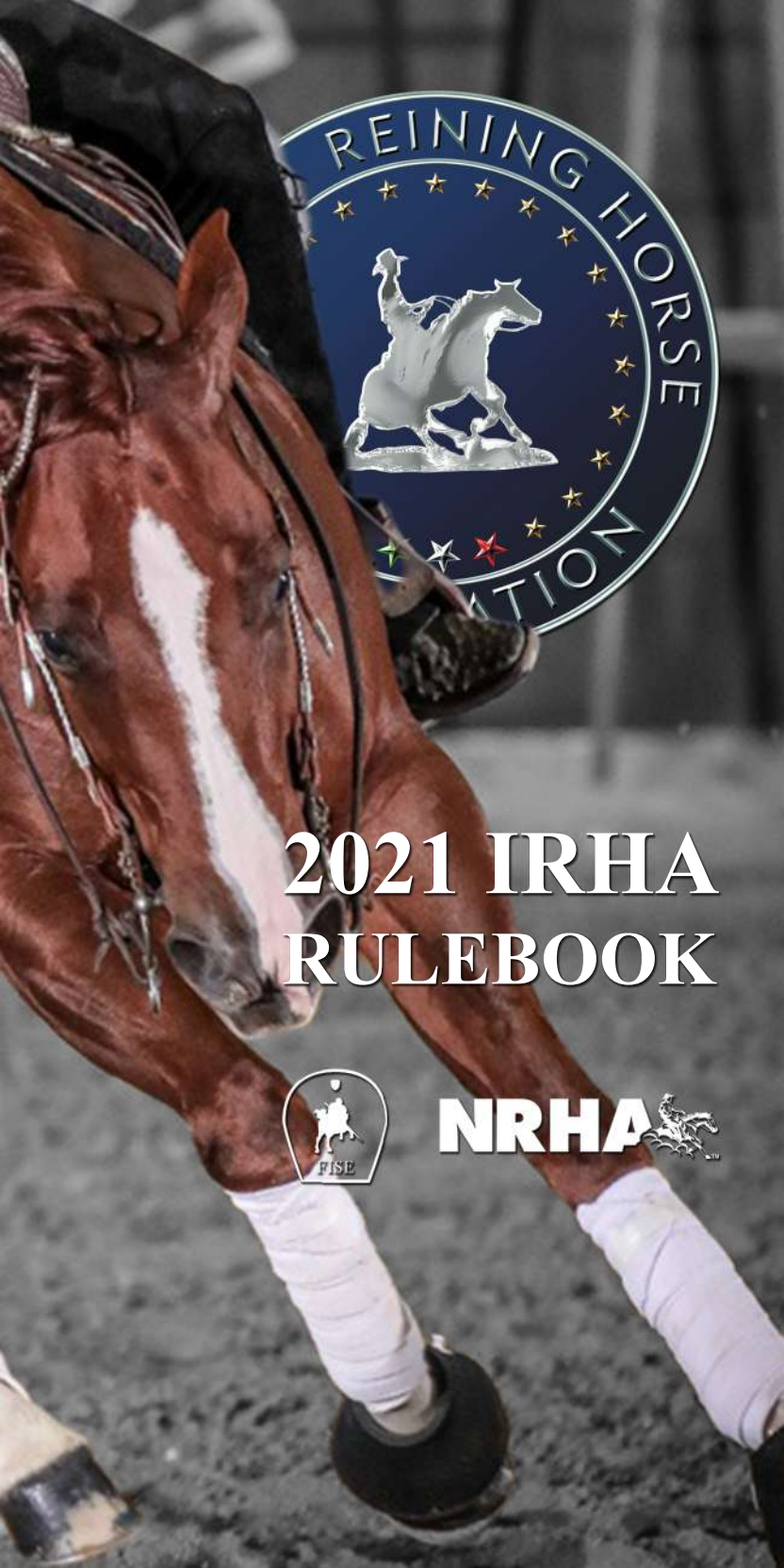


2021 IRHA RULEBOOK

ITALIAN REINING HORSE
ASSOCIATION

IRHA

Italian Reining Horse Association

Sede legale
Stradello Pratospilla 13, 43100, Parma (PR)

Sede operativa
Via Repubblica 6, 43056, Gainago di Torrile (PR)

Partita IVA 02238810341
Codice fiscale 92117440344

Web www.irha.it
E-mail info@irha.it
E-mail segreteria@irha.it
PEC irha@pec.it

Tel. +39 0521 819151
Fax +39 0521 812423
Dal Lunedì al Venerdì
dalle ore 8:30 alle ore 12:30

SOMMARIO / INDICE

REGOLAMENTO REINING IRHA-FISE 1

APPLICABILITÀ DELLE NORME 1

RUOLO DI IRHA ALL'INTERNO DI FISE 2

RUOLO DELLE ASSOCIAZIONI REGIONALI IRHA ALL'INTERNO DELLA FISE 2

RAPPORTO TRA IRHA E ASSOCIAZIONI REGIONALI 3

ADESIONE 4

NORME COMUNI..... 4

REGOLAMENTO TECNICO..... 5

PRINCIPI GENERALI..... 5

NORME TECNICO-AMMINISTRATIVE 6

SPECIFICHE PER TECNICI FEDERALI 7

REGOLAMENTO IRHA-FISE CAMPIONATO ITALIANO 7

METODO DI QUALIFICAZIONE IN AMBITO REGIONALE 8

REGOLAMENTO IRHA-FISE CAMPIONATO ITALIANO A SQUADRE 11

REGOLAMENTO IRHA-FISE CAMPIONATO REGIONALE 12

REGOLAMENTO ENTI DI PROMOZIONE SPORTIVA..... 18

REGOLAMENTO GARE SOCIALI 19

REGOLAMENTO GARE PROVINCIALI / INTERPROVINCIALI E GARE LUDICO ADDESTRATIVE..... 20

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO DEBUTTANTI 21
PARAREINING 22
PONY REINING 22
SAGGIO DELLE SCUOLE 22
CATEGORIE DEBUTTANTI 23
CATEGORIE QUALIFICANTI CAMPIONATO ITALIANO 26
CATEGORIE SPERIMENTALI 30
SCHEMA DELLE CATEGORIE 32
SCHEMA DELLE CATEGORIE 33
SCHEMA DELLE CATEGORIE 34
SCHEMA DELLE CATEGORIE 35
SCHEMA DELLE CATEGORIE 36
SCHEMA DELLE CATEGORIE 37
SCHEMA DELLE CATEGORIE 38
SCHEMA DELLE CATEGORIE 39
SPECIFICHE SULLE CATEGORIE DI CAVALIERI 40
REGOLAMENTO DI DISCIPLINA 41
CAVALIERI STRANIERI E LICENZE D'OSPITE FISE 41
LICENZE D'OSPITE FISE DISCIPLINA REINING 42
QUALIFICA DELLE GARE IN AMBITO REGIONALE 42
QUALIFICA DELLE GARE IN AMBITO NAZIONALE / INTERNAZIONALE 48

SPECIAL EVENTS 53
ISCRIZIONI ALLE GARE 55
TESSERAMENTO 57
PATENTE BWR (FISE) 58
LICENZA DI COMPETIZIONE 58
LEASING (FIDA - CONTRATTO LOCAZIONE) 59
PASSAPORTO CAVALLI 60
ANTIDOPING 60
PREMI GARE IRHA 61
TENUTA DEL CAVALIERE E NORME COMPORTAMENTALI 63
RESPONSABILITÀ 63
COMMISSIONE TRAINER IRHA 68
GIUDICE 70
COMMISSIONE GIUDICI 71
RECLAMI 73
MODALITÀ DI RICHIESTA DEL REVIEW 74
JUDGES MONITOR 74
REGOLE PER GIUDICARE 75
MANOVRE 89
PATTERNS UFFICIALI NRHA 101

REGOLAMENTO REINING IRHA-FISE

Edizione 2021

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

IRHA si assume 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 del sito IRHA www.irha.it 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 Rulebook ufficiale NRHA per facilitare la comprensione da parte di tutti i soci e simpatizzanti delle principali regole che disciplinano lo sport del Reining.

L'IRHA non si assume responsabilità per quanto tradotto. Si prega quindi di rifarsi, per quanto scritto e per quanto non riportato nel presente regolamento al Rulebook Ufficiale NRHA Edizione 2021 che IRHA applica in tutti i suoi punti di carattere tecnico e disciplinare.

Per quanto riguarda le gare approvate NRHA fare riferimento al Rulebook NRHA 2021.

APPLICABILITÀ DELLE NORME

Il presente regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di gare Reining indette in Italia e riconosciute dalla FISE e dal suo DIPARTIMENTO REINING e dall'IRHA. 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 FISE 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.

RUOLO DI IRHA ALL'INTERNO DI FISE

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 allo 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.

RUOLO DELLE ASSOCIAZIONI REGIONALI IRHA ALL'INTERNO DELLA FISE

Ogni associazione regionale IRHA è riconosciuta all'interno della FISE nei propri comitati regionali, nelle modalità possibili e previste attualmente dalle normative.

Ogni associazione regionale IRHA dovrà in collaborazione con il Referente Reining FISE regionale e il Comitato Regionale FISE impegnarsi nello sviluppo dei centri federali all'interno della regione e delle attività della FISE e dell' IRHA stessa garantendo la crescita e lo sviluppo della disciplina; in caso contrario il

Dipartimento Reining FISE potrà intervenire direttamente sui Referenti Reining FISE nelle regioni ed apportare i cambiamenti necessari atti al raggiungimento di quanto sopra citato.

RAPPORTO TRA IRHA E ASSOCIAZIONI REGIONALI

IRHA riconoscerà una sola associazione per ogni regione che abbia al suo interno un minimo di 20 soci iscritti praticanti la disciplina iscritti. È possibile riconoscere un'associazione alla quale appartengono più regioni confinanti (es. Piemonte/Valle d'Aosta). Ogni associazione regionale dovrà avere uno statuto autonomo ed essere riconosciuta all'interno della FISE. IRHA riconoscerà ad ogni associazione regionale attiva sul territorio un contributo per ogni socio IRHA regolarmente iscritto (il suddetto contributo sarà definito di anno in anno). **IRHA si riserva il diritto di trattenere parte del contributo per coprire i mancati pagamenti delle segreterie regionali (tessere e licenze incassati durante le manifestazioni etc.)**

Il contributo sarà erogato solo e unicamente per i soci, con residenza anagrafica nella regione di appartenenza, che ne abbiano fatto espressa richiesta di iscrizione.

Sia il riconoscimento come associazione regionale, sia il contributo economico, potranno essere revocati dal consiglio direttivo IRHA, qualora l'associazione regionale non si impegni nello sviluppo all'interno della propria regione e delle attività che la stessa IRHA propone e programma, per garantire così la crescita della disciplina.

Le associazioni regionali riconosciute dall' IRHA costituitesi per volontà autonoma dei soci, 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 estranea ai loro rapporti interni.

ADESIONE

La possibilità di essere socio è aperta a qualsiasi individuo dal buon carattere e dalla buona reputazione che si interessa al cavallo da Reining e alla promozione del cavallo da Reining. Comunque, essere socio è un privilegio, non un diritto acquisito ed è garantito, rifiutato o revocato a discrezione del Consiglio d'Amministrazione IRHA.

NORME COMUNI

Tutte le gare ufficiali promosse dai Comitati Regionali FISE Associazioni Regionali IRHA, o Comitati Organizzatori esterni svolte in Italia devono essere approvate dalla FISE tramite il DIPARTIMENTO REINING e dall' IRHA e seguono il regolamento FISE DIPARTIMENTO REINING e IRHA.

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 o prima settimana di Gennaio dell'anno in corso**) 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. **Tutti gli show con added money superiori a € 10,000 non potranno essere organizzati in concomitanza con gli Special Event nazionali-internazionali e nei 15 giorni antecedenti successivi a tali show**.

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 paralimpica, i parametri tecnici qualificanti l'attività sportiva agonistica equestre così come indicato nell'art.1, co. 2 primo capoverso dello Statuto Federale.(o nell'art.8 Norme Tecnico-Amministrative del presente regolamento).

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 FISE riferiti alla disciplina equestre di pertinenza.

Art. 3 - Ai tesserati FISE 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 sodalizio sportivo della FISE

Art. 4 - Le società affiliate e/o aggregate alla FISE nonché i comitati organizzatori riconosciuti dalla FISE 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. 5 - La violazione di quanto sopra disposto da parte dei tesserati o degli Enti Affiliati o Aggregati FISE, comporta l'applicazione delle sanzioni previste, nell'ambito del Regolamento di Giustizia Federale, in ordine alla violazione grave dei regolamenti Federali.

NORME TECNICO-AMMINISTRATIVE

Art. 1 - Le autorizzazioni a montare (tessere) FISE per l'attività sportiva agonistica equestre per le discipline della FISE 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 FISE 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 di 1° 2° o 3° livello a seconda della disciplina sportiva di riferimento.

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

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.

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 livello di Equitazione Americana** con delega dei superiori, che devono in rappresentanza dei propri allievi consegnare alle segreterie di gara i nominativi che rappresentano.

REGOLAMENTO IRHA-FISE
CAMPIONATO ITALIANO

La qualificazione per il Campionato Italiano si svolgerà solo in ambito regionale durante le gare approvate dal DIPARTIMENTO REINING FISE (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 IRHA 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 di 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 **cinque** 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. Le prime **cinque** posizioni verranno elaborate a seconda dei requisiti sopra descritti da una classifica generale fino alla 10 posizione.

Per una migliore organizzazione ogni regione dovrà comunicare al momento della stesura del calendario se intende organizzare delle manifestazioni con denaro aggiunto.

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 potrà terminare, per il 2021 il **17 OTTOBRE 2021**. Ai fini dei passaggi di categoria dei cavalieri a fine anno, oltre a quanto previsto nel regolamento IRHA è attiva una banca dati centrale cui far affluire tutti i dati degli show internazionali, nazionali e regionali per una gestione automatizzata degli stessi. **Il Compito e la responsabilità di stilare le classifiche e indicare i cavalieri aventi diritto a partecipare alle finali del campionato italiano individuale IRHA-FISE sarà esclusivamente compito delle segreterie regionali.**

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, INT 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 FISE 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).
12. I programmi di tutte le manifestazioni a livello internazionale e nazionale saranno pubblicati sui siti ufficiali FISE e IRHA Per tutti i programmi a livello regionale ogni referente regionale FISE in collaborazione con le associazioni regionali IRHA si farà carico di inviare i propri programmi ai propri Comitati Regionali FISE e pubblicarli sui propri siti. La segreteria IRHA si farà carico di variare date ed added solo previa richiesta scritta da parte dei Comitati Organizzatori e dopo l'approvazione del Dipartimento Reining FISE. Ogni cambiamento di data sarà comunque pubblicato sui siti ufficiali FISE e IRHA L'eventuale spedizione della stampa dei programmi è comunque a totale carico dei comitati organizzatori.

