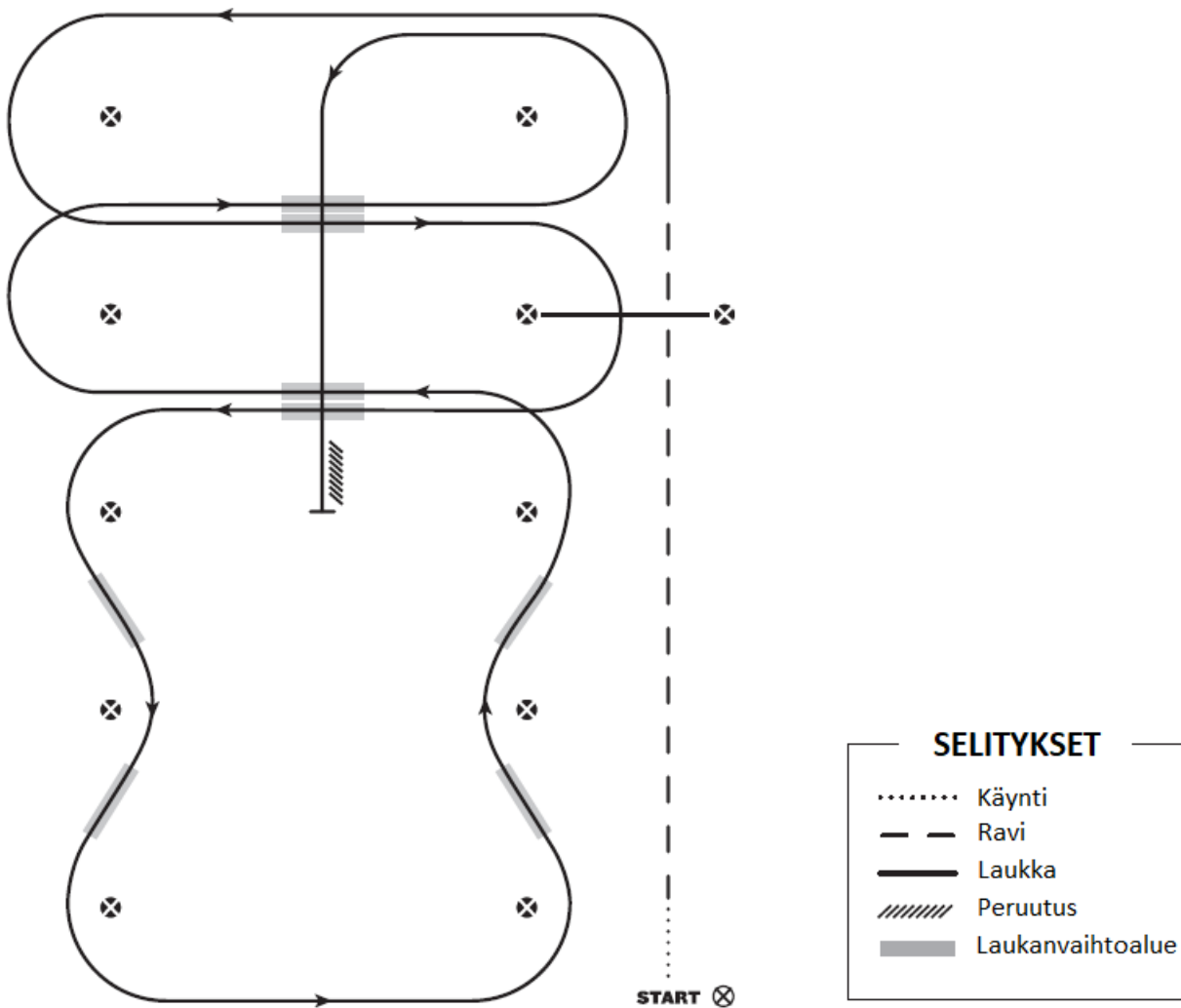
Western riding-ohjelma nro 2b (AQHA Level 1-ohjelma 2)



1. Käyntiä vähintään 4,5 metriä aloitusmerkiltä, siirtyminen jogiin ja puomin ylitys jogissa
2. Vasemman laukan nosto
3. Ensimmäinen laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
4. Toinen laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
5. Kolmas laukanvaihto kentän keskihalkaisijalla
6. Voltti oikealle laukassa ja ensimmäinen laukanvaihto serpentiiniuralla
7. Toinen laukanvaihto serpentiiniuralla ja voltti oikealle laukassa
8. Puomin ylitys laukassa
9. Pysähdy ja peruuta

Western riding-ohjelma nro 3 (AQHA 3)

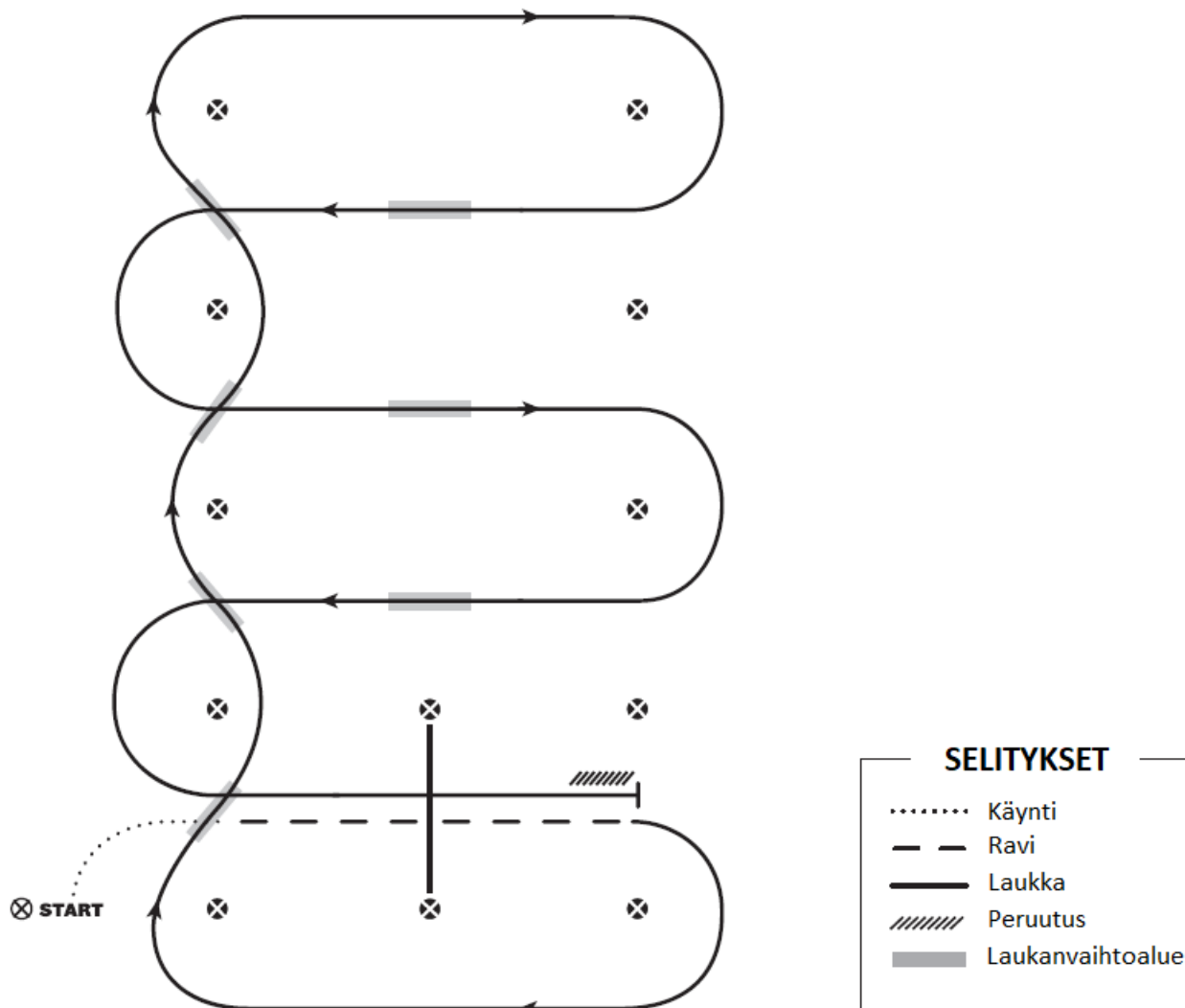
Ei voida käyttää 1-tason eikä koulutusluokissa.



1. Käyntiä vähintään 4,5 metriä aloitusmerkiltä, siirtyminen jogiin, puomin ylitys jogissa.
2. Siirtyminen vasempaan laukkaan.
3. Ensimmäinen laukanvaihto keskihalkaisijalla
4. Puomin ylitys laukassa.
5. Toinen laukanvaihto keskihalkaisijalla.
6. Ensimmäinen laukanvaihto serpentiiniuralla.
7. Toinen laukanvaihto serpentiiniuralla.
8. Kolmas laukanvaihto serpentiiniuralla.
9. Neljäs laukanvaihto serpentiiniuralla.
10. Kolmas laukanvaihto keskihalkaisijalla.
11. Neljäs laukanvaihto keskihalkaisijalla.
12. Laukkaa keskihalkaisijaa pitkin kentän keskelle, pysähdys, peruutus.

