



2022 IRHA RULEBOOK



NRHA 



IRHA

Italian Reining Horse Association

Sede legale

Stradello Pratospilla 13, 43100, Parma (PR)

Sede operativa

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

Partita IVA 02238810341

Codice fiscale 92117440344

Web www.irha.it

E-mail info@irha.it

E-mail segreteria@irha.it

PEC irha@pec.it

Tel. +39 0521 819151

Fax +39 0521 812423

Dal Lunedì al Venerdì

dalle ore 8:30 alle ore 12:30

SOMMARIO / INDICE

REGOLAMENTO REINING IRHA-FISE Edizione 2022	1
APPLICABILITÀ DELLE NORME	1
RUOLO DI IRHA ALL'INTERNO DI FISE	2
RUOLO DELLE ASSOCIAZIONI REGIONALI IRHA ALL'INTERNO DELLA FISE	2
RAPPORTO TRA IRHA E ASSOCIAZIONI REGIONALI	3
ADESIONE	4
NORME COMUNI	4
REGOLAMENTO TECNICO	5
PRINCIPI GENERALI	5
NORME TECNICO-AMMINISTRATIVE	6
SPECIFICHE PER TECNICI FEDERALI	7
REGOLAMENTO GENERALE CAMPIONATI ITALIANI	7
METODO DI QUALIFICAZIONE IN AMBITO REGIONALE CAMPIONATI ITALIANI	8
REGOLAMENTO IRHA-FISE COPPA DELLE REGIONI	12
REGOLAMENTO IRHA-FISE CAMPIONATO REGIONALE	13
REGOLAMENTO ENTI DI PROMOZIONE SPORTIVA	19
REGOLAMENTO GARE SOCIALI	20
REGOLAMENTO GARE PROVINCIALI / INTERPROVINCIALI	21

REGOLAMENTO	
CAMPIONATO ITALIANO DEBUTTANTI	23
PARAREINING	24
PONY REINING	24
SAGGIO DELLE SCUOLE	24
CATEGORIE DEBUTTANTI	24
CATEGORIE QUALIFICANTI	
CAMPIONATO ITALIANO	27
SCHEMA DELLE CATEGORIE	32
SPECIFICHE SULLE	
CATEGORIE DI CAVALIERI	36
REGOLAMENTO DI DISCIPLINA	37
CAVALIERI STRANIERI	
E LICENZE D'OSPITE FISE	37
LICENZE D'OSPITE FISE	
DISCIPLINA REINING	38
QUALIFICA DELLE GARE IN AMBITO	
NAZIONALE / INTERNAZIONALE	38
SPECIAL EVENTS	44
CATEGORIE SPECIAL EVENTS ORGANIZZATI	
IN AMBITO REGIONALE (senza added money)	45
ISCRIZIONI ALLE GARE	45
TESSERAMENTO	47
PATENTE BWR (FISE)	48
LICENZA DI COMPETIZIONE	48
LEASING (FIDA - CONTRATTO LOCAZIONE)	49

PASSAPORTO CAVALLI	50
ANTIDOPING	51
PREMI GARE IRHA (Campionato Regionale e Campionati Italiani)	51
TENUTA DEL CAVALIERE E NORME COMPORAMENTALI	53
RESPONSABILITÀ	53
REGOLE DI CONDOTTA NEI CAMPI PROVA	54
GIUDICE	58
COMMISSIONI IRHA	59
RECLAMI	60
MODALITÀ DI RICHIESTA DEL REVIEW	60
JUDGES MONITOR	61
REGOLE PER GIUDICARE	62
MANOVRE	76
PATTERNS UFFICIALI NRHA	87

REGOLAMENTO REINING IRHA-FISE

Edizione 2022

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

IRHA si assume il diritto di aggiornare, se necessario, o apportare modifiche al suddetto regolamento durante tutto il corso dell'anno. Ogni modifica sarà pubblicata sul regolamento on line del sito IRHA www.irha.it e ogni modifica è parte integrante dello stesso e dovrà essere rispettata da ogni cavaliere o organizzatore.

La seconda parte del suddetto regolamento è stata tradotta dal Rulebook ufficiale NRHA per facilitare la comprensione da parte di tutti i soci e simpatizzanti delle principali regole che disciplinano lo sport del Reining.

L'IRHA non si assume responsabilità per quanto tradotto. Si prega quindi di rifarsi, per quanto scritto e per quanto non riportato nel presente regolamento al Rulebook Ufficiale NRHA Edizione 2022 che IRHA applica in tutti i suoi punti di carattere tecnico e disciplinare.

Per quanto riguarda le gare approvate NRHA fare riferimento al Rulebook NRHA 2022.

APPLICABILITÀ DELLE NORME

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

- dagli organizzatori delle manifestazioni
- da chi partecipa o fa partecipare i propri cavalli a manifestazioni

- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni

Le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della FISE e del suo DIPARTIMENTO REINING, dei suoi rappresentanti, delle giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare. Nei confronti dei trasgressori saranno presi provvedimenti da parte degli organi preposti.

RUOLO DI IRHA ALL'INTERNO DI FISE

Ai sensi per gli effetti di cui all'art. 2 comma 1, dello Statuto FISE al fine anche di favorire l'ulteriore sviluppo, in considerazione anche dei meriti sportivi conseguiti in ambito nazionale ed internazionale la FISE delega e delegherà in via esclusiva alla ITALIAN REINING HORSE ASSOCIATION, unica associazione che da sempre si è dedicata in Italia alla regolamentazione e allo sviluppo del Reining, la gestione della disciplina sotto il controllo e la direzione del DIPARTIMENTO REINING FISE nell'interesse della FISE stessa e dell'IRHA.

RUOLO DELLE ASSOCIAZIONI REGIONALI IRHA ALL'INTERNO DELLA FISE

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

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

apportare i cambiamenti necessari atti al raggiungimento di quanto sopra citato.

RAPPORTO TRA IRHA E ASSOCIAZIONI REGIONALI

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

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

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

Le associazioni regionali riconosciute dall' IRHA costituite per volontà autonoma dei soci, sono amministrativamente autonome e rispondono delle obbligazioni assunte esclusivamente con il proprio patrimonio e delle loro azioni anche in tema di organizzazione degli eventi secondo le disposizioni del Codice Civile. I rapporti di qualunque genere tra i soci

delle associazioni regionali dovranno essere regolati dagli Statuti delle singole Associazioni rimanendo l'IRHA estranea ai loro rapporti interni.

ADESIONE

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

NORME COMUNI

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

Come da comunicazione FISE del 12-07-2017, al fine di evitare sovrapposizione di eventi, e disagi alla programmazione sportiva, e per la miglior riuscita degli stessi bisognerà comunicare, al momento della stesura del calendario entro il **(31-12 dell'anno precedente o prime settimane di Gennaio dell'anno in corso)** una proposta di calendario. Anche chi avesse intenzione di organizzare show NRHA in Italia con added superiori a € 5.000 dovrà far pervenire dovuta richiesta e comunicazione sia a IRHA che al Dipartimento Reining FISE al fine di poter posizionare l'evento in calendario. Nel caso in cui questo, per motivate ragioni, non sia stato possibile e venga effettuata la richiesta in tempi successivi, la richiesta dovrà essere approvata dal Dipartimento Reining FISE e dell'IRHA e comunque avere il nulla osta degli eventi eventualmente

concomitanti e di quelli posti nella settimana precedente e/o successiva. **Tutti gli show con added money superiori a €10,000 non potranno essere organizzati in concomitanza con gli Special Event nazionali-internazionali e nei 15 giorni antecedenti successivi a tali show.**

REGOLAMENTO TECNICO

Fa riferimento al **REGOLAMENTO TECNICO** dell'attività sportiva agonistica equestre della FISE. Redatto in armonia con quanto disposto dall'AGCM con delibera dell'8 giugno 2011 pubblicata sul bollettino n.23 del 27 giugno 2011 ed in attuazione delle direttive imposte dalla normativa di riferimento (D.M. del 18 febbraio 1982) e dal C.O.N.I., al fine di individuare per le discipline sportive del salto ostacoli, del completo, del dressage, degli attacchi, dell'endurance, del volteggio, del Reining e della paralimpica, i parametri tecnici qualificanti l'attività sportiva agonistica equestre così come indicato nell'art.1, co. 2 primo capoverso dello Statuto Federale.(o nell'art.8 Norme Tecnico-Amministrative del presente regolamento).