REGOLAMENTO IRHA-FISE
CAMPIONATO ITALIANO A SQUADRE

Il Campionato Italiano a Squadre si svolgerà con una finale nella regione detentrice del titolo. Se la regione detentrice del titolo non si sentisse all'altezza di organizzare l'evento potrà **in accordo con IRHA ed il Dipartimento Reining FISE delegarne un'altra**. Ogni associazione regionale IRHA avrà l'obbligo di rappresentare la propria regione con almeno una squadra in rappresentanza.

Metodo di selezione delle squadre:

Il referente FISE REGIONALE sceglierà in collaborazione con il comitato regionale FISE e l'associazione regionale IRHA 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

Caratteristiche di partecipazione dei Cavalieri:

I cavalieri possono rappresentare una regione in base al loro primo tesseramento federale eventuali cambiamenti possono avvenire entro 60 giorni prima della data dell'organizzazione del Campionato Italiano. Il cavaliere tuttavia manterrà risultati e classifica nel campionato regionale dove ha richiesto la residenza sportiva. Ogni regione è responsabile della scelta dei propri cavalieri e dei propri binomi nelle squadre di appartenenza.

Struttura della finale

La finale del Campionato Italiano a Squadre deve essere svolta in una giornata al fine di facilitare la partecipazione dei cavalieri. Il giorno prima della suddetta finale, la regione ospitante deve assumersi l'onere di organizzare la sfilata con tutte le squadre

rappresentanti le varie regioni e, prima o dopo lo schieramento dei partecipanti, provvedere al sorteggio per stilare l'ordine di ingresso dei cavalieri nelle varie categorie.

La regione vincitrice detiene il TROFEO UFFICIALE e, l'anno successivo, deve consegnarlo alla nuova squadra vincitrice.

Ulteriori dettagli possono essere specificati sul programma dello *show*.

Possibili Categorie del Campionato Italiano a Squadre:

Potranno essere definite sul programma gare sulla base di quelle sotto elencate con un max di sette categorie.

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 14/18, YOUTH<13, YOUTH/ ROOKIE, PRIME TIME OPEN, PRIME TIME NON PRO.

REGOLAMENTO IRHA-FISE CAMPIONATO REGIONALE

Il referente REINING FISE avrà l'obbligo di collaborare con le associazioni regionali IRHA 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 FISE “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 categoria è sufficiente la patente di base “A” o “BW” rilasciata dalla FISE e il tesseramento gratuito all' IRHA, anche con un cavallo non di proprietà purché in possesso del passaporto FISE 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 € 5.000,00 e ogni categoria non dovrà però avere un added superiore a € 2.000,00. 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 FISE 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.

Alla stesura del calendario ogni regione dovrà definire se intende organizzare Special Events. Le date ed i montepremi **non potranno essere cambiati se non previa autorizzazione IRHA-FISE** e le gare con montepremi già programmate non potranno essere cancellate se **non disdette 60 giorni prima dell'evento**.

I MONTEPREMI DI TUTTE LE GARE REGIONALI DOVRANNO ESSERE DISTRIBUITI A TUTTI I PARTECIPANTI. NON SARÀ POSSIBILE DESTINARE ALCUN TIPO DI PREMIO ESCLUSIVAMENTE AI PARTECIPANTI CON RESIDENZA SPORTIVA NELLA REGIONE ORGANIZZATRICE DELL'EVENTO.

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 il 17 Ottobre 2021**, 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.

Con un added totale inferiore ai € 10.000 è necessario programmare almeno 2 livelli (level 4-2).

Per gli Special Events sopra i 10.000 € è suggerito proporre i 4 livelli. Chi intendesse organizzare degli Special Events dovrà comunque dichiararlo alla stesura del calendario.

Se si organizzano Special Events senza added money si potranno proporre le seguenti categorie: Open-Int Open-Ltd Open-Non Pro-Int Non Pro-Ltd Non Pro (Categorie con qualifica IRHA)

I PREMI DI TUTTI GLI SPECIAL EVENTS REGIONALI DOVRANNO ESSERE DISTRIBUITI A TUTTI I PARTECIPANTI, NON SARÀ POSSIBILE DISTRIBUIRE PREMI SOLO AI CAVALIERI CON RESIDENZA NELLA REGIONE ORGANIZZATRICE.

Trofei: Le regioni che intendono distribuire il montepremi (Gare approvate NRHA) durante le loro tappe dovranno usufruire dei trofei ufficiali NRHA. Coloro che non intendono distribuire montepremi potranno distribuire targhe/trofei o premi a scelta ma l'importo da scalare nel calcolo della distribuzione del montepremi non potrà essere superiore a **€ 50,00** e il costo dovrà essere uguale per tutte le tappe. 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' IRHA prima dell'inizio del campionato. **Eventuali**

cambiamenti di residenza sportiva dopo l'effettuazione della prima tappa del campionato, potranno avvenire, ma solo con la cancellazione dalle classifiche del binomio, ottenute in precedenza. 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 FISE, soggetto quindi agli interventi previsti dalla normativa federale. Se non arrivasse nessuna comunicazione la persone responsabile sarà il Presidente della Associazione regionale organizzatrice dell'evento.

Ogni regione dovrà **garantire la presenza di minimo uno Steward**, di una ambulanza, di personale sanitario adeguato con defibrillatore (come da regolamento generale FISE), di un veterinario e di un maniscalco di servizio da mezz'ora prima dell'inizio delle gare (Paytime / Paid Warm Up compresi) al termine delle premiazioni nonché un'arena e un campo prova ove siano previsti tutti gli standard obbligatori di sicurezza. Anche gli adempimenti fiscali 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. Ogni controversia da parte dei comitati organizzatori/Concorrenti/Proprietari riguardo la classifica potrà essere considerata solo entro 30 giorni dalla pubblicazione dei risultati. Dopo tale data saranno considerate ed eventualmente applicate correzioni solo riguardo ad errori del sistema informatico in dotazione ad ogni regione. IRHA non è responsabile delle classifiche stilate da ogni regione.

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

REGOLAMENTO
ENTI DI PROMOZIONE SPORTIVA

Valido solo per gli Enti di promozione sportiva che hanno firmato l'accordo con la FISE.

Aperto alle sole categorie Debuttanti che si svolgono con le autorizzazioni a montare FISE Patenti A per i tesserati FISE.

Non sono ammessi premi in denaro o premi direttamente collegati al denaro come per esempio buoni carburanti etc.

Categorie per i Giovani:

- **SHORT STIRRUP "Bambini fino ai 11 anni"**
- **ROOKIE YOUTH BIS "Ragazzi fino ai 18 anni"**
- **Categorie per gli adulti:**
- **GREEN LEVEL "cambi di galoppo semplici"**
- **NOVICE RIDERS a due mani**
- **NOVICE RIDERS BIS “categoria ad una mano”**

A chi si qualifica tramite gli Enti di Promozione che hanno sottoscritto l'accordo con la FISE è aperta la

possibilità di partecipare alla finale del Campionato Italiano Debuttanti IRHA-FISE organizzato dall'IRHA-FISE stessa, previa comunicazione ad inizio anno e la partecipazione ad almeno 2 tappe nei campionati Regionali IRHA-FISE nelle regioni di appartenenza. Saranno riconosciuti validi solo i campionati con effettiva applicazione corretta dei Regolamenti di Disciplina Reining.

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 per un valore non superiore a € 1000, 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 25 binomi per le regioni con più di 200 tesserati.

Sono soggetti all'approvazione da parte del competente Comitato Regionale della FISE 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 dare 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).

<u>Categorie delle gare provinciali interprovinciali e ludico addestrative:</u>

GREEN LEVEL, SHORT STIRRUP, NOVICE RIDERS 2 MANI, ROOKIE YOUTH BIS, NOVICE RIDERS BIS, (ROOKIE, YOUTH, NON PRO, OPEN con tessera IRHA e patente BW Reining). Non sarà

possibile inserire ulteriori categorie oltre a quelle previste. Le gare del campionato provinciale non saranno valide ne per le qualifiche al Campionato Italiano Debuttanti ne 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 al Campionato Italiano a Squadre ed uno Special Event**.

Metodo di qualificazione in ambito regionale:

Ogni regione organizzerà nel proprio territorio un minimo di quattro tappe, e si qualificano 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, SHORT STIRRUP, ROOKIE YOUTH BIS, NOVICE RIDERS BIS.

PARAREINING

IRHA segue il regolamento della Federazione Italiana Sport Equestri pubblicato sul sito FISE.

PONY REINING

IRHA segue il regolamento della Federazione Italiana Sport Equestri pubblicato sul sito FISE.

SAGGIO DELLE SCUOLE

IRHA segue il regolamento della Federazione Italiana Sport Equestri pubblicato sul sito FISE.

CATEGORIE DEBUTTANTI

Per tutte le categorie debuttanti, come da regolamento il tesseramento è gratuito sia per il cavaliere che per il proprietario fino al conseguimento della patente BWR.

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 (**quattro mesi per i minorenni**), la Patente FISE "BW" o la 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 (**intervallate da almeno 30 minuti**). 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 filetto, 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 **quattro mesi**, la Patente FISE “BW” o la Patente FISE “BWR”. È una categoria riservata a cavalieri **fino a 11 anni di età**, anche **chi compie i 12 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 intervallate da almeno 20 minuti

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

(**quattro mesi per i minorenni**), la Patente FISE “BW” o la 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 ha questa categoria solo per un anno. Un cavallo non potrà fare più di due entrate **intervallate da almeno 20 minuti**. 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 la Patente FISE “A” presa almeno da tre mesi (**quattro mesi per i minorenni**), la Patente FISE “BW” o la 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 **intervallate da almeno 20 minuti**.

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 la Patente FISE "A" presa almeno da tre mesi (**quattro mesi per i minorenni**), la Patente FISE "BW" o la 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

Per chi organizza delle categorie class-in-class, es. OPEN – INTERMEDIATE OPEN, ogni cavaliere potrà fare al massimo tre ingressi anche se eleggibile per entrambe le categorie ed ogni cavallo potrà entrare una sola volta in ognuna di queste classi.

PRIME TIME OPEN e PRIME TIME NON PRO:

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, 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.

Se le classi si svolgono separatamente si può partecipare alle due classifiche. **Alla finale nazionale i cavalieri concorreranno class-in-class e, nel caso si fossero qualificati per entrambe le categorie lo stesso punteggio sarà considerato valido per le due classifiche.**

ROOKIE:

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, 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.

ROOKIE YOUTH:

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, 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 2001**), 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 IRHA-FISE, 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 IRHA-FISE, 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 Hanno vinto in carriera una somma superiore a € 1500,00. Passa di categoria alla fine dell'anno. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

LADIES:

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, 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 NOVICE HORSE NON PRO:

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, 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 IRHA-FISE, 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 IRHA-FISE, 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 IRHA-FISE, 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 IRHA-FISE, 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 IRHA-FISE, 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 IRHA-FISE, 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.

CATEGORIE SPERIMENTALI

Queste categorie non fanno parte del Campionato Italiano e si svolgeranno solo in ambito regionale con patente BWR

ROOKIE PRO:

Aperta a tutti i cavalieri professionisti che non abbiano vinto in carriera più di € 1000

MASTER NON PRO (OVER 60):

Aperta a tutti i cavalieri over 60 (possono aver compiuto i 61 anni nel corso dell'anno solare)

SCHEMA DELLE CATEGORIE

Categorie	Caratteristiche di Accesso		
	Patente FISE	Tecnico Federale	
Green Level	**A** da tre mesi (quattro mesi per i minorenni) **BW o BWR** rilasciata l'anno in corso	potranno accedere a questa classe solo **accompagnati** da un **Tecnico Federale**.	
Short Stirrup	**A** da quattro mesi **BW o BWR**	potranno accedere a questa classe solo **accompagnati** da un **Tecnico Federale**.	
Novice **Riders** **2 Mani**	**A** da tre mesi (quattro mesi per minorenni) **BW o BWR** rilasciata l'anno in corso	potranno accedere a questa classe solo **accompagnati** da un **Tecnico Federale**.	
Rookie **Youth** **Bis**	**A** da tre mesi (quattro mesi per minorenni) **BW o BWR** rilasciata l'anno in corso	potranno accedere a questa classe solo **accompagnati** da un **Tecnico Federale**.	

