



E.N.D.A.S. SETTORE EQUITAZIONE

Regolamento

MONTA WESTERN

PERFORMANCE

DISCIPLINE:

- Horsemanship
- Trail Horse
- Ranch Riding
- Ranch Trail
- Prova di reining
- Showmanship At Halter

CATEGORIE:

New-Entry: età 6-10 anni, andature richieste passo e trotto, l'allievo potrà partecipare a questa categoria solo per due anni, dopodiché dovrà essere iscritto alle categorie successive, brevetto di 1[^] GRADO in corso di validità.

Walk and Trot: età 6-18 anni, andature richieste passo e trotto, brevetto di 1[^] GRADO in corso di validità.

Junior: età 6-12 anni, andature richieste passo e trotto., brevetto di 1° grado in corso di validità.

Novice Youth: età 6-18 anni, andature richieste passo e trotto, brevetto di 1° grado in corso di validità.

Youth: età 12-18 anni, andature richieste passo e trotto, obbligo del brevetto di 1° Grado in corso di validità, si può utilizzare filetto su cavalli adulti e morso a una o a due mani.

College: età 12- over 18, andature passo, trotto e galoppo, obbligo del brevetto di 2° Grado in corso di validità, si può utilizzare il filetto anche su cavalli adulti e il morso a una o a due mani.

SOLO NELLA DISCIPLINA REINING CATEGORIA OPEN E RANCH RIDING CATEGORIA ISTRUTTORI OBBLIGO DI UTILIZZARE IL MORSO A UNA MANO

REGOLE:

Lo stesso cavallo può essere esibito “nelle classi ad entrata singola” al massimo da 4 atleti indifferentemente dalla categoria e/o disciplina, per un massimo di 15 entrate al giorno.

TENUTA CONSENTITA DI OGNI ATLETA:

- Abbigliamento western;
- Camicia a manica lunga;
- Pantalone in Jeans lungo;
- Cintura capello;
- Speroni regolamentari;
- No frustino;
- No felpa con cappuccio;
- No giubbino con cappuccio;
- Per i minorenni caschetto e protezioni per la schiena.

COMPORTAMENTO IN CAMPO PROVA:

Per le prove di riscaldamento sarà previsto un orario di ingresso dei concorrenti, che dovrà essere rispettato, salvo cause di forza maggiore, da organizzatori e concorrenti, per il buon andamento della manifestazione. I cavalli, nel giorno delle manifestazioni, dovranno essere montati in campo prova solo dagli atleti con i quali effettueranno la gara, o da altro atleta in possesso di autorizzazione a montare agonistica. Gli atleti minorenni dovranno obbligatoriamente indossare il caschetto e corpetto protettivo o Tartaruga Omologati CE. All'interno del Campo Prova sono ammessi, oltre ai concorrenti, solo istruttori Endas in regola con il tesseramento che seguono i propri allievi.

CRUDELTÀ:

Ogni azione che, secondo l'opinione del Presidente di Giuria e/o della Giuria, possa essere definita senza dubbio come crudeltà, è penalizzata con l'eliminazione o ammonizione, a insindacabile decisione del giudice. La Giuria dovrà adottare un provvedimento, dopo aver accertato i fatti, quando un Commissario o un Giudice abbia denunciato forme di crudeltà nei confronti di un cavallo.

Tra questi atti sono inclusi:

- sollecitazione di un cavallo esausto l'uso violento di frusta e speroni
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti

È specifico dovere della Giuria fermare un concorrente o un cavallo in evidente difficoltà riscontrata durante la competizione.

EQUIPAGGIAMENTO VIETATO:

- Campane, paratendini e fasce sono proibite in: Trail Horse, Ranch Riding e Ranch Trail.

- Barbozzali di cavo, indipendentemente da quanto e come siano rivestiti;
- Qualsiasi barbozzale più stretto di 12,5mm.;
- Martingale e redini di ritorno;
- Chiudibocca ed abbassatesta;
- Speroni inglesi;
- Redini in gomma;
- Redini unite;
- Redini di ritorno;
- Capezzina;

ANDATURE:

La seguente terminologia si applica in tutte le classi Western:

IL PASSO è un'andatura a quattro tempi, naturale, radente il suolo. Il cavallo, al passo, deve procedere in modo diritto e sicuro. Il passo deve essere pronto, con una falcata di lunghezza ragionevole in rapporto alle dimensioni del cavallo.

IL JOG o TROTTO è un'andatura a due tempi diagonale e coprente il suolo. Il cavallo si muove impiegando una coppia di arti in diagonale dopo l'altra. Il jog deve essere, bilanciato e con in movimento dei piedi diritto in avanti. Cavalli che camminano con i posteriori e trotano con gli anteriori non vengono considerati muoversi all'andatura richiesta. Quando si richiede di allungare il jog, si estende con lo stesso movimento, conservando lo stesso modo regolare di procedere.

TROTTO ALLUNGATO è il movimento dell'andatura in avanti, il cavallo copre il maggior terreno possibile. Conservando la stessa cadenza allunga al massimo la falcata grazie ad un grandissimo impulso del posteriore. Gli zoccoli anteriori non devono posarsi dietro la loro proiezione sul terreno.

Il movimento di anteriori e di posteriori deve essere simile (più o meno parallelo) nel momento dell'estensione in avanti.

IL GALOPPO (lope) è un'andatura sciolta, ritmica e a tre tempi. Cavalli che procedono verso sinistra dovrebbero procedere in galoppo sinistro. I cavalli che si muovono a mano destra dovrebbero procedere al galoppo destro. Cavalli che procedono ad un'andatura a quattro tempi non sono considerati muoversi ad un'andatura corretta. Il cavallo dovrebbe muoversi con una falcata naturale ed apparire rilassato e tranquillo. Dovrebbe essere montato ad una velocità che sia un modo naturale di procedere. A tutte le andature la testa dovrebbe essere portata ad un'angolatura che sia naturale e consona alla conformazione del cavallo.

IL CANTER (galoppo da lavoro) è un'andatura a tre tempi, regolare, libero nel movimento, rilassato e dritto in entrambi i galoppi (destro e sinistro). La falcata dovrebbe essere lunga, radente e coprente il suolo. Un canter a quattro tempi con il

cavallo eccessivamente raccolto deve essere penalizzato così come la velocità eccessiva.

HAND GALLOP (galoppo lungo) è una variante del galoppo in cui il cavallo copre un terreno maggiore con ogni falcata, mantenendo un ritmo regolare ma aumentando la lunghezza delle falcate grazie a un'energia propulsiva più forte sviluppata dal posteriore. È una andatura a tre tempi più una fase di sospensione, in cui tutti e quattro gli arti sono contemporaneamente sollevati da terra.

II BACK-UP

è un movimento indietro del cavallo, in gergo detto back:

Back- up scarso – il cavallo è resistente ed è pesante davanti. Può aprire la bocca e sbattere la testa.

Back- up medio – il cavallo indietreggia diritto e tranquillamente con un leggero contatto e senza esitazione.

Back-up buono – mostra un movimento bilanciato, leggero e fluido. Indietreggia diritto con portamento, senza aprire la bocca, con un leggero contatto e senza esitazione.

