Federazione Italiana Sport Equestri

# PROGETTO PARA REINING 2018

Federazione Italiana Sport Equestri

# PARAREINING

***PREMESSA: definizione degli scopi del progetto***

Il reining è una disciplina equestre in cui si attivano risorse individuali quali attenzione, velocità, memoria, equilibrio psicofisico e di gruppo quali collaborazione, gioco di squadra, fiducia nell'allenatore. Sembra quindi che possa veicolare in modo completo e complementare i valori agonistici e la promozione delle risorse di persone con disabilità.

FISE ha promosso un progetto pilota che si è proposto di realizzare un ponte tra mondo dello sport equestre americano e mondo della disabilità. Tutto ciò nasce in particolare dal desiderio di investire su programmi specifici di reining per cavalieri con disabilità fisiche, psichiche e cognitive così da poter dare senso e significato ad anni di esperienza in "campo" con persone diversamente abili in sella a cavalli addestrati alla monta americana, attraverso una chiara cornice tecnica e metodologica che possa rendere visibile ed estendibile questa disciplina equestre anche in Italia.

Questo protocollo, che declina programmi e procedure specifiche per la pratica del parareining, si colloca tra le finalità del progetto stesso.

Dopo aver realizzato una ricerca, una mappatura e un'analisi della letteratura e delle esperienze attivate in questo ambito nel panorama nazionale e internazionale,

si è giunti alla definizione di cosa si intende per parareining e alla delineazione delle sue applicazioni per quanto riguarda gli sport integrati e lo sport agonistico indirizzato al riconoscimento del parareining come disciplina FEI.

Per giungere a tali obbiettivi sono stati anche effettuati scambi e confronti con le varie associazioni nazionali ed internazionali.

***Definizione delle linee guida del Para Reining***

Il **reining** è una disciplina dell'equitazione americana. Letteralmente tradotto significa "lavorare di redini". Fu riconosciuto come sport per la prima volta nel 1949 dall'American Quarter Horse Association (A.Q.H.A.), l'organizzazione equestre più grande al mondo. Il managing body del reining è NRHA, sorta nel 1966. Nel 2000 il reining si è affiliato alla FEI come sua settima disciplina, diventando medaglia sportiva nel 2002.

Durante le competizioni giudici qualificati sono preposti alla determinazione del punteggio ed emettono il loro giudizio basandosi su regole stabilite, con le quali valutano l'esecuzione dei percorsi, o *pattern*, che ufficialmente sono 13. I pattern non sono altro che percorsi in cui vengono ripetute le medesime manovre in successioni diverse.

Le manovre fondamentali sono: cerchi a diverse velocità e grandezze, spin (rotazione di 360° facendo perno sulle gambe posteriori), cambi di galoppo, *sliding stop* (arresto) rollback (dietro front al galoppo), back (passi indietro).

Le manovre di un pattern di reining sono la stilizzazione dei rapidi movimenti e delle continue inversioni di marcia, stop e turn around (giri su se stessi a trecentosessanta gradi) compiuti dai cavalli dei ranch per radunare e lavorare la mandria.

Il percorso (che si svolge tutto al galoppo), comprende cerchi grandi e piccoli a diversa velocità, **cambi di galoppo al volo, spin** - appunto una serie di "piroette" eseguite dal cavallo facendo perno su un arto posteriore e incrociando gli anteriori - back**, rollback** e **sliding stop.**

Quest'ultima è la figura simbolo della specialità: al cavallo, lanciato al galoppo in dirittura lungo uno dei lati lunghi dell'arena, viene chiesto uno stop immediato. Esso, agevolato da una propensione naturale e da un'apposita ferratura dei posteriori (i ferri particolarmente lisci creati dai maestri maniscalchi statunitensi per il reining si chiamano appunto **"slider"**), blocca le gambe posteriori portandole decisamente sotto di sè e continua a camminare con gli anteriori.

Il risultato è una lunga e spettacolare scivolata, lo slide, che culminerà in una rapida inversione di marcia, tramite un **back**, (camminata veloce all'indietro per alcuni metri) o un rollback; una volta sulle anche di centottanta gradi con immediata ripresa del galoppo in direzione opposta, senza interporre passi di trotto o esitazioni.

Il reining moderno esige che tutto il **"go"** (così viene chiamata l'esibizione di un binomio) sia armonicamente collegato, che nella successione delle diverse manovre non vi siamo spiacevoli e prolungate esitazioni o interventi bruschi sul cavallo. Il "disegno" tracciato dal binomio sul fondo gara deve risultare simmetrico e privo di sbavature.

Le redini vengono utilizzate impercettibilmente e solo appoggiandole sul collo: non deve esserci contatto con la bocca del cavallo, che risulterà assolutamente libera. Gli ordini da parte del cavaliere vengono comunicati principalmente tramite assetto e gamba.

E' inoltre tassativo, per ottenere un buon punteggio, che il cavallo si dimostri volonteroso, pronto e sereno, l'incollatura portata in atteggiamento totalmente naturale, l'andatura rilassata ed elegante. Soprattutto è necessario che rimanga in ogni istante perfettamente sotto controllo: è questa l'essenza basilare del reining, termine che indica, come premesso sopra, con una particolare ma significativa traduzione, il **"guidare fra le redini"**.

**Para-sport è un termine che descrive lo sport come parte del Movimento Paralimpico,** sport che offre a persone con un handicap riconosciuto e classificato in base ad appositi parametri la possibilità di essere coinvolte in percorsi sportivi che partono dalla base fino all'eccellenza del para-sport stesso.

**Parareining** significa definire all'interno dei principi e della tecnica della disciplina stessa, condizioni specifiche, approvate e condivise che consentano ad atleti con

disabilità di tipo fisico e/o cognitivo e/o psichico di praticare questo sport a livello agonistico.

L'atleta di para reining deve seguire gli obiettivi e i principi generali del reining. Ad ogni modo se l'atleta, con impedimenti, non può avere l'utilizzo e/o il controllo completo del corpo, può utilizzare altre parti del corpo e/o appropriati e approvati aiuti compensatori.

Anche nel parareining viene giudicata la performance del binomio atleta-cavallo. Il cavaliere non viene giudicato in base al suo livello di disabilità.

Le disabilità vengono classificate in base ad appositi criteri in 5 gruppi, ciascuno dei quali comprende deficit motori di tipo diverso ma di pari abilità che consentono, quindi, lo svolgimento della medesima attività.

***Categorie, gradi di classificazione e aiuti compensatori***

Per essere abilitato a partecipare a Para-sport, l'atleta deve avere una condizione di salute identificabile come una di quelle riconosciute dalla Commissione Paralimpica Internazionale. La **classificazione** costituisce il processo di identificazione della disabilità attraverso l'assessment del danno e delle risultanti limitazioni nelle attività. Tutti i para-atleti devono sottoporsi ad un processo di classificazione per essere poi inseriti in categorie di competizioni con altri che hanno una limitazione di attività similare in quello sport.

Per le classificazioni ci si riferisce al regolamento dei classificatori FISE ed. 2016.

http://www.fise.it/images/Formazione/Regolamento_Classificatori_ed._2016_def.pdf

***Tesseramento e patenti***

I cavalieri che vogliono partecipare alle competizioni devono presentare una documentazione medica che attesti le loro condizioni fisiche, cognitive e psichiche, e tutto quanto previsto dall'art. 9 del vigente Regolamento dei Classificatori.

Per partecipare alle competizioni è necessaria la patente A o sport integrati.

Per l'equitazione presportiva, ossia non agonistica in senso specifico, come partecipazione a dimostrazioni, eventi, esperienze fuori dai centri di riferimento, può invece essere sufficiente essere in possesso della patente A/LS o sport integrati rilasciata dai Centri qualificati e tecnici qualificati. In questi casi è necessaria la presenza di un Tecnico, abilitato ai sensi dei vigenti regolamenti, per lo svolgimento delle attività. Verranno definiti alcuni percorsi di base.

Le persone con disabilità possono partecipare sia alle competizioni delle categorie riservate, concorrendo al livello per cui sono state classificate ma anche alle gare per normodotati sulla base della patente posseduta.

Per esempio cavalieri con disabilità psichiche o intellettive potrebbero partecipare sia a competizioni di reining che di parareining.

***Tecnici, Giudici e Corsi di formazione***

I tecnici che possono portare atleti disabili alle competizioni devono avere una formazione che oltre la competenza equestre di reining includa anche competenze relative alcune tematiche connesse alla disabilità in particolare nozioni rispetto l'approccio relazionale al mondo della disabilità stessa.

Sarà previsto un apposito programma di specializzazione per i tecnici che consisterà in due giornate di formazione.

Il numero dei giudici sarà commisurato al tipo di evento come da regolamento

***Campi prova e campi gara***

I campi gara per poter svolgere le competizioni dei primi due gradi di classificazione devono avere la misura di 20x40.

***Gare ed iscrizioni***

Si raccomanda di applicare le quote minime previste per le iscrizioni alle competizioni.

Il cavallo deve essere iscritto ai ruoli federali. Nella categoria promo il cavallo utilizzato in gara può essere iscritto al repertorio ludico-addestrativo.

Un cavallo può essere montato da più cavalieri con un limite massimo di percorsi giornalieri stabiliti secondo le seguenti modalità:

- GI e GII: n.3 percorsi al giorno;

- GIII, G IV e GV n.2 percorsi al giorno.

Si istituisce una categoria denominata PROMO a cui possono iscriversi cavalieri con disabilità in possesso di patente A/LS o non classificati. Il pattern è di grado 1. Nella categoria promo il tecnico di riabilitazione equestre può camminare a fianco del binomio atleta/cavallo.

***Tenuta del cavaliere***

È obbligatorio per tutti i cavalieri indossare un appropriato abbigliamento western in gara: camicia a maniche lunghe, stivali e sella western. E' obbligatorio l'uso del casco omologato. Non indossare l'appropriato abbigliamento western comporterà uno score 0.

***Bardature***

Si rimanda al Rule-book – Regolamento 2016 – dell'Italian Reining Horse Association (pp.54-55)

***Aiuti compensatori***

Tutti gli atleti dovrebbero essere incoraggiati a montare con meno aiuti possibili.

La classificazione delle disabilità identifica “profili” a loro volta raggruppati in “gradi”.

La FEI definisce un elenco di Aiuti Compensatori Standard per le discipline para-equestri associati ad ogni profilo così che gli atleti, categorizzati per profilo, possano usufruire di tali aiuti per sopperire almeno in parte la carenza/limitazione funzionale connessa alla propria disabilità.

Tali aiuti possono riguardare l’equipaggiamento tecnico –sella, staffe, speroni, redini – oppure l’utilizzo della voce, la modalità di saluto, la presenza di un istruttore che dia segnali, usando la voce, il linguaggio dei segni o anche radio-comunicati durante la competizione, etc.

Verrà predisposta, come per le altre discipline dell’equitazione equestre paralimpica, una MASTER List dove siano indicati i nominativi degli atleti con i relativi aiuti compensatori di cui possono disporre.

Ci si riferisce all’elenco “Aiuti compensatori standard e non standard” posto in essere dalla FEI e tradotto dalla FISE.

http://www.fise.it/images/Riabilitazione_equestre/Aiuti_Compensatori_Standard_e_Non_Standard_2016.pdf

***Percorsi***

Si ritiene importante adottare per il para-reining italiano gli stessi pattern proposti da WPR –World Para Reining, Organizzazione globale non profit americana che ha come focus lo sviluppo di programmi di reining delineati per cavalieri con disabilità fisiche. Questi programmi partono da percorsi competitivi di base fino ad arrivare a competizioni con performance di alto livello, interessando cavalieri con diversi gradi di disabilità.

Premesso che la FEI e l'IPC sono gli organi preposti alla regolamentazione in materia di classificazioni paralimpiche, si fa riferimento ad una classificazione in 5 gradi per quanto concerne la disabilità fisica, come stabilito dai regolamenti FEI relativi alla disciplina del paradressage.

http://inside.fei.org/sites/default/files/FEI%20Para%20Equestrian%20Classification%20Manual_January%202017%20Markup.pdf

***Marker***

Nei percorsi viene fatto riferimento ai "marker". Si tratta di segnali di forma conica che vengono posti sul lato lungo dell'arena e che servono per indicare al cavaliere un riferimento alla manovra.

# PROGETTO PARAREINING

## DEFINIZIONE GENERALE:

Montare un cavallo da reining non significa solamente guidarlo, ma controllare ogni suo movimento.

Il miglior cavallo da reining deve essere guidato o controllato senza che opponga la minima resistenza.

Qualsiasi movimento compiuto dal cavallo di sua iniziativa deve essere considerato una mancanza di controllo.

Ogni deviazione dal percorso deve essere considerata come una mancanza o perdita temporaneo di controllo e quindi penalizzata a seconda della gravità della deviazione.

Saranno valutati ed apprezzati dal giudice la fluidità dei movimenti, la finezza, l'attitudine, la velocità e l'autorità nello svolgere le varie manovre, oltre al controllo della velocità fattore che aumenta il grado di difficoltà e lo rende più piacevole a vedersi.

## DESCRIZIONE MANOVRE:

**Walk-in**: (entrata al passo)

Il cavallo è al passo dal cancello al centro dell'arena, per iniziare il percorso.

**Trot – in**: (entrata al trotto)

Il cavallo deve essere al trotto per la maggior parte del tragitto per arrivare al centro dell'arena

**Stop o Sliding stop**:

Lo stop è l'azione che rallenta il cavallo dal galoppo sino ad una posizione di arresto.

**Spin**:

Da considerarsi una cessione delle spalle alle redini creando una rotazione degli anteriori intorno ai posteriori, in cui l'anteriore esterno sopravanza l'anteriore interno.

**Roll back**:

inversione di avanzamento di 180° che verrà eseguito dopo uno sliding stop con una ripartenza immediata di galoppo.

**Cerchio**:

Manovra eseguita al galoppo, le cui dimensioni sono precisate come anche la loro velocità, nella descrizione del singolo pattern. La manovra deve dimostrare controllo, la disponibilità del cavallo a farsi guidare, e un grado di difficoltà in velocità e nelle variazioni della velocità.