	Note	Cavallo	Campionato	Passaggio Categoria
	Tessera **Socio IRHA gratuita** fino al conseguimento della Patente FISE BWR	**Non** di **Proprietà** Max **2 entrate**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano **Debuttanti**	Anno successivo dopo il **conseguimento** dei Brevetti **BW o BWR e solo per un anno**
	Tessera **Socio IRHA gratuita** fino al conseguimento della Patente FISE BWR	**Non** di **Proprietà** Max 3 **entrate**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano **Debuttanti**	cavalieri **fino a 11 anni** di età chi compie i 12 anni nel corso dell'anno rimane Shorth Stirrup
	Tessera **Socio IRHA gratuita** fino al conseguimento della Patente FISE BWR	**Non** di **Proprietà** Max **2 entrate**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano **Debuttanti**	Anno successivo dopo il **conseguimento** dei Brevetti **BW o BWR e solo per un anno**
	Tessera **Socio IRHA gratuita** fino al conseguimento della Patente FISE BWR	**Non** di **Proprietà** Max **2 entrate**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano **Debuttanti**	Dopo il **conseguimento** del Brevetto **BWR** e segue le regole della categoria **Rookie Youth**

Categorie	Caratteristiche di Accesso		
	Patente FISE	Tecnico Federale	
Novice Riders Bis	**A** da tre mesi (quattro mesi per minorenni) **BW o BWR** rilasciata l'anno in corso	potranno accedere a questa classe solo **accompagnati** da un **Tecnico Federale**.	
Prime Time Open e Non Pro	**BWR**	**Non Obbligatorio**	
Rookie	**BWR**	**Non Obbligatorio**	
Rookie/Youth	**BWR**	potranno accedere a questa classe solo **accompagnati** da un **Tecnico Federale**.	
Youth	**BWR**	potranno accedere a queste classi solo **accompagnati** da un **Tecnico Federale**	
Youth < 13	**BWR**		

	Note	Cavallo	Campionato	Passaggio Categoria
	Tessera **Socio IRHA gratuita** fino al conseguimento della Patente FISE BWR	**Non** di **Proprietà** Max **2 entrate**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano **Debuttanti**	Dopo il **conseguimento** del Brevetto **BWR E solo per un anno**
	Socio IRHA	Nella **Non Pro** cavallo **di proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	Riservata ai **cavalieri** che hanno minimo **50 anni** di età
	Socio IRHA	**Non** di **Proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	Non ha vinto più di € 500,00 in carriera
	Socio IRHA	**No Stalloni** **No di proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	Sotto i **18 anni** di età
	Socio IRHA	**No Stalloni**	Regionale	Dai **14** ai **18 anni** di età (chi compie 19 anni dopo il 1 Gennaio potrà partecipare alla suddetta categoria)
	Socio IRHA	**Cavallo** **di proprietà**	F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	Sotto i **13 anni** (chi compie 14 anni dopo il 1 Gennaio potrà partecipare alla suddetta categoria)

Categorie	Caratteristiche di Accesso		
	Patente FISE	Tecnico Federale	
Novice Riders	**BWR**	**Non Obbligatorio**	
Ladies	**BWR**	**Non Obbligatorio**	
Novice Horse Open Non Pro	**BWR**	**Non Obbligatorio**	
Non Pro	**BWR**	**Non Obbligatorio**	
Limited Non Pro	**BWR**	**Non Obbligatorio**	
Intermediate Non Pro	**BWR**	**Non Obbligatorio**	

	Note	Cavallo	Campionato	Passaggio Categoria
	Socio IRHA	**Di proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	Non ha vinto più di **€ 1.500 in carriera**
	Socio IRHA	Se **Non Pro** cavallo **di proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	Riservata a **sole Donne**
	Socio IRHA	Se **Non Pro** cavallo **di proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	**cavalli** anche extraeuropei non hanno vinto **più di € 3.000** esclusi gli Special Events
	Socio IRHA	**Di proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	**Aperta** a tutti i cavalieri **con qualifica Non Pro**
	Socio IRHA	**Di proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	Non ha vinto più di **€ 3.000 in carriera**
	Socio IRHA	**Di proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	**Non** figurano tra i primi **quindici Non Pro** della classifica biennale

Categorie	Caratteristiche di Accesso		
	Patente FISE	Tecnico Federale	
Open	**BWR**	**Non Obbligatorio**	
Limited Open	**BWR**	**Non Obbligatorio**	
Intermediate Open	**BWR**	**Non Obbligatorio**	

		Cavallo	Campionato	Passaggio
	Note			Categoria
	Socio IRHA	Sia Si che non di **Proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	**Aperta** **A tutti i cavalieri**
	Socio IRHA	Sia Si che non di **Proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	Non ha vinto più di **€ 4.500 in carriera**
	Socio IRHA	Sia Si che non di **Proprietà**	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. **Italiano**	**Non** figurano tra i primi **quindici Open** della classifica biennale

SPECIFICHE SULLE CATEGORIE DI CAVALIERI

Cavaliere Professionista:

Può partecipare solo alle gare riservate ai professionisti.

I cavalieri professionisti si dividono in cavalieri OPEN, INTERMEDIATE OPEN, LIMITED 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. **In assenza di visura camerale da mostrare all'atto dell'iscrizione è responsabilità di ogni cavaliere /proprietario dichiarare i facenti parte del suddetto syndacate**.

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 e diventare NON PRO o effettuare qualsiasi variazione deve inviare una dichiarazione tramite lettera **raccomandata o e mail al dipartimento FISE e ad IRHA**.

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 ed a IRHA i quali, dopo aver valutato la dichiarazione, comunicherà la propria decisione in merito.

I cavalieri Non Professionisti si dividono in NON PRO, INTERMEDIATE NON PRO, LIMITED NON PRO, ROOKIE, YOUTH, ROOKIE YOUTH, NOVICE RIDERS, LADIES e PRIME TIME.

REGOLAMENTO DI DISCIPLINA

Per quanto riguarda il regolamento di disciplina si farà riferimento al regolamento di giustizia della FISE www.fise.it

AI 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 E LICENZE D'OSPITE FISE

Per tutti i cavalieri stranieri, si fa riferimento alle vincite in carriera. Se il limite di vincita 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).

LICENZE D'OSPITE FISE DISCIPLINA REINING

DOVRANNO ESSERE APPLICATE LE NORME SPECIFICHE DI DISCIPLINA REINING FISE IN FASE DI DELIBERA

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'IRHA

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., IRHA e NRHA), 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 IRHA, o nel loro paese d'origine, una somma superiore a € 1.500. 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 IRHA, 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 con lo stesso limite di vincita. 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 PRIME TIME 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 NRHA 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 filetto.

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 (**quattro mesi per i minorenni**), 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 **quattro mesi**, Patente FISE “BW” o Patente FISE “BWR” rilasciata l'anno in corso. È una categoria riservata a cavalieri fino a 11 anni di età, anche chi compie i 12 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 la Patente FISE “A” presa almeno da tre mesi (**quattro mesi per i minorenni**), 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 la Patente FISE "A" presa almeno da tre mesi (**quattro mesi per i minorenni**), 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 si può partecipare con minimo la Patente FISE "A" presa almeno da tre mesi (**quattro mesi per i minorenni**), 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 partecipano ad una classe in cui non è autorizzato (perché non compreso nella lista dei cavalieri o dei cavalli eleggibili per la suddetta divisione o per mancanza dei documenti necessari) sarà squalificato e dovrà riconsegnare il premio acquisito (premio in denaro e premi collaterali: trofeo, sella ecc.).

I punteggi e i premi andranno ricalcolati basandosi comunque sull'effettivo numero degli iscritti (squalificati inclusi)

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.

QUALIFICA DELLE GARE IN AMBITO NAZIONALE / INTERNAZIONALE

Tutte le gare con added money che si svolgeranno in ambito nazionale/ internazionale dovranno 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' NRHA 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 o **per mancanza dei documenti necessari**) sarà squalificato e dovrà riconsegnare il premio

acquisito (premio in denaro e premi collaterali: trofeo, sella ecc.).

I punteggi e i premi andranno ricalcolati basandosi comunque sull'effettivo numero degli iscritti (squalificati inclusi)

L'NRHA 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 NRHA NON PRO che non abbia vinto più di $ 7.500 in categorie NRHA 1, 2, 4, 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.

CATEGORY 1 LIMITED NON PRO

LIMITED NON PRO: La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA NON PRO che non abbia vinto più di $ 10.000 IN CATEGORIE NRHA 1, 2, 4, 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.

CATEGORY 1 OPEN

La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera NRHA (General Professional NON PRO YOUTH).

CATEGORY 1 INTERMEDIATE OPEN

INTERMEDIATE OPEN: La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera NRHA (General Professional NON PRO YOUTH) che non abbia vinto più di $ 10.000 in categorie NRHA 1, 2, 4, 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. Per i cavalieri NON PRO che cambiano il loro Status fare riferimento alle Regole NON PRO del Rulebook NRHA

CATEGORY 1 LIMITED OPEN

LIMITED OPEN: La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA (General Professional NON PRO YOUTH) che non abbia vinto nel corso dell'ultimo anno una somma superiore a $ 7.500 in categorie NRHA 1, 2, 4, 6, e 8.

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 Rulebook NRHA

CATEGORY 1 NOVICE HORSE Liv.2-3

NOVICE HORSE 1: La categoria è riservata a cavalli che non abbiano vinto più di $ 5.000 in categorie NRHA 1, 2, 4, 6, e 8.. La categoria può essere divisa in OPEN e Non Pro.

NOVICE HORSE 2: La categoria è riservata a cavalli che non abbiano vinto più di $ 25.000 in categorie NRHA 1, 2, 4, 6, e 8.. La categoria può essere divisa in OPEN e Non Pro.

NOVICE HORSE 3: La categoria è riservata a cavalli che non abbiano vinto più di $ 50.000 in categorie NRHA 1, 2, 4, 6, e 8. La categoria può essere divisa in OPEN e Non 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 2021 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 NRHA 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 6 (Special Events)

Level 4 Open	Tutti i cavalieri, sono eleggibili per il livello 4 Open. I top 15 cavalieri Open potranno partecipare solo a questa categoria. Se un cavaliere Non Pro è nella lista dei top 15 (di tutti i cavalieri) potrà partecipare solo al livello 4 **(periodo 1-1-2019 31-12-2019)**
Level 3 Open	I Top 16-45 potranno partecipare solo a questa categoria e a quella superiore Se un cavaliere Non Pro è nella lista dei top 16-45 (di tutti i cavalieri) potrà partecipare solo al livello 3 o superiore **(periodo 1-1-2019 31-12-2019)**
Level 2 Open	I top 46-75 potranno partecipare solo a questa categoria e a quelle superiori Se un cavaliere Non Pro è nella lista 46-75 posizione (di tutti i cavalieri) potrà partecipare solo al livello 2 o superiori
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 in carriera **(Calcolata fino al 31-12-2019)**
Level 4 Non Pro	Tutti i cavalieri Non Pro sono eleggibili per il livello 4 Non Pro. I top 15 cavalieri Non Pro potranno partecipare solo a questa categoria. **(periodo 1-1-2019 31-12-2019)**

Level 3 Non Pro	I Top 16-45 potranno partecipare solo a questa categoria e a quella superiore **(periodo 1-1-2019 31-12-2019)**
Level 2 Non Pro	TOP 46-75 potranno partecipare solo a questa categoria e a quella superiore **(periodo 1-1-2019 31-12-2019)**
Level 1 Non Pro	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 nel corso di tutta la sua carriera agonistica. **(Calcolata fino al 31-12-2019)**

Nota bene: qualsiasi cavaliere non eleggibile per il livello 2 non sarà eleggibile nemmeno per il livello 1

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 4-5-6-7-8 anni in tutte le categorie.

MATURITY:

Riservato a cavalli da 5 fino a 10 anni in tutte le categorie.

Tutti gli Special Events organizzati dall'IRHA saranno approvati dall'NRHA. Le categorie che andremo ad effettuare sono le categorie ufficiali NRHA suddivise in livelli. **Seguiremo l'eleggibilità europea (vedi sito NRHA per controllare i livelli di appartenenza)**

Per Special Events nazionali l'organizzatore (IRHA) si farà carico di definire in ogni singolo programma i livelli che andremo a disputare così come il costo di iscrizione e la distribuzione del montepremi

CATEGORIE SPECIAL EVENTS ORGANIZZATI IN AMBITO REGIONALE (senza added money)

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 NRHA 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 NRHA 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 accompagnato 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, **la patente FISE ed il passaporto del cavallo**, 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 FISE Anche chi partecipa solo ai Paytime dovrà esibire la tessera IRHA e patente FISE 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.

TESSERAMENTO

La tessera IRHA è necessaria per partecipare a gare approvate IRHA (quindi tutte le categorie qualificanti per il Campionato Italiano IRHA-FISE) 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 è valida dal 1 Gennaio al 31 Dicembre 2021).

La tessera NRHA è solo necessaria per partecipare a gare approvate NRHA

Anche chi partecipa solo a gare NRHA, in ambito nazionale, dovrà esibire una patente ed un passaporto FISE ed una tessera ed un licenza IRHA

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 FISE 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' IRHA ad ogni segreteria, non sarà possibile prendere parte alle competizioni.

I cavalieri/proprietari stranieri compresi nell'accordo fra le varie associazioni Europee non dovranno saldare la tessera associativa e gli stessi potranno partecipare nei paesi Europei firmatari dell'accordo alle loro competizioni senza saldare la tessera del loro paese

Per le categorie debuttanti la tessera è gratuita per il proprietario e per il cavaliere

PATENTE BWR (FISE)

Ogni cavaliere che partecipa a gare ufficiali IRHA/ FISE-NRHA 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 FISE, presentando un certificato medico agonistico valido per l'anno in corso. Ogni cavaliere contestualmente al pagamento della tessera associativa dovrà inviare a IRHA una copia della patente FISE rinnovata 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 quattro mesi per i minorenni. Per ottenere il passaggio da una patente A ad una BW o BWR dovranno passare almeno quattro mesi di tempo (sia per i minorenni che per i maggiorenni).

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'IRHA 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.

LEASING (FIDA - CONTRATTO LOCAZIONE)

Un cavallo in fida può essere presentato nelle categorie Non Pro secondo le seguenti linee guida:

(1) Prima di competere colui che ha affittato il cavallo (Non Pro) che gareggia con il cavallo noleggiato, deve avere un contratto di fida inviato ad IRHA e deve aver saldato tutte le pratiche necessarie. (Tessera IRHA-Contratto di Lease)

(2) Il contratto di locazione deve essere riservato a un individuo. Non ci sono limitazioni al numero di volte che il contratto di locazione può essere rinnovato. Tutti i contratti di locazione terminano il 31 dicembre dell'anno nel quale si è richiesta la fida.

(3) Durante la durata del contratto di locazione, il locatario e i suoi familiari possono gareggiare con il cavallo affittato in tutte le classi, escluse le categorie 2 e 6 (o special event).

(4) Un professionista può gareggiare con il cavallo in fida nelle le classi Open

(5) Sarà riconosciuto un solo contratto per cavallo all'anno.

(6) Il locatore (colui che affitta il suo cavallo) non può gareggiare il cavallo durante il periodo del contratto di locazione.

(7) Durante la durata del contratto di locazione, tutti i punti e / o premi i saranno accreditati al locatario.

NOTA: i professionisti possono gareggiare con un cavallo affittato in qualsiasi competizione aperta a cui possono partecipare, anche se sono i proprietari (locatori) del cavallo noleggiato. Ciò comprende classi di categoria 2 e 6 o special event. Un locatore Non Professionista può competere con il cavallo noleggiato nella categoria Rookie, Rookie/Youth, in quanto non vi sono restrizioni di proprietà in queste classi. Fare riferimento ai regolamenti in vigore riguardo queste classi.

Inoltre, i locatori (proprietari dei cavalli) possono gareggiare con il cavallo che hanno noleggiato in qualsiasi competizione Open per i quali sono eleggibili.

PASSAPORTO CAVALLI

Ogni cavallo dovrà essere in possesso di un passaporto FISE per poter partecipare a gare 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 i 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. Ogni concorrente dovrà mostrare al momento dell'iscrizione il passaporto rinnovato per l'anno in corso. La mancanza di tale documento o rinnovo porterà alla squalifica del binomio.

