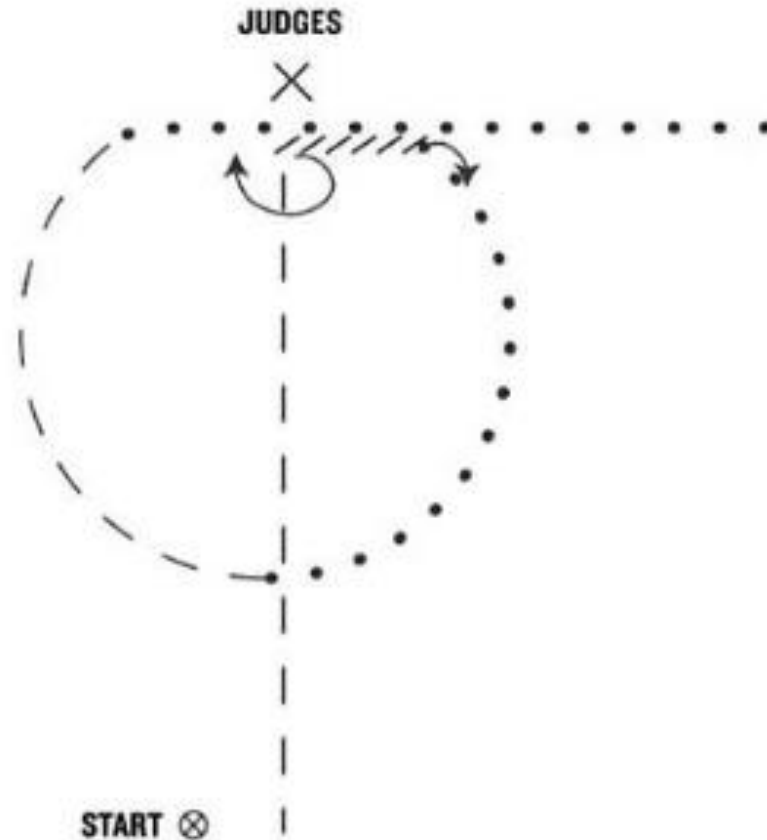




SHOWMANSHIP

YOUTH – AMATEUR - OPEN



1. Trotto fino al Giudice
2. Stop e 270 °
3. Ispezione
4. Back per la lunghezza di 2 cavalli
5. 180°
6. Passo per mezzo cerchio
7. Trotto per mezzo cerchio
8. Davanti al Giudice passo ed uscire

