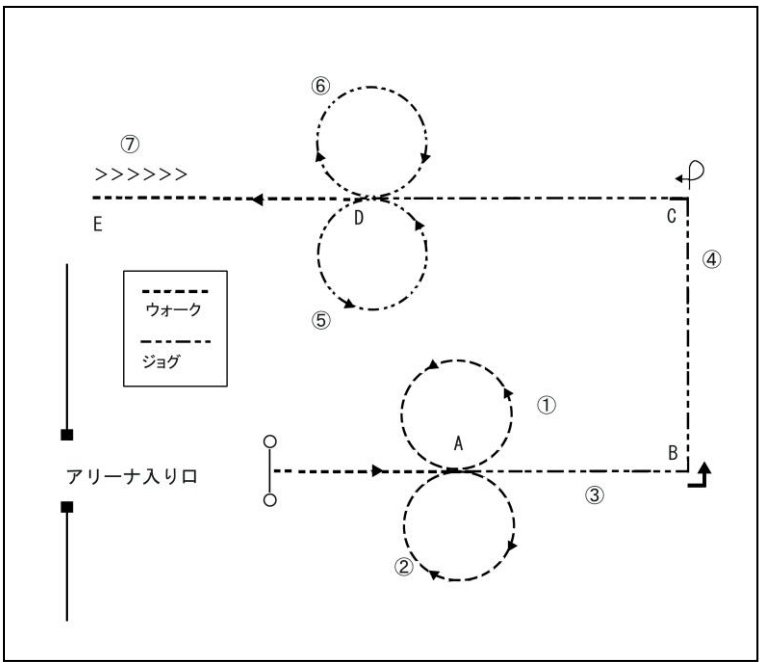


Pattern List

The 5th Cowboy Challenge Cup

2019.9.7/8

■Western　Horseman Ship　Green　　7日8日両日



① Walk でスタート、Marker A で Left circle。

② 続いて Right circle。

③ Marker A に戻った所からジョグに変換し、Marker B を通過して Stop。左へ 90° Pivot turn（後肢軸）。

④ Jog で Start し、Marker C を通過後 Stop し右へ 270° Pivot Turn（後肢軸）。

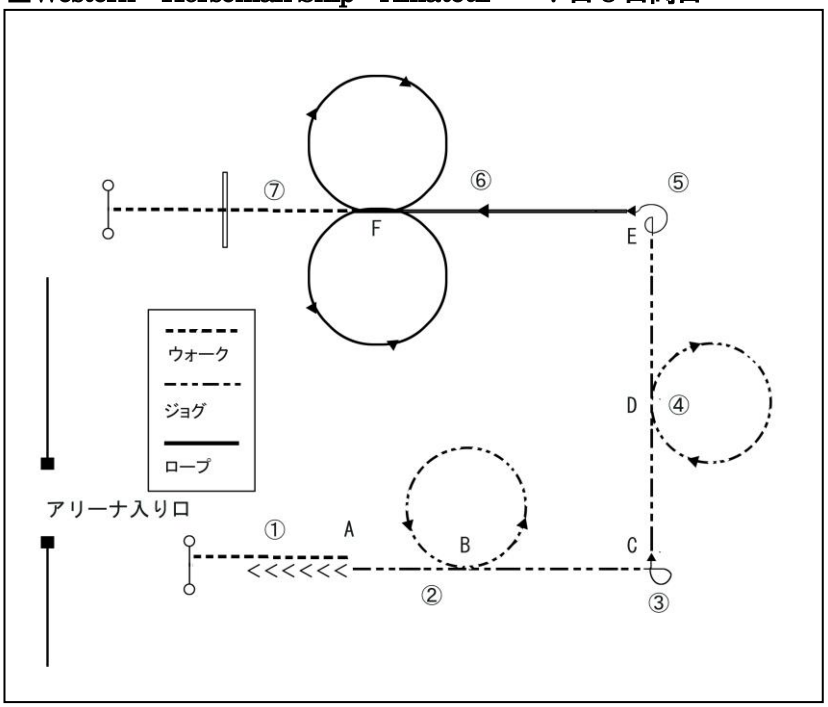
⑤ Jog で Start、Marker D で Left circle。

⑥ 続いて Right circle。D へ戻った所で Walk に変換。

⑦ Marker E で Stop。6 steps Back up。

※マーカーは左側です。

■Western　Horseman Ship　Amateur　　7日8日両日



① Walk で Start し Marker A で Stop。続いて 6 step Buck up。

② Jog で Start し、Marker B で Left circle（直径約 4m）。

