



# **Regolamento Generale**

***PERFORMANCE***

***F.I.S.E.***

***2011***

**Dipartimento Equitazione Americana  
Settore Performance**



## Codice di condotta

1. Negli sport equestri il cavallo deve essere considerato il fattore primario, più importante di qualsiasi altra cosa.
  2. Il benessere del cavallo deve predominare sulle esigenze degli allevatori, degli addestratori, dei cavalieri, dei proprietari, dei concorrenti, degli organizzatori e degli sponsor.
  3. Tutte le cure e i trattamenti veterinari prodigati ai cavalli vanno effettuati allo scopo di assicurare la loro salute ed il loro benessere.
  4. Il massimo livello nei campi dell'alimentazione, salute, igiene e sicurezza deve essere sempre mantenuto ed incoraggiato.
  5. Durante il trasporto, devono essere presi adeguati provvedimenti, per assicurare una ventilazione adeguata, foraggiamento ed abbeveramento regolari dei cavalli.
  6. Particolare cura dovrà essere posta in merito al miglioramento dell'istruzione, durante l'addestramento e la pratica degli sport equestri, oltre che per la promozione di studi scientifici di medicina equina.
  7. La competenza del cavaliere sull'interesse per la salute del cavallo è considerata qualità essenziale.
  8. Ogni tipo di equitazione ed ogni metodo di addestramento devono tener conto del cavallo come essere vivente, e non devono comprendere le tecniche che la F.E.I. considera abusive.
  9. La F.I.S.E. farà adeguati controlli affinché il benessere del cavallo sia rispettato da persone, società e associazioni della sua giurisdizione.
  10. I regolamenti nazionali ed internazionali dello sport in merito alla protezione del cavallo devono essere rispettati non solo durante i concorsi, ma anche durante l'addestramento ed il lavoro quotidiano.
  11. Le norme riguardanti i concorsi, le gare ed i regolamenti in generale saranno continuamente revisionati al fine di assicurare quanto più possibile il rispetto del cavallo.
- Per quanto non previsto dal presente regolamento ci si riferisce alle norme generali della F.I.S.E.

### PREMESSA

Le discipline Performance Western vengono praticate con l'obiettivo di avvicinare all'equitazione americana i cavalieri di ogni livello e migliorare le tecniche equestre praticate nel nostro paese. Le gare quindi offrono un'occasione di raffronto simultaneo per considerazioni di tipo sportivo e culturale. Le gare di Performance sono la naturale parte agonistica del progetto delle Associazioni di scuola western.

Il presente regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le gare di Performance Western indette in Italia, riconosciute dalla F.I.S.E. e dai suoi organi regionali.



### **NORME SPECIFICHE**

- Le code possono essere allungate con allungamenti posticci, con attaccature da crine a crine, senza nessun tipo di aggancio all'osso caudale direttamente.
- Trattamento umano. Nessuno dovrà esibire un cavallo che appaia astioso, apatico, letargico, emaciato, teso o estremamente stanco.
- Nessuno sul campo riservato alle gare, comprese le stalle, i box, il campo prova e l'arena, può trattare un cavallo in modo inumano, come ad esempio:

(1) Collocare un oggetto in bocca al cavallo così da causargli disagio o pena.

(2) Legare un cavallo in modo da causargli inutile disagio o pena nel box, nel mezzo di trasporto, durante l'esercizio di lunghina o quando è montato.

(3) Impiego di tecniche o metodi di addestramento disumani; colpire le gambe del cavallo con oggetti (ad esempio con barriere).

(4) Impiego di attrezzatura disumana compresi imboccature seghettate, pastoie ai garretti, collari e hackamore con punte all'interno.

(5) Qualsiasi dispositivo che limiti il movimento o la circolazione della coda.

(6) Trattamento disumano intenzionale che causi sanguinamento.

- **Equipaggiamento**

(a) Il concorrente che non porta il/i numero/i in modo visibile verrà squalificato.

(b) Nel caso di contrattempi dovuti all'equipaggiamento non saranno concesse prove di recupero. Qualora un tale contrattempo dovesse causare ritardi oppure l'interruzione di una prova, il giudice dovrà squalificare il concorrente.

(c) In ogni classe approvata il giudice avrà l'autorità di richiedere la modifica o la rimozione di ogni accorgimento o pezzo dell'equipaggiamento che gli possa sembrare pericoloso, che gli sembri possa tendenzialmente favorire ingiustamente un cavallo oppure che ritenga inumano.

(d) Nelle gare di morfologia è ammesso l'uso della catena (in bocca, sopra o sotto il muso dei cavalli) ma almeno due anelli della stessa devono fuoriuscire dalla capezza prima di attaccarsi alla lunghina.



- **Equipaggiamento Western**

(a) 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.

(b) 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).

(c) 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.

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

(2) 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. Nelle imboccature fisse (consistenti in un unico pezzo) non sono ammesse estensioni verso il basso. 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 di 50 mm e che stia in posizione piatta nella bocca del cavallo.

(3) Il ponte non deve essere più di 90 mm e vi sono ammessi rivestimenti e rotelle. Sono standard anche imboccature spezzate, halfbreed e spade bits.

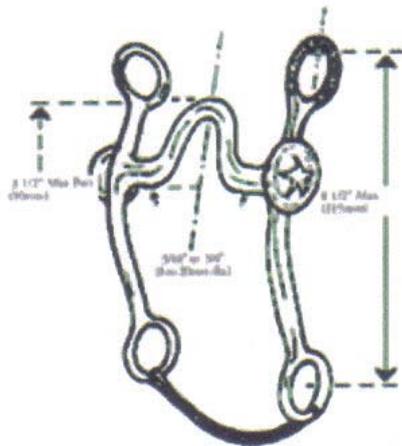
(4) Non sono ammesse imboccature da polo piatte, slip, gag e donut bits.



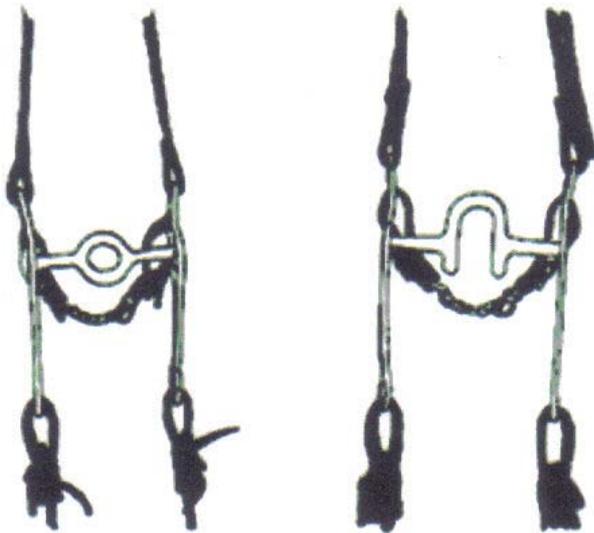
**BARBOZZALI A CATENA AMMESSI**



**IMBOCCATURE PER CLASSI WESTERN**



**IMBOCCATURA AMMESSA**



**DONUT BIT**

**PRONG BIT**

**IMBOCCATURE NON AMMESSE**



(d) Tranne che in classi Hackamore/snaffle bit o classi junior con cavalli bardati con hackamore o filetto, è obbligatorio l'uso di una sola mano sulle redini e non è ammesso il cambio di mano. La mano deve essere attorno alle redini ed è ammesso il solo dito indice tra le redini. In trail è ammesso il cambio di mano sulle redini nell'affrontare un ostacolo. La violazione di questo articolo porta a squalifica automatica.

(e) Per romal, ai fini di questo regolamento, s'intende un'estensione di materiale intrecciato alle redini chiuse. Quest'estensione dev'essere portata nella mano libera ad una distanza di 40 cm dalla mano che tiene le redini. Nell'impiego del romal le redini vanno tenute nella mano chiusa attorno ad esse, i polsi devono essere diritti 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 può essere usata per regolare la lunghezza delle redini durante il lavoro tranne nelle classi di reining. In questa ultima classe, 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 nella 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.

(f) 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.

(g) I cavalli junior presentati in gare di western pleasure, western horsemanship, reining, western riding e trail, con hackamore o filetto possono essere montati sia da 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. Redini chiuse, ad esempio il mecate (redini di crine intrecciato) non possono essere usate con un filetto (snaffle bit).

(h) In tutte le classi western i cavalli devono essere presentati con sella western e appropriata briglia, filetto o hackamore per tutta la durata della classe. 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. I cavalli di sei anni e più vecchi possono essere presentati solo con morso a leve. Quando si usa un morso a leve dev'essere impiegato un barbozzale (di cuoio o con catena) che deve però essere approvato dal giudice; dev'essere largo almeno 12,5 mm ed aderire in modo piatto contro le mascelle del cavallo. Un barbozzale rotto non è necessariamente motivo di squalifica.

(1) Equipaggiamento opzionale

(A) Protezioni varie quali campane, paratendini e fasce sono permessi in reining, western horsemanship e hunt seat equitation.

(B) Speroni; da non usare davanti al sottopancia

(2) Equipaggiamento vietato

(A) Campane, paratendini e fasce sono proibite in western pleasure, trail, showmanship, western riding.

(B) Barbozzali di cavo, indipendentemente da quanto e come siano rivestiti

(C) Qualsiasi barbozzale più stretto di 12,5 mm.

(D) Martingale e redini di ritorno. In questi casi però nessuna parte metallica (non rivestita) dev'essere a contatto con la testa del cavallo.

(E) Chiudibocca ed abbassatesta

- **English equipment (attrezzatura per l'English)**

(a) In tutte le classi English devono usarsi filetti (senza leve), kimberwick, pelham e/o la briglia completa (con doppo redine), tutti con capezzina ed il frontalino di cuoio liscio.

(b) Per quanto riguarda l'imboccatura, nulla può protondere al disotto del cannone. Sia le imboccature fisse che le snodate non possono avere un ponte più alto di 40 mm. Nelle imboccature snodate, l'anello di



congiunzione non può superare il diametro di 32 mm e la barretta di congiunzione dev'essere tra 10 e 20 mm (misurato dall'alto al basso) e di lunghezza massima pari a 50 mm che deve inoltre posizionarsi piatta nella bocca del cavallo. I cannoni di tutte le imboccature devono presentare un diametro minimo di 8 mm da misurarsi a 25 mm dall'anello o altro dispositivo a cui si attaccano le redini. Il diametro dell'anello del filetto non può superare 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 dritto e a pezzo unico.

**(c)** 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.

**(d)** Le selle devono essere di cuoio nero e/o marrone, del tipo tradizionale da caccia o con assetto in avanti, l'inserto per le ginocchia ed i quarti 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.

**(1) Attrezzatura facoltativa:**

- (A) Speroni del tipo senza rotelle, a punta smussata, tonda, non più lunghi di 2,4cm.
- (B) Frustino rigido o flessibile.
- (C) Guanti
- (D) Pettorale di tipo inglese
- (E) Criniera e/o coda intrecciate nello stile da caccia
- (F) Paracolpi, paratendini e fasce sono permesse in hunt seat equitation.

**(2) Attrezzatura vietata:**

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

• **Abbigliamento**

**(a)** Nelle classi western è obbligatorio portare un appropriato abbigliamento western che comprende pantaloni (di varia foggia), 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.

**(b)** 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.



(c) 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.

(d) I giudici, a loro discrezione, possono autorizzare modifiche all'abbigliamento in seguito a condizioni climatiche particolari.

- **Zoppie**

(a) 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.

(b) Zoppie evidenti saranno motivo di squalifica. Zoppie evidenti sono:

- (1) Quando si possa osservare in modo costante al trotto in ogni circostanza.
- (2) Rimarchevole movimento pendolante della testa, movimenti legati, falcate raccorciate
- (3) Minimo carico dell'arto in movimento o a riposo e incapacità di muoversi.

- **Andature**

(a) La seguente terminologia si applica in tutte le classi western:

(1) Il passo 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.

(2) Il 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.

(3) 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.

(b) La seguente terminologia si applica in tutte le classi English:

(1) Il passo è un'andatura naturale, radente il suolo, quattro tempi. 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. Dovrà essere penalizzata la mancanza di un movimento ritmico in avanti.

(2) Il trotto (trot) è un'andatura a due tempi, data da falcate lunghe, radenti, coprenti il suolo, cadenzate e bilanciate. Regolarità ed armoniosità sono più importanti della velocità. Le ginocchia dovrebbero restare relativamente piatte, mostrando una minima flessione. Saranno penalizzate falcate rapide e brevi e/o la velocità eccessiva. Quando si richiede di estendere il trotto, ci dovrebbe essere una chiara estensione della falcata.

(3) Il canter (galoppo di lavoro) è un'andatura a tre tempi, regolare, libero nel movimento, rilassato e diritto in entrambi i galoppi (destra e sinistra). La falcata dovrebbe essere lunga, radente e coprente il suolo. Un



canter a quattro tempi con il cavallo eccessivamente raccolto, dev'essere penalizzato, così come la velocità eccessiva.

(4) Hand gallop (galoppo lungo) dovrebbe essere un chiaro allungamento della falcata con una rimarchevole variazione nella velocità. Il cavallo dovrebbe essere sotto controllo ed in grado di fermarsi dolcemente ed in modo equilibrato.

(d) La seguente terminologia è la descrizione delle andature del western pleasure

#### IL PASSO

(1) Passo scadente – passo disuguale e senza cadenza. Non ha fluidità e può sembrare incerto o sembrare una marcia

(2) Passo medio – ha quattro tempi, linea dorsale uniforme, è rilassato

(3) Passo buono – è fluido e in quattro tempi, linea dorsale uniforme, rilassato, brillante e attento.

#### IL TROTTO

(1) Trotto inaccettabile- non si può eseguire in due tempi e non ha fluidità o equilibrio nel movimento

(2) Trotto scadente – esitante nel movimento. Non mantiene un movimento uniforme e bilanciato o linea dorsale uniforme. Può sembrare strascicato.

(3) 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.

(4) Trotto medio o corretto – è in due tempi, linea dorsale uniforme, aspetto rilassato.

(5) 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.

(88)

(6) 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.

(7) 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

(1) Trotto allungato scadente – non allunga mai la falcata e può sembrare scomodo nel cavalcare.

(2) Trotto allungato medio – movimento dell'andatura in avanti e dolce nel cavalcare.

(3) 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

(1) Galoppo inaccettabile – non ha andatura in tre tempi, non ha fluidità, ritmo o equilibrio. Scomodo nel cavalcare

(2) 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.

(3) 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.

(4) 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.

(5) 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.

(6) 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.

