



---

# Regole per Giudicare Avviamento al Reining

## EQUIPAGGIAMENTO

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

## Equipaggiamento Western

- Gli hackamore devono essere di forma rotonda e realizzati in cuoio grezzo o pelle intrecciata uniforme e liscia e avere un'anima flessibile non metallica. Devono esserci almeno 5,5 pollici (14 cm.) nella parte inferiore della testiera prima di qualsiasi bottone intrecciato. Un hackamore deve usare una redine mecate completa, che deve includere una redine di collegamento. Non sono assolutamente permessi materiali rigidi sotto le mascelle indipendentemente da quanto siano imbottiti o ricoperti. Sono proibiti bosal di crine equino. Questa regola non si riferisce all'hackamore meccanico.
- Per "snaffle bit" nelle classi western s'intende un filetto convenzionale con gli anelli tondi, a uovo oppure a D ed il diametro degli anelli non deve superare 100 mm. L'interno dell'anello dev'essere privo di agganci per testiera, barbozzale o redini che creerebbero un effetto leva. L'imboccatura dev'essere tonda, ovale o a



---

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

- Per "bit" nelle classi western s'intende un morso, con imboccatura fissa o spezzata, che sia dotato di leve ed abbia effetto leva. Tutti tali morsi devono essere privi di dispositivi meccanici e devono essere considerati imboccature western di tipo standard.
- Le leve devono essere di lunghezza massima 212,5 mm misurate come da diagramma. Le leve possono essere fisse o mobili.
- Riguardo all'imboccatura, le barre devono essere tonde, ovali o a forma d'uovo, di metallo liscio e non rivestito e di diametro tra 5/16" e 3/4" (8mm/20mm), misurati a 1" (25 mm) dalla guancia. Tuttavia, un cavo sulle barre mobili (sopra le barre e attaccato alla paletta) di uno spade bit tradizionale è accettabile. Possono essere rivestite di latex oppure placcate ma devono essere morbide. Nulla deve protrudere al di sotto della barra, come un'estensione o allungamento, incluse estensioni nella parte superiore in imboccature fisse. L'imboccatura può essere composta da due o tre pezzi. Le parti centrali di collegamento nei filetti a tre pezzi devono essere date da un anello del diametro di massimo 1 e 1/4" (32mm) oppure da una barretta piatta che misuri dall'alto al basso da 3/8" a 3/4" (da 10 a 20 mm) ed in lunghezza 2" (50mm) e che stia in posizione piatta nella bocca del cavallo.
- Il ponte non deve essere più alto di 3 e 1/2" (90mm) con rollers e coperture permesse, halfbreed e spade bit sono standard.
- Non sono ammesse imboccature da polo piatte, slip, gag e donut bit.
- un curb bit deve essere usato con un barbozzale adeguatamente agganciato in modo da fare contatto con il mento del cavallo
- Slip o gag bits sono permessi nelle gare di velocità.
- 305.5 Tranne che in classi Hackamore/Snaffle bit o categorie WALK & TROT/ ENTRY LEVEL è obbligatorio l'uso di una sola mano sulle redini e non è ammesso il cambio della mano. La mano deve essere chiusa intorno alle redini. L'indice in mezzo alle redini è permesso solo con le redini separate.



Nelle classi **trail, ranch trail, ranch riding**, è consentito **cambiare mano sulle redini** o portare l'estensione nella mano delle redini per lavorare un ostacolo.

La violazione di questa regola comporta **squalifica automatica** in tutte le classi western performance, ad eccezione delle classi ranch riding e ranch trail, dove comporta una **penalità OP (off-pattern)**.

- Per romal si intende un'estensione di materiale intrecciato attaccato alle redini chiuse. Quest'estensione dev'essere portata nella mano libera ad una distanza di 16 pollici (40cm) dalla mano che tiene le redini. Nell'impiego del romal le redini vanno tenute nella mano chiusa attorno ad esse, i polsi devono essere dritti e rilassati, il pollice in alto e le dita leggermente chiuse attorno alle redini. Non è ammesso l'uso delle dita tra le redini. La mano libera non può essere usata per regolare la lunghezza delle redini in nessuna classe di reining. Nelle classi di reining l'uso della mano libera per regolare la lunghezza delle redini od alterarne la tensione verrà considerato come l'impiego di due mani e porterà ad un punteggio 0 tranne in qualsiasi punto del pattern in cui al cavallo è fermo completamente. In tutte le altre classi, la mano libera può essere usata per regolare la lunghezza delle redini del cavaliere. In tutte le classi western, le redini in eccesso possono essere raddrizzate o districate in qualsiasi momento durante la classe, a condizione che la mano libera del cavaliere usata per raddrizzare o districare rimanga dietro la mano delle redini. Qualsiasi tentativo di modificare la tensione o la lunghezza delle redini dalla briglia alla mano delle redini deve essere considerato uso di due mani e verrà applicata una penalità di zero o la squalifica.
- Il romal non deve essere usato davanti al sottopancia o in modo da servire quale aiuto in alcun modo.
- Qualsiasi infrazione a questo articolo dovrà essere penalizzato severamente dal giudice.
- Tutti i cavalli in ogni categoria possono essere presentati a due mani con filetto, perché considerati cavalli green, Se montati con morso a leve è obbligatorio l'uso di una sola mano, fatta eccezione nelle classi WALK & TROT ed ENTRY LEVEL dove si potrebbero presentare anche a due mani con morso. Quando vengono presentati con le redini aperte (split reins) le parti terminali delle redini devono essere incrociate sui lati opposti del collo, le redini possono essere tenute singolarmente o a ponte, tranne nel reining, ranch riding, ranch trail, working western rail dove è consentito incrociare una sola redine sopra il collo e tenerla con due mani. Non sono ammesse redini chiuse (es mecate) con il filetto, tranne nelle classi di ranch riding, ranch trail, working western rail, in cui viene ammesso il mecate e nel categorie WALK E TROT/ ENTRY LEVEL
- In tutte le classi western i cavalli devono essere presentati con sella western, briglie appropriate, snaffle bit o bosal per tutta la durata della classe. Non verrà tenuto conto delle finiture in argento.
- Quando si usa un morso a leve dev'essere impiegato un barbozzale (cuoio o catena) largo almeno 1/2



pollice ( 1,25 mm) ed aderire in modo piatto contro le mascelle del cavallo. I barbozzali a catena non possono essere legati all'imboccatura a mezzo di corde o stringhe. Un barbozzale rotto non è necessariamente motivo di squalifica. Quando si usa uno snaffle bit nel Ranch Riding, Ranch Trail, Working Western Rail si deve usare un barbozzale in pelle o altro materiale intrecciato e deve essere attaccato al filetto sotto le redini, può includere passanti in metallo. Non sono ammessi barbozzali in catena o ferro.

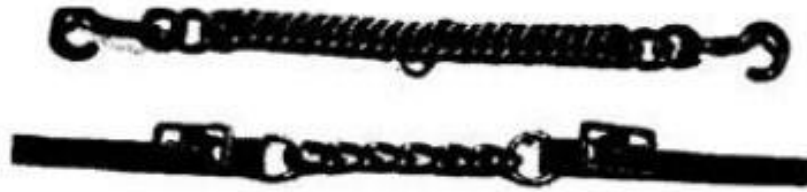
### **Equipaggiamento opzionale**

- Protezioni varie quali paraglomi , stinchiere e fasce sono permessi in reining, horsemanship e hunt seat equitation.
- Speroni; da non usare davanti al sottopancia
- Rope se usato deve essere arrotolato e legato alla sella.

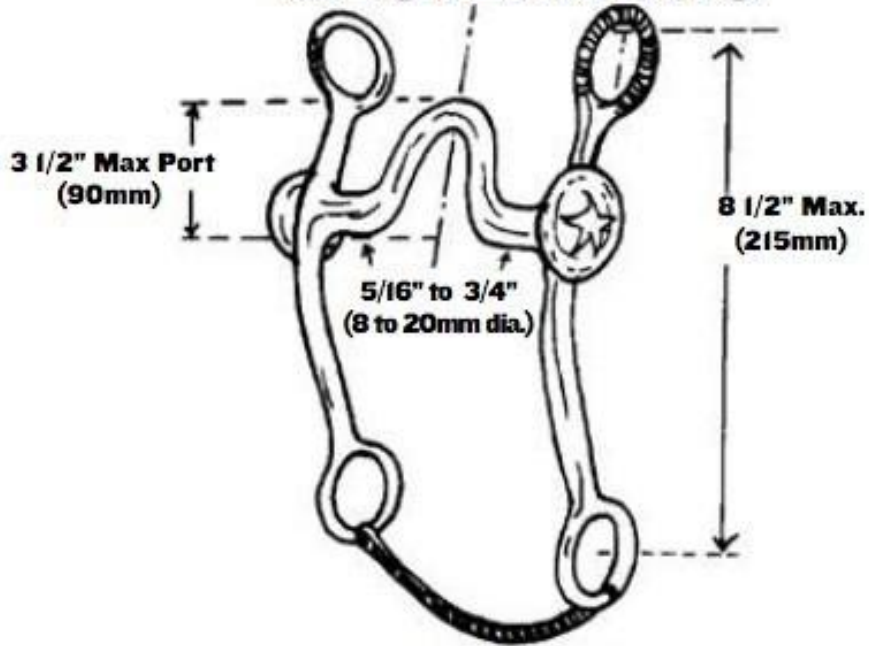
### **Equipaggiamento vietato**

- Paraglomi, stinchiere e fasce sono proibite in western pleasure, trail, showmanship, longe line, In Hand trail, western riding, ranch riding, ranch trail, western rail.
- Barbozzali di cavo, indipendentemente da quanto e come siano rivestiti
- Qualsiasi barbozzale più stretto di 1,25 mm.
- Martingale e redini di ritorno.
- Chiudibocca ed abbassatesta
- Belly bends

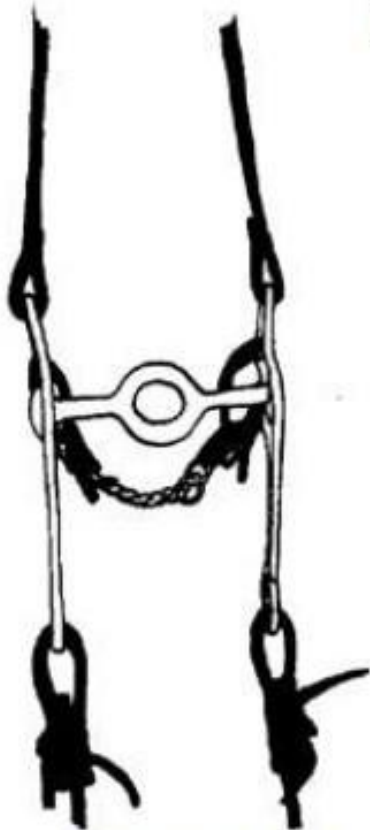
**BARBOZZALI e MORSI CONSENTITI**



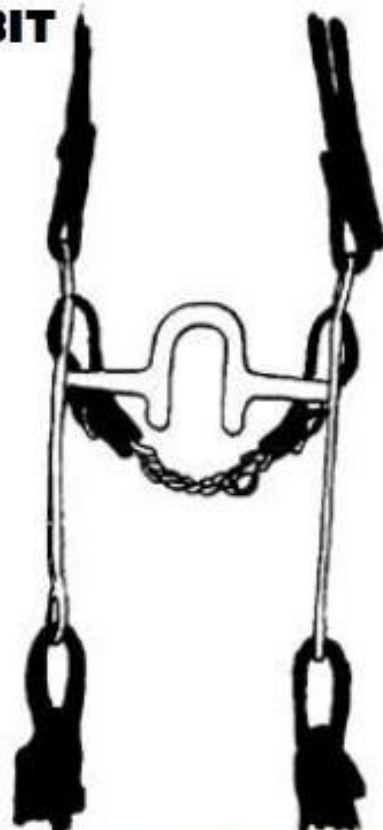
**WESTERN BITS**



**LEGAL BIT**



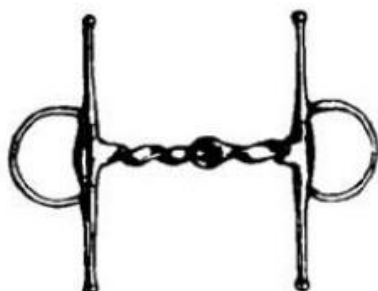
**DONUT BIT**



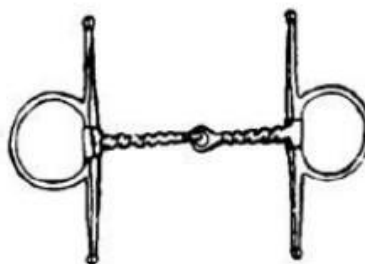
**PRONG BIT**

**ILLEGAL BIT**

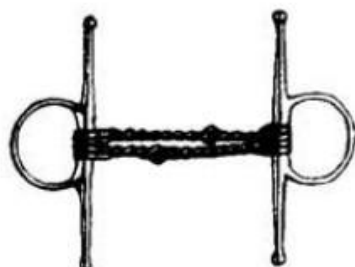
**MORSI ENGLISH CONSENTITI  
PER CAVALLI ALL AGES**



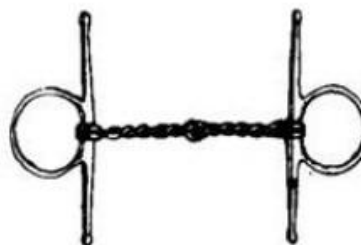
**SLOW TWIST**



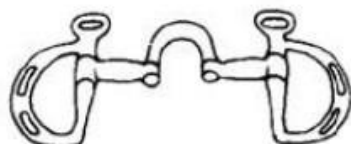
**CORKSCREW**



**DOUBLE TWISTED  
WIRE**



**SINGLE TWISTED  
WIRE**

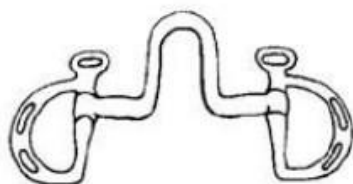


**CORRECTION BIT**

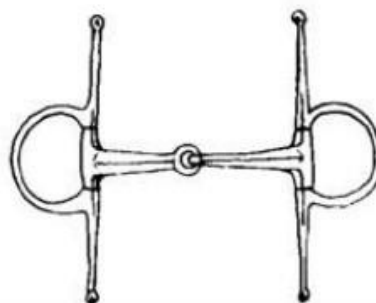


**SNAFFLE BIT WITH  
CONNECTING FLAT BAR**

**UNACCEPTABLE ENGLISH BITS**



**EXCESSIVE PORT**



**TRIANGULAR MOUTH**



FISE

---

---

## Equipaggiamento classi English

- In tutte le classi English devono usarsi filetti (senza leve), kimberwick, pelham e/o la briglia completa (con doppio redine), tutti con capezzina ed il frontalino di cuoio liscio.
- Per quanto riguarda l'imboccatura, nulla può protrudere al disotto del cannone. Il diametro delle imboccature fisse e snodate deve essere compreso tra 5/16" e 3/4" (8 mm/20 mm) misurato 1" (25 mm) dalla guancia e non possono avere un ponte più alto di 1 e 1/2" (40mm). Possono essere incastrate, ricoperte di materiale sintetico, inclusa gomma plastica o rivestimenti ma devono essere lisce. I morsi in cuoio devono essere interi, lisci, cuoio arrotolato (15 mm - 20mm) misurato un pollice dalla guancia senza ponte. Solo nelle imboccature snodate, l'anello di congiunzione non può superare il diametro di 1 e 1/4" (32 mm) e la barretta di congiunzione dev'essere tra 3/8 e 3/4 " (misurato dall'alto al basso) e di lunghezza massima pari a 2" (50 mm) che deve inoltre posizionarsi piatta nella bocca del cavallo. Il diametro degli anelli dello snaffle bit non può superare 4" (100 mm). Ogni imboccatura dotata di redine fissa dev'essere provvista di barbozzale a catena. Sono ammesse imboccature morbide e tondeggianti, ovali o a uovo, torciglione singolo e doppio, a cannone dritto e a pezzo unico.
- Imboccature di ogni tipo (pelham, filetto, kimberwick) che siano dotate di cathedral (ponte particolarmente alto), donuts, rebbi, spigoli o siano fatte di materiale tagliente saranno motivo di squalifica. Nelle imboccature con effetto leva, devono essere usate delle catene larghe almeno 15 mm che si posino piatte contro il mento del cavallo.
- Le selle devono essere di cuoio nero e/o marrone, del tipo tradizionale da caccia o con assetto in avanti, l'inserito per le ginocchia ed i quartieri sono facoltativi. I sottosella dovrebbero essere adeguati in misura e forma, salvo nel caso in cui sia necessario accomodare dei numeri sui lati nel qual caso si possono usare sottosella di forma quadrata o con appositi porta numeri. Sottosella ed eventuali porta numeri devono essere bianchi o di colori naturali senza decorazioni.

## Equipaggiamento English facoltativo

- Speroni del tipo senza rotelle, a punta smussata, tonda, o con una pallina rotante di gomma liscia non più lunghi di un pollice (2,5 mm)
- Frustino rigido o flessibile.



- 
- Guanti.
  - Pettorale di tipo inglese.
  - Criniera e/o coda intrecciate nello stile da caccia.
  - Paracolpi, paratendini e fasce sono permessi in hunt seat equitation

### Equipaggiamento vietato

- Redini di ritorno
- Speroni con rotelle
- Martingale di ogni tipo
- Capezzine di tipo messicano e chiudibocca davanti all'imboccatura
- Paracolpi di ogni tipo, paratendini e fasce sono vietate in hunter unter saddle
- Redini di gomma
- Speroni "slip on" (senza cinturini)
- Abbigliamento
- Nelle classi western è obbligatorio portare un appropriato abbigliamento western che comprende pantaloni tipo boot cut , jeans, camicia a maniche lunghe e colletto (da allacciare, tipo "coreano", tipo "tuxedo" anche detto da smoking, ecc.), cappello western e stivali da cowboy. Il cappello dev'essere in testa al concorrente quando questo entra in arena. Gli speroni ed i chaps sono facoltativi.
- È facoltà del concorrente indossare, in qualsiasi classe, un caschetto con cinturino sottogola, è invece obbligatorio assieme al corpetto protettivo ( tartaruga) per tutti i minori fino al compimento del diciottesimo anno, anche in classi Open.
- In tutte le classi English i cavalieri devono indossare giacche da caccia in colori tradizionali quali il blu marino, verde scuro, grigio, nero o marrone. Marrone rossiccio e rosso non sono indicati. I pantaloni devono essere in sfumature delle tinte tradizionali quali sabbia, cachi, giallo canarino, grigio chiaro o ruggine, gli stivali devono essere del tipo jodhpur o del tipo inglese, nero o marrone. È obbligatorio l'uso di un cap nero, blu marino o marrone e di una cravatta o un collarino. È facoltativo l'uso di guanti, speroni del tipo senza rotelle e frustino. I capelli devono essere raccolti in modo ordinato (ad es. in una rete o intrecciati). I giudici devono penalizzare i concorrenti che non si conformano ai requisiti qui esposti.

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

## Zoppie

- Il giudice deve esaminare e controllare ogni cavallo presentato in gara ai fini delle zoppie. Il giudice, in qualsiasi momento, ha l' autorità di espellere un cavallo da una classe, a causa di evidente zoppia.
- Zoppie evidenti saranno motivo di squalifica. Zoppie evidenti sono:
- Quando si possa osservare in modo costante al trotto in ogni circostanza.
- Rimarchevole movimento pendolante della testa, movimenti legati, falcate raccorciate
- Minimo carico dell'arto in movimento o a riposo e incapacità di muoversi.

## Andature

La seguente terminologia si applica in tutte le classi western:

- **Il passo (walk)** è un'andatura a quattro tempi, naturale, radente il suolo. Il cavallo, al passo, deve procedere in modo diritto e sicuro . Il passo dev'essere pronto, con una falcata di lunghezza ragionevole in rapporto alle dimensioni del cavallo.
- **Il trotto (jog)** è un'andatura a due tempi diagonale e coprente il suolo. Il cavallo si muove impiegando una coppia di arti in diagonale dopo l'altra. Il jog dev'essere, bilanciato e con un movimento dei piedi diritto in avanti. Cavalli che camminano con i posteriori e trotano davanti non sono considerati in esecuzione dell'andatura richiesta. . Quando si richiede di allungare il jog, si estende con lo stesso movimento, conservando lo stesso modo regolare di procedere.
- **Il galoppo (lope)** è un'andatura sciolta, ritmica e a tre tempi. Cavalli che procedono verso la sinistra dovrebbero procedere in galoppo sinistro. I cavalli che si muovono a mano destra dovrebbero procedere al galoppo destro. Cavalli che procedono ad un'andatura a quattro tempi non sono considerati muoversi ad un'andatura corretta. Il cavallo dovrebbe muoversi con una falcata naturale ed apparire rilassato e tranquillo. Dovrebbe essere montato ad una velocità che sia un modo naturale di procedere. A tutte le andature la testa dovrebbe essere portata ad un'angolatura che sia naturale e consona alla conformazione del cavallo.

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

- **La correttezza** – riguardo alla correttezza, che è l'elemento più importante , i giudici devono stabilire se il concorrente ha eseguito ogni andatura nel modo corretto per tutta o quasi la durata della classe, in modo da esprimere una corretta o positiva valutazione. Per le andature western, questo include il passo in quattro



battute, il trotto in due battute e il galoppo in tre. La distinzione della cadenza stabilita per le andature eseguite è essenziale.

- **La qualità** - Per quanto riguarda la qualità, che è il secondo elemento più importante nella gerarchia, e può essere considerata positivamente solo se l'esecuzione dell'andatura ha rispettato il primo elemento di correttezza. Quando si valutano le caratteristiche piacevoli di un'andatura, tra le tante considerazioni, i giudici devono considerare la grazia complessiva, l'espressione rilassata, la linea superiore, la morbidezza del movimento, la coerenza e la lunghezza del passo dell'andatura designata
- **Grado di difficoltà** - riguardo al grado di difficoltà, è il meno importante ed ultimo elemento della gerarchia. Questo elemento deve essere considerato solo se è stato rispettato il requisito della correttezza e la combinazione tra correttezza e qualità fanno sì che l'esecuzione possa essere presa in considerazione ai fini di un piazzamento. La difficoltà ha una grande influenza quando si esibisce un cavallo da pleasure ad una andatura e velocità che permettano la correttezza e la migliore qualità di una andatura per quel soggetto. L'esecuzione di un passo sciolto che rade il suolo, ha un elevato grado di difficoltà. Un trotto o un galoppo che vengono eseguiti con un ritmo lento che non vada a discapito della correttezza o della qualità, ha un elevato grado di difficoltà. La lentezza che sacrifica la correttezza o ha un impatto negativo sulla qualità viene considerata incorretta e la prestazione scarsa.

## Andature – Western Pleasure

La seguente terminologia descrive le andature western pleasure:

### PASSO / WALK

- **Passo Scarso:** andatura irregolare e senza cadenza. Non ha fluidità e può sembrare intimidito o sembrare una marcia.
- **Passo Medio:** ha un'andatura a quattro tempi, linea superiore livellata ed è rilassato.
- **Passo buono:** ha un'andatura fluida a quattro tempi, linea superiore livellata, rilassato ed è brillante e attento

### TROTTO / JOG

- **Trotto estremamente scarso:** non riesce a eseguire un'andatura a due tempi e non ha fluidità o equilibrio nel movimento.
- **Trotto molto scarso:** esita nel movimento. Non mantiene un movimento uniforme ed equilibrato o una linea superiore livellata. Può sembrare strascicato.
- **Trotto scarso:** movimento medio ma ha la caratteristica negativa di camminare con i posteriori trascinando le punte posteriori o fare una falcata irregolare con gli anteriori e posteriori.



- 
- **Trotto medio o corretto:** è in due tempi, linea dorsale uniforme, aspetto rilassato.
  - **Trotto buono:** ha un movimento medio con la caratteristica positiva di equilibrio e padronanza nel prendere la stessa lunghezza di falcata con anteriori e posteriori.
  - **Trotto molto buono:** è comodo da cavalcare mentre ha un'andatura a due tempi costante, il cavallo si muove bene, appare rilassato ed ha linea dorsale uniforme.
  - **Trotto eccellente:** movimento senza sforzo e molto efficiente, oscilla gli arti però tocca il terreno leggermente. Sicuro, leggero nel suo movimento mentre è bilanciato e sotto controllo. Si muove piatto col ginocchio e garretto ed attutisce un po' con le pastoie. Ha un'espressione brillante e vigile e mostra più elevatezza e portamento che nel "trotto molto buono".

#### **TROTTO MODERATAMENTE ALLUNGATO**

- **Trotto allungato scarso:** non allunga mai la falcata e può sembrare scomodo nel cavalcare.
- **Trotto allungato corretto:** movimento dell'andatura in avanti e dolce nel cavalcare.
- **Trotto allungato buono:** ha un evidente allungamento della falcata con un leggero incremento nell'andatura mentre esercita meno sforzo e appare fluida da cavalcare.

#### **GALOPPO / LOPE**

- **Galoppo estremamente scarso:** non ha andatura in tre tempi, non ha fluidità, ritmo o equilibrio. Scomodo nel cavalcare.
- **Galoppo molto scarso:** si presenta come un galoppo in tre tempi ma non ha elevatezza o portamento. Il cavallo strascica i piedi, non ha fluidità e muove la testa su e giù, dando l'impressione di esercitare un grande sforzo nell'eseguire l'andatura. Può anche sembrare scomodo nel cavalcare.
- **Galoppo scarso:** ha un movimento medio ma presenta la caratteristica negativa come quella di muovere la testa su e giù, non completando la falcata con gli anteriori e lasciando il garretto esterno molto indietro rispetto alle natiche del cavallo.
- **Galoppo corretto:** è una vera andatura in tre tempi con linea dorsale uniforme, e molto poco movimento della testa e del collo. È relativamente dritto (non eccessivamente piegato), si muove bene ed ha un aspetto rilassato.
- **Galoppo buono:** ha un movimento medio ma nella sua esecuzione presenta caratteristiche positive come portamento, linea dorsale ferma, aspetto rilassato ed è sensibile agli aiuti del cavaliere.
- **Galoppo molto buono:** ha maggiore elevatezza e fluidità del medio. Ha una spinta forte ma fluida dal



FISE

---

posteriore. Può piegare leggermente il ginocchio mantiene una linea dorsale uniforme /livellata mentre dimostra portamento rilassato. Appare comodo nel cavalcare.

- **Galoppo eccellente:** ha una schiena rotonda con un passo forte e profondo senza sforzo con le zampe posteriori e un'oscillazione piatta con le zampe anteriori. Mantiene la linea dorsale uniforme, un aspetto rilassato però vigile, fiducioso è corretto ma morbido. Un cavallo speciale con un grande grado di elevatezza e portamento autonomo.

### **BACK UP (retromarcia)**

- **Back- up scarso:** il cavallo è resistente ed è pesante davanti. Può aprire la bocca e sbattere la testa o piegarsi indietro.
- **Back- up medio:** il cavallo indietreggia diritto e tranquillamente con un leggero contatto e senza esitazione.
- **Back-up buono:** mostra un movimento bilanciato, leggero e fluido. Indietreggia diritto con portamento autonomo, senza aprire la bocca, con un leggero contatto e senza esitazione.

## **Andature Classi English**

Si applica la seguente terminologia:

### **PASSO / WALK**

- **Passo scarso:** Il cavallo può avere andatura irregolare che manca della cadenza in quattro battute, o un'andatura robotica che ha l'aspetto di una marcia. Può apparire nervoso legato nei muscoli o timoroso di andare in avanti. Può anticipare o tentare di trottare o rompere l'andatura, può sembrare svogliato, annoiato e senza equilibrio, trascinando le zampe e perdendo ritmo e fluidità.
- **Passo medio:** Il cavallo cammina in quattro tempi, la linea dorsale è bilanciata e ha un aspetto rilassato, può ogni tanto rallentare ma mantiene ancora l'andatura in avanti. Mantiene il corpo diritto, ha ritmo e cadenza. Tutto questo eseguito correttamente e con maniera si definisce nella media.
- **Passo buono:** Il cavallo ha un'andatura in quattro tempi, una linea dorsale armoniosa e bilanciata, un aspetto rilassato, e si mostra vivace e attento. Mantiene ritmo, fluidità e cadenza, e procede diritto, con un leggero contatto dalle redini. La falcata parte dalla spalla ed è di lunghezza ragionevole in rapporto alle dimensioni del cavallo, radente il suolo. L'impatto degli zoccoli sia in entrata che in uscita dal terreno è dolce e l'andatura si mantiene invariata.