③ Marker C を通過して Stop、右へ 270° Pivot turn（後肢軸）。

④ Marker D で Right circle（直径約 4m）。

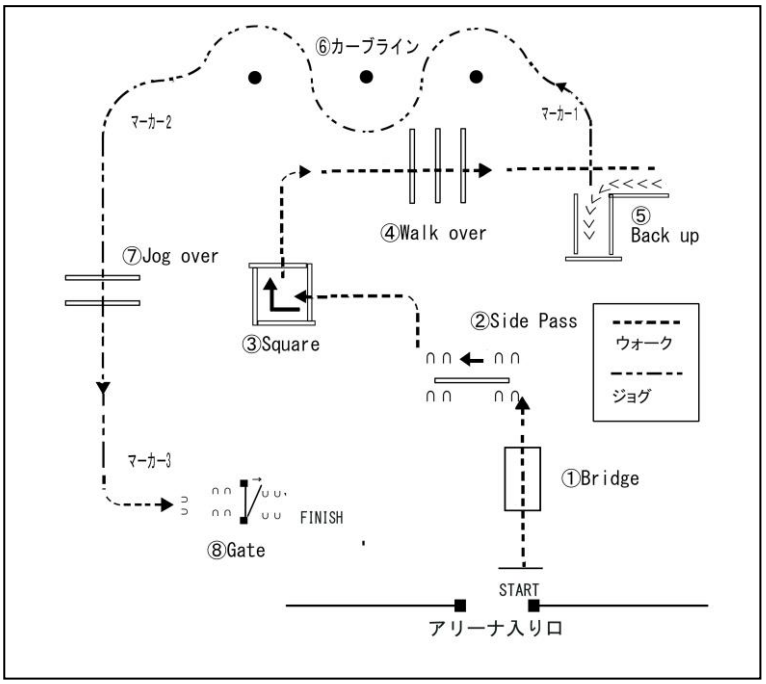
⑤ Marker E を通過後 Stop、左へ 450° Pivot turn（後肢軸）。

⑥ Left Lead Lope で Start、Marker F で Figure-eight。（Lead change は Flying or Simple を選択可能）

⑦ Marker F へ戻った所で Walk に変換、Walk over Single Log。

※マーカーは左側です。

■Trail　Green　　7日8日両日



① Walk で Start し Bridge を通過。

② Log を左へ Side pass。

③ Walk で Square に入る。90° 右へ turn し、Walk out。(Squar:200×200)

④ 右へ、Walk over 3 Logs。(ログ間 55cm)

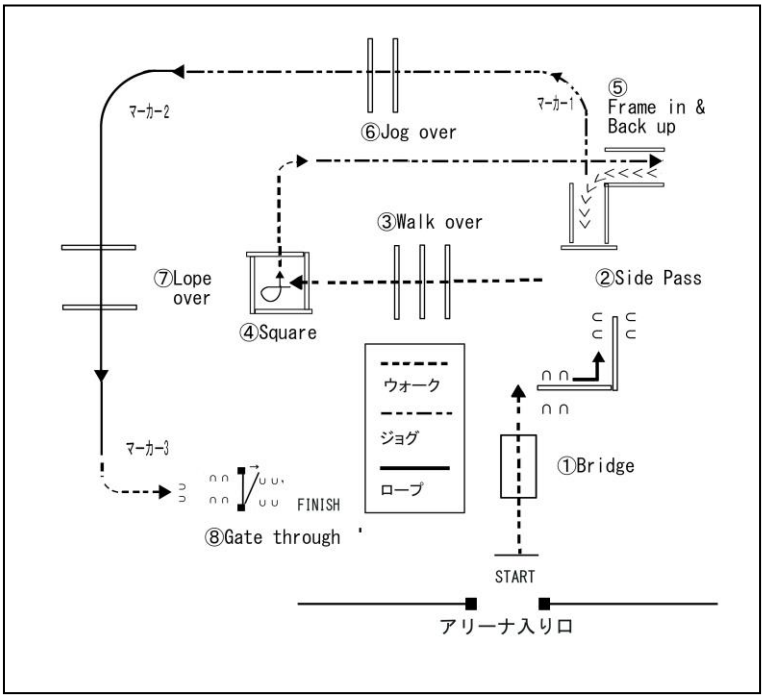
⑤ Log に並んで Stop。L 字 Back up (幅 120cm)

⑥ Jog で Start し、Marker 1 の外側を通り、3 本のバレルを図のようにカーブラインで通過。(バレル間 3m)