(7) 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)**

(1) Back- up scarso – il cavallo è resistente ed è pesante davanti. Può aprire la bocca e sbattere la testa o piegarsi indietro.

(2) Back- up medio – il cavallo indietreggia diritto e tranquillamente con un leggero contatto e senza esitazione.

(3) Back-up buono – mostra u movimento bilanciato, leggero e fluido. Indietreggia diritto con portamento, senza aprire la bocca , con un leggero contatto e senza esitazione.

#### • Classi di Performance

1. In tutte le classi di performance 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 per tempo 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.
2. Negli show con giudici multipli e con diverse arene, possono essere offerte ai concorrenti classi di trail in ordine e posizione casuali. Anche l'ordine di partenza in questo caso potrà essere casuale.
3. È obbligo l'affissione di tutti i pattern e percorsi almeno un'ora prima dell'inizio della relativa classe.
4. In tutte le classi di performance i cavalli devono essere montati a cavalcioni, tranne in showmanship at halter in cui sono condotti a mano alla capezza.
5. Il punteggio ottenuto nelle eliminatorie o nelle tornate, ed il punteggio ottenuto da ogni cavallo nelle finali, oppure, il punteggio ottenuto nelle sole finali, determinerà il piazzamento finale; la costanza della prestazione sarà riconosciuto quale fattore determinante.
6. In ogni gara di performance il giudice:

(1) 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.

(2) Può, a sua discrezione, richiedere ai soli finalisti di indietreggiare, in gare in cui il back sia previsto.

(3) Può, a sua discrezione, 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.

(4) Squalificare in qualsiasi momento un cavallo che presenti una bocca sanguinante.

(5) 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 a sua discrezione, penalizzare un cavallo per un eccessivo o esagerato frustare o 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.

(6) La caduta del cavallo o del cavaliere sarà motivo di squalifica.



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.

- (a) Nelle classi di performance il cavallo con la bocca legata o bloccata dev'essere squalificato.
- (b) 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.
- (c) Non dovranno essere impiegati barili quali maker.
- (d) Le sedie andranno escluse dall'utilizzo quale markers in ogni manifestazione
- (e) 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.
- (f) In ogni Show il Giudice deve controllare le imboccature in almeno una Classe.
- (g) 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.

- **Reining**

(a) Il giudice di gara può scegliere uno qualsiasi dei seguenti 11 patterns (percorsi) approvati e questo andrà poi seguito da tutti i concorrenti.

(b) Ogni concorrente eseguirà il pattern individualmente e separatamente. Ogni cavallo verrà giudicato immediatamente dal momento in cui entra in arena ed il giudizio cesserà dopo l'ultima manovra. Qualsiasi errore commesso prima dell'inizio del pattern verrà valutato in base alla sua gravità.

(c) Dar prova di reining non significa solo guidare il cavallo ma anche controllarlo in ogni suo movimento. Il miglior cavallo da reining dovrebbe essere guidato e controllato con poca o nessuna resistenza e completamente sottomesso. Qualsiasi movimento compiuto di sua iniziativa dovrà essere considerato una mancanza di controllo. Qualsiasi deviazione dall'esatto percorso scritto, dev'essere considerato come una mancanza, o una temporanea perdita, di controllo e perciò penalizzata in base alla sua gravità. Saranno valutati positivamente la fluidità dei movimenti, la finezza, l'atteggiamento, la rapidità e l'autorità nell'esecuzione delle varie manovre che implicano un controllo sulla velocità.

(d) Il punteggio sarà sulla base da 0 ad infinito, con 70 che denota una prestazione media. Alle manovre individuali viene dato un punteggio con un incremento di ½ punto partendo da un minimo di -1 ½ ad un massimo di + 1 ½ con un punteggio di 0 che denota una manovra che è corretta ma non presenta grado di difficoltà.

(e) Le seguenti infrazioni porteranno ad un "non score" (nessun punteggio):

- (1) Maltrattamento di un animale presente in arena e/o presenza di segni che indichino che un abuso vi è stato, prima o durante la prestazione di un cavallo in gara.
- (2) Impiego di attrezzatura vietata, compresi il filo di ferro sulle imboccature, bosals o barbozzali.
- (3) 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.
- (4) Utilizzo di tack collars (collari con punte all'interno), abbassatesta e chiudibocca.
- (5) Impiego di frustini
- (6) Applicazione di qualsiasi tipo di dispositivo che alteri il movimento o la circolazione del sangue della coda.
- (7) Non ottemperanza all'obbligo di mostrare l'attrezzatura ed il cavallo al giudice per l'ispezione nel caso venga richiesto.
- (8) Mancanza di rispetto o cattiva condotta da parte del concorrente.
- (9) Non sono ammesse le redini chiuse tranne le regolari redini romal.



**(f)** Il cavaliere potrà riordinare l'avanzo delle redini qualora questo gli impedisse di continuare il percorso ma dovrà essere fatto senza interferire nella prestazione del cavallo, durante un'esitazione o una sosta; la mano libera del cavaliere può essere impiegata per tenere il romal nel modo abituale.

**(g)** Le seguenti infrazioni porteranno ad un punteggio finale uguale a **zero**:

- (1) Impiego di più dell'indice e del primo dito tra le redini.
- (2) Utilizzo di due mani (tranne nell'uso di filetto o hackamore in classi apposite) e cambio di mano.
- (3) Utilizzo del romal in modo diverso da come indicato
- (4) Mancanza di completare il pattern come descritto.
- (5) Eseguire le manovre in ordine diverso da quello specificato.
- (6) Aggiungere manovre non specificate, come ad esempio:
  - (A) Indietreggiare per più di due passi falcate (4 passi)
  - (B) Girare per più di 90 gradi.
- (7) 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.
- (8) Recalcitrare o rifiutare un comando ritardando l'esecuzione del pattern.
- (9) Il cavallo prende la mano o il cavaliere non lo guida e diventa impossibile stabilire se il concorrente è sempre sul percorso.
- (10) Trottare per oltre mezzo cerchio o per metà della lunghezza dell'arena.
- (11) Eccesso di spin per oltre 1/4 di giro.
- (12) Caduta del cavallo o del cavaliere.

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.

**(h)** Le seguenti infrazioni causeranno una penalità di **5 punti**:

- (1) Impiego degli speroni davanti al sottopancia.
- (2) Utilizzo di una qualsiasi delle mani per incutere paura o per premiare il cavallo.
- (3) Tenersi alla sella con una mano. (aggrapparsi)
- (4) Palese disobbedienza del cavallo, tra cui, scalcciare, mordere, sgroppare, impennarsi ed impuntarsi.

**(i)** Le seguenti infrazioni porteranno a **2 punti** di penalità:

- (1) Rottura dell'andatura.
- (2) Arresto (freeze-up) durante gli spins o rollbacks.
- (3) Non ottemperanza all'obbligo di prendere il galoppo da fermo o dal passo, nei patterns in cui si entra al passo.
- (4) Non ottemperanza all'obbligo di essere al galoppo al primo marker, nei patterns in cui si entra al galoppo.
- (5) Non ottemperanza all'obbligo di oltrepassare il primo marker prima di iniziare la manovra dello stop.

**(j)** Iniziare o lavorare sui cerchi o sulle figure a otto, in galoppo falso, verrà valutato come segue:

Ogni volta che un cavallo è in galoppo falso, il giudice deve sottrarre **un punto**. Le penalità per il galoppo falso sono cumulative ed il giudice dedurrà **un punto** per ogni quarto di cerchio, o frazione, in cui il cavallo sarà in galoppo falso. Il giudice dovrà sottrarre **mezzo punto** per il ritardo nel cambio di galoppo di una falcata quando il cambio di galoppo è richiesto nella descrizione del pattern.

**(k)** Verrà sottratto **mezzo punto** 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 alla lunghezza dell'arena, costerà **2 punti**.

**(l)** Verrà sottratto **mezzo punto** per eccesso o difetto di spin (overspinning o underspinning) fino ad un ottavo di giro; **un punto** da un ottavo ad un quarto di giro.



**(m)** Verrà sottratto **mezzo punto** per non aver rispettato l'obbligo di distanza minima dalla recinzione di 6 metri, quando si compie una manovra di stop o rollback.

**(n)** Nei patterns in cui sono previste delle figure a U, se il cavallo non è in galoppo giusto quando affronta la prima curva in fondo all'arena, verranno attribuite le seguenti penalità: **un punto** per mezzo giro, **due punti** per oltre mezzo giro.

**(o)** Errori imputabili al cavallo che verranno valutati in base alla gravità ma non saranno causa di squalifica:

- (1) Eccessivo aprire della bocca
- (2) Eccessivo movimento della mandibola, apertura della bocca o sollevamento della testa durante uno stop.
- (3) Eseguire uno stop in modo non armonioso e non dritto ma con il posteriore sobbalzante o eseguire uno stop laterale.
- (4) Rifiuto di cambiar galoppo.
- (5) Anticipare un comando.
- (6) Inciampare.
- (7) Arretrare in modo storto.
- (8) Rovesciare un marker.

**(p)** Errori imputabili al cavaliere che verranno valutati in base alla gravità ma non saranno causa di squalifica.

- (1) Perdita di una staffa.
- (2) Il non rispetto dell'obbligo di eseguire i cerchi o le figure a otto entro i markers 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 markers.
- (3) Se viene offerta una sola classe di reining allo show, dovrà essere:  
(A) Reining all-ages, in cui i cavalli di sei anni e oltre dovranno essere presentati con imboccatura a leve ed i cavalli di cinque anni e più giovani potranno essere presentati indifferentemente in filetto, hackamore o imboccatura a leve.

**(q)** Mentre il cavallo è in movimento, la mano del cavaliere dev'essere ben staccata sia dal cavallo che dalla sella.



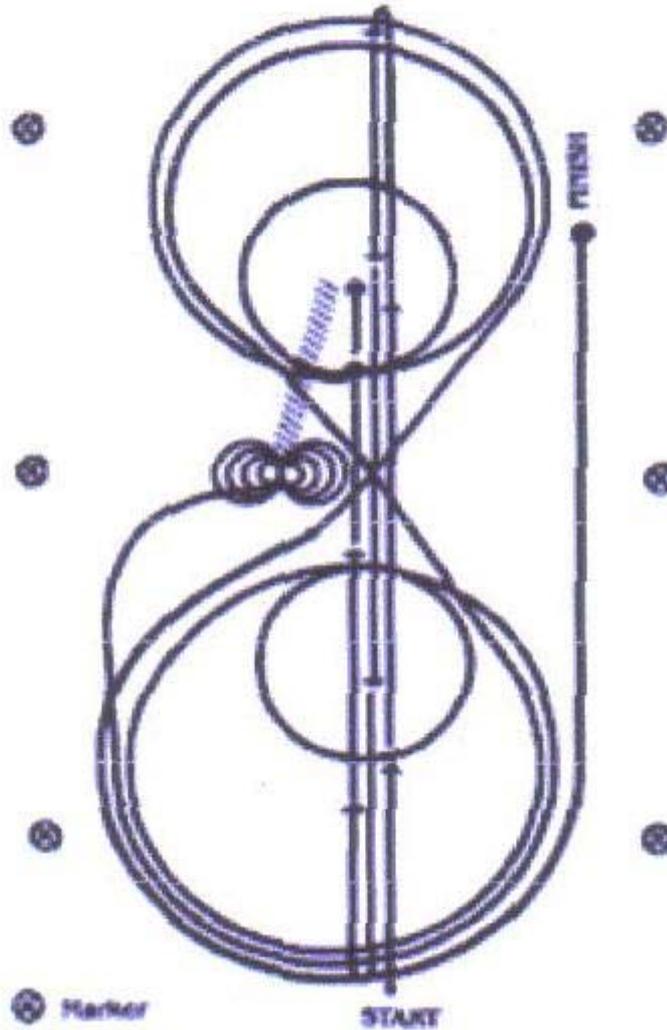
---

- **Reining pattern numero 1**

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 contro della stessa eseguire uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o almeno fino a tre metri da esso. Esitare.
4. Eseguire quattro spin a destra.
5. Eseguire quattro spin ed un quarto a sinistra in modo che il cavallo si trovi di fronte alle 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 all'arena, verso il fondo della stessa, e dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop ad almeno 6 metri dal muro o staccionata. Esitare per dimostrare il completamento del percorso.  
Il cavaliere può dover mostrare l'imboccatura al giudice.



## REINING PATTERN NUMERO 1





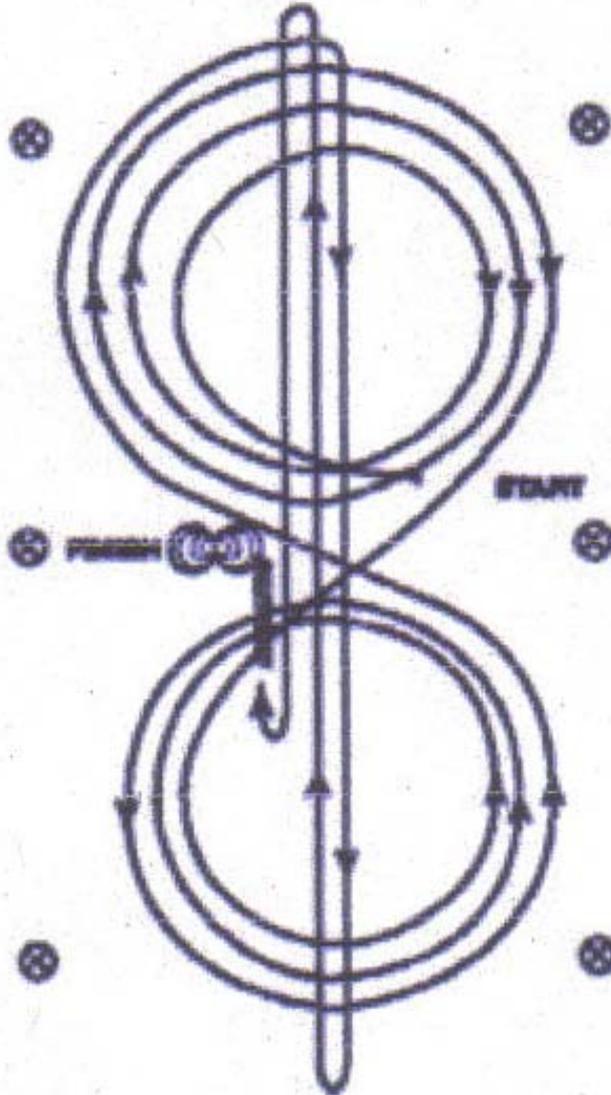
- **Reining pattern numero 2**

Iniziare al centro dell'arena rivolti verso la delimitazione 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 tre metri. Esitare.
  6. Effettuare quattro spin a destra.
  7. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.
- Il cavaliere può dover mostrare l'imboccatura al giudice.



