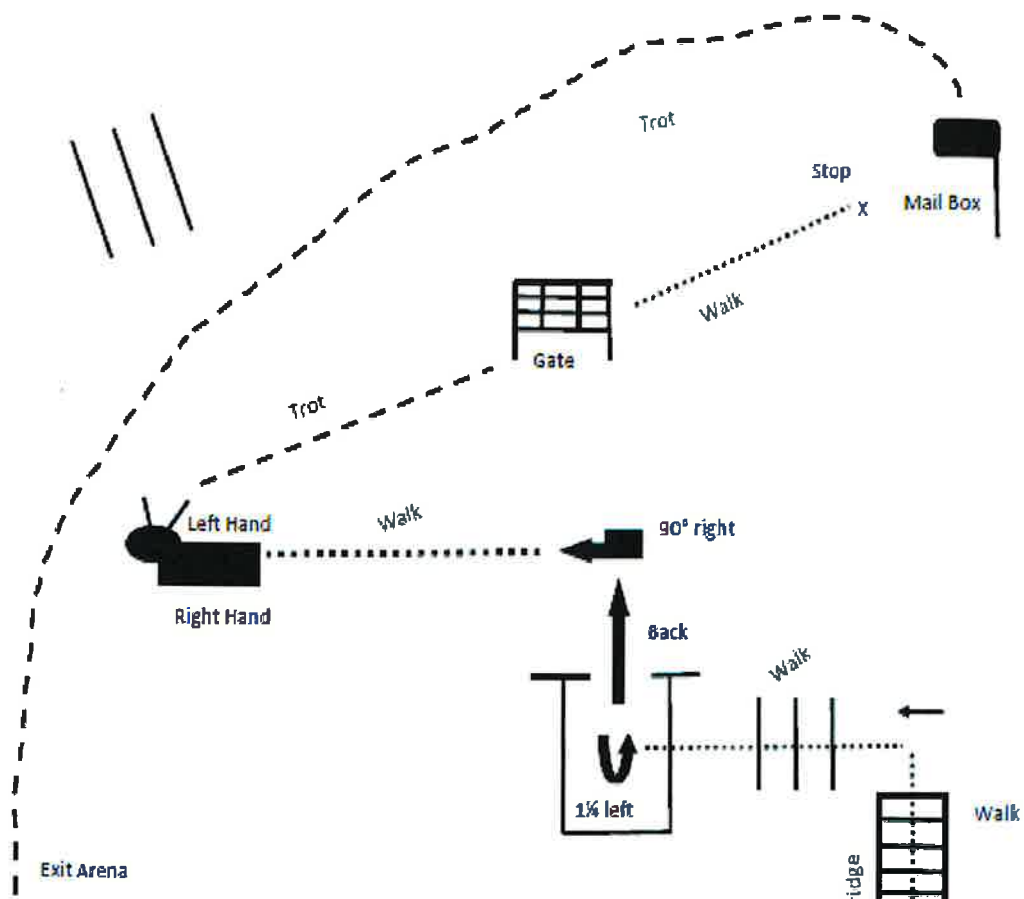
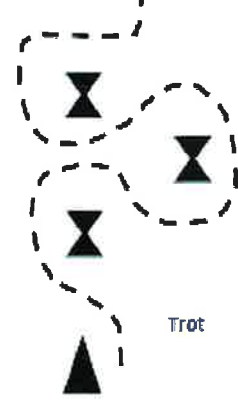