⑦ Marker 2 の外側を通り、Jog over 2 Logs。(ログ間 95cm)

⑧ Marker 3 付近で Walk に変換、Marker 3 の外側を通り、Gate へ。右手で押し開き、前進通過、通過後 Gate を閉める。(鎖式)

■Trail　Amateur　　7日8日両日



① Walk で Start し Bridge を通過。

② Walk で前進し、L 字 Side Pass。

③ Walk over 3 Logs。(ログ間 55cm)

④ Walk で Square に入る。左へ 270° Turn Walk で出る。(Squar:200×200)

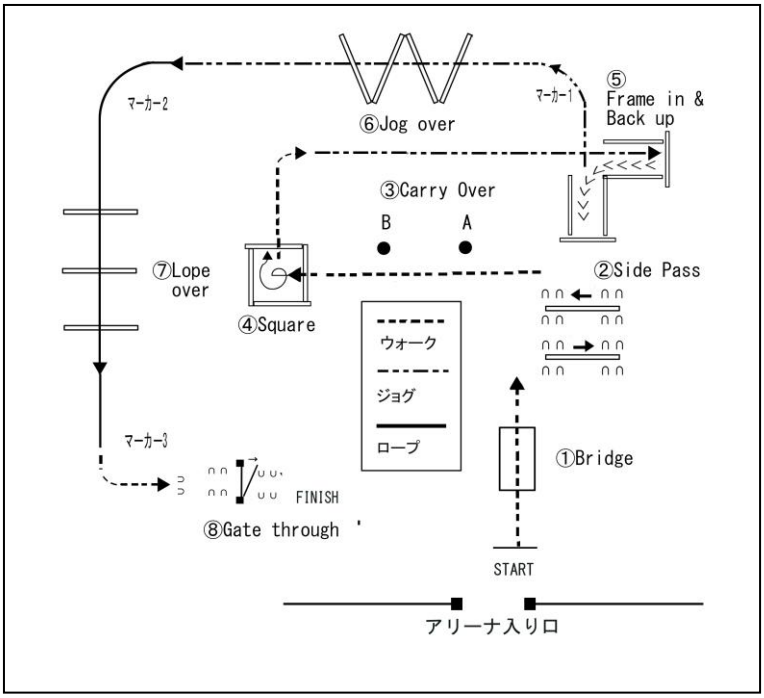
⑤ Jog に変換し Frame in。L 字 Back up。(フレーム間 100cm)

⑥ Jog で Start し Marker 1 の外側を通り Jog over 2 Logs。(ログ間 95cm)
Marker 2 の手前で Left lead Lope。

⑦ Marker 2 の外側を通り Lope over 2 Logs。(ログ間 190cm)
Marker 3 の手前で Walk に変換。

⑧ Maker 3 の外側を通り、Gate へ。
右手で押し開き Gate を前進通過、通過後 Gate を閉じる。

■Trail　Open　　７日８日両日



① Walk で Start し、Bridge を渡る。

② 手前の Log を右へ Side pass、続いて 2 本目の Log を左へ Side pass。

③ Walk で移動、A から B へ Carry over（プラバケツ）

④ Walk で Square に入り、450°右へターン。Walk で出る。（Squar:180×180）

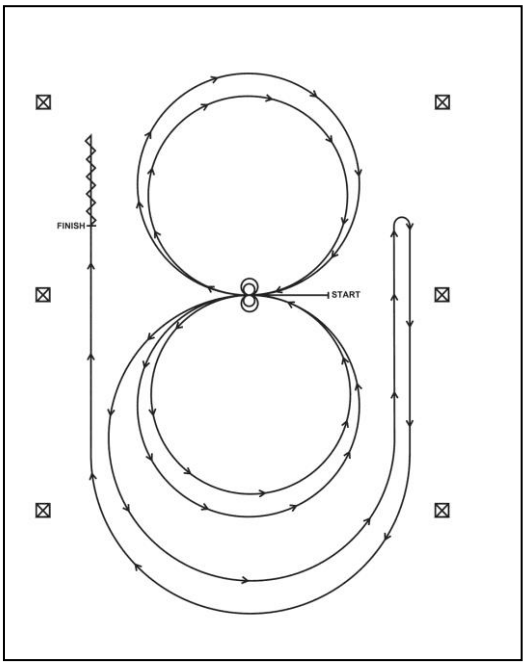
⑤ Jog で Frame in、続いて L 字 Back up。（フレーム間 80cm）