## REINING PATTERN NUMERO 2





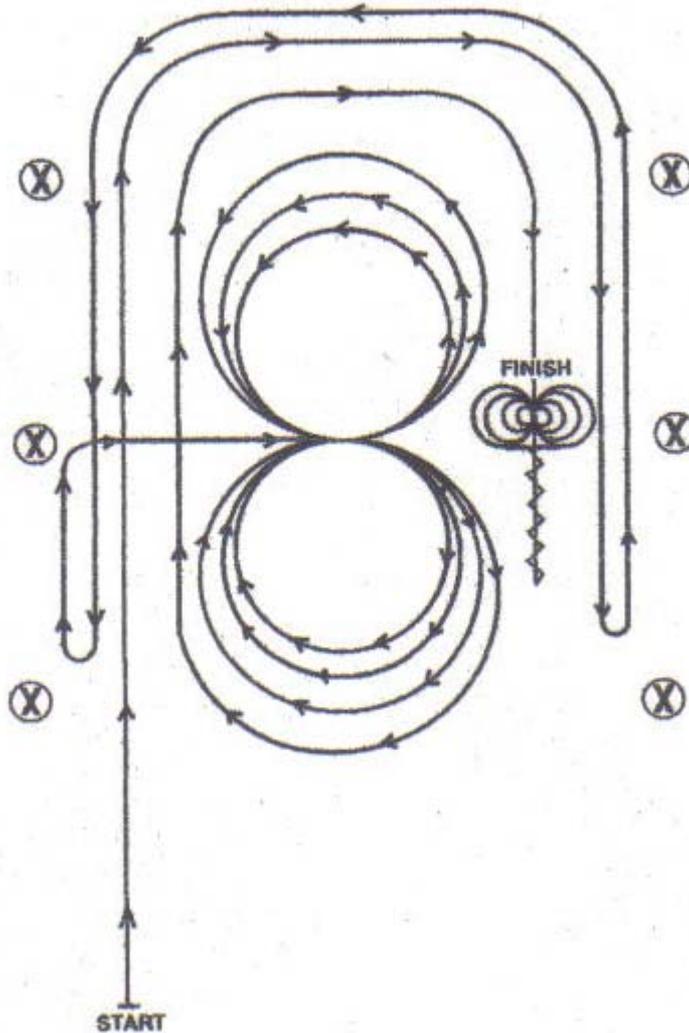
- **Reining pattern numero 3**

1. Iniziare stando ad almeno 6 metri dalla delimitazione dell'arena; 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 procede seguendo il lato lungo sinistro, stando ad almeno sei metri dalla recinzione, proseguire lungo il lato corto e lungo il lato destro. Dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno tre 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 3





- **Reining pattern numero 4**

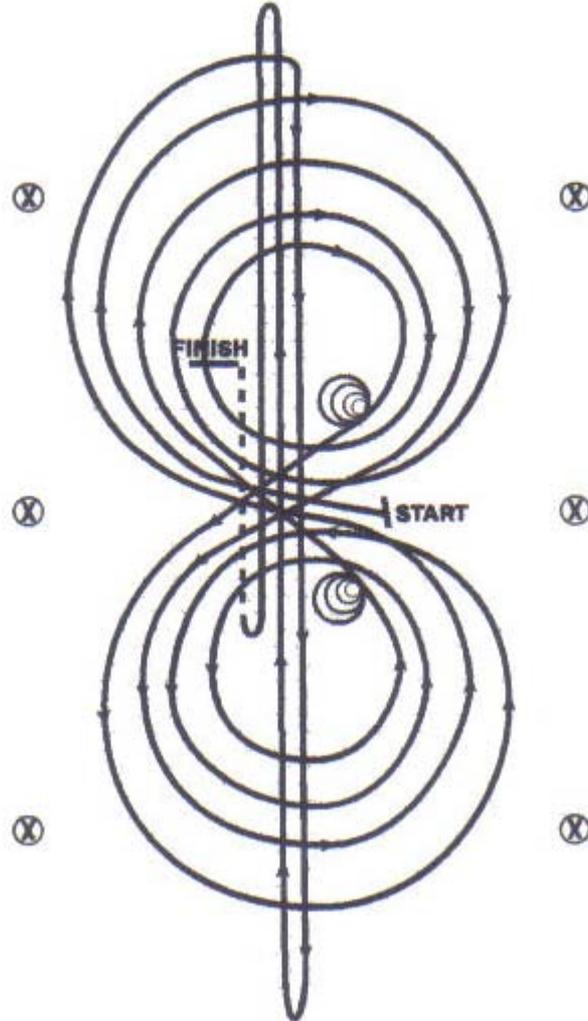
Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta sinistra.

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. Stop 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 in 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 tre metri. Esitare per dimostrare di aver concluso il pattern.

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



## REINING PATTERN NUMERO 4



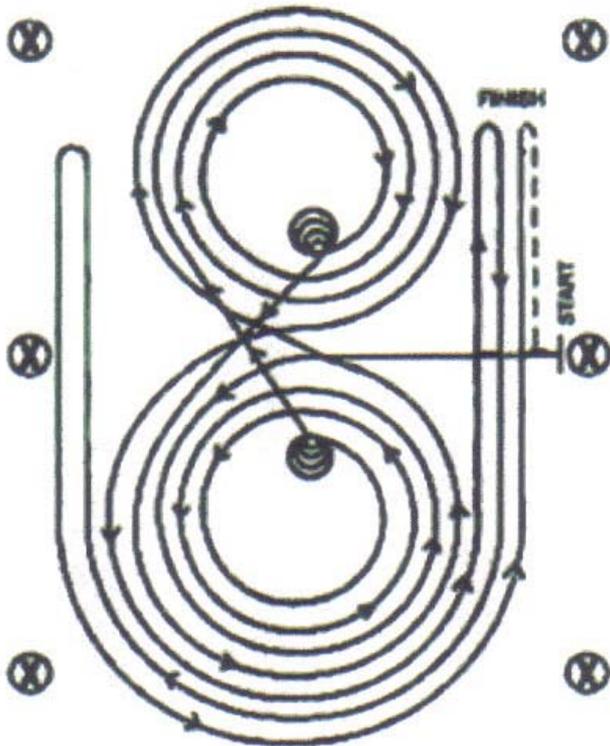


- **Reining pattern numero 5**

Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta sinistra.

1. Iniziare in galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Stop 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. Stop 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 6 metri dal muro e 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 sei 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 5**





- **Reining pattern numero 6**

Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta sinistra.

1. Effettuare quattro spin a destra.
2. Effettuare quattro spin a sinistra.
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 sei metri della 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 sei metri dalla recinzione, senza esitare.
7. Ritornare sul semicerchio lasciato, a mano sinistra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno sei metri dalla recinzione. Indietreggiare per almeno tre metri.

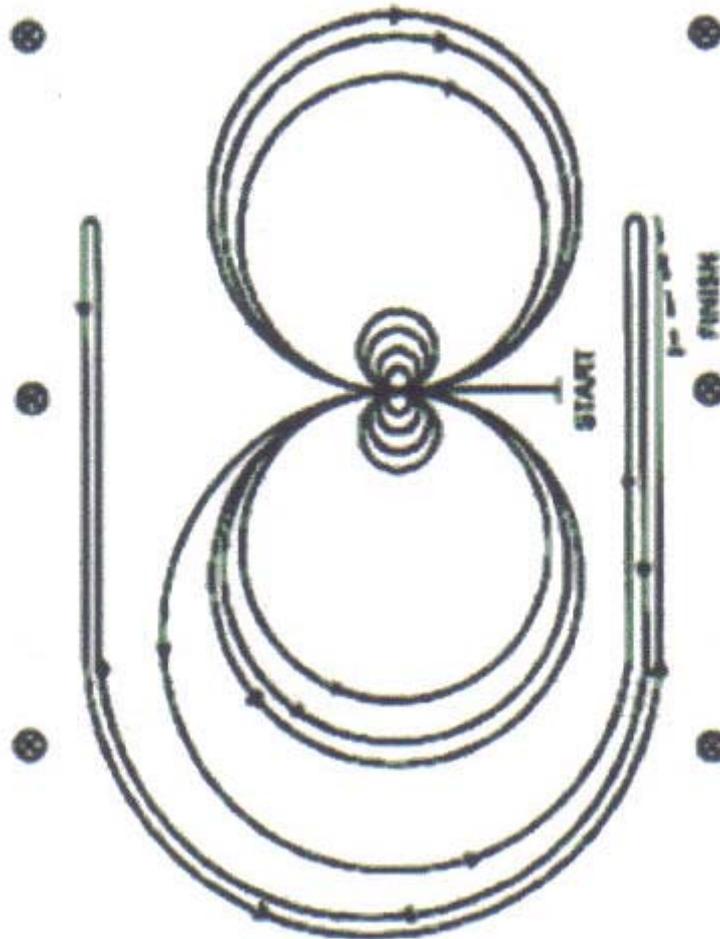
Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

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



---

## REINING PATTERN NUMERO 6



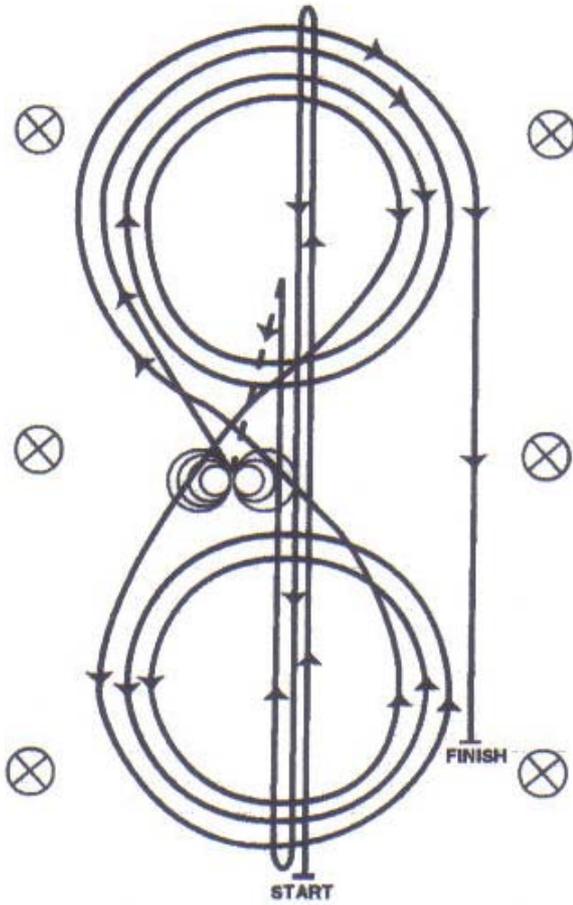


- **Reining pattern numero 7**

1. Procedere il 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 almeno fino a tre metri da esso. 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 diritto sul lato destro dell'arena, verso il fondo della stessa, e dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop ad almeno 6 metri dal muro o staccionata. Esitare per dimostrare il completamento del percorso.  
Il giudice può richieder al concorrente di mostrare l'imbocatura.



**REINING PATTERN NUMERO 7**



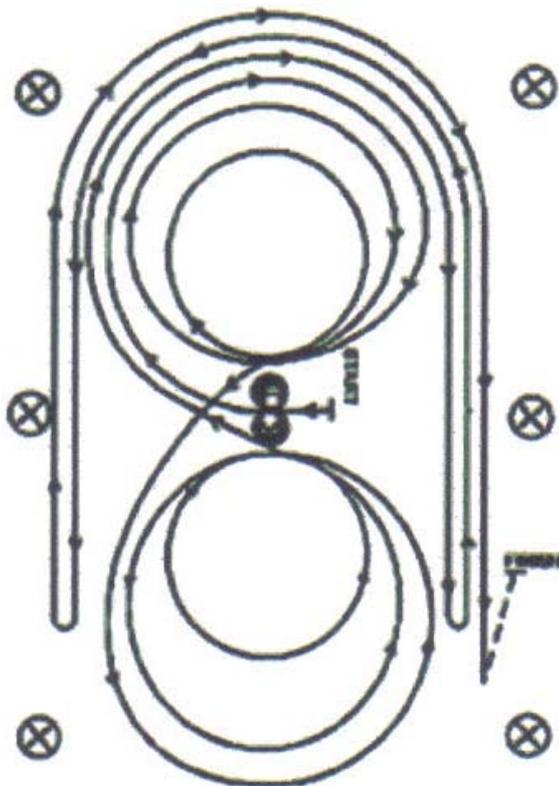


- **Reining pattern numero 8**

Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta 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 ed il terzo 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 ed il terzo 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 sei 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 destra ad almeno sei metri dalla recinzione, senza esitare.
  7. Ritornare sul semicerchio lasciato, a meno destra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno sei metri dalla recinzione. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.
- Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.