WESTERN HORSEMASHIP:

La gara di Western Horsemanship è studiata per valutare l'abilità del cavaliere nell'eseguire, in concerto con il proprio cavallo, una serie di manovre descritte dal giudice, con precisione e fluidità dimostrando equilibrio e sicurezza di sé conservando sempre un assetto bilanciato, funzionale e fondamentalmente corretto. Il pattern ideale di Horsemanship è estremamente preciso con cavallo e cavaliere che lavorano all'unisono eseguendo ogni manovra con sottili aiuti. La testa e il collo del cavallo devono essere portate in modo rilassato e in posizione naturale con la nuca all'altezza del garrese o leggermente sopra la testa non dovrebbe essere portata sotto la verticale dando l'apparenza di essere intimidito, nè troppo fuori la verticale dando un aspetto di resistenza. Procedimento della gara Tutti i concorrenti devono entrare in arena e poi lavorare individualmente oppure ogni concorrente entrerà da solo per svolgere il pattern. Quando i concorrenti sono chiamati ad entrare uno alla volta, è richiesto un ordine di partenza. Ai concorrenti dovrà essere detto se dopo il lavoro individuale dovranno allinearsi, o posizionarsi sulla pista. Le seguenti manovre potranno essere richieste nei patterns: passo, jog, trotto, trotto allungato, galoppo o galoppo allungato in linea retta, curva, serpentina, cerchio, otto, o combinazioni di queste andature e manovre; stop, retrocedere in linea retta o curva, pivot sugli anteriori o posteriori o spin, passi laterali, lavoro su due piste o cessione alla gamba, cambio di galoppo scomposto o in aria, galoppo contrario o qualsiasi altra manovra o montare senza staffe. In un momento del pattern dovrà essere richiesto di indietreggiare (back). Il giudice non potrà chiedere di montare o smontare. Valutazione dell'aspetto generale di cavallo

e cavaliere saranno valutati l'equilibrio generale, la sicurezza di sé, l'aspetto, l'assetto durante tutta l'esibizione così come l'aspetto fisico del cavallo. Aspetto e assetto del cavaliere: dev'essere indossato abbigliamento western appropriato. Abiti e persona devono essere puliti ed in ordine. Il cavaliere dovrebbe dar l'impressione di essere naturale e montare con un assetto bilanciato, funzionale e corretto, indipendentemente dalla manovra o andatura. Durante il lavoro sulla pista e il pattern il cavaliere dovrebbe mantenere un assetto deciso, sicuro ed appropriato. Il cavaliere dovrebbe sedere e mantenere una posizione con il tronco eretto in tutte le andature. Il cavaliere dovrebbe sedere al centro della sella e del dorso del cavallo con le gambe sotto di sé in modo da formare, idealmente, una linea retta che passi dall'orecchio, centro della spalla ed anca, toccando il retro del tallone o il mezzo della caviglia. I talloni dovrebbero essere più bassi della punta del piede con una leggera flessione nel ginocchio e la parte inferiore delle gambe direttamente sotto al ginocchio. La schiena del cavaliere dovrebbe essere dritta, rilassata e flessibile. Sarà penalizzata la schiena eccessivamente rigida e/o eccessivamente arcuata ai lombi. Le spalle dovrebbero essere portate indietro, allineate e squadrate. La base di supporto del cavaliere, deve avere un sicuro contatto con la sella, dalle natiche all'interno delle cosce. Dev'essere mantenuto un leggero contatto con la sella ed il cavallo dal ginocchio al polpaccio. Il ginocchio deve essere puntato in avanti e rimanere chiuso senza spazio tra di esso e la sella. Il concorrente che porterà i piedi eccessivamente avanti o dietro l'ideale linea verticale sarà penalizzato. Indipendentemente dal tipo di staffa, i piedi potranno essere inseriti completamente in essa, con i tacchi degli stivali a contatto, oppure potranno essere inseriti al centro della staffa fin dietro la punta dei piedi. La punta del piede deve essere rivolta in avanti o leggermente all'esterno con le caviglie dritte o leggermente torte. Montare con le sole dita dei piedi nella staffa, sarà penalizzato. Quei cavalieri che sapranno mantenere la corretta posizione durante tutte le manovre riceveranno maggior credito. Anche montando senza staffe il cavaliere dovrà mantenere la posizione sopra descritta. Entrambe le mani e braccia dovranno essere in posizione naturale e rilassata con la parte superiore in linea dritta con il corpo. Il braccio che tiene le redini dev'essere piegato al gomito formando una linea dal gomito alla bocca del cavallo. Il braccio libero può essere portato disteso al fianco o in modo simile all'altro. Saranno penalizzati sia l'eccessiva rigidità che l'eccessivo movimento del braccio libero. Il polso del cavaliere dovrà essere dritto e rilassato con la mano portata a circa 30 a 45 gradi entro la verticale. La mano che tiene le redini dev'essere portata immediatamente sopra o leggermente davanti il pomolo della sella. Le redini devono essere regolate in modo da avere un leggero contatto con la bocca del cavallo ed in nessun momento dovrà essere necessario più di un leggero movimento della mano per controllare il cavallo. Saranno penalizzate redini eccessivamente lunghe o corte. La testa del cavaliere deve essere

portata con il mento alzato e gli occhi in avanti e può essere leggermente girata nella direzione di marcia. Sarà penalizzata la testa troppo girata verso l'interno del cerchio, verso la testa o la spalla del cavallo. Durante il lavoro sulla pista, il cavaliere non dovrà ostacolare gli altri concorrenti e dovrà sorpassare all'interno e, quando verrà chiesto il cambio di direzione, questo andrà eseguito verso l'interno dell'arena. Aspetto del cavallo: saranno valutati la condizione fisica del cavallo ed il suo stato di salute generale. Il cavallo dovrà apparire in forma ed essere in carne in modo appropriato rispetto alle sue dimensioni. Un cavallo che appare pigro, apatico, letargico, emaciato, teso od eccessivamente stanco sarà penalizzato in rapporto alla gravità. L'equipaggiamento dev'essere adatto al cavallo, in ordine, pulito ed in buono stato. Prestazione: il concorrente dovrà eseguire il lavoro in modo accurato, preciso, fluidamente e con un'adeguata dose di prontezza. L'incremento della velocità nelle manovre incrementa il grado di difficoltà però, accuratezza e precisione non dovrebbero essere sacrificate alla velocità. Saranno penalizzati i concorrenti che eseguono il pattern in modo indolente e permettono ai cavalli di muoversi senza l'impulso, raccoglimento cadenza adeguati. Il cavallo dovrà eseguire tutte le manovre del pattern in modo volenteroso, sollecito e pronto con il minimo di aiuti visibili e udibili. Sarà motivo di squalifica il maltrattamento volontario, l'eccessivo addestramento ed allenamento da parte del concorrente (durante la gara). Il cavallo deve procedere diritto, liberamente ed alla cadenza appropriata all'andatura richiesta. Le transizioni devono essere fluide e sollecite sia nel pattern che sulla pista dove devono essere eseguite al momento in cui vengono richieste. La testa ed il collo del cavallo devono essere diritti, in linea con il corpo quando si procede in linea retta e leggermente piegati all'interno nelle curve e sui cerchi. I cerchi devono essere rotondi ed eseguiti alla velocità appropriata, forma e nel momento indicati dal pattern. Il galoppo contrario va eseguito in modo fluido, senza variazioni nella cadenza o nella lunghezza delle falcate, salvo richiesta contraria del pattern. Lo stop deve essere diritto, squadrato, fluido, pronto e sollecito con il cavallo che mantiene il corpo diritto durante tutta la manovra. Il back deve essere sollecito e fluido. Le volte devono essere fluide e continue. Durante la volta sulle anche il cavallo dovrebbe far perno sul posteriore interno ed incrociare gli anteriori. Un roll-back è uno stop seguito da una volta di 180 gradi sui garretti senza esitazione. Sarà severamente penalizzato il retrocedere durante le volte. Il cavallo dovrebbe incrociare gli anteriori durante il side-pass, la cessione alla gamba ed il lavoro su due piste. Il side-pass deve essere eseguito con il cavallo diritto che si muove lateralmente nella direzione richiesta. Durante la cessione alla gamba il cavallo deve muoversi in avanti e lateralmente in una direzione diagonale con il corpo leggermente arcuato nella direzione opposta. Nel lavoro su due piste il cavallo si deve muovere in avanti e lateralmente con il corpo diritto o leggermente arcuato nella

direzione in cui procede. Un cambio di galoppo, in aria o scomposto, deve essere eseguito nel punto esatto in cui è richiesto e/o nell'esatto numero di falcate indicato. Il cambio di galoppo scomposto o semplice si esegue passando da un'andatura inferiore, passo o trotto, per una, due o tre falcate. Il cambio di galoppo in aria dovrebbe essere eseguito simultaneamente dagli anteriori e dai posteriori. Tutti i cambi dovrebbero essere fluidi ed eseguiti tempestivamente. La posizione del cavaliere e la prestazione del cavallo durante il lavoro sulla pista saranno valutati al fine dei piazzamenti finali.

ERRORI:

Gli errori si classificano in minori, maggiori e gravi. Il giudice stabilirà la corretta classificazione di un errore basandosi sul grado e/o la frequenza dell'infrazione. Un errore di minor gravità porterà alla riduzione di 3 punti dal punteggio del concorrente. Un errore maggiore risulterà in una sottrazione dal punteggio di 5 punti. Un concorrente che commette un errore grave porterà alla sottrazione di 10 punti, non deve essere squalificato ma sarà piazzato dietro a tutti gli altri concorrenti che hanno svolto il pattern correttamente.