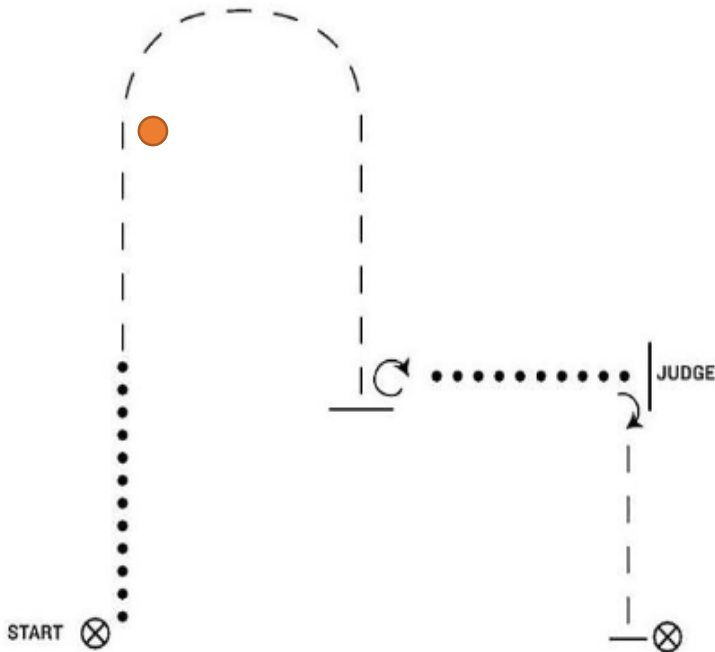


SHOWMANSHIP

A 1 W

Novice YOUTH

Novice AMATEUR

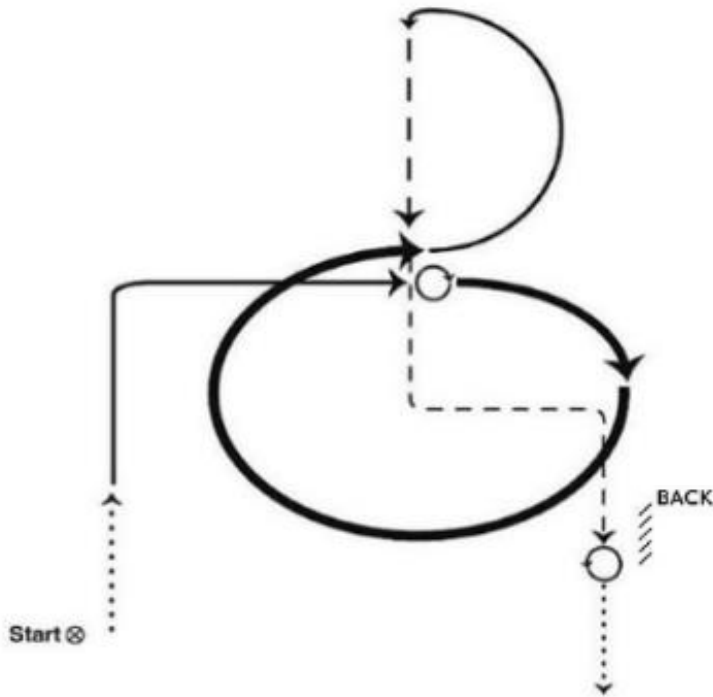


1. Passo fino altezza Giudice
2. Trotto, semicerchio fino altezza del Giudice
3. Stop e 270 °
4. Passo fino al giudice
5. Ispezione
6. 90°e trotto fino al marker, stop
7. Uscire al passo o trotto



HORSEMANSHIP

YOUTH – AMATEUR - OPEN



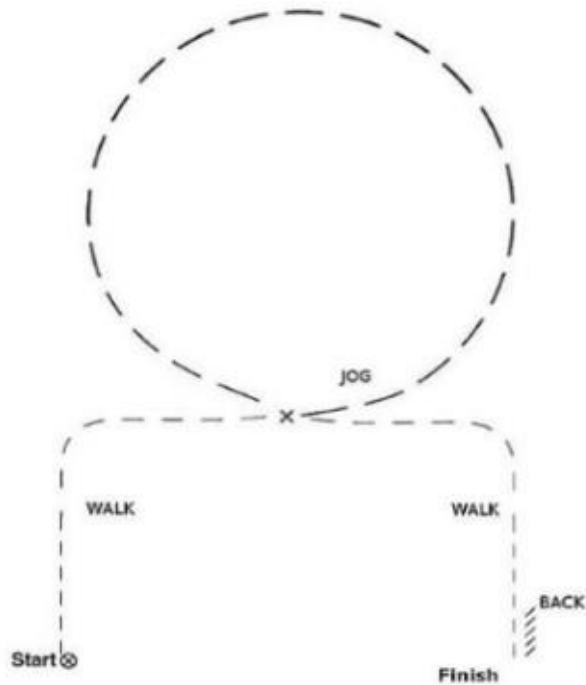
1. Passo per 10 mt circa
2. Galoppo destro fino al centro dell'arena
3. Stop, 360° a dx sui post.
4. Grande cerchio al galoppo destro veloce
5. Cambio (al volo o semplice) e galoppo sx
6. A metà arena girare verso il centro al trotto esteso
7. Trotto e girare a sinistra e poi a destra
8. Stop e 1 spin a sinistra
9. Back per una lunghezza
10. Esitare e poi uscire al passo





