

Sommario

RANCH RIDING	3
RANCH RIDING PATTERN 1	3
RANCH RIDING PATTERN 2	4
RANCH RIDING PATTERN 3	5
RANCH RIDING PATTERN 4	6
RANCH RIDING PATTERN 5	7
RANCH RIDING PATTERN 6	8
RANCH RIDING PATTERN 7	9
RANCH RIDING PATTERN 8	10
RANCH RIDING PATTERN 9	11
RANCH RIDING PATTERN 10	12
RANCH RIDING PATTERN 11	13
RANCH RIDING PATTERN 12	14
RANCH RIDING PATTERN 13	15
RANCH RIDING PATTERN 14	16
RANCH RIDING PATTERN 15	17
WESTERN RIDING	18
PATTERN 1	18
WESTERN RIDING PATTERN 2	19
WESTERN RIDING PATTERN 3	20
WESTERN RIDING PATTERN 4	21
WESTERN RIDING PATTERN 5	22
WESTERN RIDING PATTERN 6	23
WESTERN RIDING PATTERN 7	24
WESTERN RIDING PATTERN 8	25
WESTERN RIDING PATTERN 9	26
REINING	27
RANCH REINING	28
RANCH REINING PATTERN 1	28
RANCH REINING PATTERN 2	29
RANCH REINING PATTERN 3	30
RANCH REINING PATTERN 4	31
RANCH REINING PATTERN 5	32
RANCH REINING PATTERN 6	33



SETTORE
NAZIONALE
EQUITAZIONE



VADEMECUM PATTERN E PERCORSI

RANCH REINING PATTERN 7 34

RANCH REINING PATTERN 8-OPES 35

RANCH REINING PATTERN 9 36

RANCH REINING PATTERN 10 37

RANCH REINING PATTERN 12 39

RANCH REINING PATTERN 13 40

RANCH REINING PATTERN 14 41

RANCH REINING PATTERN 15 42

RANCH REINING PATTERN 16 43

RANCH REINING PATTERN 17 44

RANCH REINING PATTERN 18 45

REINING PATTERN A-B 46

 REINING PATTERN A 46

 REINING PATTERN B 47

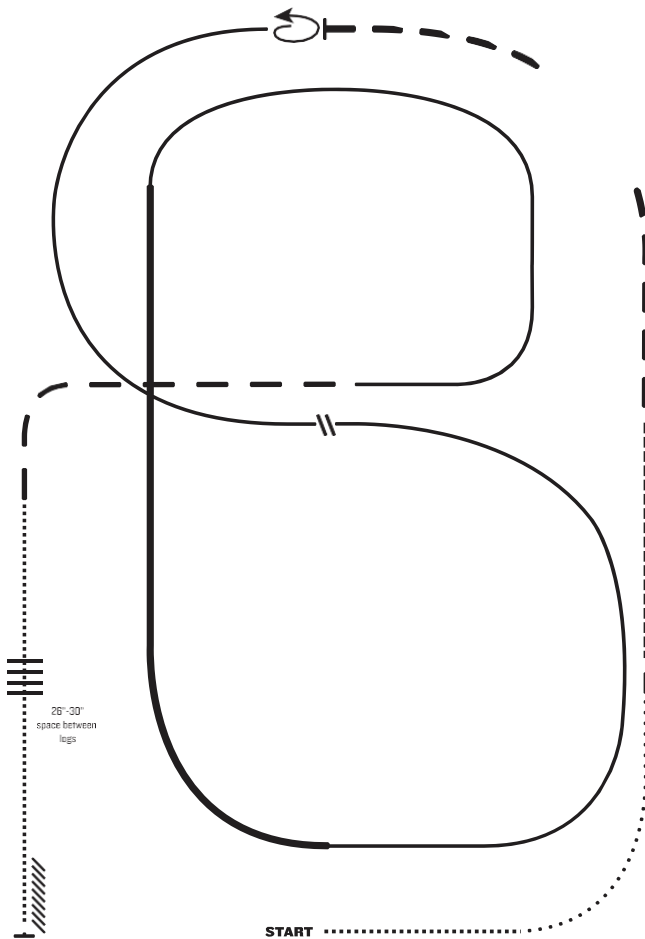
REINING WALK AND TROT 48

 REINING WALK AND TROT PATTERN A 48

 REINING WALK AND TROT PATTERN B 49

RANCH RIDING

RANCH RIDING PATTERN 1



LEGEND

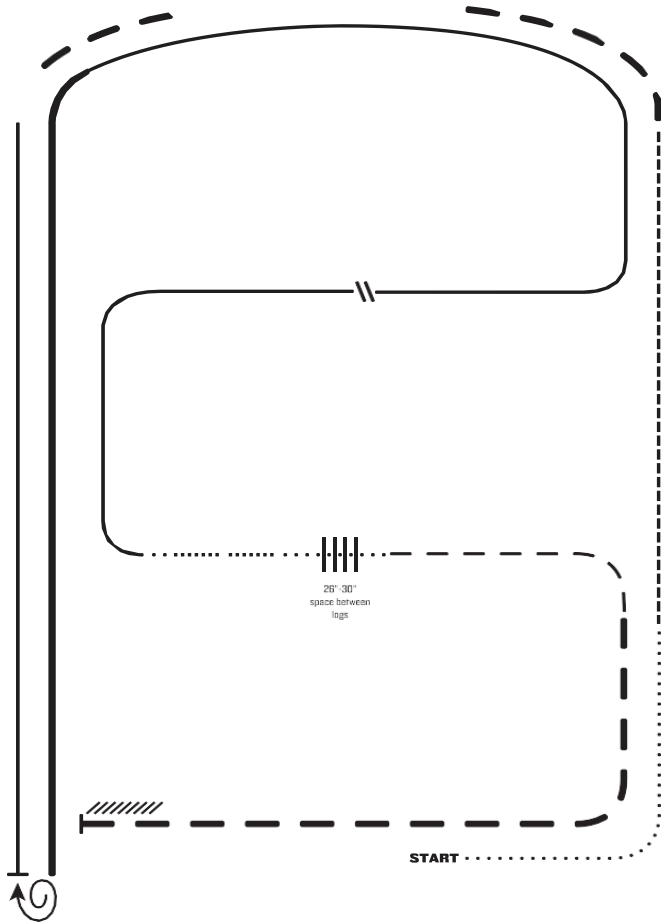
.....	Passo
.....	Passo allungato
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto allungato
————	Galoppo
————	Galoppo allungato
///////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

1. Passo
2. Trotto
3. Trotto esteso, in cima all'arena, stop
4. Girare 360° a sinistra
5. ½ cerchio a mano sinistra, galoppare verso il centro
6. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
7. ½ cerchio a mano destra
8. Galoppo esteso lungo il lato lungo dell'arena (mano destra)
9. Raccogliersi e riprendere il galoppo intorno alla parte superiore dell'arena e ritornare al centro
10. Rompere al trotto esteso
11. Passo sopra ai pali

Fermarsi e indietreggiare

VADEMECUM PATTERN E PERCORSI

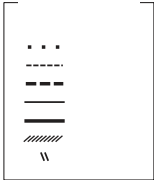
RANCH RIDING PATTERN 2



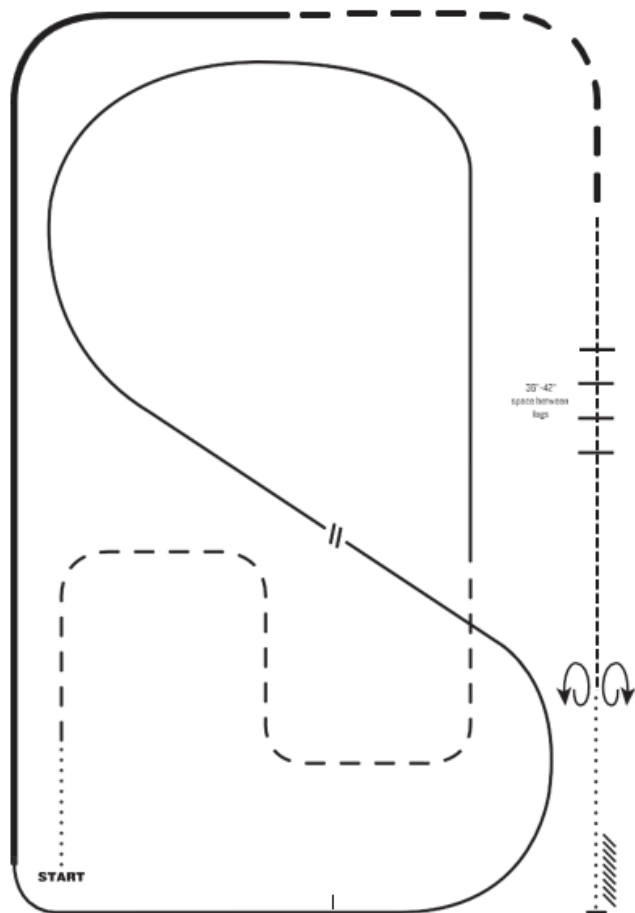
LEGEND

- Passo
- Passo allungato
- Trotto
- Trotto allungato
- Galoppo
- Galoppo allungato
- /////// Indietreggiare
- W Cambio di galoppo

1. Passo
2. Trotto
3. Trotto esteso
4. Galoppo a mano sinistra
5. Stop, 1 1/2 giro a destra
6. Galoppo allungato
7. Galoppo riunito a mano destra
8. Cambio di galoppo (semplice o al volo), continuare il galoppo a mano sinistra
9. Passo
10. Passo sui pali
11. Trotto
12. Trotto esteso
13. Fermarsi e indietreggiare
- 14.



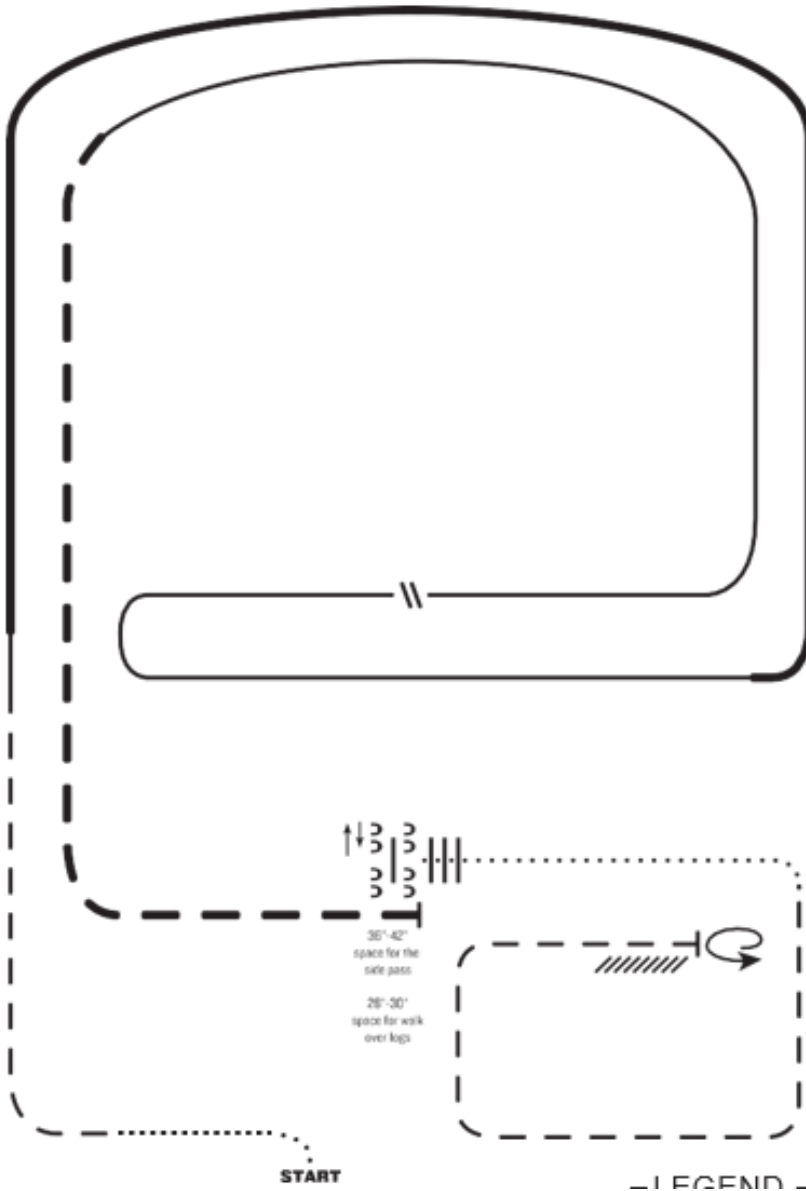
RANCH RIDING PATTERN 3



LEGEND	
-----	Passo
.....	Passo allungato
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto allungato
————	Galoppo
————	Galoppo allungato
////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

1. Passo
2. Trotto a serpentina
3. Galoppo a mano sinistra attorno al fondo dell'arena e poi in diagonale attraverso l'arena
4. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
5. Galoppo a mano destra attorno al fondo dell'arena
6. Galoppo esteso sul lato diritto e attorno all'angolo verso il centro dell'arena
7. Trotto esteso attorno all'angolo dell'arena
8. Raccogliere al trotto
9. Trotto sui pali
10. Fermarsi, girare di 360° in ciascuna direzione (qualsiasi direzione per prima) (sinistra-destra o destra- sinistra)
11. Passo, fermarsi e indietreggiare

RANCH RIDING PATTERN 4

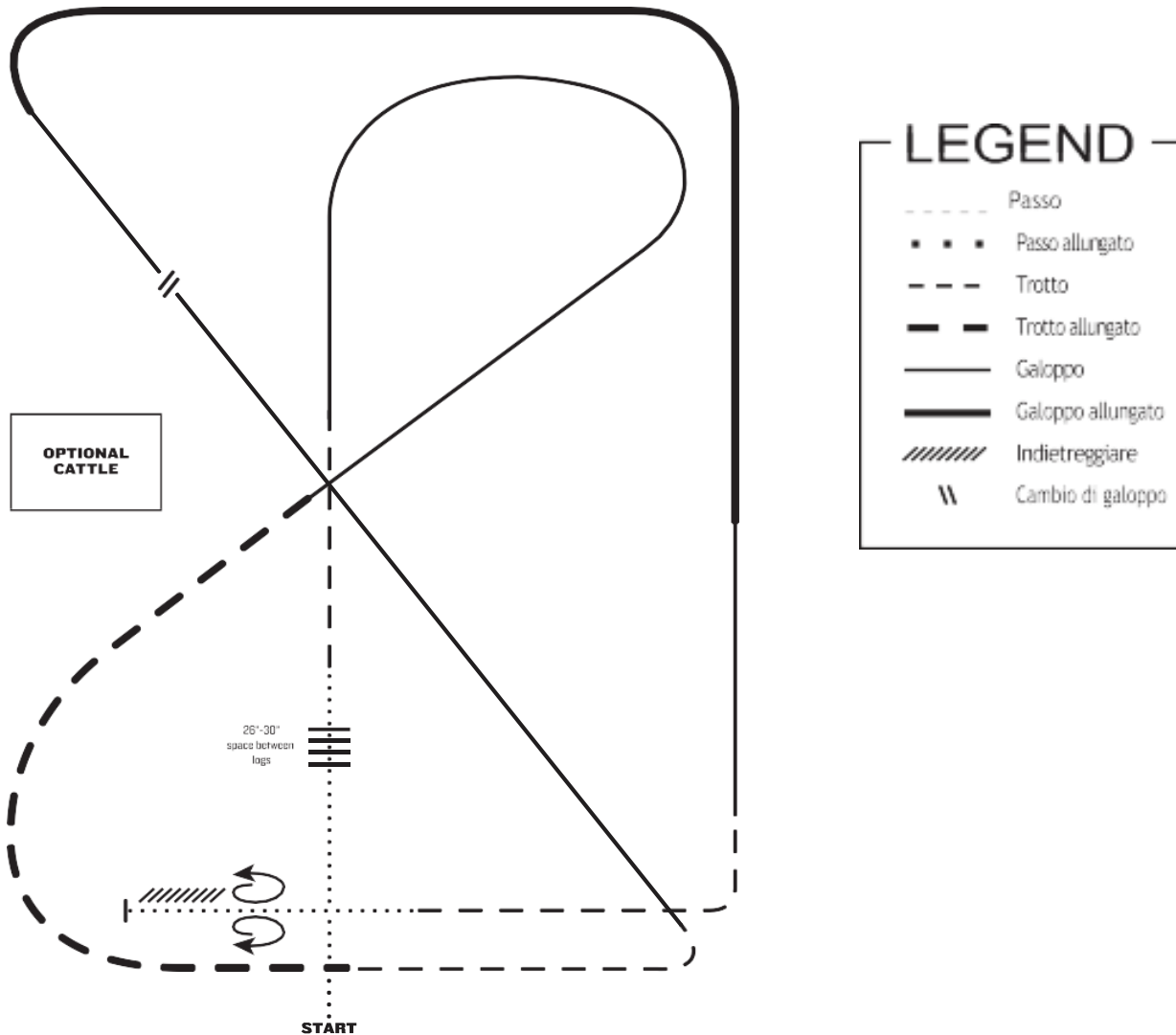


LEGEND

- Passo
- Passo allungato
- - - - Trotto
- - - - Trotto allungato
- Galoppo
- Galoppo allungato
- ////// Indietreggiare
- ∥ Cambio di galoppo

1. Passo
2. Trotto
3. Galoppo esteso a mano destra
4. Galoppo a mano destra
5. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
6. Galoppo a mano sinistra
7. Trotto esteso
8. Fermarsi, passo laterale a sinistra, passo laterale a destra, 1/2 via
9. Passo sui pali
10. Passo
11. Quadrato al trotto
12. Fermarsi, girare 360° a sinistra, e indietreggiare