---

## TROTTO / TROT

- **Trotto estremamente povero:** Il cavallo che non sembra eseguire un'andatura in due tempi e appare molto a disagio nel suo tentativo di farlo. Non ha alcuna fluidità o equilibrio nel movimento e sembra anche scomodo da montare. Può essere debole e sciatto nei garretti con conseguente perdita di impulso in avanti, o usare i garretti trascinandoli o portandoli troppo indietro causando una perdita di cadenza e di ritmo. Potrebbe anche essere un cavallo che si comporta male e non è disponibile ad eseguire l'andatura correttamente e di conseguenza non mostra un movimento accettabile.
- **Trotto molto scarso:** Il cavallo può avere una cadenza irregolare o non essere disponibile ad andare in avanti. Può non mantenere un movimento uniforme e bilanciato con una linea dorsale orizzontale. Può sembrare che le zampe si muovano velocemente, che abbia una maniera di muoversi su e giù, o sia legato nei muscoli sembrando nervoso e teso, o può essere che le redini lente e cadenti non gli permettano di essere raccolto o lo facciano muovere pesante sulla parte anteriore. Può toccare il terreno facendo passi più frequenti invece di aumentare correttamente la lunghezza delle falcate.
- **Trotto scarso:** Il cavallo ha un movimento nella media, che mostra caratteristiche negative nell'esecuzione. Ad esempio, questo tipo di cavallo può avere una andatura al trotto nella media, ma avere una espressione svogliata, infelice o risentita.
- **Trotto corretto:** o nella media (average) - Il cavallo ha una andatura diagonale in due tempi nella quale l'anteriore sinistro e il posteriore destro toccano contemporaneamente il terreno e lo stesso l'anteriore destro e il posteriore sinistro. Questo è il trotto standard e un cavallo DEVE avere una reale andatura in due tempi per essere definita "average" o di un qualsiasi livello più alto dell'average. Ha una linea dorsale uniforme, con un aspetto rilassato e una espressione piacevole, viene esibito con un leggero contatto e sembra muoversi in modo obbediente in avanti.
- **Trotto buono:** Il cavallo ha un movimento nella media, mostra caratteristiche positive nell'esecuzione. Per esempio il cavallo può avere un'andatura al trotto nella media ma avere un eccellente atteggiamento ed espressione, con le orecchie in avanti, ed apparire vivace ma calmo e rilassato.
- **Trotto molto buono:** Il cavallo si mostra molto comodo da montare, ha sempre una andatura con un ritmo cadenzato in due tempi, si guida bene ed ha una linea dorsale rilassata e uniforme. Ha una buona falcata in avanti con equilibrio e impulso. In confronto ad un cavallo eccellente può non essere dotato di una falcata notevole per il fatto che può non avere un grado sufficiente di leva dai quarti posteriori, o una grande capacità di allungamento con le spalle. Può piegare le ginocchia o flettere le pastoie un poco ma si mantiene chiaramente morbido, fluido, e rilassato. Ha un aspetto attento e calmo con una espressione piacevole e mantiene un leggero contatto con il morso.



- 
- **Trotto eccellente:** I movimenti di questo cavallo sembrano senza sforzo ed efficienti. Utilizza la sua linea superiore arrotondando la schiena e spingendo uniformemente dalle zampe posteriori creando impulso e sospensione pur rimanendo morbido e controllato. Fa passi lunghi e ben distesi con falcate complete e radenti il terreno. Si distende nelle spalle ed è piatto con le ginocchia, estende l'arto avanti e dà l'impressione di entrare prima nel terreno con la punta, anche se di fatto plana di piatto. L'impulso che parte dai suoi nodelli permette all'arto posteriore di muoversi all'interno o davanti a dove il suo anteriore ha lasciato il terreno, usando la piena estensione della falcata. Il cavallo è bilanciato, ha una linea dorsale equilibrata, ha cadenza e ritmo costanti. Ha maniere eccellenti e una grande espressione che appare rilassata e felice, morbida nella nuca, nella mascella e nella bocca e si mostra al contatto leggero.

#### **TROTTO ALLUNGATO / ESTESO**

- **Trotto allungato scadente:** Il cavallo non dà mai l'impressione di allungare le falcate, ma trotta solo più velocemente. Sembra anche fastidioso e scomodo da montare.
- **Trotto allungato corretto:** Il cavallo quando gli viene richiesto di allungare, si porta all'andatura e sembra mantenersi ancora fluido.
- **Trotto allungato buono:** è un cavallo che quando gli viene chiesto di estendersi, ha un evidente allungamento della falcata con un leggero aumento del ritmo, rendendolo più versatile. Questo cavallo è ancora fluido, ma sembra avere più lunghezza con meno sforzo.

#### **GALOPPO/ CANTER**

- **Galoppo estremamente scarso:** Il cavallo non ha una vera andatura in tre tempi. Non ha cadenza, ritmo, equilibrio, non ha sincronismo e sembra chiaramente scomodo da montare. Si può comportare male e non essere disponibile ad eseguire l'andatura in modo appropriato, e di conseguenza non ha un movimento accettabile.
- **Galoppo molto scarso:** questo è un cavallo che può sembrare avere un'andatura a tre tempi ma manca di portamento. Potrebbe essere piatto in quanto non ha arrotondato la schiena o non è riuscito a impegnare i quarti posteriori e quindi manca di spinta, impulso e sospensione. Potrebbe avere un garretto debole che lo porta a tirarsi in avanti con la parte anteriore o potrebbe non bilanciarsi sui quarti posteriori, il che lo rende pesante sull'anteriore. Questo cavallo potrebbe mancare di movimento in avanti, andatura fluida o costanza di velocità. Potrebbe non usare le spalle correttamente, causando un'eccessiva azione del ginocchio. Potrebbe mostrare redini allentate, essere teso e privo di raccolta o essere nervoso e sui muscoli, causando un accorciamento o un'accelerazione del passo.



- 
- **Galoppo scarso:** Il cavallo ha un movimento nella media, che mostra caratteristiche negative nella prestazione.  
Ad esempio, il cavallo può avere un galoppo nella media ma perdere in espressione o perdere in consistenza nella sua linea dorsale.
  - **Galoppo corretto:** o nella media (average) - Il cavallo ha una reale andatura in tre tempi con una linea dorsale uniforme, e un movimento comodo. Questo è il galoppo standard e un cavallo DEVE avere una vera andatura in tre tempi, perché possa essere considerata average o di un qualsiasi livello superiore all'average. Viene esibito con un leggero contatto ed è reattivo al cavaliere, ha un aspetto rilassato e una espressione piacevole.
  - **Galoppo buono:** Il cavallo ha un movimento nella media, mostra caratteristiche positive nella prestazione.  
Ad esempio, può essere un cavallo con un galoppo nella media, ma avere una bellissima espressione, consistenza e un atteggiamento piacevole.
  - **Galoppo molto buono:** questo è un cavallo che ha più stile, spinta, impulso e sospensione rispetto al cavallo medio. Ha un impulso forte ma allo stesso tempo fluido dal posteriore. Può piegare un po' il ginocchio e non avere la stessa lunghezza di falcata di un cavallo eccellente, ma mantiene una linea dorsale uniforme e un aspetto rilassato, è corretto e sembra comodo da cavalcare. Ha una espressione piacevole, è reattivo al cavaliere e viene esibito con un leggero contatto.
  - **Galoppo eccellente:** Galoppo eccellente: questo è un cavallo che utilizza la sua linea superiore arrotondando la schiena, impegnando i quarti posteriori per spingere le zampe posteriori in profondità sotto di lui creando impulso e sospensione nel suo movimento. Ha una falcata forte e profonda in avanti dietro e un'estensione ugualmente in avanti, con le ginocchia piatte con le zampe anteriori. Sembra senza sforzo e totalmente in controllo del suo movimento con un grande portamento. Crea energia ma rimane morbido e reattivo al suo cavaliere. Il suo peso è distribuito correttamente sui quarti posteriori e si muove con passi lunghi e lenti. Sembra che, se glielo si chiedesse, potrebbe facilmente allungare il passo ed eseguire correttamente un galoppo allungato (hand gallop). Questo cavallo ha un alto grado di sospensione, impulso ed elasticità nel suo movimento. Ha una grande espressione con le orecchie in avanti ed è coerente, rilassato e sicuro con un leggero contatto con il morso.

### **HAND GALLOP (galoppo allungato)**

Dovrebbe essere un chiaro allungamento della falcata con una rimarchevole variazione nella velocità.

Il cavallo dovrebbe essere sempre sotto controllo ed in grado di fermarsi (non uno sliding stop). Se gli viene richiesto di fermarsi, dopo lo stop, il cavaliere deve rilassare le redini e il cavallo deve stare fermo tranquillamente.



---

## Andature – Ranch Riding / Working Western Rail

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

- **Passo / Walk:** Il passo è un'andatura naturale, sciolta, in quattro tempi, l'andatura è ritmica e radente il suolo. Come in tutte le andature, il cavallo deve mostrare una linea dorsale uniforme con una espressione luminosa ed attenta.
- **Passo Allungato / Extended Walk:** Il passo allungato è una evidente estensione della falcata che aumenterà naturalmente il ritmo. Il cavallo dovrebbe muoversi in modo naturale (non un passo di corsa), come se stesse attraversando un pascolo aperto.
- **Trotto / Trot** - Il trotto è un'andatura naturale in due tempi, che dimostra un maggiore impulso in avanti rispetto al western jog (trotto western).
- **Trotto allungato / Extended Trot:** Il trotto allungato è un evidente allungamento della falcata con un netto aumento di ritmo. Il cavallo dovrebbe muoversi come se dovesse coprire una vasta area del ranch mantenendo la linea dorsale ad un livello superiore (top line)
- **Galoppo / Lope:** Il galoppo è un'andatura in tre tempi, dovrebbe essere rilassato e fluido con una falcata naturale in avanti.
- **Galoppo allungato / Extended Lope:** Il galoppo allungato non è una fuga o una corsa ma dovrebbe essere un evidente allungamento della falcata, che dimostra una velocità da lavoro in avanti. Il cavallo dovrebbe mostrare una linea dorsale molto equilibrata e una espressione attenta.

## REGOLE GENERALI

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

È obbligatorio che il giudice annunci qualsiasi pattern almeno un'ora prima dell'inizio della gara.

- Quando la gara si svolge sulla pista, il giudice non può chiamare verso il centro nessun concorrente a meno che la classe non si muova al passo.
- Il giudice può richiedere ai soli finalisti di indietreggiare, in gare in cui il back sia previsto.

giudice può penalizzare un cavallo qualora questo, montato con un hackamore, presenti una scorticatura aperta o ferita sanguinante che venga in contatto con l'hackamore. Lo stesso vale se il cavallo appare astioso, apatico, letargico, emaciato, teso o eccessivamente stanco.

- Squalificare in qualsiasi momento un cavallo che presenti una bocca sanguinante.
- Non può penalizzare un cavallo per il modo in cui porta la coda né per una normale risposta con la coda a comandi del cavaliere o quando cambia galoppo. Un giudice può penalizzare un cavallo per un eccessivo o esagerato ruotare della coda oppure per un portamento della stessa che appaia priva di vita come il caso in cui penda inerte tra i posteriori e non mostri risposte normali.
- La caduta del cavallo o del cavaliere sarà motivo di squalifica dalla classe.
- Un cavallo si considera caduto quando giace su un fianco e tutti quattro gli arti sono rivolti nella stessa direzione. Il cavaliere si considera caduto quando non è più a cavalcioni.
- Nelle classi di performance il cavallo con la bocca legata o bloccata dev'essere squalificato.
- Nessun concorrente può essere legato, allacciato, o fissato in qualsiasi modo alla sella durante la gara.
- Non dovranno essere impiegati barili quali maker.
- Le sedie andranno escluse dall'utilizzo quale marker in ogni manifestazione
- Ai cavalieri viene richiesto di conformarsi a tutti i regolamenti di gara dal primo momento in cui entrano nel campo gara fino al momento in cui escono dal campo gara.
- In ogni Show il Giudice deve controllare le imboccature in almeno una Classe.
- Il giudice deve tener presente che non può stilare una classifica con parimerito; con pari punteggio è davanti chi ha meno penalità e in caso di ulteriore parità chi ha penalità meno gravi, eventuale ulteriore parità porta il giudice a valutazione generale del binomio.

## SHOWMANSHIP AT HALTER

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



---

## Procedimento Di Gara

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

---

## Punteggio

Ai concorrenti sarà assegnato un punteggio che va da 0 a infinito, con il punteggio di 70 che denota una prestazione media. I patterns saranno divisi tra 6 e 10 manovre, come specificato dal giudice, e ad ogni manovra sarà assegnato un punteggio da + 3 a - 3 con incrementi accettabili di 1/2punti che saranno aggiunti o sottratti dalla media di 70.

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

+3 = Eccellente, + 2 = Molto Buono, + 1 = Buono, 0 = Media o Corretto, -1 = Scadente, - 2 = Molto Scadente, - 3 = Estremamente Scadente. L'efficacia e la forma complessiva del cavaliere in sella dovranno essere anche attribuiti un punteggio che va da 0 a 5 punti. Da 0 a 2 = Media, 3= Buono, 4 = Molto Buono, 5 = Eccellente.

## Aspetto Generale Del Concorrente E Cavallo

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

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

In ogni momento della gara i concorrenti dovrebbero essere composti, sicuri di sé, cortesi, e genuinamente



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

Il concorrente deve condurre il cavallo sul lato sinistro, tenendo la lunghina nella mano destra vicino alla cavezza e l'avanzo della lunghina stessa avvolta in modo ordinato nella mano sinistra salvo che il giudice non chieda l'ispezione dei denti del cavallo. È preferibile che la mano del concorrente non sia costantemente sul moschettone o sulla catena della lunghina. La lunghina d'avanzo non dovrebbe mai essere avvolta in modo stretto, arrotolata o piegata.

Quando conduce il cavallo il concorrente dovrebbe posizionarsi tra l'occhio e la metà del collo del cavallo (posizione di conduzione). Entrambe le braccia dovrebbero essere piegate al gomito

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

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

Per eseguire un back, l'esibitore dovrebbe girarsi verso il posteriore del cavallo con la mano destra tesa davanti al proprio costato e camminare in avanti mentre il cavallo indietreggia. La posizione ideale è la spalla sinistra dell'esibitore in linea con l'anteriore sinistro del cavallo. Durante il piazzamento del cavallo per l'ispezione, l'esibitore dovrebbe stare in posizione angolata rispetto al cavallo, in un punto che sia di fronte alla zona tra l'occhio ed il muso dell'animale e non dovrebbe mai abbandonare la testa del cavallo. È raccomandata, ma non obbligatoria, l'applicazione da parte del conduttore, del "metodo Quarter" durante l'ispezione. Gli esibitori dovrebbero assumere una posizione che sia sicura per loro stessi e per il giudice.

La posizione del conduttore non dovrebbe ostruire la veduta del giudice sul cavallo e nel frattempo non dovrebbe mai perdere di vista il giudice stesso. Il concorrente non dovrebbe mai avvicinarsi troppo agli altri concorrenti durante l'allineamento testa-coda o fianco-a-fianco.

Quando si muove intorno al cavallo, il conduttore dovrebbe cambiare lato stando davanti al cavallo impiegando un numero minimo di passi per poi assumere la stessa posizione sul lato destro che aveva sul lato sinistro.

Condurre, retrocedere, girare ed iniziare a piazzare, dovrebbe essere fatto stando sul lato sinistro del cavallo. In nessun momento il conduttore dovrà trovarsi direttamente di fronte al cavallo. Il conduttore non dovrà mai toccare il cavallo con mani o piedi oppure dirigere il cavallo con evidenti movimenti dei piedi durante il



piazzamento.

Presentazione del cavallo. Le condizioni fisiche del cavallo e la sua salute generale devono essere evidenti. Il pelo dovrebbe essere pulito, ben spazzolato ed in buone condizioni. Criniera, coda, ciuffo frontale e ciuffo al garrese non devono portare ornamenti (nastri, fiocchetti, ecc.) ma possono essere intrecciati o legati per English o Western. La lunghezza della criniera e della coda possono variare ma devono essere ordinati, puliti e liberi da nodi. La criniera dev'essere pareggiata o può essere tagliata a spazzola ma il ciuffo frontale e quello al garrese devono essere lasciati.

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

## Performance

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

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

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

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

Nelle rotazioni superiori ai 90 ° la volta ideale consiste nel far ruotare il cavallo sul posteriore destro mentre incrocia gli anteriori con il sinistro davanti al destro. Un concorrente il cui cavallo fa perno sul posteriore sinistro non sarà penalizzato ma il concorrente con il cavallo che farà perno sul posteriore destro deve essere considerato più meritevole. La rotazione verso sinistra non è una manovra accettabile. Il Cavallo deve essere piazzato rapidamente con gli arti in appiombato sotto il corpo. Quando il cavallo si ferma già in



appiombo, non occorre piazzarlo di nuovo.

## Penalità

Le valutazioni delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinate in modo indipendente:

### Tre (3) punti:

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

### Cinque (5) punti:

- Non eseguire l'andatura 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.
- Trovarsi con il cono in mezzo tra il cavallo e l'esibitore.
- Cavallo che durante il pivot manca di far perno su di un posteriore in modo corretto.
- Cavallo che non mantiene la posizione dopo la presentazione.
- Un cavallo che riposa un piede o sta con una anca abbassata (hipshot) mentre sta in posizione (set-up).
- Eseguire da 1/8 a 1/4 di giro in più o in meno.

### Dieci (10) punti:

- L'esibitore non è nella posizione richiesta durante l'ispezione.
- Toccare il cavallo in qualsiasi modo, anche con i piedi in fase di piazzamento.
- Posizionarsi direttamente davanti al cavallo.
- Perdere la lunghina, afferrare la catena, o tenere la lunghina con due mani.
- Disobbedienza grave del cavallo compreso impennarsi e rampare, girare continuamente attorno al suo esibitore.
- Cavallo che muove il posteriore significativamente durante un pivot più di una volta

### Squalifiche:

- Mancanza di controllo sul cavallo che metta in pericolo l'esibitore, altri cavalli, concorrenti o il giudice.
- Il cavallo si stacca dall'esibitore.
- Mancanza del numero corretto portato in modo visibile dall'esibitore



- Intenzionale maltrattamento del cavallo.
- Addestramento o allenamento eccessivi; utilizzo di aiuti artificiali.
- Equipaggiamento illegale.
- Fuori pattern, incluso rovesciare il cono o lavorare dalla parte sbagliata del cono
- non eseguire mai l' andatura richiesta
- eseguire di più o di meno di un 1/4 di giro.
- Solo nelle classi Walk e Trot gli esibitori che sbagliano il pattern, abbattono o lavorano dalla parte sbagliata del cono, non eseguono mai una specifica andatura, o compiono 1/2 di giro in eccesso rispetto a quanto stabilito non saranno squalificati, ma devono essere sempre piazzati sotto agli esibitori che non hanno commesso un errore da squalifica

## WESTERN PLEASURE

Un buon cavallo da pleasure ha una falcata libera di ragionevole lunghezza in rapporto alla sua conformazione. Deve coprire un ragionevole tratto di terreno con il minimo sforzo. Idealmente, deve 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 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).

**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.

## WESTERN 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. Solo nelle categorie YOUTH / NON PRO è richiesto il lavoro alle tre andature 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 al volo, galoppo contrario o qualsiasi altra manovra o montare senza staffe. In un momento del pattern dovrà essere richiesto di indietreggiare. Il giudice non potrà chiedere di montare o smontare.

## Punteggio

Ai concorrenti viene assegnato un punteggio che va da 0 fino a infinito, con il punteggio di 70 che denota una prestazione media. I pattern sono divisi tra 6 e 10 manovre, come specificato dal giudice, e ad ogni manovra è assegnato un punteggio da + 3 a - 3 con incrementi accettabili di 1/2 punti che sono aggiunti o sottratti dalla media di 70. I punteggi assegnati alle manovre devono essere determinati indipendentemente dalle penalità e devono



prendere in pari considerazione sia l'esecuzione del pattern che l'efficacia, l'abilità (horsemanship) e la forma del cavaliere in sella, per poi attribuire uno dei seguenti punteggi: +3 = Eccellente, +2 = Molto Buono, +1 = Buono, 0 = Media o Corretto, -1 = Scadente, -2 = Molto Scadente, -3 = Estremamente Scadente. L'efficacia, l'abilità (horsemanship) e la forma complessiva in sella del cavaliere dovranno essere anche attribuiti un punteggio che va da 0 a 5 punti. Da 0 a 2 = Media, 3 = Buono, 4 = Molto Buono, 5 = Eccellente. I concorrenti vanno anche giudicati sulla pista e di conseguenza il loro punteggio per il pattern e/o la loro classifica possono variare.

## 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 dritta, rilassata e flessibile. E' penalizzata la schiena eccessivamente rigida e/o eccessivamente arcuata ai lombi. Le spalle devono essere portate indietro, allineate e squadrate. La base di supporto del cavaliere, deve avere un sicuro contatto con la sella, dalle natiche all'interno delle cosce. Dev'essere mantenuto un leggero contatto con la sella ed il cavallo dal ginocchio al polpaccio. Il ginocchio deve essere puntato in avanti e rimanere chiuso senza spazio tra di esso 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 dritta con il corpo. Il braccio che tiene le redini dev'essere piegato al



gomito formando una linea dal gomito alla bocca del cavallo. Il braccio libero può essere portato disteso al fianco o in modo simile all'altro. Sono penalizzati sia l'eccessiva rigidità che l'eccessivo movimento del braccio libero. Il polso del cavaliere deve essere 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 va eseguito verso l'interno dell'arena.

## Aspetto Del Cavallo

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

## Performance

Il concorrente deve eseguire il lavoro in modo accurato, preciso, fluidamente e con un'adeguata dose di prontezza.

- L'incremento della velocità nelle manovre incrementa il grado di difficoltà però, accuratezza e precisione non dovrebbero essere sacrificate alla velocità.
- Sono penalizzati i concorrenti che eseguono il pattern in modo indolente e permettono ai cavalli di muoversi senza l'impulso, raccoglimento o cadenza adeguati
- Il cavallo deve eseguire tutte le manovre del pattern in modo volenteroso, sollecito e pronto con il minimo di aiuti visibili ed udibili.
- Errori di percorso, lavorare sul lato sbagliato di un con o rovesciarlo, così come la grave disobbedienza del cavallo non portano alla squalifica ma sono severamente penalizzati e risultano in un piazzamento più basso rispetto al concorrente che ha svolto il pattern correttamente.
- E' motivo di squalifica il maltrattamento volontario, l'eccessivo addestramento ed allenamento da parte del concorrente (durante la gara).
- Il cavallo deve procedere diritto, liberamente ed alla cadenza appropriata all'andatura richiesta. Le transizioni



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

- La testa ed il collo del cavallo devono essere diritti, in linea con il corpo quando si procede in linea retta e leggermente piegati all'interno nelle curve e sui cerchi.
- I cerchi devono essere rotondi ed eseguiti alla velocità appropriata, forma e nel momento indicati dal pattern. Il galoppo contrario va eseguito in modo fluido, senza variazioni nella cadenza o nella lunghezza delle falcate, salvo richiesta contraria del pattern.
- Lo stop dev'essere diritto, squadrato, fluido, pronto e sollecito con il cavallo che mantiene il corpo diritto durante tutta la manovra.
- Il back dev'essere sollecito e fluido.
- Le volte devono essere fluide e continue. Durante la volta sulle anche il cavallo dovrebbe far perno sul posteriore interno ed incrociare gli anteriori.
- Un rollback è uno stop seguito da una volta di 180 gradi sui garretti senza esitazione. E' severamente penalizzato il retrocedere durante le volte.
- Il cavallo deve incrociare gli anteriori durante il sidepass, la cessione alla gamba ed il lavoro su due piste. Il sidepass dev'essere eseguito con il cavallo diritto che si muove lateralmente nella direzione richiesta. Durante la cessione alla gamba il cavallo deve muoversi in avanti e lateralmente in una direzione diagonale con il corpo leggermente arcuato nella direzione opposta. Nel lavoro su due piste il cavallo si deve muovere in avanti e lateralmente con il corpo diritto o leggermente arcuato nella direzione in cui procede.
- Un cambio di galoppo al volo 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 al volo dovrebbe essere eseguito simultaneamente dagli anteriori e dai posteriori. Tutti i cambi dovrebbero essere fluidi ed eseguiti tempestivamente.
- La posizione del cavaliere e la prestazione del cavallo durante il lavoro sulla pista sono valutati al fine dei piazzamenti finali.

## Penalità

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

### Tre (3) punti:

- Rompere l'andatura al passo 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.

#### **Cinque (5) punti:**

- Non eseguire l'andatura specifica o fermarsi quando viene richiesto durante il pattern entro 10 piedi (3 metri) dell'area designata.
- Galoppo sbagliato o rompere l'andatura (eccetto quando si corregge un galoppo sbagliato).
- 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
- Uso di una delle due mani per incutere paura o elogiare il cavallo durante il pattern o il lavoro sulla pista.
- Aggrapparsi alla sella con una o l'altra mano
- Battere il cavallo con la parte terminale del romal
- Disobbedienza palese incluso calciare, rampare, sgroppare e impennarsi
- Speronare davanti al sottopancia
- Le cause di squalifica (non deve essere piazzato) comprendono:
  - Non portare il numero corretto in modo visibile.
  - Abuso del cavallo o addestramento del cavallo.
  - Caduta di cavallo o cavaliere.
  - Equipaggiamento illegale o uso illegale delle mani sulle redini.
  - Uso di equipaggiamento vietato.
- Andare fuori pattern, che include: abbattere un cono, o essere dalla parte sbagliata rispetto al cono o marker; non eseguire mai l'andatura o il galoppo stabiliti; eseguire più di 1/4 di girata in più o in meno.

#### **Solo per le classi WALK & TROT / ENTRY LEVEL:**

I concorrenti che escono dal pattern, sbattendo su un cono o ritrovandosi dalla parte sbagliata dello stesso, o che non eseguono mai una specifica andatura, o eseguono più di 1/4 di girata in più del previsto, non vengono squalificati, ma devono essere sempre piazzati al disotto quelli che non hanno commesso un errore da squalifica.



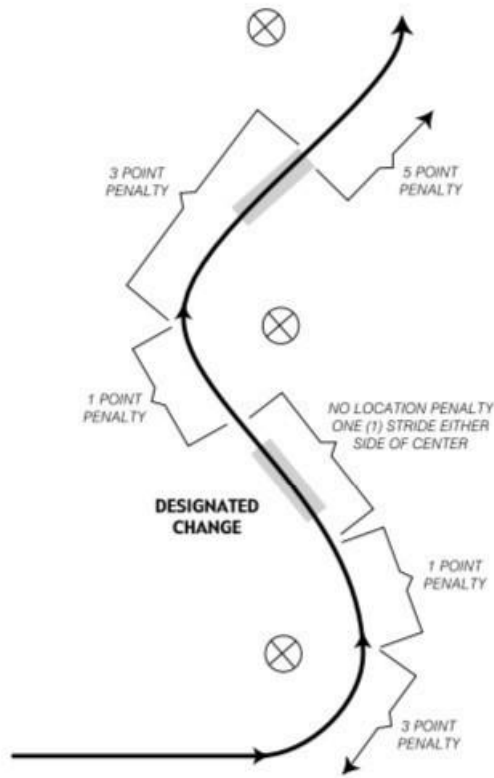
## WESTERN RIDING

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

o con redini ragionevolmente lunghe. Il cavallo deve attraversare la barriera sia al trotto che al galoppo senza rompere l'andatura o variare radicalmente la falcata.

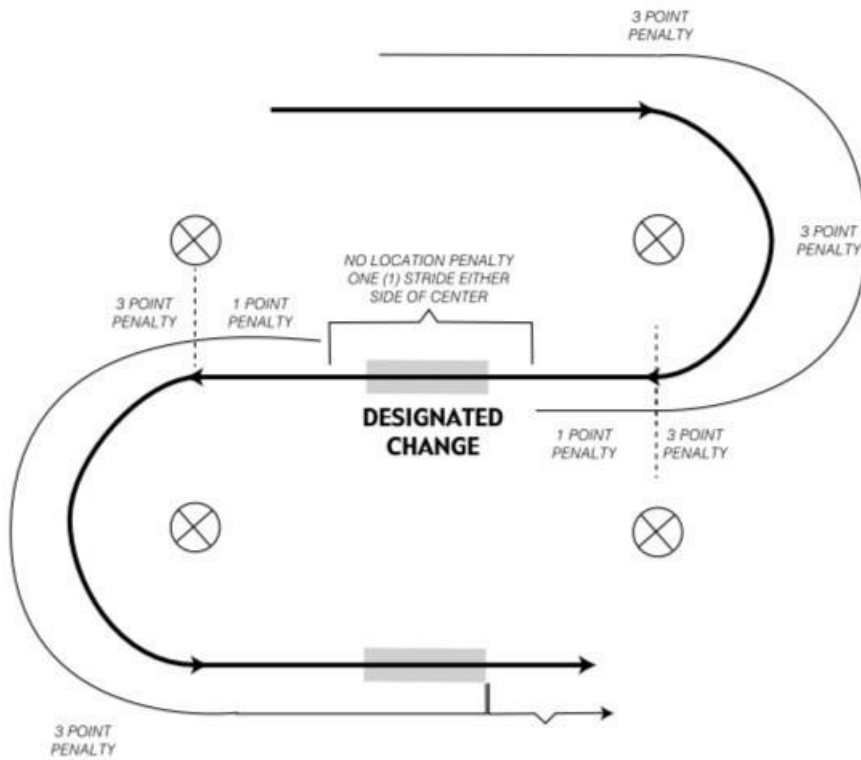
- Il giudice sceglie uno degli otto (8) percorsi (pattern) e responsabile per la corretta posa dello stesso. Per la categoria Level 1 devono essere usati i tre (3) pattern del Level 1.
- I cerchi piccoli si eseguono seguendo marker di riferimento di cui si raccomanda l'uso, che devono essere separati da una distanza uniforme, misurata, non inferiore a 30 piedi (9 metri) e non superiore a 50 piedi (15 metri) sui lati con 5 marker (v. diagramma). Nel pattern uno (1), i tre marker sul lato opposto devono essere posti all'altezza del corrispondente marker dell'altra fila. Si raccomanda che i marker siano posti ad una distanza minima di 15 piedi (4,5 metri) dalla recinzione (o muri dell'arena) e che il pattern sia largo da 50 a 80 piedi (15 a 2 metri) a seconda delle possibilità offerte dall'arena.
- Deve essere impiegata una barriera, o palo, solidi, lunghi almeno 8 piedi (2,5 metri).
- Le lunghe linee in serpentina, indicano l'andatura e la direzione in cui il cavallo deve procedere. Le zone evidenziate rappresentano le zone in cui deve avvenire il cambio di galoppo tra i marker. La linea punteggiata ( ... ) indica il passo, quella tratteggiata ( - - - ) il trotto e quella continua ( - ) il galoppo.
- Un cono verrà posto lungo la parete o sulla pista dell'arena per stabilire dove il concorrente deve iniziare il percorso. Nel pattern 1, il cono deve essere posizionato ad un minimo di 15 piedi prima del primo pilone. Nei pattern 2,3,4 e 5, il cono deve essere posizionato in corrispondenza del primo pilone. Il concorrente seguente non deve andare al cono di inizio finché il concorrente che sta eseguendo il pattern non ha liberato l'area di lavoro vicina al cono di inizio per l'ultima volta.