HORSEMANSHIP

WALK & TROT



1. Passo fino altezza centro, angolo a destra fino al centro arena
2. Stop
3. Trotto in un cerchio grande a sinistra
4. Al centro passo, angolo a destra
5. Stop e back per una lunghezza

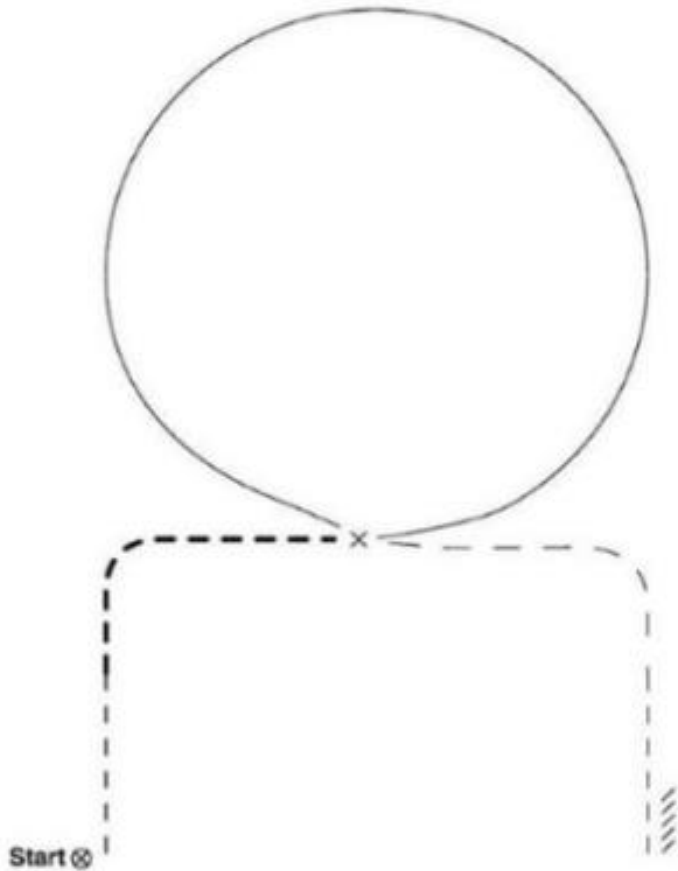


HORSEMANSHIP

A 1 W

Novice YOUTH

Novice AMATEUR

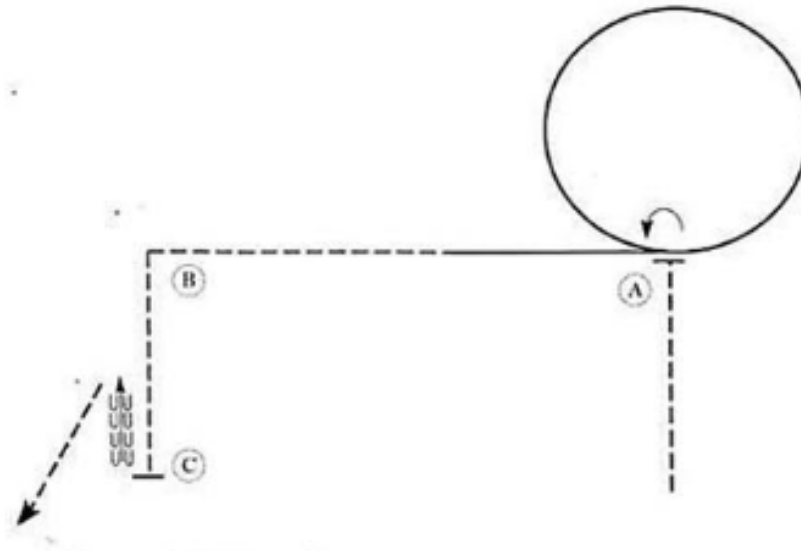


1. Trotto fino a metà linea
2. Trotto esteso, angolo a destra fino al centro
3. Stop
4. Galoppo a mano sinistra in un cerchio grande
5. Al centro trotto, angolo a destra
6. Stop e back per una lunghezza



