

# RULEBOOK PONYFREINING



Federazione Italiana Sport Equestri





Federazione Italiana Sport Equestri

## Indice

Pattern	pagina 2
Pattern A	pagina 3 - 7
Pattern A1	pagina 8 - 12
Pattern B/B1	pagina 13 - 17
Pattern B2	pagina 18 - 22
Score Card	pagina 23 - 24

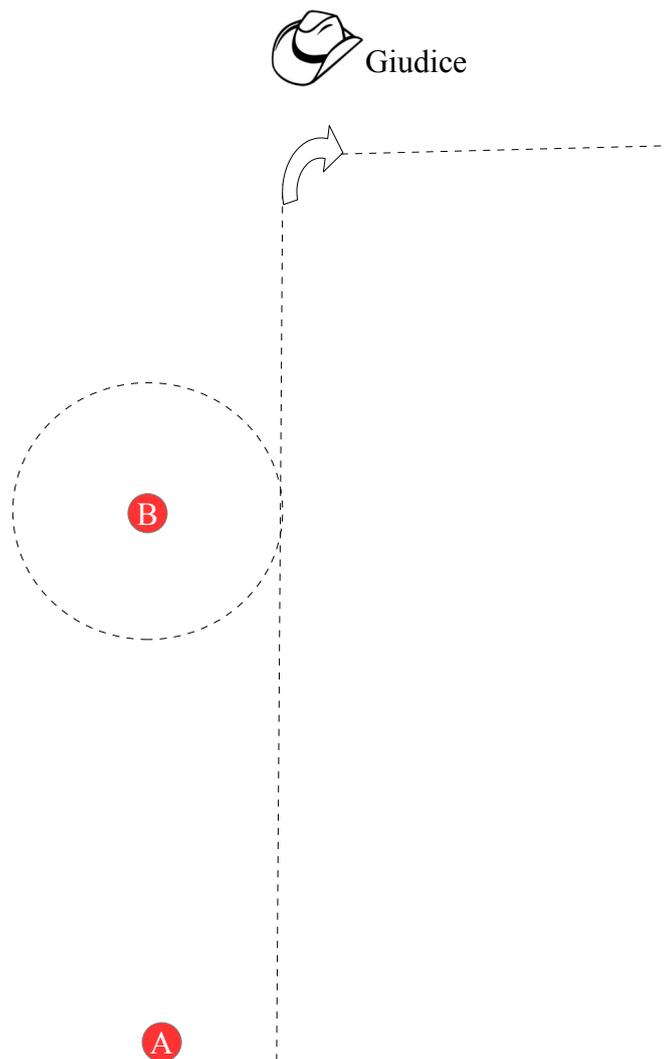


Federazione Italiana Sport Equestri

# PATTERN



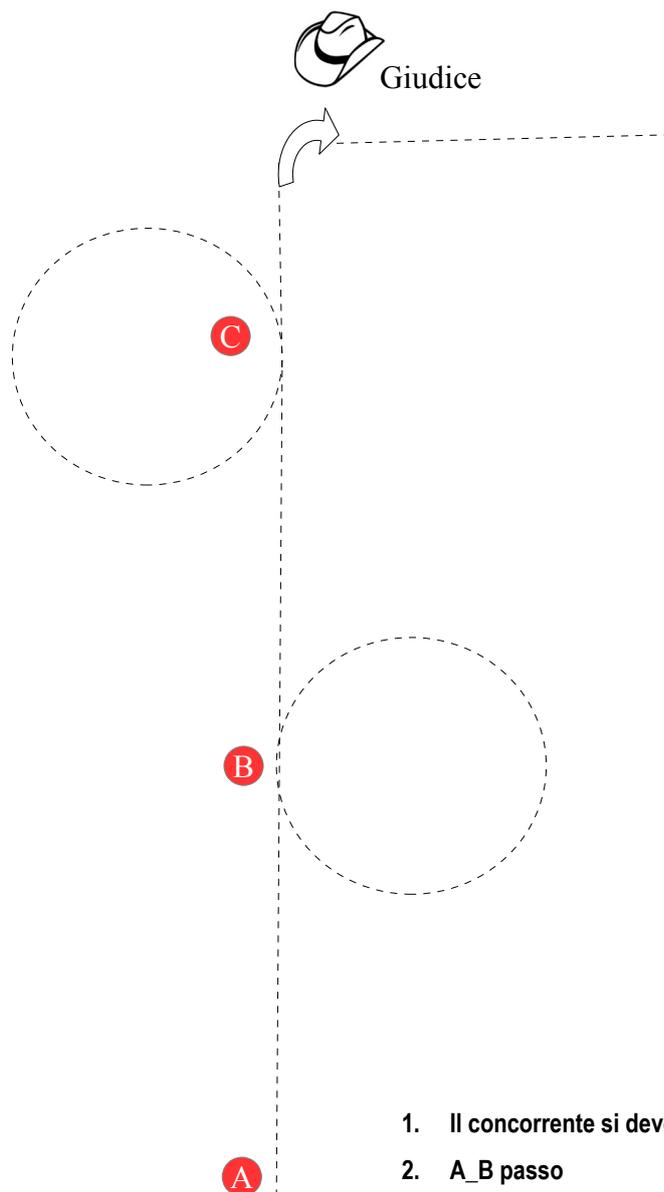
## Pattern #1 categoria A



1. Il concorrente si deve posizionare al cono A
2. A\_B passo
3. B cerchio a mano sx
4. B-G passo
5. G stop – posizionarsi
6. al cenno del G eseguire 90° a dx uscire al passo



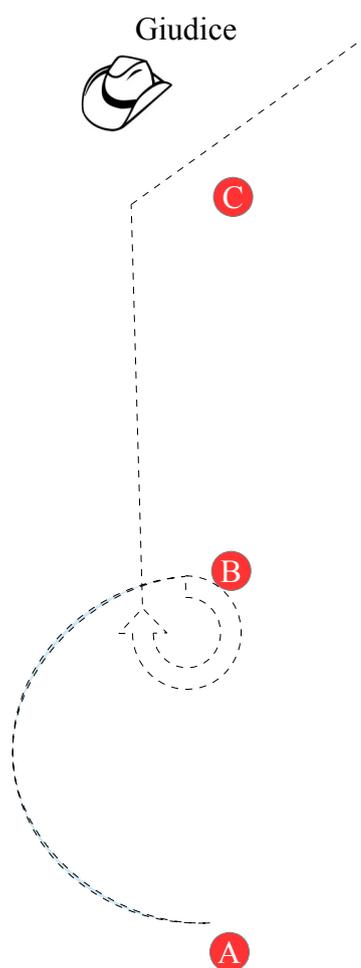
## Pattern #2 categoria A



1. Il concorrente si deve posizionare al cono A
2. A\_B passo
3. B cerchio a mano dx
4. B-C passo
5. C cerchio a mano sx
6. C-G passo
7. G stop – posizionarsi
8. al cenno del G eseguire 90° a dx uscire al passo