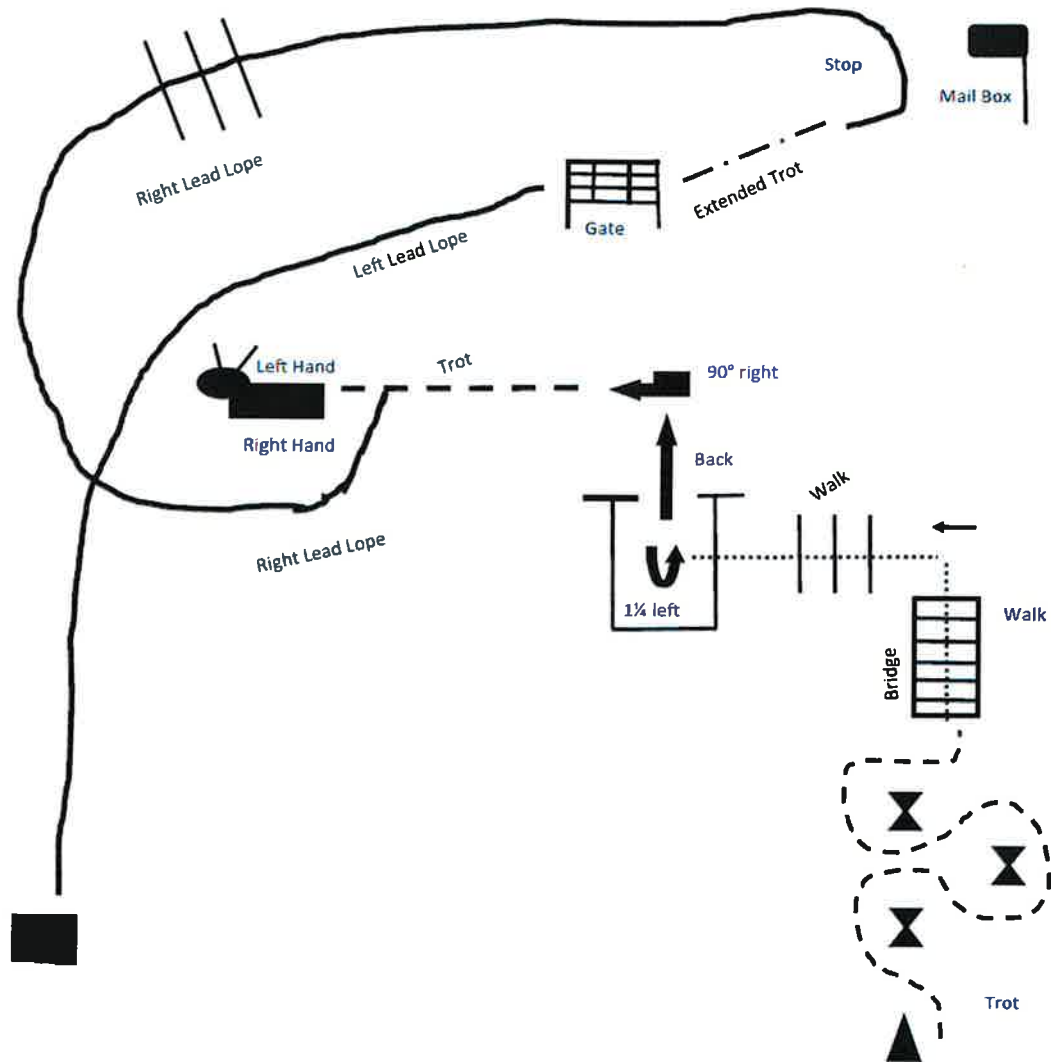
RANCH TRAIL LÄTT



1. Start at the cone. Trot a serpentine around the obstacle.
2. Break to a walk and go across the bridge. Do a 90° turn left. Walk across poles into box; stop.
3. 1¼ turn left; backout of chute and do a 90° turn to the right.
4. Walk to Roping Dummy; Rope.
5. Trot to Gate; Work Gate.
6. Walk to the Mail Box; Work Mail Box. At a Trot exit the Arena