HUNT SEAT EQUITATION

TUTTE LE CATEGORIE

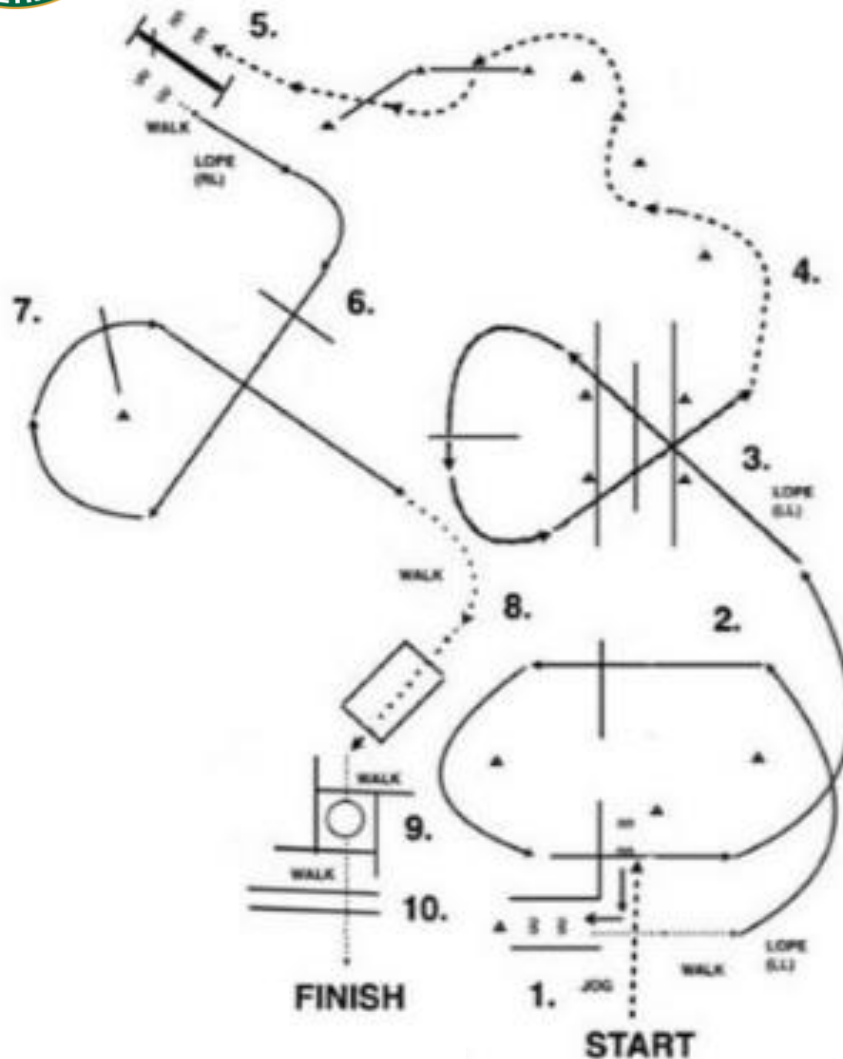


1. Trotto sulla diagonale destra fino ad A
2. Stop e 90° a sinistra sui posteriori
3. Galoppo destro in cerchio a mano destra
4. A metà tra A e B trotto seduto
5. Da B a C trotto battuto sulla diagonale destra
6. In C stop, back per una lunghezza ed uscire al trotto



TRAIL HORSE

YOUTH – AMATEUR - OPEN



1. Trotto fino al cono, Back a L e uscire al passo
2. Galoppo sinistro sui pali
3. Continua galoppo sinistro nella seconda figura
4. Trotto tra i marker e sui pali
5. Cannello a mano sinistra
6. Galoppo destro su 2 pali
7. Passo e ponte
8. 360° a dx o sx
9. Uscire al passo sui pali

