



Regolamento Nazionale REINING



APPLICABILITA' DELLE NORME

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

- dagli organizzatori delle manifestazioni
- da chi partecipa o fa partecipare i propri cavalli a manifestazioni
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni

Le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della SEF Italia 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.

NORME COMUNI

- Tutte le gare ufficiali svolte in Italia devono essere approvate dalla SEF Italia tramite il DIPARTIMENTO REINING e seguono il regolamento SEF Italia DIPARTIMENTO REINING.
- Il DIPARTIMENTO REINING si assume il diritto di aggiornare, se necessario, o apportare modifiche al suddetto regolamento durante tutto il corso dell'anno. Ogni modifica sarà parte integrante dello stesso e dovrà essere rispettata da ogni tesserato.
- Il cavallo non può fare più di quattro ingressi giornalieri con ingressi intervallati di 30 minuti.

METODO DI QUALIFICAZIONE IN AMBITO REGIONALE

- Ogni regione organizzerà nel proprio territorio da un minimo tre ad un massimo di sette tappe valide per il campionato regionale di categoria. Tutte le tappe dovranno essere organizzate con i medesimi criteri (ogni classe dovrà mantenere la stessa tassa d'iscrizione per tutte le tappe).
- Per una migliore organizzazione ogni regione dovrà comunicare al momento della stesura del calendario se intende organizzare delle manifestazioni.
- Ogni regione dovrà inviare via mail entro 5 giorni dal termine dello show i risultati alla segreteria. 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. Le regioni dovranno però gestire le classifiche dei campionati regionali per determinare i vincitori delle varie categorie.
- I programmi (per gare a valenza nazionale e regionale) dovranno contenere per essere approvati tutti i dati circa lo show ed in particolare:
 1. Nominativo del comitato organizzatore.
 2. Luogo e natura dell'impianto (coperto, scoperto, dimensioni).
 3. Nominativo del responsabile del comitato organizzatore e suo numero telefonico (dovrà obbligatoriamente essere tesserato SEF Italia).
 4. Nominativo del segretario del concorso e suo numero telefonico.
 5. Programma tecnico ed orario delle categorie.



6. Costo dei box o dei contributi di partecipazione.
7. I risultati di tutte le competizioni potranno essere inviati solo via email a equitazione@sef-italia.it.
8. Tutte le competizioni dovranno prevedere le seguenti 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, Youth/Rookie, Prime Time Open, Prime Time Non Pro.
9. Sono consentite 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 SEF Italia e sarà necessario eseguire i controlli antidoping (uno ogni 20 cavalli iscritti).
11. I programmi di tutte le manifestazioni a livello nazionale e regionale saranno pubblicati sul sito ufficiale SEF Italia e per tutti i programmi a livello regionale ogni referente regionale SEF Italia in collaborazione con le associazioni regionali si farà carico di inviare i propri programmi alla segreteria SEF Italia. La segreteria si farà carico di variare date solo previa richiesta scritta da parte dei Comitati Organizzatori e dopo l'approvazione del Dipartimento Reining SEF Italia. Ogni cambiamento di data sarà comunque pubblicato sul sito ufficiale SEF. L'eventuale spedizione della stampa dei programmi è comunque a totale carico dei comitati organizzatori.

REGOLAMENTO CAMPIONATO A SQUADRE SEF Italia

Metodo di selezione delle squadre:

Il referente Regionale SEF Italia sceglierà in collaborazione con SEF Italia 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. Il coach dovrà essere un Tecnico di III° livello Reining SEF Italia in caso nella regione non vi siano presenti si potranno scegliere altre persone.

Categorie del campionato a squadre: Open, Intermediate Open, Limited Open, Non Pro, Intermediate Non Pro, Limited Non Pro, Novice Horse Open, Novice Horse Non Pro, Ladies, Novice Riders, Rookie, Youth14/18, Youth<13, Youth/Rookie, Prime Time Open, Prime Time Non Pro.

REGOLAMENTO CAMPIONATO REGIONALE

Il referente REINING SEF Italia avrà l'obbligo di collaborare con le associazioni 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, 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 SEF Italia "A". Per iscriversi alle categorie è sufficiente la patente di base "A" rilasciata dai Centri Ippici affiliati a SEF Italia, anche con un cavallo non di proprietà purché in possesso del passaporto.

L'iscrizione alle gare non potranno superare i € 30,00 a categoria.

SPECIAL EVENTS

Per gli special events è obbligatorio proporre tutte le 6 classi. Chi intendesse organizzare degli special events dovrà comunque dichiararlo alla stesura del calendario. Le date ed i montepremi non potranno essere cambiate nei tre mesi antecedenti l'effettuazione dello show.

Trofei: Le regioni che intendono distribuire premi durante le loro tappe dovranno usufruire dei trofei ufficiali, oppure targhe ufficiali o premi a scelta.

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 punteggio salvo diversa valutazione del comitato organizzatore.

Ogni cavaliere ad inizio anno sarà inserito nel sistema informatico centrale con una residenza sportiva corrispondente a quella di dove è avvenuto il rinnovo o il rilascio della Patente SEF Italia. Chi intendesse spostare la propria residenza sportiva per gareggiare in una regione differente a quella di residenza dovrà inviare comunicazione scritta alla SEF Italia e prima dell'inizio del campionato. Non saranno accettati cambiamenti di residenza dopo l'effettuazione della prima tappa del campionato. La residenza sportiva viene automaticamente riportata alla regione di residenza al momento del rinnovo ad inizio anno. E' necessario quindi comunicare la variazione ogni anno.

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 SEF Italia, soggetto quindi agli interventi previsti dalla normativa della Società Sportiva.

Ogni regione è responsabile dell'organizzazione dello show: dovrà garantire la presenza di un'ambulanza, di un medico, di un veterinario e di un maniscalco di servizio nonché un'arena e un campo prova ove siano previsti tutti gli standard obbligatori di sicurezza. Anche gli adempimenti fiscali (ove necessario) saranno a carico dei comitati organizzatori.

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

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

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



Sono da considerarsi SPECIAL EVENTS:

- FUTURITY 3 yrs old: riservato ai cavalli di 3 anni in tutte le categorie.
- 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 anni in tutte le categorie.
- MATURITY: riservato a cavalli fino a 8 anni in tutte le categorie.

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO DEBUTTANTI

La qualificazione per il campionato italiano debuttanti si svolgerà solo in ambito regionale. Durante le gare approvate dal DIPARTIMENTO REINING.

Il campionato italiano debuttanti si svolgerà in varie tappe di qualificazione in ambito regionale con una finale unica.

