



Federazione Italiana Sport Equestri

REGOLAMENTO DI DISCIPLINA PARAREINING 2025

Approvato con delibera n. 167 del CF del 31/01 entra in vigore il 03/02/2025



PREMESSA

Il presente regolamento disciplina tutte le attività e la relativa regolamentazione della disciplina del ParaReining.

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 **PARAREINING** si svolgerà nell'ambito regionale durante le gare approvate dal Dipartimento Reining (vedi calendario IRHA

Il Campionato Italiano Parareining si articolerà in varie tappe di qualificazioni in ambito regionale,

con una finale unica che si svolgerà a durante il Futurity IRHA / FISE di fine anno. Potranno partecipare alle qualificazioni per il Campionato Italiano Parareining 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 parareining 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'indirizzo 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 e PROMO 1.

L'iter sopra descritto per l'assegnazione della categoria di gara, vale anche per gli atleti con profile misto 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.

ASSEGNAZIONI CATEGORIE PER FISICI

Gli atleti con disabilità fisica dovranno sostenere una visita di classificazione funzionale, come da apposito regolamento: data e luogo verranno stabiliti durante il corso dell'anno dal Dipartimento Equitazione Paralimpica e Sport Equestri Integrati.

Tutti i candidati dovranno essere in possesso delle certificazioni necessarie per la valutazione medico sportiva: tale documentazione dovrà essere inviata via email a equitazioneintegrata@fise.it

Ai para-atleti verrà pertanto assegnato un profilo che è inserito in uno dei QUATTRO LIVELLI delle categorie previste; ad ogni categoria corrisponderanno percorsi appropriati, per poter dare la possibilità all'atleta di esprimere al meglio le potenzialità del binomio.

Un para-atleta classificato potrà partecipare anche al Campionato IRHA/NRHA/FISE o a Gare del circuito nazionale, ma dovrà rispettare il regolamento del concorso.

Tutti i para-atleti classificati potranno partecipare anche ad una categoria di grado superiore ma dovranno presentare documentazione idonea che verrà valutata dal Classificatore FISE (vd paragrafo "Assegnazione categorie per profili misti").

ASSEGNAZIONE CATEGORIE PER COGNITIVI

La categoria di appartenenza dell'atleta verrà stabilita dal tecnico FISE di riferimento, che dovrà assegnare allo stesso una delle tre categorie che corrispondono a percorsi con andature differenti. A tutti i cognitivi che sosterranno la visita di classificazione, verrà assegnato il profilo 39.

Un atleta classificato potrà partecipare anche al Campionato IRHA/NRHA/FISE o alle Gare del circuito nazionale, ma dovranno rispettare il regolamento del concorso.

ASSEGNAZIONE CATEGORIE PER PROFILI MISTI (COGNITI+FISICI)

Tutti gli atleti che hanno un profilo misto, dovranno effettuare la visita di classificazione, durante la quale verrà assegnato il profilo 39 per la disabilità di tipo cognitivo e il profilo appropriato alla disabilità fisica che vincolerà il grado massimo in cui il binomio potrà gareggiare, indipendentemente dalle capacità del profilo cognitivo.

Esempio (se il profilo assegnato vincola il binomio all'andatura del trotto, non potrà effettuare percorsi al galoppo indistintamente dalle valutazioni del tecnico.)



NOTA:

Per i profili misti è prevista la possibilità di competere in un grado superiore a quello assegnato durante la classificazione per la disabilità fisica, in base alla valutazione del tecnico di riferimento dell'atleta che sarà obbligato a fornire ai classificatori il materiale video a supporto della richiesta che dovrà comunque essere approvata dai classificatori stessi.

La suddetta documentazione dovrà essere preventivamente inviata al Dipartimento Equitazione Paralimpica e Sport Equestri Integrati **un mese prima della competizione** al seguente indirizzo email equitazioneintegrata@fise.it

TECNICI FISE ABILITATI AD ACCOMPAGNARE UN PARA-ATLETA

Possono presentare atleti con disabilità in gare di Parareining, i tecnici che abbiano conseguito la qualifica FISE di specializzazione in Sport Equestri Integrati e tecnici di 3° livello con specialità reining per l'anno 2025.

Ogni tecnico specializzato ha l'obbligatorietà di dichiarare all'atto dell'iscrizione a competizioni sportive la responsabilità dell'atleta di riferimento.

Nota: Saranno autorizzati a presentare atleti nel circuito FISE, tecnici di 3° livello di specialità Reining, solamente per l'anno 2025.

Tutti i tecnici non ancora in possesso della specializzazione in Sport Equestri Integrati o unità didattica S.E.I che durante la stagione 2025 porteranno in gara persone con disabilità non classificate, dovranno inviare il proprio curriculum e la richiesta di partecipazione del para-atleta alla competizione, allegando la documentazione medica dello stesso, all'indirizzo email equitazioneintegrata@fise.it. Il Dipartimento Equitazione Paralimpica e Sport Equestri Integrati provvederà ad inoltrare la domanda al referente tecnico del Dipartimento, al quale spetta la decisione finale circa l'assegnazione delle le categorie di gara, di concerto con il parere dei classificatori paralimpici.

N.B. Un Para atleta fisico classificato, proveniente dagli Interventi Assistiti con il Cavallo, per i primi tre anni di gara ha la possibilità di poter competere ad un grado di classificazione inferiore a quello assegnato.

N.B. Un atleta Ipovedente o Non Vedente, durante una competizione in cui non riesce ad avere riferimenti orientativi nel campo gara, ha la facoltà di scendere di un grado per l'assegnazione della categoria.

N.B: Un atleta che partecipa a gare di Qualificazione per il Campionato Italiano , potrà partecipare solo alla finale del Campionato del grado qualificato.



Federazione Italiana Sport Equestri

PARTECIPAZIONE AL CIRCUITO PREPARATORIO DI BASE O EVENTI DIMOSTRATIVI IN CIRCUITI RICONOSCIUTI DALLA F.I.S.E.

-Tutti gli atleti che partecipano ad eventi promozionali o nel circuito preparatorio di base potranno partecipare ma devono essere accompagnati da un tecnico abilitato come specificato sopra .

-Il tecnico dovrà inviare al Dipartimento Paralimpico nel quale dovranno specificare il loro impegno come tecnico di riferimento del para-atleta .

-Gli atleti che partecipano al circuito preparatorio di base e a dimostrazioni in eventi Federali manterranno le caratteristiche dell'autorizzazione a montare e dovranno depositare un "CERTIFICATO MEDICO SPORTIVO PER L'ATTIVITA' NON AGONISTICA " essendo un circuito ludico promozionale.

PARTECIPAZIONE E QUALIFICAZIONI

Campionato Regionale/Italiano FISE/IRHA

Ogni regione organizzerà, nel proprio territorio, da un minimo di tre ad un massimo di sette tappe valide per il Campionato Regionale di categoria, contestualmente ogni Comitato Regionale dovrà provvedere ad inserire categorie di Parareining per i para-atleti.

Il para-atleta dovrà partecipare almeno a due tappe valide per il Campionato Regionale per qualificarsi.

Tutte le tappe dovranno essere organizzate con i medesimi criteri.

Il numero degli atleti che si qualificheranno per la finale del Campionato Italiano Parareining sarà a discrezione del Comitato Organizzatore.

Ogni regione dovrà inviare i risultati via email entro cinque giorni dal termine della competizione alla segreteria IRHA / FISE.

Potranno partecipare alla finale del Campionato Italiano Parareining anche i para-atleti che non abbiano partecipato alle qualifiche regionali, ma inizieranno la competizione con la detrazione di due punti a giudice sullo score che conseguiranno durante la finale.

Si qualificherà in ambito regionale il para-atleta non il binomio.



CATEGORIE PREVISTE

CATEGORIE FISICI

LEVEL 1 LEVEL 2 LEVEL 3 LEVEL 4

PROMO (categoria per atleti che non abbiano ancora fatto visita di classificazione, SOLO PASSO, percorsi del grado 1)

PROMO 1 (categoria per atleti che non abbiano ancora fatto visita di classificazione, SOLO PASSO E TROTTO, percorsi del livello 2).

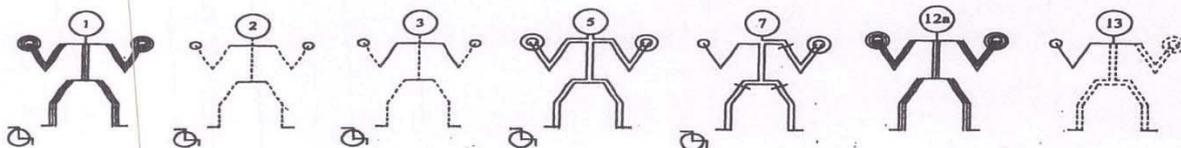
GRADI DI CLASSIFICAZIONE E PERCORSI LIVELLO I

LIVELLO I

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

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

— Normal function or minimal disadvantage	+ Absence of limb	=== Paresis or Incoordinate
- - - Paresis	≡ Incoordinate	≡≡≡ Deformity
	≡≡≡ Severely Incoordinate	♿ Wheelchair user





Andatura: Passo

Guida: 1 o 2 Mani a discrezione dell'Atleta

Percorsi: numero 3

PERCORSO 1

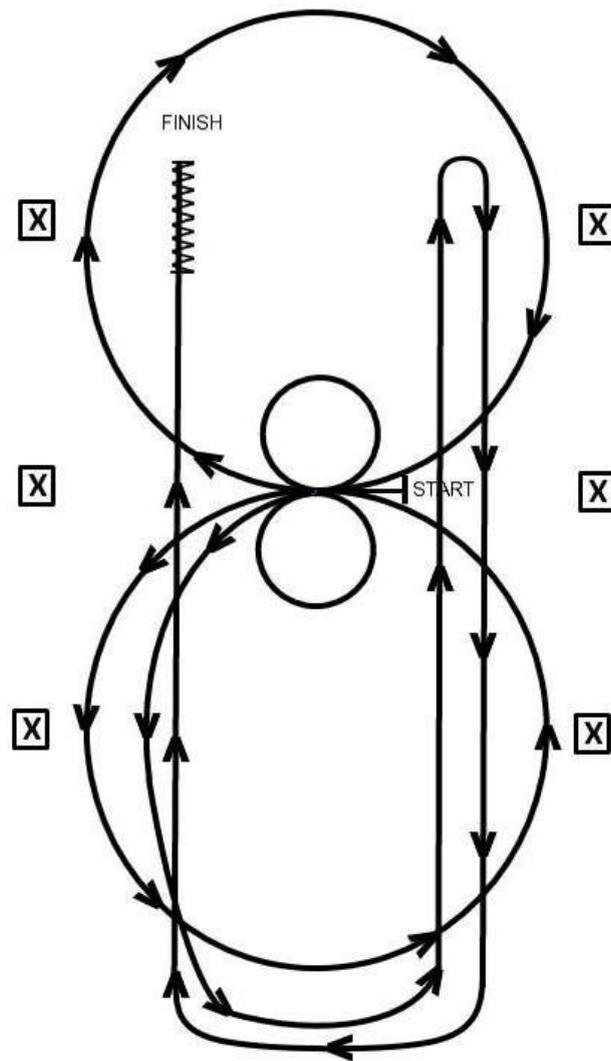
Il cavallo deve entrare al passo fino al centro dell'arena e può essere al passo o fermo prima di iniziare il percorso, cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o la staccionata di sinistra.

