

## **REGOLAMENTO GARA DI RANCH TRAIL**

Questa è una disciplina per rendere la specialità il più simile al vero lavoro che deve affrontare un CAVALLO DA RANCH

La disciplina vedrà la possibilità di avere più percorsi a disposizione dei giudici che prima dell'inizio della manifestazione ne sceglieranno uno da tracciare in arena, per poter essere visionato da tutti prima di affrontarlo e verrà fatta dimostrazione su come dovrà essere affrontato correttamente.

Le manovre che saranno richieste saranno cerchi, stop, roll back, back, side pass, pivot su anteriori, pivot su posteriori (spin) e un percorso di trail con ostacoli il più "naturali" possibili quali cancello, ponte, barriere a terra e qualsiasi altro tipo di ostacolo che si possa trovare sul territorio in un eventuale CATTLE DRIVE.

1. Non è una gara a tempo quindi ci si dovrà attenere scrupolosamente al tracciato superando correttamente e non velocemente gli ostacoli e seguendo le andature prescritte dal percorso, passo dove richiesto, trotto dove richiesto, galoppo dove richiesto, il mancato rispetto delle andature sarà valutato con un NO SCORE.

2. Questa disciplina verrà giudicata valutando come il cavallo saprà affrontare gli ostacoli, il suo comportamento, se rilassato o teso, e la collaborazione con il cavaliere. I cavalli che affronteranno gli ostacoli con stile ed una certa rilassatezza senza che ne risenta la correttezza, godranno di maggiore credito.

3. Il percorso sarà studiato in modo che i cavalli possano mostrare le tre andature (passo, trotto e galoppo) e le manovre di STOP, BACK, ROLL BACK, SPIN E SIDE PASS, non necessariamente in questo ordine e non necessariamente tutte all'interno dello stesso percorso

4. Il rifiuto del cavallo nel superare un ostacolo (dopo il terzo tentativo obbligatorio) darà una penalità di 5 punti (vale per ogni ostacolo non superato)

5. Premettendo che l'addestramento del cavallo si fa a casa e non in gara, visto che se un cavaliere decide di presentarsi in gara con un cavallo è perchè lo ritiene IDONEO A SVOLGERE QUESTO GENERE DI ATTIVITA', ogni cavaliere che interverrà in maniera troppo brusca sul cavallo con speronate o strattoni sul morso ritenuti dal giudice troppo severi, verrà gentilmente invitato ad abbandonare il campo di gara, stessa cosa vale per ogni cavaliere che dimostri di non essere in grado di gestire il cavallo, facendosi palesemente portare a spasso per il campo gara, onde evitare di fare del male a se o agli altri

6. Il punteggio sarà uguale a quello utilizzato per la valutazione del ranch roping, ovvero partendo da un valore di 70 (settanta) aggiungendo o sottraendo i punti attribuiti, i punti potranno andare da :

**-1 ½ Molto scadente , -1 Scadente , -1/2 Insufficiente, 0 Corretto , +1/2 Buono , +1 molto buono +1 ½ Eccellente**

**7. Oltre al punteggio ci saranno anche delle penalità che saranno così suddivise :**

**8 PUNTEGGIO 0 (Zero) NO SCORE.**

A. Eseguire l'ostacolo in modo diverso da quello previsto.

B. Caduta del cavallo o del cavaliere.

- C. Non dimostrare la corretta andatura dove richiesta.
- D. Maltrattamento del cavallo in arena e/o presenza di segni che indichino che vi è stato un abuso, prima o durante la prestazione del cavallo in gara.

### **9 PENALITA' DI – ½ PUNTO**

- A. Ogni volta che si tocca un a barriera, un palo, un ostacolo. Per un massimo di -2 punti (4 o piu' tocchi) ogni singolo ostacolo
- B. Ogni ¼ di giro in più durante gli spin.

### **10 PENALITA' DI – 1 PUNTO**

- A. Partenza all'andatura richiesta dopo il primo marcker.
- B. Mancata presa sulla dummy.
- C Rottura dell'andatura al passo, trotto, per tre falcate o meno.

### **11 PENALITA' DI – 3 PUNTI.**

- A. Rompere l'andatura per più di tre falcate.
- B. Galoppo contrario o rottura dell'andatura al galoppo.
- C. Abbattimento di una barriera rialzata.
- D. Uscire dai confini di un ostacolo.
- E. Perdere la presa del cancello.

### **12 . PENALITA' DI – 5 PUNTI**

- A. Rifiuto, sgroppata o tentativo di eludere il superamento di un ostacolo scartando o indietreggiando per più di tre passi.
  - B. Perdita dell'oggetto che si doveva trasportare.
  - C.Rifiuto (dopo il terzo tentativo) di superare un ostacolo
13. Le categorie saranno le seguenti: YOUTH, NOVICE NON PRO e PRO. Se nella categoria Youth non si raggiungerà il numero minimo di iscritti (tre) la stessa sarà inglobata nella successiva.

PR RANCH ROPING TEAM

La Valle Agordina 15 dicembre 2015

