

**REGOLAMENTO
AVVIAMENTO AL
REINING
DISCIPLINA
CONCORSI
PROMOZIONALI
“ALL AROUND”**

F.I.S.E.

LIBRO I

NORME ATTUATIVE DI CARATTERE GENERALE

TITOLO 1

SFERA DI APPLICABILITA' DELLE NORME

PREMESSA

Il paragrafo seguente è la traduzione di un estratto dal Codice di Condotta per il Benessere del Cavallo della Federazione Equestre Internazionale (FEI), così come compare nei relativi Regolamenti e Programmi delle Manifestazioni. Tale Codice, in vigore a livello internazionale, costituisce parte integrante del presente Regolamento, cui devono ispirarsi cavalieri, istruttori, proprietari o detentori dei cavalli, e ufficiali di gara. Esso deve essere osservato scrupolosamente, ed ogni mancanza rilevata o rilevabile può essere oggetto di sanzione. La versione integrale del Codice di Condotta per il Benessere del Cavallo è disponibile sul sito della FEI (www.fei.org). La F.I.S.E. richiede che chiunque sia coinvolto nelle attività degli sport equestri aderisca al presente codice di condotta, e riconosca e accetti come principio fondamentale che il benessere del cavallo debba sempre essere prioritario, e mai subordinato a esigenze agonistiche o commerciali. Il benessere del cavallo è principio fondamentale da applicare in ogni occasione di addestramento, allenamento, gestione generale del cavallo, dei metodi di lavoro, nonché per la ferratura, la bardatura e il trasporto. I cavalieri ed i cavalli devono essere fisicamente ben allenati e in buona salute per poter partecipare a manifestazioni sportive. Questo anche con riferimento all'uso di aiuti, farmaci o al ricorso ad interventi chirurgici che possano comprometterne il benessere e la sicurezza, ovvero ad eventuale stato di gravidanza. Le competizioni non devono essere pregiudizievoli per il benessere del cavallo. Si richiede di prestare adeguata attenzione alle condizioni dei campi di gara ed in generale ai terreni su cui si svolge la manifestazione sportiva, alle condizioni meteorologiche, alla scuderizzazione e all'idoneità del cavallo per affrontare il viaggio di ritorno dopo la gara. Bisogna assicurarsi che i cavalli ricevano le dovute attenzioni dopo aver gareggiato, e che siano trattati al termine della propria carriera agonistica con cura. In ciò vanno ricomprese adeguate cure veterinarie, interventi in caso di infortuni sportivi, ritiro dalle competizioni ed eutanasia. La F.I.S.E. raccomanda a tutti coloro che sono coinvolti negli sport equestri a raggiungere il massimo livello di formazione nelle rispettive aree di attività.

Art 1 Fonti Normative

1.1 Al presente Regolamento Nazionale si applica quanto previsto dall'art. 1 "Fonti Normative" del Regolamento Generale F.I.S.E..

1.2 Il presente Regolamento Nazionale, nonché tutti gli atti e i documenti emessi in adempimento al presente Regolamento, tra cui i Regolamenti dei Calendari Nazionale ed Internazionale che periodicamente vengono emanati dalla Federazione, il Regolamento Veterinario, il Regolamento Generale F.I.S.E. stabiliscono le norme che disciplinano tutte le Manifestazioni, indette in Italia, che si svolgono sotto l'egida F.I.S.E.

1.3 Le norme devono essere osservate - al pari di tutte le norme richiamate dall'art. 1 del Regolamento Generale F.I.S.E. - e si considerano accettate da tutti i tesserati all'atto del tesseramento. Pertanto, è obbligatoria la conoscenza di tutti i regolamenti e regolamentazioni federali che disciplinano l'attività e gli sport equestri, da parte dei seguenti soggetti:

- dai Comitati Organizzatori delle Manifestazioni, dal Direttore del Concorso (Show Director), e da coloro che per essi operano con ruoli di responsabilità nella Manifestazione;
- dai proprietari e detentori a qualsiasi titolo dei cavalli iscritti nel Ruolo Federale del Cavallo partecipanti alle Manifestazioni;
- dai cavalieri;
- dagli Istruttori e Tecnici F.I.S.E. i cui allievi partecipino alle Manifestazioni;
- dai Dirigenti Sportivi degli Enti Affiliati o Aggregati i cui tesserati partecipino alle Manifestazioni;
- dai genitori e/o esercenti la responsabilità genitoriale del concorrente di minore età che partecipi alle Manifestazioni;
- dagli Ufficiali di Gara, Direttori di Campo, Segreterie di Concorso, Segretari di Giuria, Segretari/Speakers, Segretari al Cerimoniale, da coloro che assistono e/o collaborano con detti ruoli, e da ogni altra funzione prevista o utile all'organizzazione della Manifestazione;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le Manifestazioni;
- da ogni tesserato comunque e a qualsiasi titolo interessato allo svolgimento della Manifestazione.

Delle eventuali inadempienze risponde di fronte alla Giustizia Sportiva il soggetto cui è riferibile oggettivamente il comportamento irregolare posto in essere. In particolare, per soggetti non tesserati che operano in nome e/o per conto e/o nell'interesse del Comitato Organizzatore, risponde il preposto tesserato F.I.S.E. che rappresenta lo stesso Comitato Organizzatore ai fini sportivi e lo stesso Comitato.

1.4 Qualsiasi persona coinvolta dal presente Regolamento è depositaria dei valori di cui gli sport equestri sono portatori e responsabili, individualmente o collegialmente, della loro tutela. È quindi vietato qualsiasi comportamento contrario all'etica sportiva – anche se non specificamente elencato fra i comportamenti vietati e/o sanzionati – e può essere oggetto di sanzione nei casi:

- a) di comportamenti discriminatori rispetto a orientamenti politici, religiosi, o correlati a sesso, età, razza, nazionalità, disabilità, o comunque tesi a emarginazione o penalizzazione di individui per loro caratteristiche;
- b) di qualsiasi forma di incitamento alla violenza nei confronti di persone e/o animali, compresa ogni forma di violenza verbale, insulti e provocazioni, anche con utilizzo di mezzi di comunicazione quali stampa, social media, ecc.;
- c) di qualsiasi crudeltà e/o brutalità e/o maltrattamenti verso i cavalli e/o i pony e/o altri equidi e/o altri animali;
- d) di qualsiasi comportamento atto ad aggirare le regole per ottenere un vantaggio;
- e) di qualsiasi atto, anche se non esplicitamente contro le regole, che possa mettere in pericolo la sicurezza di persone, pony, cavalli e/o altri equidi, e/o altri animali;
- f) di qualsiasi atto tendente a portare un vantaggio o alterare l'uguaglianza delle chances sportive;
- g) della somministrazione di sostanze proibite atte a modificare, durante o in preparazione di manifestazioni sportive, in modo artificiale le prestazioni e le capacità dei cavalieri, dei cavalli e/o dei pony.

1.5 L'inosservanza delle norme previste dal presente Regolamento Nazionale è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale, dal Regolamento Generale, e dagli altri Regolamenti C.O.N.I. e/o F.I.S.E. applicabili alla fattispecie.

1.6 Il cavaliere, il proprietario o detentore del cavallo e l'istruttore di minori rispondono di qualsiasi fatto commesso da persona/e e/o cavallo/i che in quel momento esplica un'attività sotto la rispettiva diretta giurisdizione o che sia direttamente agli stessi riconducibile con esclusione per i suddetti fatti di qualsivoglia responsabilità in capo alla Federazione, alla quale non può essere imputato alcun obbligo giuridico in merito ad eventuali indennizzi per sinistri occorsi a tesserati o a terzi in occasione dello svolgimento della predetta attività sportiva.

LIBRO II

EQUIPAGGIAMENTO.

- Nel caso in cui contrattempi dovuti all'equipaggiamento causino ritardi oppure l'interruzione di una prova, il giudice squalificherà il concorrente.
- In ogni classe il giudice ha l'autorità di richiedere la modifica o la rimozione di ogni accorgimento o parte dell'equipaggiamento ritenuto pericoloso, che possa tendenzialmente favorire ingiustamente un cavallo oppure che ritenuto inumano.
- La coda può essere allungata solo con prolunghe attaccate al crine, non è permesso alcun tipo di prolunga attaccata all'osso della coda.
- È consentito l'uso di code appesantite.
- È consentito l'uso di tappi o cotone nelle orecchie del cavallo.
- Non sono ammesse ripetizioni di una prova a causa di carenza di equipaggiamento.
- Nessuno può esibire un cavallo che appaia astioso, apatico, letargico, emaciato, teso o estremamente stanco.
- Nessuno sul campo riservato alle gare, nelle aree pertinenti comprese le stalle, i box, il campo prova e l'arena, può trattare un cavallo in modo inumano, come ad esempio:
 - Qualsiasi dispositivo che limiti il movimento o la circolazione della coda.
 - Il concorrente che non porta il/i numero/i in modo visibile verrà squalificato dalla classe.

Equipaggiamento Western

- Con il termine "hackamore" s'intende un bosal, flessibile, fatto di rawhide, corda o cuoio intrecciati la cui anima può essere sia di rawhide che di cavo flessibile. Non sono assolutamente permessi materiali rigidi sotto le mascelle indipendentemente da quanto siano imbottiti o ricoperti. Sono proibiti bosal di crine equino. Questa regola non si riferisce all'hackamore meccanico.
- Per "snaffle bit" nelle classi western s'intende un filetto convenzionale con gli anelli tondi, a uovo oppure a D ed il diametro degli anelli non deve superare 100 mm. L'interno dell'anello dev'essere privo di agganci per testiera, barbozzale o redini che creerebbero un effetto leva. L'imboccatura dev'essere tonda, ovale o a forma d'uovo, di

metallo morbido e non rivestito. Può essere rivestito di latex oppure placcato ma in modo morbido. I cannoni devono essere di un diametro minimo di 8 mm, misurato a 25 mm dalla guancia e deve stringersi gradualmente verso il centro. L'imboccatura può essere composta da due o tre pezzi. Le parti centrali di collegamento nei filetti a tre pezzi devono essere date da un anello del diametro di massimo 32 mm oppure da una barretta piatta che misuri dall'alto al basso da 10 a 20 mm ed in lunghezza 50 mm e che stia in posizione piatta nella bocca del cavallo. Con uno filetto può essere usato un barbozzale in cuoio attaccato sotto le redini(optional).

- Per "bit" nelle classi western s'intende un morso, con imboccatura fissa o spezzata, che sia dotato di leve ed abbia effetto leva. Tutti tali morsi devono essere privi di dispositivi meccanici e devono essere considerati imboccature western di tipo standard.

- Le leve devono essere di lunghezza massima 212,5 mm misurate come da diagramma. Le leve possono essere fisse o mobili.

- Riguardo all'imboccatura, le barre devono essere tonde, ovali o a forma d'uovo, di metallo liscio e non rivestito e di diametro tra 5/16" e 3/4" (8mm/20mm), misurati a 1" (25 mm) dalla guancia. Tuttavia, un cavo sulle barre mobili (sopra le barre e attaccato alla paletta) di uno spade bit tradizionale è accettabile. Possono essere rivestite di latex oppure placcate ma devono essere morbide. Nulla deve protrudere al di sotto della barra, come un'estensione o allungamento, incluse estensioni nella parte superiore in imboccature fisse. L'imboccatura può essere composta da due o tre pezzi. Le parti centrali di collegamento nei filetti a tre pezzi devono essere date da un anello del diametro di massimo 1 e 1/4" (32mm) oppure da una barretta piatta che misuri dall'alto al basso da 3/8" a 3/4" (da 10 a 20 mm) ed in lunghezza 2" (50mm) e che stia in posizione piatta nella bocca del cavallo.

- Il ponte non deve essere più alto di 3 e 1/2" (90mm) con rollers e coperture permesse, halfbreed e spade bits sono standard.

- Non sono ammesse imboccature da polo piatte, slip, gag e donut bits.

- un curb bit deve essere usato con un barbozzale adeguatamente agganciato in modo da fare contatto con il mento del cavallo

- Slip o gag bits sono permessi nelle gare di velocità.

-
- Tranne che in classi Hackamore/snaffle bit o classi junior con cavalli bardati con hackamore o snaffle bit, è obbligatorio l'uso di una sola mano sulle redini e non è ammesso il cambio di mano. La mano deve essere intorno alle redini. L'indice in mezzo alle redini è permesso solo con le redini separate. In trail è ammesso il cambio di mano sulle redini nell'affrontare un ostacolo. La violazione di questo articolo porta a squalifica automatica.
 - Qualsiasi cavallo di qualsiasi età presentato in classi Rookie/novice youth, Rookie/novice amateur deve essere montato a una o due mani con uno snaffle bit/hackamore.
 - Per romal si intende un'estensione di materiale intrecciato attaccato alle redini chiuse. Quest'estensione dev'essere portata nella mano libera ad una distanza di 16 pollici (40cm) dalla mano che tiene le redini. Nell'impiego del romal le redini vanno tenute nella mano chiusa attorno ad esse, i polsi devono essere dritti e rilassati, il pollice in alto e le dita leggermente chiuse attorno alle redini. Non è ammesso l'uso delle dita tra le redini. La mano libera non può essere usata per regolare la lunghezza delle redini in nessuna classe di reining. Nelle classi di reining l'uso della mano libera per regolare la lunghezza delle redini od alterarne la tensione verrà considerato come l'impiego di due mani, tranne che avvenga nelle fasi di esitazione o preparazione del cavallo, e porterà ad un punteggio 0 tranne il momento, in qualsiasi punto della gara, in cui al cavallo è permesso di fermarsi completamente. In tutte le altre classi, compresa la parte di reining In tutte le classi western le redini in eccesso possono essere raddrizzate o separate in qualsiasi momento durante la classe, a condizione che la mano libera del cavaliere venga usata per aggiustare o separare le redini in eccesso dietro la mano che impugna le redini. Qualsiasi tentativo di modificare la tensione o la lunghezza delle redini dal morso alla mano che tiene le redini verrà considerata come uso delle due mani sulle redini e verrà assegnato un punteggio di zero o la squalifica.
 - Il romal non deve essere usato davanti al sottopancia o in modo da servire quale aiuto in alcun modo. Qualsiasi infrazione a questo articolo dovrà essere penalizzato severamente dal giudice.
 - I cavalli junior presentati in gare di junior western pleasure, western horsemanship, reining, ranch riding, western riding e trail, con hackamore o filetto possono essere montati sia ad una che a due mani. Quando vengono presentati con le redini aperte (split reins) le parti terminali delle redini devono essere incrociate sui lati opposti del

collo tranne nel reining. Non sono ammesse redini chiuse (es mecate) con il filetto, tranne nelle classi di ranch horse riding e reining in cui viene ammesso il mecate.

- In tutte le classi western i cavalli devono essere presentati con sella western, briglie appropriate, snaffle bit o hackamore per tutta la durata della gara. Una sella western è un comune tipo di sella che si differenzia per la notevole larghezza dell'inforcatura sulla quale c'è un pomolo di varia forma, l'arcione è alto e le gonne larghe. Non verrà tenuto conto delle finiture in argento. I cavalli di cinque anni o più giovani, possono essere presentati con filetto, hackamore, morso a leve, halfbreed o spade bit. I cavalli di sei anni e più vecchi possono essere presentati solo con morso a leve, halfbreed o spade bit. Le redini separate o il romal devono essere usate con un curb bit
- Quando si usa un morso a leve dev'essere impiegato un barbozzale (anche catena) che deve però essere approvato dal giudice; dev'essere largo almeno 1/2 pollice ed aderire in modo piatto contro le mascelle del cavallo. I barbozzali a catena non possono essere legati all'imboccatura a mezzo di corde o stringhe. Un barbozzale rotto non è necessariamente motivo di squalifica.

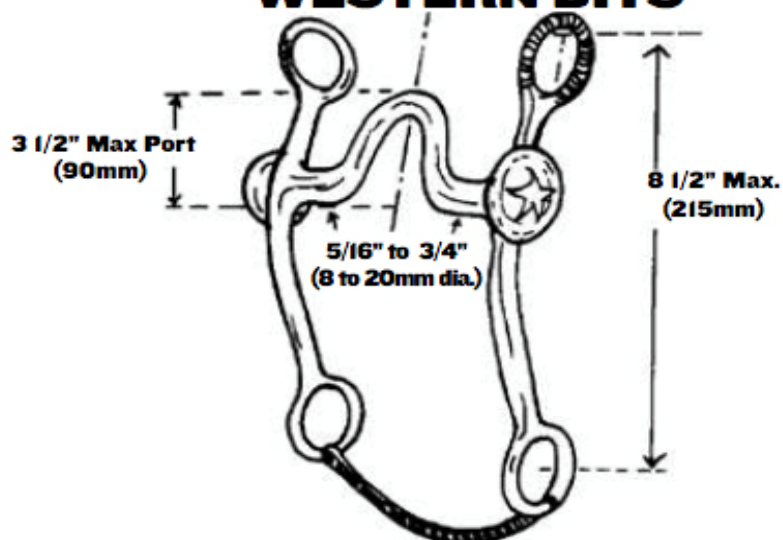


Federazione
Italiana
Sport
Equestri

BARBOZZALI e MORSI CONSENTITI



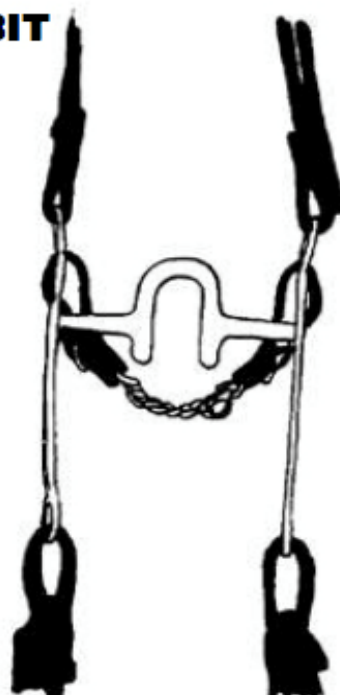
WESTERN BITS



LEGAL BIT



DONUT BIT



PRONG BIT

ILLEGAL BIT



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

MORSI ENGLISH CONSENTITI PER CAVALLI ALL AGES



SLOW TWIST



CORKSCREW



**DOUBLE TWISTED
WIRE**



**SINGLE TWISTED
WIRE**

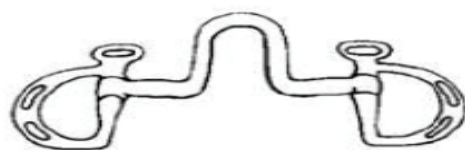


CORRECTION BIT

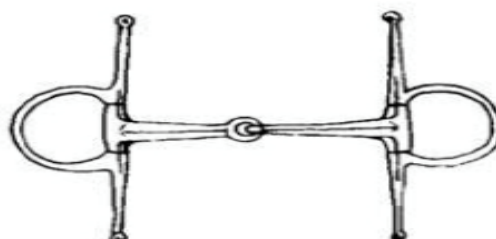


**SNAFFLE BIT WITH
CONNECTING FLAT BAR**

UNACCEPTABLE ENGLISH BITS



EXCESSIVE PORT



TRIANGULAR MOUTH

Equipaggiamento opzionale

- Protezioni varie quali campane, paratendini e fasce sono permessi in reining, barrel racing, western horsemanship, ranch riding e hunt seat equitation.
- Speroni; da non usare davanti al sottopancia

Equipaggiamento vietato

- Campane, paratendini e fasce sono proibite in western pleasure, trail, showmanship, western riding.
- Barbozzali di cavo, indipendentemente da quanto e come siano rivestiti
- Qualsiasi barbozzale più stretto di 12,5 mm.
- Martingale e redini di ritorno. In questi casi però nessuna parte metallica
- Chiudibocca ed abbassatesta

Equipaggiamento classi English

- In tutte le classi English devono usarsi filetti (senza leve), kimberwick, pelham e/o la briglia completa (con doppio redine), tutti con capezzina ed il frontalino di cuoio liscio.
- Per quanto riguarda l'imboccatura, nulla può protrudere al disotto del cannone. Il diametro delle imboccature fisse e snodate deve essere compreso tra 5/16" e 3/4" (8 mm/20 mm) misurato 1" (25 mm) dalla guancia e non possono avere un ponte più alto di 1 e 1/2" (40mm). Possono essere incastrate, ricoperte di materiale sintetico, inclusa gomma plastica o rivestimenti ma devono essere lisce. I morsi in cuoio devono essere interi, lisci, cuoio arrotolato (15 mm - 20mm) misurato un pollice dalla guancia senza ponte. Solo nelle imboccature snodate, l'anello di congiunzione non può superare il diametro di 1 e 1/4" (32 mm) e la barretta di congiunzione dev'essere tra 3/8 e 3/4 " (misurato dall'alto al basso) e di lunghezza massima pari a 2" (50 mm) che deve inoltre posizionarsi piatta nella bocca del cavallo. Il diametro degli anelli dello snaffle bit non può superare 4" (100 mm). Ogni imboccatura dotata di redine fissa dev'essere provvista di barbozzale a catena. Sono ammesse imboccature morbide e tondeggianti, ovali o a uovo, torciglione singolo e doppio, a cannone diritto e a pezzo unico.
- Imboccature di ogni tipo (pelham, filetto, kimberwick) che siano dotate di cathedral (ponte particolarmente alto), donuts, rebbi, spigoli o siano fatte di materiale tagliente saranno motivo di squalifica. Nelle imboccature con effetto

leva, devono essere usate delle catene larghe almeno 15 mm che si posino piatte contro il mento del cavallo.

- Le selle devono essere di cuoio nero e/o marrone, del tipo tradizionale da caccia o con assetto in avanti, l'inserito per le ginocchia ed i quartieri sono facoltativi. I sottosella dovrebbero essere adeguati in misura e forma, salvo nel caso in cui sia necessario accomodare dei numeri sui lati nel qual caso si possono usare sottosella di forma quadrata o con appositi portanumeri. Sottosella ed eventuali portanumeri devono essere bianchi o di colori naturali senza decorazioni.

EQUIPAGGIAMENTO ENGLISH FACOLTATIVO

- Speroni del tipo senza rotelle, a punta smussata, tonda, o con una pallina rotante di gomma liscia non più lunghi di un pollice.
- Frustino rigido o flessibile.
- Guanti.
- Pettorale di tipo inglese.
- Criniera e/o coda intrecciate nello stile da caccia.
- Paracolpi, paratendini e fasce sono permessi in hunt seat equitation

ATTREZZATURA VIETATA

- Redini di ritorno
- Speroni con rotelle
- Martingale di ogni tipo
- Capezzine di tipo messicano e chiudibocca davanti all'imboccatura
- Paracolpi di ogni tipo, paratendini e fasce sono vietate in hunter unter saddle
- Redini di gomma
- Speroni "slip on" (senza cinturini)

LIBRO III

ABBIGLIAMENTO

- Nelle classi western è obbligatorio portare un appropriato abbigliamento western che comprende pantaloni tipo boot cut , jeans, camicia a maniche lunghe e colletto (da allacciare, tipo "coreano", tipo "tuxedo" anche detto da smoking, ecc.), cappello western e stivali da cowboy. Il cappello dev'essere in testa al concorrente quando questo entra in arena. Gli speroni ed i chaps sono facoltativi.
- È facoltà del concorrente indossare, in qualsiasi classe, un caschetto con cinturino sottogola, è invece obbligatorio che venga indossato in tutte classi youth e da tutti i minori anche in classi Open.
- In tutte le classi English i cavalieri devono indossare giacche da caccia in colori tradizionali quali il blu marino, verde scuro, grigio, nero o marrone. Marrone rossiccio e rosso non sono indicati. I pantaloni devono essere in sfumature delle tinte tradizionali quali sabbia, cachi, giallo canarino, grigio chiaro o ruggine (oppure jodhpurs) e gli stivali devono essere del tipo jodhpur o altri del tipo inglese e nero o marrone. È obbligatorio l'uso di un cap nero, blu marino o marrone e di una cravatta o un collarino. È facoltativo l'uso di guanti, speroni del tipo senza rotelle e frustino. I capelli devono essere raccolti in modo ordinato (ad es. in una rete o intrecciati). I giudici devono penalizzare i concorrenti che non si conformano ai requisiti qui esposti.
- I giudici, a loro discrezione, possono autorizzare modifiche all'abbigliamento in seguito a condizioni climatiche particolari.

LIBRO IV

Zoppie

Il giudice deve esaminare e controllare ogni cavallo presentato in gara ai fini delle zoppie. Il giudice, in qualsiasi momento, ha l'autorità di espellere un cavallo da una classe, a causa di zoppia. Ciò è essenziale indipendentemente dal fatto il tipo di competizione lo richieda o meno.

Zoppie evidenti saranno motivo di squalifica. Zoppie evidenti sono:

Quando si possa osservare in modo costante al trotto in ogni circostanza.

Rimarchevole movimento pendolante della testa, movimenti legati, falcate raccorciate

Minimo carico dell'arto in movimento o a riposo e incapacità di muoversi.

Andature

La seguente terminologia si applica in tutte le classi western:

Il passo (walk) è un'andatura a quattro tempi, naturale, radente il suolo. Il cavallo, al passo, deve procedere in modo diritto e sicuro . Il passo dev'essere pronto, con una falcata di lunghezza ragionevole in rapporto alle dimensioni del cavallo.

Il trotto (jog) è un'andatura a due tempi diagonale e coprente il suolo. Il cavallo si muove impiegando una coppia di arti in diagonale dopo l'altra. Il jog dev'essere, bilanciato e con un movimento dei piedi diritto in avanti. Cavalli che camminano con i posteriori e trotano con gli anteriori non vengono considerati muoversi all'andatura richiesta. Quando si richiede di allungare il jog, si estende con lo stesso movimento, conservando lo stesso modo regolare di procedere.

Il galoppo (lope) è un'andatura sciolta, ritmica e a tre tempi. Cavalli che procedono verso la sinistra dovrebbero procedere in galoppo sinistro. I cavalli che si muovono a mano destra dovrebbero procedere al galoppo destro. Cavalli che procedono ad un'andatura a quattro tempi non sono considerati muoversi ad un'andatura corretta. Il cavallo dovrebbe muoversi con una falcata naturale ed apparire rilassato e tranquillo. Dovrebbe essere montato ad una velocità che sia un modo naturale di procedere. A tutte le andature la testa dovrebbe essere portata ad un'angolazione che sia naturale e consona alla conformazione del cavallo.

Ci sarà un ordine di priorità nella valutazione delle andature western. Questa gerarchia di considerazione deve essere seguita dai giudici ed è di grande aiuto ai concorrenti per comunicare come devono essere presentati i loro cavalli. Di seguito, i criteri in ordine di importanza:

La correttezza – riguardo alla correttezza, che è l'elemento più importante della gerarchia, i giudici devono stabilire se il concorrente ha eseguito ogni andatura nel modo corretto per tutta o quasi la durata della classe, in modo da esprimere una corretta o positiva valutazione. Per le andature western, questo include il passo in quattro battute, il trotto in due battute e il galoppo in tre. La distinzione della cadenza stabilita per le andature eseguite è essenziale.

La qualità – riguardo alla qualità, che è il secondo più importante elemento nella gerarchia, può essere considerata positivamente se l'esecuzione delle andature è stata in linea con il primo elemento della correttezza. Nella valutazione delle piacevoli caratteristiche di un'andatura, tra le molte considerazioni, il giudice deve tenere conto innanzitutto della grazia, dell'espressione rilassata, bilanciamento, leggerezza nel movimento, della regolarità e lunghezza della falcata a quella particolare andatura.

Grado di difficoltà – riguardo al grado di difficoltà, è il meno importante ed ultimo elemento della gerarchia. Questo elemento deve essere considerato solo se è stato rispettato il requisito della correttezza e la combinazione tra correttezza e qualità fanno sì che l'esecuzione possa essere presa in considerazione ai fini di un piazzamento. La difficoltà ha una grande influenza quando si esibisce un cavallo da pleasure ad una andatura e velocità che permettano la correttezza e la migliore qualità di una andatura per quel soggetto. L'esecuzione di un passo sciolto che rade il suolo, ha un elevato grado di difficoltà. Un trotto o un galoppo che vengono eseguiti con un ritmo lento che non vada a discapito della correttezza o della qualità, ha un elevato grado di difficoltà. La lentezza che sacrifica la correttezza o ha un impatto negativo sulla qualità viene considerata incorretta e la prestazione scarsa.

ANDATURE – WESTERN PLEASURE.

Si applica la seguente terminologia

- Il passo (walk).
- Passo scadente – passo disuguale e senza cadenza. Non ha fluidità e può sembrare incerto o sembrare una marcia.
- Passo medio – ha quattro tempi, linea dorsale uniforme, è rilassato.
- Passo buono – è fluido e in quattro tempi, linea dorsale uniforme, rilassato, brillante e attento.
- Il trotto.
- Trotto inaccettabile - non si può eseguire in due tempi e non ha fluidità o equilibrio nel movimento
- Trotto scadente – esitante nel movimento. Non mantiene un movimento uniforme e bilanciato o linea dorsale uniforme. Può sembrare strascicato.
- Trotto leggermente sotto la media - movimento medio ma ha la caratteristica negativa di camminare con i posteriori trascinando le punte posteriori o prendendo una lunghezza disuguale di falcata con gli anteriori e posteriori.
- Trotto medio o corretto – è in due tempi, linea dorsale uniforme, aspetto rilassato.
- Trotto buono – ha un movimento medio con la caratteristica positiva di equilibrio e padronanza nel prendere la stessa lunghezza di falcata con anteriori e posteriori.
- Trotto molto buono – è comodo da cavalcare mentre ha un'andatura costante in due tempi, il cavallo si muove bene, appare rilassato ed ha linea dorsale uniforme.
- Trotto eccellente – movimento senza sforzo e molto efficiente, oscilla gli arti però tocca il terreno leggermente. Fiducioso, però leggero nel suo movimento mentre è bilanciato e sotto controllo. Si muove piatto col ginocchio e garretto ed attutisce un po'

con le pastoie. Ha un'espressione brillante e vigile e mostra più elevatezza e portamento che nel "trotto molto buono".

- Trotto moderatamente allungato.
- Trotto allungato scadente – non allunga mai la falcata e può sembrare scomodo nel cavalcare.
- Trotto allungato medio – movimento dell'andatura in avanti e dolce nel cavalcare.
- Trotto allungato buono – ha un evidente allungamento della falcata con un leggero incremento nell'andatura mentre esercita meno sforzo e appare dolce nel cavalcare.
- Il galoppo.
- Galoppo inaccettabile – non ha andatura in tre tempi, non ha fluidità, ritmo o equilibrio. Scomodo nel cavalcare.
- Galoppo scadente – si presenta come un galoppo in tre tempi ma non ha elevatezza o portamento. Il cavallo strascica i piedi, non ha fluidità e muove la testa su e giù, dando l'impressione di esercitare un grande sforzo nell'eseguire l'andatura. Può anche sembrare scomodo nel cavalcare.
- Galoppo leggermente sotto la media – ha un movimento medio ma presenta la caratteristica negativa come quella di muovere la testa su e giù, non completando la falcata con gli anteriori e lasciando il garretto esterno molto indietro rispetto alle natiche del cavallo.
- Galoppo medio – è una vera andatura in tre tempi con linea dorsale uniforme, e molto poco movimento della testa e del collo. È relativamente dritto (non eccessivamente piegato), si muove bene ed ha un aspetto rilassato.
- Galoppo buono – ha un movimento medio ma nella sua esecuzione presenta caratteristiche positive come portamento, linea dorsale ferma, aspetto rilassato ed è sensibile agli aiuti del cavaliere.
- Galoppo molto buono – ha maggiore elevatezza e fluidità del medio. Ha un forte ma regolare impulso dal posteriore. Può piegare leggermente il ginocchio però ha ancora

una linea dorsale uniforme mentre dimostra portamento con un aspetto rilassato. Appare comodo nel cavalcare.

- Galoppo eccellente - rotondo nel posteriore senza un forte impiego di sforzo, falcata profonda con i posteriori e un'oscillazione piatta con gli anteriori. Mantiene la linea dorsale uniforme, un aspetto rilassato però vigile e fiducioso ed è corretto ma morbido. Un cavallo speciale con un grande grado di elevatezza e portamento.
- Il back-up (retromarcia).
- Back- up scarso – il cavallo è resistente ed è pesante davanti. Può aprire la bocca e sbattere la testa o piegarsi indietro.
- Back- up medio – il cavallo indietreggia diritto e tranquillamente con un leggero contatto e senza esitazione.
- Back-up buono – mostra un movimento bilanciato, leggero e fluido. Indietreggia diritto con portamento, senza aprire la bocca, con un leggero contatto e senza esitazione.