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.

PREMI GARE IRHA

(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. **Nell'eventualità di categorie con meno di tre/quattro partecipanti non si dovrà detrarre il costo del trofeo**.

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

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.

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.

<u>Special Events e gare NRHA</u>

Per quanto riguarda la distribuzione del montepremi per gli Special Events approvati NRHA esso sarà specificato nei relativi programmi e regolamenti. Nel caso di gare NRHA all ages il montepremi verrà distribuito come da regolamento NRHA (vedi Rulebook NRHA) al netto delle ritenute fiscali.

Qualsiasi cavallo squalificato dovrà restituire il premio vinto in quella particolare divisione.

I punteggi e i premi andranno ri calcolati basandosi comunque sull'effettivo numero degli iscritti (squalificati inclusi)

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). In caso di mancata segnalazione dei dati dove effettuare il pagamento IRHA terrà conto di quanto presente nei propri archivi.

IRHA-FISE - SCHEMA PAGAMENTO (A)
DA UTILIZZARSI PER TUTTE LE CLASSI ECCETO QUELLE CON ADDED SUPERIORE A € 2000

NR. CAVALLI ENTRANTI

	1	2-5	6-9	10-13	14-18	19-24	25-28	29-32	33-36	37-40	41-44	45-48	49-52	53-60	61+
# PIAZZAMENTI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	100%	60%	45%	40%	34%	32%	28%	26%	25%	25%	25%	23%	23%	23%	23%
2		40	35	30	27	22	22	22	20	18	17	17	16	15	14
3			20	20	20	19	17	14	13	13	12	12	11	10.5	10.5
4				10	10	10	10	10	10	10	9.5	9	9	9	9
5					9	9	9	9	9	8.5	8	8	8	8	8
6						8	8	8	8	7	7	7	7	7	7
7							6	6	6	6	6	6	6	6	6
8								5	5	5	5	5	5	5	5
9									4	4	4	4	4	4	4
10										3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5
11											3	3	3	3	3
12												2.5	2.5	2.5	2.5
13													2	2	2
14														1.5	1.5
15															1
			100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

IRHA FISE - SCHEMA PAGAMENTO (B)
DA UTILIZZARSI PER TUTTE LE CLASSI ECCETTO QUELE CON ADDED INFERIORE A € 2000

NR. CAVALI ENTRANTI

# PIAZZAMENTI	1	2-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21	22-23	24-25	26-27	28-29	30+
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	100%	60%	45%	40%	34%	32%	28%	26%	25%	25%	25%	23%	23%	23%	23%
2		40	35	30	27	22	22	22	20	18	17	17	16	15	14
3			20	20	20	19	17	14	13	13	12	12	11	10.5	10.5
4				10	10	10	10	10	10	10	9.5	9	9	9	9
5					9	9	9	9	9	8.5	8	8	8	8	8
6						8	8	8	8	7	7	7	7	7	7
7							6	6	6	6	6	6	6	6	6
8								5	5	5	5	5	5	5	5
9									4	4	4	4	4	4	4
10										3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5
11											3	3	3	3	3
12												2.5	2.5	2.5	2.5
13													2	2	2
14														1.5	1.5
15															1
			100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

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) FISE DEL CAVALLO RINNOVATO TUTTI I TESSERATI FISE CON AUTORIZZAZIONE A MONTARE BWR DEVONO ESSERE IN POSSESSO DELLA TESSERA IRHA .

FISE E IRHA NON SI ASSUMONO NESSUNA RESPONSABILITÀ IN CASO DI DANNI O RICHIESTA DI RISARCIMENTO DA PARTE DI QUALSIASI COMITATO PARTECIPANTE O SPETTATORE NON IN REGOLA.

REGOLE DI CONDOTTA NEI CAMPI PROVA

I CAVALIERI, I PARTECIPANTI E GLI STEWARD HANNO RESPONSABILITÀ DEFINITE DAI REGOLAMENTI IRHA-FISE-NRHA DEI QUALI DEVONO ESSERE A CONOSCENZA PER PARTECIPARE O ESERCITARE LE PROPRIE FUNZIONI. LA SEGUENTE SPECIFICA NON DEVE SOSTITUIRE LA LETTURA E CONOSCENZA DEI REGOLAMENTI. GLI STEWARDS SONO PRESENTI PER FAVORIRE LA MIGLIOR RIUSCITA DELLO SHOW

Le regole indicate vengono applicate indipendentemente dal numero dei cavalli presenti nelle arene. Ogni violazione a tali regolamentazioni è considerata condotta antisportiva, potrà essere segnalata dallo Steward allo Show Management e sottoposta ad eventuale provvedimento disciplinare.

Il benessere dei cavalli deve essere considerato priorità suprema: è importante riconoscere che tutti sono obbligati a presentare i propri cavalli nel modo più positivo possibile per tutto il tempo di presenza in ambienti di gara.

Nessuna legge statale o federale riguardante l'esibizione, la cura e la custodia di un cavallo del paese dove viene svolta la gara può essere infranta. La FISE, in quanto rappresentante per l'Italia della FEI riconosce ed adotta il codice di condotta FEI per il benessere del Cavallo. (Allegato “I”). IRHA in quanto associata della NRHA e della FISE si attiene ai sopracitati regolamenti dal 2001.

Tutti gli ufficiali di gara e i tesserati /soci sono tenuti ad osservare e far rispettare i pertinenti regolamenti in particolare quanto disposto a favore della tutela del cavallo.

Ai cavalieri che stanno preparando i cavalli per la competizione, deve essere permessa la massima libertà possibile entro il rispetto della sicurezza e del benessere dei cavalieri e del cavallo. Non sono ammessi comportamenti o metodi di allenamento che possono essere considerati come abuso del cavallo. Tecniche che possono considerarsi inaccettabili variano dalla singola correzione fatta in modo troppo severo o situazioni in cui le correzioni non sono severe in piccole dosi, ma lo diventano se fatte a lungo o in modo continuativo.

Il Termine ABUSO indica qualsiasi azione od omissione (dolosa o colposa) che causa o può causare dolore o disagio non necessario a un cavallo, compresi e non limitati i seguenti comportamenti:

1. Frustare o percuotere in modo eccessivo un cavallo;
2. Sottomettere un cavallo a un qualsiasi tipo di apparecchiatura che produca scosse elettriche;
3. Utilizzare gli speroni in modo eccessivo o in modo ostinato;
4. Strattonare con violenza la bocca del Cavallo, col morso o altra apparecchiatura;
5. Gareggiare con un cavallo esausto affetto da zoppia o ferito;
6. Malmenare un cavallo;
7. Sensibilizzare o desensibilizzare in modo anomalo qualsiasi parte di un Cavallo;
8. Utilizzare strumenti, equipaggiamenti illegali se non consentiti nei campi prova o procedure, in grado di causare dolore eccessivo al Cavallo;
9. Lasciare un cavallo senza cibo, acqua o esercizio adeguati;
10. Immobilizzare o isolare un cavallo per lunghi periodi impedendogli i più elementari movimenti;

Ogni cavaliere ha un proprio metodo di preparare il cavallo pertanto gli Steward si astengono dal valutare stili, tecniche ed efficacia, e non interrompono od interferiscono con la sessione di preparazione a meno che, non sia necessario per ovvie ragioni di sicurezza, idoneità e benessere del cavallo.

Concetto di **Idoneità del cavallo**: idonea forma fisica e mentale, ovvero privo di patologie in atto, in buona salute e non deve manifestare comportamenti riferibili ad affaticamento o a sostanziale ribellione al cavaliere con evidenti tentativi di sottrazione all'attività richiestagli. A titolo esemplificativo, ma non limitativo, potranno essere giudicati non idonei i cavalli che presentino sanguinamenti. Cavalli evidentemente sofferenti o doloranti e soggetti con lesioni giudicate indecorose per la loro dignità. A tal fine potranno essere predisposti specifici controlli, tali controlli saranno eseguiti dal presidente di giuria dell'evento mediante l'intervento del Veterinario di servizio sotto segnalazione degli Steward. L'eventuale giudizio di idoneità del cavallo è emesso dal Presidente di Giuria, ed è da ritenersi inappellabile.

- rispettare orari e sessioni riservate;
- è obbligatorio montare con il numero di testiera assegnato al cavallo;
- nelle arene NON sono ammesse bevande alcoliche;
- i cavalli NON possono essere montati in eccesso, massimo due ore per volta. Al termine della sessione deve essergli concesso riposo e accesso ad acqua e cibo;
- se riscontrato un abuso od un eccesso, il cavaliere può essere fermato per far riposare il cavallo. Come principio per Steward e cavalieri, i cavalli "fuori fiato" saranno immediatamente fermati, fatti riposare e riprendere;
- IRHA-FISE-NRHA esigono che i cavalli non siano montati quando non in condizione (ad es. eccessivamente stanchi/provati, con evidenti zoppie,

etc.). Ai cavalli che rientrino in queste condizioni viene impedito di essere montati ed i responsabili devono ricorrere ad assistenza veterinaria se necessaria;

- l'accesso ai cani nelle arene NON è permesso;
- È obbligatorio rispettare i tempi del semaforo fino alla fine. Durante il semaforo rosso i cavalli posizionati sul lato lungo dell'arena devono stare fermi.
- Durante la lavorazione del terreno, tutti i cavalli devono fermarsi e spostarsi sul lato dell'arena opposto al passaggio del trattore. Tutti i cavalieri devono seguire e obbedire alle indicazioni del trattorista. Il lavoro potrà riprendere solo all'uscita del trattore. Si potranno avere eccezioni solo nell'arena riservata al riscaldamento pre-gara solo sotto indicazioni da parte degli Steward;
- ogni offesa o violazione delle regole da parte dei partecipanti prevede l'invio di un report a IRHA-FISE-NRHA da parte dello Steward, se non già eseguito dallo Show Management;
- le arene e le scuderie vengono ispezionate regolarmente per assicurarsi che siano mantenute sicure per i cavalli, i cavalieri gli espositori e gli spettatori;
- sono vietati maltrattamenti sui cavalli, azioni dannose per l'immagine di IRHA-FISE-NRHA come linguaggio forte e profano, ubriachezza, essere sotto l'effetto di sostanze stupefacenti, qualsiasi condotta antisportiva verso Steward, Giudici, Show Management, partecipanti o altre infrazioni al regolamento;
- ogni partecipante o spettatore, testimone di maltrattamento o di abuso è tenuta a denunciarlo in forma di reclamo senza indugio. Se si è testimoni di abuso durante una qualsiasi manifestazione o in diretta connessione con essa, bisogna denunciarlo unicamente ad un Ufficiale di gara (Steward, Showmanagement etc.) in forma di reclamo, non è consentito rivolgersi direttamente ai concorrenti.

Comportamenti ed azioni dannose all'immagine di IRHA-FISE-NRHA, non sono ammessi;

- è assolutamente vietato l'ingresso nelle arene se non autorizzati. Al pre-check e al campo prova il cavaliere può essere accompagnato al massimo da due assistenti.
- Nell'arena riservata al riscaldamento pre gara è consentito un numero max di 15 cavalli. I cavalli che hanno terminato la prova possono se necessario continuare il lavoro solo nelle altre arene.
- i cavalieri sono invitati a presentarsi autonomamente all'area pre-check 2 cavalli prima del proprio turno di ingresso in gara; non è obbligatorio utilizzare solo l'equipaggiamento descritto come legale nel Rulebook NRHA-IRHA-FISE, ma resta inteso che tutto quello che risulta essere non consono o di apparenza abusiva dovrà essere tolto e sostituito alla prima richiesta dello Steward. Non sono ammessi chiudi bocca di materiale inadatto tipo filo di ferro, redini di ritorno, German Reins, abbassa testa, martingala o morsi ritenuti abusivi. Fasce di contenimento come belly bends, belly wraps o qualsiasi materiale che fasci il cavallo a livello dei fianchi sono vietate nell'area pre-check, è permesso l'uso in campo prova, ma in qualunque momento lo steward può chiedere di visionare il fianco del Cavallo

- **Ogni cavallo non potrà fare piu' di 4 ingressi giornalieri (si intende totale di tutte le categorie)**

COMMISSIONE TRAINER IRHA

Formazione della Commissione TRAINER IRHA

Il Consiglio IRHA nominerà il Referente della Commissione Trainer, si procederà poi alle votazioni della Commissione tramite una lista di volontari candidati.

Solo i soci IRHA con la qualifica di Cavaliere Professionista e in regola con il tesseramento IRHA 2021 potranno votare.

Le votazioni saranno ritenute valide se almeno il 50% più uno dei Cavalieri Professionisti parteciperanno alle votazioni. Nel caso in cui il quorum non venga raggiunto il Consiglio avrà la possibilità o meno di accettare le votazioni.

La Commissione potrà essere composta da numero variabile da 5 a 7 più il Referente.

La Commissione può essere formata solo da soci IRHA 2021 con la qualifica di Cavaliere Professionista e in regola con il tesseramento IRHA 2021 solo se residenti in Italia.

La Commissione ha una durata pari al Consiglio Direttivo IRHA.

I membri della Commissione devono rappresentare e sottoscrivere il codice etico IRHA/ FISE.

2 membri della commissione, quando necessario o quando specificatamente richiesto, potranno essere invitati ai consigli IRHA per poter discutere ed esporre i punti di loro competenza.

Compito della Commissione Trainer

Aiutare IRHA nello svolgimento delle attività dell'associazione rivolta soprattutto alla tutela della professione dei trainer stessi.

Può organizzare e condurre clinic/stage gratuiti o a pagamento per fini benefici o di supporto all'IRHA.

Creare qualsiasi iniziativa di divulgazione per le attività del Trainer e della disciplina del Reining.

Confrontarsi dopo gli eventi approvati IRHA per aiutare il Consiglio a capire le problematiche o le soluzioni atte a migliorare la qualità degli Shows a beneficio della disciplina e di tutti i soci IRHA.

La Commissione ha il potere di evidenziare qualsiasi misura sia ritenuta necessaria per migliorare la qualità, l'integrità e le performances a tutela e salvaguardia del benessere del cavallo da Reining.

La commissione sarà di supporto al consiglio IRHA qualora vi sia la necessità di pareri, chiarimenti o valutazioni tecniche.

Qualsiasi Iniziativa, attività o comunicazione dovranno essere autorizzati dal Consiglio Direttivo IRHA a garanzia del rispetto e a tutela di interessi personali tra i trainer stessi.

