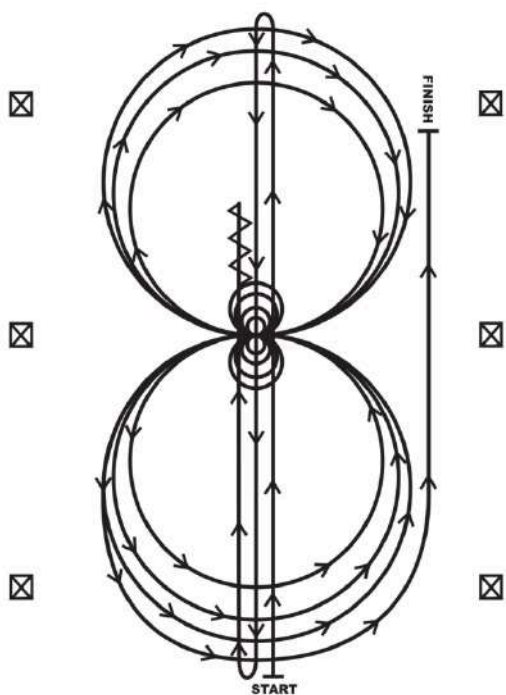


PATTERNS UFFICIALI NRHA

The National Reining Horse Association has granted permission for reproduction of the 2025 Patterns as published and copyright in the 2025 NRHA Handbook.

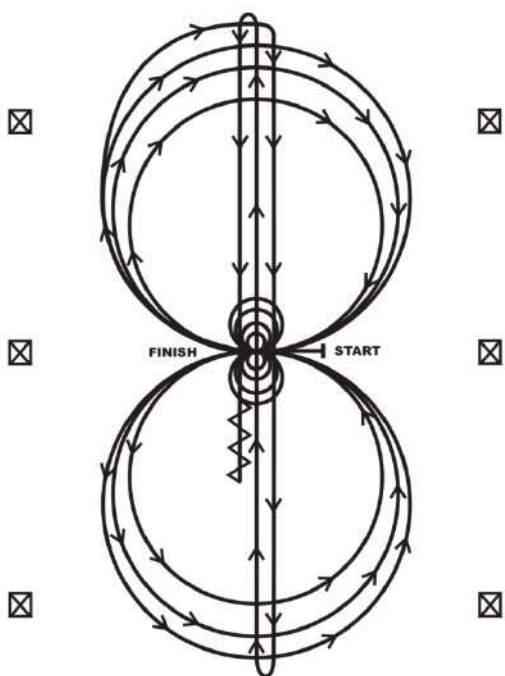
PER TUTTI I PATTERN (WALK IN - ENTRATA AL PASSO) PUO' ESSERE RICHIESTO L'INGRESSO OBBLIGATORIO AL TROTTO DA PARTE DELLO SHOW MANAGEMENT. LA RICHIESTA DOVRA' ESSERE SPECIFICATA NELL'ORDINE DI PARTENZA DELLA SUDDETTA CLASSE E SU TUTTE LE COMUNICAZIONI RIGUARDANTI LO SCHEDULE DELLA GIORNATA. LA MANCATA OSSERVAZIONE DI TALE NORMA COMPORTERA' UNO SCORE 0



PATTERN 1

PATTERN 1

- 1. Entrare e galoppare fino alla parte opposta dell' arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire un rollback a sinistra senza esitare.**
- 2. Galoppare fino alla parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker ed eseguire un rollback a destra senza esitare.**
- 3. Galoppare passando dal centro dell'arena, fare un sliding stop, fare un back verso il centro dell'arena (o almeno tre metri), esitare.**
- 4. Completare 4 spins a destra. Esitare**
- 5. Completare 4 e un quarto di spins a sinistra in modo che il Cavallo atleta si trovi con il muso rivolto il lato sinistro dell'arena, esitare.**
- 6. Proseguire a mano sinistra e completare 3 cerchi a sinistra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di galoppo passando per il centro dell'arena.**
- 7. Completare tre cerchi a destra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di galoppo passando per il centro dell'arena.**
- 8. Cominciare un cerchio largo e veloce a sinistra senza chiuderlo. Galoppare dritto verso la parte opposta dell'arena oltrepassando il marker di mezzo ed effettuare uno sliding stop almeno a sei metri dal muro o dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminata la prova.**

