



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

REGOLAMENTO DISCIPLINA REINING F.I.S.E.

EDIZIONE 2018

LIBRO I

NORME SPECIFICHE PER LA DISCIPLINA

Il presente regolamento dovrà essere rispettato da tutti i partecipanti a gare ufficiali FISE e IRHA.

FISE e IRHA si assumono il diritto di aggiornare, se necessario, o apportare modifiche al suddetto regolamento durante tutto il corso dell'anno. Ogni modifica sarà pubblicata sul regolamento on-line sul sito FISE e sul sito IRHA e ogni modifica è parte integrante dello stesso e dovrà esser rispettata da ogni cavaliere o organizzatore.

La seconda parte del suddetto regolamento è stata tradotta dal Rule Book ufficiale NRHA per facilitare la comprensione da parte di tutti i soci e simpatizzanti delle principali regole che disciplinano lo sport del Reining.

La FISE e l'IRHA, non si assumono responsabilità per quanto tradotto. Si prega quindi di rifarsi, per quanto scritto e per quanto non riportato sul presente regolamento al Rule Book Ufficiale NRHA Edizione in vigore che FISE/IRHA applica in tutti i suoi punti di carattere tecnico e disciplinare.

Per quanto riguarda le gare NRHA fare riferimento al Rule Book NRHA.

APPLICABILITÀ DELLE NORME

Il presente regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di gare Reining indette in Italia e riconosciute dalla F.I.S.E. e dal suo DIPARTIMENTO REINING. Esso deve essere osservato:

- dagli organizzatori delle manifestazioni
- da chi partecipa o fa partecipare i propri cavalli a manifestazioni

- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni

Le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della F.I.S.E. e del suo DIPARTIMENTO REINING, dei suoi rappresentanti, delle giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare. Nei confronti dei trasgressori saranno presi provvedimenti da parte degli organi preposti.

Art. 1 - RUOLO DELL'I.R.H.A. ALL'INTERNO DELLA F.I.S.E.

Ai sensi per gli effetti di cui all'art. 2 comma 1, dello Statuto FISE al fine anche di favorirne l'ulteriore sviluppo, in considerazione anche dei meriti sportivi conseguiti in ambito nazionale ed internazionale la FISE delega e delegherà in via esclusiva alla ITALIAN REINING HORSE ASSOCIATION , unica associazione che da sempre si è dedicata in Italia alla regolamentazione e sviluppo del Reining, la gestione della disciplina sotto il controllo e la direzione del DIPARTIMENTO REINING FISE nell'interesse della FISE stessa e dell'IRHA.

Art. 2 - RUOLO DELLE ASSOCIAZIONI REGIONALI I.R.H.A. ALL'INTERNO DELLA F.I.S.E.

- Ogni associazione regionale I.R.H.A. dovrà essere riconosciuta all'interno della F.I.S.E. come Affiliata o Aggregata.
- Il DIPARTIMENTO REINING F.I.S.E. emetterà un elenco di nominativi per regione dal quale i Comitati Regionali F.I.S.E. potranno scegliere il proprio referente per la disciplina del Reining. Il referente REINING F.I.S.E. avrà l'obbligo di collaborare con le associazioni regionali I.R.H.A che da sempre si sono adoperate allo sviluppo della disciplina.
- Ogni associazione regionale I.R.H.A. dovrà in collaborazione con il Referente Reining F.I.S.E. regionale e il Comitato Regionale F.I.S.E. impegnarsi nello sviluppo dei centri federali all'interno della regione e delle attività della F.I.S.E. e dell' I.R.H.A. stessa garantendo la crescita e lo

sviluppo della disciplina; in caso contrario il Dipartimento Reining potrà intervenire direttamente sui Referenti Reining nelle regioni ed apportare i cambiamenti necessari atti al raggiungimento di quanto sopra citato.

**Elenco associazioni regionali IRHA Ufficiali Comitati Regionali FISE di
Appartenenza e Referenti Regionali FISE**

ARAM - Associazione Reining Abruzzo Marche ASD

Via Montefanese 78, 60027, Osimo (AN)

Presidente: Giuseppe Basile +39 333 36 00 643

Segreteria: Marta Baiocco +39 348 55 37 738

segreteria@reiningaram.it | info@reiningaram.it

www.reiningaram.it

ACCR - Associazione Campana Cavallo Reining

c/o Vincenzo Caracciolo Via Chiaia, 138 80131 NAPOLI

Presidente: V. Caracciolo +39 348 33 08 669

Segreteria: +39 347 40 54 581

Fax +39 081 40 03 37

danielalukacs@hotmail.com

www.accr.it

ARER - Associazione Reining Emilia Romagna

Via Sonsa, 2045 Fratta terme di Bertinoro (FC)

Presidente: Fabio Cartia

Segreteria: Paolo Muccini +39 335 69 33 552

Fax 0541610726

muccini@guest.net

www.associazionearer.blogspot.it

LRHA ASD - Lazio Reining Horse Association Associazione Sportiva Dilettantistica

Via Principe Umberto 47, 00185, Roma (RM)

Presidente: Fabio Brutto +393356984520

Segreteria: Caterina Zumbè +39 339 68 42 841

Fax +39 06 61 69 71 40

segreteria@lrha.it | info@lrha.it

www.lrha.it

TRHA - Toscana Reining Horse Association Associazione Sportiva Dilettantistica

Via Ponte Alla Marina 78, 50041, Calenzano (FI)

Presidente: Stefano Serni +39 393 33 43 964

Segreteria: Valentina Simoncini +39 334 88 99 530

segreteria@trha.eu | info@trha.eu

www.trha.eu

LR Associazione Lombardia Reining

Via degli Aceri, 2 21010 Gallarate VA

Presidente: Alice Marinoni +39 393 91 64 651

Segreteria: Federica Caimi +39 377 45 29 092

Fax +39 0331 22 39 94

info@lombardiareining.it

www.lombardiareining.it

APCR - Associazione Piemonte, Liguria, Valle d'Aosta Cavallo Reining
Associazione Sportiva Dilettantistica

Frazione Mogliette 16, 10014, Caluso (TO)

Presidente: Gemma Cordero

Segreteria: Patrizia De Santis +39 345 50 26 358

Telefono segreteria +39 392 74 08 546

segreteria@apcr.it | info@apcr.it

www.apcr.iit

ACRP Associazione Cavallo Reining Puglia

c/o Iacobellis Alessandro Viale Papa Pio XXII, 50 72014 Bari (BA)

Presidente: Alessandro Giuseppe Iacobellis +39 335 75 77 371
alessandroiacobellis@libero.it

Segreteria: Simona Malagnino

Fax +39 0833 58 88 80

segreteria@reiningpuglia.it

www.reiningpuglia.it

SRHA - Sicilia Reining Horses Association

Corso Generale dei Medici 43, 91011, Alcamo (TP)

Presidente: Giuseppe La Monica

Telefono segreteria +39 371 37 79 969

segreteria@siciliareinining.it | info@siciliareinining.it

www.siciliareinining.it

ARTA Associazione Reining Trentino Alto-Adige

Via Artigianale, 217 39040 Veltuno BZ

Presidente: Andrea Cappelletti +39 339 18 57 838

Segreteria: Magdalena Zust +39 335 84 77 357

info@rifaser.it

www.artareining.it

AVCR - Veneto Friuli V.G. Reining Asd

Via Riviera Berica 144, 36100, Vicenza (VI)

Presidente: Enrico Giaretta +39 349 86 61 691

Segreteria: Susi Zerbinati +39 329 17 86 555

segreteria@avcr.it | info@avcr.it

www.avcr.it

Art. 3 - NORME COMUNI

- Tutte le gare ufficiali promosse dai Comitati Regionali F.I.S.E. Associazioni Regionali I.R.H.A., o Comitati Organizzatori esterni svolte in Italia devono essere approvate dalla F.I.S.E. tramite il DIPARTIMENTO REINING e dall'IRHA e seguono il regolamento F.I.S.E. DIPARTIMENTO REINING/IRHA e NRHA.
- Come da comunicazione FISE del 12-07-2017, al fine di evitare sovrapposizione di eventi, e disagi alla programmazione sportiva, e per la miglior riuscita degli stessi bisognerà comunicare, al momento della stesura del calendario entro il (31-12 dell'anno precedente) una proposta di calendario. Anche chi avesse intenzione di organizzare show NRHA in Italia con added superiori a € 5.000 dovrà far pervenire dovuta richiesta e comunicazione sia a IRHA che al Dipartimento Reining FISE al fine di poter posizionare l'evento in calendario. Nel caso in cui questo, per motivate ragioni, non sia stato possibile e venga effettuata la richiesta in tempi successivi, la richiesta dovrà essere approvata dal Dipartimento Reining FISE e dell'IRHA e comunque avere il nulla osta degli eventi

eventualmente concomitanti e di quelli posti nella settimana precedente e/o successiva.

Art. 4 - REGOLAMENTO TECNICO

- Fa riferimento al REGOLAMENTO TECNICO dell'attività sportiva agonistica equestre della FISE. Redatto in armonia con quanto disposto dall'AGCM con delibera dell'8 giugno 2011 pubblicata sul bollettino n.23 del 27 giugno 2011 ed in attuazione delle direttive imposte dalla normativa di riferimento (D.M. del 18 febbraio 1982) e dal C.O.N.I., al fine di individuare per le discipline sportive del salto ostacoli, del completo, del dressage, degli attacchi, dell'endurance, del volteggio, del Reining e della para Olimpica, i parametri tecnici qualificanti l'attività sportiva agonistica equestre così come indicato nell'art.1, co. 2 primo capoverso dello Statuto Federale.

LIBRO II

DISCIPLINA PER LE AUTORIZZAZIONI A MONTARE

PRINCIPI GENERALI

Art 1- Il rilascio delle autorizzazioni a montare (tessere) per le discipline sportive equestri di cui all'elenco dell'art,1,co. 2 primo capoverso dello Statuto Federale, richiede per ciascun atleta una preparazione tecnica specifica riconosciuta da Tecnici Federali di 1° 2° o 3° livello a seconda della propria disciplina di riferimento in questo caso Reining.

Art. 2 - Le autorizzazioni a montare (tessere) idonee a svolgere l'attività sportiva agonistica equestre sono rilasciate secondo le procedure ed i regolamenti della F.I.S.E. riferiti alla disciplina equestre di pertinenza.

Art. 3 - Ai tesserati F.I.S.E. non è consentito svolgere attività sportiva agonistica equestre, così come individuata nel presente regolamento, nell'ambito di società e/o eventi organizzati da soggetti non appartenenti al sodalizi sportivo della F.I.S.E.

Le società affiliate e/o aggregate alla F.I.S.E. nonché i comitati organizzatori riconosciuti dalla F.I.S.E. non possono far partecipare ad eventi agonistici equestri nelle discipline di cui all'elenco dell'art. 1, co. 2 primo capoverso dello Statuto Federale, nessun atleta (cavaliere) che non sia in possesso delle patenti a montare (tessere) di cui al precedente art. 2.

Art. 4 - La violazione di quanto sopra disposto da parte dei tesserati o degli Enti Affiliati o Aggregati F.I.S.E., comporta l'applicazione delle sanzioni previste, nell'ambito del Regolamento di Giustizia Federale, in ordine alla violazione grave dei regolamenti Federali.

Art. 5 – I giovanissimi tutti gli atleti dai 4 anni fino al raggiungimento degli 11 rappresentano nella disciplina del reining la categoria Short Stirrup e possono montare cavalli adatti per la disciplina. Fino a 6 anni solo per attività ludico-addestrativa in manifestazioni sociali.(vale il millesimo dell'anno).

NORME TECNICO-AMMINISTRATIVE

Art. 1 - Le autorizzazioni a montare (tessere) F.I.S.E. per l'attività sportiva agonistica equestre per le discipline della F.I.S.E. sono rilasciate ai cavalieri (atleti) che hanno compiuto anagraficamente gli 8 anni di età. Per i suddetti tesserati è preventivamente obbligatorio sottoporsi alla visita medico sportiva per la pratica agonistica (Brevetti BW e BWR).

Art. 2 - I cavalieri (atleti) minorenni (juniores Youth Short Stirrup) che praticano l'attività sportiva agonistica equestre nell'ambito delle discipline F.I.S.E. di cui all'elenco dell'art. 1, co. 2 primo capoverso, dello Statuto Federale, devono essere sempre assistiti nella loro attività da un Tecnico Federale.

Art. 3 - Le gare agonistiche della disciplina del Reining devono essere iscritte nei calendari sportivi nazionali o regionali F.I.S.E.

Art. 4 - È qualificata attività sportiva agonistica equestre l'attività svolta nelle sotto elencate discipline secondo i seguenti parametri tecnici: Reining: tutte le gare con giudice di campo sono da considerarsi agonistiche. Le gare svolte con le autorizzazioni a montare A quindi "Patente FISE A" sono ritenute non agonistiche ma di avviamento all'agonismo per la disciplina del Reining.

Art. 5 - Autorizzazioni a montare "Patenti" e Tipologie:

Pat. A Pat. BW Pat. BWR

SPECIFICHE PER TECNICI FEDERALI

Nelle categorie dove vi è la specifica che gli allievi potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale: non vi è l'obbligo da parte del Tecnico di posizionarsi in campo ma rimane a sua discrezione se entrare o no.

Gli allievi appartenenti a queste categorie devono comunque essere accompagnati in gara o nel contesto della manifestazione da Tecnici di II o III livello o da Tecnici di I con delega dei superiori, che devono in rappresentanza dei propri allievi consegnare alle segreterie di gara i nominativi che rappresentano.

LIBRO III

CAVALIERI

CATEGORIE

Green Level: Fa parte del solo campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA si può partecipare con minimo la Patente FISE “A” presa almeno da Tre mesi Patente FISE “BW” o Patente FISE “BWR” rilasciata l’anno in corso. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova.

Un cavallo non potrà fare più di due entrate. Si può partecipare a questa categoria solo per un anno.

