



## REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO RANCH REINING SEF-ITALIA

### PERCORSI

A) Sono stati scelti 8 pattern dei 10 approvati dal ROOL BOOK che verranno eseguiti nei giorni 13-16 Ottobre presso la Fiera Milano cavalli. Ad ogni giornata di gara, corrispondono 2 pattern per ogni categoria. Le Categorie per il CAMPIONATO ITALIANO RANCH REINING, sono:

OPEN, NO-PRO e YOUTH.

### PREMI

Il montepremi sarà suddiviso per i primi 3 classificati di ogni categoria. Ai primi due classificati di ogni categoria, verrà consegnata fibbia di riconoscimento come CHAMPION e RESERVE CHAMPION oltre coppa e coccarda. Verranno premiati con coccarde fino al 9° classificato per categorie

### PUNTEGGI E CREDITI

Per la finale che si terrà Domenica 16 Ottobre verranno presi i 3 punteggi migliori ottenuti durante le Performance del 10/07 -11/09 -13/10-14/10-15/10.

Verranno attribuiti crediti formativi per il passaggio di categoria o per accedere a corsi Istruttori di livello superiore:

1° class. = 4 crediti , 2° class.=3 crediti, 3° class= 2 crediti oltre il 4°=1 credito

Per la finale di Domenica 16 Ottobre i crediti verranno considerati doppi.

### SVOLGIMENTO GARA:

I cavalli con hackamore e snaffle bit devono essere condotti a due mani, i cavalli con imboccature a leve devono essere condotti ad una mano

I cavalli con più di 5 anni devono essere condotti con imboccatura a leve e ad una mano

E' concesso nella categoria YOUTH, condurre il cavallo a due mani anche con imboccatura a leve

E' concesso nella categoria NO-PRO, condurre il cavallo con snaffle bit a due mani oltre i 5 anni di età del cavallo

POSSONO PARTECIPARE ALLE CATEGORIE:

cavalli oltre i 3 anni

Un cavallo può gareggiare con più cavalieri fino ad un massimo di due nella stessa categoria o di categoria inferiore. Es. un No-pro non può gareggiare con un cavallo da OPEN ma può gareggiare con un cavallo da NOVICE.



## GIUDIZIO E PUNTEGGI:

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.

b) Dar prova di REINING non significa solo guidare il cavallo, ma controllarlo in ogni suo movimento. Il cavallo dovrebbe essere controllato con poca o nessuna resistenza. Qualsiasi movimento compiuto di sua iniziativa dovrà essere considerato una mancanza di controllo. Sarà valutato positivamente la fluidità dei movimenti, la finezza, l'atteggiamento, la rapidità e l'autorità nell'esecuzione delle varie manovre.

c) Il punteggio sarà sulla base di 0 ad infinito con 70 che denota una prestazione media.

## INFRAZIONI CHE PORTANO AD UN "NO SCORE" ( nessun punteggio):

1) Maltrattamento del cavallo in arena e/o presenza di segni che indichino un abuso prima o durante la prestazione del cavallo in gara

2) Impiego di attrezzatura vietata (filo di ferro sulle imboccature, bosals o barbozzali vietati)

3) Impiego di imboccature vietate (se si usa uno snaffle bit è concesso il barbozzale ma non a catena)

4) Utilizzo di tack collar (collari con punte) tie down (abbassatesta) chiudibocca

5) Impiego di frustini

6) Applicazione di dispositivi che alterino il movimento e la circolazione del sangue della coda

7) Non mostrare l'attrezzatura al giudice per l'ispezione

8) Cattiva condotta del concorrente

9) Utilizzo di redini chiuse se non ROMAL. Il cavaliere potrà riordinare l'avanzo delle redini, qualora gli impedisse di continuare il percorso, ma dovrà essere fatto senza interferire nella prestazione del cavallo, durante un'esitazione o una sosta: la mano libera del cavaliere può essere impiegata per tenere il romal nel modo abituale.

## PUNTEGGIO = 0

1) Impiego di più dell'indice o del primo dito tra le redini

2) Utilizzo di due mani (tranne nell'uso dello snaffle bit o hackamore in classi apposite) cambio della mano

3) Utilizzo del ROMAL errato

4) Non completamento del PATTERN come descritto

5) Diversa esecuzione dell'ordine delle manovre

6) Aggiungere manovre

7) Malfunzionamento dell'attrezzatura, compresa la caduta di una redine che venga al contatto del terreno durante l'esecuzione

8) Rifiutare o recalcitrare un comando che rallenti l'esecuzione



9) Il cavaliere prende la mano o è incontrollato

10) trottare per oltre mezzo cerchio o per metà della lunghezza dell'arena.

11) Over spin o Under Spin (eccesso di spin) per oltre 1/4 di giro

12) Caduta del cavallo o del cavaliere

### 5 punti di penalità:

1) Impiego degli speroni davanti al sottopancia

2) Utilizzo di una qualsiasi delle mani per incutere paura o premiare il cavallo

3) Tenersi alla sella con una mano

4) Palese disobbedienza del cavallo, scalciare, mordere, sgroppare, impennarsi ed impuntarsi

### 2 punti di penalità:

1) Rottura dell'andatura

2) Arresto (freeze--up) durante gli spin o rollbacks

3) Non prendere il galoppo da fermo o al passo nei pattern dove si entra al passo

4) Non essere al galoppo al primo marker, nei patterns in cui si entra al galoppo

5) Non oltrepassare il primo marker prima di iniziare la manovra di stop

6) quanto nelle figure ad U il cavallo non è al galoppo giusto quando affronta la prima curva per oltre mezzo giro

### 1 punto di penalità:

1) Per eccesso o difetto di Spin da un ottavo ad un quarto di giro

### 1/2 punto di penalità:

1) Ritardo nel cambio di galoppo di una falcata

2) Aver iniziato un cerchio al trotto o essere usciti dal rollback al trotto fino a due falcate.

3) Per eccesso o difetto di spin (overspinning e underspinning) fino ad un ottavo di giro

4) Per non aver rispettato l'obbligo di distanza minima di 6 metri dalla recinzione nella manovra di stop o rollback

5) Nelle figure ad U, se il cavallo non è in galoppo giusto quando affronta la prima curva in fondo all'arena per mezzo giro

### GALOPPO FALSO:



Ogni volta che il cavallo è in galoppo falso ,il giudice sottrae un punto. Le penalità sono cumulative e verrà attribuito un punto di penalità per ogni quarto di cerchio o frazione. Verrà sottratto mezzo punto per il ritardo nel cambio di galoppo di una falcata.

### **ERRORI VALUTATI IN BASE ALLA GRAVITA' MA NON SARANNO CAUSA DI SQUALIFICA:**

- 1)Eccessivo aprire la bocca
- 2)Eccessivo movimento della mandibola, alzare la testa durante lo stop
- 3)Eseguire lo stop in modo non armonioso,non dritto o conil posteriore sobbalzante
- 4)rifiuto di cambiare galoppo
- 5)anticipare un comando
- 6)arretrare storto
- 7)Rovesciare un marker
- 8)Perdita di una staffa
- 9)Il non eseguire cerchi o le figure a otto entro i marker