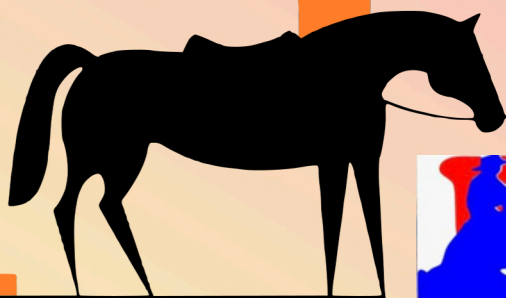


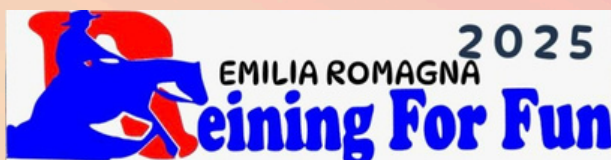


ISHA



DOMENICA 5 OTTOBRE 2025

3° Tappa




CATEGORIE DI GARA		PATTERN	
WALK AND TROT	W/T JUNIOR (FINO A 14 ANNI) W/T YOUTH (DAI 14 AI 19 ANNI) W/T SENIOR (+18)	#BWT	PATENTE A-WE/AI DUE MANI FILETTO O MORSO
ENTRY LEVEL	E.L. JUNIOR (FINO AI 14 ANNI) E.L. YOUTH (DAI 14 AI 19 ANNI) E.L. NON PRO (+18)	#A	PATENTE A-WE/AI DUE MANI FILETTO O MORSO
LEVEL 1	L.I. JUNIOR (FINO AI 14 ANNI) L.I. YOUTH (DAI 14 AI 19 ANNI) L.I. NON PRO (+18)	#11	PATENTE BW/BWS DUE MANI FILETTO O MORSO
NON PRO (DAI 19 ANNI)		#10	PATENTE BW/BWS DUE MANI FILETTO/UNA MANO MORSO
OPEN (APERTO A TUTTI)		#14	PATENTE BW/BWS DUE MANI FILETTO/UNA MANO MORSO

**RANCH IL GALEONE
VIA CANALETTO 139, SAN PROSPERO (MO)**




**Info
Laura: 349 711 4352**

CATEGORIA WALK AND TROT #AWT

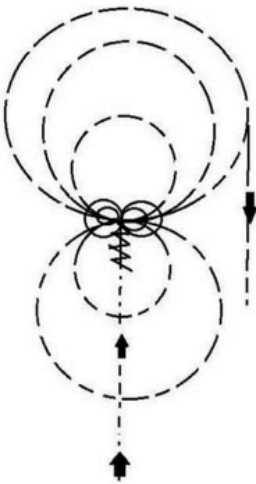


SETTORE NAZIONALE
EQUITAZIONE



VADEMECUM PATTERN E PERCORSI


REINING WALK AND TROT PATTERN B



Il cavallo entra al passo, passato il marker centrale ALT e BACK per almeno 3 metri. Esitare

2. Effettuare 2 spin a destra
3. Effettuare 2 Spin e 1/4 a sinistra fermandosi frontale al giudice
4. effettuare due cerchi a destra al trotto, il primo piccolo e il secondo grande. Cambiare al centro dell'Arena.
5. Effettuare due cerchi a sinistra al trotto, il primo piccolo e il secondo grande. Cambiare al centro dell'arena.
6. Cominciare un cerchio grande a destra, non chiuderlo. Proseguire dritti passando il marker centrale ed eseguire uno stop. Esitare per dimostrare di aver concluso il pattern

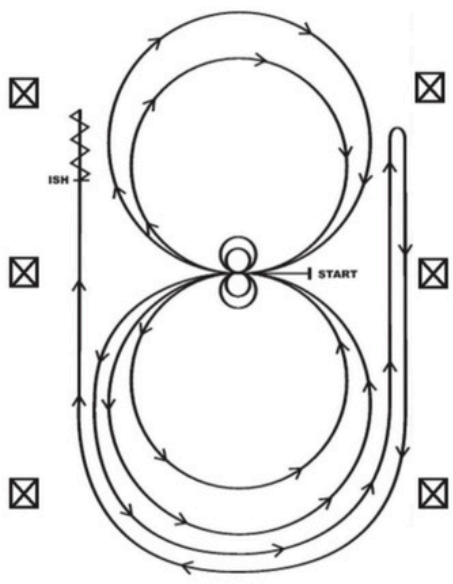
PATTERN WALK AND TROT B



CATEGORIA ENTRY LEVEL #A

REINING PATTERN A-B

REINING PATTERN A

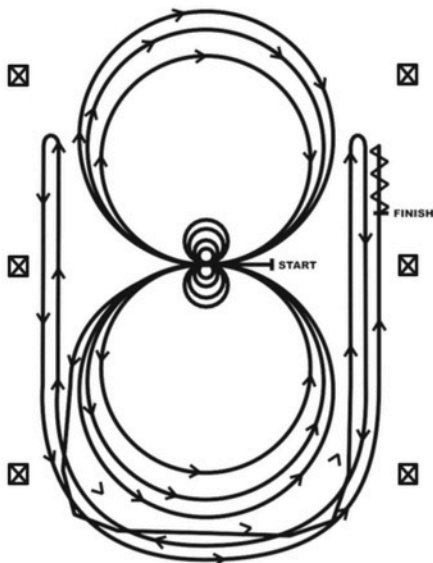


I cavalli possono camminare o trottare fino al centro dell'arena. I cavalli devono camminare o fermarsi prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso la parete sinistra o la recinzione.

