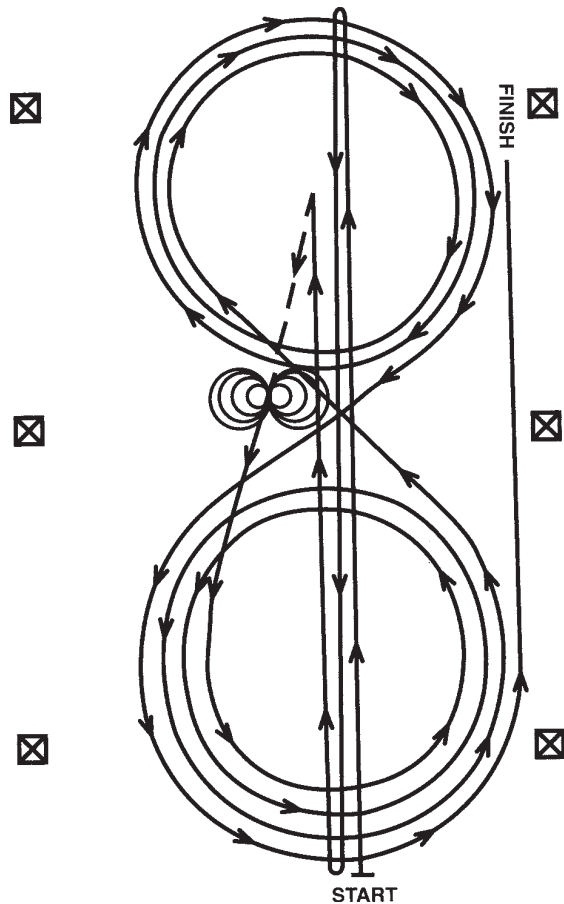




PORVA di REINING

Pattern 1



PATTERN 1

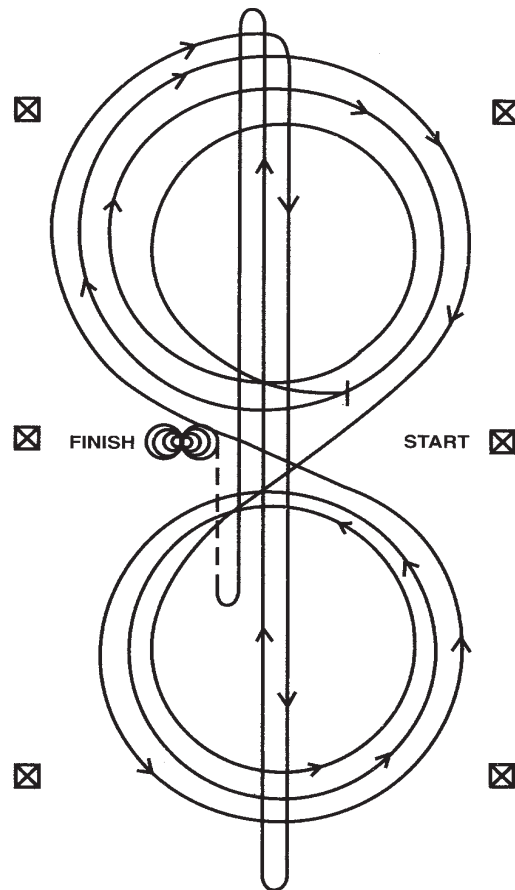
- 1) Entrare e galoppare fino alla parte opposta dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire un roll back a sinistra senza esitare.
- 2) Galoppare fino alla parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker ed eseguire un roll back a destra senza esitare.
- 3) Galoppare passando dal centro dell'arena, fare un sliding stop, fare un back verso il centro dell'arena, esitare.
- 4) Completare 4 spins a destra.
- 5) Completare 4 e un quarto di spins a sinistra in modo che il cavallo si trovi con il muso rivolto verso 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 mano (e 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 mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.
- 8) Incominciare 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 terminato il percorso (prova).

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.