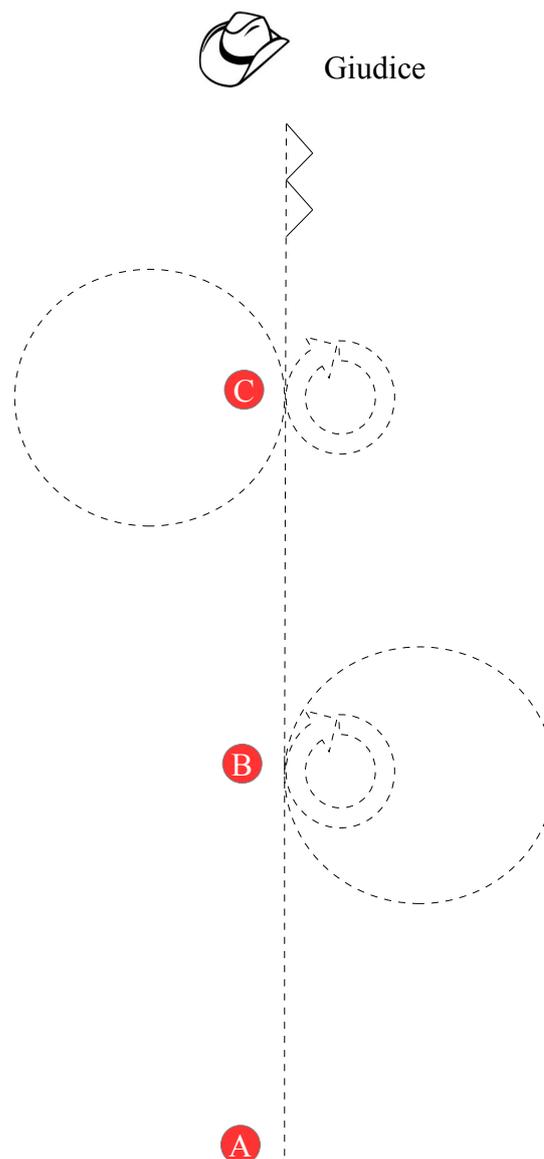
## Pattern #3 categoria A



1. Il concorrente si posiziona ad A
2. A-B semicerchio a mano dx al passo
3. Con il pony di fronte a B stop
4. Eseguire 270 a dx
5. B-C passo
6. C stop e posizione
7. Al cenno del giudice uscire al passo a sx dello stesso



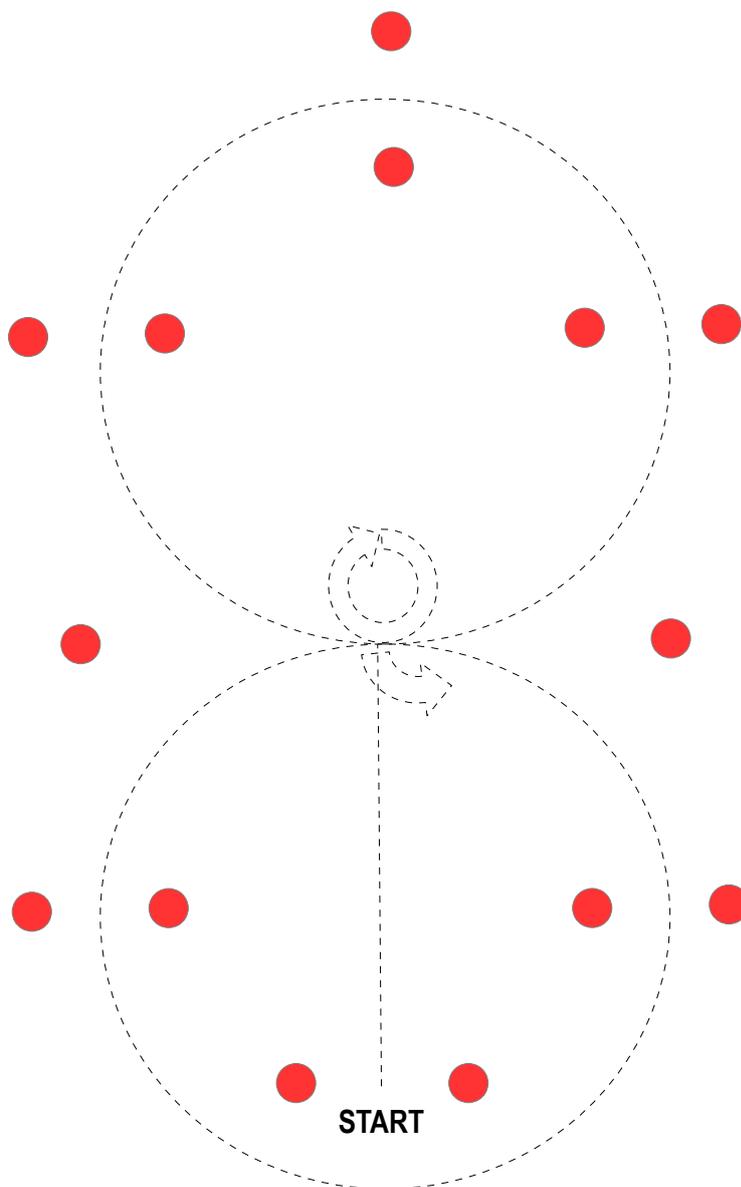
## Pattern #4 categoria A



1. Il concorrente si posiziona ad A
2. A-B passo
3. B cerchio a mano dx
4. B Stop e 360° a dx
5. B-C passo
6. C cerchio a mano sx
7. C Stop e 360° dx
8. C-G passo
9. G posizionarsi
10. al cenno del giudice 3 passi di back. Il pattern si considera concluso