ANDATURE CLASSI ENGLISH.

Si applica la seguente terminologia.

- Il passo (walk).
- Passo scadente - Il cavallo può avere andatura irregolare che manca della cadenza in quattro battute, o un'andatura robotica che ha l'aspetto di una marcia. Può apparire nervoso legato nei muscoli o timoroso di andare in avanti. Può anticipare o tentare di trottare o rompere l'andatura, può sembrare svogliato, annoiato e senza equilibrio, trascinando le zampe e perdendo ritmo e fluidità.
- Passo medio - Il cavallo cammina in quattro tempi, la linea dorsale è bilanciata e ha un aspetto rilassato, può ogni tanto rallentare ma mantiene ancora l'andatura in avanti. Mantiene il corpo diritto, ha ritmo e cadenza. Tutto questo eseguito correttamente e con maniera si definisce nella media.

-
- **Passo buono** - Il cavallo ha un'andatura in quattro tempi, una linea dorsale armoniosa e bilanciata, un aspetto rilassato, e si mostra vivace e attento. Mantiene ritmo, fluidità e cadenza, e procede diritto, con un leggero contatto dalle redini. La falcata parte dalla spalla ed è di lunghezza ragionevole in rapporto alle dimensioni del cavallo, radente il suolo. L'impatto degli zoccoli sia in entrata che in uscita dal terreno è dolce e l'andatura si mantiene invariata.
 - **Trotto inaccettabile** - Il cavallo che non sembra eseguire un'andatura in due tempi e appare molto a disagio nel suo tentativo di farlo. Non ha alcuna fluidità o equilibrio nel movimento e sembra anche scomodo da montare. Può essere debole e sciatto nei nodelli con conseguente perdita di impulso in avanti, o usare i nodelli trascinandoli o portandoli troppo indietro causando una perdita di cadenza e di ritmo. Potrebbe anche essere un cavallo che si comporta male e non è disponibile ad eseguire l'andatura correttamente e di conseguenza non mostra un movimento accettabile.
 - **Trotto molto scadente** - Il cavallo può avere una cadenza irregolare o non essere disponibile ad andare in avanti. Può non mantenere un movimento uniforme e bilanciato con una linea dorsale orizzontale. Può sembrare che le zampe si muovano velocemente, che abbia una maniera di muoversi su e giù, o sia legato nei muscoli sembrando nervoso e teso, o può essere che le redini lente e cadenti non gli permettano di essere raccolto o lo facciano muovere pesante sulla parte anteriore. Può toccare il terreno facendo passi più frequenti invece di aumentare correttamente la lunghezza delle falcate.
 - **Trotto scadente** - Il cavallo ha un movimento nella media, che mostra caratteristiche negative nell'esecuzione. Ad esempio, questo tipo di cavallo può avere una andatura al trotto nella media, ma avere una espressione svogliata, infelice o risentita.
 - **Trotto corretto o nella media (average)** - Il cavallo ha una andatura diagonale in due tempi nella quale l'anteriore sinistro e il posteriore destro toccano contemporaneamente il terreno e lo stesso l'anteriore destro e il posteriore sinistro. Questo è il trotto standard e un cavallo DEVE avere una reale andatura in due tempi per essere definita "average" o di un qualsiasi livello più alto dell'average. Ha una linea dorsale uniforme, con un aspetto rilassato e una espressione piacevole, viene esibito con un leggero contatto e sembra muoversi in modo obbediente in avanti.

-
- Trotto buono - Il cavallo ha un movimento nella media, mostra caratteristiche positive nell'esecuzione. Per esempio il cavallo può avere un'andatura al trotto nella media ma avere un eccellente atteggiamento ed espressione, con le orecchie in avanti, ed apparire vivace ma calmo e rilassato.
 - Trotto molto buono - Il cavallo si mostra molto comodo da montare, ha sempre una andatura con un ritmo cadenzato in due tempi, si guida bene ed ha una linea dorsale rilassata e uniforme. Ha una buona falcata in avanti con equilibrio e impulso. In confronto ad un cavallo eccellente può non essere dotato di una falcata notevole per il fatto che può non avere un grado sufficiente di leva dai quarti posteriori, o una grande capacità di allungamento con le spalle. Può piegare le ginocchia o flettere le pastoie un poco ma si mantiene chiaramente morbido, fluido, e rilassato. Ha un aspetto attento e calmo con una espressione piacevole e mantiene un leggero contatto con il morso.
 - Trotto eccellente – Il cavallo sembra muoversi senza sforzo e in modo efficiente. Usa il dorso arrotondando la sua parte posteriore e guidando uniformemente fuori gli arti posteriori creando impulso e sospensione mentre rimane nel contempo morbido e controllato. Fa passi lunghi e ben distesi con falcate complete e radenti il terreno. Si distende nelle spalle ed è piatto con le ginocchia, estende l'arto avanti e dà l'impressione di entrare prima nel terreno con la punta, anche se di fatto plana di piatto. L'impulso che parte dai suoi nodelli permette all'arto posteriore di muoversi all'interno o davanti a dove il suo anteriore ha lasciato il terreno, usando la piena estensione della falcata. Il cavallo è bilanciato, ha una linea dorsale equilibrata, ha cadenza e ritmo costanti. Ha un eccellente comportamento ed una bellissima espressione, apparendo rilassato e felice, morbido nella guancia, mandibola e bocca, e viene esibito con un leggero contatto.
 - Il trotto allungato.
 - Trotto allungato scadente - Il cavallo non dà mai l'impressione di allungare le falcate, ma trotta solo più velocemente. Sembra anche fastidioso e scomodo da montare.
 - Trotto allungato nella media (average) - Il cavallo quando gli viene richiesto di allungare, si porta all'andatura e sembra mantenersi ancora fluido.
 - Trotto allungato buono - Il cavallo, quando gli viene richiesto di allungare, ha una evidente allungamento nella falcata con un moderato aumento dell'andatura che lo

rende più versatile. Il cavallo è ancora morbido, ma sembra avere più lunghezza (nella falcata) ottenuta esercitando un minor sforzo.

- Il galoppo.
- Galoppo inaccettabile - Il cavallo non ha una vera andatura in tre tempi. Non ha cadenza, ritmo, equilibrio, non ha sincronismo e sembra chiaramente scomodo da montare. Si può comportare male e non essere disponibile ad eseguire l'andatura in modo appropriato, e di conseguenza non ha un movimento accettabile
- Galoppo molto scadente - Il cavallo può dare l'impressione di avere l'andatura in tre tempi, ma perde il controllo dei suoi movimenti. Può essere piatto in ciò dove non ha neppure arrotondato il posteriore, o dove non è riuscito ad impegnare i quarti posteriori e quindi perde direzione, impulso e sospensione. Può essere debole di nodelli, il che lo porta a trascinarsi in avanti con gli anteriori, o può non bilanciarsi sui quarti posteriori con conseguente appesantimento sui quarti anteriori. Il cavallo può perdere impulso in avanti, fluidità nell'andatura, consistenza nella velocità, può non usare le spalle in modo appropriato, causando eccessivo lavoro alle ginocchia. Può essere esibito con redini sciolte che non gli permettono di raccogliersi, o essere nervoso e teso nei muscoli, con conseguente accorciamento o maggiore rapidità delle andature.
- Galoppo scadente - Il cavallo ha un movimento nella media, che mostra caratteristiche negative nell'esecuzione. Ad esempio, il cavallo può avere un galoppo nella media ma perdere in espressione o perdere in consistenza nella sua linea dorsale.
- Galoppo corretto o nella media (average) - Il cavallo ha una reale andatura in tre tempi con una linea dorsale uniforme, e un movimento comodo. Questo è il galoppo standard e un cavallo DEVE avere una vera andatura in tre tempi, perché possa essere considerata average o di un qualsiasi livello superiore all'average. Viene esibito con un leggero contatto ed è reattivo al cavaliere, ha un aspetto rilassato e una espressione piacevole.
- Galoppo buono - Il cavallo ha un movimento nella media, mostra caratteristiche positive nell'esecuzione. Ad esempio, può essere un cavallo con un galoppo nella media, ma avere una bellissima espressione, consistenza e un atteggiamento piacevole.
- Galoppo molto buono - Il cavallo ha più stile, direzione, impulso e sospensione di un cavallo che sta nella media. Ha un impulso forte ma allo stesso tempo fluido dal

posteriore. Può piegare un po' il ginocchio e non avere la stessa lunghezza di falcata di un cavallo eccellente, ma mantiene una linea dorsale uniforme e un aspetto rilassato, è corretto e sembra comodo da montare. Ha una espressione piacevole, è reattivo al cavaliere e viene esibito con un leggero contatto.

- Galoppo eccellente – Il cavallo utilizza la sua linea dorsale arrotondando il posteriore, impegnando i suoi quarti posteriori, per guidare i suoi arti posteriori sotto di sé, creando impulso e sospensione nel suo movimento. Ha una forte, profonda, falcata posteriore ed una pari estensione piatta del ginocchio anteriore. Sembra non fare sforzi ed avere il totale controllo del suo movimento, con grande padronanza di direzione. Crea energia pur rimanendo morbido e reattivo al cavaliere. Il suo peso è distribuito in modo adeguato tra i suoi quarti posteriori e si muove con falcate lunghe e lente. Da l'impressione che se gli fosse richiesto, potrebbe facilmente allungare la sua falcata ed eseguire correttamente un galoppo allungato (hand gallop). Questo cavallo ha un alto grado di sospensione, impulso ed elasticità nei suoi movimenti. Ha una bellissima espressione con le orecchie in avanti ed è armonioso, rilassato, e a suo agio con un leggero contatto con il morso.

- Hand gallop (galoppo lungo) dovrebbe essere un chiaro allungamento della falcata con una rimarchevole variazione nella velocità. Il cavallo dovrebbe essere sempre sotto controllo ed in grado di fermarsi (non si tratta di uno sliding stop). Se gli viene richiesto di fermarsi, dopo lo stop, il cavaliere deve rilassare le redini e il cavallo deve stare fermo tranquillamente.

ANDATURE – RANCH RIDING.

In tutte le andature i movimenti del cavallo da ranch riding devono simulare quelli di un cavallo che deve percorrere lunghe distanze, dolcemente e tranquillamente, come quelle di un cavallo da lavoro nei ranch. Si applica la seguente terminologia:

- Passo - Il passo è un'andatura naturale, sciolta, in quattro tempi, l'andatura è ritmica e radente il suolo. Come in tutte le andature, il cavallo deve mostrare una linea dorsale uniforme o leggermente al di sotto dell'uniformità con una espressione luminosa ed attenta.

-
- Trotto - Il trotto è un'andatura naturale in due tempi, che dimostra un maggiore impulso in avanti rispetto al western jog (trotto western).
 - Trotto allungato - Il trotto allungato è un evidente allungamento della falcata con un definito aumento nell'andatura. Il cavallo dovrebbe muoversi come se dovesse coprire una vasta area del ranch mantenendo la linea dorsale ad un livello superiore.
 - SHW334.4 • Galoppo - Il galoppo è un'andatura in tre tempi, dovrebbe essere rilassato e fluido con una falcata naturale in avanti.
 - Galoppo allungato. Il galoppo allungato non è una fuga o una corsa ma dovrebbe essere un evidente allungamento della falcata, che dimostra una velocità da lavoro in avanti. Il cavallo dovrebbe mostrare una linea dorsale molto equilibrata e una espressione attenta.
 - Il Passo Allungato - Il passo allungato è una evidente estensione della falcata che aumenterà naturalmente il ritmo. Il cavallo dovrebbe muoversi in modo naturale (non con una andatura da passo correndo), come se stesse attraversando un pascolo aperto.

LIBRO V

REGOLE GENERALI

In tutte le classi Dell'avviamento al Reining, nelle quali i concorrenti si esibiscono individualmente, gli ordini di partenza devono essere stabiliti dallo show management a mezzo estrazione. I cavalli iscritti alle gare devono essere preparati con largo anticipo per permettere al giudice di iniziare nel rispetto dei tempi programmati e continuare senza ritardi. Devono restare a disposizione fino a che non saranno rilasciati dal giudice. Ad un concorrente in ritardo può essere negato di partecipare.

- Quando la gara si svolge sulla pista, non può chiamare verso il centro nessun concorrente a meno che la classe non si muova al passo.
- Il giudice può richiedere ai soli finalisti di indietreggiare, in gare in cui il back sia previsto.
- Il giudice può penalizzare un cavallo qualora questo, montato con un hackamore, presenti una scorticatura aperta o ferita sanguinante che venga in contatto con l'hackamore. Lo stesso vale se il cavallo appare astioso, apatico, letargico, emaciato, teso o eccessivamente stanco.

- Squalificare in qualsiasi momento un cavallo che presenti una bocca sanguinante.
- Non può penalizzare un cavallo per il modo in cui porta la coda né per una normale risposta con la coda a comandi del cavaliere o quando cambia galoppo. Un giudice può penalizzare un cavallo per un eccessivo o esagerato ruotare della coda oppure per un portamento della stessa che appaia priva di vita come il caso in cui penda inerte tra i posteriori e non mostri risposte normali.

- La caduta del cavallo o del cavaliere sarà motivo di squalifica dalla classe.

Un cavallo si considera caduto quando giace su un fianco e tutti quattro gli arti sono rivolti nella stessa direzione. Il cavaliere si considera caduto quando non è più a cavalcioni.

- Nelle classi di performance il cavallo con la bocca legata o bloccata dev'essere squalificato.

- Nessun concorrente di 18 anni o più giovane non può essere legato, allacciato, o fissato in qualsiasi modo alla sella durante le gare youth o novice youth.

- Non dovranno essere impiegati barili quali maker.
- Le sedie andranno escluse dall'utilizzo quale markers in ogni manifestazione
- Ai cavalieri viene richiesto di conformarsi a tutti i regolamenti di gara dal primo momento in cui entrano nel campo gara fino al momento in cui escono dal campo gara.
- In ogni Show il Giudice deve controllare le imboccature in almeno una Classe.
- Il giudice deve tener presente che non può stilare una classifica con parimerito; con pari punteggio è davanti chi ha meno penalità e in caso di ulteriore parità chi ha penalità meno gravi, eventuale ulteriore parità porta il giudice a valutazione generale del binomio.

LIBRO VI

NORME SPECIFICHE

SHOWMANSHIP AT HALTER

Si svolge solo nelle divisioni Youth e Amateur. Nella prova di showmanship deve essere valutata l'abilità del concorrente nell'eseguire, con un cavallo ben pulito

ed in buone condizioni, una serie di manovre stabilite dal giudice (pattern) con precisione e armonia, dimostrando nel contempo compostezza

e sicurezza e mantenendo la posizione del corpo bilanciata, funzionale e fondamentalmente corretta.

È obbligatorio che il giudice annunci qualsiasi pattern che debba essere svolto, almeno un'ora prima dell'inizio della gara; se però il giudice richiederà prestazioni suppletive onde decidere sui piazzamenti, l'annunciazione del pattern relativo sarà solo eventuale. I patterns dovrebbero essere fatti in modo tale da mettere alla prova l'abilità del concorrente di presentare efficacemente un cavallo al giudice. Il giudizio in caso di parità sarà a completa discrezione del giudice.

PROCEDIMENTO DI GARA: Può essere richiesto che

tutti i concorrenti entrino in arena e poi ognuno, singolarmente esegua la sua prova oppure, può essere richiesto che ogni concorrente entri singolarmente in arena a svolgere il suo pattern nel qual caso sarà necessario un ordine di partenza. Le seguenti manovre sono considerate accettabili: condurre il cavallo al passo, jog, trotto o trotto allungato, indietreggiare (back) in linea dritta o curva oppure combinazioni di linee diritte e curve; stop; girare di 90 (1/4), 180 (1/2), 270 (3/4), 360 (giro completo) gradi o combinazioni o multipli di questi giri. Nel pattern deve essere richiesta la manovra di piazzare il cavallo per l'ispezione.

Nello showmanship non sono permessi fruste, briglie o altri tipi di dispositivi, o qualsiasi genere di filo spinato o corda sopra la testa del cavallo.

È richiesto un collegamento della misura minima di 4 mm.

PUNTEGGIO: ai concorrenti sarà assegnato un punteggio che va da 0 a infinito, con il punteggio di 70 che denota una prestazione media. I patterns saranno divisi tra 6 e

10 manovre, come specificato dal giudice, e ad ogni manovra sarà assegnato un punteggio da + 3 a - 3 con incrementi accettabili di 1/2punti che saranno aggiunti o sottratti dalla media di 70. I punteggi assegnati alle manovre dovranno essere determinati indipendentemente dalle penalità e dovranno prendere in pari considerazione sia l'esecuzione del pattern che la forma e l'efficacia del cavaliere e la presentazione del cavallo, per poi attribuire uno dei seguenti punteggi: +3 = Eccellente, + 2 = Molto Buono, + 1 = Buono, 0 = Media o Corretto, -1 = Scadente, - 2 = Molto Scadente, - 3 = Estremamente Scadente. L'efficacia e la forma complessiva del cavaliere in sella dovranno essere anche attribuiti un punteggio che va da 0 a 5 punti. Da 0 a 2 = Media, 3 = Buono, 4 = Molto Buono, 5 = Eccellente.

PUNTEGGIO FINALE deve essere su una base da 0 a 100, con una distinzione approssimativa come segue:

90-100 Eccellente showmanship, inclusa la posizione del corpo e la presentazione del cavallo. Il pattern viene completato velocemente e accuratamente, scorrevolmente e con precisione; si dimostra un alto livello di professionalità.

80-89 Molto Buona la performance nell'esecuzione del pattern, così come pure corretti lo showmanship e la presentazione del cavallo. Showman eccellente che commette una penalità maggiore.

70-79 Buona esecuzione del pattern e showmanship nella media; mancanza di stile adeguato e di presentazione professionale per meritare il punteggio più alto. Uno showman molto buono che commette una penalità maggiore o un eccellente showman che commette un grave errore.

60-69 Pattern abbastanza buono che manca di velocità o di precisione. Cavallo con un atteggiamento riluttante o esibitore con evidenti errori di posizione e/o presentazione che impediscono un efficace showmanship. Un buono showman che commette una penalità maggiore nell'esecuzione del pattern. Uno showman molto buono che commette un grave errore.

Meno di 59 Un buono showman che commette una penalità grave o più penalità maggiori e/o minori; uno showman eccellente o molto buono che commette diverse, e/o una combinazione di penalità gravi, maggiori o minori nell'esecuzione o nella

presentazione o posizione dell'esibitore che impedisce l'effettiva comunicazione con il cavallo.

Aspetto generale di concorrente e cavallo. Saranno valutati la generale compostezza e sicurezza di sé, l'apparenza ed il portamento durante tutta la gara nonché l'aspetto fisico del cavallo.

. Aspetto generale di concorrente e cavallo. Saranno valutati la generale compostezza e sicurezza di sé, l'apparenza ed il portamento durante tutta la gara nonché l'aspetto fisico del cavallo.

Aspetto e posizione dell'esibitore. Dev'essere indossato abbigliamento western appropriato. Gli abiti e la persona devono essere curati e puliti. È motivo di squalifica l'uso di ogni tipo d'ausilio artificiale quale, ma non limitato a, accendini, fieno, terra, puntine, ecc.

In ogni momento della gara i concorrenti dovrebbero essere composti, sicuri di sé, cortesi, e genuinamente sportivi, prontamente riconoscere e correggere errori nella postura del cavallo. Il concorrente dovrebbe continuare ad esibire il cavallo fino a che la gara non è stata giudicata, salvo che il giudice non dia istruzioni diverse. Il concorrente dovrebbe apparire in modo pratico ed efficiente, stare fermo in piedi diritto e muoversi col busto eretto ma sempre in modo naturale evitando posizioni del corpo eccessive, innaturali o animate

Il concorrente deve condurre il cavallo sul lato sinistro, tenendo la lunghina nella mano destra vicino alla cavezza e l'avanzo della lunghina stessa avvolta in modo ordinato nella mano sinistra salvo che il giudice non chieda l'ispezione dei denti del cavallo. È preferibile che la mano del concorrente non sia costantemente sul moschettone o sulla catena della lunghina. La lunghina d'avanzo non dovrebbe mai essere avvolta in modo stretto, arrotolata o piegata. Quando conduce il cavallo il concorrente dovrebbe posizionarsi tra l'occhio e la metà del collo del cavallo (posizione di conduzione). Entrambe le braccia dovrebbero essere piegate al gomito

con i gomiti accostati ai fianchi del concorrente e gli avambracci tenuti in posizione naturale. L'altezza delle braccia potrà variare in dipendenza dell'altezza del cavallo e del concorrente ma le braccia non dovrebbero mai essere rigidamente tese.

La posizione del conduttore quando esegue un giro verso destra è la stessa della posizione di conduzione salvo che il conduttore dovrebbe girarsi verso la testa del cavallo il quale dovrebbe spostarsi verso destra (allontanandosi dal conduttore).

Per eseguire un back, l'esibitore dovrebbe girarsi verso il posteriore del cavallo con la mano destra tesa davanti al proprio costato e camminare in avanti mentre il cavallo indietreggia. La posizione ideale è la spalla sinistra dell'esibitore in linea con l'anteriore sinistro del cavallo.

Durante il piazzamento del cavallo per l'ispezione, l'esibitore dovrebbe stare in posizione angolata rispetto al cavallo, in un punto che sia di fronte alla zona tra l'occhio ed il muso dell'animale e non dovrebbe mai abbandonare la testa del cavallo. È raccomandata, ma non obbligatoria, l'applicazione da parte del conduttore, del "metodo Quarter" durante l'ispezione. Gli esibitori dovrebbero assumere una posizione che sia sicura per loro stessi e per il giudice. La posizione del conduttore non dovrebbe ostruire la veduta del giudice sul cavallo e nel frattempo non dovrebbe mai perdere di vista il giudice stesso. Il concorrente non dovrebbe mai avvicinarsi troppo agli altri concorrenti durante l'allineamento testa-coda o fianco-a-fianco. Quando si muove intorno al cavallo, il conduttore dovrebbe cambiare lato stando davanti al cavallo impiegando un numero minimo di passi per poi assumere la stessa posizione sul lato destro che aveva sul lato sinistro.

Condurre, retrocedere, girare ed iniziare a piazzare, dovrebbe essere fatto stando sul lato sinistro del cavallo. In nessun momento il conduttore dovrà trovarsi direttamente di fronte al cavallo. Il conduttore non dovrà mai toccare il cavallo con mani o piedi oppure dirigere il cavallo con evidenti movimenti dei piedi durante il piazzamento. Presentazione del cavallo. Le condizioni fisiche del cavallo e la sua salute generale devono essere evidenti. Il pelo dovrebbe essere pulito, ben spazzolato ed in buone condizioni. Criniera, coda, ciuffo frontale e ciuffo al garrese non devono portare ornamenti (nastri, fiocchetti, ecc.) ma possono essere intrecciati o legati per English o Western. La lunghezza della criniera e della coda possono variare ma devono essere ordinati, puliti e liberi da nodi. La criniera dev'essere pareggiata o può essere tagliata a spazzola ma il ciuffo frontale e quello al garrese devono essere lasciati. Possono essere tosati i peli lunghi sulla testa e sugli arti e la zona dietro le orecchie dove passa la capezza salvo che non sia proibito da leggi locali. Gli zoccoli devono essere

correttamente pareggiati e, se il cavallo è ferrato, i ferri devono essere idonei ed i chiodi in ordine. Gli zoccoli devono essere puliti e possono essere tinti di nero con appositi prodotti, lucidati o portati allo stato naturale. L'attrezzatura deve essere adatta, in ordine, pulita ed in buono stato.

Performance. Il concorrente deve dare una prestazione accurata, precisa, armoniosa ad una velocità ragionevole. Un aumento della velocità aumenta il grado di difficoltà della prestazione però accuratezza e precisione non vanno sacrificate alla velocità. Il cavallo deve farsi condurre, fermarsi, retrocedere, girare e piazzarsi di buon grado, rapidamente e prontamente con il minimo di aiuti visibili ed udibili. Gli errori nell'esecuzione del pattern prescritto, urtare i coni o affrontarli dal lato sbagliato, gravi disubbidienze del cavallo, non portano a squalifica ma vanno severamente penalizzati ed il concorrente non può piazzarsi meglio di chi ha svolto il pattern correttamente. Gli eccessi di addestramento ed allenamento, maltrattamenti volontari o mancanza di controllo del cavallo da parte del conduttore saranno causa di squalifica.

Il cavallo va condotto direttamente verso il giudice o via dal giudice in linea dritta o curva e deve assumere prontamente e liberamente l'andatura richiesta. La testa ed il collo del cavallo devono essere dritti ed in linea con il corpo.

L'arresto (stop) va eseguito senza esitazione, con sollecitudine, armoniosamente e con il corpo del cavallo dritto.

Il cavallo deve retrocedere prontamente con la testa, collo e corpo allineati in linea dritta o curva secondo quanto richiesto.

Quando si gira il cavallo di 90 gradi o meno, deve girare a sinistra. Nei giri superiori ai 90 gradi, la volta ideale consiste nel cavallo che fa perno sul posteriore destro mentre incrocia gli anteriori con il sinistro davanti al destro. Un concorrente il cui cavallo fa perno sul posteriore sinistro non sarà penalizzato ma il concorrente con il cavallo che farà perno sul posteriore destro deve essere considerato più meritevole. Un giro forzato verso sinistra non è una manovra accettabile.

I Cavalli devono essere piazzati rapidamente con gli arti in appiombo sotto il corpo. Quando il cavallo si ferma in appiombo,

già piazzato non occorre piazzarlo di nuovo.

Un cavaliere può essere penalizzato nel pattern indipendentemente dai punti sulle manovre e detratti dallo score finale come segue:

Tre (3) punti:

- Rompere l'andatura al passo o al trotto per più di due falcate.
- Eseguire 1/8 di giro in più o in meno.
- Toccare o urtare un cono.
- Scivolare sul piede che esegue il pivot.
- Alzare il piede durante il pivot o posizionarlo e rimetterlo nello stesso posto.
- Alzare il piede nel set-up e riposizionarlo nello stesso posto dopo la presentazione.

Cinque (5) punti:

- Non eseguire l'andatura o non fermarsi entro 10 piedi (3 metri) dell'area stabilita.
- Rompere l'andatura al passo o al trotto per più di due falcate.
- Trovarsi con il cono in mezzo tra il cavallo e l'esibitore.
- Cavallo che durante il pivot manca di far perno su di un posteriore in modo corretto.
- Cavallo che non mantiene la posizione dopo la presentazione.
- Un cavallo che riposa un piede o sta con una anca abbassata (hipshot) mentresta in posizione (set-up).
- Eseguire da 1/8 a 1/4 di giro in più o in meno.

Dieci (10) punti:

- L'esibitore non è nella posizione richiesta durante l'ispezione.
- Toccare il cavallo in qualsiasi modo, anche con i piedi in fase di

piazzamento.

- Posizionarsi direttamente davanti al cavallo.
- Perdere la lunghina, afferrare la catena, o tenere la lunghina con due mani.
- Disobbedienza grave del cavallo compreso impennarsi e rampare, girare continuamente attorno al suo esibitore.

Squalifiche (non dovrebbero essere piazzati) includono:

- Mancanza di controllo sul cavallo che metta in pericolo l'esibitore, altri cavalli o concorrenti, il giudice.
- Il cavallo si stacca dall'esibitore.
- Mancanza del numero corretto portato in modo visibile dall'esibitore
- Intenzionale maltrattamento del cavallo.
- Addestramento o allenamento eccessivi; utilizzo di aiuti artificiali.
- Equipaggiamento illegale.
- Fuori pattern, incluso: picchiare sul o dalla parte sbagliata del cono o marker; non eseguire mai il cancello indicato; o eseguire di più o di meno di un 1/4 di giro.
- Solo nelle classi Rookie/Level 1. Gli esibitori che sbagliano il pattern, abbattono o lavorano dalla parte sbagliata del cono, non eseguono mai una specifica andatura, o compiono 1/2 di giro in eccesso rispetto a quanto stabilito non saranno squalificati, ma devono essere sempre piazzati sotto agli esibitori che non hanno commesso un errore da squalifica

WESTERN PLEASURE.

Un buon cavallo da pleasure ha una falcata libera di ragionevole lunghezza in rapporto alla sua conformazione. Deve coprire un ragionevole tratto di terreno con il minimo sforzo. Idealmente, deve fruire di una mozione bilanciata e fluida, sempre dimostrando le andature corrette con giusta cadenza. La qualità del movimento e la consistenza delle andature sono di maggiore importanza. Deve portare la testa ed il collo in posizione rilassata e naturale, con la nuca a livello del garrese o leggermente al disopra. Non deve portare la testa dietro alla verticale dando l'impressione di intimidazione o portarla eccessivamente davanti alla verticale dando l'impressione di resistenza. La sua testa deve essere portata al livello del garrese con il muso leggermente davanti alla verticale, l'espressione dev'essere vivace e le orecchie all'erta. Deve essere montato con redini ragionevolmente lunghe ma con un leggero contatto e controllo. Deve essere solerte nel rispondere ma morbido nelle transizioni quando richieste. Quando gli viene richiesto di estendere l'andatura deve allungare con lo stesso movimento fluido. Il massimo credito deve essere dato al cavallo fluido, bilanciato e solerte che dia l'impressione di essere fisicamente in forma e piacevole da montare. Questa classe viene giudicata sulla base della performance, condizione e conformazione del cavallo.

- I cavalli devono lavorare in entrambe le direzioni dell'arena alle tre andature per dimostrare la loro abilità alle differenti andature.

A discrezione del giudice i cavalli possono essere richiesti di allungare il passo, trotto o galoppo; in una o entrambe le direzioni dell'arena.

È obbligatorio che venga richiesta una moderata estensione del trotto almeno in una direzione, ad eccezione che nelle classi Rookie/Novice

Si definisce moderata estensione del trotto un allungamento della falcata di due battute, che copra più terreno. Cadenza ed equilibrio abbinati alla fluidità sono più importanti della velocità. Al trotto allungato i cavalieri dovranno star seduti nella sella. Ai cavalli è richiesto di retrocedere con facilità e star fermi tranquillamente. Il sorpasso è permesso e non deve essere penalizzato fintanto che il cavallo mantiene la giusta cadenza ed il giusto ritmo

-
- I cavalli devono cambiar mano verso l'interno dell'arena. Può esser richiesto di cambiar di mano al passo o al trotto ma mai al galoppo.
 - Il giudice può richiedere prestazioni aggiuntive, dello stesso tipo, a qualsiasi cavallo.
 - Al cavaliere non può essere richiesto di scendere di sella salvo nelle occasioni in cui si controlla l'equipaggiamento.
 - I cavalli devono essere presentati al passo, trotto e galoppo con redini ragionevolmente lunghe o con un leggero contatto senza costrizione.
-
- Errori da penalizzare in base alla loro gravità:
 - Eccessiva velocità (a ogni andatura).
 - Essere sul galoppo falso.
 - Rompere l'andatura (compreso il non assumere l'andatura richiesta)
 - Eccessiva lentezza a qualsiasi andatura, mancanza di impulso in avanti (risultante in un galoppo animato e/o artificiale).
 - Mancanza nel prendere la giusta andatura quando è richiesta (durante le transizioni sarà penalizzato un eccessivo ritardo).
 - Toccare il cavallo o la sella con la mano libera.
 - Testa del cavallo troppo alta.
 - Testa del cavallo troppo bassa (punta delle orecchie sotto livello garrese).
 - Cavallo incappucciato con il muso dietro la verticale.
 - Muso eccessivamente davanti alla verticale.
 - Movimento eccessivo della linea dorsale al galoppo.
 - Apertura eccessiva della bocca del cavallo.
 - Inciampare.

-
- Uso degli speroni davanti al sottopancia.
 - Un cavallo che appare astioso, apatico, letargico, emaciato, teso o eccessivamente stanco.
 - Falcate rapide, irregolari .
 - Eccessiva inclinazione al galoppo (Quando il posteriore esterno si trova maggiormente verso l'interno dell'arena dell'anteriore interno).

• I seguenti errori sono causa di squalifica salvo nelle gare Rookie/Novice amateur o Rookie/Novice youth nelle quali sono errori giudicati

in base alla gravità: Testa del cavallo troppo bassa e/o chiaramente sotto

la verticale in modo eccessivo e costante mentre il cavallo è in movimento, o altrimenti mostrare l'apparenza di essere intimidito.