PROVA di REINING

Pattern 2



PATTERN 2

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

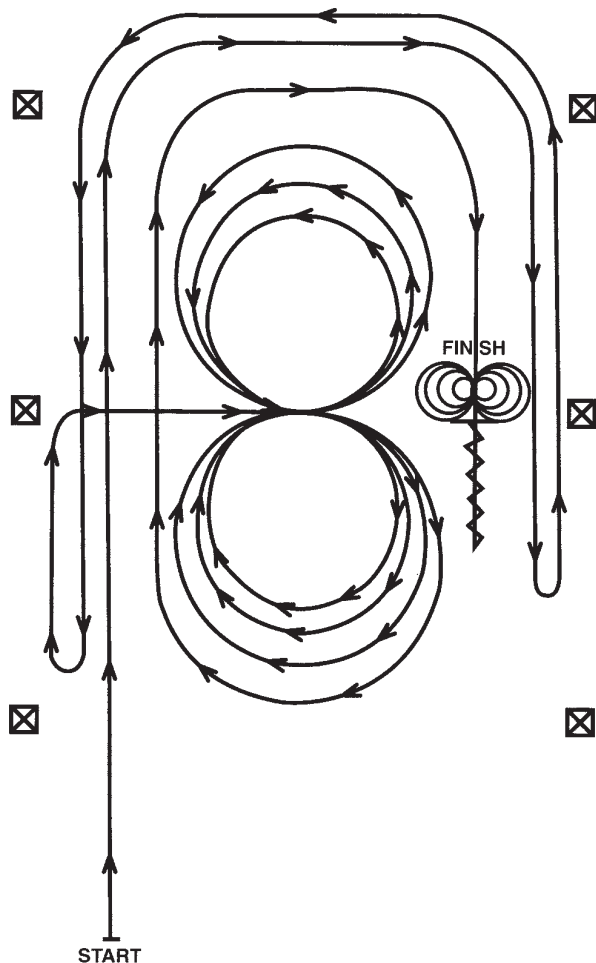
- 1) Completare tre cerchi a destra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 2) Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento e gli altri due larghi e veloci. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 3) 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 roll back 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 roll back 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

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.



PROVA di REINING

Pattern 3



PATTERN 3

- 1) Si incomincia (galoppo a mano destra) ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata sul lato sinistro dell'arena. Proseguire sel lato corto dell'arena e galoppare verso il lato opposto o destro dell'arena. Passare il marker mediano e fare un roll back a sini-stra. Non esitare
- 2) Continuare sul lato destro dell'arena (galoppo a mano sinistra) ad almento 6 mt. dal muro o staccionata. Proseguire sul lato corto dell'arena, percorrere il lato sinistro dell'arena. Passare il marker mediano e fare un roll back a destra. Non esitare
- 3) Proseguire sul lato sinistro dell'arena fino al marker mediano. Al marker mediano il cavallo 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 mano (cambiare galoppo) al centro dell'arena.
- 4) Completare tre cerchi a sinistra (galoppo a mano sinistra): i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento, cambiare di mano (cambiare galoppo) al centro dell'arena.
- 5) Incominciare 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.

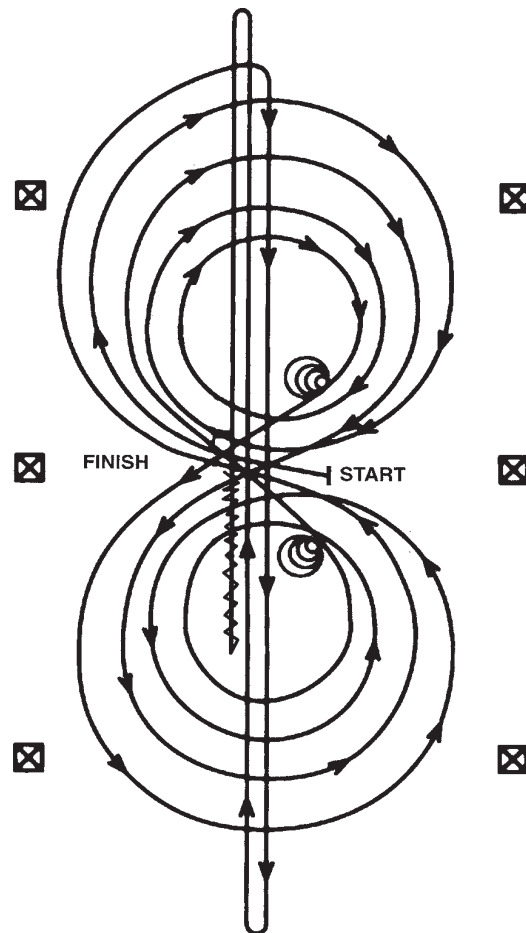
Esitare per dimostrare il completamento del percorso. Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

N.B. la NRHA non richiede un particolare galoppo sui percorsi rettilinei.