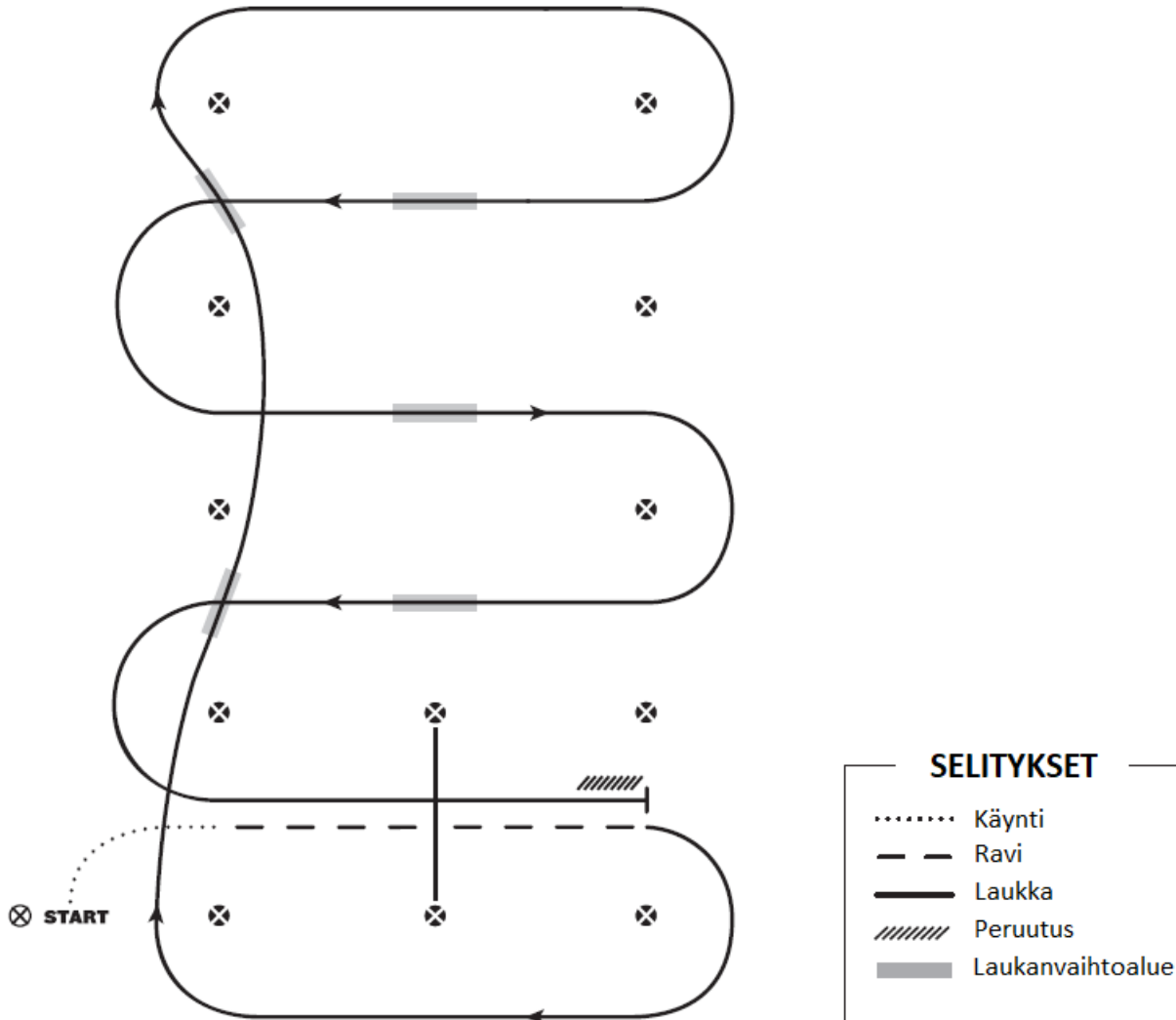
Western riding ohjelma nro 4 (AQHA 4)

Ei voida käyttää 1-tason eikä koulutusluokissa.



1. Käyntiä vähintään 4,5 metriä aloitusmerkiltä, siirtyminen jogiin, puomin ylitys jogissa.
2. Siirtyminen oikeaan laukkaan.
3. Ensimmäinen laukanvaihto serpentiiniuralla.
4. Toinen laukanvaihto serpentiiniuralla.
5. Kolmas laukanvaihto serpentiiniuralla.
6. Neljäs laukanvaihto serpentiiniuralla.
7. Ensimmäinen laukanvaihto keskihalkaisijalla.
8. Toinen laukanvaihto keskihalkaisijalla.
9. Kolmas laukanvaihto keskihalkaisijalla.
10. Puomin ylitys laukassa.
11. Laukkaa, pysähdys, peruutus.

Western riding-ohjelma nro 4b (AQHA Level 1-ohjelma 4)

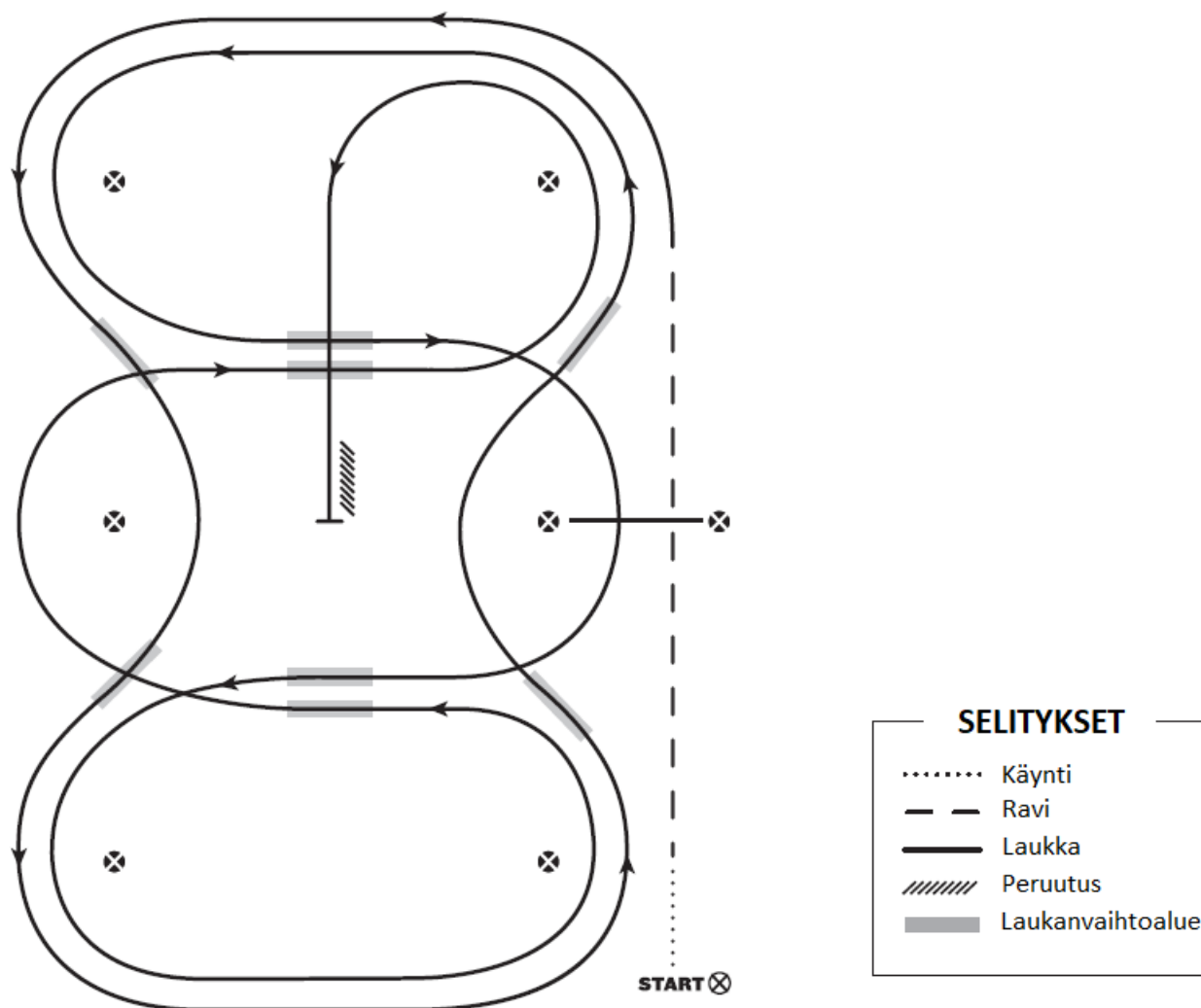


1. Käyntiä vähintään 4,5 metriä aloitusmerkiltä, siirtyminen jogiin, puomin ylitys jogissa
2. Siirtyminen oikeaan laukkaan, lyhyt sivu laukassa
3. Ensimmäinen laukanvaihto serpentiiniuralla
4. Toinen laukanvaihto serpentiiniuralla, lyhyt sivu laukassa
5. Ensimmäinen laukanvaihto keskihalkaisijalla
6. Toinen laukanvaihto keskihalkaisijalla
7. Kolmas laukanvaihto keskihalkaisijalla
8. Puomin ylitys laukassa
9. Pysähdy ja peruuta

Western riding ohjelma nro 5 (AQHA 5)

Suosittelaaan pienille kentille (ei täytä kentän minimivaatimusta 20 x 40 m)

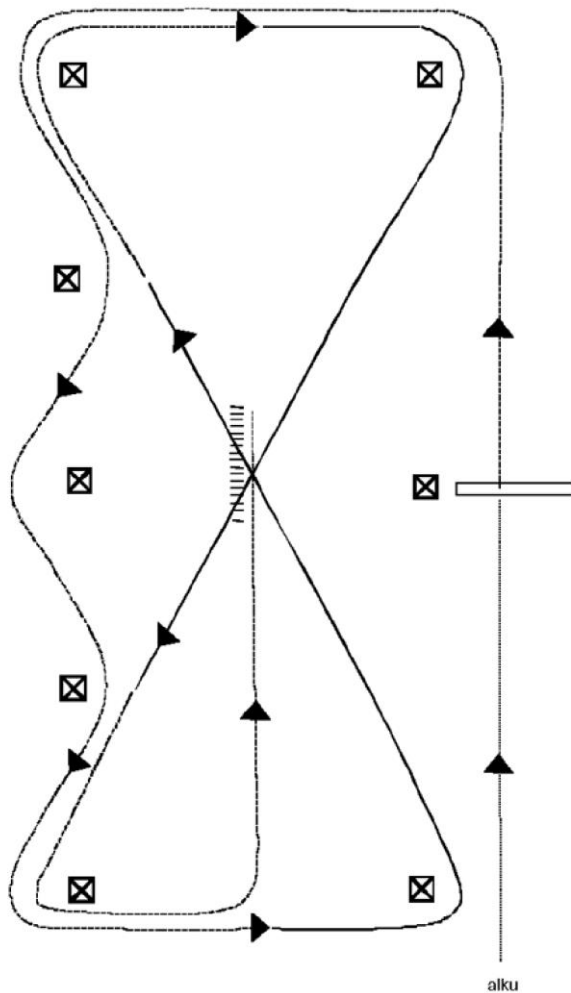
Ei voida käyttää 1-tason eikä koulutusluokissa.