GIUDICE

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.

COMMISSIONE GIUDICI

Per tutto quanto sotto citato nel presente regolamento, il consiglio IRHA si riserva di apportare eventuali modifiche, rispettando tutte le norme del Rulebook NRHA USA, che verrà rispettato e applicato anche in caso di controversie tra associati e/o enti organizzatori di eventi reining IRHA.

Formazione della Commissione Giudici IRHA

Il Consiglio IRHA nominerà il Referente della Commissione Giudici, il quale procederà alla votazione della stessa tramite i soci IRHA con in possesso il privilegio/titolo di Giudice e in regola con il tesseramento IRHA.

I membri della Commissione possono essere con numero variabile da 5 a 8 più il Referente.

La Commissione può essere formata solo da soci IRHA con in possesso il privilegio/titolo di Giudice in regola con il tesseramento IRHA solo se residenti in Italia.

Il presidente ed almeno il 50% della Commissione Giudici formata non possono giudicare i tre eventi IRHA Futurity Derby e Maturity IRHA.

La Commissione ha durata pari al Consiglio Direttivo IRHA.

La Commissione così formata dovrà e sarà approvata dal Consiglio direttivo IRHA.

I Membri della commissione devono sottoscrivere il codice etico imposto dall'IRHA e dalla FISE

Compito della Commissione Giudici

Aiutare l'IRHA-NRHA/FISE nell'organizzazione degli esami per la formazione dei giudici.

Creare qualsiasi iniziativa come (Six chair – Allineamento Giudici – Referenti Show Regionali – Possibilità di fare Scribe - Etc. Etc.) atti a migliorare la qualità dei giudici IRHA.

Valutare l'operato dei giudici qualora fosse richiesto dal Rappresentante dell'Evento, Comitato Organizzatore o qualora ci fosse un reclamo ufficiale come da regolamento.

Coordinare le operazioni e recepire materiale dal Team Foto e Video presente durante gli Eventi IRHA Futuriy, Derby e Maturity per attività pratica, materiale di Review, anche e soprattutto se oggetto di contestazioni o reclami. Gli stessi Team Foto e Video, Comitato Organizzatore e IRHA sono Obbligati a titolo gratuito a dare la massima disponibilità al referente nominato.

Scegliere le squadre Giudici negli eventi IRHA Futurity, Derby e Maturity che saranno ratificate dal Consiglio direttivo IRHA

Collaborare in modo ufficiale con Enti, Associazioni Regionali, Comitati Organizzatori o altre Commissioni Ufficiali IRHA su argomentazioni inerenti il giudizio.

Scelta dei Giudici negli Eventi IRHA Futurity Derby e Maturity:

La Commissione giudici ad inizio anno raccoglierà le disponibilità di tutti i giudici IRHA per gli eventi sopra citati. Residenti in Italia con in regola il tesseramento IRHA e FISE, formando una Long List. La Commissione giudici procederà ad una discussione sui candidati disponibili presenti nella Long List formando una Short List, la Short List così formata verrà votata

dalla Commissione e inviata al Consiglio IRHA che dovrà ratificare.

Scelta dei giudici Europei e Statunitensi:

La Commissione Giudici sulla base della lista NRHA e sulla esperienza negli Special Events a livello internazionale ed alle disponibilità sceglierà una Short List.

Saranno presi in considerazione: i comportamenti durante tutte le gare IRHA, l'anzianità, l'esperienza, la media dei passaggi nei corsi e le capacità di poter fare squadra con altri colleghi. Qualsiasi reclamo da parte di cavalieri o comitati organizzatori saranno valutati dalla commissione e potranno incidere sulla scelta dei giudici stessi.

I giudici italiani e stranieri presenti nella Short List saranno scelti dalla Commissione formando le squadre necessarie e presentati e approvati dal Consiglio Direttivo **IRHA.**

Un giudice potrà giudicare una sola tappa di campionato per regione in una stagione agonistica e potrà giudicare un solo Special Event IRHA (Futurity Derby Maturity) nell'anno solare. Inoltre potrà giudicare ogni 2 anni un solo special tra Futurity e Derby.

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 NRHA 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 NRHA.

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 penality 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.

JUDGES MONITOR

I Judges Monitor, sono giudici ufficiali, che sono stati selezionati dalla Commissione Giudici, per garantire la buona riuscita del giudizio durante gli Show di tipo A o AA. Gli eventi che desiderano utilizzare un Monitor devono fare richiesta scritta all'ufficio NRHA non più

tardi di 90 giorni prima della data di chiusura delle iscrizioni. La commissione può approvare l'utilizzo del monitor durante l'evento. Il monitor sarà selezionato dalla commissione che seleziona anche i giudici di sedia.

Un Monitor judge deve:

a. essere in grado di lavorare con qualsiasi giudice di diversa personalità, stile di giudizio e tecnica.
b. Utilizzare video o altri strumenti al fine di preparare la squadra dei giudici prima dell'evento.
c. Assistere nell'applicazione delle penalità e durante i video reviews applicabili durante l'evento.
d. Monitorare costantemente e valutare il giudizio per tutta la durata dell'evento.
e. Prevenire ed aiutare ad evitare qualsiasi potenziale problematica o discrepanza con i punteggi.
f. Lavorare con la squadra giudici ogni mattina al fine di mantenere costanti le valutazione delle manovre ,per tutta la durata dell'evento.
g. Prevenire e minimizzare ogni e tutti i tipi di problemi di giudizio prima che essi accadano.
h. Gestire la richieste per i reviews e qualsiasi questione o problema che sorge dalla gestione dello show, dagli show stewards o dai concorrenti.
i. Organizzare e avere a disposizione materiale e informazioni per la preparazione giornaliera e le sessioni di review.

REGOLE PER GIUDICARE

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.

Punteggio

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 ½ fino ad un massimo di +1 ½ con uno score di 0 per una manovra che è corretta ma senza gradi di difficoltà. I punteggi verranno annunciati dopo ogni percorso.

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 fibbie 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.

Equipaggiamento

Specifiche su hackamore: fessibile, intrecciato, in corda, in pelle oppure bosal in corda la cui parte centrale è in corda o cavo fessibile 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 s riferisce ai così detti hackamore meccanici che sono illegali.

Specifiche sugli SNAFFLE BIT: 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 SNAFFLE BIT.

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:

1. una lunghezza massima delle leve di 8 pollici e mezzo. Le leve del morso possono essere fisse o mobili.
2. 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.
3. 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. I morsi “spades” possono avere una barra avvolta in filo metallico
4. Slip or gag bits o flat polo masterpiece non sono accettati
5. Un morso standard ha un solo punto di trazione

Si utilizza solo una mano sulle redini e la mano non può essere cambiata Tranne che per le classi SNAFFLE BIT, freestyle, green, entry level, ride and slide e PARAREINING (classi che permettono l'uso delle due mani). Nelle classi green, entry level, ride and slide e PARAREINING si possono usare una o due mani qualsiasi momento durante tutto il pattern. Nelle CATEGORY 2 e 6 può essere consentito l'uso delle due mani se specificato nelle condizioni dello show. Quando si *showeggia* ad una mano, la mano deve essere attorno alle redini con la coda o redine in eccesso che fuori escono dal basso del palmo della mano, solo l'indice/primo dito o nessun dito è permesso fra le redini nell'uso delle split reins in ogni momento. La violazione di questa regola darà zero come punteggio finale (penality score zero).

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 fil di ferro e/o torciglioni.

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.

No Score

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 filo 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. Utilizzo di fascia copri pancia e fianchi o di materiali che li nascondono
i. non si scenda da cavallo e non vengano fatti ispezionare il cavallo ed i finimenti al giudice;
j. 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;
k. per mal condotta o mancanza di rispetto da parte del concorrente;
l. il giudice può richiedere al concorrente di lasciare l'arena in qualsiasi momento mentre è in gara per condizioni rischiose o per impropria esibizione del cavallo o del cavaliere;
m. 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, SHORT STIRRUP e PARAREINING and ride & slide classes dove le redini chiuse sono permesse.
n. Non è consentito utilizzare alcun tipo di cuffiette: Bluetooth o apparato elettronico escluse le categorie PARAREINING.

Redini

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 di essere completamente fermo durante l'esecuzione di un pattern. Ad un cavaliere è permesso di districare o raddrizzare la criniera in qualsiasi momento del pattern in cui è previsto che il cavallo sia completamente fermo

Numero di testiera

Una multa di $ 25 sarà applicata se non si espone il numero di testiera corretto.

Punteggio zero

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 o classi designate 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 o eccedere per più di un quarto di cerchio fuori dall'ordine (vedi Judges guide per una spiegazione più precisa)
f. si includono manovre non richieste quali, ma non solo:
    1. indietreggiare per più di 4 passi; (2 strides)
    2. girarsi oltre 90°;
    3. 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); figura 3b
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 e un No Score NON potrà avanzare in una competizione con più go (vedi Futurity). 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 da 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.

Penalità 5

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:
    1. Freestyle,
    2. Entry Level
    3. YOUTH 10, SHORT STIRRUP e
    4. per cavalieri con età uguale o superiore ai 65 anni solo nelle categorie NON PRO, dove tenersi alla sella è concesso) Sono escluse le categorie 2-6 Special Events
d. l'atto di un cavallo che si lascia cadere in ginocchio o sui garretti (che non è inteso come caduta poichÈ la spalla e/o l'anca e o la linea sotto la pancia non hanno toccato il terreno)
e. il cavallo disubbidisce ciò include ma non limitato a calciare, rampare, mordere, sgroppare, impennarsi.

Penalità 2

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, Ride and Slide e PARAREINING. Non viene applicata alcuna penalità per aver rotto al trotto durante il cambio di galoppo.

b. si verifica un “freeze up” (il cavallo si ferma completamente) negli spins o nei rollbacks;
c. nei pattern 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 passa completamente il marker specifico prima di iniziare la posizione di stop.

Galoppo falso

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.

Penalità ½

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.

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.

Penalità: cerchi

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:

a. -1 punto fino alla metà del alto corto
b. -2 punti se oltrepassa la metà o non cambia affatto.

Penalità: stop e rollback

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).

Penalità: run around

In un pattern dove viene richiesto un run around, verrà applicata una penalità da ½ 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.

Penalità: cavallo che incespica

Un cavallo che incespica gravemente, la manovra deve essere ridotta di uno mezzo (1/2) punto.

Video review

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, 2 punti oppure 5 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.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. Dopo aver rivisto una major penalty se si ritiene che la major penalty non si sia verificata, il giudice ha la possibilità di aggiungere la penalità corretta per la manovra per la quale è stato chiamato il review

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.

Condotta

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.

Controllo imboccature:

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 preso possibile. Non accettare questa regola farà risultare il punteggio un “no score”.

Specifica aggiuntiva Controllo imboccature:

In tutte quelle classi approvate NRHA in cui c'è un added money di 500 dollari o inferiore, è permesso effettuare un controllo imboccature casuale effettuato dal giudice di sedia di riferimento(si fa riferimento alla classe con più alto montepremi offerto). È consigliato di controllare almeno tre cavalli per classe, scelti dal giudice di sedia, alla fine del pattern. Qualsiasi cavallo può essere fermato in qualsiasi momento durante l'evento dal giudice di sedia, per abuso o per condizioni di non sicurezza.

Completamento del pattern

Il giudice potrà essere la sola persona responsabile nello stabilire se un concorrente ha completato correttamente il pattern come prescritto.

Review delle major penalties

Un cavaliere o un proprietario, nelle rispettive classi possono richiedere un review delle major penalities 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. 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.

Ripetere un percorso

Il giudice ha la facoltà di permettere al concorrente di ripetere un percorso nel caso in cui, circostanze imprevedibili disturbino 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 allo Steward e all'Nrha Rep e allo Show Man. 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.

Aiuti

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.

Eccezioni PARAREINING:

1. I cavalieri sono autorizzati a scegliere la dimensione e la velocità nei cerchi quando non è specificato nel pattern. Una eccessiva velocità porterà ad una deduzione sullo score della manovra
2. Al concorrente è prmesso di trattenersi alla sella senza che venga applicata nessuna penalità
3. È permesso l'uso di redini chiuse, questo include ma non si limita all'uso del romal, roping, redini incrociate, annodate o nastrate.

4. I cavalieri possono montare ad una o due mani in ogni momento durante il percorso
5. I cavalieri sono autorizzati a seguire le disposizioni sotto elencate. Ulteriori disposizioni saranno di esclusiva discrezione dello Show Manager.
   a. Bretelle-Cinture speciali
   b. Sistemi di comunicazione (esempio: cuffiette)
   c. Istruttore presente in arena
   d. Stivali adattati
   e. Accessori per trattenere le redini
   f. Fasce elastiche
   g. Dispositivo per bloccare la sella
   h. Cunei/Cuscini
   i. Steffe di sicurezza
   j. Proteggi seduta
   k. Fruste
6. Il concorrente può non scendere da cavallo durante il pre o il post check fintanto che un assistente è presente con una cavezza per aiutare nell'area di pre e post check
7. I concorrenti possono utilizzare qualsiasi style bit ma la decisione finale spetta al giudice che verificherà se lo stesso è inadeguato o inumano per la competizione.

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.

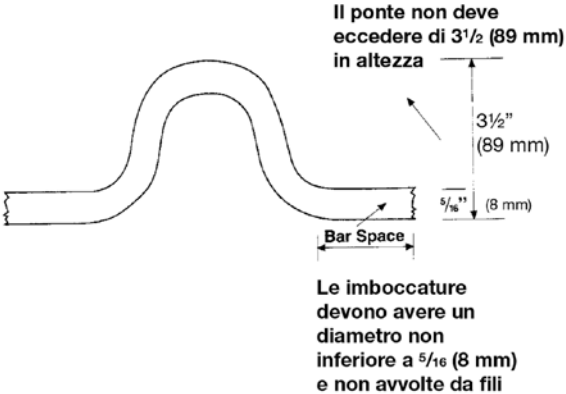
Cambi di galoppo

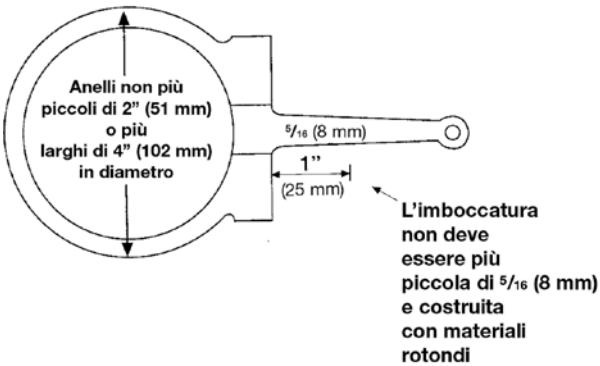
Quando si effettua il cambio di galoppo non bisogna cambiare né andatura né velocità. Il cambio deve avvenire in un'area specifica indicata nel pattern, e in una sola falcata per evitare che venga applicata una penalità.