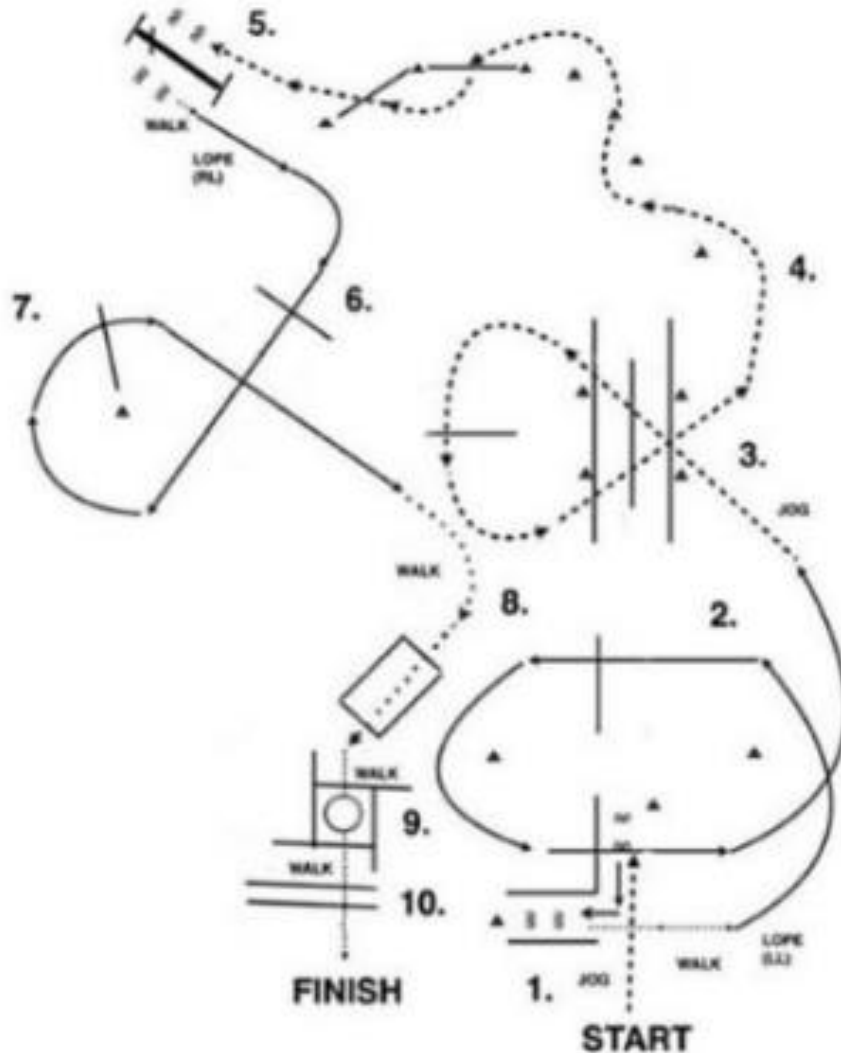


TRAIL HORSE

A 1 W

Novice YOUTH

Novice AMATEUR

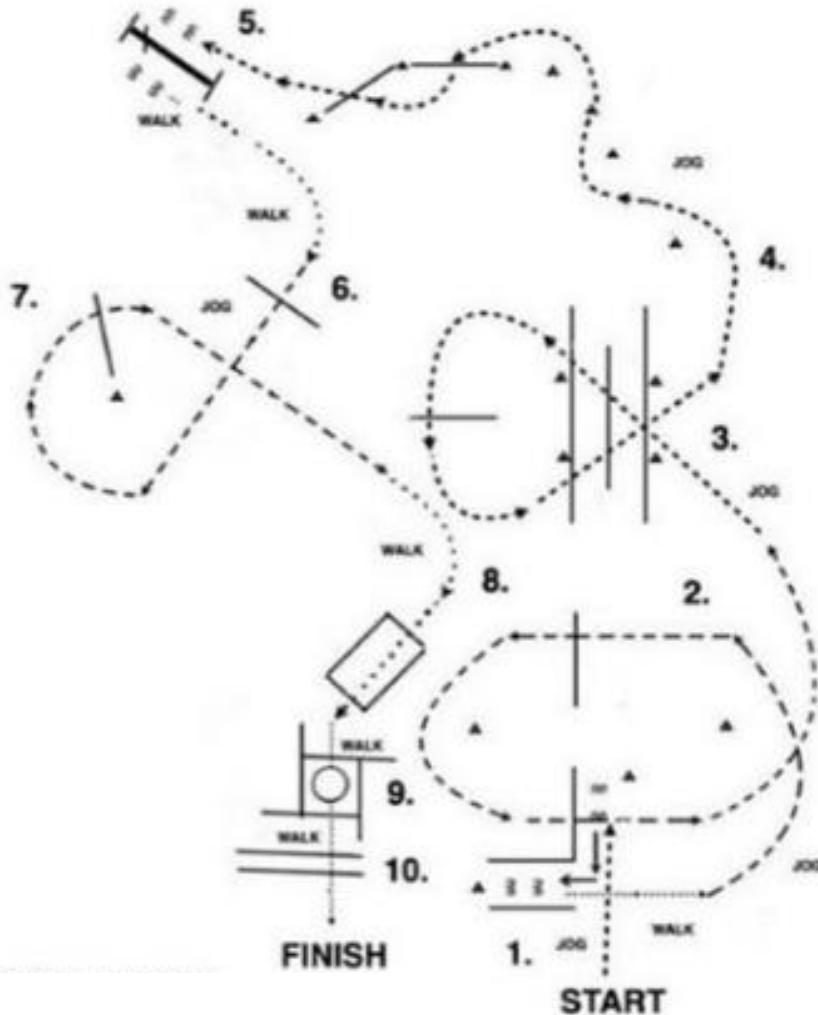


1. Trotto fino al cono, Back a L e uscire al passo
2. Galoppo sinistro sui pali
3. Trotto sui pali
4. Trotto tra i marker e sui pali
5. Cannello a mano sinistra
6. Galoppo destro su 2 pali
7. Passo e ponte
8. 360° a dx o sx
9. Uscire al passo sui pali



