

# 19/20 ottobre 2019



**SESTA TAPPA CAMPIONATO VENETO  
FITETREC ANTE**

**E**

**TERZA TAPPA CAMPIONATO ITALIANO  
PAINT HORSE CLUB ITALIA**

**C/O**

**Scuderie Equipolis Tiziana**

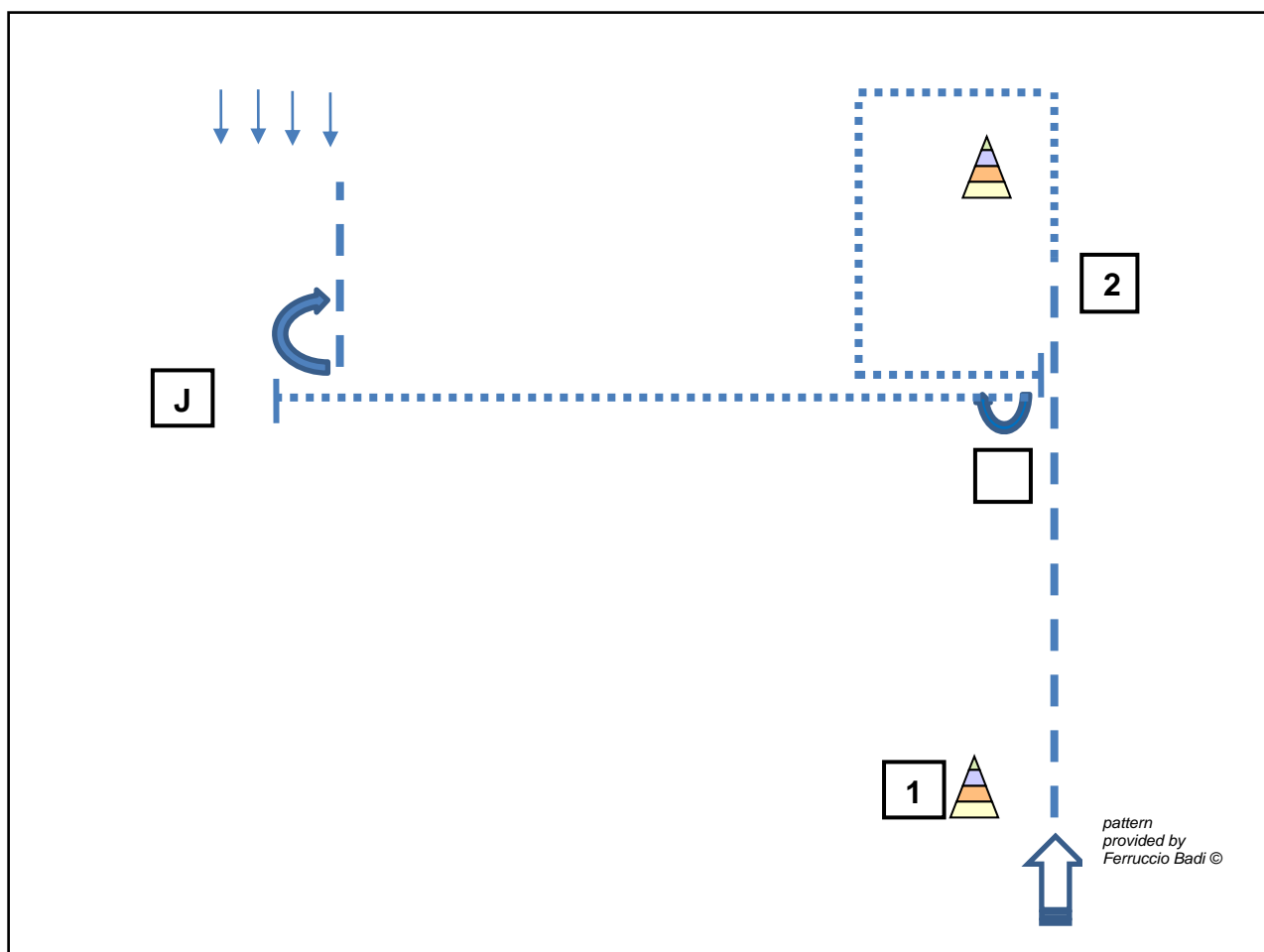
**PORTOGRUARO (VE)**



## SHOWMANSHIP at Halter



A1 W YOUTH  
A1 W AMATEUR  
NOVICE YOUTH  
NOVICE AMATEUR



..... Walk



marker

- - - jog,

^ ^ ^ ^ back,

### Pattern:

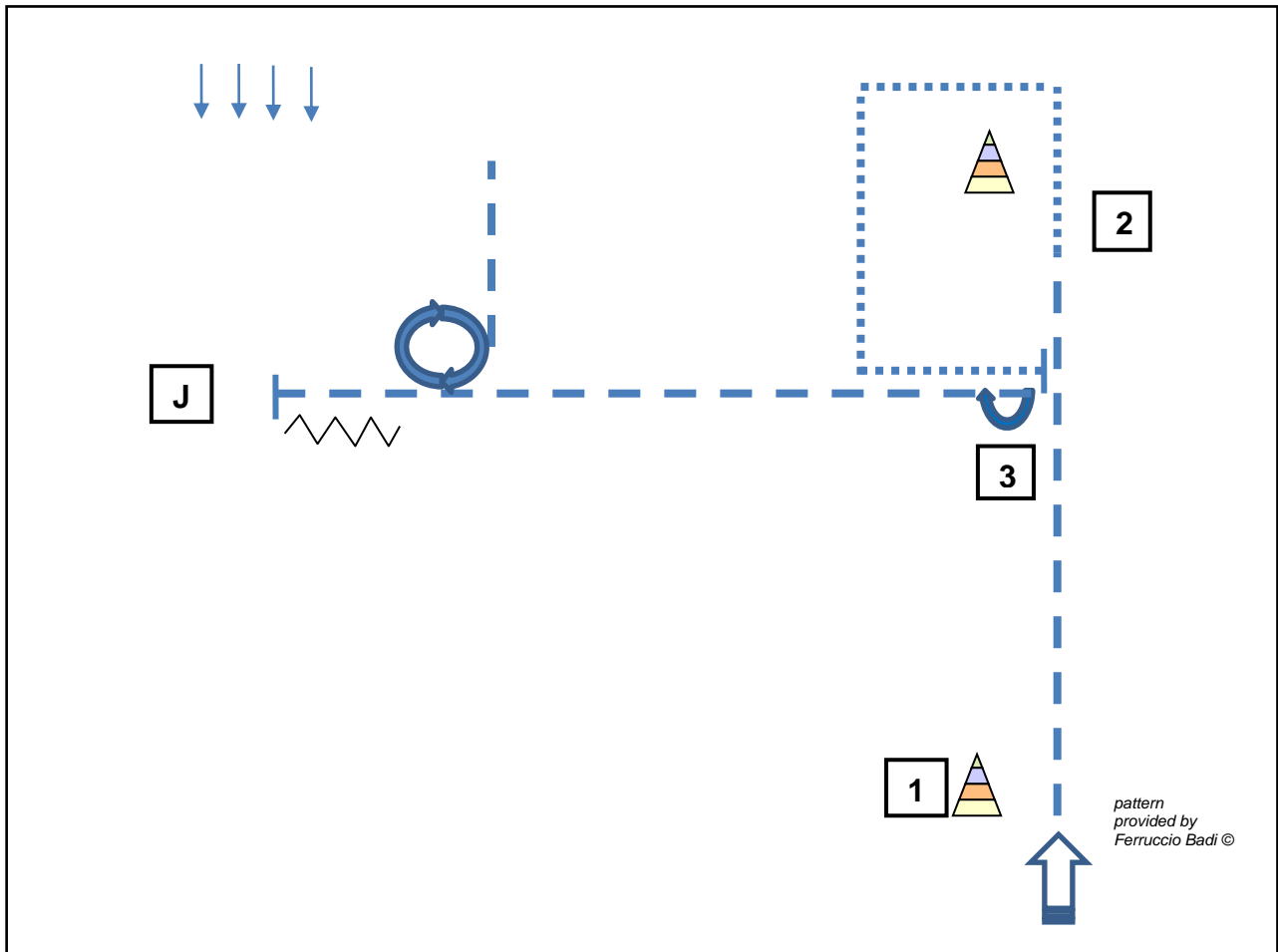
1. Set up at the marker 1, jog and break to wall before the marker 2,
2. walk 3 corners and stop
3. 180° pivot and walk to the judge,
4. stop and set up
5. Inspection,
6. At the dismissal 90° and jog in line,