### Location Penalties for Designated Change



LEAD CHANGING AREA

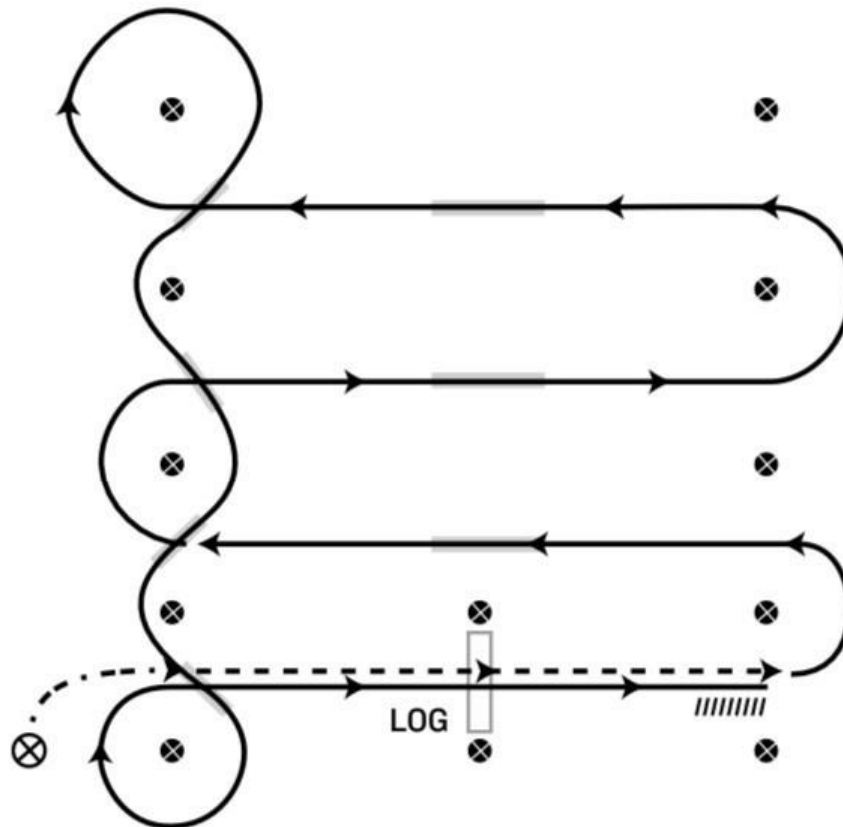
### Location Penalties for Designated Change



LEAD CHANGING AREA

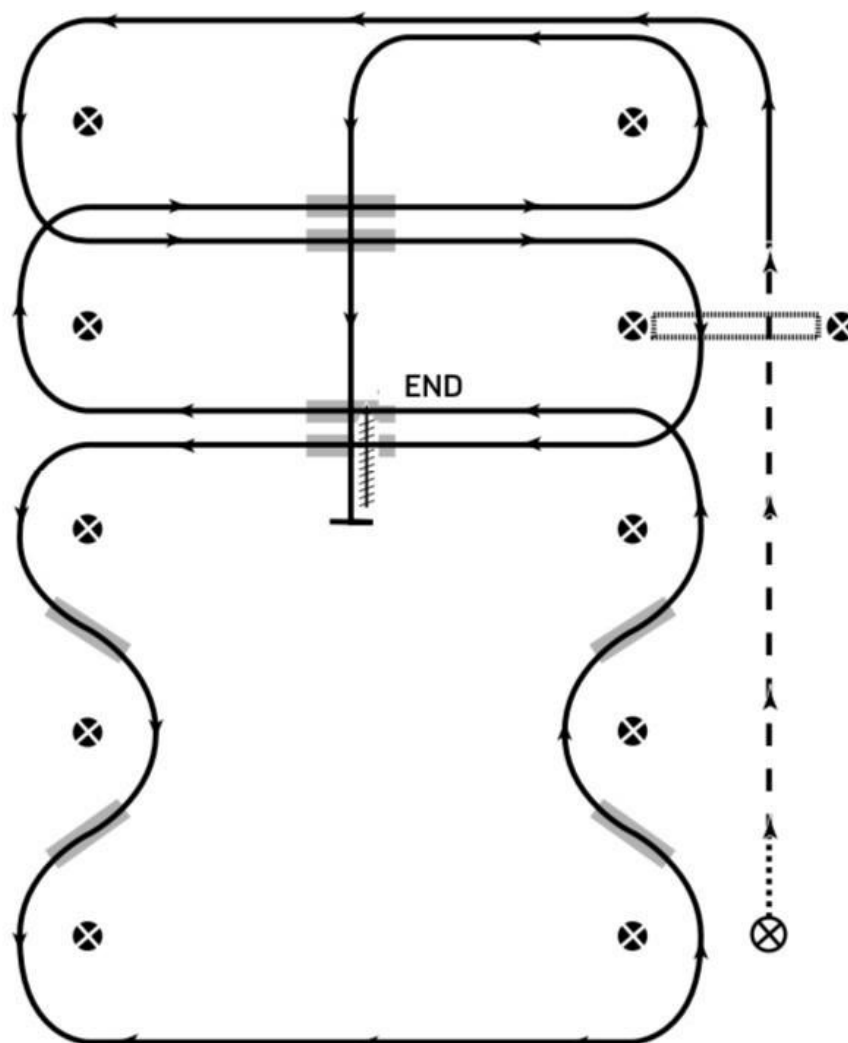


## WESTERN RIDING PATTERN 2



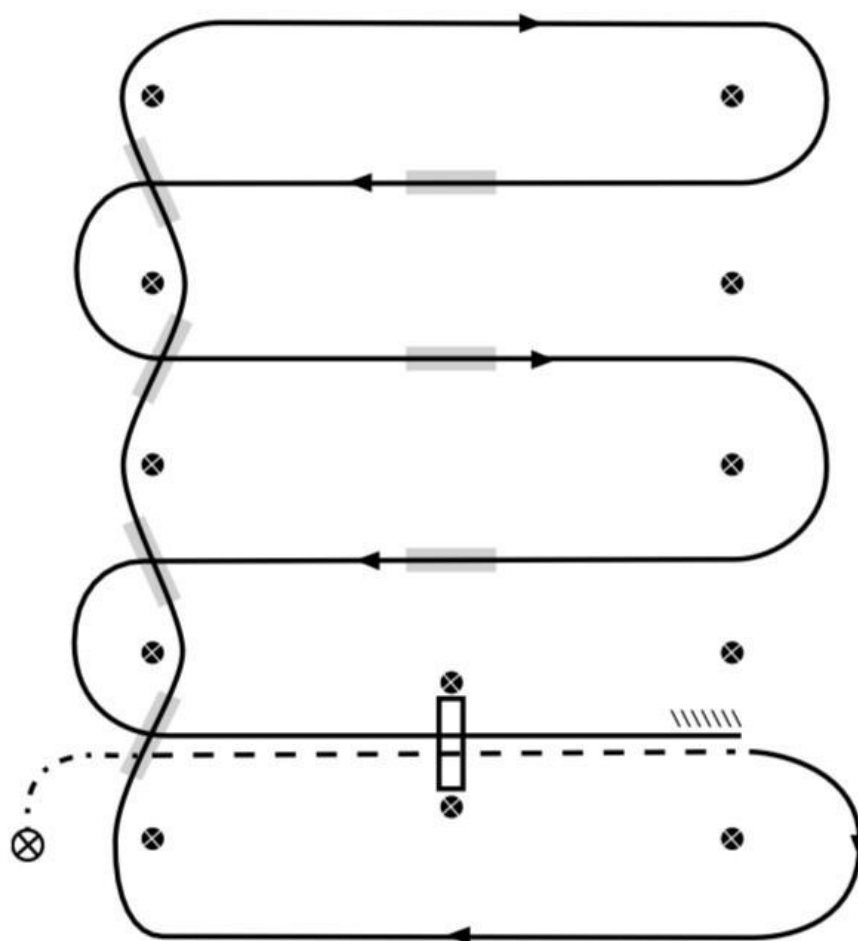
1. Passo, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro
3. Primo cambio al centro
4. Secondo cambio al centro
5. Terzo cambio al centro
6. Cerchio e primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea e cerchio
10. Galoppo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

### WESTERN RIDING PATTERN 3



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

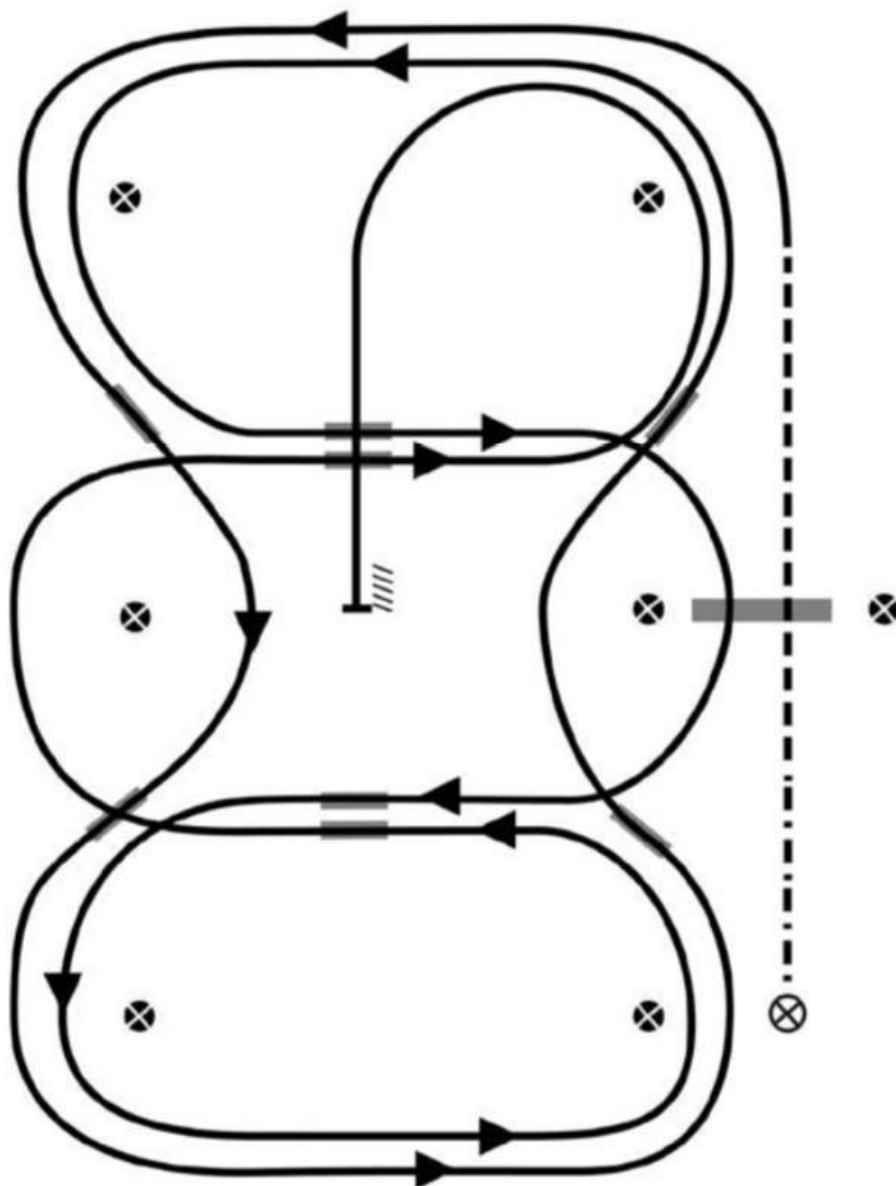
## WESTERN RIDING PATTERN 4



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

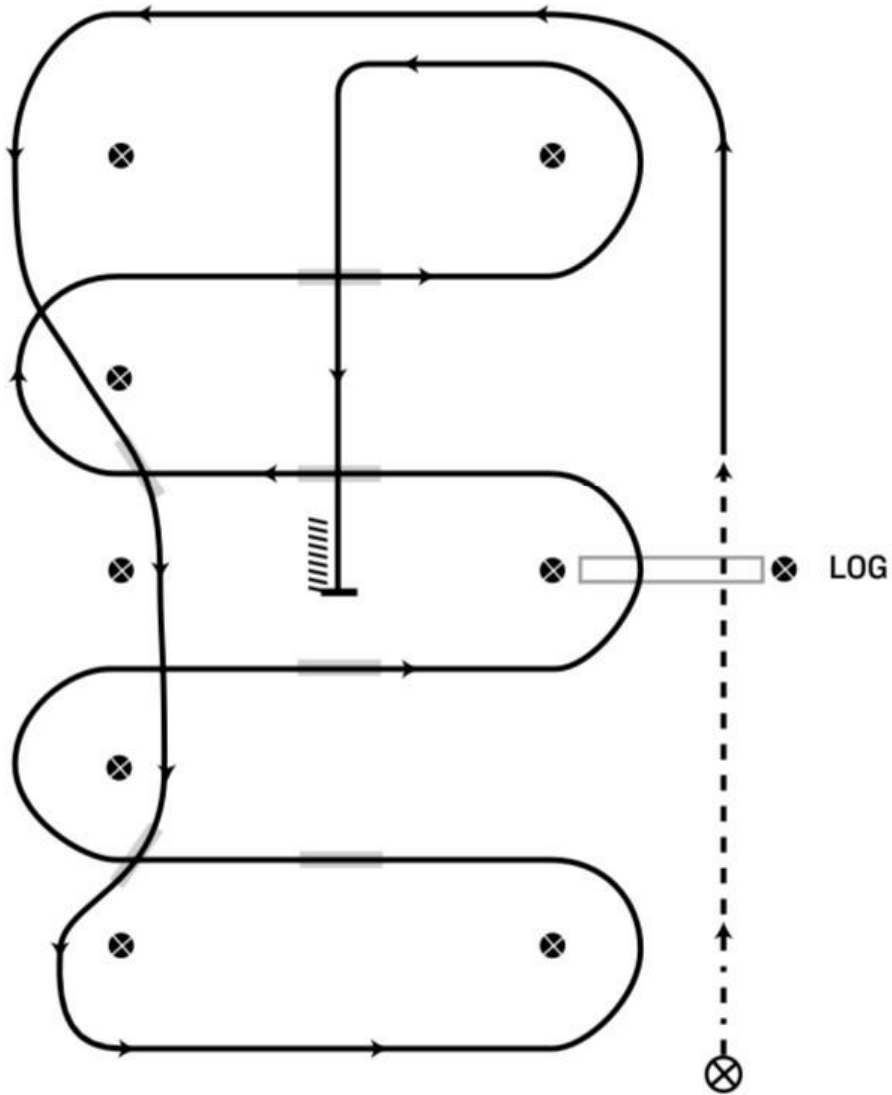
## WESTERN RIDING PATTERN 5

\* Consigliato in arene piccole \*



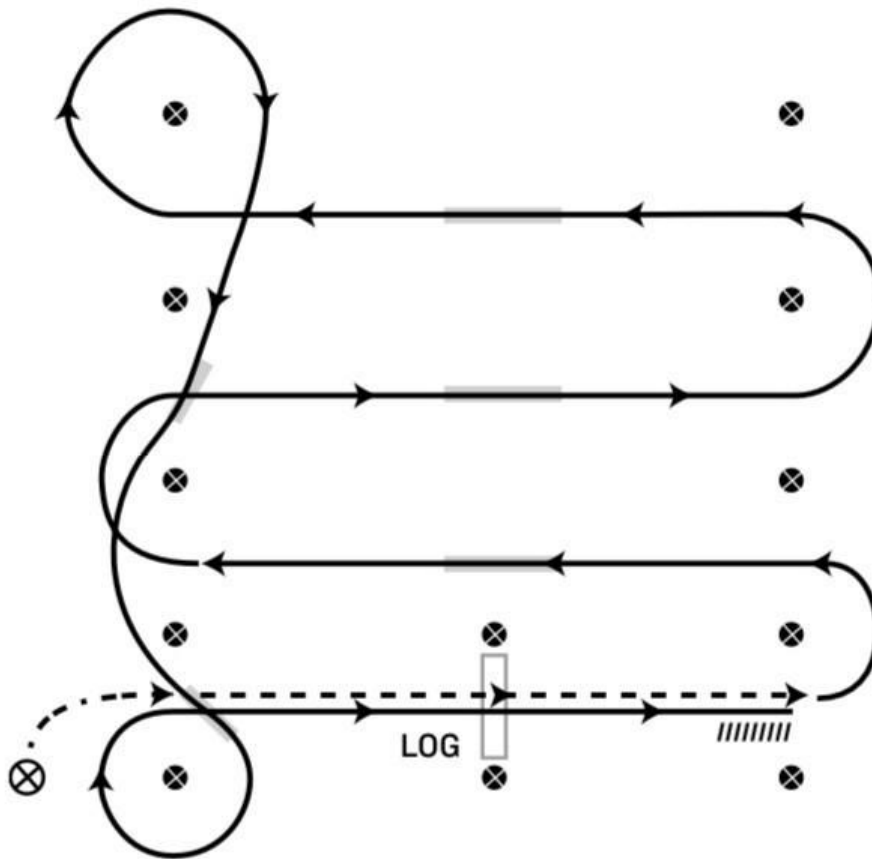
1. Passo, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio al centro
8. Galoppo sulla barriera
9. Secondo cambio al centro
10. Terzo cambio al centro
11.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

## WESTERN RIDING LEVEL I PATTERN I



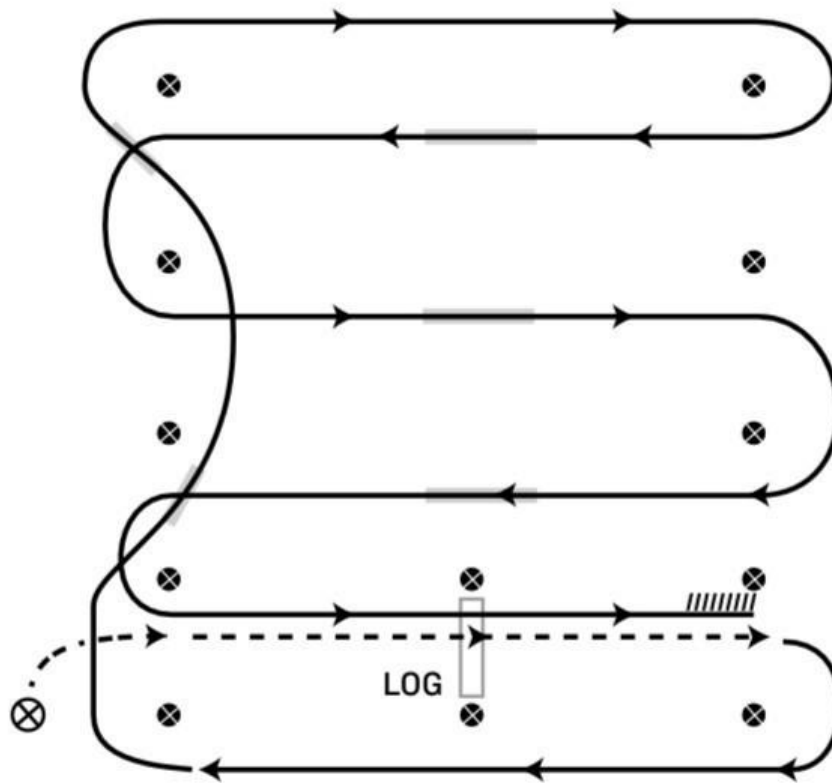
1. Passo per almeno 15 piedi e trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro e galoppo intorno fino alla fine
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea e galoppo intorno fino alla fine dell'arena
5. Primo cambio al centro
6. Secondo cambio al centro
7. Galoppo sulla barriera
8. Terzo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

## WESTERN RIDING LEVEL 1 PATTERN 2



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

## WESTERN RIDING LEVEL I PATTERN 3



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



## Punteggio

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

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

### Mezzo (1/2) punto:

- Sfiurare o toccare leggermente il palo.

### Un (1) punto:

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

### Tre (3) punti:

- Non prendere la giusta andatura (trotto o galoppo) o non fermarsi quando richiesto, entro 10 piedi (3 metri) della zona indicata.
- Cambi di galoppo semplici.
- Galoppo sbagliato al o prima del marker posto prima dell'area destinata al cambio, oppure, galoppo sbagliato al marker o dopo lo stesso, dopo la zona destinata al cambio. • Cambi di galoppo aggiuntivi in qualsiasi parte del pattern (tranne in occasione di una correzione di un cambio di troppo o di un galoppo falso).
- Nei pattern 1 e 6 e nei pattern lev. 1 , mancanza di partenza al galoppo entro 30 piedi (9 metri) dopo aver oltrepassato la barriera.
- Rottura dell'andatura al passo o al trotto per oltre due falcate.
- Rottura dell'andatura al galoppo.

### Cinque (5) punti:

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



---

### **Squalifica-punteggio totale 0:**

- Attrezzatura illegale.
- Maltrattamento volontario.
- Errore di percorso.
- Abbattere un marker.
- Mancare totalmente la barriera.
- Rifiuti gravi- arrestarsi ed indietreggiare per oltre due falcate o quattro passi con l'anteriore.
- Disobbedienze gravi, addestramento in campo.
- Mancanza nel prendere il galoppo prima del cono di fine percorso nei pattern 1,6 e lev.1
- Rotazione per oltre 1/4 di giro.

Errori che portano a squalifica e sono valutati secondo la gravità, **salvo nelle classi level 1 includono:**

- posizione della testa troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale in modo eccessivo e consistente mentre il cavallo è in movimento, mostrare aspetto intimidito.
- Quattro o più cambi semplici e/o mancanze di cambi.
- Mancanza di partenza al galoppo dopo 30 piedi (9 mt.) dell'area stabilita.

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

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

### **Crediti:**

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



- 
- Educazione e disposizione.
  - Conformazione e preparazione atletica.

## TRAIL

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

Il percorso deve essere esposto almeno un'ora prima dell'inizio della classe. PUNTEGGIO. Il metodo di attribuzione dei punti suggerito, è sulla base da 0 ad infinito con 70 rappresentante una prestazione media.

## Punteggio

Ad ogni superamento di ostacolo viene attribuito un punteggio 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.



---

## Penalità

### Mezzo (1/2) punto:

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

### Un (1) punto.

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

### Tre (3) punti:

- Andatura non corretta o rottura dell'andatura al passo o trotto per più di 2 falcate. • Galoppo falso o rottura dell'andatura al galoppo (salvo che in fase di correzione di un galoppo scorretto).
- Abbattimento di una barriera rialzata, cono, barile, pianta, ostacolo, o spostamento considerevole di un ostacolo.
- Cadere o saltare giù o fuori dal ponte o vasca dell'acqua con un piede una volta che il cavallo è salito o entrato su o in quell'ostacolo.
- Uscire dai confini predefiniti (esempio; indietreggiare attraverso, 360 gradi box, side pass) con un piede una volta che il cavallo è entrato nell'ostacolo.
- Mancare o evitare un palo che è parte di una serie di un ostacolo con un piede.

### Cinque (5) punti:

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



- 
- Mancare o evitare un palo che è parte di una serie di un ostacolo con un piede.
  - Palese disobbedienza (incluso scalciare, sgroppare, impennarsi, rifiuto di procedere).
  - Tenersi alla sella con una o l'altra mano.

### **Squalifica -Punteggio 0**

- Uso delle due mani (salvo in classi snaffle bit o hackamore previste per l'uso di due mani) o cambio di mano sulle redini; salvo che per cavalli junior presentati con filetto o hackamore, è consentito l'uso di una sola mano sulle redini, tranne che sia permesso il cambio di mano delle redini per il superamento di un ostacolo come previsto in western equipment, o raddrizzare le redini quando si è fermi.
- Uso del romal in modo diverso da quello previsto in western equipment.
- Affrontare l'ostacolo in modo non corretto o nell'ordine diverso da quello previsto.
- Rinunciare a qualsiasi tentativo di affrontare un ostacolo.
- Rottura dell'equipaggiamento che porti ad un ritardo nel completamento del percorso.
- Toccare in modo eccessivo o ripetuto il cavallo sul collo per fargli abbassare la testa.
- Ingresso o uscita da un ostacolo dal lato o direzione sbagliati
- Affrontare un ostacolo nella direzione sbagliata: compreso rotazione di oltre 1/4 di giro.
- Uscire dalle linee che delimitano il tracciato dell'arena o dall'area del percorso.
- Terzo rifiuto cumulativo, sgroppata, o eludere l'ostacolo scartando o indietreggiando. • Non mostrare mai la corretta andatura tra gli ostacoli come previsto
- Non seguire la corretta linea di percorso tra gli ostacoli.
- Addestrare, stratonare, girarsi, saltare o indietreggiare in modo eccessivo in qualsiasi punto del percorso.
- Mancata apertura e chiusura del cancello o manovra incompleta (eccetto che per le classi entry lev./ level 1 nelle quali i concorrenti vengono piazzati al di sotto di quelli che hanno completato il percorso correttamente).

### **Errori punteggiati in base alla gravità**

Si verificano durante la transizione tra gli ostacoli del percorso:

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

### **Errori che comportano squalifica**

Si verificano durante la linea di percorso tra gli ostacoli, eccetto nelle classi entry lev. / level 1 nelle quali verranno



---

penalizzati e punteggiati in base alla gravità, includono

- posizione della testa troppo bassa (punta dell'orecchio costantemente sotto la linea dei garretti);
- flettere o tendere il collo nel portare la testa, in modo che il naso viene a trovarsi costantemente dietro la verticale.

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

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

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

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

## Ostacoli

### Gli ostacoli obbligatori nel percorso

- Aprire, attraversare e chiudere un cancello. (La perdita del controllo del cancello dovrà essere penalizzato). Si deve usare un cancello che non rappresenti un pericolo per il cavallo o cavaliere. Se il cancello ha una traversa in metallo, plastica o legno sotto l'apertura, i concorrenti devono affrontarlo solamente procedendo in avanti.
- Passare sopra almeno a quattro barriere o pali che possono essere allineati, messi in curve, serpentine o elevati. Lo spazio tra le barriere dovrà essere misurato nel punto in cui idealmente si colloca il passaggio del cavallo. Nelle classi novice non sono ammesse barriere elevate da farsi al trotto o al galoppo. Tutti gli elementi elevati devono essere allocati in appositi "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. Gli spazi tra le barriere da eseguire al passo, trotto o galoppo sono le seguenti, o incrementi di esse:



- 
- Lo spazio tra le barriere al passo dev'essere da 20" a 24" (50-60 cm) e possono essere elevate fino ad un massimo di 12" (30 cm). Lo spazio tra le barriere elevate devono essere distanziati di almeno 22" (55 cm).
  - Lo spazio tra le barriere al trotto dev'essere da 3' a 3'3" (90 - 100 cm) e possono essere elevate fino ad un massimo di 8" (20 cm).
  - Lo spazio tra le barriere al galoppo dev'essere da 6' a 6 e 1/2 ' (1.8 e 2.1 metri) o incrementi di queste misure e possono essere elevate fino ad un massimo di 8" (20 cm). 3) Ostacolo da affrontare in back. Questi ostacoli devono essere distanziati di almeno 28" (70 cm) se a terra, se elevati almeno 30" (75 cm.). Non può essere richiesto ai concorrenti di indietreggiare sopra un ostacolo fisso
  - Indietreggiare in mezzo ed attorno ad almeno tre marker.
  - Indietreggiare ad L, V, U, in linea retta o percorsi simili. Non può essere elevato oltre 24" (60 cm.)

**Ostacoli opzionali includono ma non sono limitati a:**

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



---

### **Ostacoli e manovre inaccettabili includono:**

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

## **RANCH RIDING**

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

Nessun cavallo presentato in ranch riding può essere presentato anche in western pleasure nello stesso show.

## **Requisiti Della Classe**

Ciascun cavallo 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 utilizzato uno dei 15 patterns approvati, tuttavia un giudice può usare un altro pattern a condizione che contenga tutte le manovre richieste ( mai stop dopo il galoppo veloce)
  - 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 galoppo allungati 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.

### **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.
- Quando si esibisce con uno snaffle bit o con un hackamore, il cavaliere può alternare tra due mani ed una mano sul le redini in qualsiasi momento.



---

## Penalità

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

### Un (1) punto di penalità:

- Troppo lento/per andatura.
- Troppo incappucciato.
- Fuori struttura.
- Rottura dell'andatura al passo o al trotto per due o meno falcate
- .Partenza di galoppo o galoppo errato fino a due falcate

### Tre (3) punti di penalità:

- Rottura dell'andatura al passo o al trotto per più di due falcate.
- Rottura dell'andatura al galoppo tranne quando si corregge un galoppo sbagliato
- Partenza di galoppo o Galoppo falso per più di due falcate
- Redini drappeggiate (per manovra).
- Diagonale sbagliata o galoppo disunito per più di due falcate nei cambi di galoppo
- •Trottare più di tre falcate durante un semplice cambio di galoppo
- Trottare per più di tre falcate nelle partenze al galoppo o uscendo da un rollback
- 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
- L'uso di due mani (eccetto snaffle bit, walk e trot , entry level), più di un dito tra le redini tenuti ad una mano, o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto nelle classi a due mani).