I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

Eccezioni per la categoria Green: Si possono utilizzare due mani con fletto, bosal o morso regolamentare, chi comincia il percorso a una mano può concluderlo a due. Sono ammessi i cambi di galoppo semplici. Quando è permesso un cambio di galoppo semplice il giudice dovrà considerare il quarto di cerchio prima e il quarto di cerchio dopo il centro come zona dove è ammesso il cambio di galoppo semplice e quindi zona franca applicando però la penalità di galoppo falso (penalità 1). Per esempio un cavallo che arriva al centro e completa il cambio di galoppo semplice dopo tre falcate di trotto ma

prima della fine del primo quarto di cerchio, non avrà la penalità di rottura di andatura (Break of gait penalità 2) ma solo la penalità per galoppo falso. La stessa logica verrà applicata per cambi prima del centro. Tutte le altre penalità saranno applicate fuori dalla zona franca. Il cambio di galoppo semplice corretto è quello che avviene in una sola falcata di trotto. In ordine decrescente di difficoltà puoi trottare per più di una falcata, andare al passo, fermarti durante il cambio e infine fare più tentativi per eseguire il cambio, ma il tutto influenzerà il giudizio sulla manovra.

Short Stirrup: Fa parte del solo campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA si può partecipare con minimo la Patente FISE “A” presa almeno da sei mesi Patente FISE “BW” o Patente FISE “BWR” rilasciata l’anno in corso. È una categoria riservata a cavalieri fino a 12 anni di età, anche chi compie i 13 anni nel corso dell’anno rimane Shorth Stirrup per l’intera stagione. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi. Tutti i cavalieri di questa categoria sono obbligati ad indossare un caschetto protettivo, omologato, in campo gara e in campo prova.

Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di Tre entrate.

I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

Novice Riders 2 Mani: Fa parte del solo campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA si può partecipare con minimo la Patente FISE

“A” presa almeno da tre mesi Patente FISE “BW” o Patente FISE “BWR” rilasciata l’anno in corso. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova. Si può partecipare a questa categoria solo per un anno. Un cavallo non potrà fare più di due entrate. I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

Rookie Youth BIS: Mantiene il regolamento come per la Rookie Youth (fino al compimento del 19 anno di età) tranne che per le varianti sotto riportate. Fa parte solo del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA, si può partecipare con minimo Patente FISE “BW” o Patente FISE “BWR” rilasciata l’anno in corso. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di due entrate.

I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

Novice Riders BIS: Mantiene il regolamento come per la Novice Riders tranne che per le varianti sotto riportate. Fa parte solo del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA si può partecipare con minimo Patente FISE “BW” o Patente FISE “BWR” rilasciata l’anno in corso. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà e si può partecipare solo per un

anno. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di due entrate. Si può partecipare a questa categoria solo per un anno.

I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

CATEGORIE QUALIFICANTI CAMPIONATO ITALIANO

Prime Time Open e Non Pro: Fa parte del campionato Italiano FISE/IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Gara riservata ai cavalieri che hanno minimo 50 anni di età. Mantenendo le caratteristiche delle categorie Open e Non Pro. Si può svolgere class-in-class come gara unica con due classifiche separate in questo caso non si può concorrere con lo stesso cavallo nelle due classifiche come nella Novice Horse. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Rookie: Fa parte del campionato Italiano FISE/IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Può montare cavalli non di sua proprietà. È un Non Pro che non ha vinto più di € 500,00 in carriera è consentito montare anche a due mani con fletto, bosal o morso regolamentare. Chi comincia il percorso a una mano non può concluderlo a 2 mani. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Youth Rookie: Fa parte del campionato Italiano FISE/ IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. È riservata ai cavalieri Youth (tutti coloro nati dopo il 1° Gennaio 1999), i cavalieri potranno montare a due mani e non è necessario esibire un cavallo di proprietà come per la categoria Rookie e il cavaliere non deve aver vinto più di € 500,00 in carriera. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano

Youth: Fa parte del campionato Italiano FISE/IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. È una categoria riservata ai cavalieri fino a 18 anni di età; anche chi compie i 19 anni nel corso dell’anno rimane youth per l’intera stagione, è da considerarsi un Non Pro e quindi sottostà alle regole Non Pro. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi. Tutti cavalieri sotto i 18 anni sono obbligati ad indossare un caschetto protettivo omologato in campo gara e in campo prova. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Youth 14/18: riservata ai cavalieri youth (vedi sopra) di età compresa tra i 14/18 anni (qualificante per c. Italiano).

Youth <13: riservata ai cavalieri youth (vedi sopra) di età inferiore ai 13 anni (non qualificante per c. Italiano).

Novice Riders: Fa parte del campionato Italiano FISE/ IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare

la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. È una categoria per cavalieri Non Pro che non hanno vinto in carriera una somma superiore a € 1.500,00. Passa di categoria alla fine dell’anno. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Ladies: Fa parte del campionato Italiano FISE/IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Gara riservata a sole donne. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Novice Horse Open e Non Pro: Fa parte del campionato Italiano FISE/IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Si può svolgere come gara unica con due classifiche separate in questo caso non si può concorrere con lo stesso cavallo nelle due classifiche. Riservata a tutti i cavalli, anche extraeuropei, che non hanno vinto in carriera più di € 3.000 esclusi gli Special Events. Passano di categoria alla fine dell’anno. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Limited Non Pro: Fa parte del campionato Italiano FISE/ IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Riservata ai cavalieri che in base alle somme vinte in carriera non abbiano superato la somma di € 3.000. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Intermediate Non Pro: Fa parte del campionato Italiano FISE/IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per

partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Riservata ai cavalieri con qualifica Non Pro che, in base ai punteggi conseguiti negli ultimi due anni, non figurano fra i primi quindici Non Pro della classifica biennale pubblicata annualmente dall’IRHA. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Non Pro: Fa parte del campionato Italiano FISE/IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA.. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Gara aperta a tutti i cavalieri con qualifica Non Pro “vedi regolamento per definizione Non Pro”. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Limited Open: Fa parte del campionato Italiano FISE/ IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Riservata ai cavalieri che in base alle somme vinte in carriera non abbiano superato la somma di € 4.500. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Intermediate Open: Fa parte del campionato Italiano FISE/IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Riservata ai cavalieri che, in base ai punteggi conseguiti negli ultimi due anni, non figurano fra i primi quindici Open della classifica biennale pubblicata annualmente dall’IRHA. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Open: Fa parte del campionato Italiano FISE/IRHA, del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente

“BWR” FISE e Tessera IRHA. Gara aperta a tutti i cavalieri. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

SPECIFICHE SULLE CATEGORIE DI CAVALIERI

CAVALIERE PROFESSIONISTA: può partecipare solo alle gare riservate ai professionisti.

I cavalieri professionisti si dividono in cavalieri OPEN, INTERMEDIATE, LTD OPEN, LADIES e PRIME TIME.

OPEN: sono annualmente classificati cavalieri OPEN tutti i cavalieri.

CAVALIERE NON PROFESSIONISTA: monta solo cavalli di sua proprietà in qualsiasi categoria e non addestra cavalli per terze persone, non riceve per questo compensi diretti o indiretti, non impartisce lezioni. Il cavallo deve essere di proprietà del cavaliere, oppure di una società di appartenenza. Per primissima parentela si intendono marito, moglie, genitori, patrigno, matrigna, figlio, fratello, fratellastro, sorella, sorellastra, zio/a, nipote, nonno/a, suocero/a, cognato/a, genero, e nuora, convivente. Lo status di convivenza deve però essere evidenziato dal certificato di residenza rilasciato dal comune.

Il cavallo che partecipa ad una gara riservata ai Non Professionisti deve essere di proprietà del cavaliere o della primissima parentela (vedi sopra) o può essere di proprietà di un syndacate. I facenti parte del syndacate dovranno però avere un legame di parentela fra di loro.

Se un cavaliere Non Pro riacquista un cavallo di sua proprietà venduto in precedenza non potrà partecipare a gare Non Pro prima di 180 giorni dalla data di vendita dello stesso.

In caso il professionista voglia rinunciare alla sua condizione a diventare Non Pro o effettuare qualsiasi variazione deve inviare una dichiarazione tramite lettera raccomandata al dipartimento FISE e passerà allo studio dei probiviri.

Le condizioni per cui un professionista può passare alla categoria Non Pro sono: un professionista, che per 3 anni non addestra o monta in gara cavalli di terzi, quindi non riceve compensi diretti o indiretti, può dichiarare il suo stato di Non Pro al Dipartimento Reining il quale, dopo aver valutato la dichiarazione, comunicherà la propria decisione in merito.

I cavalieri non professionisti si dividono in NON PRO, INTERMEDIATE NON PRO, LTD NON PRO, ROOKIE, YOUTH, ROOKIE/YOUTH, NOVICE RIDERS, LADIES e PRIME TIME.

REGOLAMENTO DI DISCIPLINA riferito ai Tesserati FISE

Per quanto riguarda il regolamento di disciplina si farà riferimento al regolamento di giustizia della F.I.S.E. www.fise.it

Al tesserati FISE BWR che volessero partecipare ad eventi agonistici all'estero ed indetti da organismi nazionali od internazionali anche se non riconosciuti dalla FISE verrà, a richiesta degli interessati, rilasciata apposita deroga dal dipartimento Reining all'applicabilità agli stessi dell'art.2 del Regolamento Tecnico FISE.

CAVALIERI STRANIERI

Licenze d'ospite

Per i cavalieri stranieri che partecipano a gare in Italia ogni Comitato Organizzatore invierà una richiesta di patente d'ospite temporanea al Dipartimento Reining FISE (Art. 101-119 Reg. Generale FEI) ed ogni cavaliere avrà lo stesso trattamento dei cavalieri Italiani in possesso di Patente BWR.

Per tutti i cavalieri stranieri, si fa riferimento alle vincite in carriera. Se il limite di vincite in carriera è inferiore ai limiti imposti potranno partecipare alle categorie Limited Open e Limited Non Pro.

Se la somma dei punteggi acquisiti negli ultimi due anni è superiore al 15° posto della nostra biennale, potranno concorrere solo nelle categorie Open o Non Pro (regola valida per le gare in ambito regionale).

Per i cavalieri stranieri che partecipano alle nostre competizioni IRHA invierà a FISE un elenco degli stessi prima di ogni manifestazione e FISE provvederà ad inviare un elenco di patenti d'ospite temporanee valido solo per la manifestazione in corso. Resta chiaro che tutti i cavalieri stranieri residenti in Italia dovranno richiedere una patente d'ospite valida per tutto il corso dell'anno provvedendo al saldo della stessa.

QUALIFICA DELLE GARE IN AMBITO REGIONALE

(Tutte le categorie che verranno svolte in ambito regionale sono qualificanti per le finali del Campionato Italiano)

OPEN: gara aperta a tutti i cavalieri.

NON PRO: gara aperta a tutti i cavalieri con qualifica NON PRO.

INTERMEDIATE OPEN: riservata ai cavalieri che, in base ai punteggi conseguiti negli ultimi due anni, non figurano fra i primi 15 OPEN della classifica biennale pubblicata annualmente all'I.R.H.A.

INTERMEDIATE NON PRO: riservata ai cavalieri con qualifica NON PRO che, in base ai punteggi conseguiti negli ultimi due anni, non figurano fra i primi 15 NON PRO della classifica biennale pubblicata.

LIMITED OPEN: riservata ai cavalieri che in base alle somme vinte in carriera non abbiano superato la somma di € 4.500,00 (gara NRHA incluse).

LIMITED NON PRO: riservata ai cavalieri che in base alle somme vinte in carriera non abbiano superato la somma di € 3.000,00 (gara NRHA incluse).

NOVICE HORSE: si divide in OPEN e NON PRO (gara unica con 2 classifiche separate). Riservata a tutti i cavalli, anche extraeuropei, che non hanno vinto in carriera (A.I.C.R., A.N.C.R., I.R.H.A. e N.R.H.A.), più di € 3.000,00 esclusi gli Special Events. Passano di categoria a fine anno.

NOVICE RIDERS: è una gara per cavalieri NON PRO che non hanno vinto in carriera A.I.C.R., A.N.C.R. e I.R.H.A., o nel loro paese d'origine, una somma superiore a € 1.500,00. Passa di categoria a fine anno.

ROOKIE: partecipa alla categoria Rookie e può montare cavalli non di sua proprietà. È un NON PRO che non ha vinto più di € 500,00 in carriera A.I.C.R., A.N.C.R. e I.R.H.A., è consentito montare anche a due mani con fletto, bosal o morso regolamentare. Chi comincia il percorso a una mano non può concluderlo a due mani.

ROOKIE YOUTH: è una categoria riservata ai cavalieri Youth (sotto i 18 anni di età), i cavalieri potranno montare a due mani e non è necessario esibire un cavallo di proprietà come per la categoria ROOKIE. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi.

JACKPOT OPEN: gara senza denaro aggiunto, aperta a tutti i cavalli e cavalieri.

LADIES: gara riservata a sole donne.

PRIME TIME OPEN E NON PRO (OVER 50): gara riservata ai cavalieri che hanno minimo 50 anni di età. Mantenendo le caratteristiche delle categorie Open e Non Pro. Si può svolgere class-in-class come gara unica con due classifiche separate in questo caso non si può concorrere con lo stesso cavallo nelle due classifiche come nella Novice Horse.

YOUTH 14/18: è una categoria riservata a cavalieri fino a 18 anni di età, anche chi compie i 19 anni nel corso dell'anno rimane youth per l'intera

stagione, come da regolamento N.R.H.A. È da considerarsi un NON PRO e quindi sottostà alle regole NON PRO. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi. Tutti i cavalieri sotto i 18 anni sono obbligati ad indossare un caschetto protettivo omologato in campo gara ed in campo prova.

YOUTH < 13: è una categoria riservata ai cavalieri sotto i 13 anni e segue le stesse regole della categoria Youth 14-18.

SNAFFLE BIT: categoria riservata a cavalli di 3 anni montati con il fletto.

GREEN LEVEL: Fa parte del solo campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA si può partecipare con minimo la Patente FISE "A" presa almeno da Tre mesi Patente FISE "BW" o Patente FISE "BWR" rilasciata l'anno in corso. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di due entrate. Si può partecipare alla suddetta categoria solo per un anno. I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza. Eccezioni per la categoria Green: Si possono utilizzare due mani con fletto, bosal o morso regolamentare, chi comincia il percorso a una mano non può concluderlo a due. Sono ammessi i cambi di galoppo semplici. Quando è permesso un cambio di galoppo semplice il giudice dovrà considerare il quarto di cerchio prima e il quarto di cerchio dopo il centro come zona dove è ammesso il cambio di galoppo semplice e quindi zona franca applicando però la penalità di galoppo falso (penalità 1). Per

esempio un cavallo che arriva al centro e completa il cambio di galoppo semplice dopo tre falcate di trotto ma prima della fine del primo quarto di cerchio, non avrà la penalità di rottura di andatura (Break of gait penalità 2) ma solo la penalità per galoppo falso. La stessa logica verrà applicata per cambi prima del centro. Tutte le altre penalità saranno applicate fuori dalla zona franca. Il cambio di galoppo semplice corretto è quello che avviene in una sola falcata di trotto. In ordine decrescente di difficoltà puoi trottare per più di una falcata, andare al passo, fermarti durante il cambio e infine fare più tentativi per eseguire il cambio, ma il tutto influenzerà il giudizio sulla manovra.

