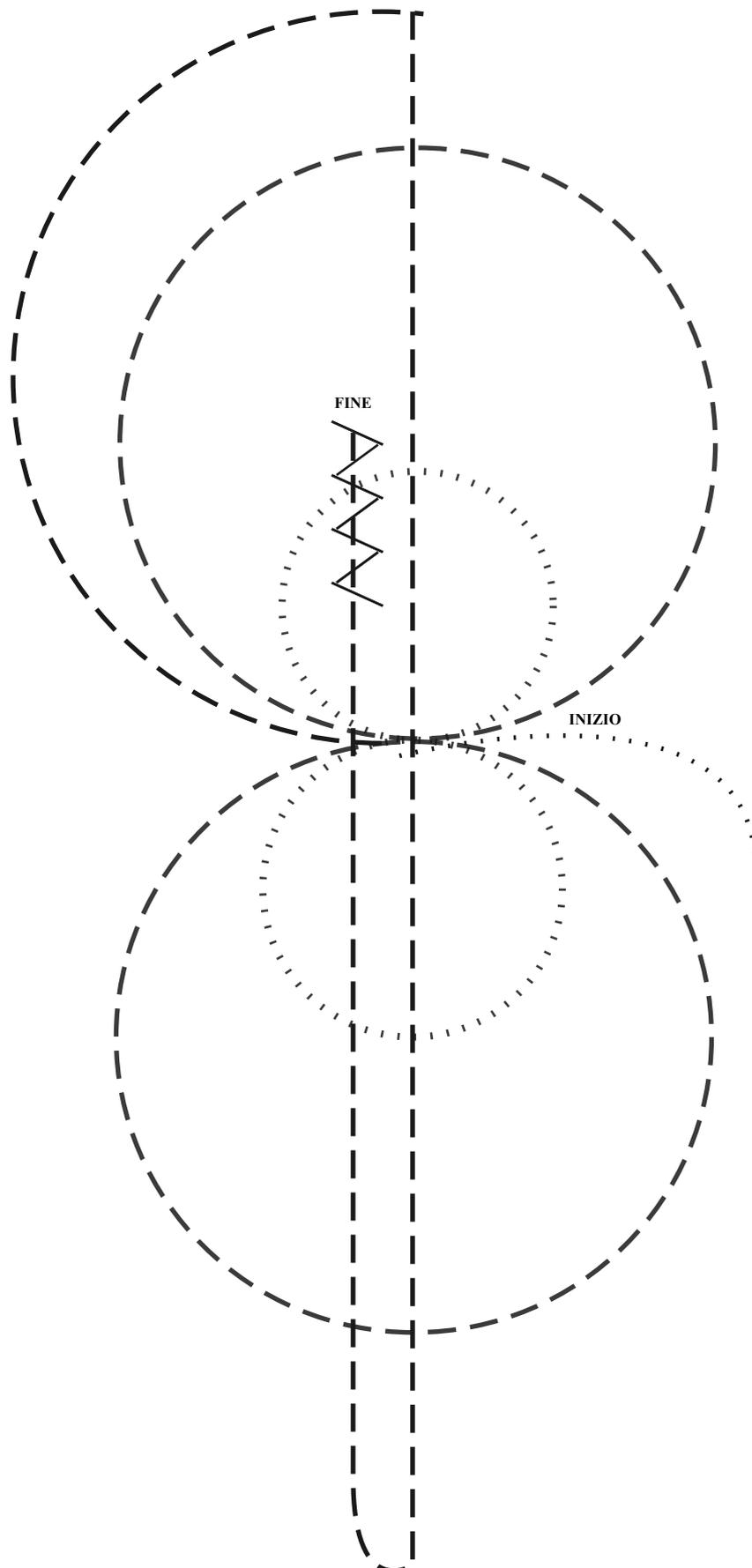


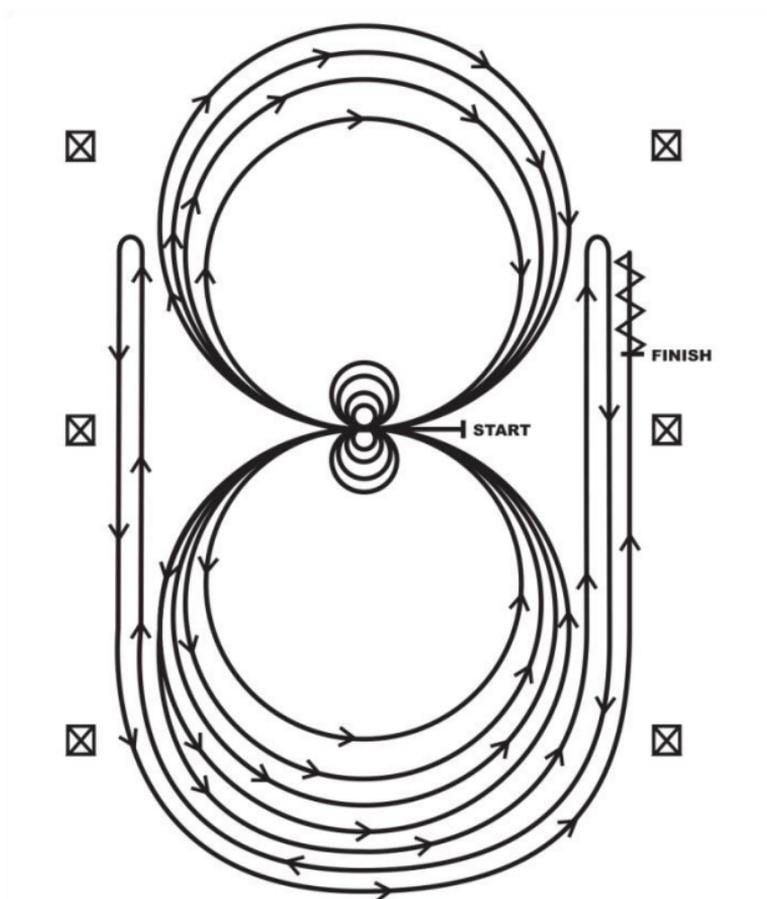
PONY REINING CAT. B TROTTO & WALK & TROT -10 / +10 (Avviamento)

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 un cerchio al passo a mano destra, cambiare di mano al passo. Completare un cerchio al passo a mano sinistra
2. Completare un cerchio al trotto a destra cambiare di mano al trotto
3. Completare un cerchio al trotto a sinistra, cambiare di mano al trotto