Errori nell'aspetto generale di cavallo e cavaliere comprendono:

- Abbigliamento o cappello troppo grandi o piccoli, non adatti al cavaliere; trasandati, logori o sporchi; perdita del capello.
- Eccessivo intervento sul cavallo con redini e/o gambe.
- Fissare eccessivamente il giudice, testa tenuta storta o girata eccessivamente.
- Posizione rigida, artificiale o innaturale del corpo, gambe, braccia e/o testa.
- Redini troppo lunghe, corte o di lunghezza diversa.
- Gambe non aderenti alla sella con ginocchio aperto o punte dei piedi verso il basso.
- Spalle storte o braccia in posizione dritta, rigida, non piegata al gomito.
- Concorrente che guarda verso il basso per verificare il piede di galoppo o che cade in avanti nell'eseguire lo stop.
- Scarso assetto del cavaliere, gambe troppo avanti o troppo indietro.
- Errori di prestazione comprendono:
 - Galoppo sul piede sbagliato o rottura dell'andatura per alcune falcate.
 - Cerchi non eseguiti bene (ovali o altre figure geometriche); cavallo che lascia cadere la spalla (arco contrario) durante il cerchio.
 - Arrestarsi in modo rude, col cavallo storto o che punta l'anca in fuori.
 - Indietreggiare in modo indolente o storto.
 - Non mantenere fisso il piede che fa da perno o incrociare all'interno durante la volta (pivot); non completare i 90, 180, 270 o 360 gradi richiesti.

- Cavallo che tiene la testa eccessivamente storta sulle linee rette, durante gli stop o quando indietreggia.
- Cavallo che mostra resistenza quando messo agli aiuti o quando si usa la redine d'appoggio.
- Esitazione durante qualsiasi manovra salvo che sia richiesto dal pattern.
- Cavallo che non sta fermo nel pattern (dove richiesto).
- Pattern svolto in modo impreciso o transizioni rudi.
- Cambi di velocità non eseguiti quando richiesti.
- Testa del cavallo troppo alta.
- Testa del cavallo troppo bassa (la punta delle orecchie sotto il livello del garrese).
- Testa portata dietro.
- Testa eccessivamente avanti la verticale.

VALUTAZIONE:

Il punteggio sarà attribuito da 0 a 100, con 70 che denota una prestazione media. Alle singole manovre verrà assegnato un punteggio, con incrementi di 1/2 punto, che spazia tra -3 a + 3 con “0” (zero) che indica una manovra eseguita correttamente senza alcun grado di difficoltà. Al termine di ogni singola prova il Giudice attribuirà un ulteriore punteggio da 0 a 5, e riguarderà la forma e l'efficacia del concorrente.

3 punti di penalità:

- Toccare o urtare un cono;
- Over o under turn da 1\8 a 1/4;
- Rottura di andatura al passo o al trotto fino a due falcate;

5 punti di penalità:

- Rottura di andatura al galoppo;
- Galoppo falso;
- Andatura non corretta o rottura di andatura al passo o al trotto per più di due falcate;
- Non fermarsi entro 3 metri dall'area prevista;
- Perdere una staffa;
- Pianta del piede del cavaliere che non tocca la staffa
- Testa del cavallo portata troppo bassa e chiaramente dietro la verticale mentre il cavallo è in movimento, facendolo apparire intimidito
- Guardare in basso in maniera palese per verificare che il galoppo sia

Errori gravi 10 punti di penalità:

Non portano a squalifica ma ad un piazzamento dietro ai concorrenti che non hanno commesso errori gravi.

- Toccare il cavallo;
- Perdita delle redini;
- Afferrare il pomello o qualsiasi altra parte della sella;
- Incitare il cavallo con la parte terminale del Romal;
- Usare gli speroni davanti alla spalla;
- Grave disobbedienza del cavallo (calciare, sgroppare, impennarsi);

Motivi di squalifica:

- Non portare il numero corretto o in modo visibile;
- Caduta del cavallo o del cavaliere;
- Abuso o eccessivo addestramento del cavallo;
- Equipaggiamento illegale;
- Effettuare più di 1/4 di rotazione in più o meno;
- Abbattere un marker o lavorare sul lato sbagliato di essi;
- Non eseguire l'andatura richiesta;
- Galoppo rovescio per tutta l'andatura;

TRAIL HORSE:

Questa classe sarà giudicata sulla base della prestazione del cavallo sugli ostacoli enfatizzando il suo comportamento, risposta al cavaliere e qualità dei movimenti. Verrà dato credito ai cavalli che affronteranno gli ostacoli con stile ed una certa velocità senza che ne risenta la correttezza. I cavalli dovrebbero anche ricevere credito quando mostrano attenzione all'ostacolo e la capacità di trovare la via nel percorso quando è ostruito da ostacoli, nonché quando rispondano volenterosamente agli aiuti del cavaliere su ostacoli più difficili. I cavalli dovranno essere penalizzati per ogni inutile ritardo in fase di avvicinamento e superamento dell'ostacolo. Cavalli che mostrano atteggiamenti artificiali sugli ostacoli dovrebbero essere penalizzati. Non verrà richiesto ai cavalli il lavoro sulla pista. Il percorso dovrà essere studiato in modo che i cavalli possano mostrare le tre andature (passo, trotto e galoppo) da qualche parte tra gli ostacoli quale parte integrante della prestazione e la qualità del movimento e la cadenza dovrebbero essere considerate nella valutazione della manovra. Le andature tra gli ostacoli saranno a discrezione del giudice. Il percorso dovrà essere esposto almeno un'ora prima dell'inizio della classe. Il metodo di attribuzione dei punti suggerito, sarà sulla base da 0 ad infinito con 70 rappresentante una prestazione media. Ad ogni superamento di ostacolo verrà attribuito un punteggio che sarà aggiunto o sottratto da 70 ed è soggetto ad una penalità che verrà sottratta. Il punteggio su ogni ostacolo sarà attribuito sulla seguente base spaziando da più 1½ punti a meno 1½ punti: -1½ estremamente scadente, -1 molto scadente, -½ scadente, 0 corretto, +½ buono, +1

molto buono, +1½ eccellente. I punti attribuiti per il superamento degli ostacoli andranno tenuti distinti da quelli relativi a penalità.

I punti per le penalità andranno attribuiti come segue:

Punteggio “0”:

- Uso di più di un dito tra le redini;
- Uso delle due mani (salvo in classi snaffle bit o hackamore previste per l'uso di due mani) o cambio di mano delle redini; salvo che per cavalli giovani presentati con filetto o hackamore, è consentito l'uso di una sola mano sulle redini, tranne che sia permesso il cambio di mano delle redini per il superamento di un ostacolo;
- Uso del Romal in modo diverso da quello previsto;
- Affrontare l'ostacolo in modo sbagliato o in ordine diverso da quello previsto;
- Rinunciare a qualsiasi tentativo di affrontare un ostacolo;
- Cedimento dell'equipaggiamento che porti ad un ritardo nel completamento del percorso;
- Toccare il cavallo sul collo per fargli abbassare la testa;
- Caduta del cavallo o del cavaliere;
- Errore di ingresso, uscita o esecuzione di un ostacolo dal lato o direzione scorretta, inclusa la rotazione di più di ¼ di giro; • Errore di eseguire un ostacolo in ogni modo diverso da come descritto nel percorso; • Uscire dai limiti designati del campo gara o di lavoro;
- Terzo rifiuto cumulativo;
- Non effettuare la corretta linea di percorso tra gli ostacoli;
- Eccessivo addestramento e/o volontaria violenza;
- Non riuscire ad eseguire la corretta andatura o il corretto galoppo dove richiesto;

Errori che possono verificarsi nelle linee di lavoro tra gli ostacoli che possono essere motivo di squalifica, ad eccezione delle categorie Novice dove verranno giudicati in base alla severità:

- testa portata troppo bassa (punta dell'orecchio sotto la linea del garrese consistentemente);
- testa portata troppo alta consistentemente;

Penalità ½ punto:

- Ogni volta che si tocca una barriera, palo, cono od ostacolo;

Penalità 1 punto:

- Ogni volta che si colpisce o calpesta una barriera, palo, cono o ostacolo;
- Andatura scorretta al passo o al trotto per due falcate o meno;
- Collocazione di entrambi gli anteriori o posteriori in uno spazio previsto per una falcata unica;
- Saltare o mancare di entrare in uno spazio per ciò previsto;
- Quando si affronta una barriera al galoppo e la stessa viene a trovarsi tra gli anteriori o i posteriori (split pole in lope-over);
- Errore nell' eseguire il corretto numero di falcate nel trotto e galoppo sulle barriere quando specificato.