**Back** (indietreggiare):

Movimento da effettuare in linea retta per almeno sei bipedi diagonali

**Esitare**:

Capacità del cavallo di stare fermo in modo rilassato in una specifica area prevista dal percorso

# PARAREINING

Il **Parareining** sport agonistico potrà essere praticato da atleti con disabilità fisiche, verrà disciplinato dalla specifica regolamentazione F.I.S.E. e sviluppato in base al grado di classificazione.

Ogni grado di classificazione avrà percorsi differenti ed aiuti compensatori consentiti dalla **FEI** per permettere agli atleti il giusto svolgimento del percorso.

# CLASSIFICAZIONI

I profili per le classificazioni sono stati presi dal manuale del **PARA - EQUESTRIAN FEI**.

I gradi delle classificazioni sono **cinque**:

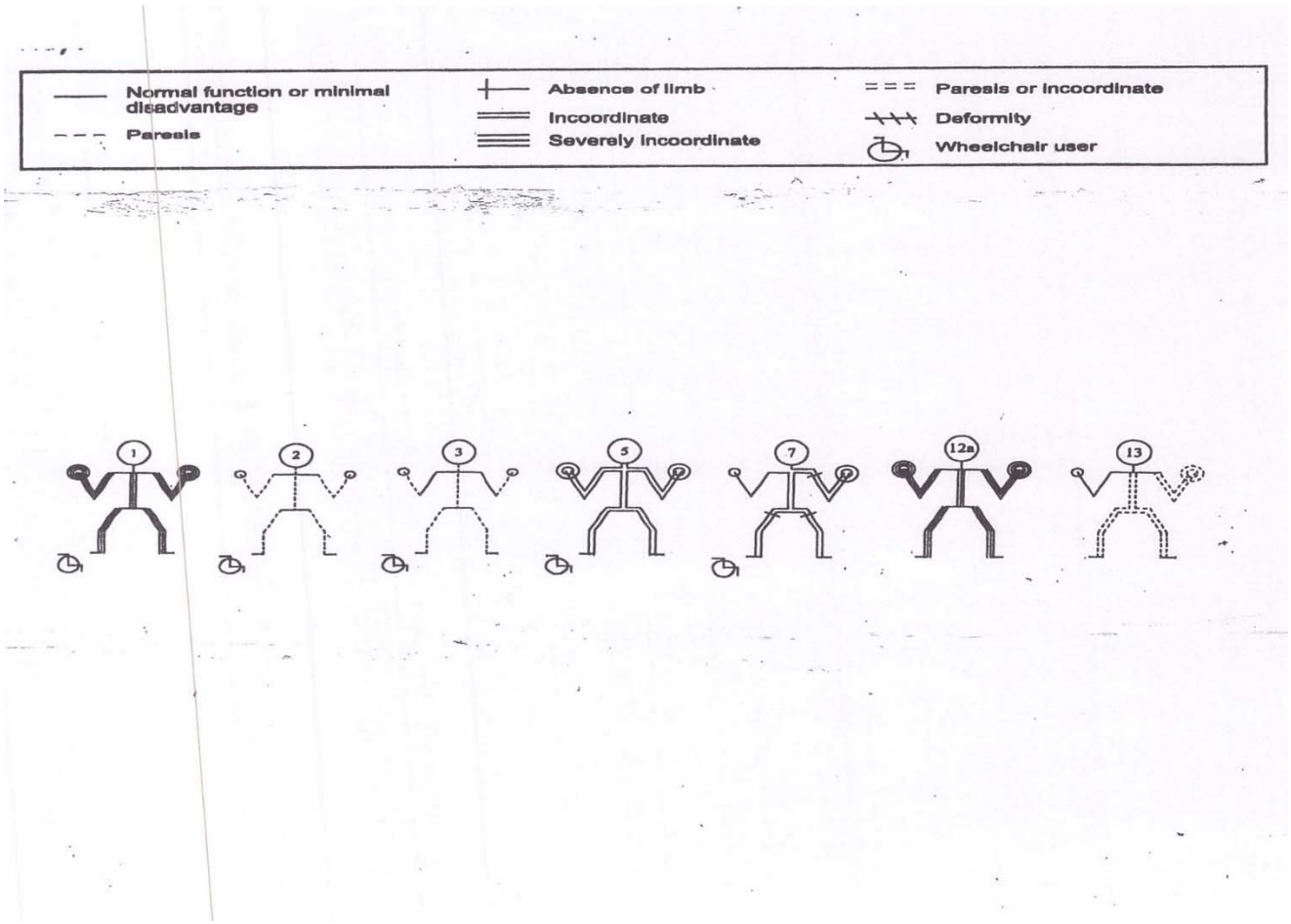
# GRADI DI CLASSIFICAZIONE E PERCORSI

## GRADO I

# GRADO I

**GIUDIZIO GRADO I**: Il giudizio di questo grado deve valutare il binomio che esegue il percorso al passo. Dovrà valutare la qualità del passo, che dovrà essere deciso, regolare e disinvolto, il cavallo dovrà essere calmo e con passo uniforme, e dovrà disegnare il percorso come descritto. Saranno valutati ed apprezzati dal giudice la fluidità dei movimenti, la finezza, l'attitudine, la velocità e l'autorità nello svolgere le varie manovre, oltre al controllo della velocità fattore che aumenta il grado di difficoltà e lo rende più piacevole a vedersi.

**Profili**: 1, 2, 3, 5, 7, 12A, 13




**Andatura**: Passo

**Guida**: 1 o 2 Mani a discrezione dell'Atleta

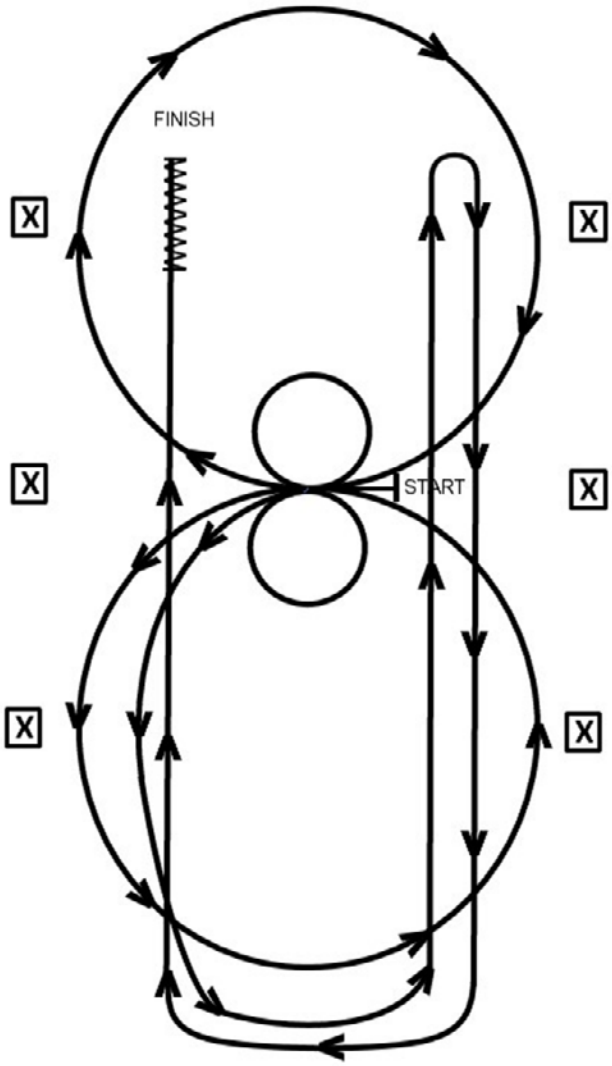
**Percorsi**: numero 3

# PERCORSO 1

Il cavallo deve entrare al passo fino al centro dell'arena e può essere al passo o fermo prima di iniziare il percorso, cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o la staccionata di sinistra.

1) Completare un cerchio a DX al passo, fermarsi al centro dell'arena
2) Completare 1 spin verso DX
3) Completare un cerchio a SX al passo, fermarsi al centro dell'arena
4) Completare 1 spin a SX
5) Iniziare 1 cerchio a SX al passo, non chiuderlo ed avanzare verso la parte opposta sul lato DX dell'arena. Passato il marker centrale eseguire uno stop e un rollback a DX, per trovarsi nella direzione opposta.
6) Continuare al passo verso il lato corto dell'arena e avanzare sul lato SX. Passato il marker mediano eseguire uno stop e back. Esitare per far capire di aver terminato il percorso.

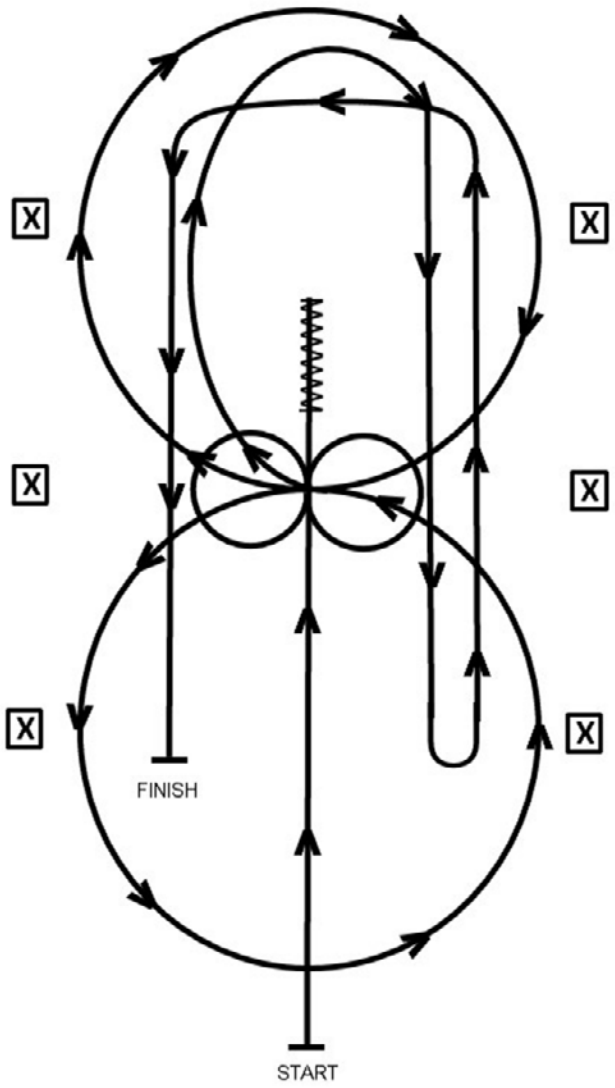
## GRADO I - PERCORSO 1



# PERCORSO 2

1) Il cavallo deve entrare al passo, superare il marker centrale e fare uno stop, fare un back fino al centro dell'arena o per almeno 3 mt.
2) Completare uno spin a DX
3) Completare uno spin e un quarto a SX, in modo che il cavallo si trovi con la testa verso il lato SX dell'arena. Esitare
4) Completare un cerchio a DX al passo, fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
5) Completare un cerchio a SX al passo, fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
6) Iniziare 1 cerchio a DX non chiuderlo ed avanzare verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker centrale eseguire uno stop e un rollback a SX per trovarsi nella direzione opposta.
7) Continuare al passo verso il lato corto dell'arena e avanzare sul lato opposto, passato il marker mediano eseguire uno stop. Esitare per far capire di aver terminato il percorso

## GRADO I - PERCORSO 2



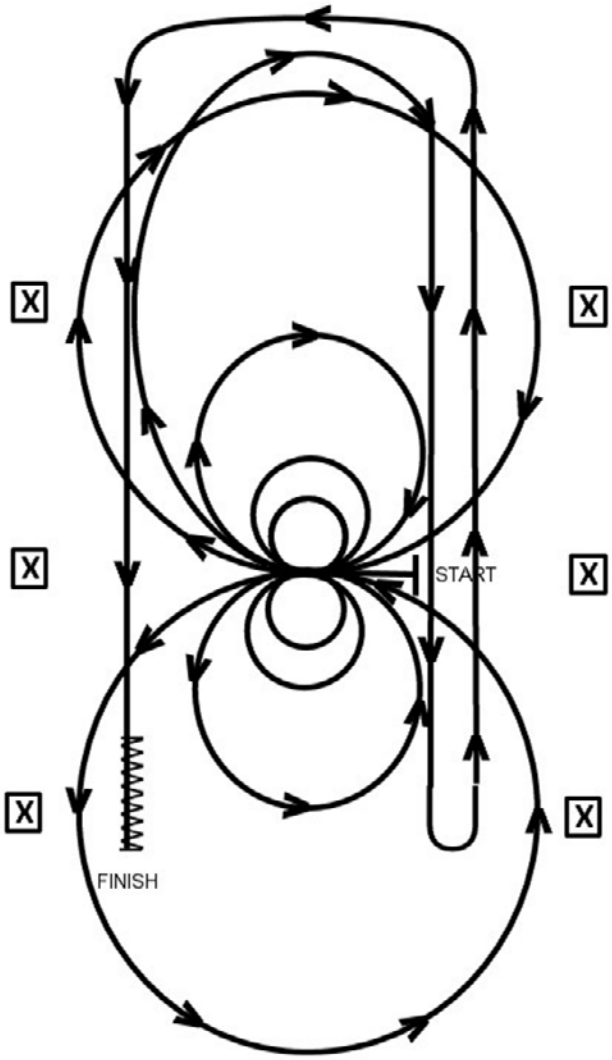
# PERCORSO 3

IL cavallo deve entrare al passo fino al centro dell'arena e può essere al passo o fermo prima di iniziare il percorso, cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o la staccionata di sinistra

1) Completare due cerchi a DX al passo. Esitare.*
2) Completare due cerchi a SX al passo. Esitare.*
3) Completare due spin a DX Esitare
4) Completare due spin a SX Esitare
5) Iniziare 1 cerchio a DX non chiuderlo ed avanzare verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker centrale eseguire uno stop e un rollback a SX per trovarsi nella direzione opposta.
6) Continuare al passo verso il lato corto dell'arena e avanzare verso il lato opposto. Passato il marker mediano eseguire uno stop e back. Esitare per far capire di aver terminato il percorso