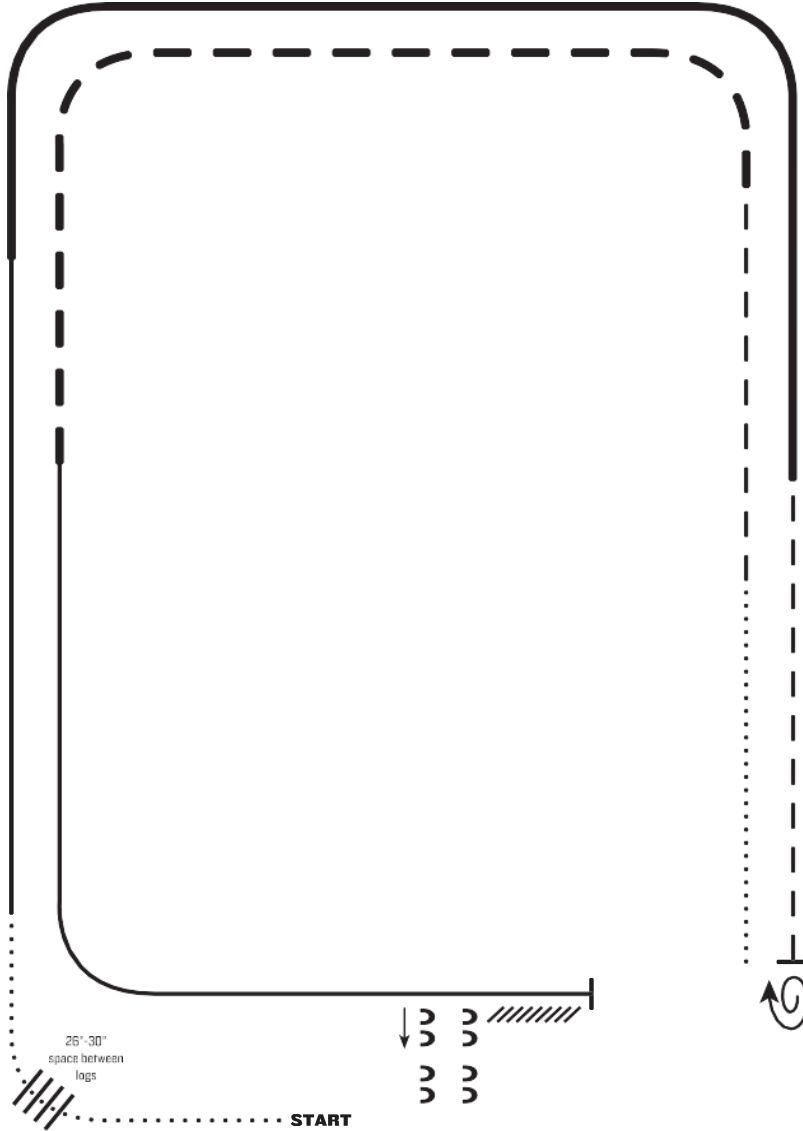
RANCH RIDING PATTERN 5



1. Passo sui pali
2. Trotto
3. Galoppo a mano destra
4. Trotto allungato
5. Trotto
6. Galoppo a mano sinistra
7. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
8. Galoppo allungato a mano destra
9. Galoppo riunito
10. Trotto
11. Passo
12. Fermarsi e indietreggiare
13. Girare di 360° in ciascuna direzione (qualunque delle due prima) (sinistra-destra o destra-sinistra)

VADEMECUM PATTERN E PERCORSI

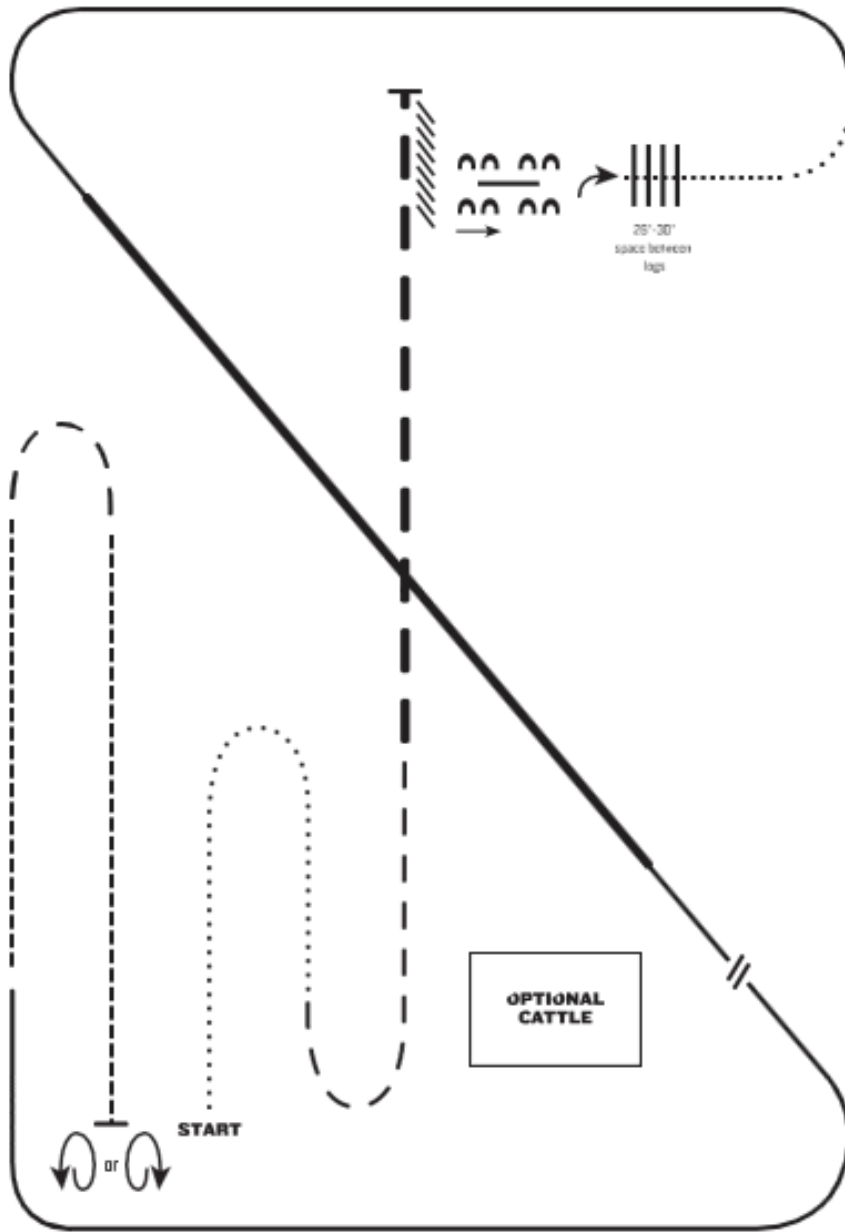
RANCH RIDING PATTERN 6



LEGEND	
-----	Passo
.....	Passo allungato
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto allungato
————	Galoppo
————	Galoppo allungato
//////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

1. Passo
2. Passo sulle barriere
3. Galoppo a mano destra
4. Galoppo esteso a mano destra
5. Trotto
6. Fermarsi, 1 1/2 giro a destra
7. Passo
8. Trotto
9. Trotto esteso
10. Galoppo a mano sinistra
11. Fermarsi e indietreggiare
12. Passo laterale a destra

RANCH RIDING PATTERN 7

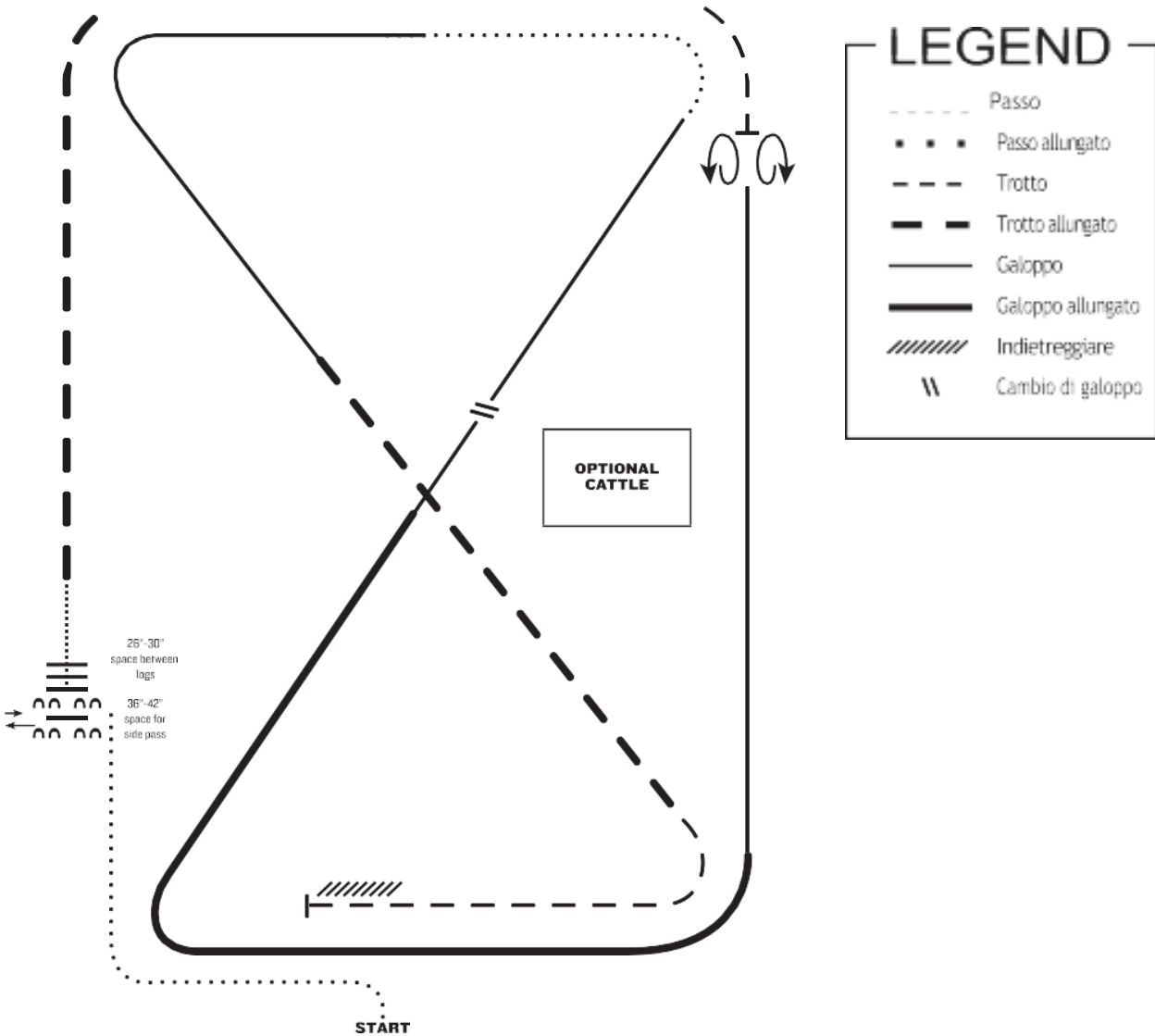


LEGEND	
-----	Passo
.....	Passo allungato
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto allungato
————	Galoppo
————	Galoppo allungato
//////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

1. Passo
2. Trotto
3. Trotto allungato
4. Fermarsi e indietreggiare
5. Passo laterale a destra sulla barriera
6. 1/4 giro a destra, passo sulle barriere
7. Passo
8. Galoppo a mano sinistra
9. Galoppo allungato a mano sinistra
10. Galoppo raccolto, cambio di galoppo (semplice o al volo)
11. Galoppo a mano destra
12. Trotto
13. Fermarsi, un giro di 360° in ciascuna direzione

VADEMECUM PATTERN E PERCORSI

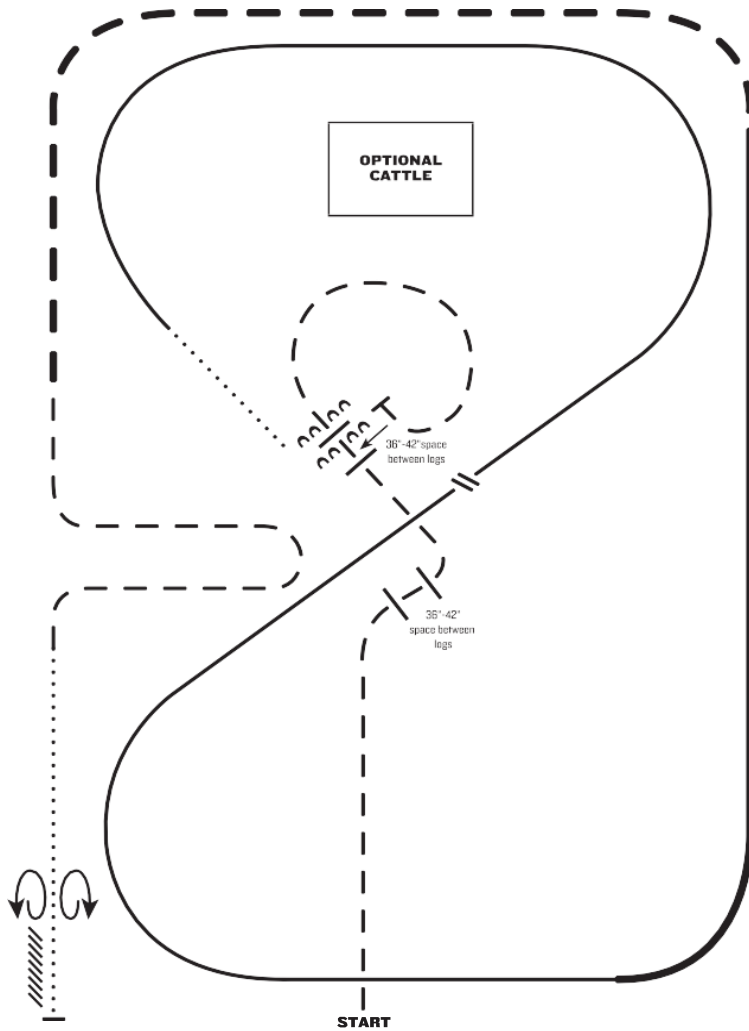
RANCH RIDING PATTERN 8



1. Passo
2. Passo laterale a sinistra attraverso la prima barriera, passo laterale a 1/2 strada a destra
3. Passo sulle barriere
4. Trotto esteso
5. Trotto
6. Fermarsi, girare 360° in ciascuna direzione (qualsiasi sia la 1^a) (sinistra-destra o destra-sinistra)
7. Galoppo a mano destra
8. Galoppo allungato a mano destra
9. Galoppo raccolto, cambio di galoppo (semplice o al volo), continuare al galoppo a mano sinistra
10. Passo
11. Galoppo a mano sinistra
12. Trotto allungato
13. Trotto
14. Fermarsi e indietreggiare

VADEMECUM PATTERN E PERCORSI

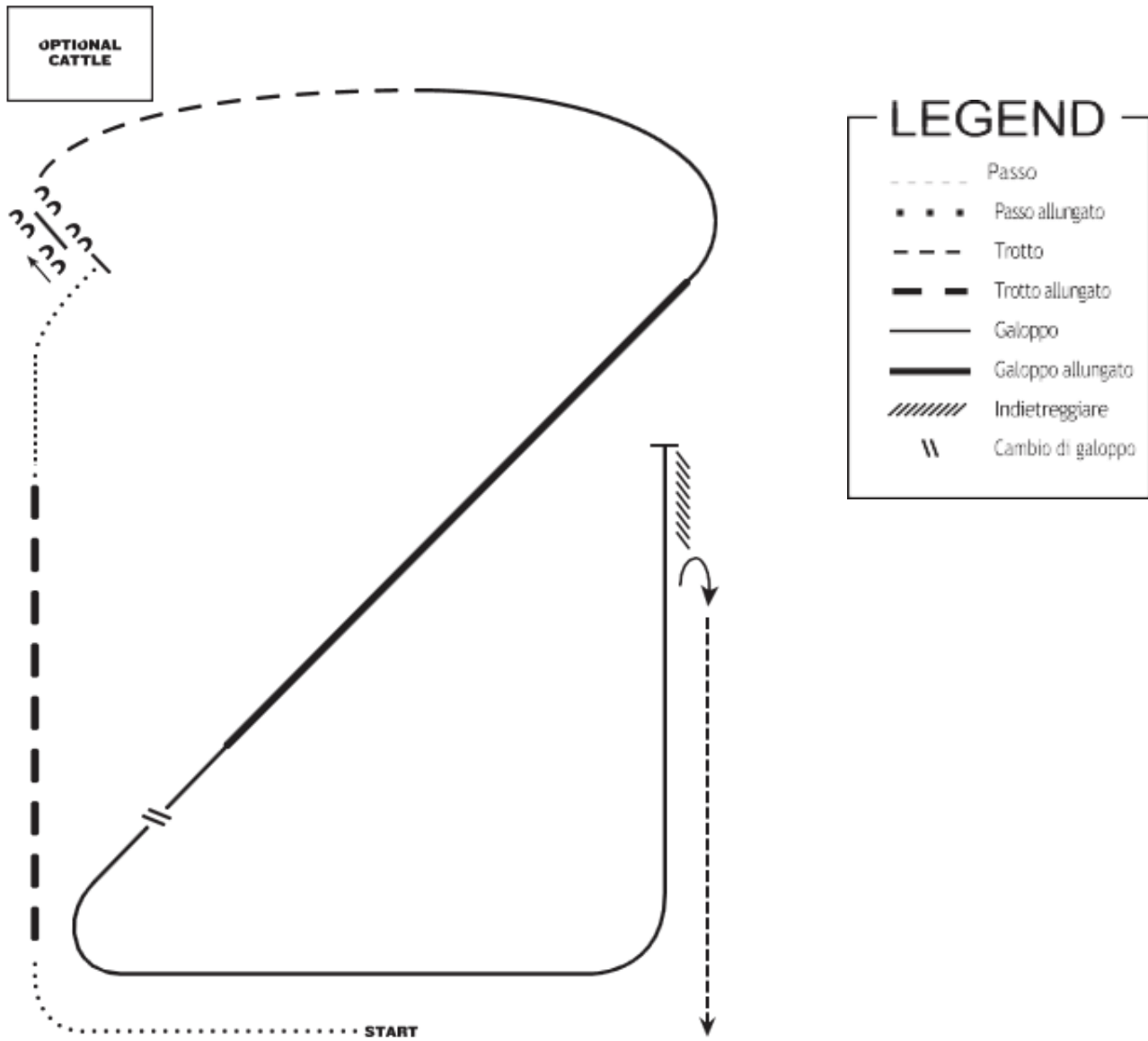
RANCH RIDING PATTERN 9



LEGEND	
-----	Passo
.....	Passo allungato
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto allungato
————	Galoppo
————	Galoppo allungato
///////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

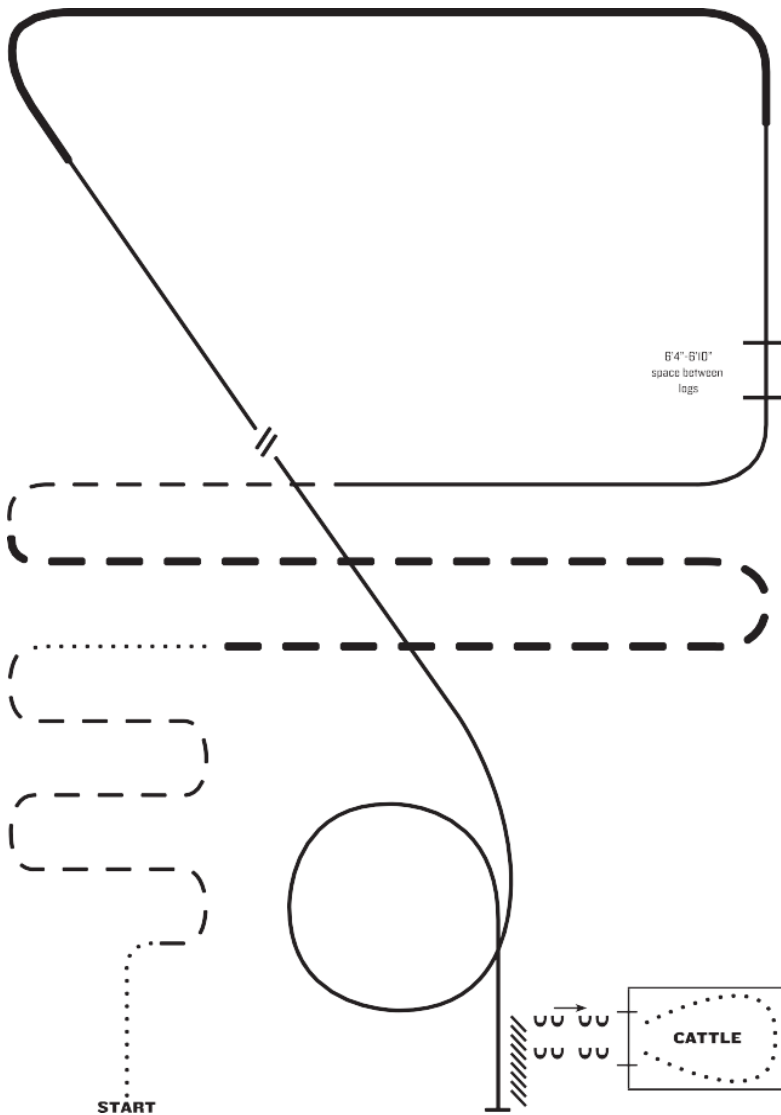
1. Trotto
2. Trotto su due set di barriere
3. Cerchio al trotto, fermarsi e passo laterale a sinistra sulla barriera
4. Passo
5. Galoppo a mano destra
6. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
7. Galoppo a mano sinistra
8. Galoppo allungato a mano sinistra
9. Trotto allungato
10. Trotto
11. Passo
12. Fermarsi e indietreggiare
13. Girare di 360° in ciascuna direzione (qualsiasi sia la 1^a) (sinistra-destra o destra-sinistra)