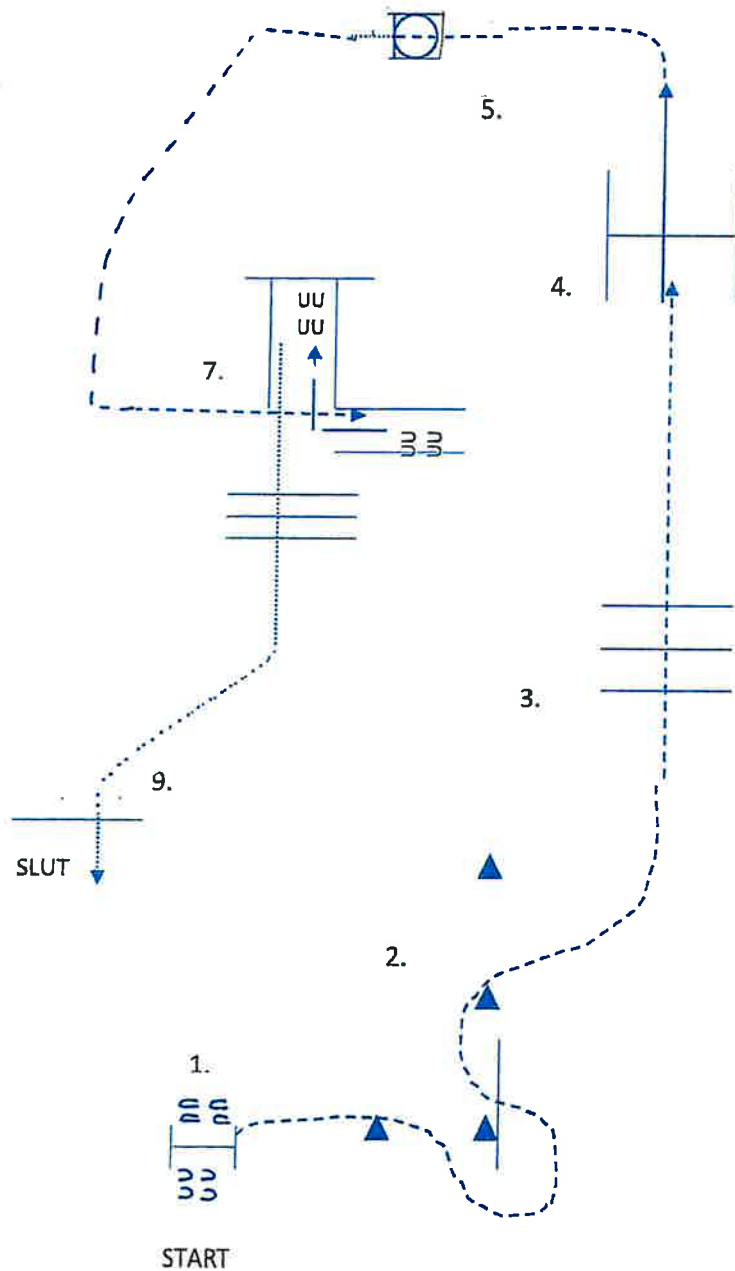
RANCH TRAIL SVÅR



1. Start at the cone. Trot a serpentine around the obstacle
2. Break to a walk and go across the bridge. Do a 90° turn left. Walk across poles into a box; stop.
3. 1 ¼ turn left; backout of chute and do a 90° turn to right.
4. Trot to Roping Dummy; Rope
5. Right Lead Lope over poles to mailbox. Stop
6. Work Mail Box
7. Extended Trot to gate; work gate
8. Left Lead lop to box, stop
9. Do a 360° turn to left
10. Dismount and walk out of the arena