# SHOWMANSHIP at Halter



## YOUTH / AMATEUR



..... Walk



marker

- - - jog,

~~~~~ back,

### Pattern:

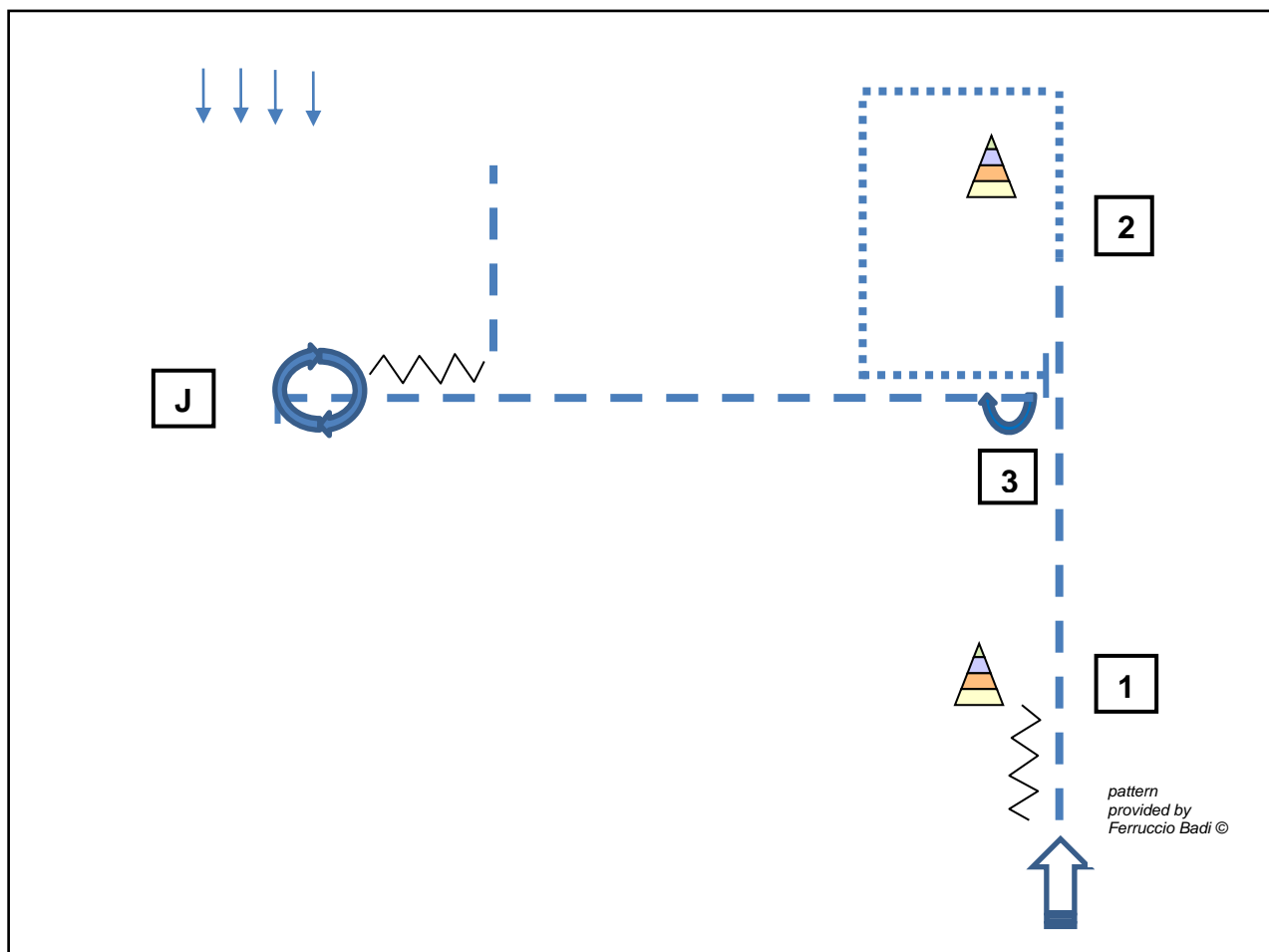
1. Set up at the marker 1, jog and break to wall before the marker 2,
2. walk 3 corners and stop
3. 180° pivot and jog to the judge
4. stop and set up
5. Inspection,
6. At the dismissal back one length and 450° pivot
7. jog in line,



# SHOWMANSHIP at Halter



## OPEN



..... Walk



marker

- - - jog,

^ ^ ^ back,

### Pattern:

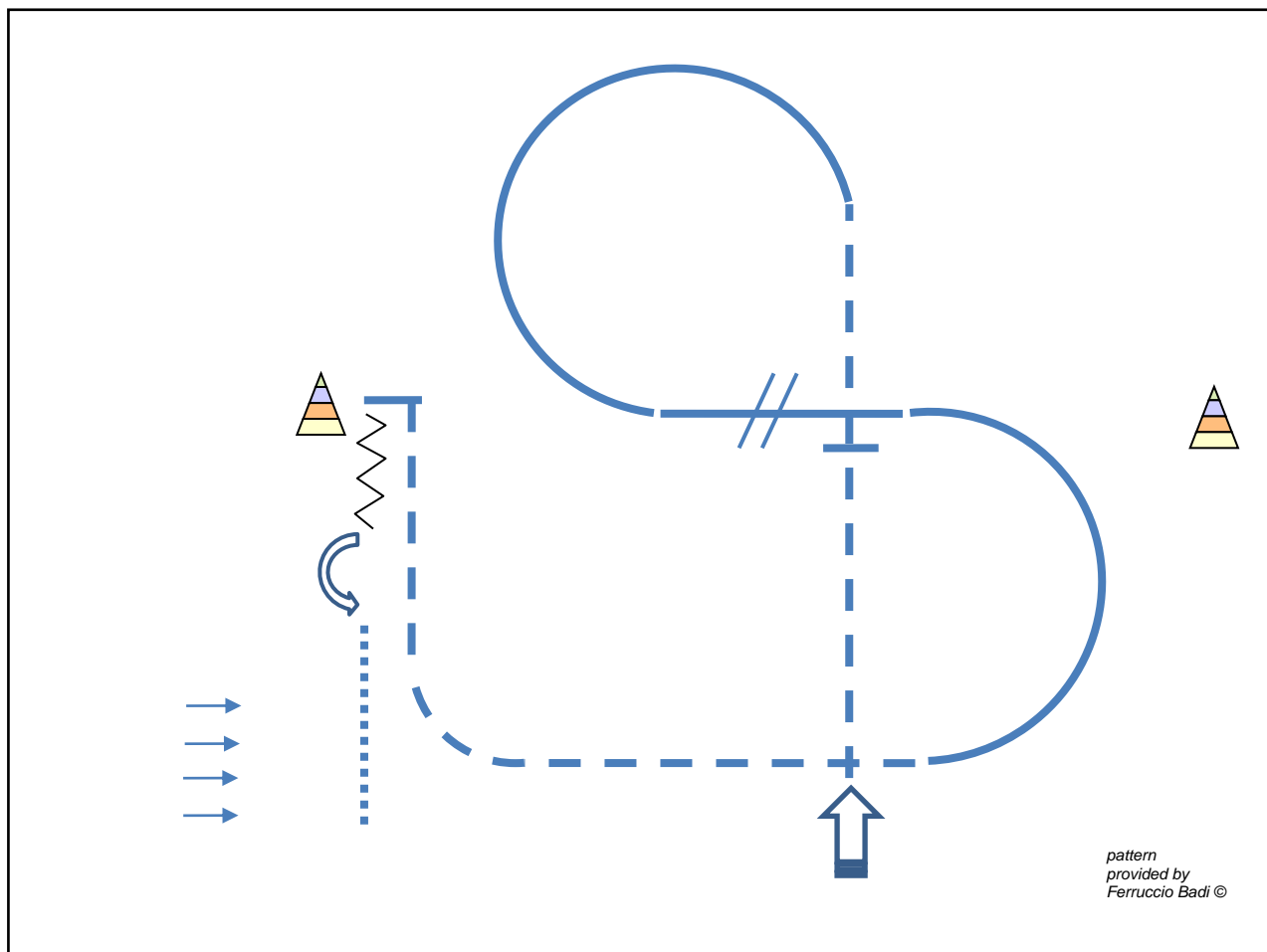
1. Set up at marker back one length,
2. jog and break to wall before the marker 2,
3. walk 3 corners and stop
4. 180° pivot and jog to the judge
5. stop and set up
6. Inspection,
7. At the dismissal perform a 360° pivot and back one horse length,
8. 90° turn and jog in line,



# Hunt Seat Equitation



## ALL CLASS



..... Walk

- - - trot,

^ ^ ^ ^ back,



marker



canter

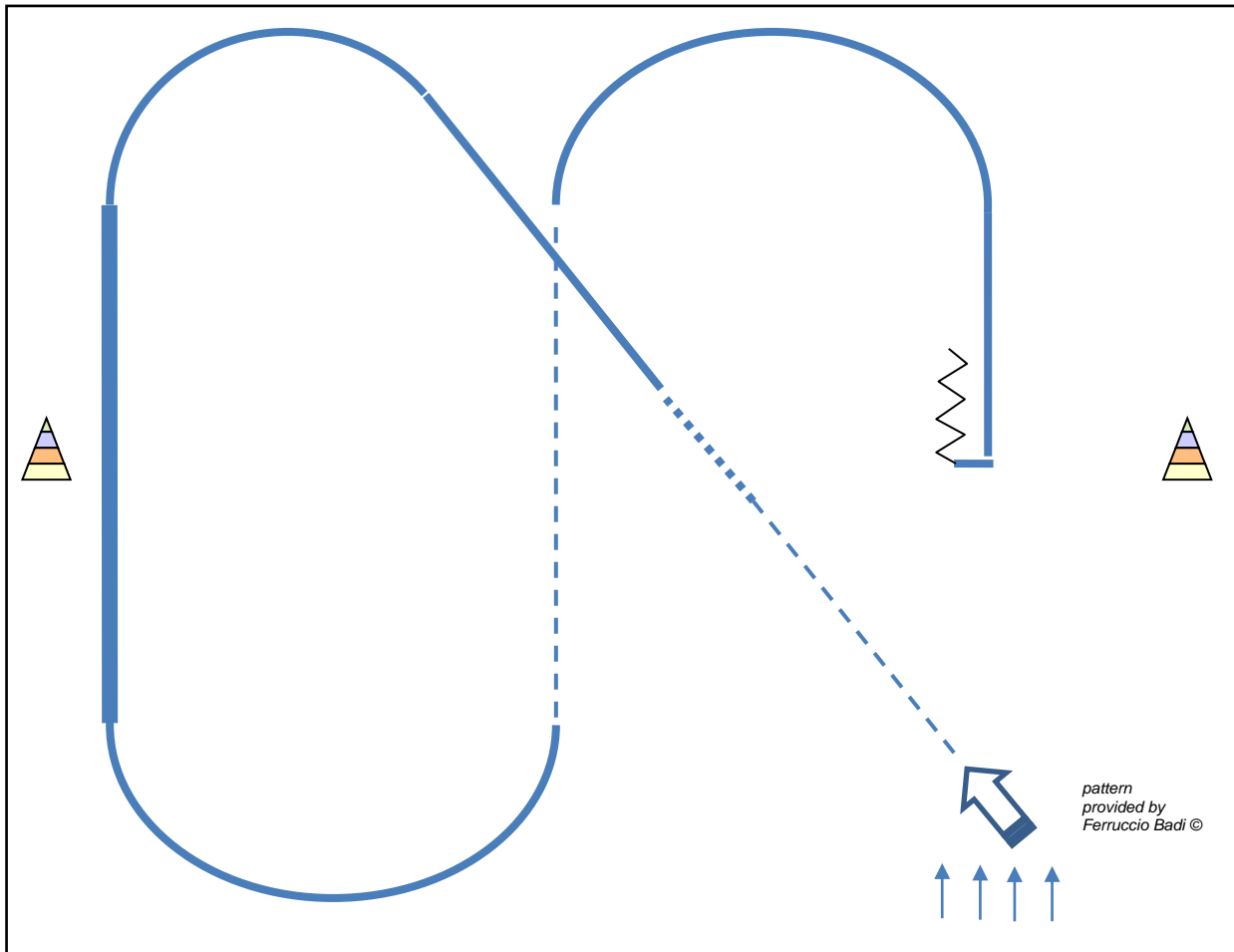
### Pattern:

1. Set up, posting trot on the left diagonal
2. halt for 3 second then posting trot on the right diagonal
3. Left Hand Gallop  $\frac{3}{4}$  of circle, sit when in line
4. change lead in the center simple or flying
5. right lead canter  $\frac{1}{2}$  circle