** Nota: la scelta dell'ampiezza dei cerchi sarà a discrezione dell'atleta*

## GRADO I - PERCORSO 3

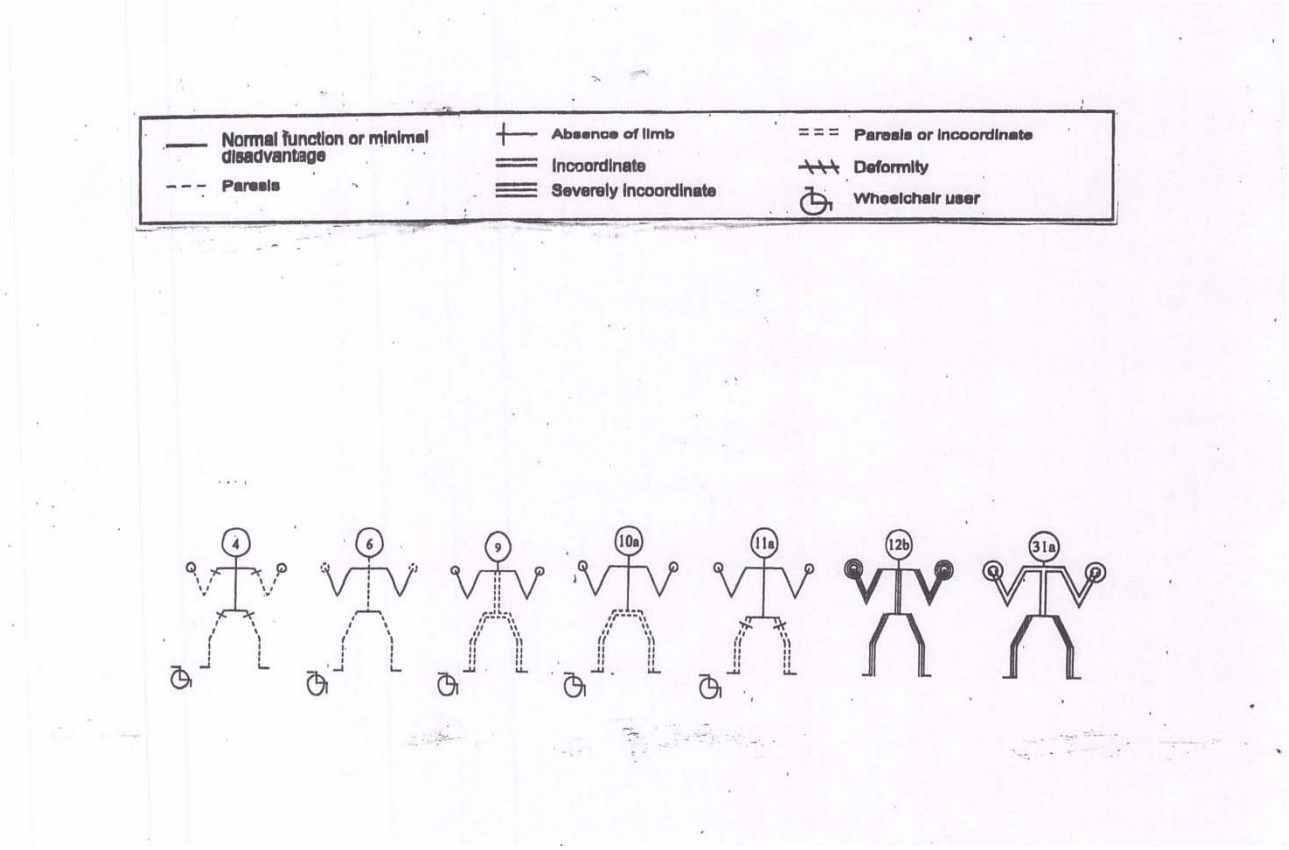


# GRADI DI CLASSIFICAZIONE E PERCORSI

## GRADO II

# GRADO II

**Profili**: 4, 6, 9, 10A, 11 A, 12 B, 31 A




**Andatura**: Passo e Trotto.

**Guida**: 1 o 2 Mani a discrezione dell'atleta.

**GIUDIZIO GRADO II:** Il giudizio di questo grado deve valutare il binomio che esegue il percorso al passo e al trotto. Il giudice dovrà valutare la qualità del trotto, che dovrà essere simmetrico, deciso, regolare e disinvolto, il cavallo dovrà essere calmo, il movimento uniforme e dovrà disegnare il percorso come descritto. Saranno valutati ed apprezzati dal giudice, la fluidità dei movimenti e l'ampiezza, la finezza, l'attitudine, la velocità e l'autorità nello svolgere le varie manovre, oltre al controllo della velocità fattore che aumenta il grado di difficoltà e lo rende più piacevole a vedersi.

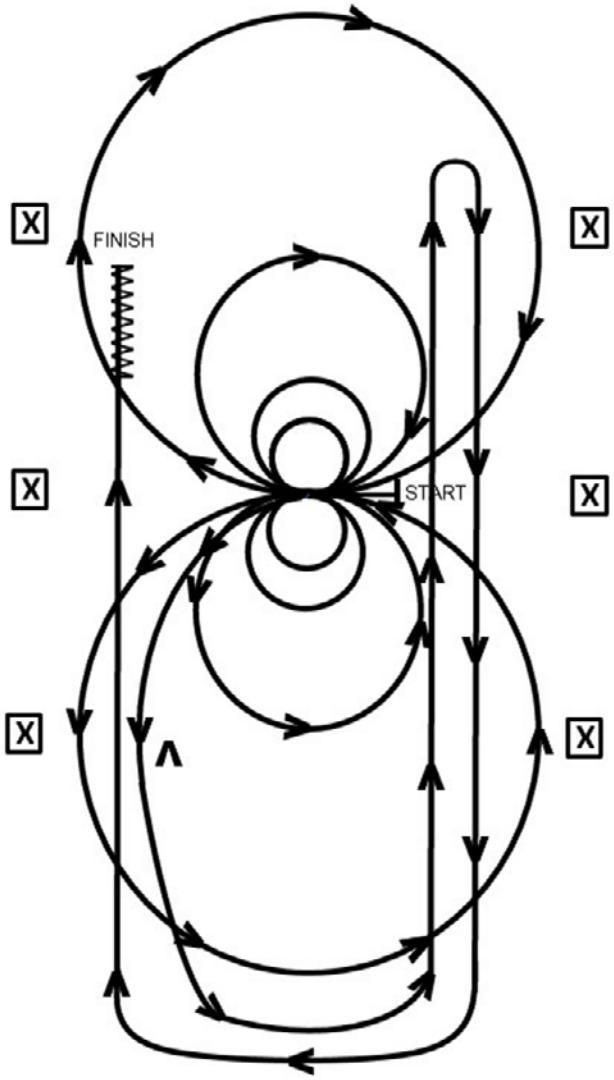
**Percorsi**: numero 3

# PERCORSO 1

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 percorso.

1) Completare due cerchi a SX il primo grande al trotto e il secondo piccolo al passo fermarsi al centro dell'arena.
2) Completare due spin a SX. Esitare
3) Completare due cerchi a DX, il primo grande al trotto e il secondo piccolo al passo fermarsi al centro dell'arena.
4) Completare due spin a DX. Esitare
7) Iniziare 1 cerchio a SX al trotto non chiuderlo ed avanzare verso la parte opposta sul lato DX dell'arena. Passato il marker centrale eseguire uno stop e un rollback a DX, per trovarsi nella direzione opposta, senza fermarsi
5) Continuare al trotto sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al trotto verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker centrale fare uno stop e un back per un minimo di tre metri, esitare per far capire che si è terminata la prova.

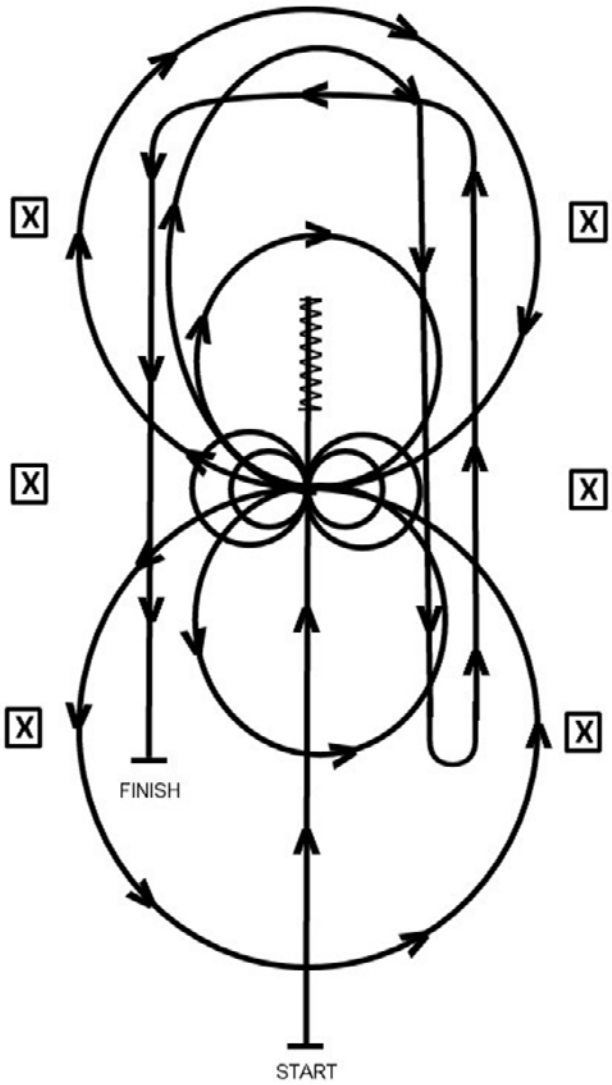
## GRADO II – PERCORSO 1



# PERCORSO 2

1) Trotto, passare il marker centrale ed eseguire uno stop e un back fino al centro dell'arena o per almeno tre metri, Esitare.
2) Completare due spin a DX.
3) Completare due spin e un quarto a SX.
4) Completare due cerchi a DX, il primo grande al trotto il secondo piccolo al passo fermarsi al centro dell'arena.
5) Completare due cerchi a SX il primo grande al trotto il secondo piccolo al passo fermarsi al centro dell'arena.
6) Iniziare 1 cerchio a DX al trotto, non chiuderlo ed avanzare verso la parte opposta sul lato DX dell'arena. Passato il marker centrale eseguire uno stop e un rollback a SX, per trovarsi nella direzione opposta.
7) Continuare al trotto sulla linea del cerchio precedente non chiuderlo ma avanzare al trotto verso la parte opposta dell'arena oltrepassare il marker mediano fare uno stop. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

## GRADO II – PERCORSO 2

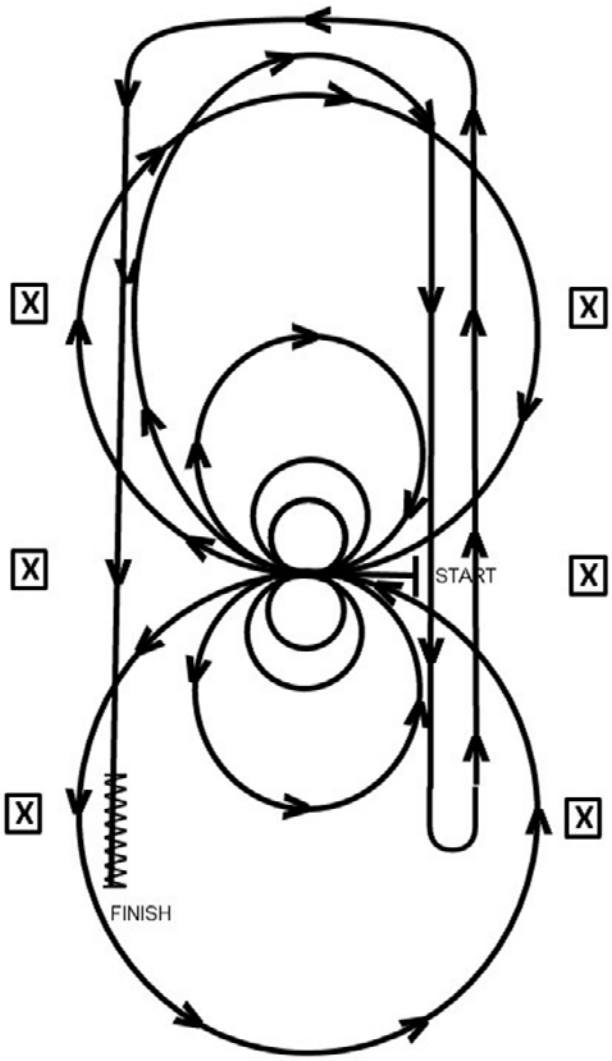


# PERCORSO 3

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 percorso.

