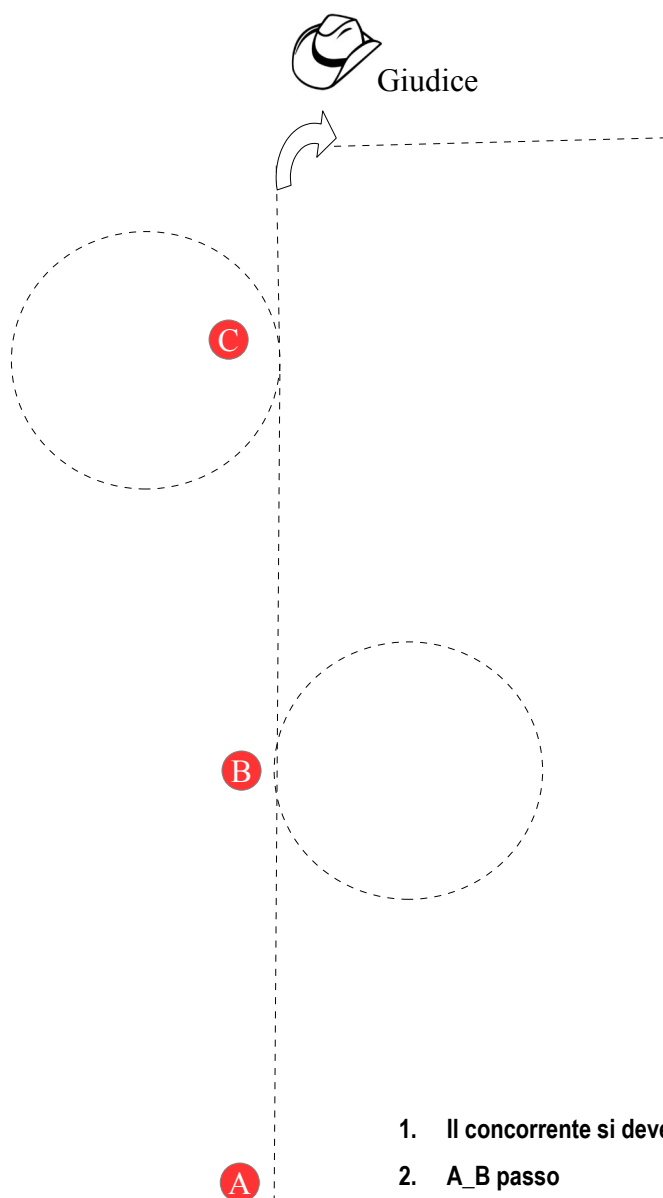




Federazione Italiana Sport Equestri

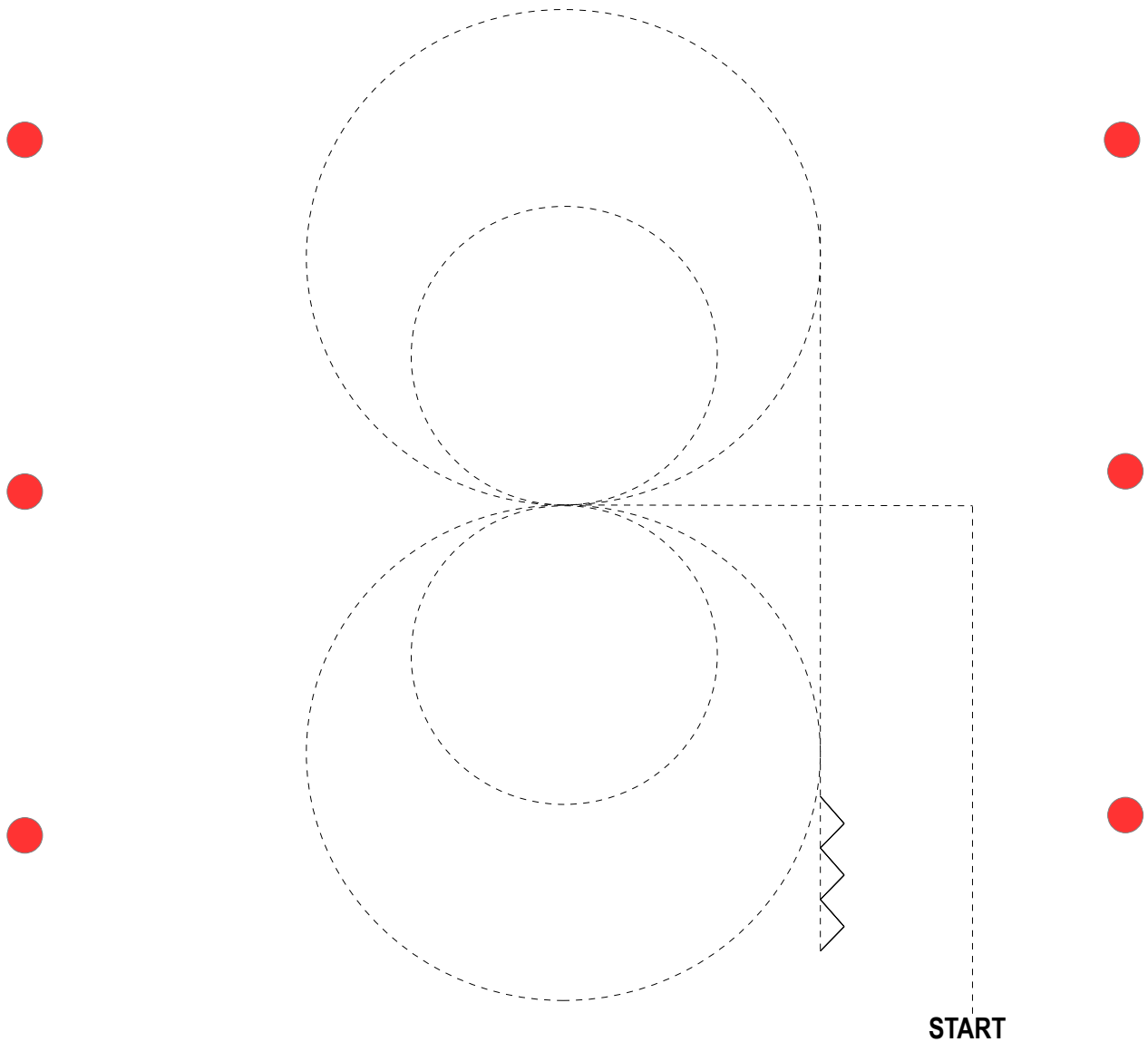
Pattern #2 categoria A



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



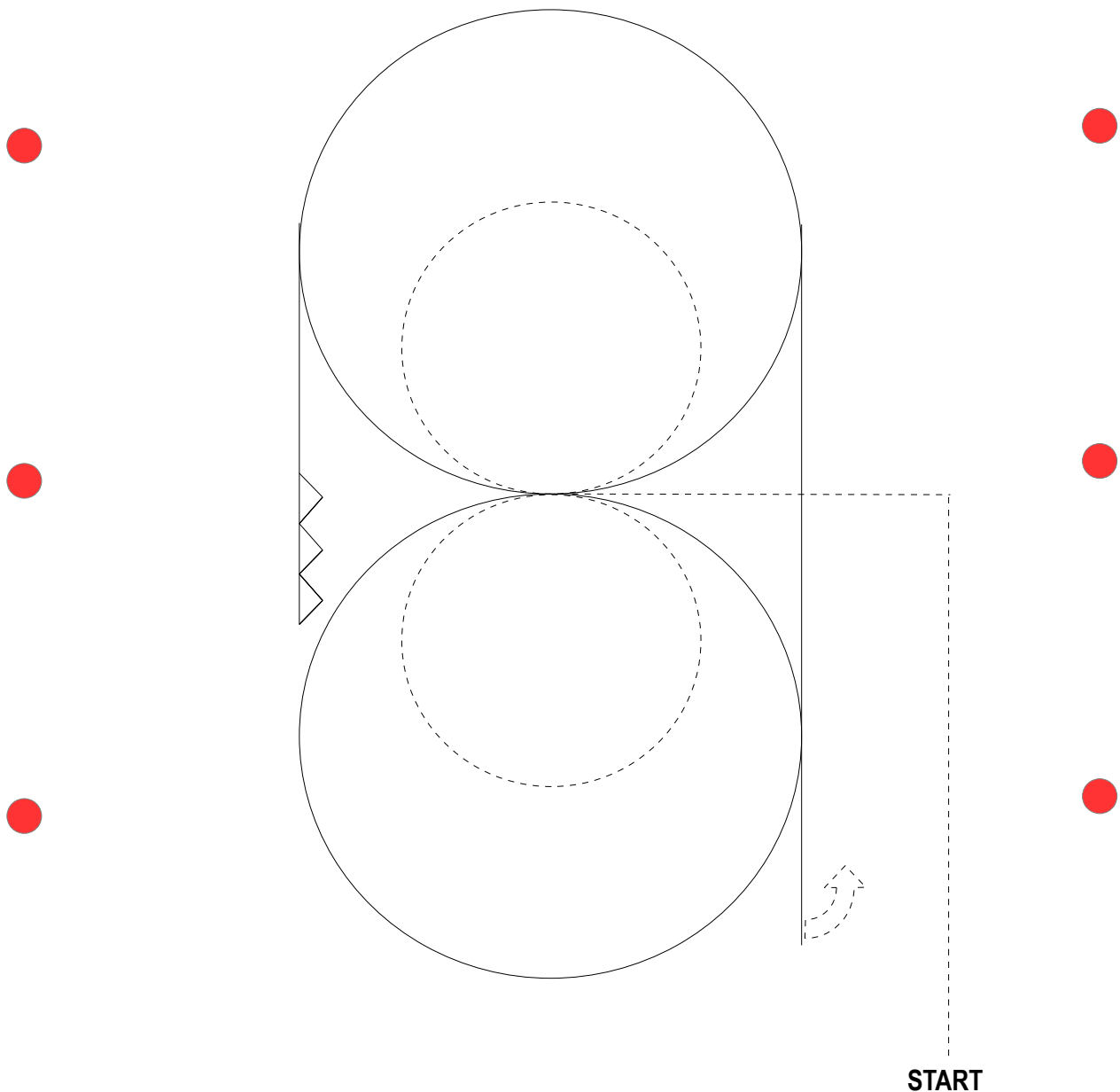
Pattern #14 categoria B1 BIS



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 #16 categoria B2

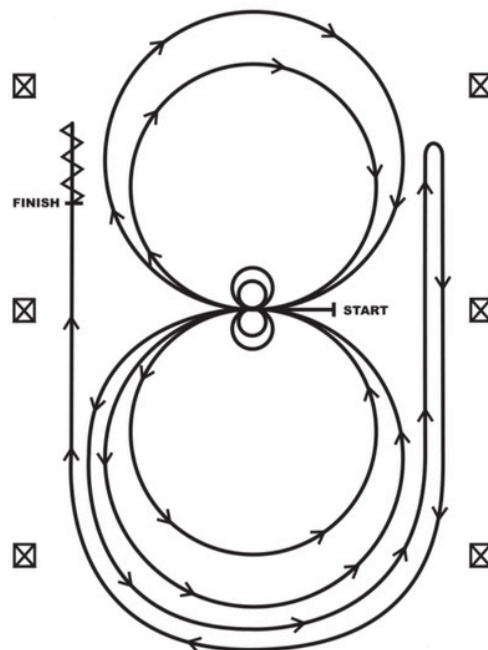


1. Il concorrente entra al passo fino al centro dell'arena. Esitare
2. Trotto a mano dx , il primo cerchio piccolo e il secondo cerchio largo al galoppo. Fermarsi ed esitare.
3. Galoppo a mano sx , il primo cerchio largo e il secondo cerchio piccolo al trotto. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
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.



SHORT STIRRUP

PONY REINING



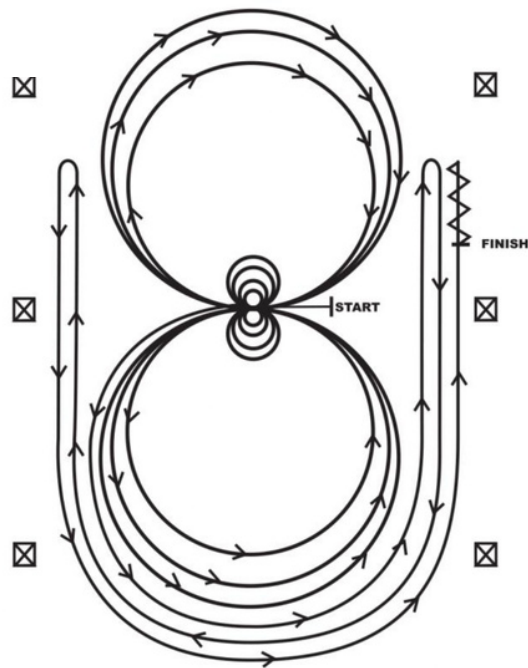
PATTERN A

PATTERN A

Da usare solo per le classi YOUTH 10&Under e SHORT STIRRUP.

Il cavallo può andare al passo o trotto al centro dell'arena, ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