Metodo di qualificazione in ambito regionale:

Ogni regione organizzerà nel proprio territorio un minimo di quattro tappe, e si qualificheranno alle finali del Campionato Italiano di categoria coloro che hanno partecipato ad almeno due tappe (se le regioni hanno fissato in calendario solo 4 tappe) o tre tappe (se le regioni hanno fissato in calendario più di 4 tappe) la partecipazione vale per ogni singola categoria. Tutte le tappe dovranno essere organizzate con i medesimi criteri; ogni classe dovrà mantenere la stessa tassa d'iscrizione per tutte le tappe. I primi tre classificati di ogni categoria accederanno alla finale del campionato italiano debuttanti.

Categorie del campionato italiano debuttanti: Green Level, Novice Riders 2 mani, Shorth Stirrup, Rookie Youth Bis, Novice Riders Bis.

CATEGORIE

Green Level: Fa parte del solo campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali si può partecipare con minimo la Patente SEF Italia "A" presa almeno da tre mesi e Patente SEF Italia "A1", "B" o "C" 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 di Primo Livello sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di due entrate. Si può partecipare ha questa categoria solo per un anno.

Eccezioni per la categoria Green: Si possono utilizzare due mani con filetto, 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.

Shorth Stirrup: Fa parte del solo campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali si può partecipare con minimo la Patente SEF Italia “A” presa almeno da tre mesi e Patente SEF Italia “A1”, “B” o “C” rilasciata l’anno in corso. E’ una categoria riservata a cavalieri fino a 13 anni di età, anche chi compie i 14 anni nel corso dell’anno rimane Shorth Stirrup per l’intera stagione. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi. Tutti i cavalieri di questa categoria sono obbligati ad indossare un caschetto protettivo, omologato, in campo gara e in campo prova. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico di Primo Livello sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di tre entrate.

Novice Riders 2 Mani: Fa parte del solo campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali si può partecipare con minimo la Patente SEF Italia “A” presa almeno da tre mesi e Patente SEF Italia “A1”, “B” o “C” 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 di Primo Livello 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.

Rookie Youth BIS: Mantiene il regolamento come per la Rookie Youth tranne che per le varianti sotto riportate. Fa parte solo del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali, si può partecipare con minimo Patente SEF Italia “B” o Patente SEF Italia “C” 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 di Primo Livello sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di due entrate.

Novice Riders BIS: Mantiene il regolamento come per la Novice Riders tranne che per le varianti sotto riportate. Fa parte solo del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali si può partecipare con minimo Patente SEF Italia “B” o Patente SEF Italia “C” 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 di Primo Livello sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di due entrate. Si può partecipare ha questa categoria solo per un anno.

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

Rookie: Fa parte del campionato Italiano SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E’ obbligatorio per partecipare la patente “C” SEF Italia. Può montare cavalli non di sua proprietà. Un cavallo non potrà fare più di due entrate. E’ consentito montare anche a due mani con filetto, bosal o morso regolamentare. Chi comincia il percorso a una mano non può concluderlo a 2 mani. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.



Youth Rookie: Fa parte del campionato Italiano SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E' obbligatorio per partecipare la patente "C" SEF Italia. E' 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. Un cavallo non potrà fare più di due entrate. 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 SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E' obbligatorio per partecipare la patente "C" SEF Italia. E' 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.

Youth <13: riservata ai cavalieri youth (vedi sopra) di età inferiore ai 13 anni.

Novice Riders: Fa parte del campionato Italiano SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E' obbligatorio per partecipare la patente "C" SEF Italia. E' una categoria per cavalieri Non Pro. Passa di categoria alla fine dell'anno. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Ladies: Fa parte del Campionato Italiano SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E' obbligatorio per partecipare la patente "C" SEF Italia. Gara riservata a sole donne. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Novice Horse Open e Non Pro: Fa parte del campionato Italiano SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E' obbligatorio per partecipare la patente "C" SEF Italia. 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. Passano di categoria alla fine dell'anno. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Limited Non Pro: Fa parte del campionato Italiano SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E' obbligatorio per partecipare la patente "C" SEF Italia e Tessera. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Intermediate Non Pro: Fa parte del campionato Italiano SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E' obbligatorio per partecipare la patente "C" SEF Italia e Tessera. 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. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Non Pro: Fa parte del campionato Italiano SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E' obbligatorio per partecipare la patente "C" SEF Italia. 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 SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E' obbligatorio per partecipare la patente "C" SEF Italia. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Intermediate Open: Fa parte del campionato Italiano SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E' obbligatorio per partecipare la patente "C" SEF Italia.

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. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

Open: Fa parte del campionato Italiano SEF Italia, del campionato regionale SEF Italia e associazioni regionali. E' obbligatorio per partecipare la patente "C" SEF Italia e Tessera. Gara aperta a tutti i cavalieri. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

SPECIFICHE SULLE CATEGORIE DI CAVALIERI

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

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

OPEN: sono annualmente classificati cavalieri OPEN tutti i cavalieri.

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

Il cavallo che partecipa ad una gara riservata ai Non Professionisti deve essere di proprietà del cavaliere o della primissima parentela (vedi sopra) o può essere di proprietà di un syndacate. I facenti parte del syndacate dovranno però avere un legame di parentela fra di loro. Se un cavaliere Non Pro riacquista un cavallo di sua proprietà venduto in precedenza non potrà partecipare a gare Non Pro prima di 180 giorni dalla data di vendita dello stesso.

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

Le condizioni per cui un professionista può passare alla categoria Non Pro sono: un professionista, che per

3 anni non addestra o monta in gara cavalli di terzi, quindi non riceve compensi diretti o indiretti, può dichiarare il suo stato di Non Pro al Dipartimento Reining il quale, dopo aver valutato la dichiarazione, comunicherà la propria decisione in merito.

I cavalieri non professionisti si dividono in NON PRO, INTERMEDIATE NON PRO, LTD NON PRO,

ROOKIE, YOUTH, ROOKIE/YOUTH, NOVICE RIDERS, LADIES e PRIME TIME.



ISCRIZIONI ALLE GARE

Le iscrizioni alle gare, cioè il modulo compilato con il contratto di partecipazione, nome dei cavalli e cavalieri partecipanti, 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 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 che non è in regola con il tesseramento, con il pagamento del contributo di partecipazione o dell'iscrizione alla gara, non può partecipare alle gare.

Gli addetti ai lavori che non prendono parte alle competizioni ma sono presenti in campo prova devono essere in possesso di patente SEF Italia. Anche chi partecipa solo ai Pay Time dovrà esibire la tessera e patente SEF Italia. 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 è necessaria per partecipare a gare approvare (quindi tutte le categorie qualificanti per il campionato italiano SEF Italia) 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 in corso di validità.

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 SEF Italia. Se le stesse non vengono prodotte e i dati non sono inseriti nel programma software in dotazione ad ogni segreteria, non sarà possibile prendere parte alle competizioni.

PASSAPORTO CAVALLI

Ogni cavallo dovrà essere in possesso di un passaporto.