RANCH RIDING PATTERN 10



1. Passo
2. Trotto allungato
3. Passo
4. Fermarsi, passo laterale a sinistra sulla barriera
5. Trotto
6. Galoppo a mano destra
7. Galoppo allungato a mano destra
8. Galoppo raccolto e cambio di galoppo (semplice o al volo)
9. Galoppo a mano sinistra
10. Fermarsi e indietreggiare
11. 1/2 giro a destra
12. Trotto

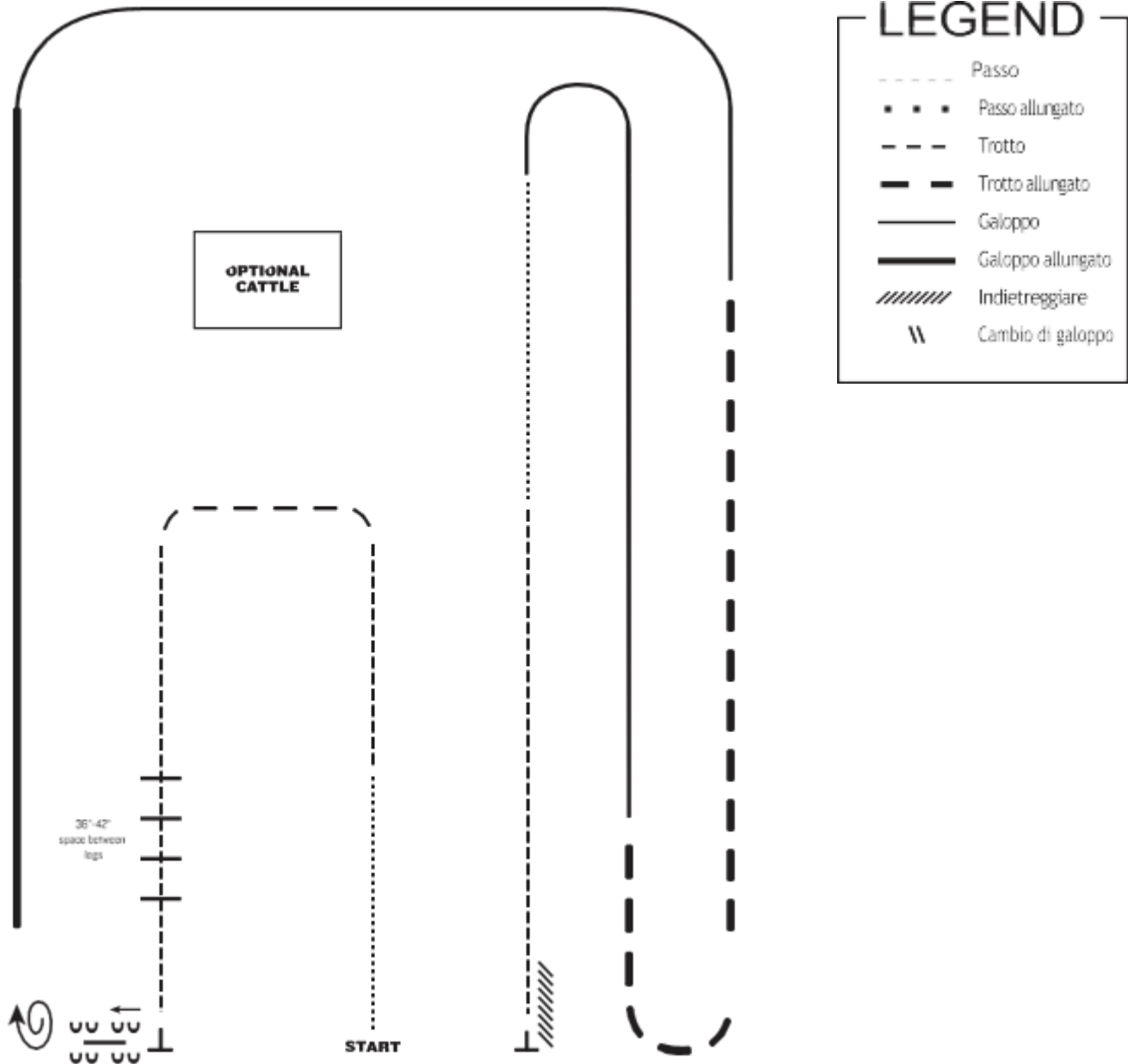
RANCH RIDING PATTERN 11



1. Passo
2. Serpentina al trotto
3. Passo
4. Trotto allungato
5. Trotto
6. Galoppo a mano sinistra
7. Galoppo sulle barriere
8. Galoppo allungato a mano sinistra
9. Galoppo raccolto, cambio di galoppo (semplice o al volo)
10. Galoppo a mano destra
11. Cerchio al galoppo
12. Fermarsi e indietreggiare
13. Passo laterale al cancello, spingere con la mano sinistra nel recinto
14. Passo attraverso la mandria, spingere fuori con la mano destra

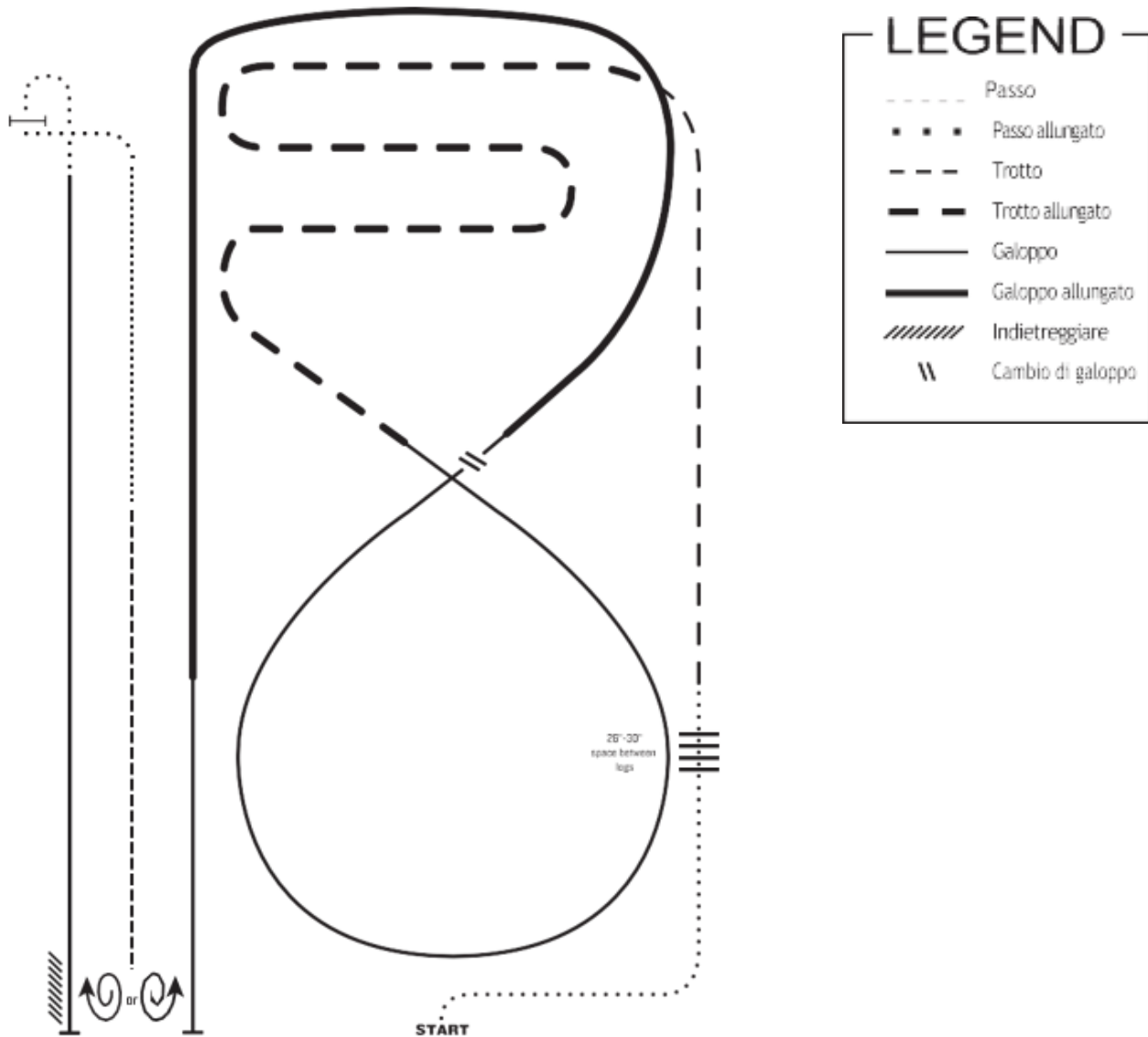
VADEMECUM PATTERN E PERCORSI

RANCH RIDING PATTERN 12



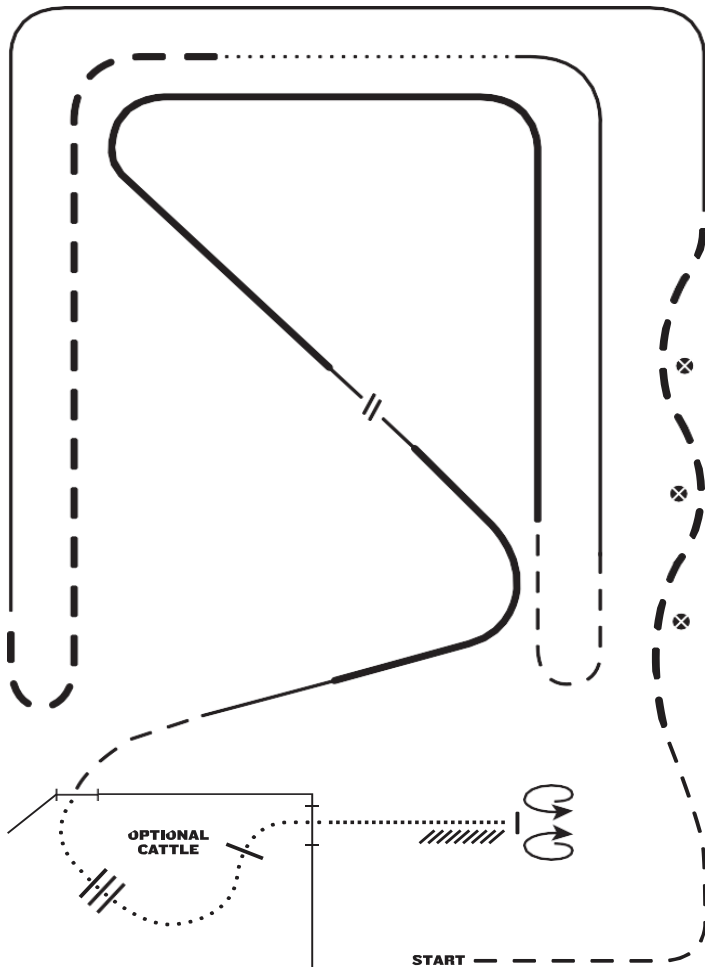
1. Passo
2. Trotto
3. Trotto sulle barriere, fermarsi
4. Passo laterale a destra sulle barriere
5. 1 1/2 giro a destra
6. Galoppo esteso a mano destra
7. Galoppo a mano destra
8. Trotto allungato
9. Galoppo a mano sinistra
10. Passo
11. Trotto
12. Fermarsi e indietreggiare

RANCH RIDING PATTERN 13



1. Passo
2. Passo sulle barriere
3. Trotto
4. Serpentina al trotto allungato
5. Galoppo a mano destra
6. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
7. Galoppo allungato a mano sinistra, galoppo raccolto
8. Fermarsi, 1 1/2 giro in ciascuna direzione
9. Trotto
10. Camminare verso il cancello
11. Spingere il cancello con la mano destra
12. Passo, galoppo a mano sinistra
13. Fermarsi e indietreggiare

RANCH RIDING PATTERN 14



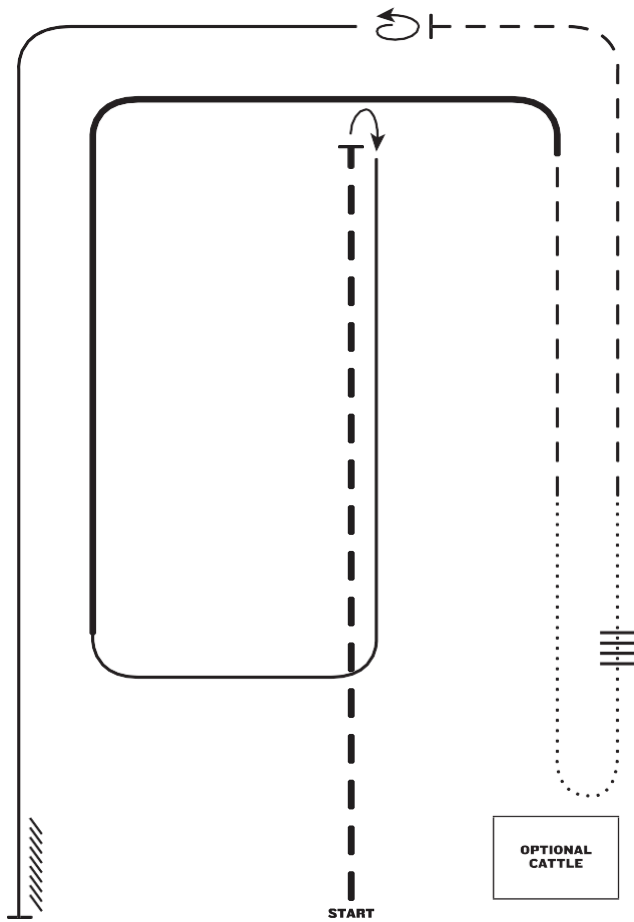
LEGEND

-----	Passo
.....	Passo allungato
-----	Trotto
-----	Trotto allungato
—————	Galoppo
—————	Galoppo allungato
///////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

1. Trotto
2. Trotto allungato
3. Galoppo a mano sinistra
4. Trotto allungato
5. Passo
6. Galoppo a mano destra
7. Trotto
8. Galoppo allungato a mano sinistra
9. Galoppo raccolto, cambio di galoppo (semplice o al volo), galoppo allungato a mano destra, galoppo raccolto
10. Trotto
11. Spingere il cancello dentro al recinto con la mano sinistra
12. Passo sulle barriere
13. Con la mano destra spingere il cancello fuori dal recinto
14. Passo
15. Fermarsi, 360° turn in ciascuna direzione (qualsiasi direzione per 1^a) (Sin-dx o dx-sin)
16. Indietreggiare

VADEMECUM PATTERN E PERCORSI

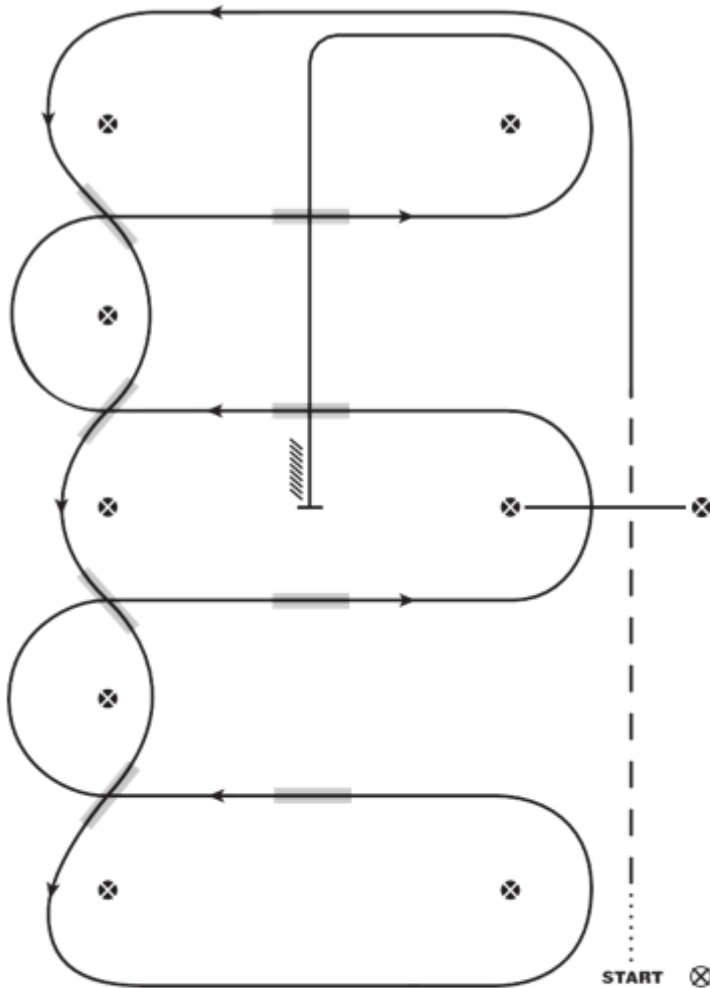
RANCH RIDING PATTERN 15



1. Trotto allungato
2. Fermarsi, rollback a destra
3. Galoppo a mano destra
4. Galoppo allungato a mano destra
5. Trotto
6. Passo
7. Passo sulle barriere
8. Passo
9. Trotto
10. Fermarsi, 360° girare a sinistra
11. Galoppo a mano sinistra
12. Fermarsi e indietreggiare