6. post trot on left diagonal till the corner then
7. sit trot till the middle, stop
8. back one horse length,
9. at the judge dismissal, perform a left 180° pivot on the forelegs and walk in line



## Western Horsemanship

A1 W YOUTH  
A1 W AMATEUR  
NOVICE YOUTH  
NOVICE AMATEUR



..... Walk

 marker

- - - jog,

 lope

 back,

### Pattern:

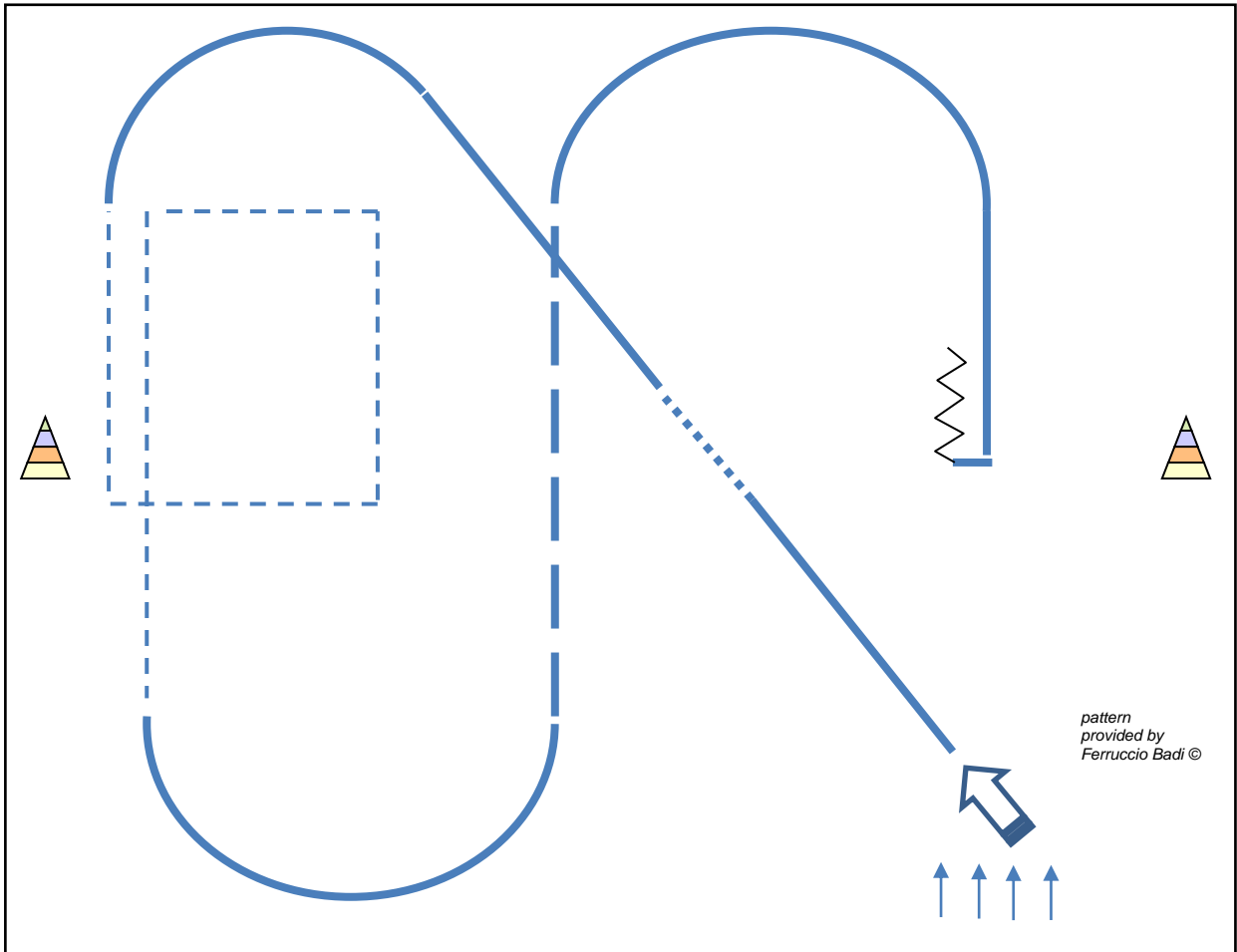
1. Set up, start at jog, walk few step at the center,
2. left lope
3. extend the lope in line and collect to a regular lope in the turn
4. break down to the jog
5. take the right lope on the turn and stop on the center line
  6. back 1 horse length,
  7. At the dismissal jog in line,



# Western Horsemanship



## YOUTH / AMATEUR



pattern provided by Ferruccio Badi ©

..... Walk

 marker

- - - jog,

 lope

 back,

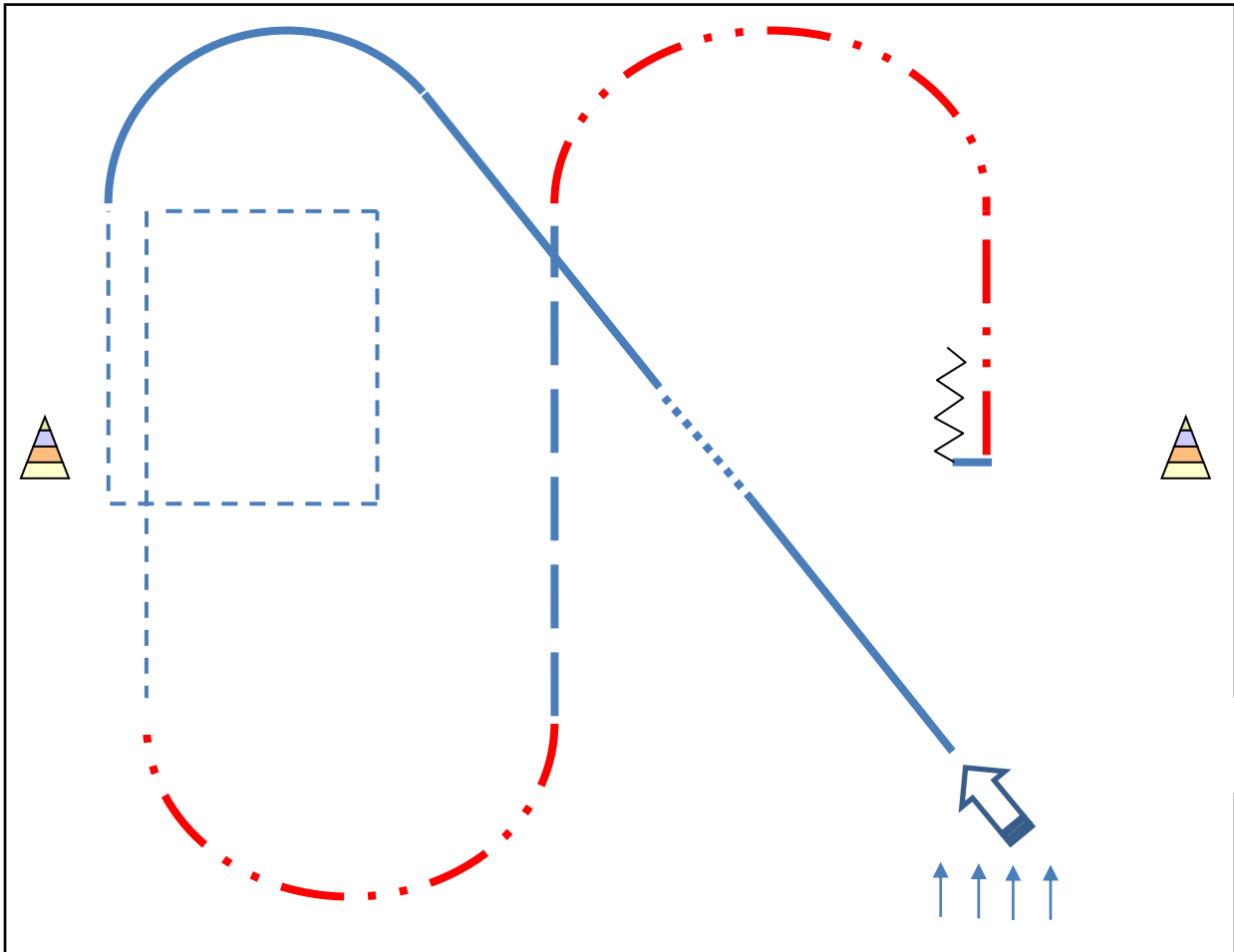
### Pattern:

1. Set up, start at right lope, walk few step at the center,
2. left lope
3. jog a square
4. lope in the turn
5. break down to extended jog
6. take the right lope on the turn and stop on the center line
7. back 1 horse length,

*At the dismissal jog in line*



# Western Horsemanship OPEN



..... Walk



marker

- - - jog,



lope