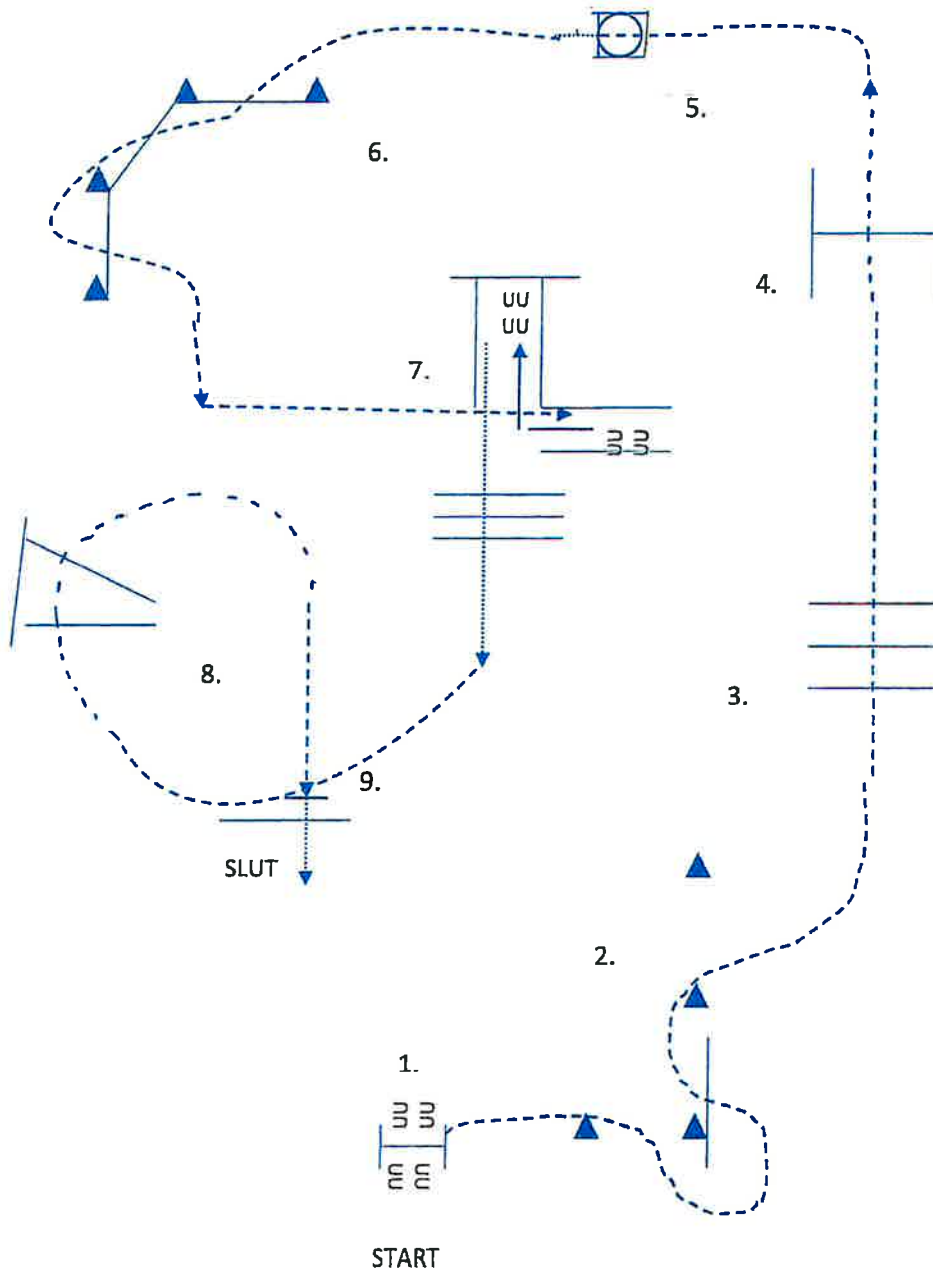
TRAIL INHAND

1. GRIND **VÄNSTER**HAND ÖPPNA, GÅ IGENOM OCH STÄNG.
2. JOG GENOM SERPENTIN, JOG ÖVER BOMMEN.
3. JOG ÖVER BOMMAR
4. **JOG ÖVER BOM**
5. BRYT AV **SKRITTA** IN I SHUT. STOP. VÄND 360 VALFRITT HÅLL, SKRITTA UT UR SHUT.
7. JOG IN I L STOP **BACKA**, SKRITT UT UR L ÖVER BOMMARNÄR.
9. , SKRITTA ÖVER BOMMEN