⑥ Jog で Start し、Marker 1 の外側を通り、Jog over 4 Logs（ログ中央部間隔：図中点線の通っている位置の間隔＝95cm）

⑦ コーナーの手前で Left lead Lope、Marker 2 の外側を通り Lope over 3 Logs。（ログ間 190cm）
Marker 3 の手前で Walk に変換。

⑧ Maker 3 の外側を通り、Gate へ。
右手で押し開き Gate を前進通過、通過後 Gate を閉じる。

■Reining　Limited　Amateur　　７日８日両日　　#14



①はじめに左リードの左サークルを２周。
アリーナのセンターでストップ。ヒジテイト。

②左スピン２回。ヒジテイト。

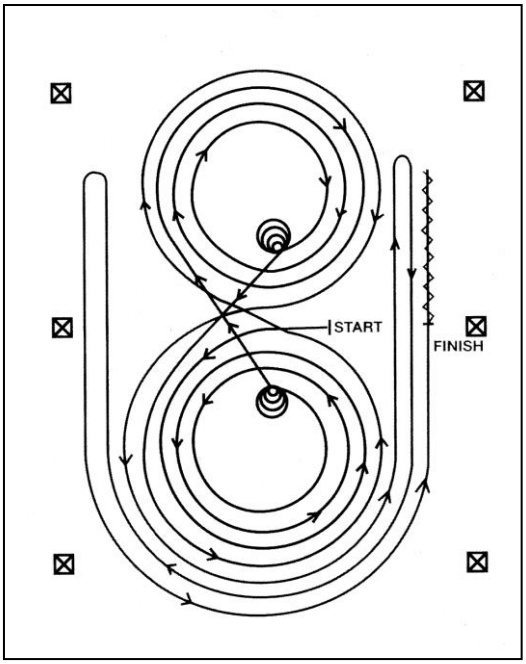
③右リードの右サークルを２周。
アリーナのセンターでストップ。ヒジテイト

④右スピン２回。ヒジテイト。

⑤左リードで発進しサークルに戻る。
しかしサークルを閉じずに、アリーナの右側を走行し、センターマーカーをパスして、ストップ&右ロールバック。

⑥そのまま元のサークルに戻る。しかしサークルを閉じずに、アリーナの左側を走行し、センターマーカーをパスしてストップ&バックアップ。
ヒジテイトする。

■Reining　Amateur　& Open　　7日分　　#5



①はじめに左リードの左サークルを３周。LF⇒LF⇒SS。
　アリーナのセンターでストップ。

②左スピン４回。ヒジテイト。

③右リードの右サークルを３周。LF⇒LF⇒SS。
　アリーナのセンターでストップ。

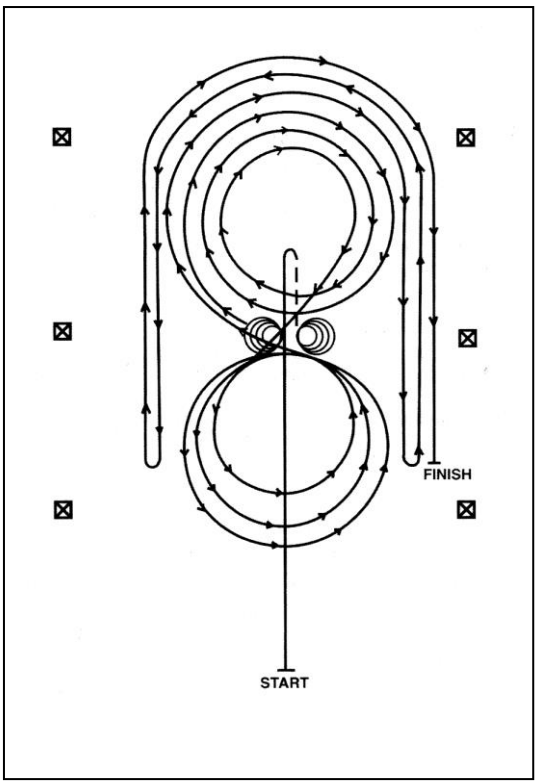
④右スピン４回。ヒジテイト。

⑤左リードの左ラージファーストのサークルからフィギュア８。

⑥そのまま左サークルに戻る。しかしサークルを閉じずに、アリーナの右側を走行し、センターマーカーをパスして、右ロールバック。
　ただし、20 フィート以上フェンスから離れて行う事（以下同様）。
　ノーヒジテイション。
⑦そのまま元のサークルに戻る。しかしサークルを閉じずに、
　アリーナの左側を走行し、センターマーカーをパスして左ロールバック。ノーヒジテイション。
⑧そのまま元のサークルに戻る。しかしサークルを閉じずに、
　アリーナの右側を走行し、センターマーカーをパスしてストップ。
　10 フィート以上バックアップ。ヒジテイトする。