SHORT STIRRUP: Fa parte del solo campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA si può partecipare con minimo la Patente FISE “A” presa almeno da sei mesi Patente FISE “BW” o Patente FISE “BWR” rilasciata l’anno in corso. È una categoria riservata a cavalieri fino a 12 anni di età, anche chi compie i 13 anni nel corso dell’anno rimane Short Stirrup per l’intera stagione. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi. Tutti i cavalieri di questa categoria sono obbligati ad indossare un caschetto protettivo, omologato, in campo gara e in campo prova. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di Tre entrate. I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

NOVICE RIDERS 2 MANI: Fa parte del solo campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA si può partecipare con minimo la Patente FISE

“A” presa almeno da tre mesi Patente FISE “BW” o Patente FISE “BWR” rilasciata l’anno in corso. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di due entrate. I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

ROOKIE YOUTH BIS: Mantiene il regolamento come per la Rookie Youth tranne che per le varianti sotto riportate. Fa parte solo del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA, si può partecipare con minimo Patente FISE “BW” o Patente FISE “BWR” rilasciata l’anno in corso. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di due entrate. I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

NOVICE RIDERS BIS: Mantiene il regolamento come per la Novice Riders tranne che per le varianti sotto riportate. Fa parte solo del campionato regionale FISE e associazioni regionali IRHA si può partecipare con minimo Patente FISE “BW” o Patente FISE “BWR” rilasciata l’anno in corso. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di due entrate. Si può partecipare alla suddetta categoria solo per un anno. I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della

patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

Quando i limiti per poter accedere ad una categoria sono sorpassati durante l'anno in corso, il cavaliere o il cavallo possono completare l'anno in quella specifica classe o divisione. Il cavaliere o il cavallo che partecipa ad una classe in cui non è autorizzato (perché non compreso nella lista dei cavalieri o dei cavalli eleggibili per la suddetta divisione) sarà squalificato e dovrà riconsegnare il premio acquisito.

SPECIFICHIAMO CHE LE CATEGORIE NOVICE RIDERS, ROOKIE, JACKPOT OPEN, YOUTH, SNAFFLE BIT E LADIES SONO GARE RICONOSCIUTE MA I PUNTEGGI CONSEGUITI NON CONCORRONO ALLA FORMAZIONE DELLE CLASSI BIENNALI PER LE CATEGORIE DEI CAVALIERI MA SONO VALIDI AI FINI DEL PASSAGGIO DI CATEGORIA.

TITOLO II

CAVALIERE NELLE MANIFESTAZIONE

TENUTA DEL CAVALIERE E NORME COMPORTAMENTALI

È obbligatorio per tutti i cavalieri indossare un appropriato abbigliamento western in gara: camicia a maniche lunghe, cappello western, caschetto protettivo per under 18, stivali e sella western sono obbligatori.

Non indossare l'appropriato abbigliamento western comporterà uno score 0.

RESPONSABILITÀ

OGNI PARTECIPANTE ED OGNI CAVALLO DOVRÀ ESSERE IN POSSESSO DI AUTORIZZAZIONE A MONTARE (PATENTE) FISE DEL CAVALIERE VALIDA PER L'ANNO IN CORSO E DI ISCRIZIONE AI RUOLI FEDERALI (PASSAPORTO) F.I.S.E. DEL CAVALLO RINNOVATO .TUTTI I TESSERATI FISE CON AUTORIZZAZIONE A MONTARE BWR DEVONO ESSERE IN POSSESSO DELLA TESSERA IRHA .

F.I.S.E. NON SI ASSUME NESSUNA RESPONSABILITÀ IN CASO DI DANNI O RICHIESTA DI RISARCIMENTO DA PARTE DI QUALSIASI COMITATO PARTECIPANTE O SPETTATORE NON IN REGOLA.

LIBRO IV

CAVALLI

Art. 1 Il cavallo non può fare più di quattro ingressi giornalieri con ingressi intervallati di 30 minuti.

Art. 2 ISCRIZIONI AI RUOLI FEDERALI “PASSAPORTO CAVALLI”

Ogni cavallo dovrà essere in possesso di un iscrizione ai ruoli federali passaporto F.I.S.E. per poter partecipare a gare Sociali, Regionali, Nazionali, e Internazionali sul territorio Italiano. Anche coloro in possesso di passaporto APA dovranno essere iscritti ai ruoli federali. Il passaporto FISE dovrà essere rinnovato di anno in anno. Il Comitato organizzatore ha l'obbligo di controllare almeno il 20% dei passaporti dei cavalli partecipanti. Anche i cavalli non partecipanti ma presenti a qualsiasi competizione dovranno essere in possesso di passaporto FISE valido per l'anno in corso.

Art. 3 LICENZA DI COMPETIZIONE

Per ottenere la licenza di competizione è necessario inviare alla segreteria IRHA una fotocopia del documento del cavallo con la corretta intestazione dei proprietari. In mancanza di certificato genealogico, la domanda dovrà essere corredata da tre fotografie raffiguranti il lato frontale, sinistro e destro del cavallo. Nel caso in cui sia stato acquisito nei giorni antecedenti la gara e quindi non ancora in possesso della Licenza di competizione con la nuova intestazione di proprietà, è necessario mostrare un transfer firmato e una ricevuta postale di invio del transfer all'associazione di razza di appartenenza tramite raccomandata A.R. La suddetta ricevuta dovrà riportare la data antecedente allo show. La mancata presentazione comporterà la squalifica del cavaliere ed il ritiro del premio. Anche i passaggi di proprietà andranno comunicati, con lo stesso procedimento, alla segreteria per l'emissione di una nuova licenza.

Art. 4 Equipaggiamento:

- a. Specifiche su hackamore: flessibile, intrecciato, in corda, in pelle oppure bosal in corda la cui parte centrale è in corda o cavo flessibile con un diametro massimo di tre quarti di pollice misurato alla guancia, nessun materiale rigido sarà permesso sotto la

mascella oppure sulla capezza in connessione con il bosal incurante di quanto sia imbottito o coperto. I bosal in crine di cavallo sono proibiti. Questa regola non si riferisce ai così detti hackamore meccanici che sono illegali.

- b. Specifiche sugli snafflebit: convenzionale con anelli tondi, a forma di uovo, a forma di D, ma non più grandi di 4 pollici e non più piccoli di 2 pollici. La circonferenza interna dell'anello deve essere libera da redini, barbozzali o tastiera in quanto fornirebbe una leva. L'imboccatura deve essere rotonda, ovale o a forma di uovo, liscia, di metallo senza fili. Può essere intarsiato ma liscio e/o avvolto da materiale o rivestimento non rigido (latex). Le barre devono essere un minimo di 5/16 di pollice di diametro misurati ad un pollice dalla guancia con un graduale rimpicciolimento verso il centro dello snaffle. Il barbozzale in cuoio è optional mentre i barbozzali a catena non sono accettati. Questi requisiti rimangono gli stessi per tutte le classi nelle quali un cavaliere può usare uno snafflebit.
- c. Con riferimento a morsi si intende anche l'utilizzo di morsi con barbozzale che hanno un'imboccatura intera o spezzata, con leve che agiscono con effetto leva. Tutti i morsi con barbozzale non devono avere marchingegni meccanici e devono poter essere considerati morsi standard western si intende:
 - i. una lunghezza massima delle leve di 8 pollici e mezzo. Le leve del morso possono essere fisse o mobili.
 - ii. Per quanto concerne l'imboccatura le barre devono essere rotonde, ovali, a forma di uovo, lisce, di metallo e senza fili da 5/16" di pollice fino a 3/4 di pollice in diametro da misurarsi a 1 pollice dalla guancia. Possono essere intarsiati ma devono essere comunque lisci e/o avvolti con un materiale non rigido (latex) nulla può protendere più di 1/8 di pollice al di sotto della barra dell'imboccatura.

- iii. Il ponte non deve essere più alto di 3 pollici 1/2 con rulli e coperture accettate. Imboccature spezzate (half breeds) e imboccature “spades” sono standard.
- iv. Inclusione di manovra diverso dall’ordine specificato come la situazione in cui il cavallo corre nei cerchi non nell’ordine richiesto ,o percorre la distanza maggiore di ¼ di cerchio nel modo non richiesto (ad esempio quando si richiede di fare un cerchio piccolo e lento seguito da due grandi e veloci e al contrario il cavallo esegue un grande veloce, un piccolo e lento e ancora un grande e veloce, oppure se è richiesto un cerchio grande veloce seguito da un cambio di galoppo per proseguire in un piccolo e lento , invece il cavallo fa un grande e veloce , un cambio di galoppo per proseguire ancora in un grande veloce per una distanza maggiore di ¼ di cerchio).
- d. Morsi che creano pressione sulla testa del cavallo (slip e gag bits) e filetti levatori, imboccature “donuts” e “fat polo” non sono accettabili. Con l’utilizzo di morso a barbozzale viene richiesta una fascetta o catena e devono avere almeno mezzo pollice di spessore, appoggiare piatte contro la mascella e libere da fili di ferro e/o torciglioni.
- e. Le code possono essere allungate attraverso l’intreccio di crine con crine, non è permesso nessun altro tipo di aggancio applicato direttamente all’osso della coda. È legale applicare code artificiali.
 - i.

Art. 5 ANTIDOPING

Tutti i cavalli e cavalieri dovranno seguire le norme antidoping previste dal regolamento vigente. I controlli potranno essere effettuati in qualsiasi tipo di

manifestazione: nazionale, regionale, o internazionale. Per chiarimenti riguardo le normative stesse consultare www.fse.it nella Regolamenti Regolamento veterinario. Si ricorda che per le competizioni dove è presente un added money superiore a € 15.000 è necessario prevedere un controllo antidoping ogni 20 cavalieri iscritti. Le eventuali sanzioni derivanti da una positività del cavallo saranno applicate in ambito internazionale.

LIBRO V

Norme Specifiche

L'ufficiale di gara nella disciplina del Reining è definito GIUDICE, viene formato dalla NRHA National Reining Horse Association.

Il suo titolo è solo ed esclusivamente a livello mondiale.

La FISE e l'IRHA ne riconoscono solo il titolo dopo averlo acquisito tramite i corsi NRHA, con gli adeguati aggiornamenti sui regolamenti federali.

Il privilegio o titolo così acquisito di giudice mondiale di Reining non è vitalizio ma deve essere rinnovato ogni due anni, in caso contrario o di mancato esito positivo dell'esame, esso verrà revocato, sia da parte della NRHA che dalla FISE stessa.

Il Dipartimento Reining Fise nei rapporti con i giudici si confronta con la Commissione Giudici IRHA.

REGOLE PER GIUDICARE

A. GENERALE

Montare un cavallo da Reining non significa solamente guidarlo, ma controllare ogni suo movimento. Il miglior cavallo da Reining deve essere guidato o controllato senza che opponga la minima resistenza. Qualsiasi movimento compiuto dal cavallo di sua iniziativa deve essere considerato mancanza di controllo. Ogni deviazione dal pattern deve essere considerata come una mancanza o perdita temporanea di controllo e quindi penalizza a secondo della gravità della deviazione. Saranno valutati ed apprezzati dal giudice la fluidità dei movimenti, la finezza, l'attitudine, la velocità e l'autorità nello svolgere le varie manovre, oltre al controllo della velocità fattore che aumenta il grado di difficoltà e lo rende più piacevole a vedersi.

B. PUNTEGGIO

1. Il punteggio varierà da 0 a infinito con 70 che denota uno svolgimento medio del percorso. Ogni manovra è punteggiata con incrementi di mezzo punto con un minimo di $-1 \frac{1}{2}$ fino ad un massimo di $+1 \frac{1}{2}$ con uno score di 0 per una manovra che è corretta ma senza gradi di difficoltà. I punteggi verranno annunciati dopo ogni percorso.

2. PARIMERITO

Tutti i pari meriti al primo posto dovranno disputare uno spareggio se i concorrenti a pari merito sono concordi a partecipare ad un run off. I concorrenti a pari merito hanno l'opzione alternativa di concordarsi e non disputare il run off ed essere nominati co-champion ma devono

determinare il vincitore dei premi (trofeo, coccarde, oggetti ecc.) con il lancio della monetina, il premio in denaro, se previsto verrà invece diviso in parti uguali. Se non sono d'accordo con questa opzione il concorrente che non vuole disputare il run off lascerà il primo posto all'altro. (eccezioni: Freestyle Reining guardare le condizioni per la disputa del run off o Snaffle o Hackamore classes dove il run off non è richiesto per il 1° posto). In caso di parimerito, i cavalieri o un loro rappresentante devono recarsi subito al cancello di entrata al termine della classe e comunicare allo show management se intendono disputare il run off o essere nominati co-champion. Se i cavalieri a parimerito decidono di fare il run off devono essere presenti con i loro cavalli e pronti ad entrare in arena entro 10 minuti, dalla fine della competizione. Se uno dei cavalli a parimerito è entrato fra gli ultimi 5 concorrenti è a discrezione dei giudici e dello showmanagement quantificare il tempo che il cavaliere può aspettare prima di correre per il run off.

Se un pari merito sussiste dopo il run off i concorrenti verranno nominati cochampions ed eventualmente divideranno i soldi del primo e del secondo posto ma determineranno il vincitore dei premi (trofeo, coccarde ecc.) con il lancio della monetina. Il cavallo che non ritornerà a disputare il run off senza che ci sia stato un accordo in tal senso perderà il primo posto e sarà premiato con la cifra del secondo posto relativa al montepremi della gara stessa. Nel caso in cui i concorrenti (un concorrente) non vincessero il run off non potranno ottenere un piazzamento minore della posizione per la quale era a pari merito (per esempio secondo o terzo). Per tutti gli altri pari merito non ci sarà un off e saranno piazzati nelle posizioni per le quali sono arrivati a pari merito (esempio 4-5-6-7 posto). Il premio in denaro per quelle posizioni sarà sommato e diviso in quattro parti uguali.