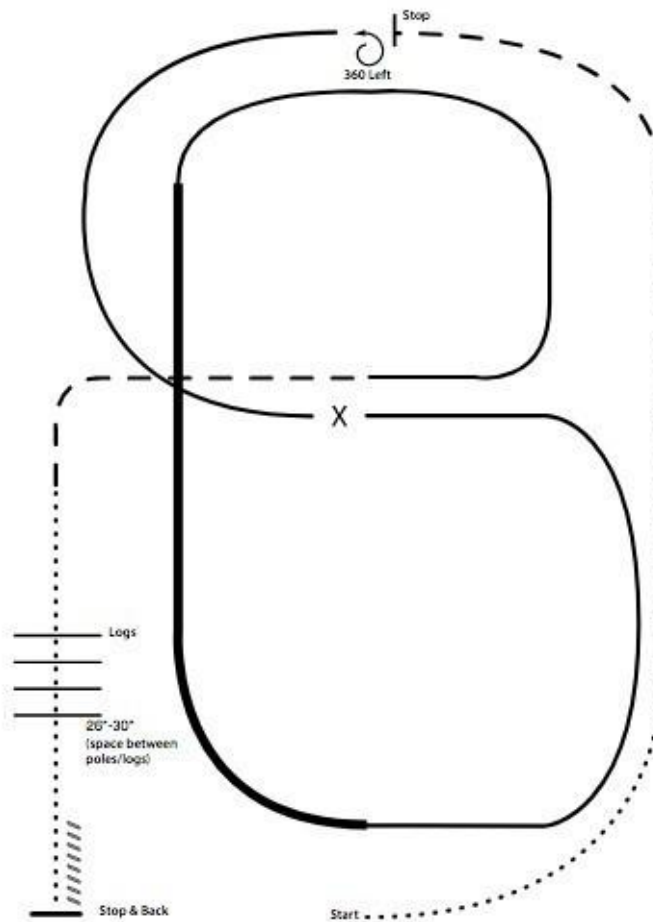
### Punteggio di zero (0):

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

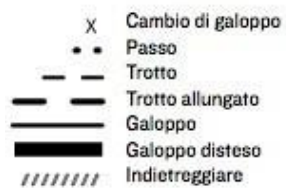
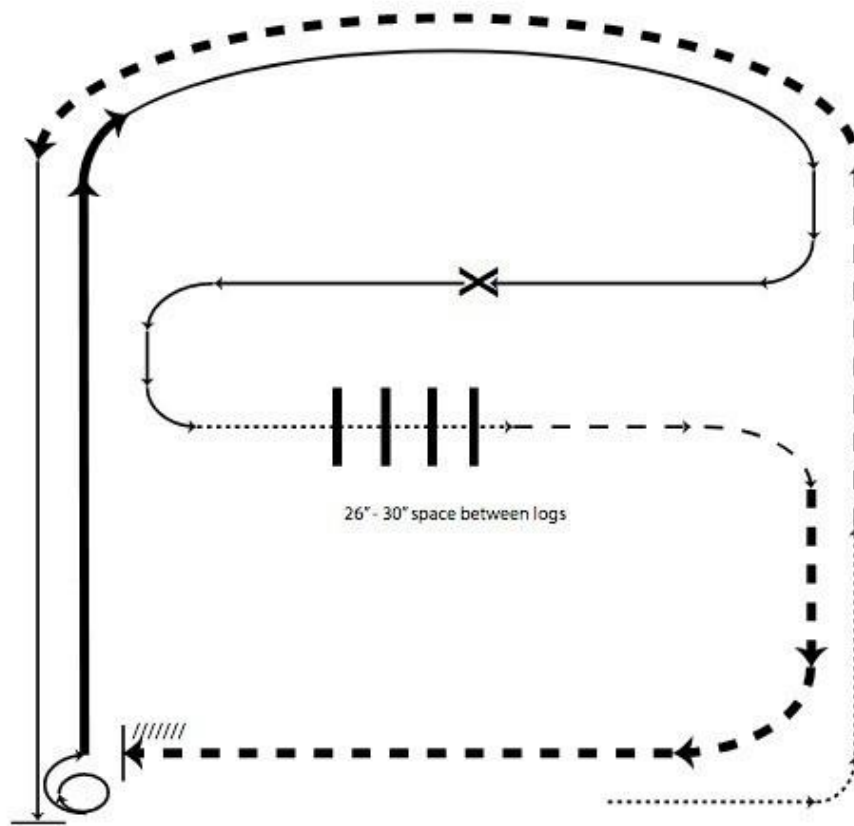
## RANCH RIDING PATTERN I



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

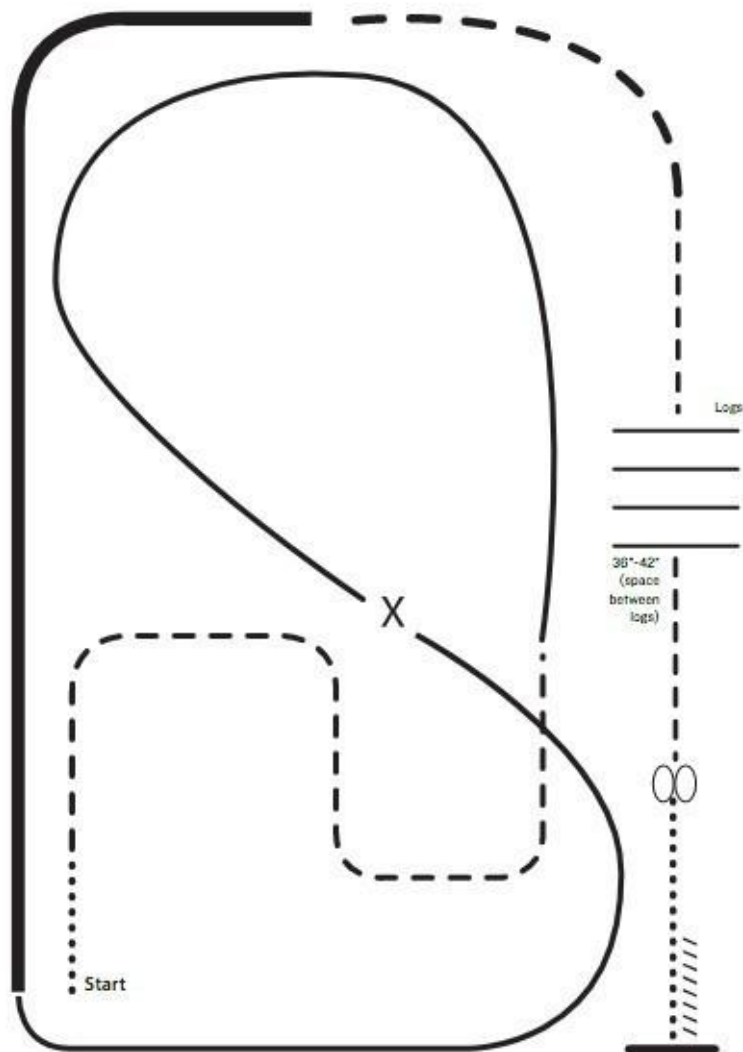
1. Passo
2. Trotto
3. Allungare il trotto, fermarsi alla fine dell'arena
4. Girare a 360 ° a sinistra
5. 1/2 cerchio a sinistra, galoppare al centro
6. Cambiare galoppo (semplice o al volo)
7. 1/2 cerchio a destra
8. Galoppo disteso fino al lato lungo dell'arena (galoppo destro)
9. Riprendere il galoppo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

## RANCH RIDING PATTERN 2



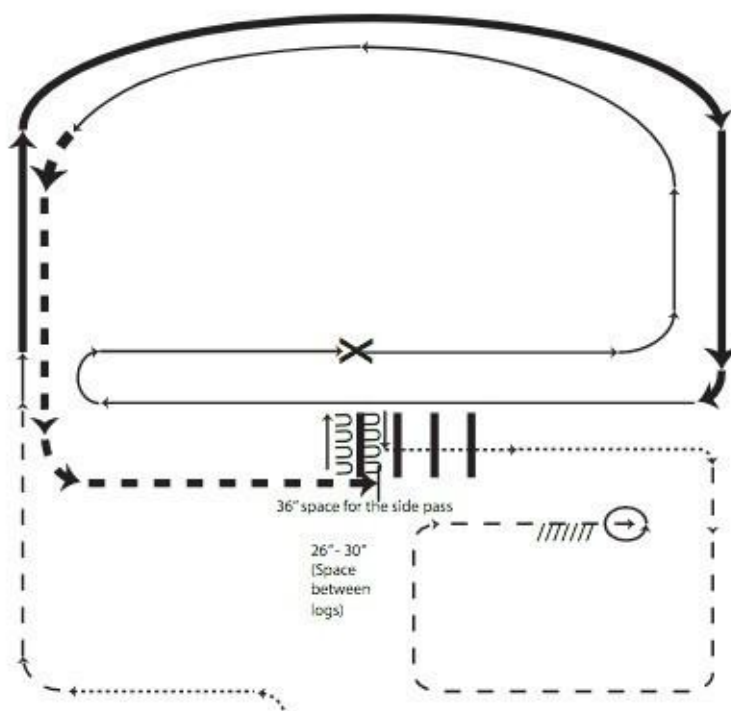
1. Passo
2. Trotto
3. Trotto allungato
4. Galoppo a mano sinistra
5. Stop, 1 giro e 1/2 a destra
6. Galoppo disteso
7. Riunire il galoppo per galoppare a mano destra
8. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
9. Passo
10. Passo sui pali
11. Trotto
12. Trotto allungato
13. Stop e back

## RANCH RIDING PATTERN 3



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

## RANCH RIDING PATTERN 4

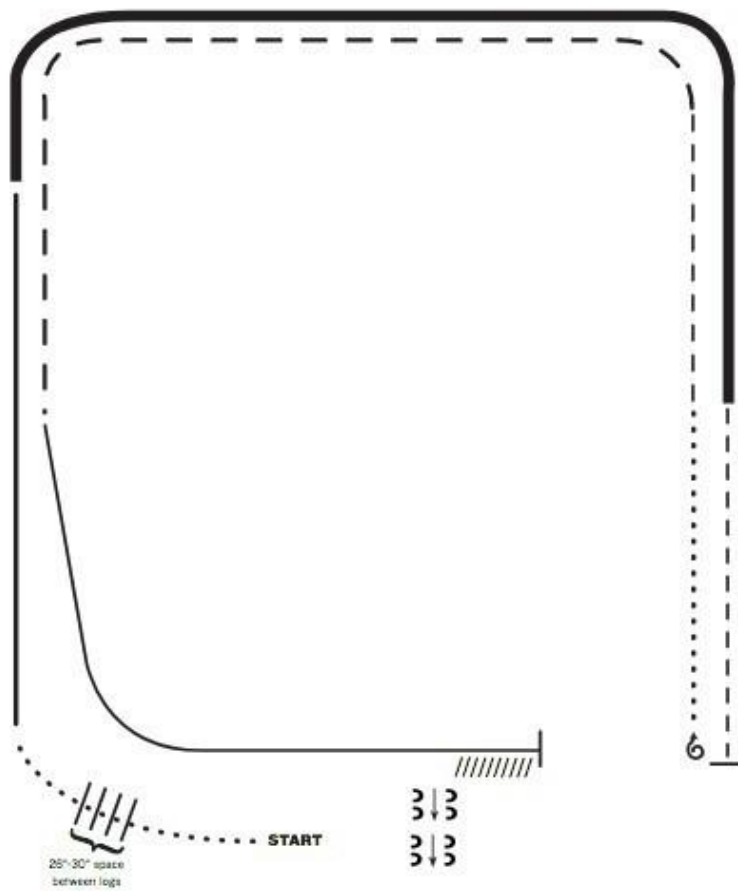


|         |                   |
|---------|-------------------|
| X       | Cambio di galoppo |
| • •     | Passo             |
| - -     | Trotto            |
| - - - - | Trotto allungato  |
| — — — — | Galoppo           |
| ————    | Galoppo disteso   |
| //////  | Indietreggiare    |

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



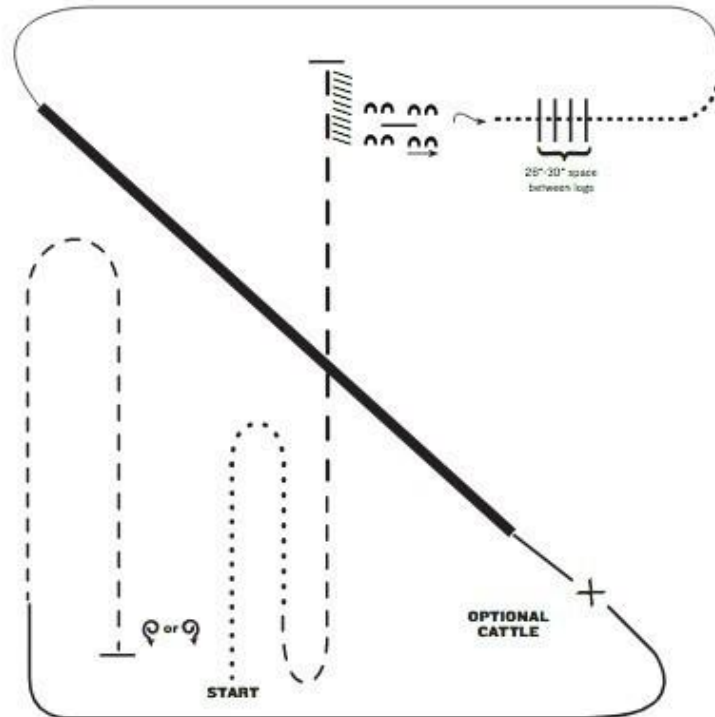
## RANCH RIDING PATTERN 6



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

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

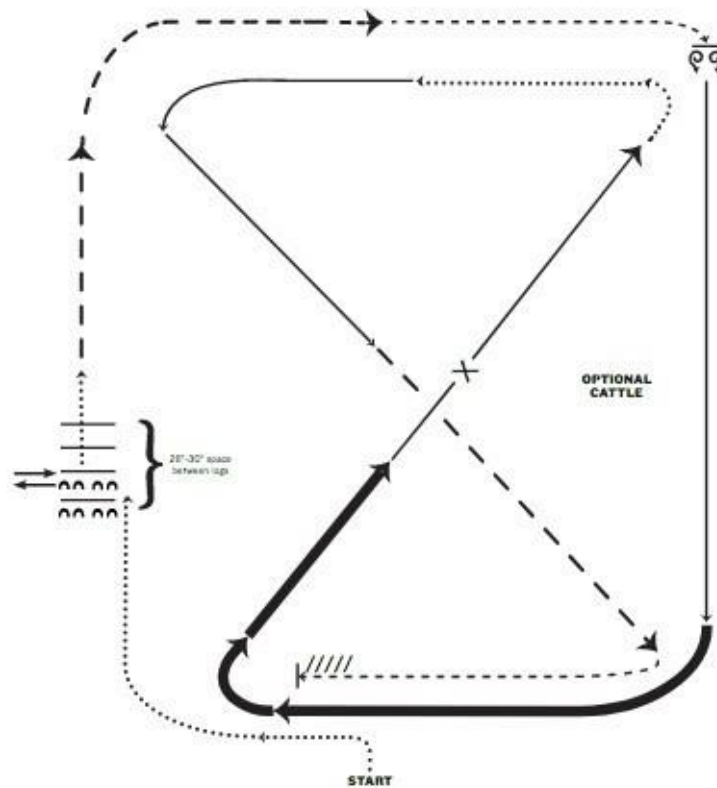
## RANCH RIDING PATTERN 7



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

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

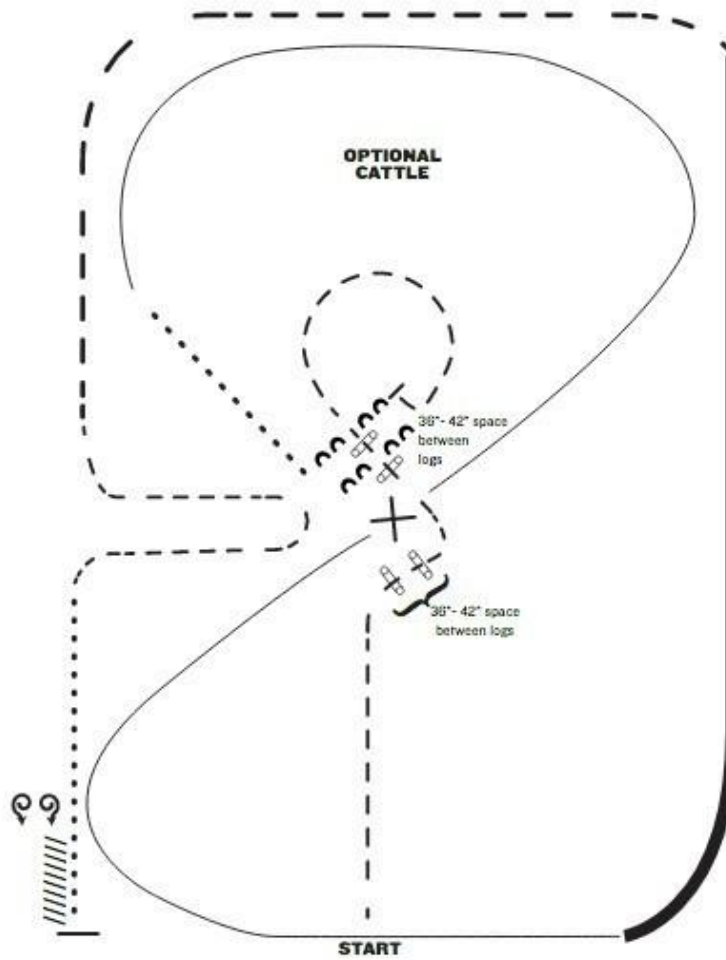
## RANCH RIDING PATTERN 8



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

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

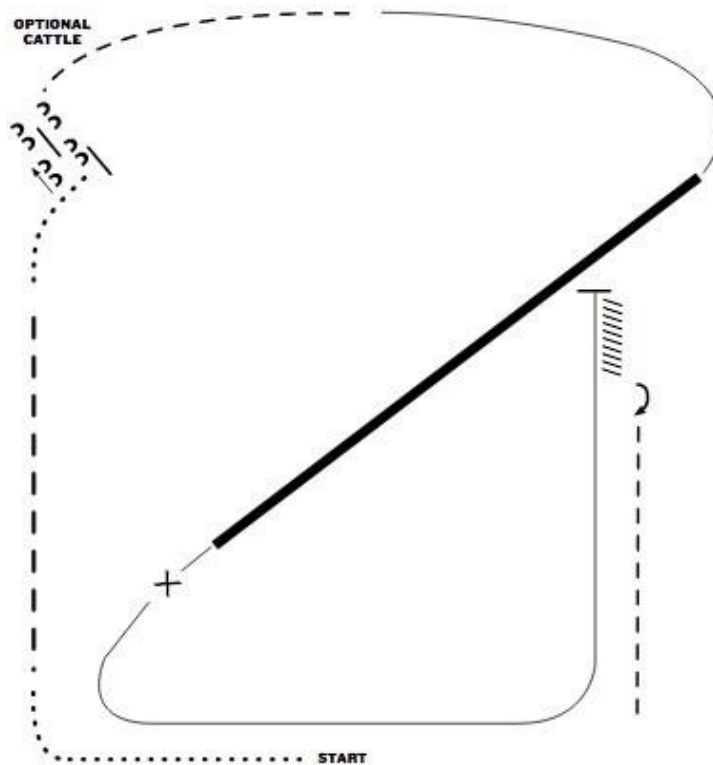
## RANCH RIDING PATTERN 9



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

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

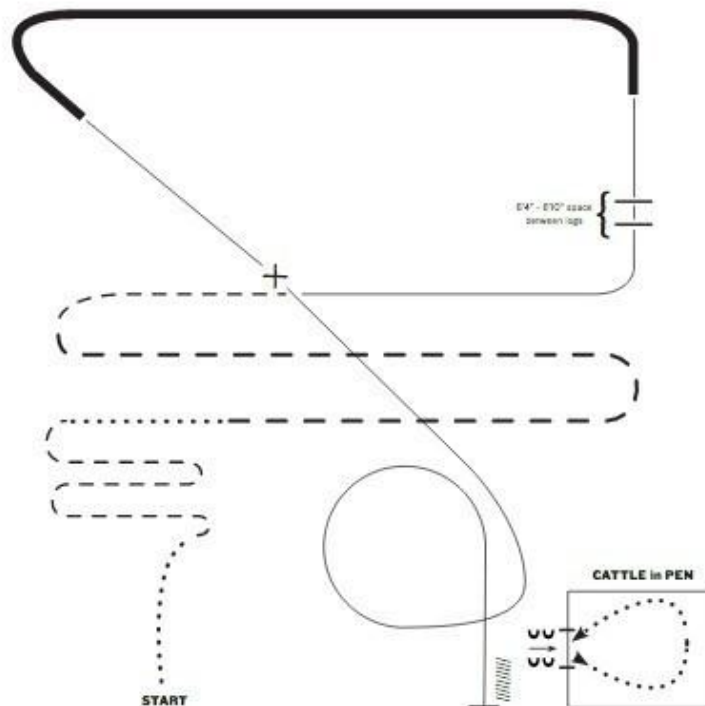
## RANCH RIDING PATTERN 10



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

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

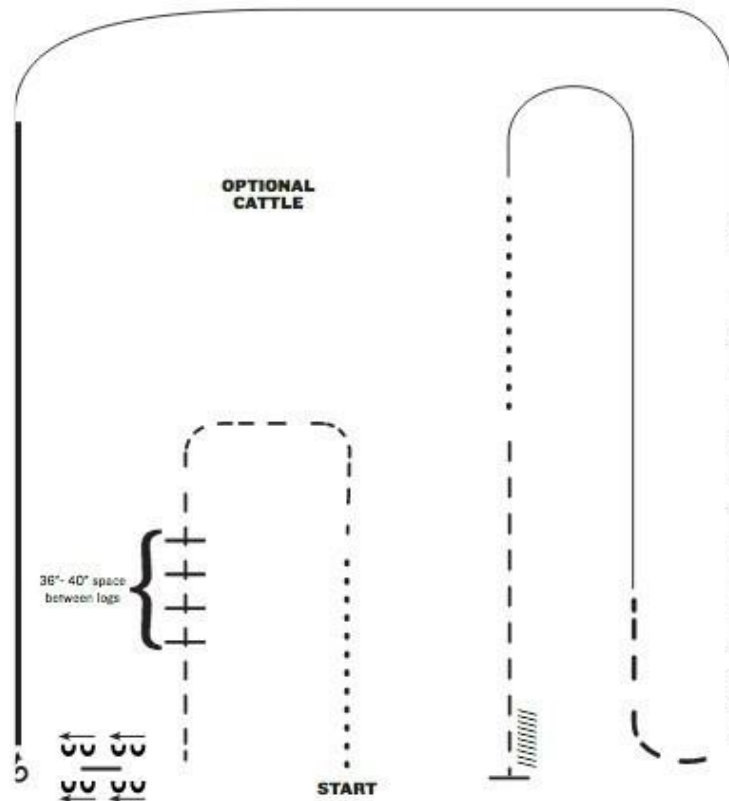
## RANCH RIDING PATTERN II



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

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

## RANCH RIDING PATTERN 12

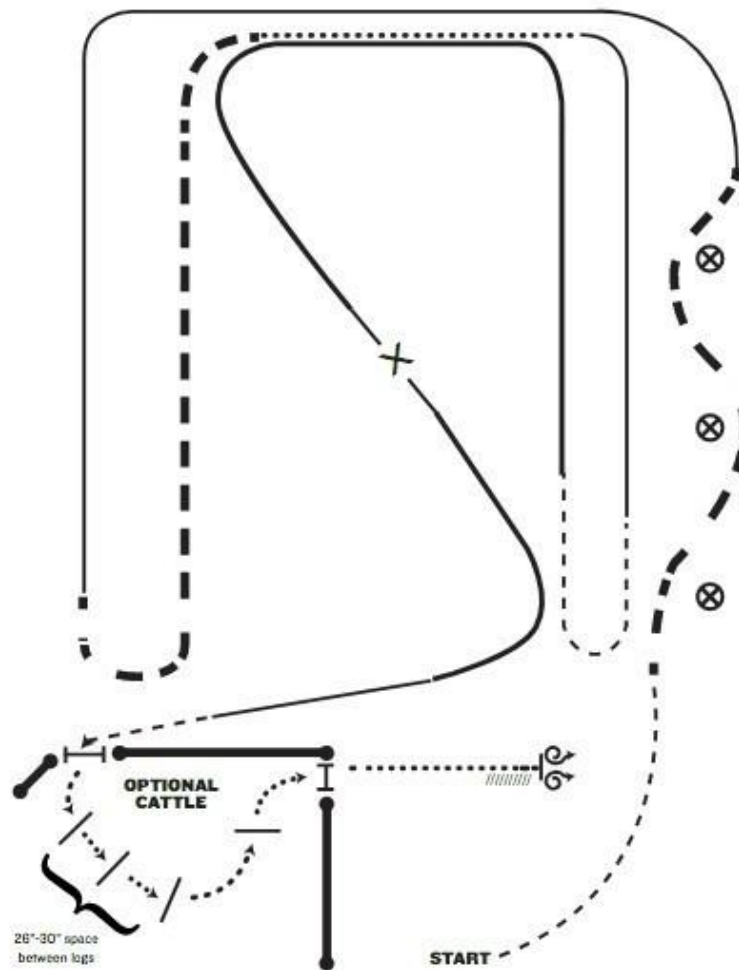


|          |                   |
|----------|-------------------|
| X        | Cambio di galoppo |
| • •      | Passo             |
| - -      | Trotto            |
| - - - -  | Trotto allungato  |
| =====    | Galoppo           |
| =====    | Galoppo disteso   |
| //////// | Indietreggiare    |

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



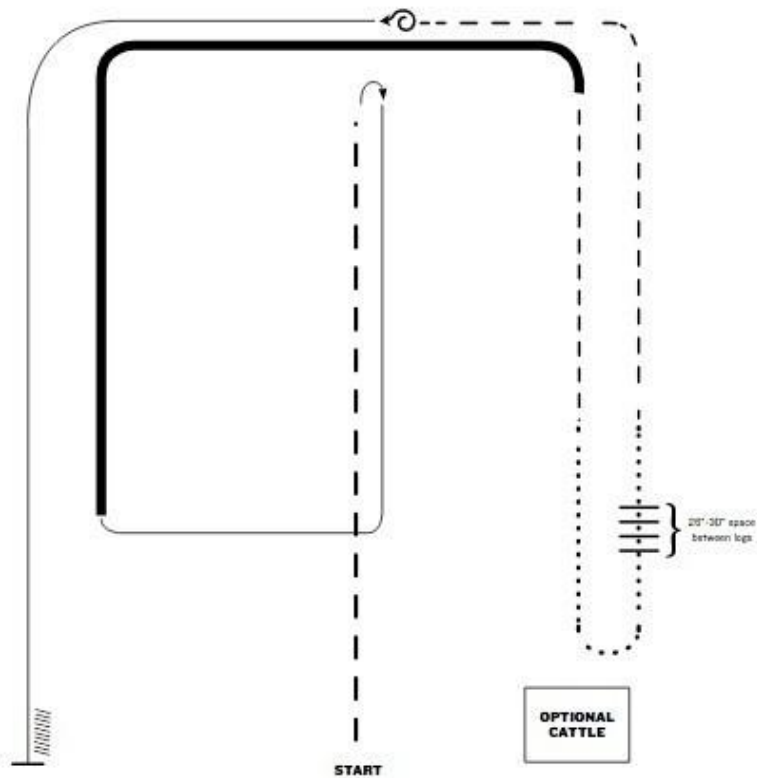
## RANCH RIDING PATTERN 14



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

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

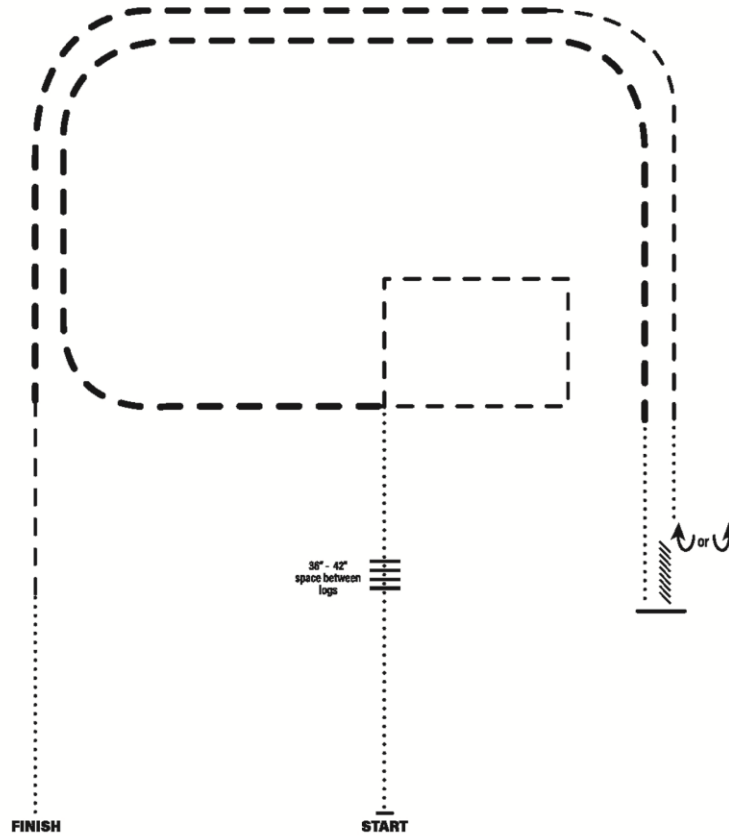
## RANCH RIDING PATTERN 15



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

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

## WALK AND TROT - PATTERN 1

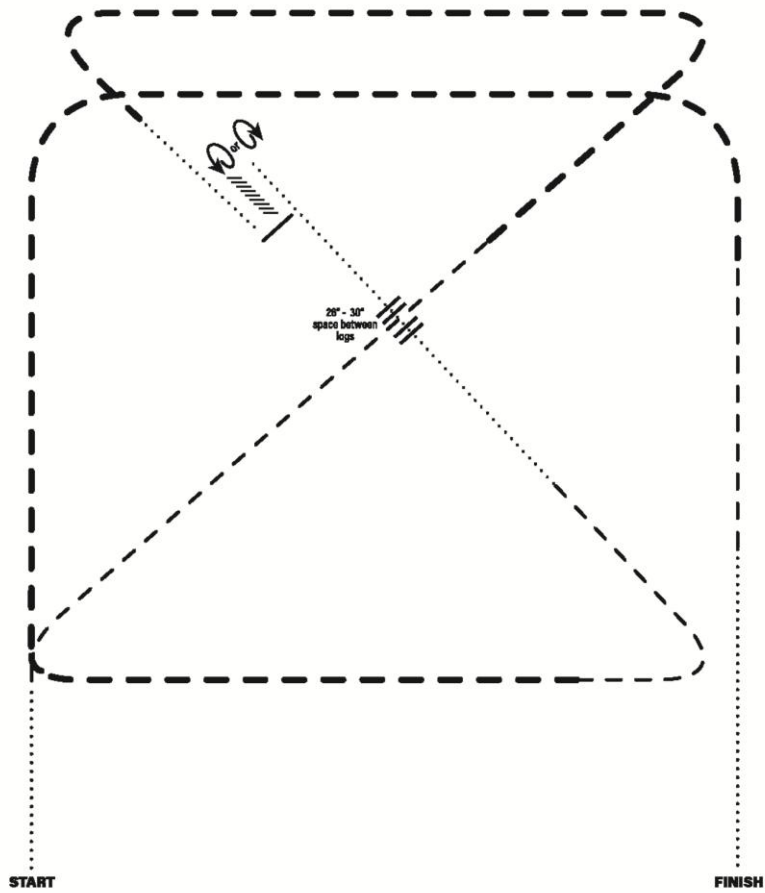


| LEGEND |               |
|--------|---------------|
| .....  | Walk          |
| .....  | Extended Walk |
| ---    | Trot          |
| ---    | Extended Trot |
| ---    | Lope          |
| ---    | Extended Lope |
| ////   | Back          |
| W      | Lead Change   |

