



2026

VIRTUAL TROPHY
PERFORMANCE & REINING

BOOK 1° TAPPA

31 MAGGIO



**RICHIEDI
INFORMAZIONI**



Paola 347 053 6855



SIWA Performance



REGOLAMENTO GARE ON LINE

- . POTRANNO PARTECIPARE ALLE GARE ONLINE TUTTI I **CENTRI AFFILIATI SIWA PERFORMANCE** CON **QUALSIASI PATENTE SIWA IN CORSO DI VALIDITA'**
- . TUTTI I **CENTRI NON AFFILIATI ALLA SIWA PERFORMANCE** POTRANNO **PARTECIPARE SOLO CON TESSERAMENTO MEMBER (40E)** IL TESSERAMENTO VARRA' PER TUTTO L'ANNO SPORTIVO
- . BISOGNERA' FILMARE POSIZIONANDOSI DOVE INDICATO NEL PATTERN, VERRA' APPLICATO IL REGOLAMENTO AQHA-IRHA
- . I FILE DOVRANNO ESSERE INVIATI NEL FORMATO RICHIESTI , RINOMINATI CON "NOME COGNOME DISCIPLINA (ABBREVIATA) CATEGORIA (ABBREVIATA) DEL PARTECIPANTE" ENTRO E NON OLTRE LA MEZZANOTTE DELLA DATA DELLA TAPPA DI CAMPIONATO. IN CASO CONTRARIO I FILE NON VERRANNO ACCETTATI.
- . IL PAGAMENTO DOVRA' EFFETTUARSI TRAMITE BONIFICO ENTRO E NON OLTRE LA DATA INDICATA (SETTE GIORNI PRIMA DELLA DATA DELLA GARA) IL PAGAMENTO DOVRA' ESSERE EFFETTUATO DALL'ISTRUTTORE DI RIFERIMENTO . NELLA CAUSALE DOVRANNO ESSERE INDICATI TUTTI I NOMINATIVI DEI PARTECIPANTI.
- . LE GARE ONLINE FARANNO CLASSIFICA, ALLA FINE DEL CAMPIONATO SI STILERA' LA CLASSIFICA GENERALE
- . ALLA FINE DEL CAMPIONATO VERRA' ORGANIZZATO UN PRANZO PER PREMIARE I PRIMI TRE DI OGNI CATEGORIA IN OGNI DISCIPLINA
- . INVIARE MODULI ISCRIZIONE E RELATIVE COPIE BONIFICO AL SEGUENTE INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA:

virtualtrophysiwa@gmail.com

CATEGORIE:

W&T

ALLIEVI FINO AI 12 COMPIUTI CHE NON HANNO MAI GALOPPATO

NOVICE YOUTH

ALLIEVI MINORENNI ALLA LORO PRIMA ESPERIENZA DI GARA

YOUTH

ALLIEVI MINORENNI CHE HANNO GIA ESPERIENZE DI GARE

NOVICE AMATEUR

ALLIEVI MAGGIORENNI ALLA LORO PRIMA ESPERIENZA DI GARA

AMATEUR

ALLIEVI MAGGIORENNI CHE HANNO GIA ESPERIENZE DI GARE

ORDINI DI PARTENZA, CLASSIFICHE PROVVISORIE AD OGNI TAPPA, VIDEO DELLE GARE E TUTTE LE INFO SUL CAMPIONATO SARANNO PUBBLICATI SUL **GRUPPO UFFICIALE FB SIWA PERFORMANCE**





MODULO DI ISCRIZIONE

TAPPA DI CAMPIONATO N° _____ **DATA:** _____

CAVALIERE _____ **tessera n.** _____

NOME DEL CAVALLO _____

CENTRO DI APPARTENENZA _____

Per minori Tecnico _____

	WALK & TROT	NOVICE YOUTH	YOUTH	NOVICE AMAT.	AMATEUR
SHOWMANSHIP					
W. HORSEMANSHIP					
TRAIL HORSE					
REINING					
RANCH RIDING					

UNA ISCRIZIONE PER BINOMIO € 15.00 € _____
 DUE ISCRIZIONI PER BINOMIO € 25.00 € _____
 TRE ISCRIZIONI PER BINOMIO € 35.00 € _____
 QUATTRO ISCRIZIONI PER BINOMIO € 45.00 € _____
 CINQUE ISCRIZIONI PER BINOMIO € 50.00 € _____

Firma del Cavaliere (cat. Amateur e Open)

Firma del TECNICO (minori)

TOTALE

€ _____

MODALITA' DI PAGAMENTO

Bonifico Bancario a favore di S.I.W.A. – Performance, presso UniCredit agenzia 00311 Bergamo San Bernardino IBAN IT 70 Z 02008 11103 000101977762,
 causale: **iscrizione Tappa n° - nominativo iscritto**