Penalità 3 punti:

- Rompere l'andatura al passo o trotto per più di 2 falcate;
- Galoppo contrario o rottura dell'andatura al galoppo (salvo che in fase di correzione di un galoppo scorretto);
- Abbattimento di una barriera rialzata, cono, barile, ostacolo vegetale o spostamento considerevole di un ostacolo;
- Uscire dai confini di un ostacolo, cadere o saltare giù o fuori da un ostacolo con un piede, incluso mancare un elemento di un ostacolo con un piede su una linea di percorso;

Penalità 5 punti:

- Perdere l'impermeabile oppure l'oggetto che era richiesto portare durante il percorso;
- Primo rifiuto, sgroppata, o tentativo di eludere il superamento di un ostacolo scartando o indietreggiando per più di due passi;
- Perdere la presa sul cancello o lasciare cadere la corda (rope gate);
- Uso delle mani per intimorire o premiare il cavallo;
- Uscire dai confini di un ostacolo, cadere o saltar giù da un ostacolo con un più di un piede una volta che il piede è entrato nell'ostacolo: incluso mancare un elemento dell'ostacolo con più di un piede su una linea di percorso;
- Palese disobbedienza (scalciare, sgroppare, impennarsi, rifiuto di procedere);
- Secondo rifiuto, sgroppata o tentativo di eludere un ostacolo scartando o indietreggiando per più di due falcate.

Errori commessi nella linea tra gli ostacoli, da penalizzare in base alla severità:

- testa portata troppo alta;

- testa troppo bassa;
- linea della testa sotto la verticale e/o collo troppo flessso;
- eccessivo naso in fuori;
- apertura eccessiva della bocca.

La direzione, quando prepara il percorso, dovrebbe tener presente che l'idea non è quella di intrappolare un cavallo o di eliminarlo rendendo un ostacolo troppo difficile. Tutti i percorsi ed ostacoli devono essere costruiti pensando alla sicurezza onde evitare ogni incidente. Se vengono posti percorsi difficili, per la classe junior dovrebbero essere più semplici. Quando si misurano le distanze e gli spazi tra gli ostacoli, in considerazione del normale tragitto del cavallo, si prenda come punto per la misurazione l'interno delle basi degli ostacoli. Deve essere considerato sufficiente spazio da fare al trotto almeno 9 metri e al galoppo almeno 15 metri perché il giudice possa valutare le andature. Se viene scomposto il percorso andrà ricomposto dopo il passaggio di ogni concorrente. Nel caso che venga usata una combinazione di ostacoli, il percorso andrà ricomposto solo dopo che il concorrente avrà terminato l'intero percorso indifferentemente dal punto in cui è stato scomposto. Devono essere usati almeno sei ostacoli, tre dei quali del tipo obbligatorio ed altri tre differenti, scelti dall'elenco degli ostacoli facoltativi.

OSTACOLI OBBLIGATORI:

1. Aprire, attraversare e chiudere un cancello. (La perdita del controllo del cancello dovrà essere penalizzato.) Si deve usare un cancello che non rappresenti un pericolo per il cavallo o cavaliere. Se il cancello ha una traversa in metallo, plastica o legno sotto l'apertura, i concorrenti dovranno affrontarlo solamente procedendo in avanti;
2. Passare sopra almeno a quattro barriere o pali che possono essere allineati, messi in curve, serpentine o elevati. Lo spazio tra le barriere dovrà essere misurato nel punto di cui idealmente si colloca il passaggio del cavallo. Nelle classi Novice non sono ammesse barriere elevate da farsi al trotto o al galoppo. Tutti gli elementi elevati devono essere allocati in appositi "cucchiai", blocchi sagomati o comunque fissati in modo tale che non possano rotolare. L'altezza andrà misurata da terra al punto più alto dell'elemento.

Gli spazi tra le barriere da eseguire al passo, trotto o galoppo sono le seguenti:

- a. Lo spazio tra le barriere al passo dev'essere da 40 a 60 cm e potranno essere elevate fino ad un massimo di 30 cm. Lo spazio tra le barriere elevate devono essere distanziati di almeno 55 cm.;
- b. Lo spazio tra le barriere al trotto dev'essere da 90 a 105 cm e potranno

essere elevate fino ad un massimo di 20 cm.;

- c. Lo spazio tra le barriere al galoppo dev'essere 1.8 e 2.1 metri o incrementi di queste misure e potranno essere elevate fino ad un massimo di 20 cm.;
- 3. Ostacolo da affrontare in back. Questi ostacoli devono essere distanziati di almeno 70 cm se a terra, se elevati almeno 75 cm. Non può essere richiesto ai concorrenti di indietreggiare sopra un ostacolo fisso quale un palo di legno o una barriera di ferro;
 - a. Indietreggiare in mezzo ed attorno ad almeno tre markers;
 - b. Indietreggiare ad L, V, U, in linea retta o percorsi simili. Non può essere elevato oltre 60 cm.

OSTACOLI FACOLTATIVI:

- 1. Ostacolo acquatico (fosso o piccolo stagno). Non possono essere usati costruzione con fondo di metallo o sdruciolevole. Se utilizzato un ostacolo d'acqua dovrà rimanere asciutto in ogni categoria;
- 2. Serpentine da fare al passo o al trotto. La distanza minima per gli ostacoli delineanti la serpentina da fare al trotto è di 1.8metri;
- 3. Trasporto di un oggetto da una parte all'altra dell'arena (solo oggetti che ragionevolmente possano essere trasportati durante una cavalcata in campagna);
- 4. Passaggio sopra un ponte di legno (larghezza minima suggerita è 90 cm e lungo almeno 182 cm. Il ponte deve essere solido e sicuro e può essere attraversato solo al passo;
- 5. Indossare o togliere un impermeabile;
- 6. Togliere e spostare materiali dalla cassetta delle lettere;
- 7. Passo laterale (side pass). Può essere elevato fino ad un massimo di 30 cm;
- 8. Un ostacolo consistente in un quadrato composto da quattro barriere, pali od altro lunghi da 1.5 a 2 metri. Ogni concorrente dovrà entrare per un percorso prestabilito, girare nella direzione richiesta ed uscire;
- 9. Può essere usato qualsiasi altro ostacolo sormontabile che ragionevolmente possa incontrarsi in un percorso di campagna e che incontri l'approvazione del giudice;
- 10. Possono essere usate combinazioni di due o più ostacoli.

OSTACOLI VIETATI:

- 1. Pneumatici;
- 2. Animali;
- 3. Nascondigli;

4. Tubi in PVC;
5. Smontare;
6. Salti;
7. Ponti mobili o traballanti;
8. Vasca dell'acqua con parti galleggianti o mobili;
9. Fiamme, ghiaccio secco, estintori, ecc.;
10. Barriere o pali posti in modo da rotolare;
11. Ground ties

Il giudice deve ispezionare il percorso a piedi ed ha il dovere-diritto di cambiarlo in qualsiasi modo. Il giudice può togliere o cambiare qualsiasi ostacolo ritenga impraticabile o non sicuro. In qualsiasi momento un ostacolo non appaia sicuro al giudice, dovrà essere riparato o tolto dal percorso. In quest'ultimo caso il punteggio eventualmente attribuito a concorrenti che lo abbiano già affrontato, andrà tolto dal conteggio generale.

RANCH RIDING:

Il proposito di questa gara è di mostrare la versatilità, l'attitudine e i movimenti di un cavallo da lavoro. La classe deve esaltare la predisposizione del cavallo di lavorare ad una velocità di lavoro con ampie falcate con un atteggiamento naturale e tranquillo, rimanendo sotto il controllo del cavaliere. Un leggero contatto con il cavallo va premiato, non sono quindi richieste le redini lunghe. Di primaria importanza sono i modi, la reattività del cavallo mentre esegue le manovre richieste.