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 Dows e i Run Around dovrebbero dimostrare il controllo del cavallo e una graduale progressione della velocità fino allo stop.

Figura #1 - Morsi





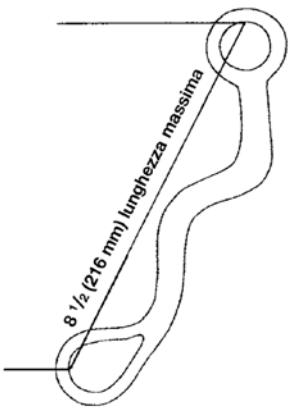
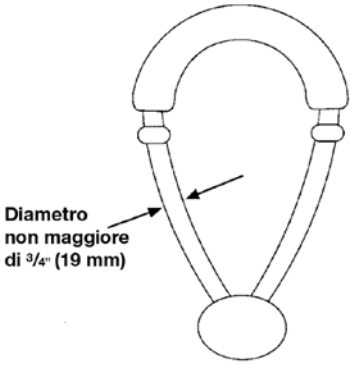


Figura #2 - Morsi



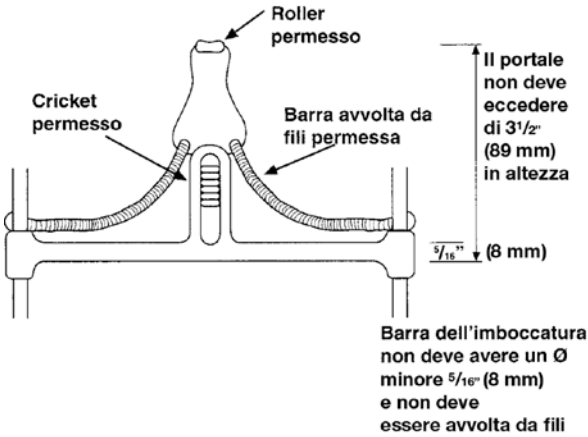


Figura #3A - Over/Under Spin

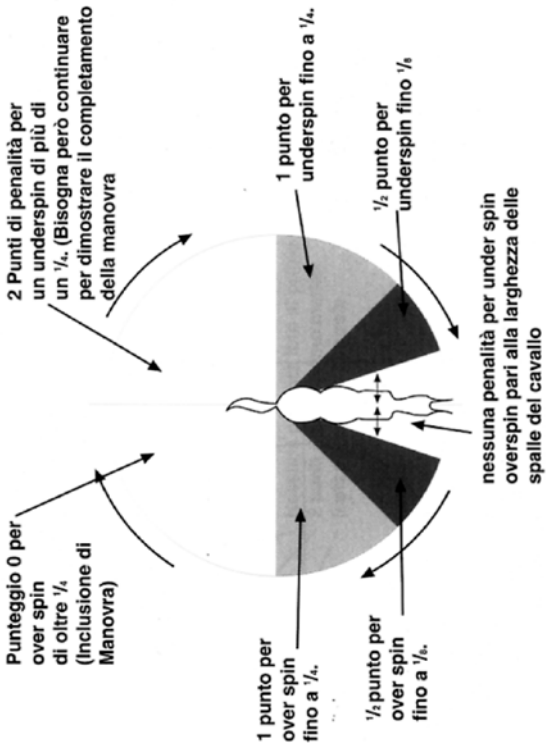


Figura #3B

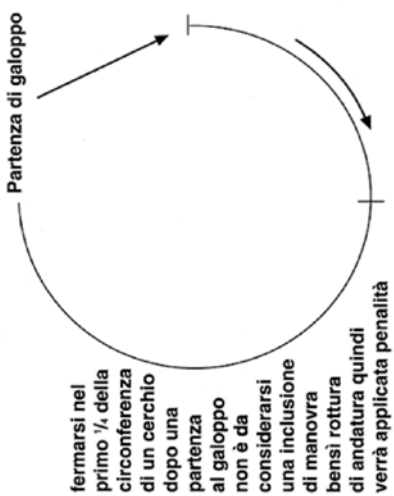


Figura #4 - Galoppo errato/Cambio ritardato

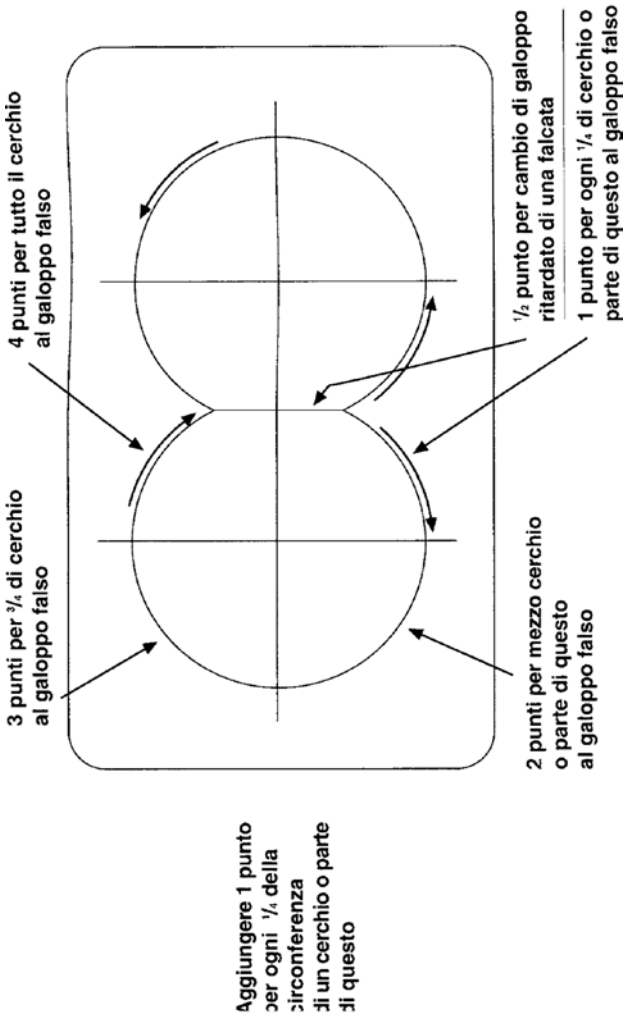


Figura #5 - Trotto

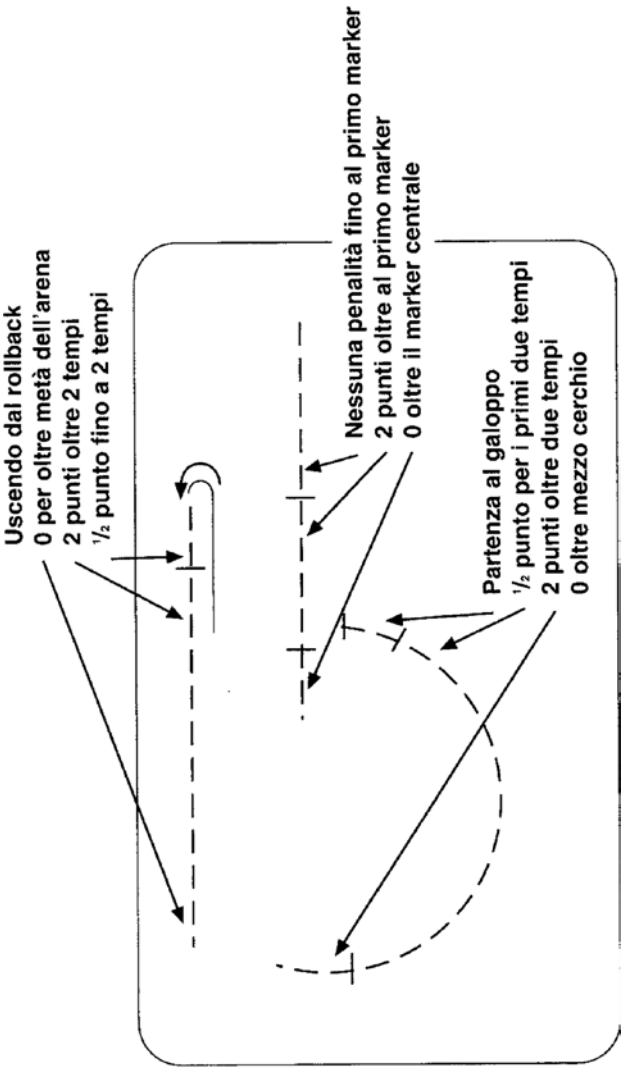


Figura #6 - falso nel semicerchio da A a C

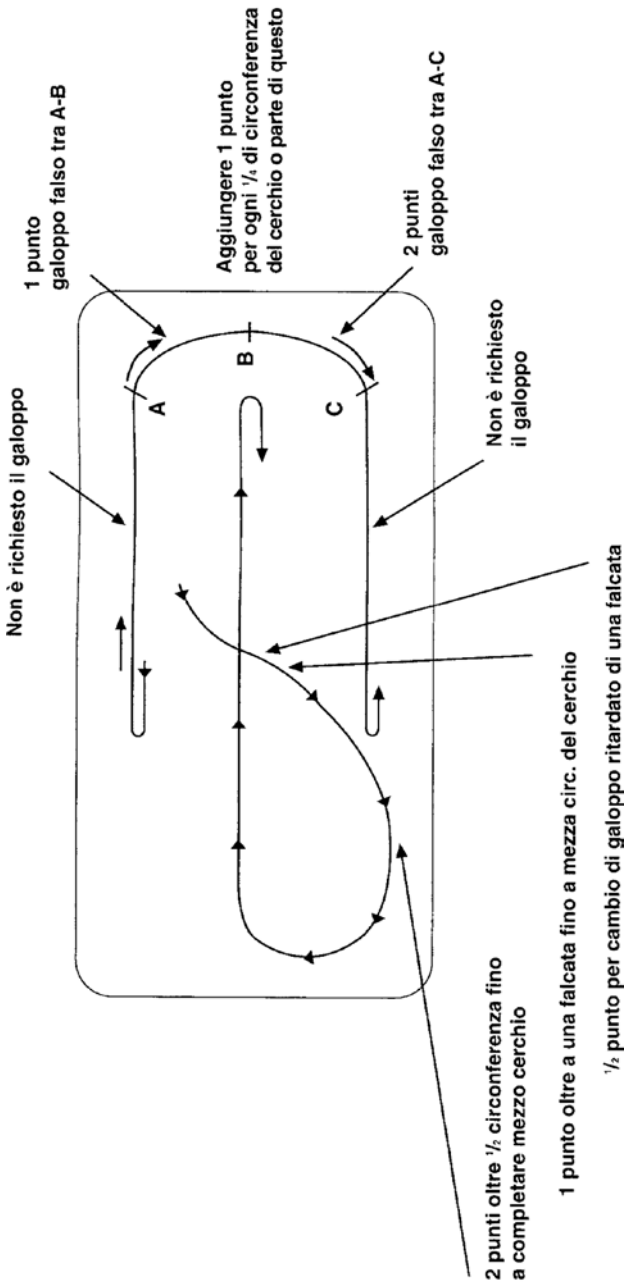


Figura #7 - Galoppo falso dal punto A a B galoppo da B a C

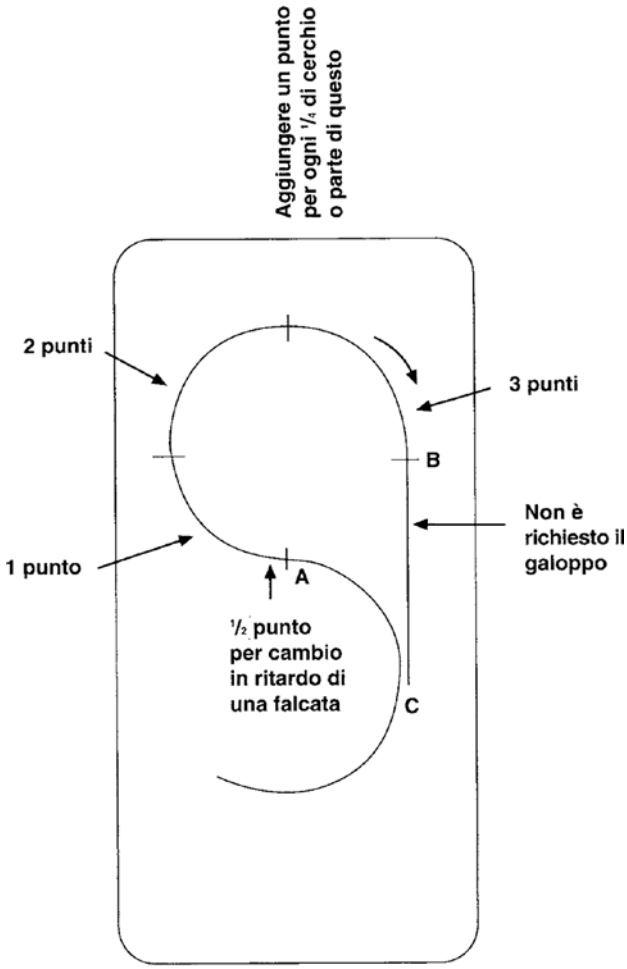


Figura #8 - Esempio di uno Score Card

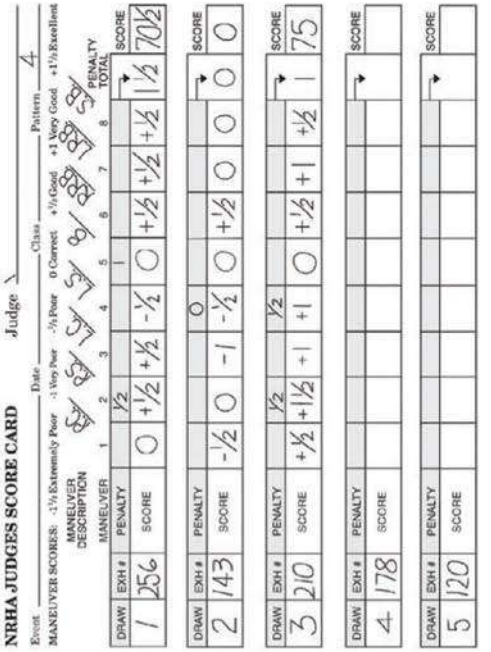
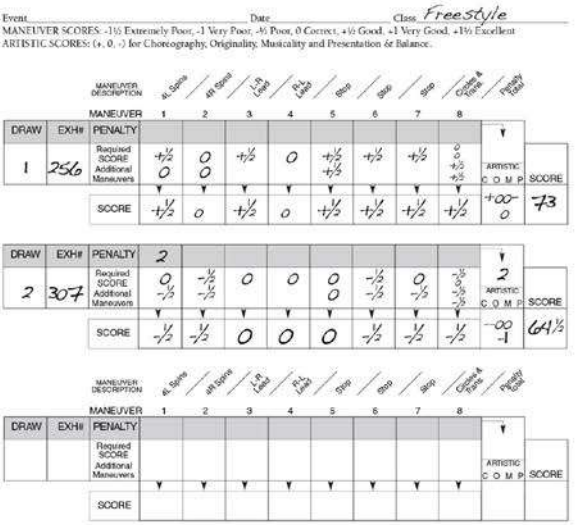
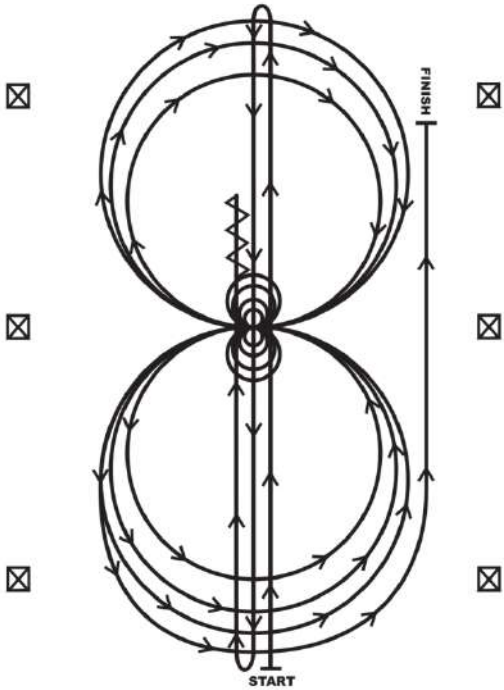


Figura #9 - Esempio di uno Score Card Freestyle



PATTERNS UFFICIALI NRHA

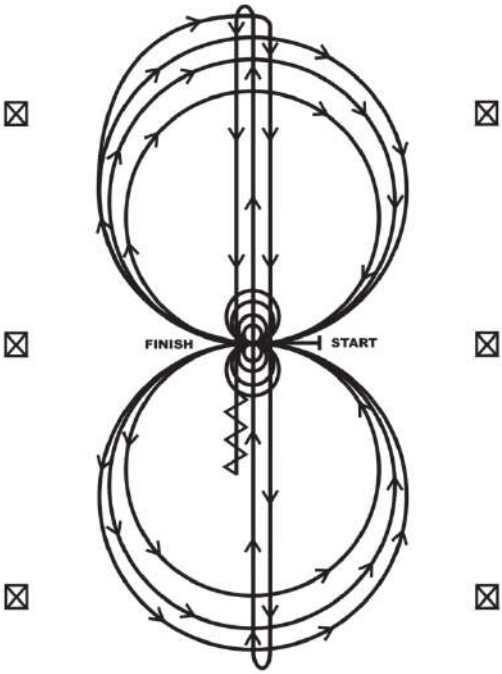
The National Reining Horse Association has granted permission for reproduction of the 2021 Patterns as published and copyright in the 2021 NRHA Handbook.



PATTERN 1

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, oltrepassare 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 (o almeno tre metri), esitare.
4. Completare 4 spins a destra. Esitare
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 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 galoppo passando per il centro dell'arena.
8. Cominciare 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 terminata la prova.

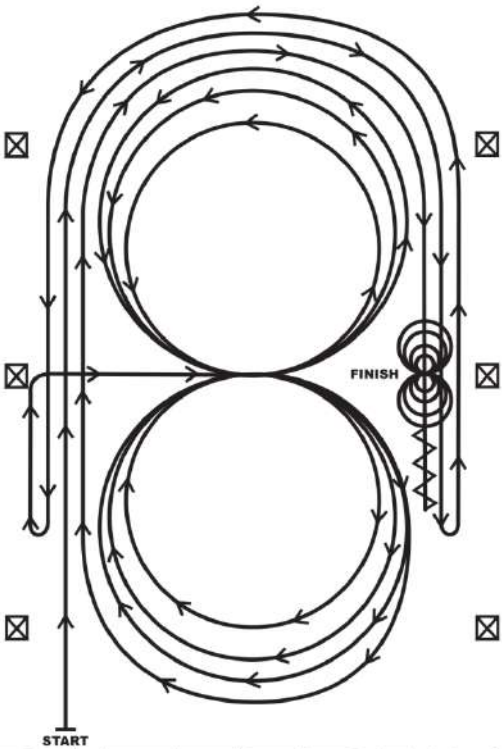


PATTERN 2

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.

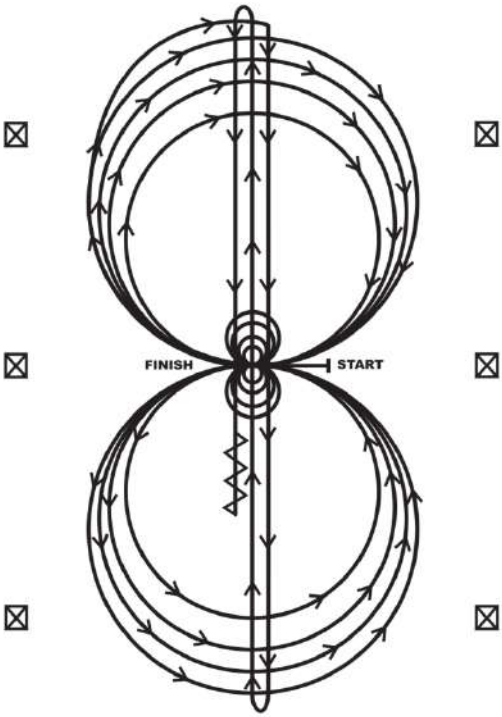
1. Completare tre cerchi a destra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
2. Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento e gli altri due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
3. Continuare lungo il cerchio 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



PATTERN 3

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 galoppo al centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi a sinistra : i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento, cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Cominciare un cerchio largo e veloce a destra senza chiuderlo. Proseguire diritti 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 di aver completato la prova

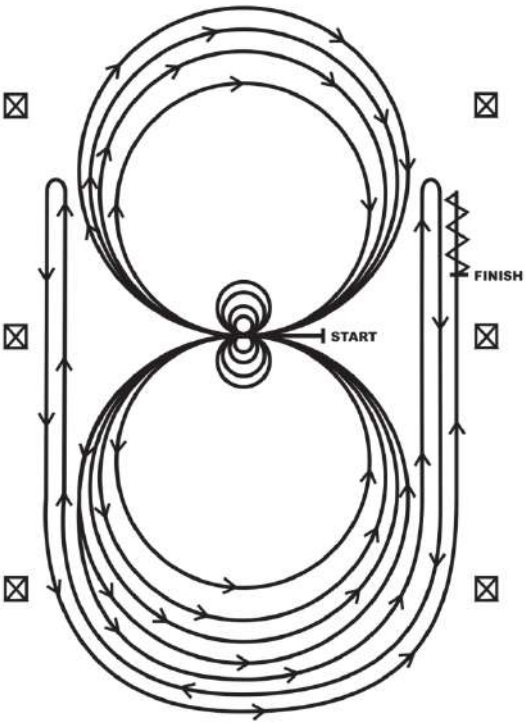