WESTERN RIDING

PATTERN 1

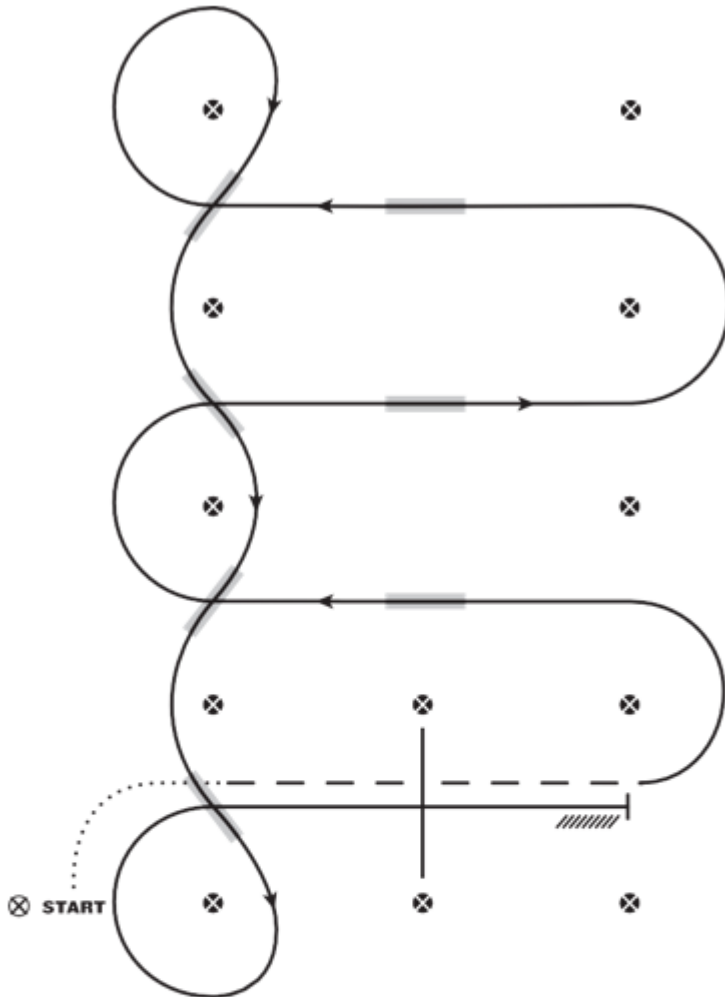


LEGEND	
-----	Passo
- - - - -	Trotto
.....	Galoppo
//////	Barra
	Linea di cambio di galoppo

1. Camminare almeno 15 piedi dal cono di inizio al primo marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano sinistra e galoppo infondo all'arena
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea, galoppo infondo all'arena
7. Primo cambio incrociato
8. Secondo cambio incrociato
9. Galoppo sulla barriera
10. Terzo cambio incrociato
11. Quarto cambio incrociato
12. Galoppo verso il centro dell'arena, fermarsi e indietreggiare

WESTERN RIDING PATTERN 2

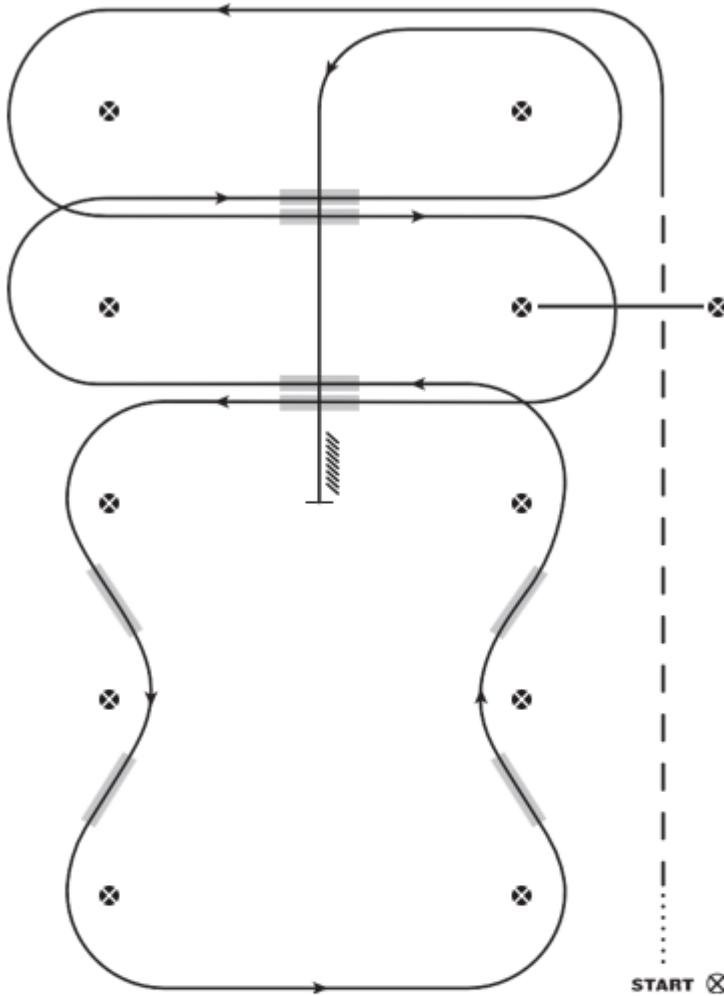
WESTERN RIDING PATTERN 2



1. Camminare almeno 15 piedi dal cono di inizio al primo marker, come disegnato, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano sinistra
3. Primo cambio incrociato
4. Secondo cambio incrociato
5. Terzo cambio incrociato
6. Cerchio e primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea e cerchio
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, fermarsi e indietro

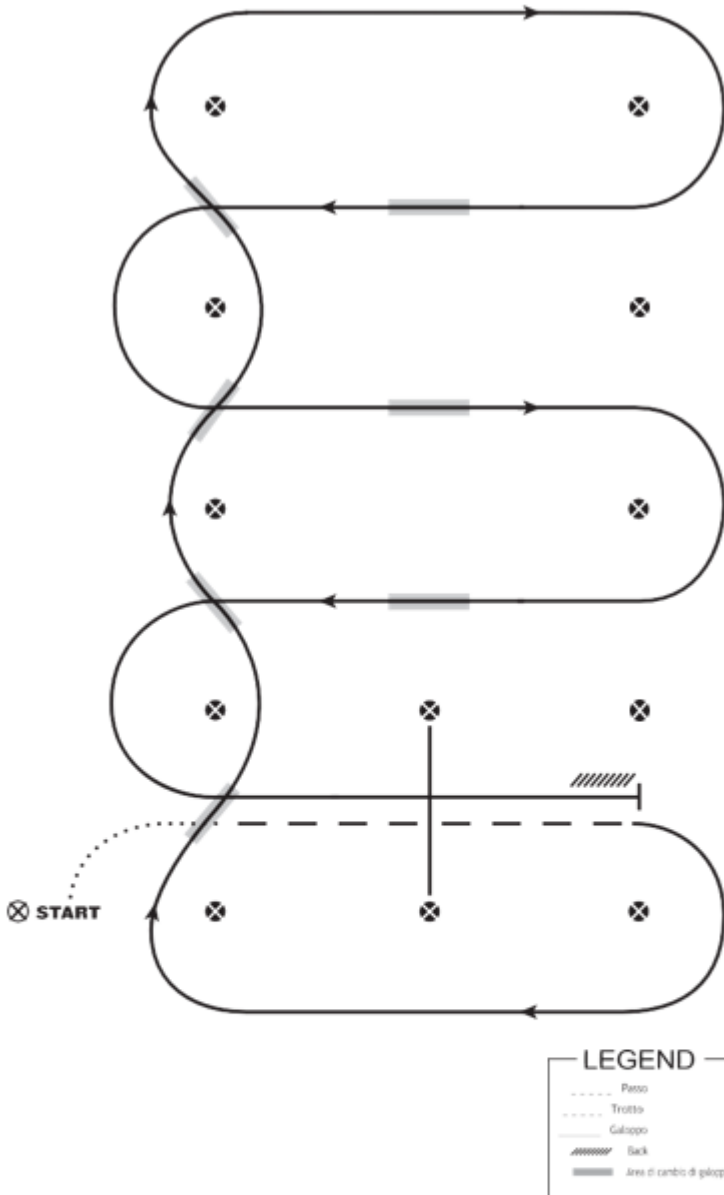
WESTERN RIDING PATTERN 3

WESTERN RIDING PATTERN 3



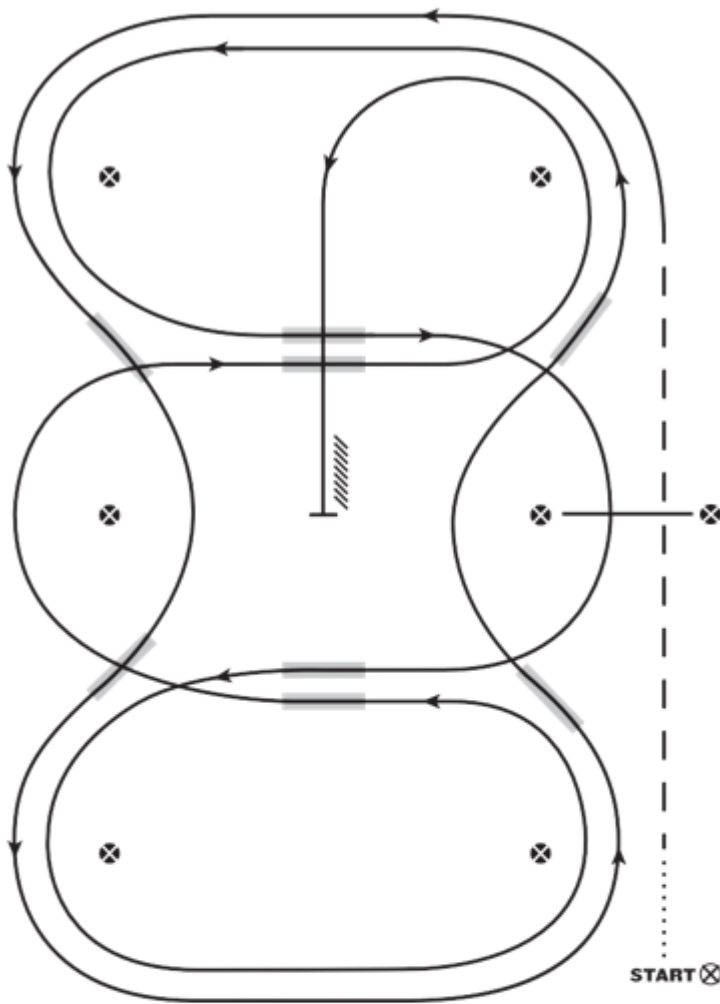
1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano sinistra
3. Primo cambio incrociato
4. Galoppo sulla barriera
5. Secondo cambio incrociato
6. Primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea
10. Terzo cambio incrociato
11. Quarto cambio incrociato
12. Galoppo fino al centro, fermarsi e indietreggiare

WESTERN RIDING PATTERN 4



1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, come disegnato, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano destra
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio incrociato
8. Secondo cambio incrociato
9. Terzo cambio incrociato
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, fermarsi e indietreggiare

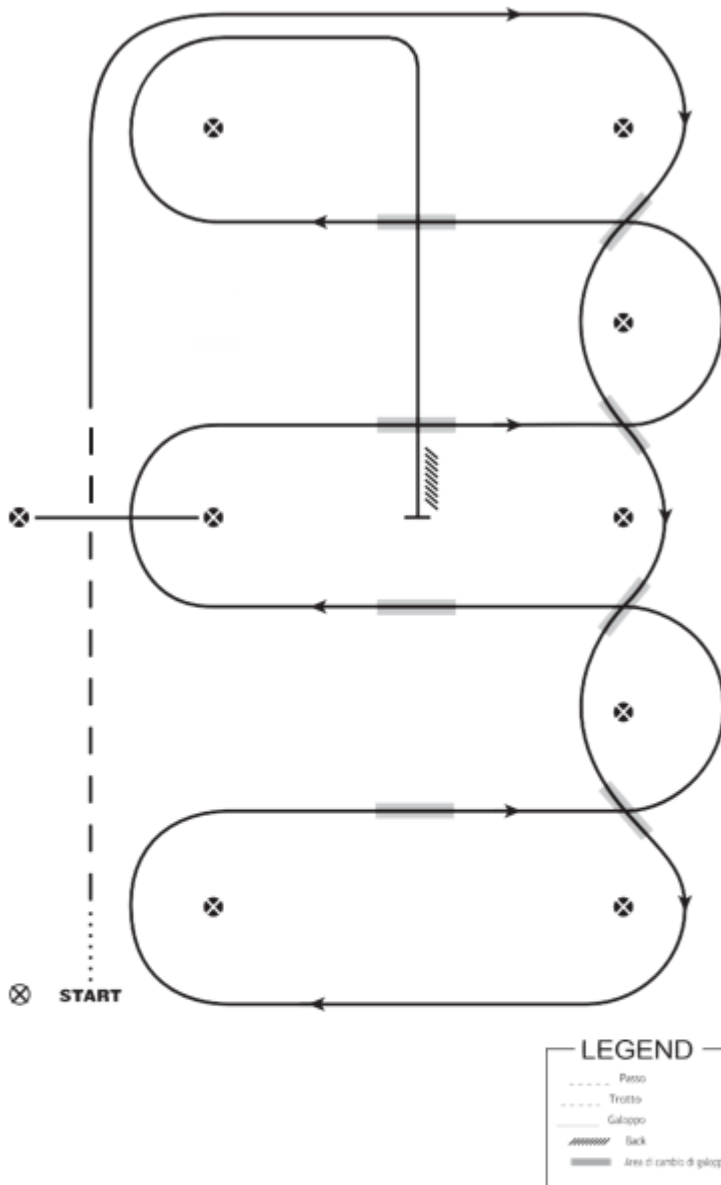
WESTERN RIDING PATTERN 5



LEGEND	
---	Passo
- - - -	Trotto
.....	Galoppo
////	Sack
	Area di cambio di galoppo

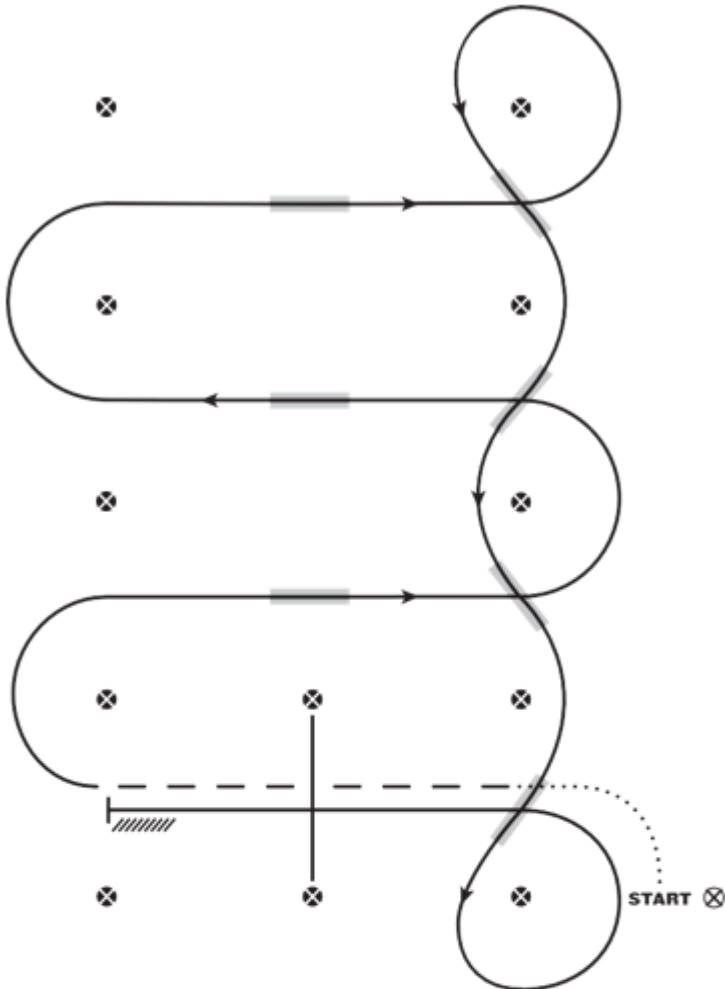
1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano sinistra
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio incrociato
8. Galoppo sulla barriera
9. Secondo cambio incrociato
10. Terzo cambio incrociato
11. Quarto cambio incrociato
12. Galoppo, fermarsi e indietreggiare

WESTERN RIDING PATTERN 6



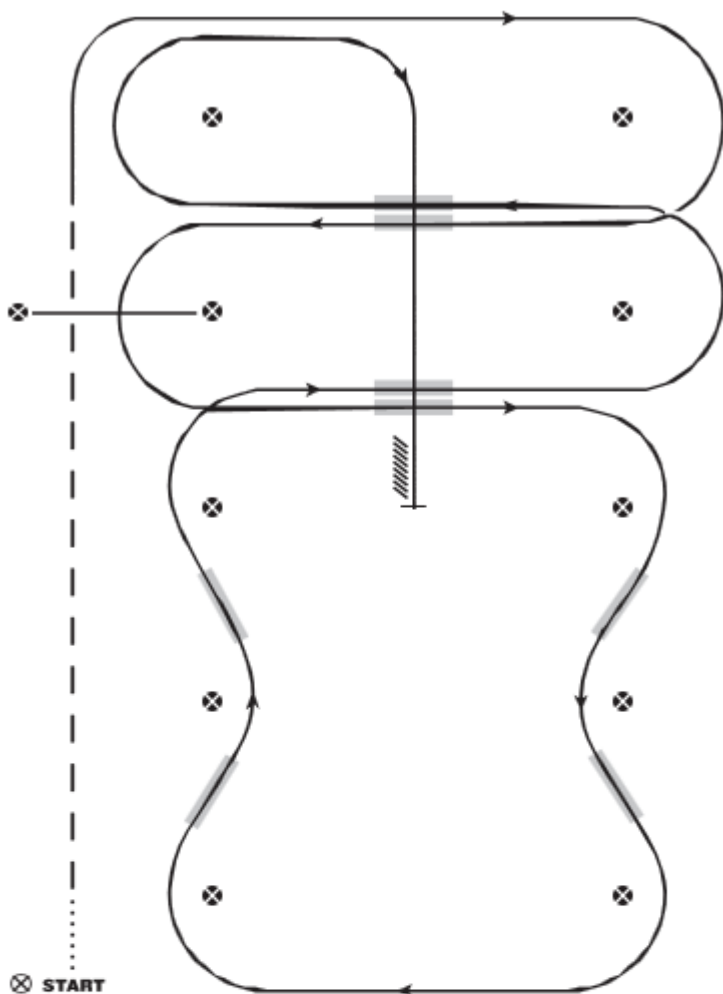
1. Camminare per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano destra e galoppo sul fondo dell'arena
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea e galoppo infondo all'arena
7. Primo cambio incrociato
8. Secondo cambio incrociato
9. Galoppo sulla barriera
10. Terzo cambio incrociato
11. Quarto cambio incrociato
12. Galoppo verso il centro dell'arena, fermarsi e indietreggiare

WESTERN RIDING PATTERN 7



1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, come disegnato, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano destra
3. Primo cambio incrociato
4. Secondo cambio incrociato
5. Terzo cambio incrociato
6. Cerchio e primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea e cerchio
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, fermarsi e indietreggiare