### REINING PATTERN NUMERO 8



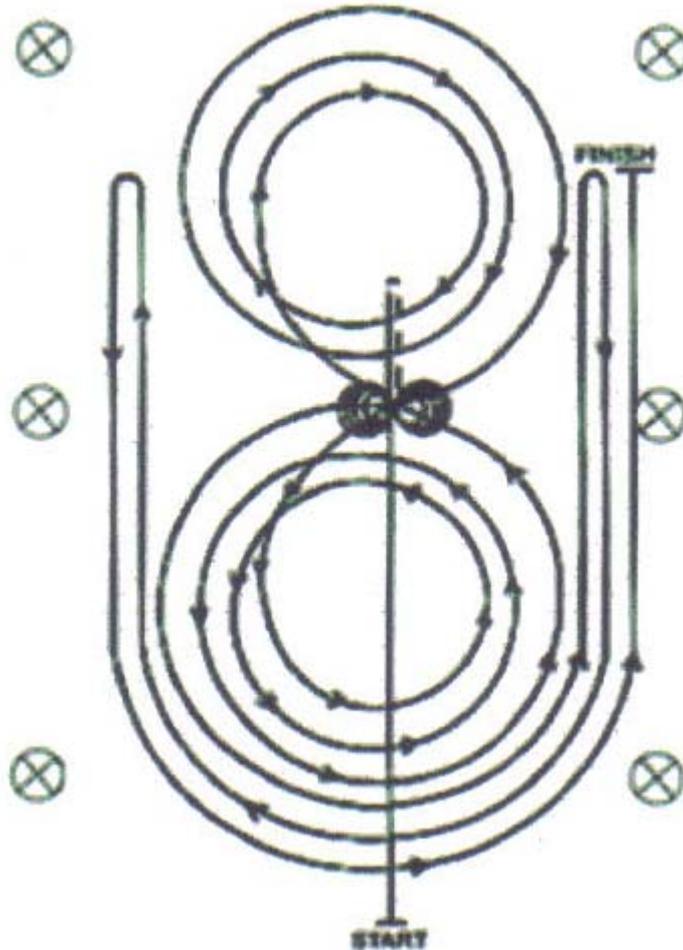


- **Reining pattern numero 9**

1. Iniziare il pattern sul lato corto in basso. In galoppo veloce procedere in direzione del lato opposto passando per il centro e, dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o di almeno tre 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 sei 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 sinistra ad almeno sei metri dalla recinzione, senza esitare.
  8. Ritornare sul semicerchio lasciato, a meno destra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno sei metri dalla recinzione. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.
- Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



## REINING PATTERN NUMERO 9



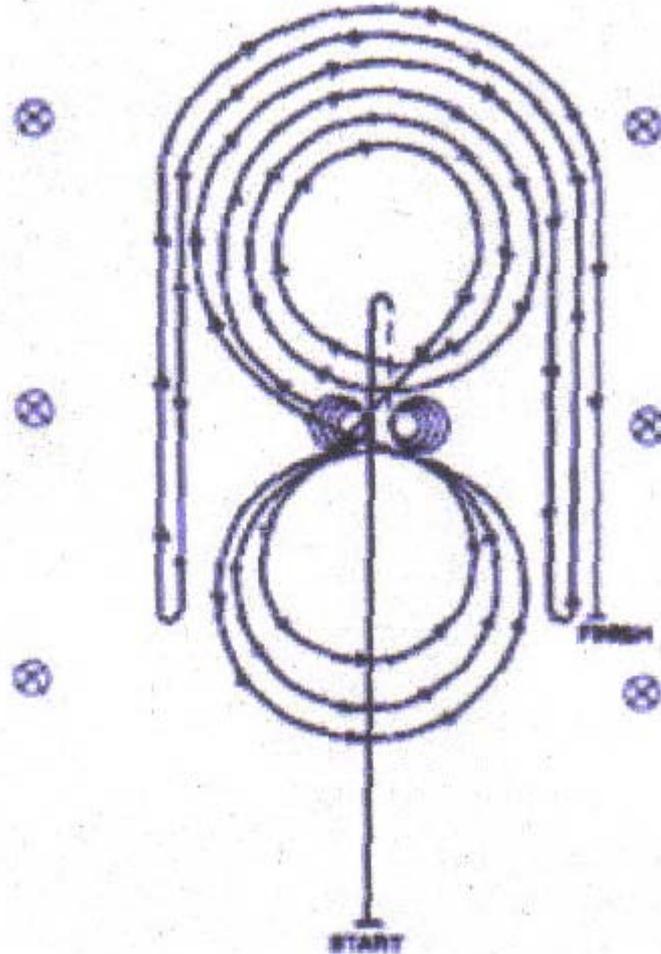


- **Reining pattern numero 10**

1. Iniziare il pattern sul lato corto in basso. In galoppo veloce procedere in direzione del lato opposto passando per il centro e, dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o di almeno tre 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 sei 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 sei 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 sei 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





- **Reining pattern numero 11**

Approvato solo per Novice Amateur, Novice Youth e 13 and under.

È obbligatorio l'uso di markers lungo il muro o recinto.

Il giudice indicherà mediante markers lungo la recinzione, la lunghezza del pattern. Non sono ammessi markers all'interno della zona del pattern.

Effettuare il pattern come segue.

1. Partendo dal marker mediano effettuare un cerchio ampio e veloce a destra, in galoppo destro.
2. Ridurre il cerchio ad uno piccolo fino al marker mediano. Stop.
3. Effettuare due spin verso l'interno del piccolo cerchio alla fine dei quali dovresti trovarti di fronte il muro sinistro; lieve esitazione.
4. Prendere il galoppo sinistro e compiere un cerchio ampio e veloce.
5. Fare un cerchio piccolo e fermarsi al centro dell'arena. Stop. Non esitare su questi stop.
6. Effettuare due spin verso il centro del cerchio, lieve esitazione, il cavallo fronteggia il muro sinistro.
7. Prendere il galoppo destro veloce e compiere una figura a 8 sui cerchi grandi. Cambiare galoppo in centro all'arena.
8. Iniziare un cerchio veloce ed ampio a destra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker effettuare un rollback a sinistra ad almeno sei metri dalla recinzione, senza esitazione.
7. Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il centro dell'arena (dopo il marker mediano) effettuare un rollback a destra ad almeno sei 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 sei metri dalla recinzione. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

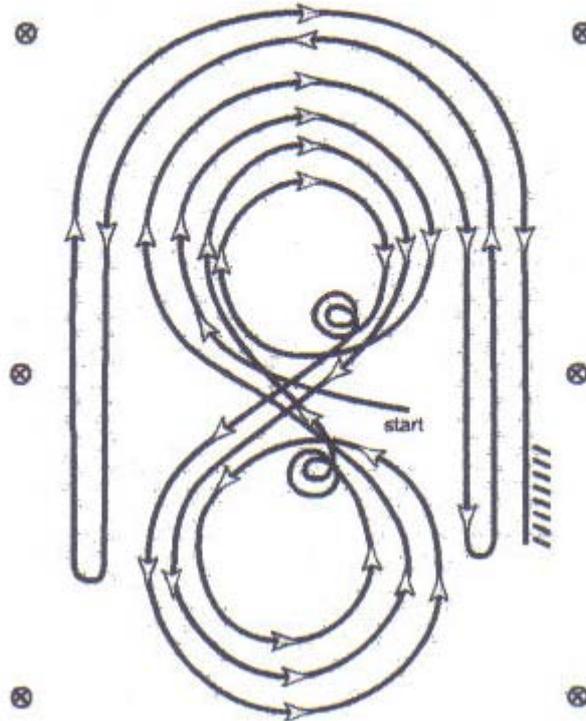
Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



---

## REINING PATTERN NUMERO 11

Approvato solo per Novice Amateur, Novice Youth e 13 and under.





- **Western riding**

**(a)** Western riding è una gara in cui il cavallo viene giudicato per la qualità delle andature, cambi di galoppo, risposta al cavaliere, comportamento e indole. Il cavallo dovrebbe eseguire il percorso ad una velocità ragionevole, essere sensibile e ben educato, libero e sciolto nei movimenti.

**(b)** Dovrà esser enfatizzato e dato credito per la 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. Il cavallo dovrà portare la testa in modo rilassato, dimostrando risposta alle mani del cavaliere con moderate flessione dell'incollatura. I cavalli possono essere montati con un leggero contatto o con redini ragionevolmente lunghe. Il cavallo dovrebbe attraversare la barriera sia al trotto che al galoppo senza rompere l'andatura o variare radicalmente la falcata.

**(c)** Il giudice sceglierà uno dei quattro percorsi (pattern) e sarà responsabile per la corretta posa dello stesso.

**(d)** Commenti sui pattern:

(1) Gli otto cerchietti rappresentano dei conetti di plastica di cui si raccomanda l'uso. Questi dovranno essere separati da una distanza uniforme, misurata, non inferiore a 9 metri e non superiore a 15 metri sui lati con 5 marker (v. diagramma). Nel pattern uno, i tre marker sul lato opposto dovranno essere posti all'altezza del corrispondente marker dell'altra fila. Si raccomanda che i markers siano posti ad una distanza minima di 4.5 metri dalla recinzione (o muri dell'arena) e che il pattern sia largo da 15 a 24 metri a seconda delle possibilità offerte dall'arena.

(2) Dovrà essere impiegata una barriera, o palo, solidi, lunghi almeno 2.5 metri.

(3) 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.

**(e)** Il punteggio sarà dato sulla base da 0 a 100 e 70 starà ad indicare una prestazione media.

(1) Indicazioni sull'assegnazione dei punti da considerare: i punti saranno aggiunti o sottratti dalle manovre sulla seguente base, spaziando da più 1.5 a meno 1.5: -1.5 estremamente scarso, -1 scarso, -0.5 insufficiente, 0 sufficiente, +0.5 buono, +1 molto buono, +1,5 eccellente. I punteggi relativi alla manovra devono essere determinati indipendentemente dai punti relativi a penalità.

**(f)** Un concorrente dovrà essere penalizzato ogni volta che si verificherà uno dei seguenti fatti:

**Cinque (5) punti**

(1) Mancanza di cambio dopo la zona evidenziata (nota: mancanza di cambio compreso il galoppo incrociato). Due errori di cambio consecutivi risulterebbero in due volte 5 punti di penalità).

(2) Palese disobbedienza compreso scalciare, mordere, sgroppare ed impennarsi.

**Tre (3) punti**

(1) Mancanza di prendere la giusta andatura (trotto o galoppo) o di fermarsi quando richiesto, entro 3 metri della zona indicata.

(2) Rottura dell'andatura al galoppo

(3) Cambio di galoppo scomposto (semplice)

(4) Il galoppo sbagliato all'altezza del marker o prima dello stesso precedente l'arena destinata al cambio, oppure, galoppo sbagliato all'altezza del marker o dopo lo stesso, dopo la zona destinata al cambio.

(5) Aggiuntivi cambi di galoppo in qualsiasi parte del pattern (tranne in occasione di una correzione di un cambio di troppo o di un galoppo falso).

(6) Nei patterns 1 e 3, mancanza di partenza al galoppo entro 9 metri dopo aver oltrepassato la barriera.



(7) Rottura dell'andatura al passo o al trotto per oltre due falcate.

**Due (2) punti**

(1) Rottura dell'andatura al passo, trotto o galoppo.

**Un (1) punto**

(1) Rottura dell'andatura al passo o al trotto fino a due falcate.

(2) Colpire o far rotolare la barriera.

(3) Galoppo falso per oltre una falcata da qualsiasi lato e tra i marker

(4) Barriera che viene a trovarsi tra gli anteriori o tra i posteriori

**Mezzo (1/2) punto**

(1) Toccata, leggera, sulla barriera

(2) Salto con i posteriori o gli stessi che si toccano durante il cambio

(3) Cambio di galoppo non simultaneo di anteriori e posteriori

**Squalifica - punteggio totale 0**

(1) Attrezzatura illegale

(2) Maltrattamento volontario

(3) Errore di percorso

(4) Abbattere un marker

(5) Mancare totalmente la barriera

(6) Rifiuti gravi - arrestarsi ed indietreggiare per oltre due falcate o quattro passi con l'anteriore

(7) Disobbedienze gravi - impennarsi, addestramento in campo

(8) Mancanza di prendere il galoppo prima del cono di fine percorso nei pattern 1 e 3

(9) Quattro o più cambi semplici e/o mancanze di cambi

(10) Rotazione di più di ¼ di giro

(11) errori che portano alla squalifica ad eccezione delle categorie novice dove verranno giudicati in base alla gravità:

(a) testa portata troppo bassa (punta dell'orecchio sotto la linea del garrese costantemente)

(b) flessione esagerata della nuca o collo troppo piegato così da avere la linea della testa sotto la verticale

**Crediti**

(1) Cambi di galoppo con anteriori e posteriori simultaneamente

(2) Cambio di galoppo vicino al centro della zona destinata al cambio

(3) Percorso compiuto in modo uniforme ed accurato

(4) Percorso compiuto ad un'andatura costante

(5) Facilità di guida e controllo del cavallo con redini e gambe

(6) Educazione e disposizione

(7) Conformazione e preparazione atletica

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

(1) Aprire la bocca eccessivamente

(2) Anticipare i comandi

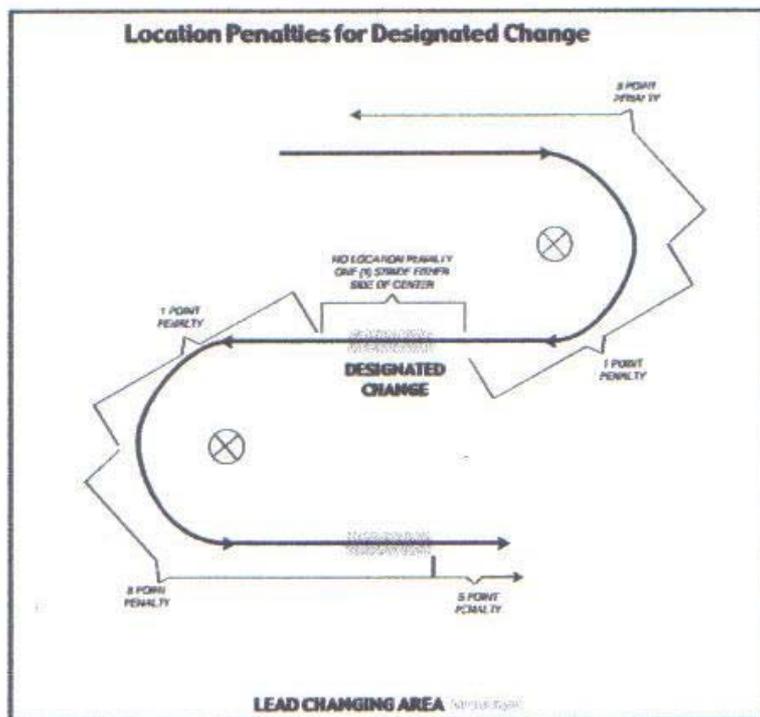
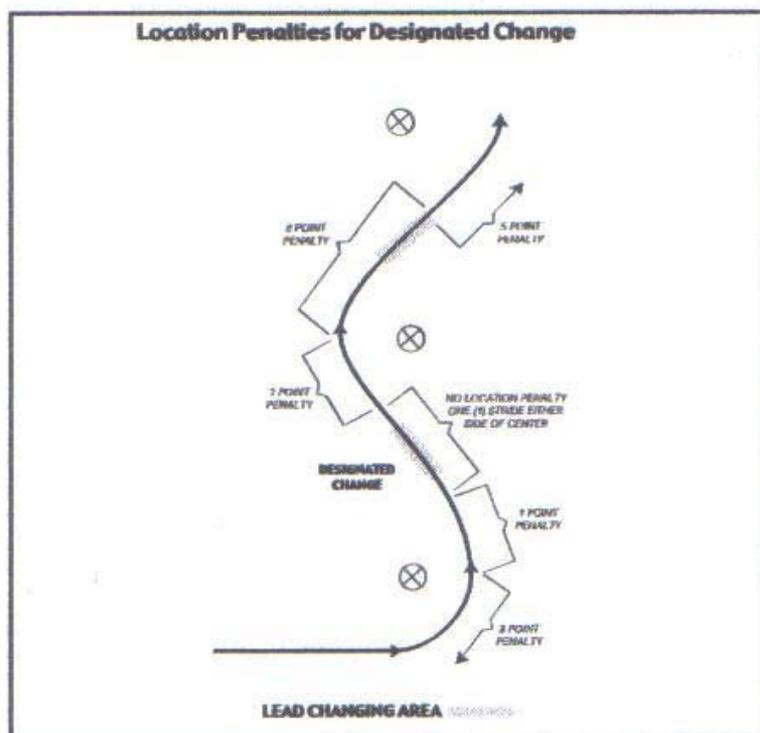
(3) Inciampare

(4) testa portata troppo alta

(5) testa portata troppo bassa (punta dell'orecchio sotto al garrese)

(6) Portamento della testa dietro la verticale.