PROVA di REINING

Pattern 4



PATTERN 4

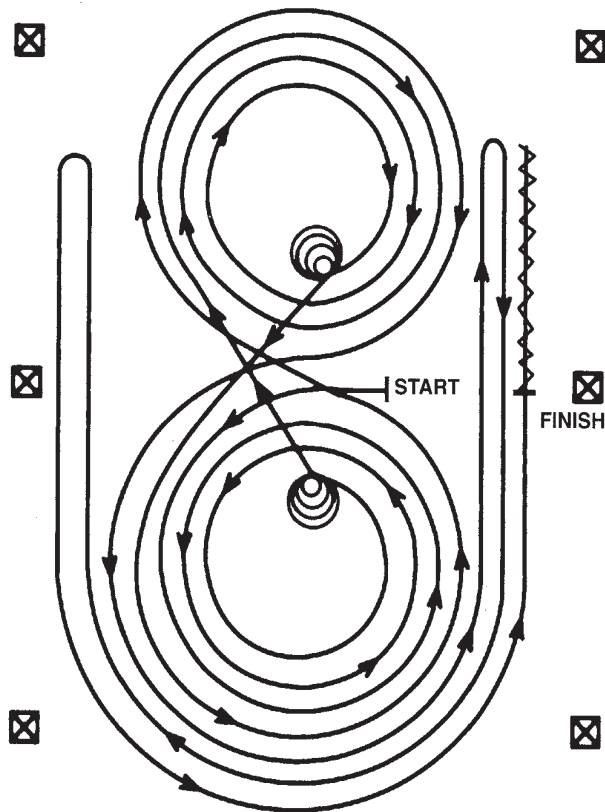
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1) 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
- 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 mano al centro dell'arena e fare un cerchio largo e veloce sulla sinistra, cambiare di mano al centro dell'arena. (Figura 8)
- 6) 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 roll back a destra. Non esitare
- 7) Proseguire passando per il centro fino alla fine dell'arena dalla parte opposta, passare l'ultimo marker e fare un roll back a sinistra - non esitare
- 8) 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 per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.



PROVA di REINING Pattern 5



PATTERN 5

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1) Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi larghi e veloci a sinistra ed uno piccolo e lento sempre a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena
- 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare
- 3) Galoppo a mano destra. Completare due cerchi 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) Galoppo sinistro e fare una figura larga e veloce a forma di 8.
- 6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un roll back verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.*
- 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 roll back 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.

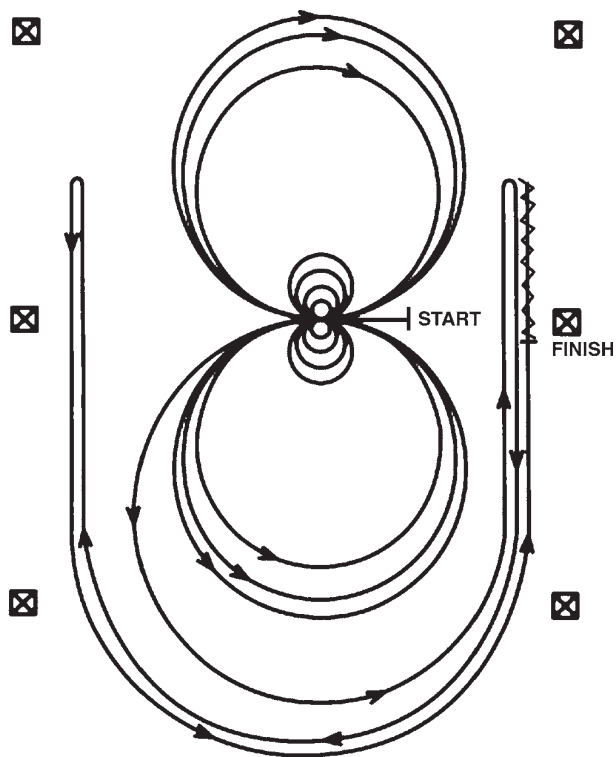
Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

*Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.



PROVA di REINING

Pattern 6



PATTERN 6

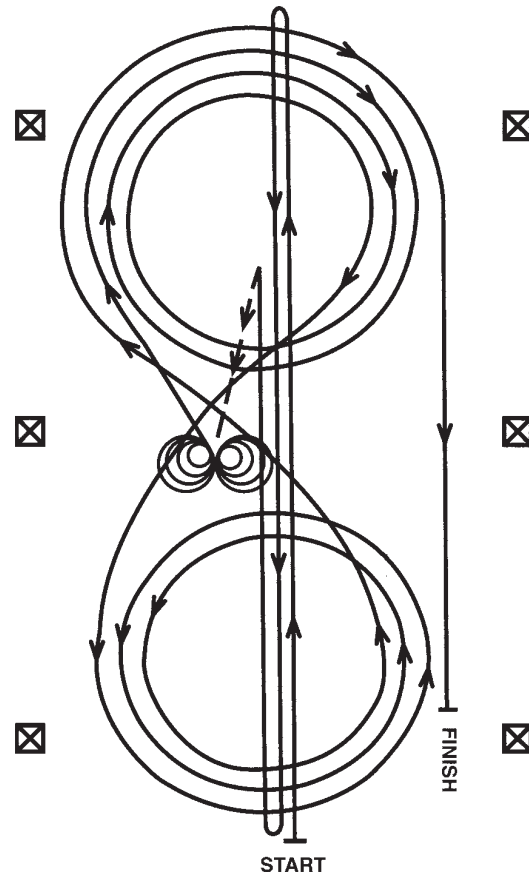
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

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

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.



