REGOLAMENTO PARA PERFORMANCE FISE 2026

Consiglio Federale del

NORME SPECIFICHE PER LA DISCIPLINA

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni PARA nelle specialità Equestre delle Performance indette in Italia, sotto l'egida F.I.S.E. e stabilisce inoltre le norme straordinarie che la disciplinano. Per quanto non previsto dal presente capitolo, si applicano le norme del Regolamento Nazionale di PARA REINING e del Dipartimento Equitazione Paralimpica e Sport Equestri Integrati e relativa Regolamentazione emanate dalla F.I.S.E.

Negli ultimi anni la disciplina del PARA-REINING evolutasi in modo esponenziale si è voluta confrontare con il problema di favorire l'avvicinamento alle specialita' dell'equitazione delle performace .

Oggi la stessa Disciplina tramite i propri centri affiliati ei suoi Operatori Tecnici dei Circolo con Abilitazione a Sport Integrati ed interventi assistiti con il cavallo , formati in accordo con il Dipartimento Formazione, ci chiede un prodotto ancora più ludico e che si possa rivolgere agli untori del percorso nel circuito dell'Avviamento.

Vorremmo creare così un un altro circuito capace di soddisfare e realizzabile tutti gli attleti para che cogliono vivere il cavallo Americano con tutte le sue specialita' anche in forma ludica, e far scattare quegli equilibri psico-fisici come: pazienza, calma, rispetto, precisione e fiducia, quella cultura equestre basata sulla tenuta e l'accettazione di un giudizio.

Gli obbiettivi principali sono:

- Presentare nel Mondo dei Circoli con Abilitazione a Sport Integrati ed Interventi Assistiti di interesse FEDERALE una nuova disciplina equestre che può avere sia finalita' agonistiche che Ludiche/ Terapeutiche con il cavallo .
- Creare nuove risorse per i Circoli Affiliati Reining e Equitazione Americana sia per gli Operatori Ludici, Tecnici di Base e Tecnici di disciplina.

Dipartimento Reining indirizzo mail: reining@fise.it

PREMESSA

Il presente regolamento disciplina tutte le attività e la relativa regolamentazione della discipline inserite nelle PERFORMANCHE con atleti disabili.
Tutti I para atleti per poter svolgere attività sportiva (ludica/promozionale e/o agonistica) oltre a possedere un tesseramento federale, devono essere in possesso di visita di classificazione secondo il tipo di disabilità in loro possesso:

✓ Disabilità fisica (atleta para)
✓ Disabilità cognitiva (atleta integrato)
✓ Disabilità con profilo misto (fisico+cognitivo)

La qualificazione per il Campionato Italiano si svolgeranno nell'ambito regionale durante le gare approvate dal Dipartimento Reining (vedi calendario IRHA Il Campionato Italiano Avviamento e si articolerà in varie tappe di qualificazioni in ambito regionale, con una finale unica che si svolgerà come da regolamento nazionale di Avviamento . Potranno partecipare alle qualificazioni per il Campionato Italiano Para Performance, tutti i residenti in Italia con codice fiscale italiano e con patente FISE rilasciata da un centro abilitato
(non sono valide le patenti d'ospite).

Partecipazione

Tutti i concorrenti che parteciperanno all'attività di Performance dovranno essere in possesso delle rispettive autorizzazioni a montare: A / ALS /1GR/2GR. Inoltre, indipendentemente dal tipo di patente posseduta, dovranno depositare presso gli Uffici Federali il certificato medico agonistico ai fini della visita di classificazione che ogni para atleta dovrà sostenere.

ATLETI NON CLASSIFICATI

Gli atleti con disabilità di tipo cognitivo, fisico o con profilo misto che non hanno ancora sostenuto la visita di classificazione, sono obbligati a presentare documentazione medica (comprensivo di certificate medico Agonistico, indipendentemente dell'autorizzazione a montare in loro possesso) al Dipartimento Equitazione Paralimpica e Sport Equestri Integrati all'inidirizzo email equitazioneintegrata@fise.it.
Verrà pertanto pubblicato sul sito Federale un elenco di para atleti in regola con la documentazione prevista e le relative categorie a cui possono partecipare.
Le segreterie di concorso hanno l'obbligatorietà del controllo del suddetto elenco ufficiale.
Si specifica che gli atleti con disabilità fisica non in possesso di visita di classificazione potranno partecipare alle categorie PROMO (solo andatura del passo) e PROMO 1 (solo andatura del passo / trotto) si specifica che le classi indicati non sono Agonistiche ma ludico/ dimostrative non avendo sostenuto la visita di classificazione (vedi regolamento para/ reining inserire delibera) .

Si specifica che un atleta con Disabilita' Cognitiva che non ha presentato documentazione medica e Certificato Medico Agonistico al dipartimento e non ha avuto il benestare dallo stesso non potrà partecipare a nessuna specialita' .
L'iter sopra descritto per l'assegnazione della categoria di gara, vale anche per gli atleti con profile misto (vedi fisici) non in possesso di visita di classificazione.

NOTA: La partecipazione nella categoria Promo e Promo1 durante il campionato Regionale vale come qualifica per la partecipare per la finale del Campionato Italiano, pero' dovra' effettuare la visita di classificazione prima della finale per poter avere l'assegnazione della Categoria.
Tutti i partecipanti nelle specialita' delle Para Performance che si svolgeranno nel circuito di Avviamento dovranno rispettare e seguire l'iter del regolamento di REGOLAMENTO DI DISCIPLINA PARAREINING 2025 Approvato con delibera n. 167 del CF del 31/01 entra in vigore il 03/02/2025 per l'assegnazione delle rispettive categorie .