4. Cominciare un cerchio al trotto a destra senza chiuderlo ma trottare dritto lungo il centro dell'arena proseguire dritti passando l'ultimo marker e fare un rollback a destra, non esitare.
5. Proseguire passando il marker centrale e fare uno stop seguito da un back di almeno 3 mt. Esitare per fare capire che si è terminata la prova.



- LEVEL 1 YOUTH (Avviamento)
- LEVEL 1 NON PRO (Avviamento)
- LTD NON PRO (Saggio)



PATTERN 5

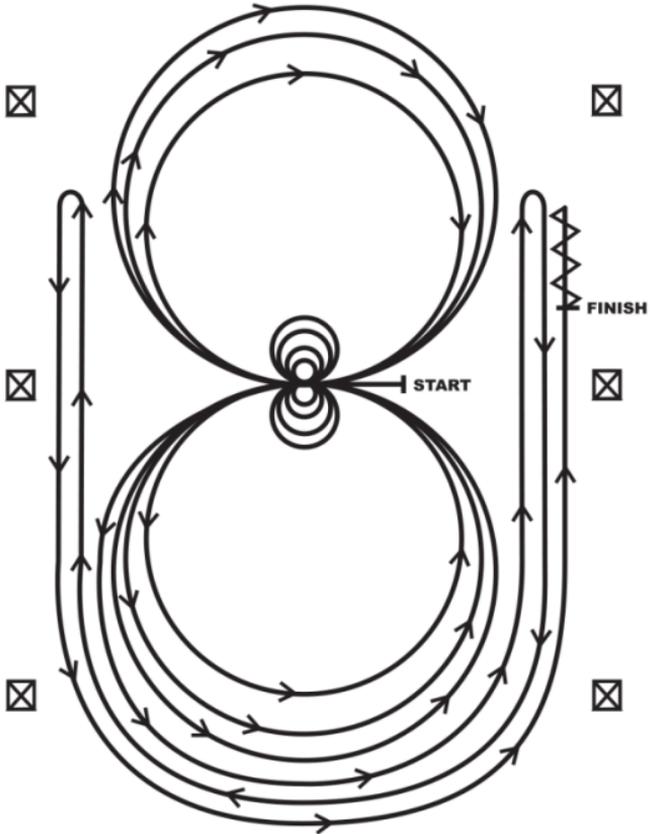
- LEVEL 1 YOUTH (Avviamento)
- LEVEL 1 NON PRO (Avviamento)
- LTD NON PRO (Saggio)

