



**PARTICIPATIONS AUX EPREUVES DU DIMANCHE 23 Avril 2017**

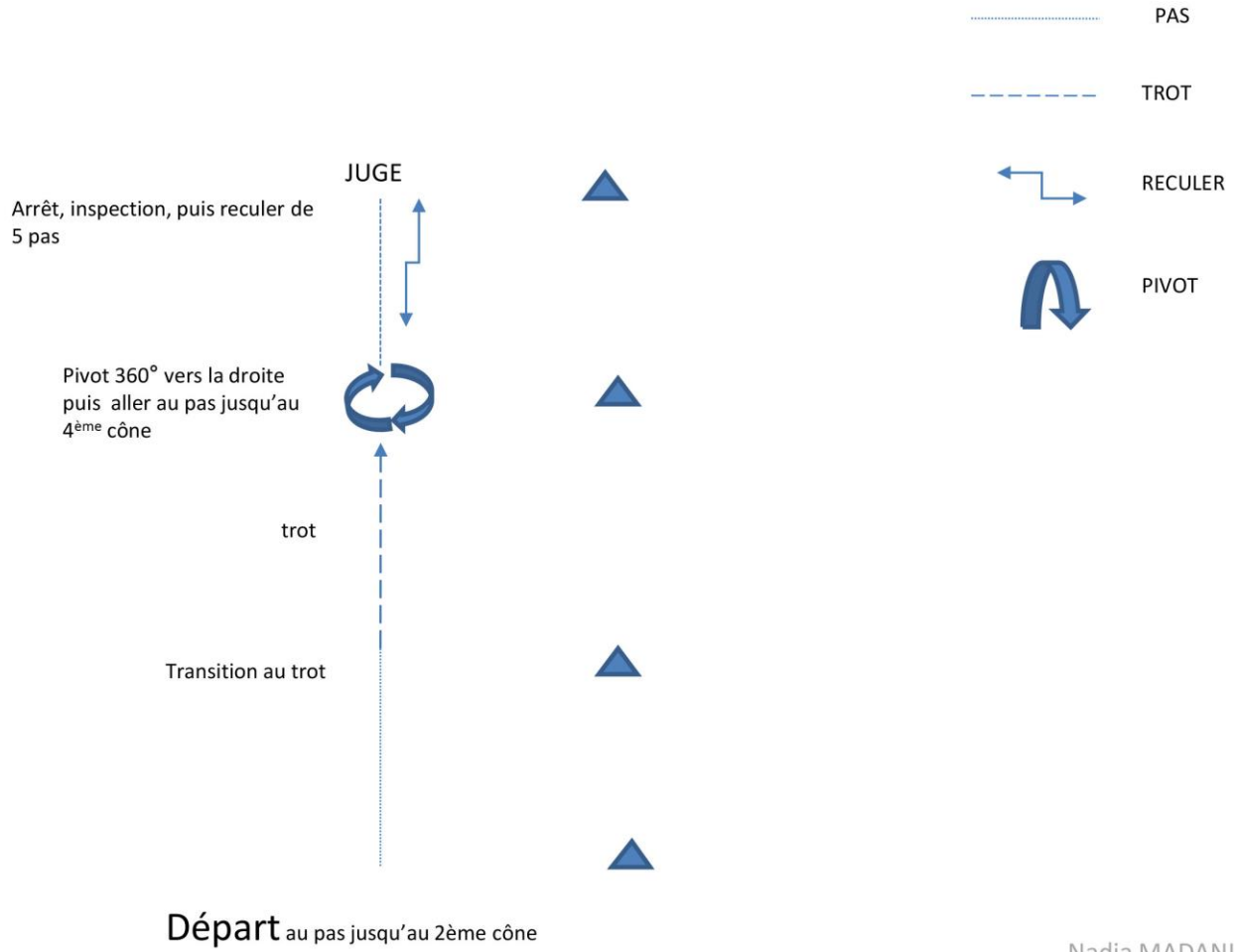
**Nom :**

**Prénom :**

**Nom du