^ ^ ^ ^ back,



counter lope

## Pattern:

1. Set up, start at right lope, walk few step at the center,
2. left lope
3. jog a square
4. counter lope in the turn
5. break down to extended jog
6. take the counter lope on the turn and stop on the center line
7. back 1 horse length,

*At the dismissal jog in line*



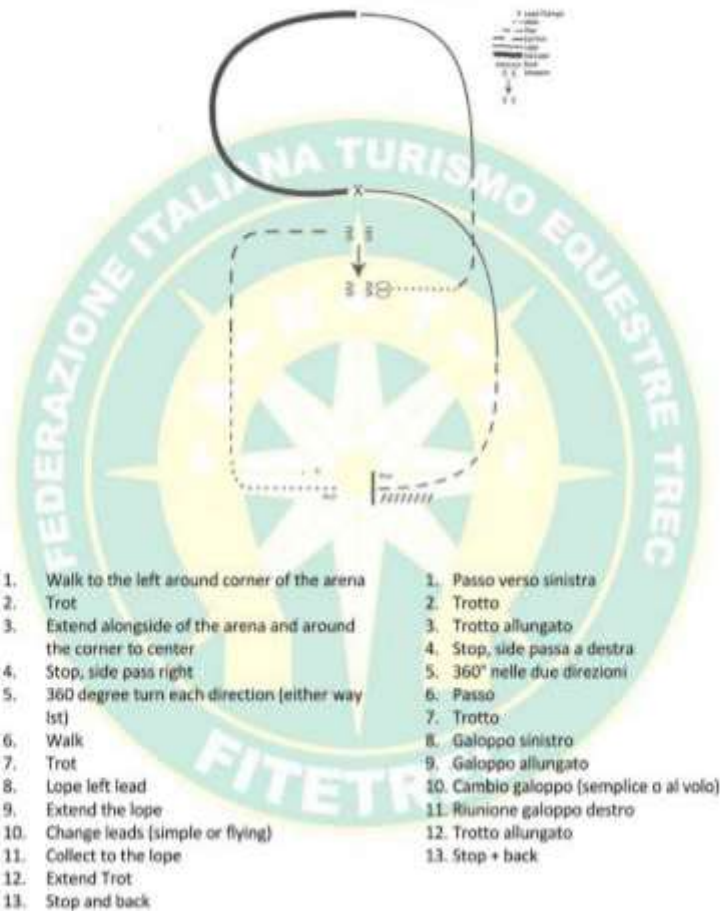


# RANCH RIDING

## A1 W YOUTH A1 W AMATEUR NOVICE YOUTH NOVICE AMATEUR

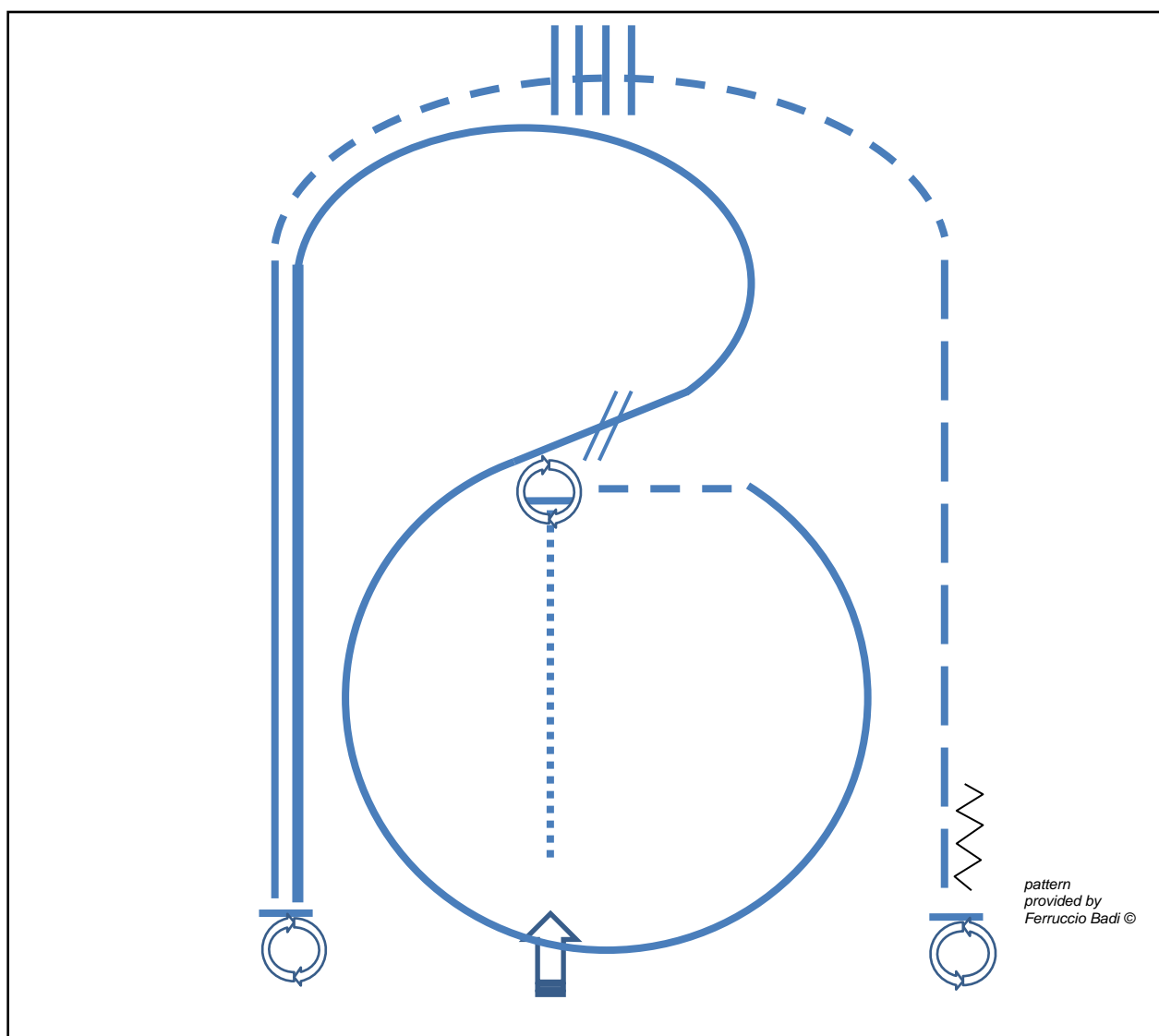


RANCH RIDING - PATTERN 3





## RANCH RIDING YOUTH/ AMATEUR / OPEN



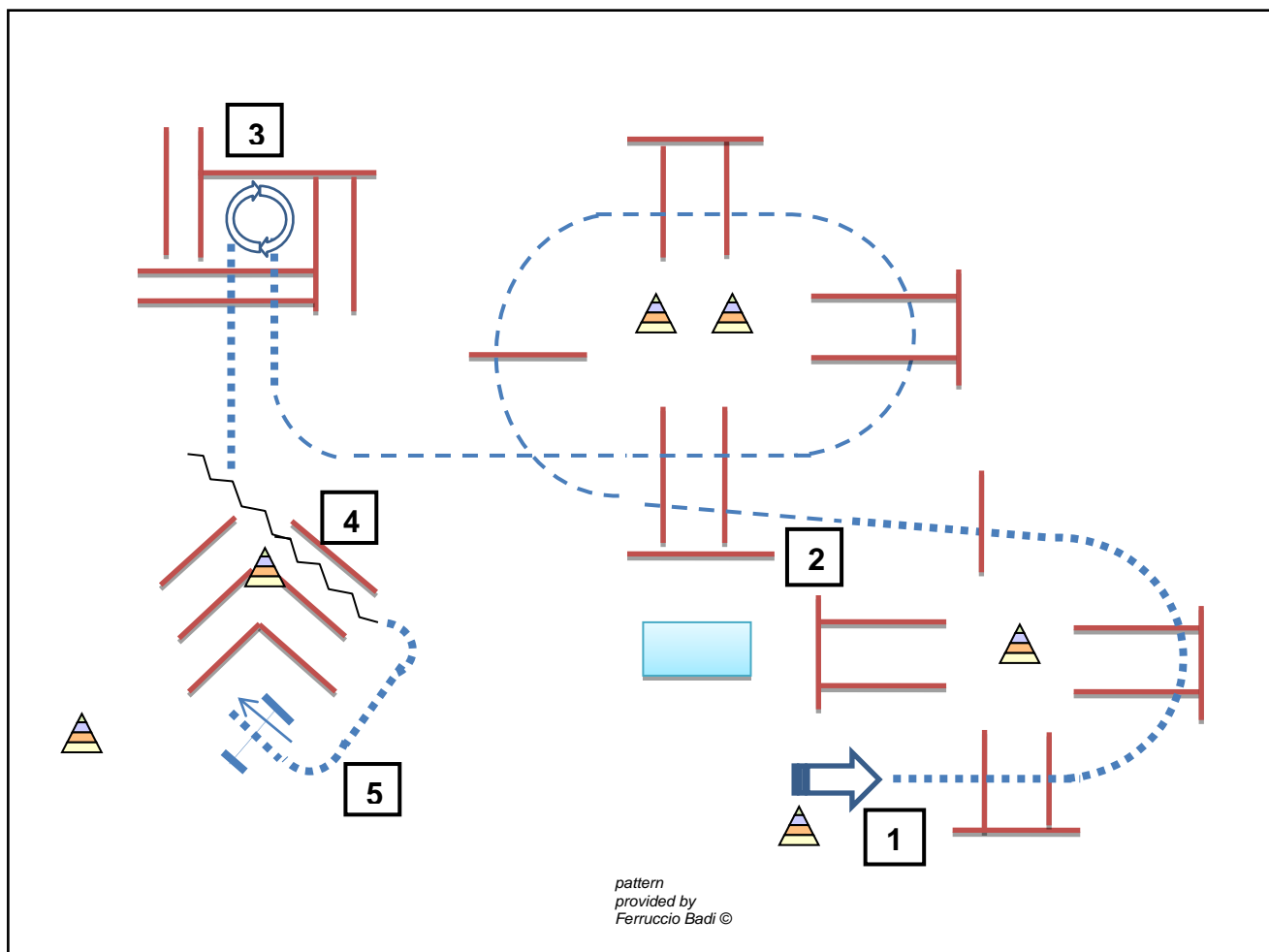
*pattern  
provided by  
Ferruccio Badi ©*

**Pattern:**

- Walk
- stop and 1 ¼ turn to the right
- trot
- right lead lead lope
- chance lead
- left lope
- Extended lope
- stop
- 1 ½ turn to the right
- right lop and break to trot and over the logs
- Extended trot and stop
- 1 turn to the left
- back one length

# SOLO PER GARE PAINT

## In Hand Trail



..... Walk



marker

- - - jog,

^ ^ ^ ^ back,

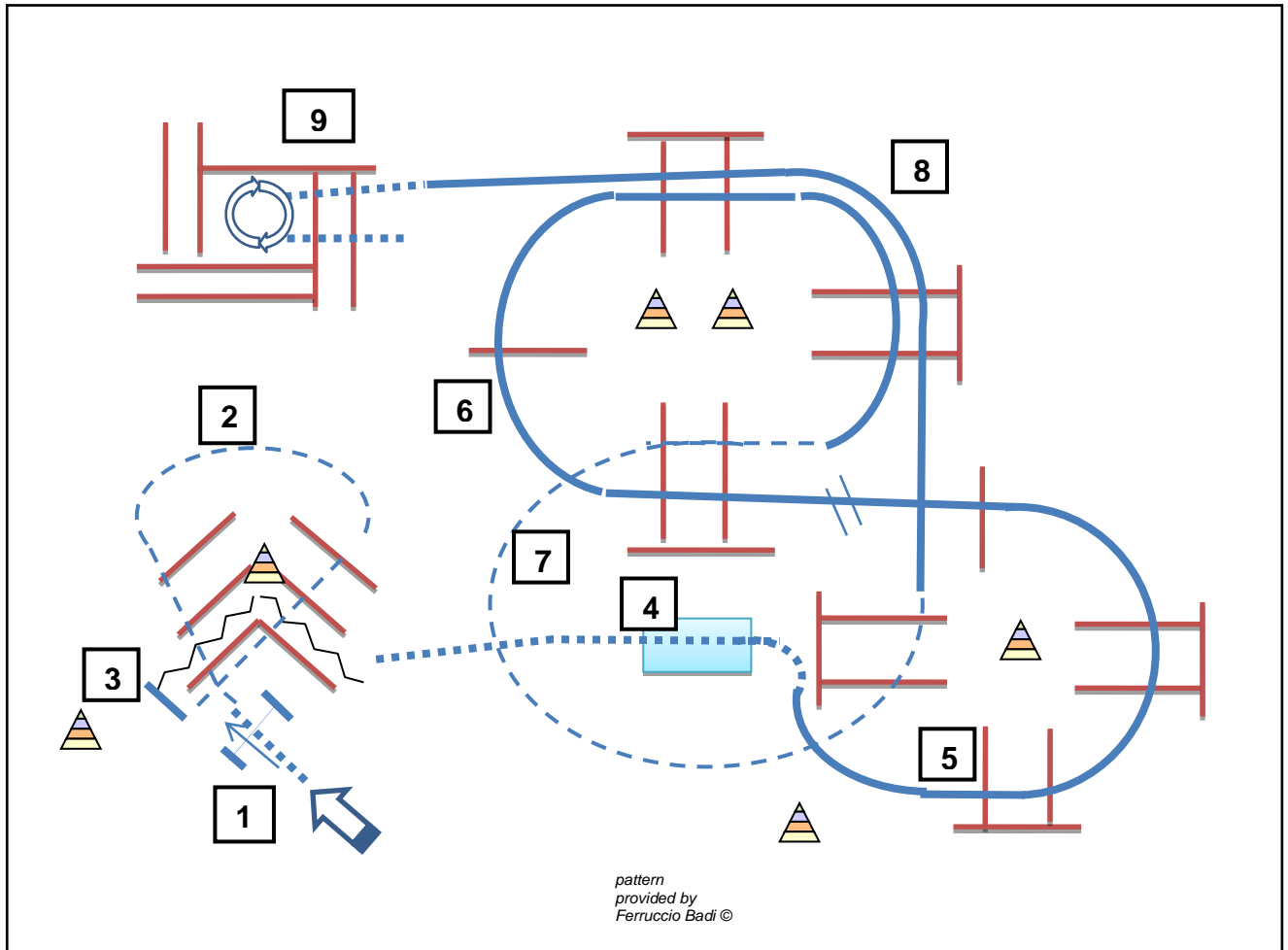
### Pattern:

1. ready to the marker, walk over
2. jog over,
3. walk over into the boxes and perform 1 ½ turn to the right and walk over out,
4. walk turn and back in between the poles