1) Completare due cerchi a SX il primo piccolo al passo, il secondo grande al trotto. Fermarsi al centro dell'arena.
2) Completare due cerchi a DX il primo piccolo al passo, il secondo grande al trotto, fermarsi al centro dell'arena.
3) Completare due spin a SX, esitare.
4) Completare due spin a DX, esitare.
5) Iniziare 1 cerchio a DX al trotto, non chiuderlo ed avanzare verso la parte opposta sul lato SX dell'arena. Passato il marker centrale eseguire uno stop e un rollback a SX, per trovarsi nella direzione opposta.
6) Continuare al trotto sulla linea del cerchio precedente non chiuderlo ma avanzare al trotto verso la parte opposta dell'arena oltrepassare il marker mediano fare uno stop. Fare un back per un minimo di tre metri. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

## GRADO II - PERCORSO 3

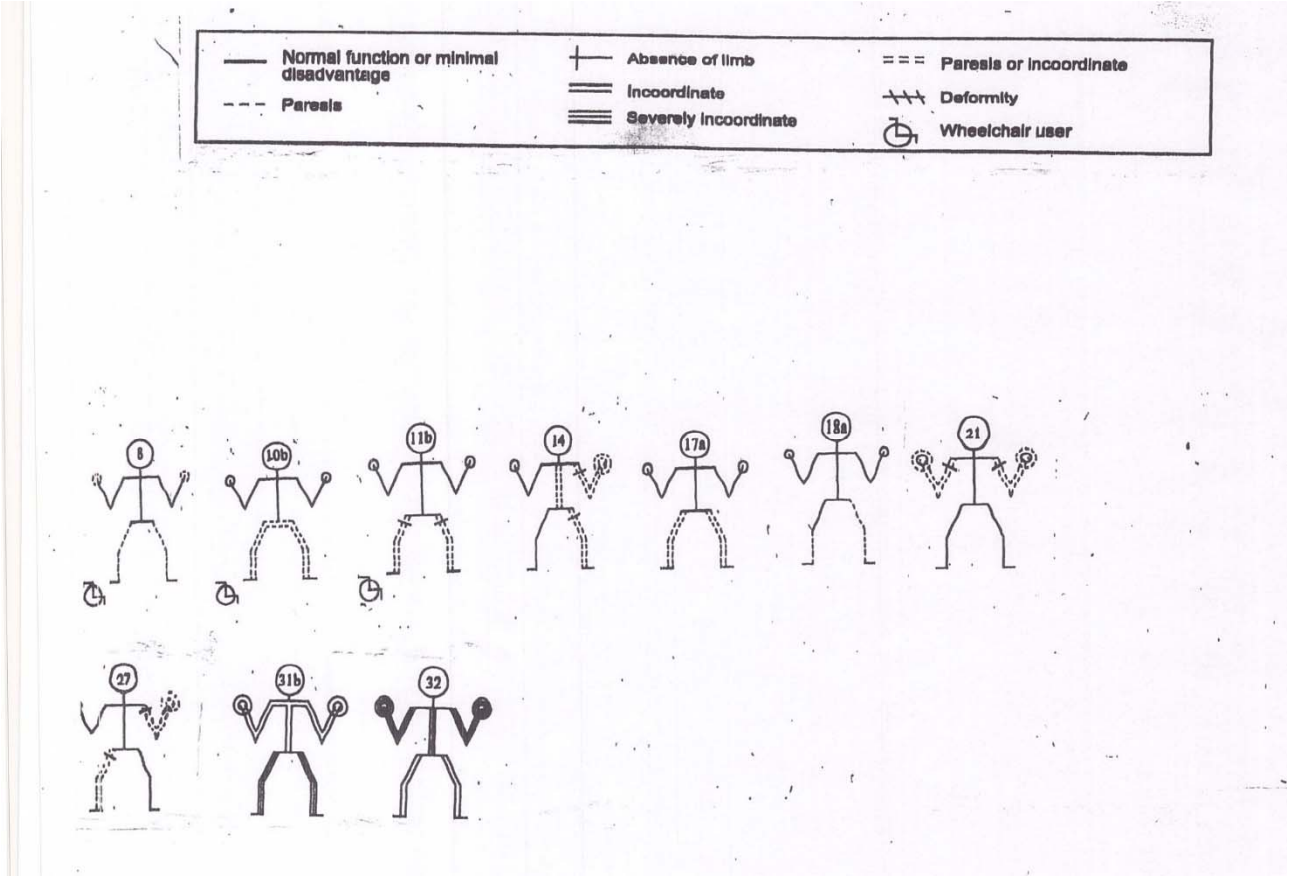


# GRADI DI CLASSIFICAZIONE E PERCORSI

## GRADO III

# GRADO III

Profili: 8, 10B, 11 B, 14, 17 A, 18 A, **21,** 27 ,31 B, 32




**Andatura:** Passo e Trotto.

**Guida**: 1 o 2 Mani a discrezione dell'atleta

**GIUDIZIO GRADO III:** Il giudizio di questo grado deve valutare il binomio che esegue il percorso al passo e al trotto. Il giudice dovrà valutare la qualità del trotto, che dovrà essere simmetrico, deciso, regolare e disinvolto, il cavallo dovrà essere calmo, il movimento uniforme e dovrà disegnare il percorso come descritto. Saranno valutati ed apprezzati dal giudice, la fluidità dei movimenti e l'ampiezza, la finezza, l'attitudine, la velocità e l'autorità nello svolgere le varie manovre, oltre al controllo della velocità e **le variazioni di velocità del trotto nei cerchi**, fattore che aumenta il grado di difficoltà e lo rende più piacevole a vedersi.

**Percorsi**: numero 3

# PERCORSO 1

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 percorso.

1) Completare tre spin a DX.

2) Completare tre spin a SX.

3) Completare due cerchi al trotto a DX, il primo grande e veloce il secondo piccolo e lento, fermarsi al centro dell'arena.

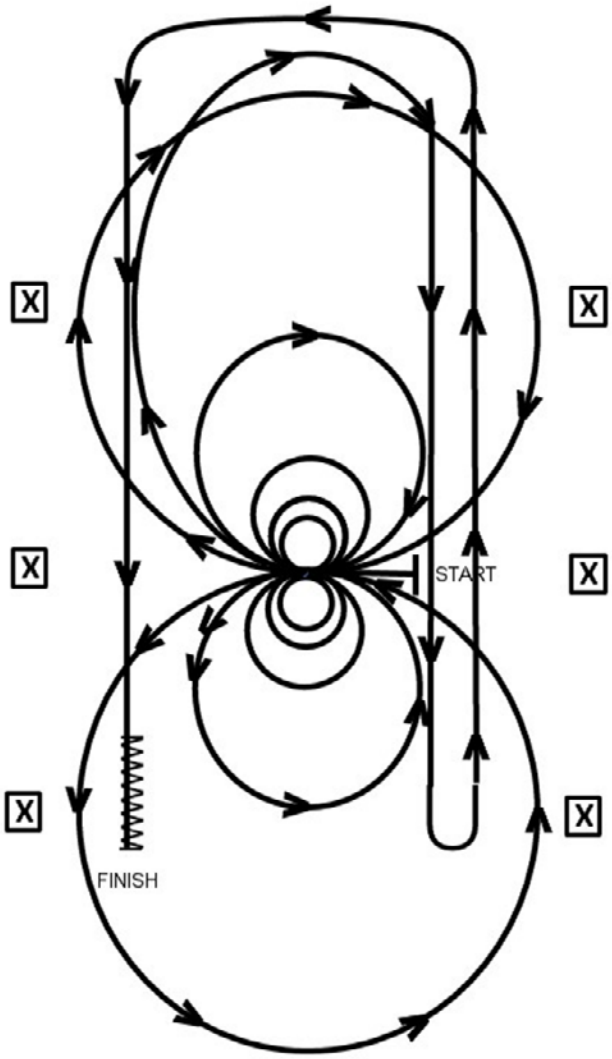
4) Completare due cerchi al trotto a SX, il primo grande e veloce il secondo piccolo e lento, fermarsi al centro dell'arena.

5) Iniziare 1 cerchio a DX al trotto, non chiuderlo ed avanzare verso la parte opposta sul lato dx dell'arena. Passato il marker centrale eseguire uno stop e un rollback a SX, per trovarsi nella direzione opposta.

6) Continuare al trotto sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al trotto verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker centrale fare uno stop e un rollback verso DX per trovarsi dalla parte opposta, non esitare.

7) Continuare al trotto sulla linea del cerchio precedente non chiuderlo ma avanzare al trotto verso la parte opposta dell'arena oltrepassare il marker mediano fare uno stop. Fare un back per un minimo di tre metri, esitare per far capire che si è terminata la prova.

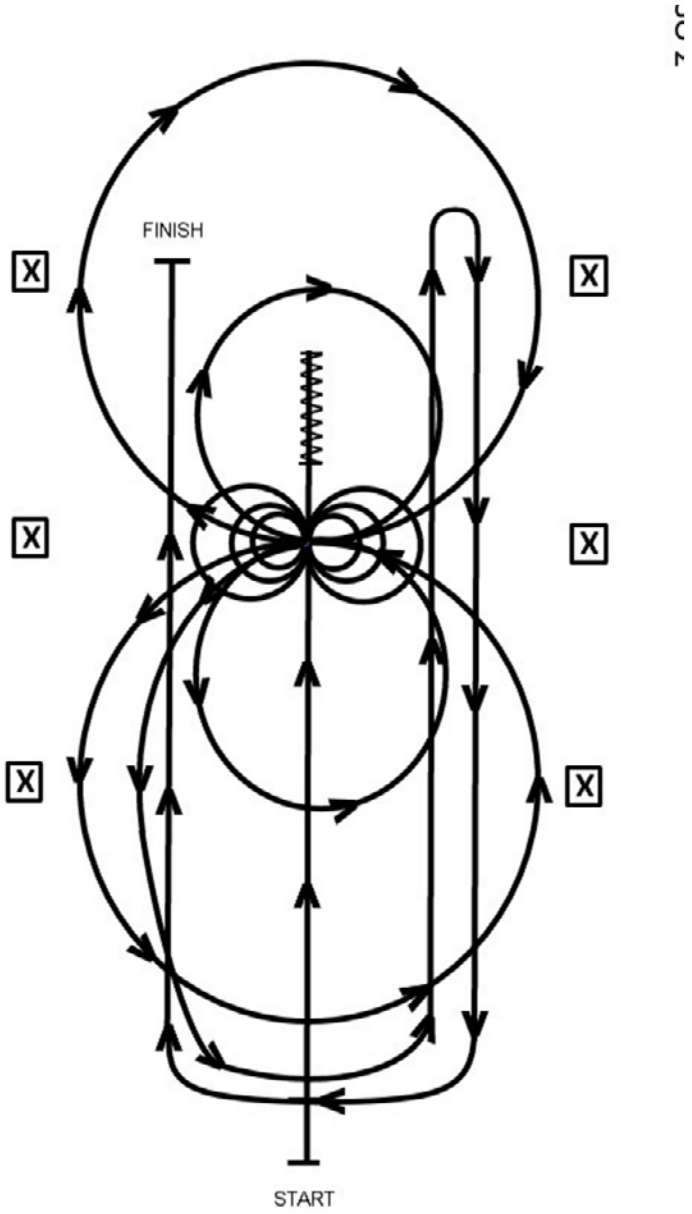
## GRADO III - PERCORSO 1



# PERCORSO 2

1) Entrare al trotto, oltrepassare il marker centrale, fare uno stop, indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno tre metri. Esitare
2) Completare tre spin a DX.
3) Completare tre spin e un quarto a SX.
4) Completare due cerchi a SX al trotto, il primo grande e veloce il secondo piccolo e lento, fermarsi al centro dell'arena.
5) Completare due cerchi a DX al trotto, il primo grande e veloce il secondo piccolo e lento, fermarsi al centro dell'arena.
6) Iniziare 1 cerchio a SX al trotto, non chiuderlo ed avanzare verso la parte opposta sul lato SX dell'arena. Passato il marker centrale eseguire uno stop e un rollback a DX, per trovarsi nella direzione opposta.
7) Continuare al trotto sulla linea del cerchio precedente non chiuderlo ma avanzare al trotto verso la parte opposta dell'arena oltrepassare il marker mediano fare uno stop. Esitare per far capire di aver finito la prova.

## GRADO III - PERCORSO 2

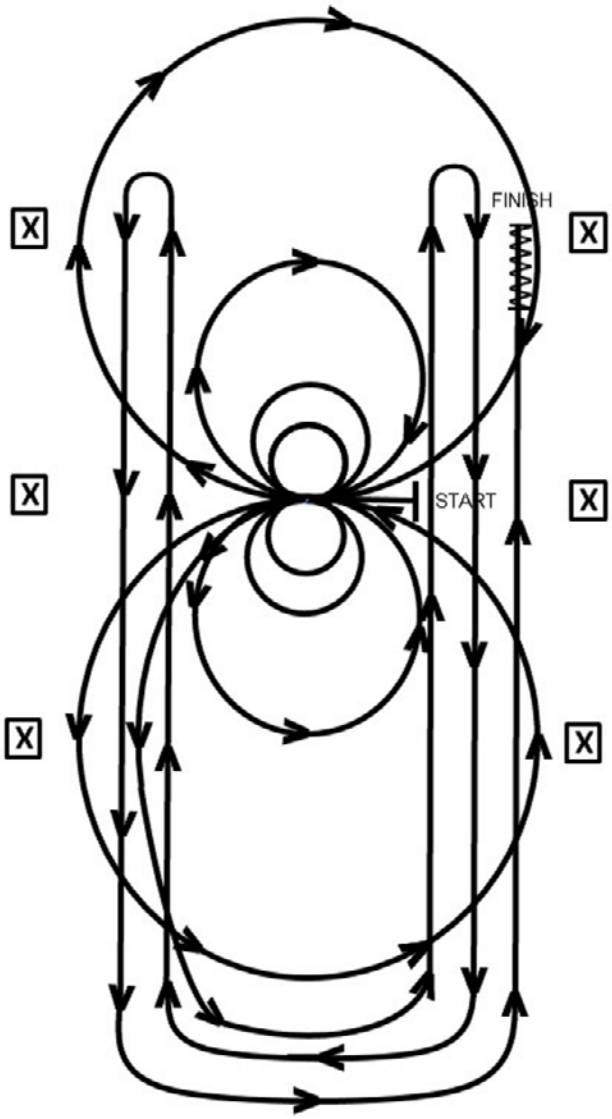


# PERCORSO 3

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 percorso.

1) Completare due cerchi a SX al trotto, il primo grande e veloce, il secondo piccolo e lento, fermarsi al centro.
2) Completare tre spin a SX
3) Completare due cerchi a DX al trotto, il primo grande e veloce, il secondo piccolo e lento, fermarsi al centro.
4) Completare tre spin a DX
5) Iniziare 1 cerchio a SX al trotto, non chiuderlo ed avanzare verso la parte opposta sul lato SX dell'arena. Passato il marker centrale eseguire uno stop e un rollback a DX, per trovarsi nella direzione opposta.
6) Continuare al trotto sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al trotto verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker centrale fare uno stop e un rollback verso SX per trovarsi dalla parte opposta, non esitare.
7) Continuare al trotto sulla linea del cerchio precedente non chiuderlo ma avanzare al trotto verso la parte opposta dell'arena oltrepassare il marker mediano fare uno stop. Fare un back per un minimo di tre metri, esitare per far capire che si è terminata la prova.