cheval :**

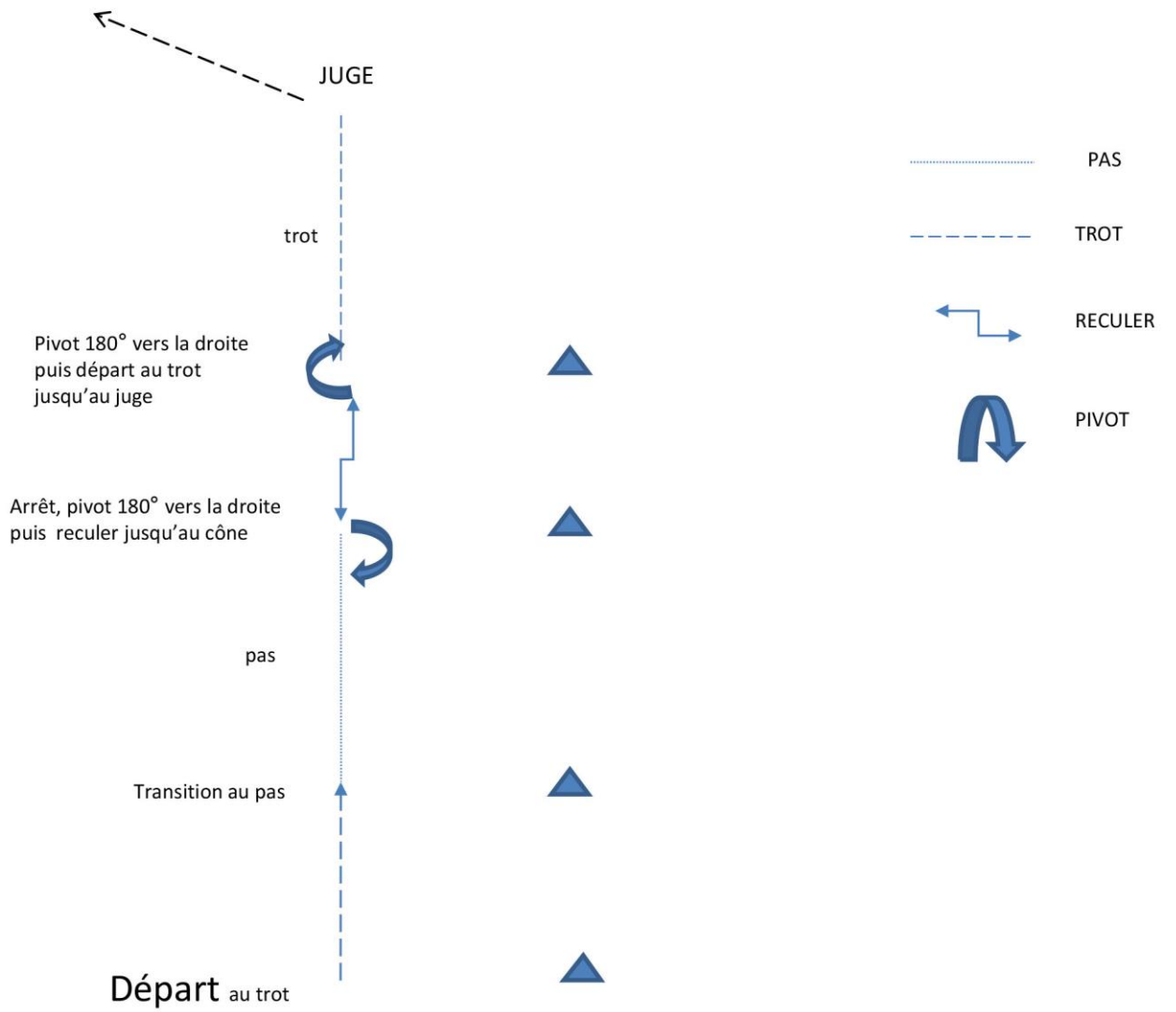
	YOUTH/NOVICE	AMATEUR/OPEN
SHOWMANSHIP		
HORSEMANSHIP		
PLEASURE		
TRAIL		
REINING		