WESTERN HORSEMANSHIP.

Proposta solo nelle categorie amateur e youth. La gara di western horsemanship è studiata per valutare l'abilità del cavaliere nell'eseguire, in concerto con il proprio cavallo, una serie di manovre descritte dal giudice, con precisione e fluidità dimostrando equilibrio e sicurezza di sé conservando sempre un assetto bilanciato, funzionale e fondamentalmente corretto. Il pattern ideale di horsemanship è estremamente preciso con cavallo e cavaliere che lavorano all'unisono eseguendo ogni manovra con sottili aiuti. La testa ed il collo del cavallo devono essere in posizione naturale e rilassata, con la nuca a livello o leggermente più alta del garrese. Non deve portare la testa dietro la verticale dando l'impressione di essere intimidito e neppure troppo davanti alla verticale dando l'impressione di opporre resistenza.

- Il giudice ha l'obbligo di pubblicare ogni pattern almeno un'ora prima della gara. Tuttavia, se il giudice richiede lavoro aggiuntivo al fine della classifica finale, può

essere pubblicato un pattern aggiuntivo. I pattern vanno studiati per provare l'abilità del cavaliere. Tutte le decisioni nel caso di spareggio sono a discrezione del giudice.

PROCEDIMENTO DELLA GARA:

Tutti i concorrenti devono entrare in arena e poi lavorare individualmente oppure ogni concorrente entra da solo per svolgere il pattern. Quando i concorrenti sono chiamati ad entrare uno alla volta, è richiesto un ordine di partenza. Ai concorrenti deve essere comunicato se dopo il lavoro individuale devono uscire, allinearsi, o posizionarsi sulla pista. Tutti i concorrenti o solo i finalisti, devono lavorare alle tre andature in almeno una direzione sulla pista. Le seguenti manovre possono essere richieste nei patterns: passo, jog, trotto, trotto allungato, galoppo o galoppo allungato in linea retta, curva, serpentina, cerchio, figura otto, o combinazioni di queste andature e manovre; stop, retrocedere in linea retta o curva, girare o compiere un pivot, compresi spins e volte sulle anche e/o sulle spalle; passi laterali, lavoro su due piste o cessione alla gamba, cambio di galoppo scomposto o in aria, galoppo contrario o qualsiasi altra manovra o montare senza staffe. In un momento del pattern dovrà essere richiesto di indietreggiare. Il giudice non potrà chiedere di montare o smontare.

PUNTEGGIO: ai concorrenti viene assegnato un punteggio che va da 0 fino a infinito, con il punteggio di 70 che denota una prestazione media. I pattern sono divisi tra 6 e 10 manovre, come specificato dal giudice, e ad ogni manovra è assegnato un punteggio da + 3 a - 3 con incrementi accettabili di 1/2 punti che sono aggiunti o sottratti dalla media di 70. I punteggi assegnati alle manovre devono essere determinati indipendentemente dalle penalità e devono prendere in pari considerazione sia l'esecuzione del pattern che l'efficacia, l'abilità (horsemanship) e la forma del cavaliere in sella, per poi attribuire uno dei seguenti punteggi: +3 = Eccellente, + 2 = Molto Buono, + 1 = Buono, 0 = Media o Corretto, -1 = Scadente, - 2 = Molto Scadente, - 3 = Estremamente Scadente. L'efficacia, l'abilità (horsemanship) e la forma complessiva in sella del cavaliere dovranno essere anche attribuiti un punteggio che va da 0 a 5 punti. Da 0 a 2 = Media, 3 = Buono, 4 = Molto Buono, 5 = Eccellente. I concorrenti vanno anche giudicati sulla pista e di conseguenza il loro punteggio per il pattern e/o la loro classifica possono variare.

PUNTEGGIO FINALE: è su una base da 0 a 100, con un 70 che denota un punteggio nella media.

90-100 Cavaliere eccellente inclusa la posizione del corpo e l'uso dell'attrezzatura. Completa il pattern in modo accurato, veloce, fluido, preciso, dimostrando nel contempo un alto livello di professionalità.

80-89 Performance molto buona nell'esecuzione del pattern abbinata ad un horsemanship e uso dei mezzi corretto. Horseman eccellente che commette una penalità maggiore.

70-79 Buona esecuzione del pattern e horseman medio, mancante di stile adeguato e presentazione professionale per meritare un punteggio più elevato. Un cavaliere molto buono che commette una penalità maggiore o un cavaliere eccellente che commette una penalità grave.

60-69 Pattern corretto che manca di velocità o precisione, o il cavaliere presenta evidenti errori di posizione e/o aspetto, i quali ostacolano un effettivo horsemanship: o un buon horseman che commette una penalità maggiore nell'esecuzione del pattern. Un cavaliere molto buono che commette una penalità grave.

Meno di 59 Pattern buono con una penalità grave o più penalità maggiori/minori, e/o una combinazione di penalità gravi, maggiori o minori nell'esecuzione.

Un cavaliere che dimostra mancanza di abilità $\geq$ nel montare e di conoscenza della posizione corretta del corpo.

VALUTAZIONE ASPETTO GENERALE DI CAVALLO E CAVALIERE.

Sono valutati l'equilibrio generale, la sicurezza di sé, l'aspetto, l'assetto durante tutta l'esibizione e l'aspetto fisico del cavallo.

- Aspetto e assetto del cavaliere. Dev'essere indossato abbigliamento western appropriato. Abiti e persona devono essere puliti ed in ordine. L'uso di qualsiasi mezzo artificiale o apparecchiatura magnetica comporta la squalifica.
- Il cavaliere deve dar l'impressione di essere naturale e montare con un assetto bilanciato, funzionale e corretto, indipendentemente dalla manovra o andatura. Durante

il lavoro sulla pista e il pattern il cavaliere deve mantenere un assetto deciso, sicuro ed appropriato. Il cavaliere deve sedere e mantenere una posizione con il tronco eretto in tutte le andature.

- Il cavaliere deve sedere al centro della sella e del dorso del cavallo con le gambe sotto di sé in modo da formare, idealmente, una linea retta che passi dall'orecchio, centro della spalla ed anca, toccando il retro del tallone o il mezzo della caviglia. I talloni devono essere più bassi della punta del piede con una leggera flessione nel ginocchio e la parte inferiore delle gambe direttamente sotto al ginocchio. La schiena del cavaliere deve essere dritta, rilassata e flessibile. E' penalizzata la schiena eccessivamente rigida e/o eccessivamente arcuata ai lombi. Le spalle devono essere portate indietro, allineate e squadrate. La base di supporto del cavaliere, deve avere un sicuro contatto con la sella, dalle natiche all'interno delle cosce. Dev'essere mantenuto un leggero contatto con la sella ed il cavallo dal ginocchio al polpaccio. Il ginocchio deve essere puntato in avanti e rimanere chiuso senza spazio tra di esso ed la sella. Il concorrente che porta i piedi eccessivamente avanti o dietro l'ideale linea verticale è penalizzato. Indipendentemente dal tipo di staffa, i piedi possono essere inseriti completamente in essa, con i tacchi degli stivali a contatto, oppure possono essere inseriti al centro della staffa fin dietro la punta dei piedi. La punta del piede deve essere rivolta in avanti o leggermente all'esterno con le caviglie dritte o leggermente torte. Il cavaliere che monta con le sole dita dei piedi nella staffa o che monta senza il contatto del fondo dello stivale in modo sicuro all'interno della staffa è penalizzato. Quei cavalieri che sanno mantenere la corretta posizione durante tutte le manovre ricevono maggior credito. Anche montando senza staffe il cavaliere deve mantenere la posizione sopra descritta. Entrambe le mani e braccia devono essere in posizione naturale e rilassata con la parte superiore in linea dritta con il corpo. Il braccio che tiene le redini dev'essere piegato al gomito formando una linea dal gomito alla bocca del cavallo. Il braccio libero può essere portato disteso al fianco o in modo simile all'altro. Sono penalizzati sia l'eccessiva rigidità che l'eccessivo movimento del braccio libero. Il polso del cavaliere deve essere dritto e rilassato con la mano portata a circa 30 a 45 gradi entro la verticale. La mano che tiene le redini dev'essere portata immediatamente sopra o leggermente davanti il pomolo della sella. Le redini devono essere regolate in modo da avere un leggero contatto con la bocca del cavallo ed in nessun momento

dovrà essere necessario più di un leggero movimento della mano per controllare il cavallo. Sono penalizzate redini eccessivamente lunghe o corte

- La testa del cavaliere deve essere portata con il mento alzato e gli occhi in avanti e può essere leggermente girata nella direzione di marcia. E' penalizzata la testa troppo girata verso l'interno del cerchio, verso la testa o la spalla del cavallo.
- Durante il lavoro in pista, il cavaliere non deve ostacolare gli altri concorrenti e deve sorpassare all'interno e, quando è chiesto il cambio di direzione, questo va eseguito verso l'interno dell'arena.
- Aspetto del cavallo.

Sono valutati la condizione fisica del cavallo ed il suo stato di salute generale. Il cavallo deve apparire in forma ed essere in carne in modo appropriato rispetto alle sue dimensioni. Un cavallo che appare pigro, apatico, letargico, emaciato, teso od eccessivamente stanco sarà penalizzato in rapporto alla gravità. L'equipaggiamento dev'essere adatto al cavallo, in ordine, pulito ed in buono stato.

Performance. Il concorrente deve eseguire il lavoro in modo accurato, preciso, fluidamente e con un'adeguata dose di prontezza. L'incremento della velocità nelle manovre incrementa il grado di difficoltà però, accuratezza e precisione non dovrebbero essere sacrificate

alla velocità.

Sono penalizzati i concorrenti che eseguono il pattern in

modo indolente e permettono ai cavalli di muoversi senza l'impulso, raccoglimento o cadenza adeguati.

- Il cavallo deve eseguire tutte le manovre del pattern

in modo volenteroso, sollecito e pronto con il minimo di aiuti visibili ed udibili.

Errori di percorso, lavorare sul lato sbagliato di un cono

o rovesciarlo, così come la grave disobbedienza del cavallo non portano alla squalifica ma sono severamente penalizzati e risultano in un piazzamento più basso rispetto al concorrente che ha svolto il pattern correttamente.

E' motivo di squalifica il maltrattamento volontario, l'eccessivo addestramento ed allenamento da parte del concorrente (durante la gara).

- Il cavallo deve procedere diritto, liberamente ed alla

cadenza appropriata all'andatura richiesta. Le transizioni devono essere fluide e sollecite sia nel pattern che sulla pista dove devono essere eseguite al momento in cui vengono richieste. La testa ed il collo

del cavallo devono essere diritti, in linea con il corpo quando si procede in linea retta e leggermente piegati all'interno nelle curve e sui

cerchi. I cerchi devono essere rotondi ed eseguiti alla velocità appropriata, forma e nel momento indicati dal pattern. Il galoppo contrario va eseguito in modo fluido, senza variazioni nella cadenza o nella

lunghezza delle falcate, salvo richiesta contraria del pattern.

- Lo stop dev'essere diritto, squadrato, fluido, pronto e

sollecito con il cavallo che mantiene il corpo diritto durante tutta la manovra. Il back dev'essere sollecito e fluido.

- Le volte devono essere fluide e continue. Durante la volta sulle anche il cavallo dovrebbe far perno sul posteriore interno ed

incrociare gli anteriori. Un rollback è uno stop seguito da una volta di

180 gradi sui garretti senza esitazione. E' severamente penalizzato

il retrocedere durante le volte.

- Il cavallo deve incrociare gli anteriori durante il sidepass, la cessione alla gamba ed il lavoro su due piste. Il sidepass

dev'essere eseguito con il cavallo diritto che si muove lateralmente nella direzione richiesta. Durante la cessione alla gamba il cavallo deve muoversi in avanti e lateralmente in una direzione diagonale con il corpo leggermente arcuato nella direzione opposta. Nel lavoro su due piste il cavallo si deve muovere in avanti e lateralmente con il corpo diritto o leggermente arcuato nella direzione in cui procede.

- Un cambio di galoppo, in aria o scomposto, dev'essere eseguito nel punto esatto in cui è richiesto e/o nell'esatto numero di falcate indicato. Il cambio di galoppo scomposto (o semplice) si esegue passando da un'andatura inferiore, passo o trotto, per una, due o tre falcate. Il cambio di galoppo in aria dovrebbe essere eseguito simultaneamente dagli anteriori e dai posteriori. Tutti i cambi dovrebbero essere fluidi ed eseguiti tempestivamente.
- La posizione del cavaliere e la prestazione del cavallo durante il lavoro sulla pista sono valutati al fine dei piazzamenti finali.

PENALITÀ. Un cavaliere può essere penalizzato nel pattern indipendentemente dai punti sulle manovre e detratti dallo score finale come segue:

Tre (3) punti:

- Rompere l'andatura al passo, jog/trotto fino a 2 falcate.
- Compiere 1/8 o 1/4 di girata in più o in meno.
- Toccare o urtare un cono.
- Guardare visibilmente in giù per controllare i galoppi.

Cinque (5) punti:

- Non eseguire l'andatura specifica o fermarsi quando viene richiesto durante il pattern entro 10 piedi (3 metri) dell'area designata.
- Galoppo sbagliato o rompere l'andatura (eccetto quando si corregge un galoppo sbagliato).
- Rompere l'andatura al passo, jog o trotto per più di 2 falcate.

-
- Perdere le staffe.
 - Il fondo dello stivale non tocca l'interno della staffa a tutte le andature compreso il Backup (Retromarcia).
 - Posizione della testa troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale mentre il cavallo è in movimento, mostrare un aspetto intimidito.

Dieci (10) punti:

- Perdita delle redini
- Uso di una delle due mani per incutere paura o elogiare il cavallo durante il pattern o il lavoro sulla pista.
- Aggrapparsi alla sella con una o l'altra mano
- Battere il cavallo con la parte terminale del romal
- Disobbedienza palese incluso calciare, rampare, sgroppare e impennarsi
- Speronare davanti al sottopancia

Le cause di squalifica (non deve essere piazzato) comprendono:

- Non portare il numero corretto in modo visibile.
- Abuso del cavallo o addestramento del cavallo.
- Caduta di cavallo o cavaliere.
- Equipaggiamento illegale o uso illegale delle mani sulle redini.
- Uso di equipaggiamento vietato.
- Andare fuori pattern, che include: abbattere un cono, o essere dalla parte sbagliata rispetto al cono o marker; non eseguire mai l'andatura o il galoppo stabiliti; eseguire più di 1/4 di girata in più o in meno.

Solo per le classi ROOKIE/NOVICE : I concorrenti che escono dal pattern, sbattendo su un cono o ritrovandosi dalla parte sbagliata dello stesso, o che non eseguono mai

una specifica andatura, o eseguono più di 1/4 di girata in più del previsto, non vengono squalificati, ma devono essere sempre piazzati al disotto quelli che non hanno commesso un errore da squalifica.

WESTERN RIDING

Il cavallo viene giudicato per la qualità delle andature, cambi di galoppo, risposta al cavaliere, comportamento e indole. Il cavallo deve eseguire il percorso ad una velocità ragionevole, essere sensibile e ben educato, libero e sciolto nei movimenti. Deve esser enfatizzato e dato credito alla regolarità, costante cadenza delle andature (ossia, iniziare e terminare il percorso con la stessa cadenza) e la capacità del cavallo di cambiare galoppo in modo preciso, agevolmente e simultaneamente di anteriore e posteriore, nel punto centrale tra i marker. Al fine di ottenere equilibrio congiunto a cambi di galoppo di qualità, la testa ed il collo del cavallo devono essere in posizione naturale e rilassata, con la nuca a livello o leggermente più alta del garrese. Non deve portare la testa dietro la verticale dando l'impressione di essere intimidito e neppure troppo davanti alla verticale dando l'impressione di opporre resistenza. Il cavallo deve portare la testa in modo rilassato, dimostrando risposta alle mani del cavaliere con moderata flessione dell'incollatura. I cavalli possono essere montati con un leggero contatto o con redini ragionevolmente lunghe. Il cavallo deve attraversare la barriera sia al trotto che al galoppo senza rompere l'andatura o variare radicalmente la falcata.

- Il giudice sceglie uno degli otto (8) percorsi (pattern) e responsabile per la corretta posa dello stesso. Per il NOVICE amateur o NOVICE youth devono essere usati i tre (3) pattern del Level 1. Commenti sui pattern:
 - I cerchi piccoli si eseguono seguendo marker di riferimento di cui si raccomanda l'uso, che devono essere separati da una distanza uniforme, misurata, non inferiore a 30 piedi (9 metri) e non superiore a 50 piedi (15 metri) sui lati con 5 marker (v. diagramma). Nel pattern uno (1), i tre marker sul lato opposto devono essere posti all'altezza del corrispondente marker dell'altra fila. Si raccomanda che i marker siano posti ad una distanza minima di 15 piedi (4,5 metri) dalla recinzione (o muri

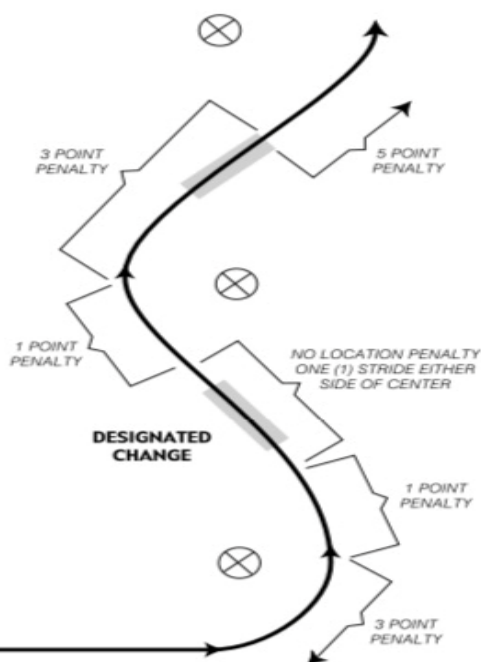
dell'arena) e che il pattern sia largo da 50 a 80 piedi (15 a 24 metri) a seconda delle possibilità offerte dall'arena.

- Deve essere impiegata una barriera, o palo, solidi, lunghi almeno 8 piedi (2,5 metri).
- Le lunghe linee in serpentina, indicano l'andatura e la direzione in cui il cavallo deve procedere. Le zone evidenziate rappresentano le zone in cui deve avvenire il cambio di galoppo tra i marker. La linea punteggiata (...) indica il passo, quella tratteggiata (- - -) il trotto e quella continua (-) il galoppo.
- Un cono verrà posto lungo la parete o sulla pista dell'arena per stabilire dove il concorrente deve iniziare il percorso. Nel pattern 1, il cono deve essere posizionato ad un minimo di 15 piedi prima del primo pilone. Nei pattern 2,3,4 e 5, il cono deve essere posizionato in corrispondenza del primo pilone. Il concorrente seguente non deve andare al cono di inizio finché il concorrente che sta eseguendo il pattern non ha liberato l'area di lavoro vicina al cono di inizio per l'ultima volta.



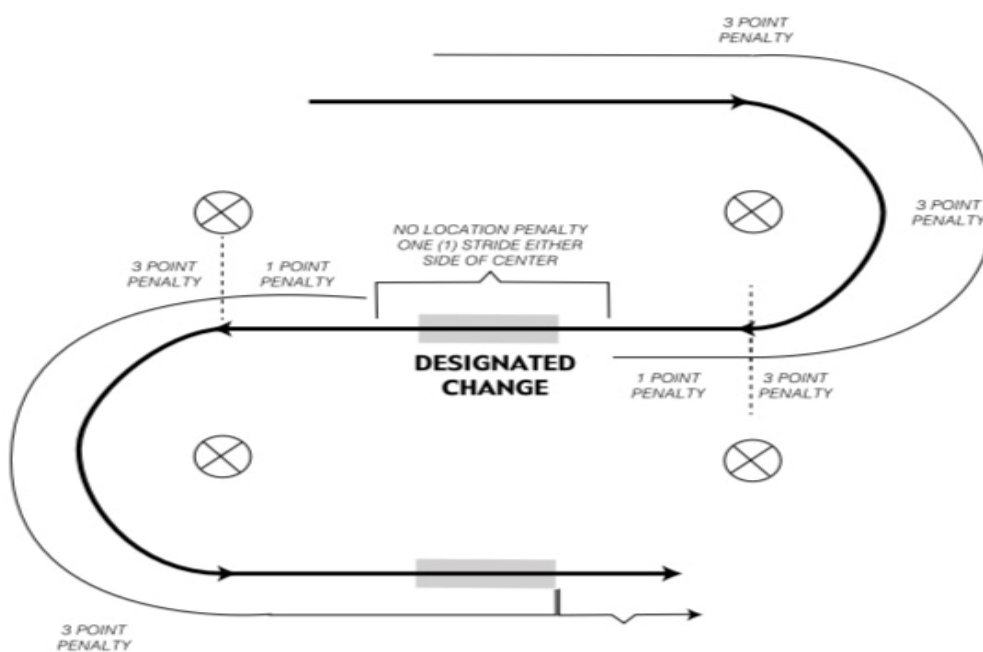
Federazione
Italiana
Sport
Equestri

Location Penalties for Designated Change



LEAD CHANGING AREA

Location Penalties for Designated Change

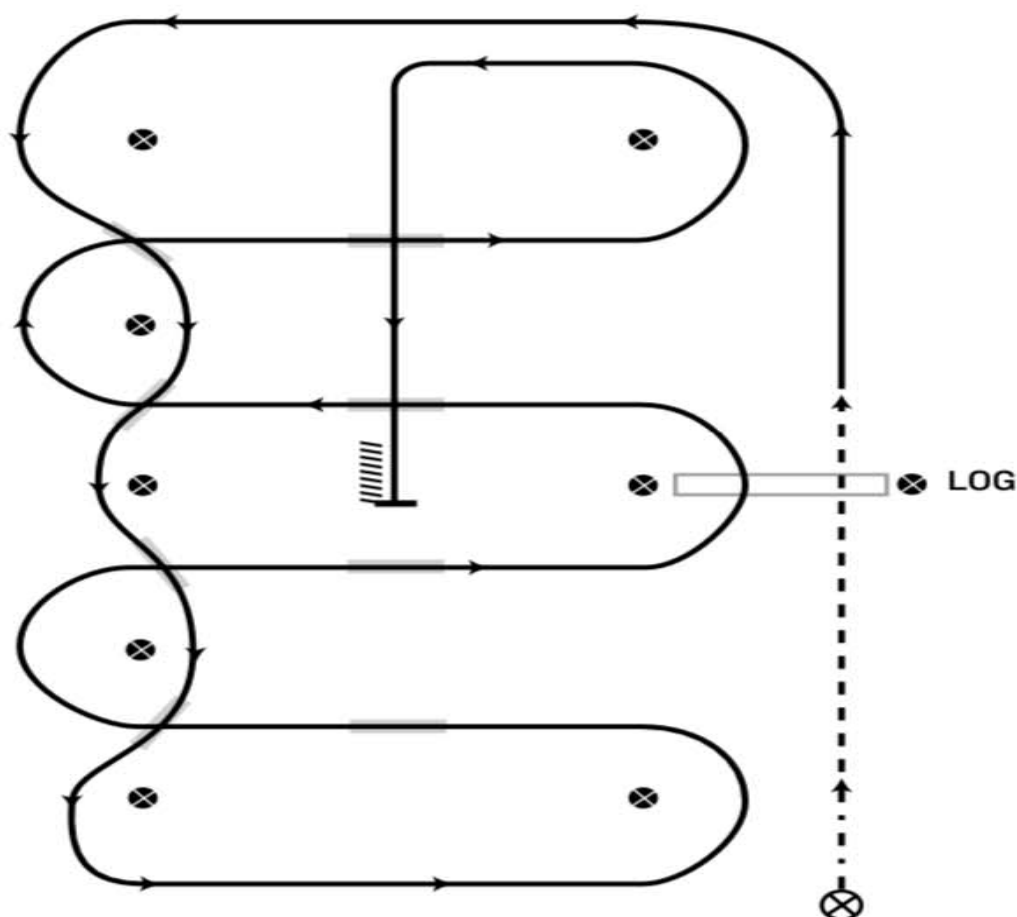


LEAD CHANGING AREA



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

WESTERN RIDING PATTERN I

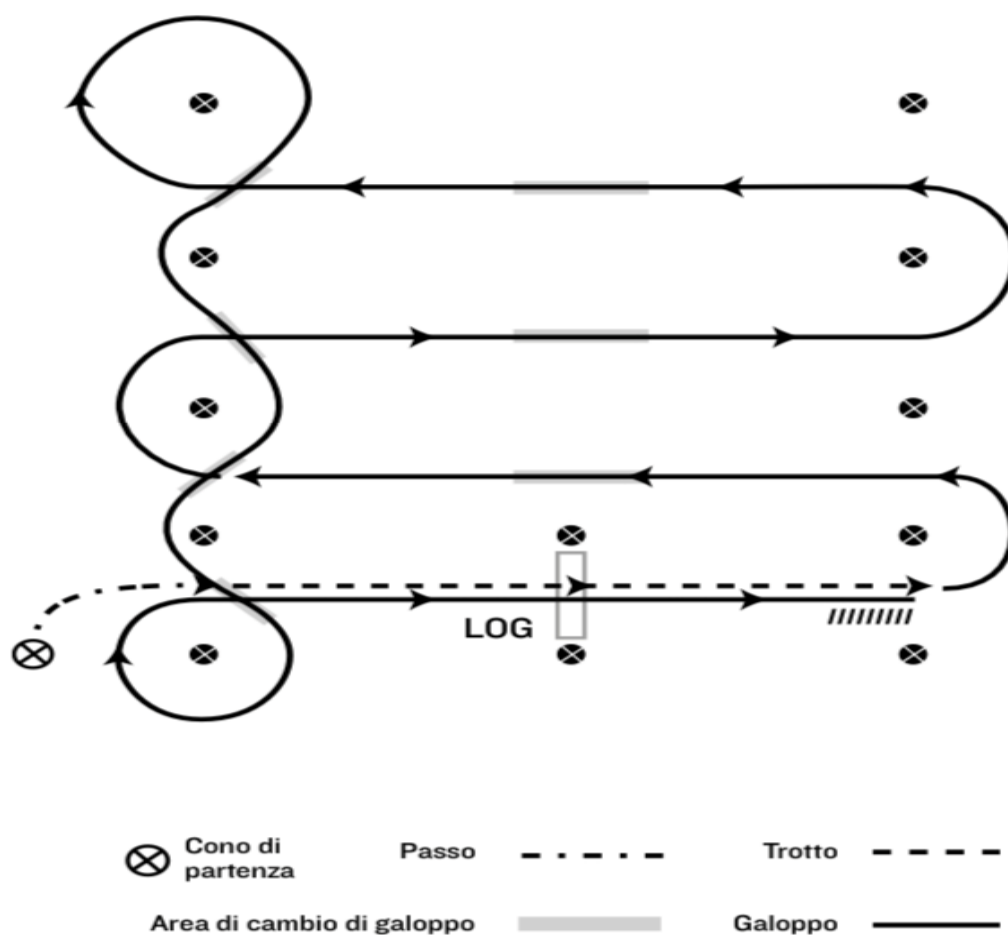


1. Passo per almeno 15' (3.8 metri) e trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro e galoppo attorno al fondo dell'arena
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio al centro
8. Secondo cambio al centro
9. Galoppo sulla barriera
10. Terzo cambio al centro
11. Quarto cambio al centro
12. Galoppo al centro, stop e back



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

WESTERN RIDING PATTERN 2

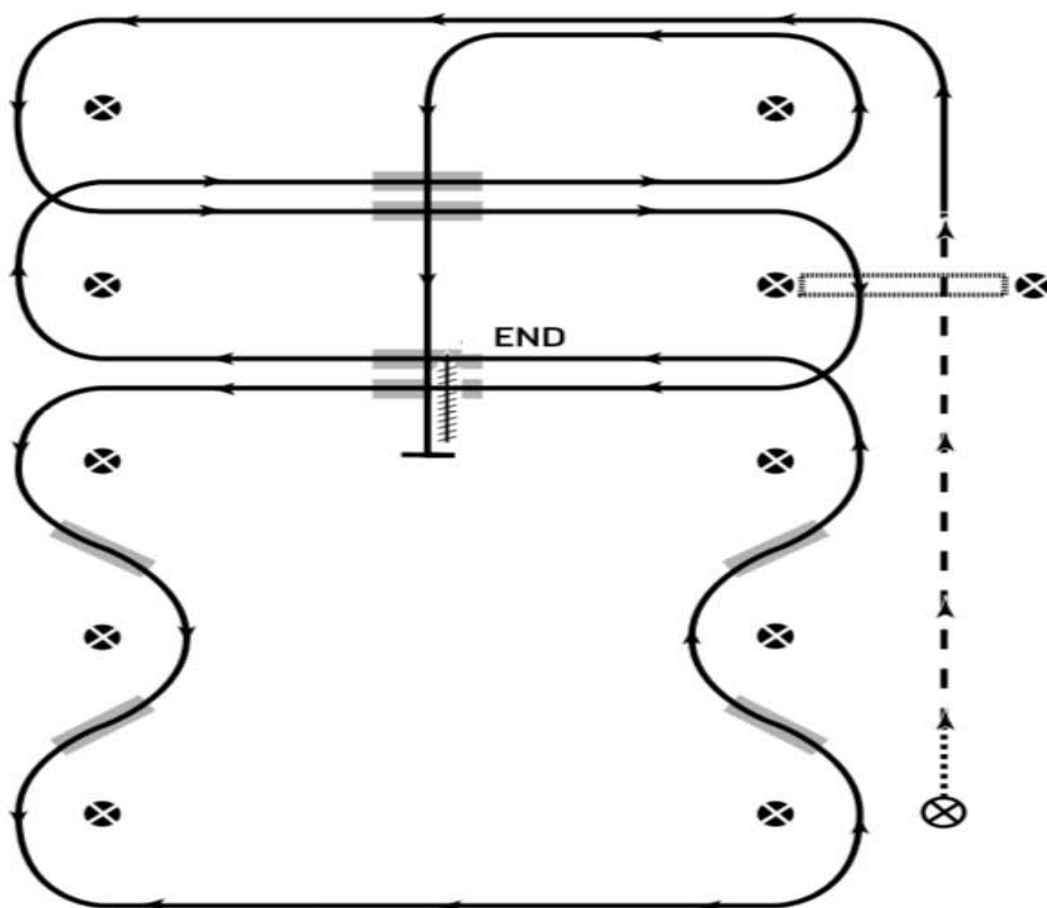


1. Passo, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro
3. Primo cambio al centro
4. Secondo cambio al centro
5. Terzo cambio al centro
6. Cerchio e primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea e cerchio
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, stop e back



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

WESTERN RIDING PATTERN 3



⊗ Cono di partenza

Passo

- . - . - .