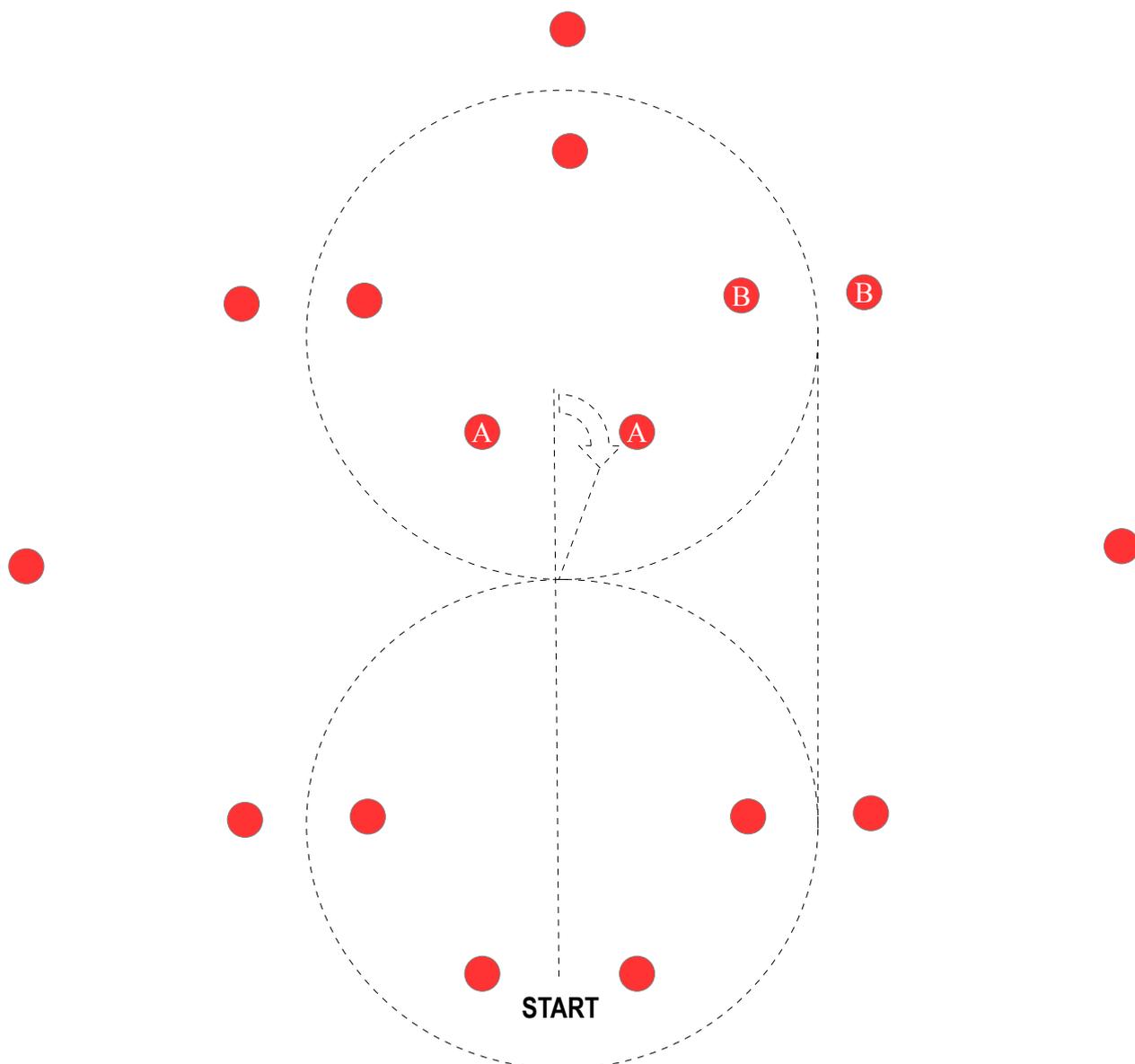
## Pattern #5 categoria A



1. il concorrente si posiziona tra i due coni START
2. Fare uno stop e posizionarsi al centro dell'arena rivolti verso il lato corto. Eseguire 1/4 Spin a sinistra in modo che il pony si trovi con la testa verso il lato sinistro dell'arena di fronte al giudice. Lo spin deve essere eseguito facendo cambiare la posizione delle mani al cavaliere. La mano sinistra impugnerà la lunghina e la mano destra si posizionerà leggermente dietro la spalla del pony. Le spalle del cavaliere saranno parallele al pony. Esitare.
3. Al passo a mano sinistra completare una figura ad 8. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Completare uno Spins a destra. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.



## Pattern #6 categoria A1



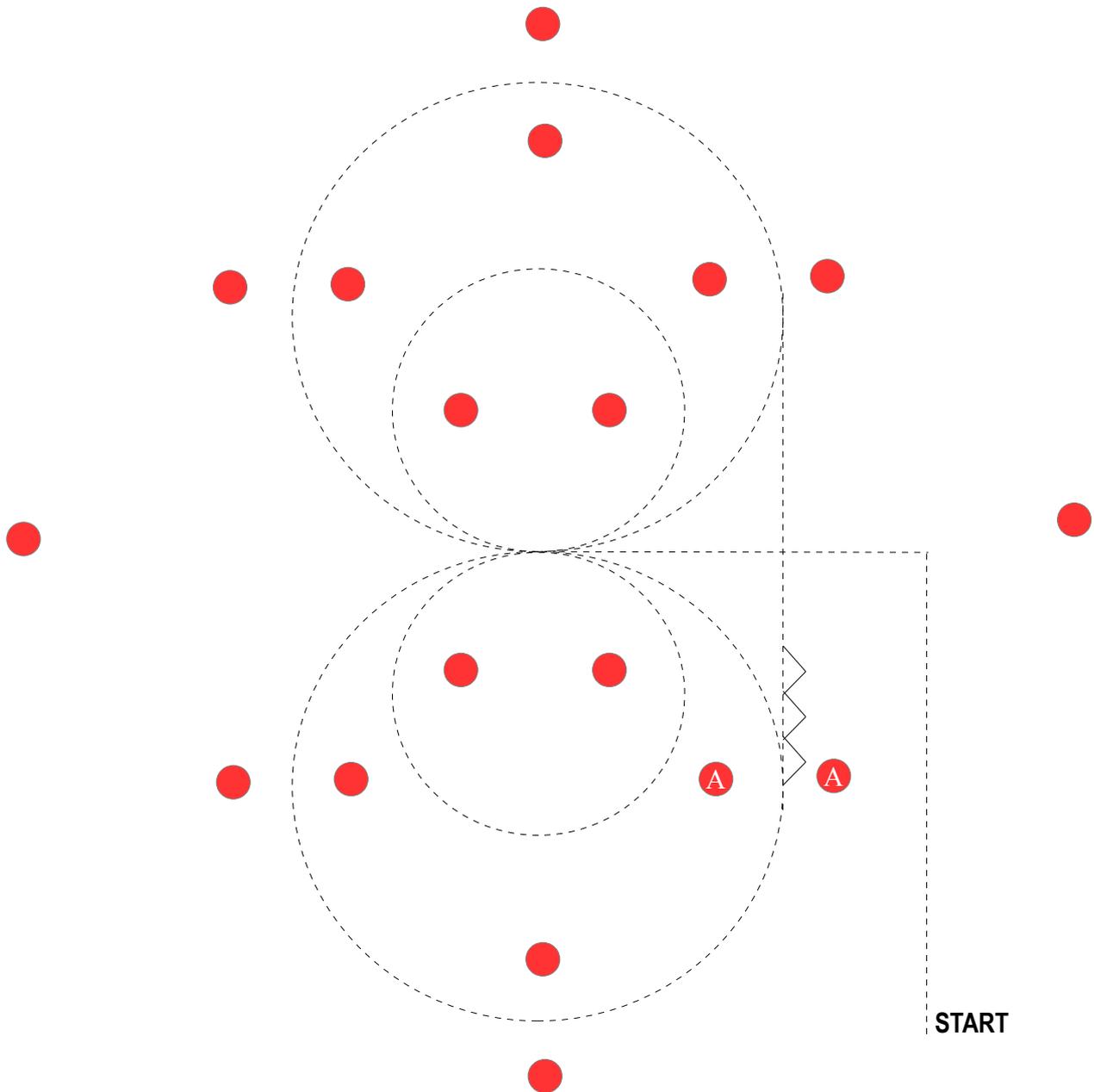
1. Il concorrente entra al passo superando i due marker di partenza e dirigendosi verso il centro dell'arena. Superati i marker A-A si effettua uno stop e roll back a dx.
2. Si torna al centro dell'arena al e ci si ferma rivolti verso il giudice. Esitare.
3. Al passo a mano sinistra completare una figura ad 8. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Al passo a mano sinistra non si chiude il cerchio e si effettua uno stop oltrepassando i marker B-B. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.