3. Si avrà un non score (nessun punteggio) nel caso in cui:

- a. venga infranta qualsiasi legge statale o federale riguardante l'esibizione, al cura e la custodia di un cavallo del paese dove viene svolta la gara;
- b. si verifica l'abuso del cavallo in gara oppure sia ovvio che l'abuso è accaduto prima o durante l'esibizione del cavallo in gara; Se il giudice (i) ritiene che colore o altra sostanza siano stati applicati ad un cavallo per nascondere un abuso può chiamare il no score. Eccessivo uso di colore o altra sostanza può risultare in un "no score".
- c. si usino dei finimenti non consentiti, incluso il fil di ferro sui morsi, bosal o barbozzali;
- d. si usino morsi, bosal o barbozzali illegali;
- e. si faccia uso di tack collars, abbassa testa o chiudi bocca;
- f. si faccia uso di frustini o bastoni
- g. si faccia uso di attrezzatura che altera il movimento o la circolazione del sangue nella coda;
- h. non si scenda da cavallo e non vengano fatti ispezionare il cavallo ed i finimenti al giudice;
- i. in ogni classe approvata il giudice ha la facoltà di richiedere la rimozione o l'alternanza di qualsiasi tipo di equipaggiamento/bardatura che sia pericoloso o, secondo il giudizio, tenda a dare al cavallo un vantaggio ingiusto, o ritiene non essere rispettoso per l'animale;
- j. per mal condotta o mancanza di rispetto da parte del concorrente;
- k. il giudice può richiedere al concorrente di lasciare l'arena in qualsiasi momento mentre è in gara per condizioni rischiose o per indecente esibizione del cavallo o del cavaliere;
- l. le redini chiuse non sono permesse con l'eccezione di redini Romal standard e Macate in classi Snaffle Bit e Bosal dove è permesso l'uso di due mani e nella youth 10 anni dove le redini chiuse sono permesse.

m. Non è consentito utilizzare alcun tipo di cuffette: Blue Tooth o apparato elettronico escluse le categorie ParaReining.

4. La coda delle redini in eccesso può essere sistemata con la mano libera in qualsiasi momento, durante l'esecuzione del pattern, è importante effettuare la correzione con la mano libera sempre dietro la mano che guida il cavallo. Ogni tentativo di alterare la lunghezza o la tensione delle redini dall'imboccatura alla mano che tiene le redini, verrà considerata come utilizzo della seconda mano e quindi verrà applicata penalità zero. Inoltre il giudice deve determinare se la mano libera viene utilizzata per incutere timore o per lodare il cavallo, in tal caso verrà applicata penalità 5, con conseguente riduzione nella valutazione della manovra. Quando viene usato il romal, il polso del cavaliere dovrà essere piatto e rilassato. Il pollice dovrà essere sopra le redini e la mano chiusa intorno alle redini stesse. Nessun dito fra le redini è permesso. La mano libera potrà tenere le redini in eccesso del romal ma deve essere rilassata e vi devono esserci almeno 16" di romal tra la mano libera e la mano usata per guidare il cavallo. Se la mano libera che tiene il romal accorcia oppure altera la tensione delle redini sull'imboccatura, il punteggio sarà zero con l'eccezione di quando al cavallo è permesso essere completamente fermo durante l'esecuzione di un pattern.
5. Una multa di € 25 sarà applicata se non si espone il numero di testiera corretto.
6. Il punteggio sarà 0 se:
- a. non vi è solo l'indice o il primo dito tra le redini;

- b. si usano due mani (a parte nelle categorie Snaffle Bit, Hackmore a due mani) oppure se si cambia mano;
- c. si usa il romal in maniera diversa da come specificato al punto 5;
- d. non si completa il pattern come descritto;
- e. si effettuano le manovre non dell'ordine richiesto
- f. si includono manovre non richieste quali, ma non solo:
 - i. indietreggiare per più di quattro passi;
 - ii. girarsi oltre 90°;
 - iii. nei percorsi dove viene richiesto l'ingresso al galoppo, uno stop eseguito prima del primo marker (eccezione: se il cavallo si ferma completamente nel primo quarto di cerchio dopo una partenza al galoppo questo non verrà considerato una inclusione di manovra: verranno applicati due punti di penalità per rottura di andatura);
- g. si riscontrano carenze nei finimenti che ritardano il completamento dei patterns;
- h. il cavallo rifiuta un comando e quindi lo svolgimento del percorso viene ritardato;
- i. il cavallo prende la mano oppure è impossibile guidarlo quindi non si riesce a capire se il concorrente sta effettuando il percorso richiesto;
- j. il cavallo trotta per oltre mezzo cerchio o per più della metà della lunghezza dell'arena;
- k. compie più di 1/4 di spin in più;
- l. si verifica una caduta a terra da parte del cavallo oppure del cavaliere;
- m. la caduta di una redine che viene a contatto con il terreno mentre il cavallo è in movimento;
- n. non indossare abbigliamento western adeguato.
- o. andando o ritornando da un rollback, in un pattern dove è richiesto un run-around, si attraversa la linea centrale.

N.B.: Ne uno 0 ne un No Score si possono piazzare in un go round o in classi da un solo go e uno 0 NON potrà avanzare in una competizione con più go (vedi Futurity) anche No score non potrà partecipare al go successivo. Durante una finale i cavalli che ottenessero un punteggio 0 o non entrassero in gara (scratch) hanno il diritto (nel caso venissero pagati tutti i finalisti) ad un premio. Il punteggio zero dà però diritto ad una vincita superiore a quella dello scratch. Nell'eventualità che non ci siano abbastanza cavalli qualificati per la totale distribuzione dei premi la porzione non distribuita o il premio saranno trattenuti dallo show manager.

Si applica una penalità di 5 punti quando: a) il cavaliere sperona il cavallo davanti al sottopancia; b) il cavaliere usa una o l'altra mano per incutere paura al cavallo o per lodarlo; c) il cavaliere si tiene alla sella con l'una o l'altra mano; (eccetto per il freestyle, Entry Level, o Youth 10 e Short Stirrup dove tenersi alla sella è concesso) d) l'atto di un cavallo che si lascia cadere in ginocchio o sui garretti che non è inteso come caduta poiché la spalla e/o l'anca e o la linea sotto la pancia non hanno toccato il terreno e) il cavallo disubbidisce ciò include calciare, rampare, moderare, sgroppare, impennarsi. f) Toccare il cavallo con la mano libera eccetto per il freestyle, Entry Level, o Youth 10 e Short Stirrup è concesso

7. Si applica una penalità di 2 punti quando:

a. Il cavallo rompe l'andatura (trotto o passo).

Nota: cambi di galoppo semplici sono permessi nelle categorie Green. Non viene applicata alcuna penalità per aver rotto al trotto durante il cambio di galoppo. Nelle classi N.R.H.A. Ride, possono essere alterati i percorsi inoltre, se viene specificato che è

richiesto un cambio di galoppo semplice, non verrà applicata alcuna per aver rotto al trotto;

- b. si verifica un “freeze up” (il cavallo si ferma completamente) negli spins o nei rollbacks;
- c. nei patern in cui deve entrare al passo, il cavallo galoppa e non si ferma oppure non è al passo prima di partire al galoppo;
- d. nei pattern dove non si parte al centro dell’arena ma è richiesta la partenza da fondo campo, il cavallo non è al galoppo prima del primo marker o rompe l’andatura prima di raggiungerlo;
- e. se il cavallo non possa completamente il marker specifico prima di iniziare la posizione di stop.

N.B. In eventi multi judges I giudici possono rivedere le penalità da 2 punti per break of gait (rottura di andatura), trotto per più di 2 falcate e freeze ups soltanto se almeno un giudice ha chiamato tale penalità.

8. Essere al galoppo falso nei cerchi o nella figura otto verrà giudicato come segue:
- a. ogni volta che, il cavallo è sul galoppo sbagliato, il giudice deve applicare una penalità di 1 punto. Le penalità per galoppo falso si accumulano, quindi, il giudice applicherà 1 punto per ogni 1/4 di circonferenza del cerchio dove il cavallo galoppa falso. Un ritardo sul cambio di galoppo per più di una falcata è una penalità da 1 punto. Si applica fino ad 1/4 di circonferenza e diventa cumulativa dopo quel punto.
 - b. Viene applicato 1/2 punto di penalità per un ritardo di una falcata ogni volta in cui il cambio è richiesto dalla descrizione del pattern.

9. Si applica 1/2 punto di penalità se si parte al trotto nei cerchi o si trotta uscendo dal rollback, questo fino a due falcate. Oltre due falcate, ma per meno di 1/2 cerchio o 1/2 lunghezza dell'arena, applicare 2 punti di penalità.
10. Si applica 1/2 punto di penalità per ogni ottavo di spin in più o in meno; si applica 1 punto per ogni quarto di spin in più o in meno.
11. Nei patterns dove viene richiesto di non chiudere il cerchio ma di proseguire sul lato dell'arena, quando il cavallo oltrepassa la prima curva e non è al galoppo giusto, verrà penalizzato come specificato di seguito: -1 punto fino alla metà del alto corto -2 punti se oltrepassa la metà o non cambia affatto.
12. Nell'approccio di un rollback, oppure uno stop, verrà calcolato 1/2 punto di penalità se il cavallo non si trova ad almeno 20 piedi di distanza dalla staccionata (m.6 circa).
13. In un pattern dove viene richiesto un run around, verrà applicata una penalità da 1/2 punto se non verrà rispettata la distanza di 3 metri da entrambe i lati del centro dell'arena, per le piccole arene sarà a discrezione del giudice valutare la proporzione.
14. Un cavallo che incespica gravemente, la manovra deve essere ridotta di uno mezzo (1/2) punto.

15. I giudici non possono consultarsi per discutere le penalità oppure lo score della manovra prima di aver annunciato il loro punteggio. Se vi è una penalità “importante” (qual è un no score, uno 0, 5 oppure 2 punti) non chiara, il giudice indicherà il suo punteggio chiedendo di tenerlo sospeso fino a quando non potrà vedere il video durante il seguente passaggio del trattore o il prima possibile. La penalità risultata chiara in video, deve venire applicata. Se non c'è penalità, verrà annunciato il punteggio già dichiarato dal giudice. Il giudice non potrà cambiare il punteggio dopo aver visto il video. La decisione di ogni giudice è una chiamata individuale e basata su una decisione individuale dopo una conference o video replay.
Il video potrà essere utilizzato solo nel caso in cui il giudice è certo che tutti i percorsi siano stati filmati.
Fare riferimento al Rule Book
Sezione Classifiche di eventi per determinare quando i giudici sono autorizzati a rivedere le penalità di 2 punti.
I giudici devono continuare a punteggiare i no score o gli zero negli eventi con più giudici in caso di un review.
È suggerito che un giudice NRHA continui a giudicare i runs quando possibile
16. Il giudice potrà squalificare un concorrente dalla gara quando questo si dimostra maleducato oppure manca di rispetto tale da rendere se stesso o lo show non professionale.
17. Tutti i cavalieri devono scendere da cavallo e togliere l'imboccatura subito dopo aver effettuato il percorso. Il cavallo deve

essere presentato e l'imboccatura mostrata dal cavaliere o da un suo rappresentante. Il cavallo e l'attrezzatura dovranno essere controllati dal giudice designato in arena o in prossimità di questa. In caso tale giudice denoti un no score il cavaliere, il suo rappresentante, trainer o tutor possono accettare il no score e permettere al giudice di riferimento di far cambiare il punteggio su tutti gli score cards o chiamare gli altri giudici in conferenza. Nel caso un cavaliere youth non sia accompagnato da un genitore/tutore o trainer si desumerà che le parti siano a conoscenza di questa regola e concorderanno con la decisione del cavaliere. Se richiesto il giudice al controllo consulterà gli altri giudici il più presto possibile. Non accettare questa regola farà risultare il punteggio un "no score".

18. Il giudice potrà essere la sola persona responsabile nello stabilire se un concorrente ha completato correttamente il partner come prescritto.
19. Un cavaliere o un proprietario, nelle rispettive classi possono richiedere un review delle major penalty che sono state applicate (si intende penalty score 0 e 5 punti di penalità). I giudici possono accettare o negare la richiesta. Se la richiesta viene accettata bisogna accertarsi che tutta la classe sia stata ripresa da un video operatore ufficiale. La richiesta deve essere fatta non più tardi di 30 minuti dopo l'ultimo percorso della classe della giornata e prima che i giudici abbiano lasciato il terreno di gara per quel giorno. Nel caso di una classe che si svolge in più sezioni suddivise in più giornate, saranno resi ufficiali i punteggi di ogni giornata 30 minuti dopo l'ultimo percorso di ogni sezione giornaliera. Il cavaliere e il proprietario non devono avere diretto contatto con i giudici durante questo processo. La

richiesta va fatta allo steward dello show, allo show representative o se necessario dallo show manager che sottometteranno questa richiesta ai giudici.

20. Il giudice ha la facoltà di permettere al concorrente di ripetere un percorso nel caso in cui, in circostanze imprevedibili disturbano il cavallo ed il cavaliere nell'esecuzione del pattern. Nel caso in cui venga concesso al concorrente di ripetere il percorso, il giudice deve comunicare la sua decisione al Comitato Organizzatore nel più breve tempo possibile. Nel caso il cavallo fosse stato in grado di completare il pattern ma è concesso di ripeterlo, lo score deve essere tenuto in sospeso fino a che il cavaliere decide se ripetere il percorso.
21. Il Giudice valuterà le richieste individuali dei cavalieri riguardanti l'uso di aiuti durante la loro esibizione. Nel caso in cui a un individuo siano stati garantiti speciali privilegi, esso dovrà richiedere questi privilegi per iscritto e deve consegnarne una copia al comitato organizzatore ogni qualvolta entrerà in gara. Il comitato organizzatore dovrà presentare questi privilegi al giudice così come il numero di entrata ed il numero di tastiera del cavaliere prima che la classe abbia inizio.

MANOVRE

Ai giudici è richiesto di valutare un cavallo da Reining basandosi sull'esecuzione di alcuni gruppi di manovre previsti in ciascun pattern. Tutti i pattern NRHA sono divisi in 7 o 8 gruppi di manovre.

Di seguito, la descrizione delle manovre ideali.

Walk-in (entrata al passo)

Il cavallo è al passo dal cancello al centro dell'arena, per iniziare il pattern. Il cavallo dovrebbe sembrare rilassato e fiducioso. Qualsiasi azione che da l'impressione di intimidazione, tra cui partire e fermarsi, è un difetto che deve essere contrassegnato, a seconda della gravità, nello spazio dedicato sulla score card per la valutazione della prima manovra.