Trotto

- - - - -

Area di cambio di galoppo

■

Galoppo

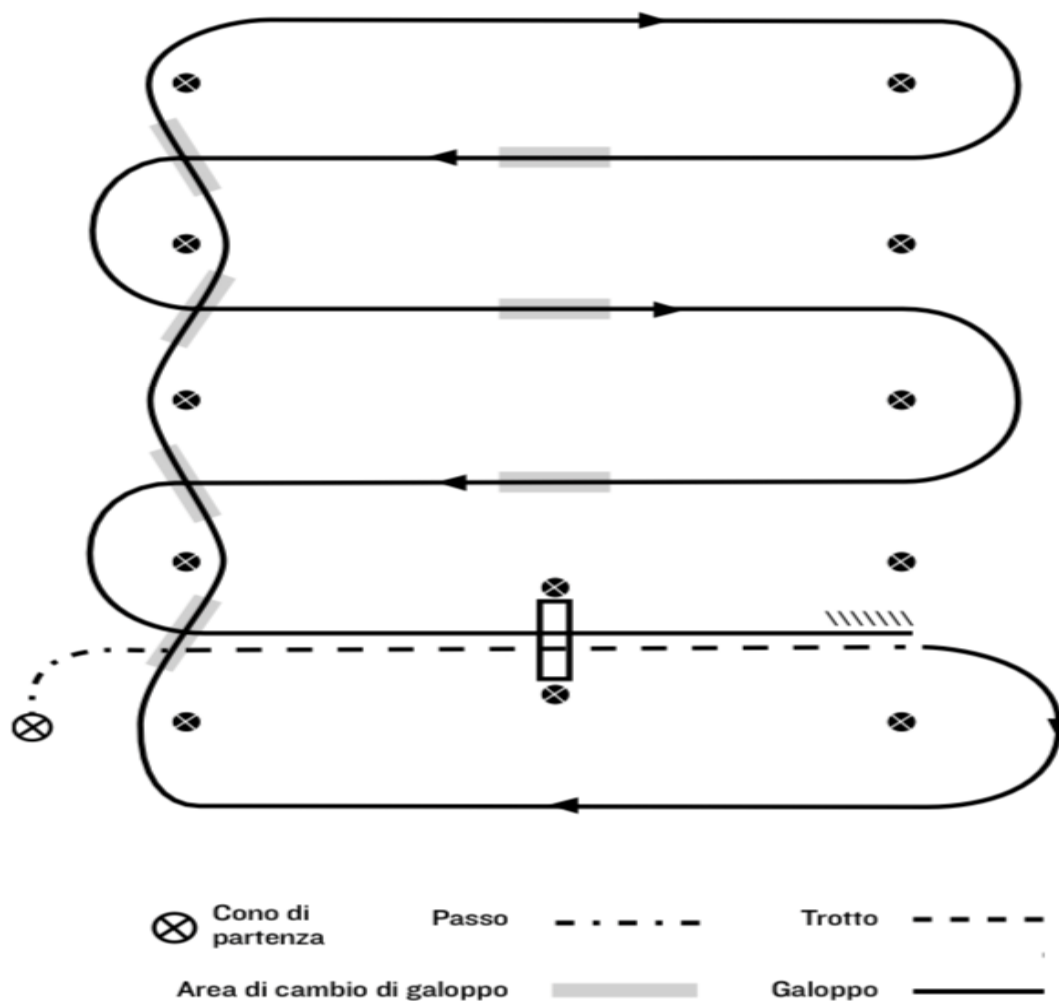
—

1. Passo fino al punto centrale tra i due primi marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro
3. Primo cambio al centro
4. Galoppo sulla barriera
5. Secondo cambio al centro
6. Primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea
10. Terzo cambio al centro
11. Quarto cambio al centro
12. Galoppo al centro, stop e back



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

WESTERN RIDING PATTERN 4



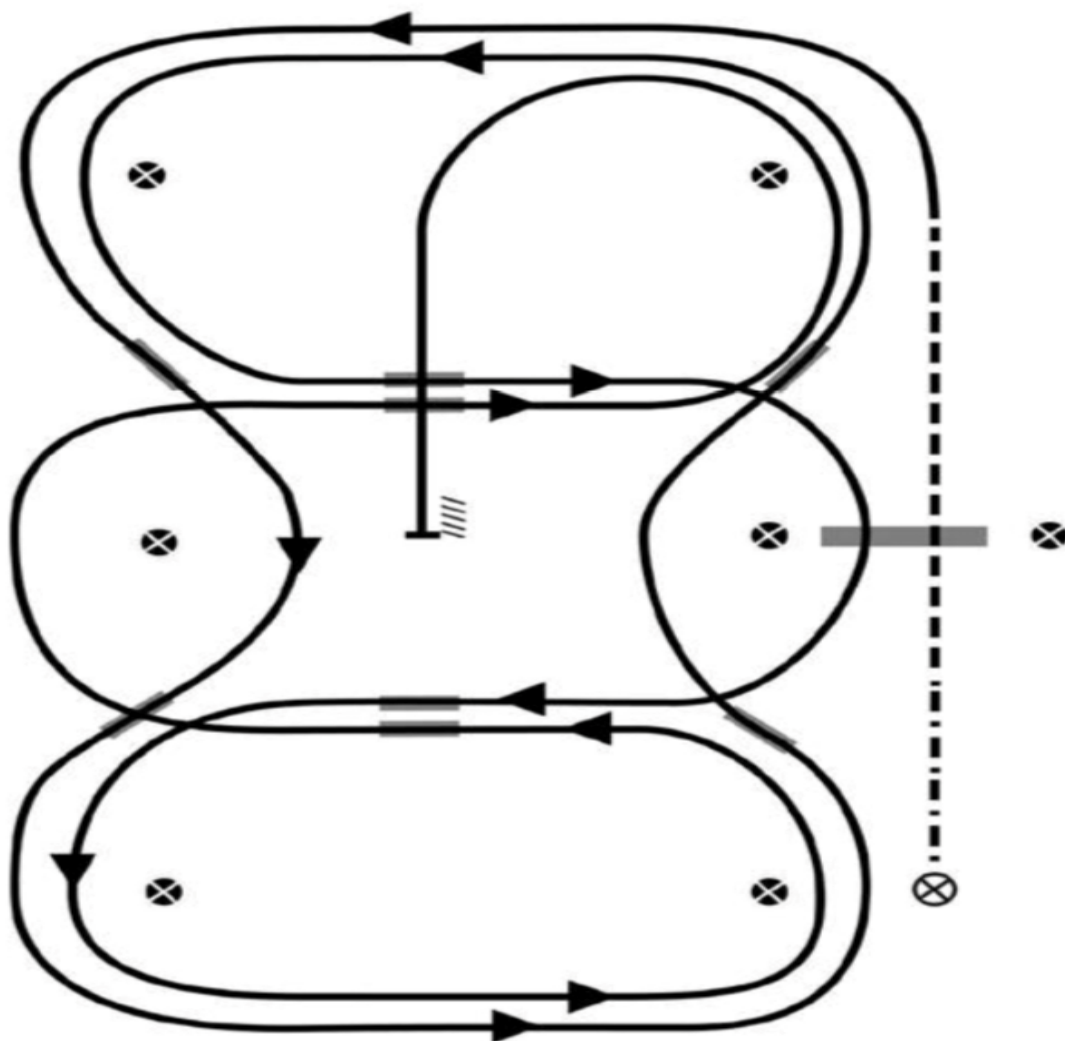
1. Passo, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo destro
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio al centro
8. Secondo cambio al centro
9. Terzo cambio al centro
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, stop e back



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

WESTERN RIDING PATTERN 5

* Consigliato in arene piccole *

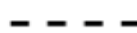


Cono di
partenza

Passo



Trotto



Area di cambio di galoppo



Galoppo

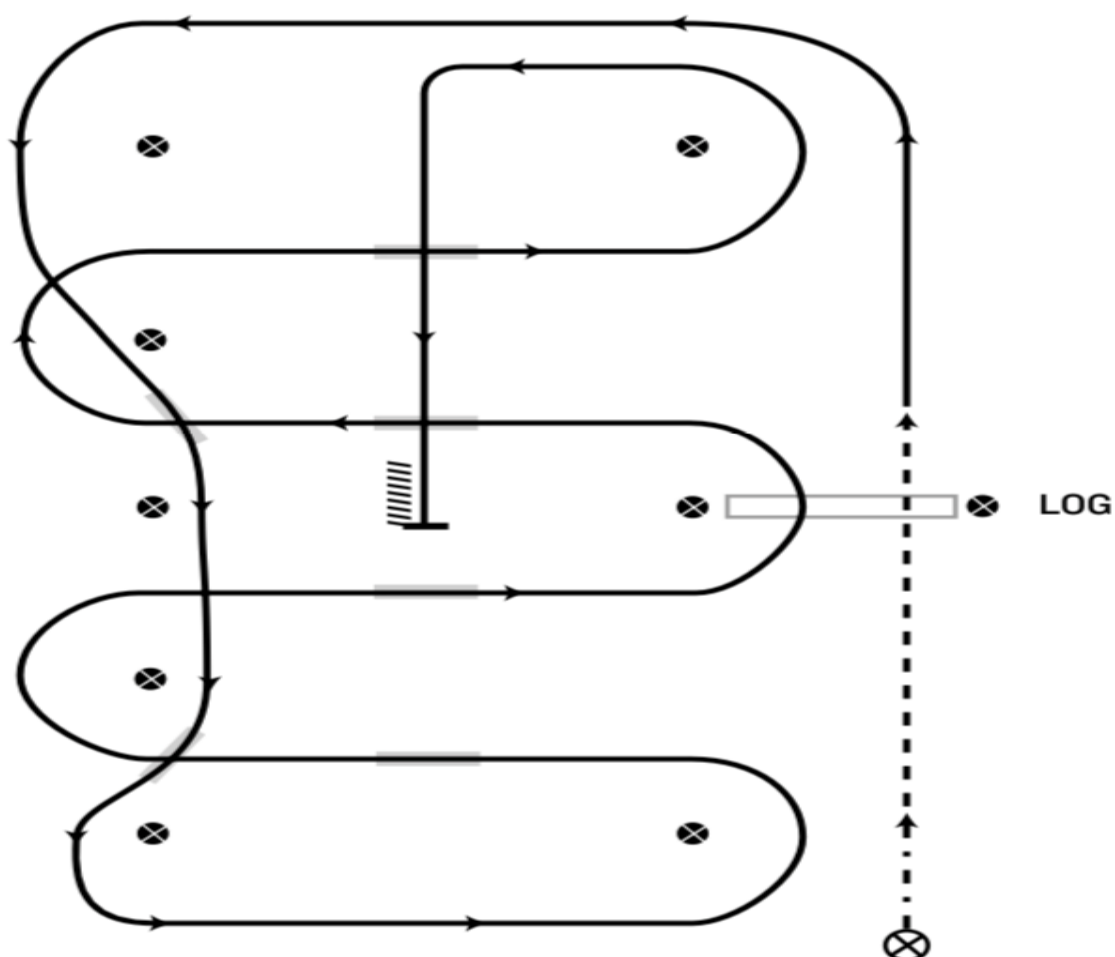


1. Passo, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio al centro
8. Galoppo sulla barriera
9. Secondo cambio al centro
10. Terzo cambio al centro
11. Quarto cambio al centro



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

WESTERN RIDING LEVEL I PATTERN 1



Cono di
partenza

Passo



Trotto



Area di cambio di galoppo



Galoppo

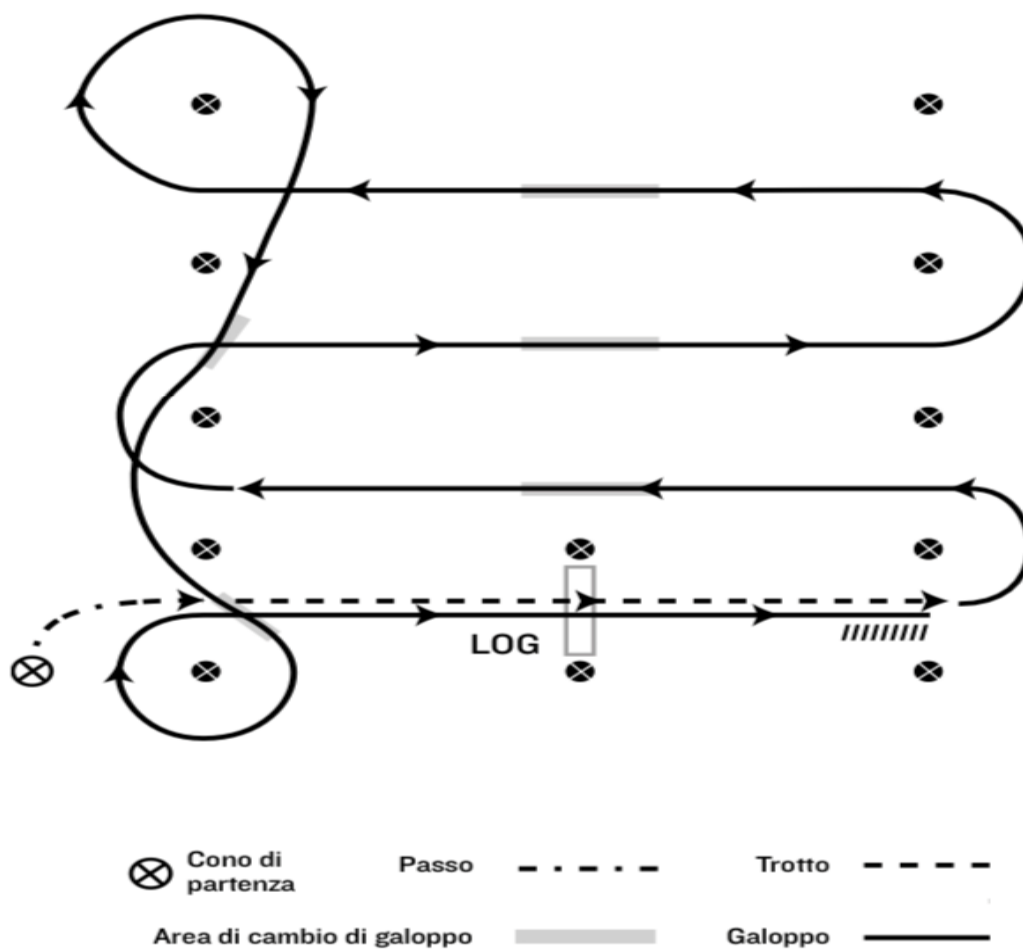


1. Passo per almeno 15 piedi e trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro e galoppo intorno fino alla fine
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea e galoppo intorno fino alla fine dell'arena
5. Primo cambio al centro
6. Secondo cambio al centro
7. Galoppo sulla barriera
8. Terzo cambio al centro
9. Quarto cambio al centro
10. Galoppo fino al centro, stop e back



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

WESTERN RIDING LEVEL 1 PATTERN 2

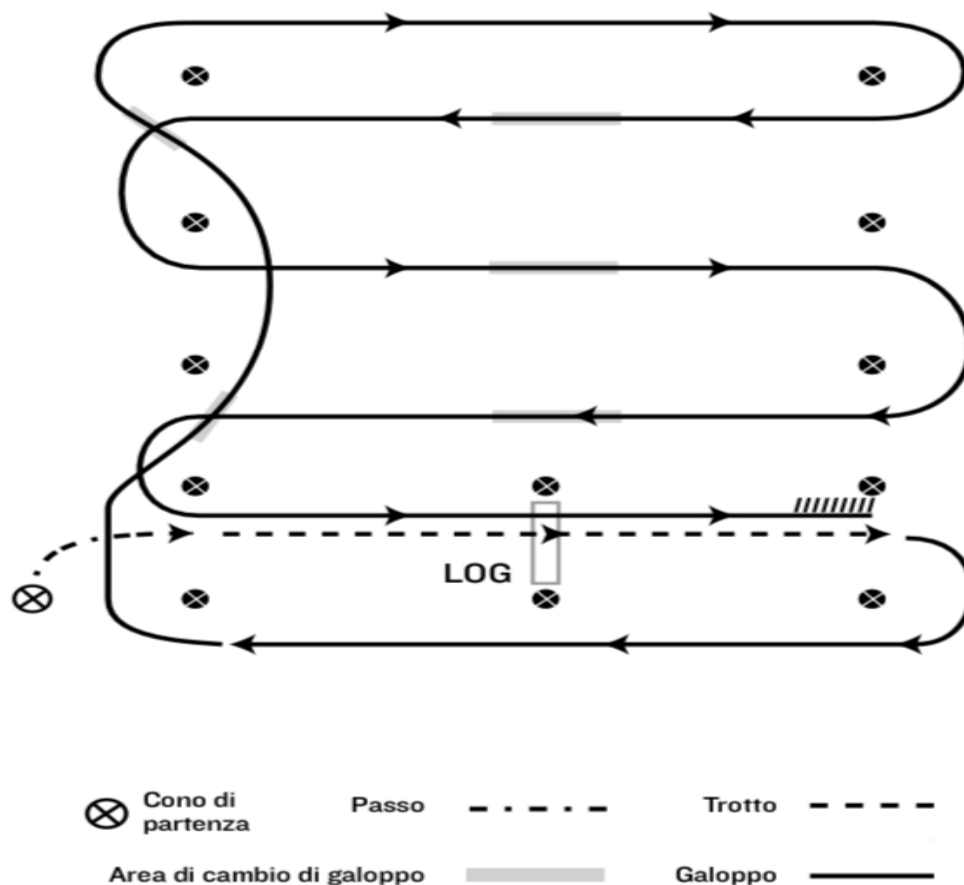


1. Passo, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro
3. Primo cambio al centro
4. Secondo cambio al centro
5. Terzo cambio al centro
6. Cerchio e primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea e cerchio
8. Galoppo sulla barriera
9. Stop e back



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

WESTERN RIDING LEVEL I PATTERN 3



1. Passo, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo destro e galoppo intorno fino alla fine
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea e galoppo intorno fino alla fine dell'arena
5. Primo cambio al centro
6. Secondo cambio al centro
7. Terzo cambio al centro
8. Galoppo sulla barriera
9. Galoppo, stop e back

PUNTEGGIO

Il punteggio è dato sulla base da 0 a 100 e 70 starà ad indicare una prestazione media. I punti sono aggiunti o sottratti dalle manovre sulla seguente base, spaziando da + 1 e 1/2 a - 1 e 1/2: -1 e 1/2 estremamente scarso, -1 scarso, - 1/2 insufficiente, 0 sufficiente (valore medio), + 1/2 buono, +1 molto buono, +1 e 1/2 eccellente. I punteggi relativi alla manovra devono essere determinati indipendentemente dai punti relativi a penalità.

- Un concorrente deve essere penalizzato ogni volta che si verifica uno dei seguenti fatti:

Mezzo (1/2) punto. Sfiore o toccare leggermente il palo.

Un (1) punto.

- Colpire o far rotolare il palo.
- Galoppo falso per più di una falcata sia lateralmente che nel punto centrale e in mezzo ai marker.
- Trovarsi con la barriera tra gli anteriori e i posteriori durante il galoppo.
- Salto con i posteriori o gli stessi che si toccano durante il cambio
- Rottura dell'andatura al passo o al trotto fino a due falcate.
- Cambio di galoppo scomposto (semplice).

Tre (3) punti.

- Non prendere la giusta andatura (trotto o galoppo) o non fermarsi quando richiesto, entro 10 piedi (3 metri) della zona indicata.
- Cambi di galoppo semplici.
- Galoppo sbagliato al o prima del marker posto prima dell'area destinata al cambio, oppure, galoppo sbagliato al marker o dopo lo stesso, dopo la zona destinata al cambio.

-
- Cambi di galoppo aggiuntivi in qualsiasi parte del pattern (tranne in occasione di una correzione di un cambio di troppo o di un galoppo falso).
 - Nei pattern 1 e 3, mancanza di partenza al galoppo entro 30 piedi (9 metri) dopo aver oltrepassato la barriera.
 - Rottura dell'andatura al passo o al trotto per oltre due falcate.
 - Rottura dell'andatura al galoppo.

Cinque (5) punti.

- Mancanza di cambio di galoppo dopo la zona stabilita (nota: mancanza di cambio compreso il galoppo incrociato. Due errori di cambio consecutivi risultano in due volte 5 punti di penalità).
- Palese disobbedienza compreso scalciare, mordere e sgroppare ed impennarsi.
- Tenersi alla sella con una o l'altra mano usare una o l'altra mano sul cavallo per incutere timore o per elogiare

Squalifica – punteggio totale 0.

- Attrezzatura illegale.
- Maltrattamento volontario.
- Errore di percorso.
- Abbattere un marker.
- Mancare totalmente la barriera.
- Rifiuti gravi- arrestarsi ed indietreggiare per oltre due falcate o quattro passi con l'anteriore.
- Disobbedienze gravi, addestramento in campo.
- Mancanza nel prendere il galoppo prima del cono di fine percorso nei pattern

-
- Quattro o più cambi semplici e/o mancanze di cambi (eccetto per le classi novice e rookie).
 - Mancanza di partenza al galoppo dopo 30 piedi dell'area stabilita nei patterns 2,3,4,5 e novice western riding patterns 1, 2 e 4 (eccetto per le classi novice).
 - Overturn per oltre 1/4 di giro.

Errori che portano a squalifica e sono valutati secondo la gravità, salvo nelle classi novice amateur o novice youth includono: posizione della testa troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale in modo eccessivo e consistente mentre il cavallo è in movimento, oppure mostrare aspetto intimidito.

(1) Le seguenti caratteristiche sono da considerare errori e devono essere valutati tali nei punteggi relativi alle manovre:

- Aprire eccessivamente la bocca.
- Anticipare i comandi.
- Inciampare.
- Testa troppo alta.
- Testa troppo bassa (punta delle orecchie sotto il livello del garrese).
- Flettere o distendere il collo in maniera eccessiva, così che il naso si porta dietro la verticale.
- Naso troppo avanti alla verticale (excessive nosing out).

Crediti.

- Cambio di galoppo con anteriori e posteriori simultaneamente.
- Cambio di galoppo vicino al centro della zona destinata al cambio.
- Percorso compiuto in modo uniforme ed accurato.
- Percorso compiuto ad un'andatura costante.

-
- Facilità di guida e controllo del cavallo con redini e gambe.
 - Educazione e disposizione.
 - Conformazione e preparazione atletica.

TRAIL

Questa classe è giudicata sulla base della prestazione del cavallo sugli ostacoli enfatizzando il suo comportamento, risposta al cavaliere e qualità dei movimenti. E' dato credito ai cavalli che affrontano gli ostacoli con stile ed una certa velocità senza che ne risenta la correttezza. I cavalli devono anche ricevere credito quando mostrano attenzione all'ostacolo e la capacità di trovare la via nel percorso quando è ostruito da ostacoli nonché quando rispondano di buon grado agli aiuti del cavaliere su ostacoli più difficili. I cavalli devono essere penalizzati per ogni inutile ritardo in fase di avvicinamento e superamento dell'ostacolo. Cavalli che mostrano atteggiamenti artificiali sugli ostacoli dovrebbero essere penalizzati. Non viene richiesto ai cavalli il lavoro sulla pista. Il percorso deve essere studiato in modo che i cavalli possano mostrare le tre andature (passo, trotto e galoppo) da qualche parte tra gli ostacoli quale parte integrante della prestazione e la qualità del movimento e la cadenza dovranno essere considerate nella valutazione della manovra. Le andature tra gli ostacoli sono decise dal giudice. Nel transitare tra gli ostacoli, il cavallo dev'essere equilibrato; la testa ed il collo del cavallo devono essere in posizione naturale e rilassata, con la nuca a livello o leggermente più alta del garrese. Non deve portare la testa dietro la verticale dando l'impressione di essere intimidito e neppure troppo davanti alla verticale dando l'impressione di opporre resistenza.

- Il percorso deve essere esposto almeno un'ora prima dell'inizio della classe.
- PUNTEGGIO.** Il metodo di attribuzione dei punti suggerito, è sulla base da 0 ad infinito con 70 rappresentante una prestazione media. Ad ogni superamento di ostacolo viene attribuito un punteggio che è aggiunto o sottratto da 70 ed è soggetto ad una penalità che verrà sottratta. Il punteggio su ogni ostacolo è attribuito sulla seguente base spaziando da + 1 e 1/2 punti a - 1 e 1/2 punti: - 1 e 1/2 estremamente scadente, -1 molto scadente, - 1/2 scadente, 0 corretto, + 1/2 buono, + 1 molto buono, + 1 e 1/2

eccellente. I punti attribuiti per il superamento degli ostacoli sono tenuti distinti da quelli relativi a penalità.

- I punti per le penalità sono attribuiti come segue:

Mezzo (1/2) punto.

- Ogni volta che si tocca o si ha contatto con una barriera, palo, cono, pianta, o qualsiasi componente dell'ostacolo

Un (1) punto.

- Ogni volta che si colpisce, si batte o calpesta una barriera, cono, pianta o qualsiasi componente di un ostacolo.
- Andatura non corretta o rottura dell'andatura al passo o al trotto per due falcate o meno.
- Collocazione di entrambi gli anteriori o posteriori in uno spazio previsto per una falcata unica al passo o jog.
- Saltare o mancare di entrare in uno spazio previsto.
- Quando si affronta una barriera al galoppo e la stessa viene a trovarsi tra gli anteriori o i posteriori (split pole in lope-over).
- Numero di falcate non corretto dove richiesto.

Tre (3) punti.

- Andatura non corretta o rottura dell'andatura al passo o trotto per più di 2 falcate.
- Galoppo falso o rottura dell'andatura al galoppo (salvo che in fase di correzione di un galoppo scorretto).
- Abbattimento di una barriera rialzata, cono, barile, pianta, ostacolo, o spostamento considerevole di un ostacolo.
- Cadere o saltare giù o fuori dal ponte o vasca dell'acqua con un piede una volta che il cavallo è salito o entrato su o in quell'ostacolo.

-
- Uscire dai confini predefiniti (esempio; indietreggiare attraverso, 360 gradi box, side pass) con un piede una volta che il cavallo è entrato nell'ostacolo.
 - Mancare o evitare un palo che è parte di una serie di un ostacolo con un piede.

Cinque (5) punti

- Far cadere l'impermeabile oppure l'oggetto che era richiesto portare durante il percorso.
- Primo o secondo rifiuto cumulativo, sgroppata, o eludere il superamento di un ostacolo scartando o indietreggiando.
- Lasciare andare il cancello o far cadere la corda del cancello.
- Utilizzo della mano libera per infondere paura o per premiare il cavallo
- Cadere o saltare giù o fuori dal ponte o vasca dell'acqua con più di un piede una volta che il cavallo è salito o entrato su o in quell'ostacolo.
- Uscire dai confini di un ostacolo con un più di un piede (esempio; indietreggiare attraverso, 360 gradi box, side pass) una volta che il cavallo è entrato nell'ostacolo.
- Mancare o evitare un palo che è parte di una serie di un ostacolo con un piede.
- Palese disobbedienza (incluso scalciare, sgroppare, impennarsi, rifiuto di procedere).
- Tenersi alla sella con una o l'altra mano.

Squalifica -Punteggio 0

- Uso delle due mani (salvo in classi snaffle bit o hackamore previste per l'uso di due mani) o cambio di mano sulle redini; salvo che per cavalli junior presentati con filetto o hackamore, è consentito l'uso di una sola mano sulle redini, tranne che sia permesso il cambio di mano delle redini per il superamento di un ostacolo come previsto in western equipment, o raddrizzare le redini quando si è fermi.
- Uso del romal in modo diverso da quello previsto in western equipment.
- Affrontare l'ostacolo in modo non corretto o nell'ordine diverso da quello previsto.

-
- Rinunciare a qualsiasi tentativo di affrontare un ostacolo.
 - Rottura dell'equipaggiamento che porti ad un ritardo nel completamento del percorso.
 - Toccare in modo eccessivo o ripetuto il cavallo sul collo per fargli abbassare la testa.
 - Ingresso o uscita da un ostacolo dal lato o direzione sbagliati
 - Affrontare un ostacolo nella direzione sbagliata: compreso l'overtake di oltre 1/4 di giro.
 - Uscire dalle linee che delimitano il tracciato dell'arena o dall'area del percorso.
 - Terzo rifiuto cumulativo, sgroppata, o eludere l'ostacolo scartando o indietreggiando.
 - Non mostrare mai la corretta andatura tra gli ostacoli come previsto
 - Non seguire la corretta linea di percorso tra gli ostacoli.
 - Addestrare, strattonare, girarsi, saltare o indietreggiare in modo eccessivo in qualsiasi punto del percorso.
 - Mancata apertura e chiusura del cancello o manovra incompleta (eccetto che per le classi level 1 o rookie nelle quali i concorrenti vengono piazzati al di sotto di quelli che hanno completato il percorso correttamente).

Errori punteggiati in base alla gravità che si verificano durante la transizione tra gli ostacoli del percorso:

- Testa troppo alta.
- Testa troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale in modo eccessivo e continuo, mentre il cavallo è in movimento, oppure mostrare aspetto intimidito.
- Aprire la bocca in modo eccessivo.

Errori che comportano squalifica che si verificano durante la linea di percorso tra gli ostacoli, eccetto nelle classi rookie/novice amateur o rookie/novice youth nelle quali verranno penalizzati e punteggiati in base alla gravità, includono

1) posizione della testa troppo bassa (punta dell'orecchio costantemente sotto la linea dei garretti);

2) flettere o tendere il collo nel portare la testa, in modo che il naso viene a trovarsi costantemente dietro la verticale.

- Il management, quando prepara il percorso, deve tener presente che l'idea non è quella di intrappolare un cavallo o di eliminarlo rendendo un ostacolo troppo difficile. Tutti i percorsi ed ostacoli devono essere costruiti pensando alla sicurezza onde evitare ogni incidente. Se vengono posti percorsi difficili, per la classe junior deve essere più semplici. Quando si misurano le distanze e gli spazi tra gli ostacoli, in considerazione del normale tragitto del cavallo, si prenda come punto per la misurazione l'interno delle basi degli ostacoli. Deve essere consentito sufficiente spazio da fare al trotto (almeno 9 metri) e al galoppo (almeno 15 metri) perché il giudice possa valutare le andature. Nel percorso di prova del trail, gli ostacoli devono essere posizionati seguendo le misure corrette

- Se viene scomposto il percorso deve essere ricomposto. Nel caso un ostacolo faccia parte di una combinazione con altri ostacoli, non può essere rimesso a posto prima che il concorrente abbia terminato l'ostacolo nella sua completezza.

- Il giudice deve camminare lungo il percorso ed ha il diritto e il compito di alterarlo in qualsiasi modo. Il giudice può rimuovere o cambiare qualsiasi ostacolo che ritenga pericoloso o non gestibile. Se in qualsiasi momento un ostacolo del trail viene ritenuto pericoloso dal giudice, deve essere riparato o rimosso dal percorso. Se non può essere riparato e i cavalli hanno completato il percorso, il punteggio per quell'ostacolo deve essere dedotto dalla valutazione del lavoro di tutti i precedenti concorrenti della classe.

- Devono essere usati almeno sei ostacoli tre dei quali del tipo obbligatorio ed altri tre differenti, scelti dall'elenco degli ostacoli facoltativi.

Gli ostacoli obbligatori nel percorso del trail includono:

- Aprire, attraversare e chiudere un cancello. (La perdita del controllo del cancello dovrà essere penalizzato). Si deve usare un cancello che non rappresenti un pericolo

per il cavallo o cavaliere. Se il cancello ha una traversa in metallo, plastica o legno sotto l'apertura, i concorrenti devono affrontarlo solamente procedendo in avanti.

- Passare sopra almeno a quattro barriere o pali che possono essere allineati, messi in curve, serpentine o elevati. Lo spazio tra le barriere dovrà essere misurato nel punto in cui idealmente si colloca il passaggio del cavallo. Nelle classi novice non sono ammesse barriere elevate da farsi al trotto o al galoppo. Tutti gli elementi elevati devono essere allocati in appositi "cucchiari", blocchi sagomati o comunque fissati in modo tale che non possano rotolare. L'altezza andrà misurata da terra al punto più alto dell'elemento. Gli spazi tra le barriere da eseguire al passo, trotto o galoppo sono le seguenti, o incrementi di esse:

- Lo spazio tra le barriere al passo dev'essere da 20" a 24" (50-60 cm) e possono essere elevate fino ad un massimo di 12" (30 cm). Lo spazio tra le barriere elevate devono essere distanziati di almeno 22" (55 cm).

- Lo spazio tra le barriere al trotto dev'essere da 3' a 3'3" (90 - 100 cm) e possono essere elevate fino ad un massimo di 8" (20 cm).

- Lo spazio tra le barriere al galoppo dev'essere da 6' a 6 e 1/2 ' (1.8 e 2.1 metri) o incrementi di queste misure e possono essere elevate fino ad un massimo di 8" (20 cm).

- Ostacolo da affrontare in back. Questi ostacoli devono essere distanziati di almeno 28" (70 cm) se a terra, se elevati almeno 30" (75 cm.). Non può essere richiesto ai concorrenti di indietreggiare sopra un ostacolo fisso

- Indietreggiare in mezzo ed attorno ad almeno tre marker.

- Indietreggiare ad L, V, U, in linea retta o percorsi simili. Non può essere elevato oltre 24" (60 cm.)

Ostacoli opzionali includono ma non sono limitati a:

- Ostacolo acquatico (fosso o piccolo stagno). Non possono essere usati costruzioni con fondo di metallo o sdruciolevole.

- Serpentine da fare al passo o al trotto. La distanza minima per gli ostacoli delineanti la serpentina da fare al trotto è di 6' (1,8 m).