PROVA di REINING Pattern 7



PATTERN 7

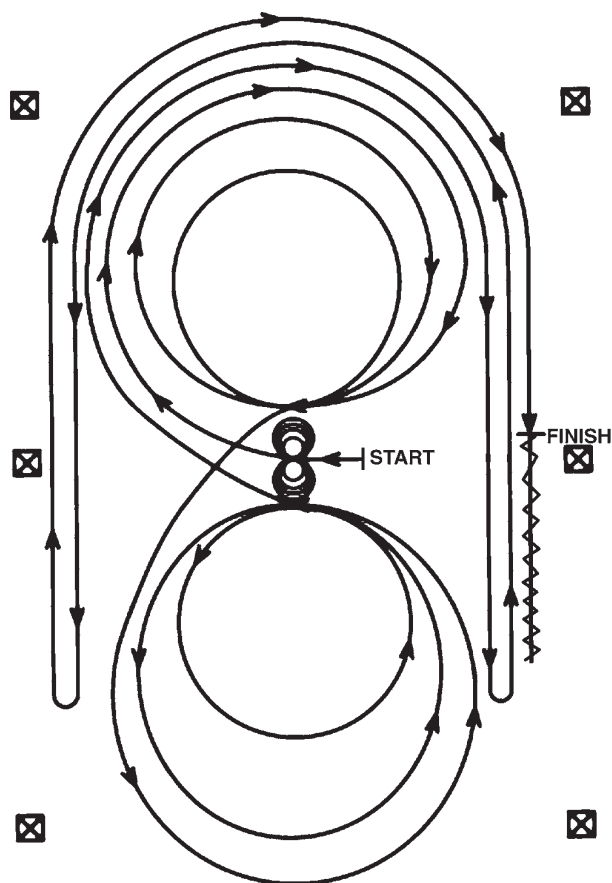
- 1) Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker. Fare un roll back a sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.
- 2) Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un roll back destro per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.
- 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.
- 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 mano (e 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 mano (e di galoppo).
- 8) Incominciare un cerchio veloce e largo verso destra Non chiuderlo ma galoppare diritti 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.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.



PROVA di REINING

Pattern 8



PATTERN 8

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1) Completare 4 spins verso sinistra.
- 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 mano 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 mano passando dal centro dell'arena.
- 5) Incominciare 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 roll back verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.*
- 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 roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.*
- 7) Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, dritto per il lato 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.

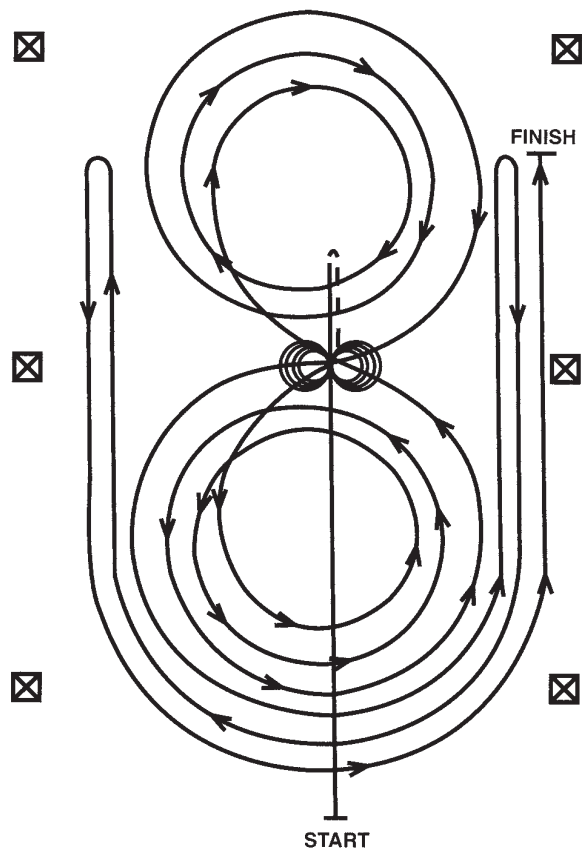
Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

* Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.