## Pattern #9 categoria A1

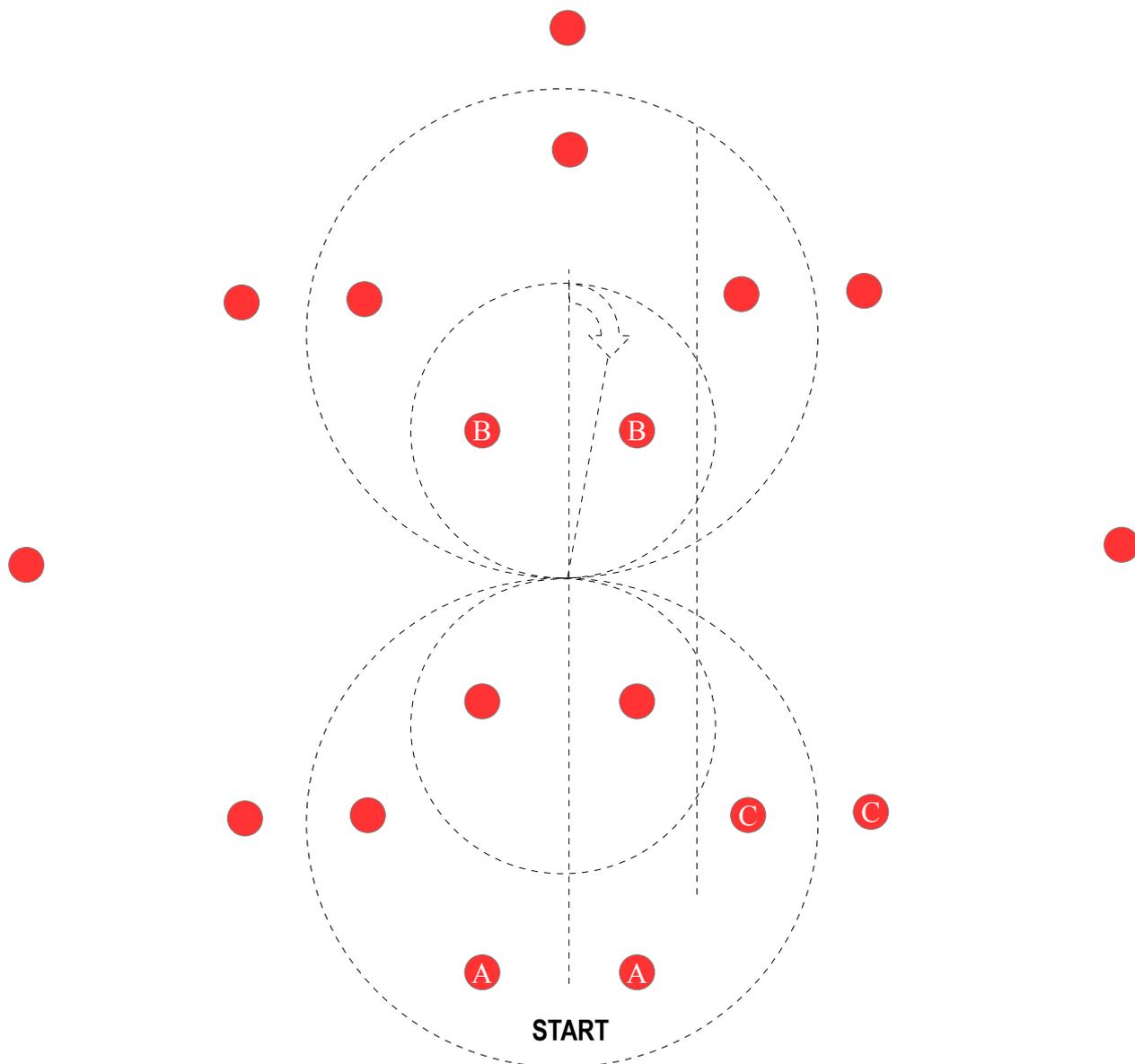


1. Il concorrente entra al passo fino al centro dell'arena. Esitare
2. Passo a mano dx , effettuare un cerchio largo. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
3. Passo a mano sx , effettuare un cerchio largo. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
4. Passo a mano dx , effettuare un cerchio piccolo. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
5. Passo a mano sx , effettuare un cerchio piccolo. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena
6. Incominciare un cerchio largo mano dx. Non chiuderlo ma andare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker A-A ed effettuare uno stop e back. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.