# SHOWMANSHIP YOUTH/NOVICE

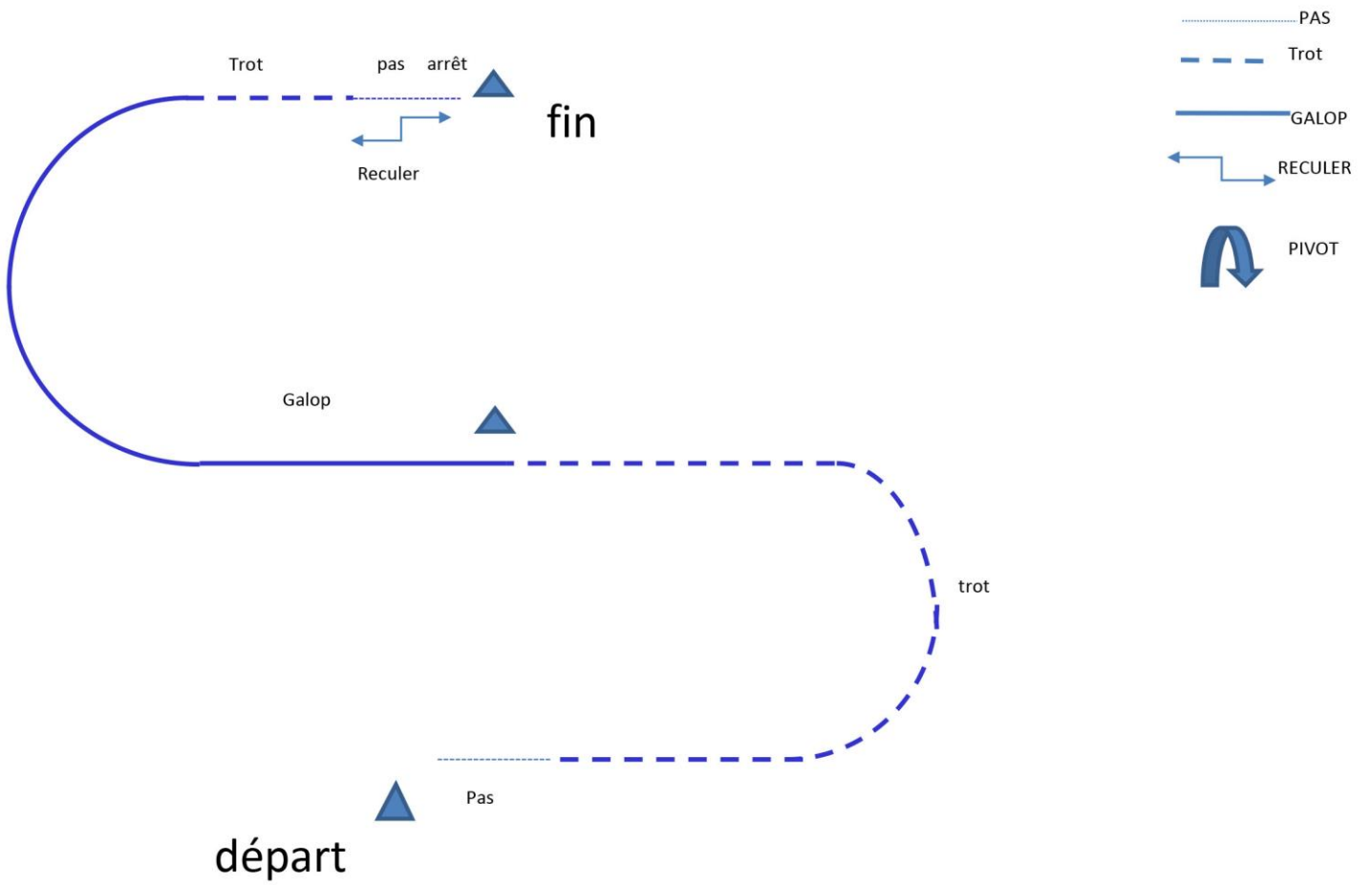


Nadia MADANI

# SHOWMANSHIP AMATEUR/OPEN



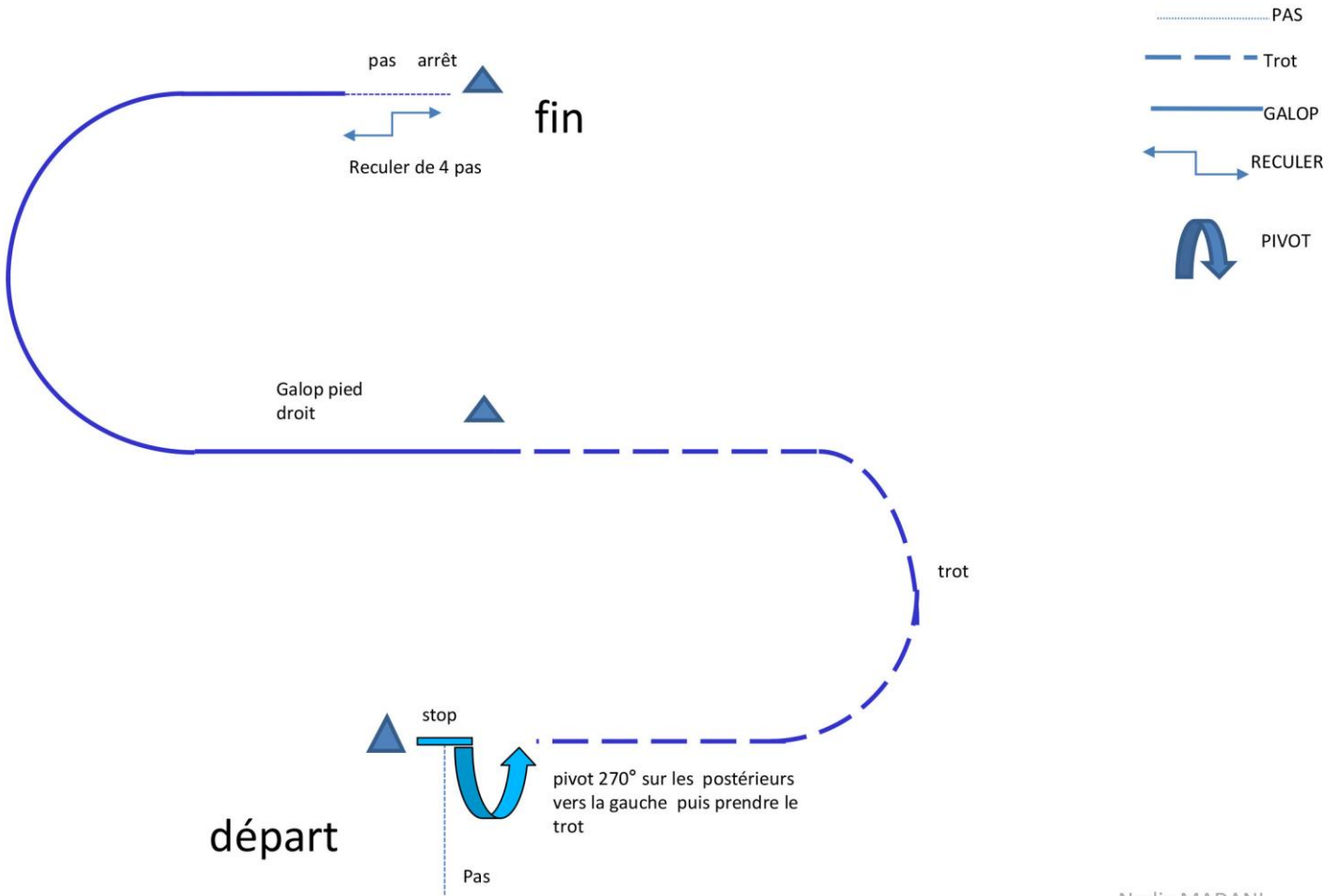
# HORSEMANSHIP YOUTH/NOVICE



Nadia MADANI

Nadia MADANI

# HOSEMANSHIP AMATEUR/OPEN

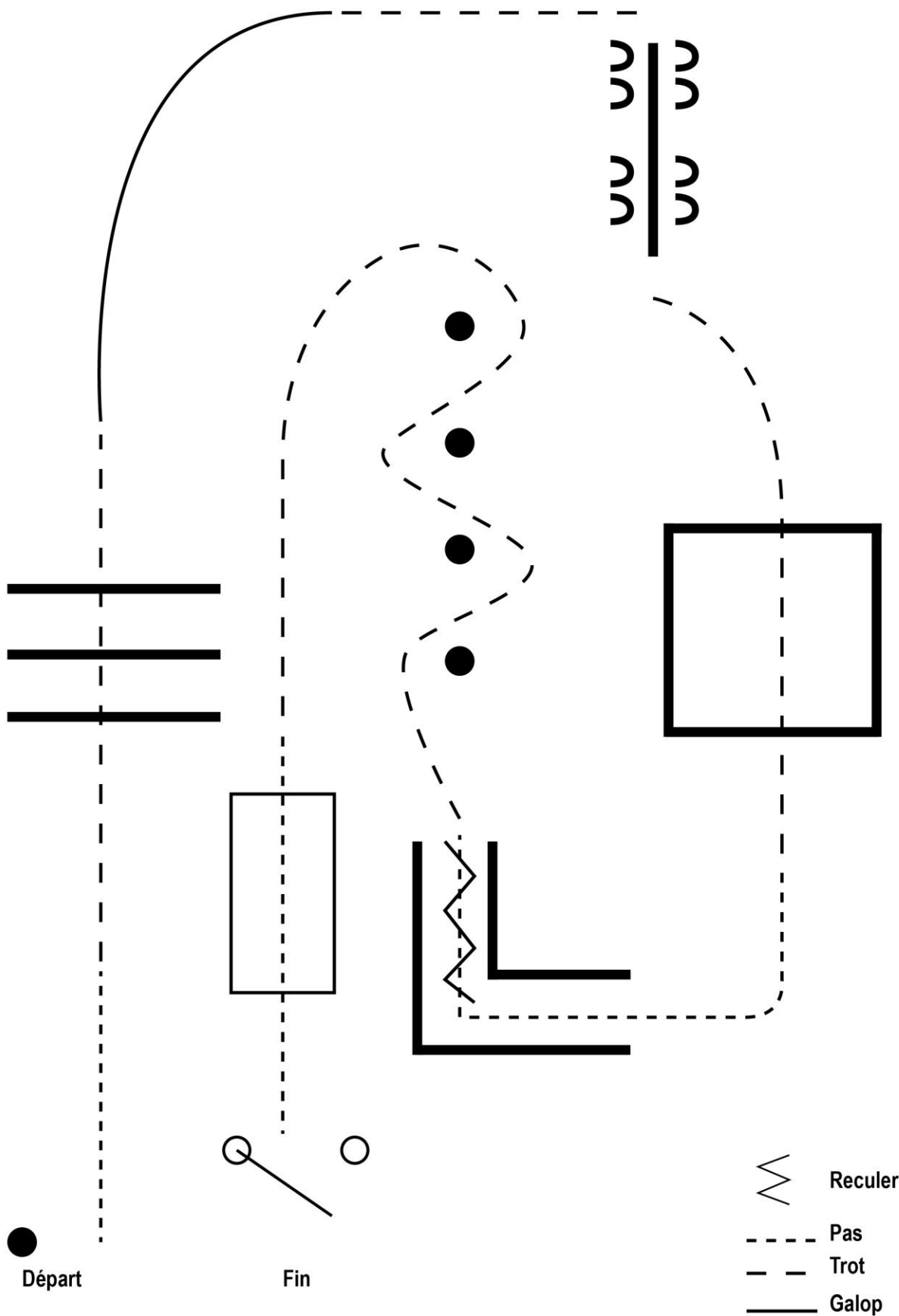


Nadia MADANI

Nadia MADANI