PRINCIPI GENERALI

Art 1- Il rilascio delle autorizzazioni a montare (tessere) per le discipline sportive equestri di cui all'elenco dell'art,1,co. 2 primo capoverso dello Statuto Federale, richiede per ciascun atleta una preparazione tecnica specifica riconosciuta da Tecnici Federali di 1° 2° o 3° livello a seconda della propria disciplina di riferimento in questo caso Reining.

Art. 2 - Le autorizzazioni a montare (tessere) idonee a svolgere l'attività sportiva agonistica equestre sono rilasciate secondo le procedure ed i regolamenti della FISE riferiti alla disciplina equestre di pertinenza.

Art. 3 - Ai tesserati FISE non è consentito svolgere attività sportiva agonistica equestre, così come individuata nel presente regolamento, nell'ambito di società e/o eventi organizzati da soggetti non appartenenti al sodalizio sportivo della FISE

Art. 4 - Le società affiliate e/o aggregate alla FISE nonché i comitati organizzatori riconosciuti dalla FISE non possono far partecipare ad eventi agonistici equestri nelle discipline di cui all'elenco dell'art. 1, co. 2 primo capoverso dello Statuto Federale, nessun atleta (cavaliere) che non sia in possesso delle patenti a montare (tessere) di cui al precedente art. 2.

Art. 5 - La violazione di quanto sopra disposto da parte dei tesserati o degli Enti Affiliati o Aggregati FISE, comporta l'applicazione delle sanzioni previste, nell'ambito del Regolamento di Giustizia Federale, in ordine alla violazione grave dei regolamenti Federali.

NORME TECNICO-AMMINISTRATIVE

Art. 1 - Le autorizzazioni a montare (tessere) FISE per l'attività sportiva agonistica equestre per le discipline della FISE sono rilasciate ai cavalieri (atleti) che hanno compiuto anagraficamente gli 8 anni di età. Per i suddetti tesserati è preventivamente obbligatorio sottoporsi alla visita medico sportiva per la pratica agonistica (Brevetti BW e BWR).

Art. 2 - I cavalieri (atleti) minorenni (juniores YOUTH SHORT STIRRUP) che praticano l'attività sportiva agonistica equestre nell'ambito delle discipline FISE di cui all'elenco dell'art. 1, co. 2 primo capoverso, dello Statuto Federale, devono essere sempre assistiti nella loro attività da un Tecnico Federale di 1° 2° o 3° livello a seconda della disciplina sportiva di riferimento.

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

Art. 4 - È qualificata attività sportiva agonistica equestre l'attività svolta nelle sotto elencate discipline secondo i seguenti parametri tecnici: Reining: tutte le gare con giudice di campo sono da considerarsi agonistiche. Le gare svolte con le autorizzazioni a montare A quindi "Patente FISE A" sono ritenute non agonistiche ma di avviamento all'agonismo per la disciplina del Reining.

SPECIFICHE PER TECNICI FEDERALI

Nelle categorie dove vi è la specifica che gli allievi potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale: non vi è l'obbligo da parte del Tecnico di posizionarsi in campo ma rimane a sua discrezione se entrare o no.

Gli allievi appartenenti a queste categorie devono comunque essere accompagnati in gara o nel contesto della manifestazione da Tecnici di II o III livello o da **Tecnici di I livello di Equitazione Americana** con delega dei superiori, che devono in rappresentanza dei propri allievi consegnare alle segreterie di gara i nominativi che rappresentano.

REGOLAMENTO GENERALE CAMPIONATI ITALIANI

La qualificazione per i Campionati Italiani si svolgerà solo in ambito regionale durante le gare approvate dal DIPARTIMENTO REINING FISE (vedi calendario), IRHA e NRHA.

I Campionati Italiani si svolgeranno in varie tappe di qualificazione in ambito regionale con una finale unica che si svolgerà durante il Futurity IRHA-FISE-NRHA di fine anno.

Il costo della tassa d'iscrizione, il sistema di calcolo e distribuzione del montepremi ed i trofei assegnati dovranno essere quelli previsti nel regolamento vigente.

Potranno partecipare alle qualificazioni per i Campionati Italiani tutti i cavalieri residenti in Italia con codice fiscale italiano e con patente FISE rilasciata da un centro abilitato (non sono valide le patenti d'ospite). I cavalieri stranieri potranno comunque partecipare alle competizioni in ambito regionale senza qualificarsi per le finali del Campionato Italiano.

Nelle finali dei Campionati Italiani sarà obbligatorio proclamare i vincitori delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo. Non sarà possibile, nelle prime posizioni, avere dei pari merito. In caso di pari merito la classifica verrà stabilita dal sistema "Tie Judge" (giudice di riferimento) che verrà dichiarato all'inizio di ogni classe e stabilirà il vincitore in base ai propri punteggi assegnati. In caso di ulteriore pari merito saranno prese in considerazione solo le manovre di riferimento dichiarate a inizio classe. Solo in ultimo, se ancora pari merito, si procederà al *run-off*.

METODO DI QUALIFICAZIONE IN AMBITO REGIONALE CAMPIONATI ITALIANI

Ogni regione organizzerà nel proprio territorio da un minimo di tre ad un massimo di sette tappe valide per il Campionato Regionale. Tutte le tappe dovranno essere organizzate con i medesimi criteri. Ogni classe dovrà mantenere la stessa tassa d'iscrizione per tutte le tappe e, se si intende distribuire un added money, dovrà essere uguale per ognuna di esse.

Almeno una tappa del Campionato Regionale dovrà essere approvata NRHA per le classi del Campionato Italiano Assoluto. Resta comunque a discrezione dell'Associazione Regionale la scelta di approvare più

di una tappa NRHA. I primi **cinque** binomi classificati di ogni classe che abbiano partecipato ad almeno due tappe (se le regioni hanno fissato un calendario con 3-4 tappe) o tre tappe (se le regioni hanno fissato un calendario con più di 4 tappe) accederanno alle finali dei Campionati Italiani. Le prime **cinque** posizioni verranno elaborate a seconda dei requisiti sopra descritti da una classifica generale fino alla 10 posizione.

CAMPIONATO ITALIANO ASSOLUTO

OPEN, INTERMEDIATE OPEN, LIMITED OPEN, NON PRO, INTERMEDIATE NON PRO, LIMITED NON PRO, YOUTH 14-18, YOUTH 13 & UNDER

Ai fini della qualifica alle finali del Campionato Italiano Assoluto IRHA-FISE-NRHA è obbligatoria la partecipazione alla classe di appartenenza in almeno una tappa approvata NRHA nel proprio Campionato Regionale.

CAMPIONATO ITALIANO

NOVICE HORSE OPEN, NOVICE HORSE NON PRO, LADIES, ROOKIE LEVEL 1, ROOKIE LEVEL 2, GREEN REINER 2, ENTRY LEVEL YOUTH, PRIME TIME NON PRO

Ai fini della qualifica alle finali del Campionato Italiano IRHA-FISE è sufficiente la partecipazione alla classe di appartenenza in tappe approvate IRHA-FISE nel Campionato Regionale di appartenenza.