## Pattern #11 categoria B/B1



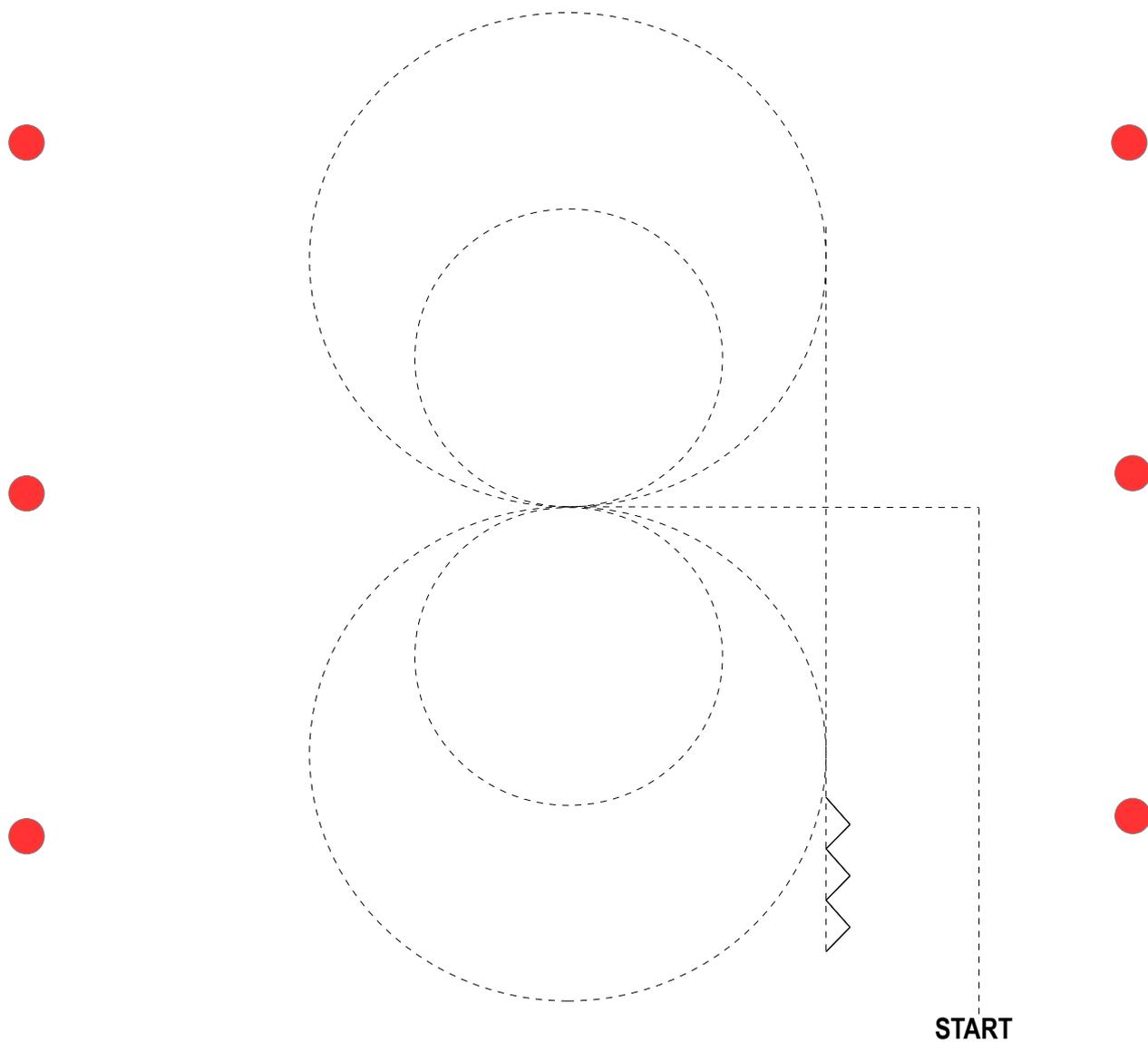
1. Il concorrente deve essere al trotto prima di aver passato i marker A-A. Superare il marker B-B effettuare un roll back a dx. Andare al passo fino al centro dell'arena. Esitare.
2. Trotto a mano sx , il primo cerchio largo e il secondo cerchio piccolo. Fermarsi ed esitare.
3. Trotto a mano dx , il primo cerchio largo e il secondo cerchio piccolo. Fermarsi ed esitare.
4. Incominciare un cerchio largo mano dx al trotto. Non chiuderlo ma andare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare nel corridoio dei birilli fino al marker C-C ed effettuare uno stop. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.







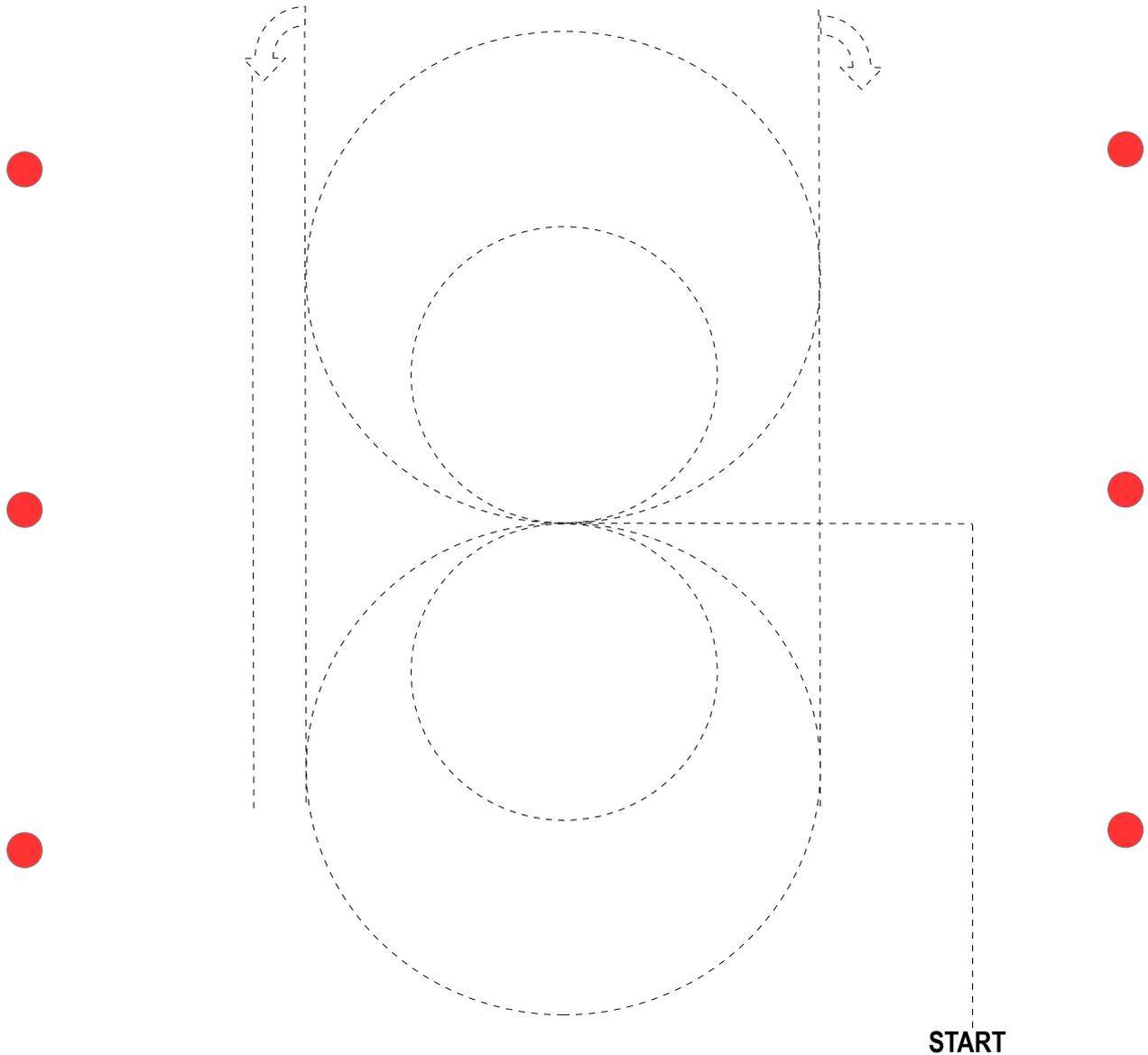
## Pattern #14 categoria B/B1



1. Il concorrente entra al passo fino al centro dell'arena. Esitare
2. Trotto a mano dx , il primo cerchio piccolo e il secondo cerchio largo. Fermarsi ed esitare.
3. Trotto a mano sx , il primo cerchio piccolo e il secondo cerchio largo. Fermarsi ed esitare.
4. Incominciare un cerchio largo mano dx, non chiuderlo ma andare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare l'ultimo marker ed effettuare uno stop e back. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.