AIUTI COMPENSATORI

Tutti gli atleti dovrebbero essere incoraggiati ad utilizzare meno aiuti compensatori possibili.
La classificazione delle disabilità identifica "profili" a loro volta raggruppati in "gradi"
La **FEI** definisce un elenco di aiuti compensatori standard per le discipline para-equestri associati ad ogni profilo così che gli atleti, categorizzati per profili, possano usufruire di tali aiuti per sopperire almeno in parte la carenza/limitazione funzionale connessa alla propria disabilità.
Tali aiuti possono riguardare l'equipaggiamento tecnico – sella, staffe, speroni, redini oppure l'utilizzo della voce, la presenza di un istruttore che dia indicazioni a voce, il linguaggio dei segni o anche radio-comunicanti durante la competizione, etc.
I profili misti potranno utilizzare gli aiuti compensatori in base al grado di classificazione assegnato rispetto alla disabilità fisica.
Verrà predisposta una master list dove sono indicati i nominativi degli atleti con i relativi aiuti compensatori di cui possono disporre.
Ci si riferisce all'elenco "aiuti compensatori standard e non standard" posto in essere dalla FEI e tradotto dalla FISE al link
https://www.fise.it/sport/dressage-paralimpico/classificazioni-funzionali.html

I tecnici che accompagneranno gli atleti in gara dovranno comunicare eventuali aiuti compensatori allo show manager, che a sua volta lo comunicherà al giudice.

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

GENERALE

Condurre a mano o montare un cavallo non significa solamente guidarlo, ma controllare ogni suo movimento. Il miglior cavallo da performance deve essere guidato o controllato senza che opponga la minima resistenza. Qualsiasi movimento compiuto dal cavallo di sua iniziativa deve essere considerato mancanza di controllo. Ogni deviazione dal pattern deve essere considerata come una mancanza o perdita temporanea di controllo e quindi penalizzata a seconda della gravità della deviazione.

Saranno valutati ed apprezzati dal giudice la fluidità dei movimenti, la finezza, l'attitudine la velocità e l'autorità nello svolgere le varie manovre, la velocità' eccessiva verrà considerata una mancanza di controllo.

SPECIALITA'

In tutte le specialità elencate i partecipanti e i tecnici dovranno rispettare il regolamento generale FISE di Specialità a cui si vuole partecipare per le categorie Para, Categorie che saranno espresse ed avranno andature e percorsi studiati o normati per garantire la sicurezza e garantire ai partecipanti le stesse abilità.

CATEGORIE

Tutte le specialità prevedono le seguenti categorie, caratterizzate da andature differenti.
I tecnici e i concorrenti fisici/profilo misto dovranno rispettare la categoria assegnata in base al profilo riconosciuto durante la visita di classificazione.

I concorrenti cognitivi seguiranno l'assegnazione come da regolamento generale Para/Reining.

Categorie Fisici/ Profilo Misto

Level 1: Solo passo (no trotto, né galoppo)

Level 2: Solo passo e trotto (no galoppo)
Level 3: Passo, trotto e galoppo
Level 4: Passo, trotto e galoppo

PROMO (atleti non classificati): Solo Passo (no Trotto, ne Galoppo)

PROMO1 (atleti non classificati) : Solo Passo e Trotto (no Galoppo)

Categorie Open

Limited Open: Percorsi e andature del Level 1
Intermediate Open: Percorsi e andature del Level 2
Open: Percorsi e andature del Level 3

NB: Si precisa che, data la differenza tra le specialità, potrebbero esserci variazioni che saranno specificate nella legenda di ciascuna Specialità'.

NB: Fa eccezione lo **Showmanship**, che prevede categorie diverse e profili non eleggibili.

SHOMANSHIP

Profili non Eleggibili (1,2,3,5,7,12A,134, 6, 9, 10A, 11 A, 12 B, 31 A, 8, 10B, 11 B, 14, 17 A, 18 A, 21 A, 27 ,31 B, 32,) non posso praticare la specialità' .

Profili Eleggibili (4, 6, 9, 10A, 11 A, 12 B, 31 A, 8, 10B, 11 B, 14, 17 A, 18 A, 21 A, 27 ,31 B, 32,15, 17 B, 18 B, 19 A, 19 B , 20, 23, 25, 26 A, 28, 36, 16, 22, 24,) Eleggibili tutti se non devono utilizzare Wheelchair o stampelle .

Categoria FISICI Classificati:

Level 3: 15, 17 B, 18 B, 19 A, 19 B , 20, 23, 25, 26 A, 28, 36 (con ausilio di apparecchio radio) passo e trotto

Level 4 : 16, 22, 24, 26 B, 37 A (ausilio apparecchio radio). Passo , Trotto. Trotto Esteso

Categoria per non classificati ma eleggibili:

dopo aver inviato documentazione medica e avuto risposta dal dipartimento:

Promo: Solo passo e trotto, No trotto esteso

Categoria Cognitivi:

Limited Open : Solo Passo

Intermidiad Open : Solo Passo e Trotto

Open : Passo, Trotto , Trotto Esteso .

Profilo Misto :

Come da regolamento generale Para Reining, gli atleti dovranno gareggiare nelle categorie dei cognitivi con la limitazione che la categoria e' vincolante al Profilo assegnato nella visita di classificazione .

NB: Se un a un Profilo Fisico o misto durante la visita di Classificazione verra' assegnato un profilo non eleggibile per la disabilita' fisica non potrà' partecipare alle gare di Shomanship ma potrà' partecipare alle altre altre Specialità' delle Performance rispettando la categoria eleggibile in base al profili assegnatogli.

Nella gara di shomanship devono essere giudicati esclusivamente la capacità del concorrente nell'eseguire, con un cavallo perfettamente pulito ed in buone condizioni, diverse manovre previste nel pattern con compostezza e sicurezza, mantenendo la posizione del corpo bilanciata, funzionale e corretta. Il cavallo è puramente il mezzo per dimostrare l'abilità e la preparazione

del concorrente.

La performance ideale in shomanship 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, compostezza, sicurezza e precisione, il percorso (pattern) richiesto.

La gara di shomanship non è una gara di morfologia e non va come tale giudicata.

PROCEDIMENTO DI GARA:

Viene richiesto che ogni concorrente entri singolarmente in arena a svolgere il suo pattern nel qual caso sarà necessario un ordine di partenza.

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

PUNTEGGIO: Ai concorrenti sarà assegnato un punteggio che va da 0 a infinito, con il punteggio di 70 che denota una prestazione media.

I patterns saranno forniti da FEDERAZIONE , e ad ogni manovra sarà assegnato un punteggio da + 3 a - 3 con incrementi accettabili di 1/2punti che saranno aggiunti o sottratti dalla media di 70.