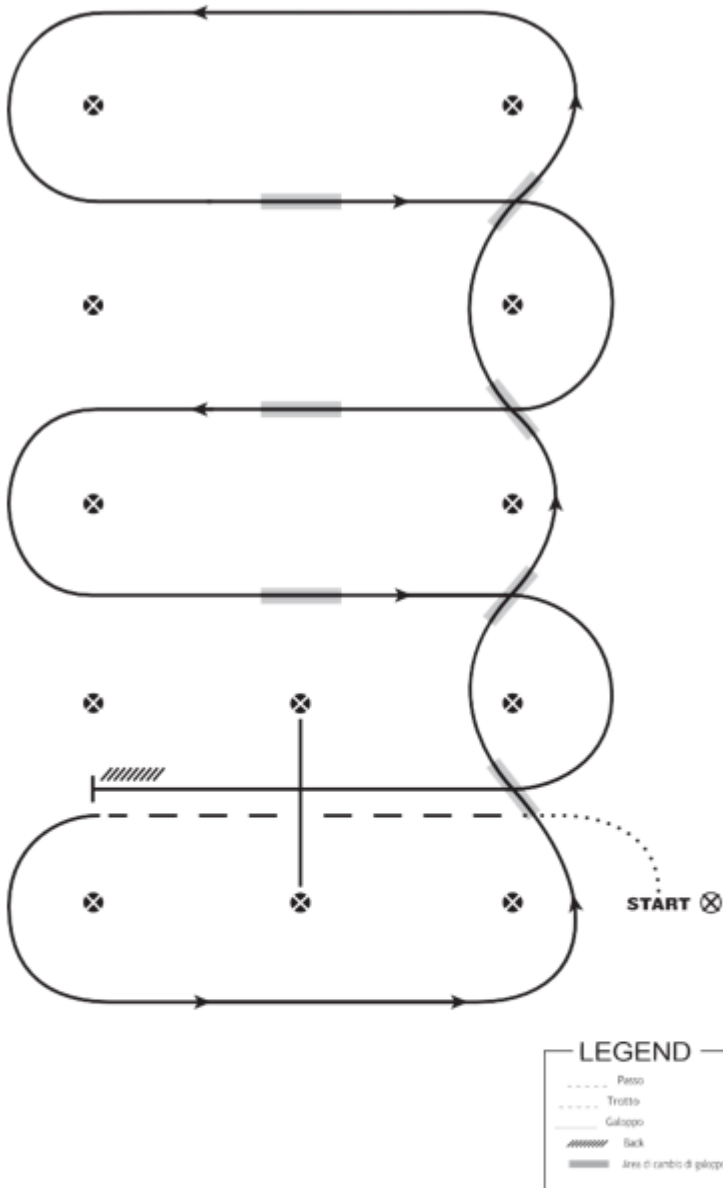
WESTERN RIDING PATTERN 8



LEGEND	
---	Passo
- - - -	Trotto
— — — —	Galoppo
////	Back
▨▨▨▨	Area di cambio di galoppo

1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano destra
3. Primo cambio incrociato
4. Galoppo sulla barriera
5. Secondo cambio incrociato
6. Primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea
10. Terzo cambio incrociato
11. Quarto cambio incrociato
12. Galoppo verso il centro dell'arena, fermarsi e indietreggiare

WESTERN RIDING PATTERN 9



1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, come disegnato, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano sinistrato the lone left lead
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio incrociato
8. Secondo cambio incrociato
9. Terzo cambio incrociato
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, fermarsi e indietreggiare



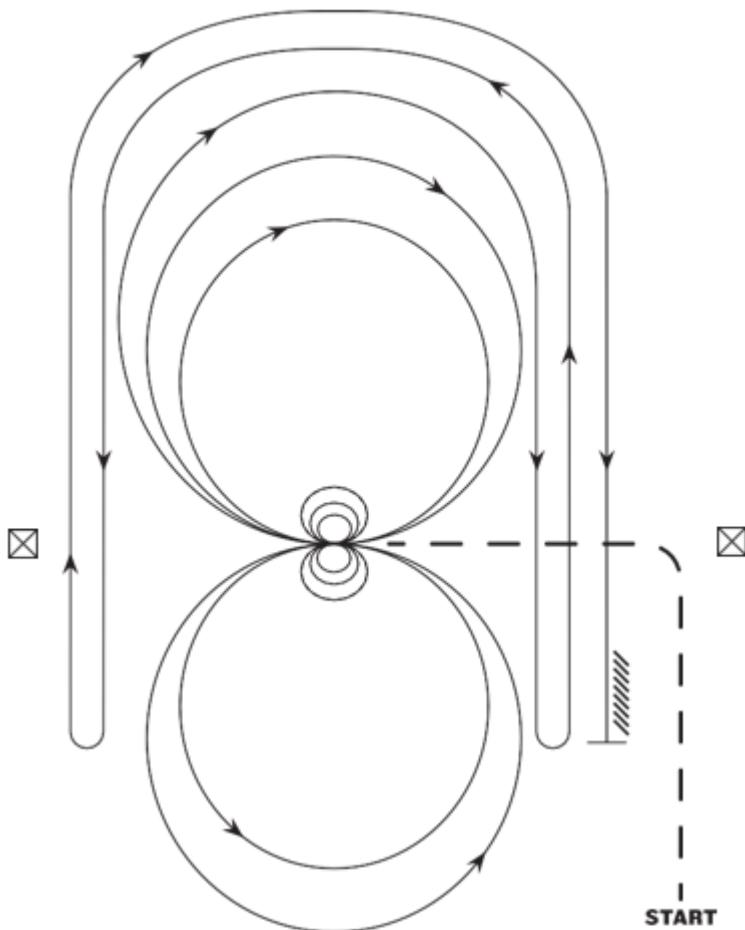
VADEMECUM PATTERN E PERCORSI

REINING

I pattern di reining saranno quelli indicati nel rule book AQHA.

RANCH REINING

RANCH REINING PATTERN 1

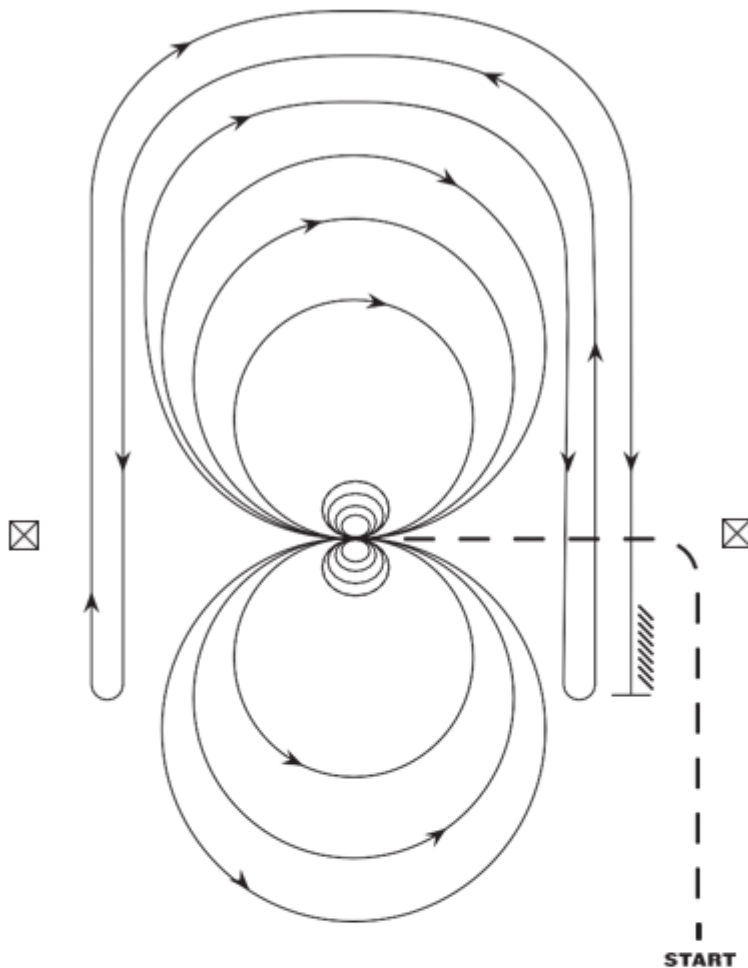


Markers obbligatori lungo il fence o la parete: il giudice deve indicare con i markers lungo il fence dell'arena o la parete il centro del pattern.

Cavalcare il pattern come segue: Trotto fino al centro dell'arena e stop

1. Completare 3 spins in una direzione. Esitare.
2. Completare 3 spins nella direzione opposta. Esitare.
3. Iniziando a mano destra, completare due cerchi grandi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare due cerchi grandi e veloci a sinistra. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio grande a destra ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale e completare un roll back a sinistra ad almeno 20 piedi dal fence o dalla parete, non esitare.
6. Continuare indietro intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena e passare il marker centrale e completare un roll back a destra ad almeno 20 piedi dal fence o dalla parete, non esitare.
7. Continuare indietro sul cerchio precedente, ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena e passare il marker centrale per completare uno sliding stop ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrare di aver completato il pattern.

RANCH REINING PATTERN 2

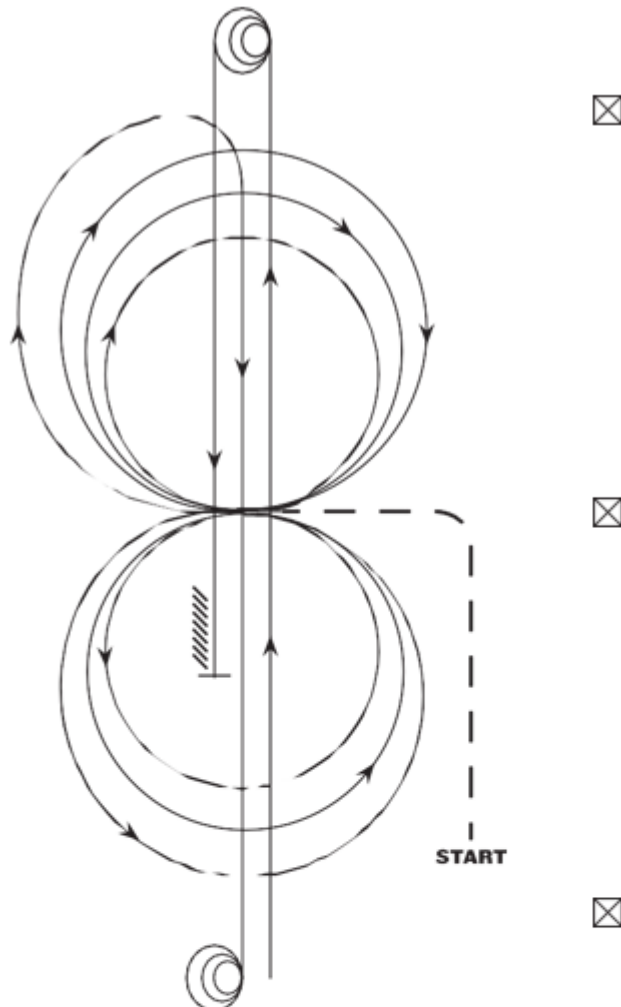


Marker obbligatori lungo il fence o la parete: il giudice deve indicare con i marker lungo la parete dell'arena o il fence il centro del pattern.

Eeguire il pattern come indicato: trottare al centro dell'arena e fermarsi o rallentare al passo prima della partenza.

1. Iniziando a mano destra, completare due cerchi a destra – il primo grande e veloce; il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro.
2. Completare 4 spins a destra. Esitare.
3. Iniziando a mano sinistra, completare due cerchi a sinistra – il primo grande e veloce; il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro.
4. Iniziando a mano destra, completare un cerchio grande e veloce a destra e cambiare di galoppo al centro dell'arena. Completare un cerchio grande e veloce a sinistra e cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio grande e veloce a destra, ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale, e completare un roll back a sinistra ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence.
6. Correre lungo il lato sinistro dell'arena, passare il marker centrale, e fare un roll back a destra ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence.
7. Continuare indietro sul cerchio precedente, ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale, e completare uno sliding stop ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

RANCH REINING PATTERN 3

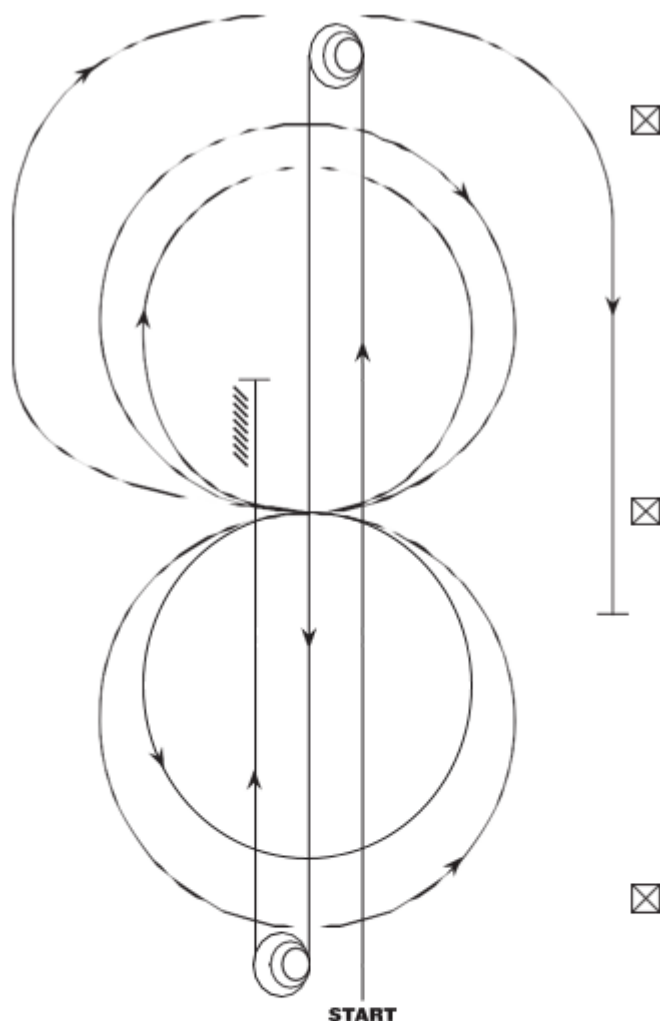


Marker obbligatorio lungo il fence o la parete: Il giudice dovrà indicare con i markers sul fence dell'arena o la parete il centro del pattern. Il giudice deve anche posizionare i markers sul fence o la parete ad almeno 50 piedi da ciascun fondo arena.

Eeguire il pattern come segue: Trottare al centro dell'arena e fermarsi o essere al passo prima della partenza. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice.

1. Iniziare a mano destra, completare tre cerchi a destra – i primi due grandi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
2. Completare tre cerchi a sinistra – i primi due grandi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
3. Iniziare un cerchio grande a destra, ma non chiudere questo cerchio. Galoppare oltre il centro dell'arena, passare il marker finale, e completare uno sliding stop.
4. Completare 3 1/2 spins a destra.
5. Passare il centro dell'arena verso il fondo opposto, passare il marker finale, completare uno sliding stop.
6. Completare 3 1/2 spins a sinistra.
7. Galoppare indietro verso il centro dell'arena, passare il marker centrale, e completare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

RANCH REINING PATTERN 4

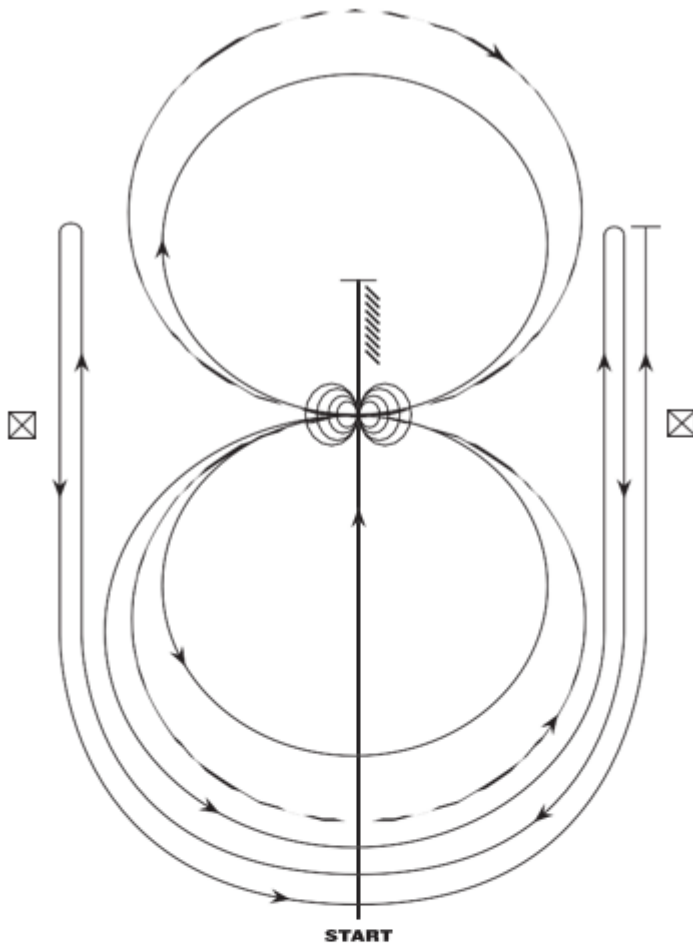


Marker obbligatori lungo il Fence o la Parete: Il giudice deve indicare con i markers lungo la parete dell'arena o del fence il centro del pattern. Il giudice deve posizionare anche i marker del fondo arena lungo il fence o parete ad almeno 50 piedi da ciascun fondo arena.

Eeguire il pattern come segue:

- Galoppare oltre il centro dell'arena e superare il marker di fondo e completare uno sliding stop.
- Completare 3 1/2 spins a sinistra.
- Galoppare verso il fondo opposto dell'arena, passare il marker di fondo e completare uno sliding stop.
- Completare 3 1/2 spins a destra.
- Correre passando il marker centrale e completare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi. ~~Complete~~ 1/4 di giro a sinistra; esitare.
- Iniziando a mano destra, completare due cerchi a destra – il primo piccolo e lento, il secondo grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
- Completare due cerchi a sinistra – il primo piccolo e lento, il secondo grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
- Iniziare un cerchio grande a destra ma non chiudere questo cerchio. Galoppare lungo il lato ~~destro~~ dell'arena, passare il marker centrale e completare uno sliding stop ad almeno 20 piedi dal fence. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

RANCH REINING PATTERN 5

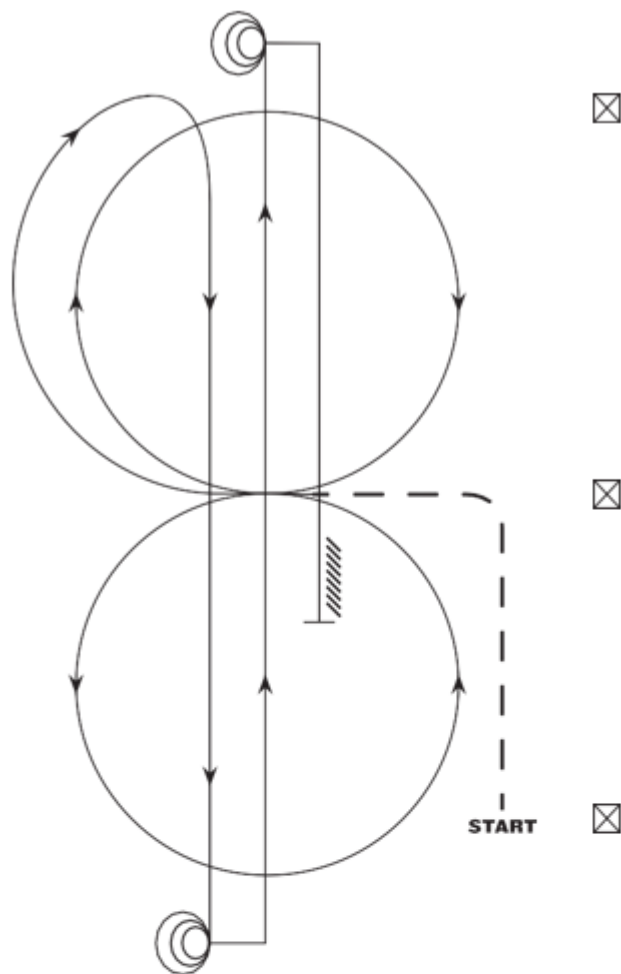


Markers obbligatori lungo il fence o la parete: Il giudice deve indicare con i markers lungo il fence dell'arena o la parete il centro del pattern. Il giudice deve anche posizionare i markers lungo il fence o la parete ad almeno 50 piedi da ciascun fondo arena.