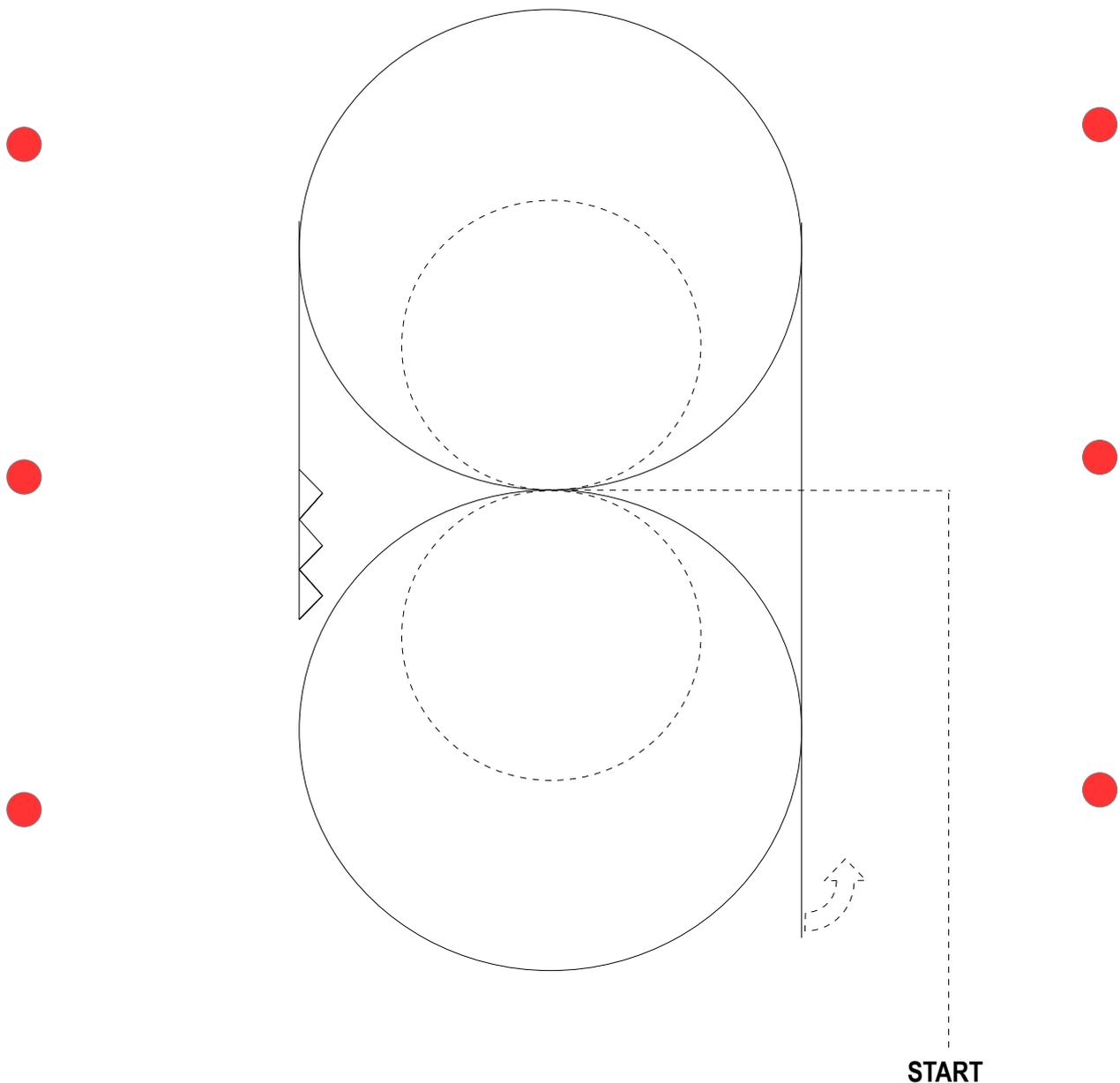
## Pattern #15 categoria B/B1



1. Il concorrente entra al passo fino al centro dell'arena. Esitare
2. Trotto a mano sx , il primo cerchio largo e il secondo cerchio piccolo al passo. Fermarsi ed esitare.
3. Passo a mano dx , il primo cerchio largo e il secondo cerchio piccolo al passo. Fermarsi ed esitare.
4. Incominciare un cerchio largo al trotto mano sx. Non chiuderlo ma andare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker l'ultimo ed effettuare uno roll back verso dx.
5. Continuare al trotto sulla stessa linea del semi- cerchio precedente, non chiuderlo ma continuare dritti per il lato lungo; passare l'ultimo marker ed effettuare uno roll back verso sx.
6. Continuare al trotto sulla parallelo al lato lungo dell'arena oltrepassare il marker mediano ed effettuare uno stop. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.