I punteggi assegnati alle manovre dovranno essere determinati indipendentemente dalle penalità e dovranno prendere in pari considerazione sia l'esecuzione del pattern che la forma e l'efficacia del cavaliere e la presentazione del cavallo, per poi attribuire uno dei seguenti punteggi:

+3 = Eccellente,

+ 2 = Molto Buono,

+ 1 = Buono,

0 = Media o Corretto,

-1 = Scadente,

- 2 = Molto Scadente,

- 3 = Estremamente Scadente.

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

Dev'essere indossato abbigliamento western appropriato.

Il concorrente deve condurre il cavallo sul lato sinistro o destro , tenendo la lunghina nella mano destrao sinistra vicino alla cavezza e l'avanzo della lunghina stessa avvolta in modo ordinato nella mano sinistra.

La lunghina d'avanzo non dovrebbe mai essere avvolta in modo stretto, e può essere tenuta dal

tecnico che assiste il conduttore passo passo per tutto il percorso .

Quando conduce il cavallo il concorrente dovrebbe posizionarsi tra l'occhio e la metà del collo del cavallo (posizione di conduzione).

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

La posizione ideale è la spalla sinistra dell'esibitore in linea con l'anteriore sinistro del cavallo.

Durante il piazzamento del cavallo per l'ispezione, l'esibitore dovrebbe stare in posizione angolata rispetto al cavallo, in un punto che sia di fronte alla zona tra l'occhio ed il muso dell'animale e non dovrebbe mai abbandonare la testa del cavallo.

Gli esibitori durante l'ispezione devono assumere posizione che sia sicura per loro stessi e per il giudice. La posizione del conduttore non deve cambiare durante l'ispezione del giudice .

Condurre, retrocedere, girare ed iniziare a piazzare, dovrebbe essere fatto stando sul lato sinistro del cavallo, se impossibilitato dipeso dalla disabilita' l'esibitore puo' esibire il cavallo sul lato dx e farà' lo stesso percorso proiettato tutto a sx .

Un aumento della velocità aumenta verra' valutata come una perdita di controllo .

Gli errori nell'esecuzione del pattern prescritto, urtare i coni o affrontarli dal lato sbagliato, gravi disubbidienze del cavallo, non portano a squalifica ma vanno severamente penalizzati ed il concorrente non può piazzarsi meglio di chi ha svolto il pattern correttamente.

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

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

Le rotazioni non devono essere superiori ai 360° la volta ideale consiste nel far ruotare il cavallo sul posteriore interno mentre incrocia gli anteriori, in cui l'anteriore esterno sopravanza l'anteriore interno.

Il cavallo deve essere piazzato rapidamente con gli arti in appiombo sotto il corpo.

Quando il cavallo si ferma già in appiombo, non occorre piazzarlo di nuovo.

PENALITA' mezzo (1/2) punto:

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

Toccare o urtare un cono.

Scivolare sul piede che esegue il pivot.

Alzare il piede durante il pivot o posizionarlo e rimetterlo nello stesso posto.

Alzare il piede nel set-up e riposizionarlo nello stesso posto dopo la presentazione.

Uno (1) punto

Non eseguire l'andatura specifica o non fermarsi entro 10 piedi (3 metri) dell'area stabilita.

Rompere l'andatura al passo o al trotto per più di due falcate.

Cavallo che durante il pivot manca di far perno su di un posteriore in modo corretto.

Cavallo che non mantiene la posizione dopo la presentazione.

Due (2) punti:

L'esibitore non è nella posizione richiesta durante l'ispezione.

Posizionarsi direttamente davanti al cavallo.

Perdere la lunghina, afferrare la catena, o tenere la lunghina con due mani.

Cinque (5) punti:

Disobbedienza grave del cavallo compreso impennarsi e rampare, girare continuamente attorno al suo esibitore.

Pony che muove il posteriore significativamente durante un pivot più di una volta

Squalifiche includono:

Equipaggiamento illegale.

WESTERN PLEASURE

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

possono essere richiesti di allungare il passo, trotto o galoppo; in una o entrambe le direzioni dell'arena. È obbligatorio che venga richiesta una moderata estensione del trotto almeno in una direzione, ad eccezione che nelle classi Walk e Trot / Entry Level Si definisce moderata estensione del trotto un allungamento della falcata di due battute, che copra più terreno. Cadenza ed equilibrio abbinati alla fluidità sono più importanti della velocità. Al trotto allungato i cavalieri dovranno star seduti nella sella. Ai cavalli è richiesto di retrocedere con facilità e star fermi tranquillamente. Il sorpasso è permesso e non deve essere penalizzato fintanto che il cavallo mantiene la giusta cadenza ed il giusto ritmo I cavalli devono cambiar mano verso l'interno dell'arena. Può esser richiesto di cambiar di mano al passo o al trotto ma mai al galoppo. Il giudice può richiedere prestazioni aggiuntive, dello stesso tipo, a qualsiasi cavallo •

Al cavaliere non può essere richiesto di scendere di sella salvo nelle occasioni in cui si controlla l'equipaggiamento.

I Cavalli i devono essere presentati al passo, trotto e galoppo con redini ragionevolmente lunghe o con un leggero contatto senza costrizione.

Errori da penalizzare in base alla loro gravità:

Eccessiva velocità (a ogni andatura).

Essere sul galoppo falso.

Rompere l'andatura (compreso il non assumere l'andatura richiesta)

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

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

Toccare il cavallo o la sella con la mano libera.

Testa del cavallo troppo alta.

Testa del cavallo troppo bassa (punta delle orecchie sotto livello garrese).

Cavallo incappucciato con il muso dietro la verticale.

Muso eccessivamente davanti alla verticale.

Movimento eccessivo della linea dorsale al galoppo.

Apertura eccessiva della bocca del cavallo.

Inciampare.

Uso degli speroni davanti al sottopancia.

Un cavallo che appare astioso, apatico, letargico, emaciato, teso o eccessivamente stanco. Falcate rapide, irregolari .

Eccessiva inclinazione al galoppo (Quando il posteriore esterno si trova maggiormente verso

l'interno dell'arena dell'anteriore interno).

I seguenti errori sono causa di squalifica salvo nelle categorie Walk e Trot / Entry Level nelle quali sono errori giudicati in base alla gravità: Testa del cavallo troppo bassa e/o chiaramente sotto la verticale in modo eccessivo e costante mentre il cavallo è in movimento.