(7) Portamento della testa troppo avanti la verticale (excessive nosing out)



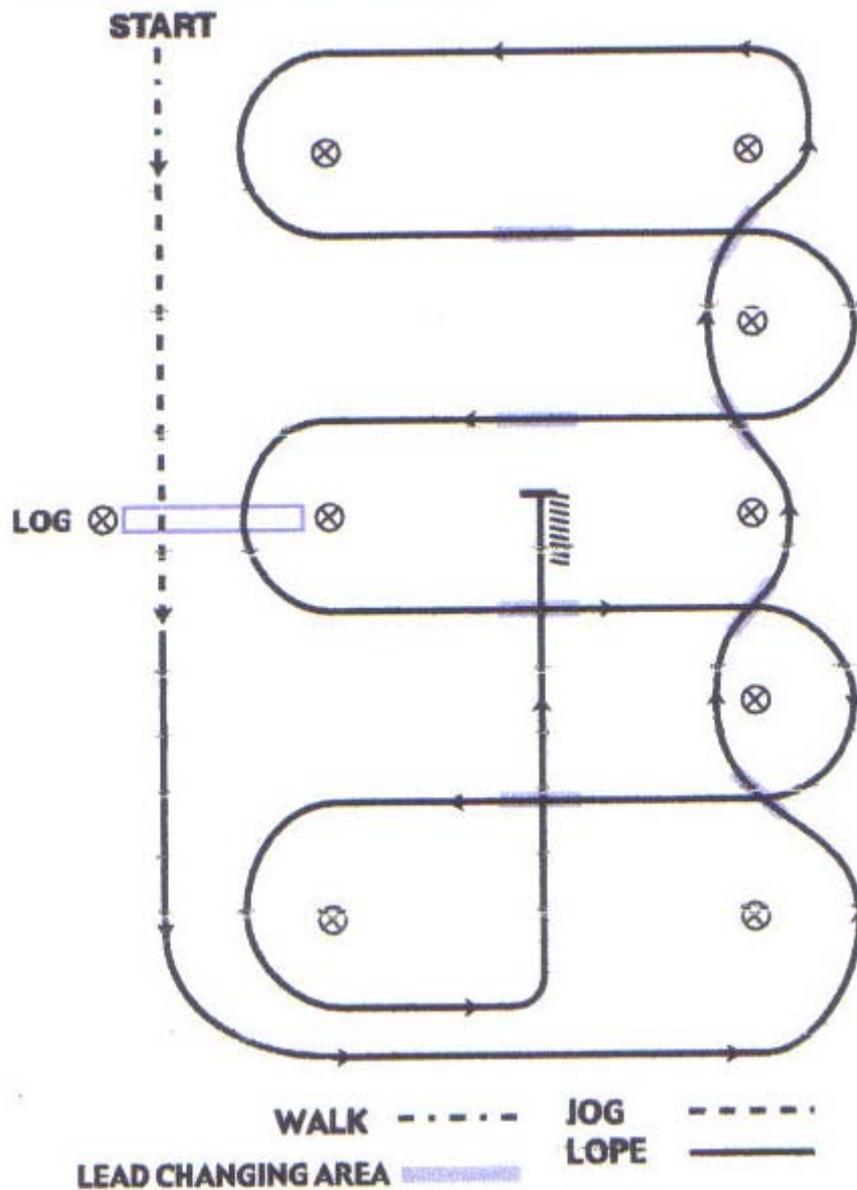


- **Western riding pattern I**

1. Passo almeno 15 piedi 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



## WESTERN RIDING PATTERN I



### • Western riding pattern II

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

Viale Tiziano, 74 – 00196 Roma  
T. 06 81 91 86 22 F. 06 83 66 84 84 W. [equitazioneamericana@fise.it](mailto:equitazioneamericana@fise.it)

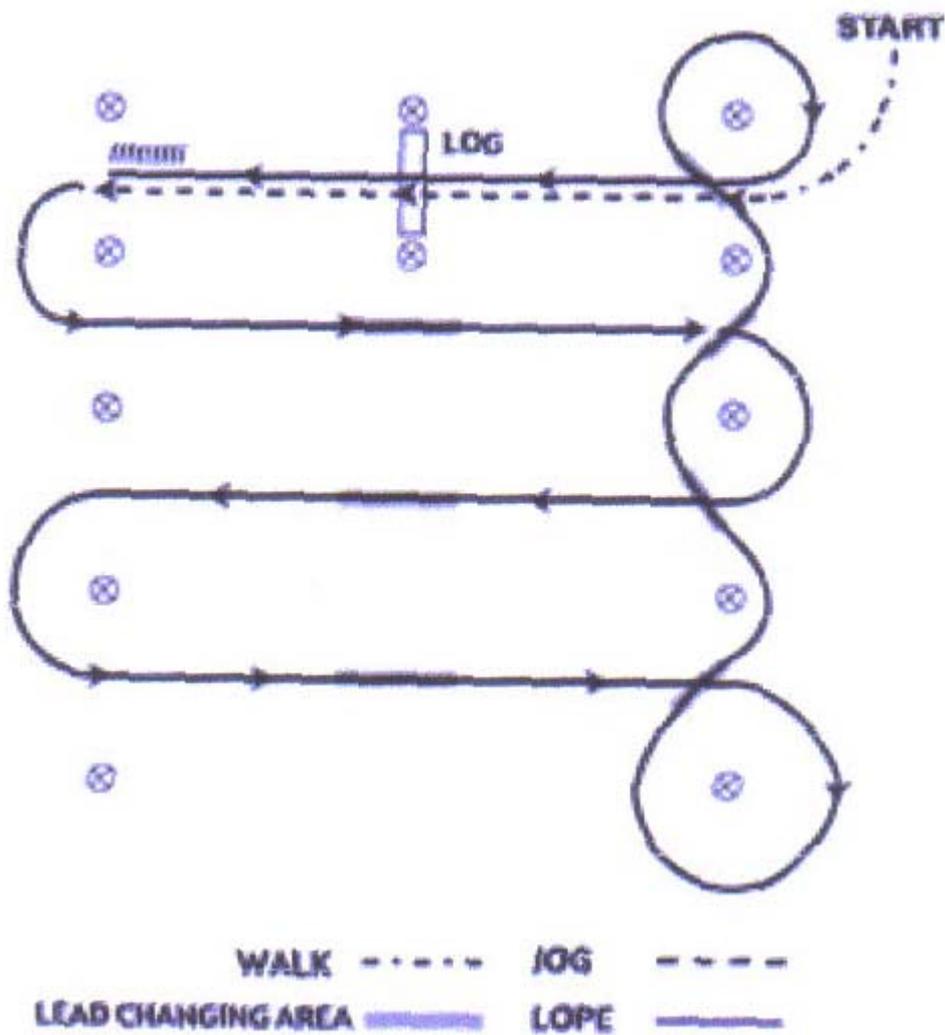
P.I. 0215198004 C.F. 97015720580

[www.fise.it](http://www.fise.it)



7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea e cerchio
10. Galoppo, stop e back

## WESTERN RIDING PATTERN II



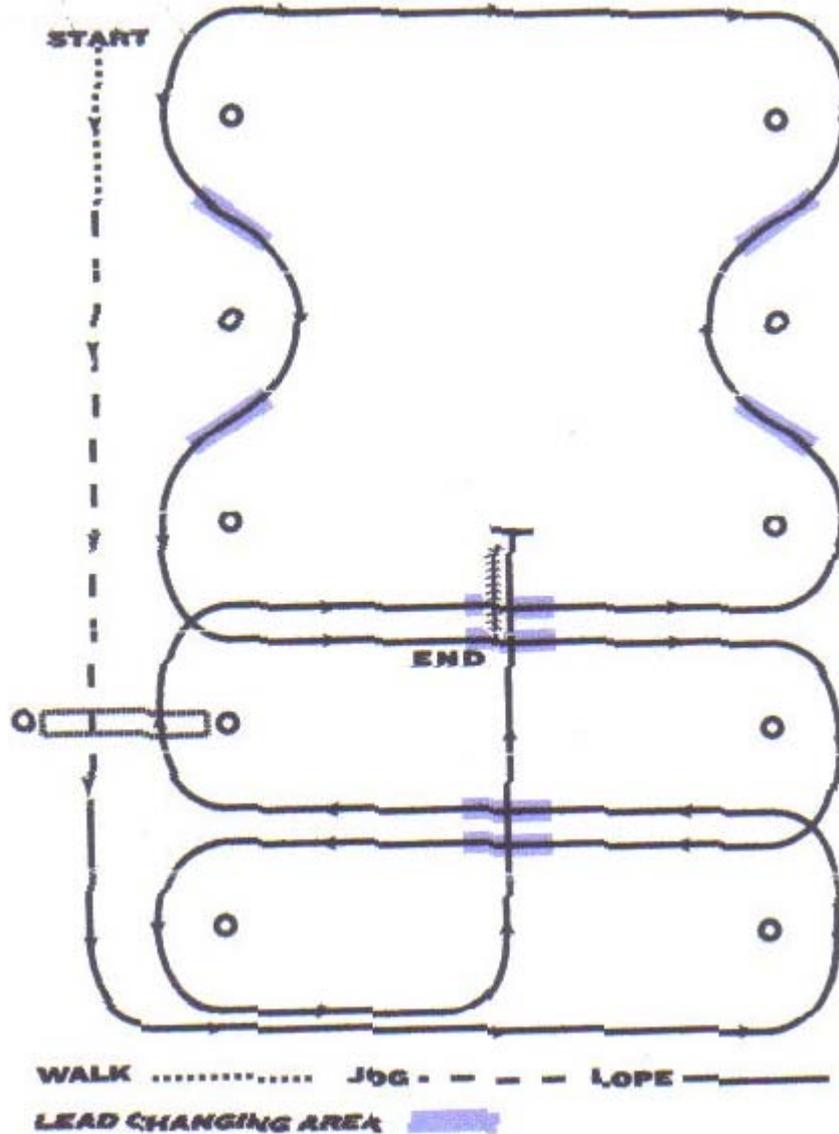


- **Western riding pattern III**

1. Passo fino a metà distanza tra i markers, 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



### WESTERN RIDING PATTERN III

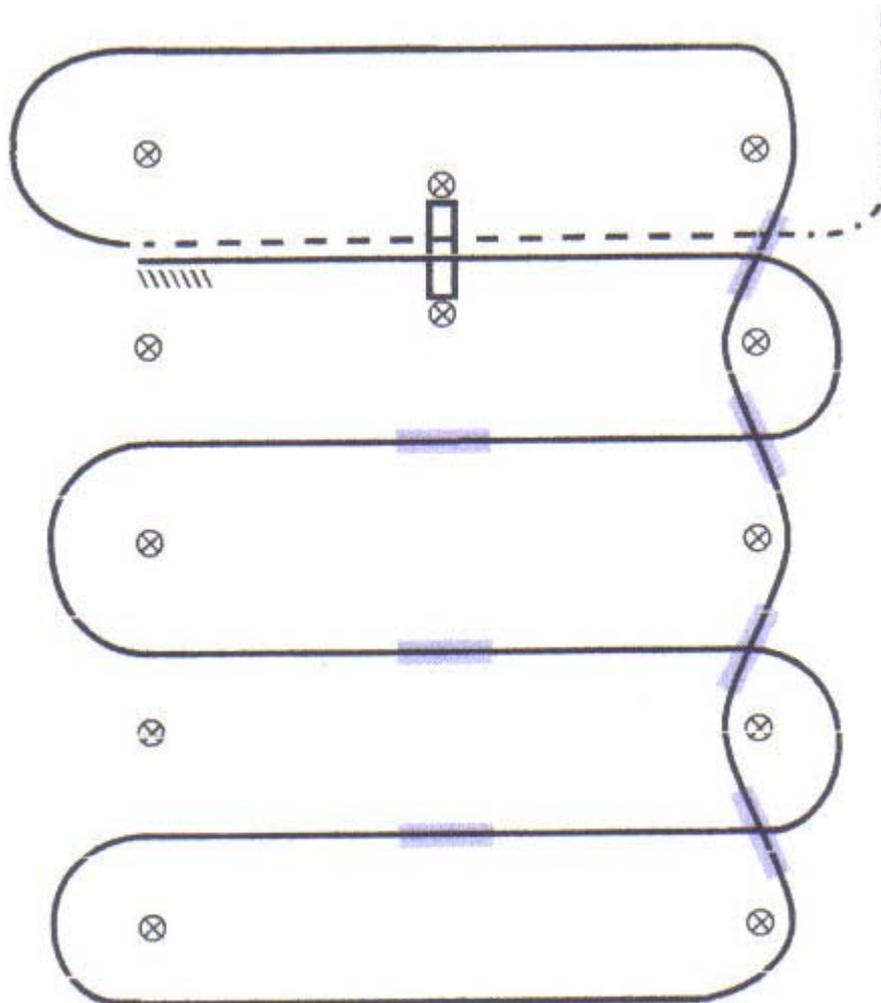




• **Western riding pattern IV**

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

**WESTERN RIDING PATTERN IV**



**WALK** - - - - - **JOG** - - - - -  
**LEAD CHANGING AREA** [hatched box] **LOPE** ————



## Trail

**(a)** Questa classe sarà giudicata sulla base della prestazione del cavallo sugli ostacoli enfatizzando il suo comportamento, risposta al cavaliere e qualità dei movimenti. Verrà dato credito ai cavalli che affronteranno gli ostacoli con stile ed una certa velocità senza che ne risenta la correttezza. I cavalli dovrebbero anche ricever credito quando mostrano attenzione all'ostacolo e la capacità di trovare la via nel percorso quando è ostruito da ostacoli nonché quando rispondano volenterosamente agli aiuti del cavaliere su ostacoli più difficili.