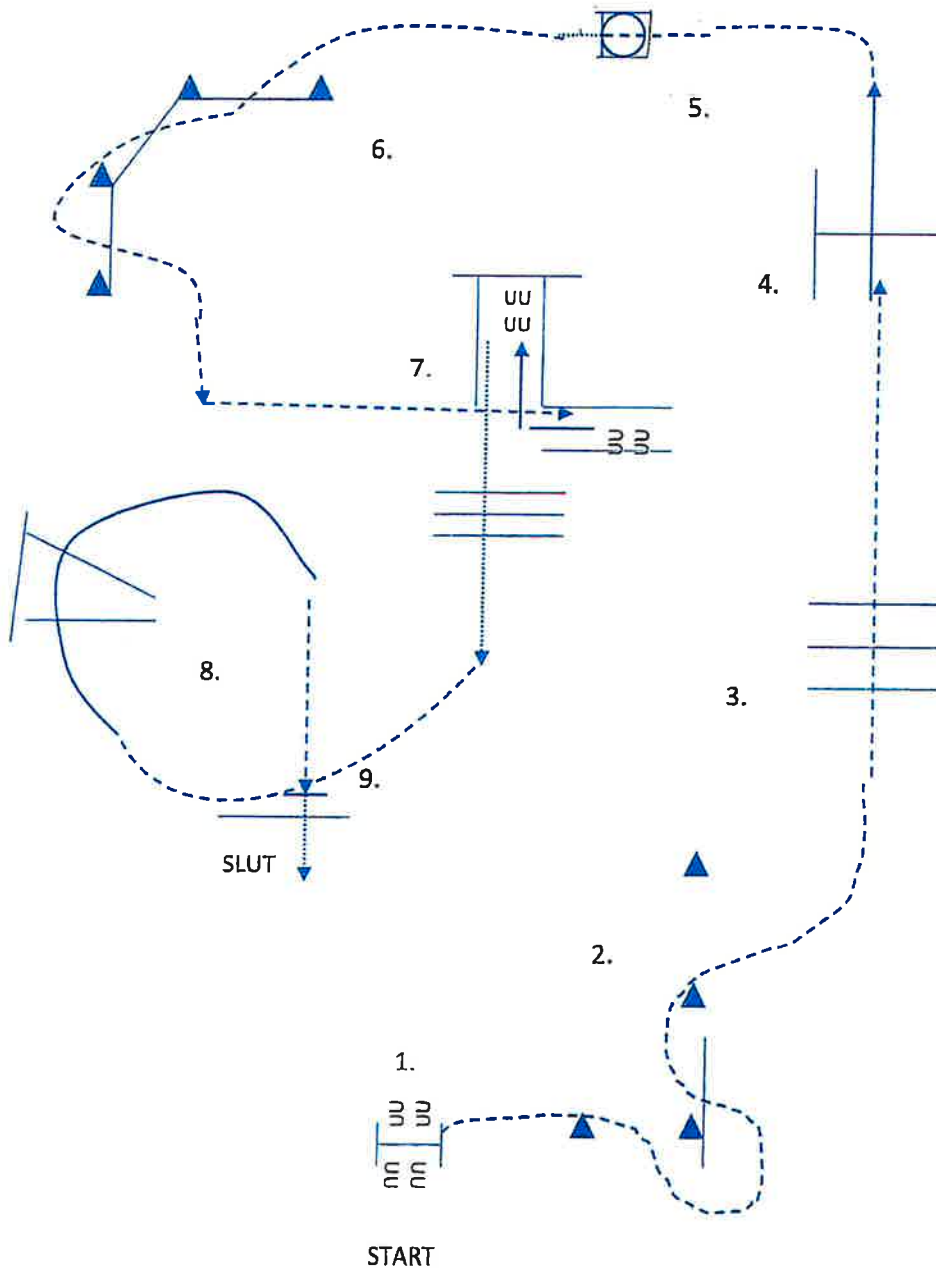
TRAIL LÄTT

1. GRIND HÖGER HAND ÖPPNA, GÅ IGENOM OCH STÄNG.
2. JOG GENOM SERPENTIN, JOG ÖVER BOMMEN.
3. JOG ÖVER BOMMAR
4. JOG ÖVER BOMMEN,
5. BRYT AV TILL JOG, JOG IN I SHUT, STOPP, VÄND 360 VALFRITT HÅLL, SKRITTA UT UR SHUT.
6. JOG SERPENTIN OCH ÖVER BOMMAR
7. JOG IN I L. STOPP. BACKA. SKRITT UT UR L ÖVER BOMMARNAS.
8. JOG, ÖVER BOMMAR.
9. STOPP ELLER BRYT AV TILL SKRITT, SKRITTA ÖVER BOMMEN

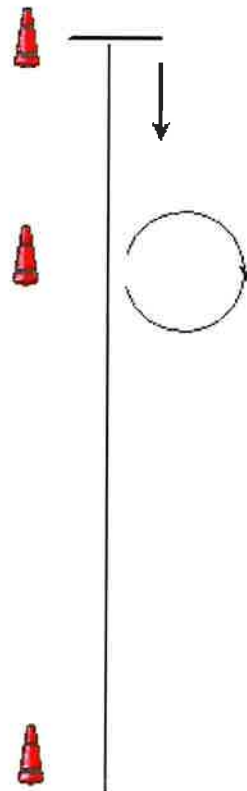


TRAIL SVÅR

1. GRIND HÖGER HAND ÖPPNA, GÅ IGENOM OCH STÄNG.
2. JOG GENOM SERPENTIN, JOG ÖVER BOMMEN.
3. JOG ÖVER BOMMAR
4. GALOPP ÖVER BOMMEN, (VÄNSTER GALOPP)
5. BRYT AV TILL JOG, JOG IN I SHUT, STOP, VÄND 360 VALFRITT HÅLL, SKRITTA UT UR SHUT.
6. JOG SERPENTIN OCH ÖVER BOMMAR
7. JOG IN I L, STOP, BACKA, SKRITT UT UR L ÖVER BOMMARNAS.
8. JOG, FATTA HÖGER GALOPP, GALOPP ÖVER BOMMAR.
9. STOP ELLER BRYT AV TILL SKRITT, SKRITTA ÖVER BOMMEN