5. walk and gate,



# Trail Horse

## YOUTH / AMATEUR



..... Walk

 marker

- - - jog,

 lope

 back,

### Pattern:

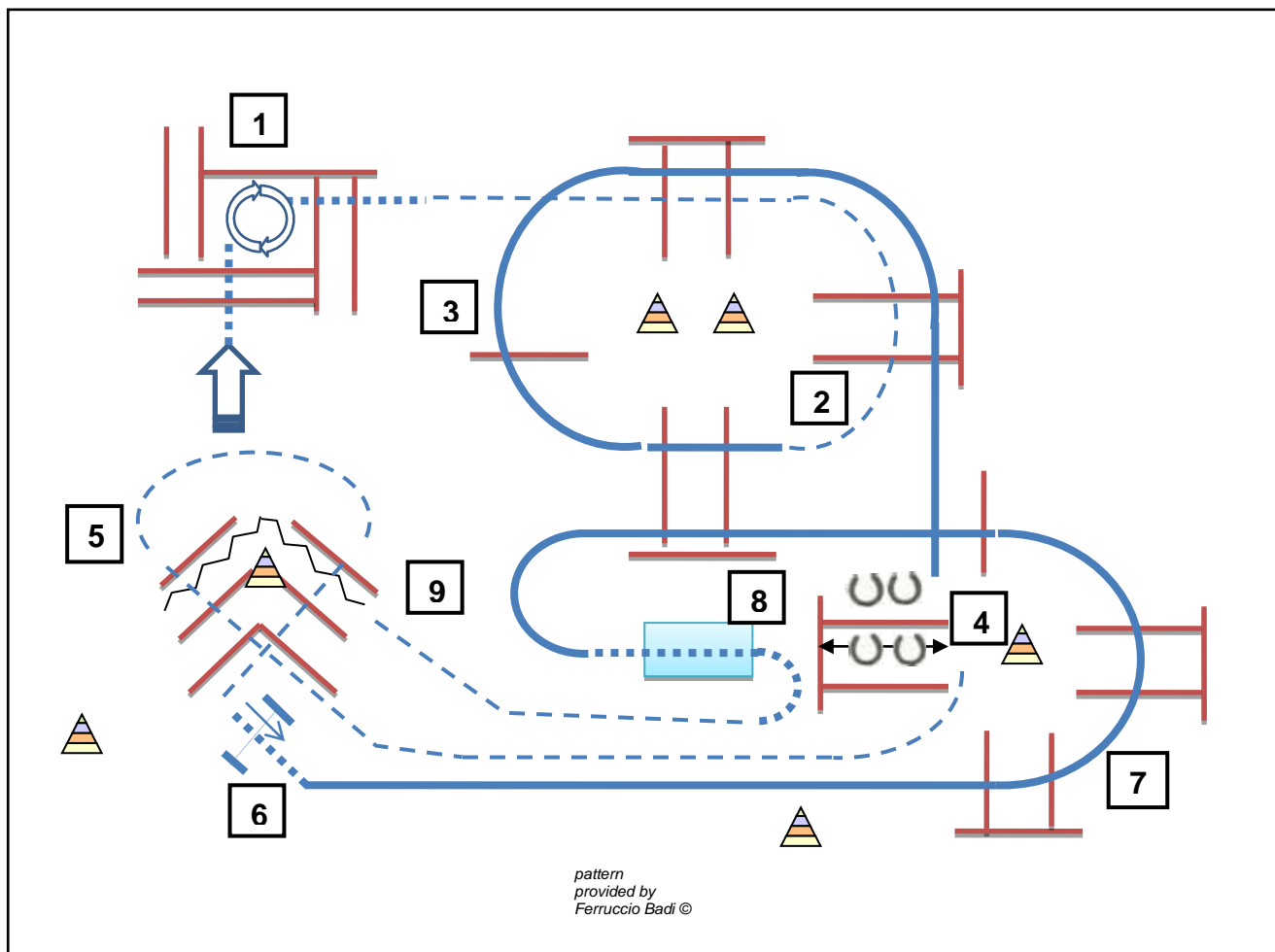
1. gate
2. jog over, stop
3. adjust the horse back "L" between the logs
4. walk the bridge,
5. left lope over, change lead simple or flying
6. right lope over
7. jog over
8. left lope over
9. walk over and enter the box, 1 ½ turn to the left, walk over



# Trail Horse



## OPEN



..... Walk

 marker

- - - jog,

 lope

 back,

### Pattern:

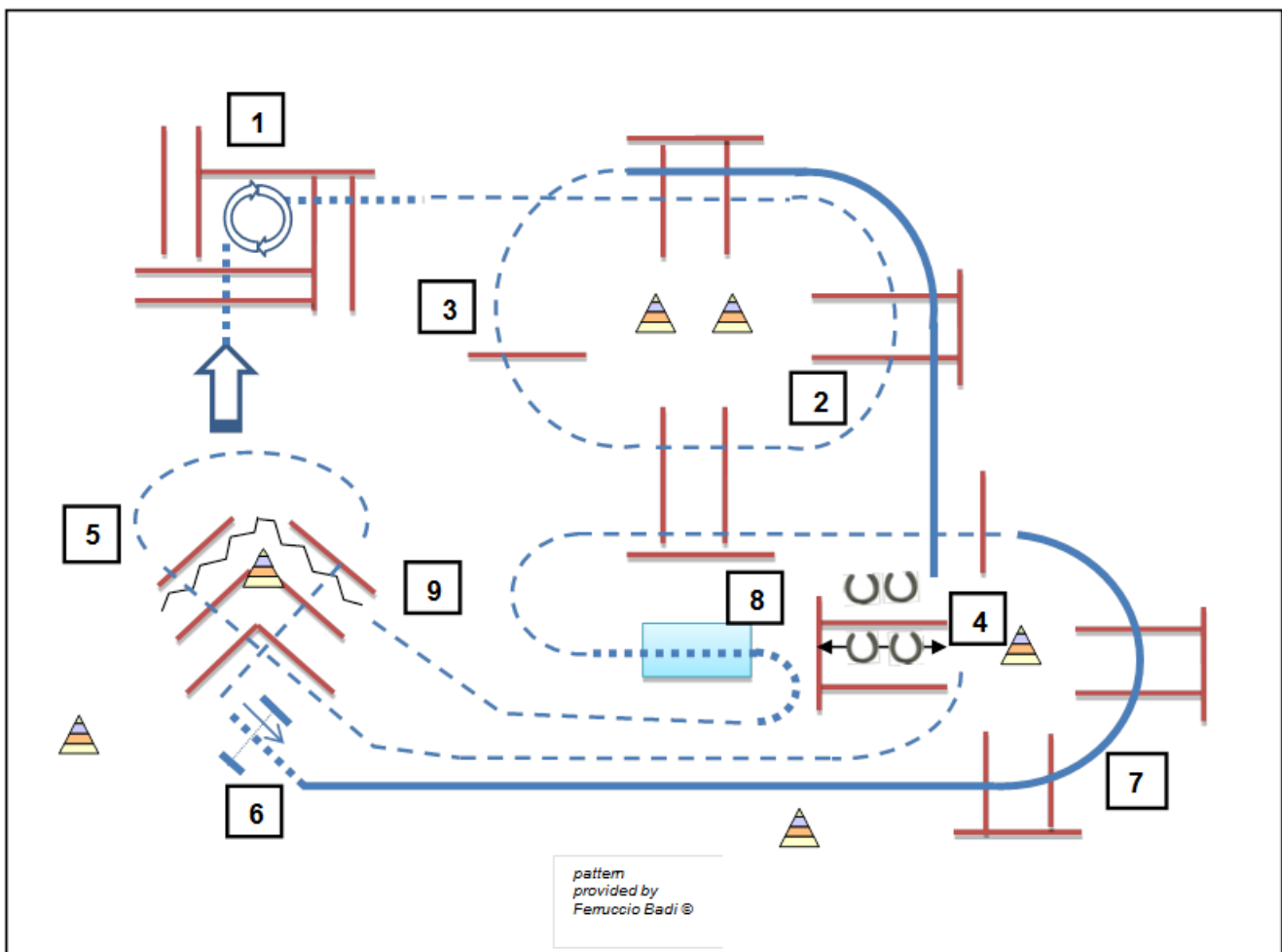
1. walk over and enter the box, 1 1/4 turn to the right, walk over
2. jog over
3. right lope over, stop
4. side pass right and left
5. jog over
6. gate
7. left lope over
8. walk the bridge, and walk over
9. jog, turn and back "L"



## TRAIL HORSE

A1W YOUTH  
A1W AMATEUR  
NOVICE YOUTH  
NOVICE AMATEUR

## FUTURITY PAINT



1. walk over and enter the box, 1 1/4 turn to the right, walk over
2. jog over
3. right lope over, stop
4. side pass right and left
5. jog over
6. gate
7. left lope over
8. walk the bridge, and walk over
9. jog, turn and back "L"



NOVICE YOUTH  
NOVICE AKATEUR  
**PROVA di REINING**  
Pattern 6

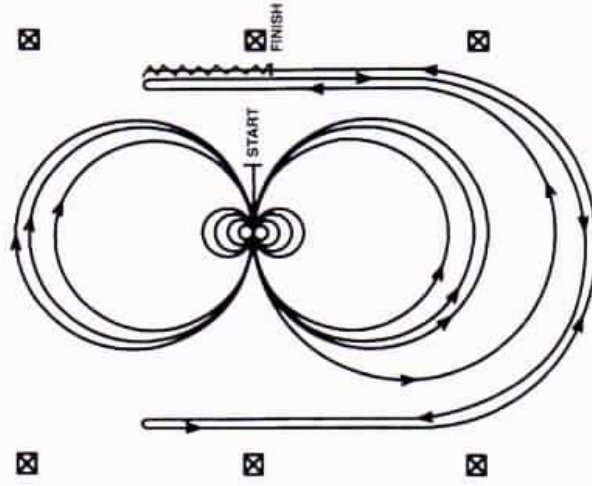