CAMPIONATO ITALIANO DEBUTTANTI

GREEN LEVEL, SHORT STIRRUP, ENTRY LEVEL YOUTH BIS

Ai fini della qualifica alle finali del Campionato Italiano Debuttanti IRHA-FISE è sufficiente la partecipazione alla classe di appartenenza in tappe approvate IRHA-FISE nel Campionato Regionale di appartenenza.

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

Ogni regione dovrà inviare via mail entro 10 giorni dal termine dello show i risultati alla segreteria IRHA in formato elettronico su apposito programma in dotazione. Qualora i risultati non arrivassero nelle forme richieste ed entro i termini stabiliti dal regolamento gli stessi non saranno ritenuti validi per la qualificazione alle finali dei Campionati Italiani. La responsabilità dell'invio è a totale carico dei comitati organizzatori verso i quali i cavalieri dovranno rivolgersi anche per eventuali richieste di rimborso.

I risultati ottenuti in tutte le gare di qualificazione saranno considerati utili per determinare gli eventuali passaggi di categoria a fine anno. Il Campionato Regionale potrà terminare, per la stagione 2022, in data **16 OTTOBRE 2022**. Ai fini dei passaggi di categoria dei cavalieri a fine anno, oltre a quanto previsto nel regolamento IRHA è attiva una banca dati centrale da cui far affluire tutti i dati degli show internazionali, nazionali e regionali per una gestione automatizzata degli stessi. **Il Compito e la responsabilità di stilare le classifiche e indicare i cavalieri aventi diritto a partecipare alle finali dei Campionati Italiani IRHA-FISE sarà esclusivamente compito delle segreterie abilitate.**

I programmi (per gare a valenza nazionale e regionale) dovranno contenere per essere approvati tutti i dati circa lo show ed in particolare:

1. Nominativo del comitato organizzatore.
2. Luogo e natura dell'impianto (coperto, scoperto, dimensioni).

3. Nominativo del responsabile del comitato organizzatore e suo numero telefonico (dovrà obbligatoriamente essere tesserato FISE).
4. Nominativo del segretario del concorso e suo numero telefonico.
5. Programma tecnico ed orario delle categorie.
6. Added money di ciascuna classe offerta.
7. Costo dei box o dei contributi di partecipazione.
8. I risultati di tutte le competizioni potranno essere inviati solo via email con l'apposito programma che sarà distribuito dalla segreteria IRHA.
9. Tutte le competizioni dovranno prevedere tutte le categorie dei Campionati Italiani.
10. **In ambito degli Show regionali ogni associazione, in base ad esigenze specifiche, potrà inserire nei propri programmi gara anche altre categorie che tuttavia non daranno diritto a qualificarsi per le finali ma potranno avere classifica solo per il campionato regionale.**
11. **Dove è previsto added money superiore a \$2500 in totale, lo Show dovrà essere approvato NRHA. In caso di added money totale inferiore a \$2500 (€ 2.198,00) non è obbligatoria l'approvazione NRHA dello Show purchè nessuna singola classe superi \$1000 (€869,00) di added money.**
12. I programmi di tutte le manifestazioni a livello internazionale e nazionale saranno pubblicati sui siti ufficiali FISE e IRHA. Per tutti i programmi a livello regionale ogni referente regionale FISE in collaborazione con le associazioni regionali IRHA si farà carico di inviare i propri programmi ai propri Comitati Regionali FISE e pubblicarli sui propri siti. La segreteria IRHA si farà carico di variare date ed added money solo previa richiesta scritta da parte dei Comitati Organizzatori e dopo l'approvazione del Dipartimento Reining FISE. Ogni cambiamento di data sarà comunque pubblicato sui siti ufficiali FISE e IRHA.

REGOLAMENTO IRHA-FISE COPPA DELLE REGIONI

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

Metodo di selezione delle squadre

Il referente FISE REGIONALE sceglierà in collaborazione con il comitato regionale FISE e l'associazione regionale IRHA un coach che selezionerà i binomi che formeranno la squadra che rappresenterà la propria regione. Ogni regione potrà presentare da una ad un massimo di tre squadre e in tal caso si potranno avere più coach. I coach dovranno essere Tecnici Federali di III° livello Reining in caso nella regione non vi siano presenti si potranno scegliere Tecnici di livello più basso o in alternativa figure professionali con provata esperienza nella disciplina del Reining.

Caratteristiche di partecipazione dei Cavalieri

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

Struttura della finale

La finale della Coppa delle Regioni deve essere svolta in una giornata al fine di facilitare la partecipazione dei cavalieri. Il giorno prima della suddetta finale, la regione ospitante deve assumersi l'onere di organizzare la sfilata con tutte le squadre rappresentanti le varie regioni e, prima o dopo lo schieramento dei partecipanti, provvedere al sorteggio per stilare l'ordine di ingresso dei cavalieri nelle varie categorie.

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

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

Categorie della Coppa delle Regioni

OPEN, INTERMEDIATE OPEN, LIMITED OPEN, NON PRO, INTERMEDIATE NON PRO, LIMITED NON PRO, YOUTH 14-18, YOUTH 13&UNDER, ROOKIE LEV. 1, ROOKIE LEV. 2.

REGOLAMENTO IRHA-FISE CAMPIONATO REGIONALE

Il referente REINING FISE avrà l'obbligo di collaborare con le associazioni regionali IRHA che da sempre si sono adoperate allo sviluppo della disciplina.

Ogni regione organizzerà al suo interno un Campionato Regionale che dovrà comprendere da un minimo di 3 tappe ad un massimo di 7.

Categorie del Campionato Regionale

OPEN, INTERMEDIATE OPEN, LIMITED OPEN, NON PRO, INTERMEDIATE NON PRO, LIMITED NON PRO, YOUTH 14-18, YOUTH 13&UNDER, NOVICE HORSE OPEN, NOVICE HORSE NON PRO, LADIES, ROOKIE LEVEL 1,

ROOKIE LEVEL 2 , PRIME TIME NON PRO, ENTRY LEVEL/YOUTH, GREEN REINER 2

Categorie del Campionato Debuttanti

(qualificanti per la finale del Campionato se svolte durante il Campionato Regionale) **SHORT STIRRUP, ENTRY LEVEL YOUTH BIS, GREEN LEVEL.**

Le regioni che non hanno più di due concorrenti in una delle categorie obbligatorie possono scegliere di non disputare la stessa.

Nelle categorie riservate ai principianti e quindi quelle categorie che possono essere svolte con le patenti FISE “A” e “BW” chi ottenesse la patente BWR nel corso dell'anno potrà partecipare alle suddette categorie solo fino alla fine della stagione in corso. Per iscriversi alle categorie è sufficiente la patente di base “A” o “BW” rilasciata dalla FISE e il tesseramento gratuito all'IRHA, anche con un cavallo non di proprietà purché in possesso del passaporto FISE e una licenza di competizione.

Chi dovesse essere in possesso già della patente BWR ma potesse dimostrare e dichiarare alla propria associazione regionale di non aver mai partecipato a gare di Reining potrà iscriversi solo per il primo anno alle categorie di base.

Le classifiche delle categorie di base, Short Stirrup, Entry Level Youth Bis, Green Level vengono ricavate come per le altre ma per cavaliere e non per binomio e tramite calcolo delle tabelle IRHA-FISE. Solo per la categoria SHORT STIRRUP si potrà utilizzare un sistema di classifica diverso che dovrà essere dichiarato all'inizio del campionato. Ogni cavaliere potrà entrare una sola volta in ognuna delle categorie proposte. Le classifiche delle categorie di base sono di completa responsabilità delle associazioni regionali le quali

avranno il compito di monitorare i passaggi di categoria dei cavalieri stessi.