Trot-in (entrata al trotto)

I cavalli devono essere al trotto per la maggior parte della "strada" per arrivare al centro dell'arena. Se ciò non dovesse avvenire, si darà un punteggio di 0 per mancato completamento del pattern come previsto.

Stop

Lo stop è l'azione che rallenta il cavallo dal galoppo ad una posizione di "arresto". Nell'eseguire lo stop il cavallo porta i posteriori sotto di sé. I posteriori, nell'eseguire questa manovra, hanno una funzione scorrevole. Il cavallo, assumendo la posizione dello stop, piega la schiena, porta i posteriori sotto di sé, mantenendo però il movimento in avanti ed il contatto col terreno e la cadenza della "camminata" con gli anteriori. Per tutta la durata dello "sliding stop" il cavallo deve continuare in linea retta.

Spin

Gli spin sono una serie di rotazione di 360°, eseguita su un posteriore (interno), che rimane fisso. La propulsione per la rotazione è fornita dagli

anteriori e dal posteriore esterno. La posizione del quarto posteriore deve essere fissata all'inizio dello spin e mantenuta tale durante le rotazioni. Per una corretta valutazione della manovra, è d'aiuto per il giudice guardare che il cavallo resti sempre nello stesso punto, anziché fissare il posteriore interno. Questo rende più semplice concentrarsi anche sugli altri elementi dello spin (es. cadenza, atteggiamento, fluidità, velocità e finezza).

Rollback

Il rollback è un'inversione di avanzamento di 180° completata eseguendo uno stop, una rotazione delle spalle verso la direzione opposta (indietro) facendo perno sui garretti, per poi ripartire al galoppo. Il tutto è un unico continuo movimento. L'Handbook NRHA stabilisce che non ci devono essere esitazioni in occasione del rollback, ma va precisato che una breve pausa per ritrovare l'equilibrio non va considerata esitazione. Il cavallo, prima di eseguire il rollback, non deve fare passi avanti o back.

Cerchi

I cerchi sono manovre eseguite al galoppo, le cui dimensioni sono precisate come anche la loro velocità, nella descrizione dei singoli pattern. La manovra deve dimostrare controllo, la disponibilità del cavallo a farsi guidare, e un grado di difficoltà in velocità e nelle variazioni della velocità. I cerchi devono avere un punto centrale comune. Deve esserci una differenza chiaramente definita nella velocità e nelle dimensioni del cerchio piccolo e lento, rispetto a quelle previste nel cerchio grande e veloce. Allo stesso modo, le dimensioni e la velocità del cerchio piccolo e lento eseguito a mano destra, devono essere simili a quello eseguito a mano sinistra. Lo stesso vale per i cerchi larghi e veloci.

Back

Il back è una manovra che richiede al cavallo di spostarsi con un movimento inverso in linea retta, per una distanza specifica e definita (almeno 10 piedi).

Esitare

Esitare significa dimostrare la capacità del cavallo di stare fermo in modo rilassato, in una specifica area prevista dal pattern. Tutti i pattern NRHA prevedono l'esitazione una volta terminata l'ultima manovra, per indicare al giudice che la prova è terminata.

Cambi di galoppo

Quando si effettua il cambio di galoppo non bisogna cambiare né andatura né velocità. Il cambio deve avvenire in un'area specifica indicata nel pattern, e in una sola falcata per evitare che venga applicata una penalità.

Run Down e Run Around

Run Down: sono corse svolte passando per il centro dell'arena, lungo il lato lungo, fino alla fine dell'arena. I run downs e i runa round dovrebbero dimostrare il controllo del cavallo e una graduale progressione della velocità fino allo stop.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

LIBRO VI

FUNZIONI ALTRI SOGGETTI (Direttore di Campo, Costruttore di percorso, Segreteria di Concorso, Cronometristi, Speaker, ecc.)

NORME SPECIFICHE PER LA DISCIPLINA

LIBRO VII

MANIFESTAZIONI SPORTIVE

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO I.R.H.A./F.I.S.E.

La qualificazione per il campionato italiano si svolgerà solo in ambito regionale durante le gare approvate dal DIPARTIMENTO REINING (vedi calendario).

Il campionato italiano si svolgerà in varie tappe di qualificazione in ambito regionale con una finale unica che si svolgerà durante il Futurity I.R.H.A. di fine anno.

Il costo della tassa d'iscrizione, il sistema di calcolo e distribuzione del montepremi ed i trofei assegnati dovranno essere quelli previsti nel regolamento vigente.

Potranno partecipare alle qualificazioni per il campionato Italiano tutti i cavalieri residenti in Italia con codice fiscale italiano e con patente FISE rilasciata da un centro abilitato (non sono valide le patenti d'ospite). I cavalieri stranieri potranno comunque partecipare alle competizioni in ambito regionale senza qualificarsi per le finali del campionato Italiano.

Metodo di qualificazione in ambito regionale:

- Ogni regione organizzerà nel proprio territorio da un minimo tre ad un massimo di sette tappe valide per il campionato regionale di categoria. Tutte le tappe dovranno essere organizzate con i medesimi criteri (ogni classe dovrà mantenere la stessa tassa d'iscrizione per tutte le tappe e se si intende distribuire un added dovrà essere uguale per ognuna di esse). I primi tre binomi classificati di ogni categoria che abbiano partecipato ad almeno due tappe (se le regioni hanno fissato un calendario con 4 tappe) o tre tappe (se le regioni hanno fissato un calendario con più di 4 tappe) accederanno alla finale del campionato italiano.
- Per una migliore organizzazione ogni regione dovrà comunicare al momento della stesura del calendario se intende organizzare delle manifestazioni con denaro aggiunto.
- Come da comunicazione FISE del 12-07-2017, al fine di evitare sovrapposizione di eventi, e disagi alla programmazione sportiva, e per la miglior riuscita degli stessi bisognerà comunicare, al momento della stesura del calendario entro il (31-12 dell'anno precedente) una proposta di calendario. Anche chi avesse intenzione di organizzare show NRHA in Italia con added superiori a € 5.000 dovrà far pervenire dovuta richiesta e comunicazione sia a IRHA che al Dipartimento Reining FISE al fine di poter posizionare l'evento in calendario. Nel caso in cui questo, per motivate

ragioni, non sia stato possibile e venga effettuata la richiesta in tempi successivi, la richiesta dovrà essere approvata dal Dipartimento Reining FISE e dell'IRHA e comunque avere il nulla osta degli eventi eventualmente concomitanti e di quelli posti nella settimana precedente e/o successiva.

- Ogni regione dovrà inviare via mail entro 5 giorni dal termine dello show i risultati alla segreteria IRHA in formato elettronico su apposito programma in dotazione. Qualora i risultati non arrivassero nelle forme richieste ed entro i termini stabiliti dal regolamento gli stessi non saranno ritenuti validi per la qualificazione alle finali del campionato italiano. La responsabilità dell'invio è a totale carico dei comitati organizzatori verso i quali i cavalieri dovranno rivolgersi anche per eventuali richieste di rimborso.
- I risultati ottenuti in tutte le gare di qualificazione saranno considerati utili per determinare gli eventuali passaggi di categoria a fine anno. Il campionato regionale terminerà a tutti gli effetti nella data comunicata sul regolamento IRHA. Ai fini dei passaggi di categoria dei cavalieri a fine anno, oltre a quanto previsto nel regolamento I.R.H.A. è attiva una banca dati centrale cui far affluire tutti i dati degli show internazionali, nazionali e regionali per una gestione automatizzata degli stessi. Le regioni dovranno però gestire le classifiche dei campionati regionali per determinare i vincitori delle varie categorie.
- I programmi (per gare a valenza nazionale e regionale) dovranno contenere per essere approvati tutti i dati circa lo show ed in particolare:
 1. Nominativo del comitato organizzatore.
 2. Luogo e natura dell'impianto (coperto, scoperto, dimensioni).
 3. Nominativo del responsabile del comitato organizzatore e suo numero telefonico (dovrà obbligatoriamente essere tesserato FISE).
 4. Nominativo del segretario del concorso e suo numero telefonico.
 5. Programma tecnico ed orario delle categorie.
 6. Added money di ciascuna classe offerta.
 7. Costo dei box o dei contributi di partecipazione.

8. I risultati di tutte le competizioni potranno essere inviati solo via email con l'apposito programma che sarà distribuito dalla segreteria IRHA.
9. Tutte le competizioni dovranno prevedere tutte le categorie del campionato italiano: Open, Intermediate Open, Limited Open, Non Pro, Intermediate Non Pro, Limited Non Pro, Novice Horse Open, Novice Horse Non Pro, Ladies, Novice Riders, Rookie, Youth, Youth/Rookie, Prime Time Open, Prime Time Non Pro.
10. Con un added superiore a € 15.000 dovranno essere previsti e saranno obbligatorie le riprese video della gara per consentire review e reclami. Dovranno essere utilizzati scribes con provata esperienza ed una segreteria abilitata (vedi elenco segreterie abilitate pubblicato su sito IRHA e F.I.S.E. e sarà necessario eseguire i controlli antidoping (uno ogni 20 cavalli iscritti).
11. Dove è previsto added money (anche minimo) dovranno essere utilizzati scribes con provata esperienza ed una segreteria abilitata (vedi elenco segreterie abilitate pubblicato su sito IRHA). È previsto un corso a breve per ottenere l'abilitazione, nel contempo si considerano segretari/e abilitati solo coloro con una comprovata esperienza di almeno due anni. È possibile fin da ora per coloro che intendono svolgere questa mansione un periodo di affiancamento gratuito di almeno 6 tappe che darà l'opportunità di svolgere, al momento del corso solo l'esame pratico.
12. I programmi di tutte le manifestazioni a livello internazionale e nazionale saranno pubblicati sui siti ufficiali F.I.S.E e I.R.H.A. Per tutti i programmi a livello regionale ogni referente regionale F.I.S.E. in collaborazione con le associazioni regionali I.R.H.A. si farà carico di inviare i propri programmi ai propri Comitati Regionali F.I.S.E. e pubblicarli sui propri siti. La segreteria I.R.H.A. si farà carico di variare date ed added solo previa richiesta scritta da parte dei Comitati Organizzatori e dopo l'approvazione del Dipartimento Reining F.I.S.E.. Ogni cambiamento di data sarà comunque pubblicato sui siti ufficiali

F.I.S.E e I.R.H.A. L'eventuale spedizione della stampa dei programmi è comunque a totale carico dei comitati organizzatori.

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO A SQUADRE I.R.H.A./F.I.S.E.

Il campionato italiano a squadre si svolgerà con una finale nella regione detentrica del titolo. Se la regione detentrica del titolo non si sentisse all'altezza di organizzare l'evento potrà delegarne un'altra. Ogni comitato regionale FISE e associazione regionale IRHA avranno l'obbligo di rappresentare la propria regione con almeno una squadra in rappresentanza.

Metodo di selezione delle squadre:

Il referente F.I.S.E. REGIONALE sceglierà in collaborazione con il comitato regionale F.I.S.E. e l'associazione regionale I.R.H.A. un coach che selezionerà i binomi che formeranno la squadra che rappresenterà la propria regione. Ogni regione potrà presentare da una ad un massimo di tre squadre e in tal caso si potranno avere più coach. I coach dovranno essere Tecnici Federali di III° livello Reining in caso nella regione non vi siano presenti si potranno scegliere altre persone.

Possibili Categorie del campionato italiano a squadre:

Open, Intermediate Open, Limited Open, Non Pro, Intermediate Non Pro, Limited Non Pro, Novice Horse Open, Novice Horse Non Pro, Ladies, Novice Riders, Rookie, Youth14/18, Youth<13, Youth/ Rookie, Prime Time Open, Prime Time Non Pro.

REGOLAMENTO CAMPIONATO REGIONALE

Il DIPARTIMENTO REINING F.I.S.E. emetterà un elenco di nominativi per regione dal quale i Comitati Regionali F.I.S.E. potranno scegliere il proprio referente per la disciplina del Reining. Il referente REINING F.I.S.E. avrà l'obbligo di collaborare con le associazioni regionali I.R.H.A che da sempre si sono adoperate allo sviluppo della disciplina.

Ogni regione organizzerà al suo interno un campionato regionale che dovrà comprendere da un minimo di 3 tappe ad un massimo di 7.

Categorie del campionato regionale:

Open, Intermediate Open, Limited Open, Non Pro, Intermediate Non Pro, Limited Non Pro, Novice Horse Open, Novice Horse Non Pro, Ladies, Novice Riders, Rookie, Youth, Youth/ Rookie, Prime Time Open, Prime Time Non Pro.

Categorie campionato debuttanti:

(qualificanti per la finale del Campionato se svolte durante il Campionato Regionale) Green Level, Short Stirrup, Novice Riders 2 Mani, Rookie Youth Bis, Novice Riders Bis.

Le regioni che non hanno più di due concorrenti in una delle categorie obbligatorie possono scegliere di non disputare la stessa.

Nelle categorie riservate ai principianti e quindi quelle categorie che possono essere svolte con le patenti F.I.S.E. "A" e "BW" chi ottenesse la patente BWR nel corso dell'anno potrà partecipare alle suddette categorie solo fino alla fine della stagione in corso. Per iscriversi alle categorie è sufficiente la patente di base "A" o "BW" rilasciata dalla F.I.S.E. e il tesseramento gratuito all'IRHA, anche con un cavallo non di proprietà purché in possesso del passaporto F.I.S.E. e una licenza di competizione.

Chi dovesse essere in possesso già della patente BWR ma potesse dimostrare e dichiarare alla propria associazione regionale di non aver mai

partecipato a gare di Reining potrà iscriversi solo per il primo anno alle categorie di base.

Le classifiche delle categorie di base, Green Level, Short Stirrup, Novice Riders 2 Mani, Rookie Youth Bis, Novice Riders Bis vengono ricavate come per le altre ma per cavaliere e non per binomio e tramite calcolo delle tabelle IRHA/FISE. Solo per la categoria Short Stirrup si potrà utilizzare un sistema di classifica diverso che dovrà essere dichiarato all'inizio del campionato. Ogni cavaliere potrà entrare una sola volta in ognuna delle categorie proposte. Le classifiche delle categorie di base sono di completa responsabilità delle associazioni regionali le quali avranno il compito di monitorare i passaggi di categoria dei cavalieri stessi.

Si potranno effettuare gare scuola solo previo pagamento della regolare quota di iscrizione nel rispetto del giudice, del cavallo e dei tempi di gara ma **SOLO NELLE CATEGORIE DI APPARTENENZA**, non sono ammessi i **FUORI GARA**.