INDICAZIONI:

- Non sono ammessi cavalli di età inferiore ai 3 anni;
- Ogni cavallo lavorerà indipendentemente, eseguendo tutte le manovre.
- Il punteggio va da 0 a 100 punti con 70 che indica una performance media;
- Le manovre richieste includono: passo, trotto e galoppo in entrambe le direzioni, trotto e galoppo esteso da almeno una mano, stop cambi di direzione e back;
- Le manovre opzionali possono includere: side pass, giri di 360° o più, cambi di galoppo (semplici o al volo), passo, trotto o galoppo sopra le barriere, e qualsiasi combinazione di manovre che sia ragionevole che un cavallo da lavoro possa eseguire;
- Le manovre possono essere ideate in varie combinazioni con l'approvazione finale del giudice;
- La cadenza e la lunghezza delle falcate devono porre l'enfasi al movimento

in avanti, libero e coprendo la stessa distanza di terreno in tutte le falcate. Le transizioni devono essere eseguite nei punti determinati con gentilezza e prontezza;

- Non è previsto un tempo limite;
- Possono essere usati uno dei 15 pattern indicati ma il giudice può utilizzare altri
- percorsi (rispettando comunque le manovre come sopra indicato) o manovre opzionali;
- Il cavallo che non esegue tutte le manovre sarà posizionato sotto il cavallo che le ha eseguite tutte;
- No sliding stop;
- No redini lunghe;
- È permesso “battere” la sella senza fare riferimento alla diagonale;
- È consentito toccare o afferrare il pomolo o toccare la sella.

EQUIPAGGIAMENTO:

- Sono vietati smalti neri o trasparenti per le unghie del cavallo;
- Sono vietate trecce, elastici che raccolgono code o criniera e nemmeno estensioni artificiali dei crini della coda;
- Si consiglia di non depilare l'interno delle orecchie del cavallo;
- È sconsigliato l'utilizzo di selle e briglie con riporti in argento;
- Si suggerisce, nella prova di Ranch Riding, l'impiego del sottopancia posteriore e del pettorale;
- Il cavallo può essere esibito in filetto, in morso, in bosal o in sidepull.
- Se il cavaliere inizia il percorso con una mano deve terminarlo ad una mano altrimenti il punteggio è 0;
- Sono vietate le protezioni;

Penalita' 1 punto:

- Andatura troppo lenta;
- Troppo flesso con la nuca in una posizione non concessa(incappucciato);
- “Out of frame”;
- Galoppo falso o rottura di andatura al galoppo fino a due falcate;
- Rottura dell'andatura al passo o trotto per due o meno falcate;

Penalita' 3 punti:

- Rottura dell'andatura al passo o al trotto per più di due falcate;
- Rottura dell'andatura al galoppo tranne che in fase di correzione;

- Galoppo falso o galoppo falso per più di 2 falcate;
- Redini troppo lunghe (per manovra);
- Rimanere rovesci per più di due falcate quando si cambia di galoppo;
- Trottare per più di tre falcate quando si effettua un cambio semplice;
- Trottare per più di tre falcate nelle partenze al galoppo o uscendo da un rollback;
- Spostamento considerevole di un ostacolo

Penalita' 5 punti:

- Evidente disobbedienza (calciare, mordere, impennarsi, prendere la mano etc.);

Penalita' 10 punti:

- Aspetto innaturale come cavallo da ranch (E) Off Pattern (OP): Vengono piazzati al di sotto dei cavalli che hanno eseguito tutte le manovre;
- Eliminare o aggiungere manovre;
- Non completare una manovra;
- Ripetute evidenti disobbedienze;
- Uso di due mani, più di un dito tra le redini (split reins) o di dita tra le redini (romal) (E)

Punteggio "0" (zero):

- Equipaggiamento illegale;
- Smalti neri sugli zoccoli del cavallo;
- Criniera e/o coda intrecciate o con extension;
- Abuso intenzionale;

Non è prevista nessuna penalità se si toccano o sfiorano le barriere, ma viene ridotto il punteggio della manovra. Deduzione del punteggio si potrà subire per un "under" o "over" spins.

RANCH TRAIL:

La prova di Ranch Trail dovrebbe testare la capacità del cavallo di affrontare le situazioni incontrate mentre viene cavalcato attraverso una serie di ostacoli che generalmente si trovano, nel corso del lavoro quotidiano nel ranch. Il binomio viene giudicato in base alla correttezza, efficienza e accuratezza nel superare gli ostacoli del percorso, nonché all'atteggiamento e all'attitudine esibiti dal cavallo. L'enfasi del giudizio è nell'identificare il cavallo meglio addestrato, reattivo e ben educato che può interpretare e affrontare correttamente il percorso. Il cavallo da Ranch Trail ideale, dovrebbe avere l'aspetto naturale di un cavallo da ranch dalla testa alla coda in ciascuna manovra. Il percorso del Ranch Trail sarà composto da non meno di sei (6) e non più

di nove (9) ostacoli. È obbligatorio che il cavallo esegua il passo, trotto e galoppo durante il percorso. Il passo può far parte del punteggio dell'ostacolo o essere conteggiato come avvicinamento all'ostacolo. Il percorso al trotto deve essere di almeno 11 metri e valutato come avvicinamento all'ostacolo. La mano del galoppo deve essere specifica, almeno 15m e valutata come avvicinamento all'ostacolo. È necessario prestare attenzione per evitare di creare ostacoli che potrebbero essere pericolosi per il cavallo o il cavaliere. Quando si impostano i percorsi, i responsabili dovranno tenere presente che l'idea non è quella di intrappolare un binomio o di eliminarla rendendo un ostacolo troppo difficile. Tutti i percorsi e gli ostacoli devono essere costruiti tenendo presente la sicurezza per ridurre il rischio di incidenti. L'organizzazione può allestire e adattare il percorso alle condizioni dell'arena. Un percorso all'aperto è consigliato, se è disponibile un terreno adeguato. Essendo una disciplina con singolo concorrente, può richiedere molto tempo, soprattutto con classi numerose, quindi è imperativo che vengano imposte restrizioni di tempo. L'organizzazione attraverso un percorso di prova o una valutazione, selezionerà un percorso che abbia un flusso continuo e positivo che possa essere affrontato in quattro minuti o meno. I giudici devono supervisionare con ispezione il percorso e hanno il diritto e il dovere di modificare il percorso se non è in linea con l'intento della classe. I giudici possono rimuovere o modificare qualsiasi ostacolo che ritengono non sicuro, non negoziabile o inutilmente difficile. Ogni volta che un ostacolo sul percorso diventa non sicuro, dovrà essere riparato o rimosso dal percorso. Se il percorso non può essere riparato e alcuni cavalli hanno completato il percorso, il punteggio per quell'ostacolo sarà detratto da tutti i precedenti partenti in quella classe. Il percorso deve essere progettato utilizzando gli ostacoli e le manovre obbligatorie e altri ostacoli facoltativi. Tutti gli ostacoli che richiedono il salire in sella e lo smontare dalla sella, necessitano che l'organizzazione fornisca una scaletta/ sgabello/ blocco per salire. Il combinare due o più ostacoli è accettabile.

OSTACOLI VIETATI:

- Teloni;
- Ostacoli d'acqua con fondo scivoloso;
- Tubi in PVC utilizzati come salto o calpestio;
- Pneumatici;
- Ponti oscillanti o mobili;
- Tronchi sollevati in modo da consentire loro di rotolare in modo pericoloso;
- Barriere o pali colorati a strisce tipo salto

OSTACOLI E/O MANOVRE OBBLIGATORIE:

- Superare ostacoli a terra, solitamente tronchi o pali. È possibile passarli al passo, trotto o galoppo, ma è richiesta una sola andatura alla volta. Si consigliano tronchi naturali.
- Al Passo: passare su non più di cinque tronchi o pali alti non più di 25cm. Lo spazio tra tronchi o pali dovrebbe essere di 63 - 76 cm. Possono essere posizionati dritti, in curva, a zigzag o sollevati.
- Trotto: trottare su non più di cinque tronchi o pali alti non più di 25 cm. Lo spazio tra tronchi o pali dovrebbe essere compreso tra 92 e 107cm. Possono essere posizionati dritti, in curva, a zigzag o sollevati.
- Galoppo: galoppare su non più di tre tronchi o pali e non più di due consecutivi rialzati non più di 25cm. Lo spazio tra tronchi o pali dovrebbe essere compreso tra 182 e 214cm. Possono essere posizionati dritti, in curva, a zigzag o sollevati
- Apertura, passaggio e chiusura del cancello:
- utilizzare un cancello con anta a cardini e non di corda, che non metta in pericolo cavallo o cavaliere e richieda poco sidepass.
- Passare un ponte di legno: il ponte deve essere robusto, sicuro e da percorrere solo al passo. Il compensato pesante steso a terra è una simulazione accettabile di un ponte. La larghezza minima suggerita deve essere di 91cm di larghezza e almeno 182cm di lunghezza
- Ostacoli da eseguire in Back: gli ostacoli da eseguire in back devono essere distanziati di almeno 72cm. Se elevati, è necessaria una distanza di 77cm, tra una sbarra e l'altra. Indietro tra o intorno ad almeno tre coni. indietro attraverso L, V, U, percorso dritto o di forma simile che può essere elevato non più di 60cm.
- Ostacolo side pass: qualsiasi ostacolo sicuro e di qualsiasi lunghezza può essere utilizzato per dimostrare la reattività del cavallo ai segnali delle gambe. I contenimenti rialzati per il side pass non devono superare i 30cm.
- Trascinare un oggetto: SOLO per classi Open . Si può trainare in un otto completo e può iniziare in entrambe le direzioni. IL cavaliere dovrà far passare la corda sul pomo della sella (con un full dally o half dally) e mantenere così la corda per tutta la durata del traino. Un "full dally" è portare la corda una volta e mezza attorno al pomo, dalla parte anteriore del pomo attorno verso la parte posteriore, non l'opposto. Un "half dally" consiste nel portare la corda per $\frac{3}{4}$ attorno al pomo, dalla parte anteriore del pomo attorno alla parte posteriore, non l'opposto.

OSTACOLI FACOLTATIVI:

possono essere utilizzati ostacoli facoltativi a condizione che gli ostacoli possano essere trovati nel lavoro quotidiano del ranch.

Gli ostacoli opzionali tra cui è scegliere, ma non sono limitati a, sono:

- Un salto la cui altezza centrale non è inferiore a 35cm o superiore a 64cm. Per questo ostacolo è consentito tenersi al pomello della sella.
- Possono essere utilizzati solo animali vivi o finti che normalmente si incontrerebbero in un ambiente esterno di un ranch, ma non per tentare di spaventare un cavallo.
- Trasportare oggetti da una parte all'altra dell'arena.
- Rimuovere e/o sostituire i materiali da una cassetta postale.
- Serpentina attraverso “ostacoli” distanziati di almeno 182cm l'uno dall'altro.
- Attraversare fossati naturali o risalire argini.
- Roteare o lanciare il lazzo verso la testa di un finto manzo.
- Entrare e uscire da un ostacolo.
- Indossare un impermeabile o una giacca.
- Salire e scendere da cavallo. Verrà fornito una scaletta/sgabello/blocco per salire.
- Passare attraverso un ostacolo d'acqua.
- Aprire un cancello a piedi. Verrà fornito una scaletta/sgabello/blocco per salire.
- Alzare i piedi del cavallo.
- Passare attraverso cespugli.
- Ground Tie.
- Condurre a mano il cavallo al trotto.

Sono ammesse le balze e verrà fornito una scaletta/sgabello/blocco per salire A discrezione dell'organizzazione, il percorso deve essere reso disponibile almeno un'ora prima della competizione.

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

che superano gli ostacoli in modo corretto ed efficiente. I cavalli dovrebbero ricevere credito per aver mostrato attenzione agli ostacoli e capacità di affrontare il percorso quando gli ostacoli lo richiedono, rispondendo volentieri ai segnali del cavaliere su ostacoli più difficili. La qualità delle andature la cadenza saranno considerate parte del punteggio della manovra per ogni ostacolo. Ad ogni binomio viene assegnato un punteggio compreso tra 0 e 100 punti con un punteggio di 70 punti iniziali. Al binomio viene assegnato un punteggio in base alla qualità di ciascuna manovra (ad esempio, -1 1/2 estremamente scarso, -1 molto scarso, -1/2 scarso, 0 corretto, +1/2 buono, +1 molto buono, + 1 ½ eccellente). Le valutazioni delle manovre e l'applicazione delle penalità sono determinate in modo indipendente. Le seguenti penalità verranno detratte dal punteggio finale:

1 punto di penalità:

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

3 punti di penalità:

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

- Mancare o schivare parte di un tronco/ostacolo che fa parte di una serie di ostacoli con un arto;

5 punti di penalità:

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

Off-pattern (op):

- Fuori percorso;
- Utilizzo di due mani (eccetto con filetto o hackamore);
- Più di un dito tra le redini divise o qualsiasi dito tra le redini Romal (eccetto se doppie redini);
- 3° rifiuto; ripetuta e palese disobbedienza e non usare durante il traino il Daily così come descritto nelle regole sopra.
- Coloro che sono OP, non possono essere in classifica sopra ad altri concorrenti che hanno completano correttamente il percorso.

Squalifica (dq):

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

PROVA DI REINING:

Il giudice di gara può scegliere uno qualsiasi dei 20 patterns (percorsi) approvati e questo andrà poi eseguito da tutti i concorrenti. Ogni concorrente eseguirà il pattern individualmente e separatamente. Ogni cavallo verrà giudicato immediatamente dal momento in cui entra in arena ed il giudizio cesserà dopo l'ultima manovra. Qualsiasi errore commesso prima dell'inizio del pattern verrà valutato in base alla sua gravità. Dar prova di reining non significa solo guidare il cavallo ma anche controllarlo in ogni suo movimento. Il miglior cavallo da reining dovrebbe essere guidato e controllato con poca o nessuna resistenza e completamente sottomesso. Qualsiasi movimento compiuto di sua iniziativa dovrà essere considerato una mancanza di controllo.

Qualsiasi deviazione dall'esatto percorso scritto, dev'essere considerato come una mancanza, o una temporanea perdita, di controllo e perciò penalizzata in base alla sua gravità. Saranno valutati positivamente la fluidità dei movimenti, la finezza, l'atteggiamento, la rapidità e l'autorità nell'esecuzione delle varie manovre che implicano un controllo sulla velocità. Il punteggio sarà sulla base da 0 ad infinito, con 70 che denota una prestazione media. Alle manovre individuali viene dato un punteggio con un incremento di $\frac{1}{2}$ punto partendo da un minimo di $-1 \frac{1}{2}$ ad un massimo di $+1 \frac{1}{2}$ con un punteggio di 0 che denota una manovra che è corretta ma non presenta grado di difficoltà. Le seguenti infrazioni porteranno ad un "non score" (nessun punteggio):

- Maltrattamento di un animale presente in arena e/o presenza di segni che indichino che un abuso vi è stato, prima o durante la prestazione di un cavallo in gara;
- Impiego di attrezzatura vietata, compresi il filo di ferro sulle imboccature, bosals o barbozzali;
- Impiego di imboccature, bosals o barbozzali vietati; quando si usa uno snaffle bit (filetto) può essere utilizzato un barbozzale ma non deve essere di catena;
- Utilizzo di tack collars (collari con punte all'interno), abbassatesta e chiudibocca;
- Impiego di frustini;
- Applicazione di qualsiasi tipo di dispositivo che alteri il movimento o la circolazione del sangue della coda;
- Non ottemperanza all'obbligo di mostrare l'attrezzatura ed il cavallo al giudice per l'ispezione nel caso venga richiesto;
- Mancanza di rispetto o cattiva condotta da parte del concorrente;
- Non sono ammesse le redini chiuse tranne le regolari redini romal. Il cavaliere potrà riordinare l'avanzo delle redini qualora questo gli impedisse di continuare il percorso ma dovrà essere fatto senza interferire nella prestazione del cavallo; la mano libera del cavaliere può essere impiegata per tenere il romal nel modo abituale.

Le seguenti infrazioni porteranno ad un punteggio finale uguale a zero:

- Impiego di più dell'indice e del primo dito tra le redini;
- Utilizzo di due mani (tranne nell'uso di filetto o hackamore in classi apposite) e cambio di mano;
- Utilizzo del romal in modo diverso da come indicato;

- Mancanza di completare il pattern come descritto;
- Eseguire le manovre in ordine diverso da quello specificato;
- Aggiungere manovre non specificate, come ad esempio:
 - Indietreggiare per più di due passi falcate (4passi);
 - Girare per più di 90 gradi;
- Malfunzionamento dell'attrezzatura che ritardi il completamento del pattern, compresa la caduta di una redine che venga a contatto con il terreno mentre il cavallo è in movimento.
- Recalcitrare o rifiutare un comando ritardando l'esecuzione del pattern;
- Il cavallo prende la mano o il cavaliere non lo guida e diventa impossibile stabilire se il concorrente è sempre sul percorso;
- Trottare per oltre mezzo cerchio o per metà della lunghezza dell'arena;
- Eccesso di spin per oltre 1/4 di giro;
- Caduta del cavallo o del cavaliere.