1. Iniziando a galoppo sinistro, completare 2 cerchi a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
2. Completare due spin a sinistra. Esitare.
3. Iniziando a galoppo destro completare 2 cerchi a destra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Completare due spin a destra. Esitare.
5. Iniziando a galoppo sinistro, non chiudere il cerchio sinistro ma avanzare verso la parte opposta sul lato destro dell'arena. Passato il marker mediano eseguire uno stop e rollback a destra per trovarsi dalla direzione opposta.
6. Continuare a galoppo verso il lato corto dell'arena e avanzare sul lato sinistro. Passato il marker mediano eseguire uno stop e back up.



PATTERN 13

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. **(Per assistere e velocizzare il programma della giornata lo show management può decidere di richiedere l'ingresso al trotto. E' responsabilità dello show management pubblicare per tempo la richiesta).** Il cavallo deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi a sinistra il primo grande e veloce, il secondo uno piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.

1. Completare 4 spins a sinistra. Esitare.
2. Galoppo a mano destra. Completare due cerchi Il primo grande e veloce il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
3. Completare 4 spins a destra. Esitare.
4. Cominciare a galoppo sinistro e fare un cerchio largo e veloce a sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena e fare un cerchio largo e veloce a destra cambiare di galoppo al centro dell'arena (figure 8)
5. Continuare a galoppare lungo la linea del cerchio a sinistra non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un rollback verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata non esitare.
6. Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker mediano fare un rollback verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.
7. Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.