All'inizio di ogni annata agonistica ogni regione dovrà decidere se organizzare competizioni con o senza denaro aggiunto. I comitati organizzatori dovranno utilizzare gli stessi parametri per tutte le gare disputate (con added money, o senza added money e lo stesso importo di iscrizione). L'added totale per tutte le categorie programmate (campionato regionale) non dovrà superare a € 5.000,00 e ogni categoria non dovrà però avere un added superiore a € 5.000,00. Non è possibile distribuire rimborsi spese o premi solo ai primi classificati. Chi avesse intenzione di distribuire denaro (buoni carburante, ricariche tel, buoni spesa sono considerati denaro aggiunto) lo potrà fare solo programmando un added money e dovrà distribuire i premi secondo tabella ufficiale. Questo ci permetterà a fine anno di avere una situazione chiara al fine dei passaggi di categoria.

Il metodo di distribuzione del montepremi è specificato nell'apposito programma software dato in dotazione ad ogni associazione regionale IRHA dall'IRHA stessa.

L'IRHA comunque si impegnerà ad inviare alla F.I.S.E. ad inizio anno tutti i dati relativi alle categorie ed i suoi eventuali passaggi.

L'iscrizione alle gare regionali non potranno superare i € 30,00 a categoria. Le regioni che non prevedono added money nelle loro tappe potranno richiedere un contributo giudici. Lo stesso non potrà però essere superiore a € 5,00.

Non vi è obbligo di distribuzione del montepremi se non previsto added money.

Ogni regione potrà organizzare competizioni con denaro aggiunto ma con un added totale non superiore a € 10.000,00 (si fa riferimento alle regioni che durante il corso dell'anno non distribuiscono added money) ma le stesse saranno valide solo ai fini di passaggi di categoria a fine anno e non come tappe di qualificazione. Alla stesura del calendario ogni regione dovrà definire se intende organizzare special events. Le date ed i montepremi non potranno essere cambiate se non previa autorizzazione IRHA e Dipartimento Reining FISE.

All'interno di ogni regione potranno essere comunque organizzati dei trophies con premi in natura (selle, trailer, etc.) ma l'iscrizione deve comunque essere contenuta in € 100,00.

Special Events Regionali:

I Futurity non potranno essere disputati oltre l'8 ottobre solo se l'added totale delle categorie Futurity supera gli € 6.000,00.

La divisione dell'added può essere spartita in percentuali uguali per tutte le categorie (es. € 500,00 a categoria). Se l'added totale delle categorie Futurity

supera gli € 6.000,00 il limite di data rimane quello dell'8 ottobre, gli stessi non potranno però avere un added money superiore a € 30.000,00 complessivi e l'iscrizione non potrà essere superiore al 3% dell'added per ogni categoria.

La suddivisione del montepremi in questo caso dovrà essere come sotto riportato.

Con un added totale inferiore ai € 6.000 è necessario programmare almeno 4 categorie (Non Pro Ltd Non Pro Open Ltd Open).

Added totale € 30.000,00

- CLASSI OPEN: 60% (18.000)
- CLASSI NON PRO 40% (12.000)

DIVISIONE PER CATEGORIE OPEN:

- OPEN 60% (10.800)
- INT. OPEN 30% (5.400)
- LTD OPEN 10% (1.800)

DIVISIONE PER CATEGORIE NON PRO:

- NON PRO 60% (7.200)
- INT.NON PRO 30% (3.600)
- LTD NON PRO 10% (1.200)

Per gli special events è obbligatorio proporre tutte le 6 classi. Chi intendesse organizzare degli special events dovrà comunque dichiararlo alla stesura del calendario.

Trofei: Le regioni che intendono distribuire il montepremi durante le loro tappe dovranno usufruire dei trofei ufficiali IRHA. Coloro che non intendono distribuire montepremi potranno distribuire targhe ufficiali o premi a scelta.

Nessun trofeo (ad esclusione di quello ufficiale) potrà comunque essere distribuito. Irha di anno in anno definirà e comunicherà ai comitati organizzatori il nome del distributore ufficiale dei nostri trofei.

Per le regioni che organizzeranno all'interno del proprio campionato oltre 4 tappe di qualificazione i propri cavalieri dovranno partecipare ad almeno 3 di queste per potersi qualificare alla finale del campionato italiano. Per le regioni che organizzeranno 4 tappe saranno necessari solo 2 punteggi. Il punteggio 0 vale come tappa disputata ma lo scratch non potrà essere considerato come tappa effettuata se non previa documentazione rilasciata dal veterinario di servizio presente sul luogo dello show. Il NO Score vale come tappa disputata salvo diversa valutazione del comitato organizzatore.

Ogni cavaliere ad inizio anno sarà inserito nel sistema informatico centrale con una residenza sportiva corrispondente a quella dove il cavaliere risiede. Chi intendesse spostare la propria residenza sportiva per gareggiare in una regione differente a quella di residenza dovrà inviare comunicazione scritta all'I.R.H.A. prima dell'inizio del campionato. Non saranno accettati cambiamenti di residenza dopo l'effettuazione della prima tappa del campionato. La residenza sportiva viene automaticamente riportata alla regione di residenza al momento del rinnovo ad inizio anno. È necessario quindi comunicare la variazione ogni anno compilando il modulo di tesseramento o facendo comunicazione scritta.

Il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario della propria manifestazione, un referente responsabile per il Comitato stesso, tale referente deve essere un tesserato F.I.S.E., soggetto quindi agli interventi previsti dalla normativa federale. Se non arrivasse nessuna comunicazione la persona responsabile sarà il Presidente della Associazione regionale organizzatrice dell'evento,

Ogni regione dovrà garantire l'assistenza di primo soccorso necessaria in base alle normative vigenti che possono variare da regione a regione come (ambulanza, medico, operatore di primo soccorso, etc.etc.)

Inoltre di un veterinario e di un maniscalco di servizio nonché un'arena e un campo prova ove siano previsti tutti gli standard obbligatori di sicurezza. Anche gli adempimenti fiscali (ove necessario) saranno a carico dei comitati organizzatori.

Si ricorda che: Le associazioni regionali sono amministrativamente autonome e rispondono delle obbligazioni assunte esclusivamente con il proprio patrimonio e delle loro azioni anche in tema di organizzazione degli eventi secondo le disposizioni del Codice Civile. I rapporti di qualunque genere tra i soci delle associazioni regionali dovranno essere regolati dagli Statuti delle singole Associazioni rimanendo l'IRHA e FISE estranei ai loro rapporti interni.

Ogni Associazione regionale dovrà far rispettare il regolamento e le eventuali squalifiche saranno applicate anche in ambito nazionale.

I giudici residenti o con residenza sportiva nella regione nella quale si svolge la manifestazione NON potranno giudicare la manifestazione stessa.

REGOLAMENTO GARE SOCIALI

Le gare o concorsi sociali possono essere organizzati esclusivamente dalle Associazioni Federate con o senza quota d'iscrizione. Se organizzate in date diverse dai campionati regionali non possono essere previste in date concomitanti o attigue e in impianti differenti. In ogni caso non possono essere previsti premi in denaro, ma solo premi in oggetto, anche i buoni carburante sono considerati premi in denaro. Devono svolgersi all'interno e/o nell'ambito degli impianti di usuale disponibilità di tali Associazioni. Ad essi possono partecipare i Soci aventi la propria residenza sportiva presso

l'Associazione che organizza la manifestazione, vale a dire coloro che hanno rinnovato la Patente FISE presso l'associazione stessa, ed un numero massimo di 15 binomi tesserati presso Enti Federati della Provincia e/o Province limitrofe e binomi per le regioni con più di 200 tesserati.

Sono soggetti all'approvazione da parte del competente Comitato Regionale della F.I.S.E. che può controllarne lo svolgimento a mezzo di un Giudice e/o Candidato Giudice.

Non sono soggetti all'approvazione federale se riservati ai soli soci del Centro organizzatore, fermo restando l'obbligo di darne preventiva comunicazione al Competente Comitato Regionale che può controllarne lo svolgimento a mezzo di un Giudice e/o Candidato Giudice".

A Tali concorsi si applica il regolamento Reining IRHA/FISE non potranno essere ASSOLUTAMENTE definite come Special Event e nominate come FUTURITY DERBY O MATURITY; potranno essere usate le categorie desiderate mantenendo ben chiaro ai partecipanti il concetto di gara sociale ed applicando nei premi la dicitura di GARA SOCIALE.

REGOLAMENTO GARE PROVINCIALI / INTERPROVINCIALI E GARE LUDICO ADDESTRATIVE

Tutte le regioni possono organizzare queste gare ma solo dopo una richiesta specifica inviata al Presidente dell'Associazione regionale IRHA/FISE di riferimento.

Il Presidente della regione potrà darne il benestare per lo svolgimento. Non sono qualificanti per il Campionato Italiano Debuttanti se non organizzate in ambito del Campionato regionale.

Le gare provinciali interprovinciali e ludico addestrative possono essere organizzate durante il campionato regionale; se organizzate in date diverse

dai campionati regionali non possono essere previste in date concomitanti ed in impianti differenti. Inoltre non possono prevedere montepremi e/o jackpot. Tutti i cavalieri dovranno essere in possesso di patente FISE (vedi schema categorie).

Categorie delle gare provinciali interprovinciali e ludico addestrative:

Green Level, Short Stirrup, Novice Riders 2 Mani, Rookie Youth Bis, Novice Riders Bis, Rookie, Youth, Non Pro, Open.

Si ricorda che come da regolamento le Categorie Rookie, Youth, Non Pro e Open sono con tessera IRHA obbligatoria e patente BWR FISE.

Non sarà possibile inserire ulteriori categorie oltre a quelle previste. Le gare del campionato provinciale non saranno valide né per le qualifiche al Campionato Italiano Debuttanti né per qualifiche al campionato Italiano ma potranno solo ed esclusivamente formare i campioni provinciali. Se organizzate in date diverse dal campionato regionale non possono essere previste in date concomitanti ed in impianti differenti. Inoltre non possono prevedere montepremi e/o jackpot, anche i buoni carburante o assimilabili sono considerati premi in denaro. I partecipanti dovranno essere comunque in possesso di tessera IRHA e nelle categorie dove richiesto di patente FISE BWR. La gestione della gara dovrà essere approvata dall'Associazione Regionale IRHA di riferimento e dal Comitato Regionale FISE. La segreteria dell'associazione regionale IRHA, se non coinvolta direttamente, dovrà controllare i risultati con il programma specifico in dotazione, la regolarità delle iscrizioni e delle categorie di appartenenza dei cavalieri. Qualsiasi campionato dovrà essere presentato ad inizio anno ed approvato dall'IRHA durante la stesura del calendario ufficiale IRHA/FISE nella riunione dei presidenti Regionali IRHA.

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO DEBUTTANTI

La qualificazione per il campionato italiano debuttanti si svolgerà solo nell'ambito del campionato regionale se non in accordo con l'associazione regionale IRHA di riferimento. Durante le gare approvate dal DIPARTIMENTO REINING e dalle Associazioni Regionali IRHA.

Il campionato italiano debuttanti si svolgerà in varie tappe di qualificazione in ambito regionale con una finale unica che si terrà l'anno successivo in data che IRHA comunicherà di anno in anno abbinato preferibilmente ad uno special event.

Metodo di qualificazione in ambito regionale:

Ogni regione organizzerà nel proprio territorio un minimo di quattro tappe, e si qualificheranno alle finali del campionato Italiano di categoria coloro che hanno partecipato ad almeno due tappe (se le regioni hanno fissato in calendario solo 4 tappe) o tre tappe (se le regioni hanno fissato in calendario più di 4 tappe) la partecipazione vale per ogni singola categoria. Tutte le tappe dovranno essere organizzate con i medesimi criteri; ogni classe dovrà mantenere la stessa tassa d'iscrizione per tutte le tappe. I primi tre classificati di ogni categoria accederanno alla finale del campionato italiano debuttanti. La qualifica non è a binomio ma a cavaliere. E il periodo di qualificazione va per anno solare. Per ognuna delle categorie proposte ogni cavaliere potrà entrare solo una volta in ognuna delle classi previste.

Categorie del campionato italiano debuttanti:

Green Level, Novice Riders 2 mani, Shorth Stirrup, Rookie Youth Bis, Novice Riders Bis.

PARAREINING

Si Seguirà il regolamento della Federazione Italiana Sport Equestri che sarà pubblicato a breve sul sito FISE.

PREMI GARE IRHA/FISE

(Campionato Regionale e Campionato Italiano)

Il montepremi è costituito dalla somma delle iscrizioni più l'added money. Detratto il costo dei trofei e una percentuale del 20% per spese organizzative.

Il montepremi così costituito, al netto delle ritenute fiscali verrà suddiviso secondo tabelle NRHA.

Per tutte le competizioni con added inferiore a € 2.000,00 per categoria sarà utilizzato il Payback A.

Per le categorie con added superiore a € 2.000,00 sarà utilizzato il Payback B. Gli adempimenti fiscali saranno a carico dei comitati organizzatori.

Per ogni manifestazione con montepremi dovranno essere distribuiti i trofei ufficiali IRHA.

Di anno in anno IRHA invierà ad ogni Comitato organizzatore il nominativo del fornitore ufficiale e le specifiche di ogni trofeo.

Chiunque volesse avere una fibbia o un trofeo, se di diritto ma non vinti, (in caso di ex equo) con il lancio della monetina potrà farne dovuta richiesta ma il costo dell'oggetto e della spedizione saranno a suo carico.

Special Events e gare N.R.H.A.

Per quanto riguarda la distribuzione del montepremi per gli special events approvati N.R.H.A. esso sarà specificato nei relativi programmi e regolamenti. Nel caso di gare N.R.H.A. all'ages il montepremi verrà distribuito come da regolamento N.R.H.A. (vedi Rule Book N.R.H.A. pag 48) al netto delle ritenute fiscali.

I.R.H.A. distribuirà un trofeo in bronzo grande per tutte le categorie del Derby, Maturity e Futurity, per le categorie N.R.H.A. si fa riferimento al rule book specifico.

Qualsiasi cavallo squalificato dovrà restituire il premio vinto in quella particolare divisione. Si ricorda che i premi saranno consegnati a colui che ha pagato l'iscrizione, sia egli proprietario, cavaliere o terza persona. Qualsiasi cambiamento dovrà essere comunicato per iscritto da colui che ha pagato l'iscrizione).