Il punteggio 0 e il "no score" non sono ammessi nel piazzamento della gara ma lo 0 può procedere in gare a riprese multiple mentre un "no score" non può. Le seguenti infrazioni causeranno una penalità di 5 punti:

- Impiego degli speroni davanti al sottopancia;
- Utilizzo di una qualsiasi delle mani per incutere paura o per premiare il cavallo;
- Tenersi alla sella con una mano. (aggrapparsi);
- Palese disobbedienza del cavallo, tra cui, scalciare, mordere, sgroppare, impennarsi ed impuntarsi;

Le seguenti infrazioni porteranno a 2 punti di penalità:

- Rottura dell'andatura;
- Arresto (freeze-up) durante gli spins o rollbacks;
- Non ottemperanza all'obbligo di prendere il galoppo da fermo o dal passo, nei patterns in cui si entra al passo;
- Non ottemperanza all'obbligo di essere al galoppo al primo marker, nei patterns in cui si entra al galoppo;
- Non ottemperanza all'obbligo di oltrepassare il primo marker prima di iniziare la manovra dello stop.

Iniziare o lavorare sui cerchi o sulle figure a otto, in galoppo falso, verrà valutato come segue: Ogni volta che un cavallo è in galoppo falso, il giudice deve sottrarre un punto. Le penalità per il galoppo falso sono cumulative ed il giudice dedurrà un punto per ogni quarto di cerchio, o frazione, in cui il cavallo sarà in galoppo falso. Il giudice dovrà sottrarre mezzo punto per il ritardo nel cambio di galoppo di una falcata quando il cambio di

galoppo è richiesto nella descrizione del pattern. Verrà sottratto mezzo punto per aver iniziato un cerchio al trotto o esser usciti al trotto da un rollback fino a due falcate. Oltre le due falcate ma meno di mezzo cerchio o metà alla lunghezza dell'arena, costerà 2 punti. Verrà sottratto mezzo punto per eccesso o difetto di spin (overspinning o underspinning) fino ad un ottavo di giro; un punto da un ottavo ad un quarto di giro. Verrà sottratto mezzo punto per non aver rispettato l'obbligo di distanza minima dalla recinzione di 6 metri, quando si compie una manovra di stop o rollback. Nei patterns in cui sono previste delle figure a U, se il cavallo non è in galoppo giusto quando affronta la prima curva in fondo all'arena, verranno attribuite le seguenti penalità: un punto per mezzo giro, due punti per oltre mezzo giro.

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

- Eccessivo aprire della bocca;
- Eccessivo movimento della mandibola, apertura della bocca o sollevamento della testa durante uno stop;
- Eseguire uno stop in modo non armonioso e non diritto ma con il posteriore sobbalzante o eseguire uno stop laterale;
- Rifiuto di cambiar galoppo;
- Anticipare un comando;
- Inciampare;
- Arretrare in modo storto;
- Rovesciare un marker.

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

- Perdita di una staffa;
- Il non rispetto dell'obbligo di eseguire i cerchi o le figure a otto entro i markers non è considerato un errore, a seconda delle condizioni e delle misure dell'arena; però è considerato errore il non eseguire gli stop ed i rollback oltre i markers.

Se viene offerta una sola classe di reining allo show, dovrà essere: Reining all-ages, in cui i cavalli di sei anni e oltre dovranno essere presentati con imboccatura a leve ed i cavalli di cinque anni e più giovani potranno essere presentati indifferentemente in filetto, hackamore o imboccatura a leve.

SHOWMANSHIP AT HALTER:

Nella gara di showmanship devono essere giudicati esclusivamente la capacità del concorrente nell'eseguire, con un cavallo perfettamente pulito ed in buone condizioni,

diverse manovre previste nel pattern con compostezza e sicurezza, mantenendo la posizione del corpo bilanciata, funzionale e corretta. Il cavallo è puramente il mezzo per dimostrare l'abilità e la preparazione del concorrente. La performance ideale in showmanship è data da un concorrente composto, sicuro di sé, vestito in modo accurato che conduce alla capezza un cavallo ben pulito ed in buone condizioni fisiche il quale esegue rapidamente ed efficientemente, con prontezza, armonia, compostezza, sicurezza e precisione, il percorso (pattern) richiesto. La gara di showmanship non è una gara di morfologia e non va come tale giudicata. È obbligatorio che il giudice annunci qualsiasi pattern che debba essere svolto, almeno un'ora prima dell'inizio della gara; se però il giudice richiederà prestazioni supplementari onde decidere sui piazzamenti, l'annunciazione del pattern relativo sarà istantanea. I patterns dovrebbero essere fatti in modo tale da mettere alla prova l'abilità dell'esibitore di presentare efficacemente un cavallo al giudice. Il giudizio in caso di parità sarà a completa discrezione del giudice. Procedimento di gara: può essere richiesto che tutti i concorrenti entrino in arena e poi ognuno, singolarmente esegua la sua prova oppure, può essere richiesto che ogni concorrente entri singolarmente in arena a svolgere il suo pattern nel qual caso sarà necessario un ordine di partenza. Le seguenti manovre sono considerate accettabili: conduzione del cavallo al passo, jog, trotto o trotto allungato, indietreggiare (back) in linea dritta o curva oppure combinazioni di linee diritte e curve; stop; girare di 90 (1/4), 180 (1/2), 270 (3/4), 360 (giro completo) gradi o combinazioni o multipli di questi giri verso destra. Nel pattern deve essere richiesta la manovra di piazzare il cavallo per l'ispezione. Aspetto generale di concorrente e cavallo: Saranno valutati la generale compostezza e sicurezza di sé, l'apparenza ed il portamento durante tutta la gara nonché l'aspetto fisico del cavallo. Apparenza e portamento del concorrente: dev'essere indossato abbigliamento western appropriato. Gli abiti e la persona devono essere curati e puliti. È motivo di squalifica l'uso di ogni tipo d'ausilio artificiale quale, ma non limitato a, accendini, fieno, terra, puntine, ecc. In ogni momento della gara i concorrenti dovrebbero essere composti, sicuri di sé, cortesi, e genuinamente sportivi, prontamente riconoscere e correggere errori nella postura del cavallo. Il concorrente dovrebbe continuare ad esibire il cavallo fino a che la gara non è stata giudicata oppure i concorrenti sono scusati, salvo che il giudice non dia istruzioni diverse. Il concorrente dovrebbe apparire in modo pratico ed efficiente, stare fermo in piedi dritto e muoversi col busto eretto ma sempre in modo naturale evitando posizioni del corpo eccessive, innaturali o animate. Il concorrente deve condurre il cavallo sul lato sinistro, tenendo la lunghina nella mano destra vicino alla capezza e l'avanzo della lunghina stessa avvolta in modo ordinato nella mano sinistra salvo che il giudice non chieda l'ispezione dei denti del cavallo. È preferibile che la mano del concorrente non sia costantemente sul moschettone o sulla catena della