Si potranno effettuare gare scuola solo previo pagamento della regolare quota di iscrizione nel rispetto del giudice, del cavallo e dei tempi di gara ma **SOLO NELLE CATEGORIE DI APPARTENENZA, non sono ammessi i FUORI GARA. I giudici non giudicheranno i cavalieri che parteciperanno ai fuori gara nelle categorie NON di appartenenza**

All'inizio di ogni annata agonistica ogni regione dovrà decidere se organizzare competizioni con o senza denaro aggiunto. I comitati organizzatori dovranno utilizzare gli stessi parametri per tutte le gare disputate (con added money, o senza added money e lo stesso importo di iscrizione). L'added totale per tutte le categorie programmate (Campionato Regionale) non dovrà superare € 5.000,00 e ogni categoria non dovrà però avere un added superiore a € 1.000,00. Non è possibile distribuire rimborsi spese o premi solo ai primi classificati. Chi avesse intenzione di distribuire denaro (buoni carburante, ricariche tel, buoni spesa sono considerati denaro aggiunto) lo potrà fare solo programmando un added money e dovrà distribuire i premi secondo tabella ufficiale. Questo ci permetterà a fine anno di avere una situazione chiara al fine dei passaggi di categoria.

Il metodo di distribuzione del montepremi è specificato nell'apposito programma software dato in dotazione ad ogni associazione regionale dall'IRHA stessa.

L'iscrizione alle gare regionali non può superare i €30,00 a categoria. Le regioni che non prevedono added money nelle loro tappe potranno richiedere un contributo giudici. Lo stesso non potrà però essere superiore a €5,00.

Non vi è obbligo di distribuzione del montepremi se non previsto added money.

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

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

Special Events Regionali

I Futurity non potranno essere disputati **oltre il 16 Ottobre 2022**, gli stessi non potranno però avere un added money superiore a € 30.000,00 complessivi e l'iscrizione non potrà essere superiore al 3% dell'added per ogni categoria.

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

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

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

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

RESIDENZA NELLA REGIONE
ORGANIZZATRICE.

Trofei

Le regioni che intendono distribuire il montepremi (Gare approvate NRHA) durante le loro tappe dovranno usufruire dei trofei ufficiali NRHA. Coloro che non intendono distribuire montepremi potranno distribuire targhe/trofei o premi a scelta ma l'importo da scalare nel calcolo della distribuzione del montepremi non potrà essere superiore a **€75,00** e il costo dovrà essere uguale per tutte le tappe. Per le regioni che organizzeranno all'interno del proprio campionato oltre 4 tappe di qualificazione i propri cavalieri dovranno partecipare ad almeno 3 di queste per potersi qualificare alla finale del Campionato Italiano. Per le regioni che organizzeranno 4 tappe saranno necessari solo 2 punteggi. Il punteggio 0 vale come tappa disputata ma lo scratch non potrà essere considerato come tappa effettuata se non previa documentazione rilasciata dal veterinario di servizio presente sul luogo dello show. Il NO Score vale come tappa disputata salvo diversa valutazione del comitato organizzatore.

Ogni cavaliere ad inizio anno sarà inserito nel sistema informatico centrale con una residenza sportiva corrispondente a quella dove il cavaliere risiede. Chi intendesse spostare la propria residenza sportiva per gareggiare in una regione differente a quella di residenza dovrà inviare comunicazione scritta all' IRHA prima dell'inizio del campionato. **Eventuali cambiamenti di residenza sportiva dopo l'effettuazione della prima tappa del campionato, potranno avvenire, ma solo con la cancellazione dalle classifiche del binomio, ottenute in precedenza.** La residenza sportiva viene automaticamente riportata alla regione di residenza al momento del rinnovo ad inizio anno. È necessario quindi comunicare la variazione ogni

anno compilando il modulo di tesseramento o facendo comunicazione scritta.

Il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario della propria manifestazione, un referente responsabile per il Comitato stesso, tale referente deve essere un tesserato FISE, soggetto quindi agli interventi previsti dalla normativa federale. Se non arrivasse nessuna comunicazione la persona responsabile sarà il Presidente della Associazione regionale organizzatrice dell'evento.

Ogni regione dovrà **garantire la presenza di minimo uno Steward**, di una ambulanza, di personale sanitario adeguato con defibrillatore (come da regolamento generale FISE), di un veterinario e di un maniscalco di servizio da mezz'ora prima dell'inizio delle gare (Paytime / Paid Warm Up compresi) al termine delle premiazioni nonché un'arena e un campo prova ove siano previsti tutti gli standard obbligatori di sicurezza. Anche gli adempimenti fiscali saranno a carico dei comitati organizzatori.

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

Ogni Associazione regionale dovrà far rispettare il regolamento e le eventuali squalifiche. Ogni controversia da parte dei comitati organizzatori/Concorrenti/Proprietari riguardo la classifica potrà essere considerata solo entro 30 giorni dalla pubblicazione dei risultati. Dopo tale data saranno considerate ed eventualmente applicate

correzioni solo riguardo ad errori del sistema informatico in dotazione ad ogni regione. IRHA non è responsabile delle classifiche stilate da ogni regione.

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

REGOLAMENTO ENTI DI PROMOZIONE SPORTIVA

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

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

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

Si evidenzia inoltre che per la partecipazione dei tesserati delle EPS si segue quanto regolamentato dagli accordi in essere con le singole EPS o DSA e la Fise e si specifica quanto segue.

- A. Le iscrizioni dei tesserati degli Enti di Promozione Sportiva avvengono mediante invio dei dati di iscrizione al Comitato Organizzatore all'indirizzo di posta elettronica indicato nel programma gara.**
- B. La partecipazione di cavalieri tesserati E.P.S. e relativi cavalli si svolge sotto la completa responsabilità di un referente di maggiore età, tesserato E.P.S. e nominato dall'E.P.S. stesso, a cui appartengono i tesserati, e che deve essere presente durante l'intera manifestazione.**
- C. Le iscrizioni devono pervenire entro e non oltre il terzo giorno antecedente quello di inizio della**

manifestazione, utilizzando l'apposito modulo debitamente compilato.

- D. Nel modulo devono essere indicati - ai fini assicurativi - i dati di tesseramento del cavaliere e quelli relativi alla polizza di assicurazione RCT del cavallo, stipulata dal proprietario o detentore.**
- E. La polizza Assicurativa del cavallo deve essere trasmessa via fax o mail al Comitato Organizzatore a garanzia della responsabilità civile per i danni a terzi.**

A chi si qualifica tramite gli Enti di Promozione che hanno sottoscritto l'accordo con la FISE è aperta la possibilità di partecipare alla finale del Campionato Italiano Debuttanti IRHA-FISE organizzato dall'IRHA-FISE stessa.

REGOLAMENTO GARE SOCIALI

Le gare o concorsi sociali possono essere organizzati esclusivamente dalle Associazioni Federate con o senza quota d'iscrizione. Se organizzate in date diverse dai campionati regionali non possono essere previste in date concomitanti o attigue e in impianti differenti. In ogni caso non possono essere previsti premi in denaro, ma solo premi in oggetto per un valore non superiore a € 1000, anche i buoni carburante sono considerati premi in denaro. Devono svolgersi all'interno e/o nell'ambito degli impianti di usuale disponibilità di tali Associazioni. Ad essi possono partecipare i Soci aventi la propria residenza sportiva presso l'Associazione che organizza la manifestazione, vale a dire coloro che hanno rinnovato la Patente FISE presso l'associazione stessa, ed un numero massimo di 15 binomi tesserati presso Enti Federati della Provincia e/o Province limitrofe e 25 binomi per le regioni con più di 200 tesserati.