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



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO I - PERCORSO 1





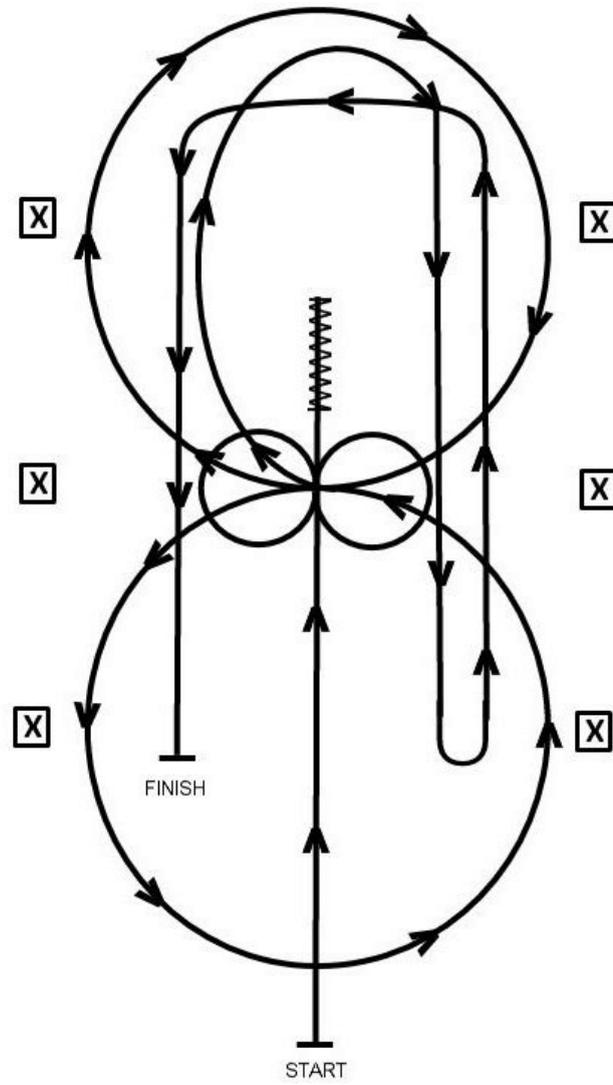
PERCORSO 2

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



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO I - PERCORSO 2





PERCORSO 3

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

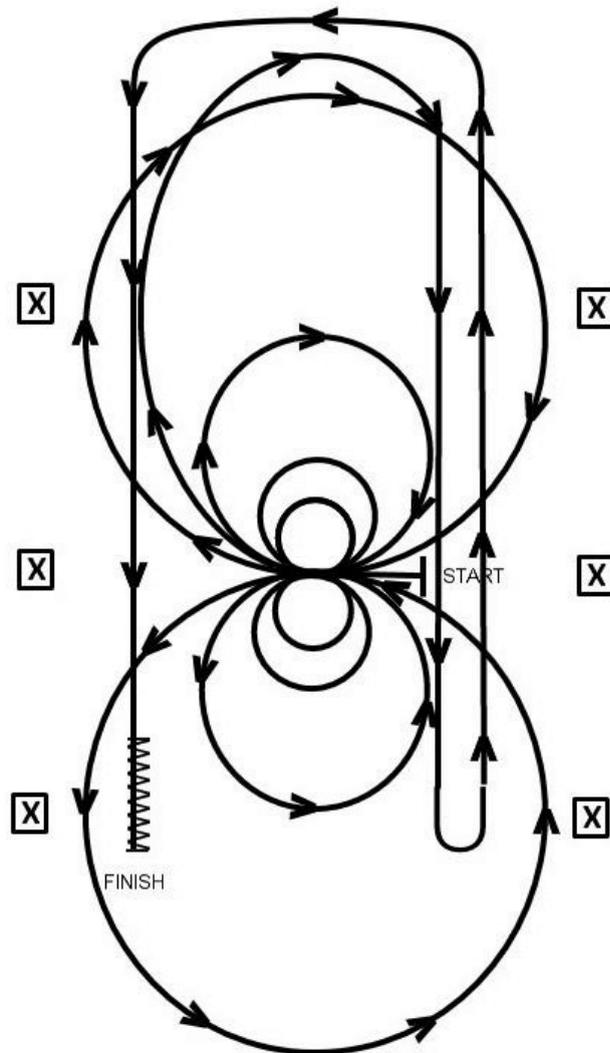
- 1) Completare due cerchi a DX al passo. Esitare.*
- 2) Completare due cerchi a SX al passo. Esitare.*
- 3) Completare due spin a DX Esitare
- 4) Completare due spin a SX Esitare
- 5) Iniziare 1 cerchio a DX non chiuderlo ed avanzare verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker centrale eseguire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

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



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO I - PERCORSO 3





Federazione Italiana Sport Equestri

GRADI DI CLASSIFICAZIONE E PERCORSI GRADO II

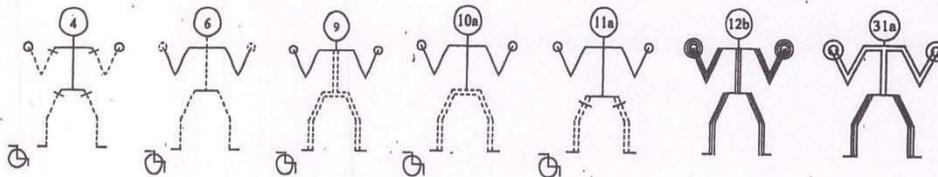


Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO II

Profili: 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

— Normal function or minimal disadvantage	+ Absence of limb	=== Paresis or incoordinate
- - - Paresis	≡ Incoordinate	≡≡ Deformity
	≡≡≡ Severely incoordinate	♿ Wheelchair user



Andatura: Passo e Trotto.

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

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

Percorsi: numero 6



PERCORSO 1

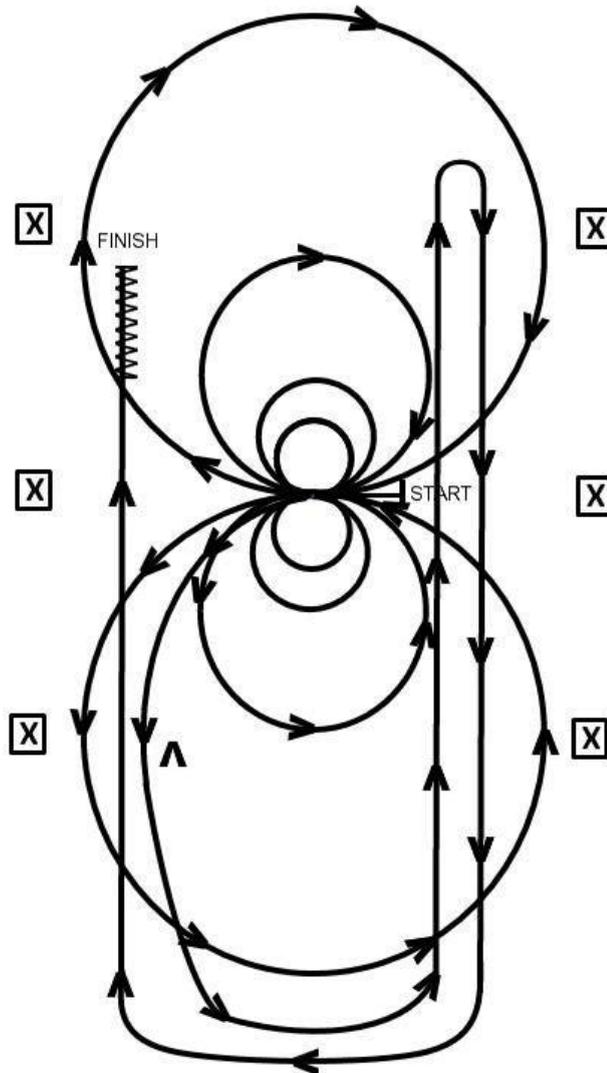
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il percorso.

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



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO II – PERCORSO 1



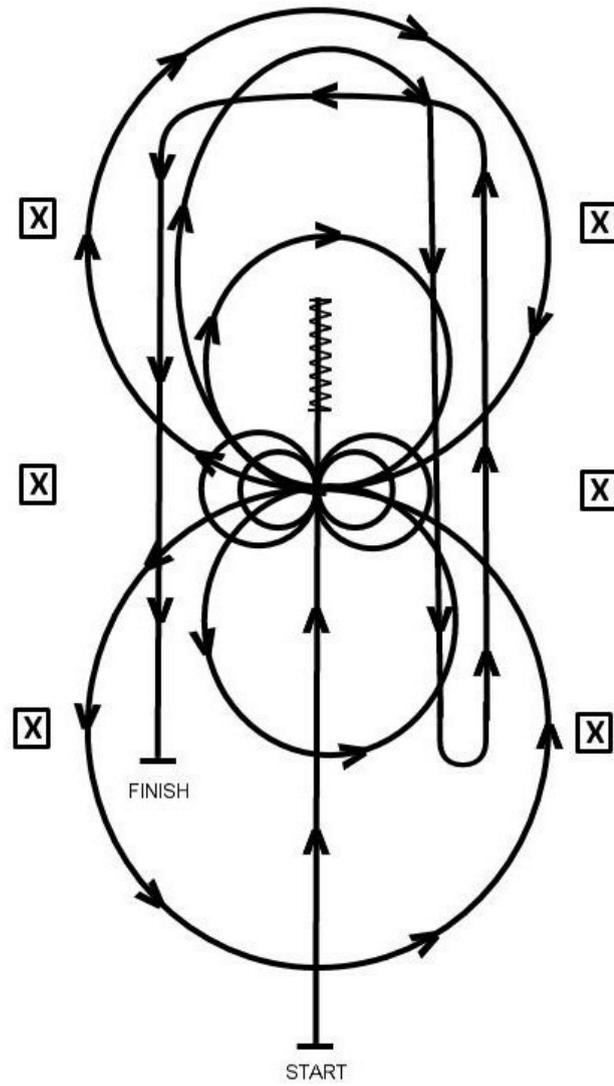


PERCORSO 2

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



LIVELLO II – PERCORSO 2





PERCORSO 3

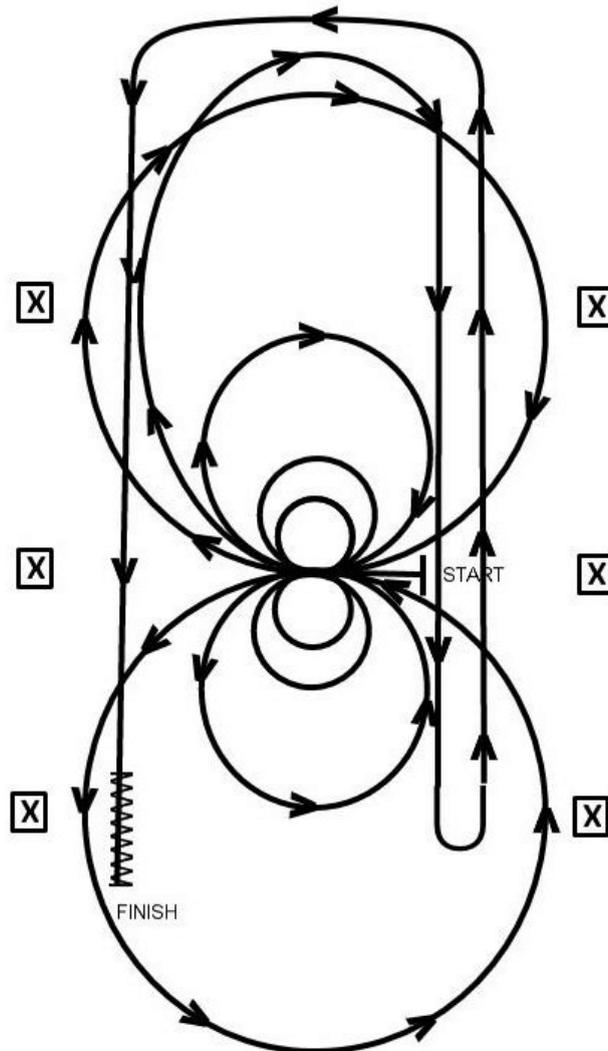
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il percorso.

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



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO II - PERCORSO 3





PERCORSO 4

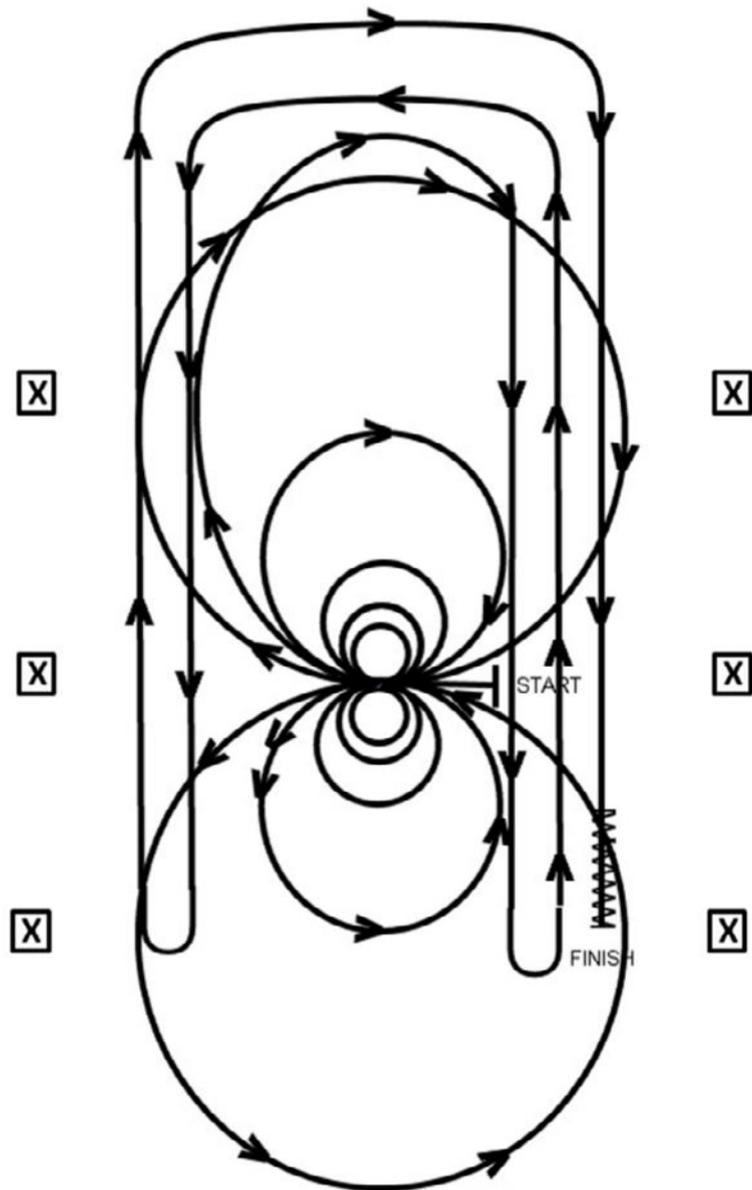
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il percorso.