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 o regionale. Le eventuali sanzioni derivanti da una positività del cavallo saranno applicate in ambito internazionale.

TENUTA DEL CAVALIERE E NORME COMPORTAMENTALI

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

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

RESPONSABILITA'

OGNI PARTECIPANTE DOVRA' ESSERE IN POSSESSO DI PATENTE SEF ITALIA DEL CAVALIERE VALIDA PER L'ANNO IN CORSO E OGNI CAVALLO DOVRA' AVERE IL PASSAPORTO. SEF IATLIA NON SI ASSUME NESSUNA RESPONSABILITA' IN CASO DI DANNI O RICHIESTA DI RISARCIMENTO DA PARTE DI QUALSIASI COMITATO PARTECIPANTE O SPETTATORE.

REGOLE PER GIUDICARE

A. GENERALE

Montare un cavallo da Reining non significa solamente guidarlo, ma controllare ogni suo movimento. Il miglior cavallo da Reining deve essere guidato o controllato senza che opponga la minima resistenza. Qualsiasi movimento compiuto dal cavallo di sua iniziativa deve essere considerato mancanza di controllo. Ogni deviazione dal pattern deve essere considerata come una mancanza o perdita temporanea di controllo e quindi penalizza a secondo della gravità della deviazione.

Saranno valutati ed apprezzati dal giudice la fluidità dei movimenti, la finezza, l'attitudine, la velocità e l'autorità nello svolgere le varie manovre, oltre al controllo della velocità fattore che aumenta il grado di difficoltà e lo rende più piacevole a vedersi.

B. PUNTEGGIO

1. Il punteggio varierà da 0 a infinito con 70 che denota uno svolgimento medio del percorso. Ogni manovra è punteggiata con incrementi di mezzo punto con un minimo di -1 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.

2. 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. 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). Se un pari merito sussiste dopo il



run off i concorrenti verranno nominati co-champions e verrà determinato il vincitore dei premi (trofeo, coccarde ecc.) con il lancio della monetina. Il cavallo che non ritornerà a disputare il run off senza che ci sia stato un accordo in tal senso perderà il primo posto e sarà premiato come secondo classificato 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 run off e saranno piazzati nelle posizioni per le quali sono arrivati a pari merito (esempio 4-5-6-7 posto).

3. Equipaggiamento:

a) Specifiche su hackamore: flessibile, intrecciato, in corda, in pelle oppure bosal in corda la cui parte centrale è in corda o cavo flessibile con un diametro massimo di tre quarti di pollice misurato alla guancia, nessun materiale rigido sarà permesso sotto la mascella oppure sulla capezza in connessione con il bosal incurante di quanto sia imbottito o coperto. I bosal in crine di cavallo sono proibiti. Questa regola non si riferisce ai così detti hackamore meccanici che sono illegali.

b) Specifiche sugli snafflebit: convenzionale con anelli tondi, a forma di uovo, a forma di D, ma non più grandi di 4 pollici e non più piccoli di 2 pollici. La circonferenza interna dell'anello deve essere libera da redini, barbozzali o tastiera in quanto fornirebbe una leva. L'imboccatura deve essere rotonda, ovale o a forma di uovo, liscia, di metallo senza fili. Può essere intarsiato ma liscio e/o avvolto da materiale o rivestimento non rigido (latex). Le barre devono essere un minimo di 5/16 di pollice di diametro misurati ad un pollice dalla guancia con un graduale rimpicciolimento verso il centro dello snaffle. Il barbozzale in cuoio è optional mentre i barbozzali a catena non sono accettati. Questi requisiti rimangono gli stessi per tutte le classi nelle quali un cavaliere può usare uno snafflebit.

c) Con riferimento a morsi si intende anche l'utilizzo di morsi con barbozzale che hanno un'imboccatura intera o spezzata, con leve che agiscono con effetto leva. Tutti i morsi con barbozzale non devono avere marchingegni meccanici e devono poter essere considerati morsi standard western si intende:

- 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.
- 4) Morsi che creano pressione sulla testa del cavallo (slip e gag bits) e filetti levatori, imboccature "donuts" e "flat polo" non sono accettabili.

d) Tranne che per le classi snafflebit, freestyle e Green e Ride Class, nelle altre classi si utilizza solo una mano sulle redini e la mano non può essere cambiata. 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 è permesso fra le redini nell'uso delle split reins. La violazione di questa regola darà zero come punteggio finale (penalty score zero). Nelle classi SEF Green and Ride, il cavaliere non potrà cambiare la mano con cui tiene le redini né prendere le redini con due mani.



e) 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.

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

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

5. Il cavaliere potrà riordinare le redini in eccesso in qualsiasi momento sia concessa una sosta al cavallo durante il percorso (il cavallo dovrà essere completamente fermo). Quando viene usato il romal, il polso del cavaliere dovrà essere piatto e rilassato. Il pollice dovrà essere sopra le redini e la mano chiusa intorno alle redini stesse. Nessun dito fra le redini è permesso. La mano libera potrà tenere le redini in eccesso del romal ma deve essere rilassata e vi devono esserci almeno 16" di romal tra la mano libera e la mano usata per guidare il cavallo. Se la mano libera che tiene il romal accorcia oppure altera la tensione delle redini sull'imboccatura, il punteggio sarà zero con l'eccezione di quando al cavallo è permesso essere completamente fermo durante l'esecuzione di un pattern.

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

7. Il punteggio sarà 0 se:

- a) non vi è solo l'indice o il primo dito tra le redini;
- b) si usano due mani (a parte nelle categorie Snaffle Bit, Hackmore a due mani) oppure se si cambia mano;
- c) si usa il romal in maniera diversa da come specificato al punto 5;
- d) non si completa il pattern come descritto;
- e) si effettuano le manovre non dell'ordine richiesto
- f) si includono manovre non richieste quali, ma non solo:
 1. indietreggiare per più di quattro passi;
 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);

- 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.

N.B.: Ne uno 0 ne un No Score si possono piazzare in un go round o in classi da un solo go e uno 0 NON potrà avanzare in una competizione con più go (vedi Futurity) anche No score non potrà partecipare al go successivo. Durante una finale i cavalli che ottenessero un punteggio 0 o non entrassero in gara (scratch) hanno il diritto ad un premio. Il punteggio zero dà 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.

8. 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;
- d) il cavallo disubbidisce – ciò include calciare, rampare, moderare, sgroppare, impennarsi.

9. Si applica una penalità di 2 punti quando:

- a) Il cavallo rompe l'andatura (trotto o passo). Nota: cambi di galoppo semplici sono permessi nelle categorie Green. Non viene applicata alcuna penalità per aver rotto al trotto durante il cambio di galoppo. Nelle classi SEF Ride, possono essere alterati i percorsi inoltre, se viene specificato che è richiesto un cambio di galoppo semplice, non verrà applicata alcuna per aver rotto al trotto;
- b) si verifica un "freeze up" (il cavallo si ferma completamente) negli spins o nei rollbacks;
- c) nei 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 possa completamente il marker specifico prima di iniziare la posizione di stop.