Sono soggetti all'approvazione da parte del competente Comitato Regionale della FISE che può controllarne lo

svolgimento a mezzo di un Giudice e/o Candidato Giudice.

Non sono soggetti all'approvazione federale se riservati ai soli soci del Centro organizzatore, fermo restando l'obbligo di darne preventiva comunicazione al Competente Comitato Regionale che può controllarne lo svolgimento a mezzo di un Giudice e/o Candidato Giudice”.

A tali concorsi si applica il regolamento Reining IRHA-FISE **non potranno essere ASSOLUTAMENTE definite come Special Event e nominate come FUTURITY DERBY O MATURITY**; potranno essere usate le categorie desiderate mantenendo ben chiaro ai partecipanti il concetto di gara sociale ed applicando nei premi la dicitura di GARA SOCIALE.

REGOLAMENTO GARE PROVINCIALI / INTERPROVINCIALI

Tutte le regioni possono organizzare queste gare ma solo dopo una richiesta specifica inviata al Presidente dell'Associazione regionale IRHA-FISE di riferimento. Tale circuito deve consentire la divulgazione e lo sviluppo sano della disciplina nel rispetto delle regole e dello sport in particolare riferimento alla formazione dei Cavalieri e nel principio di abbassamento dei costi dell'attività stessa.

Queste gare devono essere calendarizzate obbligatoriamente “itineranti” all'interno delle stesse provincie o in più provincie nell'ambito della regione di appartenenza e non sarà possibile organizzare più di due tappe nello stesso centro.

Ogni Comitato Organizzatore dovrà **garantire il rispetto dei regolamenti, la presenza di minimo uno Steward**, di una ambulanza, di personale sanitario adeguato con defibrillatore come da regolamento

generale FISE previsto per tali concorsi (mezz'ora prima dell'inizio delle gare Paytime /Paid Warm Up compresi fino al termine delle premiazioni).

È necessaria e **obbligatoria una segreteria abilitata IRHA-FISE** e minimo un'arena e un campo prova ove siano previsti tutti gli standard obbligatori di sicurezza. Anche gli adempimenti fiscali saranno a carico dei comitati organizzatori.

Categorie delle gare provinciali/interprovinciali

Potranno essere utilizzate le categorie presenti nel regolamento e non sarà possibile inserire ulteriori categorie oltre a quelle già previste. Dovranno ovviamente essere rispettati tutti i tesseramenti previsti sia per i Cavalieri che per i cavalli.

Le gare del campionato provinciale non saranno valide né per le qualifiche al Campionato Italiano Debuttanti né per qualifiche al Campionato Italiano ma potranno solo ed esclusivamente formare i campioni provinciali/Interprovinciali

Se organizzate in date diverse dal Campionato Regionale non possono essere previste in date concomitanti ed in impianti differenti. Inoltre non possono prevedere montepremi e/o JACKPOT, anche i buoni carburante o assimilabili sono considerati premi in denaro. I partecipanti dovranno essere comunque in possesso di tessera IRHA e nelle categorie dove richiesto di patente FISE BWR. La gestione della gara dovrà essere approvata dall'Associazione Regionale IRHA di riferimento e dal Comitato Regionale FISE. La segreteria dell'associazione regionale IRHA, se non coinvolta direttamente, dovrà controllare i risultati con il programma specifico in dotazione, la regolarità delle iscrizioni e delle categorie di appartenenza dei cavalieri. Qualsiasi campionato dovrà essere presentato ad inizio anno ed approvato dall' IRHA durante la stesura del

calendario ufficiale IRHA-FISE nella riunione dei presidenti Regionali IRHA.

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO DEBUTTANTI

La qualificazione per il Campionato Italiano Debuttanti si svolgerà solo nell'ambito del Campionato Regionale se non in accordo con l'associazione regionale IRHA di riferimento. Durante le gare approvate dal DIPARTIMENTO REINING e dalle Associazioni Regionali IRHA.

Il Campionato Italiano Debuttanti si svolgerà in varie tappe di qualificazione in ambito regionale con una finale unica che si terrà l'anno successivo in data che IRHA comunicherà di anno in anno abbinato **preferibilmente alla Coppa delle Regioni ed uno Special Event.**

Metodo di qualificazione in ambito regionale

Ogni regione organizzerà nel proprio territorio un minimo di quattro tappe, e si qualificano alle finali del Campionato Italiano di categoria coloro che hanno partecipato ad almeno due tappe (se le regioni hanno fissato in calendario solo 4 tappe) o tre tappe (se le regioni hanno fissato in calendario più di 4 tappe) la partecipazione vale per ogni singola categoria. Tutte le tappe dovranno essere organizzate con i medesimi criteri; ogni classe dovrà mantenere la stessa tassa d'iscrizione per tutte le tappe. I primi tre classificati di ogni categoria accederanno alla finale del Campionato Italiano Debuttanti. La qualifica non è a binomio ma a cavaliere. E il periodo di qualificazione va per anno solare. Per ognuna delle categorie proposte ogni

cavaliere potrà entrare solo una volta in ognuna delle classi previste.

Categorie del Campionato Italiano Debuttanti

GREEN LEVEL, SHORT STIRRUP, ENTRY LEVEL/YOUTH BIS

PARAREINING

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

PONY REINING

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

SAGGIO DELLE SCUOLE

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

CATEGORIE DEBUTTANTI

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

GREEN LEVEL

Fa parte del solo Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. Si può partecipare con minimo la Patente FISE “A” presa almeno da tre mesi (**sia per maggiorenni che per minorenni**), la Patente FISE “BW” o la Patente FISE “BWR” rilasciata l'anno in corso. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa

classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova.

Un cavallo non potrà fare più di due entrate (**intervallate da almeno 30 minuti**). Si può partecipare a questa categoria solo per un anno.

I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

Eccezioni per la categoria Green: Si possono utilizzare due mani con filetto, bosal o morso regolamentare, chi comincia il percorso a una mano può concluderlo a due. Sono ammessi i cambi di galoppo semplici. Quando è permesso un cambio di galoppo semplice il giudice dovrà considerare il quarto di cerchio prima e il quarto di cerchio dopo il centro come zona dove è ammesso il cambio di galoppo semplice e quindi zona franca applicando però la penalità di galoppo falso (penalità 1). Per esempio un cavallo che arriva al centro e completa il cambio di galoppo semplice dopo tre falcate di trotto ma prima della fine del primo quarto di cerchio, non avrà la penalità di rottura di andatura (Break of gait penalità 2) ma solo la penalità per galoppo falso. La stessa logica verrà applicata per cambi prima del centro. Tutte le altre penalità saranno applicate fuori dalla zona franca. Il cambio di galoppo semplice corretto è quello che avviene in una sola falcata di trotto. In ordine decrescente di difficoltà puoi trottare per più di una falcata, andare al passo, fermarti durante il cambio e infine fare più tentativi per eseguire il cambio, ma il tutto influenzerà il giudizio sulla manovra.

SHORT STIRRUP

Fa parte del solo Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. Si può partecipare con minimo la Patente FISE "A" presa almeno da **tre mesi**,

la Patente FISE “BW” o la Patente FISE “BWR”. È una categoria riservata a cavalieri **fino a 10 anni di età**, anche **chi compie i 11 anni nel corso dell'anno rimane SHORT STIRRUP** per l'intera stagione. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi. Tutti i cavalieri di questa categoria sono obbligati ad indossare caschetto e tartaruga protettivi omologati, sia in campo gara che in campo prova.

Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di Tre entrate intervallate da almeno 20 minuti

I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

ENTRY LEVEL YOUTH BIS

Mantiene il regolamento come per la ENTRY LEVEL YOUTH(fino al compimento del 19 anno di età) tranne che per le varianti sotto riportate. Fa parte solo del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. Si può partecipare con minimo la Patente FISE “A” presa almeno da tre mesi (**sia per maggiorenni che per minorenni**), la Patente FISE “BW” o la Patente FISE “BWR” rilasciata l'anno in corso. Non è necessario esibire un cavallo di proprietà. I partecipanti potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale sia in campo gara che in campo prova. Un cavallo non potrà fare più di due entrate **intervallate da almeno 20 minuti**. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi.

I cavalieri potranno ottenere la tessera socio IRHA gratuitamente fino al conseguimento della patente FISE BWR. Dovranno obbligatoriamente comunque inviare alla segreteria IRHA la richiesta corredata dalla patente FISE di appartenenza.

CATEGORIE QUALIFICANTI CAMPIONATO ITALIANO

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

PRIME TIME NON PRO

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Gara riservata ai cavalieri che hanno compiuto 50 anni di età. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

GREEN REINER 2

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale IRHA-FISE e Associazioni Regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e la Tessera IRHA. Può montare cavalli non di sua proprietà. È un NON PRO che non ha vinto più di €350 in carriera. È consentito montare anche a due mani con fletto, bosal o morso regolamentare. Categoria qualificante per la finale del Campionato Italiano IRHA-FISE.

ROOKIE LEVEL 1

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR”

FISE e Tessera IRHA. Può montare cavalli non di sua proprietà. È un NON PRO che non ha vinto più di € 500,00 in carriera è consentito montare SOLO AD UNA MANO. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

ROOKIE LEVEL 2

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Può montare cavalli non di sua proprietà. È un NON PRO che non ha vinto più di € 1500,00 in carriera è consentito montare SOLO AD UNA MANO Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

ENTRY LEVEL YOUTH

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. È riservata ai cavalieri YOUTH (**tutti coloro nati dopo il 1° Gennaio 2003**), i cavalieri potranno montare a due mani e non è necessario esibire un cavallo di proprietà e il cavaliere non deve aver vinto più di € 500,00 in carriera. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

YOUTH 14-18

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. È una categoria riservata ai cavalieri DAI 14 AI 18 ANNI 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 i cavalieri sotto i 18 anni sono obbligati ad indossare caschetto e tartaruga protettivi omologati, sia in campo gara che in campo prova. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano assoluto.

YOUTH 13&UNDER

Riservata ai cavalieri YOUTH (vedi sopra) di età inferiore ai 13 anni, chi compie 14 anni nel corso dell'anno rimane Youth < 13 fino alla fine dell'anno. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano assoluto .

LADIES

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente "BWR" FISE e Tessera IRHA. Gara riservata a sole donne. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

NOVICE HORSE OPEN e NOVICE HORSE NON PRO

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente "BWR" FISE e Tessera IRHA. Si può svolgere come gara unica con due classifiche separate in questo caso non si può concorrere con lo stesso cavallo nelle due classifiche. Riservata a tutti i cavalli, anche extraeuropei, che non hanno vinto in carriera più di €3.000 esclusi gli Special Events. Passano di categoria alla fine dell'anno. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano.

LIMITED NON PRO

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Riservata ai cavalieri che in base alle somme vinte in carriera non abbiano superato la somma di €3.000. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano assoluto. Si terrà comunque conto della qualifica più alta (IRHA o NRHA)

INTERMEDIATE NON PRO

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Riservata ai cavalieri con qualifica NON PRO che, in base ai punteggi conseguiti negli ultimi due anni, non figurano fra i primi quindici NON PRO della classifica biennale pubblicata annualmente dall'IRHA. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano assoluto. Si terrà comunque conto della qualifica più alta (IRHA o NRHA).

NON PRO

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA.. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Gara aperta a tutti i cavalieri con qualifica NON PRO “vedi regolamento per definizione NON PRO”. Categoria qualificante per la finale del Campionato Italiano Assoluto.

LIMITED OPEN

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Riservata ai cavalieri che in base alle somme vinte in carriera non abbiano superato la somma di €4.500. Categoria qualificante per la Finale

al Campionato Italiano assoluto. Si terrà comunque conto della qualifica più alta (IRHA o NRHA).

INTERMEDIATE OPEN

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Riservata ai cavalieri che, in base ai punteggi conseguiti negli ultimi due anni, non figurano fra i primi quindici OPEN della classifica biennale pubblicata annualmente dall'IRHA. Categoria qualificante per la Finale al Campionato Italiano assoluto. Si terrà comunque conto della qualifica più alta (IRHA o NRHA).

OPEN

Fa parte del Campionato Italiano IRHA-FISE, del Campionato Regionale FISE e associazioni regionali IRHA. È obbligatorio per partecipare la patente “BWR” FISE e Tessera IRHA. Gara aperta a tutti i cavalieri. Categoria qualificante per la Finale del Campionato Italiano Assoluto.

SCHEMA DELLE CATEGORIE

Categorie	Caratteristiche di Accesso	
	Patente FISE	Tecnico Federale
Green Level	A da tre mesi (4 mesi per i minorenni) BW o BWR rilasciata l'anno in corso	Non obbligatorio se maggiorenni
Short Stirrup	A da 4 mesi BW o BWR	potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale .
Entry Level Youth/bis	A da 4 mesi BW o BWR	potranno accedere a questa classe solo accompagnati da un Tecnico Federale .
Entry Level Youth (1 o 2 mani)	BWR	potranno accedere a questa classe solo Cavalieri Youth accompagnati da un Tecnico Federale .
Green Reiner 2 (1 o 2 mani)	BWR	Non Obbligatorio se maggiorenni
Rookie Level 1 (1 mano)	BWR	Non Obbligatorio se maggiorenni
Rookie Level 2 (1 mano)	BWR	Non Obbligatorio se maggiorenni
Ladies	BWR	Non Obbligatorio se maggiorenni
Novice Horse Open Non Pro	BWR	Non Obbligatorio se maggiorenni
Prime Time Non Pro	BWR	Non Obbligatorio

	Cavallo	Campionato	Passaggio
Note			Categorie
Tessera Socio IRHA gratuita fino al conseguimento della Patente FISE BWR	Non di Proprietà Max 2 entrate	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano Debuttanti	Anno successivo dopo il conseguimento dei Brevetti BW o BWR e solo per un anno
Tessera Socio IRHA gratuita fino al conseguimento della Patente FISE BWR	Non di Proprietà Max 3 entrate	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano Debuttanti	cavalieri fino a 10 anni di età chi compie 11 anni nel corso dell'anno rimane Shorth Stirrup
Tessera Socio IRHA gratuita fino al conseguimento della Patente FISE BWR	No Stalloni Non di Proprietà Max 2 entrate	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano Debuttanti	cavalieri fino a 18 anni di età chi compie 19 nel corso dell'anno rimane Youth (solo per un anno)
Socio IRHA	No Stalloni Non di Proprietà	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano	Riservata ai cavalieri Youth e segue i param. della categoria Rookie Level 1
Socio IRHA	Non di Proprietà	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano	Non ha vinto più di € 350,00 in carriera (rif IRHA)
Socio IRHA	Non di proprietà	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano.	Non ha vinto più di € 500,00 in carriera (rif IRHA)
Socio IRHA	Non di Proprietà	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano.	Non ha vinto più di € 1.500,00 in carriera (Rif IRHA)
Socio IRHA		Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano.	Categoria riservata a solo donne
Socio IRHA	non di proprietà Open di proprietà Non Pro	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano	cavalli anche extraeuropei non hanno vinto più di € 3.000 esclusi gli Special Events
Socio IRHA	Cavallo di proprietà	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano	Riservato ai cavalieri over 50