CATEGORIE:

Level 1 : Solo Passo (No trotto, o Galoppo)

Level2 : Solo Passo e trotto (No galoppo)

Level 3/4 : Passo, Trotto, Galoppo (Giudicare come da regolamento generale di specialità)

PROMO (atleti non classificati) : Solo Passo (no Trotto, ne Galoppo)

PROMO1 (atleti non classificati) : Solo Passo e Trotto (no Galoppo)

Limited Open : Percorsi e andature del Livello 1

intermidiad Open :Percorsi e andature del Livello 2

Open : Percorsi e andature del Livello 3

TRAIL

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

PUNTEGGIO

Il metodo di attribuzione dei punti suggerito, è sulla base da 0 ad infinito con 70 rappresentante una prestazione media.

Ad ogni superamento di ostacolo viene attribuito un punteggio che è aggiunto o sottratto da 70 ed è soggetto ad una penalità che verrà sottratta.

Il punteggio su ogni ostacolo è attribuito sulla seguente base spaziando da + 1 e 1/2 punti a - 1 e 1/2 punti: - 1 e 1/2 estremamente scadente, -1 molto scadente, - 1/2 scadente, 0 corretto, + 1/2 buono, + 1 molto buono, + 1 e 1/2 eccellente.

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

I punti per le penalità sono attribuiti come segue:

NO PENALTY

Lasciare andare il cancello o far cadere la corda del cancello.

Uso delle due mani o cambio di mano sulle redini .

Uso del romal in modo diverso da quello previsto in western equipment.

Aprire la bocca in modo eccessivo.

OFF PATTERN

Affrontare l'ostacolo in modo non corretto o nell'ordine diverso da quello previsto.

Rinunciare a qualsiasi tentativo di affrontare un ostacolo.

Ingresso o uscita da un ostacolo dal lato o direzione sbagliati.

Uscire dalle linee che delimitano il tracciato dell'arena o dall'area del percorso.

Terzo rifiuto cumulativo, sgroppata, o eludere l'ostacolo scartando o indietreggiando.

Non mostrare mai la corretta andatura tra gli ostacoli come previsto

Non seguire la corretta linea di percorso tra gli ostacoli.

Mezzo (1/2) punto.

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

Uno (1) punto.

Ogni volta che si colpisce, si batte o calpesta una barriera, cono, pianta o qualsiasi componente di un ostacolo.

Andatura non corretta o rottura dell'andatura al passo o al trotto per due falcate o meno.

Collocazione di entrambi gli anteriori o posteriori in uno spazio previsto per una falcata unica al passo o jog.

Saltare o mancare di entrare in uno spazio previsto. Quando si affronta una barriera al galoppo e

la stessa viene a trovarsi tra gli anteriori o i posteriori (split pole in lope-over).

Numero di falcate non corretto dove richiesto.

Abbattimento di una barriera rialzata, cono, barile, pianta, ostacolo, o spostamento considerevole di un ostacolo.

Tre (3) punti.

Andatura non corretta o rottura dell'andatura al passo o trotto per più di 2 falcate.

Galoppo falso o rottura dell'andatura al galoppo (salvo che in fase di correzione di un galoppo scorretto).

Cadere o saltare giù o fuori dal ponte o vasca dell'acqua con un piede una volta che il cavallo è salito o entrato su o in quell'ostacolo. NON DA INSERIRE NEI GRAFICI

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

Cinque (5) punti

Far cadere l'impermeabile oppure l'oggetto che era richiesto portare durante il percorso.

Primo o secondo rifiuto cumulativo, sgroppata, o eludere il superamento di un ostacolo scartando o indietreggiando.

Utilizzo della mano libera per infondere paura o per premiare il cavallo Cadere o saltare giù o fuori dal ponte o vasca dell'acqua con più di un piede una volta che il cavallo è salito o entrato su o in quell'ostacolo.

Uscire dai confini di un ostacolo con un più di un piede (esempio; indietreggiare attraverso, 360 gradi box, side pass) una volta che il cavallo è entrato nell'ostacolo.

Mancare o evitare un palo che è parte di una serie di un ostacolo con un piede.

Palese disobbedienza (incluso scalciare, sgroppare, impennarsi, rifiuto di procedere).

Tenersi alla sella con una o l'altra mano.

Squalifica

Punteggio 0

Rottura dell'equipaggiamento che porti ad un ritardo nel completamento del percorso (sospendere la gara) .

Toccare in modo eccessivo o ripetuto il cavallo sul collo per fargli abbassare la testa.

Addestrare, strattonare, girarsi, saltare o indietreggiare in modo eccessivo in qualsiasi punto del percorso.

Il management, quando prepara il percorso, deve tener presente che l'idea non è quella di intrappolare un cavallo o di eliminarlo rendendo un ostacolo troppo difficile, dovra' di concerto con i tecnici valutare un grado di difficolta' tale da rendere il percorso adatti a tutti i partecipanti della classe .

Tutti i percorsi ed ostacoli devono essere costruiti pensando alla sicurezza onde evitare ogni incidente.

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.

Nel percorso di prova del trail, gli ostacoli devono essere posizionati seguendo le misure corrette Se viene scomposto il percorso deve essere ricomposto.

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

Il giudice deve camminare lungo il percorso ed ha il diritto e il compito di alterarlo in qualsiasi modo. Il giudice può rimuovere o cambiare qualsiasi ostacolo che ritenga pericoloso o non gestibile.

Se in qualsiasi momento un ostacolo del trail viene ritenuto pericoloso dal giudice, deve essere riparato o rimosso dal percorso.

Se non può essere riparato e i cavalli hanno completato il percorso, il punteggio per quell'ostacolo deve essere dedotto dalla valutazione del lavoro di tutti i precedenti concorrenti della classe.

Gli ostacoli obbligatori nel percorso del trail includono:

Aprire, attraversare e chiudere un cancello. (La perdita del controllo del cancello dovrà essere penalizzato sulla qualità' della manovra , no penalty).

Si deve usare un cancello che non rappresenti un pericolo per il cavallo o cavaliere. Se il cancello ha una traversa in metallo, plastica o legno sotto l'apertura, i concorrenti devono affrontarlo solamente procedendo in avanti.