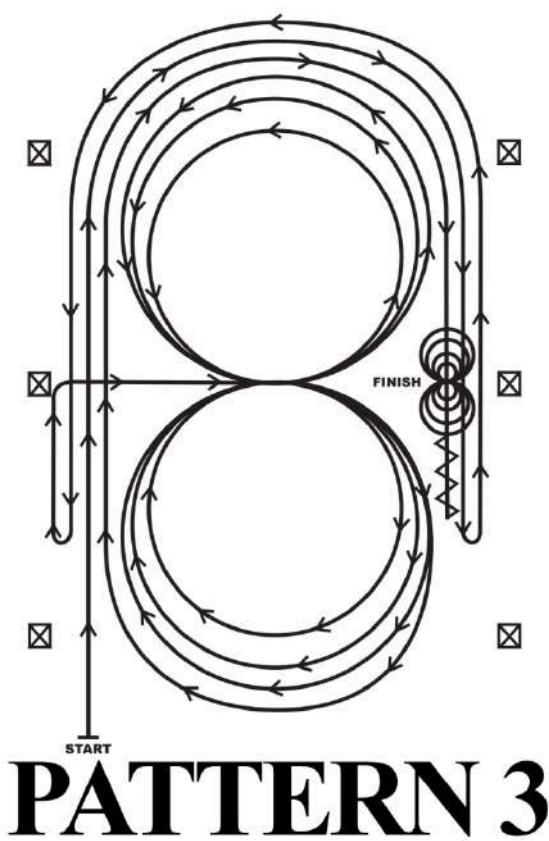


PATTERN 2

PATTERN 2

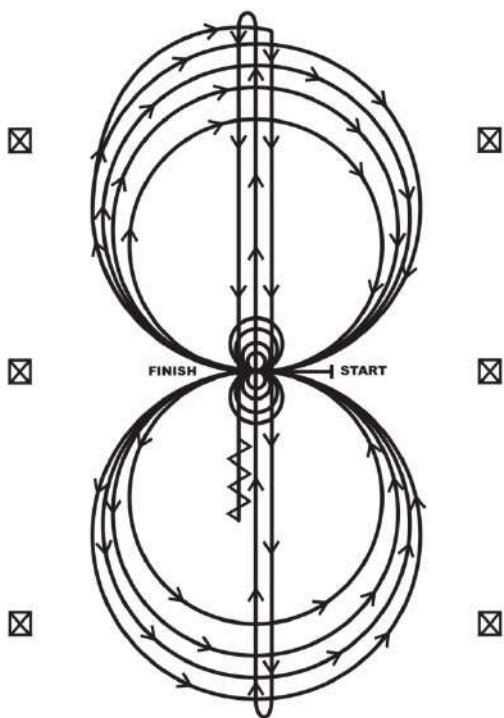
Il Cavallo atleta può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. (Per assistere e velocizzare il programma della giornata lo show management può decidere di richiedere l'ingresso al trotto. E' responsabilità dello show management pubblicare per tempo la richiesta). Il Cavallo atleta deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1. Galoppare a mano destra. Completare tre cerchi a destra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 2. Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento e gli altri due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 3. Continuare lungo il cerchio precedente sulla destra. Alla metà del lato corto dell'arena tagliare e correre verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback a destra. Non esitare.**
- 4. Proseguire passando per il centro fino alla fine dell'arena dalla parte opposta, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra non esitare**
- 5. Proseguire passando dal centro e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 mt.) Esitare**
- 6. Completare 4 spins verso destra**
- 7. Completare 4 spins verso sinistra. Esitare per dimostrare che si è terminata la prova**



PATTERN 3

- 1. Si incomincia (galoppo a mano destra) ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata sul lato sinistro dell'arena. Proseguire sul lato corto dell'arena e galoppare verso il lato opposto o destro dell'arena. Passare il marker mediano e fare un rollback a sinistra. Non esitare**
- 2. Continuare sul lato destro dell'arena (galoppo a mano sinistra) ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Proseguire sul lato corto dell'arena, per correre il lato sinistro dell'arena. Passare il marker mediano e fare un rollback a destra. Non esitare**
- 3. Proseguire sul lato sinistro dell'arena fino al marker mediano. Al marker mediano il Cavallo atleta deve essere a mano destra. Proseguire (galoppo a mano destra) al centro dell'arena e completare tre cerchi a destra: i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 4. Completare tre cerchi a sinistra : i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento, cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 5. Cominciare un cerchio largo e veloce a destra senza chiuderlo. Proseguire dritti fino in fondo al lato sinistro dell'arena stando almeno a 6 metri dal muro o staccionata. Percorrere il lato corto dell'arena e proseguire lungo il lato opposto o lato destro dell'arena. Passare il marker mediano e fare uno sliding stop. Fare un back di almeno 3 mt. Esitare.**
- 6. Completare 4 spins a destra.**
- 7. Completare 4 spins a sinistra. Esitare per dimostrare di aver completato la prova.**