1. Walk over logs
2. Trot square at center
3. Extended trot at midline
4. Walk
5. Stop and back approximately 2 horse lengths
6. 180° (1/2) turn either direction
7. Walk
8. Trot
9. Extended trot
10. Collect to a trot
11. Walk

*Note: The drawn description of this pattern is only intended for the general depiction of the pattern. Exhibitors should utilize the arena space to best exhibit their horses.*

## WALK AND TROT - PATTERN 2

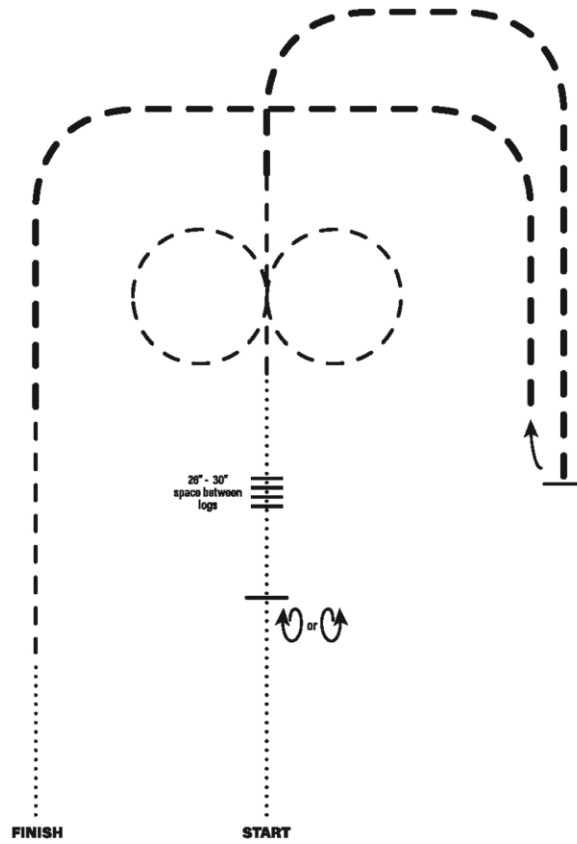


| LEGEND |               |
|--------|---------------|
| .....  | Walk          |
| .....  | Extended Walk |
| ---    | Trot          |
| ---    | Extended Trot |
| ---    | Lope          |
| ---    | Extended Lope |
| ////   | Back          |
| W      | Lead Change   |

1. Walk
2. Trot between logs
3. Extended trot
4. Walk, stop and back
5. Turn 360° either direction
6. Walk over logs
7. Trot
8. Extended trot
9. Collect to a trot
10. Walk

*Note: The drawn description of this pattern is only intended for the general depiction of the pattern. Exhibitors should utilize the arena space to best exhibit their horses.*

## WALK AND TROT - PATTERN 3

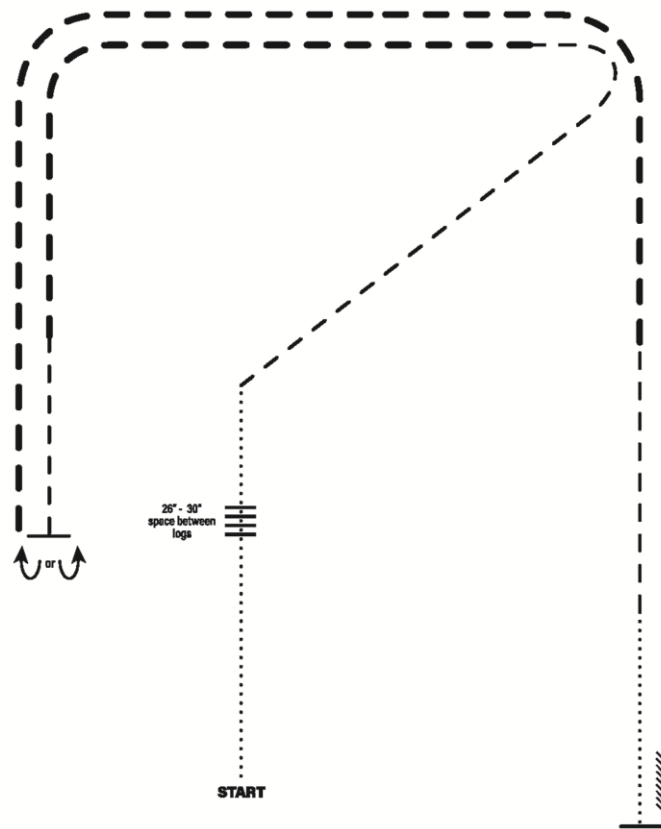


| LEGEND |               |
|--------|---------------|
| .....  | Walk          |
| .....  | Extended Walk |
| ---    | Trot          |
| ---    | Extended Trot |
| ---    | Lope          |
| ---    | Extended Lope |
| ////   | Back          |
| W      | Lead Change   |

1. Walk
2. Stop, 360° turn either direction
3. Walk over logs
4. Trot a figure 8, either direction first
5. Extended trot, stop
6. 180° (1/2) turn right
7. Extended trot
8. Collect to a trot
9. Walk

*Note: The drawn description of this pattern is only intended for the general depiction of the pattern. Exhibitors should utilize the arena space to best exhibit their horses.*

## WALK AND TROT - PATTERN 4

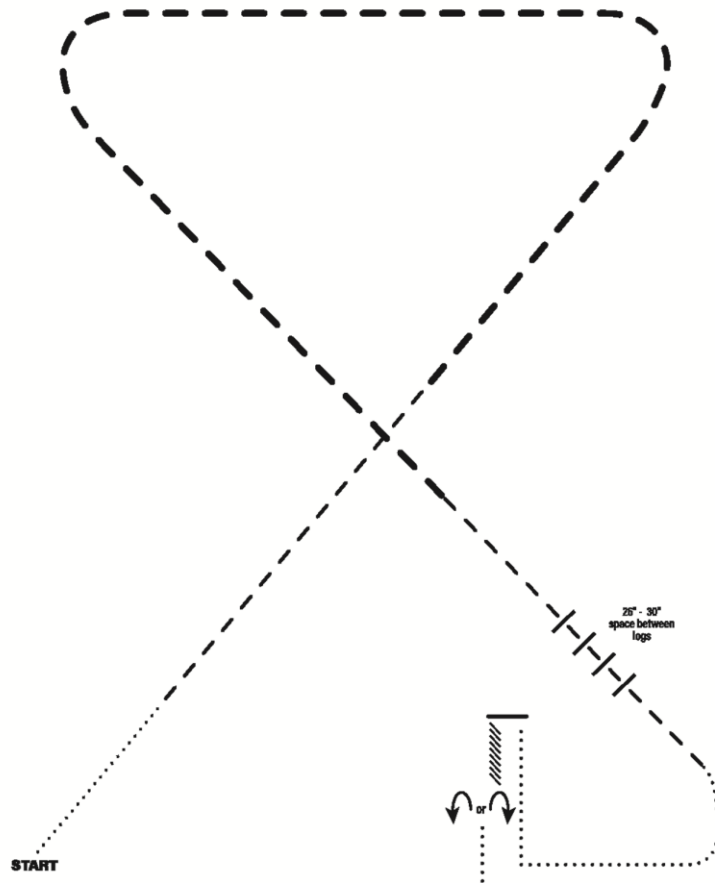


| LEGEND  |               |
|---------|---------------|
| .....   | Walk          |
| .....   | Extended Walk |
| - - - - | Trot          |
| - - - - | Extended Trot |
| ————    | Lope          |
| ————    | Extended Lope |
| //////  | Back          |
| W       | Lead Change   |

1. Walk over logs
2. Trot
3. Extended trot
4. Collect to a trot
5. Stop
6. 180° (1/2) turn either direction
7. Extended trot
8. Collect to a trot
9. Walk
10. Stop and back

*Note: The drawn description of this pattern is only intended for the general depiction of the pattern. Exhibitors should utilize the arena space to best exhibit their horses.*

## WALK AND TROT - PATTERN 5



| LEGEND |               |
|--------|---------------|
| .....  | Walk          |
| .....  | Extended Walk |
| ---    | Trot          |
| ---    | Extended Trot |
| ---    | Lope          |
| ---    | Extended Lope |
| ////   | Back          |
| ∩      | Lead Change   |

1. Walk
2. Trot
3. Extended trot
4. Trot over logs
5. Walk
6. Stop
7. Back
8. 180° (1/2) turn either direction
9. Walk

*Note: The drawn description of this pattern is only intended for the general depiction of the pattern. Exhibitors should utilize the arena space to best exhibit their horses.*



## REINING

Il reining è una gara giudicata, che ha lo scopo di mostrare l'abilità atletica di un cavallo il cui modello richiama il cavallo da ranch, entro i confini limitati di un'arena. Nella gara di reining, ai concorrenti viene richiesto di eseguire uno o più patterns approvati. Ogni pattern include cerchi piccoli e lenti, cerchi larghi e veloci, cambi di galoppo al volo, rollbacks effettuati sui garretti, una serie di spins a 360 gradi eseguiti da fermi, e gli eccitanti sliding stops che sono la caratteristica del cavallo da reining. Avere il cavallo in mezzo alle redini non significa solo guidarlo, ma anche avere il controllo di ogni suo movimento. Il miglior cavallo "reined" (lett. guidato con le redini) deve essere guidato volentieri o controllato con una scarsa o nessuna resistenza apparente ed essere completamente sottomesso. Qualsiasi movimento fatto di sua iniziativa deve essere considerato una mancanza di controllo. Uno qualsiasi dei 20 patterns approvati può essere usato e deve essere scelto dal giudice e seguito da tutti i concorrenti nella classe.

Ogni concorrente esegue il pattern richiesto individualmente e separatamente, Tutti i cavalli vengono giudicati immediatamente dal momento in cui fanno il loro ingresso in arena. Qualsiasi errore commesso prima dell'inizio del pattern viene punteggiato di conseguenza.

Tutte le deviazioni dal pattern scritto devono essere considerate una mancanza o una temporanea perdita di controllo ed essere penalizzate in base alla gravità della deviazione. Viene dato credito alla fluidità, finezza, attitudine, velocità e autorità nell'eseguire le varie manovre mantenendo una velocità controllata.

## Punteggio

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

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

- Maltrattamento di un animale in arena e/o presenza di segni che indichino un abuso, prima o durante la prestazione di un cavallo in gara.
- Impiego di attrezzatura vietata, compresi il filo di ferro sulle imboccature, bosals o barbozzali.
- Impiego di imboccature, bosals o barbozzali vietati; quando si usa uno snaffle bit (filetto) può essere utilizzato un barbozzale ma non deve essere di catena.
- Utilizzo di tack collars (collari con punte all'interno), abbassatesta e chiudibocca.
- Impiego di frustini.
- Applicazione di qualsiasi tipo di dispositivo che alteri il movimento o la circolazione del sangue della coda.
- Non ottemperanza all'obbligo di mostrare l'attrezzatura ed il cavallo al giudice per l'ispezione.

- Mancanza di rispetto o cattiva condotta da parte del concorrente.
- Non sono ammesse redini chiuse salvo le regolari redini romal, mecate con bosal nelle classi dove è consentito ontare a due mani.
- Le redini in eccesso possono essere raddrizzate in qualsiasi momento durante il pattern, a condizione che la mano libera rimanga dietro la mano che tiene le redini. Qualsiasi tentativo di alterare tensione o lunghezza delle redini dalla briglia alla mano che tiene le redini deve essere considerato come uso di due mani e verrà assegnato un punteggio di zero (0). Inoltre, se il giudice dovesse stabilire che la mano libera è stata usata per incutere timore o per premiare il cavallo, verranno assegnati cinque (5) punti di penalità, oltre ad una riduzione nel punteggio della manovra.

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

- Maggior impiego di dita oltre all'indice o del primo dito tra le redini.
- Utilizzo di due mani (tranne nell'uso di filetto o hackamore in classi apposite) o cambio di mano.
- Utilizzo del romal in modo diverso da come indicato in EQUIPAGGIAMENTO WESTERN.
- Mancanza di completare il pattern come descritto.
- Eseguire le manovre in ordine diverso da quello specificato o eseguire più di un quarto di cerchio fuori traiettoria.
- Aggiungere manovre non specificate, come ad esempio:
- Indietreggiare per più di due falcate.
- Girare per più di 90 gradi.
- Durante un run in al galoppo, un arresto prima del primo marker. (Eccezione: un arresto completo nel primo quarto di cerchio dopo una partenza di galoppo non deve essere considerato come inclusione di manovra; verrà applicata pentita due (2) per interruzione di manovra.
- Malfunzionamento dell'attrezzatura che ritardi il completamento del pattern, compresa la caduta di una redine che venga a contatto con il terreno mentre il cavallo è in movimento.
- Recalcitrare o rifiutare un comando ritardando l'esecuzione del pattern.
- Il cavallo prende la mano o il cavaliere non lo guida e diventa impossibile stabilire se il concorrente è sempre sul percorso.
- Trottare per oltre mezzo cerchio o per metà della lunghezza dell'arena.
- Eccesso di spin per oltre 1/4 di giro.
- Caduta del cavallo o del cavaliere.
- Attraversare la linea centrale uscendo o entrando da un rollback quando il pattern prevede di compiere il giro intorno all'arena.
- Supera più di un quarto del cerchio fuori ordine.
- Né un "no score" (nessun punteggio) o uno zero (0) danno diritto al piazzamento in un go round o in una classe

di go round singolo, ma lo 0 può procedere in gare a riprese multiple mentre un “no score” non può.

**Le seguenti infrazioni causeranno una penalità di 5 punti:**

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

**Le seguenti infrazioni porteranno a 2 punti di penalità:**

- Rottura dell'andatura.
- Arresto (freeze-up) durante gli spins o rollbacks.
- Nei pattern Walk- in, procedere al galoppo prima di raggiungere il centro dell' arena e/o fermarsi o camminare prima di una partenza di galoppo.
- Non essere al galoppo prima del primo marker, nei pattern in cui si entra al galoppo.
- Il cavallo non passa completamente il marker specifico prima di iniziare lo stop..

**Iniziare o lavorare sui cerchi o sulle figure a otto, sul galoppo falso, viene valutato come segue:**

Ogni volta che un cavallo è sul galoppo falso, il giudice deve sottrarre un punto. Le penalità per il galoppo falso sono cumulative ed il giudice deduce un punto per ogni quarto di cerchio, o frazione, in cui il cavallo è al galoppo falso. Il giudice deve sottrarre mezzo punto (1/2) per il ritardo nel cambio di galoppo di una falcata quando il cambio di galoppo è richiesto nella descrizione del pattern.

**Sottrazione di mezzo punto (1/2)**

- per aver iniziato un cerchio al trotto o esser usciti al trotto da un rollback fino a due falcate. Oltre le due falcate ma meno di mezzo cerchio o metà della lunghezza dell'arena, costa la sottrazione di DUE punti.
- per eccesso o difetto di spin (overspin o underspin) fino ad un ottavo di giro (1/8); un punto da un ottavo (1/8) ad un quarto (1/2) di giro.
- per non aver rispettato l'obbligo di distanza minima di 20 piedi (6 metri) dalla parete dell'arena, quando si compie una manovra di stop o rollback.

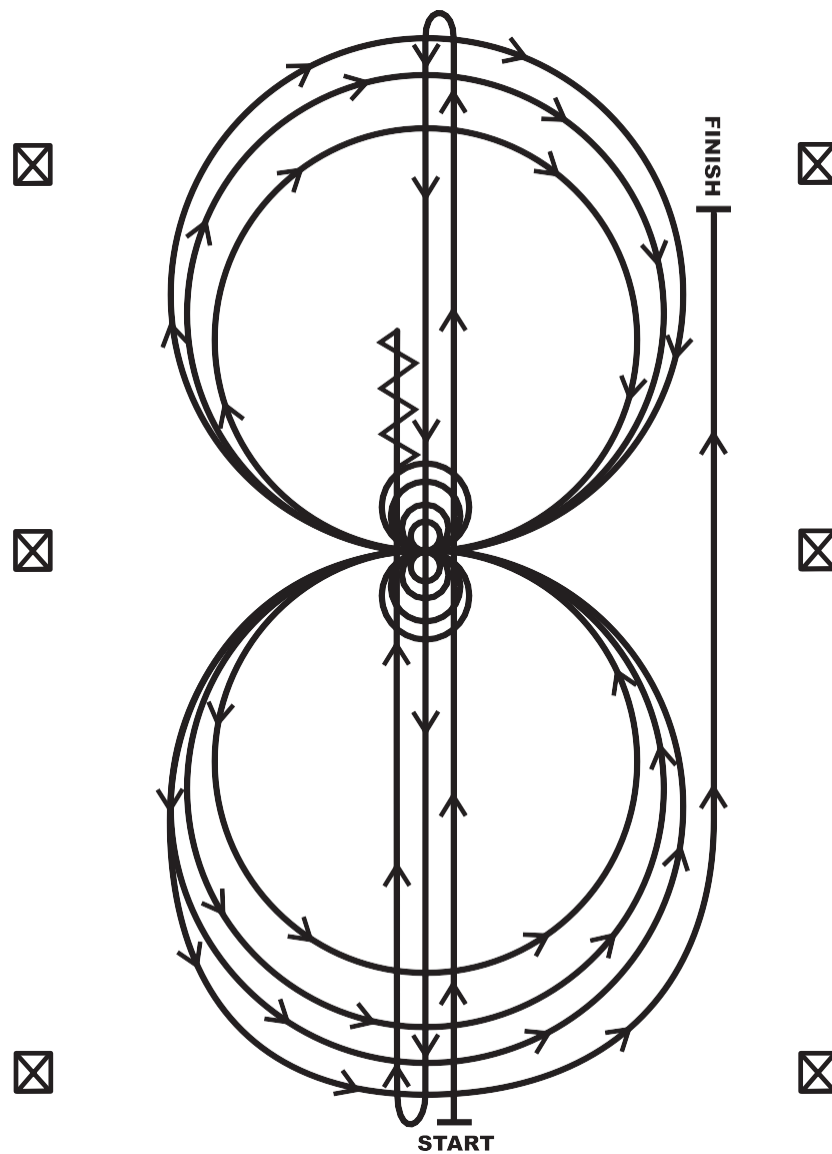
**Nei patterns in cui sono previste delle figure a U (giri intorno all'arena), se il cavallo non è sul galoppo corretto quando affronta la prima curva in fondo all'arena, verranno attribuite le seguenti penalità:**

- mezzo punto (1/2) per mezzo giro
- due punti (2) per oltre mezzo giro.
- In un pattern che richiede un giro intorno all'arena, verrà assegnato mezzo punto (1/2) di penalità per non aver rispettato la distanza minima di 10 piedi (3 metri) o dal centro o dal lato dell'arena; nelle arene piccole sarà lasciato alla discrezione del giudice.

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

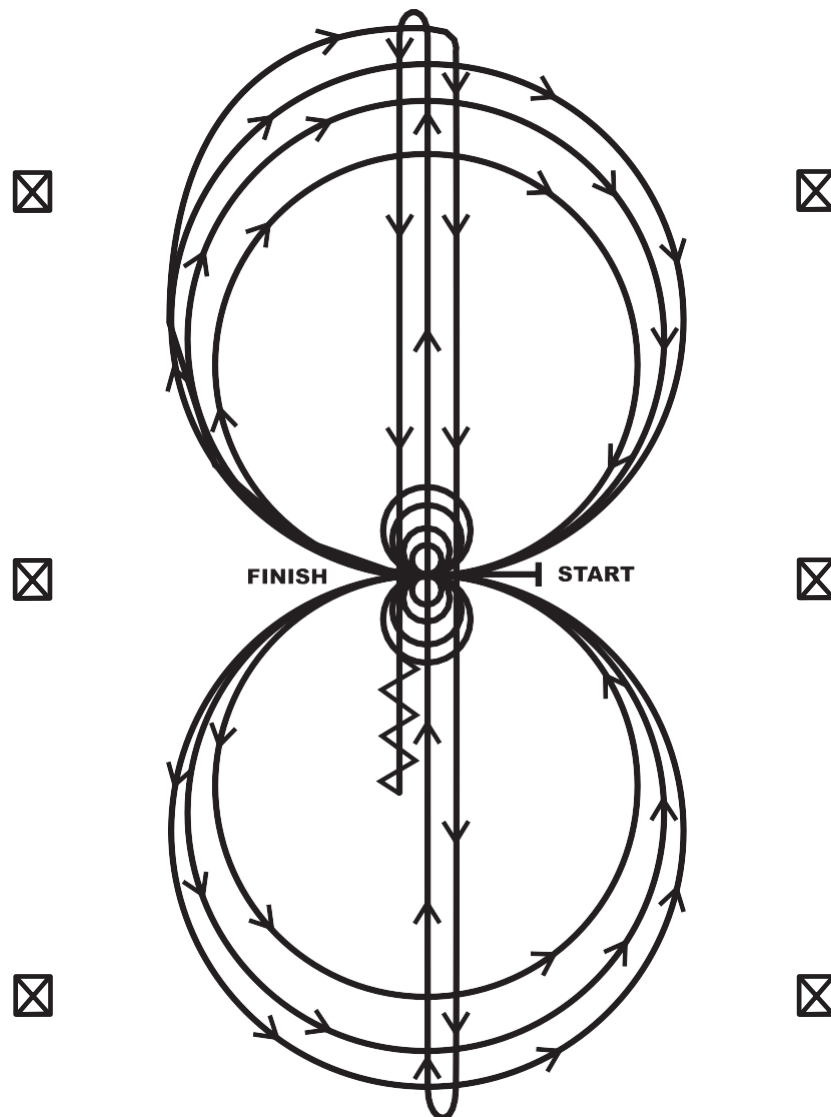
- Aprire eccessivamente la bocca quando si usa il morso.
- Eccessivo movimento della mandibola, apertura della bocca o sollevamento della testa durante uno stop.
- Eseguire uno stop in modo non armonioso e non diritto ma con il posteriore sobbalzante o eseguire uno stop laterale.
- Rifiuto di cambiare galoppo.
- Anticipare un comando.
- Inciampare.
- Indietreggiare di traverso.
- Abbatere i markers.
- Errori imputabili al cavaliere che vengono valutati in base alla gravità ma non sono causa di squalifica:
- Perdita di una staffa.
- Il mancato rispetto dell'obbligo di eseguire i cerchi o le figure a otto entro i marker non è considerato un errore, a seconda delle condizioni e delle misure dell'arena; però è considerato errore il non eseguire gli stop ed i rollback oltre i marker.

## REINING PATTERN 1



1. Run at speed to the far end of the arena past the end marker and do a left rollback—no hesitation.
2. Run to the opposite end of the arena past the end marker and do a right rollback—no hesitation.
3. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Complete four and one-quarter spins to the left so that horse is facing left wall or fence. Hesitate.
6. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
7. Complete three circles to the right: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
8. Begin a large circle to the left but do not close this circle. Run straight up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from wall or fence. Hesitate to demonstrate the completion of the pattern.

## REINING PATTERN 2

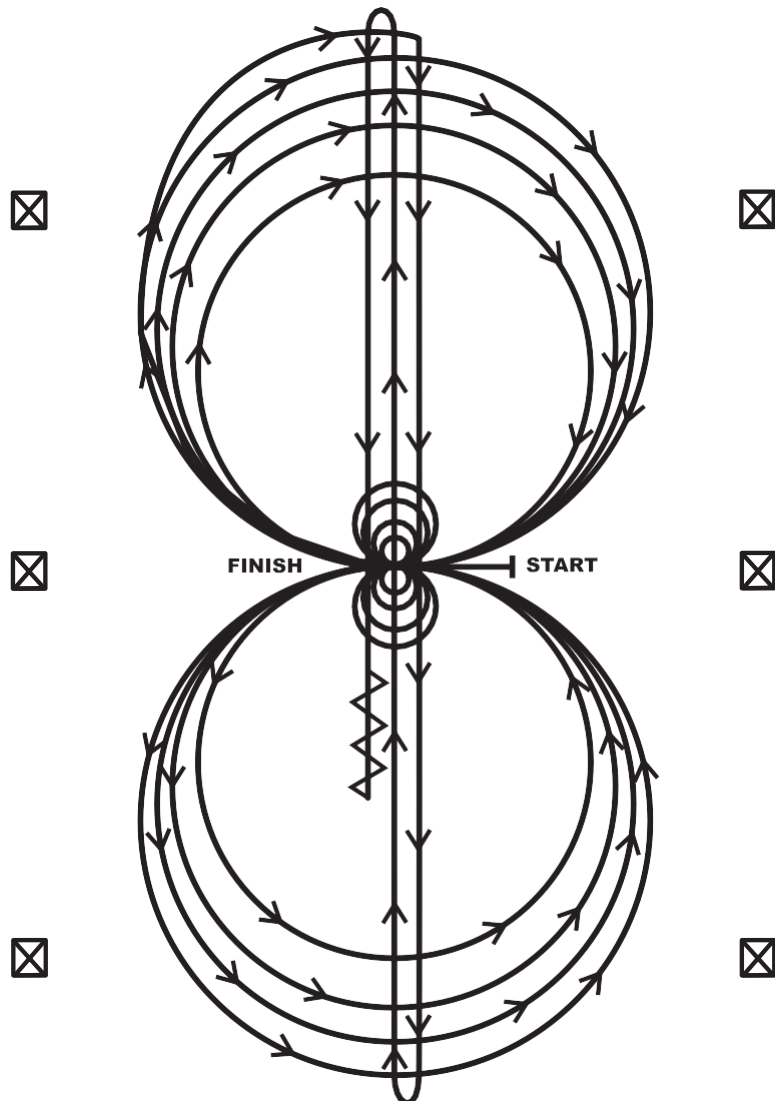


Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
2. Complete three circles to the left: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
3. Continue around previous circle to the right. At the top of the circle, run down the middle to the far end of the arena past the end marker and do a right rollback—no hesitation.
4. Run up the middle to the opposite end of the arena past the end marker and do a left rollback—no hesitation.
5. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
6. Complete four spins to the right. Hesitate.
7. Complete four spins to the left. Hesitate to demonstrate the completion of the pattern.