Lo spazio tra le barriere dovrà essere misurato nel punto in cui idealmente si colloca il passaggio del cavallo,

Nelle classi non sono ammesse barriere elevate da farsi al trotto o al galoppo.

Tutti gli elementi elevati devono essere allocati in appositi “cucchiai”, blocchi sagomati o comunque fissati in modo tale che non possano rotolare.

L’altezza andrà misurata da terra al punto più alto dell’elemento.

Le barriere eseguite eseguire al passo, trotto o galoppo sono le seguenti, o incrementi di esse: Lo spazio tra le barriere al passo dev’essere da 20” a 24” (50-60 cm) e possono essere elevate fino ad un massimo di 12” (30 cm).

Lo spazio tra le barriere elevate devono essere distanziati di almeno 22” (55 cm). Lo spazio tra le barriere al trotto dev’essere da 3’ a 3’3” (90 - 100 cm) e possono essere elevate fino ad un massimo di 8” (20 cm).

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

3) NESSUN Ostacolo da affrontare in back. Questi ostacoli devono essere distanziati di almeno 28” (70 cm) se a terra, se elevati almeno 30” (75 cm.).

Non può essere richiesto ai concorrenti di indietreggiare sopra un ostacolo fisso, Indietreggiare in mezzo ed attorno ad almeno tre marker. Indietreggiare ad L, V, U, in linea retta o percorsi simili.

Non possono essere usati costruzioni con fondo di metallo o sdrucciolevole. Serpentine da fare al passo o al trotto.

La distanza minima per gli ostacoli delineanti la serpentina da fare al trotto è di 6’ (1,8 m).

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

Passaggio sopra un ponte di legno largo 36” e lungo almeno sei piedi (larghezza minima suggerita 90 cm e lungo almeno 182 cm). POTRANNO ESSERE FATTI SOLO AL PASSO

Il ponte deve essere solido e sicuro e può essere attraversato solo al passo. Non può Indossare o togliere un impermeabile.

Togliere e rimettere materiali dalla cassetta delle lettere. Passo laterale (side pass).

Può essere elevato fino ad un massimo di 12” (30 cm). Un ostacolo consistente in un quadrato composto da quattro pali o barriere.

La larghezza minima del quadrato dovrebbe essere 6’ (1,8 m.) Ogni concorrente deve entrare nel quadrato passando sopra il palo o la barriera, come stabilito.

Quando i quattro piedi del cavallo si trovano dentro il quadrato, il concorrente dovrebbe eseguire un turn, come stabilito, e uscire.

Può essere usato qualsiasi altro ostacolo sormontabile e sicuro che si possa ragionevolmente incontrare in un percorso di campagna e che incontri l’approvazione del giudice.

Possono essere usate combinazioni di due o più ostacoli.

Ostacoli e manovre inaccettabili includono: Pneumatici. Animali. Nascondigli. Tubi in PVC. Smontare. Salti. Ponti mobili o traballanti. Vasca dell'acqua con parti galleggianti o mobili. Fiamme, ghiaccio secco, estintori, ecc. Barriere o pali posti in modo da rotolare. Ground ties.

CATEGORIE :

Level 1 : Solo Passo (No trotto, o Galoppo)

Level2 : Solo Passo e trotto (No galoppo)

Level 3 : Passo, Trotto, Galoppo (No penalty rotture di andatura al Galoppo, No penalty se il cavallo e' sta SULLA diagonale Sbagliata e trotta per rimettere il cavallo sulla diagonale giusta.

Level 4 : Passo, Trotto, Galoppo (Giudicare come da regolamento generale di specialità)

PROMO (atleti non classificati) : Solo Passo (no Trotto, ne Galoppo)

PROMO1 (atleti non classificati) : Solo Passo e Trotto (no Galoppo)

Limited Open : Percorsi e andature del Livello 1

intermidiad Open :Percorsi e andature del Livello 2

Open : Percorsi e andature del Livello 3

HORSEMANSHIP

La gara di western horsemanship è studiata per valutare l'abilità del cavaliere nell'eseguire, in concerto con il proprio cavallo, una serie di manovre descritte dal giudice, con precisione e fluidità dimostrando equilibrio e sicurezza di sé conservando sempre un assetto bilanciato, funzionale e fondamentalmente corretto.

Il pattern ideale di horsemanship è estremamente preciso con cavallo e cavaliere che lavorano all'unisono eseguendo ogni manovra con sottili aiuti. La testa ed il collo del cavallo devono essere in posizione naturale e rilassata, con la nuca a livello o leggermente più alta del garrese.

Non deve portare la testa dietro la verticale dando l'impressione di essere intimidito e neppure troppo davanti alla verticale dando l'impressione di opporre resistenza.

Il giudice ha l'obbligo di pubblicare ogni pattern almeno un'ora prima della gara.

Tuttavia, se il giudice richiede lavoro aggiuntivo al fine della classifica finale, può essere pubblicato un pattern aggiuntivo.

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

PROCEDIMENTO DELLA GARA:

Tutti i concorrenti devono entrare in arena e poi lavorare individualmente oppure ogni concorrente entra da solo per svolgere il pattern.

Quando i concorrenti sono chiamati ad entrare uno alla volta, è richiesto un ordine di partenza. Ai concorrenti deve essere comunicato se dopo il lavoro individuale devono uscire, allinearsi, o posizionarsi sulla pista.

Tutti i concorrenti o solo i finalisti devono lavorare alle tre andature in almeno una direzione sulla pista.

Le seguenti manovre possono essere richieste nei patterns: passo, jog, trotto, trotto allungato, galoppo o galoppo allungato in linea retta, curva, serpentina, cerchio, figura otto, o combinazioni di queste andature e manovre; stop, retrocedere in linea retta o curva, girare o compiere un pivot, compresi spins e volte sulle anche e/o sulle spalle; passi laterali, lavoro su due piste o cessione alla gamba, cambio di galoppo scomposto o in aria, galoppo contrario o qualsiasi altra manovra o montare senza staffe. In un momento del pattern dovrà essere richiesto di indietreggiare.

Il giudice non potrà chiedere di montare o smontare.