QUALIFICA DELLE GARE IN AMBITO NAZIONALE/INTERNAZIONALE

Tutte le gare che si svolgeranno in ambito nazionale/ internazionale potranno essere approvate dalla National Reining Horse Association.

È responsabilità del cavaliere o del proprietario del cavallo essere a conoscenza dei punteggi acquisiti così come registrati dall'N.R.H.A. Quando i limiti per poter accedere ad una categoria sono sorpassati durante l'anno in corso, il cavaliere o il cavallo possono completare l'anno in quella specifica classe o divisione.

Il cavaliere o il cavallo che partecipano ad una classe in cui non è autorizzato (perché non compreso nella lista dei cavalieri o dei cavalli eleggibili per la suddetta divisione) sarà squalificato e dovrà riconsegnare il premio acquisito (premio in denaro e premi collaterali: trofeo, sella ecc.).

L'N.R.H.A. invierà al cavaliere squalificato una multa di \$ 25. Un secondo richiamo comporterà una multa di \$ 200.

Le categorie che andremo ad organizzare sono le seguenti: All Ages Classes Category 1 3 5 Category 1 Non Pro La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera NRHA NON PRO YOUTH NON PRO (Facendo riferimento alle regole per non professionisti presenti nel regolamento vigente).

Category 1 Intermediate Non Pro

INTERMEDIATE NON PRO: La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera N.R.H.A. NON PRO che non abbia vinto più di \$ 5.000 in categorie N.R.H.A. 1, 2, 4, 5, 6 e 8 nel corso dell'ultimo anno. Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno.

(5*- Rookie Level 1, Rookie Level 2 and Prime Time Rookie sono escluse)

Category 1 Limited Non Pro

LIMITED NON PRO: La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera N.R.H.A. NON PRO che non abbia vinto più di \$ 10.000 IN CATEGORIE N.R.H.A. 1, 2, 4, 5, 6 e 8 nel corso di tutta la sua carriera agonistica. Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno.

(5*- Rookie Level 1, Rookie Level 2 and Prime Time Rookie sono escluse)

Category 1 Open

La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera N.R.H.A. (General Professional Non Pro Youth).

Category 1 Intermediate Open

INTERMEDIATE OPEN: La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera N.R.H.A. (General Professional Non Pro Youth) che non abbia vinto più di \$ 7.500 in tutte le categorie N.R.H.A. (escluse le vincite in categoria 3, 7, 9, 10, 11 e 12) nel corso dell'ultimo anno. Il conteggio è

referito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno. Per i cavalieri Non Pro che cambiano il loro Status fare riferimento alle Regole Non Pro del Rule Book N.R.H.A.

(5*- Rookie Level 1, Rookie Level 2 and Prime Time Rookie sono escluse)

Category 1 Limited Open

LIMITED OPEN: La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera N.R.H.A. (General Professional Non Pro Youth) che non abbia vinto in carriera una somma superiore a \$ 5.000 in categorie N.R.H.A. 1, 2, 4, 5, 6, e8.

(5*- Rookie Level 1, Rookie Level 2 and Prime Time Rookie sono escluse)

Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno. Per i cavalieri Non Pro che cambiano il loro Status fare riferimento alle regole Non Pro del Rule Book N.R.H.A.

Category 1 Novice Horse Liv.2

NOVICE HORSE: La categoria è riservata a cavalli che non abbiano vinto più di \$ 25.000 in carriera escluse le categorie 3, 7, 9. La categoria può essere divisa in Open e No Pro.

Category 5 Rookie Liv.2

ROOKIE: La categoria è riservata ai cavalieri in possesso di tessera Non Pro che non abbiano vinto in carriera una somma superiore a \$ 1.500,00 (o 300 youth points) escluse le categorie 3, 7, 9. I cavalieri possono per questa categoria riservata ai Non Professionisti montare un cavallo non di proprietà.

Category 5 Rookie Liv.1

ROOKIE: La categoria è riservata ai cavalieri in possesso di tessera Non Pro che non abbiano vinto in carriera una somma superiore a \$ 500,00 (o 200 youth points) escluse le categorie 3, 7, 9. I cavalieri possono per questa categoria riservata ai Non Professionisti montare un cavallo non di proprietà.

Category 3 Youth 13< e 14-18

Riservata ai cavalieri Youth che al primo Gennaio non abbiano compiuto il 14 anno di età (o il 19 anno di età per la categoria 14-18). Gli stalloni, monorchidi o criptoridi non potranno partecipare alla suddetta categoria. La licenza di competizione N.R.H.A. deve contenere la dicitura “gelding” per poter accedere alla categoria. Durante lo svolgimento delle suddette categorie in territorio italiano è obbligatorio l’uso del cap o caschetto protettivo.

Category 2 e 6 (Special Events)

Ogni cavaliere deve essere a conoscenza del suo Status e l’iscrizione ad una categoria non consentita porterà ad una multa di \$ 25,00 per la prima volta, la seconda volta la multa è pari a \$ 200,00.

Category 2 e 6 (Special Events)

Level 4 open	Tutti i cavalieri sono eleggibili per il livello 4 Open. I top 12 cavalieri Open potranno partecipare solo a questa categoria. Se un cavaliere Non Pro è nella lista dei top 12 (di tutti i cavalieri) potrà partecipare solo al livello 4 (periodo 1-1-2017
--------------	--

	31-12-2017)
Level 3 Open	I Top 13-35 potranno partecipare solo a questa categoria e a quella superiore Se un cavaliere Non Pro è nella lista dei top 13-35 (di tutti i cavalieri) potrà partecipare solo al livello 3 o superiore (periodo 1-1-2017 31-12-2017)
Level 2 Open	Dalla 36 posizione e oltre potranno partecipare solo a questa categoria e a quelle superiori Se un cavaliere Non Pro è nella lista dopo la 36 posizione (di tutti i cavalieri) potrà partecipare solo al livello 2 o superiori Nota bene: Un cavaliere potrebbe essere eleggibile per il livello 1 ma non per il livello 2 (periodo 1-1-2017 31-12-2017)
Level 1 Open	La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di tessera N.R.H.A. che non abbia vinto più di \$ 15.000,00 in tutte le categorie (eccetto categorie 3-10-11-12) nel corso di tutta la sua carriera agonistica.
Level 4 Non Pro	Tutti i cavalieri Non Pro sono eleggibili per il livello 4 Non Pro. I top 10 cavalieri Non Pro potranno partecipare solo a questa categoria. (periodo 1-1-2017 31-12-2017)
Level 3 Non Pro	I Top 11-30 potranno partecipare solo a questa categoria e a quella superiore (periodo 1-1-2017 31-12-2017)
Level 2 Non Pro	Dalla 31esima posizione e oltre potranno partecipare solo a questa

	categoria e a quelle superiori Nota bene: Un cavaliere potrebbe essere eleggibile per il livello 1 ma non per il livello 2 (periodo 1-1-2017 31-12-2017)
Level 1 Open	La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di tessera N.R.H.A. che non abbia vinto più di \$ 7.500,00 in tutte le categorie (eccetto categorie 3-10-11-12) nel corso di tutta la sua carriera agonistica.

Ogni cavaliere deve essere a conoscenza del suo Status e l'iscrizione ad una categoria non consentita porterà ad una multa di \$ 25,00 per la prima volta, la seconda volta la multa è pari a \$ 200,00.

SPECIAL EVENTS

Sono da considerarsi SPECIAL EVENTS:

FUTURITY 3 yrs old: riservato ai cavalli di 3 anni in tutte le categorie. Si ricorda che il Futurity è riservato SOLO ai figli degli stalloni iscritti al Programma I.R.H.B.A. o puledri iscritti singolarmente (Consultare il sito internet per i programmi Futurity).

FUTURITY 4 yrs old: riservato ai cavalli di 4 anni in tutte le categorie Open e Non Pro con una classifica e go separati rispetto ai cavalli di tre anni.

DERBY: riservato a cavalli di 4, 5, 6, 7 anni in tutte le categorie.

MATURITY: riservato a cavalli fino a 10 anni in tutte le categorie.

CATEGORIE SPECIAL EVENTS ORGANIZZATI IN AMBITO REGIONALE

OPEN: aperta a tutti i cavalieri.

INTERMEDIATE OPEN: riservata ai cavalieri che in base ai punteggi conseguiti negli ultimi due anni, non figurano nei primi 15 cavalieri OPEN della classifica biennale annualmente pubblicata dal dipartimento Reining-FISE

LIMITED OPEN: riservata ai cavalieri OPEN che in carriera non hanno vinto una somma superiore a € 4.500,00 (gare N.R.H.A. incluse).

NON PRO: aperta a tutti i cavalieri con classifica NON PRO.

INTERMEDIATE NON PRO: riservata ai cavalieri con classifica NON PRO che in base ai punteggi conseguiti negli ultimi due anni non figurano fra i primi 15 NON PRO della classifica biennale annualmente pubblicata.

LIMITED NON PRO: riservata ai cavalieri NON PRO che in carriera non hanno vinto una somma superiore a € 3.000,00 (gare N.R.H.A. incluse).

ISCRIZIONI ALLE GARE

Le iscrizioni alle gare, cioè il modulo compilato con il contratto di partecipazione, nome dei cavalli e cavalieri partecipanti, o tramite iscrizione online devono pervenire alla segreteria entro i limiti fissati dai regolamenti di ogni singola manifestazione. I pagamenti possono essere accettati fino alla chiusura della segreteria di campo, il giorno precedente la gara o come descritto nei programmi di ogni singola manifestazione. Ogni cavallo dovrà essere accompagnata dai certificati sanitari a norma di legge. L'ordine di partenza sarà stabilito da un programma computerizzato e sarà indiscutibile. La sua esposizione sul luogo della gara avverrà almeno 2 ore prima dell'inizio della manifestazione. Se un cavaliere monta più di un cavallo, nell'ordine di partenza ci saranno almeno 8 concorrenti tra il primo ed il secondo cavallo. Nel caso non fosse possibile bisognerà dare al cavaliere la distanza massima possibile. Se l'ordine di partenza viene eseguito per sorteggio manuale ed ad un cavaliere capita di avere meno di 8 cavalli tra il primo e il successivo, potrà scegliere se applicare o meno la regola. Se un cavaliere perde il suo turno di entrata, determinato dall'ordine di partenza, è squalificato salvo validi motivi che verranno esaminati dallo SHOW MANAGER. In ogni caso il cavaliere che ha perso il suo turno di ingresso potrà entrare in gara solo dopo il primo trattore disponibile. Esempio: passaggio del trattore ogni 8 concorrenti, il 10° concorrente ad entrare, se necessario e dopo valutazione dei giudici e dello show manager potrà presentarsi in arena solo dopo il 16° concorrente, secondo passaggio del trattore. Il cavaliere è tenuto a presentarsi almeno un'ora prima della competizione per poter essere pronto al cancello in caso di molteplici scratch precedenti alla sua entrata.

Il cavaliere che non è in regola con il tesseramento, con il pagamento del contributo di partecipazione o dell'iscrizione alla gara, non può partecipare alle gare.

Gli addetti ai lavori che non prendono parte alle competizioni ma sono presenti in campo prova devono essere in possesso di patente F.I.S.E. Anche chi partecipa solo ai Pay Time dovrà esibire la tessera I.R.H.A. e patente F.I.S.E. Lo show manager o i responsabili dello show hanno il diritto di allontanare dal campo prova tutti coloro non in regola con i suddetti documenti. Il comitato organizzatore non si assume alcuna responsabilità per eventuali incidenti potessero occorrere ai cavalieri, accompagnatori, cavalli o da questi provocati a terzi o/e cose di terzi.

SPECIFICHE SUL TESSERAMENTO IRHA/NRHA

La tessera IRHA è necessaria per tutte le Patenti BWR FISE e serve per partecipare a gare approvate IRHA (quindi per tutte le Categorie in cui è necessario avere una patente BWR FISE; Campionati italiani, Campionati Regionali, Provinciali, Interprovinciali e Sociali), la quale definirà di anno in anno l'ammontare della quota associativa. Si ricorda che sia il cavaliere che il proprietario dovranno essere in possesso di tessera IRHA in corso di validità.

La tessera NRHA è solo necessaria per partecipare a gare approvate N.R.H.A.

Anche chi partecipa solo a gare N.R.H.A., in ambito nazionale, dovrà esibire una patente F.I.S.E. ed una tessera I.R.H.A.

Tutti i cavalieri OPEN e NON PRO ed i proprietari dei cavalli dovranno arrivare agli show accompagnati da una copia della tessera in corso di validità, della patente F.I.S.E. e dell'iscrizione ai ruoli federali, in corso di

validità, con il quale intendono gareggiare. Se le stesse non vengono prodotte e i dati non sono inseriti nel programma software in dotazione da parte dell' I.R.H.A. ad ogni segreteria, non sarà possibile prendere parte alle competizioni.

SPECIFICHE SU PATENTE BWR (F.I.S.E.)

Ogni cavaliere che partecipa a gare ufficiali I.R.H.A./ F.I.S.E./N.R.H.A. dovrà presentare, al momento dell'iscrizione, una patente FISE rilasciata dalla Federazione Italiana Sport Equestri (vedi elenco categorie per tipo di patente). La suddetta PATENTE POTRÀ ESSERE RINNOVATA E RILASCIATA SOLO PRESSO I CENTRI AFFILIATI F.I.S.E., presentando un certificato medico agonistico valido per l'anno in corso. Si ricorda che per poter partecipare a categorie dove è necessario avere la patente di Tipo A la stessa dovrà essere rilasciata da almeno tre mesi per i maggiorenni e 6 mesi per i minorenni. Per ottenere il passaggio da una patente A ad una BW o BWR dovranno passare almeno 6 mesi di tempo. Ogni cavaliere contestualmente al pagamento della tessera associativa dovrà inviare a I.R.H.A. una copia della patente F.I.S.E. rinnovata per l'anno in corso.

LICENZA DI COMPETIZIONE

Per ottenere la licenza è necessario inviare alla segreteria una fotocopia del documento del cavallo con la corretta intestazione dei proprietari. In mancanza di certificato genealogico, la domanda dovrà essere corredata da tre fotografie raffiguranti il lato frontale, sinistro e destro del cavallo. Nel caso in cui sia stato acquisito nei giorni antecedenti la gara e quindi non ancora in possesso del certificato con la nuova intestazione di proprietà, è necessario mostrare un transfer firmato e una ricevuta postale di invio del transfer

all'associazione di razza di appartenenza tramite raccomandata A.R. La suddetta ricevuta dovrà riportare la data antecedente allo show.