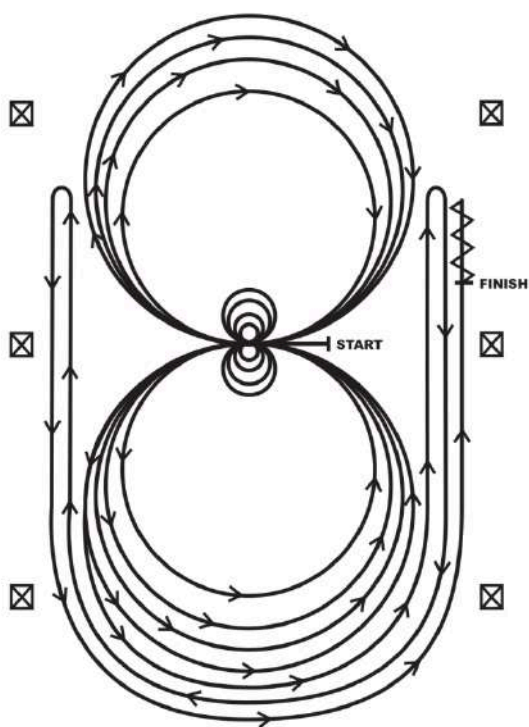


PATTERN 4

PATTERN 4

Il Cavallo atleta può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. (Per assistere e velocizzare il programma della giornata lo show management può decidere di richiedere l'ingresso al trotto. E' responsabilità dello show management pubblicare per tempo la richiesta). Il Cavallo atleta deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1. Galoppare a mano destra. Completare tre cerchi a destra: i primi due larghi e veloci il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare**
- 2. Completare 4 spins a destra. Esitare**
- 3. Partire al galoppo sinistro. Completare tre cerchi a sinistra: i primi due larghi e veloci il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena**
- 4. Completare 4 spin a sinistra. Esitare**
- 5. Cominciare a mano destra e fare un cerchio largo e veloce a destra, cambiare di galoppo al centro dell'arena e fare un cerchio largo e veloce sulla sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena. (Figura 8)**
- 6. Continuare lungo il cerchio precedente sulla destra.**
- 7. Alla metà del lato corto dell'arena tagliare e correre verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback a destra. Non esitare**
- 8. Proseguire passando per il centro fino alla fine dell'arena dalla parte opposta, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra non esitare**
- 9. Proseguire passando il marker di centro e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 mt.) Esitare per far capire che si è terminata la prova.**

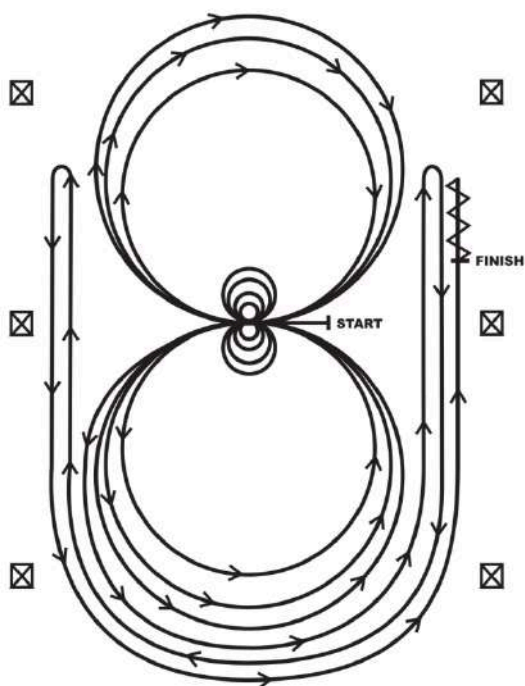


PATTERN 5

PATTERN 5

Il Cavallo atleta può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. (Per assistere e velocizzare il programma della giornata lo show management può decidere di richiedere l'ingresso al trotto. E' responsabilità dello show management pubblicare per tempo la richiesta). Il Cavallo atleta 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.**

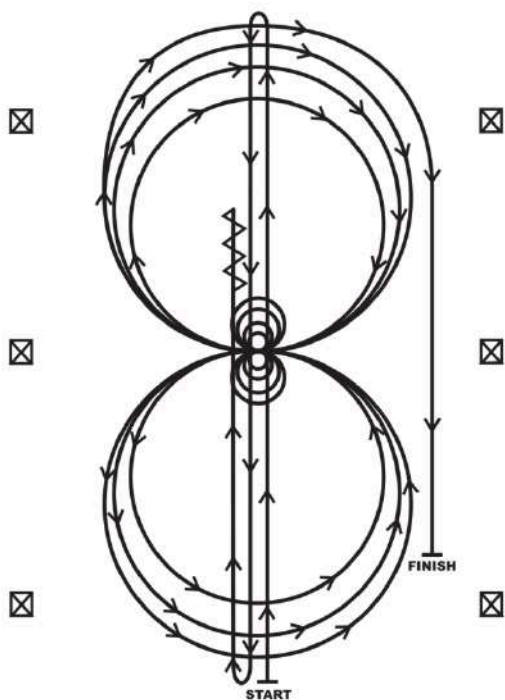


PATTERN 6

PATTERN 6

Il Cavallo atleta può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. (Per assistere e velocizzare il programma della giornata lo show management può decidere di richiedere l'ingresso al trotto. E' responsabilità dello show management pubblicare per tempo la richiesta). Il Cavallo atleta deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

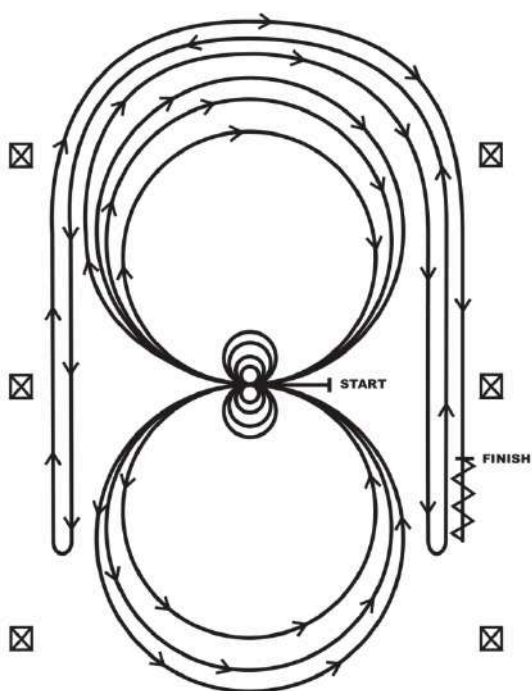
- 1. Completare 4 spins a destra. Esitare**
- 2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare**
- 3. Galoppo sinistro e completare tre cerchi a sinistra: due cerchi larghi e veloci e uno piccolo e lento; cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 4. Completare tre cerchi a destra: due cerchi larghi e veloci 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 7