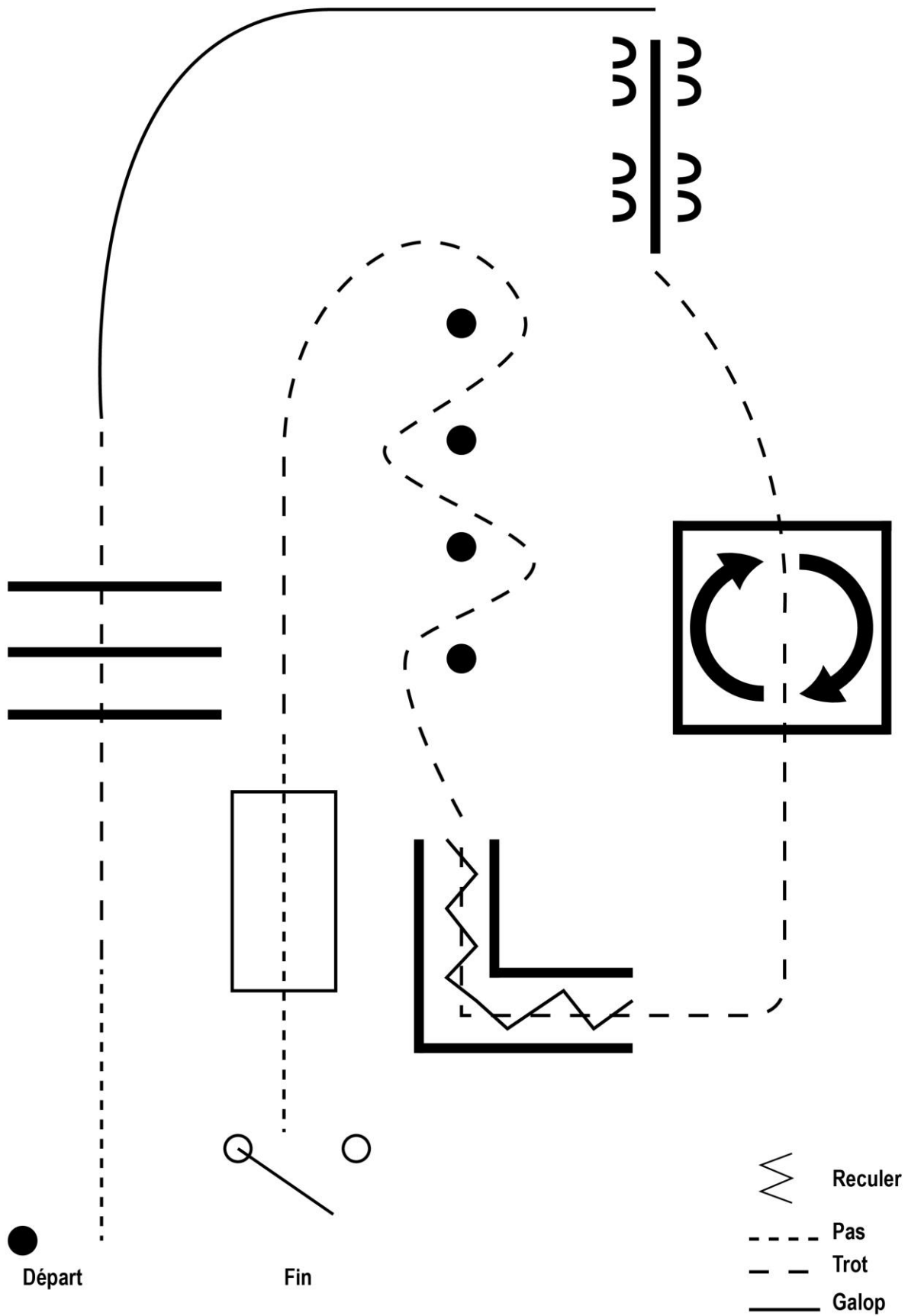
# TRAIL YOUTH/NOVICE

M-Camille 2017 - AREW Limousin



# TRAIL AMATEUR/OPEN

M-Camille 2017 - AREW Limousin



## REINING YOUTH/NOVICE



# Pattern A

Commencer au centre de l'arène, face au juge.

1) Après quelques pas, partir au galop à gauche, accomplir trois cercles à gauche : les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. S'arrêter au centre de l'arène.

2) Accomplir deux spins à main gauche. S'immobiliser.

3) Après quelques pas, partir au galop à droite, accomplir trois cercles à droite : les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. S'arrêter au centre de l'arène.

4) Faire deux spins à main droite. S'immobiliser.

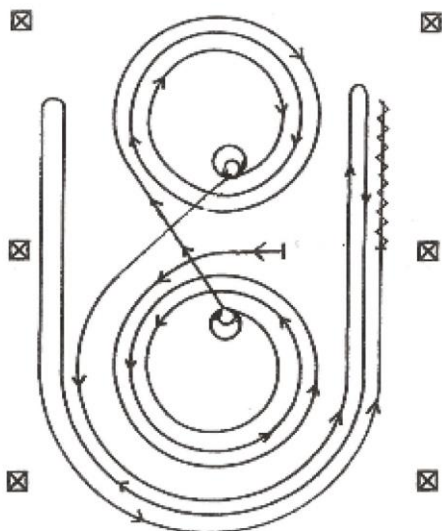
5) Après quelques pas, partir au galop à gauche, accomplir trois quarts de cercle, Longer le côté droit de l'arène, dépasser le centre et effectuer un rollback à droite à six mètres minimum du mur ou de la clôture. Pas d'arrêt.