SHOWMANSHIP

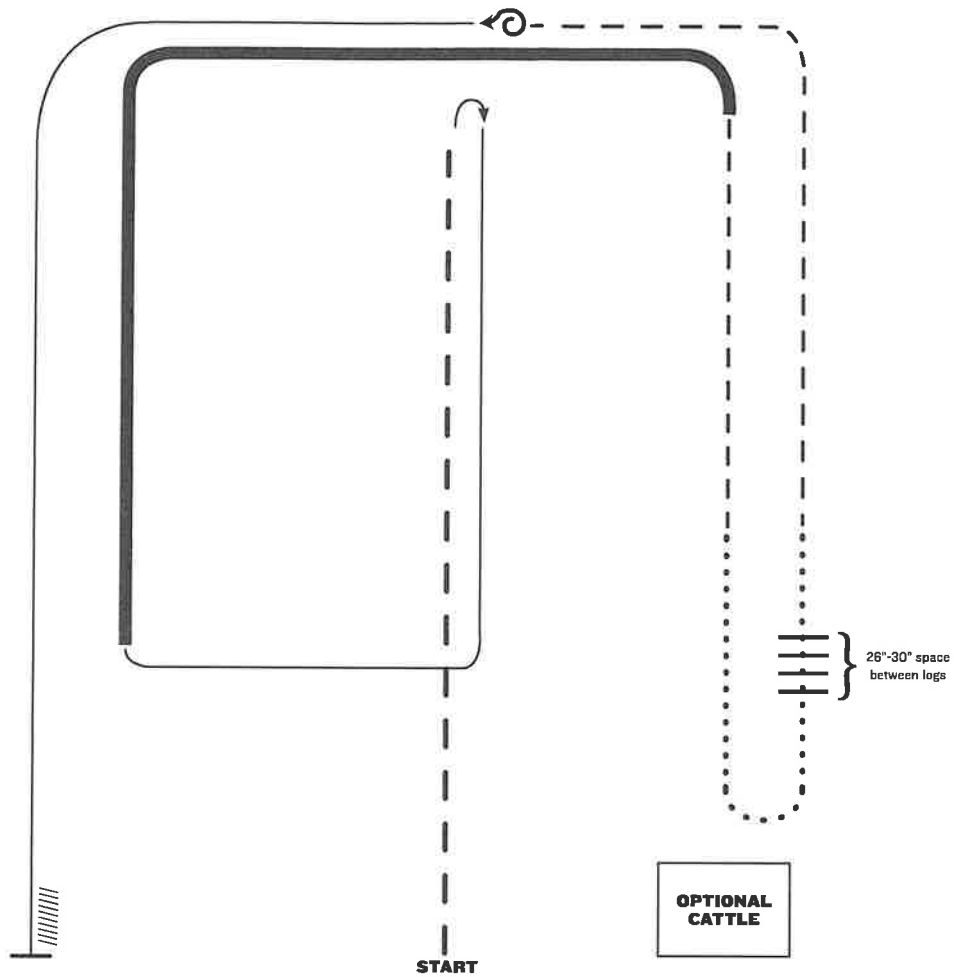


SHOWMANSHIP

1. Start at first marker
2. Trot to 2nd marker
3. 360° turn
4. Walk to judge
5. Stop & back 4 steps
6. Setup for inspection

RANCH RIDING - PATTERN 15

SV&R



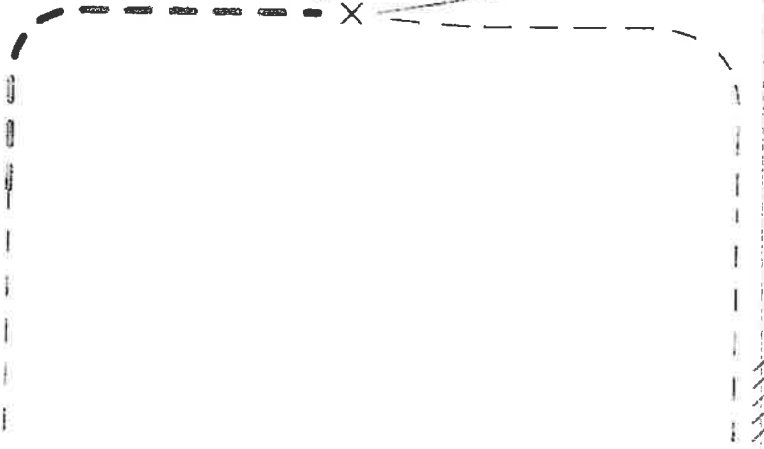