PATTERN 4

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. Esitare
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 galoppo al centro dell'arena e fare un cerchio largo e veloce sulla sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena. (Figura 8)
6. Continuare lungo il cerchio precedente sulla destra.
7. 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
8. 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
9. Proseguire passando il marker di 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.

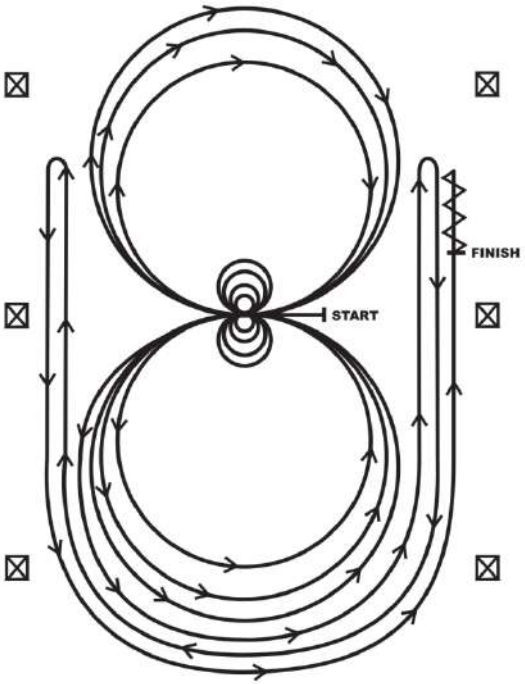


PATTERN 5

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 tre cerchi: due 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. Cominciare un cerchio al galoppo largo e veloce a mano sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena,fare un cerchio largo e veloce a mano destra,poi cambiare di galoppo al centro dell'arena (figura a 8)
6. Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte destra dell'arena. Passato il marker mediano fare un rollback verso destra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.
7. Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte sinistra 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 destra 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.

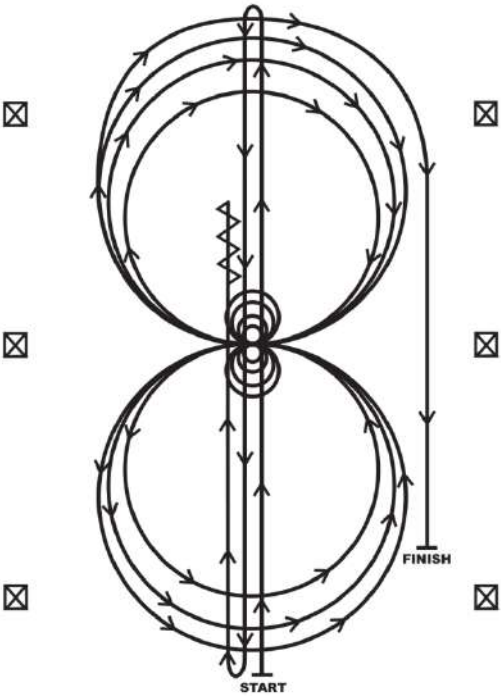


PATTERN 6

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.

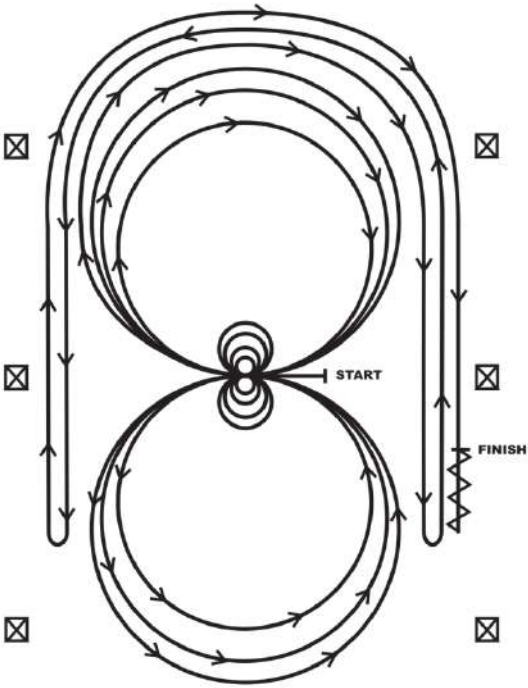
1. Completare 4 spins a destra. Esitare
2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare
3. Galoppo sinistro e completare tre cerchi a sinistra: due cerchi larghi e veloci e uno piccolo e lento; cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi a destra: due cerchi larghi e veloci e uno, piccolo e lento. Cambiare 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. Non esitare.
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.



PATTERN 7

PATTERN 7

1. Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker. Fare un rollback a sinistra. Non esitare
2. Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback destro. Non esitare
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. Il cavallo sarà rivolto al muro o al fence sinistro 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 galoppo
7. Completare 3 cerchi a sinistra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di galoppo.
8. Cominciare un cerchio veloce e largo verso destra Non chiuderlo ma galoppare diritti 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.

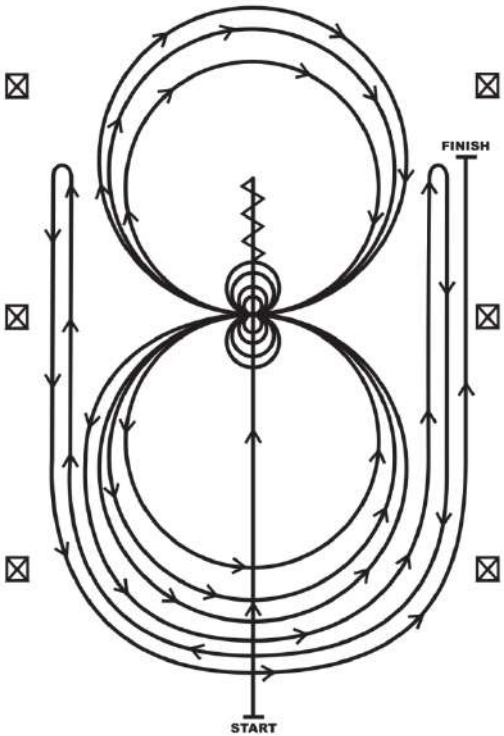


PATTERN 8

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.