10. 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.

11. 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.

12. 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.

13. Nei patterns dove viene richiesto di non chiudere il cerchio ma di proseguire sul lato dell'arena, quando il cavallo oltrepassa la prima curva e non è al galoppo giusto, verrà penalizzato come specificato di seguito: -1 punto fino alla metà del alto corto
-2 punti se oltrepassa la metà o non cambia affatto.

14. 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).

15. I giudici non possono consultarsi per discutere le penalità oppure lo score della manovra prima di aver annunciato il loro punteggio. Se vi è una penalità "importante" (qual è un no score, uno 0 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. Il video potrà essere utilizzato solo nel caso in cui il giudice è certo che tutti i percorsi siano stati firmati.

16. Il giudice potrà squalificare un concorrente dalla gara quando questo si dimostra maleducato oppure manca di rispetto tale da rendere se stesso o lo show non professionale.

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

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

19. Un cavaliere o un proprietario, nelle rispettive classi possono richiedere un review delle major penalty che sono state applicate (si intende penalty score 0 e 5 punti di penalità). I giudici possono accettare o negare la richiesta. Se la richiesta viene accettata bisogna accertarsi che tutta la classe sia stata ripresa da un video operatore ufficiale. La richiesta deve essere fatta non più tardi di 30 minuti dopo l'ultimo percorso della classe della giornata e prima che i giudici abbiano lasciato il terreno di gara per quel giorno. Nel caso di una classe che si svolge in più sezioni suddivise in più



giornate, saranno resi ufficiali i punteggi di ogni giornata 30 minuti dopo l'ultimo percorso di ogni sezione giornaliera. Il cavaliere e il proprietario non devono avere diretto contatto con i giudici durante questo processo. La richiesta va fatta allo steward dello show, allo show representative o se necessario dallo show manager che sottometteranno questa richiesta ai giudici.

20. Il giudice a la facoltà di permettere al concorrente di ripetere un percorso nel caso in cui, in circostanze imprevedibili disturbano il cavallo ed il cavaliere nell'esecuzione del pattern. Nel caso in cui venga concesso al concorrente di ripetere il percorso, il giudice deve comunicare la sua decisione al Comitato Organizzatore nel più breve tempo possibile. Nel caso il cavallo fosse stato in grado di completare il pattern ma è concesso di ripeterlo, lo score deve essere tenuto in sospenso fino a che il cavaliere decide se ripetere il percorso.

21. Il Giudice valuterà le richieste individuali dei cavalieri riguardanti l'uso di aiuti durante la loro esibizione. Nel caso in cui a un individuo siano stati garantiti speciali privilegi, esso dovrà richiedere questi privilegi per iscritto e deve consegnarne una copia al comitato organizzatore ogni qualvolta entrerà in gara. Il comitato organizzatore dovrà presentare questi privilegi al giudice così come il numero di entrata ed il numero di tastiera del cavaliere prima che la classe abbia inizio.