TRAIL HORSE

WALK & TROT

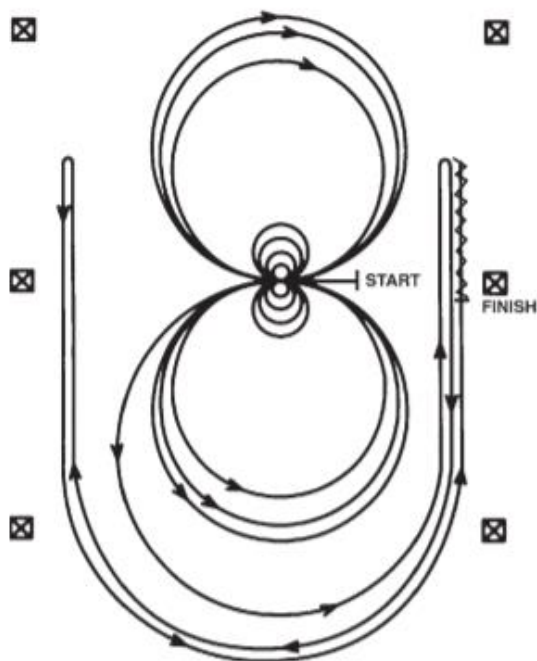


1. Trotto fino al cono, Back a L e uscire al passo
2. Trotto sui pali
3. Continua Trotto sui pali
4. Trotto tra i marker e sui pali
5. Cannello a mano sinistra
6. Trotto su 2 pali
7. Passo e ponte
8. 360° a dx o sx
9. Uscire al passo sui pali

YOUTH – AMATEUR - OPEN



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.