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



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO 2 - PERCORSO 4



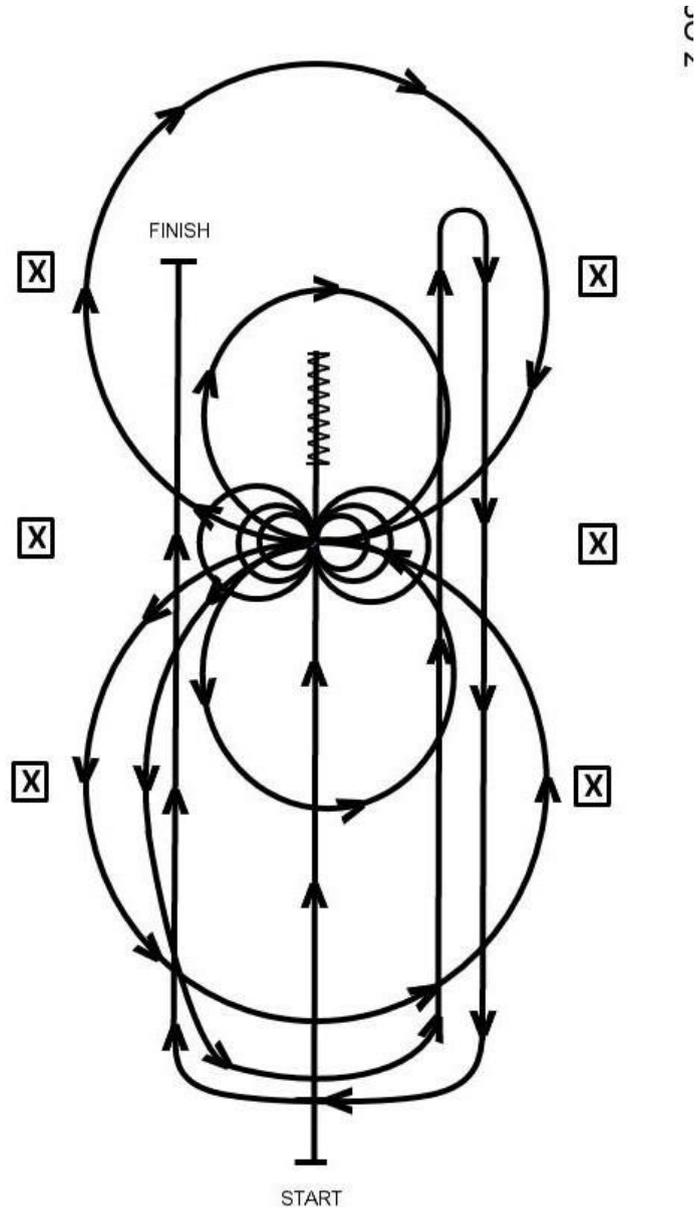


PERCORSO 5

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



LIVELLO II - PERCORSO 5



507



PERCORSO 6

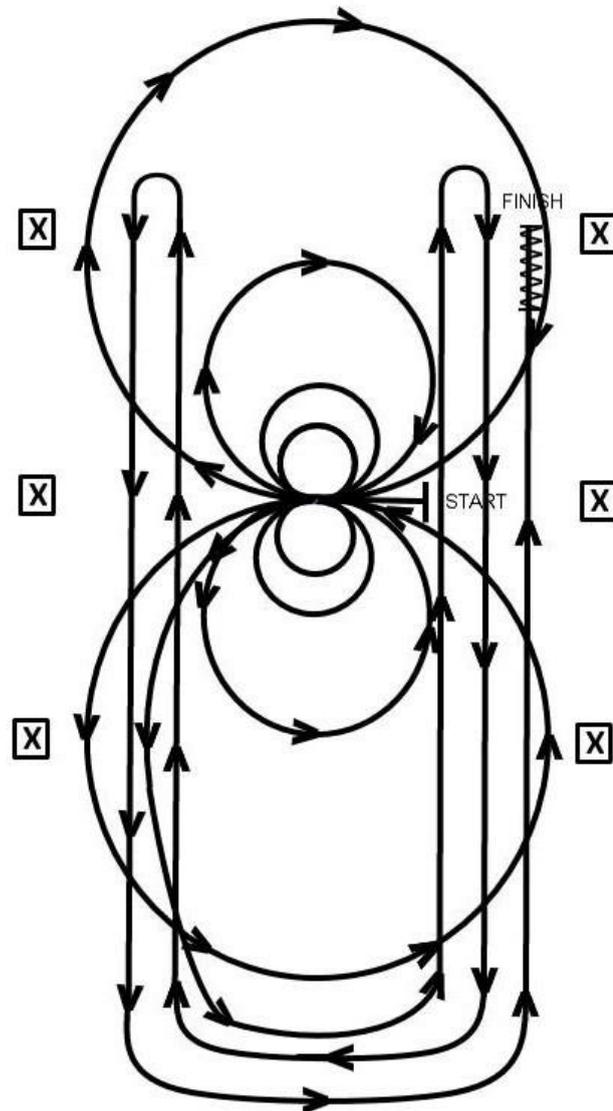
IL cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il percorso.

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



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO II – PERCORSO 6





Federazione Italiana Sport Equestri

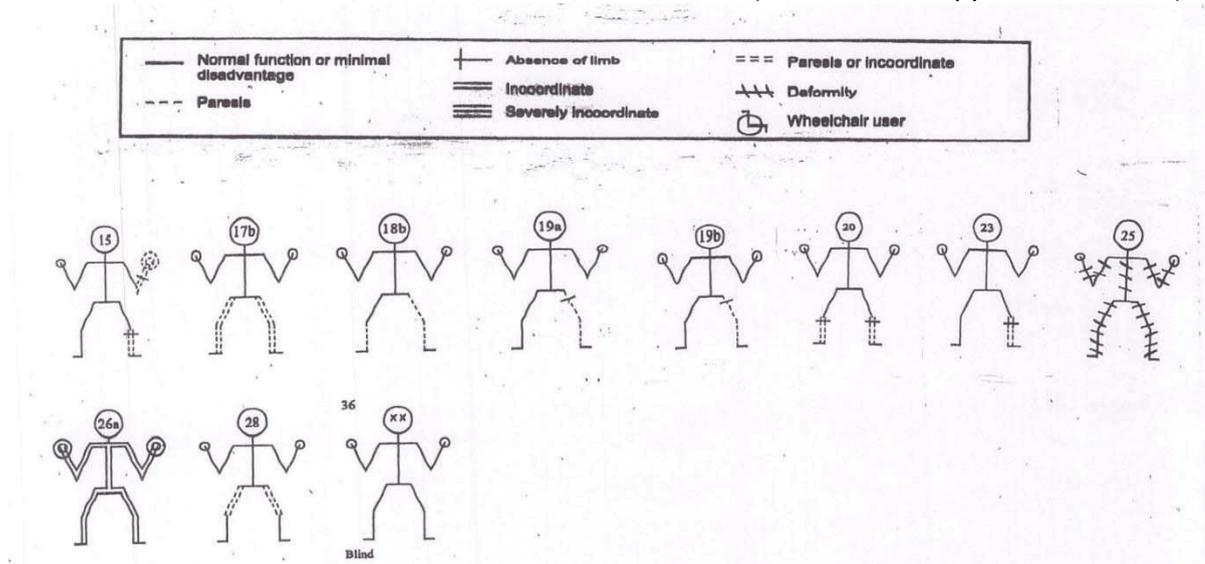
**GRADI DI CLASSIFICAZIONE E PERCORSI
GRADO III**



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO III

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



Andatura: Galoppo

Guida: 1 Mano o 2 Mani come regolamento NRHA

Giudizio: Come da regolamento NRHA.

Aiuti: L'atleta ha la facoltà di poter effettuare dei cambi di galoppo semplici (l'atleta ha la facoltà di poter fare un cambio di galoppo scomposto in una zona franca del campo dove non verrà applicata la penalità per la rottura di andatura e potrà rimettere il cavallo al galoppo giusto senza avere la penalità di due punti in qualsiasi punto del campo).

Percorsi: numero 6

Percorso 1 - PATTERN 5 NRHA

Percorso 2 - PATTERN 6 NRHA

Percorso 3 - PATTERN 8 NRHA

Percorso 4 - PATTERN 9 NRHA

Percorso 5 - PATTERN 10 NRHA

Percorso 6 - PATTERN 13 NRHA



PERCORSO 1

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

1) Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi

larghi e veloci a sinistra ed uno piccolo e lento sempre a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena

2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare

3) Galoppo a mano destra. Completare due cerchi larghi e veloci a destra ed uno piccolo e lento sempre a destra. Fermarsi al centro dell'arena.

4) Completare 4 spins a destra. Esitare

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

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

7) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker mediano fare un roll back verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.

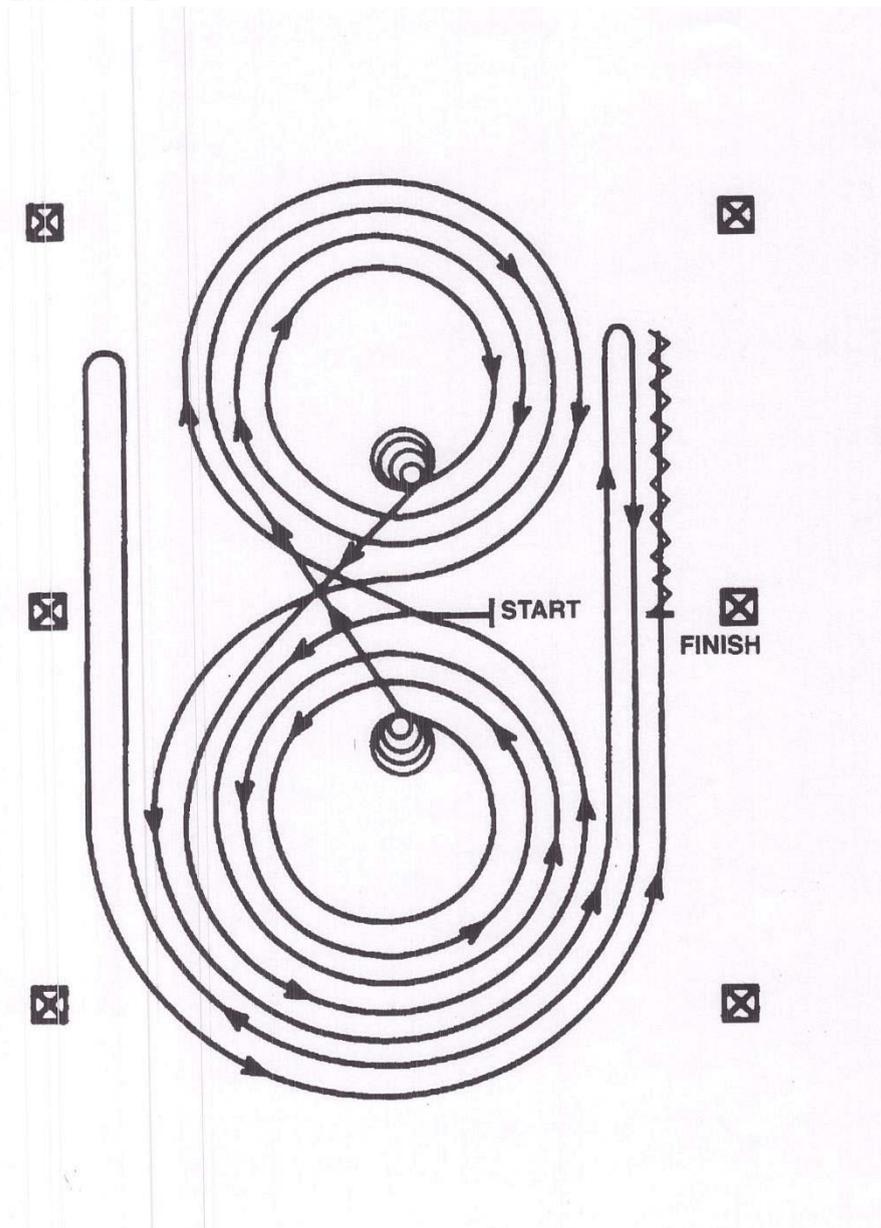
8) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata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

*Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO III - PERCORSO 1





PERCORSO 2

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

1) Completare 4 spins a destra

2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare

3) Galoppo sinistro e completare due cerchi larghi e veloci verso sinistra e uno piccolo e lento; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