## GRADO III – PERCORSO 3

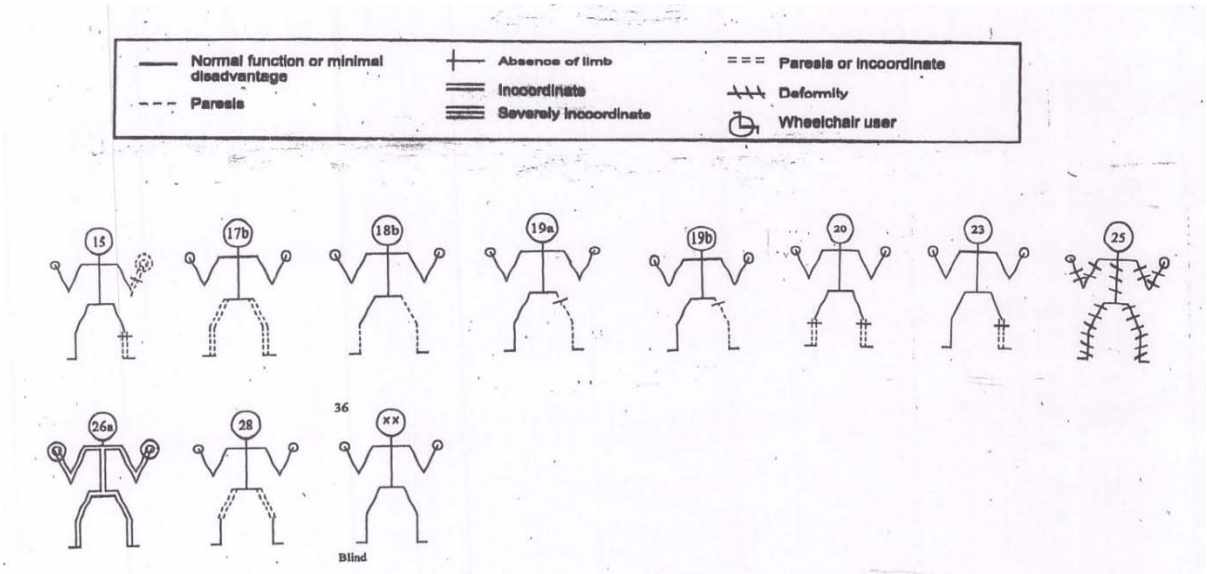


# GRADI DI CLASSIFICAZIONE E PERCORSI

## GRADO IV

# GRADO IV

Profili: 15, 17 B, 18 B, 19 A, 19 B , 20, 23, 25, 26 A, 28, 36 (con ausilio di apparecchio radio)




Andatura: Galoppo

Guida: 1 Mano come regolamento NRHA

Giudizio: Come da regolamento NRHA.

Aiuti: L'atleta ha la facoltà di poter effettuare dei cambi di galoppo semplici (l'atleta ha la facoltà di poter fare un cambio di galoppo scomposto in una zona franca del campo dove non verrà applicata la penalità per la rottura di andatura).

Percorsi: numero 6

Percorso 1 - PATTERN 5 NRHA

Percorso 2 - PATTERN 6 NRHA

Percorso 3 - PATTERN 8 NRHA

Percorso 4 - PATTERN 9 NRHA

Percorso 5 - PATTERN 10 NRHA

Percorso 6 - PATTERN 13 NRHA

# PERCORSO 1

*(= percorso 5 WPR autorizzato)*

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.

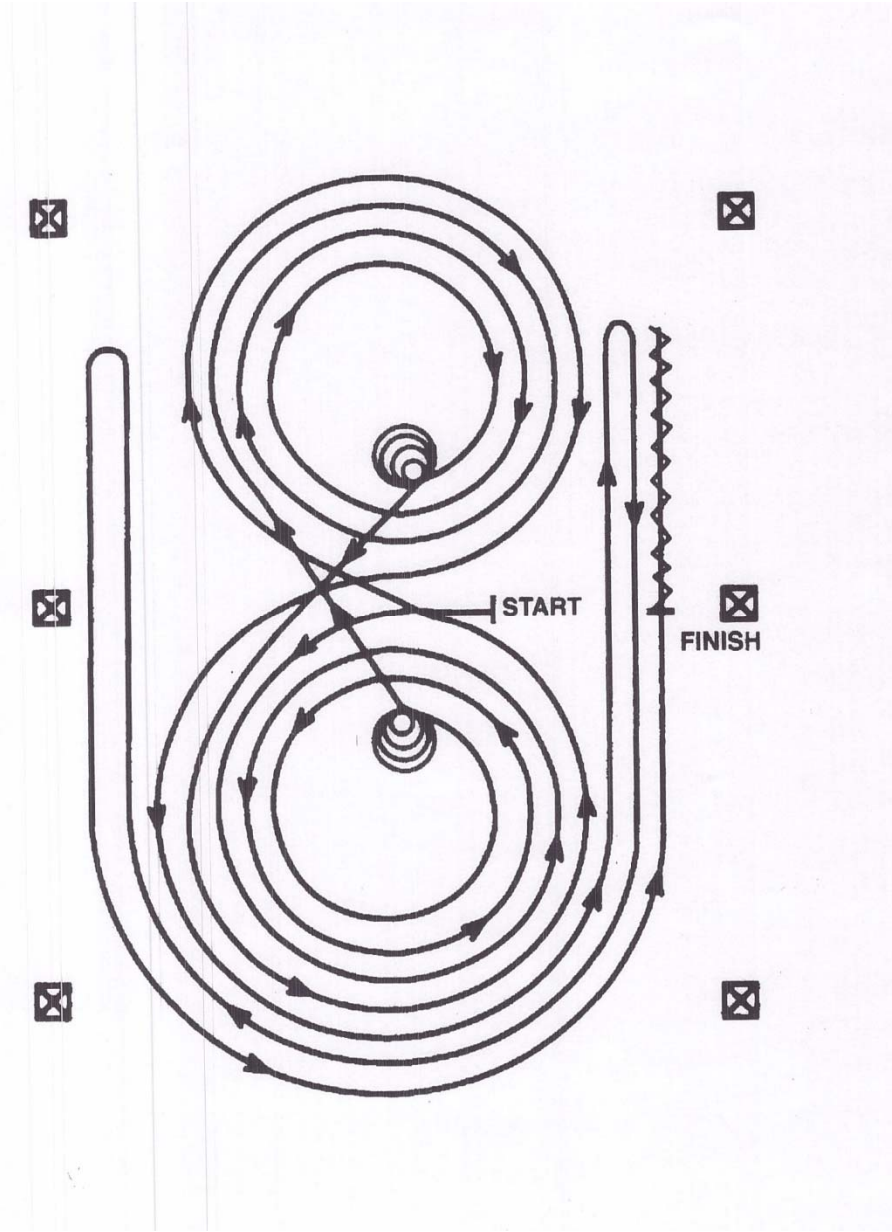
8) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

II cavaliere deve scendere e mostrare rimboccatura 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.

## GRADO IV - PERCORSO 1



# PERCORSO 2

*(= percorso 6 WPR autorizzato)*

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.

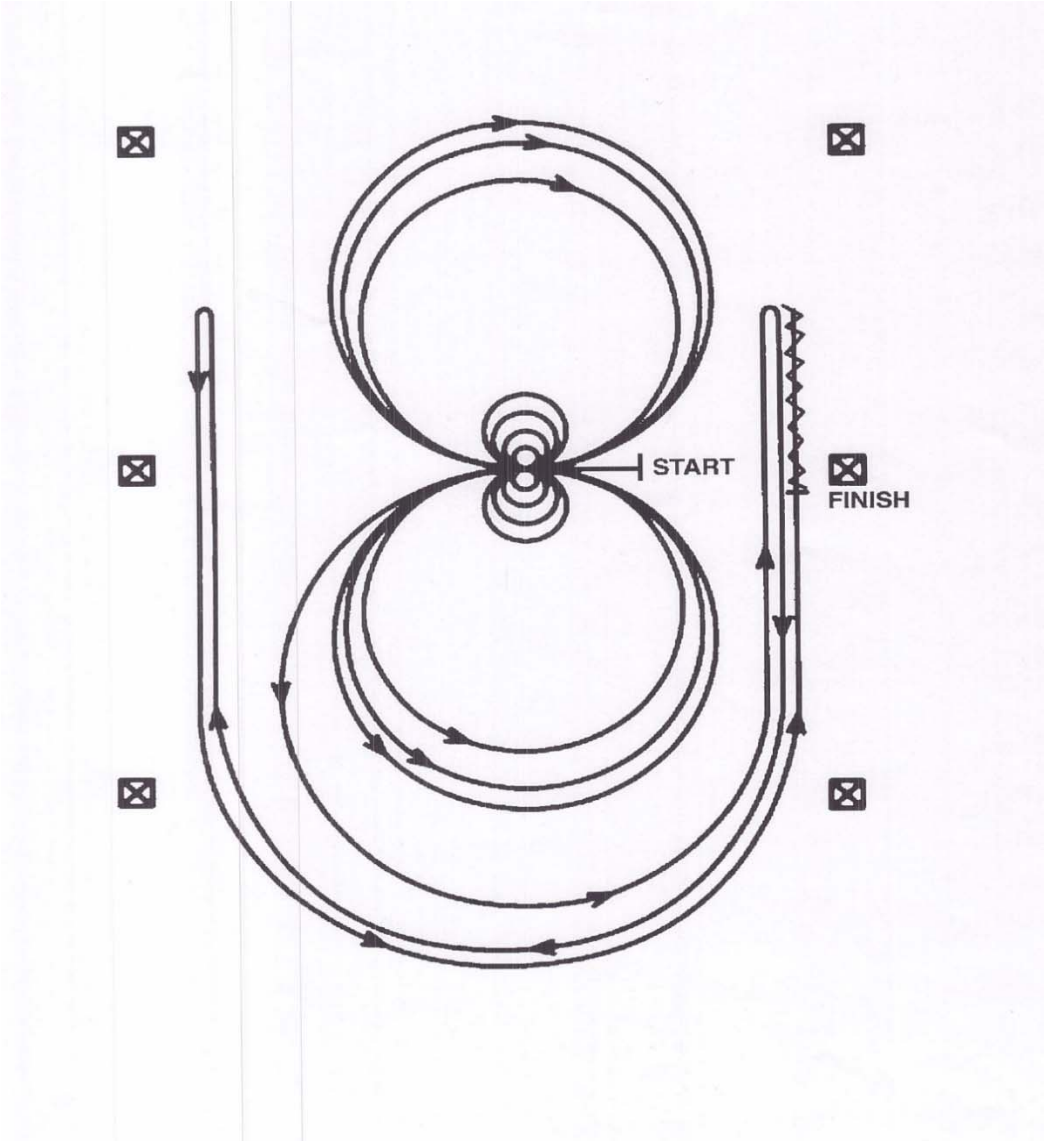
5) Cominciare un cerchio largo e veloce a sinistra, non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare un roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata.

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 tracia 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.

## GRADO IV - PERCORSO 2



# PERCORSO 3

*(= percorso 6 WPR autorizzato)*

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 diritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccio-nata fare un roll back verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.

6) Continuare al galoppo sulla stessa linea del semi-cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritti per il lato lungo; oltrepassare il marker me-diano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta Senza fermarsi.*

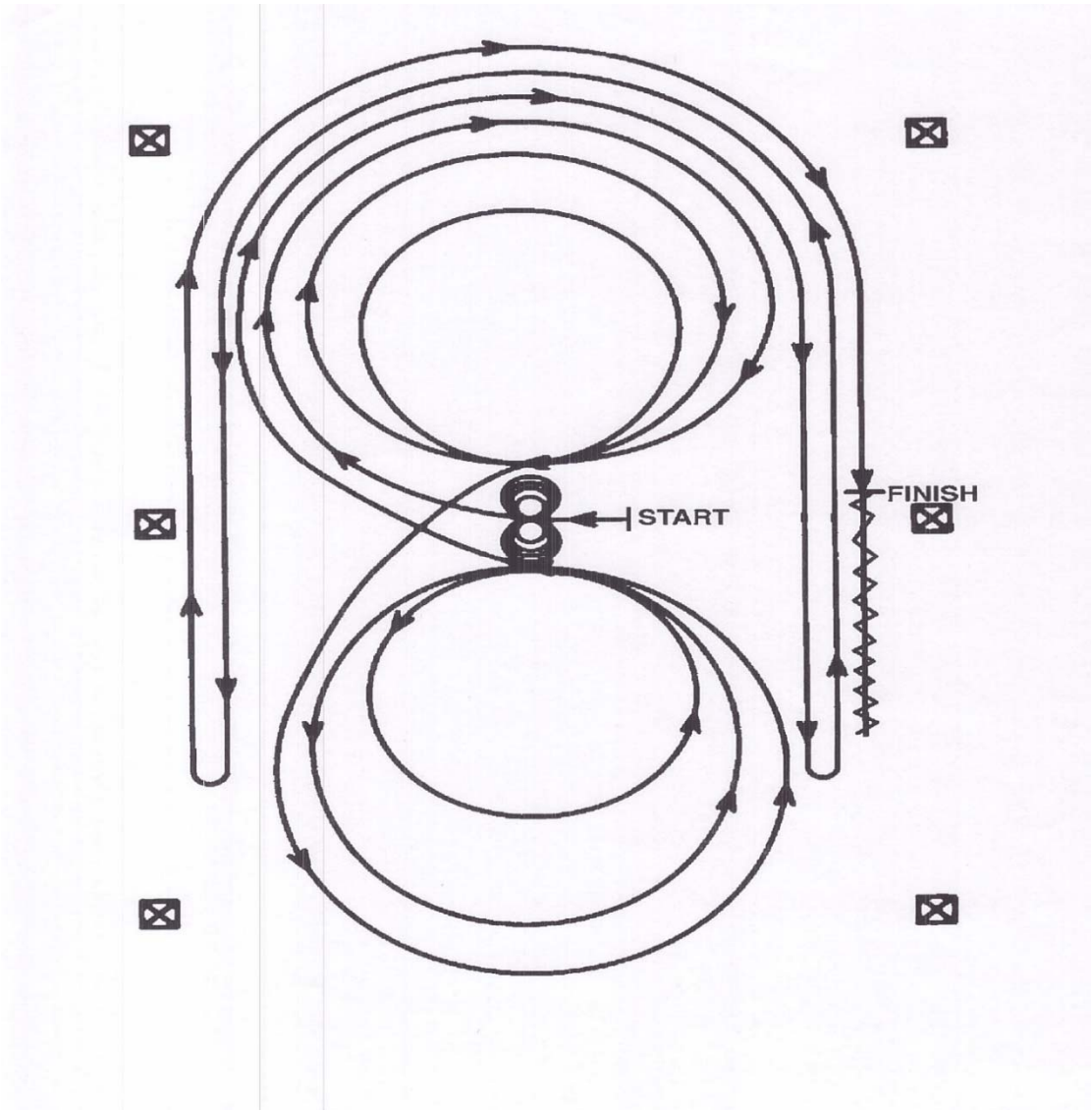
7) Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, diritto per il lato lungo passando per il marker mediano, quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare uno sliding stop. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che di è terminata 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.