**(b)** I cavalli dovranno essere penalizzati per ogni inutile ritardo in fase di avvicinamento e superamento dell'ostacolo. Cavalli che mostrano atteggiamenti artificiali sugli ostacoli dovrebbero essere penalizzati.

**(c)** Non verrà richiesto ai cavalli il lavoro sulla pista. Il percorso dovrà 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 dovrebbero essere considerate nella valutazione della manovra. Le andature tra gli ostacoli saranno a discrezione del giudice.

**(d)** Il percorso dovrà essere esposto almeno un'ora prima dell'inizio della classe.

**(e)** Il metodo di attribuzione dei punti suggerito, sarà sulla base da 0 ad infinito con 70 rappresentante una prestazione media. Ad ogni superamento di ostacolo verrà attribuito un punteggio che sarà aggiunto o sottratto da 70 ed è soggetto ad una penalità che verrà sottratta. Il punteggio su ogni ostacolo sarà attribuito sulla seguente base spaziando da più 1 1/2 punti a meno 1 1/2 punti: -1 1/2 estremamente scadente, -1 molto scadente, -1/2 scadente, 0 corretto, +1/2 buono, +1 molto buono, +1 1/2 eccellente. I punti attribuiti per il superamento degli ostacoli andranno tenuti distinti da quelli relativi a penalità. I punti per le penalità andranno attribuiti come segue:

**(f)** Si avranno le seguenti deduzioni:

### Punteggio - 0

- Uso di più di un dito tra le redini
- Uso delle due mani (salvo in classi snaffle bit o hackamore previste per l'uso di due mani) o cambio di mano delle redini; salvo che per cavalli giovani 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.
- Uso del romal in modo diverso da quello previsto.
- Affrontare l'ostacolo in modo sbagliato o in ordine diverso da quello previsto.
- Rinunciare a qualsiasi tentativo di affrontare un ostacolo.
- Cedimento dell'equipaggiamento che porti ad un ritardo nel completamento del percorso.
  
- Toccare il cavallo sul collo per fargli abbassare la testa.
- Caduta del cavallo o del cavaliere.
- Errore di ingresso, uscita o esecuzione di un ostacolo dal lato o direzione corretta inclusa la rotazione di più di ¼ di giro.
- Errore di eseguire un ostacolo in ogni modo diverso da come descritto nel percorso
- Uscire dai limiti designati del campo gara o di lavoro.
- Terzo rifiuto.



- Errore di dimostrare la corretta andatura o diagonale, se richiesta.
- Errore che possono verificarsi nelle linee di lavoro tra gli ostacoli che possono essere motivo di squalifica, ad eccezione delle categorie novice dove verranno giudicati in base alla severità:
- (1) testa portata troppo bassa ( punta dell'orecchio sotto la linea del garrese consistentemente).
- (2) testa portata troppo alta consistentemente.

### 1/2 punto

- Ogni volta che si tocca una barriera, palo, cono od ostacolo.

### 1 punto

- Ogni volta che si colpisce o calpesta una barriera, palo, cono od ostacolo.
- Andatura scorretta 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.
- Saltare o mancare di entrare in uno spazio per ciò 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).
- errore nel trovare la corretta falcata nel trotto e galoppo sulle barriere.

### 3 Punti

- Rompere l'andatura al passo o trotto per più di 2 falcate.
- Galoppo contrario o rottura dell'andatura al galoppo (salvo che in fase di correzione di un galoppo scorretto).
- Abbattimento di una barriera rialzata, cono, barile, ostacolo vegetale o spostamento considerevole di un ostacolo.
- Uscire dai confini di un ostacolo, cadere o saltare giù o fuori da un ostacolo con un piede, incluso mancare un elemento di un ostacolo con un piede su una linea di percorso

### 5 punti

- Perdere l'impermeabile oppure l'oggetto che era richiesto portare durante il percorso.
- Primo rifiuto, sgroppata, o tentativo di eludere il superamento di un ostacolo scartando o indietreggiando per più di due passi.
- Perdere la presa sul cancello o lasciare cadere la corda( rope gate)
- Uso delle mani per intimorire o premiare il cavallo
- Uscire dai confini di un ostacolo, cadere o saltar giù da un ostacolo con un più di un piede ua volta che il piede è entrato nell'ostacolo: incluso mancare un elemento dell'ostacolo con più di un piede su una linea di percorso.
- Palese disobbedienza (scalciare, sgroppare, impennarsi, rifiuto di procedere)
- Secondo rifiuto, sgroppata o tentativo di eludere un ostacolo scartando o indietreggiando per più di due falcate
- Errori commessi nella linea tra gli ostacoli, da penalizzare in base alla severità.
  - (1) testa portata troppo alta
  - (2) testa troppo bassa
  - (3) linea della testa sotto la verticale e/o collo troppo flesso
  - (4) eccessivo naso in fuori
  - (5) apertura eccessiva della bocca

**(g)** La direzione, quando prepara il percorso, dovrebbe 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 dovrebbero 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 considerato sufficiente spazio da fare al trotto almeno 9 metri e al galoppo almeno 15 metri perché il giudice possa valutare le andature.

**(h)** Se viene scomposto il percorso andrà ricomposto dopo il passaggio di ogni concorrente. Nel caso che venga usata una combinazione di ostacoli, il percorso andrà ricomposto solo dopo che il concorrente avrà terminato l'intero percorso indifferentemente dal punto in cui è stato scomposto.

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

**(j) Ostacoli obbligatori:**

(1) 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 dovranno affrontarlo solamente procedendo in avanti.

(2) 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 di 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:

(A) Lo spazio tra le barriere al passo dev'essere da 40 a 60 cm e potranno essere elevate fino ad un massimo di 30 cm. Lo spazio tra le barriere elevate devono essere distanziati di almeno 55 cm.

(B) Lo spazio tra le barriere al trotto dev'essere da 90 a 105 cm e potranno essere elevate fino ad un massimo di 20 cm.

(C) Lo spazio tra le barriere al galoppo dev'essere 1.8 e 2.1 metri o incrementi di queste misure e potranno essere elevate fino ad un massimo di 20 cm.

(3) Ostacolo da affrontare in back. Questi ostacoli devono essere distanziati di almeno 70 cm se a terra, se elevati almeno 75 cm. Non può essere richiesto ai concorrenti di indietreggiare sopra un ostacolo fisso quale un palo di legno o una barriera di ferro.

(A) Indietreggiare in mezzo ed attorno ad almeno tre markers

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

**(k) Ostacoli opzionali (lista non esaustiva):**

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

(2) Serpentine da fare al passo o al trotto. La distanza minima per gli ostacoli delineanti la serpentina da fare al trotto è di 1.8 metri.

(3) Trasporto di un oggetto da una parte all'altra dell'arena (solo oggetti che ragionevolmente possano essere trasportati durante una cavalcata in campagna).

(4) Passaggio sopra un ponte di legno (larghezza minima suggerita è 90 cm e lungo almeno 182 cm. Il ponte deve essere solido e sicuro e può essere attraversato solo al passo.

(5) Indossare o togliere un impermeabile.

(6) Togliere e spostare materiali dalla cassetta delle lettere.

(7) Passo laterale (side pass). Può essere elevato fino ad un massimo di 30 cm.

(8) Un ostacolo consistente in un quadrato composto da quattro barriere, pali od altro lunghi da 1.5 a 2 metri. Ogni concorrente dovrà entrare per un percorso prestabilito, girare nella direzione richiesta ed uscire.



(9) Può essere usato qualsiasi altro ostacolo sormontabile che ragionevolmente possa incontrarsi in un percorso di campagna e che incontri l'approvazione del giudice.

(10) Possono essere usate combinazioni di due o più ostacoli.

**(l) Ostacoli vietati:**

- (1) Pneumatici
- (2) Animali
- (3) Nascondigli
- (4) Tubi in PVC
- (5) Smontare
- (6) Salti
- (7) Ponti mobili o traballanti
- (8) Vasca dell'acqua con parti galleggianti o mobili
- (9) Fiamme, ghiaccio secco, estintori, ecc.
- (10) Barriere o pali posti in modo da rotolare
- (11) Ground ties

**(m)** Il giudice deve ispezionare il percorso a piedi ed ha il dovere-diritto di cambiarlo in qualsiasi modo. Il giudice può togliere o cambiare qualsiasi ostacolo ritenga impraticabile o non sicuro. In qualsiasi momento un ostacolo non appaia sicuro al giudice, dovrà essere riparato o tolto dal percorso. In quest'ultimo caso il punteggio eventualmente attribuito a concorrenti che lo abbiano già affrontato, andrà tolto dal conteggio generale.

- **Western pleasure**

**(a)** 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, dovrebbe fruire di una azione bilanciata e fluida, sempre dimostrando le andature corrette con giusta cadenza. La qualità del movimento e la consistenza delle andature sono di maggiore importanza. Dovrebbe portare la testa ed il collo in posizione rilassata e naturale, con la nuca a livello del garrese o leggermente al disopra. Non dovrebbe 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 dovrebbe essere portata al livello del garrese con il muso leggermente davanti alla verticale, l'espressione dev'essere vivace e le orecchie all'erta. Dovrebbe essere montato con redini ragionevolmente lunghe ma con un leggero contatto e controllo. Dovrebbe essere solerte nel rispondere ma morbido nelle transizioni quando richieste. Quando gli viene richiesto di estendere l'andatura dovrebbe allungare con lo stesso movimento fluido. Il massimo credito dovrà essere dato al cavallo fluido, bilanciato e solerte che dia l'impressione di essere fisicamente in forma ed un piacere da montare.

**(b)** Se ci sarà una sola gara di western pleasure dovrà essere aperta a tutte le età.

(1) I cavalli di sei anni ed oltre dovranno essere esibiti con imboccature a leve.

(2) I cavalli di cinque anni e più giovani potranno essere esibiti con imboccature a leve, hackamore o filetto.

**(c)** Questa gara sarà giudicata sulla prestazione, condizione e conformazione del cavallo; comunque, un minimo del 20% del giudizio dovrà essere basato su condizione e conformazione.

**(d)** I cavalli dovranno lavorare in entrambe le direzioni dell'arena alle tre andature per dimostrare la loro abilità alle differenti andature. A discrezione del giudice ai cavalli può essere richiesto di allungare il passo, in una o entrambe le direzioni. E' obbligatorio chiedere una moderata estensione del trotto in almeno una



direzione del campo gara . Fanno eccezione le classi novice dove però la richiesta è opzione del giudice. Una moderata estensione del trotto è un allungamento della falcata a due tempi ben definita che quindi copra più terreno. Cadenza , equilibrio e fluidità sono più importanti della velocità. Il cavaliere dovrebbe sedere durante la moderata estensione del trotto. Il galoppo con azione in avanti diventa la sola andatura riconosciuta come tale. 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.

(e) I cavalli dovranno cambiar mano verso l'interno dell'arena. Può essere richiesto di cambiar di mano al passo o al trotto ma mai al galoppo.

(f) Il giudice potrà richiedere prestazioni aggiuntive, dello stesso tipo, a qualsiasi cavallo ma non potrà richiedere lavoro diverso da quello qui sopra descritto.

(g) Al cavaliere non potrà essere richiesto di scendere di sella salvo nelle occasioni in cui si controlla l'equipaggiamento.

(h) I cavalli dovranno essere presentati al passo, trotto e galoppo con redini ragionevolmente lunghe o con un leggero contatto senza costrizione.

(i) Ai seguenti errori sarà attribuito un peso in base alla loro gravità:

(1) Eccessiva velocità (a ogni andatura)

(2) Galoppo falso

(3) Rompere l'andatura (compreso il non camminare quando richiesto)

(4) Eccessiva lentezza a qualsiasi andatura, mancanza di impulso in avanti (risultante in un galoppo animato e/o artificiale)

(5) Mancanza di prendere la giusta andatura quando è richiesta (durante le transizioni sarà penalizzato un eccessivo ritardo)

(6) Toccare il cavallo o la sella con la mano libera

(7) Testa del cavallo troppo alta

(8) Testa del cavallo troppo bassa (la punta delle orecchie sotto il livello del garrese)

(9) Cavallo incappucciato con il muso dietro la verticale.

(10) Muso eccessivamente davanti alla verticale

(11) Apertura eccessiva della bocca del cavallo

(12) Inciampare

(13) Impiego degli speroni davanti al sottopancia

(14) Un cavallo che appare astioso, apatico, letargico, emaciato, teso o eccessivamente stanco.

(15) Falcate rapide, irregolari o da pony.

(16) Se le redini sono rilasciate al punto che venga a mancare un leggero contatto.

(17) eccessivo disallineamento al galoppo ( quando il posteriore esterno è più all'interno che l'anteriore interno)

(k) errori che sono causa di squalifica ,ad eccezione delle categorie novice ,dove verranno giudicati in base alla gravità

(1) testa troppo bassa ( punta dell'orecchio sotto alla linea del garrese).

(2) collo teso o troppo arcuato tale che il muso viene a trovarsi sotto la verticale .

- **Hunter under saddle**

(a) I cavalli in questa specialità (hunters) dovrebbero essere idonei allo scopo. Essi dovrebbero muoversi con falcate lunghe radenti il suolo 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 e 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



dovrebbero rispondere volenterosamente al cavaliere che monta con un leggero contatto di mani e gambe. I cavalli devono rispondere prontamente e 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 dovrebbe essere leggermente davanti o sulla verticale.

**(b)** Questa gara sarà giudicata in base alla prestazione, condizione e morfologia. Il massimo credito verrà dato al cavallo fluido, bilanciato e volenteroso. Un minimo del 20% del giudizio sarà basato sulla condizione e morfologia.

**(c)** I cavalli dovranno:

- (1) Essere esibiti sotto sella, non sugli ostacoli.
- (2) Essere esibiti al passo, trotto e galoppo corto in entrambe le direzioni. I cavalli dovrebbero retrocedere facilmente e star fermi.
- (3) Girare verso l'interno nei cambi di direzione.

**(d)** Potrà essere richiesto il galoppo dal passo o dal trotto, a discrezione del giudice.

**(e)** I seguenti errori saranno valutati in rapporto alla loro gravità:

- (1) Passi corti, affrettati o rilevati.
- (2) Galoppo falso o battere la sella al trotto sulla diagonale sbagliata
- (3) Rompere l'andatura
- (4) Velocità eccessiva ad ogni andatura.
- (5) Lentezza eccessiva a qualunque andatura, mancanza di impulso
- (6) Non adottare l'andatura richiesta
- (7) Testa troppo alta
- (8) Testa troppo bassa (tale che la sua sommità venga a trovarsi sotto il livello del garrese)
- (9) Collo teso o eccessivamente arcuato tale che il muso viene a trovarsi dietro la verticale
- (10) Muso portato eccessivamente avanti
- (11) Contatto con la bocca del cavallo troppo forte
- (12) Inciampare
- (13) Cavallo che appare pigro, apatico, letargico, emaciato teso o eccessivamente stanco.
- (14) Gareggiare in modo persistente lontano dalla pista.