1. Käyntiä vähintään 4,5 metriä aloitusmerkiltä, siirtyminen jogiin, jogissa puomin yli
2. Siirtyminen vasempaan laukkaan
3. Ensimmäinen laukanvaihto serpentiiniuralla
4. Toinen laukanvaihto serpentiiniuralla
5. Kolmas laukanvaihto serpentiiniuralla
6. Neljäs laukanvaihto serpentiiniuralla
7. Ensimmäinen laukanvaihto keskihalkaisijalla
8. Laukkaa puomin yli
9. Toinen laukanvaihto keskihalkaisijalla
10. Kolmas laukanvaihto keskihalkaisijalla
11. Neljäs laukanvaihto keskihalkaisijalla
12. Laukkaa keskihalkaisijalle, pysähdy ja peruuta

Western riding ohjelma nro 6

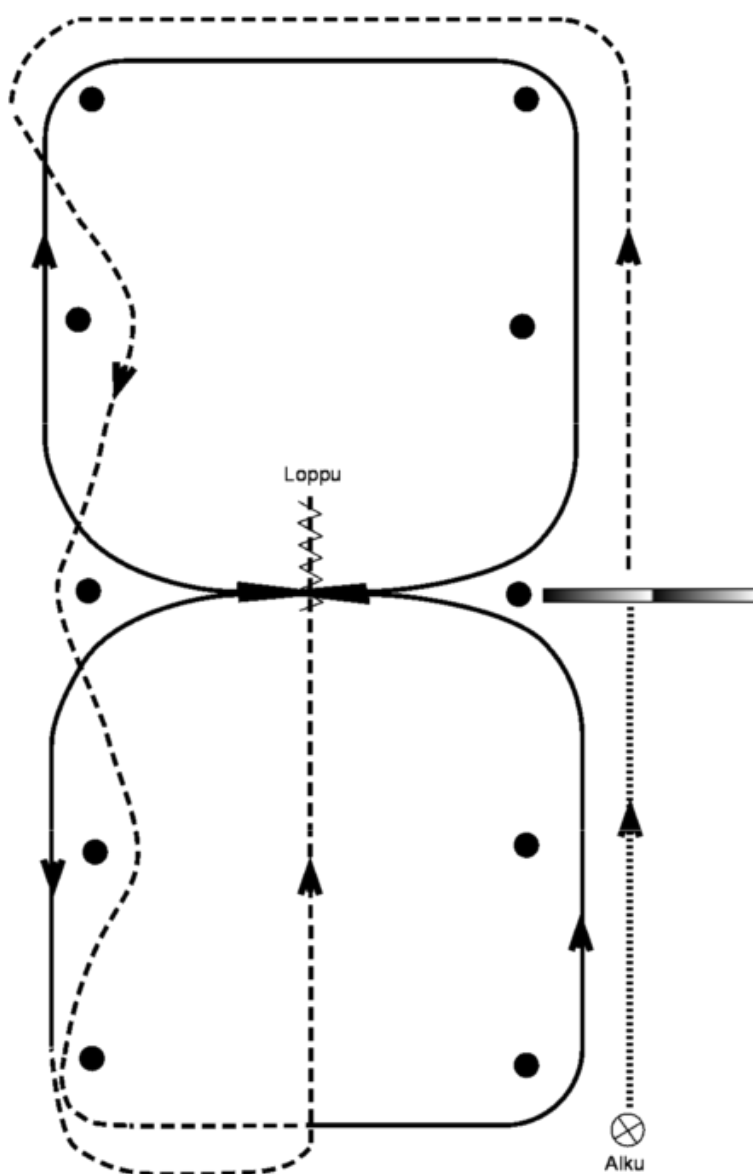
Ohjelmaa voidaan käyttää ainoastaan 1-tason, youth- ja koulutusluokissa



1. Käyntiä, puomin ylitys käynnissä
2. Siirtyminen joggiin välittömästi puomin ylityksen jälkeen, serpentiiniura jogissa
3. Laukannosto (vasen laukka) merkkien keskellä, laukka ja siirtyminen joggiin toiseksi viimeisen merkin kohdalla
4. Laukannosto (oikea laukka) merkkien keskellä, laukka ja siirtyminen joggiin toiseksi viimeisen merkin kohdalla
5. Jatka jogissa keskihalkaisijaa pitkin, ohita keskimerkki, pysähdy ja peruuta

Western riding ohjelma nro 7

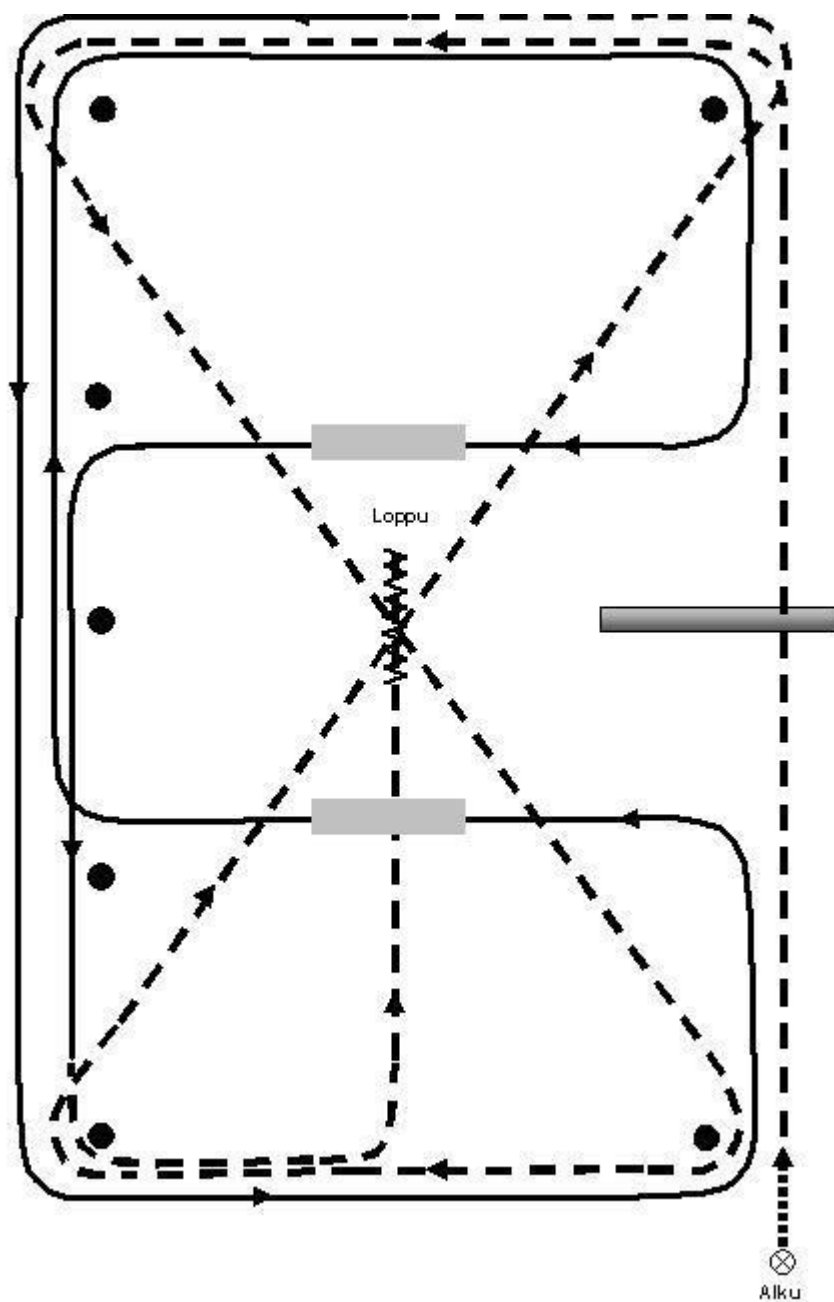
Ohjelmaa voidaan käyttää ainoastaan 1-tason, youth- ja koulutusluokissa



1. Käyntiä puomin yli
2. Siirtyminen raviin välittömästi puomin ylityksen jälkeen
3. Serpentiiniura ravissa
4. Laukannosto, vasen laukka
5. Ensimmäinen laukanvaihto kentän keskiahkaisuilla, oikeaan laukkaan
6. Toinen laukanvaihto kentän keskiahkaisuilla, vasempaan laukkaan
7. Siirtyminen raviin viimeisen merkin kohdalla
8. Ravissa keskiahkaisijaa pitkin, ohita keskimerkki, pysähdy ja peruuta

Western riding ohjelma nro 9

Ohjelmaa ei voida käyttää 3-tason luokissa.

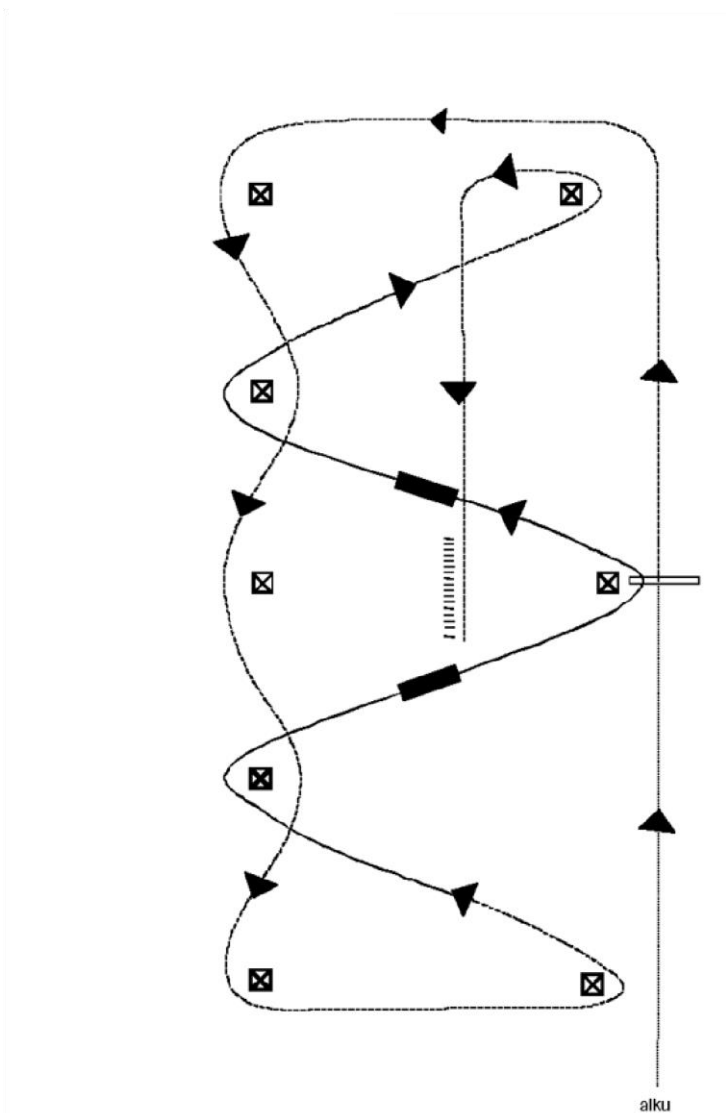


1. Käyntiä kulmamerkille, siirtyminen jogiin, jogissa puomin yli
2. "Kahdeksikko" jogissa
3. Vasen laukka keskeltä lyhyttä sivua, pitkä sivu laukkaa. Kierrä kulmamerkit, käännä vasemmalle ennen puomia, laukanvaihto
4. Oikeassa laukassa, kierrä kulmamerkit, oikealle ennen puomia, laukanvaihto
5. Ennen kulmamerkkiä jogia, keskiahkaisijalle, ohi keskimerkin, seis ja peruutus merkin toiselle puolelle

■ Laukanvaihtoalue

Western riding ohjelma nro 10

Ohjelmaa ei voida käyttää 3-tason luokissa.