6) Contourner le cercle précédent à droite, mais ne pas fermer le cercle. Longer le côté gauche de l'arène, dépasser le centre et effectuer un rollback à gauche à six mètres minimum du mur ou de la clôture. Pas d'arrêt.

7) Revenir sur ses traces. Longer le côté droit de l'arène, dépasser le centre et arrêter à six mètres minimum du mur ou de la clôture.

8) Reculer au minimum de trois mètres.

S'immobiliser pour signifier l'achèvement du pattern.



Le cavalier doit ensuite mettre pied à terre et montrer le mors aux juges.



## REINING AMATEUR/OPEN



# Pattern 5

Commencer au centre de l'arène, face au côté gauche. Les chevaux peuvent marcher ou trotter jusqu'au centre, mais doivent marcher ou s'arrêter avant de commencer le pattern.

1) Démarrant galop gauche, accomplir 3 cercles à gauche : les deux premiers grands et rapides, le dernier petit et lent. S'arrêter au centre de l'arène.

2) Accomplir 4 spins à main gauche. S'immobiliser.

3) Démarrant galop droit, effectuer 3 cercles à droite : les 2 premiers grands et rapides, le dernier petit et lent. S'arrêter au centre de l'arène.

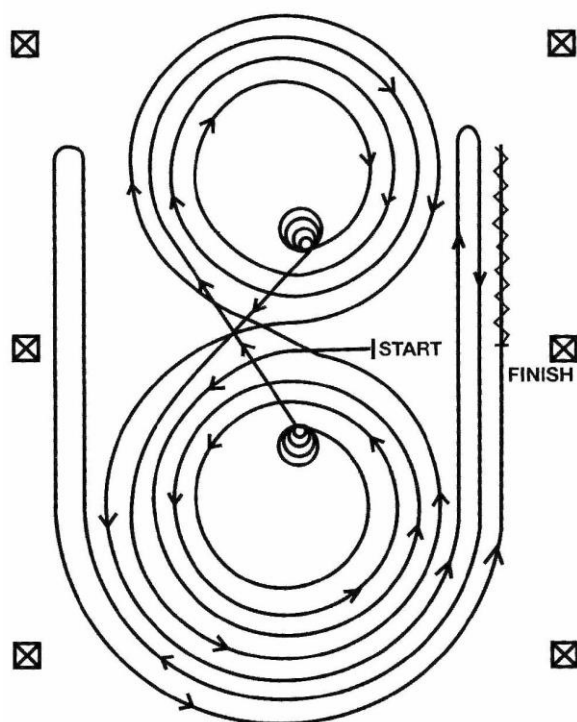
4) Accomplir 4 spins à main droite. S'immobiliser.

5) Démarrant galop gauche, effectuer un grand cercle rapide à gauche, changer de pied au centre de l'arène, effectuer un grand cercle rapide à droite et changer de pied au centre de l'arène.

6) Contourner le cercle précédent à gauche, mais ne pas fermer le cercle. Longer le côté droit de l'arène, dépasser le centre et effectuer un rollback à droite à minimum 6 mètres du mur ou de la clôture. Pas d'arrêt.

7) Contourner le cercle précédent à gauche, mais ne pas fermer le cercle. Longer le côté gauche de l'arène, dépasser le centre et effectuer un rollback gauche à minimum 6 mètres du mur ou de la clôture. Pas d'arrêt.

8) Poursuivre en refaisant à l'envers le cercle précédent, mais ne pas fermer le cercle. Longer le côté droit de l'arène, dépasser le centre et réaliser un sliding stop à minimum 6 mètres du mur ou de la clôture. Reculer au minimum de 3 mètres. S'immobiliser pour signifier l'achèvement du pattern.



Le cavalier doit ensuite mettre pied à terre et montrer le mors aux juges.