4) Completare due cerchi larghi e veloci a destra e uno, piccolo e lento sempre verso destra. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

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

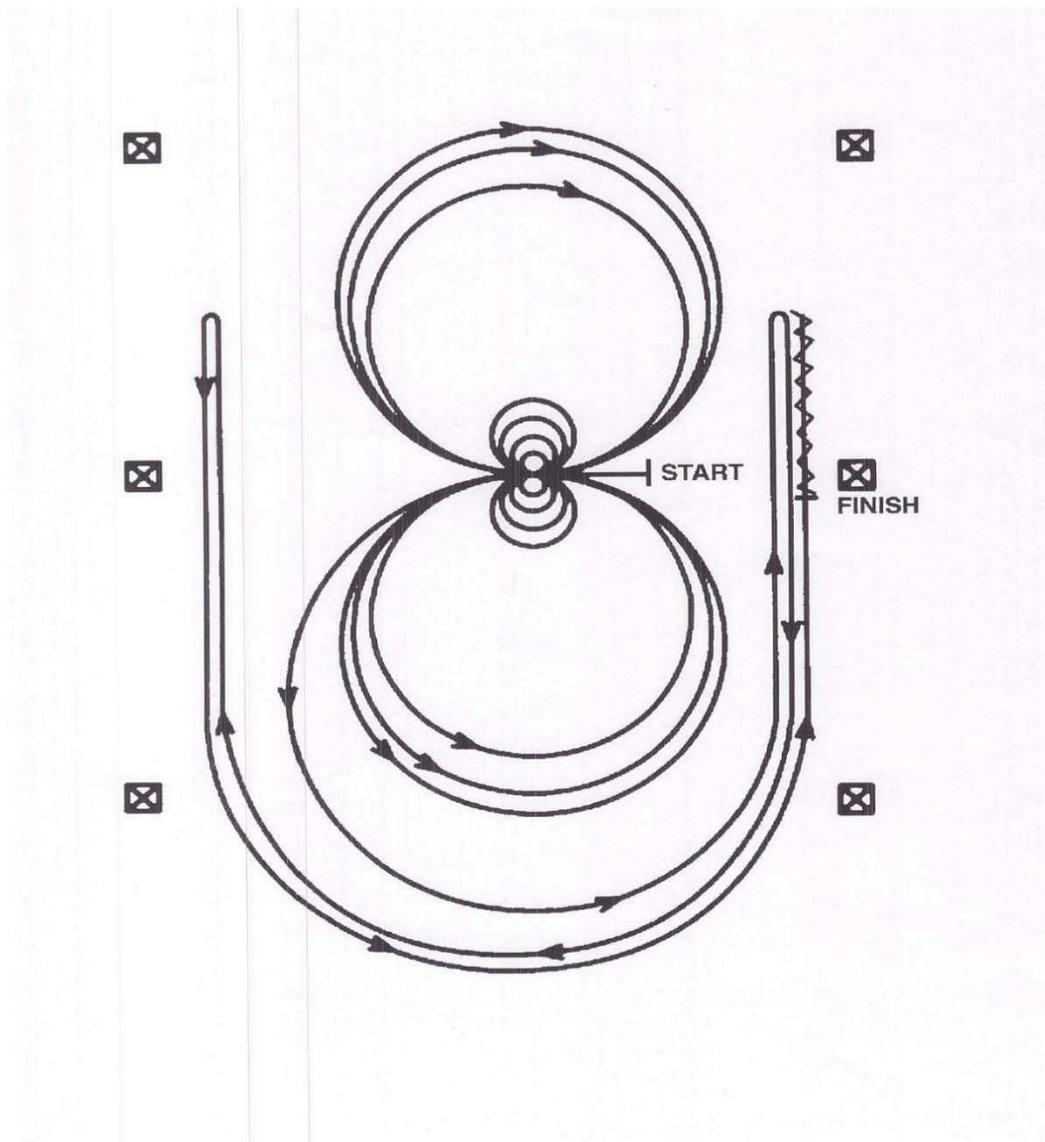
6) Continuare sulla traccia del cerchio precedente, non chiuderlo. Galoppare verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano e fare un roll back a sinistra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare

7) Continuare sulla traccia del cerchio precedente, ma non chiuderlo, e galoppare dritti nel lato lungo verso il lato opposto dell'arena, oltrepassato il marker mediano fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dal muro. Fare un back verso il centro dell'arena perlomeno di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO III - PERCORSO 2





PERCORSO 3

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

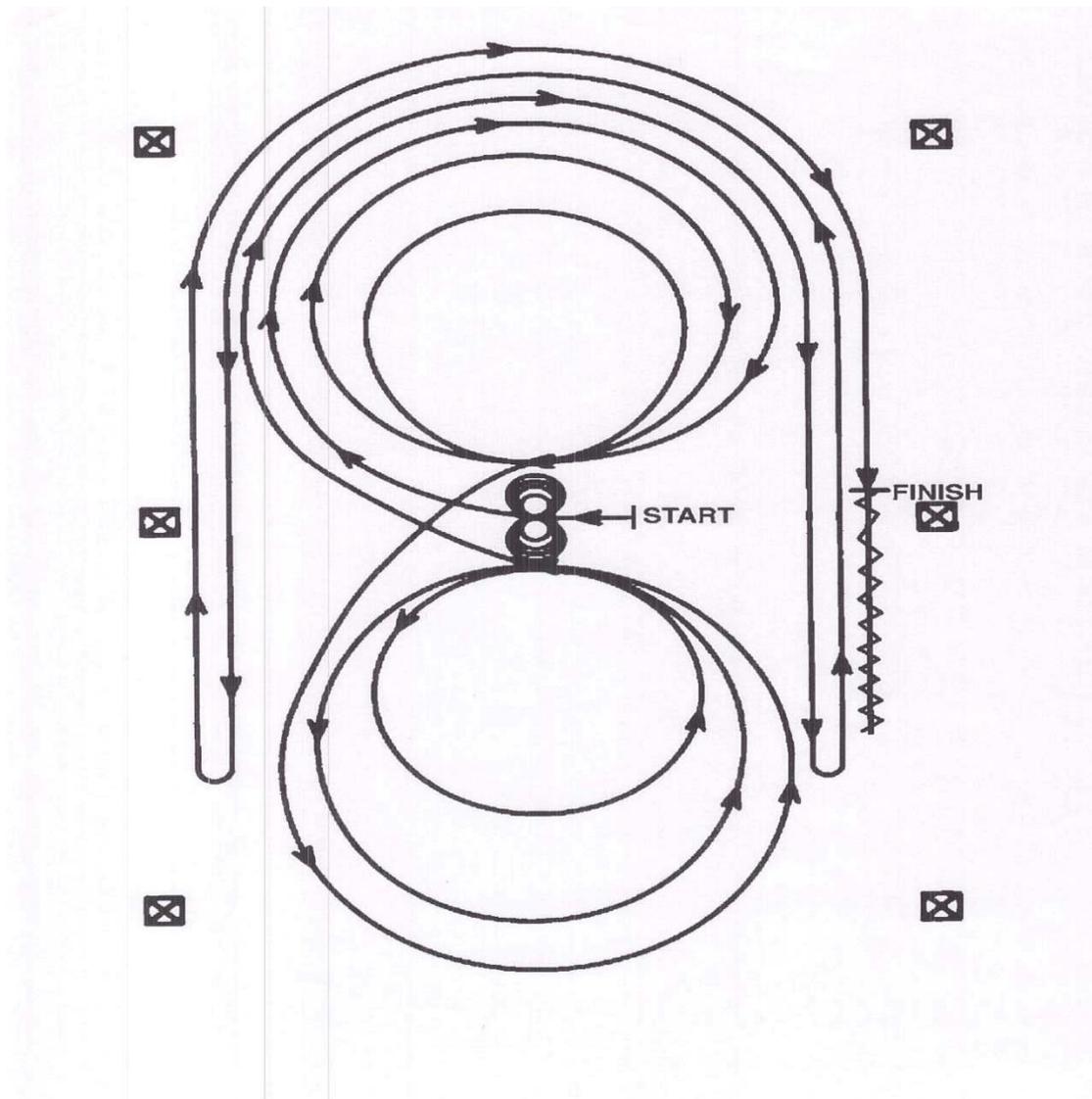
- 1) Completare 4 spins verso sinistra.
- 2) Completare 4 spins verso destra. Esitare
- 3) Galoppo a mano destra e completare tre cerchi a destra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
- 4) Completare tre cerchi a sinistra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
- 5) Incominciare un cerchio largo e veloce a destra. Non chiuderlo ma galoppare diritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.
- 6) Continuare al galoppo sulla stessa linea del semi-cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritti per il lato lungo; oltrepassare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta Senza fermarsi.*
- 7) Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, diritto per il lato lungo passando per il marker mediano, quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare uno sliding stop. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che di è terminata la prova.

*Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO III - PERCORSO 3





PERCORSO 4

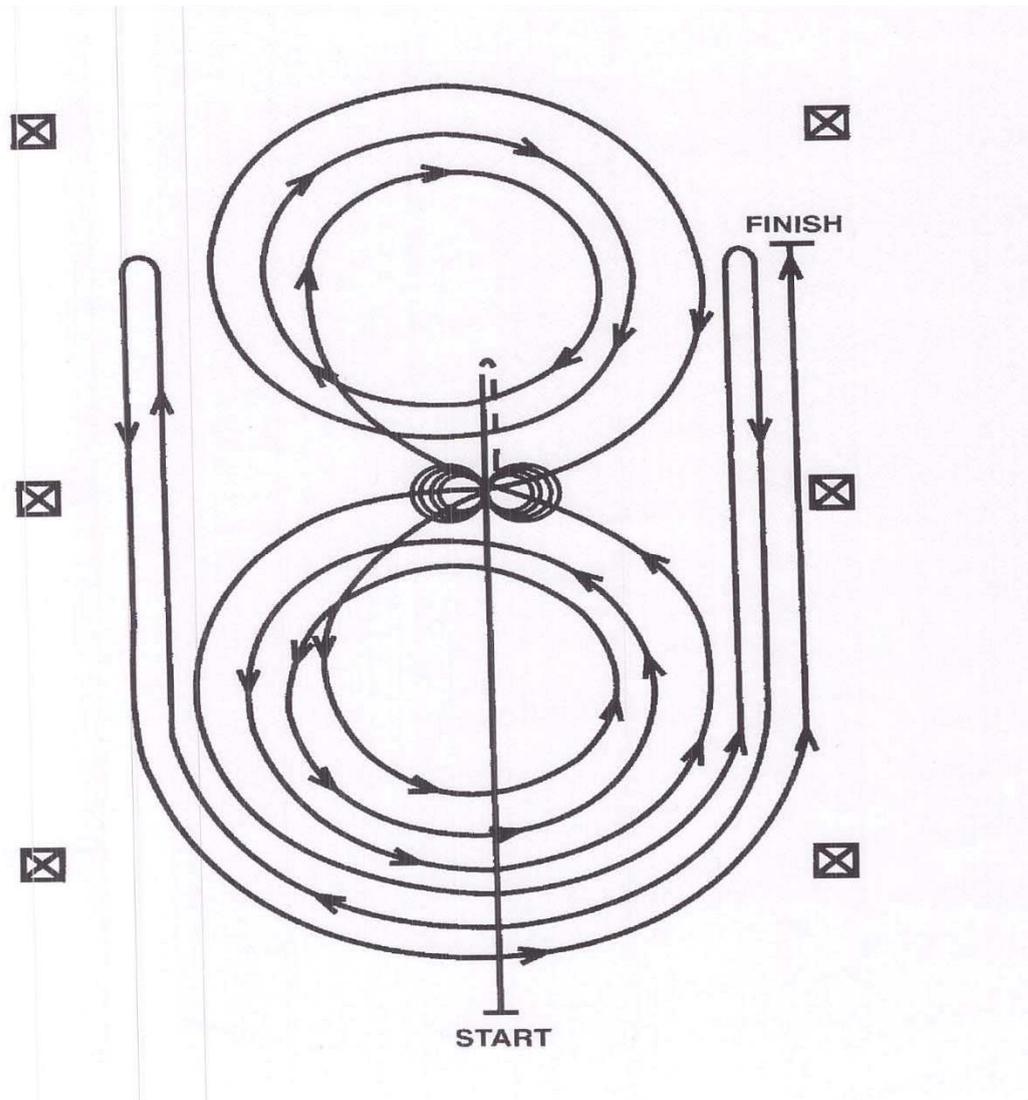
- 1) Galoppare passando per il centro, oltrepassare questo, fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena (o almeno 3 mt.) Esitare.
- 2) Completare 4 spins a destra.
- 3) Completare 4 spins e 1/4 a sinistra. Il cavallo al termine si deve trovare con la testa rivolta verso il lato sinistro dell'arena. Esitare
- 4) Galoppo a mano sinistra, completare un cerchio piccolo e lento, proseguire con due cerchi larghi e veloci tutti a sinistra. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.
- 5) Completare un cerchio piccolo e lento, poi due larghi e veloci tutti a destra. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.
- 6) Incominciare un cerchio a sinistra largo e veloce. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassato il marker media-no ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back a destra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi .
- 7) Continuare sulla linea del cerchio precedente. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto, oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back a sinistra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi*.
- 8) Continuare sulla linea dei cerchi precedente. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata, fare uno sliding stop. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

*Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO III - PERCORSO 5





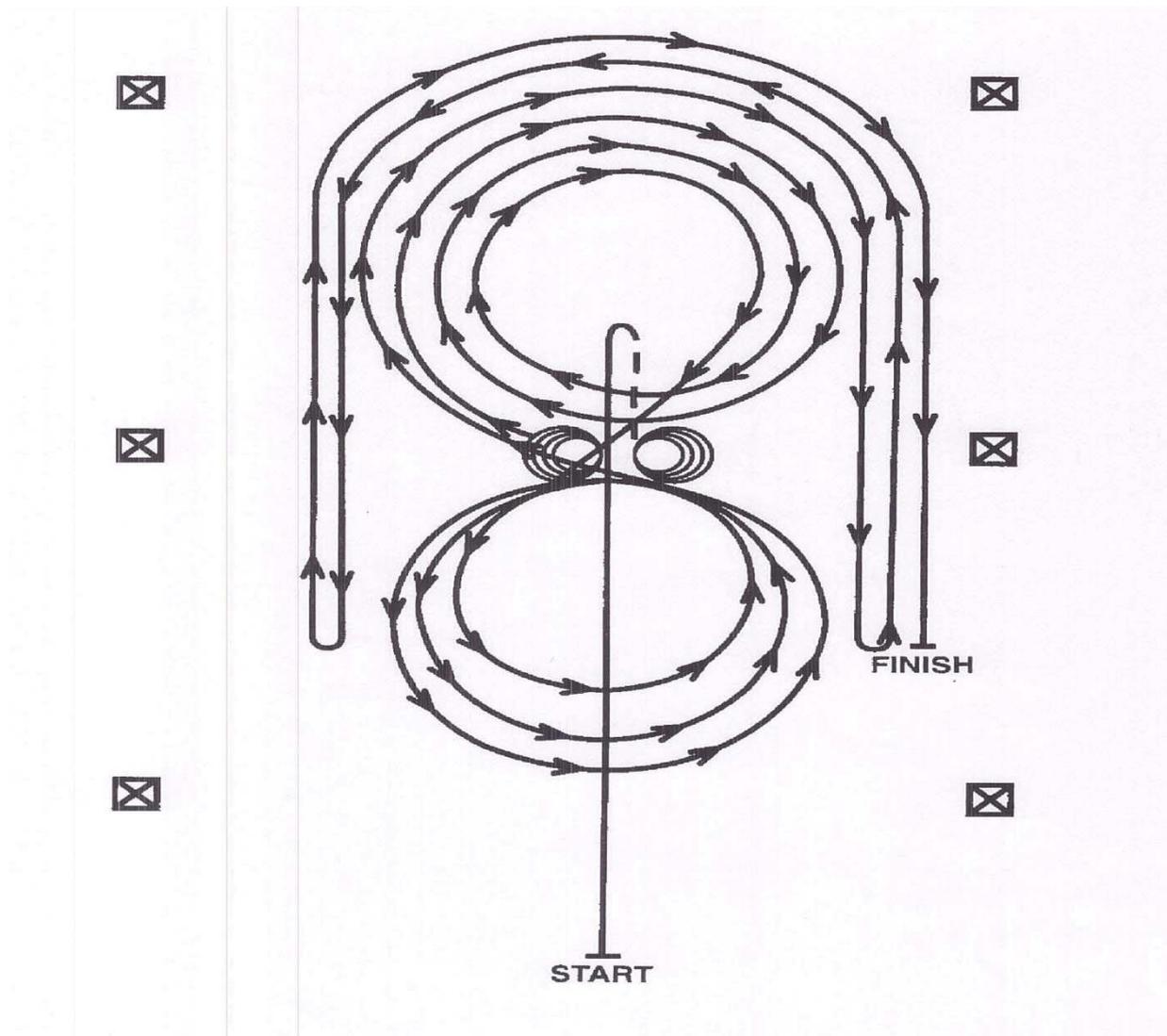
PERCORSO 5

- 1) Galoppare, passare il marker centrale e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro o per almeno 3 mt. Esitare.
- 2) Completare 4 spins a destra.
- 3) Completare 4 spins e 1/4 a sinistra, in modo che il cavallo si trovi con la testa verso il lato sinistro dell'arena. Esitare
- 4) Galoppare a mano destra, completando tre cerchi a destra: i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 5) Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 6) Cominciare un cerchio grande e veloce verso destra, non chiuderlo ma galoppare dritto lungo il lato destro dell'arena; oltrepassato il marker centrale fare un roll back verso sinistra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.
- 7) Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare dritto lungo il lato sinistro dell'arena; oltrepassare il marker centrale fare un roll back verso destra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.
- 8) Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare dritto lungo il lato destro dell'arena; oltrepassato il marker centrale ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata fare uno sliding stop.
Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO III - PERCORSO 5





PERCORSO 6

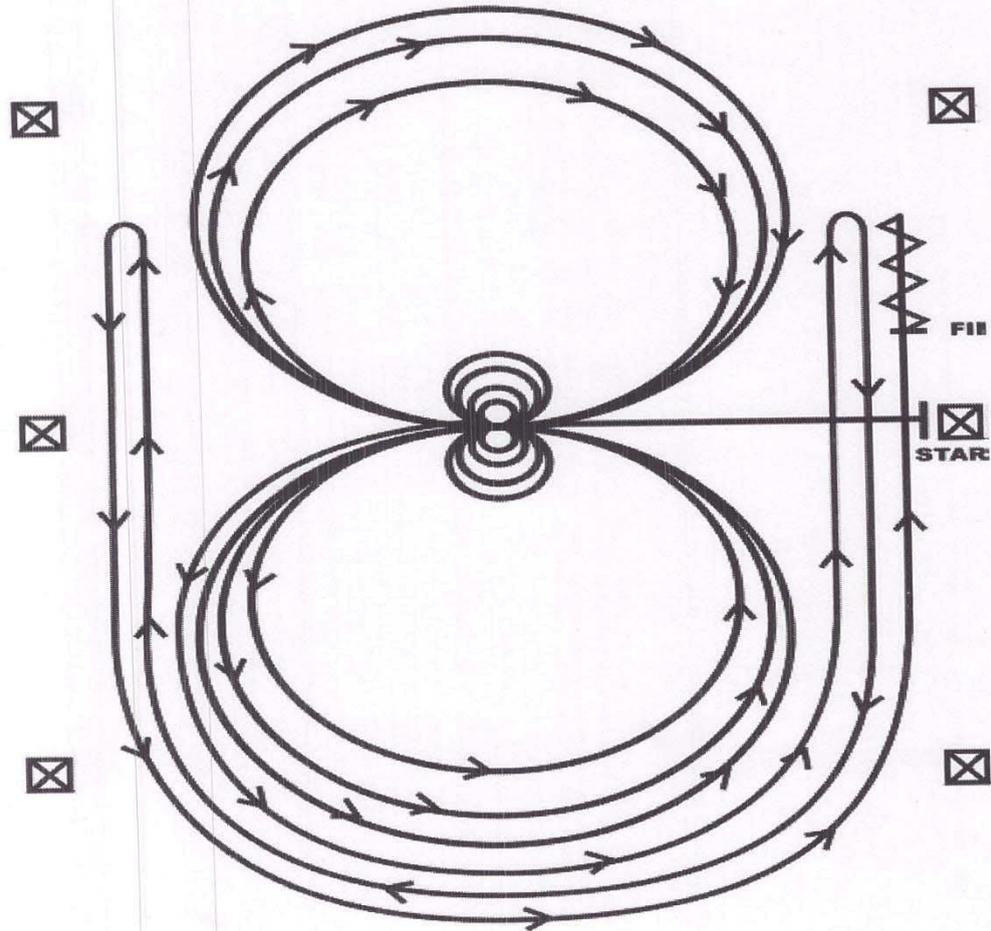
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena- Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1) Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi a sinistra il primo grande e veloce, il secondo uno piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
 - 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare.
 - 3) Galoppo a mano destra. Completare due cerchi Il primo grande e veloce il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
 - 4) Completare 4 spins a destra. Esitare.
 - 5) Galoppo sinistro e fare una figura larga e veloce a forma di 8.
 - 6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un roll back verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.
 - 7) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker mediano fare un roll back verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.
- B) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata- Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO III - PERCORSO 6





Federazione Italiana Sport Equestri

**GRADI DI CLASSIFICAZIONE E PERCORSI
GRADO IV**

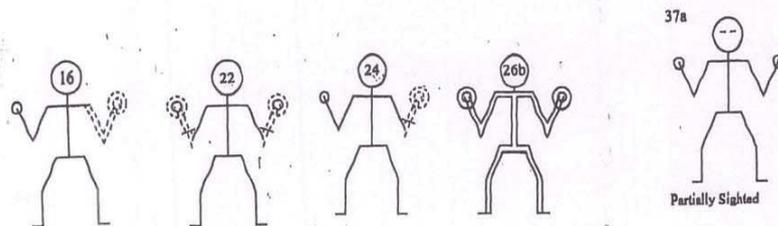


Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO IV

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

— Normal function or minimal disadvantage	⊥ Absence of limb	=== Parese or Incoordinate
- - - Parese	≡ Incoordinate	≡≡≡ Deformity
	≡≡≡ Severely Incoordinate	♿ Wheelchair user



Andatura: Galoppo

Guida: 1 Mano o 2 Mani .

Giudizio: Come da regolamento NRHA.

Percorsi: numero 6

Percorso 1 - PATTERN 5 NRHA

Percorso 2 - PATTERN 6 NRHA

Percorso 3 - PATTERN 8 NRHA

Percorso 4 - PATTERN 9 NRHA

Percorso 5 - PATTERN 10 NRHA

Percorso 6 - PATTERN 13 NRHA



PERCORSO 1

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

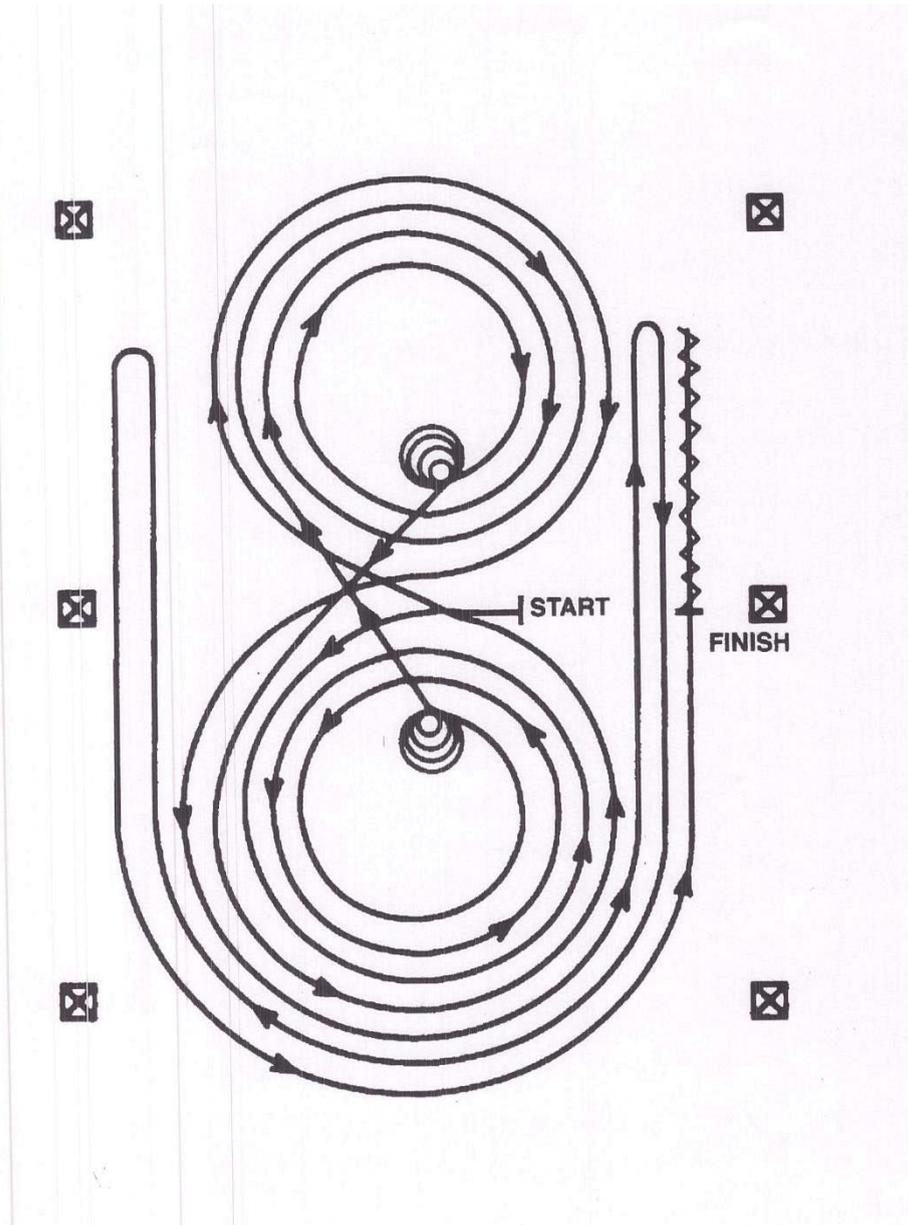
- 1) Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi larghi e veloci a sinistra ed uno piccolo e lento sempre a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena
- 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare
- 3) Galoppo a mano destra. Completare due cerchi larghi e veloci a destra ed uno piccolo e lento sempre a destra. Fermarsi al centro dell'arena.
- 4) Completare 4 spins a destra. Esitare
- 5) Galoppo sinistro e fare una figura larga e veloce a forma di 8.
- 6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un roll back verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.
- 7) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker mediano fare un roll back verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.
- 8) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

*Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO IV - PERCORSO 1





PERCORSO 2

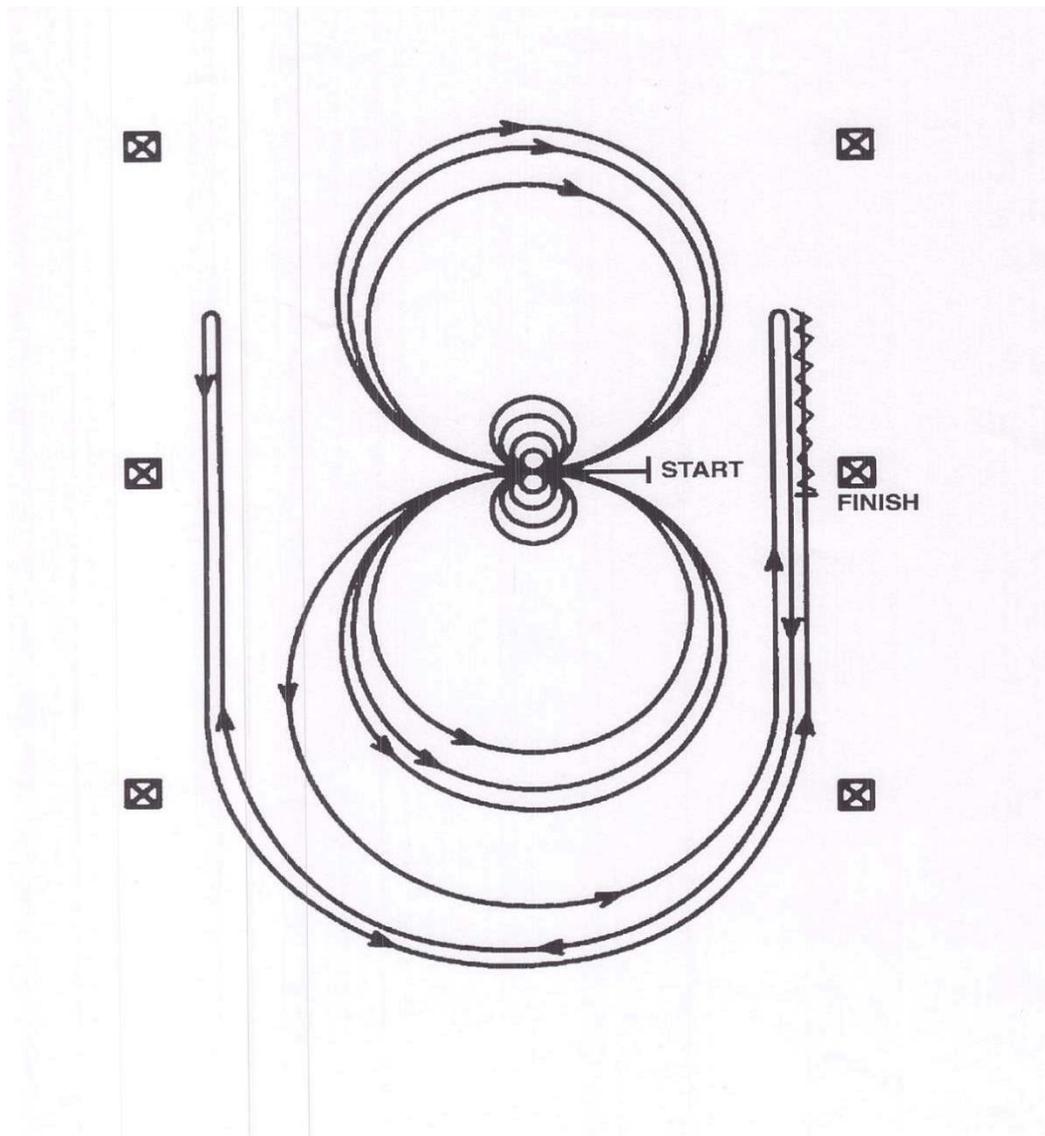
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1) Completare 4 spins a destra
- 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare
- 3) Galoppo sinistro e completare due cerchi larghi e veloci verso sinistra e uno piccolo e lento; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 4) Completare due cerchi larghi e veloci a destra e uno, piccolo e lento sempre verso destra. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 5) Cominciare un cerchio largo e veloce a sinistra, non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare un roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata.
- 6) Continuare sulla traccia del cerchio precedente, non chiuderlo. Galoppare verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano e fare un roll back a sinistra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare
- 7) Continuare sulla traccia del cerchio precedente, ma non chiuderlo, e galoppare dritti nel lato lungo verso il lato opposto dell'arena, oltrepassato il marker mediano fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dal muro. Fare un back verso il centro dell'arena perlomeno di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO IV - PERCORSO 2





PERCORSO 3

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

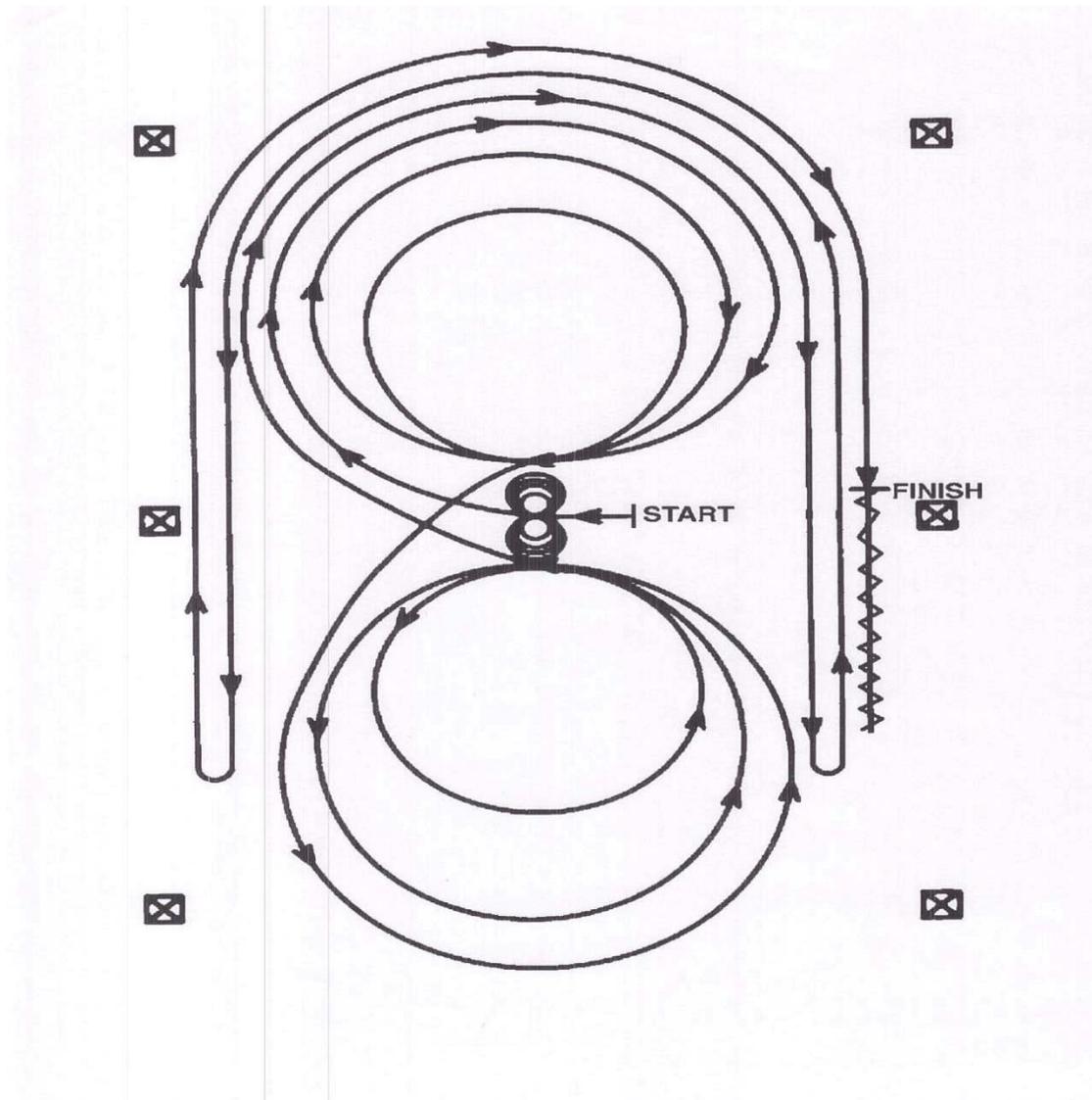
- 1) Completare 4 spins verso sinistra.
- 2) Completare 4 spins verso destra. Esitare
- 3) Galoppo a mano destra e completare tre cerchi a destra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
- 4) Completare tre cerchi a sinistra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
- 5) Incominciare un cerchio largo e veloce a destra. Non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.
- 6) Continuare al galoppo sulla stessa linea del semi-cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo; oltrepassare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta Senza fermarsi.*
- 7) Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, dritto per il lato lungo passando per il marker mediano, quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare uno sliding stop. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che di è terminata la prova.

*Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO IV - PERCORSO 3





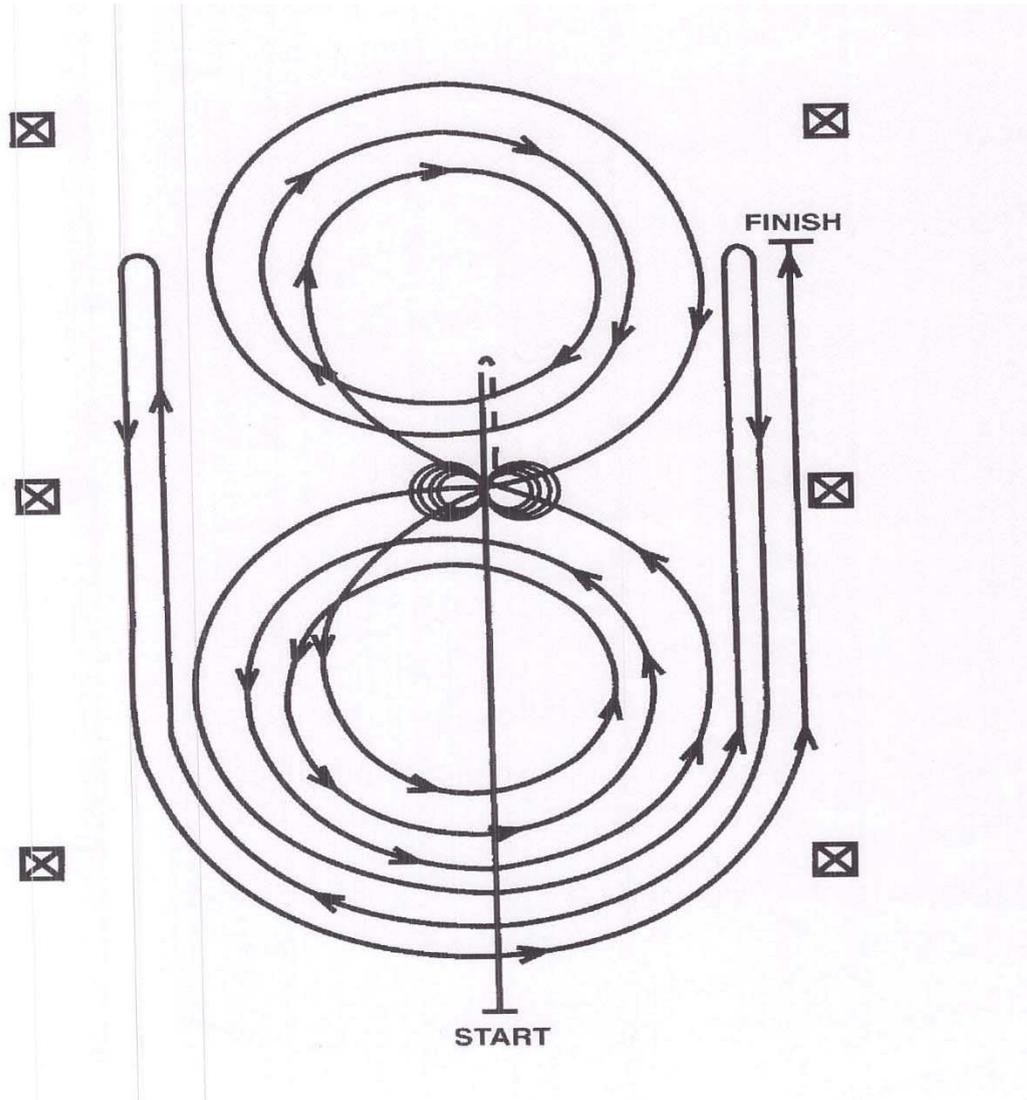
PERCORSO 4

- 1) Galoppare passando per il centro, oltrepassare questo, fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena (o almeno 3 mt.) Esitare.
- 2) Completare 4 spins a destra.
- 3) Completare 4 spins e 1/4 a sinistra. Il cavallo al termine si deve trovare con la testa rivolta verso il lato sinistro dell'arena. Esitare
- 4) Galoppo a mano sinistra, completare un cerchio piccolo e lento, proseguire con due cerchi larghi e veloci tutti a sinistra. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.
- 5) Completare un cerchio piccolo e lento, poi due larghi e veloci tutti a destra. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.
- 6) Incominciare un cerchio a sinistra largo e veloce. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassato il marker media-no ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back a destra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi .
- 7) Continuare sulla linea del cerchio precedente. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto, oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back a sinistra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi*.
- 8) Continuare sulla linea dei cerchi precedente. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata, fare uno sliding stop. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

*Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.