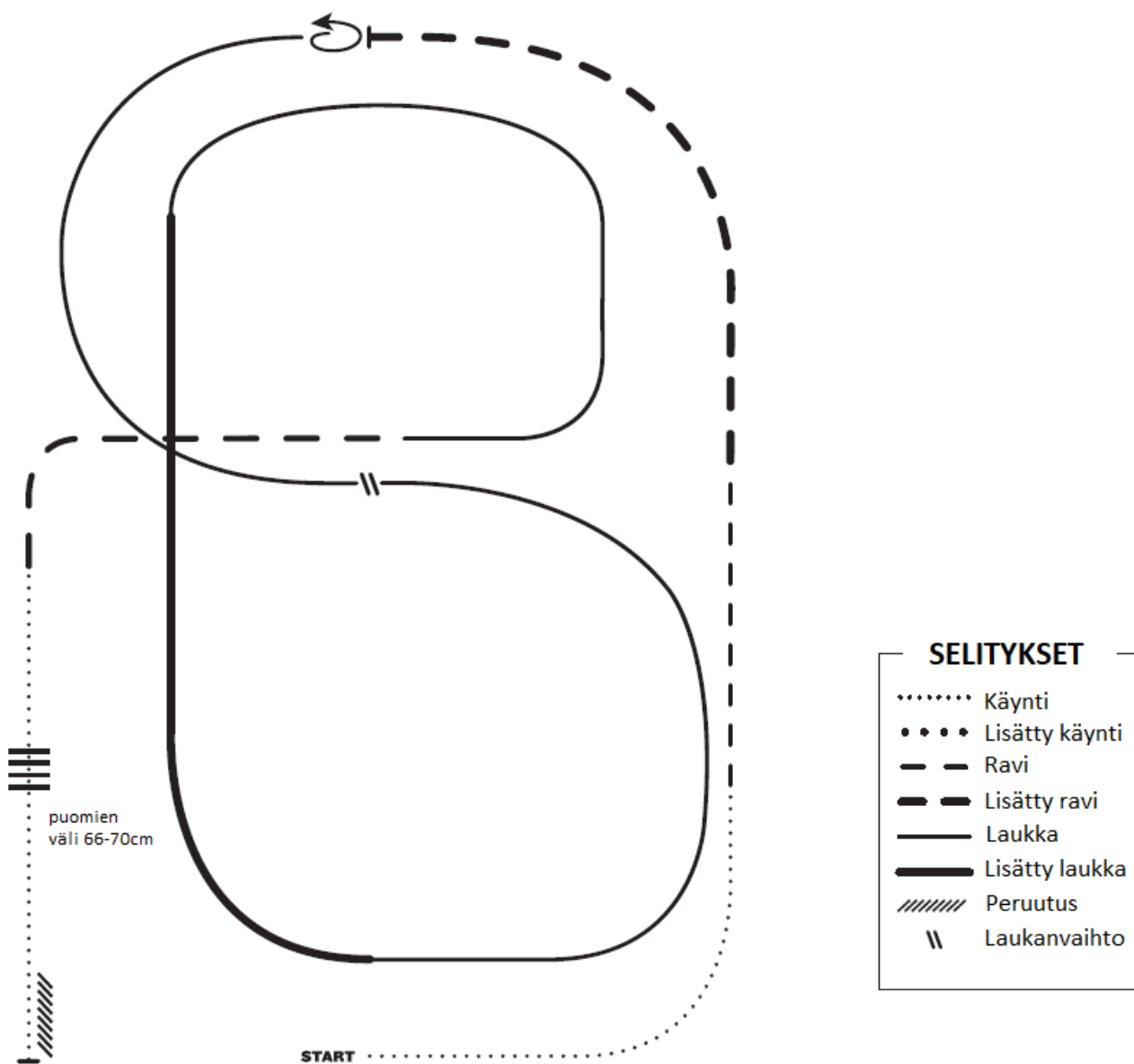
1. Käyntiä ja puomin ylitys käynnissä
2. Siirtyminen jogiin välittömästi puomin ylityksen jälkeen ja serpentiiniura jogissa.
3. Jatka jogissa lyhyt sivu kulmamerkin ympäri ja nosta oikea laukka kentän keskihalkaisijalla. Jatka oikeassa laukassa
4. Ensimmäinen laukanvaihto oikeasta vasempaan kentän keskihalkaisijalla
5. Puomin ylitys laukassa
6. Toinen laukanvaihto vasemmasta oikeaan kentän keskihalkaisijalla
7. Jatka laukassa ja kierrä neljäs sivumerkki
8. Siirtyminen jogiin kentän keskihalkaisijaa ylitettäessä. Jatka jogissa kulmamerkki kiertäen ja käänny keskihalkaisijalle, jatka keskihalkaisijaa pitkin jogissa
9. Pysähdy ja peruuta

■ Laukanvaihtoalue

4. RANCH RIDING RADAT

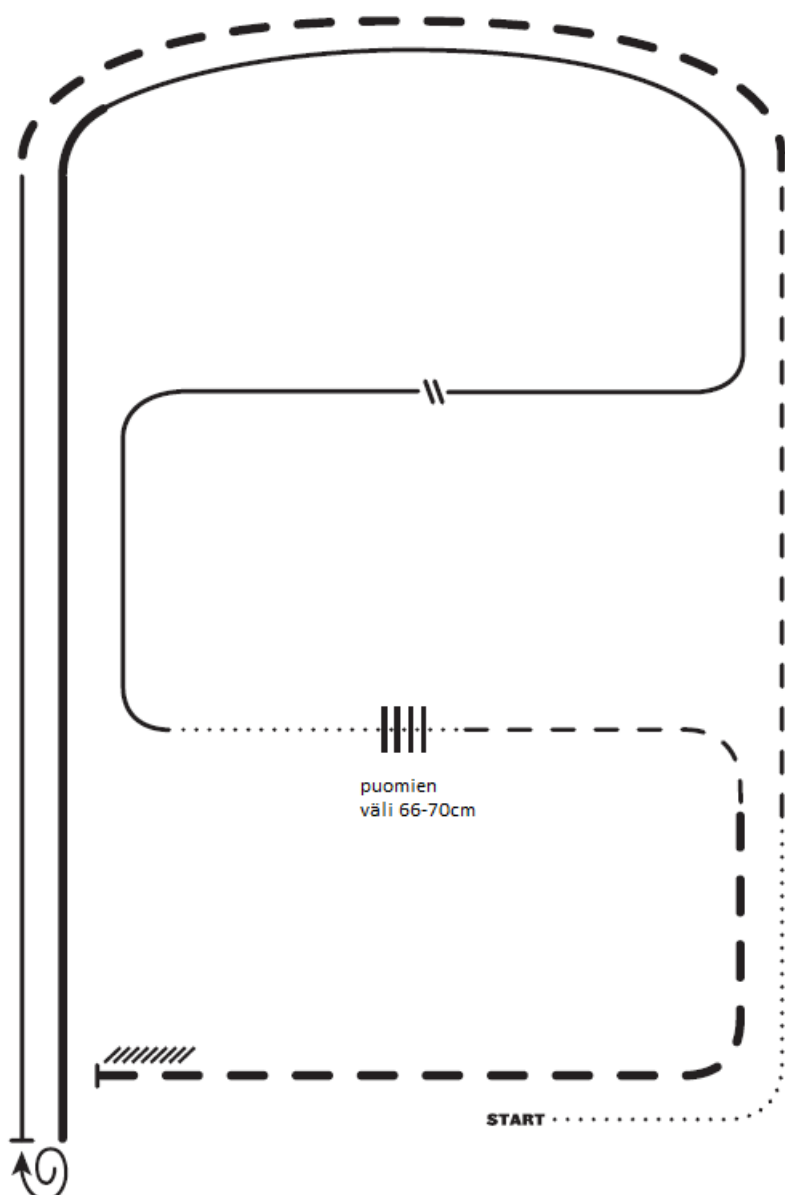
a) Ohjelmat

Ranch riding ohjelma nro 1 (AQHA 1)



1. Käynti
2. Ravi
3. Lisätty ravi, pysähdy keskellä lyhyttä sivua
4. 360° käänös vasemmalle
5. Vasemmassa laukassa ½ ympyrä keskihalkaisijalle
6. Laukanvaihto (käynnin/ravin kautta tai suora)
7. ½ ympyrä oikeassa laukassa.
8. Lisätyssä laukassa pitkä sivu (oikea laukka)
9. Kokoa laukkaa lyhyeltä sivulta keskihalkaisijalle
10. Siirry lisättyyn raviin
11. Käynti puomien yli
12. Pysähdy ja peruuta

Ranch riding ohjelma nro 2 (AQHA 2)