※LF：ラージファースト、SS：スモールスロー

■Reining　Amateur　& Open　　8日分　　#10



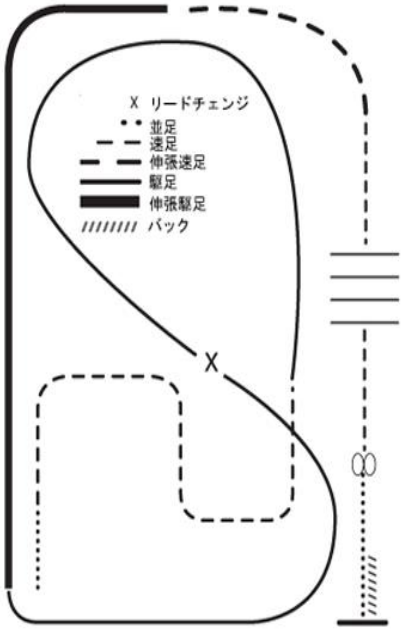
①センターマーカーをパスしてスライディングストップ。
　アリーナのセンターまでか、10 フィート以上バックアップ。
　ヒジテイト。
②右スピン 4 回。
③左スピン 4 と 1/4 回。そして左側のフェンスに正対する。
　ヒジテイト。

④右リードの右サークルを 3 周。LF⇒LF⇒SS。
　アリーナのセンターでチェンジリード。
⑤左リードの左サークルを 3 周。SS⇒LF⇒LF。
　アリーナのセンターでチェンジリード。

⑥右リードでラージファーストの右サークル。しかしサークルを閉じずにアリーナの右側を走行し、センターマーカーをパスして左ロールバック。
　ただし 20 フィート以上フェンスから離れて行う事（以下同様）。
　ノーヒジテイション。
⑦そのまま元のサークルに戻る。しかしサークルを閉じずにアリーナの左側を走行し、センターマーカーをパスして右ロールバック。
　ノーヒジテイション。
⑧そのまま元のサークルに戻る。しかしサークルを閉じずに、
　アリーナの右側を走行し、センターマーカーをパスしてストップ。
　ヒジテイトする。