L'I.R.H.A. si riserva il diritto, entro il termine di tre mesi, di richiedere il certificato con la nuova intestazione (che dovrà riportare una data antecedente allo show). La mancata presentazione comporterà la squalifica del cavaliere ed il ritiro del premio.

Anche i passaggi di proprietà andranno comunicati, con lo stesso procedimento, alla segreteria per l'emissione di una nuova licenza.

.....

LIBRO VIII

NORME TECNICHE SPECIFICHE PER LA DISCIPLINA

Possibili argomenti dei titoli e articoli:

Caratteristiche degli impianti per manifestazioni: Campo di Gara, Campo Prova, Percorso, Tempi e Velocità, Grafico, Bandiere, Ostacoli, Barrages, Manches, Ricognizioni del Percorso, Brutalità, Errori, Disobbedienze, Caduta, Aiuti di Compiacenza, Campana, posizione e attrezzatura per arbitro o per giudice di merito, Penalità e relative tabelle, Eliminazioni, Frodi, Reclami, Sanzioni - Monta pericolosa - Sanzioni per Monta Pericolosa

TITOLO I

indicare argomento

Art. continua numerazione progressiva – titolo articolo

LIBRO IX

RECLAMI

RECLAMI

Un giudice (o più) deve presentare per iscritto qualsiasi reclamo entro 10 giorni dal fatto avvenuto nei confronti di un esibitore o di uno show ad un funzionario ufficiale, ad un Direttore o chi designato come Rappresentante degli esibitori al momento del reclamo. Il giudice non è tenuto a versare la tassa di reclamo di \$100. Il caso segnalato dal giudice sarà esaminato dalla Commissione competente e trattato in conformità con le norme disciplinari descritte nel Manuale N.R.H.A. Se una delle figure sopradescritte espone una lamentela verso un giudice, lo dovrà segnalare immediatamente all'ufficio NRHA per iscritto e versando la tassa di reclamo di \$100. Qualsiasi lamentela riguardante la condotta di un giudice deve essere presentata entro 10 giorni dall'accaduto. Tutti i reclami saranno gestiti in conformità con le procedure disciplinari descritte nel Manuale N.R.H.A.

MODALITÀ DI RICHIESTA DEL REVIEW

Un cavaliere o un proprietario, nelle rispettive classi possono richiedere un review delle maggiori penalità che sono state applicate (si intende penalty score 0 e 5 punti di penalità). I giudici possono accettare o negare la richiesta.

Se la richiesta viene accettata bisogna accertarsi che tutta la classe sia stata ripresa da un video operatore ufficiale. La richiesta deve essere fatta non più tardi di 30 minuti dopo l'ultimo percorso della classe della giornata e prima che i giudici abbiano lasciato il terreno di gara per quel giorno. Nel caso di una classe che si svolge in più sezioni suddivise in più giornate, saranno resi ufficiali i punteggi di ogni giornata 30 minuti dopo l'ultimo percorso di ogni sezione giornaliera. Il cavaliere e il proprietario non devono avere diretto contatto con i giudici durante questo processo. La richiesta va fatta allo Steward dello show, al Rappresentante dello Show o se necessario allo show manager che sottometteranno questa richiesta ai giudici.

LIBRO X

PATTERN 1

- 1) Entrare e galoppare fino alla parte opposta dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire un rollback a sinistra senza esitare.
- 2) Galoppare fino alla parte opposta dell'arena, oltre passare il marker ed eseguire un rollback a destra senza esitare.
- 3) Galoppare passando dal centro dell'arena, fare un sliding stop, fare un back verso il centro dell'arena, esitare.

- 4) Completare 4 spins a destra.
- 5) Completare 4 e un quarto di spins a sinistra in modo che il cavallo si trovi con il muso rivolto il lato sinistro dell'arena, esitare.
- 6) Proseguire a mano sinistra e completare 3 cerchi a sinistra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.
- 7) Completare tre cerchi a destra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.
- 8) Incominciare un cerchio largo e veloce a sinistra senza chiuderlo. Galoppare dritto verso la parte opposta dell'arena oltrepassando il marker di mezzo ed effettuare uno sliding stop almeno a sei metri dal muro o dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminato il percorso (prova).

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 2

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

- 1) Completare tre cerchi a destra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 2) Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento e gli altri due larghi e veloci. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

- 3) Continuare lungo il cerchio precedente sulla destra. Alla metà del lato corto dell'arena tagliare e correre verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback a destra. Non esitare.
- 4) Proseguire passando per il centro fino alla fine dell'arena dalla parte opposta, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra non esitare
- 5) Proseguire passando dal centro e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 mt.) Esitare
- 6) Completare 4 spins verso destra
- 7) Completare 4 spins verso sinistra. Esitare per dimostrare che si è terminata la prova

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 3

- 1) Si incomincia (galoppo a mano destra) ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata sul lato sinistro dell'arena. Proseguire sul lato corto dell'arena e galoppare verso il lato opposto o destro dell'arena. Passare il marker mediano e fare un rollback a sinistra. Non esitare
- 2) Continuare sul lato destro dell'arena (galoppo a mano sinistra) ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Proseguire sul lato corto dell'arena, per correre il lato sinistro dell'arena. Passare il marker mediano e fare un rollback a destra. Non esitare
- 3) Proseguire sul lato sinistro dell'arena fino al marker mediano. Al marker mediano il cavallo deve essere a mano destra. Proseguire (galoppo a mano destra) al centro dell'arena e completare tre cerchi a destra: i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare di mano (cambiare galoppo) al centro dell'arena.

- 4) Completare tre cerchi a sinistra (galoppo a mano sinistra): i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento, cambiare di mano (cambiare galoppo) al centro dell'arena.
- 5) Incominciare un cerchio largo e veloce a destra senza chiuderlo. Proseguire dritti fino in fondo al lato sinistro dell'arena stando almeno a 6 metri dal muro o staccionata. Percorrere il lato corto dell'arena e proseguire lungo il lato opposto o lato destro dell'arena. Passare il marker mediano e fare uno sliding stop. Fare un back di almeno 3 mt. Esitare.
- 6) Completare 4 spins a destra.
- 7) Completare 4 spins a sinistra. Esitare per dimostrare il completamento del percorso.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

N.B. la NRHA non richiede un particolare galoppo sui percorsi rettilinei.

PATTERN 4

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

- 1) Galoppare a mano destra. Completare tre cerchi a destra: i primi due larghi e veloci il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena
- 2) Completare 4 spins a destra. Esitare
- 3) Partire al galoppo sinistro. Completare tre cerchi a sinistra: i primi due larghi e veloci il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena
- 4) Completare 4 spin a sinistra. Esitare
- 5) Cominciare a mano destra e fare un cerchio largo e veloce a destra, cambiare di mano al centro dell'arena e fare un cerchio largo e veloce

sulla sinistra, cambiare di mano al centro dell'arena. (Figura 8)
Continuare lungo il cerchio precedente sulla destra.

- 6) Alla metà del lato corto dell'arena tagliare e correre verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback a destra. Non esitare
- 7) Proseguire passando per il centro fino alla fine dell'arena dalla parte opposta, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra non esitare
- 8) Proseguire passando dal centro e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 mt.) Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 5

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

- 1) Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi larghi e veloci a sinistra ed uno piccolo e lento sempre a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena
- 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare
- 3) Galoppo a mano destra. Completare due cerchi larghi e veloci a destra ed uno piccolo e lento sempre a destra. Fermarsi al centro dell'arena.
- 4) Completare 4 spins a destra. Esitare
- 5) Galoppo sinistro e fare una figura larga e veloce a forma di 8.
- 6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un rollback verso

destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.*

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

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

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

PATTERN 6

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

- 1) Completare 4 spins a destra
- 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare
- 3) Galoppo sinistro e completare due cerchi larghi e veloci verso sinistra e uno piccolo e lento; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

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

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 7

- 1) Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker. Fare un rollback a sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.
- 2) Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback destro per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.
- 3) Galoppare verso il lato opposto, oltrepassare il marker mediano e fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena o per almeno 3 mt. ed esitare.
- 4) Completare 4 spins destra.

- 5) Completare 4 spins e un quarto a sinistra ed esitare.
- 6) Galoppo a mano destra completare 3 cerchi a destra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di mano (e di galoppo)
- 7) Completare 3 cerchi a sinistra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di mano (e di galoppo).
- 8) Incominciare un cerchio veloce e largo verso destra Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo dell'arena, oltrepassare il marker mediano e fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 8

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

- 1) Completare 4 spins verso sinistra.
- 2) Completare 4 spins verso destra. Esitare
- 3) Galoppo a mano destra e completare tre cerchi a destra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
- 4) Completare tre cerchi a sinistra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
- 5) Incominciare un cerchio largo e veloce a destra. Non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un

rollback verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.*

- 6) Continuare al galoppo sulla stessa linea del semi cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo; oltrepassare il marker me diano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback verso destra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.*
- 7) Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, dritto per il lato lungo passando per il marker mediano, quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare uno sliding stop. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che di è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

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

PATTERN 9

- 1) Galoppare passando per il centro, oltrepassare questo, fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena (o almeno 3 mt.) Esitare.
- 2) Completare 4 spins a destra.
- 3) Completare 4 spins e 1/4 a sinistra. Il cavallo al termine si deve trovare con la testa rivolta verso il lato sinistro dell'arena. Esitare
- 4) Galoppo a mano sinistra, completare un cerchio piccolo e lento, proseguire con due cerchi larghi e veloci tutti a sinistra. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.

- 5) Completare un cerchio piccolo e lento, poi due larghi e veloci tutti a destra. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.
- 6) Incominciare un cerchio a sinistra largo e veloce. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassato il marker media no ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback a destra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi*.
- 7) Continuare sulla linea del cerchio precedente. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto, oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback a sinistra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi*.
- 8) Continuare sulla linea dei cerchi precedente. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata, fare uno sliding stop. Esitare per far capire che si è terminata la prova. Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

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

PATTERN 10

- 1) Galoppare, passare il marker centrale e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro o per almeno 3 mt. Esitare.
- 2) Completare 4 spins a destra.
- 3) Completare 4 spins e 1/4 a sinistra, in modo che il cavallo si trovi con la testa verso il lato sinistro dell'arena. Esitare

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

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 11

I cavalli devono trottare fino al centro dell'arena. Devono fermarsi o essere al passo prima di iniziare il percorso, iniziando al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1) Completare 4 spins a sinistra. Esitare.
- 2) Completare 4 spins a destra. Esitare.
- 3) Iniziando a galoppo destro completare 3 cerchi a destra; il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

- 4) Completare 3 cerchi a sinistra, il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
- 5) Iniziare un cerchio grande verso destra, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il centro dell'arena; oltrepassare il marker finale ed eseguire un rollback a destra. Non esitare.
- 6) Galoppare verso il centro dalla parte opposta dell'arena, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra. Non esitare.
- 7) Galoppare passando il marker centrale ed eseguire uno sliding stop; indietreggiare verso il centro dell'arena o per almeno 3 metri. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

PATTERN 12

- 1) Galoppare e oltrepassare il marker centrale, fare uno sliding stop, indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno tre metri ed esitare.
- 2) Completare 4 spins a destra.
- 3) Completare 4 spins e un quarto a sinistra, il cavallo sarà rivolto al muro o al fence sinistro esitare.
- 4) Cominciare a mano sinistra e completare 3 cerchi, i primi due grandi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare di mano al centro dell'arena.
- 5) Completare tre cerchi a mano destra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento, cambiare di mano al centro dell'arena.
- 6) Cominciare un cerchio a mano sinistra non chiuderlo e proseguire lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire un rollback verso destra ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, non esitare.

- 7) Continuare lungo la linea del cerchio prece dente, non chiudere il cerchio, continuare a galoppare lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale eseguire un rollback verso sinistra ad almeno 5 metri dal muro o dalla staccionata, non esitare.
- 8) Continuare lungo la linea del cerchio prece dente, non chiudere il cerchio e continuare a galoppare lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale, fare uno sliding stop ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice di riferimento.

PATTERN 13

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

- 1) Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi a sinistra il primo grande e veloce, il secondo uno piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
- 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare.
- 3) Galoppo a mano destra. Completare due cerchi Il primo grande e veloce il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
- 4) Completare 4 spins a destra. Esitare.
- 5) Galoppo sinistro e fare una figura larga e veloce a forma di 8.

- 6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un rollback verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.
- 7) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker mediano fare un rollback verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.
- 8) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN A

Da usare solo per le classi Youth 10 & Under Short Stirrup Il cavallo può andare al passo o trotto al centro dell'arena, ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1) Iniziando a galoppo sinistro, completare 2 cerchi a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
- 2) Completare due spin a sinistra. Esitare.
- 3) Iniziando a galoppo destro completare 2 cerchi a destra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.

- 4) Completare due spin a destra. Esitare.
- 5) Iniziando a galoppo sinistro, non chiudere il cerchio sinistro ma avanzare verso la parte opposta sul lato destro dell'arena. Passato il marker me diano eseguire uno stop e rollback a destra per trovarsi dalla direzione opposta.
- 6) Continuare a galoppo verso il lato corto dell'arena e avanzare sul lato sinistro. Passato il marker mediano eseguire uno stop e back up.

PATTERN B

Da usare solo per le classi Youth 10< e Short Stirrup.

- 1) Incominciare al galoppo a dritto sul lato destro dell'arena, proseguire sul lato corto e galoppare verso il lato contrario o sinistro dell'arena, passare il marker mediano e fare un rollback a destra. Non esitare.
- 2) Continuare sul lato sinistro, proseguire sul lato corto vs destra dirigersi quindi sulla destra e oltrepassare il marker centrale e fare un rollback a sinistra. Non esitare.
- 3) Continuare su lato destra dell'arena, fino al marker centrale. Al marker centrale il cavallo deve essere a mano sinistra e deve completare due

cerchi a sinistra uno largo e veloce e uno piccolo e lento. Fermarsi al centro.

- 4) Completare tre spin a sinistra. Esitare
- 5) Completare due cerchi a destra, uno grande e veloce e uno piccolo e lento. Fermarsi al centro.
- 6) Completare tre spin a destra, esitare.
- 7) Cominciare un cerchio largo e veloce sulla sinistra, non chiudere il cerchio. Continuare fino al centro dell'arena, passare il marker centrale a fare uno sliding stop.
- 8) Fare un back di almeno tre metri. Esitare per dimostrare che si è concluso il pattern.