**PATTERN 6**

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino 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) Completare 4 spins a destra
- 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare
- 3) Galoppo sinistro e completare due cerchi larghi e veloci verso sinistra e uno piccolo e lento; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 4) Completare due cerchi larghi e veloci a destra e uno, piccolo e lento sempre verso destra. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 5) Cominciare un cerchio largo e veloce a sinistra, non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare un roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata.
- 6) Continuare sulla traccia del cerchio precedente, ma non chiuderlo. Galoppare verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano e fare un roll back a sinistra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare
- 7) Continuare sulla traccia del cerchio precedente, ma non chiuderlo, e galoppare dritti nel lato lungo verso il lato opposto dell'arena, oltrepassato il marker mediano fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dal muro. Fare un back verso il centro dell'arena per almeno di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

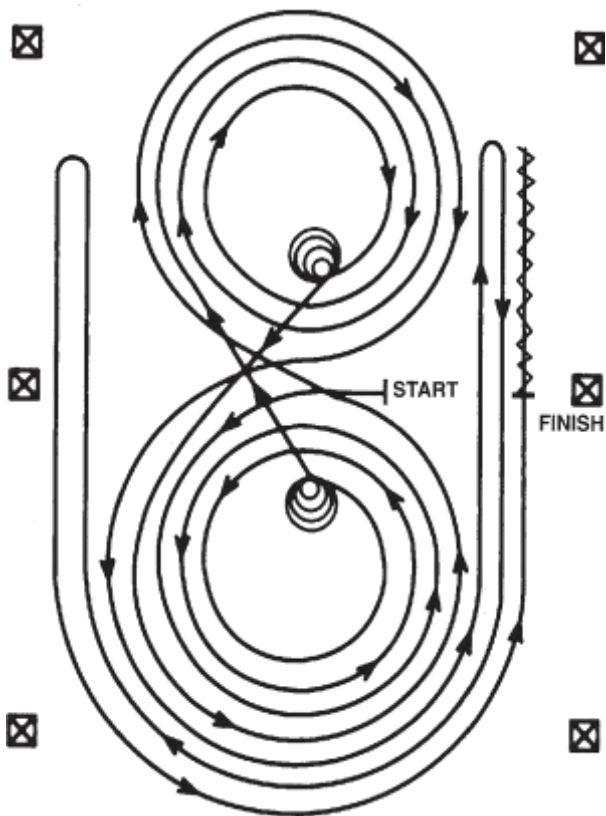




## PROVA DI REINING

### PATTERN 5

#### OPEN



#### PATTERN 5

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino 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 staccata sinistra.

- 1) Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi larghi e veloci a sinistra ed uno piccolo e lento sempre a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena
- 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare
- 3) Galoppo a mano destra. Completare due cerchi larghi e veloci a destra ed uno piccolo e lento sempre a destra. Fermarsi al centro dell'arena.
- 4) Completare 4 spins a destra. Esitare
- 5) Galoppo sinistro e fare una figura larga e veloce a forma di 8.
- 6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un roll back verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccata senza fermarsi.\*
- 7) 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 roll back verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccata. Non esitare.
- 8) 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 staccata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