**(f)** I seguenti errori saranno causa di squalifica eccetto nelle categorie novice dove saranno valutati in rapporto alla loro gravità:

- (1) Testa troppo bassa (tale che la sua sommità venga a trovarsi sotto il livello del garrese).
- (2) Collo teso o eccessivamente arcuato tale che il muso viene a trovarsi dietro la verticale.

**(g)** A discrezione del giudice, a tutti o solo ai 12 migliori cavalli può essere richiesto di esibirsi al galoppo lungo in una o entrambe le direzioni. Non possono esibirsi più di 12 cavalli alla volta nel galoppo lungo. Dopo il galoppo lungo il giudice può chiedere ai concorrenti di fermarsi e lasciare i cavalli fermi a redini lunghe.

- **Showmanship at halter**

Si ha solo nelle divisioni Youth e Amateur.

**(a)** Nella gara di showmanship devono essere giudicati esclusivamente la capacità del concorrente di preparare ed esibire il cavallo alla capezza. Il cavallo è puramente il mezzo per dimostrare l'abilità e la



preparazione del concorrente. La performance ideale in showmanship è data da un concorrente composto, sicuro di sé, vestito in modo accurato che conduce alla capezza un cavallo ben pulito ed in buone condizioni fisiche il quale esegue rapidamente ed efficientemente, con prontezza, armonia e precisione, il percorso (pattern) richiesto. La gara di showmanship non è un'altra gara di morfologia e non va come tale giudicata.

**(b)** 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 supplementari onde decidere sui piazzamenti, l'annunciazione del pattern relativo sarà istantanea. I patterns dovrebbero essere fatti in modo tale da mettere alla prova l'abilità dell'esibitore di presentare efficacemente un cavallo al giudice. Il giudizio in caso di parità sarà a completa discrezione del giudice.

**(c) 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: conduzione del 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.

**(d) Punteggio:** i concorrenti riceveranno un punteggio da 0 a 20 punti con incrementi minimi di 1/2 punto. Dieci punti devono essere assegnati per l'aspetto del cavallo e concorrente, dieci punti per l'esecuzione del pattern.

**(1) Aspetto generale di concorrente e cavallo (10 punti)** - Saranno valutati la generale compostezza e sicurezza di sé, l'apparenza ed il portamento durante tutta la gara nonché l'aspetto fisico del cavallo.

#### **(A) Apparenza e portamento del concorrente**

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 oppure i concorrenti sono scusati, salvo che il giudice non dia istruzioni diverse. Il concorrente dovrebbe apparire in modo pratico ed efficiente, stare fermo in piedi dritto 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 capezza 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 segue un giro verso destra è la stessa della posizione di conduzioni salvo che il conduttore dovrebbe girarsi verso la testa del cavallo il quale dovrebbe spostarsi verso destra (allontanandosi dal conduttore).



Per eseguire un back, il conduttore dovrebbe girarsi verso il posteriore del cavallo con la mano destra tesa davanti al proprio costato e camminare in avanti mentre il cavallo indietreggia.

Durante il piazzamento del cavallo per l'ispezione, il conduttore 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.

### **(B) Aspetto 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 le ciglia, 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, lucidati o portati allo stato naturale. L'attrezzatura dovrebbe essere adatta, in ordine, pulita ed in buono stato.

### **(2) Performance (10 punti)**

Il concorrente dovrebbe 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 dovrebbero essere sacrificate

alla velocità. Il cavallo dovrebbe farsi condurre, fermarsi, retrocedere, girare e piazzarsi volentiersamente, rapidamente e prontamente con il minimo di aiuti visibili ed udibili. Gravi disubbidienze del cavallo, non porteranno a squalifica ma dovrebbero essere severamente penalizzati ed il concorrente non dovrebbe 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 dovrebbe essere condotto direttamente sul giudice o via dal giudice in linea dritta o curva e assumere prontamente e liberamente l'andatura richiesta. La testa ed il collo del cavallo dovrebbero essere dritti ed in linea con il corpo.

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

Il cavallo dovrebbe 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, dovrebbe 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 dal 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 dovrebbe essere considerato più meritevole. I cavalli dovrebbero essere piazzati rapidamente con gli arti in appiombato sotto il corpo. Quando il cavallo si ferma in appiombato, già piazzato non occorre ripiazzarlo.

### **(3) Errori**

Gli errori si classificano in minori, maggiori e gravi. Il giudice stabilirà la corretta classificazione di un errore basandosi sul grado e/o la frequenza dell'infrazione. Un errore di minor gravità porterà alla riduzione da 1/2 a 4 punti dal punteggio del concorrente. Un errore maggiore risulterà in una sottrazione dal punteggio di 4 1/2 punti e più. Un concorrente che commette un errore grave non deve essere squalificato ma sarà piazzato dietro a tutti gli altri concorrenti che hanno svolto il pattern correttamente. Un errore minore può diventare del tipo maggiore e, un errore maggiore può trasformarsi in grave a causa del grado e/o frequenza dell'infrazione.

#### **(A) Errori nell'aspetto generale del conduttore e del cavallo comprendono:**

- Cavallo mal pulito, mal preparato e di scarsa condizione fisica
- Capezza o lunghina sporca, logora o mal adattata
- Movimenti eccessivamente rigidi, artificiali o innaturali mentre si gira attorno al cavallo o lo si conduce
- Tenere costantemente la mano sulla catena della lunghina, avanzo della lunghina strettamente arrotolata attorno alla mano o trascinata per terra
- Invertire la posizione delle mani o tenere la lunghina con entrambe le mani salvo il caso in cui ci si prepari a mostrare i denti al giudice.

#### **Errori di prestazione comprendono:**

- Cavallo che procede ondeggiando
- Cavallo che si ferma storto o sposta l'anca fermandosi, piazzandosi o semplicemente quando è fermo.
- Cavallo che indietreggia, cammina o gira storto o in modo indolente.
- Cavallo non piazzato in modo squadrato o impiego eccessivo di tempo per piazzarlo.
- Cavallo che durante il pivot manca di far perno su di un posteriore in modo fisso oppure che incrocia all'interno (anteriore sinistro dietro a quello destro, girando verso destra).
- Cavallo che tiene la testa e/o il collo storto quando viene condotto, durante l'arresto o in retromarcia.
- Mancanza di effettuare le manovre richieste ai segnali (marker) pur rispettando il pattern.

#### **(B) Errori gravi nell'aspetto generale di cavallo e cavaliere (non portano a squalifica ma in fondo alla classifica, dietro a concorrenti che non hanno commesso errori gravi) comprendono:**

- Conduzione del cavallo dal lato destro.
- Fallimento totale nel girare attorno al cavallo ed ostruzione alla vista del giudice.
- Toccare il cavallo in qualsiasi modo, anche con i piedi in fase di piazzamento.
- Posizionarsi direttamente davanti al cavallo.
- Concorrente che indossa chaps o speroni.

#### **Errori gravi di prestazione (non portano a squalifica ma in fondo alla classifica, dietro a concorrenti che non hanno commesso errori gravi) comprendono:**

- Disobbedienza grave del cavallo compreso impennare e scalpitare, scalciare all'indirizzo di altri cavalli, concorrenti o giudice e girare continuamente attorno al conduttore.
- Omissione o aggiunta di manovre.
- Abbatte il cono.

-Lavorare sul lato sbagliato dei coni.

#### **(C) Motivi di squalifica (esclusione dal piazzamento) includono:**

- Mancanza di controllo sul cavallo che metta in pericolo il conduttore, altri cavalli o concorrenti, compreso il cavallo che sfugga al conduttore.
- Mancanza da parte del conduttore di portare il numero corretto in modo visibile.
- Intenzionale maltrattamento del cavallo.
- Addestramento o allenamento eccessivo, utilizzo di aiuti artificiali.



-Abbatere un cono o sbagliare percorso

(4) **La valutazione finale suggerita** dovrà sulla base da 0 a 20, con punteggi intermedi come segue:

20: Prestazione eccellente. Completa il pattern in modo accurato, rapido, preciso ed armonioso e dimostra un alto livello di professionismo. Il cavallo è in buona forma e ben accudito. L'esibitore è ordine, pulito ed abbigliato in modo appropriato.

18-19: Una prestazione generalmente eccellente con un errore minore nell'esecuzione del pattern o nell'aspetto dell'esibitore o del cavallo. L'esecuzione globale del pattern è eccellente e l'esibitore è altamente professionale.

16-17: Buona esecuzione del pattern con uno o due errori minori nella prestazione o aspetto dell'esibitore o del cavallo. L'esibitore è ragionevolmente professionale nella presentazione del cavallo.

14-15: Esecuzione media del pattern che manca di precisione e tempismo, oppure commette due o più errori minori nella prestazione o nell'aspetto dell'esibitore o del cavallo. Il cavallo non è presentato al suo meglio.

12-13: Un errore maggiore o diversi minori nella prestazione e/o aspetto dell'esibitore e cavallo. L'esibitore dimostra carenza assoluta di professionalismo nell'esibire il cavallo o commette un errore grave.

10-11: Due errori maggiori o diversi minori nella prestazione e/o aspetto dell'esibitore e cavallo.

6-9: Diversi errori maggiori oppure uno grave nella prestazione e/o aspetto dell'esibitore e cavallo. L'esibitore dimostra mancanza completa di professionalità nell'esibire il cavallo o commette un errore grave.

1-5: L'esibitore commette uno o più errori gravi ma termina la gara e non viene squalificato.



- **Western horsemanship**

Proposta solo nelle categorie amateur e youth.

B. Novice youth and novice amateur walk/trot horsemanship. Si applicano le stesse regole del western horsemanship salvo che è vietato galoppare.

**(a)** 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 e il collo del cavallo devono essere portate in modo rilassato e in posizione naturale con la nuca all'altezza del garrese o leggermente sopra la testa non dovrebbe essere portata sotto la verticale dando l'apparenza di essere intimidito, né troppo fuori la verticale dando un aspetto di resistenza

**(b)** Il giudice ha l'obbligo di annunciare ogni pattern almeno un'ora prima della gara. Comunque, se il giudice richiede lavoro aggiuntivo al fine della classificazione finale, l'annuncio del pattern a ciò relativo sarà a discrezione del giudice. I patterns dovranno essere studiati in modo da provare l'abilità del cavaliere. Tutte le decisioni nel caso di spareggio saranno a discrezione del giudice.

**(c) Procedimento della gara**

Tutti i concorrenti devono entrare in arena e poi lavorare individualmente oppure ogni concorrente entrerà da solo per svolgere il pattern. Quando i concorrenti sono chiamati ad entrare uno alla volta, è richiesto un ordine di partenza. Ai concorrenti dovrà essere detto se dopo il lavoro individuale dovranno allinearsi, o posizionarsi sulla pista. Tutti i concorrenti o solo i finalisti, dovranno lavorare alle tre andature in almeno una direzione sulla pista. Le seguenti manovre potranno essere richieste nei patterns: passo, jog, trotto, trotto allungato, galoppo o galoppo allungato in linea retta, curva, serpentina, cerchio, otto, o combinazioni di queste andature e manovre; stop, retrocedere in linea retta o curva, girare o pivottare, 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.

**(d) Punteggio**

I concorrenti saranno valutati con un punteggio da 0 a 20 con incrementi non inferiori a 1/2 punto. 10 punti dovranno essere attribuiti in valutazione dell'aspetto generale di cavallo e cavaliere e 10 punti in valutazione dello svolgimento del pattern.

**(1) Valutazione dell'aspetto generale di cavallo e cavaliere (10 punti)** - Saranno valutati l'equilibrio generale, la sicurezza di sé, l'aspetto, l'assetto durante tutta l'esibizione così come l'aspetto fisico del cavallo.

**(A) Aspetto e assetto del cavaliere**

Dev'essere indossato abbigliamento western appropriato. Abiti e persona devono essere puliti ed in ordine.

**Assetto del cavaliere**

Il cavaliere dovrebbe 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 dovrebbe mantenere un assetto deciso, sicuro ed appropriato. Il cavaliere dovrebbe sedere e mantenere una



posizione con il tronco eretto in tutte le andature. Il cavaliere dovrebbe 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 dovrebbero 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 dovrebbe essere dritta, rilassata e flessibile. Sarà penalizzata la schiena eccessivamente rigida e/o eccessivamente arcuata ai lombi. Le spalle dovrebbero 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 porterà i piedi eccessivamente avanti o dietro l'ideale linea verticale sarà penalizzato. Indipendentemente dal tipo di staffa, i piedi potranno essere inseriti completamente in essa, con i tacchi degli stivali a contatto, oppure potranno 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 diritte o leggermente

torte. Montare con le sole dita dei piedi nella staffa, sarà penalizzato. Quei cavalieri che sapranno mantenere la corretta posizione durante tutte le manovre riceveranno maggior credito. Anche montando senza staffe il cavaliere dovrà mantenere la posizione sopra descritta.

Entrambe le mani e braccia dovranno 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. Saranno penalizzati sia l'eccessiva rigidità che l'eccessivo movimento del braccio libero. Il polso del cavaliere dovrà 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. Saranno 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. Sarà penalizzata la testa troppo girata verso l'interno del cerchio, verso la testa o la spalla del cavallo.

Durante il lavoro sulla pista, il cavaliere non dovrà ostacolare gli altri concorrenti e dovrà sorpassare all'interno e, quando verrà chiesto il cambio di direzione, questo andrà eseguito verso l'interno dell'arena.

#### **(B) Aspetto del cavallo**

Saranno valutati la condizione fisica del cavallo ed il suo stato di salute generale. Il cavallo dovrà 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.

#### **(2) Prestazione (10 punti)**

Il concorrente dovrà 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. Saranno 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 dovrà eseguire tutte le manovre del pattern in modo volenteroso, sollecito e pronto con il minimo di aiuti visibili ed udibili

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

Il cavallo deve procedere dritto, 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 dritti, in linea con il corpo quando si



procede in linea retta e leggermente piegati all'interno nella 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. Sarà severamente penalizzato il retrocedere durante le volte.

Il cavallo dovrebbe 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 saranno valutati al fine dei piazzamenti finali.