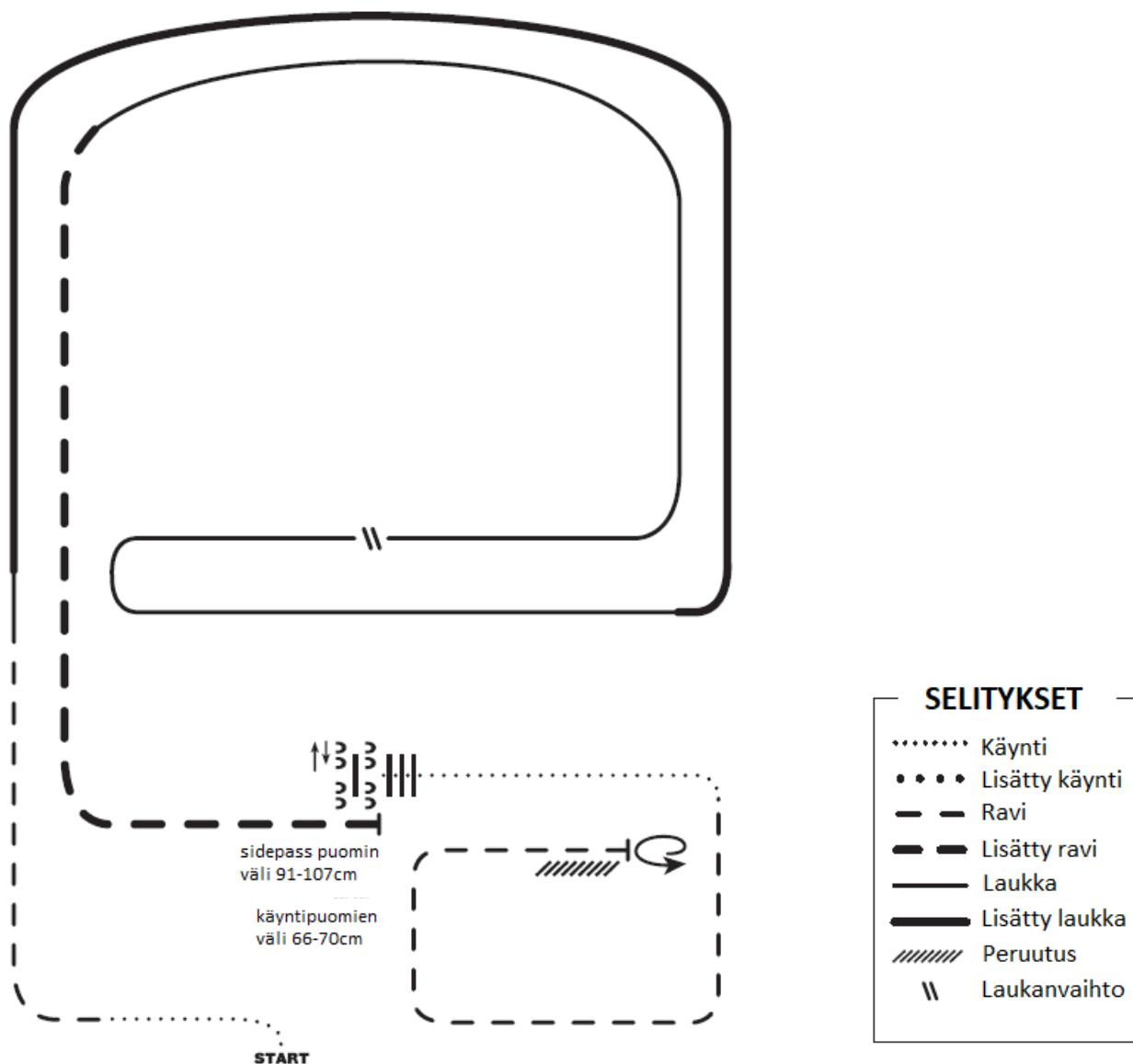


SELITYKSET

- Käynti
- Lisätty käynti
- - - Ravi
- - - Lisätty ravi
- — — Laukka
- — — Lisätty laukka
- ////// Peruutus
- ∥ Laukanvaihto

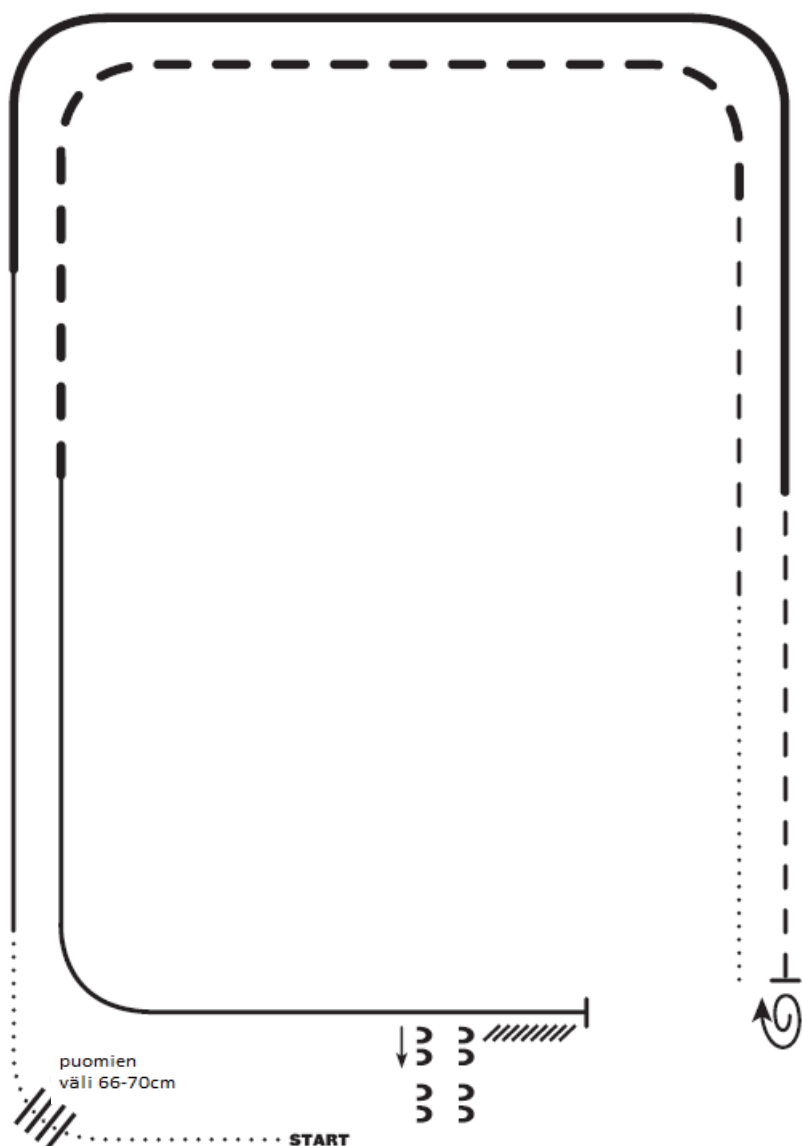
1. Käynti
2. Ravi
3. Lisätty ravi
4. Vasen laukka
5. Pysähdy, 1½ käännös oikealle
6. Lisätty oikea laukka
7. Kokoa laukkaa
8. Laukanvaihto (käynnin/ravin kautta tai suora) jatka vasemmassa laukassa
9. Käynti
10. Käynti puomien yli
11. Ravi
12. Lisätty ravi
13. Pysähdy ja peruuta

Ranch riding ohjelma nro 4 (AQHA 4)



1. Käynti
2. Ravi
3. Lisätty laukka (oikea laukka)
4. Oikea laukka
5. Laukanvaihto (käynnin/ravin kautta tai suora)
6. Vasen laukka
7. Lisätty ravi
8. Pysähdy, sidepass vasen, sidepass oikealle puomin puoliväliin
9. Käynti puomien yli
10. Käynti
11. Ravaa neliö
12. Pysähdy, 360° käännös vasemmalle, peruuta

Ranch riding ohjelma nro 6 (AQHA 6)

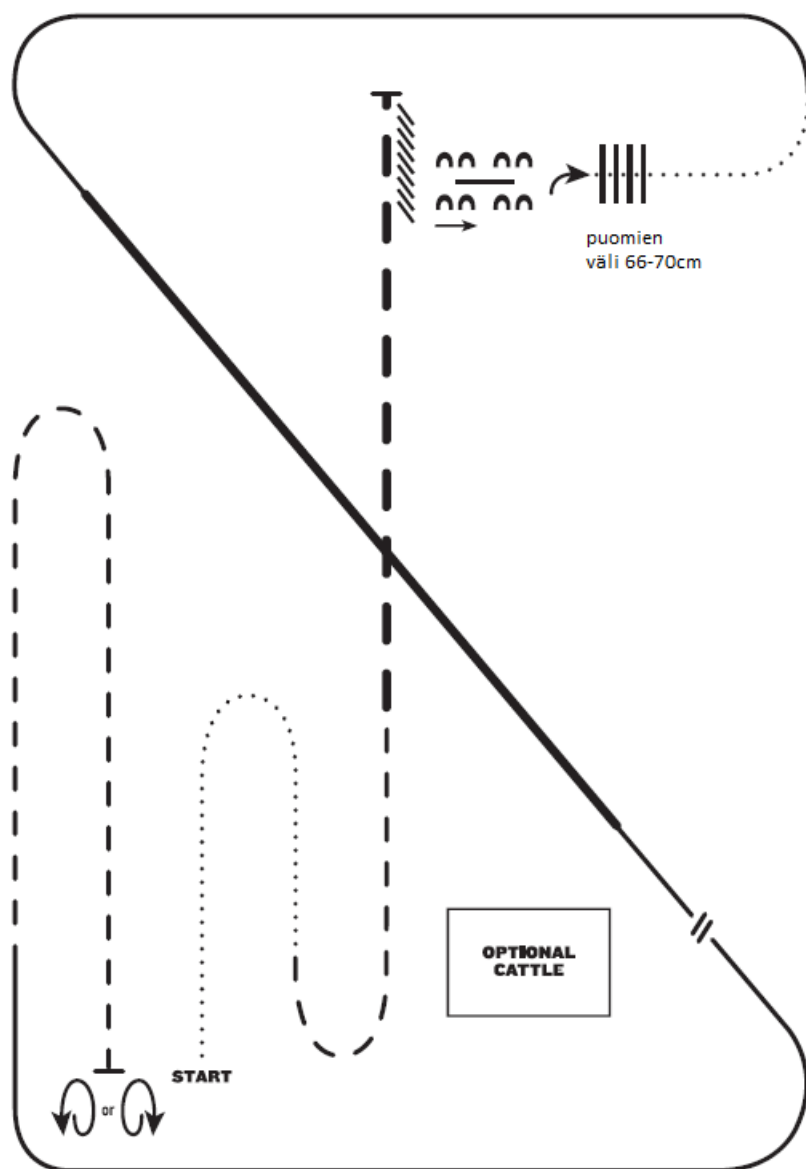


SELITYKSET

.....	Käynti
.....	Lisätty käynti
- - -	Ravi
- - -	Lisätty ravi
— — —	Laukka
— — —	Lisätty laukka
//////	Peruutus
\\	Laukanvaihto

1. Käynti
2. Käynnissä puomien yli
3. Oikea laukka
4. Lisätty oikea laukka
5. Ravi
6. Pysähdy, 1 ½ käännös oikeaan
7. Käynti
8. Ravi
9. Lisätty ravi
10. Vasen laukka
11. Pysähdy ja peruuta
12. Sidepass oikealle

Ranch riding ohjelma nro 7 (AQHA 7)