-
- Trasporto di un oggetto da una parte all'altra dell'arena. (Solo oggetti che ragionevolmente possano essere trasportati durante una cavalcata in campagna).
 - Passaggio sopra un ponte di legno largo 36" e lungo almeno sei piedi (larghezza minima suggerita 90 cm e lungo almeno 182 cm). Il ponte deve essere solido e sicuro e può essere attraversato solo al passo.
 - Indossare o togliere un impermeabile.
 - Togliere e rimettere materiali dalla cassetta delle lettere.
 - Passo laterale (side pass). Può essere elevato fino ad un massimo di 12" (30 cm).
 - Un ostacolo consistente in un quadrato composto da quattro pali o barriere. La larghezza minima del quadrato dovrebbe essere 6' (1,8 m.) Ogni concorrente deve entrare nel quadrato passando sopra il palo o la barriera, come stabilito. Quando i quattro piedi del cavallo si trovano dentro il quadrato, il concorrente dovrebbe eseguire un turn, come stabilito, e uscire.
 - Può essere usato qualsiasi altro ostacolo sormontabile e sicuro che si possa ragionevolmente incontrare in un percorso di campagna e che incontri l'approvazione del giudice.
 - Possono essere usate combinazioni di due o più ostacoli.

Ostacoli e manovre inaccettabili includono:

- Pneumatici.
- Animali.
- Nascondigli.
- Tubi in PVC.
- Smontare.
- Salti.
- Ponti mobili o traballanti.

-
- Vasca dell'acqua con parti galleggianti o mobili.
 - Fiamme, ghiaccio secco, estintori, ecc.
 - Barriere o pali posti in modo da rotolare.
 - Ground ties.

RANCH RIDING

Lo scopo del ranch riding è quello di misurare l'abilità del cavallo nell'essere piacevole da montare mentre viene usato a scopo di trasporto nel passare da un lavoro da ranch all'altro. Il cavallo deve dimostrare la versatilità, predisposizione al movimento di un cavallo da ranch che viene montato fuori dai confini di un'arena. Deve essere bene addestrato, rilassato, tranquillo, morbido, e cadenzato in tutte le andature. Il cavallo da ranch ideale si muoverà con movimento in avanti dimostrando una chiara lunghezza nella falcata nelle andature allungate. Può essere montato con un leggero contatto o con redini relativamente sciolte senza richiedere una indebita restrizione, ma non presentato con un set completo di redini. I modi generali, la reattività del cavallo da ranch riding nell'effettuare transizioni tempestive in un modo corretto e fluido e la qualità del movimento, sono i fattori sui quali si pone la primaria considerazione. Il cavallo da ranch riding ideale deve avere un naturale portamento della testa a qualsiasi andatura. Il cavallo da ranch riding ideale deve avere un atteggiamento naturale di cavallo da ranch dalla testa alla coda, in ogni manovra.

- Nessun cavallo presentato in ranch riding può essere presentato anche in western pleasure o walk and trot western pleasure nello stesso show, in nessuna divisione (youth, amateur, select o open).
- Requisiti della classe:
- Ciascun cavallo lavora individualmente eseguendo le manovre richieste alle rispettive andature e un minimo di tre manovre opzionali. I cavalli ricevono un punteggio tra 0 e 100, dove un 70 denota una prestazione nella media. Ogni manovra riceve un

punteggio che deve essere aggiunto o sottratto da 70, ed è soggetta a penalità che devono essere sottratte.

- Ogni manovra viene valutata secondo le seguenti basi che vanno da + 1 a - 1 : - 1 estremamente scarso; - 1 molto scarso; - scarso; 0 corretto; + buono; + 1 molto buono; +1 eccellente. I punteggi delle manovre devono essere assegnati separatamente dai punti di penalità.

- Le manovre relative alle andature includono:

passo, trotto, e galoppo in entrambe le direzioni; trotto e galoppo allungato almeno in una direzione, così come stop e back.

- Le manovre opzionali possono includere un side pass, girate a 360 gradi o più, cambio di galoppo, (semplice o al volo), passo, trotto, o galoppo sulla/e barriera/e; o alcune ragionevoli combinazioni di manovre che possano essere ragionevoli da eseguire da parte di un cavallo durante il lavoro nel ranch.

- Deve essere utilizzato uno dei 15 patterns approvati, tuttavia un giudice può usare un altro pattern a condizione che contenga tutte le manovre richieste e le tre (o più) manovre opzionali. Il giudice può usare il suo pattern, si raccomanda di non mettere lo stop di seguito al galoppo disteso.

- Le manovre possono essere disposte in varie combinazioni con l'approvazione finale del giudice.

- La cadenza ed esecuzione delle andature deve essere come quella descritta in (ANDATURE) ponendo enfasi sul movimento in avanti, la scioltezza, e il contatto dello zoccolo con il terreno per tutte le andature. Le transizioni devono essere eseguite dove stabilito, con fluidità e prontezza.

- Nessun limite di tempo.

- Si incoraggia l'uso di pali naturali.

- Battere la sella al trotto allungato è accettabile.

- Toccare o afferrare il pomolo della sella è accettabile.

-
- Abbigliamento ed equipaggiamento per il ranch riding.
 - Nessun lucido sugli zoccoli.
 - Le criniere non devono essere intrecciate o legate e nessuna extension alle code.
 - Non è apprezzato tagliare i peli nelle orecchie.
 - È permesso tagliare i peli in eccesso sulla faccia, sui garretti.
 - Equipaggiamento con argento non è considerato come un buon abbigliamento da lavoro. L'argento su briglie e selle non è apprezzato
 - E' apprezzato l'uso del pettorale e il secondo sottopancia.
 - Quando si espone con uno snaffle bit o con un hackamore, il cavaliere può alternare tra due mani ed una mano sulle redini in qualsiasi momento.

Penalità del Ranch Riding. Un concorrente è penalizzato ogni volta che si verificano le seguenti circostanze:

Un (1) punto di penalità:

- Troppo lento/per andatura.
- Troppo incappucciato.
- Fuori struttura.
- Rottura dell'andatura al passo o al trotto per due o meno falcate.

Tre (3) punti di penalità:

- Rottura dell'andatura al passo o al trotto per più di due falcate.
- Rottura dell'andatura al galoppo.
- Galoppo falso o direzione sbagliata.
- Redini drappeggiate (per manovra).

- Direzione sbagliata o galoppo incrociato per più di due falcate nei cambi di direzione.
- Trottare più di tre falcate durante un semplice cambio di galoppo

- Grave disturbo a qualsiasi ostacolo.

Cinque (5) punti di penalità:

- evidente disobbedienza (calciare, mordere, sgroppare, impennarsi, eccetera) per ogni rifiuto.

Dieci (10) punti di penalità:

- atteggiamento innaturale (la coda è evidentemente e costantemente in posizione innaturale in ogni manovra).

(OP) Piazzati sotto ai cavalli che hanno eseguito tutte le manovre:

- Manovre non eseguite.
- Manovre incomplete.
- L'uso di due mani (eccetto gli Junior ed i cavalli di Livello 1 in gara con uno snaffle bit/hackamore), più di un dito tra le redini tenuti ad una mano, o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto nelle classi a due mani).

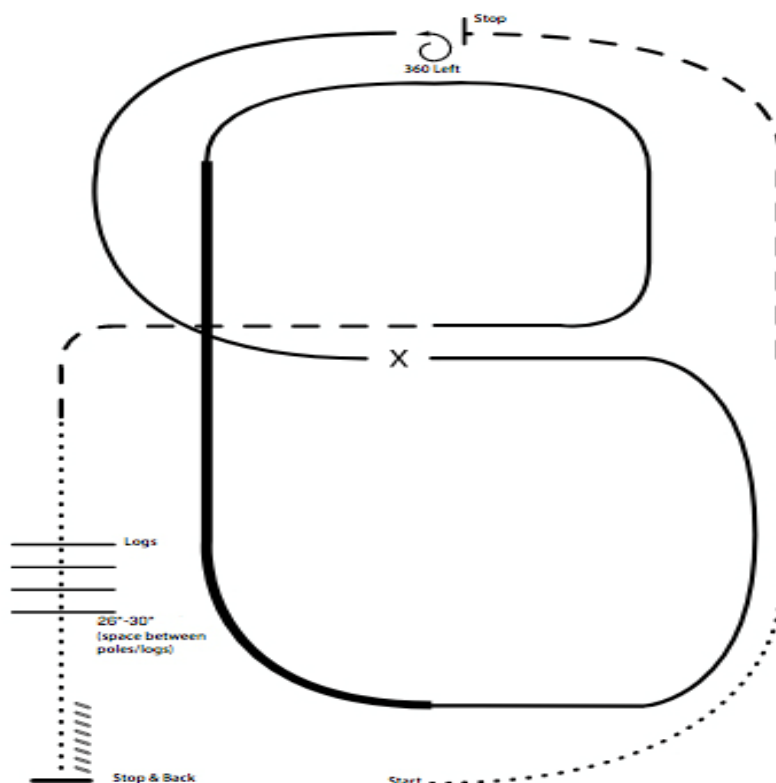
Punteggio di zero (0):

- Equipaggiamento illegale inclusi zoccoli tinti di nero, criniere intrecciate o legate, code con extension.
- Abuso intenzionale.
- Disobbedienza significativa o addestramento.
- Non verrà assegnata alcuna specifica penalità per aver toccato o urtato i pali, ma la manovra potrebbe subire una deduzione nel punteggio.
- Non verrà assegnata alcuna specifica penalità per over o under spins, ma la manovra può subire una deduzione nel punteggio.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN I



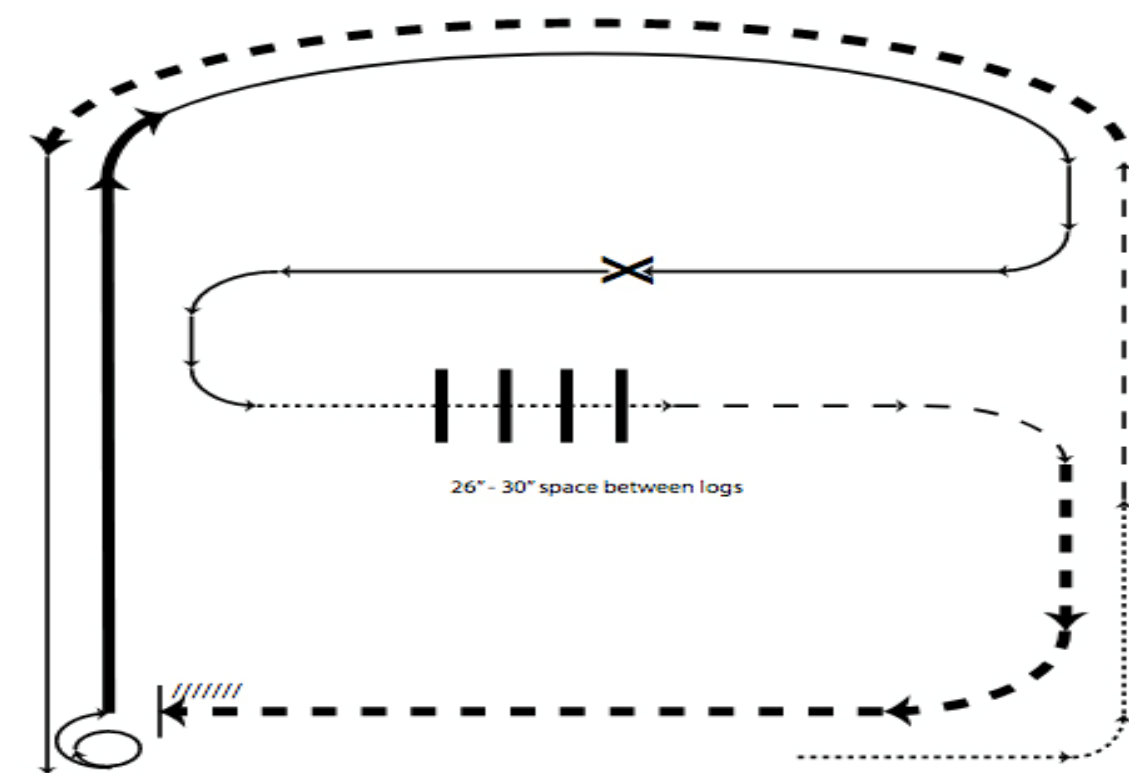
X	Cambio di galoppo
• •	Passo
- -	Trotto
- - -	Trotto allungato
— —	Galoppo
— — —	Galoppo disteso
////	Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto
3. Allungare il trotto, fermarsi alla fine dell'arena
4. Girare a 360 ° a sinistra
5. 1/2 cerchio a sinistra, galoppare al centro
6. Cambiare galoppo (semplice o al volo)
7. 1/2 cerchio a destra
8. Galoppo disteso fino al lato lungo dell'arena (galoppo destro)
9. Riprendere il galoppo normale intorno alla fine dell'arena e tornare al centro dell'arena
10. Rompere al trotto allungato
11. Passo sopra i pali
12. Stop e back



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN 2



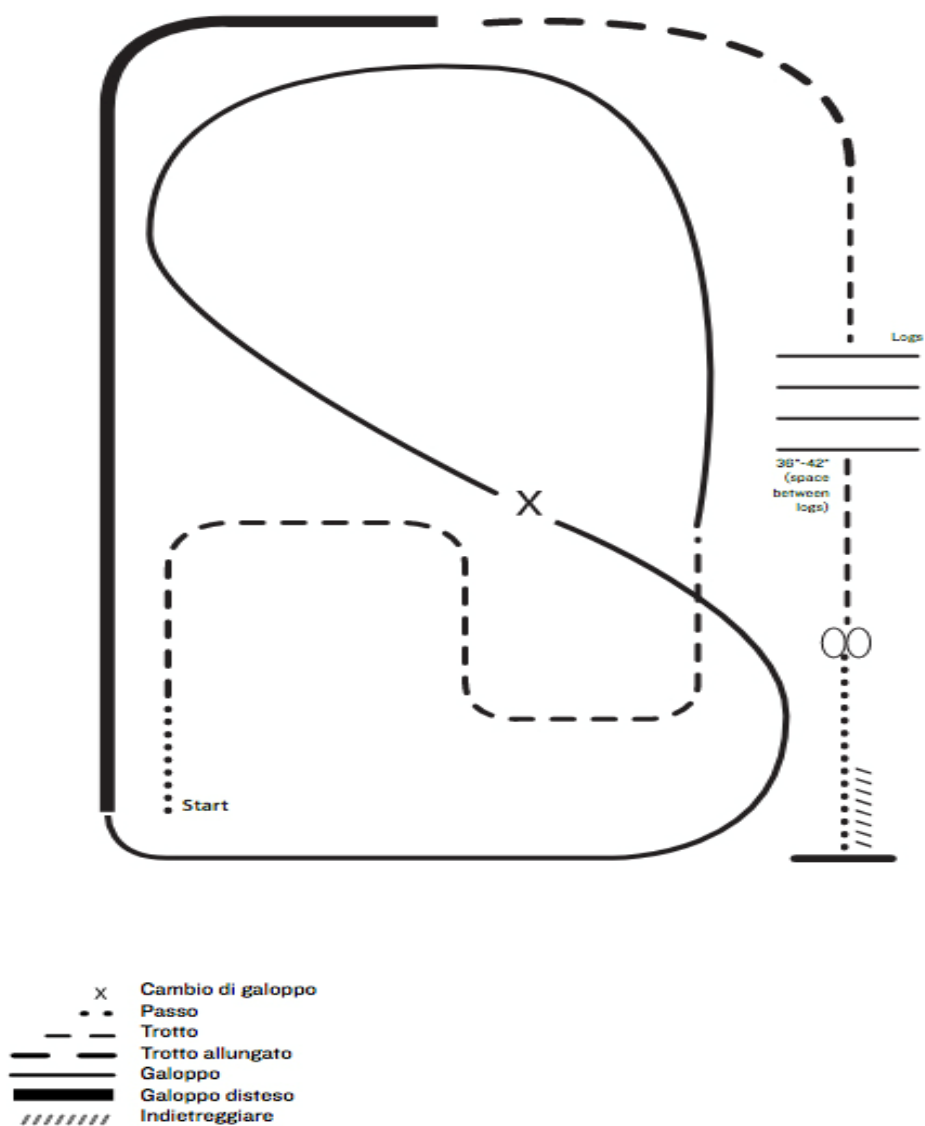
x	Cambio di galoppo
• •	Passo
— —	Trotto
— — —	Trotto allungato
— — — —	Galoppo
— — — — —	Galoppo disteso
////	Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto
3. Trotto allungato
4. Galoppo a mano sinistra
5. Stop, 1 giro e 1/2 a destra
6. Galoppo disteso
7. Riunire il galoppo per galoppare a mano destra
8. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
9. Passo
10. Passo sui pali



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN 3

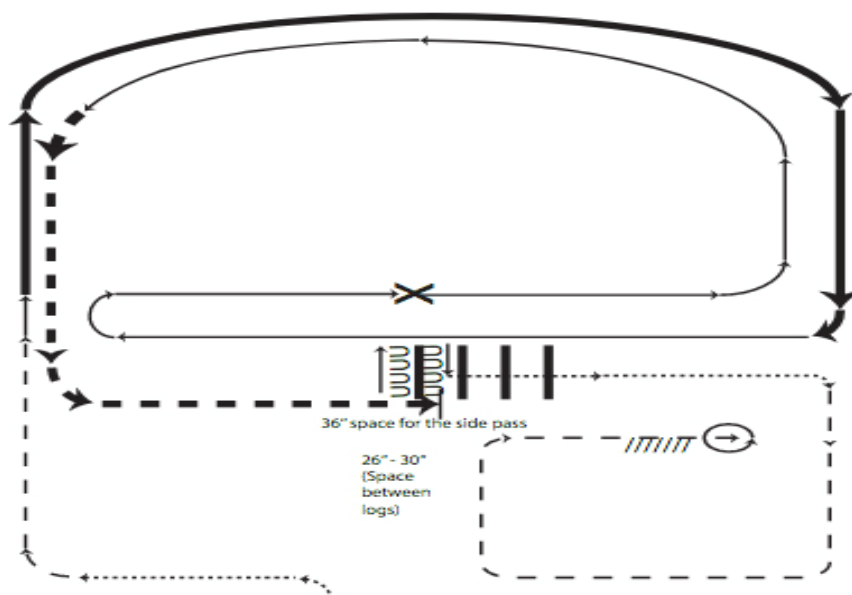


1. Passo
2. Trotto sulla serpentina
3. Galoppo a mano sinistra intorno la fine dell'arena e attraversamento in diagonale dell'arena
4. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
5. Galoppo a mano destra intorno la fine dell'arena
6. Galoppo allungato lungo e intorno l'angolo dell'arena fino al centro
7. Trotto allungato intorno all'angolo dell'arena
8. Riprendere il trotto
9. Trotto sui pali
10. Stop, facendo 360 gradi in entrambe le direzioni (indifferentemente iniziando da destra o sinistra)
11. Passo, stop e indietreggiare



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN 4



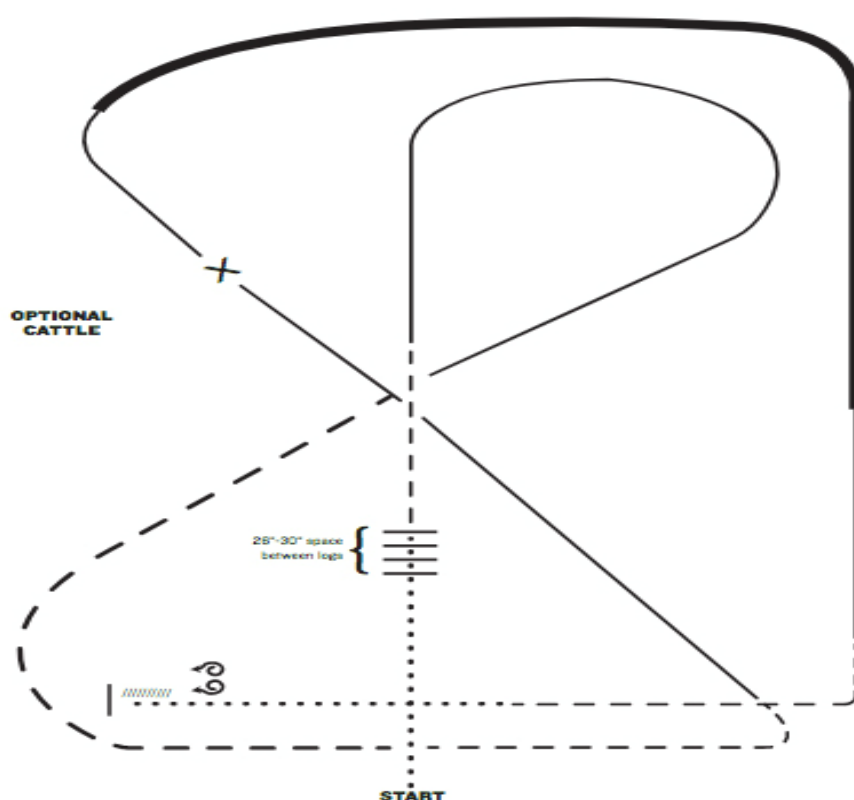
X	Cambio di galoppo
• •	Passo
— —	Trotto
— — —	Trotto allungato
— — — —	Galoppo
— — — — —	Galoppo disteso
////	Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto
3. Galoppo allungato – mano destra
4. Galoppo – mano destra
5. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
6. Galoppo mano sinistra
7. Trotto allungato
8. Stop, side pass a sinistra, side pass a destra, 1/2 volta
9. Passo sui pali
10. Passo
11. Trottare disegnando un quadrato
12. Stop, 360 a sinistra, back



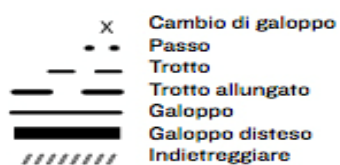
Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN 5



x	Cambio di galoppo
· ·	Passo
- -	Trotto
- - -	Trotto allungato
— —	Galoppo
— — —	Galoppo disteso
////	Indietreggiare

1. Passo
2. Passo sui pali
3. Trotto
4. Galoppo mano destra
5. Trotto allungato
6. Trotto
7. Galoppo mano sinistra
8. Cambio di mano (semplice o al volo)
9. Mano destra, galoppo allungato
10. Riprendere il galoppo
11. Trotto
12. Passo
13. Stop e back
14. 360° in entrambe le direzioni, indifferentemente iniziando da destra o sinistra

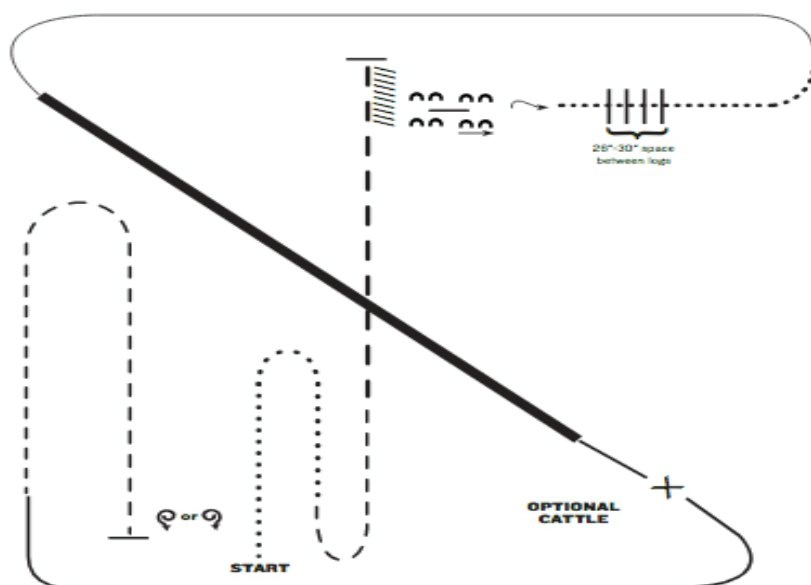


1. Passo
2. Passo sui pali
3. Galoppo mano destra
4. Galoppo allungato (mano destra)
5. Trotto
6. Stop, 1 giro e 1/2 a destra
7. Passo
8. Trotto
9. Trotto allungato
10. Galoppo mano sinistra
11. Stop e Back
12. Side pass a destra



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN 7



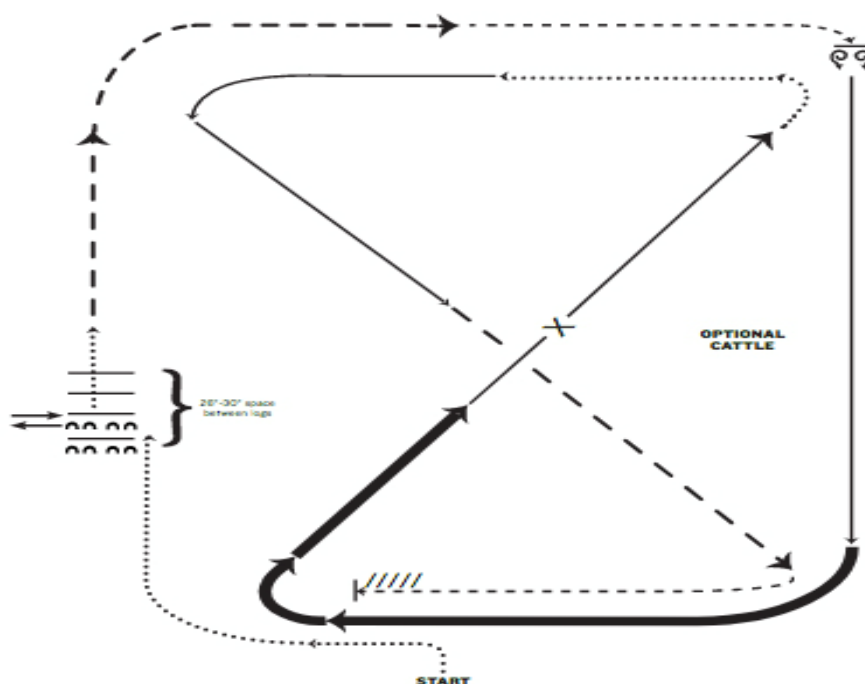
x	Cambio di galoppo
• •	Passo
— —	Trotto
— — —	Trotto allungato
— — — —	Galoppo
— — — — —	Galoppo disteso
////	Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto
3. Trotto allungato
4. Stop e Back
5. Side pass
6. 1/4 giro a destra, passo sui pali
7. Passo
8. Galoppo mano sinistra
9. Galoppo allungato (mano sinistra)
10. Riprendere il galoppo, cambio di mano (semplice o al volo)
11. Galoppo mano destra
12. Trotto
13. Stop, un giro 360 in qualsiasi direzione



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN 8



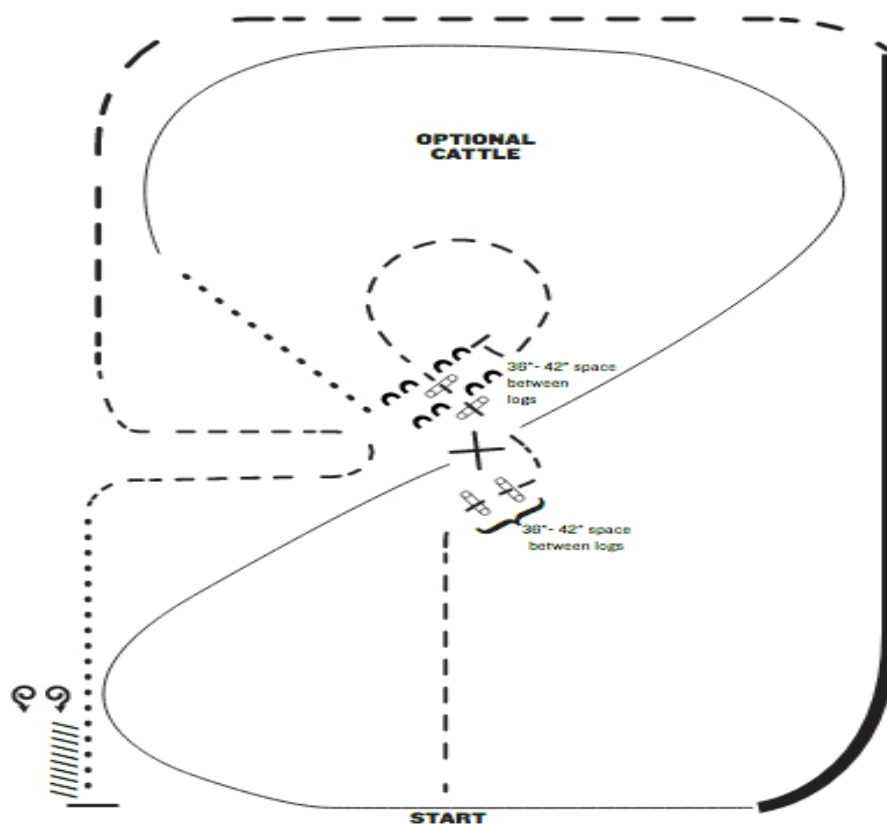
x	Cambio di galoppo
• •	Passo
— —	Trotto
— — — —	Trotto allungato
— — — — — —	Galoppo
— — — — — — — —	Galoppo disteso
////	Indietreggiare

1. Passo
2. Side pass a sinistra sul primo palo, side pass per metà a destra
3. Passo sui pali
4. Trotto allungato
5. Trotto
6. Stop, 360° in ciascuna direzione (indifferentemente iniziando da destra o sinistra)
7. Galoppo mano destra
8. Galoppo allungato (mano destra)
9. Ritornare al galoppo, cambio di mano (semplice o al volo)
10. Passo
11. Galoppo mano sinistra
12. Trotto allungato
13. Trotto
14. Stop e Back



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN 9



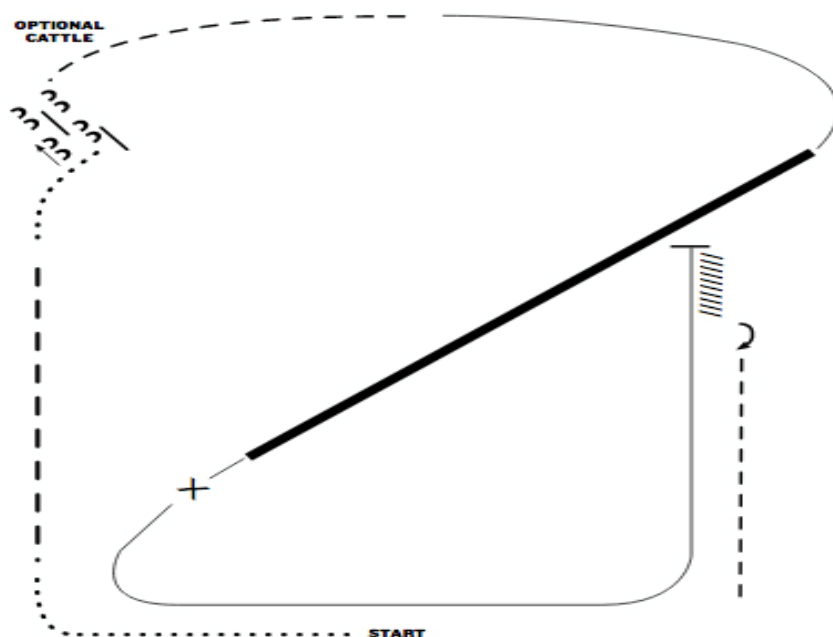
X	Cambio di galoppo
• •	Passo
— —	Trotto
— — —	Trotto allungato
— — — —	Galoppo
— — — — —	Galoppo disteso
////	Indietreggiare

1. Trotto
2. Trotto su due set di pali
3. Cerchio al trotto, stop e side pass sul palo a sinistra
4. Passo
5. Galoppo mano destra
6. Cambio di mano (semplice o al volo)
7. Galoppo mano sinistra
8. Galoppo allungato (mano sinistra)
9. Trotto allungato
10. Trotto
11. Passo
12. Stop e Back
13. 360° in ciascuna direzione (indifferentemente iniziando da destra o sinistra)