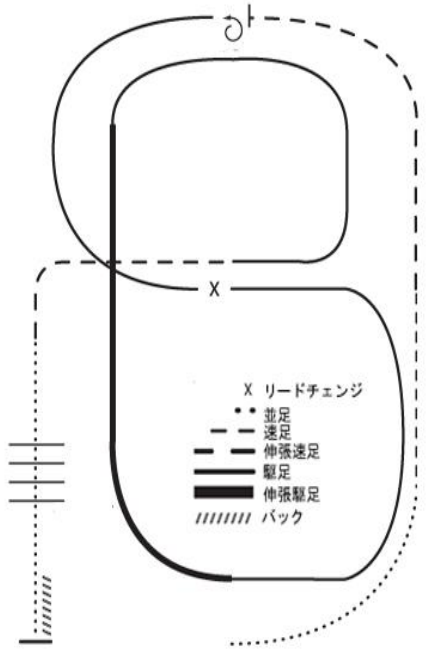
※LF：ラージファースト、SS：スモールスロー

■Ranch Riding　Amateur & Open　　7 日分　　#4



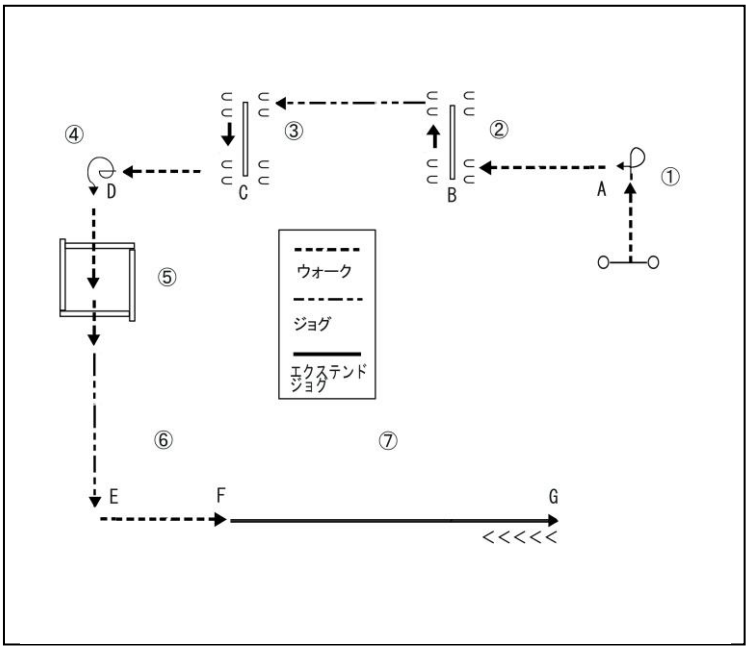
1　並足。
2　ジグザグ状の速足。
3　左リードの駆足。アリーナの端あたりから斜めにセンターに向かっていく（図のような軌道）。
4　アリーナのセンターあたりでチェンジリード。（シンプル、フライングは任意）
5　右リードの駆足。
6　右リードで伸張駆足。
7　伸張速足。（コーナーを回る）
8　通常の速足に移行。
9　横木を速足で通過。
10　ストップ。360度のターンを左右とも行う。（左右どちらから行っても良い。）
11　並足でスタート。ストップしバックアップ。

■Ranch Riding　Amateur & Open　　8 日分　　#1



1　並足。
2　速足。
3　伸張速足。アリーナの頂点でストップ。
4　360 度左へ回転。
（ピボットターンなどの指定はありません）
5　左リードの駆け足でサークル半周しセンターへ。
6　リードチェンジ。
（シンプルチェンジ・フライングチェンジは各自選択）
7　右リードのサークル半周
8　伸張駆け足へ移行。
アリーナの左側を直進走行（右リード）。
9　アリーナの頂点付近で通常の駆け足に戻す。
アリーナの頂点付近からセンターへ戻る。
10　伸張速足へ速度を落とす。
11　横木をウォークオーバー。
12　ストップ&バックアップ。

■Ground Work Challenge　　10 日 11 日両日



①ウォークでスタート。（馬の左側に立つ）
　マーカーA を通過後ストップし、右へ 270°
　ピボットターン（後肢軸）。

②ウォークで前進し、ログ B で停止。
　右へサイドパス。

③ジョグで前進し、ログ C で停止。馬の右側に立ち、
　左へサイドパス。

④ウォークで前進し、マーカーD を通過しストップ。
　左へ 450° ピボットターン（後肢軸）。

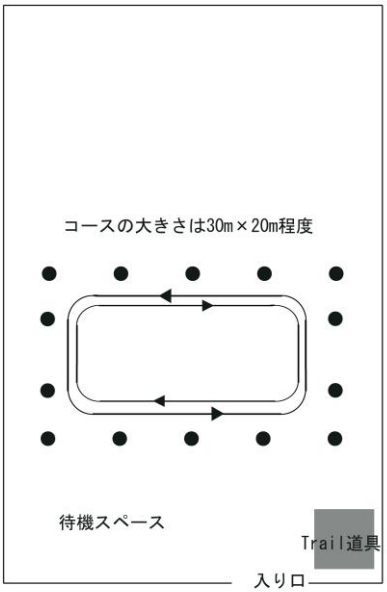
⑤ウォークでスクウェアに入り、右から次に左から
　サドルパッドを乗せ、パッドを地面に置く。

⑥スクエアから出てジョグに変換、マーカーE を
　通過後ウォークに変換。（馬の左側に立つ）

⑦マーカーF でエクステンドジョグ（伸張速足）
　マーカーG でストップ。5 ステップバックアップ。

※スティックの使用不可。
※ホルターとリードロープを使用。
※愛撫は不可。（指示を出すための馬体への接触は可）

■Kids Pleasure



馬場内にマーカーを置き、概ね 30m×20m の周回用スペースを作ります。マーカーの内側 1m～2m の所をジャッジに指示された歩様で周回します。（Rail walk : レイルウォーク）

待機スペースは次の（出場）組の待機スペースです。競技中のジャッジにも影響を与えるため、馬の準備運動等は禁止です。

求められる運動は、ウォーク（並足）、ジョグ（速足）リバース（周回方向を逆へ）、ラインナップ（中央へ集合）バックアップ　などです。

部班ではないので、定められた歩様内であれば、その速度は自由です。したがって、追い越しも可能ですが、追い越す場合は、馬場の内側から行ってください。
前の馬と速度を合わせる場合、2 馬身は間隔をあけること。