## Pattern #16 categoria B2

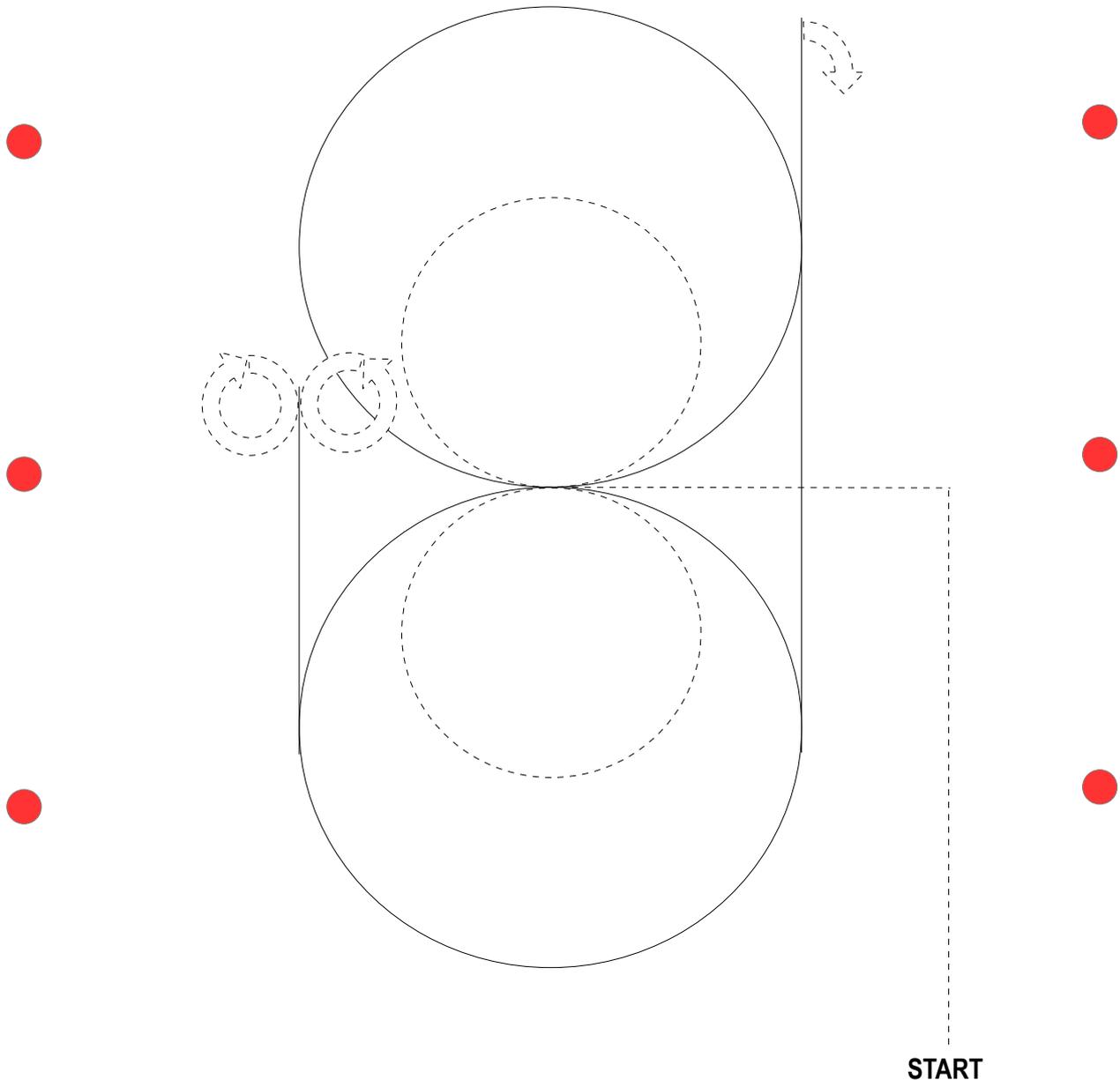


1. Il concorrente entra al passo fino al centro dell'arena. Esitare
2. Trotto a mano dx , il primo cerchio piccolo e il secondo cerchio largo al galoppo. Fermarsi ed esitare.
3. Galoppo a mano sx , il primo cerchio largo e il secondo cerchio piccolo al trotto. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
4. Incominciare un cerchio largo al galoppo a mano dx. Non chiuderlo ma andare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare l'ultimo marker ed effettuare un roll back a sx.
5. Continuare al galoppo sulla stessa linea del semi- cerchio precedente, non chiuderlo ma Continuare dritti per il lato lungo; passare il marker mediano ed effettuare uno stop e back. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.