PATTERN 7

- 1. Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker. Fare un rollback a sinistra. Non esitare**
- 2. Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback destro. Non esitare**
- 3. Galoppare verso il lato opposto, oltrepassare il marker mediano e fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena o per almeno 3 mt. ed esitare.**
- 4. Completare 4 spins destra.**
- 5. Completare 4 spins e un quarto a sinistra ed esitare. Il Cavallo atleta sarà rivolto al muro o al fence sinistro esitare.**
- 6. Galoppo a mano destra completare 3 cerchi a destra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di galoppo**
- 7. Completare 3 cerchi a sinistra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di galoppo.**
- 8. Cominciare un cerchio veloce e largo verso destra Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo dell'arena, oltrepassare il marker mediano e fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminata la prova.**

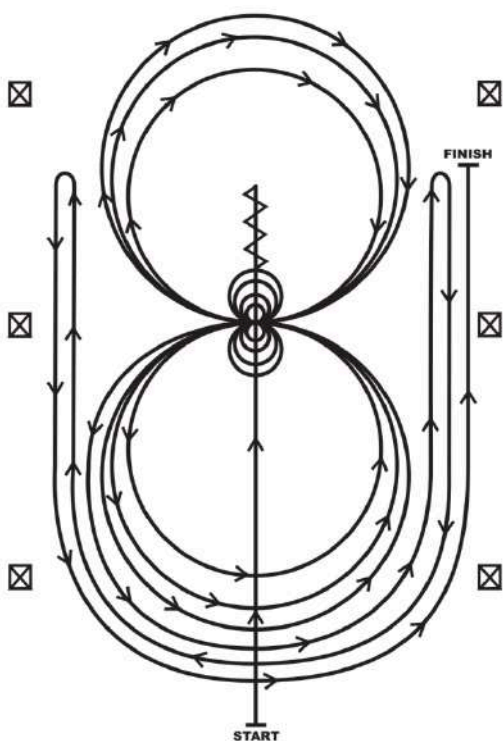


PATTERN 8

PATTERN 8

Il Cavallo atleta può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. (Per assistere e velocizzare il programma della giornata lo show management può decidere di richiedere l'ingresso al trotto. E' responsabilità dello show management pubblicare per tempo la richiesta). Il Cavallo atleta deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

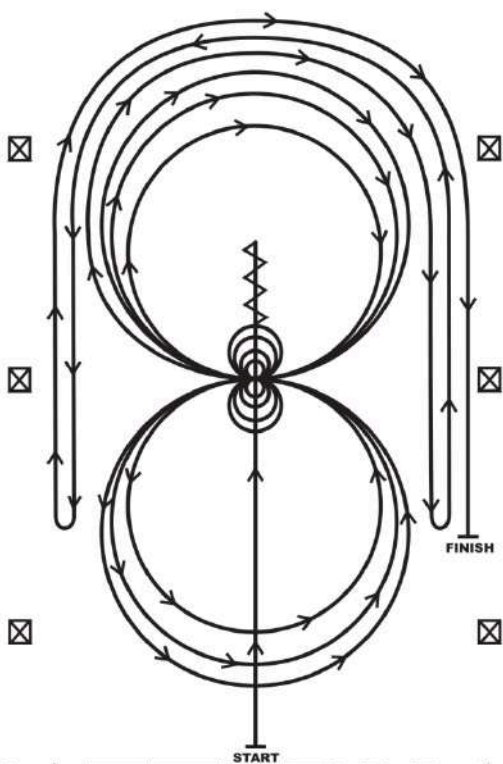
- 1. Completare 4 spins verso sinistra. Esitare**
- 2. Completare 4 spins verso destra. Esitare**
- 3. Galoppo a mano destra e completare tre cerchi a destra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di galoppo passando dal centro dell'arena.**
- 4. Completare tre cerchi a sinistra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di galoppo passando dal centro dell'arena.**
- 5. Cominciare un cerchio largo e veloce a destra. Non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta non esitare**
- 6. Continuare al galoppo sulla stessa linea del semicerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo; oltrepassare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback verso destra per trovarsi nella direzione opposta non esitare**
- 7. Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, dritto per il lato destro lungo passando per il marker mediano, quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare uno sliding stop. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che di è terminata la prova.**