Figura #1 - Morsi

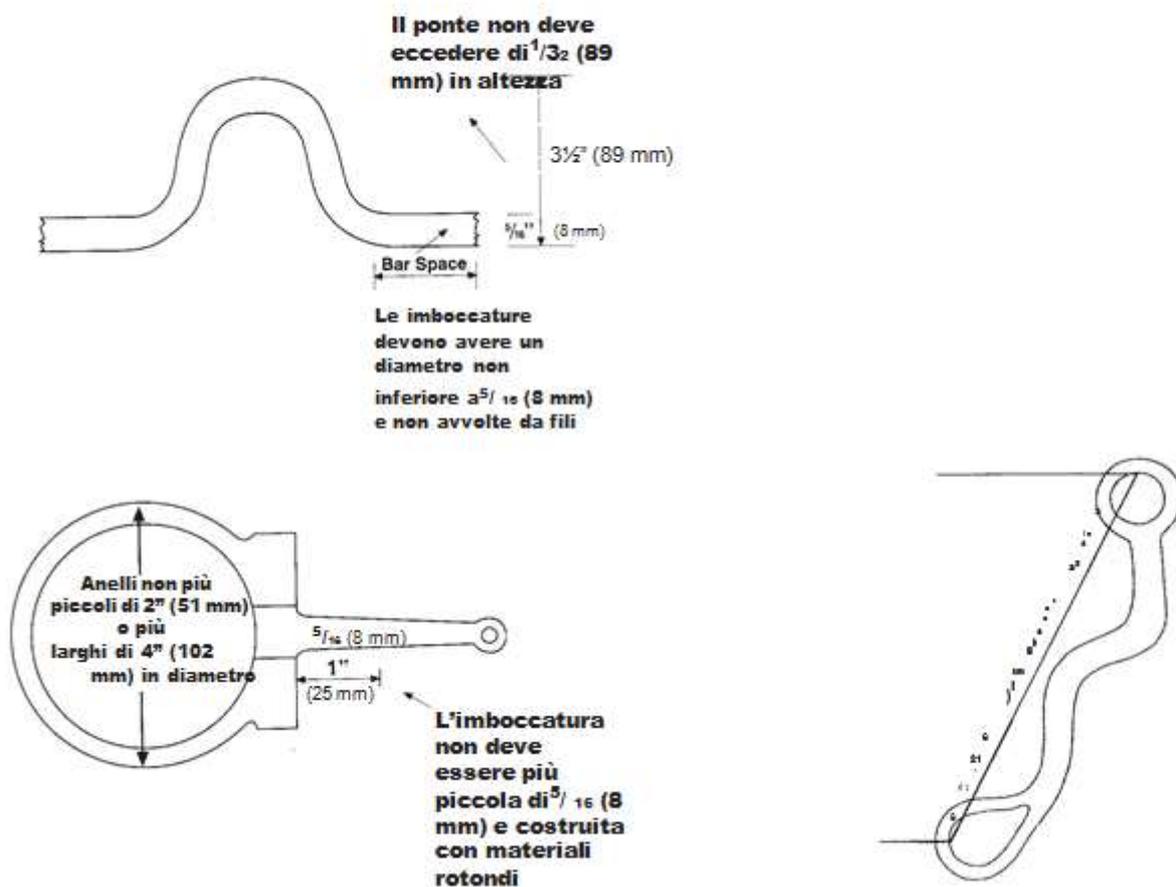




Figura #2 - Morsi

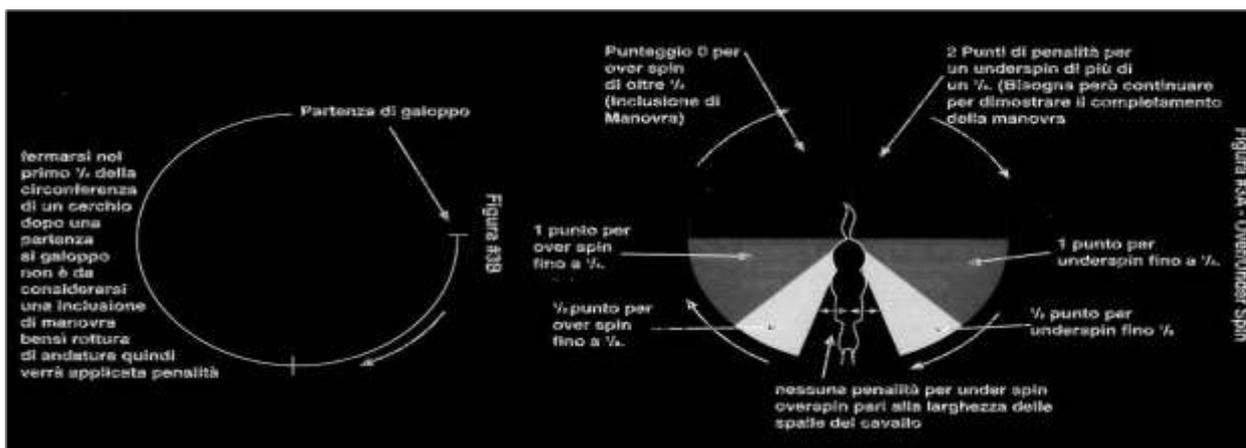
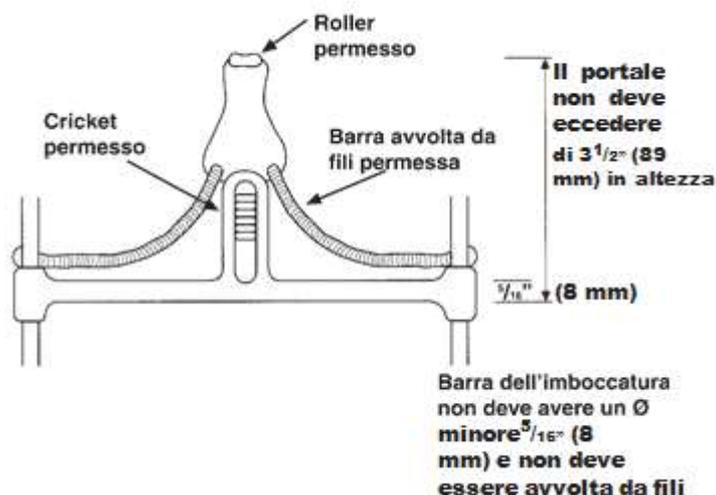
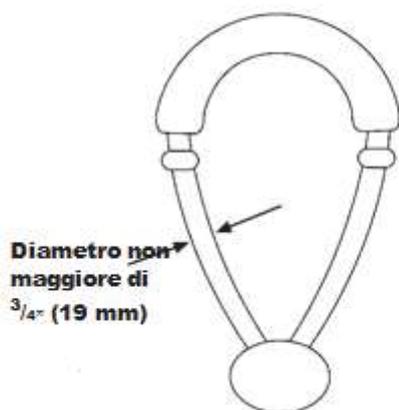
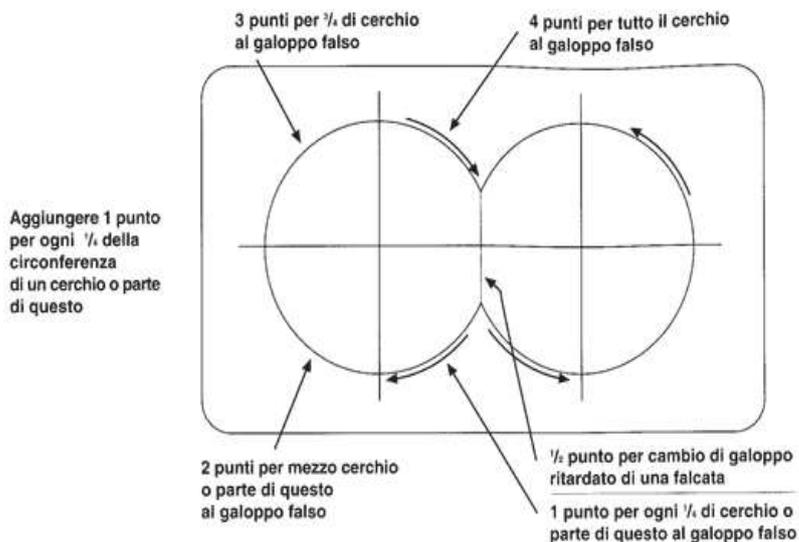