## GRADO IV - PERCORSO 3



# PERCORSO 4

*(= percorso 9 WPR autorizzato)*

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 media¬no 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 diritti 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*.

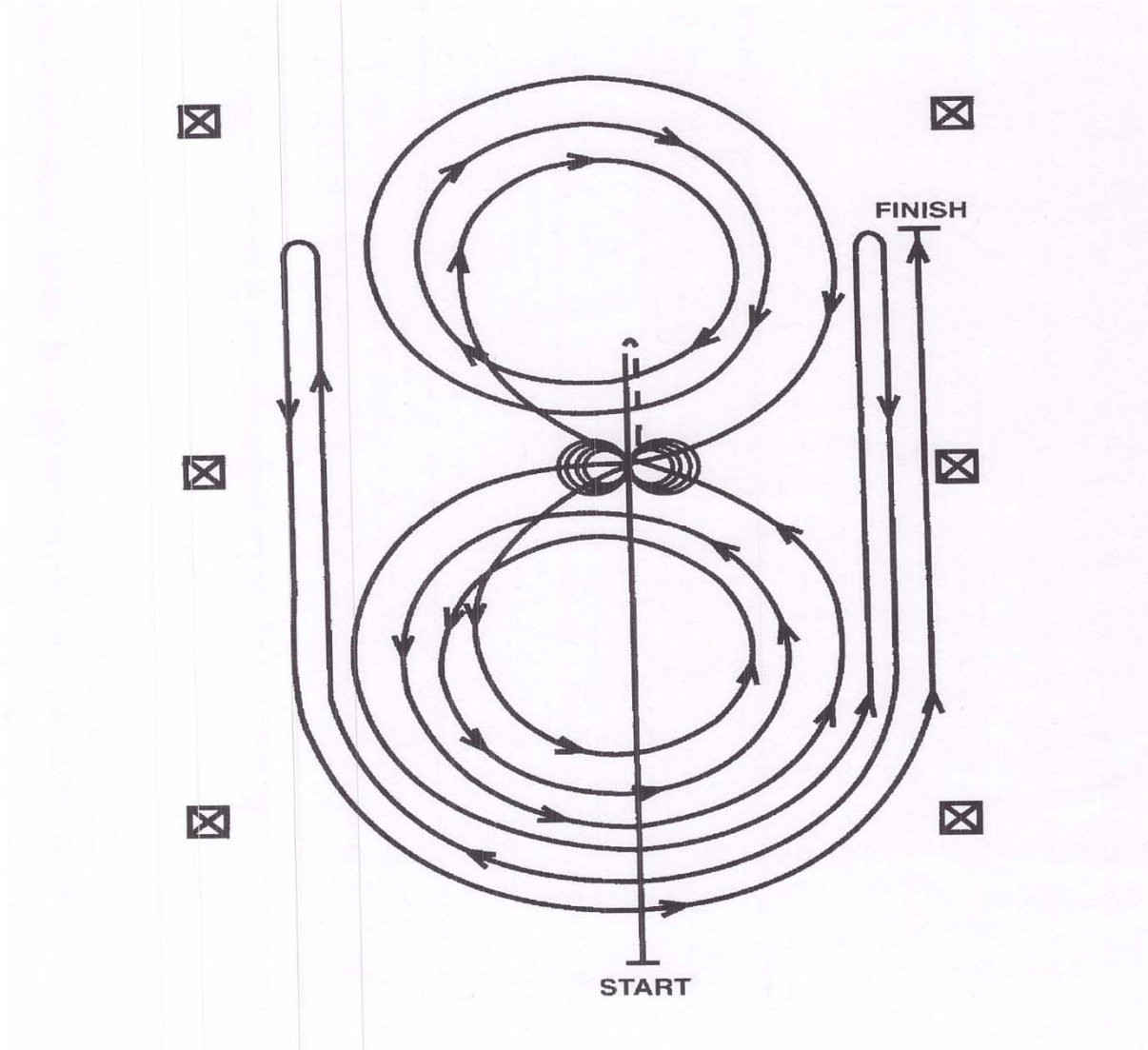
8) Continuare sulla linea dei cerchi precedente. Non chiuderlo ma galoppare diritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata, fare uno sliding stop. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

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.

## GRADO IV - PERCORSO 5



# PERCORSO 5

*(= percorso 10 WPR autorizzato)*

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.

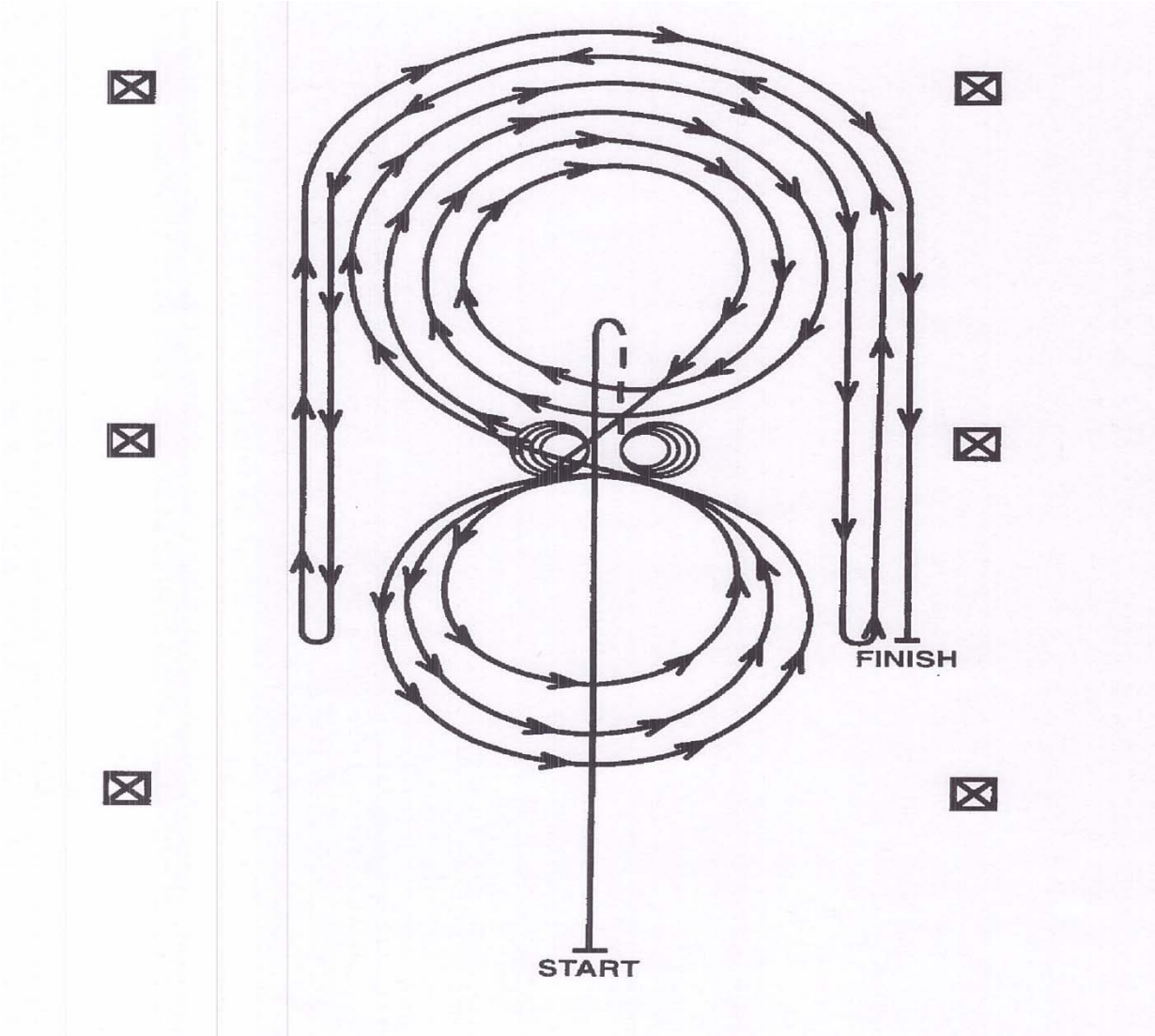
7) Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato sinistro dell'arena; oltrepassare il marker centrale fare un roll back verso destra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.

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.

## GRADO IV - PERCORSO 5



# PERCORSO 6

*(= percorso 13 WPR autorizzato)*

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 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) Galoppo sinistro e fare una figura larga e veloce a forma di 8.

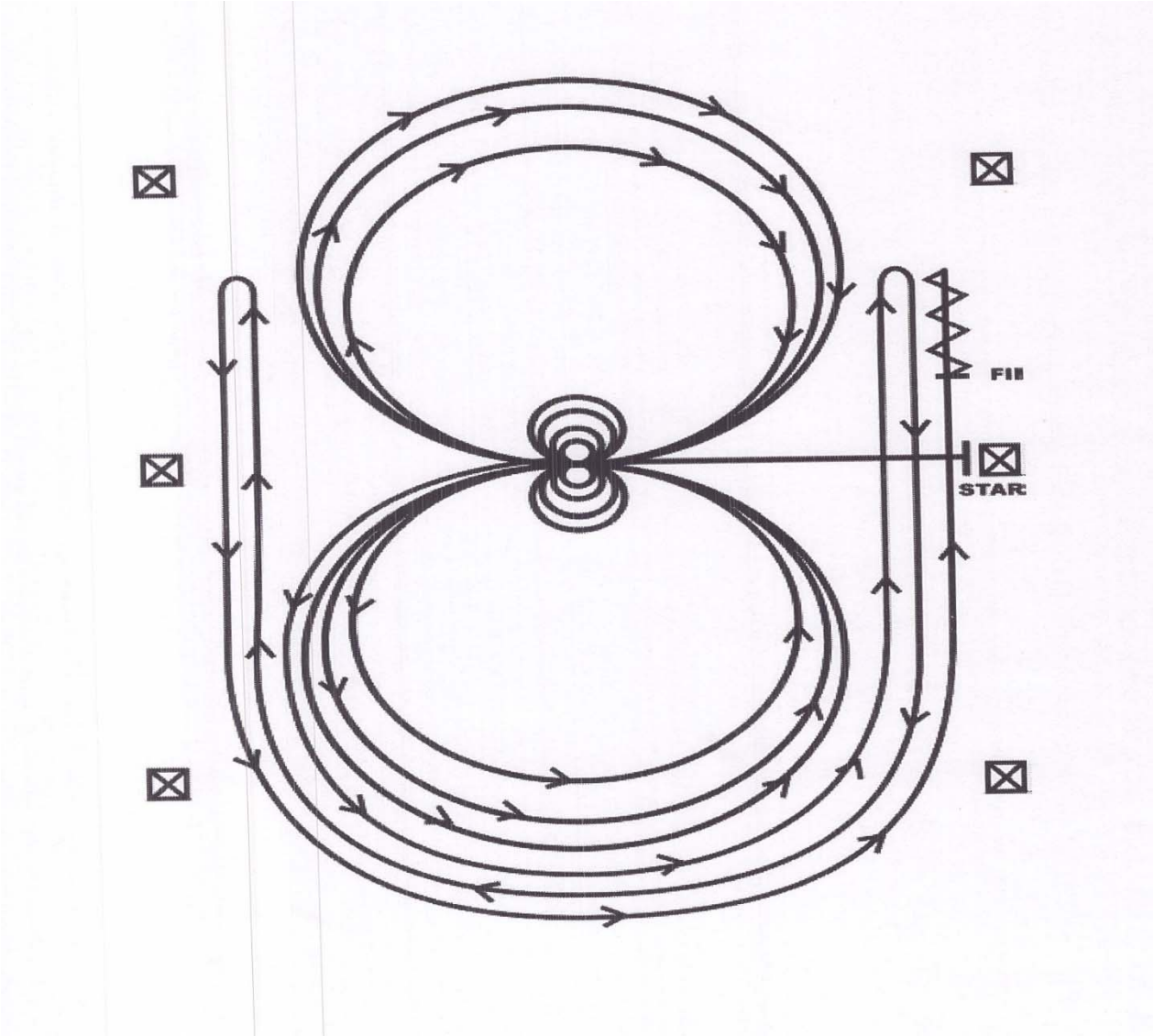
6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un roll back verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.

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.

B) 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.