PATTERN 9

PATTERN 9

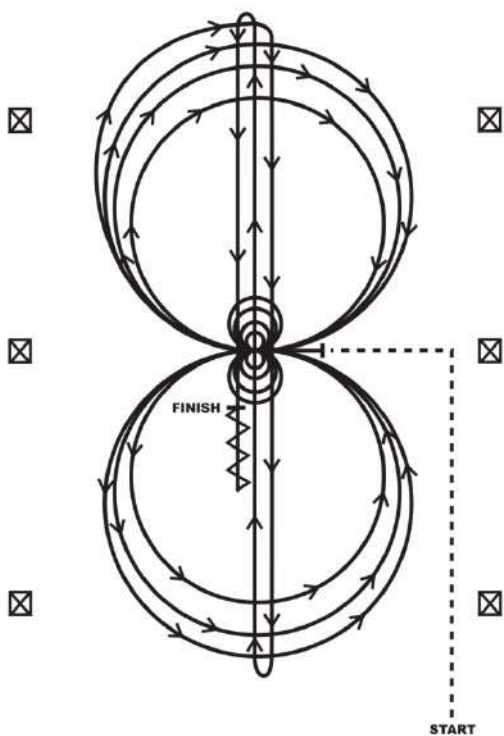
- 1. Galoppare passando per il centro, oltrepassare questo, fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena (o almeno 3 mt.) Esitare.**
- 2. Completare 4 spins a destra. Esitare**
- 3. Completare 4 spins e 1/4 a sinistra. Il Cavallo atleta al termine si deve trovare con la testa rivolta verso il lato sinistro dell'arena. Esitare**
- 4. Galoppo a mano sinistra, completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento, proseguire con due cerchi larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 5. Completare tre cerchi a mano destra: il primo piccolo e lento, poi due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 6. Cominciare un cerchio a sinistra largo e veloce. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassato il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback a destra per trovarsi nella direzione opposta non esitare**
- 7. Continuare sulla linea del cerchio precedente. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto, oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback a sinistra per trovarsi nella direzione opposta non esitare**
- 8. Continuare sulla linea dei cerchi precedente. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata, fare uno sliding stop. Esitare per far capire che si è terminata la prova.**



PATTERN 10

PATTERN 10

- 1. Galoppare, passare il marker centrale e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro o per almeno 3 mt. Esitare.**
- 2. Completare 4 spins a destra.**
- 3. Completare 4 spins e 1/4 a sinistra, in modo che il Cavallo atleta si trovi con la testa verso il lato sinistro dell'arena. Esitare**
- 4. Galoppare a mano destra, completando tre cerchi a destra: i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 5. Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 6. Cominciare un cerchio grande e veloce verso destra, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato destro dell'arena; oltrepassato il marker centrale fare un rollback verso sinistra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.**
- 7. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato sinistro dell'arena; oltrepassare il marker centrale fare un rollback verso destra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.**
- 8. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato destro dell'arena; oltrepassato il marker centrale ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata fare uno sliding stop. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.**

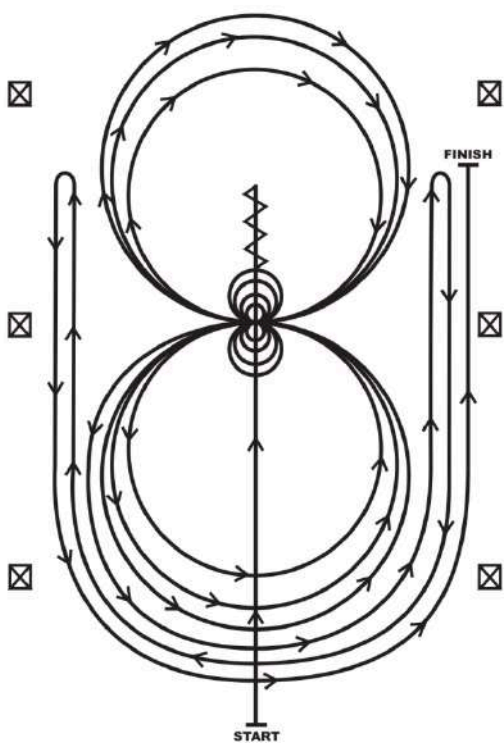


PATTERN 11

PATTERN 11

I cavalli devono trottare fino al centro dell'arena. Devono fermarsi o essere al passo prima di iniziare il percorso, iniziando al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

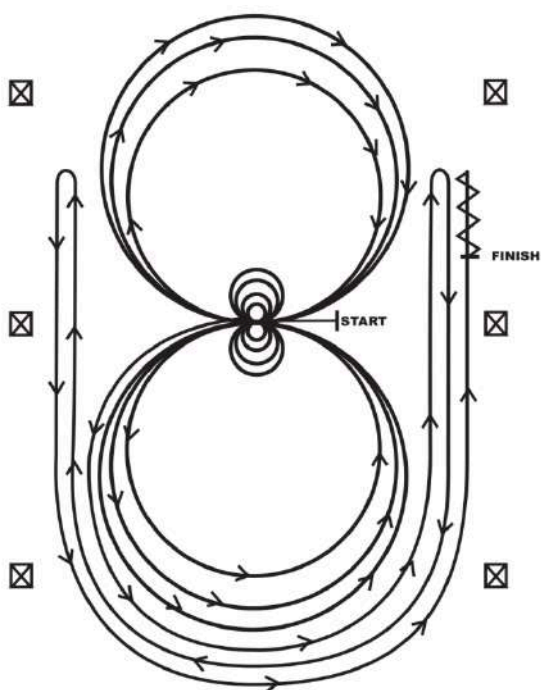
- 1. Completare 4 spins a sinistra. Esitare.**
- 2. Completare 4 spins a destra. Esitare.**
- 3. Iniziando a galoppo destro completare 3 cerchi a destra; il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 4. Completare 3 cerchi a sinistra, il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 5. Iniziare un cerchio grande verso destra, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il centro dell'arena; oltrepassare il marker finale ed eseguire un rollback a destra. Non esitare.**
- 6. Galoppare verso il centro dalla parte opposta dell'arena, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra. Non esitare.**
- 7. Galoppare passando il marker centrale ed eseguire uno sliding stop; indietreggiare verso il centro dell'arena o per almeno 3 metri. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.**



