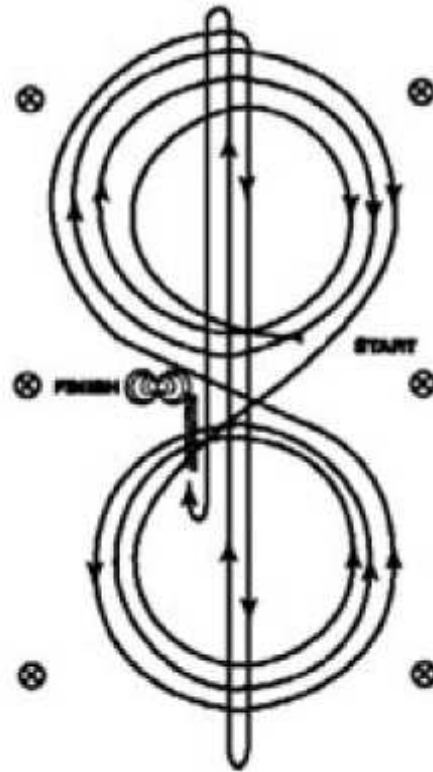




## SABATO 15/10/2011 PATTERN I° GO:

### REINING PATTERN NUMERO 2



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

Iniziare al centro dell'arena rivolti verso la delimitazione di sinistra.

1. Partendo in galoppo destro, completare tre cerchi verso destra: il primo piccolo e lento, il secondo ed il terzo ampi e veloci. Cambiare galoppo in centro all'arena.

2. Completare tre cerchi verso sinistra: il primo piccolo e lento, il secondo e terzo ampi e veloci. Cambiare galoppo in centro all'arena.

3. Effettuare un semicerchio a destra e, a metà del lato corto, girare a destra e galoppare verso il lato opposto passando dal centro dell'arena. Dopo l'ultimo marker effettuare un rollback a destra, senza esitare.

4. Tornare verso il lato corto opposto e dopo l'ultimo marker effettuare un rollback a sinistra, senza esitare.

5. Proseguire al galoppo oltre il marker centrale ed effettuare uno sliding stop. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare.

6. Effettuare quattro spin a destra.

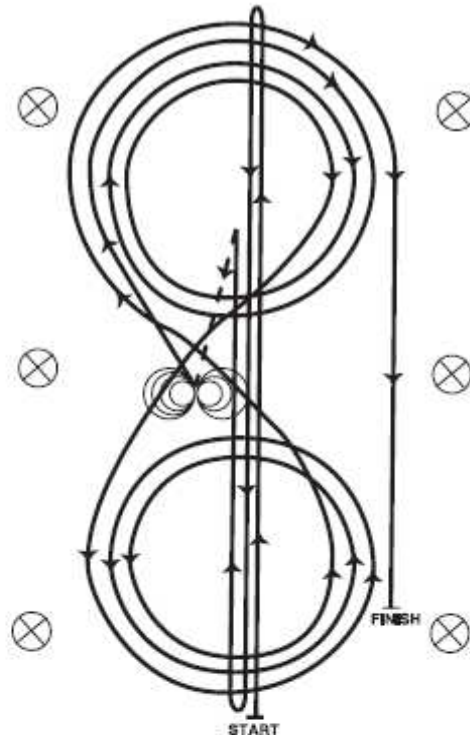
7. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

Il cavaliere può dover mostrare l'imboccatura al giudice.



## SABATO 15/10/2011 PATTERN II° GO:

### REINING PATTERN NUMERO 7



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

1. Procedere in galoppo veloce fino al lato opposto rispetto al punto di partenza, oltrepassando l'ultimo marker ed eseguire un rollback a sinistra senza esitare.

2. Tornare al galoppo sul lato di partenza oltre l'ultimo marker ed eseguire un rollback a destra, senza esitare.

3. Galoppare di nuovo in direzione del fondo dell'arena, e dopo il centro della stessa eseguire uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno fino a tre metri da esso. Esitare.

5. Eseguire quattro spin a destra.

5. Eseguire quattro spin ed un quarto a sinistra di modo che il cavallo si trovi di fronte alla delimitazione (recinto, muro, ecc.) sinistra dell'arena. Esitare.

6. Partendo in galoppo destro, completare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.

7. Completare tre cerchi verso sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.

8. Iniziare un cerchio ampio e veloce verso destra ma non chiuderlo. Galoppare dritto sul lato destro dell'arena, verso il fondo della stessa, e dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop ad almeno 6 metri dal muro o staccinata. Esitare per dimostrare il completamento del percorso. Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta sinistra.

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