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 tre cerchi: due 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. Cominciare un cerchio al galoppo largo e veloce a mano sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena, fare un cerchio largo e veloce a mano destra, poi cambiare di galoppo al centro dell'arena (figura a 8)
6. Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte destra dell'arena. Passato il marker mediano fare un rollback verso destra 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 sinistra 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.
8. Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte destra 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.

- GREEN REINER 2 (Saggio)
- OPEN (Avviamento)

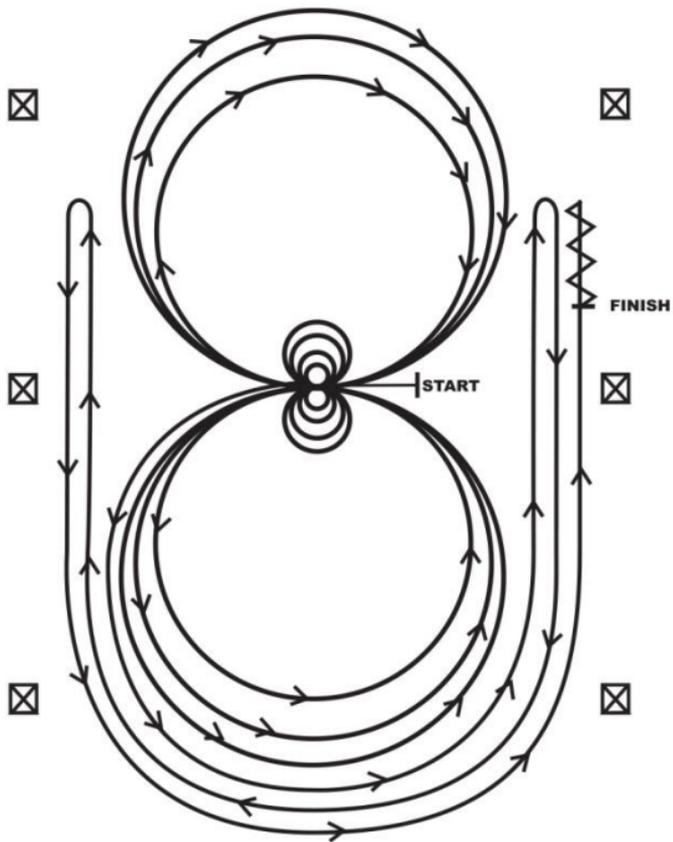


PATTERN 6

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. Esitare
2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare
3. Galoppo sinistro e completare tre cerchi a sinistra: due cerchi larghi e veloci e uno piccolo e lento; cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi a destra: due cerchi larghi e veloci e uno, piccolo e lento. Cambiare 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 rollback verso destra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.
6. Continuare sulla traccia del cerchio precedente, non chiuderlo. Galoppare verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano e fare un rollback 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.