PATTERN 12

PATTERN 12

- 1. Galoppare e oltrepassare il marker centrale, fare uno sliding stop, indietreggiare fino al centro dell'area o per almeno tre metri ed esitare.**
- 2. Completare 4 spins a destra.**
- 3. Completare 4 spins e un quarto a sinistra, il Cavallo atleta sarà rivolto al muro o al fence sinistro esitare.**
- 4. Cominciare a mano sinistra e completare 3 cerchi, i primi due grandi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare di mano al centro dell'arena.**
- 5. Completare tre cerchi a destra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento, cambiare di galoppo al centro dell'arena.**
- 6. 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.**
- 7. 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.**
- 8. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiudere il cerchio e continuare a galoppare lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale, fare uno sliding stop ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminata la prova.**

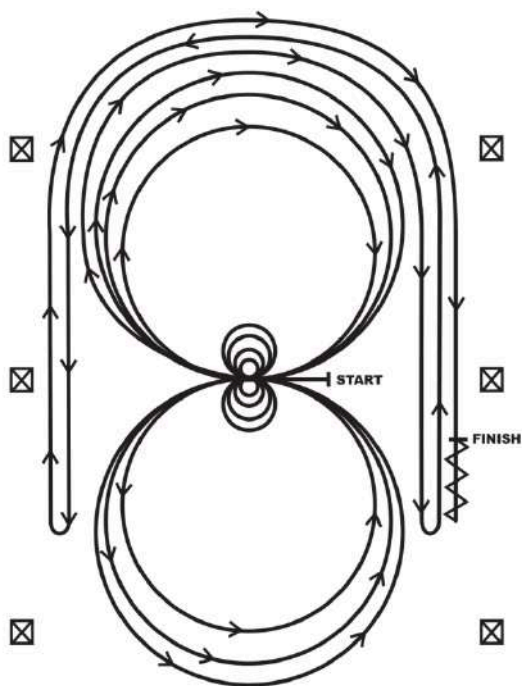


PATTERN 13

PATTERN 13

Il Cavallo atleta può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. (Per assistere e velocizzare il programma della giornata lo show management può decidere di richiedere l'ingresso al trotto. E' responsabilità dello show management pubblicare per tempo la richiesta). Il Cavallo atleta 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.**

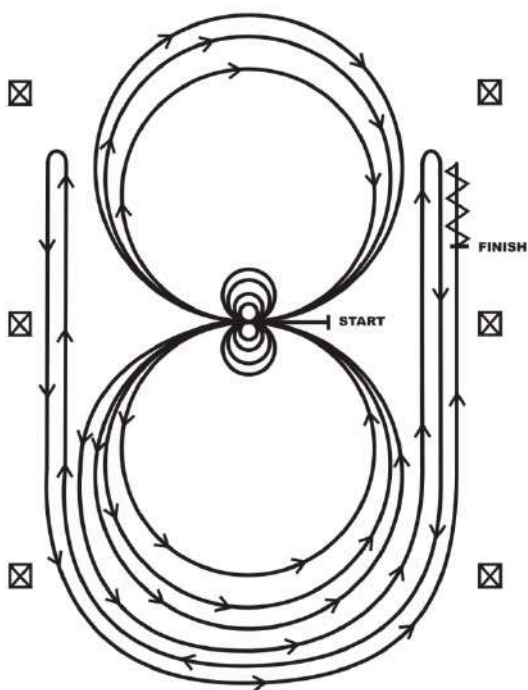


PATTERN 14

PATTERN 14

Il Cavallo atleta può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. (Per assistere e velocizzare il programma della giornata lo show management può decidere di richiedere l'ingresso al trotto. E' responsabilità dello show management pubblicare per tempo la richiesta). Il Cavallo atleta 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 sinistra. Esitare**
- 2. Completare 4 spins a destra. Esitare**
- 3. Galoppo a mano destra. Completare tre cerchi a destra i primi 2 larghi e veloci ed uno piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena**
- 4. Completare tre cerchi a sinistra: i primi 2 larghi e veloci ed uno piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena**
- 5. 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 un rollback verso sinistra 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 destra 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 un rollback 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.**

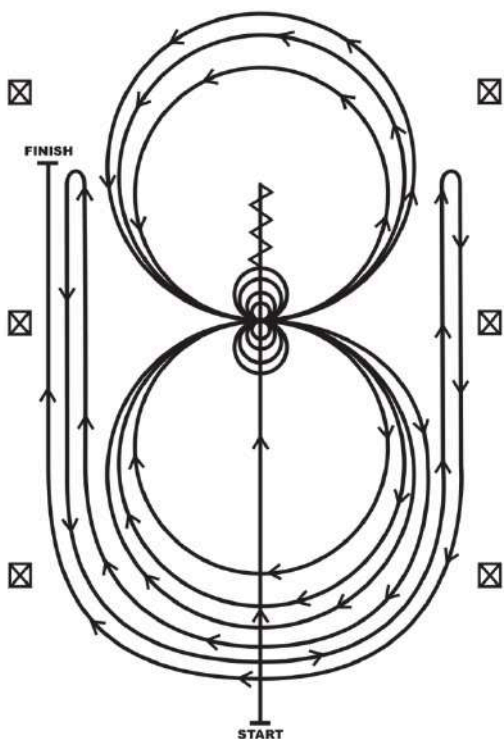


PATTERN 15

PATTERN 15

Il Cavallo atleta può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. (Per assistere e velocizzare il programma della giornata lo show management può decidere di richiedere l'ingresso al trotto. E' responsabilità dello show management pubblicare per tempo la richiesta). Il Cavallo atleta deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