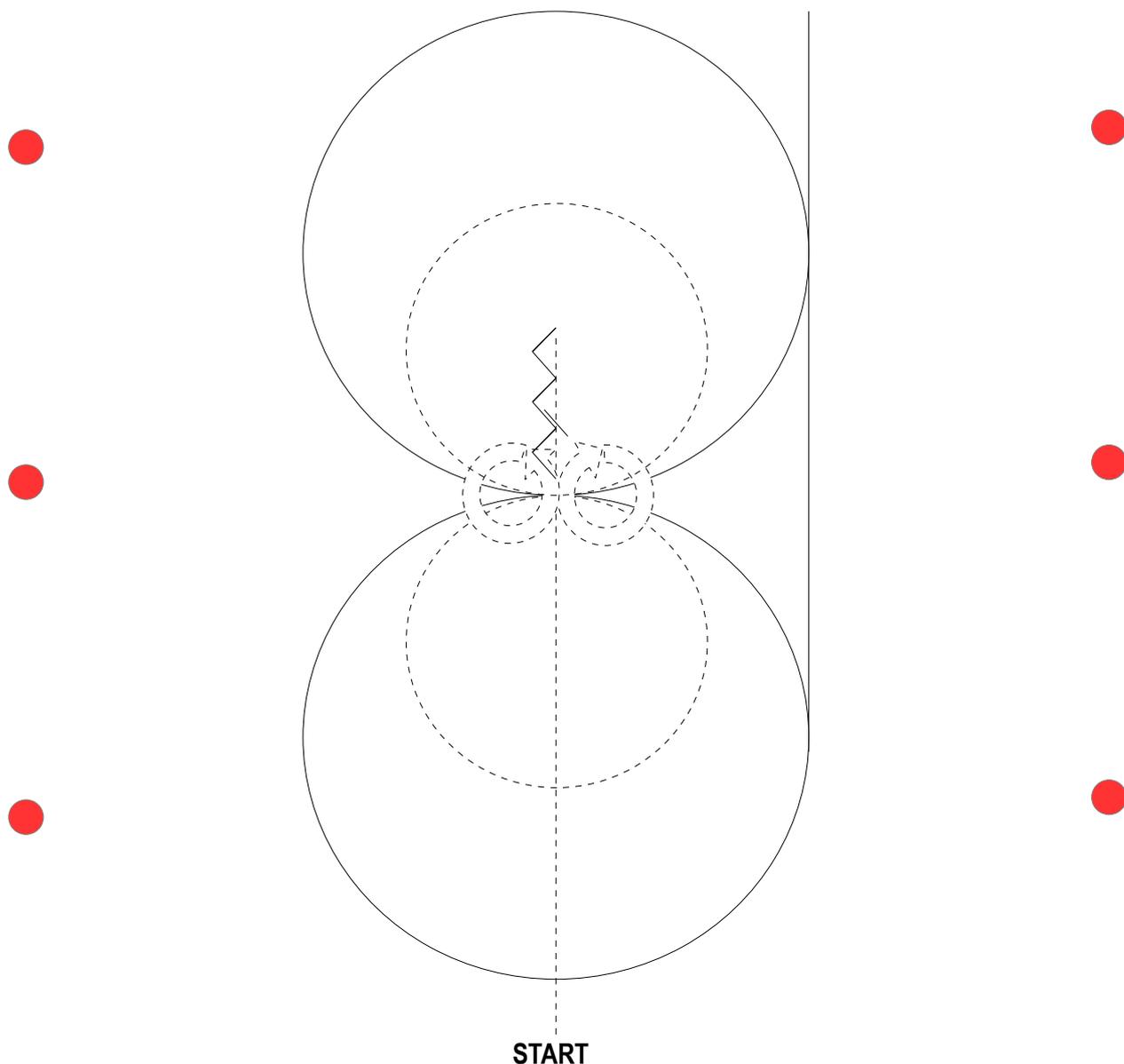
## Pattern #18 categoria B2



1. Il concorrente entra al passo fino al centro dell'arena. Esitare
2. Trotto a mano sx , completare un cerchio piccolo ed un cerchio largo al galoppo. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
3. Trotto a mano dx , completare un cerchio piccolo trotto e un cerchio largo al galoppo. Fermarsi. Esitare.
4. Incominciare un cerchio largo al galoppo a mano sx. Non chiuderlo ma andare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare l'ultimo marker ed effettuare un roll back a dx.
5. Continuare al galoppo sulla stessa linea del semi- cerchio precedente, non chiuderlo ma continuare dritti per il lato lungo; passare il marker mediano ed effettuare uno stop.
6. Effettuare due spin a sx e due spin a dx. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.



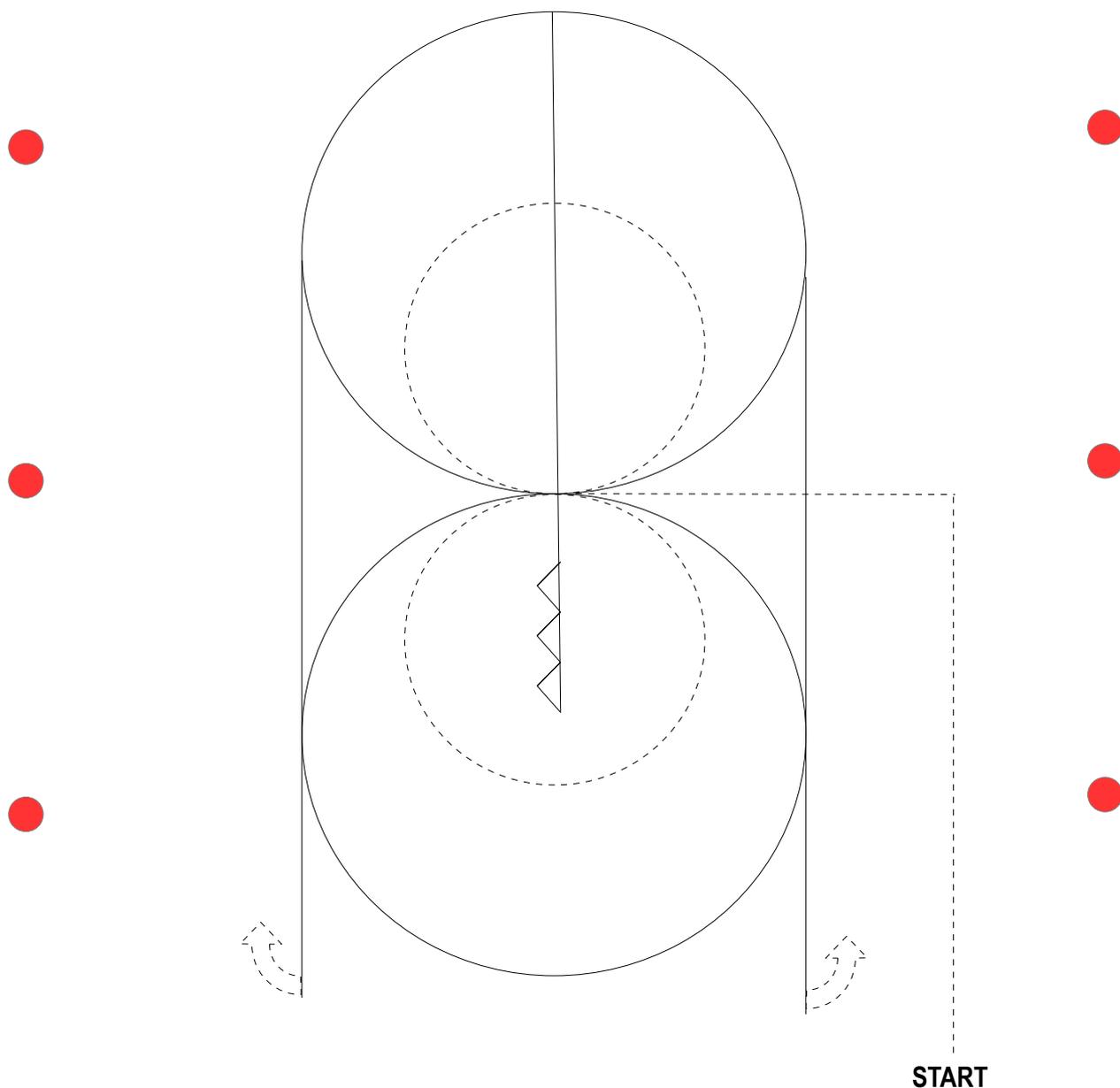
## Pattern #19 categoria B2



1. Trotto, passare il marker centrale e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro. Esitare.
2. Completare 1 spins a destra
3. Completare 1 spins e 1/4 a sinistra, in modo che il cavallo si trovi con la testa verso il lato sinistro dell'arena. Esitare
4. Galoppo mano dx , completare un cerchio largo e un cerchio piccolo al trotto. Fermarsi. Esitare.
5. Galoppo a mano sx , completare un cerchio largo e un cerchio piccolo al trotto. Fermarsi. Esitare.
6. Incominciare un cerchio largo al galoppo a mano sx. Non chiuderlo ma andare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare l'ultimo marker ed effettuare un stop. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.



## Pattern #20 categoria B2



1. Il concorrente entra al passo fino al centro dell'arena. Esitare
2. Galoppo a mano sx , completare un cerchio largo al galoppo, un cerchio piccolo al trotto ed un cerchio grande al galoppo. Fermarsi. Esitare.
3. Galoppo a mano dx , completare un cerchio largo al galoppo, un cerchio piccolo al trotto ed un cerchio grande al galoppo. Fermarsi. Esitare.
4. Incominciare un cerchio largo al galoppo a mano dx. Non chiuderlo ma andare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare l'ultimo marker ed effettuare un roll back a sx.
5. Continuare al galoppo sulla stessa linea del semi- cerchio precedente, non chiuderlo ma continuare dritti per il lato lungo; passare l'ultimo marker ed effettuare un roll back a dx
6. Continuare al galoppo sulla stessa linea del semi- cerchio precedente, non chiuderlo ma passare dritti per il centro dell'arena; oltrepassare il marker mediano ed effettuare un stop e back. Esitare per far capire che si è concluso il pattern.



Federazione Italiana Sport Equestri

# SCORE CARD