lunghina. La lunghina d'avanzo non dovrebbe mai essere avvolta in modo stretto, arrotolata o piegata. Quando conduce il cavallo il concorrente dovrebbe posizionarsi tra l'occhio e la metà del collo del cavallo (posizione di conduzione). Entrambe le braccia dovrebbero essere piegate al gomito con i gomiti accostati ai fianchi del concorrente e gli avambracci tenuti in posizione naturale. L'altezza delle braccia potrà variare in dipendenza dell'altezza del cavallo e del concorrente ma le braccia non dovrebbero mai essere rigidamente tese. La posizione del conduttore quando segue un giro verso destra è la stessa della posizione di conduzioni salvo che il conduttore dovrebbe girarsi verso la testa del cavallo, il quale dovrebbe spostarsi verso destra (allontanandosi dal conduttore). Per eseguire un back, il conduttore dovrebbe girarsi verso il posteriore del cavallo con la mano destra tesa davanti al proprio costato e camminare in avanti mentre il cavallo indietreggia. Durante il piazzamento del cavallo per l'ispezione, il conduttore dovrebbe stare in posizione angolata rispetto al cavallo, in un punto che sia di fronte alla zona tra l'occhio ed il muso dell'animale e non dovrebbe mai abbandonare la testa del cavallo. È richiesta l'applicazione da parte del conduttore, del "metodo Quarter" durante l'ispezione. Gli esibitori dovrebbero assumere una posizione che sia sicura per loro stessi e per il giudice. La posizione del conduttore non dovrebbe ostruire la veduta del giudice sul cavallo e nel frattempo non dovrebbe mai perdere di vista il giudice stesso. Il concorrente non dovrebbe mai avvicinarsi troppo agli altri concorrenti durante l'allineamento testa-coda o fianco a fianco. Quando si muove intorno al cavallo, il conduttore dovrebbe cambiare lato stando davanti al cavallo impiegando un numero minimo di passi per poi assumere la stessa posizione sul lato destro che aveva sul lato sinistro. Condurre, retrocedere, girare ed iniziare a piazzare, dovrebbe essere fatto stando sul lato sinistro del cavallo. In nessun momento il conduttore dovrà trovarsi direttamente di fronte al cavallo. Il conduttore non dovrà mai toccare il cavallo con mani o piedi oppure dirigere il cavallo con evidenti movimenti dei piedi durante il piazzamento. Aspetto del cavallo: Le condizioni fisiche del cavallo e la sua salute generale devono essere evidenti. Il pelo deve essere pulito, ben spazzolato ed in buone condizioni. Criniera, coda, ciuffo frontale e ciuffo al garrese non devono portare ornamenti (nastri, fiocchetti, ecc.). La lunghezza della criniera e della coda possono variare ma devono essere ordinati, puliti e liberi da nodi. La criniera dev'essere pareggiata o può essere tagliata a spazzola ma il ciuffo frontale e quello al garrese devono essere lasciati. Possono essere tosati le ciglia, peli lunghi sulla testa e sugli arti e la zona dietro le orecchie dove passa la capezza salvo che non sia proibito da leggi locali. Gli zoccoli devono essere correttamente pareggiati e, se il cavallo è ferrato, i ferri devono essere idonei ed i chiodi in ordine. Gli zoccoli devono essere puliti e possono essere tinti di nero, lucidati o portati allo stato naturale. L'attrezzatura dovrebbe essere adatta, in ordine, pulita ed in buono stato.

PERFORMANCE:

Il concorrente dovrebbe dare una prestazione accurata, precisa, armoniosa ad una velocità ragionevole. Un aumento della velocità aumenta il grado di difficoltà della prestazione però accuratezza e precisione non dovrebbero essere sacrificate alla velocità. Il cavallo dovrebbe farsi condurre, fermarsi, retrocedere, girare e piazzarsi volentiersamente, rapidamente e prontamente con il minimo di aiuti visibili ed udibili. Gravi disubbidienze del cavallo, non porteranno a squalifica ma dovrebbero essere severamente penalizzati ed il concorrente non dovrebbe piazzarsi meglio di chi ha svolto il pattern correttamente. Gli eccessi di addestramento ed allenamento, maltrattamenti volontari o mancanza di controllo del cavallo da parte del conduttore saranno causa di squalifica. Il cavallo dovrebbe essere condotto direttamente sul giudice o via dal giudice in linea dritta o curva e assumere prontamente e liberamente l'andatura richiesta. La testa ed il collo del cavallo dovrebbero essere dritti ed in linea con il corpo. L'arresto (stop) dovrebbe essere eseguito senza esitazione, con sollecitudine, armoniosamente e con il corpo del cavallo dritto. Il cavallo dovrebbe retrocedere prontamente con la testa, collo e corpo allineati in linea dritta o curva secondo quanto richiesto. Quando si gira il cavallo di 90 gradi o meno, dovrebbe girare a destra. Nei giri superiori ai 90 gradi, la volta ideale consiste nel cavallo che fa perno sul posteriore destro mentre incrocia gli anteriori con il sinistro davanti dal destro. Un concorrente il cui cavallo fa perno sul posteriore sinistro non sarà penalizzato ma il concorrente con il cavallo che farà perno sul posteriore destro dovrebbe essere considerato più meritevole. I cavalli dovrebbero essere piazzati rapidamente con gli arti in appiombo sotto il corpo. Un "pull turn" verso sinistra non è una manovra consentita.

ERRORI:

Gli errori si classificano in minori, maggiori e gravi. Il giudice stabilirà la corretta classificazione di un errore basandosi sul grado e/o la frequenza dell'infrazione. Un errore di minor gravità porterà alla riduzione di 3 punti dal punteggio del concorrente. Un errore maggiore risulterà in una sottrazione dal punteggio di 5 punti. Un concorrente che commette un errore grave porterà alla sottrazione di 10 punti, non deve essere squalificato ma sarà piazzato dietro a tutti gli altri concorrenti che hanno svolto il pattern correttamente.

Errori nell'aspetto generale del conduttore e del cavallo comprendono:

- Cavallo mal pulito, mal preparato e di scarsa condizione fisica;
- Capezza o lunghina sporca, logora o mal adattata;
- Movimenti eccessivamente rigidi, artificiali o innaturali mentre si gira

attorno al cavallo o lo si conduce;

- Tenere costantemente la mano sulla catena della lunghina, avanzo della lunghina strettamente arrotondata attorno alla mano o trascinata per terra;
- Invertire la posizione delle mani o tenere la lunghina con entrambe le mani salvo il caso in cui ci si prepari a mostrare i denti al giudice.

Errori di prestazione comprendono:

- Cavallo che si ferma storto o sposta l'anca fermandosi, piazzandosi o semplicemente quando è fermo.
- Cavallo non piazzato in modo squadrato o impiego eccessivo di tempo per piazzarlo
- Mancanza di effettuare le manovre richieste ai segnali (marker) pur rispettando il pattern.
- Cavallo che procede ondeggiando.
- Cavallo che indietreggia, cammina o gira storto o in modo indolente.
- Cavallo che durante il pivot manca di far perno su di un posteriore in modo fisso oppure che incrocia all'interno (anteriore sinistro dietro a quello destro, girando verso destra).
- Cavallo che tiene la testa e/o il collo storto quando viene condotto, durante l'arresto o in retromarcia.

VALUTAZIONE:

Il punteggio sarà attribuito da 0 a 100, con 70 che denota una prestazione media. Alle singole manovre verrà assegnato un punteggio, con incrementi di 1/2 punto, che spazia tra -3 a + 3 con "0" (zero) che indica una manovra eseguita correttamente senza alcun grado di difficoltà. Al termine di ogni singola prova il Giudice attribuirà un ulteriore punteggio da 0 a 5, e riguarderà la forma e l'efficacia del concorrente.

Errori minori (-3 punti):

- Rottura di andatura al passo o al troppo fino a due falcate; fino a 1\8 di giro in meno od in più;
- Toccare o urtare un cono;
- Piede perno che slitta durante il pivot;
- Spostare un piede nel pivot o alzarlo e metterlo nello stesso posto;
- Spostare un piede durante l'ispezione o alzarlo e metterlo nello stesso posto;

Errori maggiori (-5 punti):

- Non eseguire l'andatura richiesta e non fermarsi entro i 3 metri Rottura di andatura al passo o al trotto per più due falcate;
- Trovarsi con il marker tra cavallo ed esibitore;

- Muovere molto le anche durante un pivot od un giro;
- Non rimanere piazzato durante l'ispezione;
- Il cavallo rimane con un piede in riposo durante l'ispezione;
- Effettuare da $1\frac{1}{8}$ a $1\frac{1}{4}$ di giro in più o in meno;

Errori gravi (-10 punti):

Non portano a squalifica ma in fondo alla classifica, dietro a concorrenti che non hanno commesso errori gravi, comprendono:

- L'esibitore non è nella posizione richiesta durante l'ispezione;
- Posizione davanti al cavallo durante il back;
- L'esibitore tocca il cavallo, tocca gli zoccoli con la punta del piede o con la gamba durante il set up;
- Perdita della longhina o tenere la catena o due mani sulla longhina;
- Disobbedienza grave incluso impennarsi e rampare;
- Cavallo continua a muoversi;

Motivi di squalifica: (esclusione dal piazzamento)

- Mancanza di controllo sul cavallo che metta in pericolo il conduttore, altri cavalli o concorrenti, compreso il cavallo che sfugga al conduttore;
- Mancanza da parte del conduttore di portare il numero corretto in modo visibile;
- Intenzionale maltrattamento del cavallo;