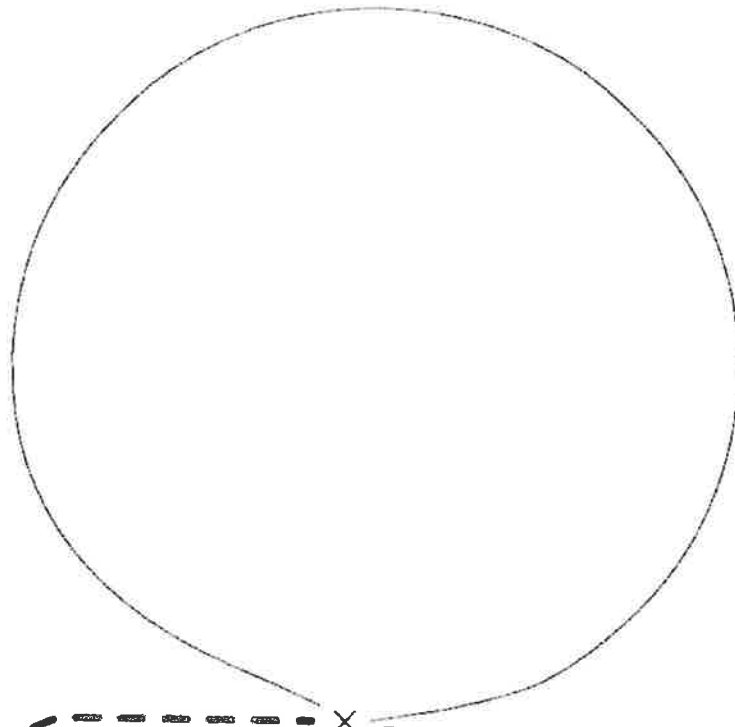
1. Extended trot
2. Stop, rollback right
3. Lope right lead
4. Extended lope (right lead)
5. Trot
6. Walk
7. Walk over logs
8. Walk
9. Trot
10. Stop, 360 left
11. Lope left lead
12. Stop and back