\*Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.

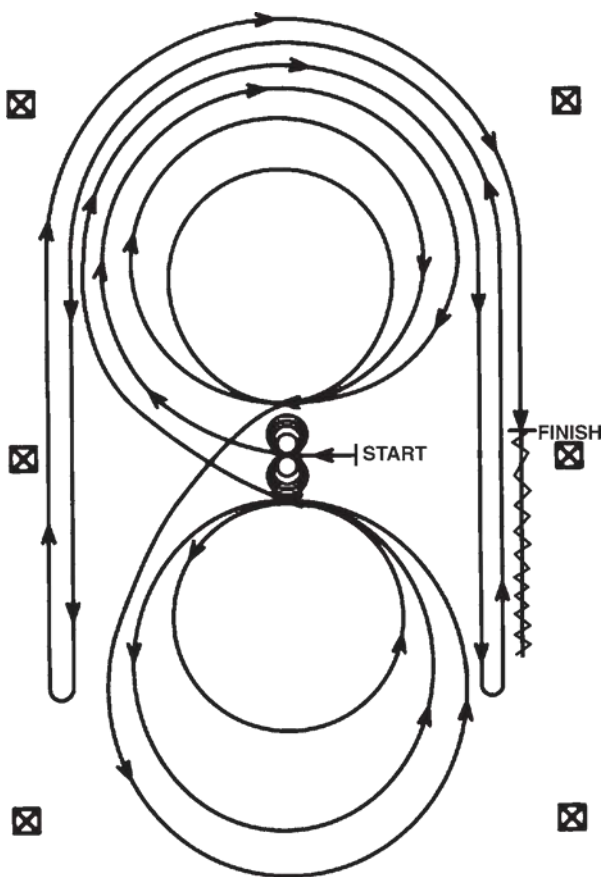




## PROVA DI REINING

### PATTERN 8

#### YOUTH / AMATEUR



#### PATTERN 8

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino 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) Completare 4 spins verso sinistra.
- 2) Completare 4 spins verso destra. Esitare
- 3) Galoppo a mano destra e completare tre cerchi a destra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
- 4) Completare tre cerchi a sinistra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
- 5) Incominciare un cerchio largo e veloce a destra. Non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.\*
- 6) Continuare al galoppo sulla stessa linea del semi-cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo; oltrepassare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.\*
- 7) Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, dritto per il lato lungo passando per il marker mediano, quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare uno sliding stop. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che di è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

\* Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.