Categorie	Caratteristiche di Accesso	
	Patente FISE	Tecnico Federale
Youth 14/18	BWR	potranno accedere a queste classi solo accompagnati da un Tecnico Federale
Youth < 13	BWR	potranno accedere a queste classi solo accompagnati da un Tecnico Federale
Non Pro	BWR	Non Obbligatorio se maggiorenne
Intermediate Non Pro	BWR	Non Obbligatorio se maggiorenne
Limited Non Pro	BWR	Non Obbligatorio se maggiorenne
Open	BWR	Non Obbligatorio
Intermediate Open	BWR	Non Obbligatorio
Limited Open	BWR	Non Obbligatorio

	Cavallo	Campionato	Passaggio
Note			Categorie
Socio IRHA	No Stallone	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano Assoluto (Finale NRHA App.)	Dai 14 ai 18 anni di età (chi compie 19 anni dopo il 1 Gennaio potrà partecipare alla suddetta categoria)
Socio IRHA	No Stallone	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano Assoluto (Finale NRHA App.)	Sotto i 13 anni (chi compie 14 anni dopo il 1 Gennaio potrà partecipare alla suddetta categoria)
Socio IRHA	Di proprietà	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano Assoluto (Finale NRHA App.)	Aperta a tutti i cavalieri con qualifica Non Pro
Socio IRHA	Di proprietà	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano Assoluto (Finale NRHA App.)	Non figurano tra i primi quindici Non Pro della classifica triennale *SI TERRA' CONTO DELLA QUALIFICA PIU' ALTA (RIF. IRHA O NRHA)
Socio IRHA	Di proprietà	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano Assoluto (Finale NRHA App.)	Life time IRHA <€ 3.000 *SI TERRA' CONTO DELLA QUALIFICA PIU' ALTA (RIF. IRHA O NRHA)
Socio IRHA	Non di Proprietà	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano Assoluto (Finale NRHA App.)	Aperta A tutti i cavalieri
Socio IRHA	Non di Proprietà	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano Assoluto (Finale NRHA App.)	Non figurano tra i primi quindici Open della classifica triennale *SI TERRA' CONTO DELLA QUALIFICA PIU' ALTA (RIF. IRHA O NRHA)
Socio IRHA	non di Proprietà	Regionale F.I.S.E./I.R.H.A. Italiano Assoluto (Finale NRHA App.)	Non ha vinto più di € 4.500 in carriera *SI TERRA' CONTO DELLA QUALIFICA PIU' ALTA (RIF. IRHA O NRHA)

SPECIFICHE SULLE CATEGORIE DI CAVALIERI

Cavaliere Professionista

Può partecipare solo alle gare riservate ai professionisti.

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

OPEN: sono annualmente classificati cavalieri OPEN tutti i cavalieri.

Cavaliere Non Professionista

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

Il cavallo che partecipa ad una gara riservata ai Non Professionisti deve essere di proprietà del cavaliere o della primissima parentela (vedi sopra) o può essere di proprietà di un syndacate. I facenti parte del syndacate dovranno però avere un legame di parentela fra di loro.

In assenza di visura camerale da mostrare all'atto dell'iscrizione è responsabilità di ogni cavaliere /proprietario dichiarare i facenti parte del suddetto syndacate.

Se un cavaliere NON PRO riacquista un cavallo di sua proprietà venduto in precedenza non potrà partecipare a gare NON PRO prima di 180 giorni dalla data di vendita dello stesso.

In caso il professionista voglia rinunciare alla sua condizione e diventare NON PRO o effettuare qualsiasi variazione deve inviare una dichiarazione tramite lettera **raccomandata o e mail al dipartimento FISE e ad IRHA.**

Le condizioni per cui un professionista può passare alla categoria NON PRO sono: un professionista, che per 3 anni non addestra o monta in gara cavalli di terzi, quindi non riceve compensi diretti o indiretti, può dichiarare il suo stato di NON PRO al Dipartimento Reining ed a IRHA i quali, dopo aver valutato la dichiarazione, comunicherà la propria decisione in merito.

REGOLAMENTO DI DISCIPLINA

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

AI tesserati FISE BWR che volessero partecipare ad eventi agonistici all'estero ed indetti da organismi nazionali od internazionali anche se non riconosciuti dalla FISE verrà, a richiesta degli interessati, rilasciata apposita deroga dal dipartimento Reining all'applicabilità agli stessi dell'art.2 del Regolamento Tecnico FISE.

CAVALIERI STRANIERI E LICENZE D'OSPITE FISE

Per tutti i cavalieri stranieri, si fa riferimento alle vincite in carriera. Se il limite di vincite in carriera è inferiore ai limiti imposti potranno partecipare alle categorie LIMITED OPEN e LIMITED NON PRO.

Se la somma dei punteggi acquisiti negli ultimi due anni è superiore al 15° posto della nostra biennale, potranno concorrere solo nelle categorie OPEN o NON PRO (regola valida per le gare in ambito regionale).

LICENZE D'OSPITE FISE DISCIPLINA REINING

DOVRANNO ESSERE APPLICATE LE NORME SPECIFICHE DI DISCIPLINA REINING FISE

QUALIFICHE GARE: (vedi spechietto riassuntivo)
Quando i limiti per poter accedere ad una categoria sono sorpassati durante l'anno in corso, il cavaliere o il cavallo possono completare l'anno in quella specifica classe o divisione. Il cavaliere o il cavallo che partecipano ad una classe in cui non è autorizzato (perché non compreso nella lista dei cavalieri o dei cavalli eleggibili per la suddetta divisione o per mancanza dei documenti necessari) sarà squalificato e dovrà riconsegnare il premio acquisito (premio in denaro e premi collaterali: trofeo, sella ecc.).

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

SPECIFICHIAMO CHE LE CATEGORIE, ROOKIE LEVEL 1 ROOKIE LEVEL 2 , GREEN REINER, ENTRY LEVEL 2, JACKPOT OPEN, YOUTH, SNAFFLE BIT E LADIES SONO GARE RICONOSCIUTE MA I PUNTEGGI CONSEGUITI NON CONCORRONO ALLA FORMAZIONE DELLE CLASSI BIENNALI PER LE CATEGORIE DEI CAVALIERI MA SONO VALIDI AI FINI DEL PASSAGGIO DI CATEGORIA.

QUALIFICA DELLE GARE IN AMBITO NAZIONALE / INTERNAZIONALE

Tutte le gare con added money che si svolgeranno in ambito nazionale/ internazionale dovranno essere approvate dalla National Reining Horse Association.

È responsabilità del cavaliere o del proprietario del cavallo essere a conoscenza dei punteggi acquisiti così

come registrati dall' NRHA Quando i limiti per poter accedere ad una categoria sono sorpassati durante l'anno in corso, il cavaliere o il cavallo possono completare l'anno in quella specifica classe o divisione.

Il cavaliere o il cavallo che partecipano ad una classe in cui non è autorizzato (perché non compreso nella lista dei cavalieri o dei cavalli eleggibili per la suddetta divisione o **per mancanza dei documenti necessari**) sarà squalificato e dovrà riconsegnare il premio acquisito (premio in denaro e premi collaterali: trofeo, sella ecc.).

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

L'NRHA invierà al cavaliere squalificato una multa di \$ 25. Un secondo richiamo comporterà una multa di \$ 200.

Le categorie che andremo ad organizzare sono le seguenti: All Ages Classes CATEGORY 1 3 5

CATEGORY 1 NON PRO

La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera NRHA NON PRO YOUTH NON PRO (Facendo riferimento alle regole per Non Professionisti presenti nel regolamento vigente).