Eeguire il pattern come segue:

1. Correre passando il marker centrale e completare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno 10 piedi. Esitare.
2. Completare quattro spin a destra. Esitare.
3. Completare quattro spin e un quarto a sinistra. Esitare. Il cavallo deve essere rivolto verso il fence di sinistra.
4. Iniziare a mano sinistra, completare due cerchi a sinistra - il primo piccolo e lento, il secondo grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Completare due cerchi a destra - il primo piccolo e lento, il secondo grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
6. Iniziare un cerchio grande a sinistra, ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale, e completare un rollback a destra ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence.
7. Continuare indietro lungo il cerchio precedente, ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena, passare il marker centrale, e completare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence.
8. Continuare indietro sul cerchio precedente, ma non chiudere questo cerchio. Galoppare lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale, e completare uno sliding stop ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

RANCH REINING PATTERN 6

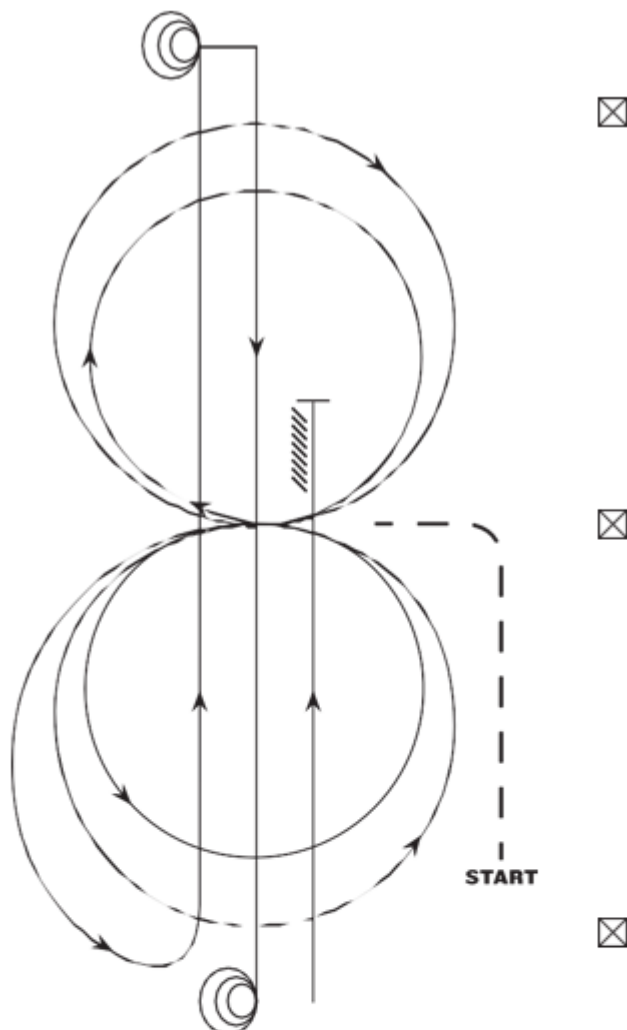


Marker obbligatori lungo il Fence o la parete: Il giudice deve indicare con i marker lungo la parete dell'arena o il fence il centro del pattern. Il giudice deve anche posizionare i marker lungo il fence o la parete ad almeno 50 piedi da ciascun fondo arena.

Completare il pattern come segue: Trottare al centro dell'arena e fermarsi o essere al passo prima della partenza. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice.

1. Iniziare a mano destra, galoppare un cerchio a destra. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
2. Completare un cerchio a sinistra. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
3. Iniziare un cerchio a mano destra, ma non chiudere il cerchio. Galoppare verso il centro dell'arena, passare il marker di fondo arena, e completare uno sliding stop.
4. Completare 3 1/2 spins a destra.
5. Correre verso il fondo opposto dell'arena, passare il marker centrale, completare uno sliding stop.
6. Completare 3 1/2 spins a sinistra.
7. Correre passando il marker centrale e completare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrare di avere ~~completato~~ il pattern.

RANCH REINING PATTERN 7

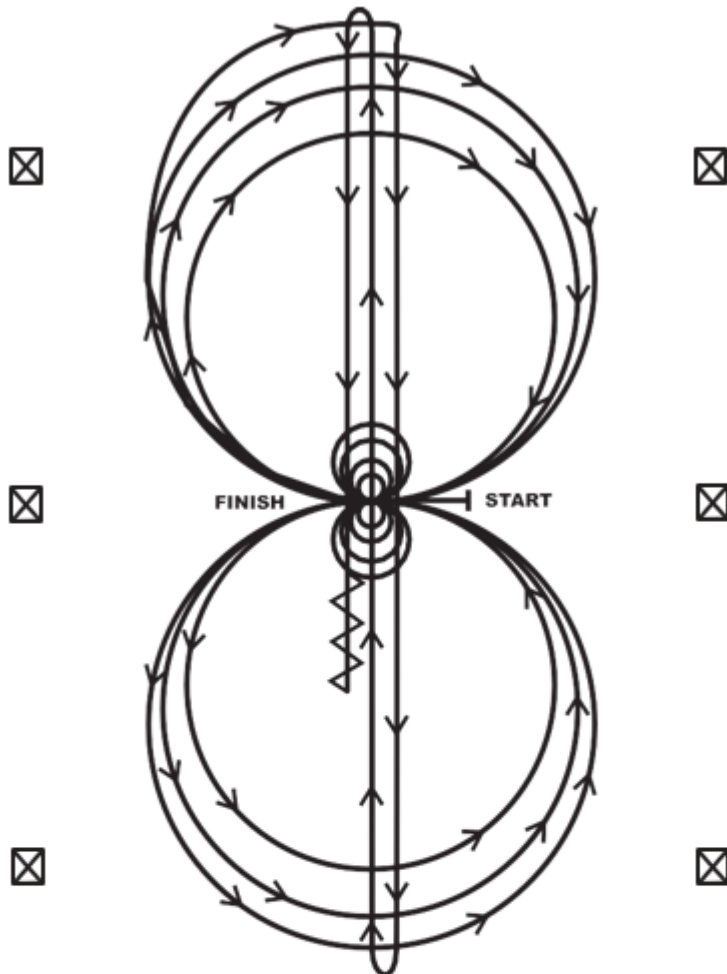


Marker obbligatori lungo il fence o la parete: il Giudice deve indicare con i marker sulla parete dell'arena o fence il centro del pattern. Il giudice deve anche posizionare i marker sul fence o la parete ad almeno 50 piedi da ciascun fondo arena.

Completare il pattern come segue: Trotto fino al centro dell'arena e fermarsi o essere al passo prima della partenza. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice.

1. Iniziare a mano sinistra, completare due cerchi a sinistra – il primo grande e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
2. Completare due cerchi a destra – il primo grande e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
3. Iniziare un cerchio a sinistra, ma non chiudere questo cerchio. Continuare intorno al fondo dell'arena, correre verso il centro, passare il marker di fondo, e completare uno sliding stop.
4. Completare 3 1/2 spins a sinistra.
5. Correre verso il lato opposto dell'arena, passare il marker di fondo e completare uno sliding stop.
6. Completare 3 1/2 spins a destra.
7. Correre passando il marker centrale e fare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

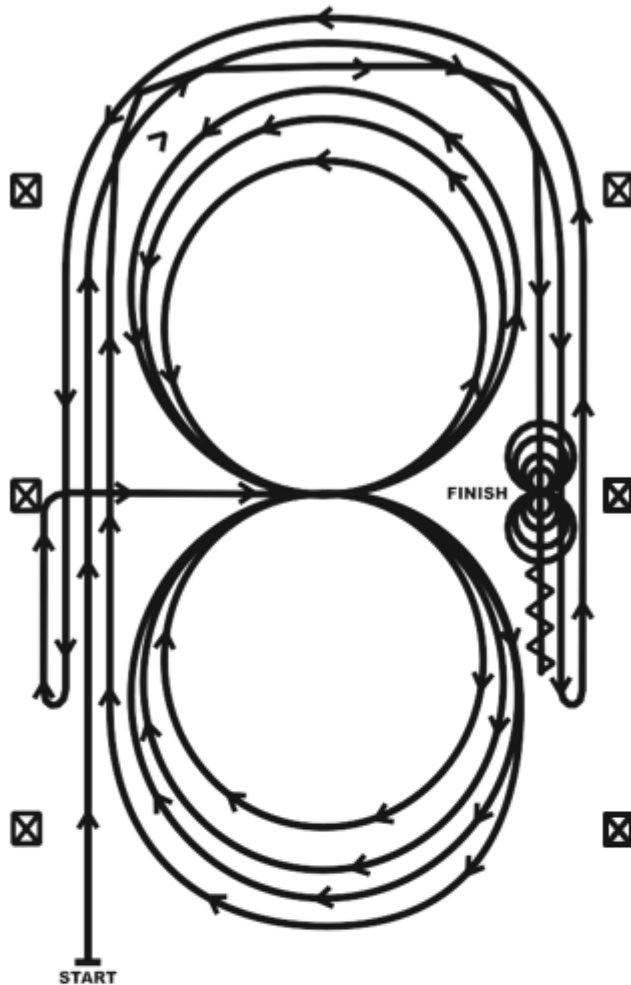
RANCH REINING PATTERN 8-OPES



I cavalli possono accedere al centro al trotto. I cavalli fermarsi prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso la delimitazione di sinistra.

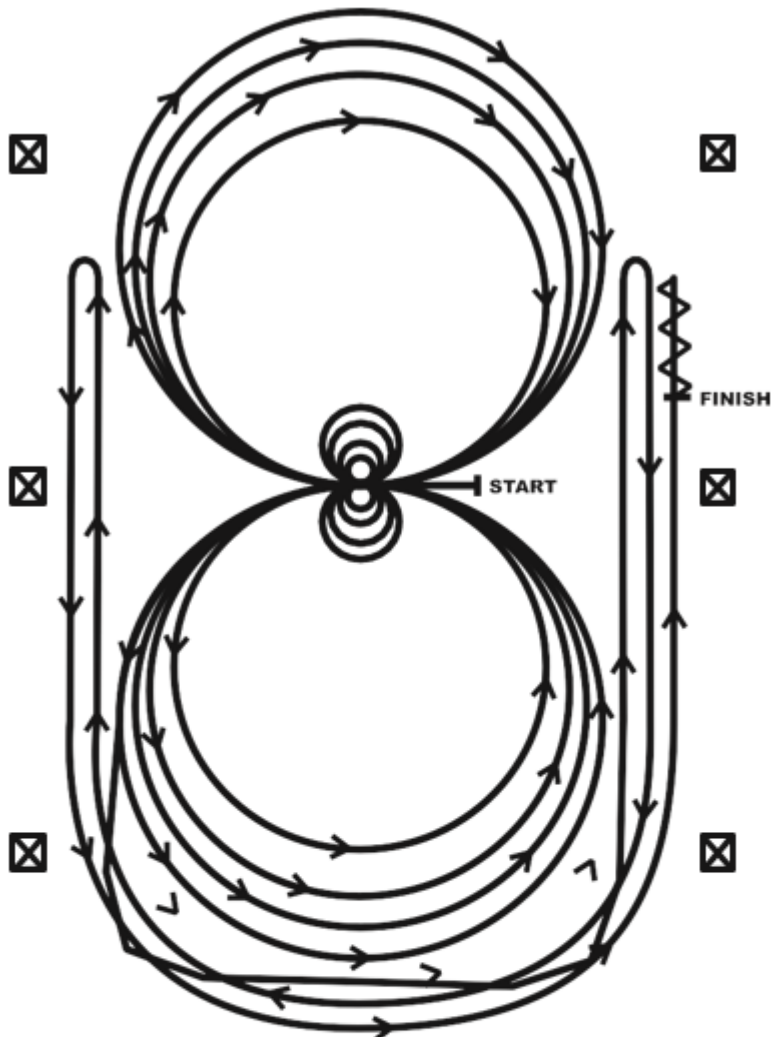
1. Partendo in galoppo destro, completare tre cerchi verso destra: il primo piccolo e lento, il secondo ed il terzo ampi e veloci. Cambiare galoppo in centro all'arena.
2. Completare tre cerchi verso sinistra: il primo piccolo e lento, il secondo ed il terzo ampi e veloci. Cambiare di galoppo in centro 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 cinque spin a destra.
7. Effettuare cinque spin a sinistra. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

RANCH REINING PATTERN 9



1. Iniziare stando ad almeno 6 metri dalla delimitazione dell'arena; galoppare dritto lungo il lato sinistro dell'arena, proseguire sul lato corto e poi lungo il lato destro dell'arena. Dopo il marker centrale effettuare un **rollback** a sinistra, senza esitare.
2. Procedere in senso inverso, a mano sinistra stando ad almeno sei metri dalla recinzione, proseguire sul lato corto e poi, lungo il lato sinistro dell'arena, dopo il marker centrale effettuare un **rollback** a destra, senza esitare.
3. Continuare lungo il lato sinistro fino al marker centrale, dove il cavallo dovrebbe trovarsi in galoppo destro. Svoltare a destra verso il centro dell'arena e compiere tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.
4. Compiere tre cerchi verso sinistra: i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.
5. Iniziare un ampio cerchio verso destra che però non dev'essere chiuso bensì si procedere seguendo il lato lungo sinistro, stando ad almeno sei metri dalla recinzione, proseguire lungo il lato corto e lungo il lato destro. Dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno tre metri. Esitare.
6. Compiere quattro spin a destra. Esitare.
7. Compiere cinque spin a sinistra. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

RANCH REINING PATTERN 10

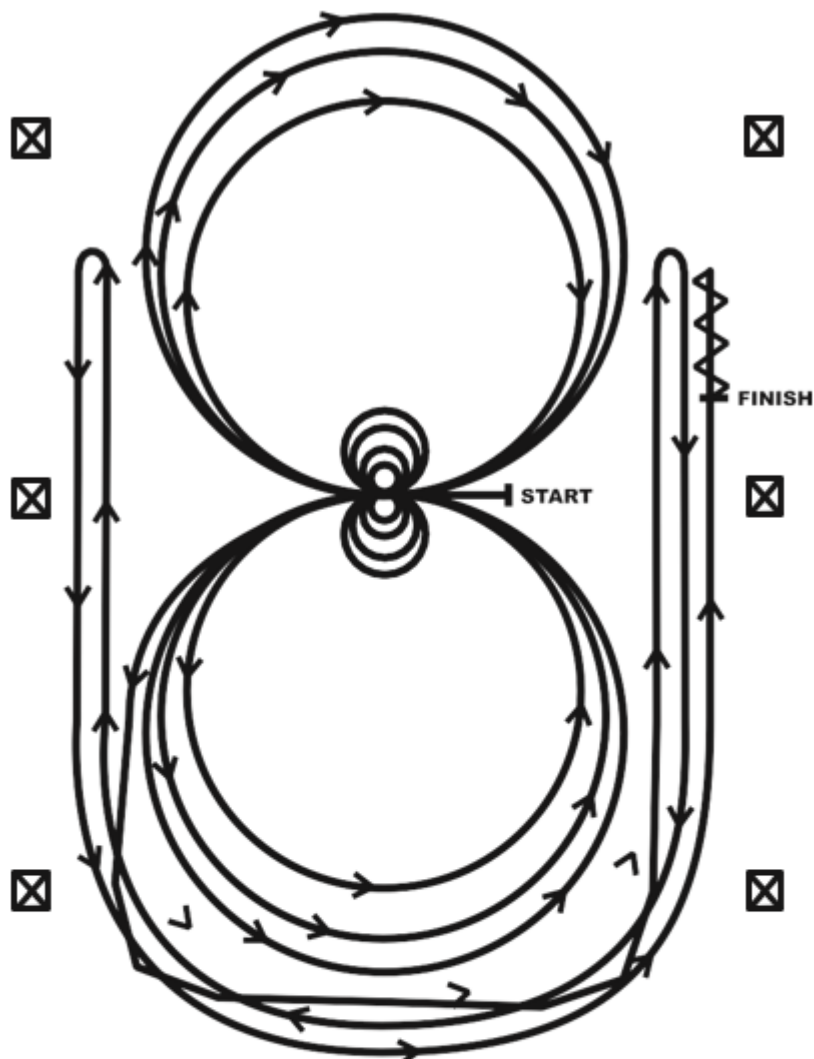


I cavalli possono procedere al centro dell'arena al passo o al trotto. Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern.

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 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 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.

RANCH REINING PATTERN 11

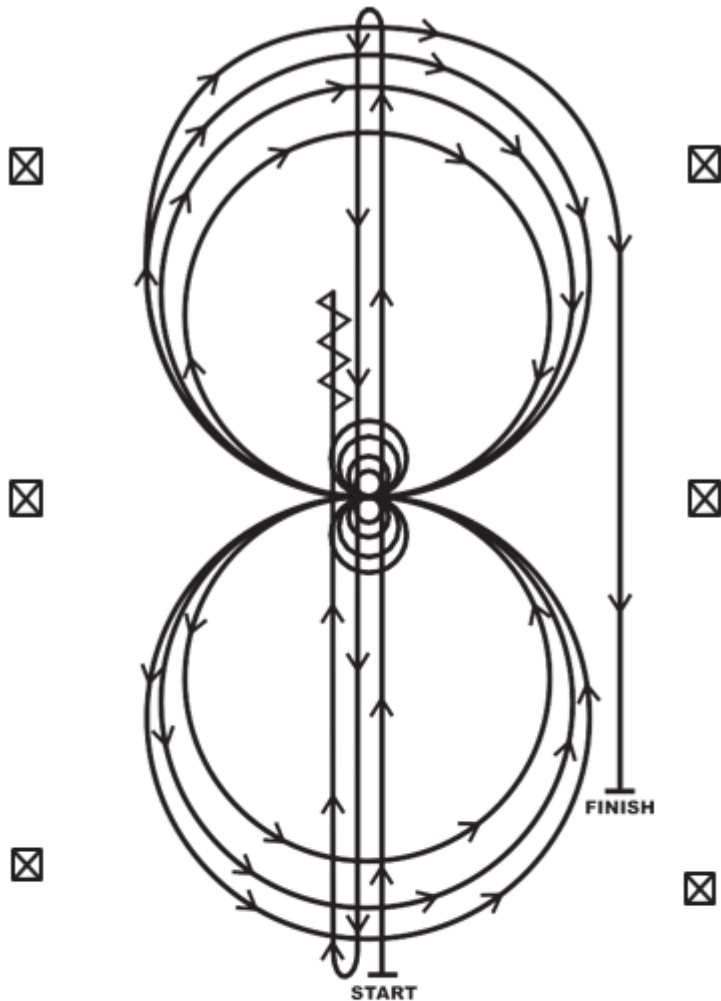


I cavalli possono procedere al centro dell'arena al passo o al trotto. Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern.