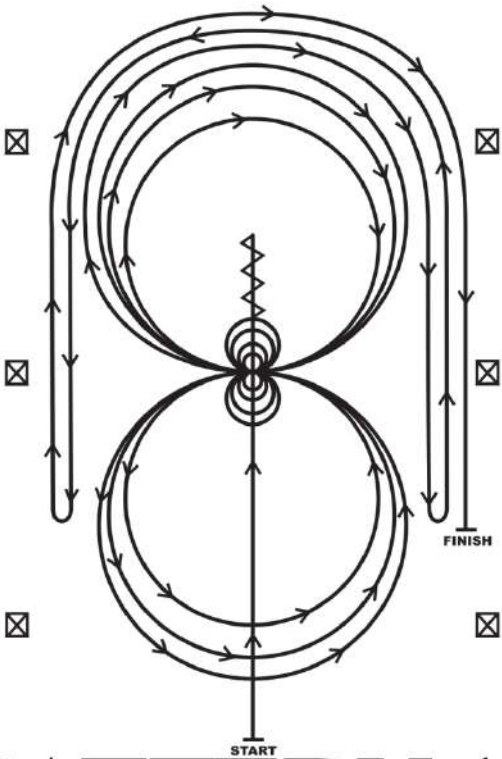
1. Completare 4 spins verso sinistra. Esitare
2. Completare 4 spins verso destra. Esitare
3. Galoppo a mano destra e completare tre cerchi a destra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di galoppo passando dal centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi a sinistra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di galoppo passando dal centro dell'arena.
5. Cominciare un cerchio largo e veloce a destra. Non chiuderlo ma galoppare diritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta non esitare
6. Continuare al galoppo sulla stessa linea del semicerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritti per il lato lungo; oltrepassare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback verso destra per trovarsi nella direzione opposta non esitare
7. Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, diritto per il lato destro 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.



PATTERN 9

PATTERN 9

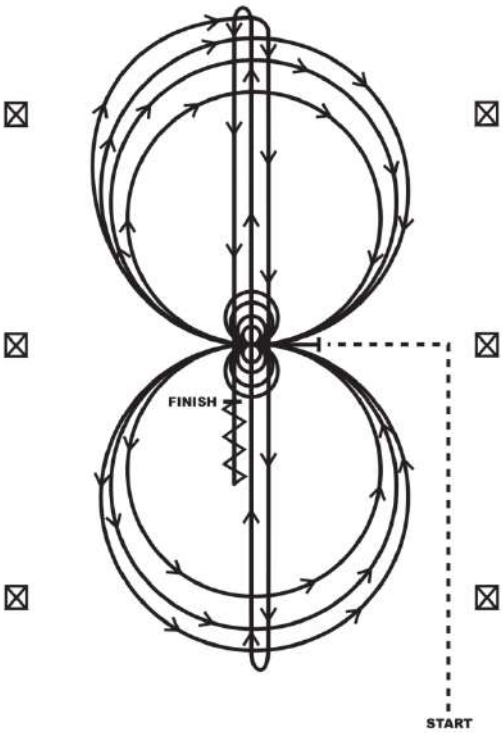
1. Galoppare passando per il centro, oltrepassare questo, fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena (o almeno 3 mt.) Esitare.
2. Completare 4 spins a destra. Esitare
3. Completare 4 spins e 1/4 a sinistra. Il cavallo al termine si deve trovare con la testa rivolta verso il lato sinistro dell'arena. Esitare
4. Galoppo a mano sinistra, completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento, proseguire con due cerchi larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Completare tre cerchi a mano destra: il primo piccolo e lento, poi due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
6. Cominciare un cerchio a sinistra largo e veloce. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassato il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback a destra per trovarsi nella direzione opposta non esitare
7. Continuare sulla linea del cerchio precedente. Non chiuderlo ma galoppare diritti 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 non esitare
8. Continuare sulla linea dei cerchi precedente. Non chiuderlo ma galoppare diritti 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.



PATTERN 10

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 galoppo al centro dell'arena.
5. Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare 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.

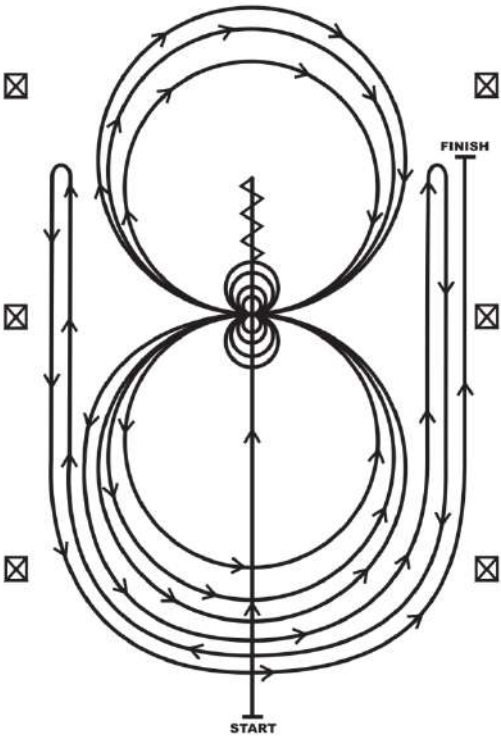


PATTERN 11

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.

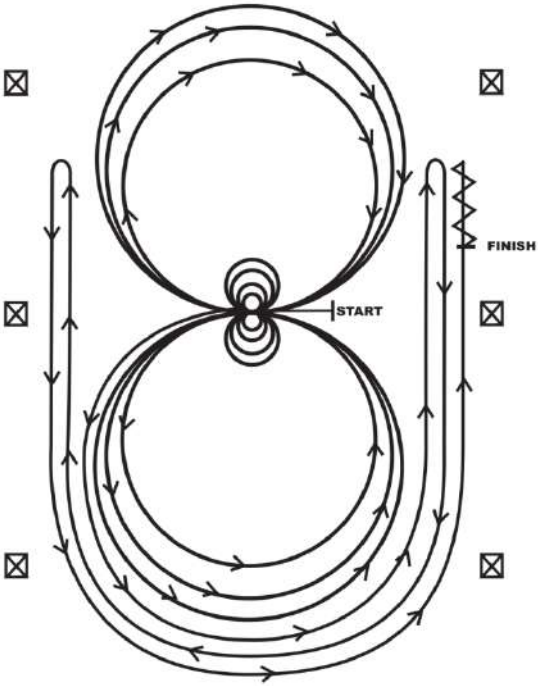
1. Completare 4 spins a sinistra. Esitare.
2. Completare 4 spins a destra. Esitare.
3. Iniziando a galoppo destro completare 3 cerchi a destra; il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare 3 cerchi a sinistra, il primo piccolo e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

PATTERN 12

1. Galoppare e oltrepassare il marker centrale, fare uno sliding stop, indietreggiare fino al centro dell'area 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 destra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento, cambiare di galoppo 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 precedente, non chiudere il cerchio, continuare a galoppare lungo il lato sinistro dell'arena, oltrepassare il marker centrale eseguire un rollback verso sinistra ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, non esitare.
8. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, 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.

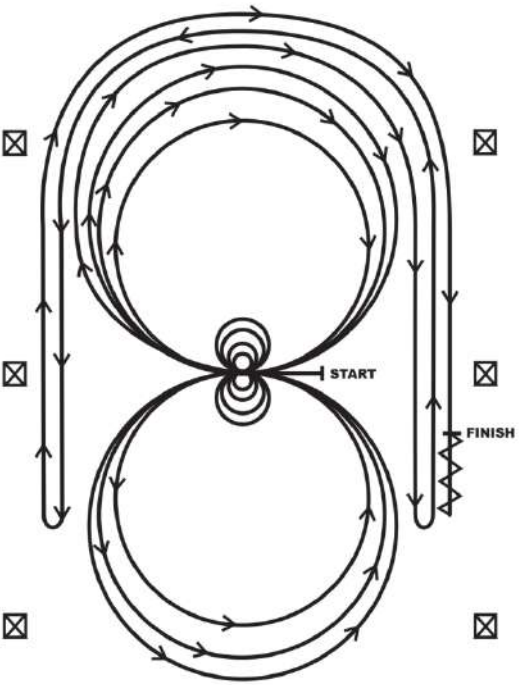


PATTERN 13

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. Cominciare a galoppo sinistro e fare un cerchio largo e veloce a sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena e fare un cerchio largo e veloce a destra cambiare di galoppo al centro dell'arena (figure 8)
6. Continuare a galoppare lungo la linea del cerchio a 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 non esitare.
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.

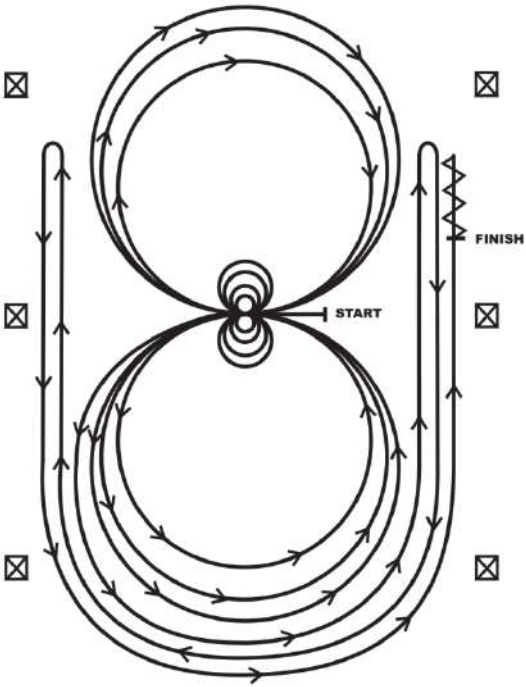


PATTERN 14

PATTERN 14

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 spin a sinistra. Esitare
2. Completare 4 spins a destra. Esitare
3. Galoppo a mano destra. Completare tre cerchi a destra i primi 2 larghi e veloci ed uno piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena
4. Completare tre cerchi a sinistra: i primi 2 larghi e veloci ed uno piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena
5. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiudere il cerchio, continuare a galoppare lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale eseguire un rollback verso sinistra ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, non esitare.
6. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiudere il cerchio, continuare a galoppare lungo il lato sinistro dell'arena, oltrepassare il marker centrale, eseguire un rollback verso destra ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, non esitare.
7. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiudere il cerchio, continuare a galoppare lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale eseguire un rollback ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

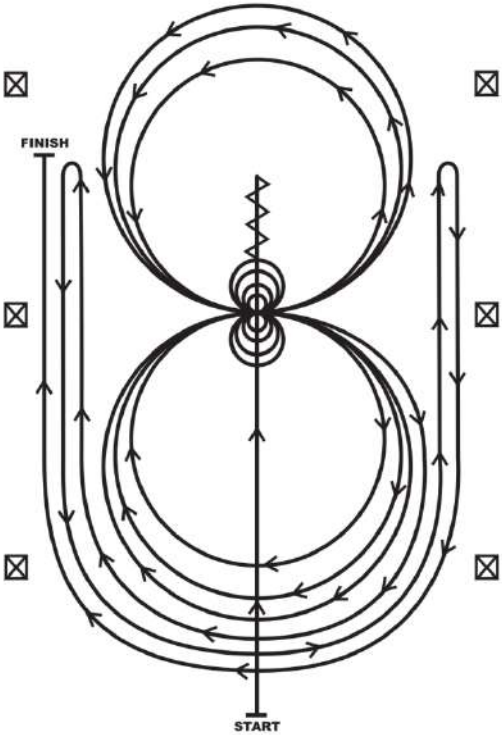


PATTERN 15

PATTERN 15

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.

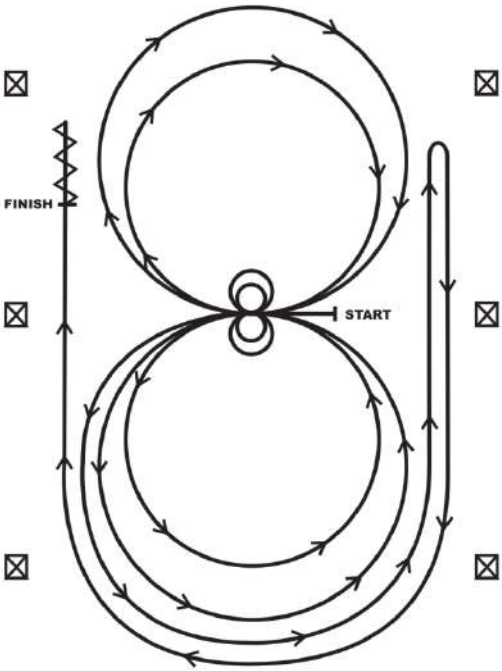
1. Completare 4 spin a destra. Esitare
2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare
3. Galoppo a mano sinistra. Completare tre cerchi a sinistra il primo largo e veloce il secondo piccolo e lento il terzo grande e veloce Cambiare di galoppo al centro dell'arena
4. Completare tre cerchi a destra: il primo largo e veloce,il secondo piccolo e lento, il terzo grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena
5. 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.
6. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiudere il cerchio, continuare a galoppare lungo il lato sinistro dell'arena, oltrepassare il marker centrale eseguire un rollback verso sinistra ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, non esitare
7. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiudere il cerchio, continuare a galoppare lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale eseguire uno sliding stop ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.



PATTERN 16

PATTERN 16

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

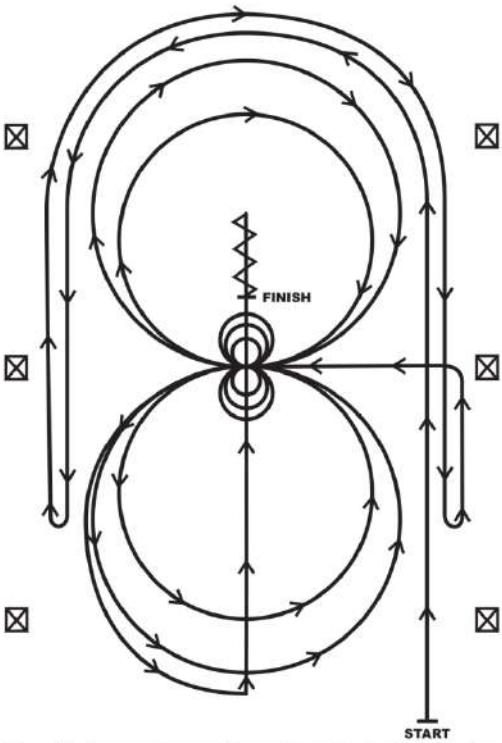


PATTERN A

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 mediano 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

PATTERN B

Da usare solo per le classi YOUTH 10< e SHORT STIRRUP.

1. Incominciare al galoppo a diritto 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 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 di mostrare che si è concluso il pattern.

ASSOCIAZIONI REGIONALI

IRHBA

INTERNATIONAL REINING HORSE BREEDER ASSOCIATION

ITALIAN REINING HORSE ASSOCIATION

AUCTION 2021

IRHYA

Italian Reining Horse Youth Association

NOTE

ITALIAN REINING HORSE
ASSOCIATION

IRHA

ITALIAN REINING HORSE ASSOCIATION

www.irha.it
info@irha.it
segreteria@irha.it
+39 0521 819 151

Photo Credits Bonaga Communication