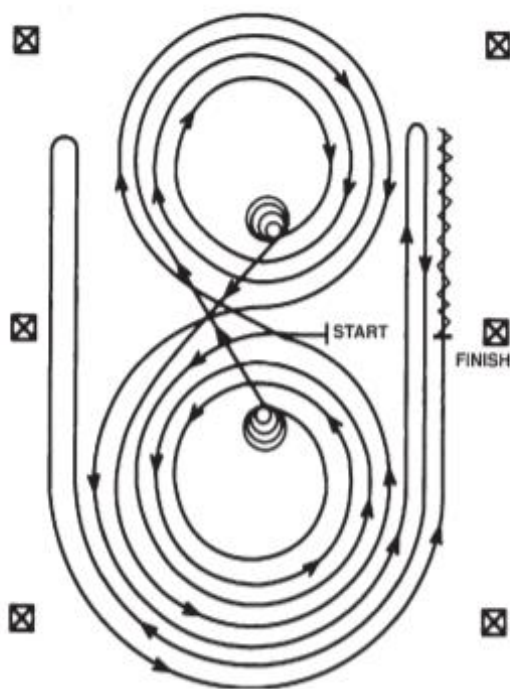
- 1) Completare 4 spins a destra
- 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare
- 3) Galoppo sinistro e completare due cerchi larghi e veloci verso sinistra e uno piccolo e lento; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 4) Completare due cerchi larghi e veloci a destra e uno, piccolo e lento 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, 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 perlomeno di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

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

A 1 W - Novice YOUTH - Novice AMATEUR



PROVA di REINING Pattern 5



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 staccionata 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 staccionata 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 staccionata. 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 staccionata. 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.

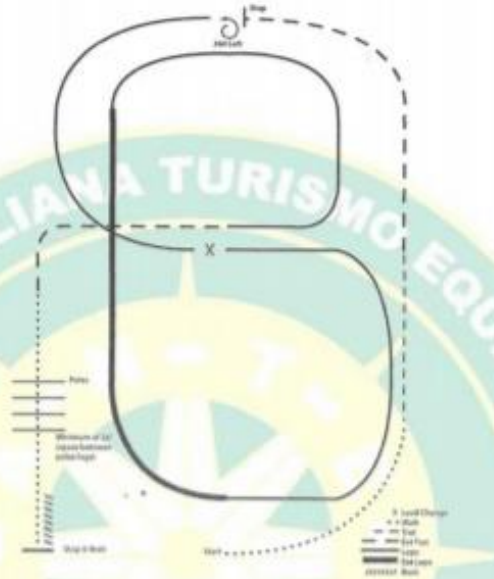


A 1 W

Novice YOUTH

Novice AMATEUR

RANCH RIDING - PATTERN I



- | | |
|--|--|
| 1. Walk | 1. Passo |
| 2. Trot | 2. Trotto |
| 3. Extended the trot, at the top of the arena, stop | 3. Trotto allungato fino in cima all'arena. Stop |
| 4. 360° degree turn to the left | 4. 360° a sinistra |
| 5. Left lead 1/2 circle, lope to the center | 5. Galoppo sinistro 1/2 cerchio fino al centro |
| 6. Change leads (simple or flying) | 6. Cambio galoppo (semplice al volo) |
| 7. Right lead 1/2 circle | 7. Galoppo destro 1/2 cerchio |
| 8. Extended lope up the long side of the arena (right lead) | 8. Galoppo allungato sulla parte lunga dell'arena (Destro) |
| 9. Collect back to a lope around the top of the arena and back to center | 9. Riunione, galoppo normale |
| 10. Break down to an extended trot | 10. Trotto allungato |
| 11. Walk over poles | 11. Passo sopra i pali |
| 12. Stop and back | 12. Stop + back |



YOUTH AMATEUR OPEN

RANCH RIDING - PATTERN 3