Dichiaro inoltre di esonerare il Comitato Organizzatore da responsabilità da eventuali furti e danni derivati dai cavalli qui sopra citati, o da essi procurati a terzi e/o a cose. Dichiaro altresì di aver preso visione e di accettare le condizioni del regolamento gare, a cui si fa riferimento. In più, ricevuta l'informativa sull'utilizzazione dei miei dati personali, consento al loro trattamento nella misura necessaria per il perseguimento degli scopi della manifestazione e del campionato.

inviare modulo iscrizione e relativa copia bonifico al seguente indirizzo di posta elettronica

virtualtrophysiwa@gmail.com



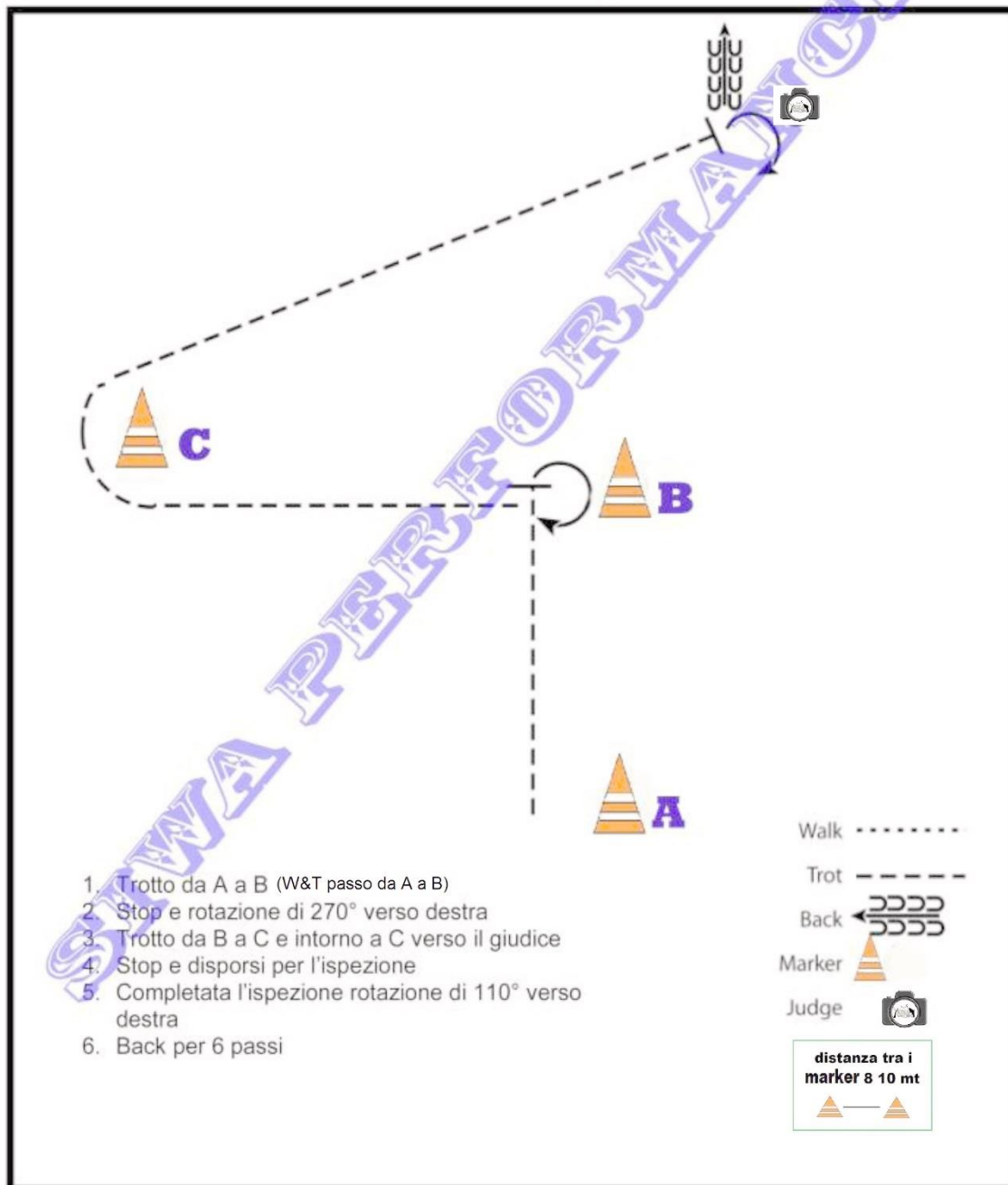
Paola 347 053 6855




SIWA Performance



Showmanship Walk & Trot & Novice



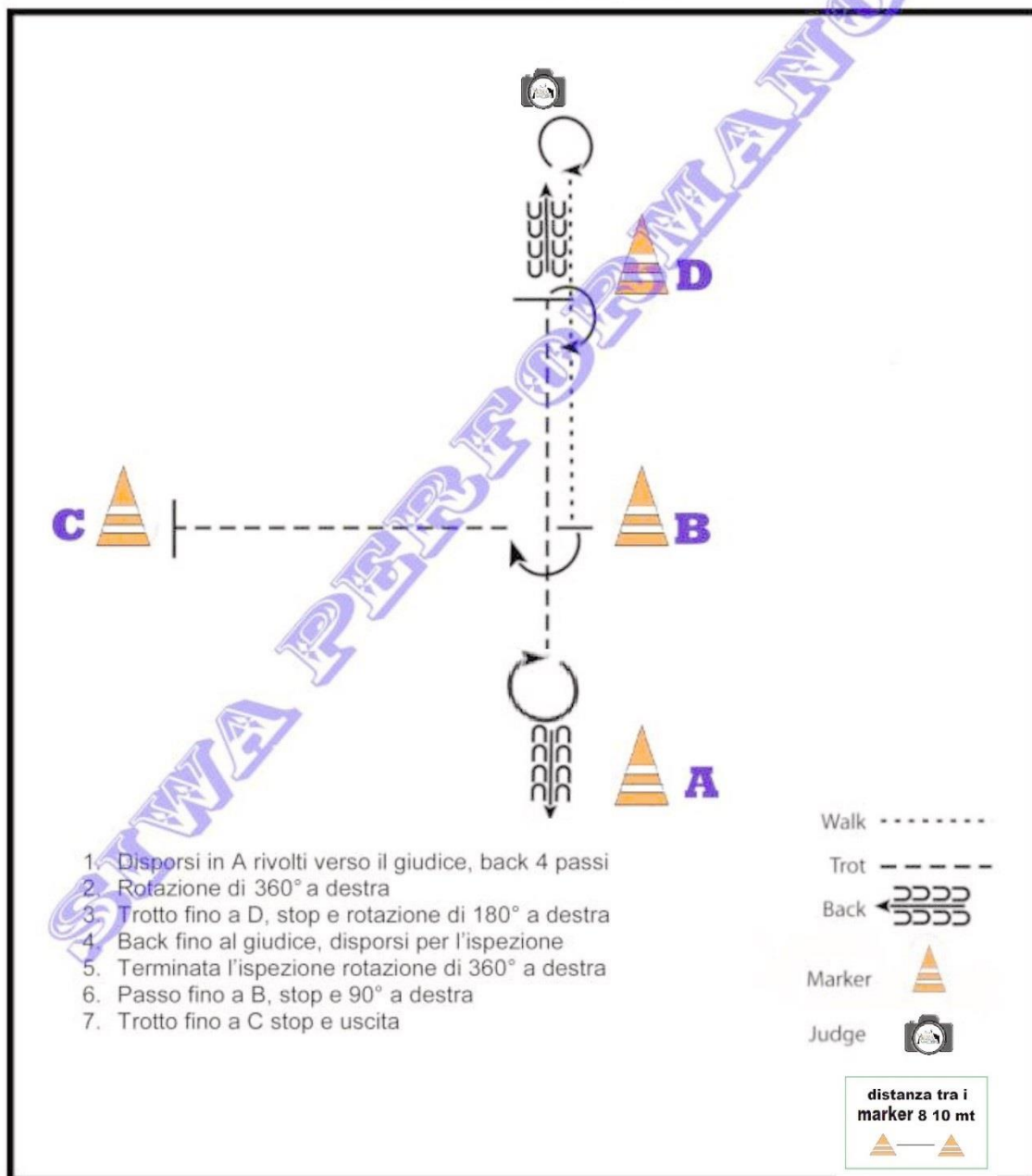
1. Trotto da A a B (W&T passo da A a B)
2. Stop e rotazione di 270° verso destra
3. Trotto da B a C e intorno a C verso il giudice
4. Stop e disporsi per l'ispezione
5. Completata l'ispezione rotazione di 110° verso destra
6. Back per 6 passi