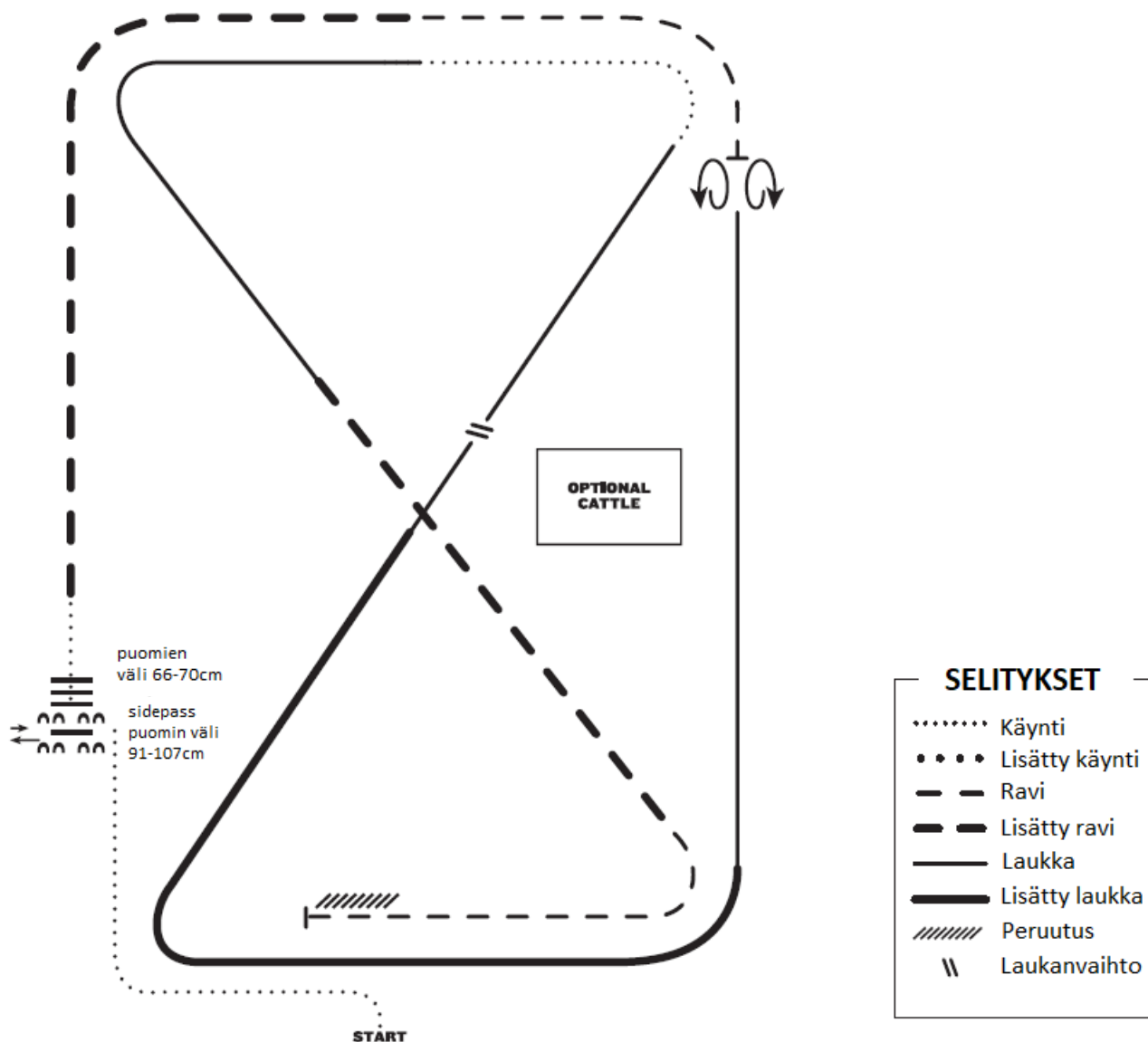


SELITYKSET

- Käynti
- Lisätty käynti
- - - Ravi
- - - Lisätty ravi
- Laukka
- Lisätty laukka
- ////// Peruutus
- \\ Laukanvaihto

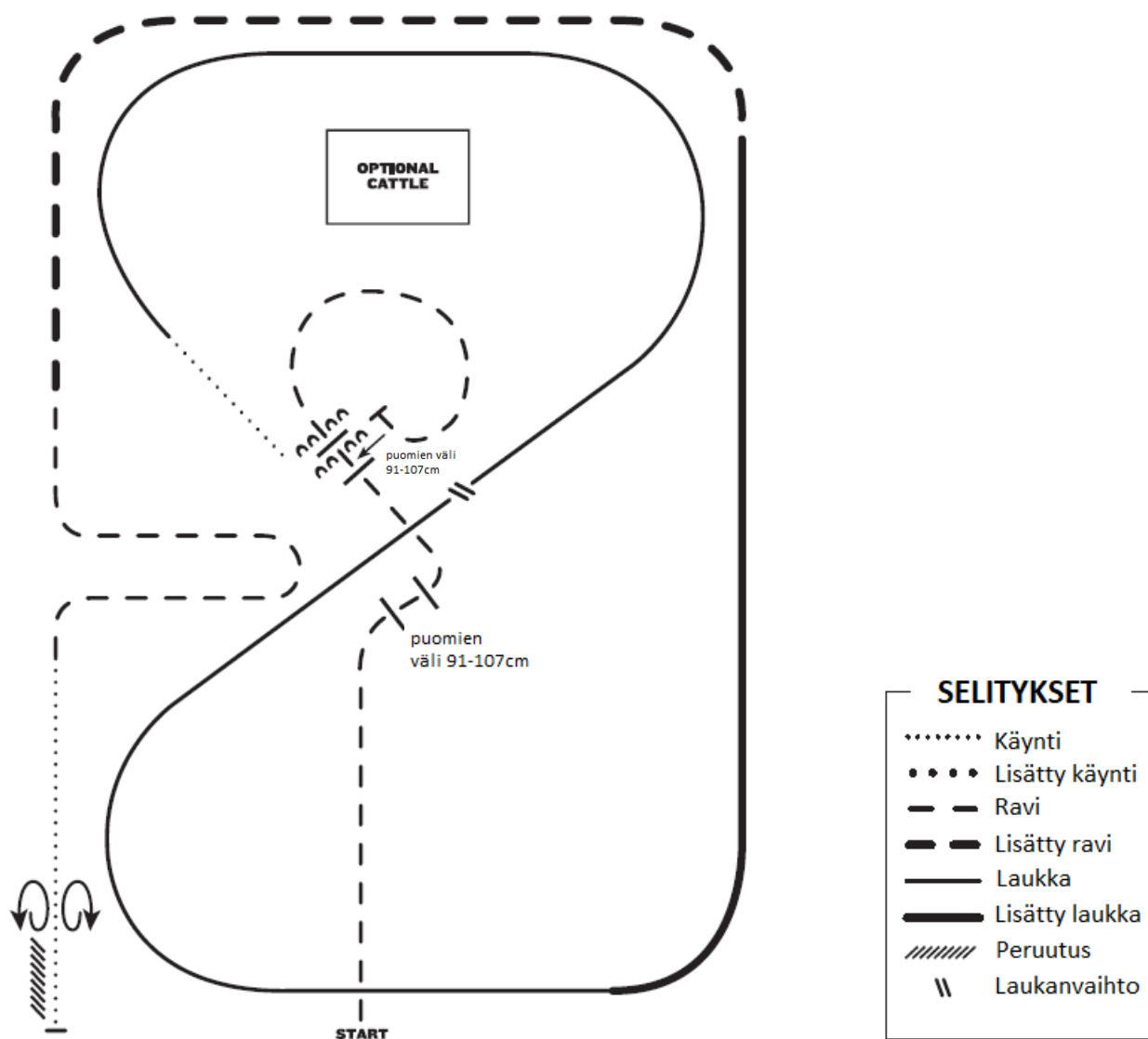
1. Käynti
2. Ravi
3. Lisätty ravi
4. Pysähdy ja peruuta
5. Sidepass oikealle puomin päällä
6. ¼ käänös oikeaan, käynnissä puomien yli
7. Käynti
8. Vasen laukka
9. Lisätty vasen laukka
10. Kokoa laukkaa, laukanvaihto (käynnin/ravin kautta tai suora)
11. Oikea laukka
12. Ravi
13. Pysähdy, yksi 360° käänös jompaankumpaan suuntaan

Ranch riding ohjelma nro 8 (AQHA 8)



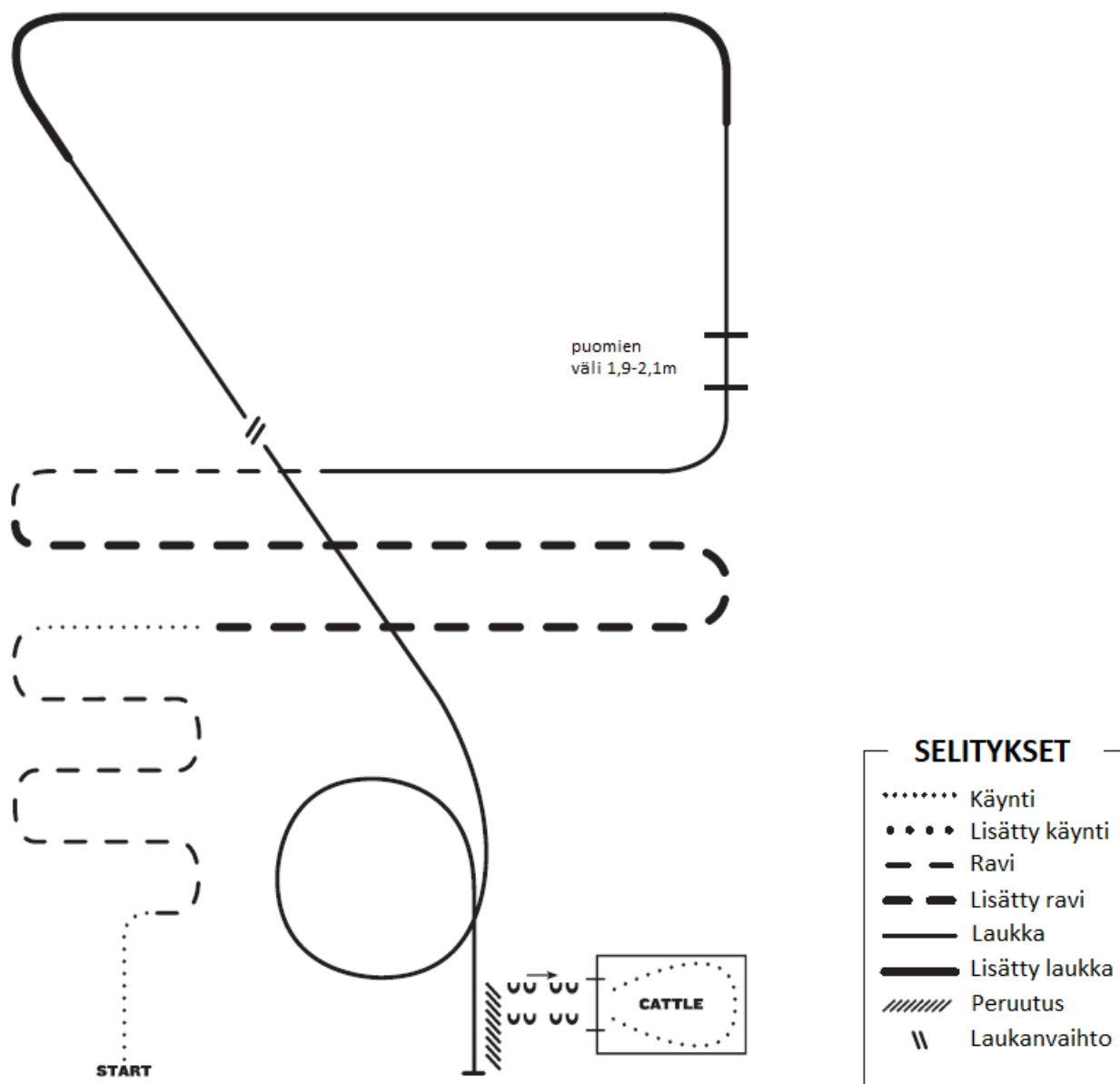
1. Käynti
2. Sidepass vasemmalle ensimmäisen puomin päällä, sidepass oikealle puomin keskelle
3. Käynnissä puomien yli
4. Lisätty ravi
5. Ravi
6. Pysähdy, 360° asteen käänнос molempiin suuntiin (kumpi vaan ensin)
(vasen-oikea tai oikea-vasen)
7. Oikea laukka
8. Lisätty oikea laukka
9. Kokoa laukkaa, laukanvaihto (käynnin/ravin kautta tai suora), jatka vasemmassa laukassa
10. Käynti
11. Vasen laukka
12. Lisätty ravi
13. Ravi
14. Pysähdy ja peruuta