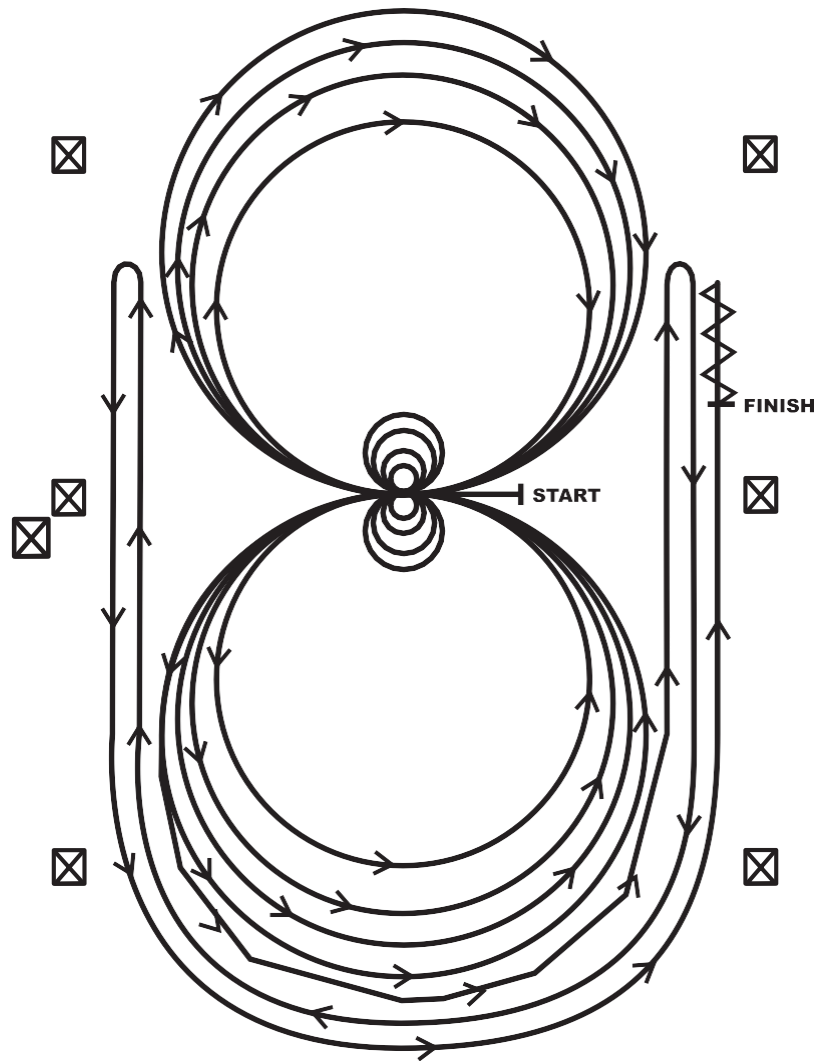
## REINING PATTERN 4



Horses may walk or jog to the center of the arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
4. Complete four spins to the left. Hesitate.
5. Beginning on the right lead, run a large fast circle to the right, change leads at the center of the arena, run a large fast circle to the left, and change leads at the center of the arena. (Figure 8)
6. Continue around previous circle to the right. At the top of the circle, run down the middle to the far end of the arena past the end marker and do a right roll-back—no hesitation.
7. Run up the middle to the opposite end of the arena past the end marker and do a left rollback—no hesitation.
8. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

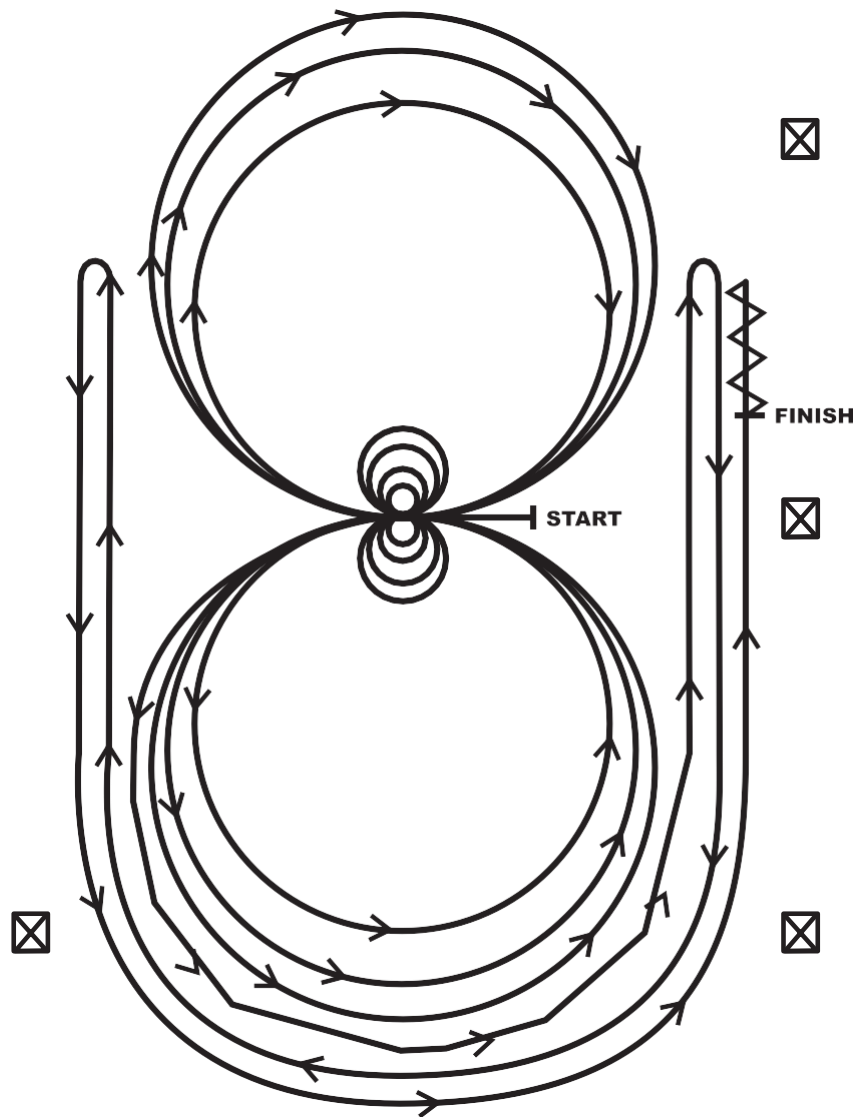
## REINING PATTERN 5



Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Beginning on the left lead, run a large fast circle to the left, change leads at the center of the arena, run a large fast circle to the right, and change leads at the center of the arena. (Figure 8)
6. Continue around previous circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

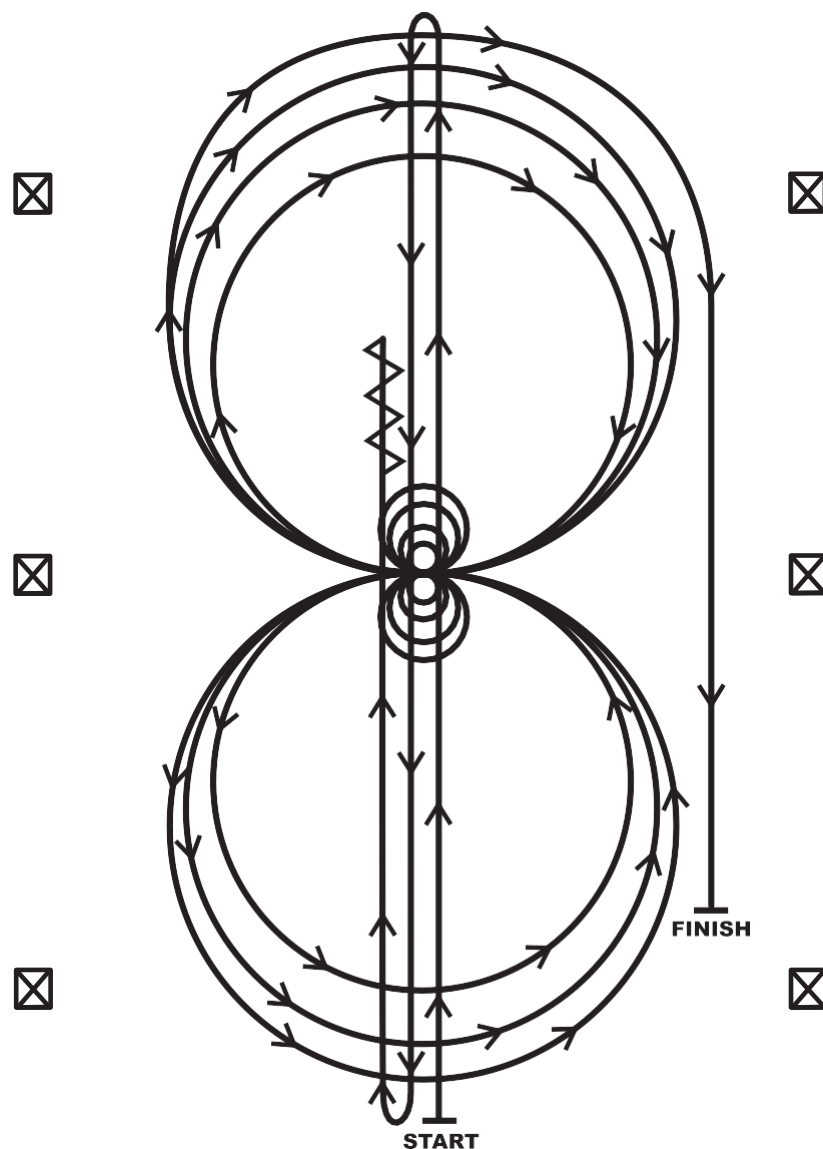
## PATTERN 6



Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

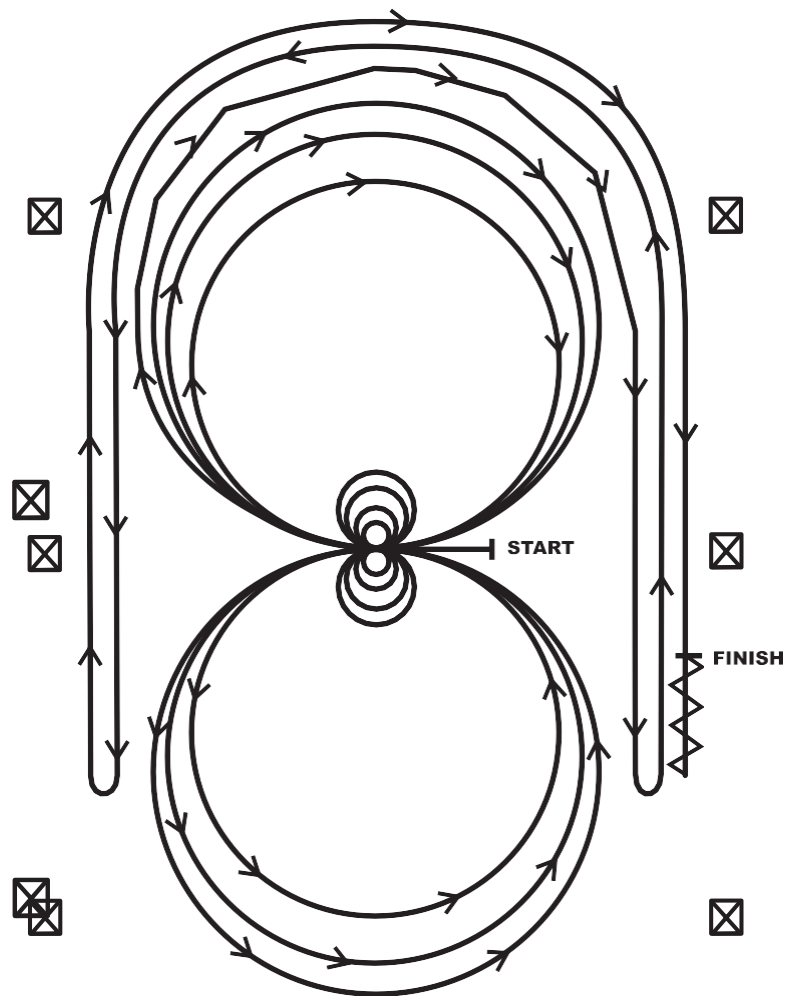
1. Complete four spins to the right. Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
6. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate the completion of the pattern.

## REINING PATTERN 7



1. Run at speed to the far end of the arena past the end marker and do a left rollback—no hesitation.
2. Run to the opposite end of the arena past the end marker and do a right rollback—no hesitation.
3. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Complete four and one-quarter spins to the left so that horse is facing left wall or fence. Hesitate.
6. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
7. Complete three circles to the left: the first two circles large fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
8. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run straight down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

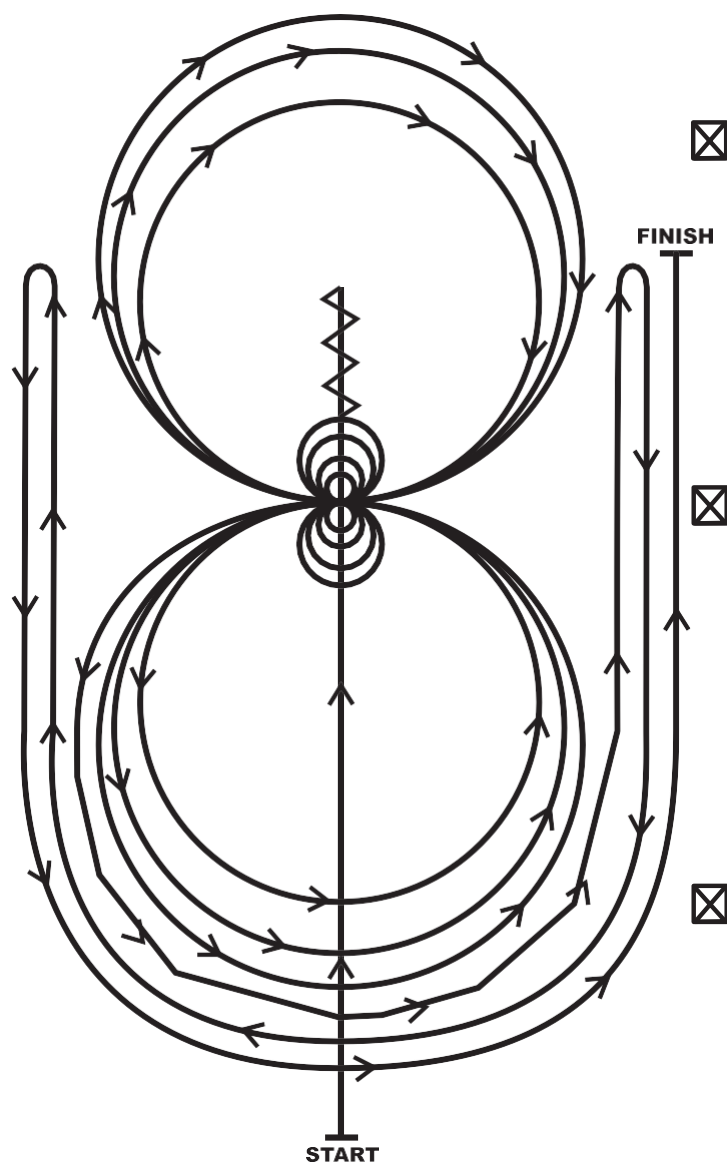
## REINING PATTERN 8



Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of arena facing the left wall or fence.

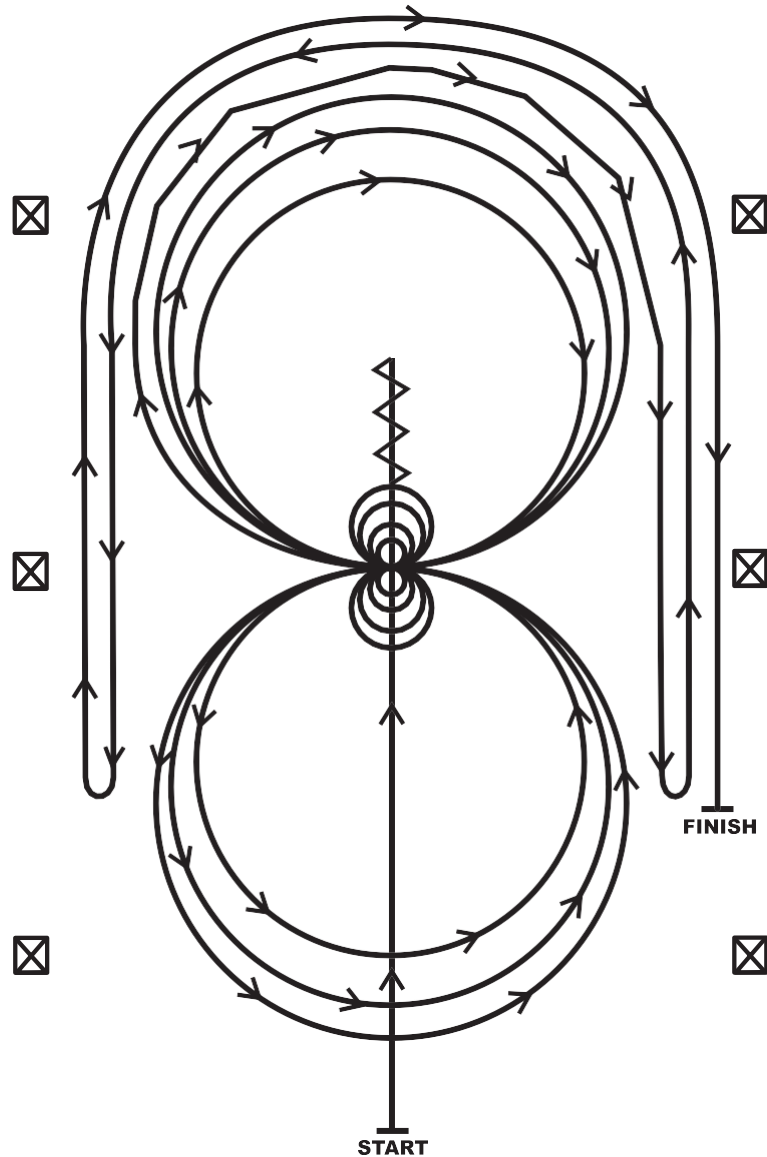
1. Complete four spins to the left. Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the left: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run straight down the right side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
6. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the left side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

## REINING PATTERN 9



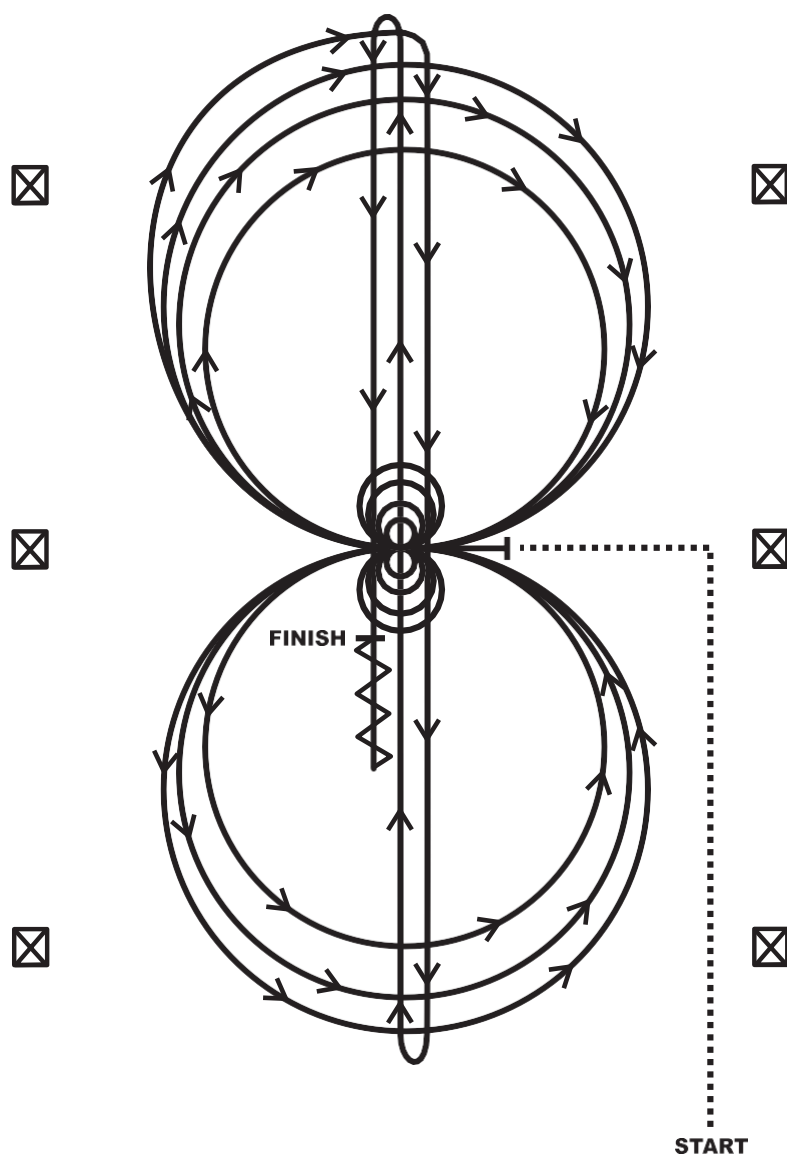
1. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Complete four and one-quarter spins to the left so that horse is facing the left wall or fence. Hesitate.
4. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
5. Complete three circles to the right: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
6. Begin a large circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

## REINING PATTERN 10



1. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Complete four and one-quarter spins to the left so that the horse is facing the left wall or fence. Hesitate.
4. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast, the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Complete three circles to the left: the first circle small and slow, the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
6. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run down the right side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the left side of the arena past the center and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

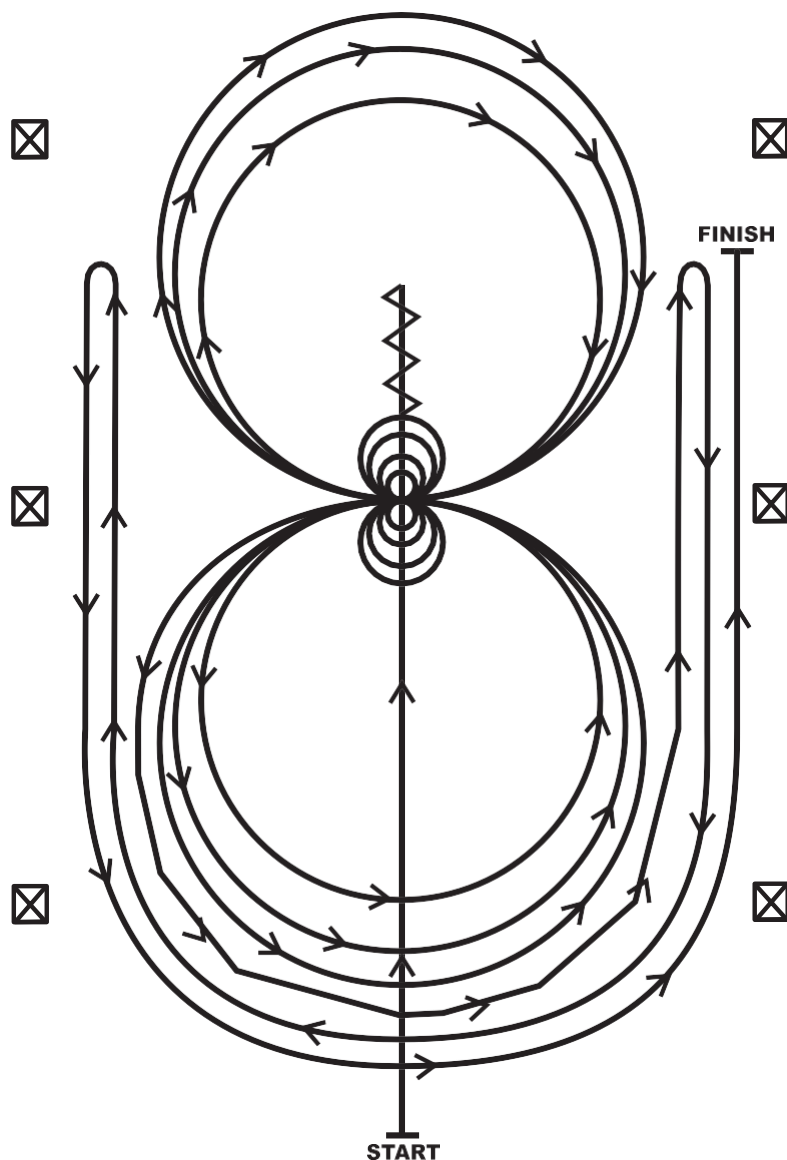
## REINING PATTERN 11



Horses must jog to the center of the arena. Horses must walk or stop prior to starting the pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

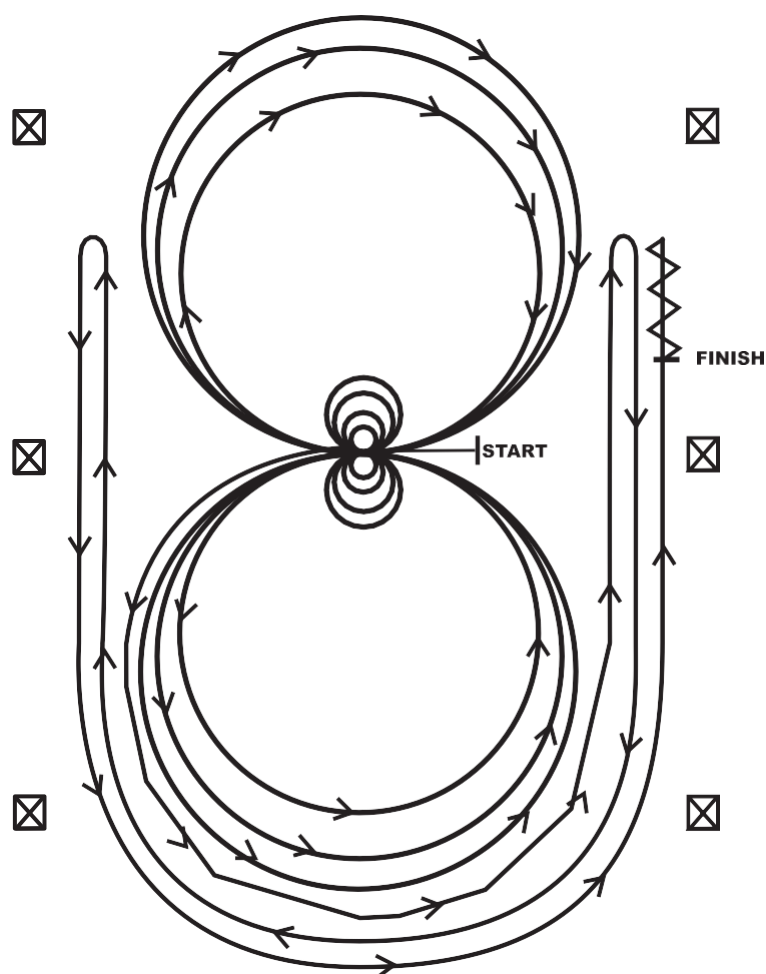
1. Complete four spins to the left. Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Beginning on the right lead complete three circles to the right; the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the left; the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large circle to the right, but do not close this circle. Run down the center of the arena past the end marker and do a right rollback—no hesitation.
6. Run up the middle to the opposite end of the arena past the end marker and do a left rollback—no hesitation.
7. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

## REINING PATTERN 12



1. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least 10 feet (3 meters). Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Complete four and one-quarter spins to the left so that the horse is facing the left wall or fence. Hesitate.
4. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center for the arena.
6. Begin a large circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena and past the center marker and do a left rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence—no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of pattern.

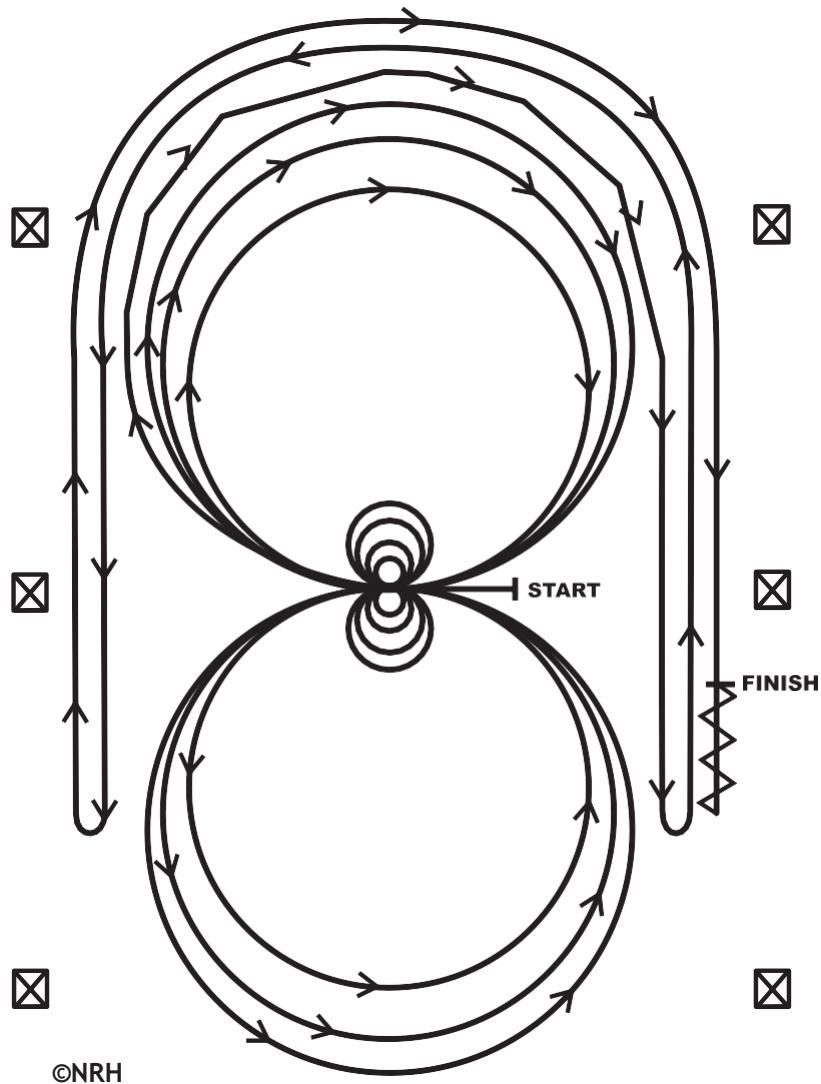
## REINING PATTERN 13



Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the left lead, complete two circles to the left: the first circle large and fast; the second circle small and slow. Stop at the center of the arena.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete two circles to the right: the first being large and fast; the second circle small and slow. Stop at the center of the arena.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Beginning on the left lead, run a large fast circle to the left, change leads at the center of the arena, run a large fast circle to the right, and change leads at the center of the arena.
6. Continue around previous circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
7. Continue around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence. Back up at least 10 feet (3 meters). Hesitate to demonstrate completion of pattern.