Walk
 Trot - - - - -
 Back ← 3333
 3333
 Marker 
 Judge 

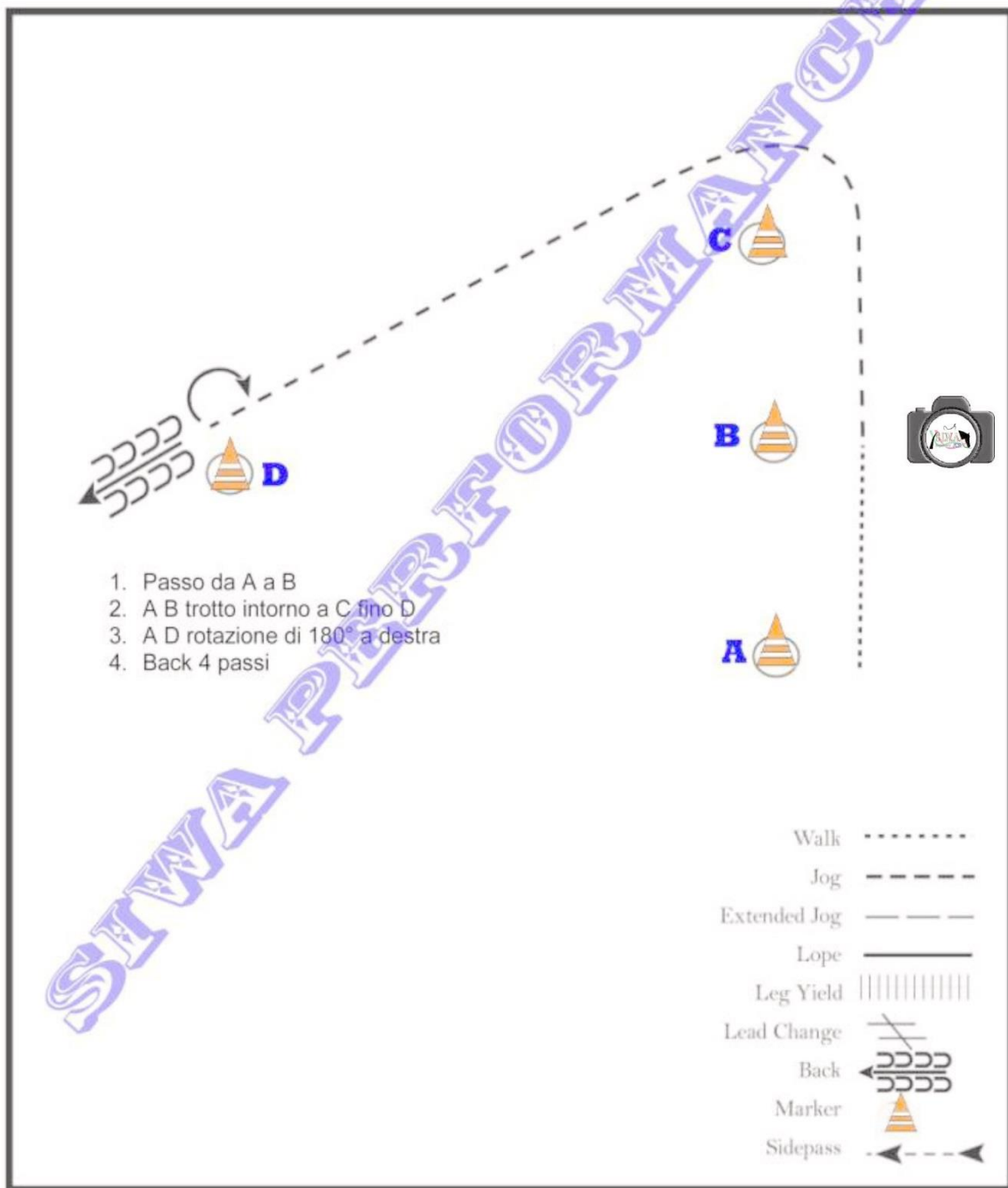
distanza tra i
 marker 8 10 mt



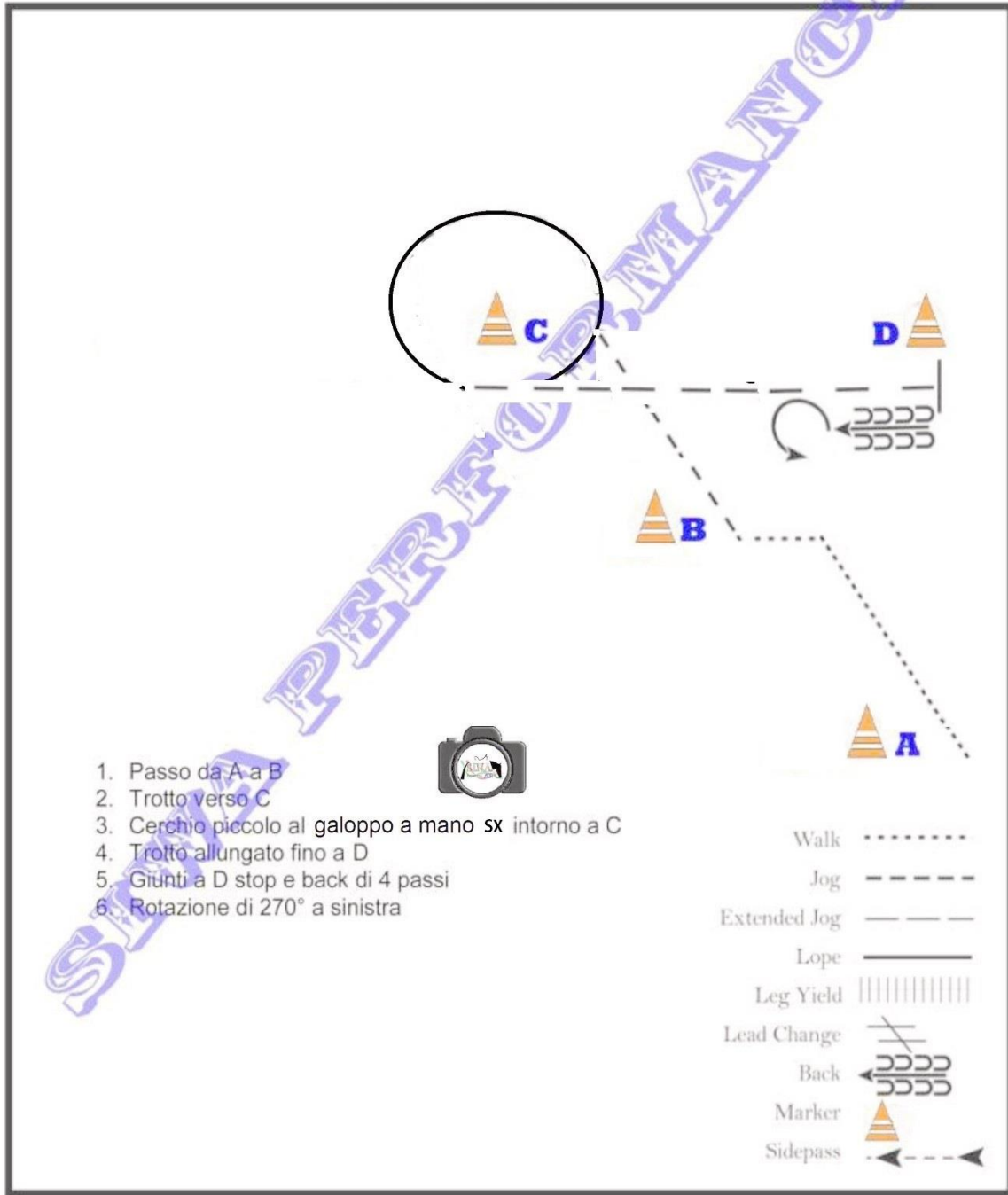

Showmanship Youth Amateur