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

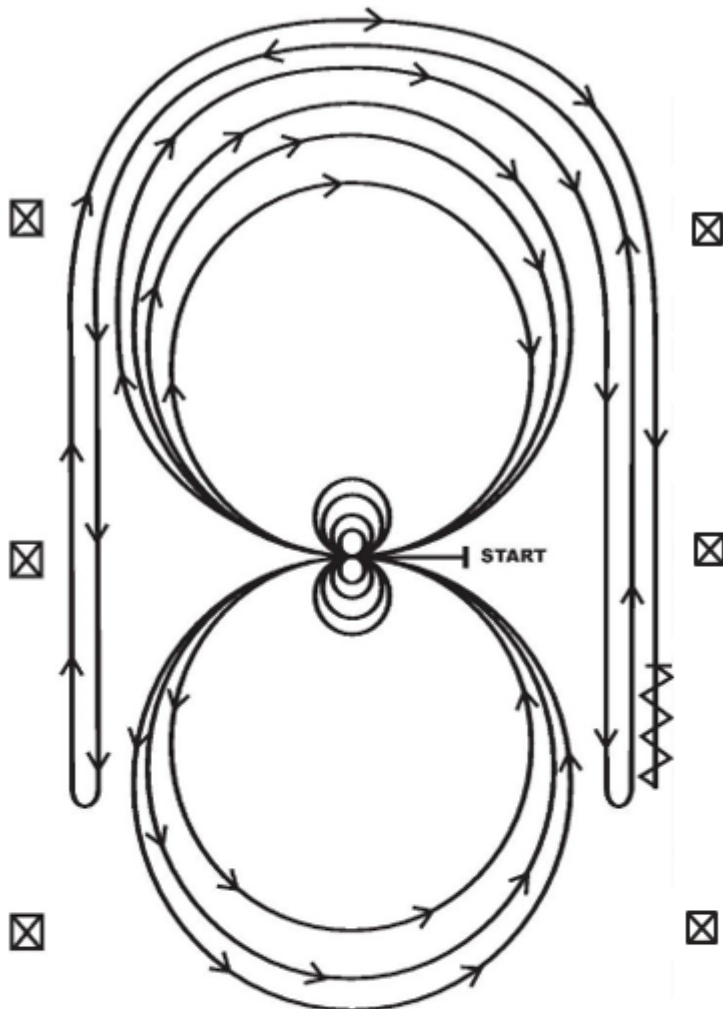
1. Effettuare cinque spin a destra.
2. Effettuare cinque spin a sinistra. Esitare.
3. Prendere il galoppo sinistro ed effettuare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo lento e piccolo. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
4. Effettuare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; 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.

RANCH REINING PATTERN 12



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.
4. Eseguire cinque spin a destra. Esitare.
5. Eseguire cinque 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 staccionata. Esitare per dimostrare il completamento del percorso.

RANCH REINING PATTERN 13

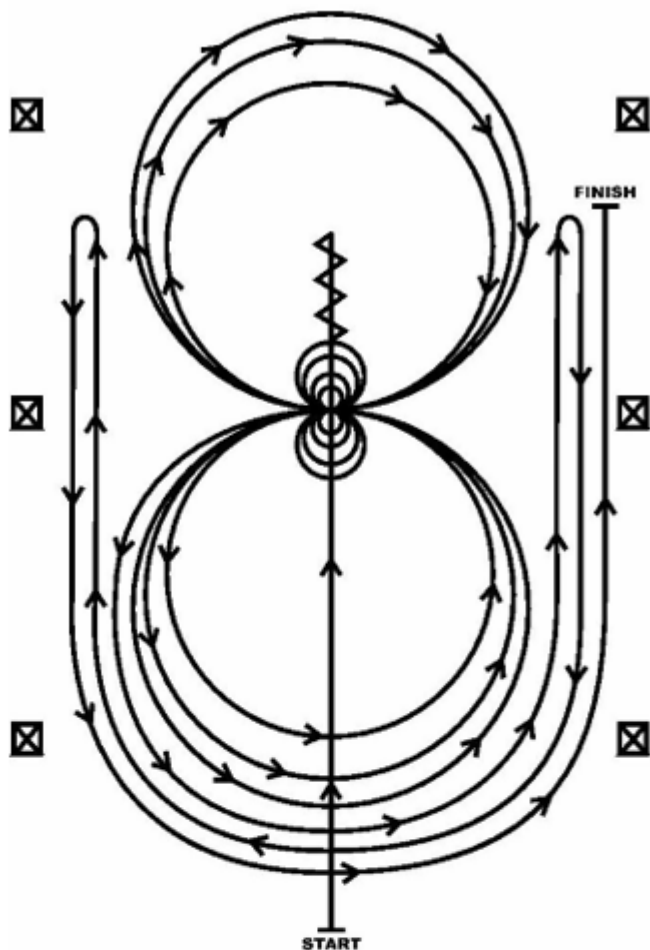


I cavalli devono procedere al centro dell'arena al trotto. Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern.

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

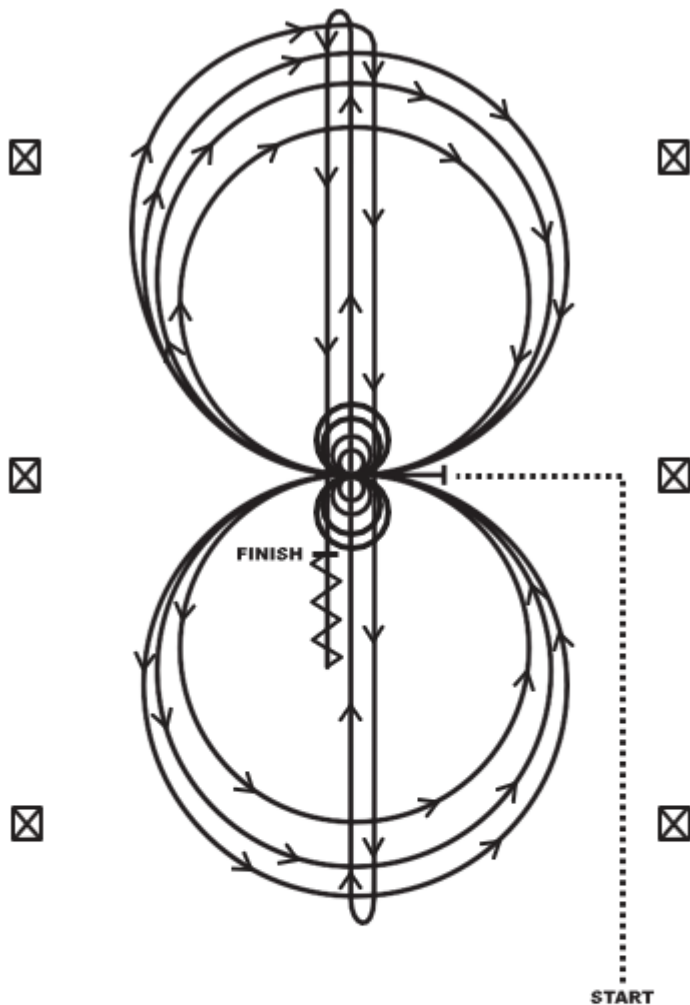
1. Effettuare cinque spin a sinistra
2. Effettuare cinque spin a destra. Esitare.
3. Prendere il galoppo destro ed effettuare tre cerchi a destra: il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
4. Effettuare tre cerchi a 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. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

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, senza esitazione.
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 sei 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.

RANCH REINING PATTERN 15



I cavalli devono trottare fino al centro dell'arena. I cavalli devono essere al passo o fermarsi prima di iniziare il percorso. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso il fence o la parete sinistra

Completare cinque spin a sinistra. Esitare

Completare cinque spin a destra. Esitare

Iniziare a mano destra, completare tre cerchi a destra, il primo cerchio piccolo e lento; i prossimi due cerchi grandi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.

Completare tre cerchi a sinistra; il primo cerchio piccolo e lento, gli altri due grandi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.

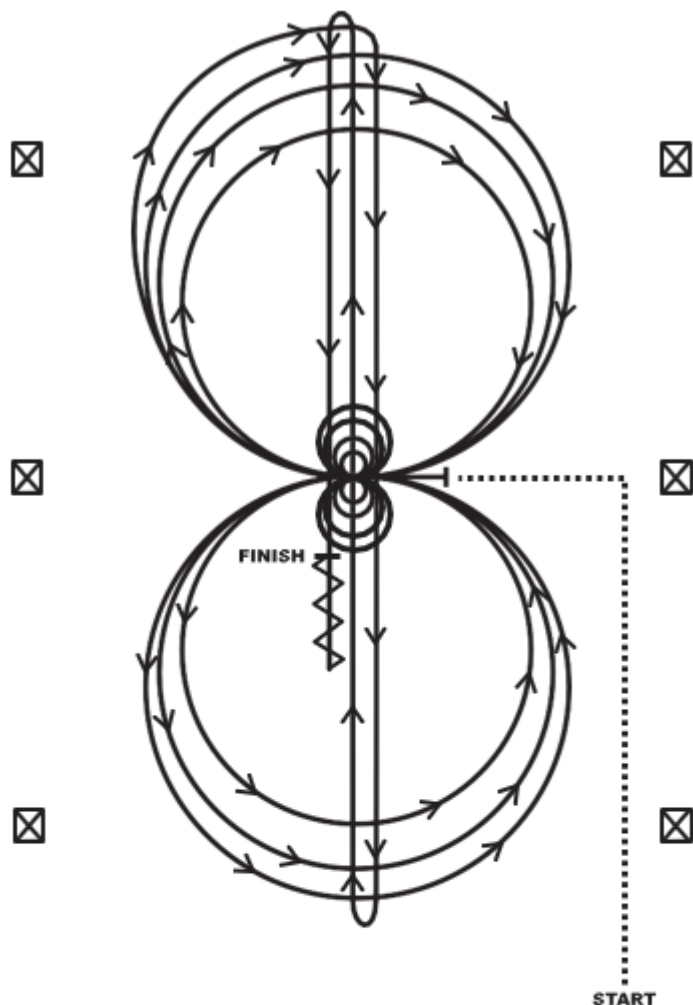
Iniziare un cerchio grande a destra, ma non chiuderlo. Correre verso il centro dell'arena passando l'ultimo marker e completare un rollback a destra - nessuna esitazione

Correre attraverso il centro verso la parte opposta dell'arena e passare l'ultimo marker e completare un rollback a sinistra - nessuna esitazione

Correre passando il marker al centro e completare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno tre metri.

Esitare per dimostrare di aver completato il pattern.

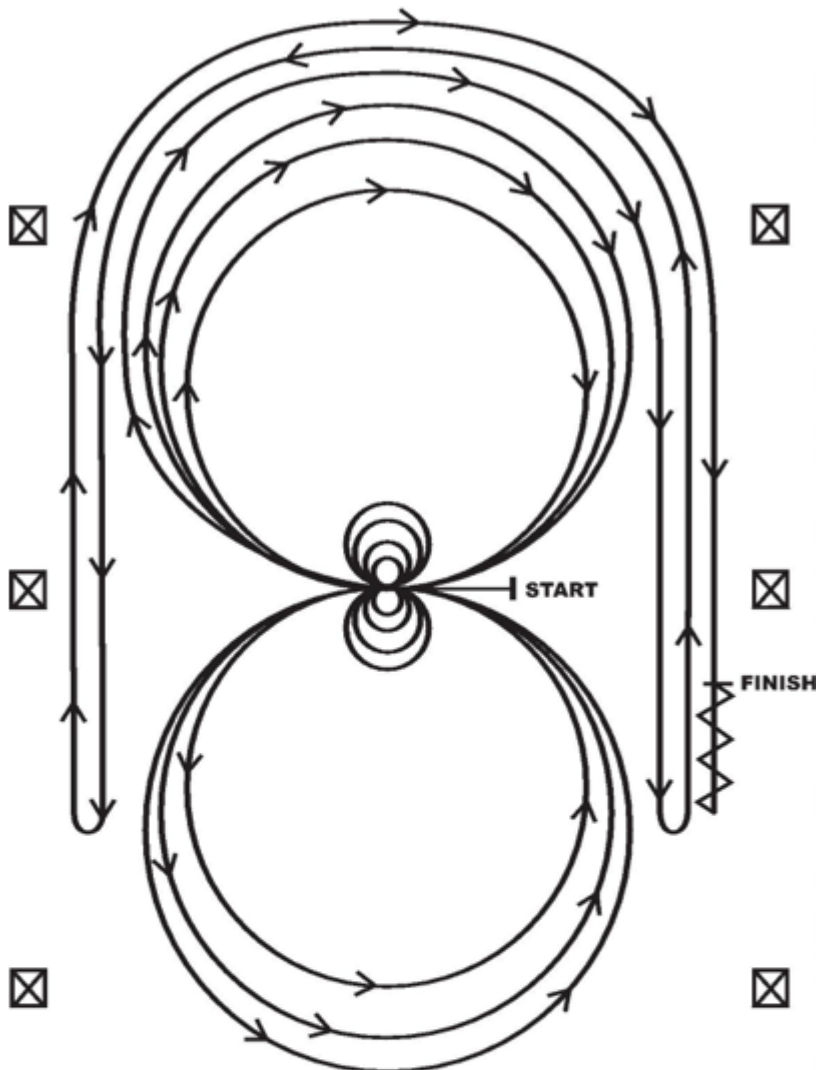
RANCH REINING PATTERN 16



I cavalli devono trottare fino al centro dell'arena. I cavalli devono essere al passo o fermarsi prima di iniziare il percorso. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso il fence o la parete sinistra

1. Completare cinque spin a sinistra. Esitare
2. Completare cinque spin a destra. Esitare
3. Iniziare a mano destra, completare tre cerchi a destra, il primo cerchio piccolo e lento; i prossimi due cerchi grandi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi a sinistra; il primo cerchio piccolo e lento, gli altri due grandi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio grande a destra, ma non chiuderlo. Correre verso il centro dell'arena passando l'ultimo marker e completare un rollback a destra - nessuna esitazione
6. Correre attraverso il centro verso la parte opposta dell'arena e passare l'ultimo marker e completare un rollback a sinistra - nessuna esitazione
7. Correre passando il marker al centro e completare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno tre metri.
Esitare per dimostrare di aver completato il pattern.

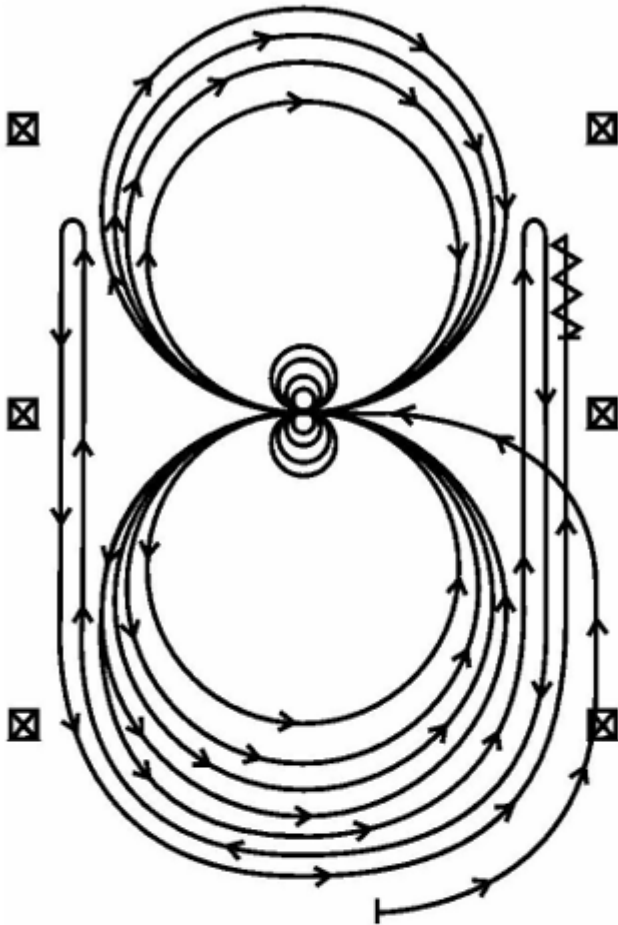
RANCH REINING PATTERN 17



I cavalli possono camminare o trottare verso il centro dell'arena. I cavalli devono camminare o fermarsi prima di iniziare il pattern. Inizia dal centro dell'arena, di fronte al muro o alla recinzione a sinistra.

1. Completa cinque spin a sinistra. Esitare.
2. Completa cinque spin a destra. Esitare.
3. Iniziando con il galoppo a destra, completare tre cerchi verso destra: i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare il galoppo al centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi verso sinistra: i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare il galoppo al centro dell'arena.
5. Iniziare un grande cerchio verso destra ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare un **rollback** a sinistra ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitare.
6. Continuare il cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale e fare un **rollback** a destra ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
7. Continuare il cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare uno stop ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione. Indietreggiare di almeno dieci piedi (tre metri). Fare una pausa per dimostrare il completamento del pattern.

RANCH REINING PATTERN 18

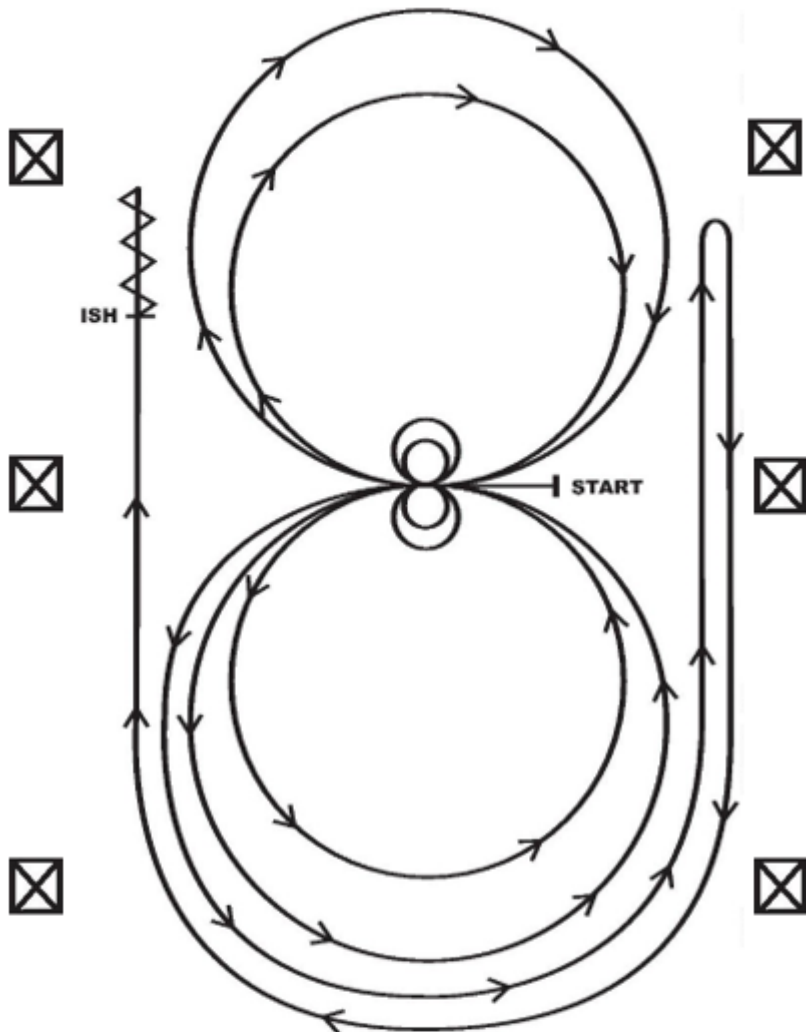


Iniziare con galoppo a mano sinistra. Continuare fino al centro dell'arena per iniziare il pattern rivolto verso la parete sinistra o la recinzione, senza fermarsi o cambiare andatura.