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN 10



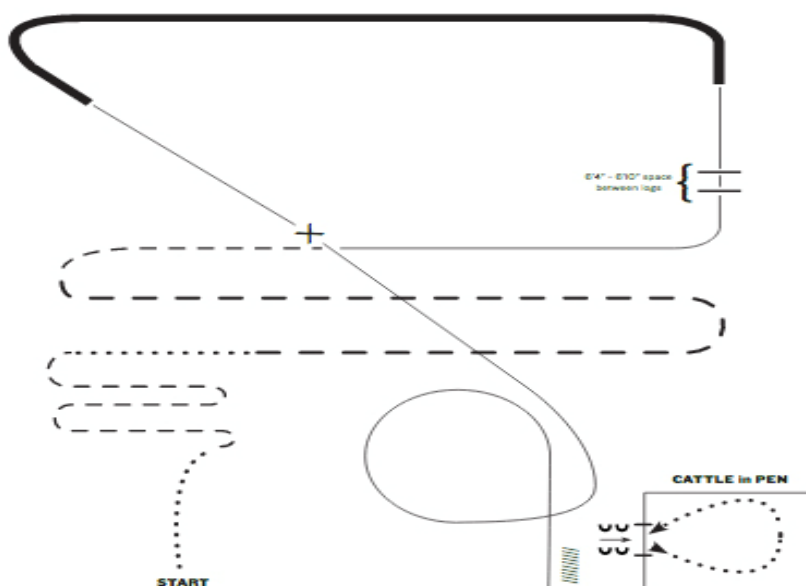
x	Cambio di galoppo
• •	Passo
— —	Trotto
— — —	Trotto allungato
=====	Galoppo
=====	Galoppo disteso
////////	Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto allungato
3. Passo
4. Stop, side pass sul palo a sinistra
5. Trotto
6. Galoppo mano destra
7. Galoppo allungato (mano destra)
8. Tornare al galoppo e cambio di mano (semplice o al volo)
9. Galoppo mano sinistra
10. Stop e back
11. 180° a destra
12. Trotto



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN II



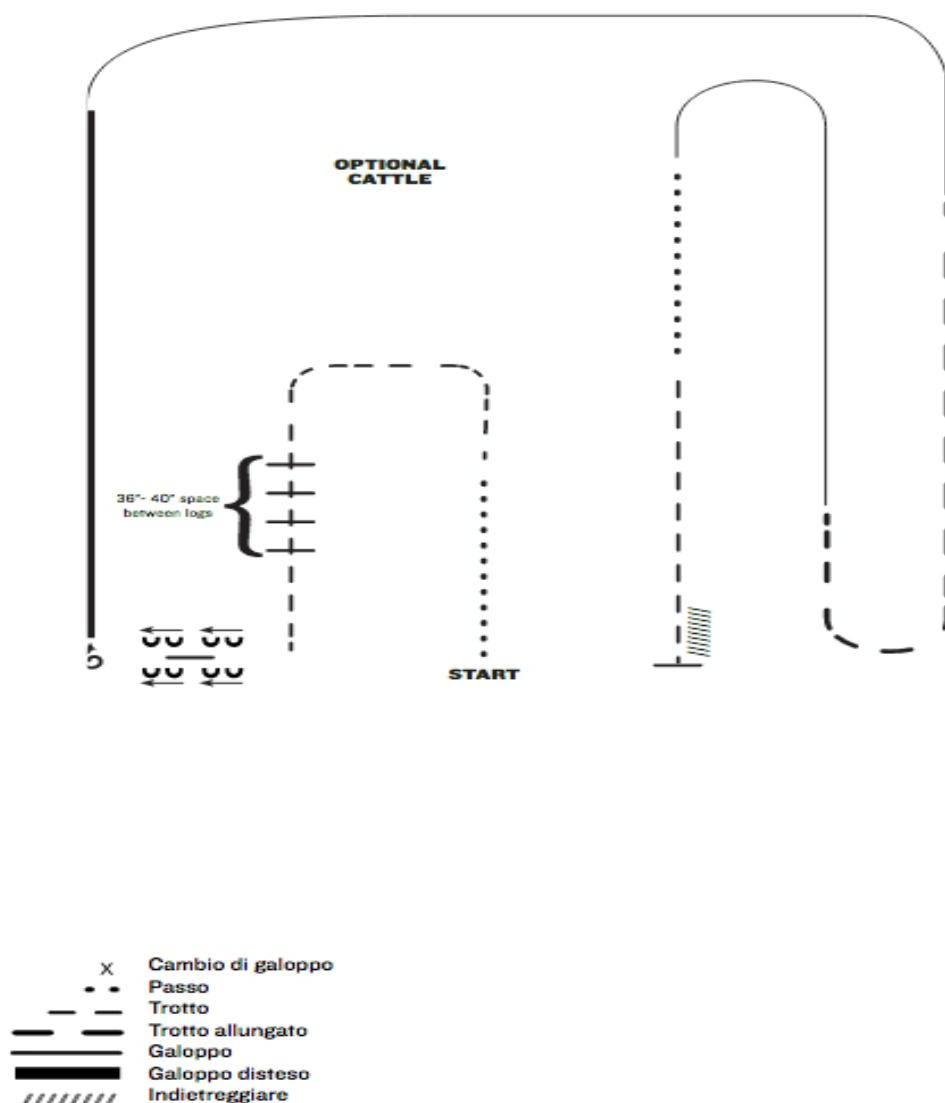
X	Cambio di galoppo
• •	Passo
— —	Trotto
— — —	Trotto allungato
— — — —	Galoppo
— — — — —	Galoppo disteso
////	Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto sulla serpentina
3. Passo
4. Trotto allungato
5. Trotto
6. Galoppo mano sinistra
7. Galoppo sui pali
8. Galoppo allungato (mano sinistra)
9. Tornare al galoppo, cambio di mano (semplice o al volo)
10. Galoppo mano destra
11. Cerchio al galoppo
12. Stop e Back
13. Side pass al cancello, spingere a mano sinistra verso il recinto
14. Passo tra il bestiame, spingere fuori mano destra



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN 12

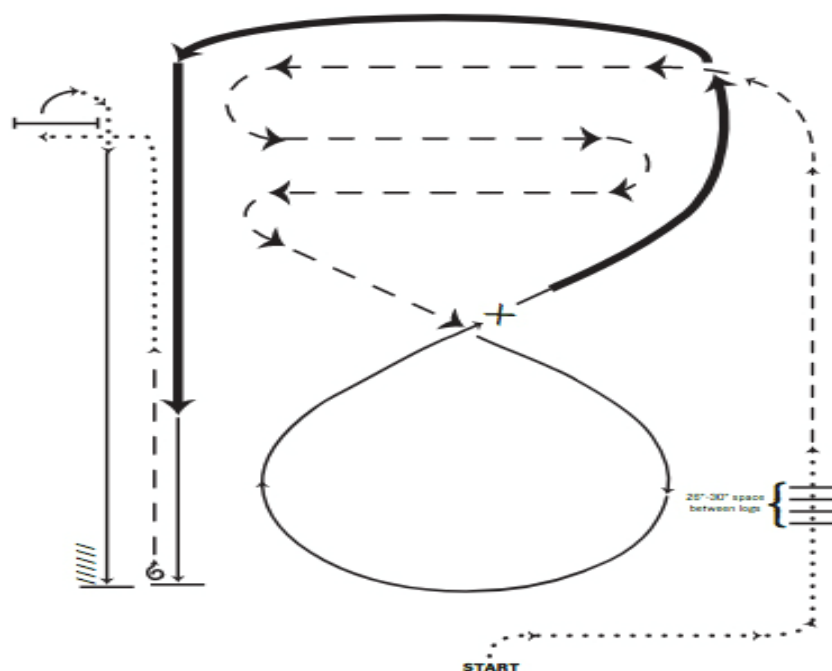


1. Passo
2. Trotto
3. Trotto sui pali
4. Side pass a destra
5. 1 giro e 1/2 a destra
6. Galoppo allungato (mano destra)
7. Galoppo mano destra
8. Trotto allungato
9. Galoppo mano sinistra
10. Passo
11. Trotto
12. Stop e back



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN 13



x	Cambio di galoppo
• •	Passo
- -	Trotto
- - -	Trotto allungato
- - - -	Galoppo
- - - - -	Galoppo disteso
////	Indietreggiare

1. Passo
2. Passo sui pali
3. Trotto
4. Trotto allungato sulla serpentina
5. Galoppo mano destra
6. Cambio di mano (semplice o al volo)
7. Galoppo allungato (mano sinistra), riprendere il galoppo
8. Stop, 1 giro r 1/2 , in qualsiasi direzione
9. Trotto
10. Passo verso il cancello
11. Spingere il cancello a mano destra
12. Passo, galoppo mano sinistra
13. Sto e Back

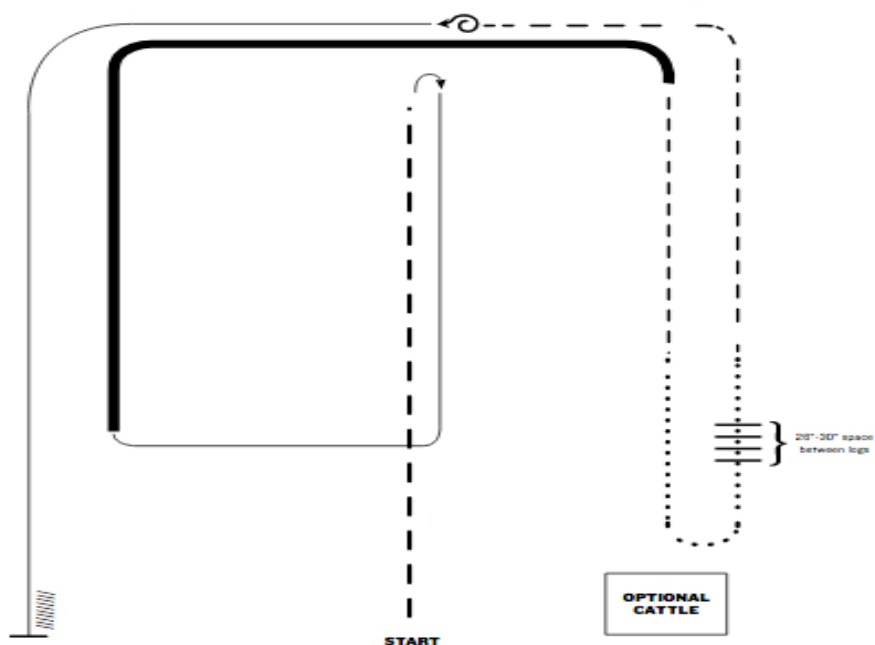
- | | | |
|---|---|-------------------|
|  | X | Cambio di galoppo |
|  | | Passo |
|  | | Trotto |
|  | | Trotto allungato |
|  | | Galoppo |
|  | | Galoppo disteso |
|  | | Indietreggiare |

- 1.** Trotto
- 2.** Trotto allungato
- 3.** Galoppo mano sinistra
- 4.** Trotto allungato
- 5.** Passo
- 6.** Galoppo mano destra
- 7.** Trotto
- 8.** Galoppo allungato (mano sinistra)
- 9.** Riprendere il galoppo, cambio di mano (semplice o al volo)
galoppo allungato (mano destra), riprendere il galoppo
- 10.** Trotto
- 11.** A mano sinistra spingere il cancello verso il recinto
- 12.** Passo sui pali
- 13.** A mano destra spingere il cancello verso fuori
- 14.** Passo
- 15.** Stop, 360° in ciascuna direzione
(indifferentemente iniziando da destra o sinistra)
- 16.** Back



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

RANCH RIDING PATTERN 15



X	Cambio di galoppo
• •	Passo
— —	Trotto
— — —	Trotto allungato
— — — —	Galoppo
— — — — —	Galoppo disteso
////	Indietreggiare

1. Trotto allungato
2. Stop, rollback a destra
3. Galoppo mano destra
4. Galoppo allungato (mano destra)
5. Trotto
6. Passo
7. Passo sui pali
8. Passo
9. Trotto
10. Stop, 360° a sinistra
11. Galoppo mano sinistra
12. Stop e Back

REINING

Il reining è una gara giudicata, che ha lo scopo di mostrare l'abilità atletica di un cavallo il cui modello richiama il cavallo da ranch, entro i confini limitati di un'arena. Nella gara di reining, ai concorrenti viene richiesto di eseguire uno o più patterns approvati. Ogni pattern include cerchi piccoli e lenti, cerchi larghi e veloci, cambi di galoppo al volo, rollbacks effettuati sui garretti, una serie di spins a 360 gradi eseguiti da fermi, e gli eccitanti sliding stops che sono la caratteristica del cavallo da reining. Avere il cavallo in mezzo alle redini non significa solo guidarlo, ma anche avere il controllo di ogni suo movimento. Il miglior cavallo "reined" (lett. guidato con le redini) deve essere guidato volentieri o controllato con una scarsa o nessuna resistenza apparente ed essere completamente sottomesso. Qualsiasi movimento fatto di sua iniziativa deve essere considerato una mancanza di controllo. Uno qualsiasi dei 15 patterns approvati può essere usato e deve essere scelto dal giudice della classe e seguito da tutti i concorrenti nella classe. Ogni concorrente esegue il pattern richiesto individualmente e separatamente. Tutti i cavalli vengono giudicati immediatamente dal momento in cui fanno il loro ingresso in arena. Qualsiasi errore commesso prima dell'inizio del pattern viene punteggiato di conseguenza. Tutte le deviazioni dal pattern esatto scritto devono essere considerate una mancanza o una temporanea perdita di controllo, inoltre devono essere penalizzate in base alla gravità della deviazione. Viene dato credito alla fluidità, finezza, attitudine, velocità e autorità nell'eseguire le varie manovre mantenendo una velocità controllata.

PUNTEGGIO Il punteggio sarà sulla base da 0 ad infinito, con 70 che denota una prestazione media. I punti vengono sommati o detratti dalle manovre sulle seguenti basi, spaziando da un massimo di + 1 e 1/2 a un minimo di -1 e 1/2: -1 e 1/2 estremamente scarso, -1 molto scarso, -1/2 scarso, 0 nella media, +1/2 buono, +1 molto buono, +1 e 1/2 eccellente. I punteggi devono essere assegnati alle manovre indipendentemente dalle penalità.

Le seguenti infrazioni portano ad un "no score" (nessun punteggio):

In base al regolamento federale e alla gravità, il giudice può applicare la squalifica o per la sola classe di appartenenza o per l'intera manifestazione.

-
- Maltrattamento di un animale in arena e/o presenza di segni che indichino un abuso, prima o durante la prestazione di un cavallo in gara.
 - Impiego di attrezzatura vietata, compresi il filo di ferro sulle imboccature, bosals o barbozzali.
 - Impiego di imboccature, bosals o barbozzali vietati; quando si usa uno snaffle bit (filetto) può essere utilizzato un barbozzale ma non deve essere di catena.
 - Utilizzo di tack collars (collari con punte all'interno), abbassatesta e chiudibocca
 - Impiego di frustini.
 - Applicazione di qualsiasi tipo di dispositivo che alteri il movimento o la circolazione del sangue della coda.
 - Non ottemperanza all'obbligo di mostrare l'attrezzatura ed il cavallo al giudice per l'ispezione.
 - Mancanza di rispetto o cattiva condotta da parte del concorrente.
 - Non sono ammesse redini chiuse salvo le regolari redini romal.
 - Le redini in eccesso possono essere raddrizzate in qualsiasi momento durante il pattern, a condizione che la mano libera rimanga dietro la mano che tiene le redini. Qualsiasi tentativo di alterare tensione o lunghezza delle redini dalla briglia alla mano che tiene le redini deve essere considerato come uso di due mani e verrà assegnato un punteggio di zero (0). In aggiunta, se il giudice dovesse stabilire che la mano libera è stata usata per incutere timore o per premiare il cavallo, verranno assegnati cinque (5) punti di penalità, oltre ad una riduzione nel punteggio della manovra.

Le seguenti infrazioni porteranno ad un punteggio di zero (0):

- Maggior impiego dell'indice o del primo dito tra le redini.
- Utilizzo di due mani (tranne nell'uso di filetto o hackamore in classi apposite) o cambio di mano.

-
- Utilizzo del romal in modo diverso da come indicato in EQUIPAGGIAMENTO WESTERN.
 - Mancanza di completare il pattern come descritto.
 - Eseguire le manovre in ordine diverso da quello specificato.
 - Aggiungere manovre non specificate, come ad esempio:
 - Indietreggiare per più di due falcate.
 - Girare per più di 90 gradi.
 - Malfunzionamento dell'attrezzatura che ritardi il completamento del pattern, compresa la caduta di una redine che venga a contatto con il terreno mentre il cavallo è in movimento.
 - Recalcitrare o rifiutare un comando ritardando l'esecuzione del pattern.
 - Il cavallo prende la mano o il cavaliere non lo guida e diventa impossibile stabilire se il concorrente è sempre sul percorso.
 - Trottare per oltre mezzo cerchio o per metà della lunghezza dell'arena.
 - Eccesso di spin per oltre 1/4 di giro.
 - Caduta del cavallo o del cavaliere.
 - Attraversare la linea centrale uscendo o entrando da un rollback quando il pattern prevede di compiere il giro intorno all'arena.
 - Supera più di un quarto del cerchio fuori ordine.
 - Né un "no score" (nessun punteggio) o uno zero (0) danno diritto al piazzamento in un go round o in una classe, ma uno zero (0) può dare diritto all'avanzamento ai successivi in un evento dove sono previsti più go rounds, mentre il no score no. Il punteggio 0 e il "no score" non sono ammessi nel piazzamento della gara ma lo 0 può procedere in gare a riprese multiple mentre un "no score" non può.

Le seguenti infrazioni causeranno una penalità di 5 punti:

-
- Impiego degli speroni davanti al sottopancia.
 - Utilizzo di una qualsiasi delle mani per incutere paura o per premiare il cavallo.
 - Tenersi alla sella con una mano o con l'altra.
 - Palese disobbedienza del cavallo, tra cui, scalciare, mordere, sgroppare, impennarsi e rifiutarsi di lavorare.
 - Il cavallo si abbassa in ginocchio o sui garretti

Le seguenti infrazioni porteranno a due punti di penalità:

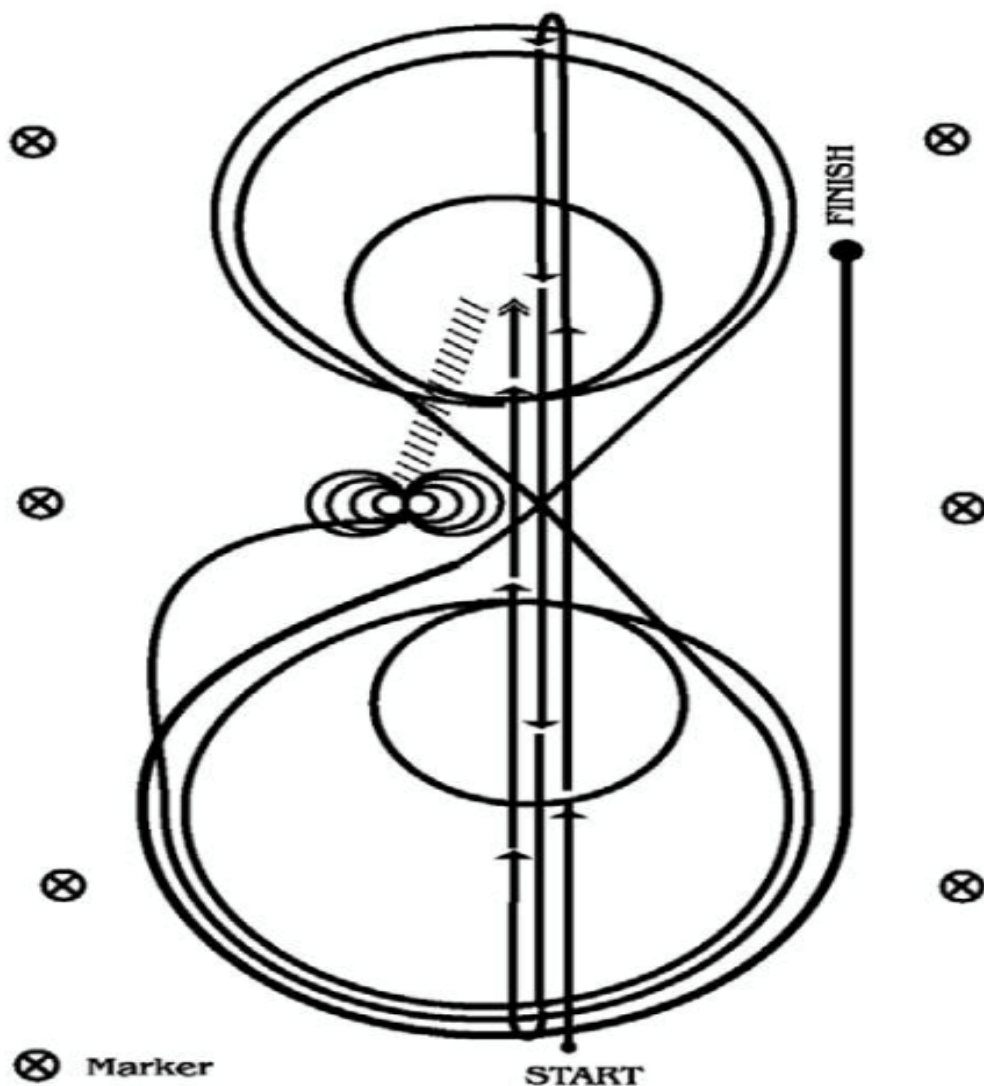
- Rottura dell'andatura.
- Arresto (freeze-up) durante gli spins o rollbacks.
- Non ottemperanza all'obbligo di prendere il galoppo da fermo o dal passo, nei pattern in cui si entra al passo.
- Non ottemperanza all'obbligo di essere al galoppo al primo marker, nei pattern in cui si entra al galoppo.
- Non ottemperanza all'obbligo di oltrepassare il primo marker prima di iniziare la manovra dello stop.
- Iniziare o lavorare sui cerchi o sulle figure a otto, sul galoppo falso, viene valutato come segue:
 - Ogni volta che un cavallo è sul galoppo falso, il giudice deve sottrarre un punto. Le penalità per il galoppo falso sono cumulative ed il giudice deduce un punto per ogni quarto di cerchio, o frazione, in cui il cavallo è al galoppo falso. Il giudice deve sottrarre mezzo punto (1/2) per il ritardo nel cambio di galoppo di una falcata quando il cambio di galoppo è richiesto nella descrizione del pattern.
 - Viene sottratto mezzo punto (1/2) per aver iniziato un cerchio al trotto o esser usciti al trotto da un rollback fino a due falcate. Oltre le due falcate ma meno di mezzo cerchio o metà della lunghezza dell'arena, costa la sottrazione di due punti.

-
- Viene sottratto mezzo punto (1/2) per eccesso o difetto di spin (overspin o underspin) fino ad un ottavo di giro (1/8); un punto da un ottavo (1/8) ad un quarto (1/2) di giro.
 - Viene sottratto mezzo punto (1/2) per non aver rispettato l'obbligo di distanza minima di 20 piedi (6 metri) dalla parete dell'arena, quando si compie una manovra di stop o rollback.
 - Nei patterns in cui sono previste delle figure a U (giri intorno all'arena), se il cavallo non è sul galoppo corretto quando affronta la prima curva in fondo all'arena, verranno attribuite le seguenti penalità:
mezzo punto (1/2) per mezzo giro, due punti (2) per oltre mezzo giro.
 - In un pattern che richiede un giro intorno all'arena, verrà assegnato mezzo punto (1/2) di penalità per non aver rispettato la distanza minima di 10 piedi (3 metri) o dal centro o dal lato dell'arena; nelle arene piccole sarà lasciato alla discrezione del giudice.
 - Errori imputabili al cavallo che verranno valutati in base alla gravità ma non saranno causa di squalifica:
 - Aprire eccessivamente la bocca quando si usa il morso.
 - Eccessivo movimento della mandibola, apertura della bocca o sollevamento della testa durante uno stop.
 - Eseguire uno stop in modo non armonioso e non diritto ma con il posteriore sobbalzante o eseguire uno stop laterale.
 - Rifiuto di cambiare galoppo.
 - Anticipare un comando.
 - Inciampare.
 - Indietreggiare di traverso.
 - Abbattere i markers.

-
- Errori imputabili al cavaliere che vengono valutati in base alla gravità ma non sono causa di squalifica:
 - Perdita di una staffa.
 - Il mancato rispetto dell'obbligo di eseguire i cerchi o le figure a otto entro i marker non è considerato un errore, a seconda delle condizioni e delle misure dell'arena; però è considerato errore il non eseguire gli stop ed i rollback oltre i marker.



REINING PATTERN NUMERO 1

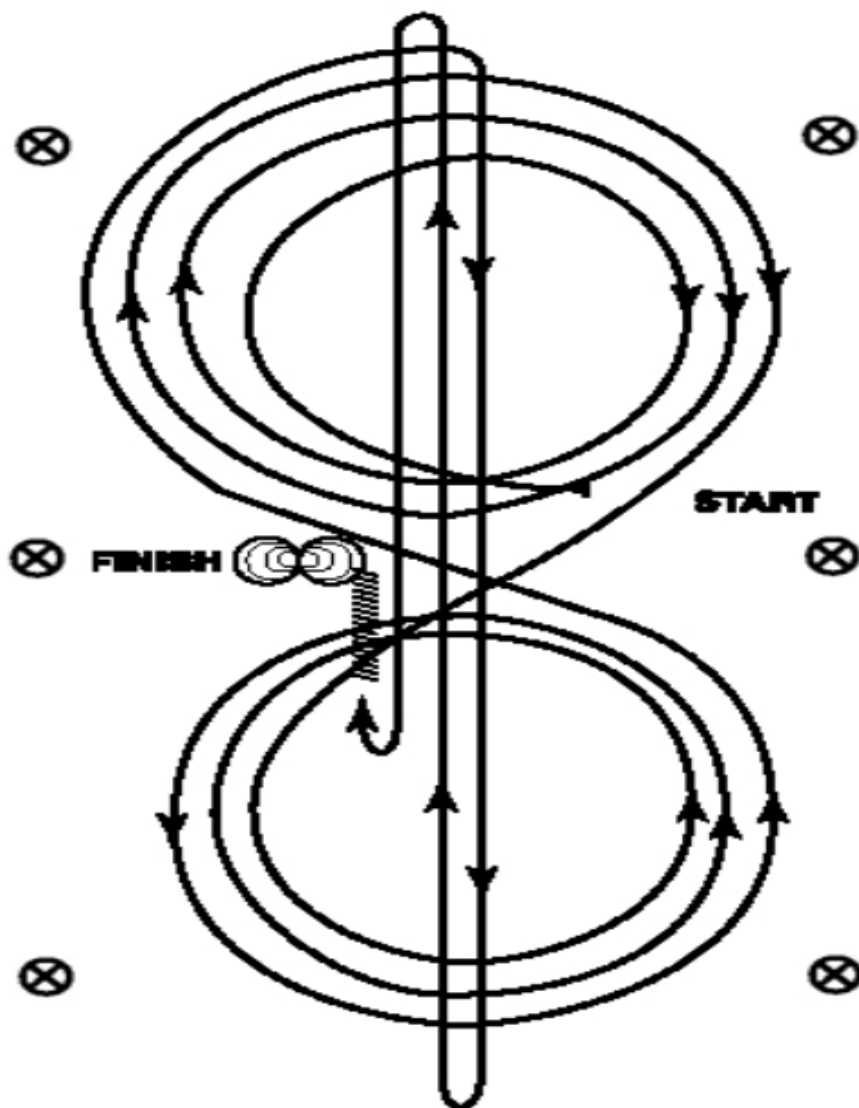


1. Procedere al galoppo veloce fino al lato opposto rispetto al punto di partenza, oltrepassando l'ultimo marker ed eseguire un rollback a sinistra senza esitare.
2. Tornare al galoppo sul lato di partenza oltre l'ultimo marker ed eseguire un rollback a destra, senza esitare.
3. Galoppare di nuovo in direzione del fondo dell'arena, e dopo il centro della stessa eseguire uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
4. Eseguire quattro spin a destra.
5. Eseguire quattro spin ed un quarto a sinistra di modo che il cavallo si trovi di fronte alla delimitazione (recinto, muro, ecc.) sinistra dell'arena. Esitare.
6. Partendo in galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: il primo ampio e veloce; il secondo piccolo e lento ed il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo in centro all'arena.
7. Completare tre cerchi verso destra: il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento ed il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo in centro all'arena.
8. Iniziare un cerchio ampio e veloce verso sinistra ma non chiuderlo. Galoppare diritto sul lato destro dell'arena, verso il fondo della stessa, e dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o staccionata. Esitare per dimostrare il completamento del percorso.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



REINING PATTERN NUMERO 2

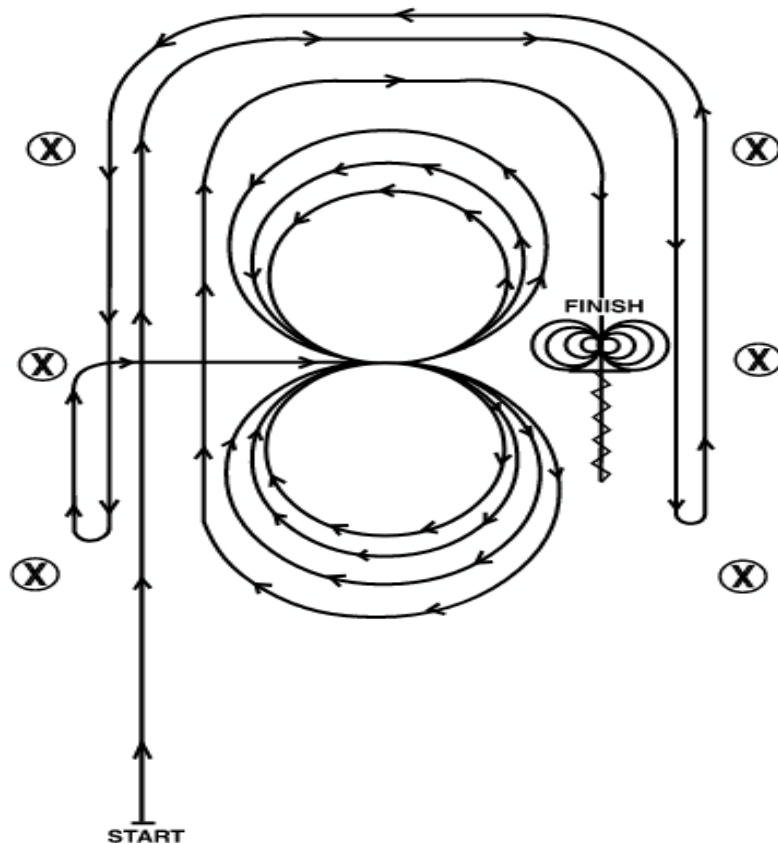


Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso la parete/fence di sinistra.