## GRADO IV - PERCORSO 6

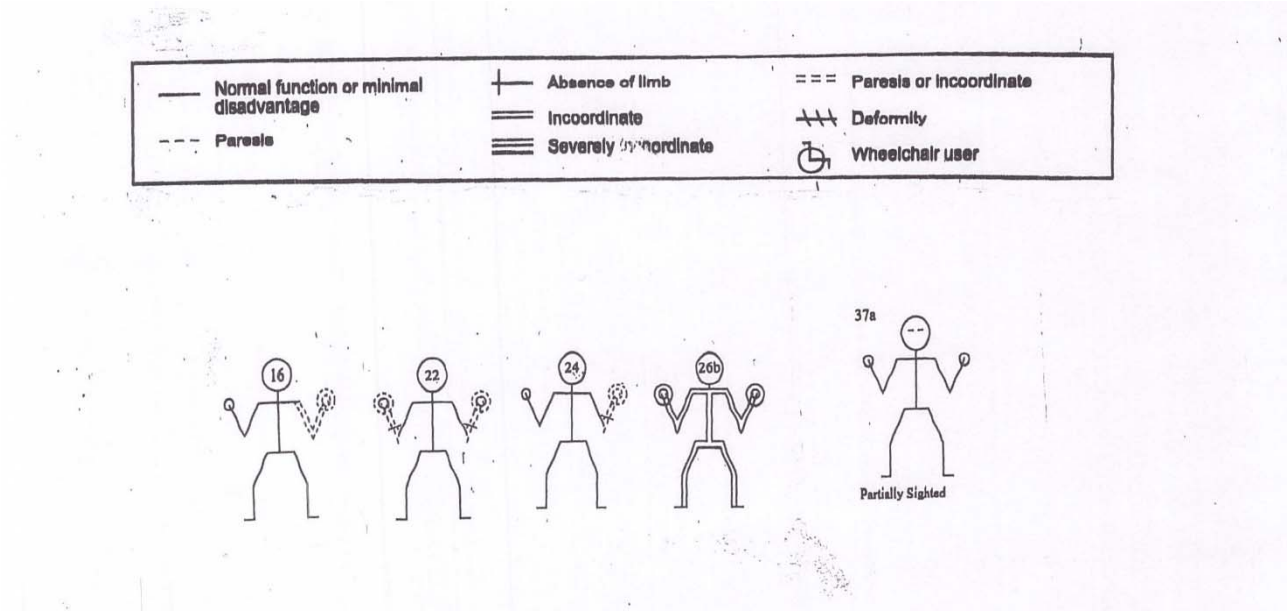


# GRADI DI CLASSIFICAZIONE E PERCORSI

## GRADO V

# GRADO V

Profili: 16, 22, 24, 26 B, 37 A (ausilio apparecchio radio).




Andatura: Galoppo

Guida: 1 Mano come da regolamento NRHA.

Giudizio: Come da regolamento NRHA.

Percorsi: numero 6

Percorso 1 - PATTERN 5 NRHA

Percorso 2 - PATTERN 6 NRHA

Percorso 3 - PATTERN 8 NRHA

Percorso 4 - PATTERN 9 NRHA

Percorso 5 - PATTERN 10 NRHA

Percorso 6 - PATTERN 13 NRHA

# PERCORSO 1

*(= percorso 5 WPR autorizzato)*

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.

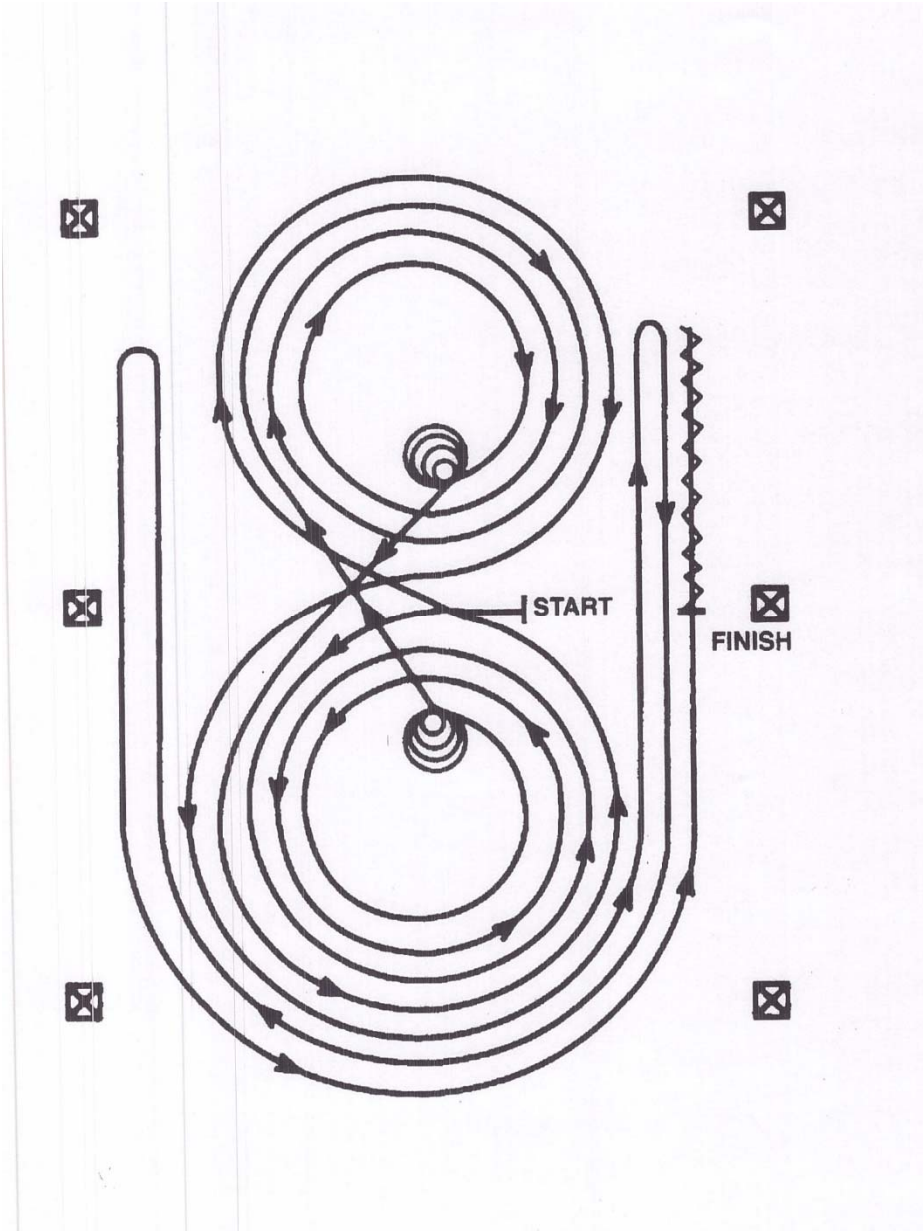
8) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

II cavaliere deve scendere e mostrare rimboccatura 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.

## GRADO V - PERCORSO 1



# PERCORSO 2

*(= percorso 6 WPR autorizzato)*

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.

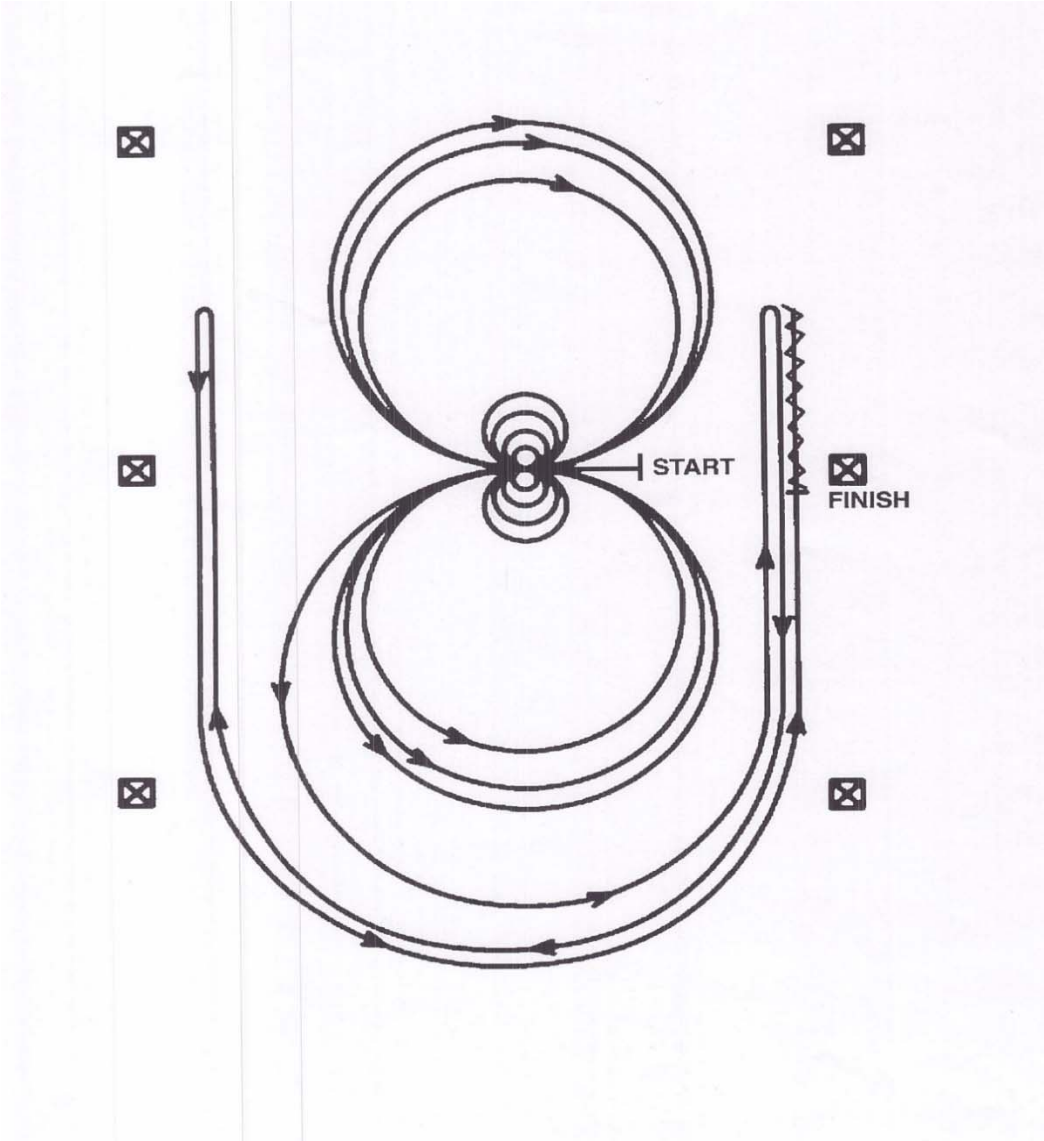
5) Cominciare un cerchio largo e veloce a sinistra, non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare un roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata.

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 tracia 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.

## GRADO V - PERCORSO 2



# PERCORSO 3

*(= percorso 8 WPR autorizzato)*

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 diritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccio-nata fare un roll back verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.

6) Continuare al galoppo sulla stessa linea del semi-cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritti per il lato lungo; oltrepassare il marker me-diano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta Senza fermarsi.*

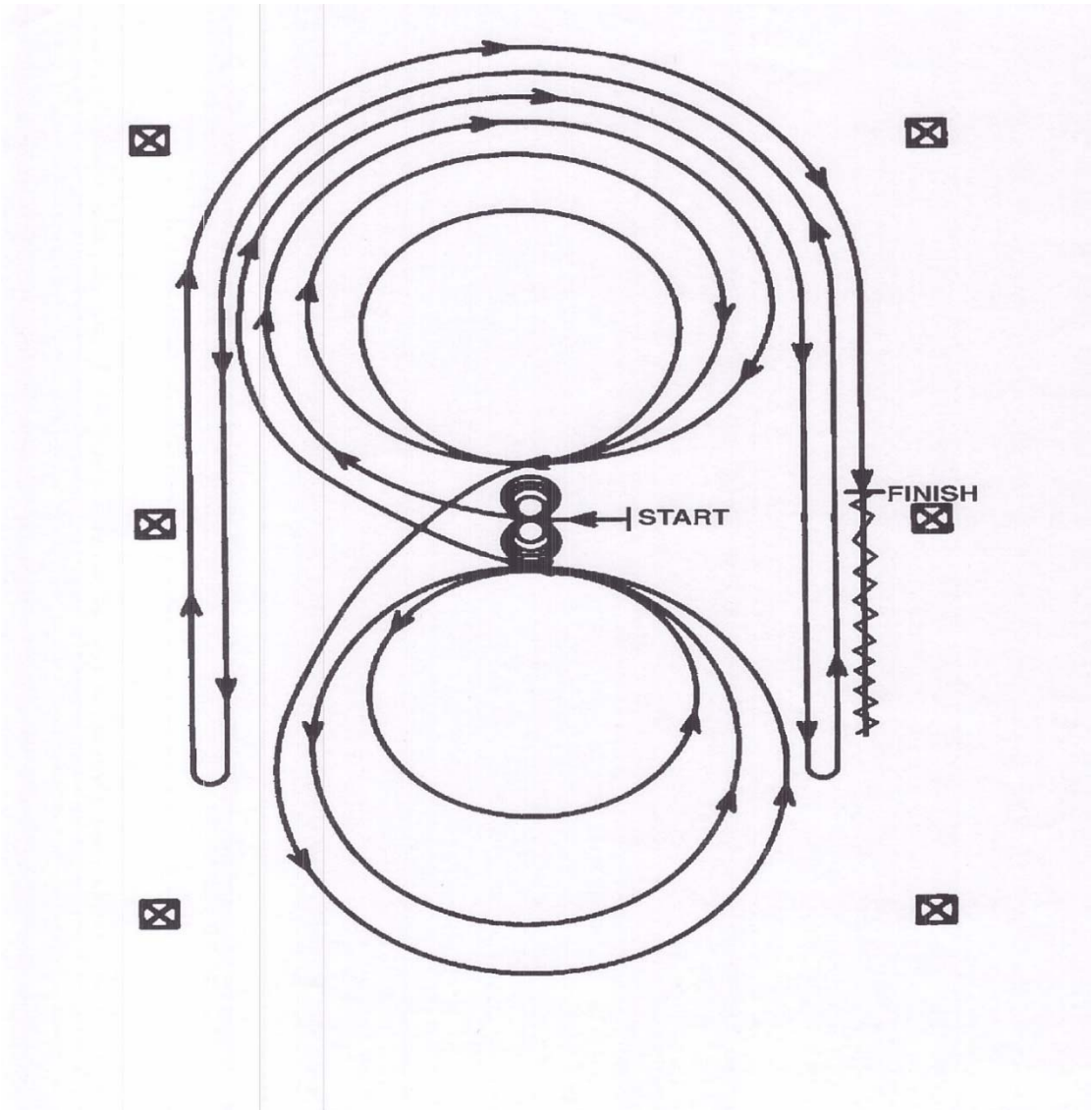
7) Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, diritto per il lato lungo passando per il marker mediano, quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare uno sliding stop. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che di è terminata 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.