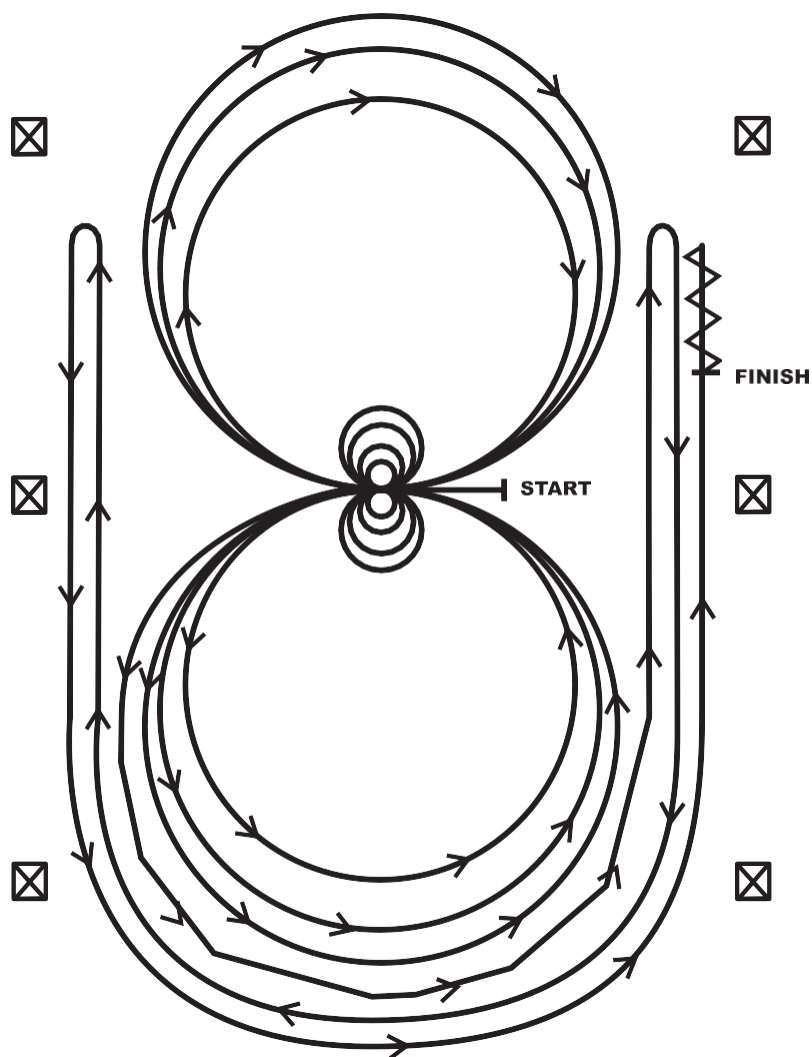
## REINING PATTERN 14



Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Complete four spins to the left. Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
6. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate the completion of the pattern.

## REINING PATTERN 15

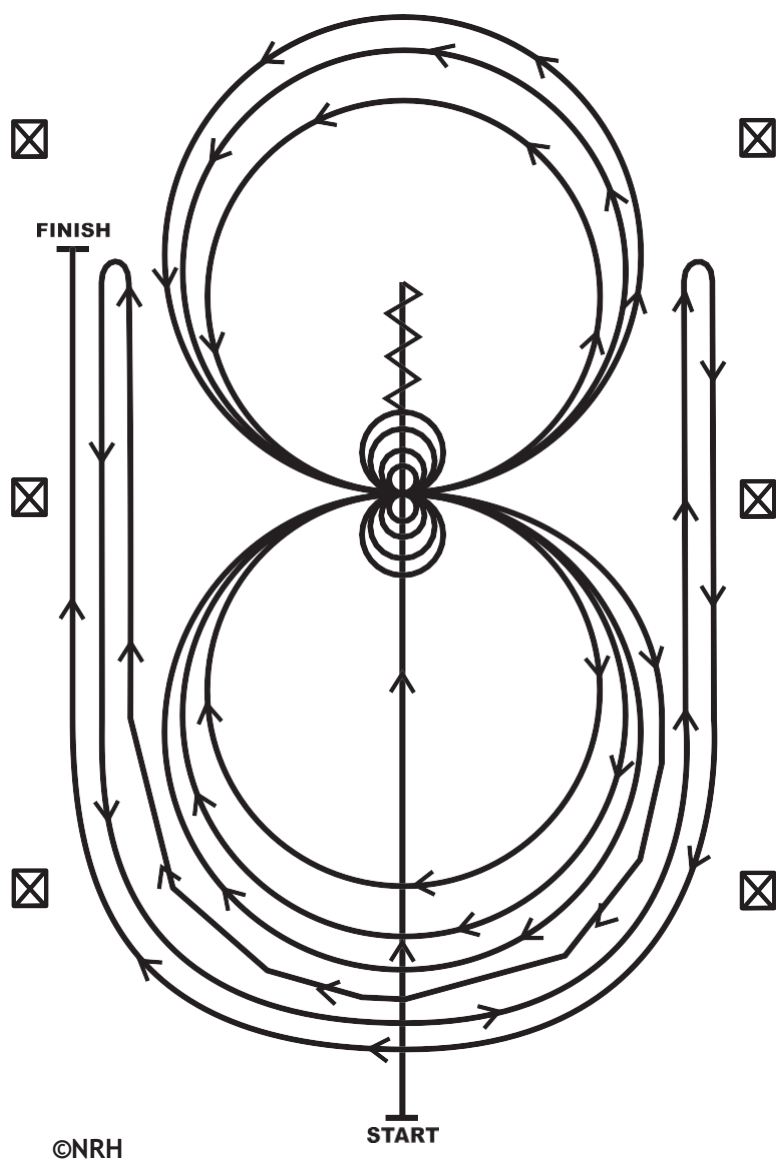


©NRHA

Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of arena facing the left wall or fence.

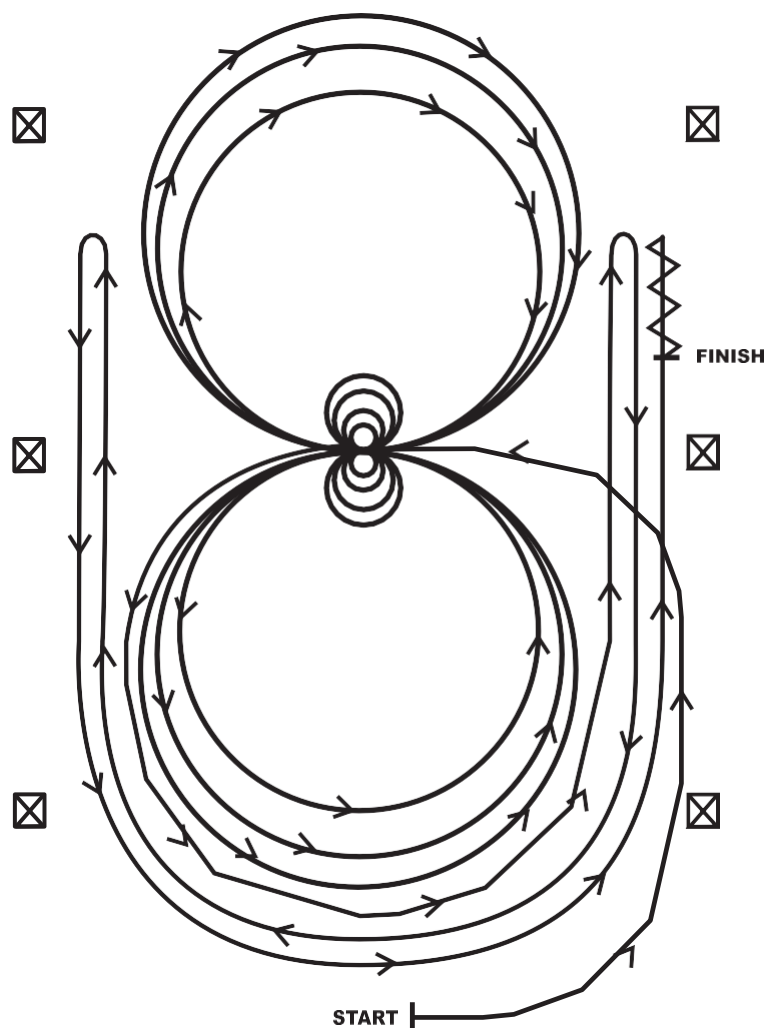
1. Complete four spins to the right. Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the right: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large circle to the left but do not close this circle. Run straight down the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
6. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

## REINING PATTERN 16



1. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least 10 feet (3 meters). Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Complete four and one-quarter spins to the right so that the horse is facing the right wall or fence. Hesitate.
4. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center for the arena.
6. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
7. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena and past the center marker and do a right rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of pattern.

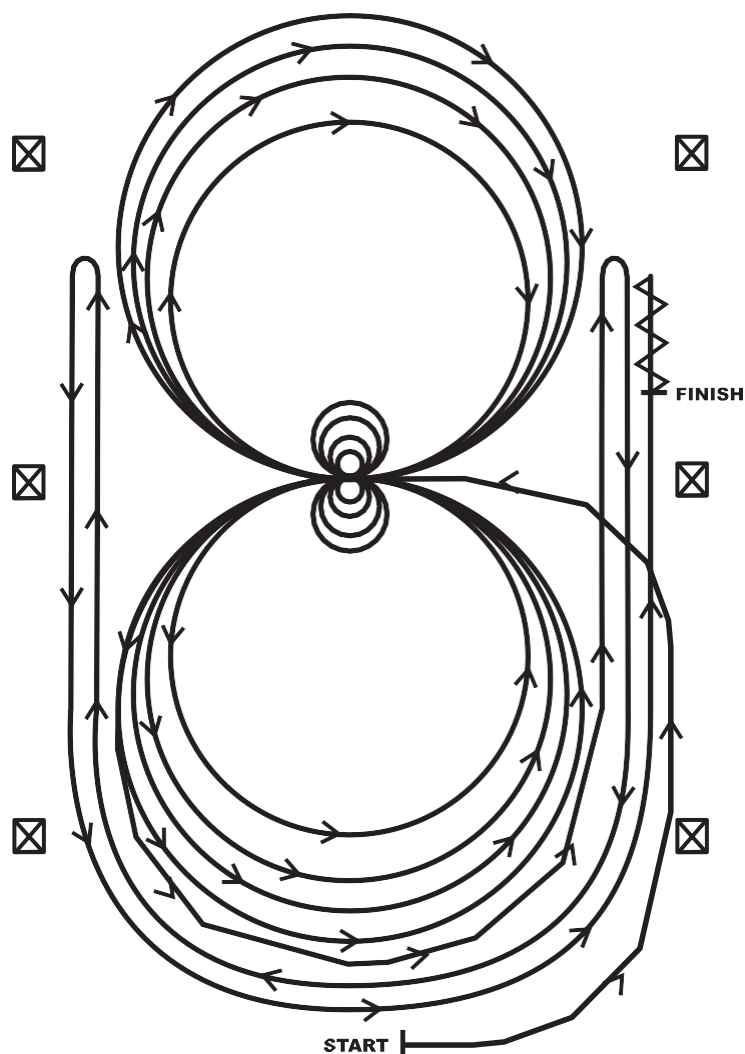
## REINING PATTERN 17



Begin on left lead. Continue to the center of the arena to begin the pattern facing toward the left wall or fence, without stopping or breaking gait.

1. Beginning on the left lead, complete two circles to the left: the first circle large and fast; the second circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete two circles to the right: the first being large and fast; the second circle small and slow. Stop at the center of the arena.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Beginning on the left lead, run a large fast circle to the left, change leads at the center of the arena, run a large fast circle to the right, and change leads at the center of the arena.
6. Continue around previous circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
7. Continue around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence. Back up at least 10 feet (3 meters). Hesitate to demonstrate completion of pattern.

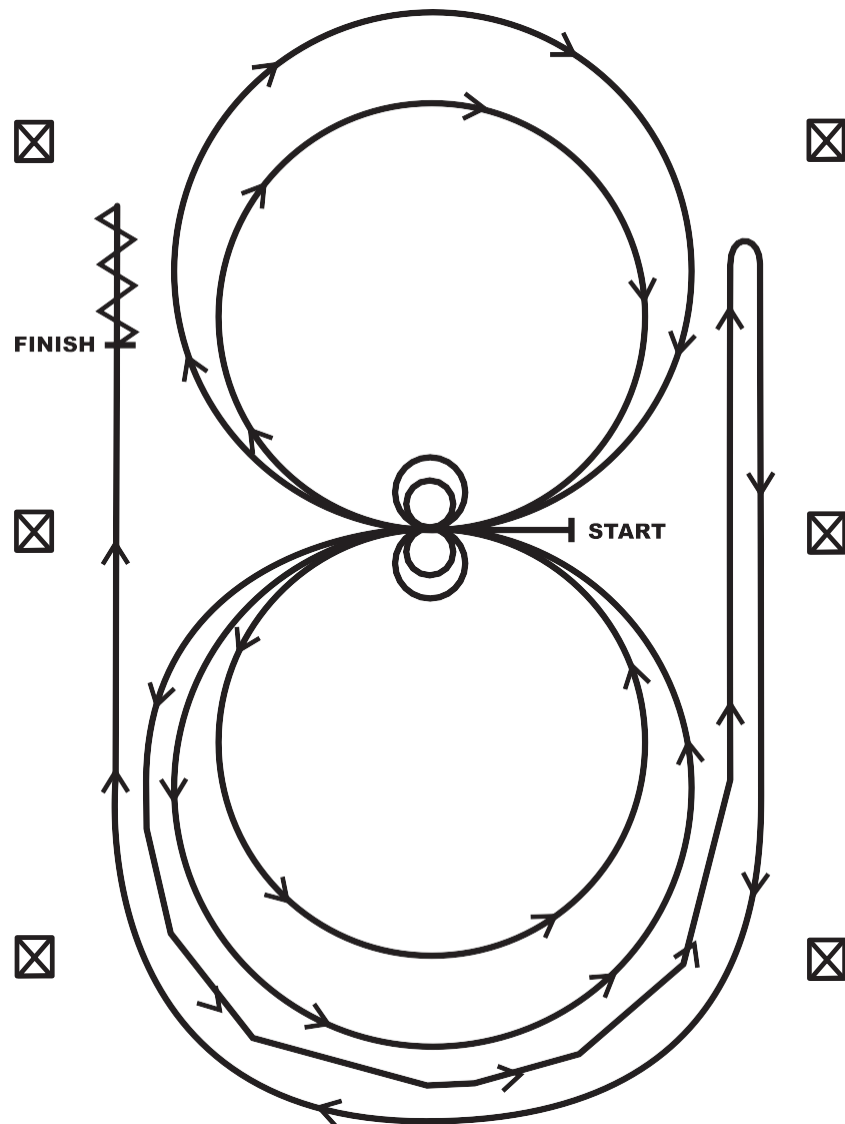
## REINING PATTERN 18



Begin on left lead. Continue to the center of the arena to begin the pattern facing toward the left wall or fence, without stopping or breaking gait.

1. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Beginning on the left lead, run a large fast circle to the left, change leads at the center of the arena, run a large fast circle to the right, and change leads at the center of the arena. (Figure 8)
6. Continue around previous circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

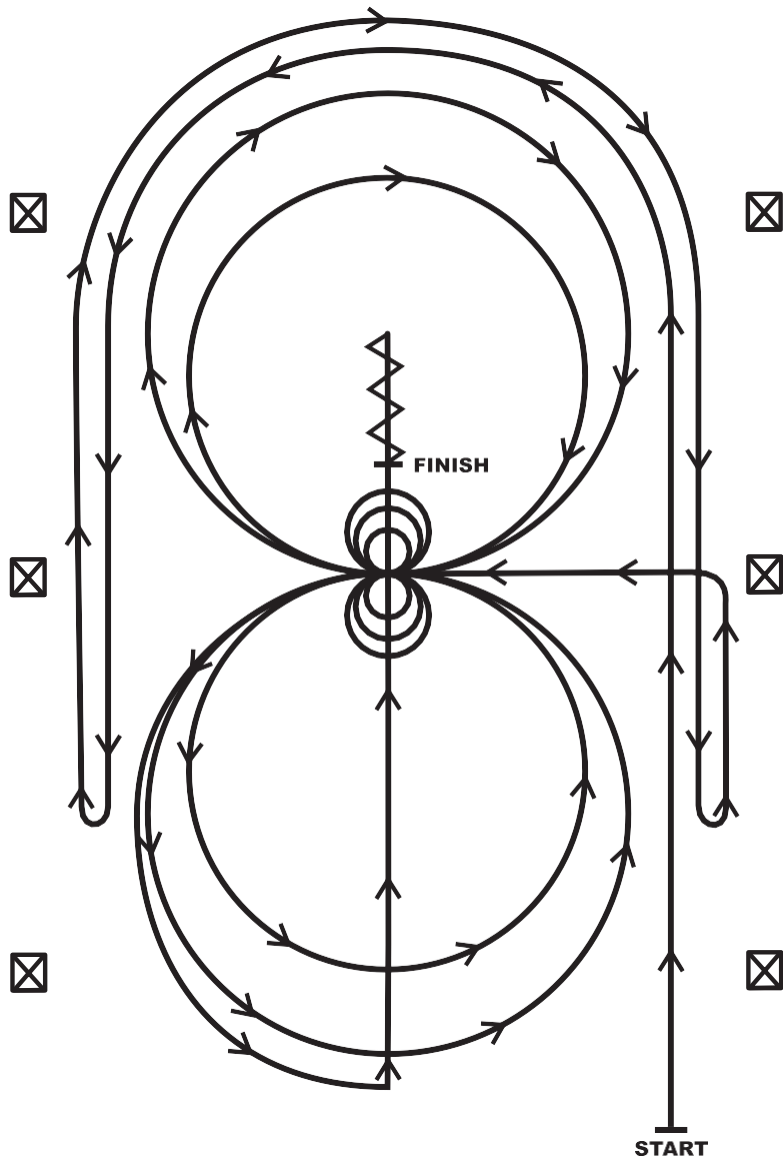
## REINING PATTERN A



Horses may walk or jog to the center of the arena. Horses must walk or stop prior to starting the pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the left lead, complete two circles to the left. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete two spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the right lead complete two circles to the right. Stop at the center of the arena. Hesitate.
4. Complete two spins to the right. Hesitate.
5. Beginning on the left lead, go around the end of the arena, run down the right side of the arena past center marker, stop and roll back right.
6. Continue around the end of the arena to run down the left side of the arena past the center marker. Stop. Back up. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

## REINING PATTERN B



1. Beginning, lope straight up the right side of the arena, circle the top of the arena run straight down the opposite or left side of the arena past the center mark and do a right rollback—no hesitation.
2. Continue straight up the left side of the arena circle back around the top of the arena run straight down the right side of the arena past the center marker and do a left rollback—no hesitation.
3. Continue up the right side of the arena to the center marker, at the center marker the horse should be on the left lead and complete two circles to the left, one large fast and one small slow. Stop at center
4. Complete three spins to the left. Hesitate.
5. Complete two circles to the right, one large fast and one small slow. Stop at center.
6. Complete three spins to the right. Hesitate.
7. Begin a large circle to the left, do not close the circle. Continue up the center of the arena past the center marker and do a sliding stop.
8. Back up at least ten feet. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.



FISE

---

## HUNT SEAT EQUITATION

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

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

### Posizione Base

- Le mani devono essere sopra e davanti al garrese, i polsi ad un'angolazione di 30° dentro la verticale, mani leggermente distanziate e poste su una linea retta che congiunge la bocca del cavallo ed il gomito del cavaliere. Il modo di tenere le redini è opzionale e l'avanzo delle stesse può essere lasciato cadere indifferentemente da un lato o dall'altro. È però necessario che entrambe le redini vengano tenute contemporaneamente.
- Il cavaliere deve tenere lo sguardo alto e le spalle indietro.
- Le punte dei piedi devono essere tenute all'angolazione che meglio conviene alla struttura del cavaliere; talloni bassi, polpacci in contatto con il cavallo.
- Le staffe devono essere infilate fin dietro le dita dei piedi e non possono essere collegate al sottopancia con corde o qualsiasi altro materiale.
- Deve essere indossato un appropriato abbigliamento English. Gli abiti e la persona devono essere puliti e in ordine. L'uso di qualsiasi aiuto artificiale o dispositivo magnetico comporterà la squalifica.

### Procedimento di gara

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

- La volta a destra sulla spalla si esegue spostando le anche a sinistra.
- La volta a sinistra sulla spalla si esegue spostando le anche a destra
- Quando è richiesto di lasciare le staffe, il cavaliere può scegliere di lasciarle penzolare oppure di incrociarle sul



garrese.

- Quando effettua una cessione alla gamba, il cavallo si deve muovere in avanti e lateralmente in direzione diagonale con il corpo diritto con una leggera flessione della testa nella direzione opposta rispetto al movimento laterale.
- Quando il cavallo si sposta verso destra la testa è leggermente (si deve vedere appena l'occhio del cavallo) verso sinistra. Nel cavallo che si sposta verso sinistra la testa è leggermente flessa verso destra.

#### **Il lavoro individuale può prevedere una delle seguenti manovre:**

- **Gruppo #1:** Passo, trotto corto (jog), trotto, trotto lungo, trotto battuto, galoppo corto (canter), cerchi, figure a 8, stop, retrocedere (back), passi laterali, redini dirette, dimostrazione di cambio di galoppo.
- **Gruppo #2:** Serpentina (al trotto o al galoppo), volta sulle anche o sulle spalle, cessione alla gamba, cambio di galoppo in aria o scomposto.
- **Gruppo #3:** Canter o galoppo lungo (hand gallop) in linee e curve, galoppo contrario sulla figura a 8, lasciare e riprendere le staffe senza fermarsi, montare e smontare.

#### **- IL PASSO**

Deve essere un'andatura a quattro tempi, il cavaliere è in posizione verticale con la mano che segue il movimento della testa del cavallo.

#### **- IL TROTTO BATTUTO**

Figura a 8 con dimostrazione di cambio della diagonale. Trottando sulla diagonale sinistra il cavaliere deve battere la sella quando l'anteriore sinistro tocca terra; trottando sulla diagonale destra il cavaliere batte la sella quando l'anteriore destro tocca terra. Trottando sul cerchio a mano destra il cavaliere deve essere sulla diagonale sinistra, a mano sinistra sulla diagonale destra. Il cavaliere dovrebbe chiudere leggermente l'angolo delle anche per permettere al torso di seguire l'andamento orizzontale del cavallo. La parte superiore del corpo dovrebbe essere inclinata di circa 20° di fronte alla verticale.

#### **- TROTTO SEDUTO E CANTER**

Al trotto seduto il corpo è solo leggermente davanti alla verticale. Al canter il corpo deve essere leggermente più davanti alla verticale. Mano a mano che la falcata si accorcia, il corpo si deve trovare in una posizione leggermente più eretta.

#### **- POSIZIONE A DUE PUNTI**

Il bacino dev'essere in avanti ma rilassato, sollevando il peso del cavaliere fuori dalla sella e trasferendolo tutto sulle gambe. In questa posizione gli unici punti di contatto tra cavallo e cavaliere sono le due gambe di quest'ultimo. Le



mani dovrebbero essere in avanti sul collo del cavallo senza essere appoggiate.

#### - **HAND GALLOP**

È un'andatura a tre tempi, un galoppo allungato montato nella posizione a due punti. Le gambe del cavaliere sono sui fianchi del cavallo mentre il bacino è sollevato dalla sella. Durante il galoppo allungato il busto del cavaliere varia a seconda che la falcata del cavallo sia corta o lunga. Ad un galoppo allungato normale l'angolazione è generalmente sui 30 gradi davanti alla verticale.

### **Punteggio**

Ai concorrenti è assegnato un punteggio che va da 0 a infinito, con il punteggio di 70 che denota una prestazione media. I pattern saranno divisi tra 6 e 10 manovre, come specificato dal giudice, e ad ogni manovra è assegnato un punteggio da +3 a -3 con incrementi accettabili di 1/2 punti che sono aggiunti o sottratti dalla media di 70. I punteggi assegnati alle manovre devono essere determinati indipendentemente dalle penalità e devono prendere in pari considerazione sia l'esecuzione del pattern che la forma e l'efficacia del cavaliere in sella, per poi attribuire uno dei seguenti punteggi: +3 = Eccellente, +2 = Molto Buono, +1 = Buono, 0 = Media o Corretto, -1 = Scadente, -2 = Molto Scadente, -3 = Estremamente scadente.

L'efficacia e la forma complessiva del cavaliere in sella dovranno essere anche attribuiti un punteggio che va da 0 a 5 punti. Da 0 a 2 = Media, 3 = Buono, 4 = Molto Buono, 5 = Eccellente. I concorrenti delle categorie YOUTH E NON PRO saranno giudicati sulla pista di conseguenza il punteggio per il pattern e/o la classifica potranno variare.

Le penalità sono indipendenti dal punteggio delle manovre e vengono sottratte dal punteggio finale.

#### - **PENALITA'**

##### - **3 PUNTI.**

- Rompere l'andatura al passo o trotto fino a due falcate.
- Over/under turn di 1/8 fino a 1/4.
- Sfiurare o toccare un cono.
- Sbagliare la diagonale al trotto fino a due falcate .

##### **5 PUNTI**

- Non eseguire l'andatura specifica o non fermarsi quando richiesto durante il pattern entro 10 piedi (3 metri) dalla zona stabilita.
- Sbagliare la diagonale al trotto per più di 2 falcate nel pattern o sulla pista
- Galoppo sbagliato o rompere l'andatura (eccetto quando si corregge un galoppo sbagliato)



- 
- Completa perdita di contatto tra la mano del cavaliere e la bocca del cavallo (redini troppo lente)
  - Rompere l'andatura al passo o trotto per più di due falcate
  - Perdere una staffa
  - Testa troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale mentre il cavallo è in movimento, mostrare aspetto intimidito.
  - Guardare in basso spesso in modo palese per controllare la diagonale del trotto o galoppo

### **10 PUNTI**

(evitano la squalifica ma devono essere piazzati sotto gli altri concorrenti che non hanno commesso gravi errori).

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

### **DQ - SQUALIFICA (esclude il piazzamento) :**

- Il concorrente non porta il numero corretto in modo visibile.
- Maltrattamento dell'animale.
- Correzioni o addestramento eccessivi.
- Caduta del cavallo o del cavaliere.
- Uso illegale delle mani sulle redini.
- Impiego di equipaggiamento proibito.
- Fuori percorso incluso:
  - Abbattere un cono, lavorare sul lato sbagliato del cono.
- Non eseguire il pattern correttamente, incluso non eseguire mai una andatura, direzione o diagonale, eseguire di più o meno 1/4 di turn di quello prescritto.

### **Solo per le classi WALK & TROT/ENTRY LEVEL/ LEV. 1.**

I concorrenti che sbagliano il pattern, abbattono un cono o lavorano dalla parte sbagliata dello stesso, non eseguono mai l'andatura, direzione o diagonale previste, o eseguono un over turn superiore a 1/4 rispetto al previsto, non sono squalificati, ma devono essere sempre piazzati sotto quelli che non hanno commesso errori da squalifica.



---

## HUNTER UNDER SADDLE

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

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

### I cavalli devono essere

- esibiti al passo, trotto e galoppo in entrambe le direzioni
- I cavalli devono retrocedere facilmente e star fermi.
- Girare verso l'interno nei cambi di direzione.

### I seguenti errori saranno valutati in rapporto alla loro gravità:

- Passi corti, affrettati o rilevati.
- Galoppo falso



- 
- Rompere l'andatura
  - Velocità eccessiva ad ogni andatura.
  - Lentezza eccessiva a qualunque andatura, mancanza di impulso
  - Non adottare l'andatura richiesta
  - Testa troppo alta
  - Testa troppo bassa (tale che la sua sommità venga a trovarsi sotto il livello del garrese continuamente)
  - Collo teso o eccessivamente arcuato (tale che il muso viene a trovarsi dietro la verticale)
  - Muso portato eccessivamente avanti
  - Contatto con la bocca del cavallo troppo forte
  - Inciampare
  - Cavallo che appare pigro, apatico, letargico, emaciato, teso o eccessivamente stanco.
  - Gareggiare in modo persistente lontano dalla pista.

I seguenti errori sono causa di squalifica **eccetto nel ENTRY LEV. / LEV. 1** dove sono valutati in rapporto alla loro gravità: testa troppo bassa e/o chiaramente sotto la verticale in modo continuo ed eccessivo mentre il cavallo è in movimento, oppure mostrare un aspetto intimidito.

## RANCH TRAIL

La prova di ranch trail dovrebbe testare la capacità del cavallo di affrontare le situazioni incontrate mentre viene cavalcato attraverso una serie di ostacoli che generalmente si trovano, nel corso del lavoro quotidiano nel ranch. Il binomio viene giudicato in base alla correttezza, efficienza e atteggiamento nel affrontare il percorso.

Il cavallo da ranch trail ideale, dovrebbe avere l'aspetto reattivo e naturale di un cavallo da ranch dalla testa alla coda in ciascuna manovra.

Il percorso del ranch trail sarà composto da non meno di sei (6) e non più di nove (9) ostacoli. È obbligatorio che il cavallo esegua il passo, trotto e galoppo durante il percorso.