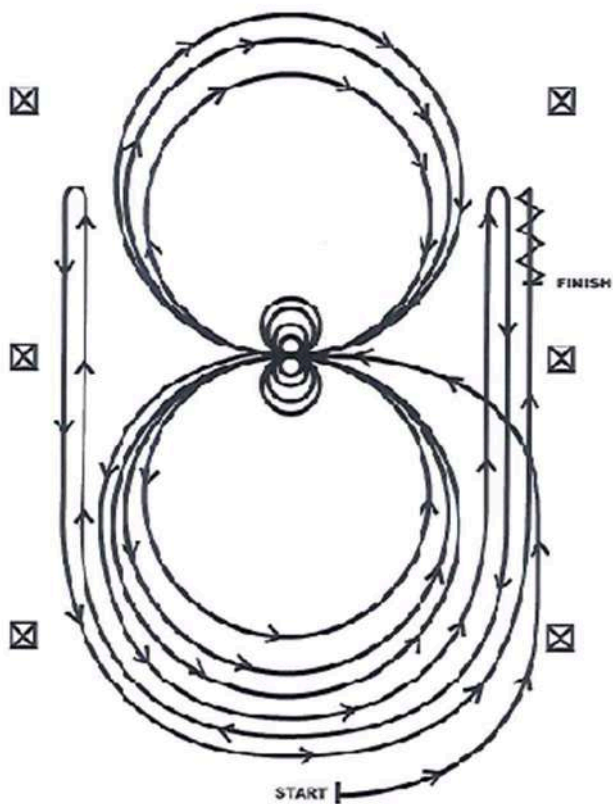
- 1. Completare 4 spin a destra. Esitare**
- 2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare**
- 3. Galoppo a mano sinistra. Completare tre cerchi a sinistra il primo largo e veloce il secondo piccolo e lento il terzo grande e veloce Cambiare di galoppo al centro dell'arena**
- 4. Completare tre cerchi a destra: 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.**



PATTERN 16

PATTERN 16

- 1. Galoppare e oltrepassare il marker centrale, fare uno sliding stop, indietreggiare fino al centro dell'area o per almeno tre metri ed esitare.**
- 2. Completare 4 spins a sinistra.**
- 3. Completare 4 spins e un quarto a destra, il Cavallo atleta sarà rivolto al muro o al fence destro. Esitare.**
- 4. Cominciare a mano destra e completare 3 cerchi a destra, i primi due grandi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare di mano al centro dell'arena.**
- 5. Completare tre cerchi a sinistra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento, cambiare di mano al centro dell'arena.**
- 6. Cominciare un cerchio largo a mano destra non chiuderlo e proseguire lungo il lato sinistro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed 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 un rollback verso destra ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, non esitare.**
- 8. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiudere il cerchio e continuare a galoppare lungo il lato sinistra dell'arena, oltrepassare il marker centrale, fare uno sliding stop ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminata la prova.**

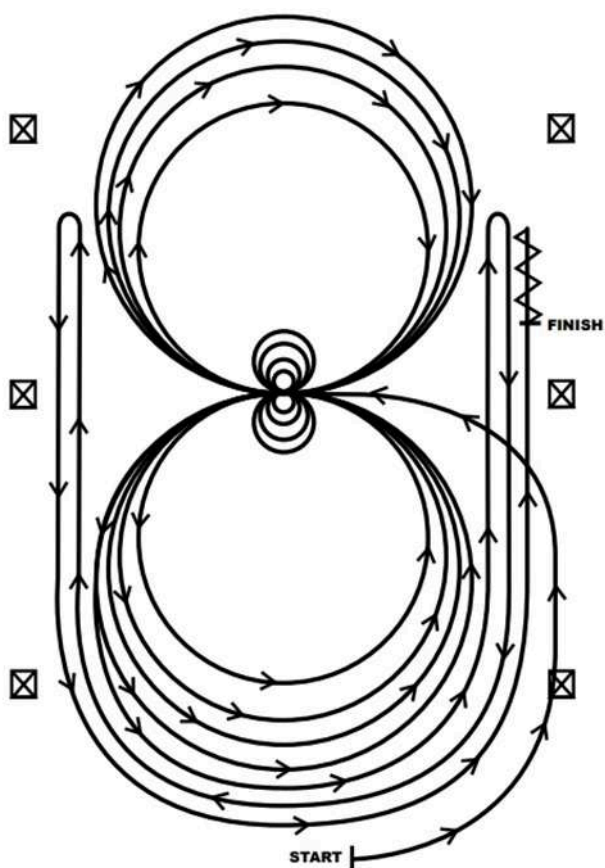


PATTERN 17

PATTERN 17

Cominciare a galoppo sinistro. Continuare fino al centro dell'arena per cominciare il pattern rivolti verso il fence o la parete sinistra, senza fermarsi o cambiare andatura.