## GRADO V - PERCORSO 3



# PERCORSO 4

*(= percorso 9 WPR autorizzato)*

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 media¬no 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 diritti 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*.

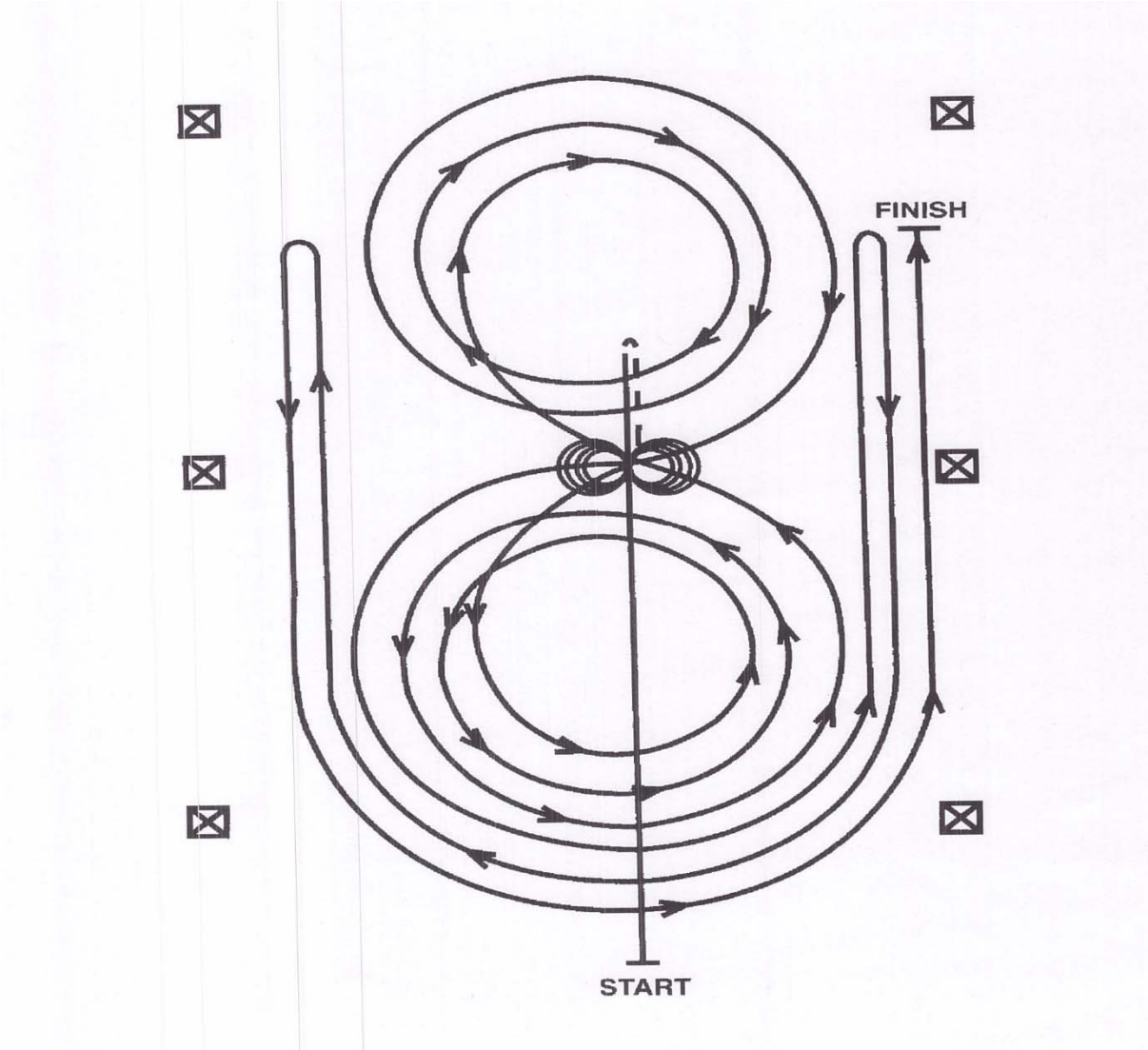
8) Continuare sulla linea dei cerchi precedente. Non chiuderlo ma galoppare diritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata, fare uno sliding stop. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

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.

## GRADO V - PERCORSO 4



# PERCORSO 5

*(= percorso 10 WPR autorizzato)*

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.

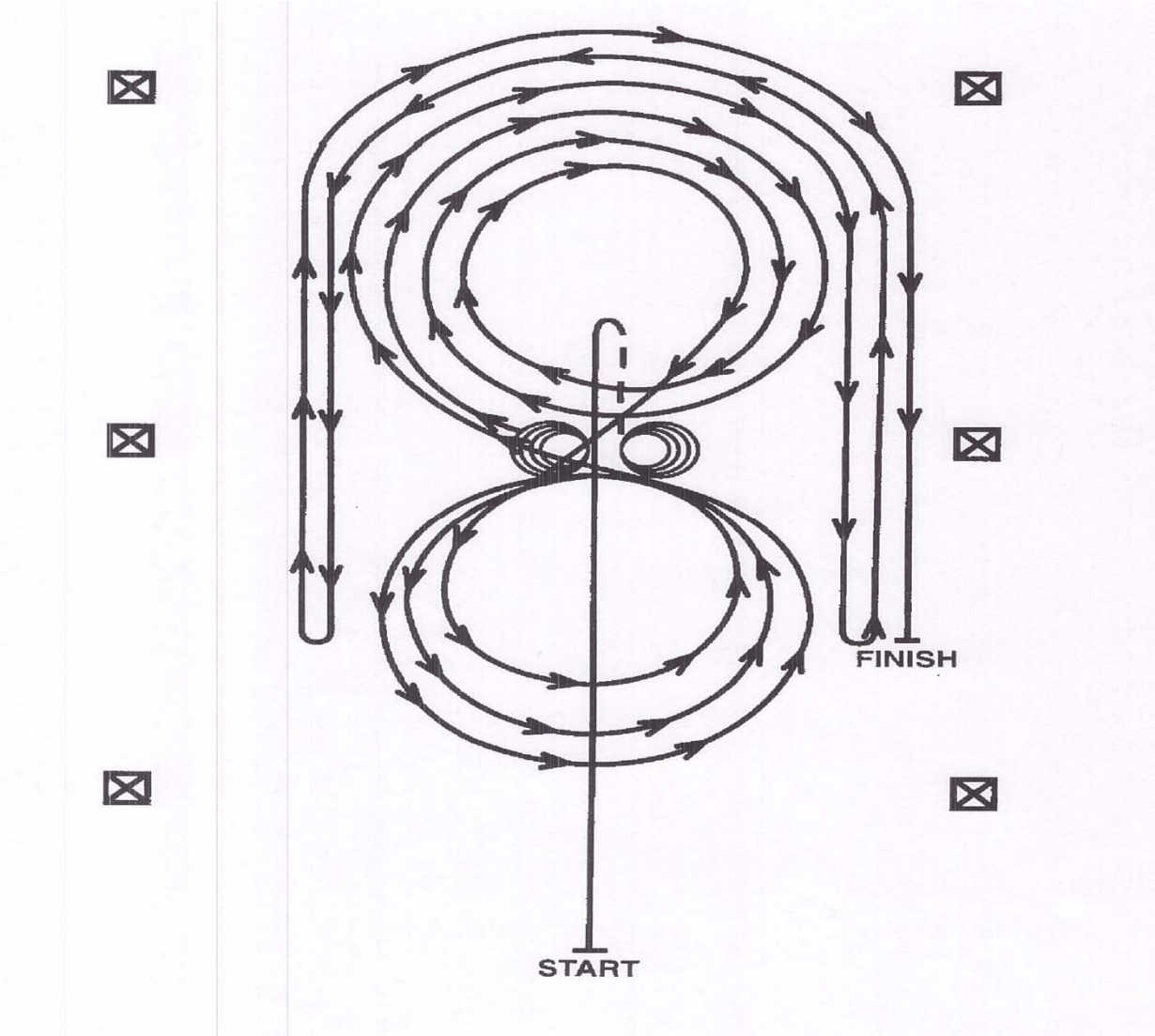
7) Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato sinistro dell'arena; oltrepassare il marker centrale fare un roll back verso destra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.

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.

## GRADO V - PERCORSO 5



# PERCORSO 6

*(= percorso 13 WPR autorizzato)*

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 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) Galoppo sinistro e fare una figura larga e veloce a forma di 8.

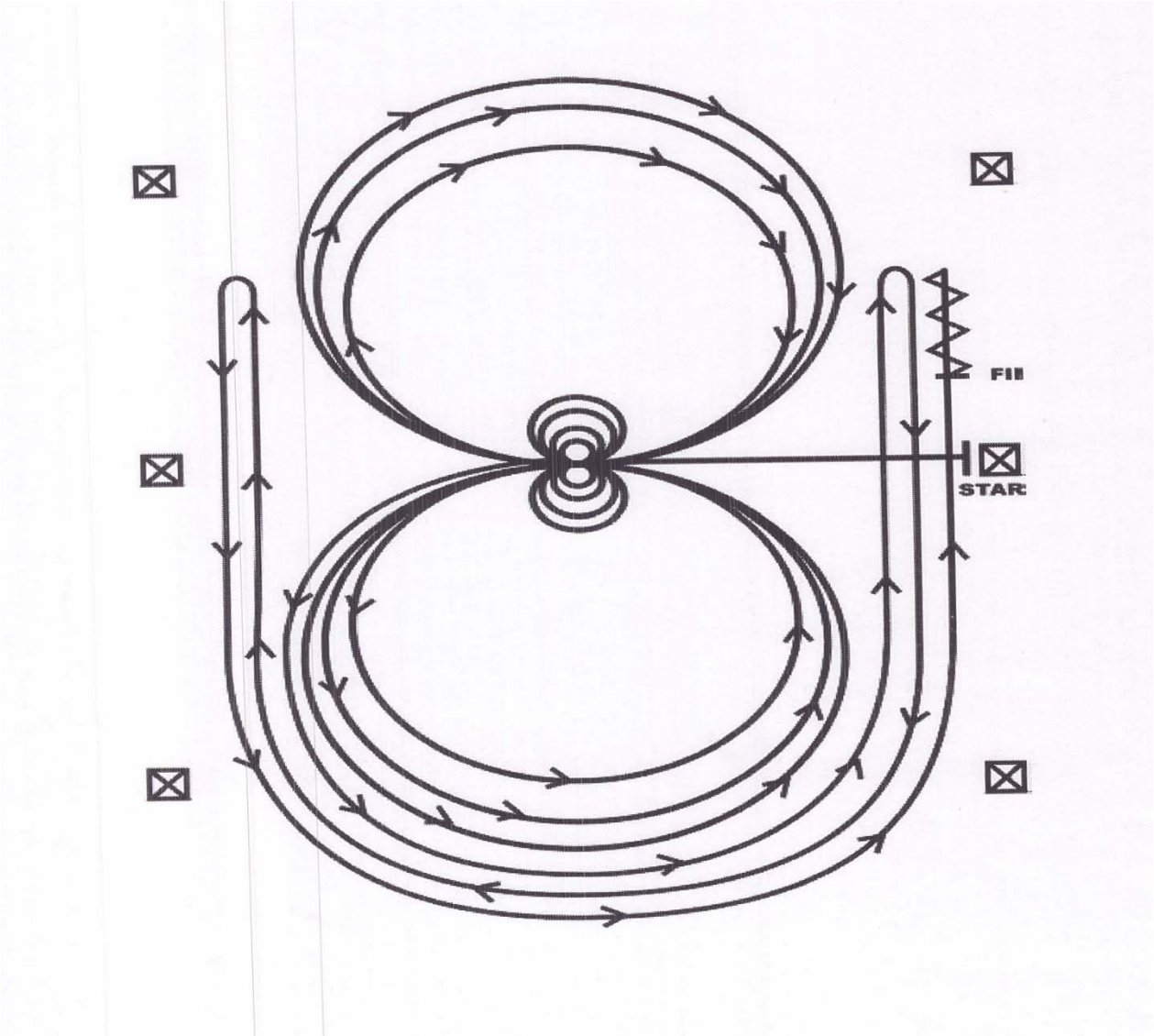
6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un roll back verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.

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.

B) 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.

## GRADO V - PERCORSO 6



# FREESTYLE PARAREINING

Il freestyle è una performance il cui il cavaliere deve eseguire le manovre del reining avendo la possibilità di utilizzarle in modo creativo, abbinandole alla musica e a una coreografia. I cavalieri potranno usare la musica per esaltare l'atleticità del loro cavallo. La performance verrà giudicata con gli stessi criteri di una gara con percorsi ufficiali.

**1**) Ogni binomio dovrà effettuare manovre e andature richieste nel loro grado di classificazione senza dover rispettarne l'ordine. Sarà possibile ripetere manovre a sua scelta che potranno far accrescere o diminuire il merito di giudizio.

**2)** Ogni binomio ha 4 minuti per effettuare le manovre richieste, al termine del tempo se il cavaliere non avrà effettuato il minimo delle manovre, avrà uno punteggio di 0 (il tempo inizia con la musica e termina con la stessa).

**3)** I cavalieri potranno utilizzare in qualsiasi momento dell'esibizione indifferentemente una o due mani potendo alternare il modo di guidare.

**4)** le imboccature utilizzate devono rispettare le linee guida delle attrezzature standard come da regolamento, come le attrezzature non specificatamente elencate nei regolamenti devono sempre rispettare la salvaguardia del benessere cavallo.