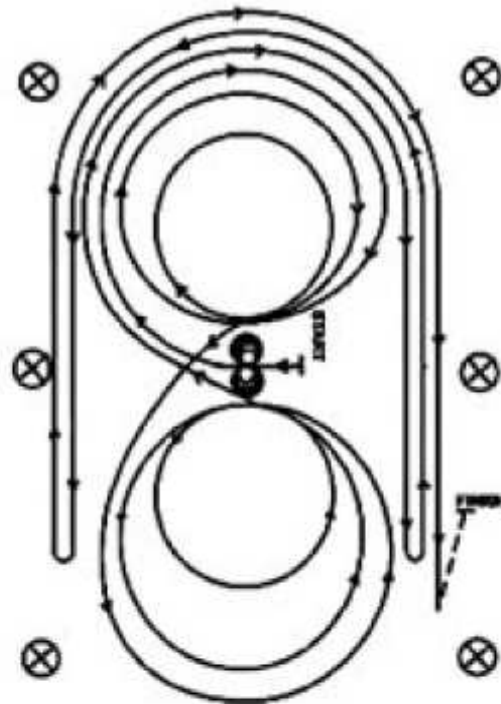




GIOVEDÌ 13/10/2011 PATTERN I° GO:

REINING PATTERN NUMERO 8



Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern.

Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta sinistra.

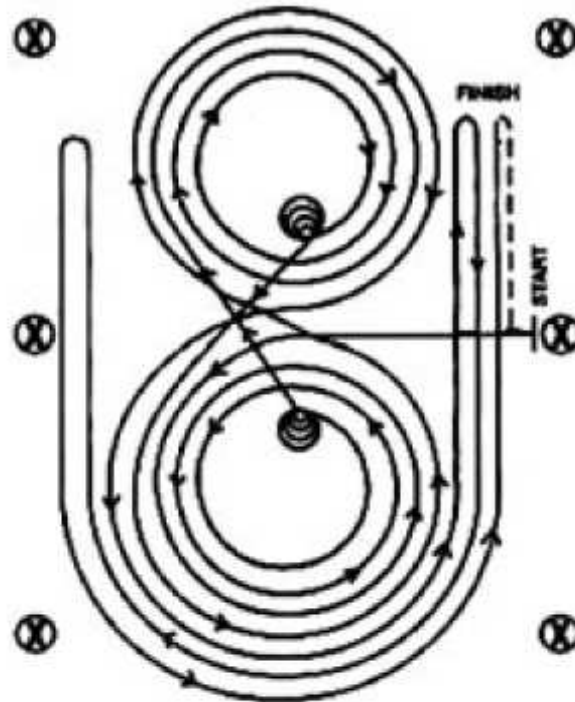
1. Effettuare quattro spin a sinistra
2. Effettuare quattro spin a destra. Esitare.
3. Prendere il galoppo destro ed effettuare tre cerchi a destra: il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
4. Effettuare tre cerchi a sinistra: il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio veloce ed ampio a destra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno sei metri dalla recinzione, senza esitazione.
6. Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno sei metri dalla recinzione, senza esitare.
7. Ritornare sul semicerchio lasciato, a mano destra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno sei metri dalla recinzione. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



GIOVEDÌ 13/10/2011 PATTERN II°GO:

REINING PATTERN NUMERO 5



Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern.

Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta sinistra.

1. Iniziare in galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Stop al centro dell'arena.

2. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare.

3. Prendere il galoppo destro, completare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Stop al centro dell'arena.

4. Effettuare quattro spin a destra. Esitare.

5. Prendere il galoppo sinistro, percorrere velocemente un ampio cerchio a sinistra, cambiare galoppo nel centro dell'arena. Percorrere velocemente un cerchio ampio a destra e cambiare di nuovo galoppo al centro dell'arena (figura a 8).

6. Iniziare un cerchio a sinistra ma, senza chiuderlo, procedere sul lato lungo dell'arena, destro, e dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno 6 metri dal muro o recinto, senza esitare.

7. Procedere in galoppo a mano destra e dopo il lato corto, costeggiare il lato lungo. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno sei metri dal muro o recinto, senza esitare.

8. A mano sinistra, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena e, dopo il marker mediano, effettuare uno sliding stop ad almeno 6 metri dalla recinzione. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare e dimostrazione della conclusione del pattern.