LIVELLO IV - PERCORSO 4





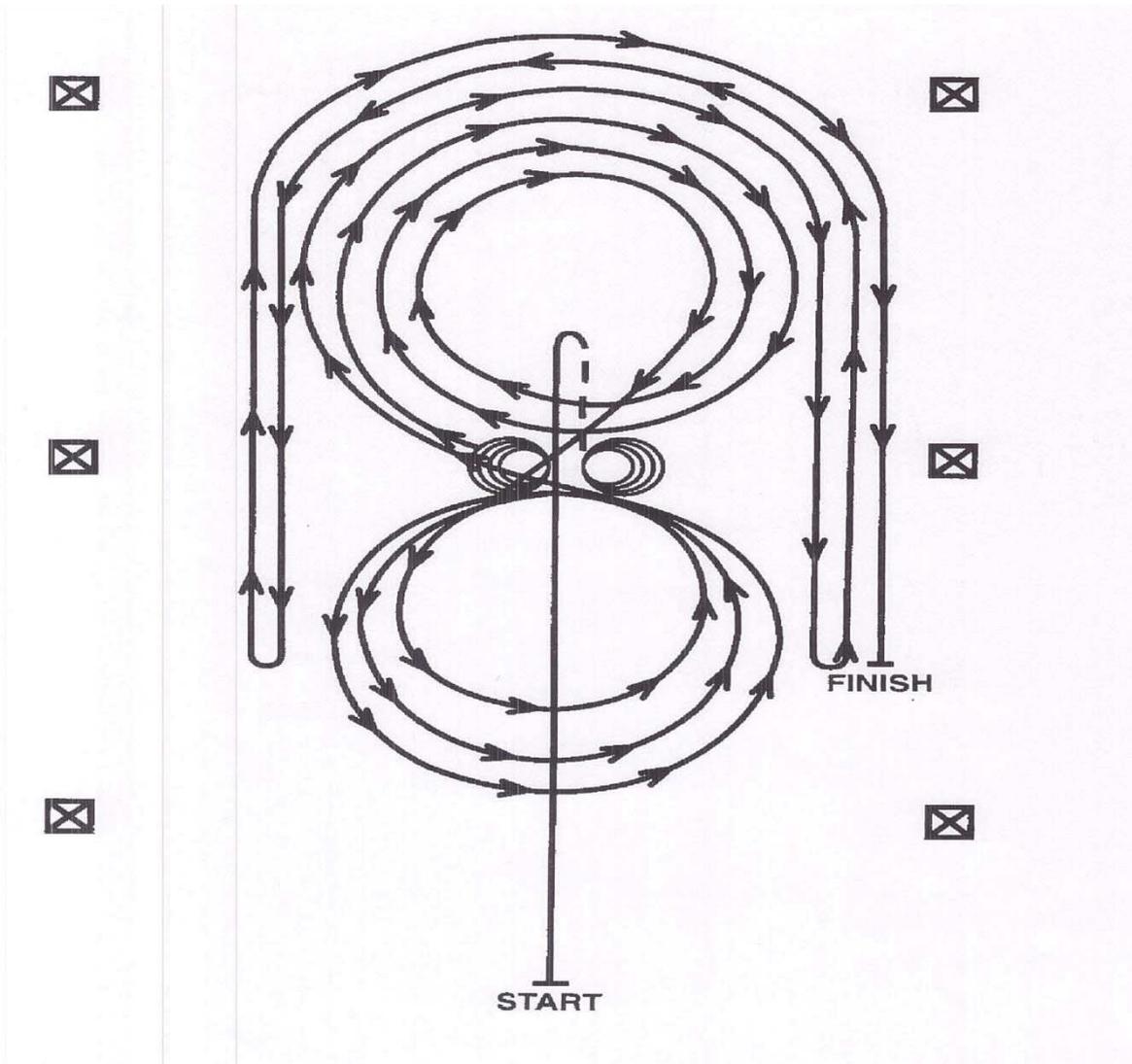
PERCORSO 5

- 1) Galoppare, passare il marker centrale e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro o per almeno 3 mt. Esitare.
- 2) Completare 4 spins a destra.
- 3) Completare 4 spins e 1/4 a sinistra, in modo che il cavallo si trovi con la testa verso il lato sinistro dell'arena. Esitare
- 4) Galoppare a mano destra, completando tre cerchi a destra: i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 5) Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 6) Cominciare un cerchio grande e veloce verso destra, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato destro dell'arena; oltrepassato il marker centrale fare un roll back verso sinistra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.
- 7) Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato sinistro dell'arena; oltrepassare il marker centrale fare un roll back verso destra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.
- 8) Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato destro dell'arena; oltrepassato il marker centrale ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata fare uno sliding stop.
Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO IV - PERCORSO 5





PERCORSO 6

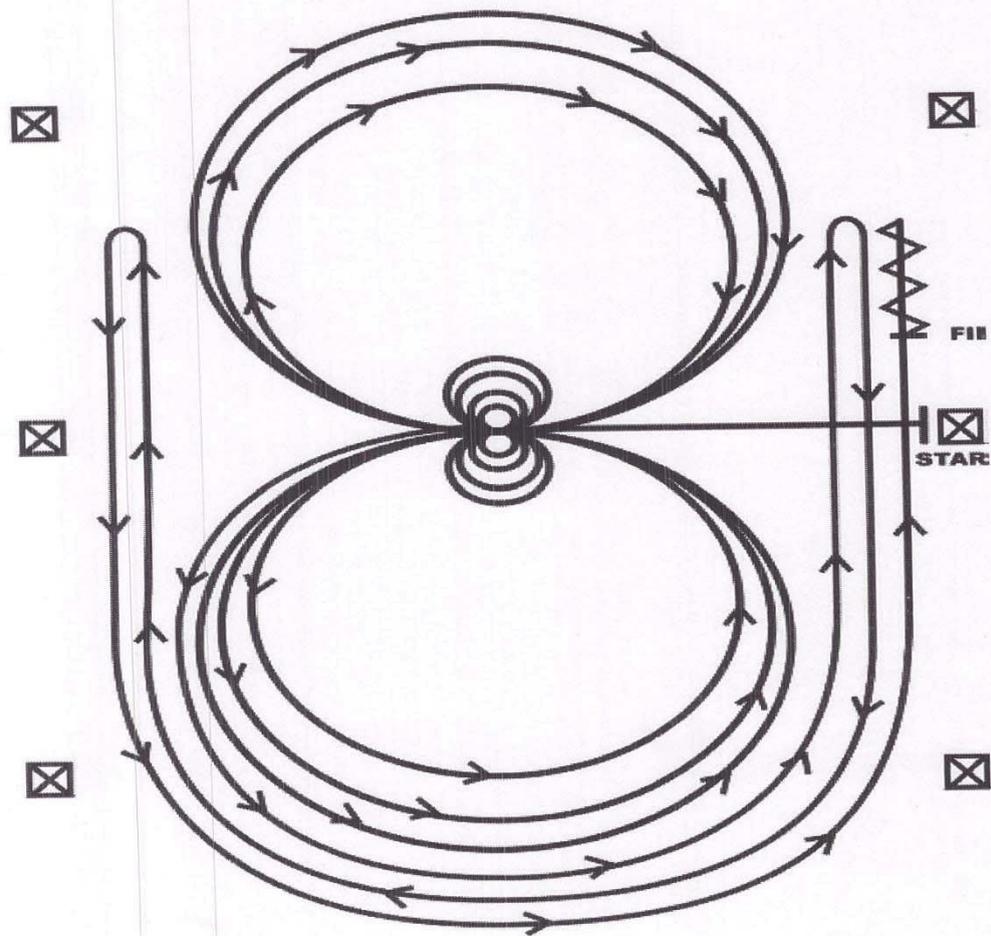
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena- Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1) Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi a sinistra il primo grande e veloce, il secondo uno piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
 - 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare.
 - 3) Galoppo a mano destra. Completare due cerchi il primo grande e veloce il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
 - 4) Completare 4 spins a destra. Esitare.
 - 5) Galoppo sinistro e fare una figura larga e veloce a forma di 8.
 - 6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un roll back verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.
 - 7) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker mediano fare un roll back verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.
- B) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata- Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.



Federazione Italiana Sport Equestri

LIVELLO IV - PERCORSO 6





FREESTYLE PARAREINING

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

- 1)** Ogni binomio dovrà effettuare manovre e andature richieste nel loro grado di classificazione senza dover rispettarne l'ordine. Sarà possibile ripetere manovre a sua scelta che potranno far accrescere o diminuire il merito di giudizio.
- 2)** Ogni binomio ha 4 minuti per effettuare le manovre richieste, al termine del tempo se il cavaliere non avrà effettuato il minimo delle manovre, avrà un punteggio di 0 (il tempo inizia con la musica e termina con la stessa).
- 3)** I cavalieri potranno utilizzare in qualsiasi momento dell'esibizione indifferentemente una o due mani potendo alternare il modo di guidare.
- 4)** le imboccature utilizzate devono rispettare le linee guida delle attrezzature standard come da regolamento, come le attrezzature non specificatamente elencate nei regolamenti devono sempre rispettare la salvaguardia del benessere cavallo.



CATEGORIE COGNITIVI e PROFILI MISTI

Limited Open (SOLO PASSO, percorsi del livello 1)

Intermediate Open (SOLO PASSO E TROTTO, percorsi del livello 2)

Open (passo, trotto e galoppo non sono previsti I cambi di galoppo)

LIMITED OPEN (SOLO PASSO ,percorsi del livello 1)

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

INTERMEDIATE OPEN (SOLO PASSO E TROTTO ,percorsi del livello 2)

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

OPEN (passo, trotto e galoppo senza cambi di galoppo)

GIUDIZIO OPEN: Il giudizio di questo grado deve valutare il binomio che esegue al galoppo. Saranno valutati ed apprezzati dal giudice, la fluidità dei movimenti e l'ampiezza , la finezza, l'attitudine, la velocità e l'autorità nello svolgere le varie manovre, oltre al controllo della velocità fattore che aumenta il grado di difficoltà e lo rende più piacevole a vedersi.