Note: The drawn description of this pattern is only intended for the general depiction of the pattern. Exhibitors should utilize the arena space to best exhibit their horses.



Horsemanship

LÄTT
~~PRO~~



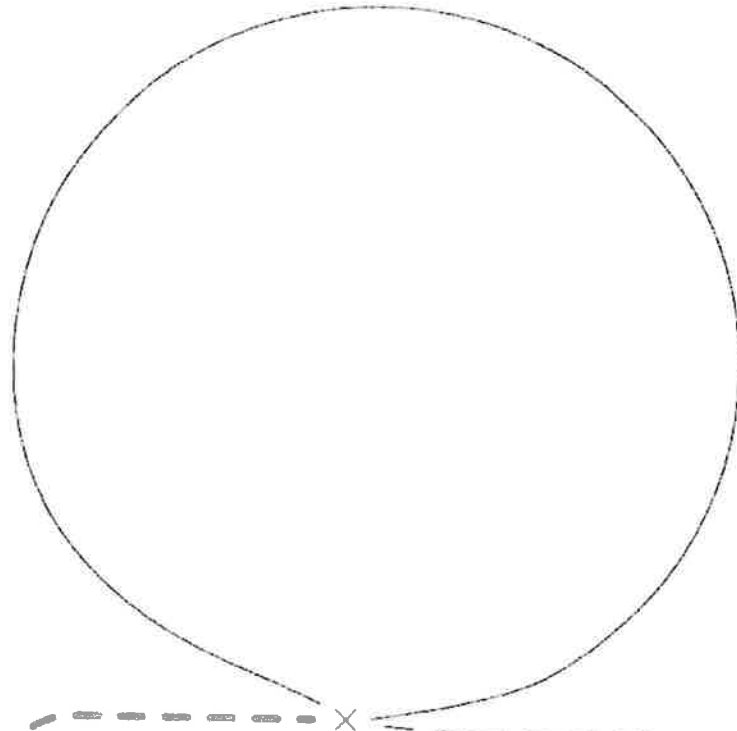
Start ⊗

1. Jog 1/2 line; extend trot to middle
2. Stop
3. ~~Jog a circle on the left lead~~ Jog a circle to the left
- 4.
5. ; break to ~~trot~~ walk
6. Stop and back
7. Exit at walk or jog



Horsemanship

SVAR



Start ⊗

1. Jog 1/2 line; extend trot to middle
2. Stop
3. Lope a circle on the left lead
- 4.
5. ; break to jog
6. Stop and back
7. Exit at walk or jog