1. Partendo in galoppo destro, completare tre cerchi verso destra: il primo piccolo e lento, il secondo ed il terzo ampi e veloci. Cambiare galoppo in centro all'arena.
 2. Completare tre cerchi verso sinistra: il primo piccolo e lento, il secondo e terzo ampi e veloci. Cambiare galoppo in centro all'arena.
 3. Effettuare un semicerchio a destra e, a metà del lato corto, girare a destra e galoppare verso il lato opposto passando dal centro dell'arena. Dopo l'ultimo marker effettuare un rollback a destra, senza esitare.
 4. Tornare verso il lato corto opposto e dopo l'ultimo marker effettuare un rollback a sinistra, senza esitare.
 5. Proseguire al galoppo oltre il marker centrale ed effettuare uno sliding stop. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
 6. Effettuare quattro spin a destra.
 7. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.
- Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



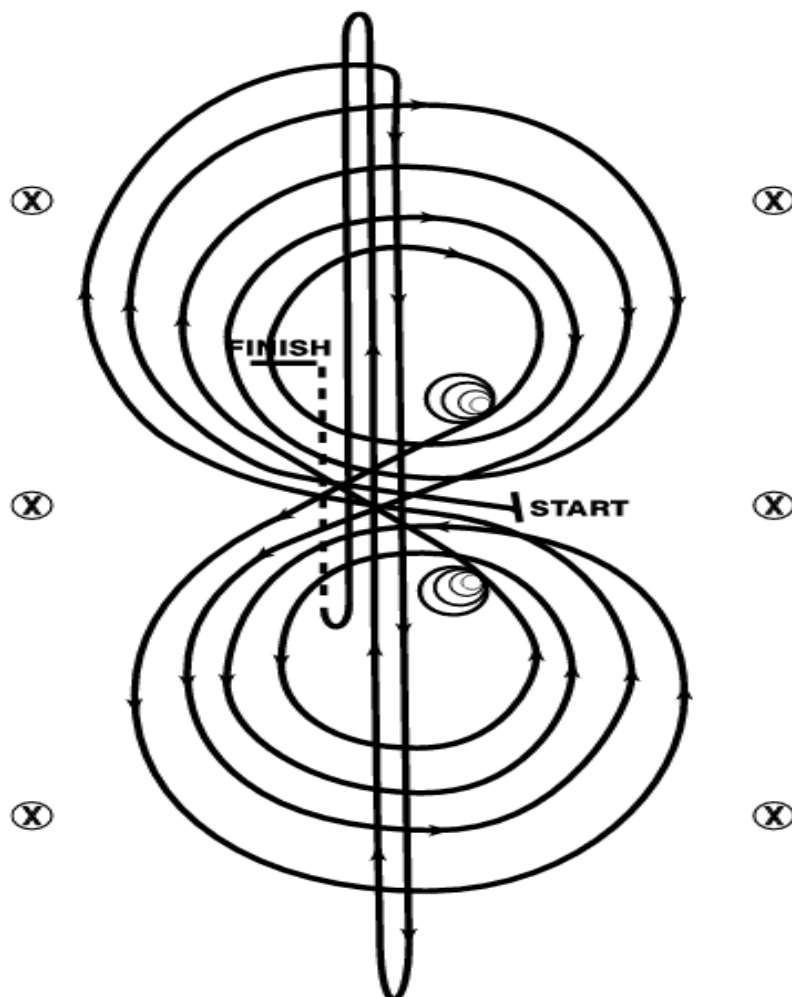
REINING PATTERN NUMERO 3



1. Iniziare stando ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla delimitazione dell'arena (muro o fence); galoppare dritto lungo il lato sinistro dell'arena, proseguire sul lato corto e poi lungo il lato destro dell'arena. Dopo il marker centrale effettuare un rollback a sinistra, senza esitare.
2. Procedere in senso inverso, a mano sinistra stando ad almeno sei metri dalla recinzione, proseguire sul lato corto e poi, lungo il lato sinistro dell'arena, dopo il marker centrale effettuare un rollback a destra, senza esitare.
3. Continuare lungo il lato sinistro fino al marker centrale, dove il cavallo dovrebbe trovarsi in galoppo destro. Svoltare a destra verso il centro dell'arena e compiere tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.
4. Compiere tre cerchi verso sinistra: i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.
5. Iniziare un ampio cerchio verso destra che però non dev'essere chiuso bensì si procedere seguendo il lato lungo sinistro, stando ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/recinzione, proseguire lungo il lato corto e lungo il lato destro. Dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
6. Compiere quattro spin a destra.
7. Compiere quattro spin a sinistra. Esitare per dimostrare il completamento del pattern. Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



REINING PATTERN NUMERO 4



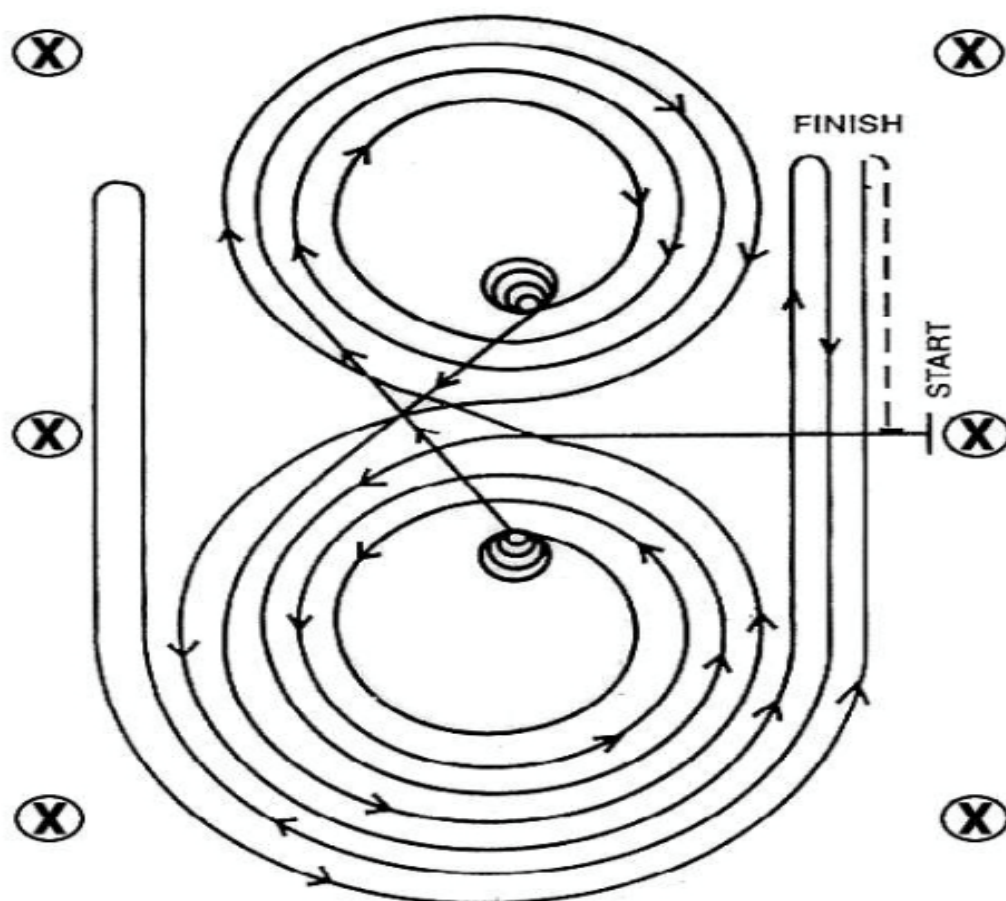
Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena frangendo il muro/recinzione di sinistra.

1. Iniziare in galoppo destro, completare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Stop al centro dell'arena.
2. Effettuare quattro spin a destra. Esitare.
3. Prendere il galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
4. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare.
5. Prendere il galoppo destro, percorrere velocemente un ampio cerchio a destra, cambiare galoppo nel centro dell'arena. Percorrere velocemente un cerchio ampio a sinistra e cambiare di nuovo galoppo al centro dell'arena.
6. Effettuare un semi cerchio a destra. A metà del lato corto svoltare decisamente a destra in una traiettoria che tagli a metà l'arena passando per il centro. Dopo l'ultimo marker effettuare un rollback a destra, senza esitare.
7. Procedere al galoppo verso il lato opposto, passando per il centro e, dopo l'ultimo marker, effettuare un rollback a sinistra, senza esitare.
8. Passare di nuovo per il centro dell'arena in direzione opposta e, dopo il marker mediano, effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare per dimostrare di aver concluso il pattern.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



REINING PATTERN NUMERO 5



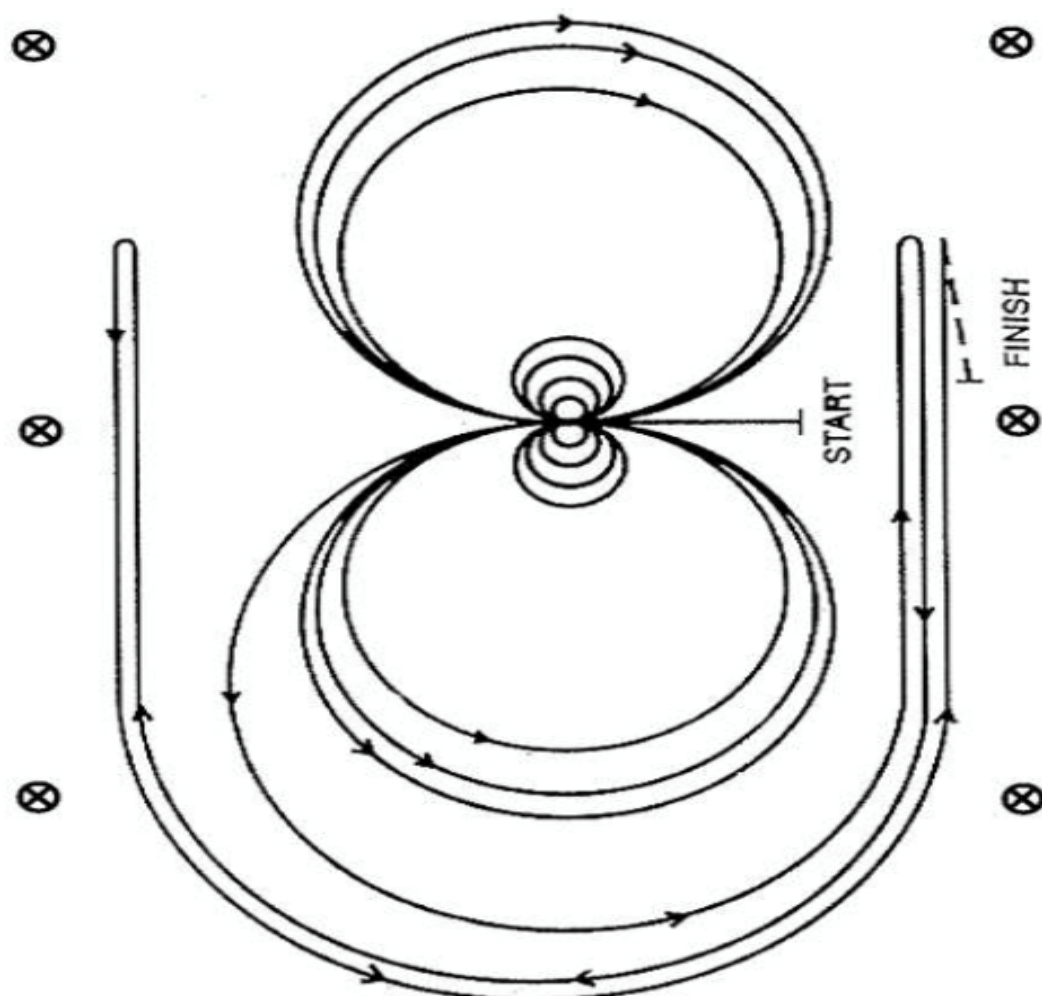
Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena frangendo il muro/recinzione di sinistra.

1. Iniziare in galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
2. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare.
3. Prendere il galoppo destro, completare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
4. Effettuare quattro spin a destra. Esitare.
5. Prendere il galoppo sinistro, percorrere velocemente un ampio cerchio a sinistra, cambiare galoppo nel centro dell'arena. Percorrere velocemente un cerchio ampio a destra e cambiare di nuovo galoppo al centro dell'arena (figura a 8).
6. Iniziare un cerchio a sinistra ma, senza chiuderlo, procedere sul lato lungo dell'arena, destro, e dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o recinto, senza esitare.
7. Procedere in galoppo a mano destra e dopo il lato corto, costeggiare il lato lungo. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o recinto, senza esitare.
8. A mano sinistra, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena e, dopo il marker mediano, effettuare uno sliding stop ad almeno 6 metri dalla recinzione. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare e dimostrazione della conclusione del pattern.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



REINING PATTERN NUMERO 6



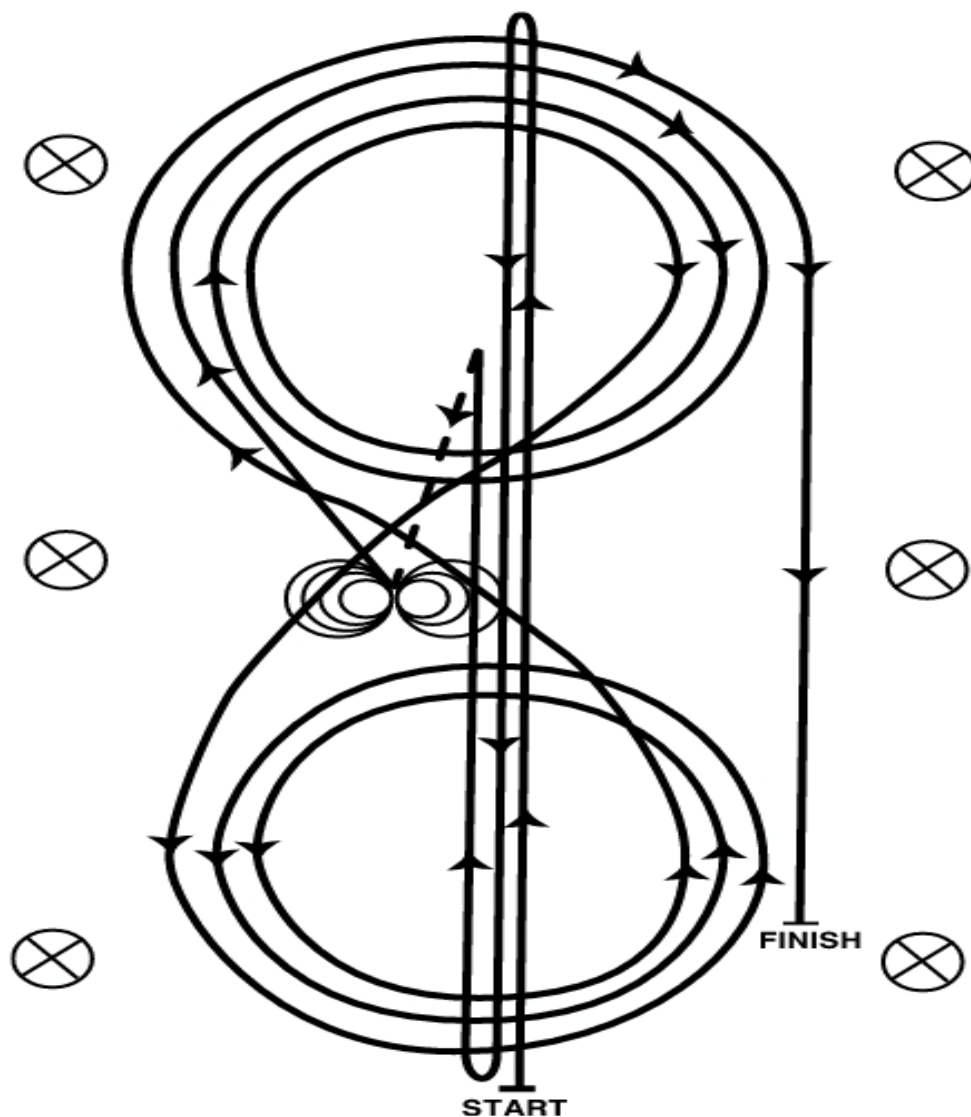
Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern.
Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro/fence di sinistra.

1. Effettuare quattro spin a destra.
2. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare.
3. Prendere il galoppo sinistro ed effettuare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo lento e piccolo. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
4. Effettuare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio veloce ed ampio a sinistra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione, senza esitazione.
6. Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione, senza esitare.
7. Ritornare sul semicerchio di prima, a mano sinistra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.

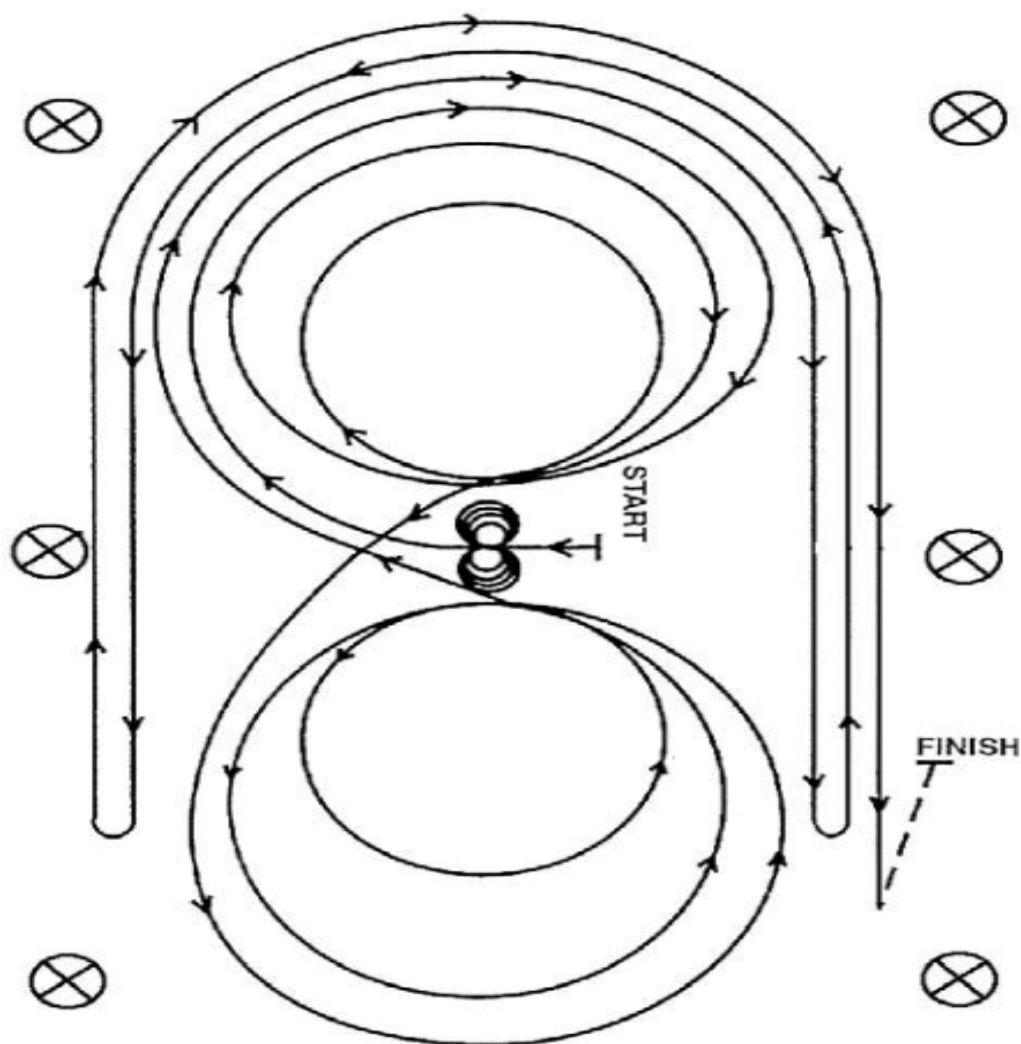


REINING PATTERN NUMERO 7



1. Procedere in galoppo veloce fino al lato opposto rispetto al punto di partenza, oltrepassando l'ultimo marker ed eseguire un rollback a sinistra senza esitare.
 2. Tornare al galoppo sul lato di partenza oltre l'ultimo marker ed eseguire un rollback a destra, senza esitare.
 3. Galoppare di nuovo in direzione del fondo dell'arena, e dopo il centro della stessa eseguire uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
 4. Eseguire quattro spin a destra.
 5. Eseguire quattro spin ed un quarto a sinistra di modo che il cavallo si trovi di fronte alla delimitazione (recinto, muro, ecc.) sinistra dell'arena. Esitare.
 6. Partendo in galoppo destro, completare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.
 7. Completare tre cerchi verso sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.
 8. Iniziare un cerchio ampio e veloce verso destra ma non chiuderlo. Galoppare dritto sul lato destro dell'arena, verso il fondo della stessa, e dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o staccionata. Esitare per dimostrare il completamento del percorso.
- Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la recinzione di sinistra.
Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.

REINING PATTERN NUMERO 8



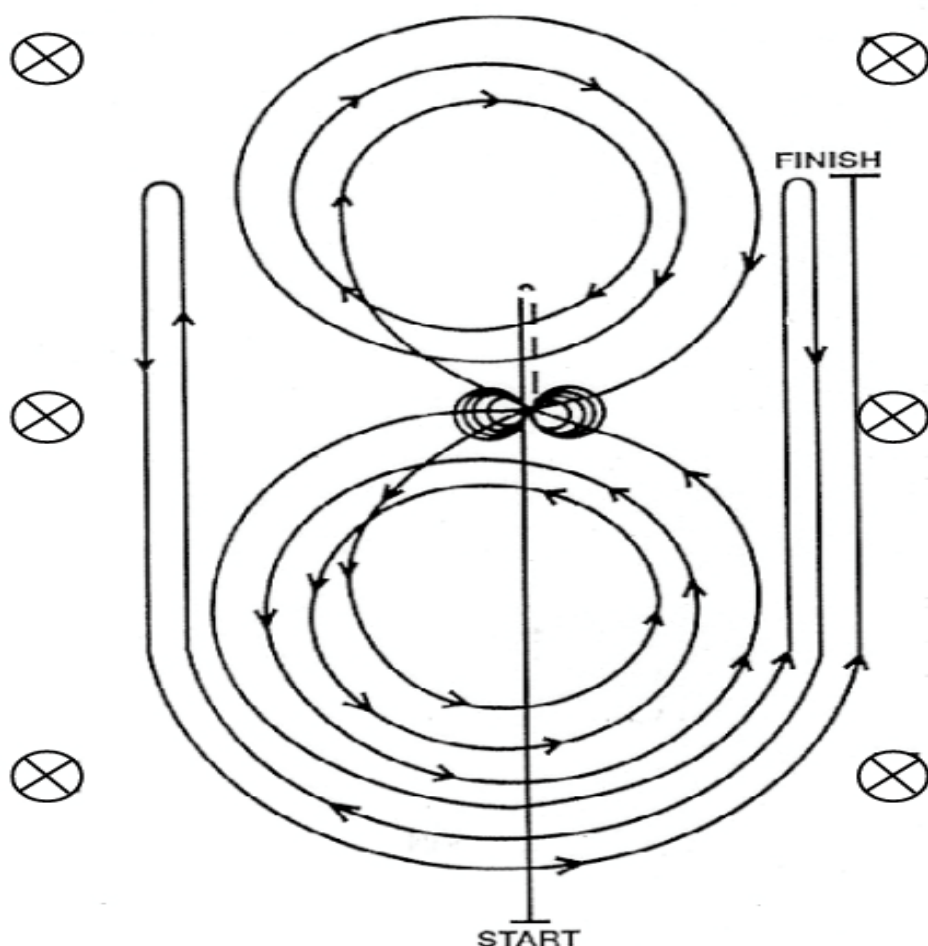
Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena frangeggiando il muro o la recinzione di sinistra.

1. Effettuare quattro spin a sinistra
2. Effettuare quattro spin a destra. Esitare.
3. Prendere il galoppo destro ed effettuare tre cerchi a destra: il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
4. Effettuare tre cerchi a sinistra: il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio veloce ed ampio a destra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete o recinzione, senza esitazione.
6. Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione, senza esitare.
7. Ritornare sul semicerchio lasciato, a mano destra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



REINING PATTERN NUMERO 9

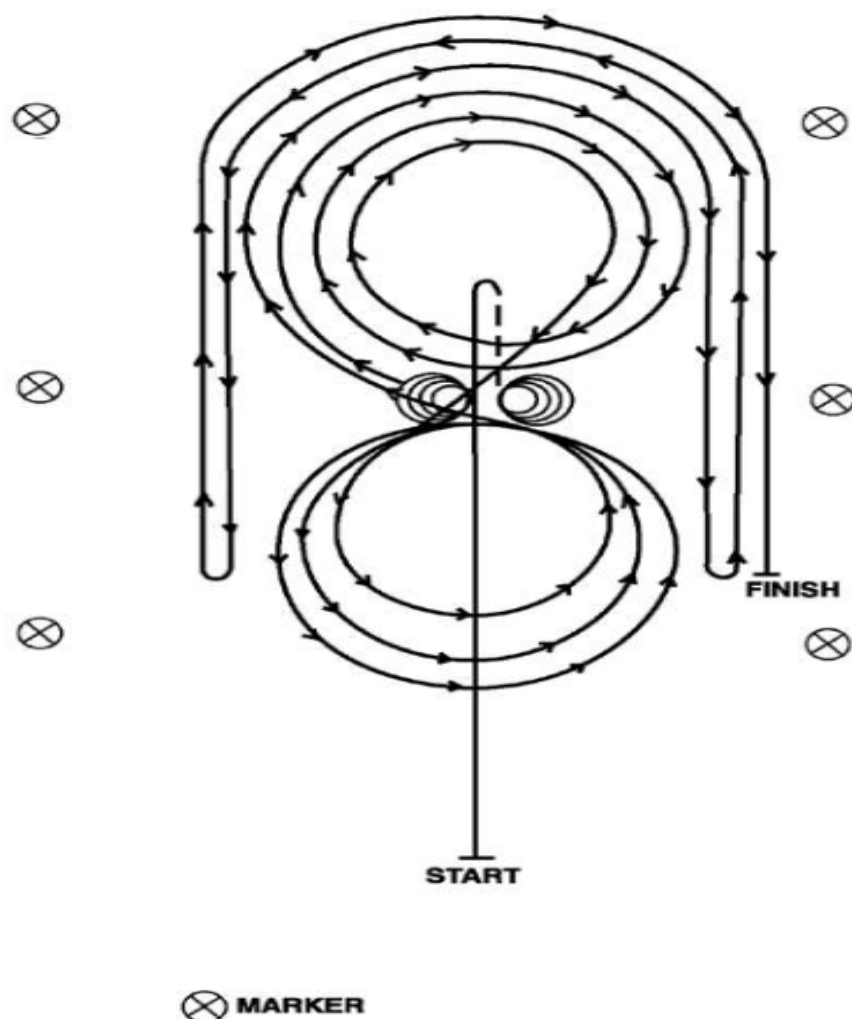


1. Iniziare il pattern al galoppo veloce, procedere in direzione del lato opposto dell'arena passando per il centro e, dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
2. Effettuare quattro spin a destra.
3. Effettuare quattro spin ed un quarto a sinistra in modo da fronteggiare il lato sinistro dell'arena. Esitare.
4. Prendere il galoppo sinistro ed effettuare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento; gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
5. Effettuare tre cerchi a destra: il primo piccolo e lento; gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
6. Iniziare un cerchio veloce ed ampio a sinistra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete o recinzione, senza esitazione.
7. Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete o recinzione, senza esitare.
8. Ritornare sul semicerchio lasciato, a mano destra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



REINING PATTERN NUMERO 10

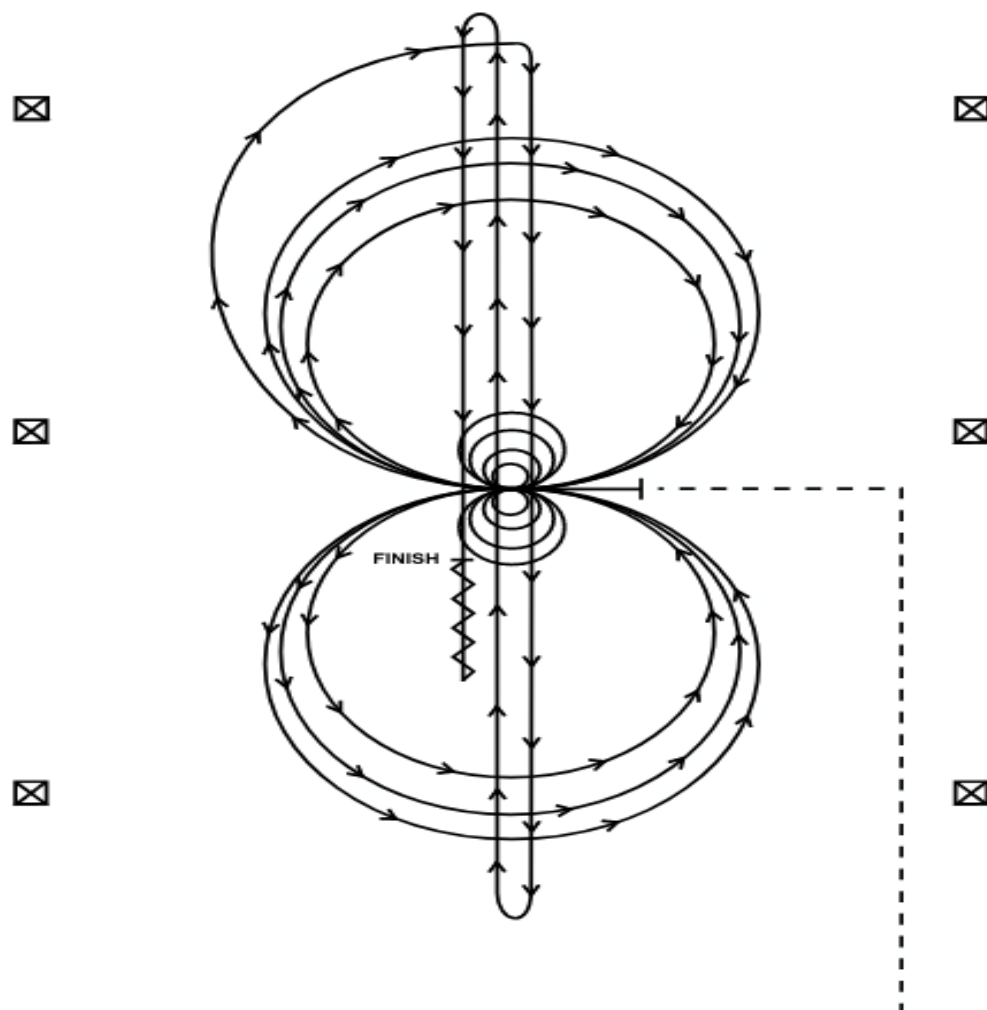


1. Iniziare il pattern al galoppo veloce e procedere in direzione del lato opposto dell'arena passando per il centro e, dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 metri) Esitare.
2. Effettuare quattro spin a destra.
3. Effettuare quattro spin ed un quarto a sinistra in modo da fronteggiare il lato sinistro dell'arena. Esitare.
4. Prendere il galoppo destro ed effettuare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo lento e piccolo. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
5. Effettuare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento; gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
6. Iniziare un cerchio veloce ed ampio a destra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione, senza esitazione.
7. Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione, senza esitare.
8. Ritornare sul semicerchio lasciato, a mano destra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

Al concorrente può essere richiesto di smontare di sella e mostrare l'imboccatura al giudice.



REINING PATTERN NUMERO 11

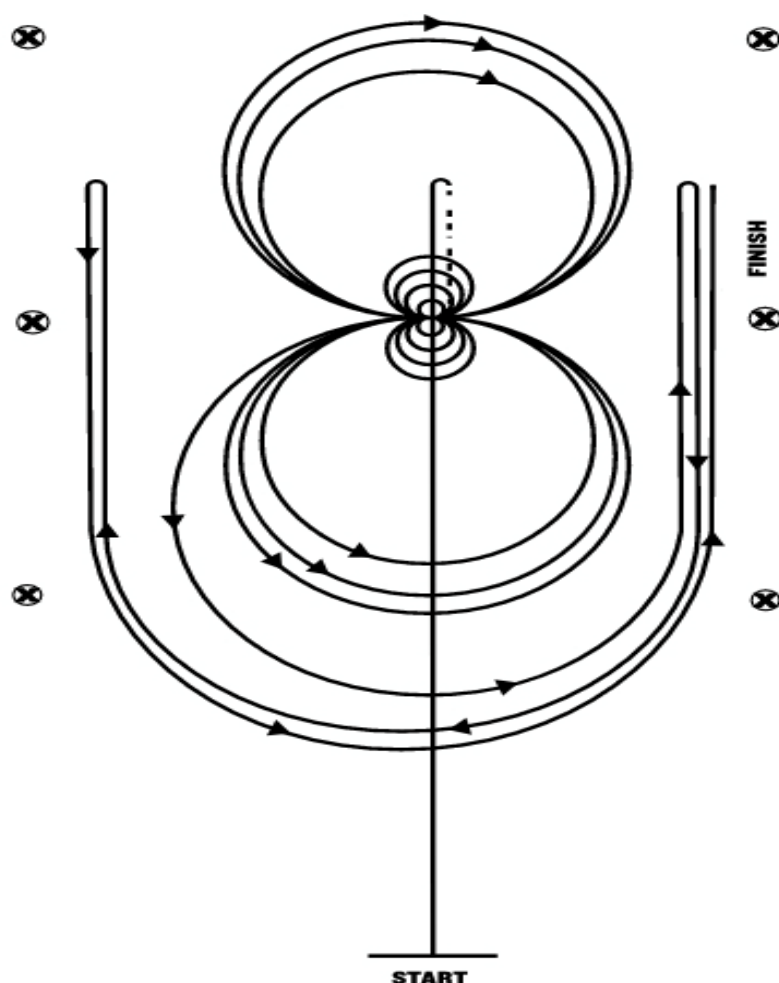


Il cavallo deve trottare (jog) per la maggior parte del percorso dal suo ingresso fino al centro dell'arena, se non rispetta questa condizione riceverà un punteggio di zero (0) per non aver completato il pattern come stabilito. Il cavallo deve procedere al passo o fermarsi prima di iniziare il pattern. Iniziando dal centro dell'arena rivolto verso la parete/fence di sinistra.

1. Completare quattro spins a sinistra. Esitare.
 2. Completare quattro spins a destra. Esitare.
 3. Partendo con il galoppo destro, completare tre cerchi a destra; il primo piccolo e lento, i due successivi larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
 4. Completare tre cerchi a sinistra; il primo piccolo e lento, i due successivi larghi e veloci. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
 5. Iniziare un cerchio largo a mano destra, ma non chiuderlo. Galoppare fino al centro dell'arena, oltrepassare il marker finale ed effettuare un roll-back verso destra – nessuna esitazione
 6. Galoppare oltrepassando il centro verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker finale ed eseguire un roll-back verso sinistra – nessuna esitazione
 7. Oltrepassare il marker centrale ed effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno 10 piedi (3 metri).
- Esitare per dimostrare il completamento del pattern.