Ranch riding ohjelma nro 9 (AQHA 9)



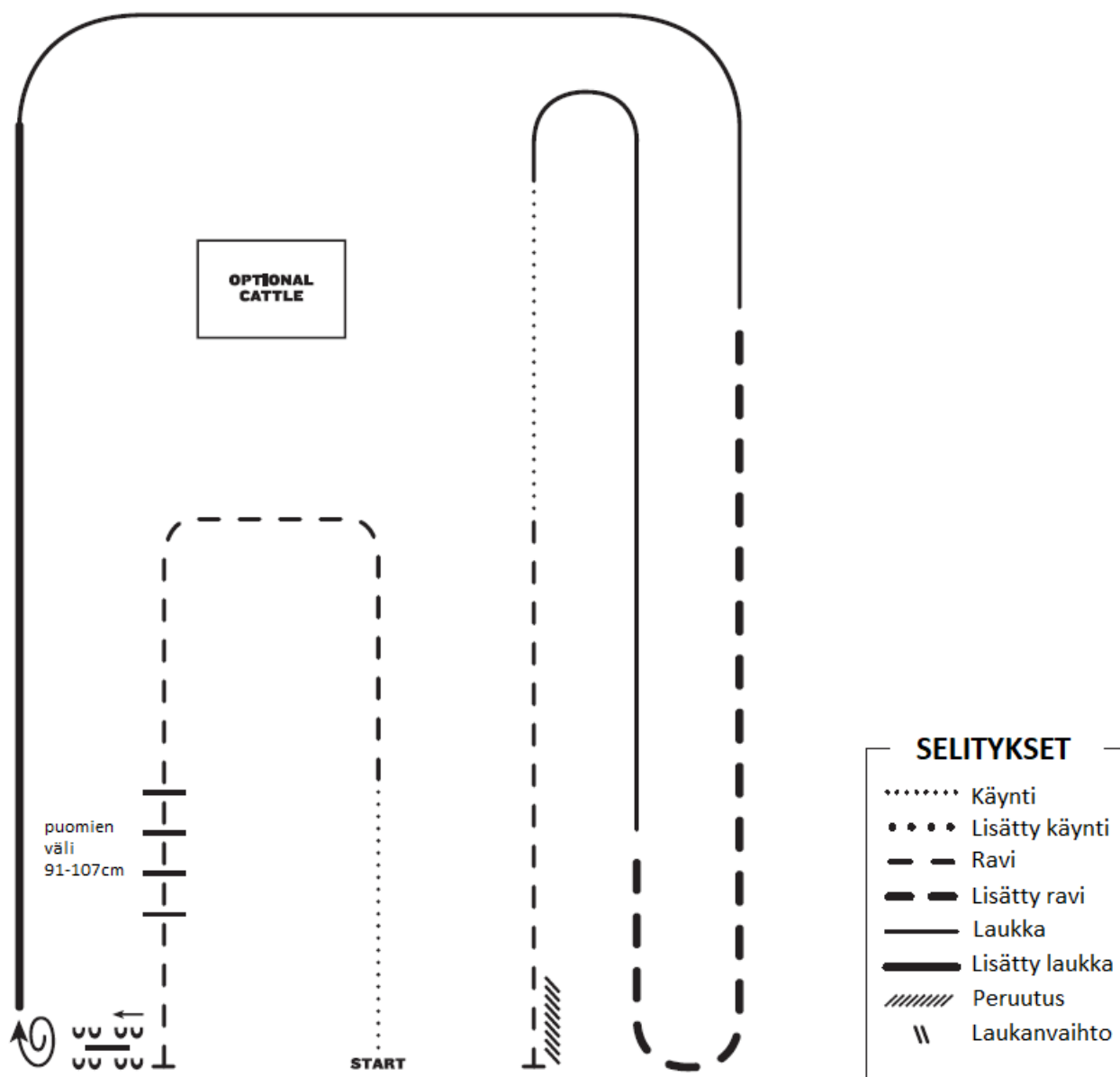
1. Ravi
2. Ravissa kahden puomisarjan yli
3. Ravaa ympyrä, pysähdy ja sidepass vasemmalle puomin päällä
4. Käynti
5. Oikea laukka
6. Laukanvaihto (käynnin/ravin kautta tai suora)
7. Vasen laukka
8. Lisätty vasen laukka
9. Lisätty ravi
10. Ravi
11. Käynti
12. Pysähdy ja peruuta
13. 360° käännös molempiin suuntiin (kumpi vaan ensin) (vasen-oikea tai oikea-vasen)

Ranch riding ohjelma nro 11 (AQHA 11)



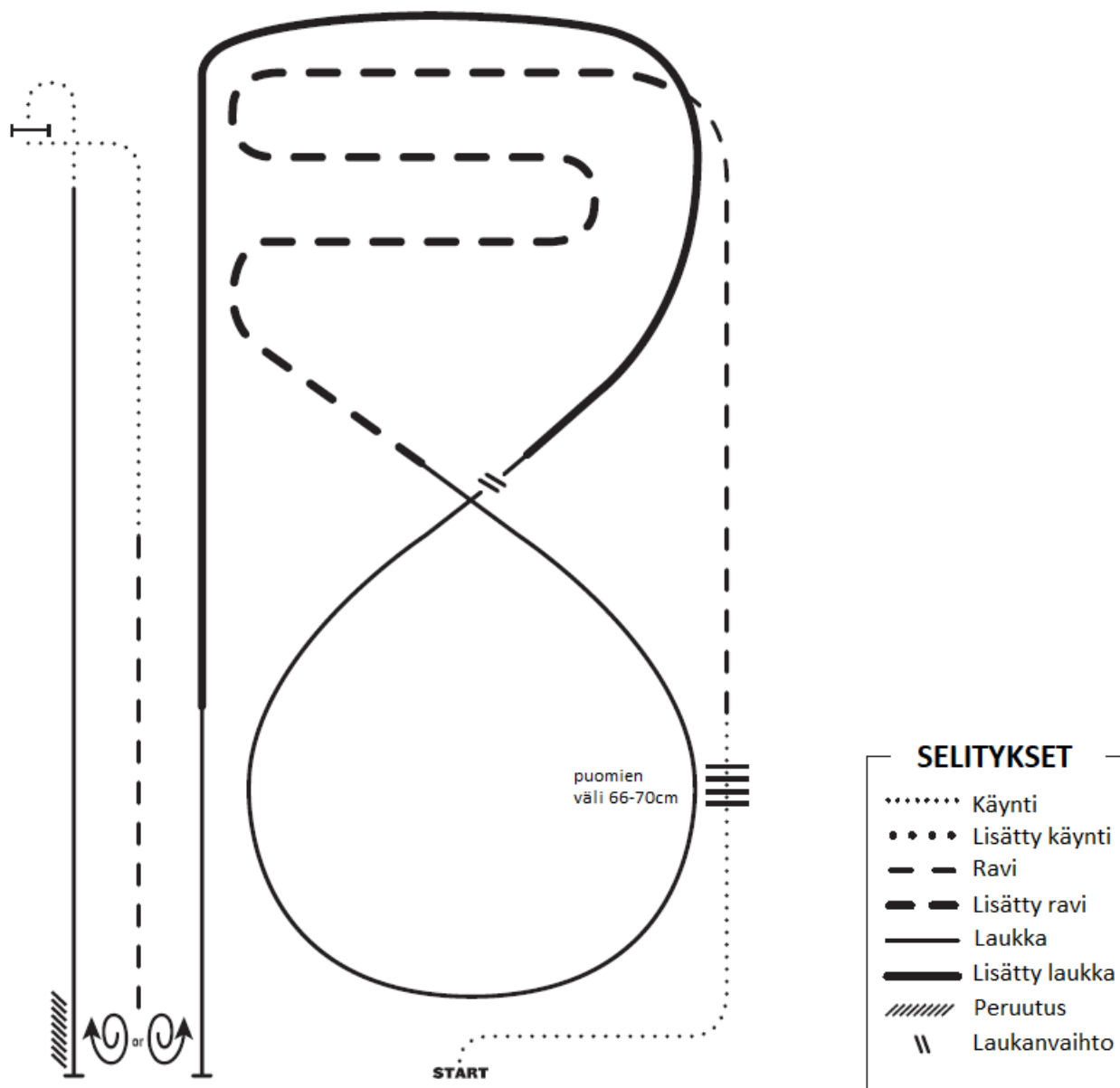
1. Käynti
2. Ravissa serpentiini ura
3. Käynti
4. Lisätty ravi
5. Ravi
6. Vasen laukka
7. Laukassa puomien yli
8. Lisätty vasen laukka
9. Kokoa laukkaa, laukanvaihto (käynnin/ravin kautta tai suora)
10. Oikea laukka
11. Laukassa ympyrä
12. Pysähdy ja peruuta
13. Sidepass portille, mene sisään aitaukseen työntämällä portti auki vasemmalla kädellä
14. Kävele aitauksen/mahdollisen karjan läpi, poistu avaamalla portti työntämällä oikealla kädellä

Ranch riding ohjelma nro 12 (AQHA 12)