- Il passo può far parte del punteggio dell'ostacolo o essere conteggiato come avvicinamento all'ostacolo.
- Il trotto deve essere di almeno 11 metri e valutato come avvicinamento all'ostacolo.
- La mano del galoppo deve essere specifica, almeno 15m e valutata come avvicinamento all'ostacolo. È necessario prestare attenzione per evitare di creare ostacoli che potrebbero essere pericolosi per il cavallo o il cavaliere. Quando si impostano i percorsi, i responsabili dovranno tenere presente che l'idea non è quella di intrappolare un binomio o di eliminarla rendendo un ostacolo troppo difficile.



Tutti i percorsi e gli ostacoli devono essere costruiti tenendo presente la sicurezza in modo da ridurre i rischi di incidenti. Allestire e adattare il percorso alle misure e condizioni dell'arena. Un percorso all'aperto è consigliato, se è disponibile un terreno adeguato. Essendo una disciplina con singolo concorrente, può richiedere molto tempo, soprattutto con classi numerose, quindi è imperativo che vengano imposte restrizioni di tempo.

Il pattern dovrebbe avere un flusso continuo e positivo che possa essere affrontato in quattro minuti o meno.

I giudici devono supervisionare con ispezione il percorso e hanno il diritto e il dovere di modificare il percorso se non è in linea con l'intento della classe. I giudici possono rimuovere o modificare qualsiasi ostacolo che ritengono non sicuro, non negoziabile o inutilmente difficile. Ogni volta che un ostacolo sul percorso diventa non sicuro, dovrà essere riparato o rimosso dal percorso. Se il percorso non può essere riparato e alcuni cavalli hanno completato il percorso, il punteggio per quell'ostacolo sarà detratto da tutti i precedenti partenti in quella classe.

Il percorso deve essere progettato utilizzando gli ostacoli e le manovre obbligatorie e altri ostacoli facoltativi.

IL combinare due o più ostacoli è accettabile

## Ostacoli

### OSTACOLI VIETATI:

Teloni, ostacoli d'acqua con fondo scivoloso, tubi in PVC utilizzati come salto o calpestio, pneumatici, ponti oscillanti o mobili, tronchi sollevati in modo da consentire loro di rotolare in modo pericoloso, barriere o pali colorati a strisce tipo salto.

### OSTACOLI E MANOVRE OBBLIGATORIE :

- Superare ostacoli a terra, sono richiesti tronchi naturali. È possibile passarli al passo, trotto o galoppo, ma è richiesta una sola andatura alla volta.
- Passo: passare su non più di quattro tronchi o pali alti non più di 25cm. Lo spazio tra tronchi o pali dovrebbe essere di 63 - 76 cm. Possono essere posizionati dritti, in curva, a zigzag o sollevati.
- Trotto: trottare su non più di quattro tronchi o pali alti non più di 25 cm. Lo spazio tra tronchi o pali dovrebbe essere compreso tra 92 e 107cm. Possono essere posizionati dritti, in curva, a zigzag o sollevati.
- Galoppo: galoppare su non più di tre tronchi o pali e non più di due consecutivi rialzati non più di 25cm. Lo spazio tra tronchi o pali dovrebbe essere compreso tra 182 e 214cm. Possono essere posizionati dritti, in curva, a zigzag o sollevati.
- Apertura, passaggio e chiusura del cancello: utilizzare un cancello con anta a cardini e non di corda, che non metta in pericolo cavallo o cavaliere e richieda un minimo sidepass.
- Passare un ponte di legno: il ponte deve essere robusto, sicuro e da percorrere solo al passo.



- 
- Il compensato pesante steso a terra è una simulazione accettabile di un ponte. La larghezza minima suggerita deve essere di 91cm di larghezza e almeno 182cm di lunghezza. Ostacoli da eseguire in Back: gli ostacoli da eseguire in back devono essere distanziati di almeno 72cm. Se sollevati, distanti almeno 76 cm, back attorno a tre marker, back attraverso L, V, U, percorso diritto o di forma simile che può essere elevato non più di 60cm.
  - Ostacolo side pass: qualsiasi ostacolo sicuro e di qualsiasi lunghezza può essere utilizzato per dimostrare la reattività del cavallo ai segnali delle gambe. I contenimenti rialzati per il side pass non devono superare i 30cm.
  - Trascinare un oggetto: SOLO per classi Open, Non Pro, Youth, Si può trainare in un otto completo e può iniziare in entrambe le direzioni. IL cavaliere dovrà far passare la corda sul pomo della sella (con un full dally o half dally) e mantenere così la corda per tutta la durata del trascinamento.

#### **OSTACOLI FACOLTATIVI:**

possono essere utilizzati ostacoli facoltativi a condizione che gli ostacoli possano essere trovati nel lavoro quotidiano del ranch. Gli ostacoli opzionali tra cui è scegliere sono ma non sono limitati a: Un ostacolo da saltare la cui altezza centrale non sia inferiore a 35 cm. e superiore a 64 cm, è consentito tenersi al pomello della sella per questo ostacolo.

- Possono essere utilizzati animali vivi o impagliati che si possono trovare in un ranch, ma non per tentare di spaventare un cavallo
- Trasportare oggetti
- Rimuovere e sostituire oggetti da una cassetta postale
- Trottare attraverso coni distanti almeno 180 cm.
- Attraversare fossi naturali
- Lanciare il rope su una testa di bue finta
- Aprire un cancello a piedi
- Sollevare i piedi del cavallo
- Ground tie ( pastoie sono accettate)
- Indossare un impermeabile
- Condurre a mano il cavallo al trotto



---

## Crediti E Penalità

Tutte le prove iniziano quando si entra nell'arena e qualsiasi infrazione è soggetta a penalità da quel momento. Il cavaliere ha la possibilità di non affrontare qualsiasi ostacolo, tuttavia ciò risulterà essere "fuori percorso" (OP) e il binomio non potrà posizionarsi sopra gli altri che hanno completato correttamente il percorso. Un giudice può chiedere ad un cavallo di passare all'ostacolo successivo, dopo tre rifiuti o in qualsiasi momento per motivi di sicurezza.

## CREDITO

Il merito viene dato ai binomi che superano gli ostacoli in modo corretto ed efficiente. I cavalli dovrebbero ricevere credito per aver mostrato attenzione agli ostacoli e capacità di affrontare il percorso quando gli ostacoli lo richiedono, rispondendo volentieri ai segnali del cavaliere su ostacoli più difficili. La qualità del movimento e la cadenza saranno considerate parte del punteggio della manovra per ogni ostacolo.

## Punteggio

Ad ogni binomio viene assegnato un punteggio compreso tra 0 e 100 punti con un punteggio di 70 punti iniziale. Al binomio viene assegnato un punteggio in base alla qualità di ciascuna manovra (ad esempio, -1 1/2 estremamente scarso, -1 molto scarso, -1/2 scarso, 0 corretto, +1/2 buono, +1 molto buono, + 1 1/2 eccellente). Anche l'aspetto naturale del cavallo da ranch verrà valutato con un punteggio che va da - 1 1/2 a + 1 1/2 ( Natural Ranch Horse Appearance). Le valutazioni delle manovre e l'applicazione delle penalità sono determinate in modo indipendente. Le seguenti penalità verranno detratte dal punteggio finale:

### Un (1) punto di penalità:

- Over Bridled (troppo uso delle redini, per manovra),
- Out of Frame (non corrispondenza al comportamento di un cavallo da ranch, per manovra)
- Ogni colpo, morso o urtare un tronco, una pianta, un cono o qualsiasi componente dell'ostacolo
- Andatura non corretta o rottura dell'andatura durante il passo o il trotto per due (2) falcate o meno;
- Entrambi i piedi anteriori o posteriori in uno spazio singolo, al passo o al trotto;
- Evitare o non riuscire a entrare nello spazio richiesto con un arto;
- Split Pole al galoppo
- Numero di falcate errato, se specificato in un ostacolo;
- Uno o due passi mentre si sale o scende o se in ground tie, tranne lo spostamento per bilanciarsi quando si sale;
- Galoppo sbagliato o non corretto per meno di 2 falcate.

### Tre (3) punti di penalità:



- 
- Galoppo sbagliato o non corretto per più di 2 falcate;
  - Redini troppo lunghe;
  - Rottura dell'andatura al galoppo, tranne quando si corregge un galoppo errato
  - Rottura dell'andatura al passo o al trotto per più di due (2) falcate;
  - Da tre a quattro passi durante il montare in sella o lo smontare o con il Ground Tie;
  - Trottare tre o più falcate in una partenza al galoppo o quando si esce da un rollback al galoppo;
  - Abbattere, rovesciare o muovere in modo importante un ostacolo;
  - Uscire da un ostacolo con un piede;
  - Mancare o evitare parte di un tronco/ostacolo con un piede.

**Cinque (5) punti di penalità:**

- Speronare davanti al sottopancia;
- Palese disobbedienza;
- Uso di entrambe le mani per instillare paura;
- Uscire o cadere da un ostacolo con più di un piede;
- Far cadere un oggetto che si sta trasportando;
- 1° o 2° rifiuto cumulativo;
- Lasciare andare il cancello,
- Cinque o più passi durante la salita/discesa in sella o il ground tie;
- Mancare o non entrare in parte di un tronco/ostacolo che fa parte con più di un piede.

**Off-Pattern (OP) Da piazzare sotto a chi ha completato correttamente il percorso**

- Manovre incomplete, non richieste o eliminate,
- Utilizzo di due mani (eccetto con filetto o hackamore);
- Più di un dito tra le redini divise o qualsiasi dito tra le redini Romal (eccetto se doppie redini);
- 3° rifiuto;
- Ripetuta , palese disobbedienza e incapacità nel Daily così come descritto nelle regole sopra.
- Mancata apertura / chiusura del cancello

**Squalifica (DQ):**

- Zoppia
- abuso



- 
- attrezzatura illegale
  - mancanza di rispetto o cattiva condotta
  - Abbandonare l'area di lavoro prima del completamento del percorso
  - Abbigliamento improprio;
  - Caduta del cavallo/cavaliere

## IN HAND TRAIL

Questa classe sarà giudicata in base alla prestazione del cavallo sugli ostacoli, con enfasi su comportamento, risposta al conduttore e qualità del movimento. Verranno riconosciuti meriti ai cavalli che superano gli ostacoli con stile, espressione positiva e minimo segnale visibile o udibile, a patto che la correttezza non venga sacrificata. I cavalli dovrebbero ricevere meriti per aver dimostrato attenzione agli ostacoli e rispondere volentieri ai segnali dell'espositore su ostacoli più difficili. I cavalli saranno penalizzati per qualsiasi ritardo non necessario durante l'avvicinamento o la negoziazione degli ostacoli. I cavalli con aspetto artificiale sugli ostacoli dovrebbero essere penalizzati.

L'espositore deve condurre il cavallo sul lato sinistro tenendo la lunghina nella mano destra vicino alla cavezza, la lunghina in eccesso va tenuta ordinata in modo lasco nella mano sinistra tranne quando si trasporta un oggetto o si apre/chiude un cancello. La mano dell'espositore non deve essere sulla parte della catena. Una catena o una corda (calibro minimo 4,0 mm) può essere utilizzata sotto il mento o appesa alla cavezza. Qualsiasi altro utilizzo della catena comporterà la squalifica. La lunghina senza catena può essere agganciata direttamente alla cavezza sotto il mento. Il tipo di equipaggiamento utilizzato non deve essere preso in considerazione nel piazzare il cavallo se l'equipaggiamento soddisfa i requisiti sopra indicati. All'espositore non è consentito toccare il cavallo, tranne quando esegue un sidepassing.

I giudici devono considerare l'aspetto generale del cavallo, condizione, toelettatura e l'attrezzatura (sporca, inadatta o rotta) nella loro valutazione del binomio. Da considerare è la correttezza del cavallo durante la conduzione. I seguenti comportamenti verranno considerati negativamente e valutati nei punteggi delle manovre e si rifletteranno nel suo punteggio complessivo: non diritto, sia nel suo essere condotto o fermato, non riesce a mantenere il piede perno in volta, condotto sia in rettilineo che in curva trotta lentamente senza convinzione.

Saranno scoraggiati gli eccessivi segnali verbali e l'eccessiva rigidità o movimenti innaturali intorno al cavallo o durante il percorso.

Per ragioni di sicurezza, gli esibitori che hanno la mano sulla catena, che rigirano la corda intorno alla mano serrandola, o trascinano il terminale della corda a terra saranno penalizzati.



FISE

---

## Sistema Di Attribuzione Del Punteggio

Il punteggio sarà tra 0-infinito, con 70 che denota una prestazione media. Ogni ostacolo riceverà un punteggio per ogni ostacolo che deve essere sommato o sottratto da 70, se soggetto a una penalità questa sarà sottratta. Ogni ostacolo verrà valutato da più 1e1/2 a meno 1e1/2: -1e1/2 estremamente scarso, -1 molto scarso, -1/2 scarso, 0

corretto, +1/2 buono, +1 molto buono, +1e1/2 eccellente. I punteggi degli ostacoli devono essere determinati e valutati indipendentemente dai punti di penalità. Verrà dato credito a quei cavalli che affrontano gli ostacoli in modo pulito, fluido e attento con stile in risposta rapida ai segnali del conduttore. I giudici dovrebbero considerare l'aspetto generale del cavallo, la condizione, la toelettatura e l'attrezzatura nei loro punteggi complessivi. La correttezza del cavallo deve essere presa in considerazione.

## Penalità

Le valutazioni delle manovre e le applicazioni delle penalità devono essere determinate in modo indipendente. Le seguenti penalità saranno applicate a ogni occorrenza e saranno dedotte dal punteggio finale:

### Mezzo (1/2) punto

- Ogni tick o contatto di un tronco, palo, cono, pianta o qualsiasi componente di un ostacolo.

### Un (1) punto

- Ogni colpo, morso o calpestamento di un tronco, palo, cono, pianta o qualsiasi componente dell'ostacolo.
- Andatura scorretta o interruzione dell'andatura al passo o al trotto per due falcate o meno.
- Entrambi gli arti anteriori o posteriori in uno spazio o slot a falcata singola. Saltare o non riuscire a entrare nello spazio richiesto.
- Numero di falcate errato, se specificato.

### Tre (3) punti

- Errata andatura o rottura dell'andatura al passo o al trotto per più di 2 falcate.
- Abbattere un palo, un cono, un barile, una pianta o un ostacolo rialzato, o disturbare gravemente un ostacolo che non sia causato dal movimento della coda.
- Cadere o saltare giù o fuori da un ponte o da una cassetta dell'acqua con un piede una volta che il cavallo è salito o è entrato in quell'ostacolo.
- Uscire dai confini di un ostacolo con confini designati (ad esempio, indietro attraverso, scatola a 360 gradi, passaggio laterale) con un piede una volta che il cavallo è entrato nell'ostacolo.
- Mancare o schivare un palo che fa parte di una serie con un piede.



---

### **Cinque (5) punti**

- Lasciare cadere l'impermeabile o l'oggetto che deve essere portato sul percorso.
- Primo o secondo rifiuto cumulativo, esitazione o schivare un ostacolo scartando o indietreggiando.
- Lasciare andare il cancello o far cadere il cancello di corda.
- Uso di una delle due mani per incutere paura o lode (è accettabile un leggero tocco o colpetto con una mano per dare il segnale al cavallo in una manovra di passaggio laterale, side pass).
- Cadere o saltare giù o fuori da un ponte o da una cassetta dell'acqua con più di un piede una volta che il cavallo è salito o è entrato in quell'ostacolo.
- Uscire dai confini di un ostacolo con confini designati (ad esempio, back through, box a 360 gradi, sidepass) con più di un piede una volta che il cavallo è entrato nell'ostacolo.
- Mancare o eludere un palo che fa parte di una serie con più di un piede.
- Disobbedienza palese (incluso mordere, scalciare, sgroppare, impennarsi, colpire o girare continuamente intorno all'esibitore).

### **Zero (0) : punteggio totale per il percorso (squalifica).**

- Esecuzione degli ostacoli in modo errato o diverso dall'ordine specificato.
- Nessun tentativo di eseguire un ostacolo.
- Guasto dell'attrezzatura che ritarda il completamento del percorso.
- Toccare eccessivamente o ripetutamente il cavallo.
- Mancato ingresso, uscita o lavoro di un ostacolo in qualsiasi modo diverso da come viene descritto, comprese volte non necessarie di più di 1/4 di giro.
- Mancato rispetto della corretta traiettoria di marcia tra gli ostacoli.
- Lavorare al di fuori dei confini designati dell'arena o dell'area del campo.
- Terzo rifiuto cumulativo, smontata o elusione di un ostacolo scartando o indietreggiando su tutto il percorso.
- Non eseguire la corretta andatura tra gli ostacoli come designato.
- Il cavallo si libera e anche temporaneamente non è controllato dall'esibitore.
- Condurre o indietreggiare sul lato sbagliato del cavallo.
- La conduzione deve avvenire dal lato sinistro del cavallo.
- Addestrare il cavallo in gara eccessivamente: tirare, girare o indietreggiare in qualsiasi punto
- Mancato superamento dell'ostacolo (ad es. caduta del cancello a fune e non riposizionandola)



---

## Requisiti Del Percorso

Prestare attenzione nell'impostazione il percorso. Bisogna prestare attenzione per evitare che uno degli ostacoli sia posizionato in modo pericoloso per il cavallo o il conduttore. Gli ostacoli dovrebbero ostacoli da superare al trotto non possono essere elevati.

consentano la costruzione degli ostacoli come specificato o che alcuni ostacoli richiedano un cambio della mano con cui condurre il cavallo al loro superamento, tutti i concorrenti devono essere informati che tale cambio di percorso o di mani è consentito.

## Requisiti Dell'esibitore

L'esibitore condurrà il cavallo con la mano destra e utilizzerà solo la mano sinistra per portare la corda in eccesso, avvolta liberamente tranne quando:

- Trasporta un oggetto da una parte all'altra dell'arena.
- Trascina un oggetto da una parte all'altra dell'arena.
- Apertura/chiusura di un cancello, solo cancello sinistro. In questi casi, anche la mano destra può trasportare la corda in eccesso.
- Passi laterali. In questo caso, la corda in eccesso sino alla catena può essere tenuta in mano vicino alla testa del cavallo.
- Gli espositori devono essere equilibrati, fiduciosi, cortesi e sportivi in ogni momento.
- L'esibitore deve continuare a showeggiare il cavallo fino alla fine della sua prova quando tutta la sua classe è stata invitata ad uscire.
- Eventuali stop devono essere diritti, fluidi e reattivi con il corpo del cavallo che rimane dritto.
- L'indietreggiare e la rotazione devono essere eseguiti dal lato sinistro del cavallo.
- L'esibitore deve essere rivolto verso il cavallo quando fa retromarcia. Eccezione: quando si lavora il cancello, l'esibitore non deve rimanere davanti al cavallo.
- Il cavallo deve indietreggiare prontamente con la testa, il collo e il corpo allineati in linea retta o curva come indicato.
- Quando si esegue una volta a destra, l'esibitore deve affrontare il cavallo e spingerlo. La volta dovrebbe essere fluida ed efficiente.
- All'esibitore non è consentito toccare il cavallo, tranne quando si esegue il side pass.
- Gli ostacoli inaccettabili sul percorso includono: Pneumatici ,Animali ,Pellicce ,Tubi in PVC ,Salti Ponti



oscillanti o in movimento, Contenitore dell'acqua con acqua o parti in movimento, Fiamme, ghiaccio secco, estintore, ecc. Tronchi o pali sollevati in modo da consentirne il rotolamento

## Requisiti Degli Ostacoli

Il percorso comprenderà da un minimo di 4 a un massimo di 8 ostacoli e dovrà essere progettato utilizzando un minimo di un ostacolo da ciascuna delle seguenti divisioni.

### Divisione A.

Passare sopra almeno quattro tronchi o pali. Questi possono essere in linea retta, curva, a zig-zag o rialzati. Lo spazio tra i tronchi deve essere misurato e il percorso che il cavallo deve eseguire deve essere il punto di misurazione. Se al trotto le barriere non possono essere elevate. Tutti gli elementi rialzati devono essere collocati in un contenitore, in un blocco scanalato o altrimenti fissati in modo che non possano rotolare. L'altezza deve essere misurata da terra alla sommità dell'elemento. La spaziatura per il passo e il trotto deve essere la seguente o incrementi di questa.

- Passo. La spaziatura per il passo deve essere compresa tra 50-60 cm e può essere elevata sino a 30 cm. Elevati le barriere del passo devono essere posizionati ad almeno 55 cm di distanza.
- Trotto. La spaziatura per le barriere al trotto deve essere compresa tra i 90-100 cm.

### Divisione B.

- Side Pass. Un oggetto (barriera o ostacolo) idoneo per sua natura e lunghezza, e sicurezza, può essere usato per dimostrare la reattività del cavallo a cedere spostandosi di fianco. Se sollevato, l'altezza non deve superare i 60 cm. L'ostacolo dovrebbe essere progettato in modo da richiedere al cavallo di muoversi a destra o a sinistra, con una pressione o segnale, sul o vicino al suo fianco. L'ostacolo dovrebbe essere progettato nel percorso in modo tale che il cavallo si avvicini ad esso, ma non lo attraversi o lo sorpassi mentre completa il side pass. L'esibitore è autorizzato a toccare il cavallo di lato durante il side pass.

Cerchio delimitato. Si può richiedere:

- Girata con i piedi anteriori all'interno e i piedi posteriori rivolti all'esterno del cerchio.
- Girata sui posteriori: con le zampe posteriori all'interno e le zampe anteriori rivolte all'esterno del cerchio.
- Quadrato, minimo 2,5m di lato. Entrare nel quadrato, quando tutti e quattro i piedi sono nel quadrato, fare un giro di 360 gradi o meno e uscire. L'esibitore può rimanere all'interno o all'esterno del quadrato.
- Cannello. Il cancello deve essere creato in modo che sia un minimo di 1,22m di larghezza e 1,22 di altezza in modo che l'esibitore possa aprire dal suo lato sinistro. E' ammissibile portare il restante della corda nella mano destra mentre si affronta il cancello. Gli esibitori che perdono il controllo del cancello durante il passaggio sono



penalizzati ma il cancello deve essere richiuso per evitare la squalifica.

### **Divisione C.**

Retromarcia. Deve consistere in:

- Tra Pali: messi dritti, paralleli o no, a L, a doppia L, a V, a U o combinazioni simili. I pali devono essere a terra comune spazio minimo di 76cm. Il conduttore può rimanere all'interno o all'esterno dei pali
- Tra Barili o coni, minimo tre, con una minima distanza di 92cm. L'esibitore e il cavallo possono passare tra bidoni o coni insieme.
- Ponte. Un ponte con pavimento in legno non più alto di 30 cm, con o senza sponde laterali, di larghezza non inferiore a 122cm.
- Ostacolo d'acqua. È possibile utilizzare un fosso o uno stagno d'acqua poco profondo. Un cavallo deve passare attraverso questo ostacolo, che deve essere abbastanza grande in modo che per completare correttamente questo ostacolo tutti e quattro i piedi del cavallo devono entrare in acqua. Acqua simulata.

### **Divisione D.**

- Trasporto di oggetti. Qualsiasi oggetto, diverso da animali o volatili, di dimensioni o peso ragionevoli, può essere trasportato in un punto specifico.
- Trascinare o tirare. Qualsiasi oggetto diverso dagli animali o dai volatili che essere ragionevolmente tirato o trascinato dall'esibitore. Questo ostacolo dovrebbe essere nella progettazione del percorso in modo tale che l'elemento da trascinare si trovi sul lato sinistro dell'esibitore. La parte restante della lunghina può essere portata nella mano destra dell'esibitore.
- Cassetta postale. Rimuovere e/o sostituire cose. Il sidepass è facoltativo.

Nota: Ostacoli 1 e 3: se l'oggetto verrà raccolto/posato o aperto/chiuso sul lato destro del cavallo, l'esibitore è autorizzato a tenere il cavallo e la lunghina in eccesso nella mano sinistra mentre supera l'ostacolo.

- Serpentina. Ostacolo costituito da quattro coni, bordi opzionali, attraverso i quali un cavallo lavorerà al passo o al trotto. I bordi devono essere costituiti da pali posti parallelamente e a un minimo di 122 cm dalla base dei coni; coni al passo a distanza minima di 122 cm, da base a base. Co per jog-trotto, distanti almeno 214 cm, da base a base.
- curva al trotto. Quadrato composto da 4 pali, lunghi almeno 3,66 m, e un cono posto al centro del quadrato. L'esibitore entrerà su un palo designato, eseguirà una curva minima di 90 gradi, passerà il cono e uscirà passando un palo designato. L'esibitore deve essere nel box con il cavallo, per eseguire una volta di almeno 90 gradi, i jog-around verranno eseguiti come una svolta a sinistra in cui l'esibitore sarà accanto al cono durante il jog-around.
- Trottare attraverso al trotto. Deve essere costituito da pali a L, a doppia L, a V, a U o da ostacoli di forma simile.



Le barriere dovrebbero essere a distanza minima di 92 cm e massima 122 cm. L'esibitore può essere all'interno o all'esterno.

## WORKING WESTERN RAIL ( RANCH RAIL)

La classe working western rail misura la capacità del cavallo di essere un piacere da cavalcare e dovrebbe riflettere la versatilità, l'atteggiamento e il movimento di un cavallo da lavoro. Il cavallo dovrebbe essere ben domato, rilassato, tranquillo, morbido e cadenzato a tutte le andature. Il movimento del cavallo working western rail dovrebbe simulare un cavallo che ha bisogno di coprire lunghe distanze, dolcemente e silenziosamente. Le maniere generali e la reattività del cavallo e la qualità del movimento del cavallo sono le considerazioni principali. Il massimo merito dovrebbe essere dato al cavallo che ha un passo naturale e fluido e andature coerenti e coprenti il terreno. Le transizioni dovrebbero essere eseguite quando richiesto, con fluidità e reattività. Il cavallo working western rail ideale dovrebbe avere un portamento naturale della testa a ogni andatura. Il cavallo dovrebbe essere cavalcato con redini relativamente allentate con un contatto leggero e senza richiedere un'eccessiva moderazione, pur essendo reattivo al cavaliere ed effettuando transizioni tempestive in modo fluido e corretto. Il cavallo dovrebbe essere morbido nelle briglie, cedere al contatto e non dovrebbe essere mostrato con redini drappeggiate. I cavalieri sono incoraggiati a usare uno spazio adeguato data l'estensione delle andature richieste. Questa classe dovrebbe mostrare la capacità del cavallo di lavorare in avanti, mentre è sotto controllo del cavaliere. Il cavallo deve essere equilibrato e apparire disposto e piacevole da cavalcare in una situazione di gruppo.

- Tutti gli espositori lavoreranno in gruppo. Gli individui che lavorano fuori dalla pista non saranno penalizzati e il sorpasso è consentito.
- I cavalli devono lavorare in entrambe le direzioni del ring al passo, al trotto e al galoppo. I cavalli devono lavorare almeno in una direzione del ring al trotto esteso e al galoppo esteso. A discrezione del giudice, ai cavalli può essere chiesto di estendere la falcata al passo. S
- La cadenza e l'esecuzione complessive delle andature devono avere un'enfasi sul movimento in avanti, fluido e che copre il terreno.
- Al trotto esteso e al galoppo, l'espositore può stare in piedi o in piedi sulle staffe.
- Toccare o tenere il pomo della sella durante qualsiasi andatura estesa è accettabile.
- I cavalli devono cambiare mano verso l'interno (lontano dalla pista). Potrebbe essere richiesto loro di fare il reverse al passo o al trotto a discrezione del giudice, ma non di fare reverse al galoppo.
- I cavalli devono fare retromarcia facilmente sia al centro che sulla pista e stare fermi in silenzio.
- Il cavaliere non deve scendere, tranne nel caso in cui il giudice desideri controllare l'attrezzatura.



---

## Abbigliamento e attrezzatura per il Working Western Rail

- Non usare smalto per zoccoli o zoccoli neri.
- Non usare criniere/code intrecciate o fasciate o estensioni della coda.
- È sconsigliato tagliare l'interno delle orecchie.
- È consentito tagliare il passaggio della briglia, nonché tagliare i nodini o i peli facciali eccessivi (lunghi).
- L'attrezzatura con argento non dovrebbe essere considerata un buon equipaggiamento da lavoro. È sconsigliato usare troppo argento su briglie e selle.
- Si suggerisce ai concorrenti di usare un pettorale e una cinghia posteriore.
- Quando si esibisce con un filetto o un hackamore, un espositore può passare da due mani a una mano sulle redini in qualsiasi momento.
- L'uso di due mani (eccetto i cavalli junior mostrati con un filetto/hackamore), più di un dito tra le redini divise o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto nel due redini) sarà motivo di squalifica.

## Difetti valutati in base alla gravità

- Troppo lento (qualsiasi andatura)
- Velocità eccessiva (qualsiasi andatura)
- Troppo imbrigliato (naso dietro la verticale)
- Testa portata troppo bassa in modo che la nuca sia sotto il garrese
- Out of frame ( fuori forma)
- Testa portata troppo alta
- Rottura dell'andatura
- Galoppo sbagliato o andatura errata
- Apertura eccessiva della bocca
- Redini drappeggiate
- Uso di speroni davanti al cinch
- Eccessiva inclinazione del cavallo al Galoppo
- Disobbedienza palese (calci, morsi, sgroppate, arretramento, ecc.)



- **Errori che saranno causa di squalifica:**

- Testa portata troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale in modo eccessivo e costante mentre il cavallo è in movimento, o che mostra comunque l'apparenza di intimidazione.