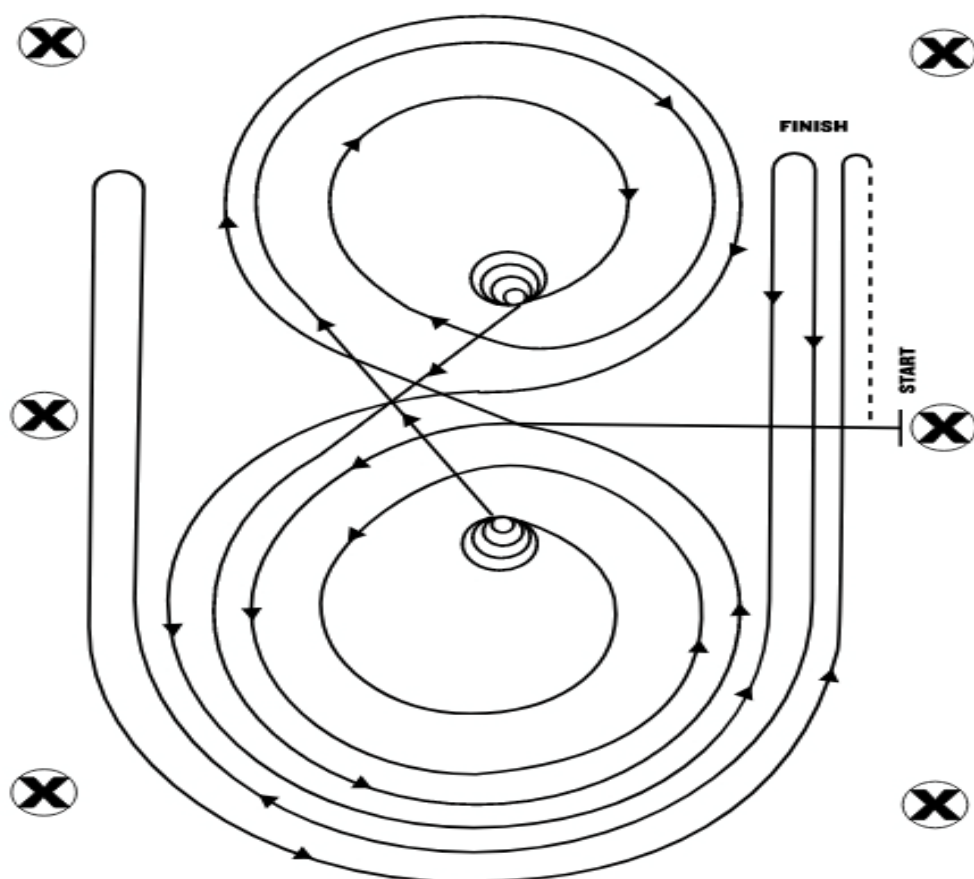
REININING PATTERN 12



1. Galoppare oltrepassando il marker centrale ed effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
 2. Completare quattro spins a destra.
 3. Completare quattro e 1/2 di spins a sinistra in modo che il cavallo termini la manovra rivolto verso la parete/fence di sinistra. Esitare.
 4. Iniziando sul galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento: cambiare galoppo al centro dell'arena.
 5. Completare tre cerchi a destra: i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento: cambiare galoppo al centro dell'arena.
 6. Iniziare un cerchio largo e veloce a sinistra ma non chiuderlo. Galoppare fino al lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare un roll-back verso sinistra mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence – nessuna esitazione.
 7. Continuare riprendendo il cerchio precedente senza chiuderlo. Galoppare fino al lato sinistro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare un roll-back verso destra mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence – nessuna esitazione.
 8. Continuare riprendendo il cerchio precedente senza chiuderlo. Galoppare fino al lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare uno sliding stop mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence.
- Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



REINING PATTERN 13



Il cavallo deve camminare o fermarsi prima di iniziare il pattern.
Iniziare dal centro dell'arena frangendo la parete/fence di sinistra.

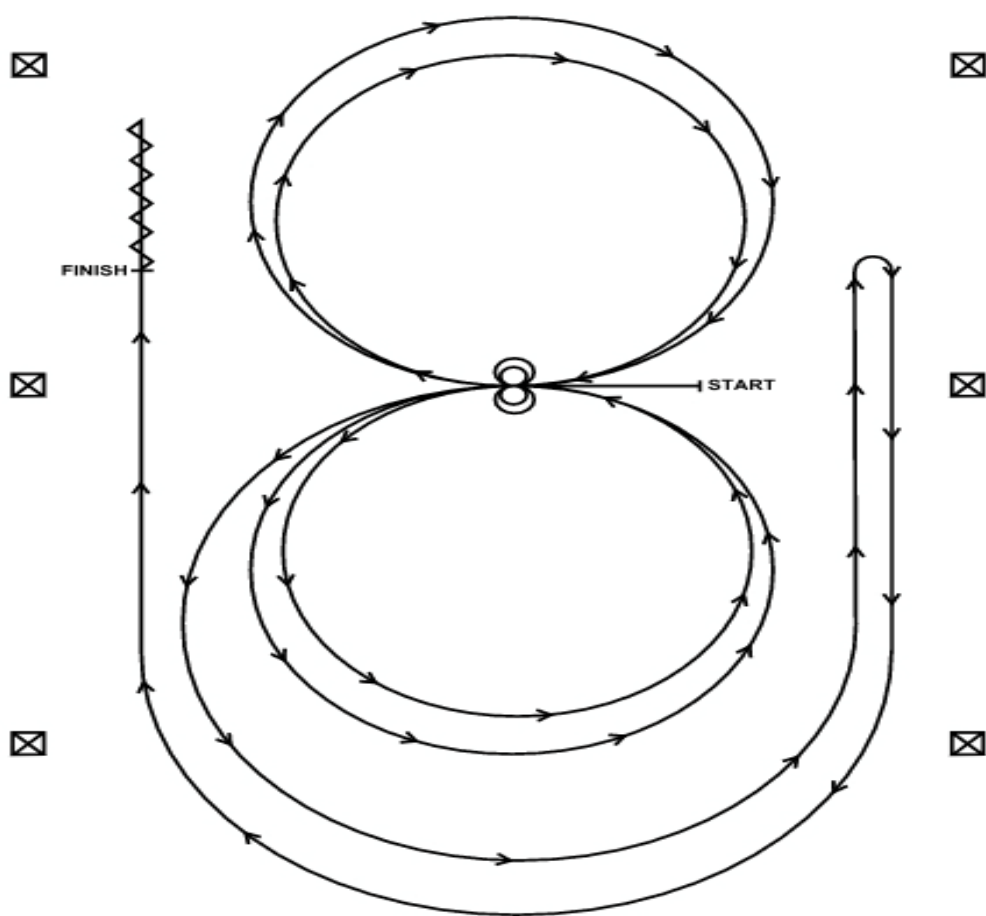
1. Partendo sul galoppo sinistro, completare due cerchi a sinistra; il primo largo e veloce; il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
2. Completare quattro spins a sinistra. Esitare.
3. Partendo sul galoppo destro, completare due cerchi a destra; il primo largo e veloce; il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
4. Completare quattro spins a destra. Esitare.
5. Partendo sul galoppo sinistro, effettuare un cerchio largo e veloce a sinistra, cambiare galoppo al centro dell'arena, effettuare un cerchio largo e veloce a destra e cambiare galoppo al centro dell'arena.
6. Continuare riprendendo il cerchio precedente verso sinistra ma non chiuderlo. Galoppare fino al lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare un roll-back verso destra mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence, nessuna esitazione.
7. Continuare riprendendo il cerchio precedente ma non chiuderlo. Galoppare fino al lato sinistro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare un roll-back verso sinistra mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence, nessuna esitazione.
8. Continuare riprendendo il cerchio precedente ma non chiuderlo. Galoppare verso il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare uno sliding stop mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri).

Esitare per dimostrare il completamento del pattern.



REINING PATTERN 14

Approvato solamente per Level I Youth e Amateur, Youth I3 & under ed EWD Jog, Lope Para-Reining (Indipendente).



Il cavallo deve camminare o trottare fino al centro dell'arena. Il cavallo deve camminare o fermarsi prima di iniziare il pattern. Iniziando dal centro dell'arena rivolto verso la parete/fence di sinistra.

1. Partendo sul galoppo sinistro, completare due cerchi a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
2. Completare due spin a sinistra. Esitare.
3. Partendo sul galoppo destro completare due cerchi a destra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Completare due spin a destra. Esitare.
5. Partendo sul galoppo sinistro, galoppare intorno alla fine dell'arena, procedere lungo il lato destro dell'arena oltrepassare il marker centrale, fermarsi ed effettuare un roll back a destra.
6. Continuare intorno alla fine dell'arena per procedere lungo il lato sinistro dell'arena, oltrepassare il marker centrale. Fermarsi ed indietreggiare.

Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

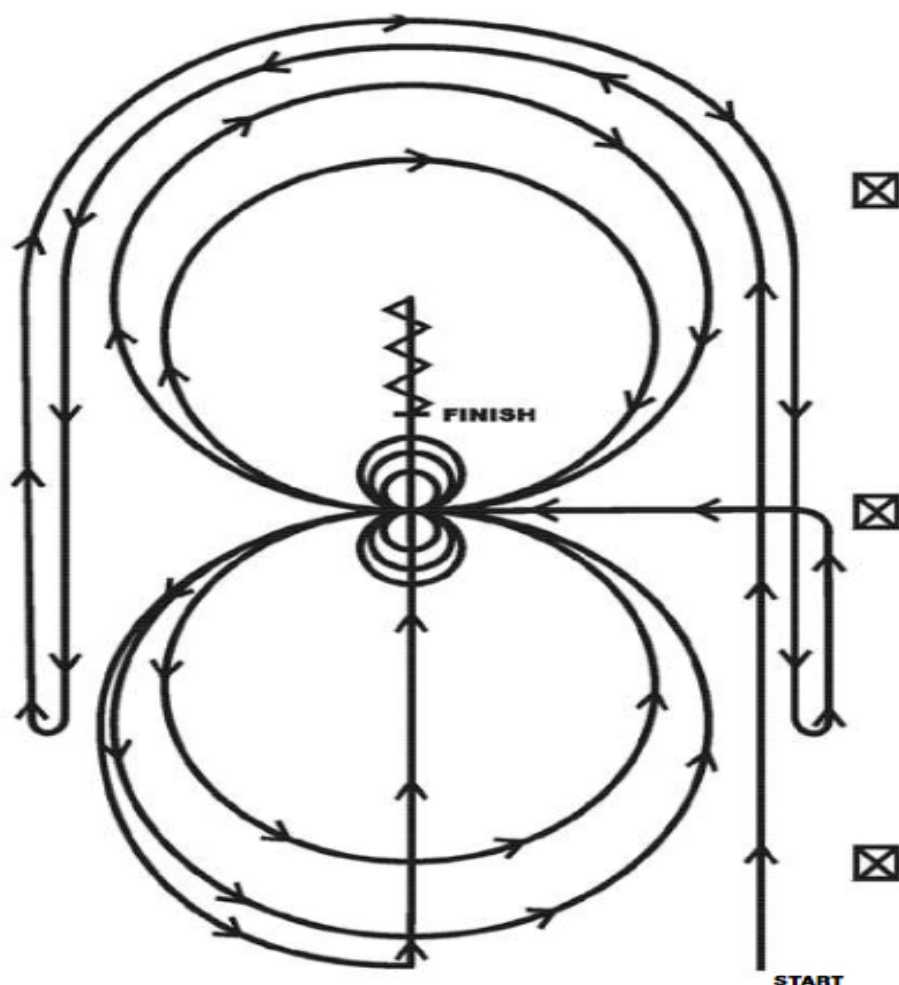
Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

REINING PATTERN 15

Approvato solo per Level I Youth e Amateur, Youth I3 & Under e EWD Jog, Lope Para-Reining (Indipendente).



1. Galoppare girando attorno alla fine dell'arena, procedere fino al lato sinistro, oltrepassare il marker centrale, effettuare un roll back a destra.
2. Galoppare intorno alla fine dell'arena, procedere fino al lato destro, oltrepassare il marker centrale, effettuare un roll back a sinistra.
3. Cerchi di sinistra, uno largo e veloce e uno piccolo e lento, fermarsi al centro.
4. 3 spins a sinistra, esitare.
5. Cerchi di destra, uno largo e veloce e uno piccolo e lento, fermarsi al centro.
6. 3 spins a destra, esitare.
7. Iniziare un cerchio largo a sinistra, a metà del cerchio chiuderlo e galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale, fermarsi e indietreggiare almeno fino a 10 piedi (3 metri).

Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.

HUNT SEAT EQUITATION ON THE FLAT

Questa gara si disputa solo nelle divisioni youth e amateur. Lo scopo dell'Hunt seat equitation on the flat (Equitazione in assetto inglese in piano) è una valutazione basata sull'abilità del cavaliere di compiere varie manovre in armonia con il suo cavallo. La comunicazione tra cavallo e cavaliere, tramite comandi ed aiuti sottili, non deve essere evidente. Viene giudicato l'equitazione del cavaliere ed il suo effetto sul cavallo. Hunt seat equitation on the flat fornisce una base per una naturale progressione alle classi con ostacoli. La nuca del cavallo deve essere portata all'altezza del garrese o leggermente al disopra per permettere un corretto impulso dei posteriori. La testa non deve essere portata dietro la verticale dando l'impressione di intimidazione e neppure troppo avanti la verticale dando l'impressione di opporre resistenza.

- Percorso. È obbligatorio che il giudice pubblichi il pattern almeno un'ora prima dell'inizio della gara. Il pattern deve essere studiato in modo tale che la maggior parte dei concorrenti lo possa eseguire in un ragionevole periodo di tempo (inferiore a 60 secondi). Tutti i patterns devono prevedere il trotto, il galoppo corto e il back.

Posizione di base. Per montare, prendere le redini nella mano sinistra e metterla sul garrese. Afferrare lo staffile con la destra, inserire il piede sinistro nella staffa e salire. Per smontare, il cavaliere può scegliere tra saltare o lasciarsi scivolare giù. Deve tenersi conto delle dimensioni del cavaliere.

- Le mani devono essere sopra e davanti al garrese, i polsi ad un'angolazione di 30% dentro la verticale, mani leggermente distanziate e poste su una linea retta che congiunge la bocca del cavallo ed il gomito del cavaliere. Il modo di tenere le redini è opzionale e l'avanzo delle stesse può essere lasciato cadere indifferentemente da un lato o dall'altro. È però necessario che entrambe le redini vengano tenute contemporaneamente.

- Il cavaliere deve tenere lo sguardo alto e le spalle indietro.

- Le punte dei piedi devono essere tenute all'angolazione che meglio conviene alla struttura del cavaliere; talloni bassi, polpacci in contatto con il cavallo.

- Le staffe devono essere infilate fin dietro le dita dei piedi e non possono essere collegate al sottopancia con corde o qualsiasi altro materiale.
- Deve essere indossato un appropriato abbigliamento English. Gli abiti e la persona devono essere puliti e in ordine. L'uso di qualsiasi aiuto artificiale o dispositivo magnetico comporterà la squalifica.

Procedimento di gara:

Ai concorrenti può venir richiesto di iniziare la gara partendo dal cancello singolarmente oppure di entrare tutti in arena. In entrambi i casi dovrà essere stilato un ordine di partenza. L'intera classe, oppure solo i finalisti, saranno chiamati al lavoro sulla pista alle tre andature in una o entrambe le direzioni. Il lavoro sulla pista può essere usato per determinare gli spareggi ed eventualmente aggiustare i piazzamenti.

- La volta a destra sulla spalla si esegue spostando le anche a sinistra.
- La volta a sinistra sulla spalla si esegue spostando le anche a destra
- Quando è richiesto di lasciare le staffe, il cavaliere può scegliere di lasciarle penzolare oppure di incrociarle sul garrese.
- Quando effettua uno spostamento della gamba, il cavallo si deve muovere in avanti e lateralmente in direzione diagonale con il corpo diritto con una leggera flessione della testa nella direzione opposta rispetto al movimento laterale. Quando il cavallo si sposta verso destra la testa è leggermente (si deve vedere appena l'occhio del cavallo) verso sinistra. Nel cavallo che si sposta verso sinistra la testa è leggermente flessa verso destra.
- Il lavoro individuale può prevedere una delle seguenti manovre:
- Gruppo #1: Passo, trotto corto (jog), trotto, trotto lungo, trotto battuto, galoppo corto (canter), cerchi, figure a 8, stop, retrocedere (back), passi laterali, redini dirette, dimostrazione di cambio di galoppo.

- Gruppo #2: Serpentina (al trotto o al galoppo), volta sulle anche o sulle spalle, cessione alla gamba, cambio di galoppo in aria o scomposto.
- Gruppo #3: Canter o galoppo lungo (hand gallop) in linee e curve, galoppo contrario sulla figura a 8, lasciare e riprendere le staffe senza fermarsi, montare e smontare.
- IL PASSO. Deve essere un'andatura a quattro tempi, il cavaliere è in posizione verticale con la mano che segue il movimento della testa del cavallo.
- IL TROTTO BATTUTO. Figura a 8 con dimostrazione di cambio della diagonale. Trottando sulla diagonale sinistra il cavaliere deve battere la sella quando l'anteriore sinistro tocca terra; trottando sulla diagonale destra il cavaliere batte la sella quando l'anteriore destro tocca terra. Trottando sul cerchio a mano destra il cavaliere deve essere sulla diagonale sinistra, a mano sinistra sulla diagonale destra. Il cavaliere dovrebbe chiudere leggermente l'angolo delle anche per permettere al torso per seguire l'andamento orizzontale del cavallo. La parte superiore del corpo dovrebbe essere inclinata di circa 20% di fronte alla verticale.
- TROTTO SEDUTO E CANTER. Al trotto seduto il corpo è solo leggermente inclinato in avanti. Al canter il corpo deve essere inclinato un po' di più. Dal momento che la falcata si accorcia, il corpo si deve trovare in una posizione leggermente più eretta.

• **POSIZIONE A DUE PUNTI.** Il bacino dev'essere in avanti ma rilassato, sollevando il peso del cavaliere fuori dalla sella e trasferendolo tutto sulle gambe. In questa posizione gli

unici punti di contatto tra cavallo e cavaliere sono le due gambe di

quest'ultimo. Le mani dovrebbero essere in avanti sopra collo del

cavallo senza però toccarlo.

• **HAND GALLOP.** È un'andatura a tre tempi, un galoppo allungato montato nella posizione a due punti. Le gambe del cavaliere sono sui fianchi del cavallo mentre il bacino è sollevato fuori dalla

sella. Durante il galoppo allungato il busto del cavaliere varia a seconda che la falcata del cavallo sia corta o lunga. Ad un galoppo allungato normale l'angolazione è generalmente sui 30 gradi in avanti.

• **PUNTEGGIO.** Ai concorrenti è assegnato un punteggio che va da 0 a infinito, con il punteggio di 70 che denota una prestazione media. I pattern saranno divisi tra 6 e 10 manovre, come specificato dal giudice, e ad ogni manovra è

assegnato un punteggio da + 3 a - 3 con incrementi accettabili di 1/2 punti che sono

aggiunti o sottratti dalla media di 70. I punteggi assegnati alle manovre devono essere determinati indipendentemente dalle penalità e devono prendere in pari considerazione sia l'esecuzione del pattern che la forma e l'efficacia del cavaliere in sella,

per poi attribuire uno dei seguenti punteggi: +3 = Eccellente, + 2 = Molto Buono, + 1 =

Buono, 0 = Media o Corretto, -1 = Scadente, - 2 = Molto Scadente, - 3 = Estremamente

Scadente. L'efficacia e la forma complessiva del cavaliere in sella dovranno essere anche attribuiti un punteggio che va da 0 a 5 punti. Da 0 a 2 = Media, 3 = Buono,

4 = Molto Buono, 5 = Eccellente. I concorrenti sono anche giudicati sulla pista di conseguenza il punteggio per il pattern e/o la classifica potranno variare.

- PUNTEGGIO FINALE.

La VALUTAZIONE può essere fatta su una base da 0 a 100 con un 70 che denota una prova nella media:

90-100: Eccellente: riferito all'equitazione compresa la posizione del corpo e l'uso degli aiuti. Il pattern è eseguito in modo preciso, fluido e tempestivo. Dimostra un alto livello professionale.

80-89 Molto buono: cavaliere che esegue il pattern in modo corretto sia nell'equitazione che nell'uso degli aiuti. Cavaliere eccellente che commette un errore maggiore.

70-79 Buono: buona esecuzione del pattern, equitazione nella media, mancanza di stile adeguato e di presentazione professionale per meritare di essere elevato al range superiore. Un cavaliere molto buono che commette un errore grave.

60-69 Abbastanza buona esecuzione del pattern, che manca di prontezza o precisione. Il cavaliere presenta evidenti lacune nella posizione e/o aspetto che ne impediscono l'equitazione effettiva. Un buon cavaliere che commette un errore maggiore, o un cavaliere molto buono che commette un errore grave nell'esecuzione del pattern.

Meno di 59: Buon cavaliere che commette un errore grave o diversi errori maggiori e/o minori; cavaliere eccellente o molto buono che commette diversi errori, e/o una combinazione di errori gravi, maggiori, o minori nell'esecuzione del pattern. Cavaliere che dimostra mancanza di abilità nel montare e conoscenza dell'assetto.

- Gli errori possono essere classificati come minori, maggiori o gravi. Il giudice determina l'appropriata classificazione di un errore, basandosi sul grado e/o frequenza dell'infrazione. Un concorrente che incorre in un errore grave evita l'eliminazione, ma dovrebbe essere piazzato sotto tutti gli altri concorrenti che hanno completato il pattern correttamente. Un errore minore può diventare maggiore e un errore maggiore può diventare un errore grave quando il grado e/o la frequenza dell'infrazione lo merita. S Errori minori - Deduzione di 5 punti.

- Rompere l'andatura al passo o trotto fino a due falcate.

-
- Over/under turn di 1/8 fino a 1/4.
 - Sfiurare o toccare un cono.
 - Guardare palesemente in basso per controllare galoppi e diagonali.

Errori maggiori - Deduzione di 10 punti.

- Non eseguire l'andatura specifica o non fermarsi quando richiesto durante il pattern entro 10 piedi (3 metri) dalla zona stabilita.
- Perdere una diagonale fino a 2 falcate nel pattern sulla pista
- Galoppo sbagliato o rompere l'andatura (eccetto quando si corregge un galoppo sbagliato)
- Completa perdita di contatto tra la mano del cavaliere e la bocca del cavallo
- Rompere l'andatura al passo o trotto per più di due falcate
- Perdere una staffa
- Testa troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale mentre il cavallo è in movimento, mostrare aspetto intimidito.

Errori gravi – Deduzione di 20 punti (evitano la squalifica ma devono essere piazzati sotto gli altri concorrenti che non hanno commesso gravi errori).

- Caduta di una redine.
- Perdere una diagonale per più di due falcate.
- Usare una mano durante il pattern o durante il lavoro sulla pista per incutere timore o premiare il cavallo.
- Afferrare la sella con una o con l'altra mano.
- Speronare o usare una frusta davanti al sottopancia.
- Palese disobbedienza incluso calciare, rampare, sgroppare e impennarsi.

Le situazioni che portano squalifica (esclude il piazzamento) comprendono:

- Il concorrente non porta il numero corretto in modo visibile.
- Maltrattamento dell'animale.
- Correzioni o addestramento eccessivi.
- Caduta del cavallo o del cavaliere.
- Uso illegale delle mani sulle redini.
- Impiego di equipaggiamento proibito.
- Fuori percorso incluso:
- Abbattere un cono, sbagliare il percorso, o lavorare sul lato sbagliato del cono.
- Non eseguire il pattern correttamente, incluso non eseguire mai una andatura, direzione o diagonale previsti, eseguire più di 1/4 di turn (overturn) in più di quello prescritto.
- Solo per le classi Rookie/Novice. I concorrenti che sbagliano il pattern, abbattono un cono o lavorano dalla parte sbagliata dello stesso, non eseguono mai l'andatura, direzione o diagonale previste, o eseguono un over turn superiore a 1/4 rispetto al previsto, non sono squalificati, ma devono essere sempre piazzati sotto quelli che non hanno commesso errori da squalifica.
- I seguenti errori sono causa di squalifica tranne nelle classi Novice amateur e Novice youth nelle quali sono giudicati in rapporto alla loro gravità: Testa del cavallo troppo bassa e/o portata dietro la verticale in modo continuo ed eccessivo, mentre il cavallo è in movimento, oppure mostrare aspetto intimidatorio.

HUNTER UNDER SADDLE

Lo scopo dell'hunter under saddle è quello di presentare o esibire un cavallo con un'espressione luminosa e attenta, le cui andature mostrino il potenziale di un working hunter. Perciò, la sua andatura deve essere libera e fluida, radente il suolo e atletica. I cavalli da hunter under saddle dovrebbero essere adatti allo scopo. Devono muoversi con falcate lunghe e basse avanzando senza sforzo, allungandosi facilmente e dolcemente, essere in grado di allungare la falcata e coprire il suolo con movimenti rilassati e fluidi, sempre mostrando le andature corrette che siano alla giusta cadenza. La qualità del movimento e la consistenza delle andature è di fondamentale importanza. I cavalli devono essere obbedienti, avere un'espressione vivida con orecchie all'erta e devono rispondere volenterosamente al cavaliere che monta con un leggero contatto di mani e gambe. I cavalli devono rispondere prontamente ed essere morbidi nelle transizioni. Alla richiesta di estendere il trotto o allungare il galoppo, devono rispondere nello stesso modo fluido. La sommità della testa dovrebbe essere al livello del garrese o leggermente al di sopra per permettere un corretto impulso dai posteriori. La posizione della testa deve essere leggermente davanti o sulla verticale.

- Questa gara sarà giudicata in base alla prestazione, condizione e conformazione. Il massimo credito verrà dato al cavallo fluido, bilanciato e volenteroso.
- Può essere richiesto il galoppo dal passo disteso o dal trotto, a discrezione del giudice.
- Può essere richiesto di allungare la falcata al passo, trotto o canter, in una o entrambe le direzioni sulla pista. Una estensione è un palese allungamento della falcata con un leggero incremento dell'andatura che richiede un minor sforzo e appare fluida.
- Il giudice ha l'opzione di richiedere il galoppo allungato solamente ai migliori 12 cavalli, in una sola o entrambe le direzioni della pista. Mai più di 12 cavalli allo stesso tempo devono eseguire il galoppo allungato. Al galoppo allungato il giudice può richiedere ai concorrenti del gruppo di fermarsi e stare fermi tranquillamente con le redini sciolte.
- I cavalli devono essere:

esibiti al passo, trotto e galoppo corto in entrambe le direzioni. I cavalli devono retrocedere facilmente e star fermi.

- girare verso l'interno nei cambi di direzione.
- I seguenti errori saranno valutati in rapporto alla loro gravità:
- Passi corti, affrettati o verticali.
- Galoppo falso
- Rompere l'andatura
- Velocità eccessiva ad ogni andatura.
- Lentezza eccessiva a qualunque andatura, mancanza di impulso
- Non adottare l'andatura richiesta
- Testa troppo alta
- Testa troppo bassa (tale che la sua sommità venga a trovarsi sotto il livello del garrese continuamente)
- Collo teso o eccessivamente arcuato (tale che il muso viene a trovarsi dietro la verticale)
- Muso portato eccessivamente avanti
- Contatto con la bocca del cavallo troppo forte
- Inciampare
- Cavallo che appare pigro, apatico, letargico, emaciato, teso o eccessivamente stanco.
- Gareggiare in modo persistente lontano dalla pista.
- I seguenti errori sono causa di squalifica eccetto nel rookie/novice amateur o rookie/novice youth, dove sono valutati in rapporto alla loro gravità: testa troppo

bassa e/o chiaramente sotto la verticale in modo continuo ed eccessivo mentre il cavallo è in movimento, oppure mostrare un aspetto intimidito.

BARREL RACING

Il concorrente corre contro il tempo, seguendo un percorso che consiste in tre barili disposti come un trifoglio. Il concorrente deve scegliere se iniziare dal barile destro o sinistro, girargli intorno, e andare verso il barile successivo, completando il percorso dopo aver girato intorno al terzo barile e correre verso il punto di partenza. Il barrel racing è una gara a tempo.

- Al concorrente è consentita la partenza con rincorsa. Al segnale dello starter il concorrente deve correre al barile 1, girargli intorno tenendolo sulla destra, completare un giro di circa 360 gradi poi andare al barile 2, girare attorno allo stesso tenendolo sulla sinistra compiendo un giro di poco più di 360 gradi; quindi procedere verso il barile 3, compiere un giro di circa 360 gradi attorno ad esso tenendolo sulla sinistra ed infine correre verso la linea d'arrivo passando tra i barili 1 e 2. Questo percorso può essere fatto anche al contrario, partendo a sinistra. Ad esempio, il concorrente può andare prima verso il barile 2, girare a sinistra ed andare poi sul barile 1 e girargli attorno a destra; quindi procedere verso il barile 3 e, dopo avergli girato attorno, sempre verso destra, completare il percorso passando tra i barili 1 e 2 verso la linea d'arrivo.
- Abbattere un barile comporta cinque secondi di penalità. SHW700.3 L'errore di percorso comporterà la squalifica.
- Il concorrente può toccare il barile con la mano durante la prova.
- Il frustino non può essere più lungo di due piedi esclusi il sopra e il sotto che devono essere attaccati alla sella.
- Se un concorrente gareggia in più di una classe di barrel racing e paga le singole iscrizioni, può correre una volta sola e far valere il tempo per tutte le classi alle quali si è iscritto (roll over times).

-
- Si raccomanda il passaggio del trattore prima di iniziare la classe e successivamente ogni sette concorrenti. Lo show management può decidere di aumentare la frequenza dei passaggi.
 - Il giudice deve squalificare qualsiasi concorrente per uso eccessivo del frustino, rope, redini, o altri oggetti su qualsiasi parte del cavallo
 - Se vi è un pari merito che coinvolge l'assegnazione dei punti, la classifica verrà sistemata se tutti i concorrenti pari merito accettano di correre un run-off (spareggio); se no si ricorrerà al lancio della monetina per rompere i pari merito. Il cavallo dichiarato vincitore nel run-off deve rifare il percorso entro due secondi dal suo tempo suo tempo originale oppure il run-off dovrà essere ripetuto. Il penalty time (tempo di penalità) non si applicherà alla regola dei due secondi, ma al tempo finale del run-off.

PERCORSO

- Il percorso dev'essere misurato; deve coincidere con le misure espresse dal diagramma e non può eccedere queste dimensioni. Se però il percorso è troppo grande in rapporto allo spazio disponibile lo si può ridurre di cinque iarde (4.6 metri) alla volta fino a che non troverà posto nell'arena. Deve restare spazio i tra i barili e qualsiasi ostacolo. Non occorre che la distanza tra il barile 3 e la linea d'arrivo sia ridotta di 4.6 metri per volta, se c'è sufficiente spazio per la fermata del cavallo.
- Quando si misura l'area che ospita il percorso, si deve considerare ampio spazio per permettere ai cavalli di completare i giri e fermarsi al termine. Si raccomanda che ci siano almeno 45 piedi (13.5 metri) dalla linea di partenza al fondo dell'arena, almeno 18 piedi (5.4 metri) tra i barili 1 e 2 e la delimitazione dell'arena e 36 piedi (10.8 metri) tra il barile 3 ed il fondo dell'arena.
- Devono essere usati barili d'acciaio da 55 galloni (200 litri) con colori vivaci e chiusi da entrambe le parti.
- Non devono essere usati fusti di plastica o gomma, né altri oggetti simili.
- I markers indicanti la linea di partenza o i timer elettrici, se possibile, devono essere posti contro la delimitazione dell'arena. Devono essere usati un timer elettrico oppure almeno due orologi e il tempo ufficiale sarà quello dato dal timer elettrico oppure la

media dei tempi presi con gli orologi. Il tempo dovrà partire non appena il naso del cavallo raggiunge la linea di partenza e sarà fermato quando il naso del cavallo passa attraverso la linea d'arrivo