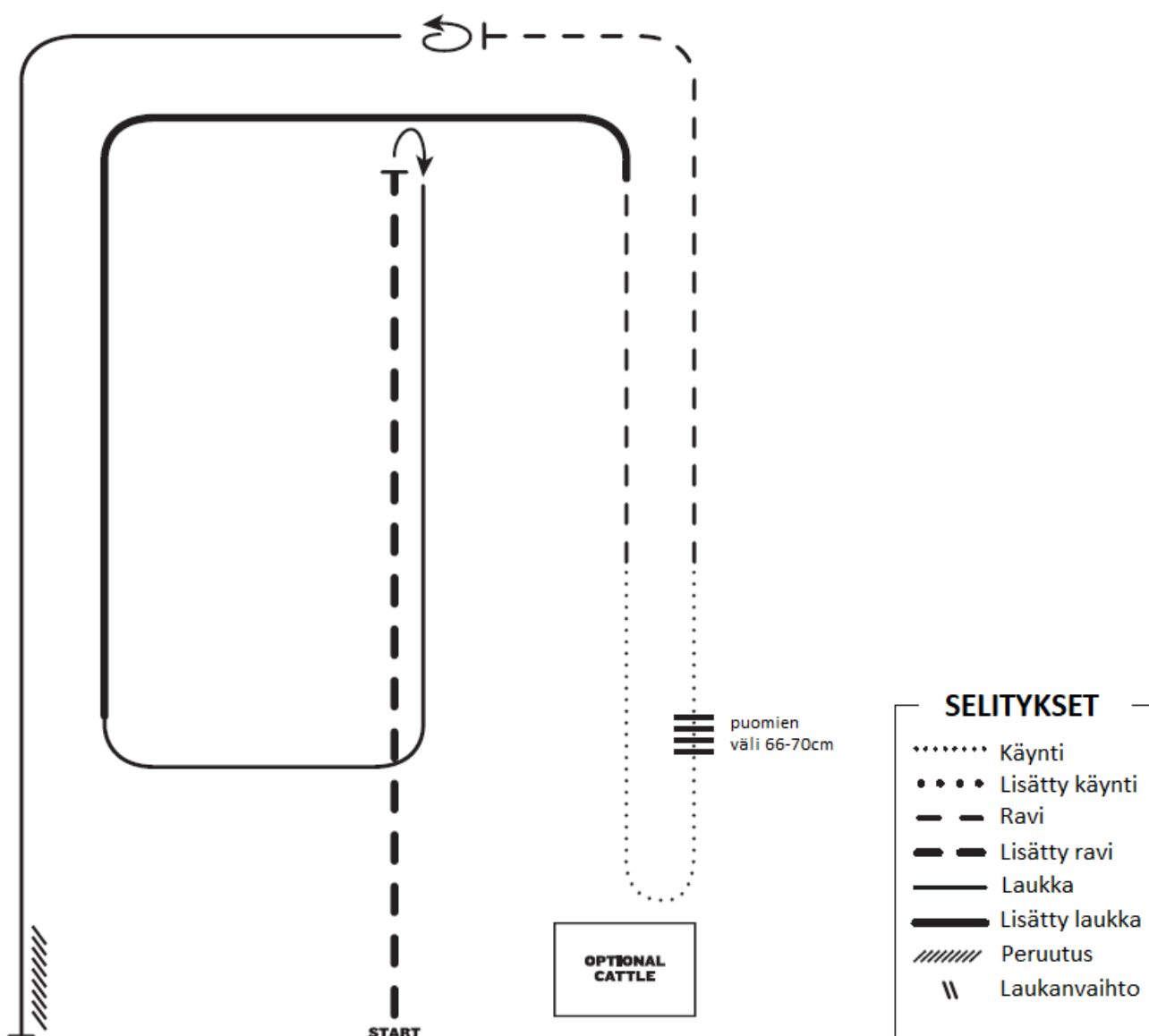
1. Käynti
2. Ravi
3. Ravissa puomien yli, pysähdy
4. Sidepass oikealle puomin päällä
5. 1½ käännös oikealle
6. Lisätty oikea laukka
7. Oikea laukka
8. Lisätty ravi
9. Vasen laukka
10. Käynti
11. Ravi
12. Pysähdy ja peruuta

Ranch riding ohjelma nro 13 (AQHA 13)



1. Käynti
2. Käynnissä puomien yli
3. Ravi
4. Lisättyssä ravissa serpentiini ura
5. Oikea laukka
6. Laukanvaihto (käynnin/ravin kautta tai suora)
7. Lisätty vasen laukka, kokoa laukkaa
8. Pysähdy, 1½ käänös jompaankumpaan suuntaan
9. Ravi
10. Kävele portille
11. Suorita oikean käden työntöportti
12. Käynti, vasen laukka
13. Pysähdy ja peruuta

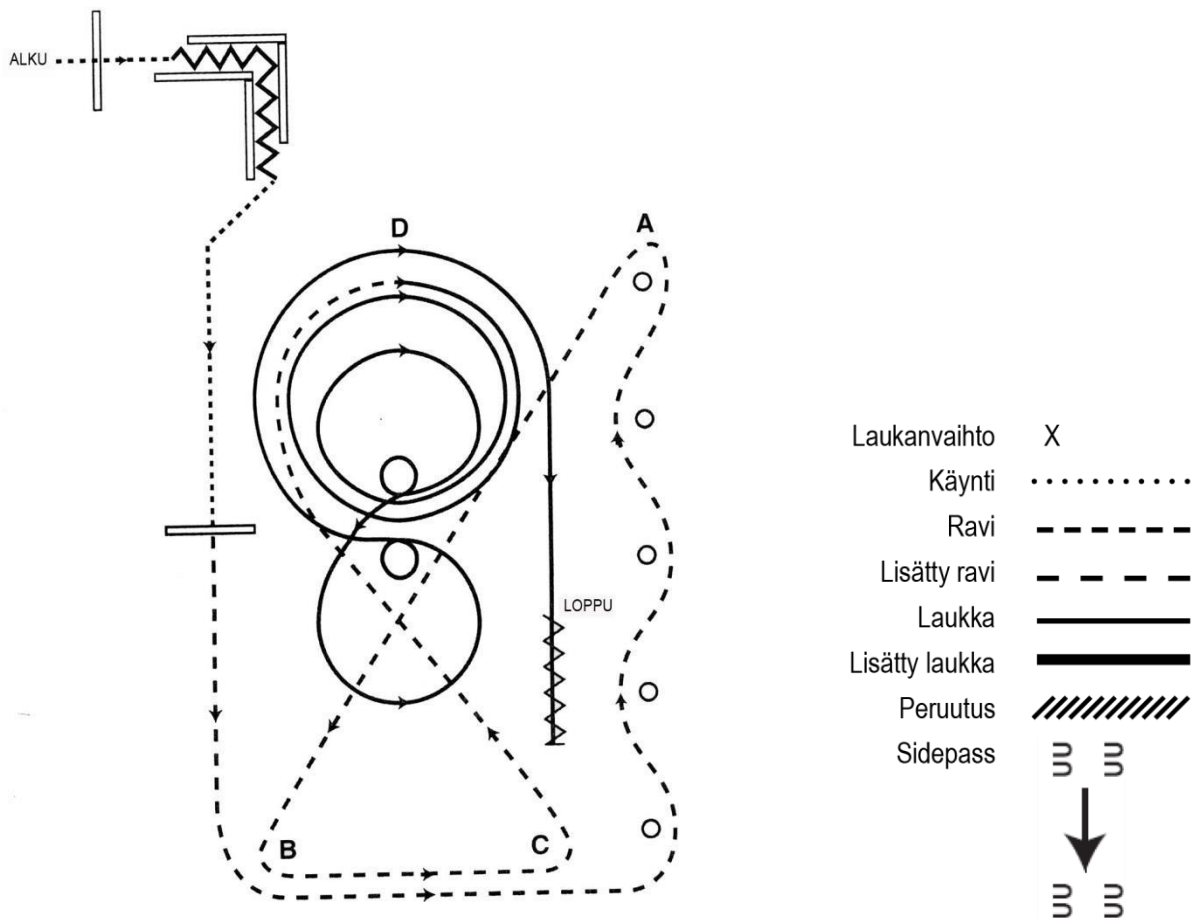
Ranch riding ohjelma nro 15 (AQHA 15)



1. Lisätty ravi
2. Pysähdy, rollback oikealle
3. Oikea laukka
4. Lisätty oikea laukka
5. Ravi
6. Käynti
7. Käynnissä puomien yli
8. Käynti
9. Ravi
10. Pysähdy, 360° käänös vasemmalle
11. Vasen laukka
12. Pysähdy ja peruuta

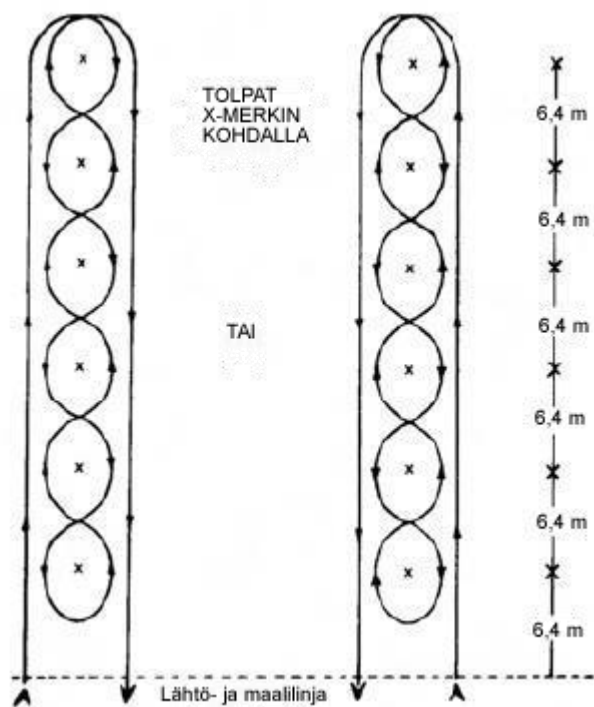
5. VERSATILE HORSE RADAT

Versatile horse-ohjelma nro 2



1. Saavu portille käynnissä. Avaa portti, kulje sen läpi ja sulje portti irrottamatta otetta siitä.
2. Peruuta L:n muotoinen kuvio ja käänny sen jälkeen vasemmalle 180°.
3. Etene käynnissä puomin yli ja siirry raviin (jog) puomin jälkeen.
4. Ravaa merkkien välistä.
5. Ratsasta keskiravia välillä A ja B (lisätty jog, extended jog).
6. Ratsasta ravia välillä B ja C (jog).
7. Ratsasta keskiravia välillä C ja D (lisätty jog).
8. Nosta D:ssä oikea laukka ja ratsasta 1 ½ isoa nopeaa ja sen jälkeen yksi pieni hidas voltti oikealle.
9. Pysähdy ja jää paikoilleen.
10. Tee spin oikealle ja jää paikoilleen.
11. Nosta vasen laukka ja ratsasta yksi pieni hidas voltti vasemmalle.
12. Pysähdy ja jää paikoilleen.
13. Tee spin vasemmalle.
14. Nosta oikea laukka ja aloita suuri nopea voltti oikealle, mutta älä sulje sitä vaan jatka pitkää sivua pitkin ja tee pysähdys neljännen merkin jälkeen ja peruuta sen jälkeen vähintään 10 askelta.
15. Jää paikoillesi näyttääksesi lopettaneesi ohjelman.

6. POLE BENDING -RATA



7. BARREL RACING -RATA