PUNTEGGIO:

l'esecuzione del pattern che l'efficacia, l'abilità (horsemanship) e la forma del cavaliere in sella, per poi attribuire uno dei seguenti punteggi:

+3 = Eccellente,

+ 2 = Molto Buono,

+ 1 = Buono,

0 = Media o Corretto,

-1 = Scadente,

- 2 = Molto Scadente,

- 3 = Estremamente Scadente.

L'efficacia, l'abilità (horsemanship) e la forma complessiva in sella del cavaliere dovranno essere anche attribuiti un punteggio che va da 0 a 5 punti.

Da 0 a 2 = Media,

3 = Buono,

4 = Molto Buono,

5 = Eccellente.

I concorrenti vanno anche giudicati sulla pista e di conseguenza il loro punteggio per il pattern e/o la loro classifica possono variare.

VALUTAZIONE ASPETTO GENERALE DI CAVALLO E CAVALIERE.

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

Aspetto e assetto del cavaliere.

Dev'essere indossato abbigliamento western appropriato.

Abiti e persona devono essere puliti ed in ordine. L'uso di qualsiasi mezzo artificiale o apparecchiatura magnetica comporta la squalifica.

Il cavaliere deve dar l'impressione di essere naturale e montare con un assetto bilanciato, funzionale e corretto, indipendentemente dalla manovra o andatura.

Durante il lavoro sulla pista e il pattern il cavaliere deve mantenere un assetto deciso, sicuro ed appropriato.

Il cavaliere deve sedere e mantenere una posizione con il tronco eretto in tutte le andature.

Il cavaliere deve sedere al centro della sella e del dorso del cavallo con le gambe sotto di sé in modo da formare, idealmente, una linea retta che passi dall'orecchio, centro della spalla ed anca, toccando il retro del tallone o il mezzo della caviglia.

I talloni devono essere più bassi della punta del piede con una leggera flessione nel ginocchio e la parte inferiore delle gambe direttamente sotto al ginocchio. La schiena del cavaliere deve essere diritta, rilassata e flessibile.

E' penalizzata la schiena eccessivamente rigida e/o eccessivamente arcuata ai lombi.

Le spalle devono essere portate indietro, allineate e squadrate.

La base di supporto del cavaliere, deve avere un sicuro contatto con la sella, dalle natiche all'interno delle cosce.

Dev'essere mantenuto un leggero contatto con la sella ed il cavallo dal ginocchio al polpaccio.

Il ginocchio deve essere puntato in avanti e rimanere chiuso senza spazio tra di esso e la sella.

Il concorrente che porta i piedi eccessivamente avanti o dietro l'ideale linea verticale è penalizzato. Indipendentemente dal tipo di staffa, i piedi possono essere inseriti completamente in essa, con i tacchi degli stivali a contatto, oppure possono essere inseriti al centro della staffa fin dietro la punta dei piedi.

La punta del piede deve essere rivolta in avanti o leggermente all'esterno con le caviglie diritte o leggermente torte.

Il cavaliere che monta con le sole dita dei piedi nella staffa o che monta senza il contatto del fondo dello stivale in modo sicuro all'interno della staffa è penalizzato.

Quei cavalieri che sanno mantenere la corretta posizione durante tutte le manovre ricevono maggior credito.

Anche montando senza staffe il cavaliere deve mantenere la posizione sopra descritta.

Entrambe le mani e braccia devono essere in posizione naturale e rilassata con la parte superiore in linea diritta con il corpo.

Il braccio che tiene le redini dev'essere piegato al gomito formando una linea dal gomito alla bocca del cavallo.

Il braccio libero può essere portato disteso al fianco o in modo simile all'altro.

Sono penalizzati sia l'eccessiva rigidità che l'eccessivo movimento del braccio libero.

Il polso del cavaliere deve essere diritto e rilassato con la mano portata a circa 30 a 45 gradi entro la verticale.

La mano che tiene le redini dev'essere portata immediatamente sopra o leggermente davanti il pomolo della sella.

Le redini devono essere regolate in modo da avere un leggero contatto con la bocca del cavallo ed in nessun momento dovrà essere necessario più di un leggero movimento della mano per controllare il cavallo.

Sono penalizzate redini eccessivamente lunghe o corte.

La testa del cavaliere deve essere portata con il mento alzato e gli occhi in avanti e può essere leggermente girata nella direzione di marcia.

E' penalizzata la testa troppo girata verso l'interno del cerchio, verso la testa o la spalla del cavallo.

Durante il lavoro in pista, il cavaliere non deve ostacolare gli altri concorrenti e deve sorpassare all'interno e, quando è chiesto il cambio di direzione, questo và eseguito verso l'interno dell'arena.

Aspetto del cavallo.

Sono valutati la condizione fisica del cavallo ed il suo stato di salute generale. Il cavallo deve apparire in forma ed essere in carne in modo appropriato rispetto alle sue dimensioni.

Un cavallo che appare pigro, apatico, letargico, emaciato, teso od eccessivamente stanco sarà penalizzato in rapporto alla gravità.

L'equipaggiamento dev'essere adatto al cavallo, in ordine, pulito ed in buono stato. Performance. Il concorrente deve eseguire il lavoro in modo accurato, preciso, fluidamente e con un'adeguata dose di prontezza.

L'incremento della velocità nelle manovre incrementa il grado di difficoltà però, accuratezza e precisione non dovrebbero essere sacrificate alla velocità.

Sono penalizzati i concorrenti che eseguono il pattern in modo indolente e permettono ai cavalli di muoversi senza l'impulso, raccoglimento o cadenza adeguati. Il cavallo deve eseguire tutte le manovre del pattern in modo volonteroso, sollecito e pronto con il minimo di aiuti visibili ed

udibili.

Errori di percorso,lavorare sul lato sbagliato di un cono o rovesciarlo,(OFF PATTERN)

Grave disobbedienza del cavallo non portano alla squalifica ma sono severamente penalizzati e risultano in un piazzamento più basso rispetto al concorrente che ha svolto il pattern correttamente.

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

Il cavallo deve procedere diritto, liberamente ed alla cadenza appropriata all'andatura richiesta.

Le transizioni devono essere fluide e sollecite sia nel pattern che sulla pista dove devono essere eseguite al momento in cui vengono richieste.