OPEN /PERCORSO A

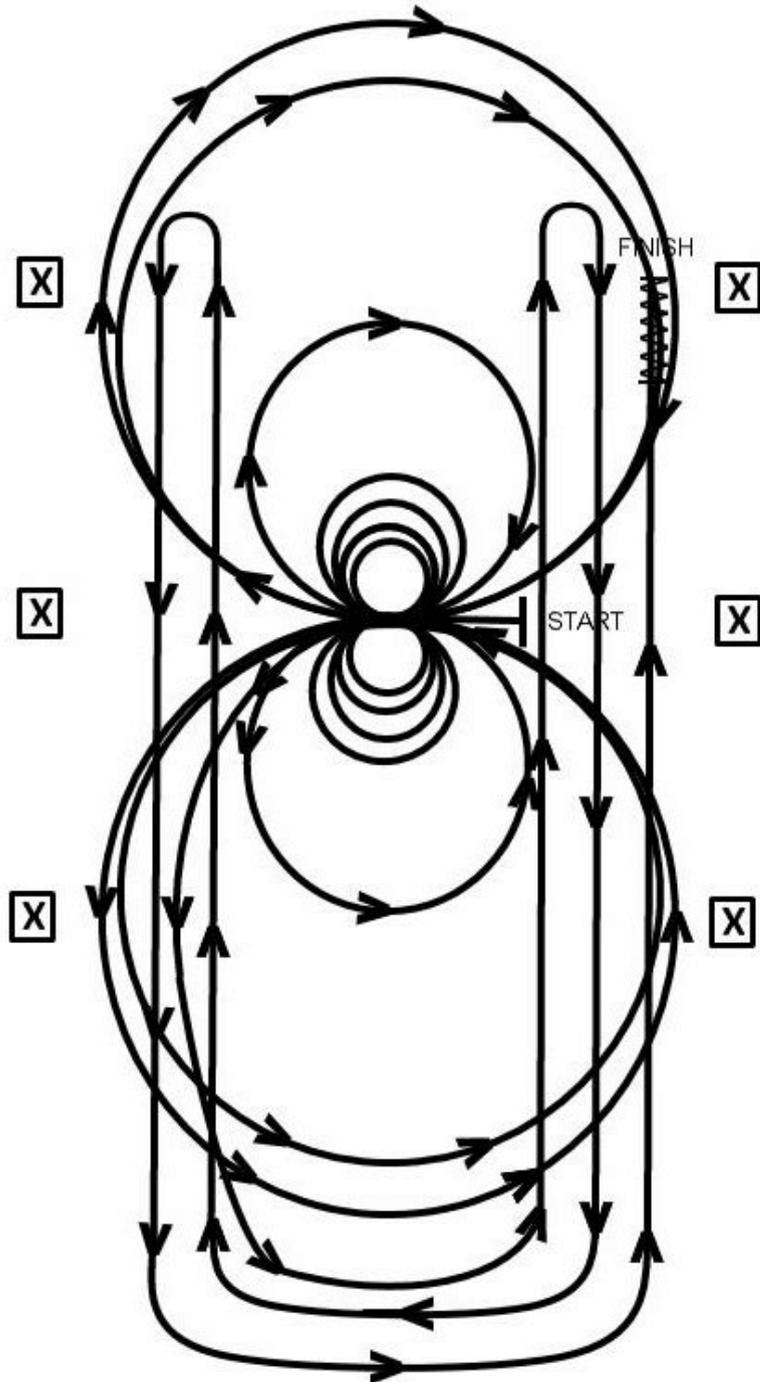
IL cavallo puo' entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il percorso .

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



Federazione Italiana Sport Equestri

OPEN – PERCORSO A





OPEN / PERCORSO B

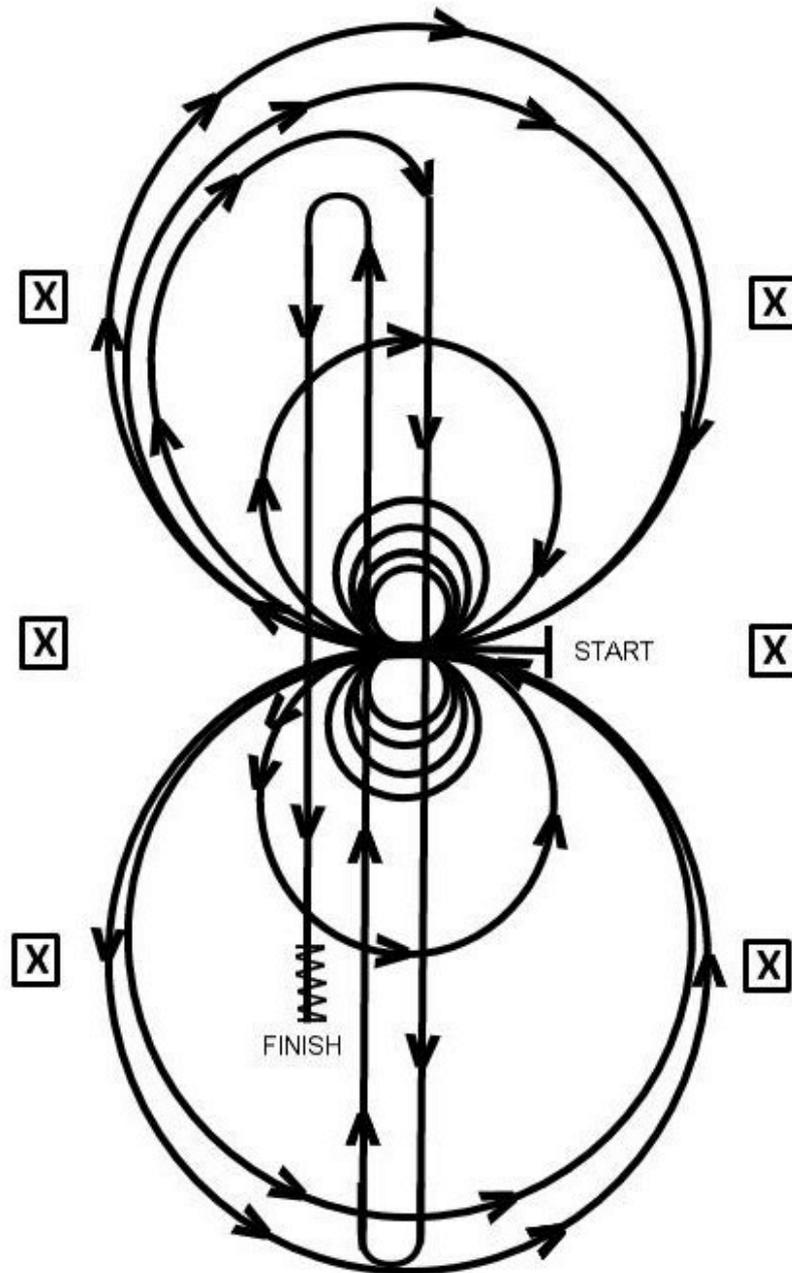
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il percorso.

- 1) Completare tre cerchi al galoppo a DX, i primi due grande e veloci il terzo piccolo e lento, fermarsi al centro dell'arena.
- 2) Completare quattro spin a DX.
- 3) Completare tre cerchi al galoppo a SX, i primi due grandi e veloci il terzo piccolo e lento, fermarsi al centro dell'arena.
- 4) Completare quattro spin a SX.
- 5) Iniziare 1 cerchio a DX al galoppo, chiuderlo a meta' del lato corto ed avanzare verso la parte opposta sulla linea centrale del campo. Passato l'ultimo marker finale eseguire uno stop e un rollback a dx, per trovarsi nella direzione opposta. Non esitare.
- 6) Continuare al galoppo verso il centro dalla parte opposto dell'arena, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra, non esitare.
- 7) Continuare al galoppo verso il centro dell'arena dalla parte opposta dell'arena, passare il marker mediano ed eseguire uno sliding stop, indietreggiare verso il centro dell'arena per almeno 5 diagonali. Esitare per dimostrare di aver completato il percorso.



Federazione Italiana Sport Equestri

OPEN – PERCORSO B





OPEN /PERCORSO C

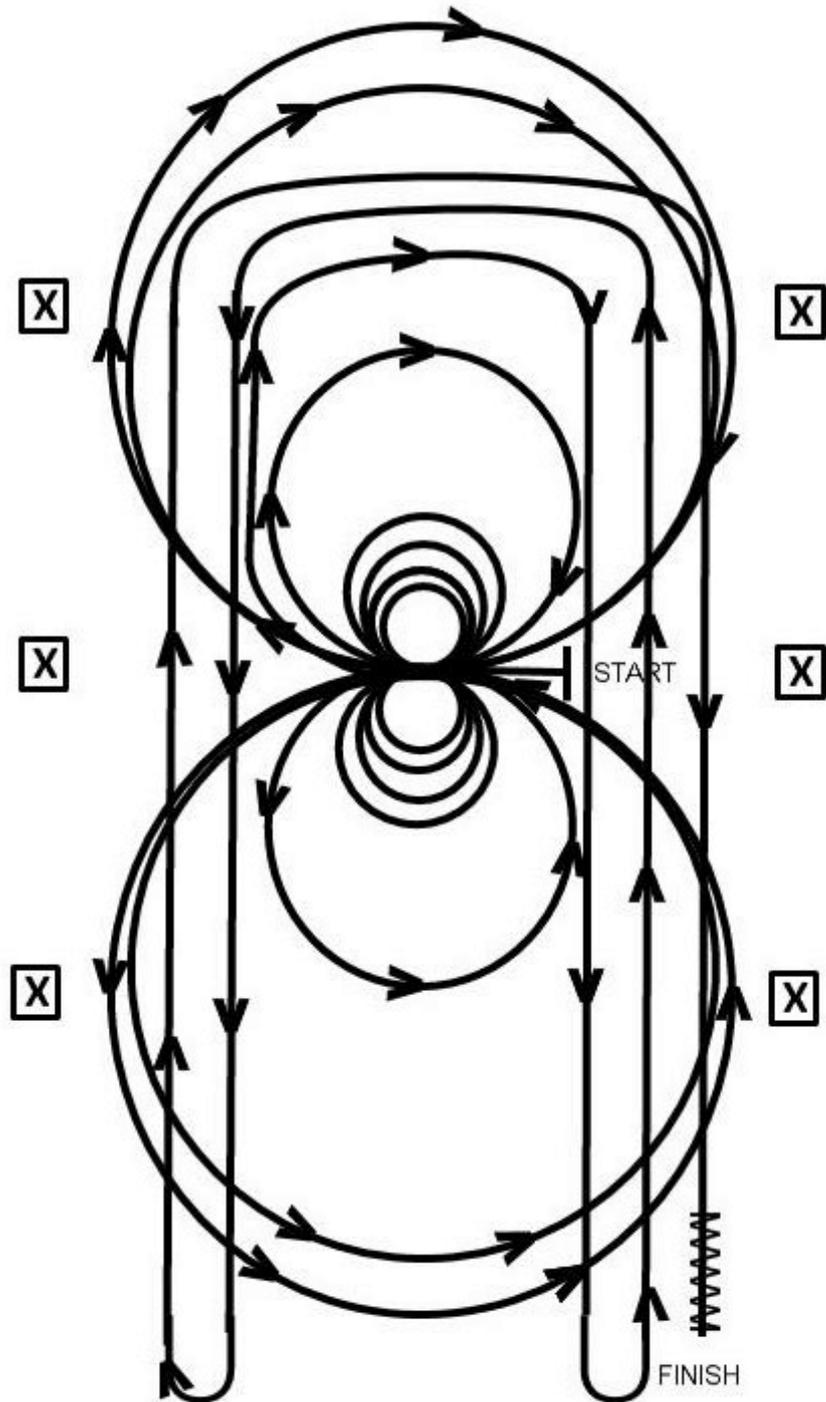
IL cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il percorso.

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



Federazione Italiana Sport Equestri

OPEN – PERCORSO C





GUIDA DEL CAVALLO PER TUTTE LE CATEGORIE: 1 o 2 mani a discrezione del tecnico.

PENALITA' ½ punto - del grado 1/2 – Promo e Promo1 – Limited Open e intermedie

- Rottura di Andatura da passo a trotto/galoppo e da trotto a galoppo fino a 2 falcate

PENALITA' 2 punti - del grado 1/2 – Promo e Promo1 – Limited Open e intermedie

- Rottura di andatura dal passo a trotto/galoppo o da trotto a galoppo per più di 2 falcate

- Rottura di andatura da trotto a passo indipendentemente da quante falcate

PENALITA' 0 – TUTTE LE CATEGORIE

- Il cavaliere non indossa il casco omologato (verrà fermato e invitato ad uscire)

ECCEZIONE LIVELLO 1

- Quando il cavallo si ferma completamente sulle quattro gambe durante l'esecuzione del percorso, verrà applicata una penalità di 2 punti.

ECCEZIONE LIVELLO 1 + L.Open

Il tecnico può valutare di eseguire il percorso a piedi di fiando al concorrente ma il cavallo dovrà essere in libertà, questo però comporterà una valutazione differente nella qualità della manovra .

ECCEZIONE LIVELLO 3 / Open (non sono previsti i cambi di galoppo)

- Essendo previsto il cambio semplice, sarà permesso in un qualsiasi punto del percorso, rimettere il cavallo al galoppo sulla diagonale corretta, senza che venga applicata la penalità da 2 punti.

(giudicare la le categorie come da regolamento NRHA per le categorie Green/entry level)

Back :

5 diagonali

REQUISITI CAVALLI (Circuiti Ufficiali e Circuiti preparatori di Base)

Tutti i cavalli dovranno essere in possesso dell'iscrizione ai ruoli federali.

Gli atleti potranno utilizzare un cavallo comune che non potrà effettuare più di tre ingressi giornalieri nei percorsi al passo e/o al trotto e due nei percorsi al galoppo per un massimo di cinque.

Il cavallo potrà non essere di proprietà indipendentemente dal grado di classificazione o dalla categoria.



TENUTA DEL CAVALIERE

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 2023 dell'Italian Reining Horse Association

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.