Figura #4 - Galoppo errato/Cambio ritardato



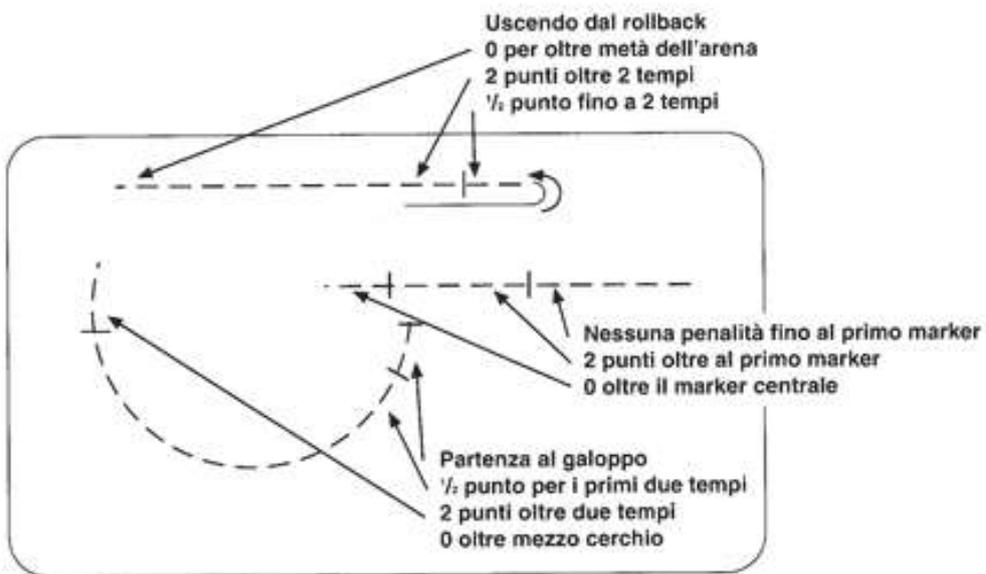


Figura #5 - Trotto

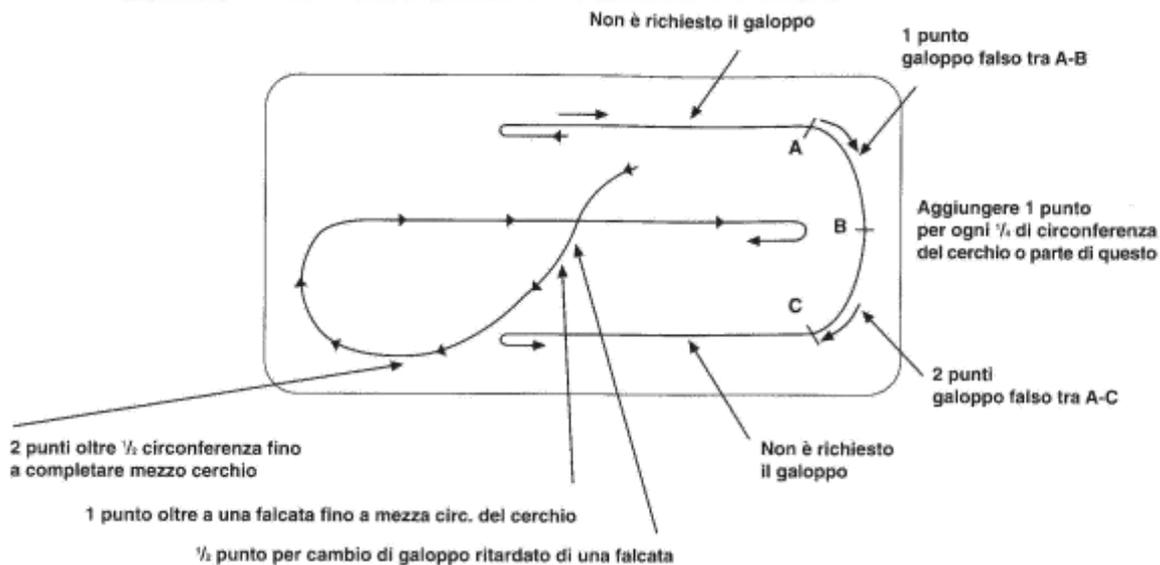


Figura #6 - falso nel semicerchio da A a C

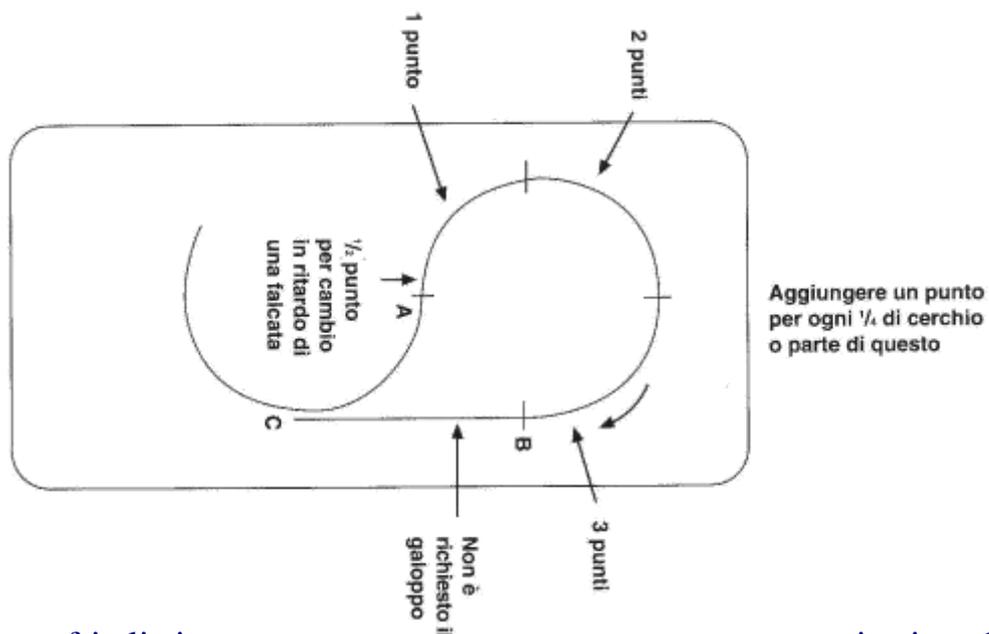


Figura #7 - Galoppo falso dal punto A a B galoppo da B a C



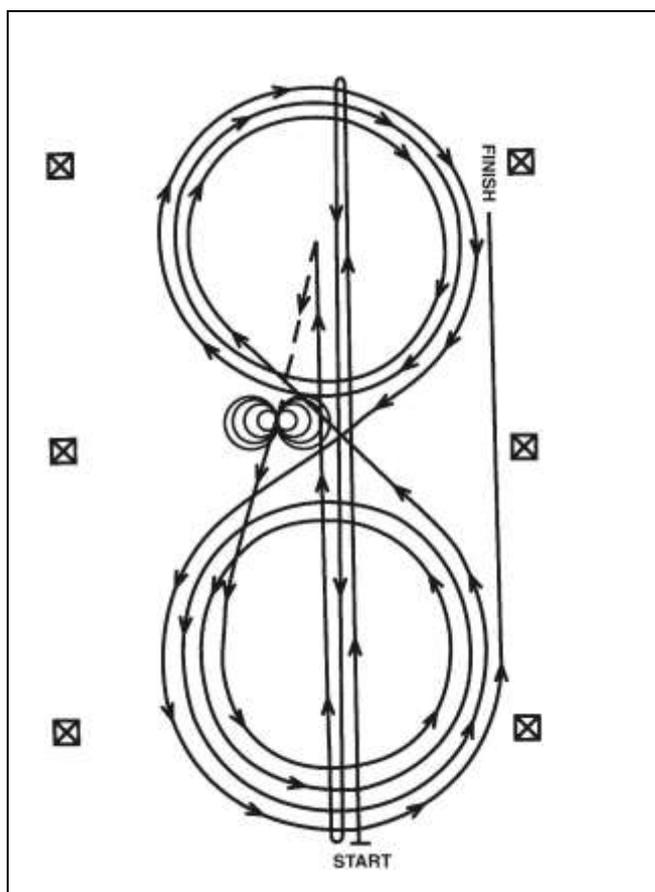
NRHA JUDGE SCORE CARD

Judge / _____

Event _____ Date _____ Class _____ Pattern 4

MANEUVER SCORES: -1½ Extremely Poor -1 Very Poor -½ Poor 0 Correct +½ Good +1 Very Good +1½ Excellent

DRAW	DRAW	PENALTY	MANEUVER DESCRIPTION								PENALTY TOTAL	SCORE
			1	2	3	4	5	6	7	8		
1	256	SCORE	0	+½	+½	-½	0	+½	+½	+½	1½	70½
2	143	SCORE	+½	0	-1	-½	0	+½	0	0	0	0
3	210	SCORE	+½	+½	+1	+1	0	+½	+½	+½	1	74½
4	178	SCORE										
5	120	SCORE										



PATTERN 1

•Entrare e galoppare fino alla parte opposta dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire un roll back a sinistra senza esitare. Passare il marker ed eseguire un roll back a destra senza esitare. Sliding stop, fare un back verso il centro dell'arena, esitare.