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

I cerchi devono essere rotondi ed eseguiti alla velocità appropriata, forma e nel momento indicati dal pattern.

Il galoppo contrario va eseguito in modo fluido, senza variazioni nella cadenza o nella lunghezza delle falcate, salvo richiesta contraria del pattern.

Lo stop dev'essere diritto, squadrato, fluido, pronto e sollecito con il cavallo che mantiene il corpo diritto durante tutta la manovra.

Il back dev'essere sollecito e fluido non superiore a 5 movimenti in diagonale .. 2 diagonali (level 1/Promo /Promo1 / limited open), 5 diagonali le altre categorie .

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.

È severamente penalizzato il retrocedere durante le volte.

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

Il sidepass dev'essere eseguito con il cavallo diritto che si muove lateralmente nella direzione richiesta. Durante la cessione alla gamba il cavallo deve muoversi in avanti e lateralmente in una direzione diagonale con il corpo leggermente arcuato nella direzione opposta.

Nel lavoro su due piste il cavallo si deve muovere in avanti e lateralmente con il corpo diritto o leggermente arcuato nella direzione in cui procede.

Un cambio di galoppo, in aria o scomposto, dev'essere eseguito nel punto esatto in cui è richiesto e/o nell'esatto numero di falcate indicato.

Il cambio di galoppo scomposto (o semplice) si esegue passando da un'andatura inferiore, passo o trotto, per una, due o tre falcate.

Il cambio di galoppo in aria dovrebbe essere eseguito simultaneamente dagli anteriori e dai posteriori.

Tutti i cambi dovrebbero essere fluidi ed eseguiti tempestivamente.

La posizione del cavaliere e la prestazione del cavallo durante il lavoro sulla pista sono valutati al fine dei piazzamenti finali.

PENALITÀ.

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

NO Penalty

• Aggrapparsi alla sella con una o l'altra mano (no penalty)

• Battere il cavallo con la parte terminale del romal (no penalty)

- Una o due mani (no penalty)

•OFF PATTERN

Abbattere un cono,

Essere dalla parte sbagliata rispetto al cono o marker;

Non eseguire mai l'andatura o il galoppo stabiliti;

Eseguire più di 1/4 di girata in più o in meno.

Uno (1) punti:

• Rompere l'andatura al passo o al trotto fino a 2 falcate.

• Compiere 1/8 o 1/4 di girata in più o in meno.

• Toccare o urtare un cono.

Due (2) punti:

• Non eseguire l'andatura specifica o fermarsi quando viene richiesto durante il pattern entro 10 piedi (3 metri) dell'area designata.

• Galoppo sbagliato o rompere l'andatura (eccetto quando si corregge un galoppo sbagliato).

• Evidente sguardo basso per controllare la diagonale del galoppo

• Rompere l'andatura al passo, jog o trotto per più di 2 falcate.

• Perdere le staffe.

• Il fondo dello stivale non tocca l'interno della staffa a tutte le andature compreso il Backup (Retromarcia).

• Posizione della testa troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale mentre il cavallo è in movimento, mostrare un aspetto intimidito.

. Dieci (10) punti:

• Perdita delle redini (no gara)

• Uso di una delle due mani per incutere paura o elogiare il cavallo durante il pattern o il lavoro sulla pista.

• Disobbedienza palese incluso calciare, rampare, sgroppare e impennarsi

• Speronare davanti al sottopancia

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

• Non portare il numero corretto in modo visibile.

• Abuso del cavallo o addestramento del cavallo.

• Caduta di cavallo o cavaliere.

• Equipaggiamento illegale..

• Uso di equipaggiamento vietato.

CATEGORIE:

Level 1 : Solo Passo (No trotto, o Galoppo)

Level2 : Solo Passo e trotto (No galoppo)

Level 3 : Passo, Trotto, Galoppo (No penalty rotture di andatura al Galoppo, No penalty se il cavallo e' sta SULLA diagonale Sbagliata e trotta per rimettere il cavallo sulla diagonale giusta.

Level 4 : Passo, Trotto, Galoppo (Giudicare come da regolamento generale di specialità)

PROMO (atleti non classificati) : Solo Passo (no Trotto, ne Galoppo)

PROMO1 (atleti non classificati) : Solo Passo e Trotto (no Galoppo)

Limited Open : Percorsi e andature del Livello 1

intermidiad Open :Percorsi e andature del Livello 2

Open : Percorsi e andature del Livello 3

RANCH RIDING

Può essere montato con un leggero contatto o con redini relativamente sciolte senza richiedere una indebita restrizione, ma non presentato con redini troppo lunghe(drappeggio).

I modi generali, la reattività del pony da ranch riding nell'effettuare transizioni tempestive in un modo corretto e fluido e la qualità del movimento, sono i fattori sui quali si pone la primaria considerazione.

Il pony da ranch riding ideale deve avere un naturale portamento della testa a qualsiasi andatura.

Il pony da ranch riding ideale deve avere un e atteggiamento naturale da cavallo da ranch dalla testa alla coda, in ogni manovra.

Il pony presentato in ranch riding può essere presentato anche nel ponyreining nello stesso show.

CATEGORIE :

Level 1 : Solo Passo (No trotto, o Galoppo)

Level2 : Solo Passo e trotto (No galoppo)

Level 3 : Passo, Trotto, Galoppo (No penalty rotture di andatura al Galoppo, No penalty se il cavallo e' sta SULLA diagonale Sbagliata e trotta per rimettere il cavallo sulla diagonale giusta.

Level 4 : Passo, Trotto, Galoppo (Giudicare come da regolamento generale di specialità)

PROMO (atleti non classificati) : Solo Passo (no Trotto, ne Galoppo)

PROMO1 (atleti non classificati) : Solo Passo e Trotto (no Galoppo)

Limited Open : Percorsi e andature del Livello 1

intermidiad Open :Percorsi e andature del Livello 2

Open : Percorsi e andature del Livello 3

Requisiti della classe:

Pony lavora individualmente e riceveranno un punteggio tra 0 e 100, dove un 70 denota una prestazione nella media.