1. Iniziando a mano sinistra, completare tre cerchi a sinistra: i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
2. Completare cinque spin a sinistra. Esitare.
3. Iniziando a mano destra, completa tre cerchi a destra: i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Completare cinque spin a destra. Esitare.
5. Iniziando a mano sinistra, correre un grande cerchio veloce a sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena, correre un grande cerchio veloce a destra e cambiare di galoppo al centro dell'arena (Figura 8).
6. Continuare intorno al cerchio precedente a sinistra ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare un **rollback** a destra ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
7. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale e fare un **rollback** a sinistra ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
8. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare uno sliding stop ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione. Indietreggiare di almeno dieci piedi (tre metri). Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

REINING PATTERN A-B

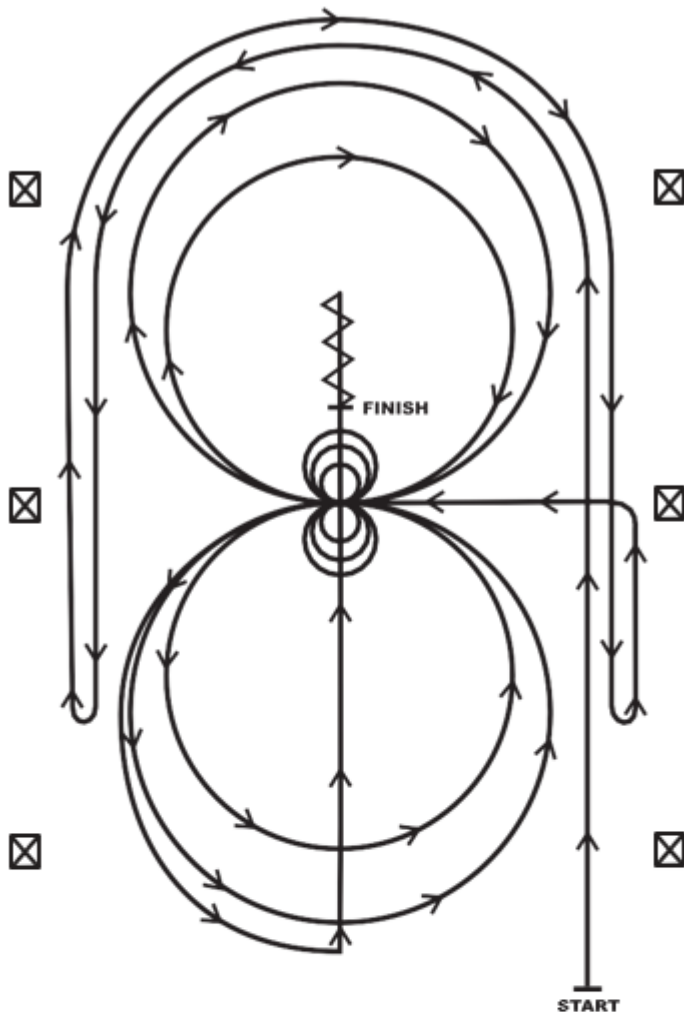
REINING PATTERN A



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

REINING PATTERN B

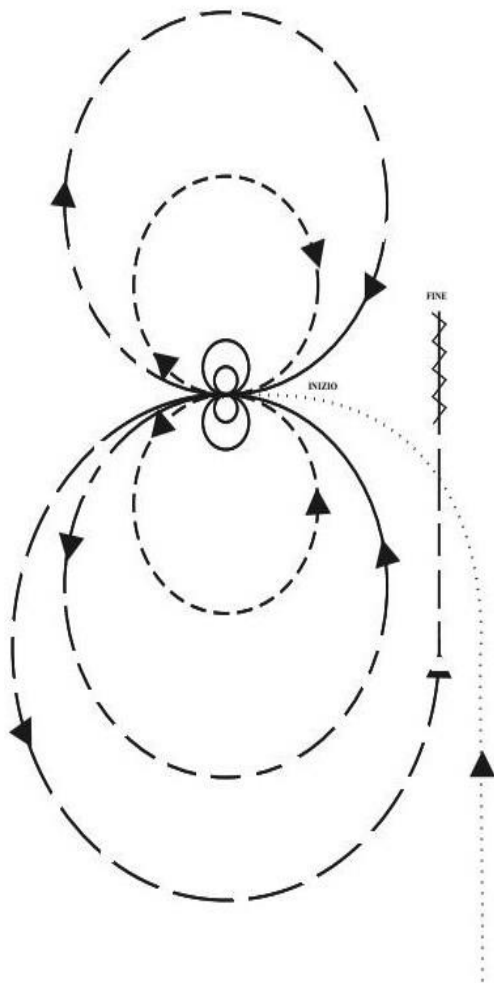


1. Iniziando, galoppare dritto lungo il lato destro dell'arena, girare intorno alla parte superiore dell'arena, correre dritto lungo il lato opposto o sinistro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a destra—senza esitazione.
2. Continuare dritto lungo il lato sinistro dell'arena, girare intorno alla parte superiore dell'arena, correre dritto lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a sinistra—senza esitazione.
3. Continuare lungo il lato destro dell'arena fino al marker centrale, al marker centrale il cavallo dovrebbe essere a galoppo sinistro e completare due cerchi a sinistra, uno grande e veloce e uno piccolo e lento. Fermarsi al centro.
4. Completare tre spin a sinistra. Esitare.
5. Completare due cerchi a destra, uno grande e veloce e uno piccolo e lento. Fermarsi al centro.
6. Completare tre spin a destra. Esitare.
7. Iniziare un grande cerchio a sinistra, non chiudere il cerchio. Continuare lungo il centro dell'arena oltre il marker centrale e fare uno sliding stop.
8. Fare retromarcia di almeno dieci piedi. Esitare per dimostrare il completamento del pattern

VADEMECUM PATTERN E PERCORSI

REINING WALK AND TROT

REINING WALK AND TROT PATTERN A



il cavallo può entrare al passo e al trotto fino al centro dell'arena, deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern.

Cominciare rivolti verso la staccionata di sinistra.

1.completare due spin a destra, esitare

2.completare due spin a sinistra, esitare

3.completare due cerchi verso destra al trotto, il primo grande e il secondo piccolo. Cambiare al centro dell'arena.

4. Completare due cerchi verso sinistra al trotto, il primo piccolo e il secondo grande

5. Cominciare un cerchio grande a sinistra senza chiuderlo. Proseguire dritti passando il marker centrale ed eseguire uno stop. Back di almeno 3 metri.

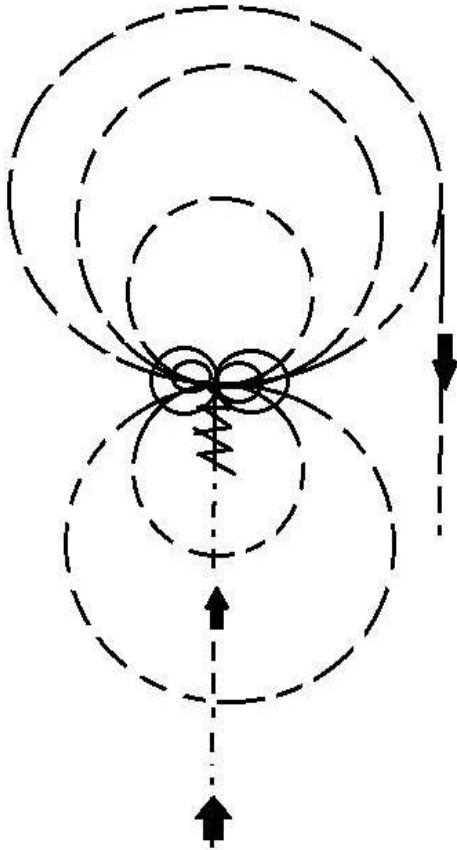
Esitare per dimostrare di aver terminato

PATTERN WALK AND TROT A



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.

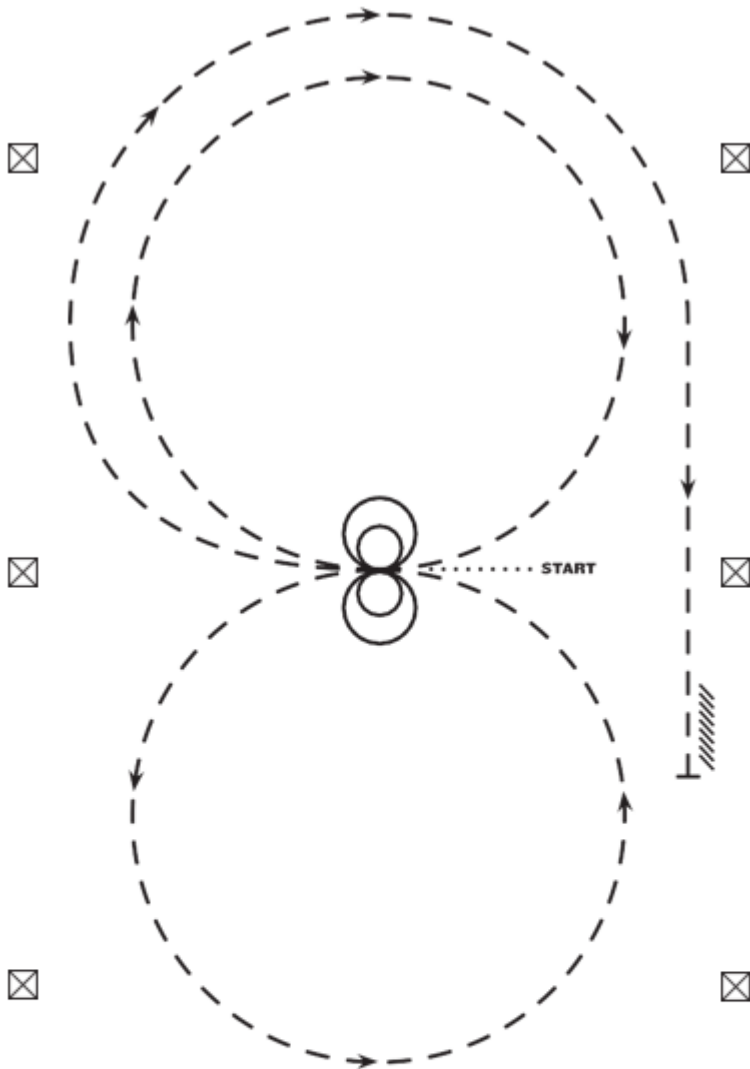
Proseguire dritti passando il marker centrale ed eseguire uno stop.

Esitare per dimostrare di aver concluso il pattern

PATTERN WALK AND TROT B



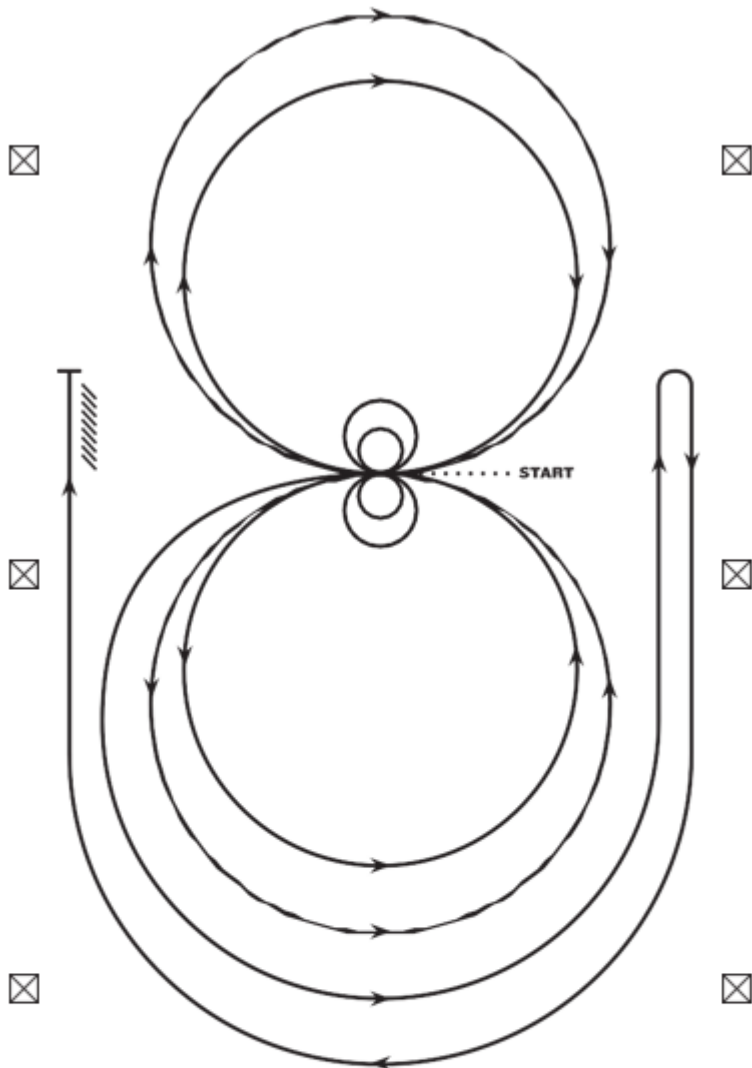
PARA RANCH REINING PATTERN 1 PASSO E TROTTO



I cavalli possono raggiungere il centro dell'arena al passo o al trotto. I cavalli devono essere al passo o fermarsi prima di iniziare il percorso. Iniziando al centro dell'arena rivolti verso la parete o il fence di sinistra.

1. Completare tre spin a sinistra. Esitare.
2. Completare tre spin a destra. Esitare.
3. Trottare un cerchio a destra, cambiare direzione al centro dell'arena.
4. Completare un cerchio a sinistra, cambiare direzione al centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio a destra ma non chiudere questo cerchio. Trottare dritti lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale, fermarsi e indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

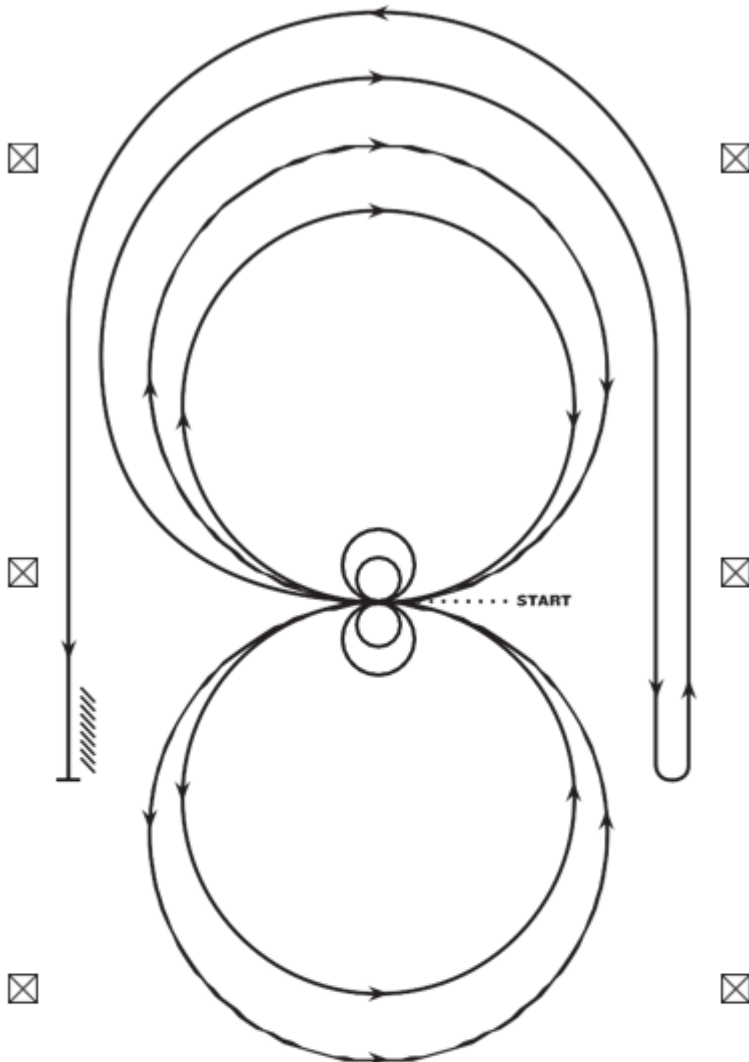
PARA RANCH REINING PATTERN 2



I cavalli possono raggiungere il centro dell'arena al passo o al trotto. I cavalli devono essere al passo o fermarsi prima di iniziare il percorso. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso la parete o il fence di sinistra.

1. Iniziando a mano sinistra, completare due cerchi a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
2. Completare tre spin a sinistra. Esitare.
3. Iniziando a mano destra completare due cerchi a destra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Completare tre spin a destra. Esitare.
5. Iniziando a mano sinistra, andare attorno al fondo dell'arena, correre lungo il lato destro dell'arena e passare il marker centrale, fermarsi e fare un roll back a destra.
6. Continuare attorno al fondo dell'arena per correre lungo il lato sinistro dell'arena e passare il marker centrale, fermarsi e indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per mostrare il completamento del pattern.

PARA RANCH REINING PATTERN 3



I cavalli possono raggiungere il centro dell'arena al passo o al trotto. I cavalli devono essere al passo o fermarsi prima di iniziare il percorso. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso il fence o la parete di sinistra.

1. Completare tre spin a sinistra. Esitare.
2. Completare tre spins a destra. Esitare.
3. Iniziando a mano destra, completare due cerchi a destra, il primo cerchio piccolo e lento e il secondo grande e veloce. Al centro dell'arena fare un cambio di galoppo semplice.
4. Completare due cerchi a sinistra, il primo cerchio piccolo e lento ed il secondo grande e veloce. Al centro dell'arena fare un cambio di galoppo semplice.
5. Iniziare un cerchio a destra ma non chiudere questo cerchio. Galoppare lungo il lato destro dell'arena superando il marker centrale e fermarsi e completare un roll back a sinistra.
6. Galoppare indietro percorrendo il cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Galoppare lungo il lato sinistro dell'arena e superando il marker centrale fermarsi e indietreggiare di almeno dieci piedi. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.