1. Iniziando a mano sinistra, completare due cerchi a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
2. Completare due spin a sinistra. Esitare.
3. Iniziando a mano destra, completare due cerchi a destra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Completare due spin a destra. Esitare.
5. Iniziando con il galoppo a mano sinistra, girare intorno all'estremità dell'arena, correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale, fermarsi e fare un rollback a destra.
6. Continuare intorno all'estremità dell'arena per correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale. Fermarsi. Fare retromarcia. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

CATEGORIA LEVEL 1 #11

RANCH REINING PATTERN 11



I cavalli possono procedere al centro dell'arena al passo o al trotto. Il cavallo deve procedere al passo ed essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta sinistra.

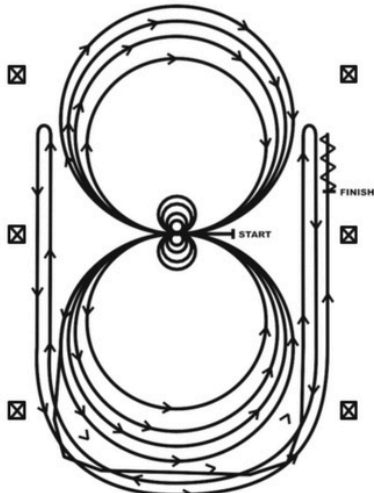
1. Effettuare cinque spin a destra.
2. Effettuare cinque spin a sinistra. Esitare.
3. Prendere il galoppo sinistro ed effettuare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo lento e piccolo. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
4. Effettuare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio veloce ed ampio a sinistra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra 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 sinistra ad almeno sei metri dalla recinzione, senza esitare.
7. Ritornare sul semicerchio lasciato, a mano sinistra 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. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

I cavalli possono procedere al centro dell'arena al passo o al trotto. Il cavallo deve procedere al passo ed essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta sinistra.

1. Effettuare cinque spin a destra.
 2. Effettuare cinque spin a sinistra. Esitare.
 3. Prendere il galoppo sinistro ed effettuare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
 4. Effettuare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
 5. Iniziare un cerchio veloce e ampio a sinistra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno sei metri dalla recinzione, senza esitare.
 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 sinistra ad almeno sei metri dalla recinzione, senza esitare.
 7. Ritornare sul semicerchio lasciato, a mano sinistra 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. Indietreggiare per almeno tre metri.
- Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

CATEGORIA NON PRO #10

RANCH REINING PATTERN 10



I cavalli possono procedere al centro dell'arena al passo o al trotto. Il cavallo deve procedere al passo ed essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta sinistra.

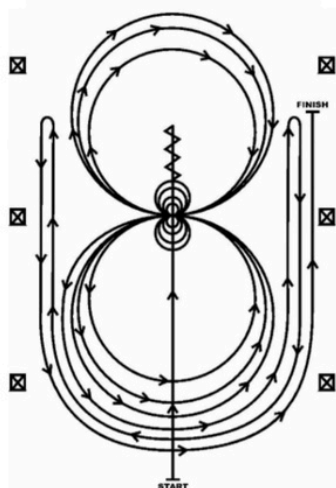
1. Iniziare in galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Stop al centro dell'arena.
2. Effettuare cinque spin a sinistra. Esitare.
3. Prendere il galoppo destro, completare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Stop al centro dell'arena.
4. Effettuare cinque 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 sei 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 sei metri dalla recinzione. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare e dimostrazione della conclusione del pattern.

TI cavalli possono procedere al centro dell'arena, al passo o al trotto. Il cavallo deve procedere al passo e deve 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 cinque spin a sinistra. Esitare.
3. Prendere al 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 cinque 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 sei 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 sei metri dalla recinzione. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare e dimostrazione della conclusione del pattern.

CATEGORIA OPEN #14

RANCH REINING PATTERN 14



1. Iniziare il pattern sul lato corto in basso. In galoppo veloce procedere in direzione del lato opposto passando per il centro e, dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o di almeno tre metri. Esitare.
2. Effettuare cinque spin a destra.
3. Effettuare cinque spin ed un quarto a sinistra in modo da fronteggiare il lato sinistro dell'arena. Esitare.
4. Prendere il galoppo sinistro ed effettuare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento; gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
5. Effettuare tre cerchi a destra: il primo piccolo e lento; gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
6. Iniziare un cerchio veloce ed ampio a sinistra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno sei metri dalla recinzione e, dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno sei metri dalla recinzione, senza esitazione.
7. Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno sei metri dalla recinzione, senza esitazione.
8. 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.

1. Iniziare il pattern sul lato corto e in basso. In galoppo veloce procedere in direzione del lato opposto passando per il centro e, dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o di almeno 3 metri. Esitare.
2. Effettuare cinque spin a destra.
3. Effettuare cinque spin ed un quarto a sinistra in modo da fronteggiare il lato sinistro dell'arena. Esitare.
4. Prendere il galoppo sinistro ed effettuare tre cerchi a sinistra. Il primo piccolo e lento. Gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
5. Effettuare tre cerchi a destra. Il primo piccolo e lento; gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
6. Iniziare un cerchio veloce ed ampio a sinistra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e, dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno sei metri dalla recinzione senza esitare.
7. Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno 6 metri dalla recinzione, senza esitare.
8. 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.

PROGRAMMA DELLA GIORNATA

- ORE 9.30 INIZIO PAY TIME
- A SEGUIRE INIZIO GARE CON CATEGORIA WALK AND TROT
- A CONCLUSIONE DELLE GARE PREMIAZIONI DI TUTTE LE CATEGORIE



ISCRIZIONI ONLINE SUL SITO:
<https://www.isha-italia.it/site/gare-e-corsi-isha-opesequitazione/>