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

Ogni manovra viene valutata secondo le seguenti basi che vanno da + 1 1/2 a - 1 1/2

- 1 1/2 estremamente scarso
- 1 molto scarso
- 1/2 scarso

0 corretto

+1/2 buono

+ 1 molto buono

+1 1/2 eccellente.

-I punteggi delle manovre devono essere assegnati separatamente dai punti di penalità.

-L'aspetto naturale del cavallo da ranch (horse apparence)sarà valutato da + 1 1/2 a - 1 1/2 .

-Deve essere utilizzati i patterns approvati dalla Federazione e pubblicati, tuttavia i tecnici in concerto con il giudice posso valutare se abbassare il grado di difficolta' o eventualmente alzarlo aggiungendo elementi in piu', ma non inserire andature non previste per per quella categoria .

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

La cadenza ed esecuzione delle andature deve essere come quella descritta in (ANDATURE) ponendo enfasi sul movimento in avanti, la scioltezza e naturalezza.

Le transizioni devono essere eseguite dove stabilito, con fluidità e prontezza.

Nessun limite di tempo.

Si raccomanda di procedere seduti al trotto e al galoppo, è accettabile stare sulle staffe al trotto e al trotto allungato o battere sella al trotto.

E' richiesto l'uso di pali naturali.

Battere la sella al trotto allungato è accettabile.

Toccare o afferrare il pomolo della sella è accettabile.

Quando si esibisce il cavallo , il cavaliere in qualsiasi momento del percorso il cavaliere può alternare tra due mani ed una mano sulle redini .

Un abbigliamento ed un equipaggiamento sia del Tecnico/Cavaliere/Pony consono e ricercato verranno apprezzati da giudice e valutati .

Iea Apell a sara' valutato dal giudice di come il cavaliere controllerà il pony e guiderà lo stesso, utilizzando in maniera opportuna gli aiuti necessari .

Per binomi che effettueranno il percorso guidati dal tecnico, il giudice valutera' nella qualita' della manovra se il tecnico avra' un controllo costante e continuo del binomio , tale atteggiamento andra' ad inficiare sulla qualita' della manovra .

La velocita' non andra' ad incrementare la valutazione della manovra' ma verra' considerata una perdita di controllo .

Non verra' comunicato il punteggio finito il percorso , ma verrà comunicato alla fine della classe la classifica .

Tutti i concorrenti verrano premiati e la classifica' verra stilata anche con gli op.

Abbigliamento ed equipaggiamento per il ranch riding:

Nessun lucido sugli zoccoli.

Le criniere non devono essere intrecciate o legate e nessuna extension alle code.

Non è apprezzato tagliare i peli nelle orecchie.

È permesso tagliare i peli in eccesso sulla faccia, sui nodelli o nuca.

Equipaggiamento con argento non è considerato come un buon abbigliamento da lavoro.

Eccessivo argento su briglie e selle non è apprezzato

E' apprezzato l'uso del pettorale e il secondo sottopancia.

Penalità del Ranch Riding

Un concorrente è penalizzato ogni volta che si verificano le seguenti circostanze:

NO PENALITY

-Non verrà assegnata alcuna specifica penalità per aver toccato o urtato i pali, ma la manovra potrebbe subire una deduzione nel punteggio.

-Non verrà assegnata alcuna specifica penalità per over o under spins, ma la manovra può subire una deduzione nel punteggio.

-Non verra' assegnata nessuna penalità se il cavaliere all'apertura del cancello non riesce a richiuderlo, ma la manovra puo' subire una deduzione nel punteggio .

OFF PATTERN

Non verra' assegnata nessuna penalità se il cavaliere al passaggio del ponticello il pony per qualsiasi motivo si rifiuta (off pattern) di passarci sopra, ma la manovra puo' subire una deduzione sulla qualita' del punteggio .

Mezzo (½) punto di penalità:

-Troppo lento/per andatura.

-Troppo incappucciato.

-Fuori struttura.

-Rottura dell'andatura al passo o al trotto per due o meno falcate .

-Partenza di galoppo o galoppo errato fino a due falcate

Due (2) punti di penalità:

-Rottura dell'andatura al passo o al trotto per più di due falcate.

-Redini drappeggiate (per manovra).

-Grave disturbo di qualsiasi ostacolo.

Cinque (5) punti di penalità:

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

-(OP) Piazzati sotto ai cavalli che hanno eseguito tutte le manovre: Eliminare o aggiungere manovre manovre incomplete.

-ripetuta disobbedienza vedi punto 6 (punteggi regolamento pony para reining)

Punteggio di zero (0)

-Equipaggiamento illegale inclusi zoccoli tinti di nero, criniere intrecciate o legate, code con extensions.

-Zoppia caduta del cavallo o cavaliere

-L'asciare l'area di lavoro prima di avere concluso il pattern.

-Mancanza di rispetto o cattiva condotta

-Abbigliamento western improprio.

-Abuso intenzionale.

-Disobbedienza significativa o addestramento.

TENUTA DELCAVALIERE

Un appropriato abbigliamento western:
camicia a maniche lunghe, stivali e sella western. È obbligatorio l'uso del casco omologato.
Conchiglia di protezione.
Non indossare l'appropriato abbigliamento western comporterà uno score di zero.

BARDATURE

Si rimanda al rulebook regolamento 2025 dell'Italian Reining Horse Association

RANCH RAIL e RANCH TRAIL

Classi in cui dovranno rispettare i termini generali della Specialita' e i termini di giudizio , i concorrenti affronteranno i percorsi alle andature riservate alle loro categorie.

CATEGORIE :

Level 1 : Solo Passo (No trotto, o Galoppo)

Level2 : Solo Passo e trotto (No galoppo)

Level 3 : Passo, Trotto, Galoppo (No penalty rotture di andatura al Galoppo, No penalty se il cavallo e' sta SULLA diagonale Sbagliata e trotta per rimettere il cavallo sulla diagonale giusta.

Level 4 : Passo, Trotto, Galoppo (Giudicare come da regolamento generale di specialità)

PROMO (atleti non classificati) : Solo Passo (no Trotto, ne Galoppo)

PROMO1 (atleti non classificati) : Solo Passo e Trotto (no Galoppo)

Limited Open : Percorsi e andature del Livello 1

intermidiad Open :Percorsi e andature del Livello 2

Open : Percorsi e andature del Livello 3