PROVA di REINING

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.
- 3) Completare 4 spins e 1/4 a sinistra. Il cavallo al termine si deve trovare con la testa rivolta verso il lato sinistro dell'arena. Esitare
- 4) Galoppo a mano sinistra, completare un cerchio piccolo e lento, proseguire con due cerchi larghi e veloci tutti a sinistra. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.
- 5) Completare un cerchio piccolo e lento, poi due larghi e veloci tutti a destra. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.
- 6) Incominciare un cerchio a sinistra largo e veloce. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassato il marker medio ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back a destra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi*.
- 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 roll back a sinistra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi*.
- 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.

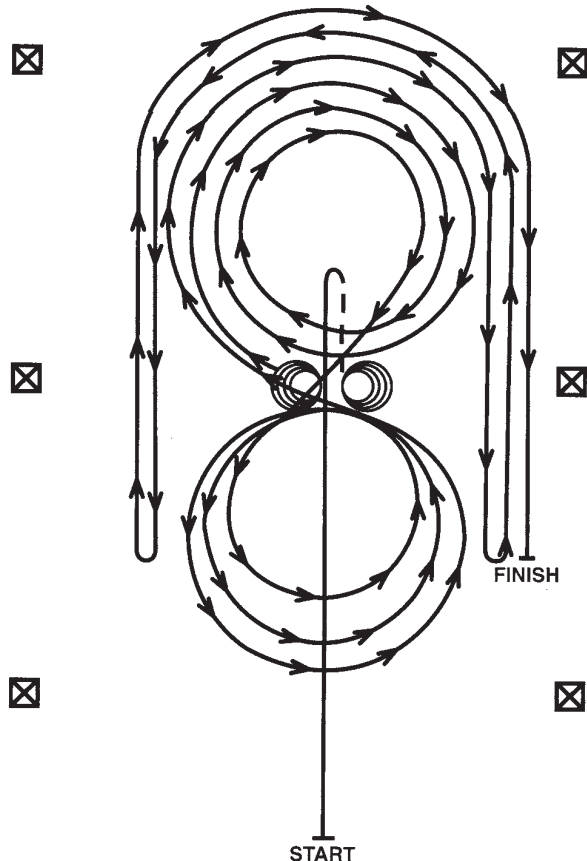
Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

* Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.



PROVA di REINING

Pattern 10



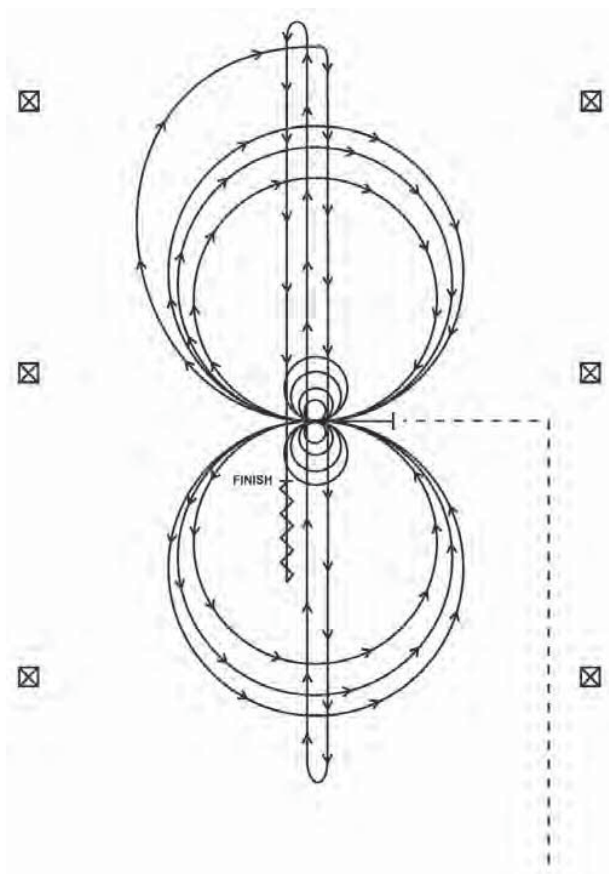
PATTERN 10

- 1) Galoppare, passare il marker centrale e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro o per alme-no 3 mt. Esitare.
- 2) Completare 4 spins a destra.
- 3) Completare 4 spins e 1/4 a sinistra, in modo che il cavallo 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 mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 5) Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare mano (e 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 roll back 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 roll back 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.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.



PROVA di REINING 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 mano (e 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 mano (e 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.