### **(3) Errori**

Gli errori saranno considerati minori, maggiori o gravi. Il giudice determinerà la classificazione appropriata di un errore basandosi sul grado e/o la frequenza dell'infrazione. Un errore minore porterà ad una penalità di 1/2 a 4 punti in deduzione. Un errore maggiore risulterà in una deduzione da 4 1/2 o più punti. Un concorrente che incorre in un errore grave non sarà eliminato ma sarà piazzato dietro a tutti gli altri concorrenti che hanno eseguito il pattern correttamente. Un errore minore può diventare maggiore ed un errore maggiore può diventare grave quando il grado o la frequenza dell'infrazione lo richiedono.

#### **(A) Errori nell'aspetto generale di cavallo e cavaliere comprendono:**

-Abbigliamento o cappello troppo grandi o piccoli, non adatti al cavaliere; trasandati, logori o sporchi; perdita del capello.

-Eccessivo intervento sul cavallo con redini e/o gambe.

-Fissare eccessivamente il giudice, testa tenuta storta o girata eccessivamente.

-Posizione rigida, artificiale o innaturale del corpo, gambe, braccia e/o testa.

-Redini troppo lunghe, corte o di lunghezza diversa.

-Gambe non aderenti alla sella con ginocchio aperto o punte dei piedi verso il basso.

-Spalle storte o braccia in posizione diritta, rigida, non piegata al gomito.

-Concorrente che guarda verso il basso per verificare il piede di galoppo o che cade in avanti nell'eseguire lo stop.

-Scarso assetto del cavaliere, gambe troppo avanti o troppo indietro.

#### **Errori di prestazione comprendono:**

-Galoppo sul piede sbagliato o rottura dell'andatura per alcune falcate

-Cerchi non eseguiti bene (ovali o altre figure geometriche); cavallo che lascia cadere la spalla (arco contrario) durante il cerchio

-Arrestarsi in modo rude, col cavallo storto o che punta l'anca in fuori

-Indietreggiare in modo indolente o storto

-Non mantenere fisso il piede che fa da perno o incrociare all'interno durante la volta (pivot); non completare i 90, 180, 270 o 360 gradi richiesti

-Cavallo che tiene la testa eccessivamente storta sulle linee rette, durante gli stop o quando indietreggia

-Cavallo che mostra resistenza quando messo agli aiuti o quando si usa la redine d'appoggio



- Esitazione durante qualsiasi manovra salvo che sia richiesto dal pattern
  - Cavallo che non sta fermo nel pattern (dove richiesto)
  - Pattern svolto in modo impreciso o transizioni rudi
  - Cambi di velocità non eseguiti quando richiesti
  - Testa del cavallo troppo alta
  - Testa del cavallo troppo bassa (la punta delle orecchie sotto il livello del garrese)
  - Testa portata dietro la verticale
  - Testa eccessivamente avanti la verticale
- (B) **Errori gravi nell'aspetto generale di cavallo e cavaliere** (non portano a squalifica ma ad un piazzamento dietro ai concorrenti che non hanno commesso errori gravi). Comprendono:
- Toccare il cavallo
  - Afferrare il pomello o qualsiasi altra parte della sella
  - Incitare il cavallo con la parte terminale del romal
  - Usare gli speroni davanti alla spalla

**Gravi errori di prestazione** (non portano a squalifica ma ad un piazzamento dietro ai concorrenti che non hanno commesso errori gravi). Comprendono:

- Omissione o aggiunta di manovre
- Girare nella direzione sbagliata
- Abbattere un cono o lavorare dalla parte sbagliata dei coni
- Calciare all'indirizzo del giudice, altri cavalli o concorrenti
- Grave disubbidienza o resistenza del cavallo quali, ma non esclusivamente, impennarsi, sgroppare o dar zampate.

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

- Non portare il numero corretto in modo visibile
  - Maltrattamenti volontari
  - Abbattere il cono o non eseguire correttamente il pattern
  - Eccessi nel riprendere o addestrare il cavallo
  - Uso illegale delle mani sulle redini
  - Uso di equipaggiamento vietato
- I seguenti errori saranno causa di squalifica eccetto nelle categorie novice dove saranno valutati in rapporto alla loro gravità:
- (1) Testa troppo bassa (tale che la sua sommità venga a trovarsi sotto il livello del garrese)
- (2) Collo teso o eccessivamente arcuato tale che il muso viene a trovarsi dietro la verticale
- La valutazione finale suggerita, dovrà essere su una base da 0 a 20 punti, suddiviso approssimativamente come segue:
- 20: eccellente equitazione compresi la posizione del corpo e l'impiego degli aiuti. Pattern eseguito in modo prontamente, in modo preciso e fluido.
- 18-19: prestazione complessivamente eccellente con un errore minore nell'aspetto, assetto o esecuzione del pattern (prestazione).
- 16-17: buona esecuzione generale del pattern e buona equitazione con un errore minore nella precisione o esecuzione del pattern (prestazione), o aspetto e assetto.
- 14-15: esecuzione media del pattern che manca di sollecitudine o precisione, o cavaliere che ha evidenti carenze nell'equitazione che impediscano un horsemanship efficace, oppure commette due o tre errori minori nella prestazione, aspetto o assetto.
- 12-13: un errore maggiore o diversi errori minori nella prestazione e/o aspetto e assetto che precludano efficace comunicazione con il cavallo.
- 10-11: due errori maggiori o tanti errori minori nella prestazione o aspetto e assetto.



6-9: diversi errori maggiori o un errore grave nella prestazione o aspetto e assetto. Il cavaliere dimostra una mancanza totale di capacità nell'equitazione o commette un errore grave nella prestazione, aspetto o assetto.

1-5: il concorrente commette uno o più errori gravi nella prestazione, aspetto o assetto ma completa la gara ed evita la squalifica.

- **Hunt Seat Equitation**

**(A)** In generale Hunt seat equitation è una valutazione dell'abilità di un cavaliere di eseguire diverse manovre in armonia con il suo cavallo. La comunicazione tramite aiuti e richieste non deve apparire ovvia.

L'equitazione si giudica nell'effettività degli aiuti del cavaliere sul suo cavallo.

Hunt seat equitation deve fornire la base al cavaliere per poi proseguire sugli ostacoli.

La nuca del cavallo deve essere a livello del garrese o appena sopra per permettere la giusta spinta dal posteriore. La testa non deve essere portata sotto la verticale, dando l'apparenza di intimidazione, o troppo all'infuori, dando l'impressione di resistenza.

**(B) pattern**

È obbligatorio che il giudice esponga il pattern almeno un'ora prima dell'inizio della classe. Il pattern deve essere disegnato in modo che la maggioranza dei partecipanti possa svolgerlo in un tempo ragionevole (60 secondi di tempo).

Tutti i pattern devono includere il trotto e il canter. I pattern per la categorie novice devono usare manovre del gruppo # 1 e/o gruppo #2.

Le andature del cavallo dovrebbero avere la stessa cadenza usata nel lavoro sulla pista. Eventuali parimeriti saranno decisi dal giudice. Incapacità di terminare il percorso non porta a squalifica ma verrà giudicata di conseguenza.

**(C) Procedimento della gara.**

L'esibitore può partire a lavorare singolarmente dal cancello o dall'allineamento in campo ma ci deve essere un ordine di partenza prestabilito. Tutta la classe, o solo i finalisti, devono eseguire il lavoro sulla pista almeno in una direzione dell'arena. Il lavoro sulla pista può definire i parimeriti o aggiustare il giudizio. Il lavoro individuale può essere la combinazione di qualsiasi dei seguenti:

**gruppo#1** .Passo. Trotto seduto. Trotto esteso. Trotto battuto. Canter. Circoli. Figure a 8. Stop. Indietreggiare. Passi laterali. Aggiustare le redini. Dimostrare cambi di diagonale.

**Gruppo#2** Serpentine (trotto o canter) .Pivot sugli anteriori o sui posteriori. Cessione alla gamba. Cambi di galoppo semplici o al volo.

**Gruppo#3.** Canter e galoppo sulla mano (hand gallop) in linea retta o curva. Figura a 8 con galoppo rovescio(caunter canter).Lasciare e riprendere le staffe senza fermarsi. Scendere da cavallo e/o salire a cavallo.

Un pivot sugli anteriori verso destra si esegue muovendo le anche a sinistra. Un pivot anteriore a sinistra si esegue muovendo le anche verso destra.

Se al cavaliere viene chiesto di togliere i piedi dalle staffe, queste possono essere lasciate lungo i fianchi o incrociate sopra al 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.

**(D) Posizione di base**

(1) Per salire a cavallo, prendere le redini nella mano sinistra e appoggiarla al garrese. Prendere la staffa con la mano destra per inserire il piede e salire. Per scendere da cavallo, il cavaliere può saltare giù o scivolare giù. La taglia del cavaliere deve essere tenuta in considerazione.



(2) Le mani devono essere sopra e davanti al garrese, ruotate di 30 gradi all'interno dalla verticale, appena separate a formare una linea retta tra la bocca del cavallo e il gomito del cavaliere.

Il metodo per tenere le redini è optional e la parte eccedente delle redini può cadere da entrambi i lati. Comunque le redini devono essere prese in mano nello stesso momento.

(3) Lo sguardo deve essere alto e le spalle indietro. Le punte dei piedi devono essere angolate ragionevolmente con la conformazione del cavaliere; talloni bassi e polpaccio a contatto con il cavallo. La pianta del piede nelle staffe che non possono essere legate al sottopancia.

**Il passo:** andatura a 4 tempi con il cavaliere in posizione verticale e la mani in movimento con il cavallo.

**Il trotto battuto:** Figura a 8 al trotto dimostrando il cambio di diagonale. A diagonale sinistra :il cavaliere deve essere seduto in sella quando la zampa anteriore sinistra è sul terreno; a diagonale destra il cavaliere deve essere seduto quando la zampa anteriore destra è sul terreno; facendo un circolo in senso orario al trotto ,il cavaliere deve esser sulla diagonale sinistra;quando si esegue un circolo in senso antiorario il cavaliere deve essere sulla diagonale destra. Il cavaliere deve chiudere l'angolo del suo bacino per permettere al busto di seguire l'azione orizzontale del cavallo. La parte superiore del corpo dovrebbe essere inclinata di 20 gradi davanti alla verticale.

**Trotto seduto e canter:** al trotto seduto la parte superiore del corpo è appena davanti alla verticale. Al canter il corpo dovrebbe essere posizionato un po' più davanti alla verticale. Se l'andatura viene accorciata il corpo deve essere in posizione leggermente più eretta.

**Posizione a due punti (two-point position):** la zona pelvica deve essere in avanti ma rilassata,togliendo il peso del cavaliere dal posteriore del cavallo, trasferendo il peso attraverso le gambe del cavaliere. In questa posizione i due punti di contatto tra cavallo e cavaliere sono le gambe del cavaliere. Le mani sono in avanti ,verso il collo ma non appoggiate sul collo.

**Galoppo sulla mano (hand gallop).** Un galoppo allungato a tre tempi montato in two point position.

Le gambe del cavaliere sono sui fianchi del cavallo mentre la seduta è sollevata dalla sella. L'angolazione del cavaliere può variare a seconda della lunghezza del galoppo del cavallo e una buona posizione standard è considerata 30 gradi davanti alla verticale.

**A) MOTIVI DI SQUALIFICA ( non devono essere piazzati ) INCLUDONO:**

- Non indossare il numero corretto in modo visibile.
- Maltrattamenti volontari.
- Eccessi nel riprendere o addestrare il cavallo.
- Caduta del cavallo o del cavaliere.
- Uso illegale delle mani sulle redini.
- Uso di equipaggiamento illegale.
- Errori che portano a squalifica, ad eccezione delle categorie novice, dove sono considerati penalità e giudicati in base alla severità:
  - (a)testa portata troppo bassa(la nuca sotto la linea del garrese)
  - (b)collo troppo flessso o rigido dove il muso rimane sotto la verticale

**(B) ERRORI SEVERI IN APPARENZA GENERALE DEL CAVALIERE E DEL CAVALLO( non sono motivi di squalifica ma devono essere piazzati sotto a quei concorrenti che non incorrono in errori severi) INCLUDONO:**

- Toccare il cavallo.
- Aggrapparsi ad ogni parte della sella.
- Speronare o frustare davanti alla spalla.

**(c)ERRORI SEVERI NELLA PERFORMANCE( non sono motivi di squalifica ma devono essere piazzati sotto a quei concorrenti che non incorrono in errori severi)INCLUDONO:**

- Calciare ad altri cavalli, esibitori o giudice.



- Severe disobbedienze o resistenze del cavallo incluso ma non limitato a sgroppare, rifiutarsi o dare zampate.
- Testa portata troppo bassa(così che la nuca è sotto alla linea del garrese)
- Testa portata troppo alta.
- Collo troppo flessso o rigido dove il muso rimane sotto la verticale consistentemente.
- Eccessivo naso in fuori.
- Omissione o aggiunta di manovre.
- Girare nella direzione sbagliata.
- Abbatere un cono o lavorare sul lato sbagliato dello stesso.

***(D) MOTIVI DI SQUALIFICA(non in classifica)INCLUSI:***

- Abbatere un cono o commettere errore di percorso.

**VALUTAZIONE SUGGERITA**

**La VALUTAZIONE può essere fatta su una base da 0 a 20 punti con incrementi di ½ punto e scaletta**

**come segue**

20: equitazione eccellente,compresa posizione del corpo e uso degli aiuti. Percorso eseguito attentamente ,preciso e armonioso.

18-19: in generale performance eccellente con in errore minore in aspetto e posizione del cavaliere o esecuzione del pattern(performance)

16-17: in generale buona esecuzione del pattern ma con un errore minore di precisione nell'equitazione o nell'esecuzione del pattern,o nell'apparenza o posizione dell'esibitore.

14-15: pattern mediocre che manca di velocità o precisione,o cavaliere con punti deboli che compromettono l'equitazione,o l'incorrere in 2 o 3 errori minori nelle performance e/o apparenza e posizione dell'esibitore.

12-13: un errore maggiore o più errori minori nella performance e/o nell'apparenza o posizione dell'esibitore che precludono a comunicazione effettiva con il cavallo.

2: errori maggiori o molti errori minori nella performance o apparenza e posizione del cavaliere.

6-9: molti errori maggiori o un errore severo nella performance e posizione del cavaliere .L'esibitore dimostra completa mancanza di abilità equestre o commette un severo errore nella performance o posizione del cavaliere.

1-5: L'esibitore commette uno o più errori severi nella performance o posizione dell'esibitore ma completa il pattern senza essere squalificato.