- 1. Continuare a galoppo sinistro, completare due cerchi a sinistra: il primo grande e veloce e il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena ed esitare**
- 2. Completare quattro spins a sinistra. Esitare.**
- 3. Iniziare a galoppo destro, completare due cerchi a destra: il primo grande e veloce; il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.**
- 4. Completare quattro spin a destra. Esitare.**
- 5. Iniziare a galoppo sinistro, eseguire un cerchio grande veloce a sinistra, cambio galoppo al centro dell'arena, completare un cerchio grande veloce a destra e cambiare di galoppo al centro dell'arena (figure 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 eseguire un rollback a destra di almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete o dal fence. Non esitare.**
- 7. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale e eseguire un rollback a sinistra di almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete o dal fence. Non esitare.**
- 8. Continuare sulla linea del cerchio precedente. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassare il marker mediano, fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 metri. Esitare per far capire che si è terminata la prova.**

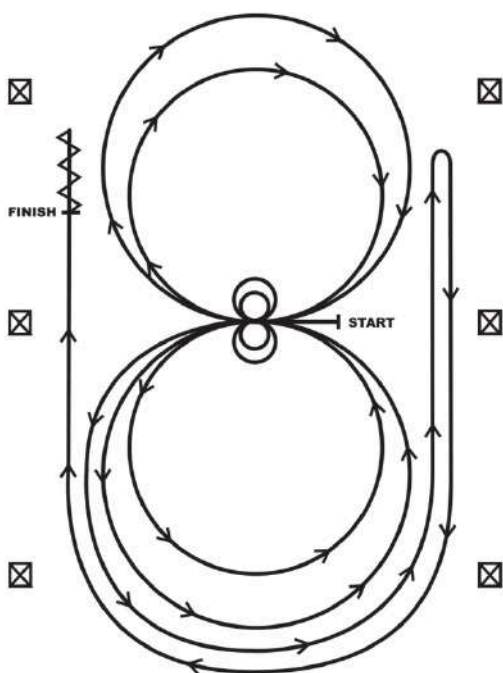


PATTERN 18

PATTERN 18

Cominciare a galoppo sinistro. Continuare fino al centro dell'arena per cominciare il pattern rivolto verso il fence o la parete sinistra, senza fermarsi o cambiare andatura.

- 1. Continuare a galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena ed esitare**
- 2. Completare quattro spins a sinistra. Esitare.**
- 3. Iniziare a galoppo destro, completare 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 quattro spins a destra. Esitare.**
- 5. Partendo dal galoppo sinistro, eseguire un cerchio ampio e veloce a sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena, fare un cerchio veloce a destra e cambiare di galoppo al centro dell'arena. (Figura 8)**
- 6. Continuare attorno al cerchio precedente verso sinistra ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale ed eseguire un rollback a destra di almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete o dal fence. Non esitare.**
- 7. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale e eseguire un rollback a sinistra di almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete Non esitare.**
- 8. Continuare sulla linea del cerchio precedente. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassare il marker mediano, fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 metri. Esitare per far capire che si è terminata la prova.**



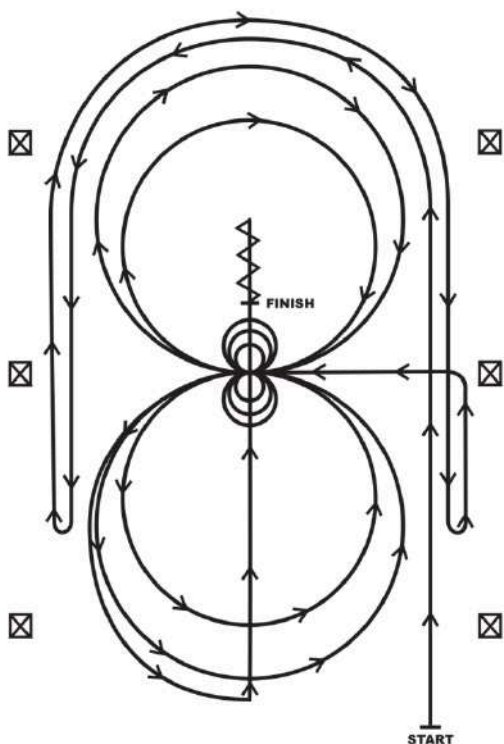
PATTERN A

PATTERN A

Da usare solo per le classi YOUTH 10&Under e SHORT STIRRUP.

Il Cavallo atleta 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.**



PATTERN B

PATTERN B

Da usare solo per le classi YOUTH 10&Under e SHORT STIRRUP.

- 1. Incominciare al galoppo a diritto sul lato destro dell'arena, proseguire sul lato corto e galoppare verso il lato contrario o sinistro dell'arena, passare il marker mediano e fare un rollback a destra. Non esitare.**
- 2. Continuare sul lato sinistro, proseguire sul lato corto vs destra dirigersi quindi sulla destra e oltrepassare il marker centrale e fare un rollback a sinistra. Non esitare.**
- 3. Continuare sul lato destro dell'arena, fino al marker centrale. Al marker centrale il Cavallo atleta deve essere a mano sinistra e deve completare due cerchi a sinistra uno largo 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. Cominciare un cerchio largo e veloce sulla sinistra, non chiudere il cerchio. Continuare fino al centro dell'arena, passare il marker centrale a fare uno sliding stop.**
- 8. Fare un back di almeno tre metri. Esitare per di mostrare che si è concluso il pattern.**