•Completare 4 spins a destra.

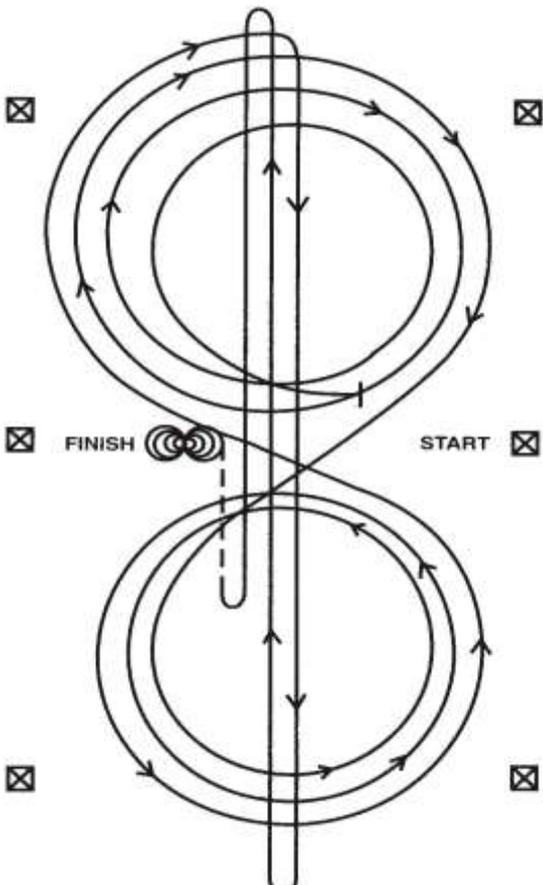
•Completare 4 e un quarto di spins a sinistra in modo che il cavallo si trovi con il muso rivolto verso il lato sinistro dell'arena, esitare. Sinistra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.

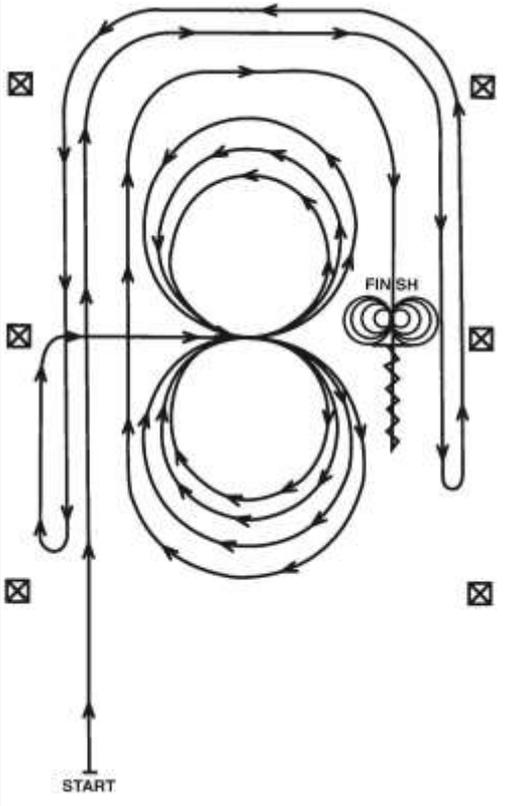
•Completare tre cerchi a destra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.

•Incominciare un cerchio largo e veloce a sinistra opposta dell'arena oltrepassando il marker di mezzo ed effettuare uno sliding stop almeno a sei metri dal muro o dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminato il percorso (prova).

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

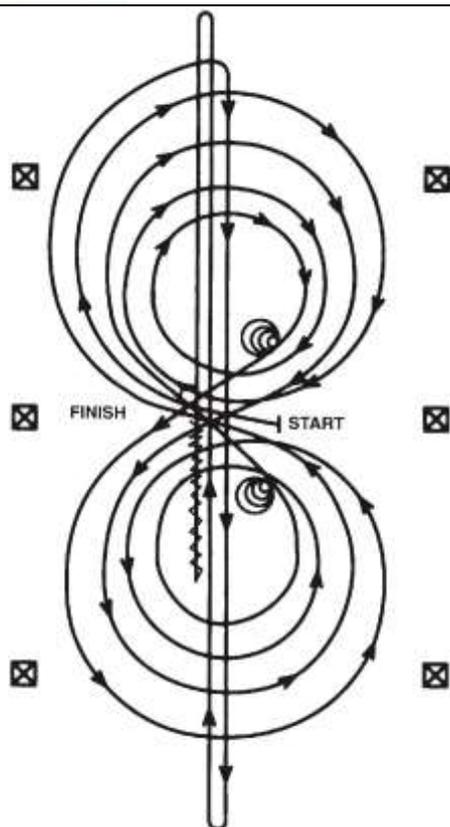


	<h2 style="text-align: center;">PATTERN 2</h2> <p>Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.</p> <ol style="list-style-type: none">1) Completare tre cerchi a destra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.2) Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento e gli altri due larghi e veloci. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.3) Continuare lungo il cerchio precedente sulla destra. Alla metà del lato corto dell'arena tagliare e correre verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un roll back a destra. Non esitare e passare l'ultimo marker e fare un roll back a sinistra - non esitare.4) Stop.5) Fare un back fino al centro dell'arena o diameno 10 piedi (3 mt.) Esitare6) Completare 4 spins verso destra7) Completare 4 spins verso sinistra. Esitare per dimostrare che si è terminata la prova <p>Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.</p>
--	---

	<h2 style="text-align: center;">PATTERN 3</h2> <ol style="list-style-type: none">1) Si incomincia (galoppo a mano destra) ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata sul lato sinistro dell'arena fino al lato opposto o destro dell'arena. Non esitare2) Continuare sul lato destro dell'arena (galoppo a mano sinistra) ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata e fare un roll back a destra. Non esitare.3) Al marker mediano il cavallo deve essere al centro dell'arena e completare tre cerchi a destra: i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare di mano (cambiare galoppo) al centro dell'arena.4) Completare tre cerchi a sinistra (galoppo a mano sinistra): i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento, cambiare di mano (cambiare galoppo) al centro dell'arena.5) Incominciare un cerchio largo e veloce a destra e proseguire verso il lato sinistro dell'arena stando almeno a 6 metri dal muro o staccionata e proseguire lungo il lato opposto o lato destro. Eseguire uno sliding stop. Fare un back di almeno 3 mt. Esitare.6) Completare 4 spins a destra.7) Completare 4 spins a sinistra. <p>Esitare per dimostrare il completamento del percorso. Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.</p>
---	---



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.

1) Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra. Mano destra: i primi due larghi e veloci il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena

2) Completare 4 spins a destra. Esitare. Mano sinistra: i primi due larghi e veloci il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena

3) Completare 4 spins a sinistra. Esitare

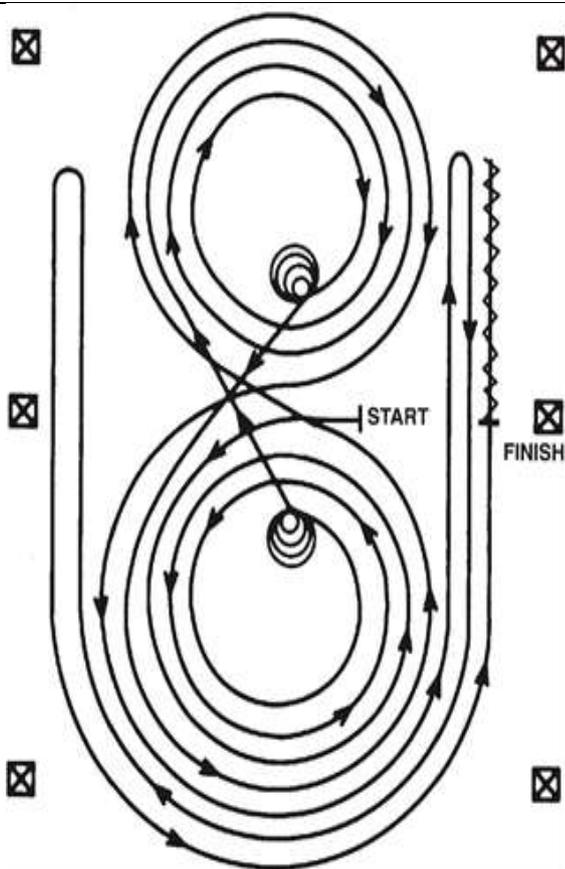
4) Cominciare a mano destra e fare un cerchio largo e veloce a destra, cambiare di mano al centro dell'arena e fare un cerchio largo e veloce sulla sinistra, cambiare di mano al centro dell'arena. (Figura 8)

5) 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 roll back a destra. Non esitare dell'arena dalla parte opposta, passare l'ultimo marker e fare un roll back a sinistra - non esitare

6) Stop. Fare un back fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 mt.) Esitare per far capire che si è terminata la prova.

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

PATTERN 5



Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern.

1) Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

2) Mano sinistra: fare due cerchi larghi e veloci a sinistra ed uno piccolo e lento sempre a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena

3) Completare 4 spins a sinistra. Esitare 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 e procedere formando un 8.

5) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un roll back verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.*

6) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso e fare un roll back verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare

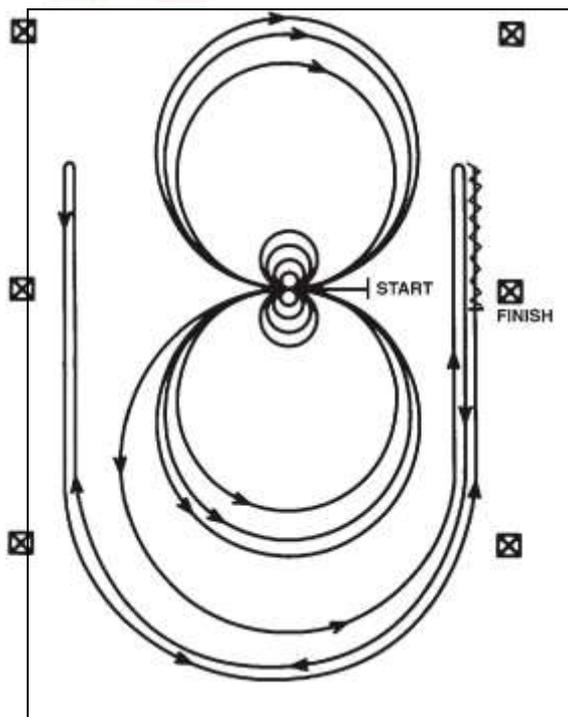
7) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata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

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

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



PATTERN 6

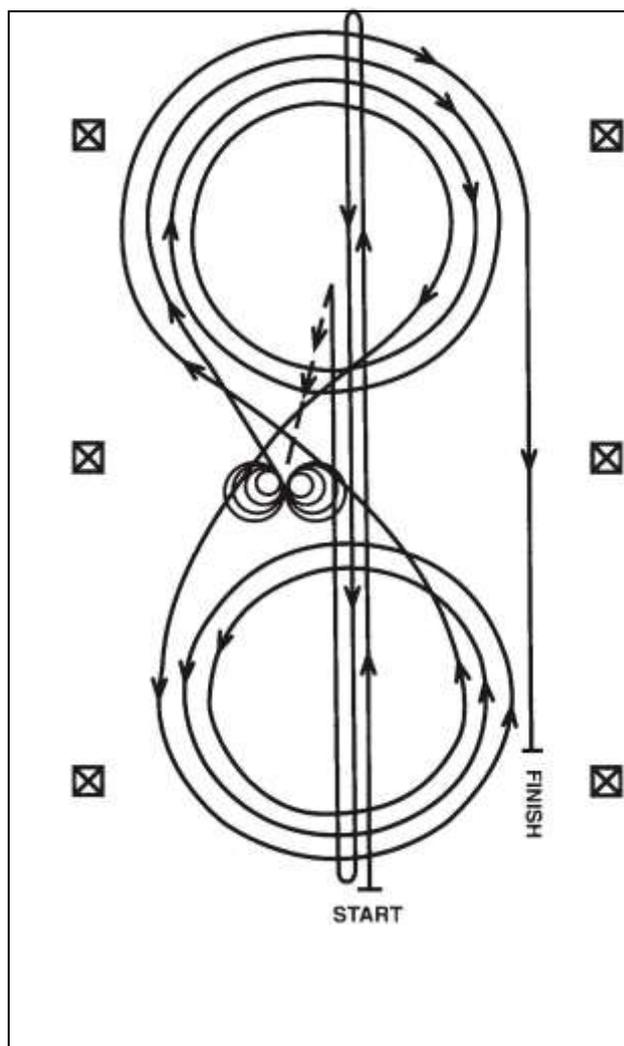


Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

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

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

PATTERN 7



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

- 1) Completare 4 spins verso sinistra.
- 2) Completare 4 spins verso destra. Esitare.
- 3) Mano destra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
- 4) Completare tre cerchi a sinistra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
- 5) Incominciare un cerchio largo e veloce a destra. Non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.*
- 6) Continuare al galoppo sulla stessa linea del semicerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo; oltrepassare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.*
- 7) Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, dritto per il lato lungo passando per il marker mediano, quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare uno sliding stop. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

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

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