Horsemanship Wolk & Trot



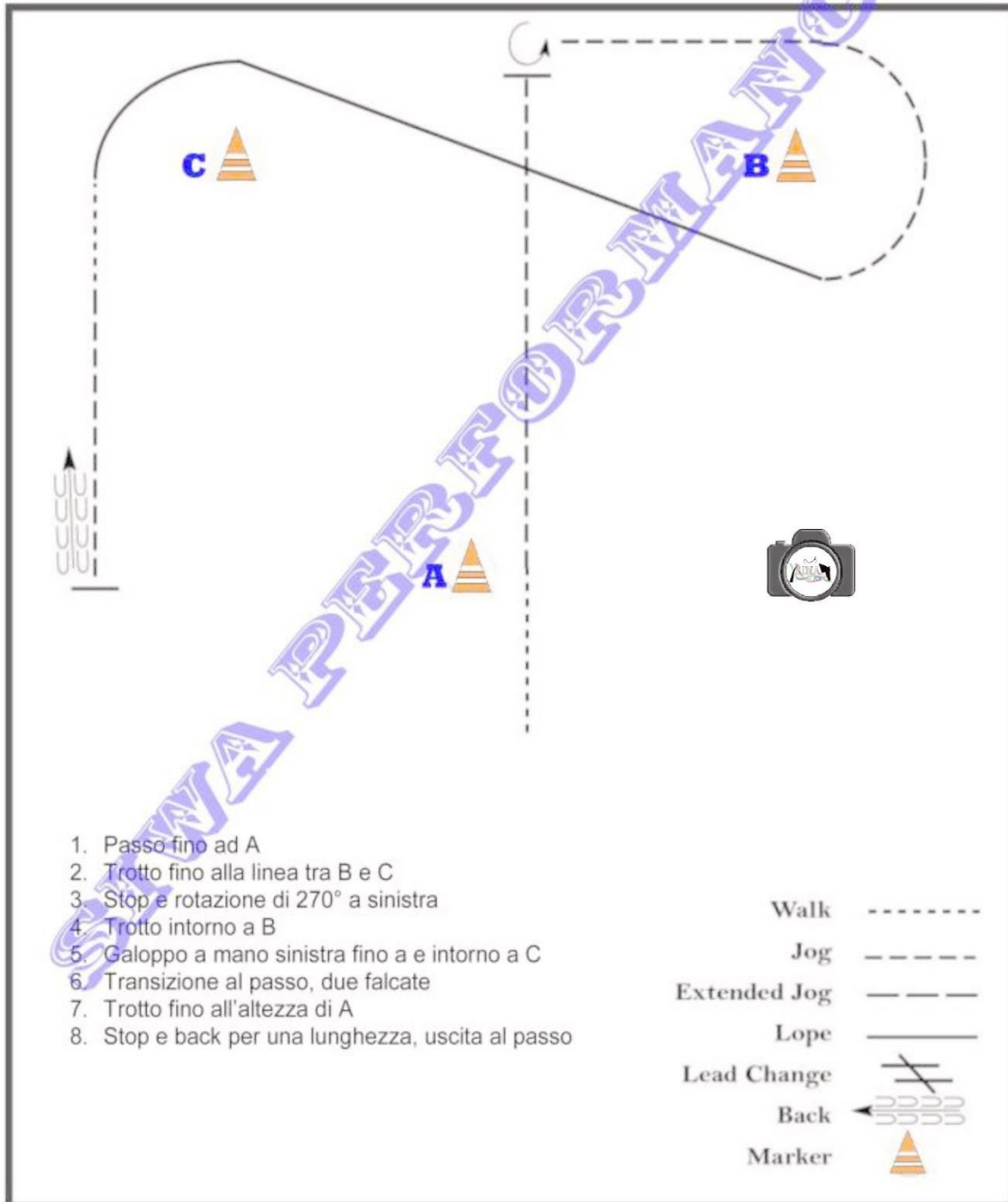
Horsemanship Novice



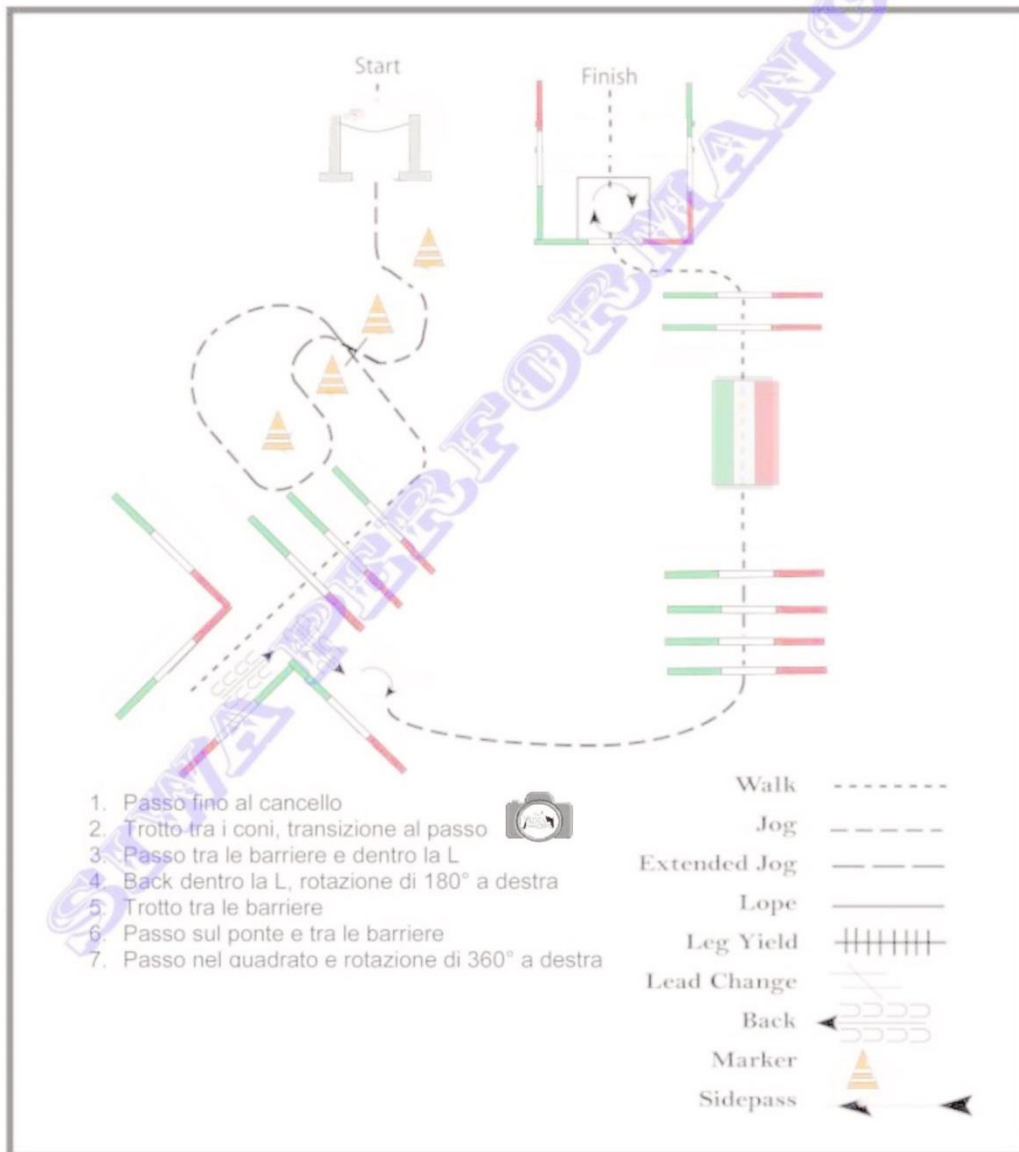


distanza tra i
marker 8 10 mt

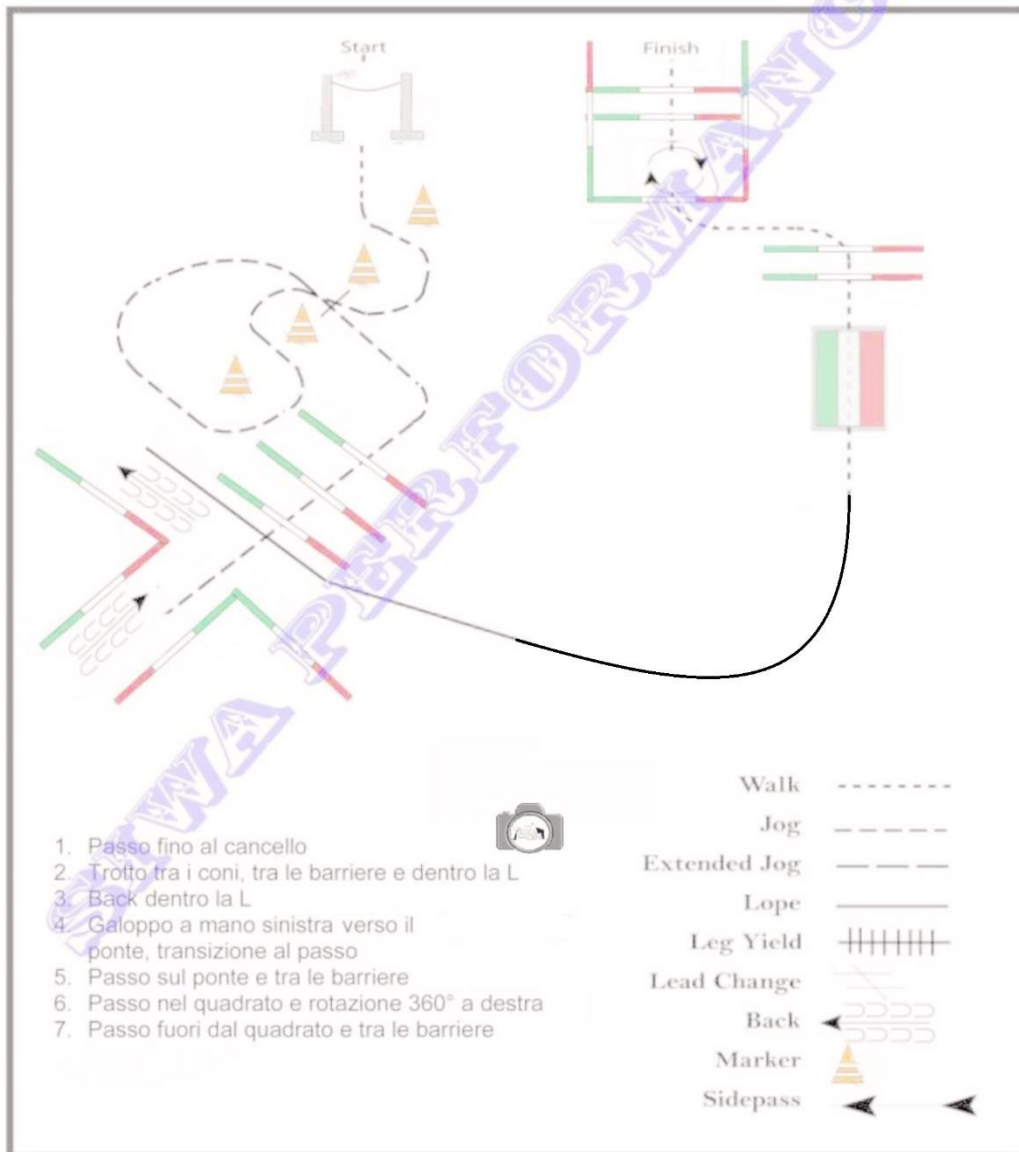
Horsemanship Youth Amateur