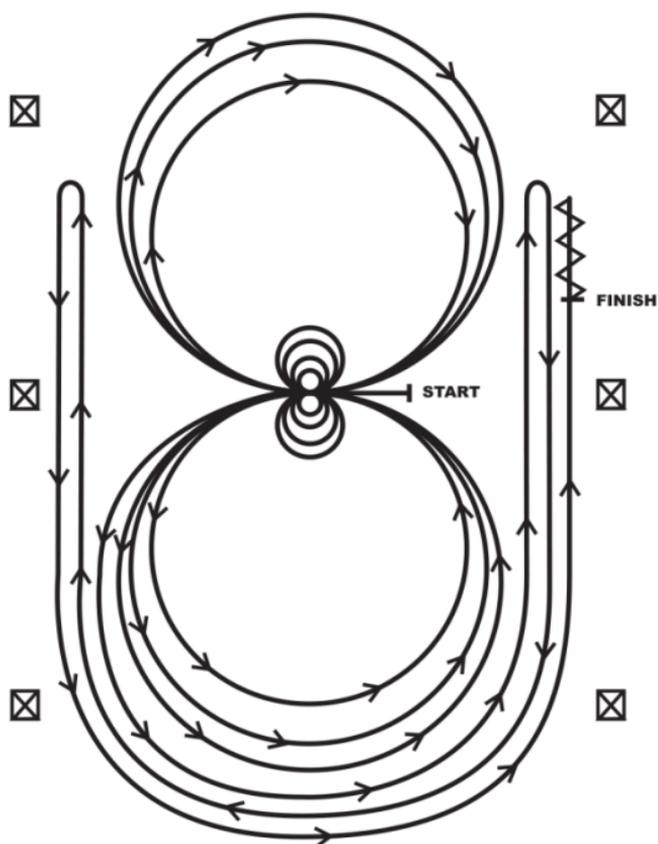
PATTERN 13

PATTERN 13

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 a sinistra il primo grande e veloce, il secondo uno piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare.
3. Galoppo a mano destra. Completare due cerchi Il primo grande e veloce il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
4. Completare 4 spins a destra. Esitare.
5. 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)
6. 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.
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 rollback 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.

- INT. NON PRO (Saggio)
- NON PRO (Avviamento)
- YOUTH (Avviamento e Saggio 14-18)



PATTERN 15

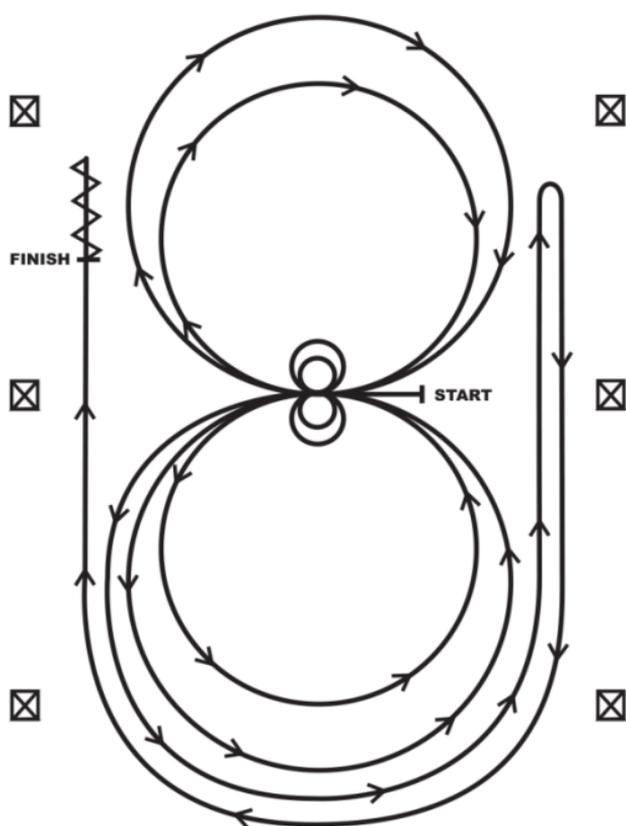
- INT. NON PRO (Saggio)
- NON PRO (Avviamento)
- YOUTH (Avviamento e Saggio 14-18)

PATTERN 15

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 spin a destra. Esitare
2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare
3. Galoppo a mano sinistra. Completare tre cerchi a sinistra il primo largo e veloce il secondo piccolo e lento il terzo grande e veloce Cambiare di galoppo al centro dell'arena
4. Completare tre cerchi a destra: il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena
5. Cominciare un cerchio a mano sinistra non chiuderlo e proseguire lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire un rollback verso destra ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, non esitare.
6. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiudere il cerchio, continuare a galoppare lungo il lato sinistro dell'arena, oltrepassare il marker centrale eseguire un rollback verso sinistra ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, non esitare
7. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiudere il cerchio, continuare a galoppare lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale eseguire uno sliding stop ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

- ENTRY LEVEL YOUTH (Trofeo e Avviamento)
- ENTRY LEVEL NON PRO (Avviamento)
- SHORT STIRRUP (Trofeo e Saggio)



PATTERN A

- **ENTRY LEVEL YOUTH (Trofeo e Avviamento)**
- **ENTRY LEVEL NON PRO (Avviamento)**
- **SHORT STIRRUP (Trofeo e Saggio)**

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.