Trail Horse Walk & Trot



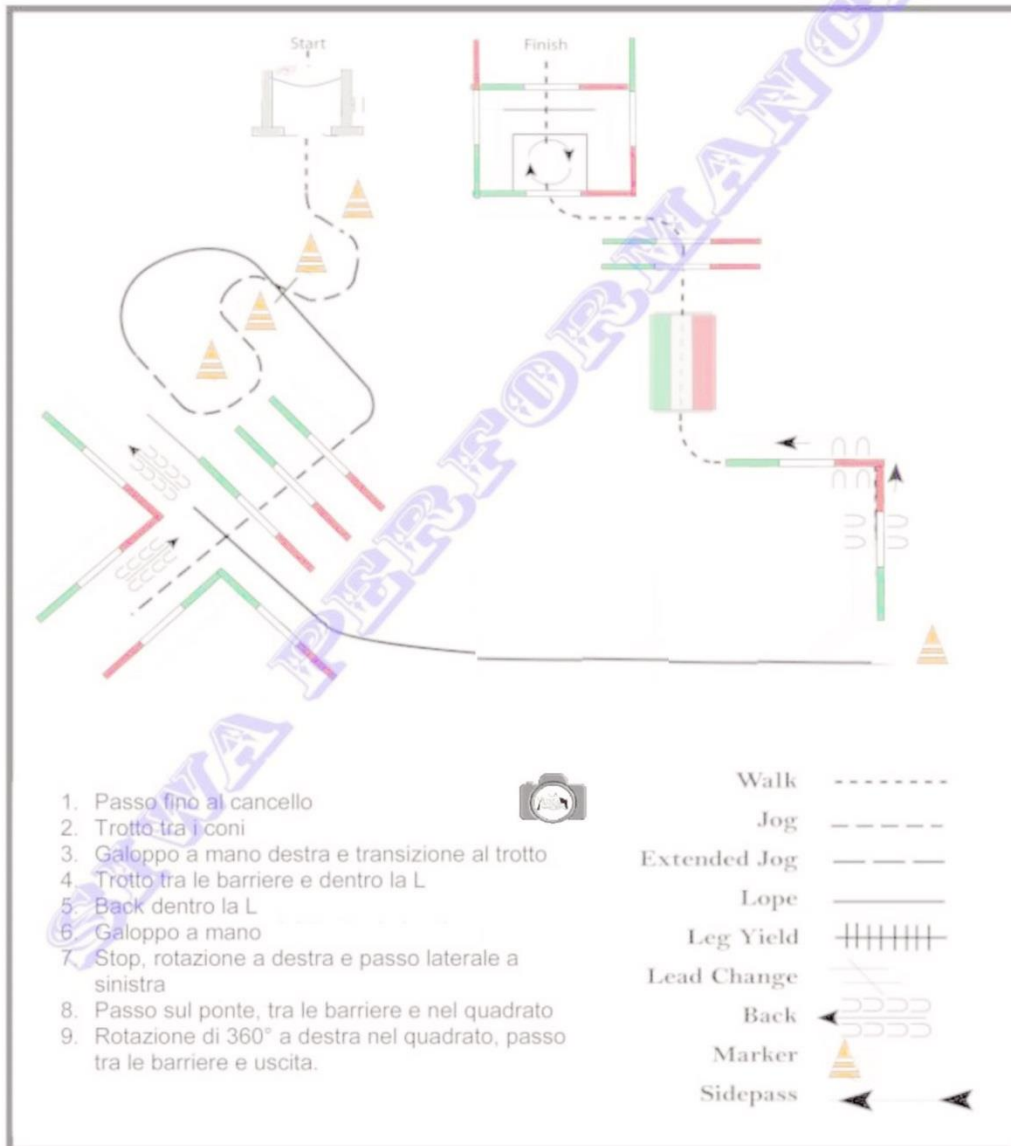
Trail Horse Novice





passo 60 cm
 trotto 90 cm e multipli
 galoppo 180
 larghezza corridoio 120 cm
 quadrato 180 cm x180 cm

Trail Horse Youth Amateur





VIRTUAL TROPHY PERFORMANCE & REINING

REINING ALL CLASSES

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 staccinata 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 staccinata 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 staccinata. 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 staccinata. 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.



Ranch Riding

All Classes