CATEGORY 1 INTERMEDIATE NON PRO

La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera NRHA NON PRO che non abbia vinto più di \$ 7.500 in categorie NRHA 1, 2, 4, 6 e 8 nel corso dell'ultimo anno. Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno.

CATEGORY 1 LIMITED NON PRO

La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA NON PRO che non abbia vinto più di \$ 10.000 IN CATEGORIE NRHA 1, 2, 4, 6 e 8 nel corso di tutta la sua carriera agonistica. Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno.

CATEGORY 1 OPEN

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

CATEGORY 1 INTERMEDIATE OPEN:

La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera NRHA (General Professional NON PRO YOUTH) che non abbia vinto più di \$ 10.000 in categorie NRHA 1, 2, 4, 6, e 8 nel corso dell'ultimo anno. Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno. Per i cavalieri NON PRO che cambiano il loro Status fare riferimento alle Regole NON PRO del Rulebook NRHA

CATEGORY 1 LIMITED OPEN

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

Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno. Per i cavalieri NON PRO che cambiano il loro Status fare riferimento alle regole NON PRO del Rulebook NRHA

CATEGORY 1 NOVICE HORSE Liv.2-3

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

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

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

CATEGORY 5 ROOKIE Liv.2

La categoria è riservata ai cavalieri in possesso di tessera NON PRO che non abbiano vinto in carriera una somma superiore a \$ 1.500,00 (o 300 YOUTH points) escluse le categorie 3, 7, 9. I cavalieri possono per questa categoria riservata ai Non Professionisti montare un cavallo non di proprietà.

CATEGORY 5 ROOKIE Liv.1

La categoria è riservata ai cavalieri in possesso di tessera NON PRO che non abbiano vinto in carriera una somma superiore a \$ 500,00 (o 200 YOUTH points) escluse le categorie 3, 7, 9. I cavalieri possono per questa categoria riservata ai Non Professionisti montare un cavallo non di proprietà.

CATEGORY 3 YOUTH 13< e 14-18

Riservata ai cavalieri YOUTH che al primo Gennaio 2022 non abbiano compiuto il 14 anno di età (o il 19 anno di età per la categoria 14-18). Gli stalloni, monorchidi o criptoridi non potranno partecipare alla suddetta categoria. La licenza di competizione NRHA deve contenere la dicitura “gelding” per poter accedere alla categoria. Durante lo svolgimento delle suddette

categorie in territorio italiano è obbligatorio indossare caschetto e tartaruga protettivi omologati, sia in campo gara che in campo prova.

CATEGORY 2 6 (Special Events)

Level 4 Open	<p>Tutti i cavalieri, sono eleggibili per il livello 4 Open. I top 15 cavalieri Open EUROPEI potranno partecipare solo a questa categoria. Se un cavaliere Non Pro è nella lista dei top 15 (di tutti i cavalieri) potrà partecipare solo al livello 4 (periodo 1-1-2021 31-12-2021)</p>
Level 3 Open	<p>I Top 16-45 EUROPEI potranno partecipare solo a questa categoria e a quella superiore. Se un cavaliere Non Pro è nella lista dei top 16-45 (di tutti i cavalieri) potrà partecipare solo al livello 3 o superiore (periodo 1-1-2021 31-12-2021)</p>
Level 2 Open	<p>I top 46-75 potranno partecipare solo a questa categoria e a quelle superiori. Se un cavaliere Non Pro è nella lista 46-75 posizione (di tutti i cavalieri) potrà partecipare solo al livello 2 o superiori</p>
Level 1 Open	<p>La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di tessera N.R.H.A. che non abbia vinto più di \$ 15.000 in carriera (Calcolata fino al 31-12-2021)</p>

Level 4 Non Pro	Tutti i cavalieri Non Pro sono eleggibili per il livello 4 Non Pro. I top 15 <u>cavalieri</u> Non Pro potranno partecipare solo a questa categoria. (periodo 1-1-2021 31-12-2021)
Level 3 Non Pro	I Top 16-45 potranno partecipare solo a questa categoria e a quella superiore (periodo 1-1-2021 31-12-2021)
Level 2 Non Pro	TOP 46-75 potranno partecipare solo a questa categoria e a quella superiore (periodo 1-1-2021 31-12-2021)
Level 1 Non Pro	La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di tessera N.R.H.A. che non abbia vinto più di \$ 7.500,00 in tutte le categorie nel corso di tutta la sua carriera agonistica. (Calcolata fino al 31-12-2021)

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

Ogni cavaliere deve essere a conoscenza del suo Status e l'iscrizione ad una categoria non consentita porterà ad una multa di \$ 25,00 per la prima volta, la seconda volta la multa è pari a \$ 200,00.

SPECIAL EVENTS

Sono da considerarsi SPECIAL EVENTS:

FUTURITY 3 YRS OLD

Riservato ai cavalli di 3 anni in tutte le categorie. Si ricorda che il Futurity è riservato SOLO ai figli degli stalloni iscritti al Programma I.R.H.B.A. o puledri iscritti singolarmente (Consultare il sito internet per i programmi Futurity).

FUTURITY 4 YRS OLD

Riservato ai cavalli di 4 anni in tutte le categorie OPEN e NON PRO con una classifica e go separati rispetto ai cavalli di tre anni.

DERBY

Riservato a cavalli di 4-5-6-7-8 anni in tutte le categorie.

MATURITY

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

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

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

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

OPEN

Aperta a tutti i cavalieri.

INTERMEDIATE OPEN

Riservata ai cavalieri che in base ai punteggi conseguiti negli ultimi due anni, non figurano nei primi 15 cavalieri OPEN della classifica biennale annualmente pubblicata dal dipartimento Reining-FISE

LIMITED OPEN

Riservata ai cavalieri OPEN che in carriera non hanno vinto una somma superiore a € 4.500,00 (gare NRHA incluse).

NON PRO

Aperta a tutti i cavalieri con classifica NON PRO.

INTERMEDIATE NON PRO

Riservata ai cavalieri con classifica NON PRO che in base ai punteggi conseguiti negli ultimi due anni non figurano fra i primi 15 NON PRO della classifica biennale annualmente pubblicata.

LIMITED NON PRO

Riservata ai cavalieri NON PRO che in carriera non hanno vinto una somma superiore a € 3.000,00 (gare NRHA incluse).

ISCRIZIONI ALLE GARE

Le iscrizioni alle gare, cioè il modulo compilato con il contratto di partecipazione, nome dei cavalli e cavalieri partecipanti, o tramite iscrizione online devono

pervenire alla segreteria entro i limiti fissati dai regolamenti di ogni singola manifestazione. I pagamenti possono essere accettati fino alla chiusura della segreteria di campo, il giorno precedente la gara o come descritto nei programmi di ogni singola manifestazione. Ogni cavallo dovrà essere accompagnato dai certificati sanitari a norma di legge. L'ordine di partenza sarà stabilito da un programma computerizzato e sarà indiscutibile. La sua esposizione sul luogo della gara avverrà almeno 2 ore prima dell'inizio della manifestazione. Se un cavaliere monta più di un cavallo, nell'ordine di partenza ci saranno almeno 8 concorrenti tra il primo ed il secondo cavallo.

Nel caso non fosse possibile bisognerà dare al cavaliere la distanza massima possibile.

Se l'ordine di partenza viene eseguito per sorteggio manuale ed ad un cavaliere capita di avere meno di 8 cavalli tra il primo e il successivo, potrà scegliere se applicare o meno la regola. Se un cavaliere perde il suo turno di entrata, determinato dall'ordine di partenza, è squalificato salvo validi motivi che verranno esaminati dallo SHOW MANAGER. In ogni caso il cavaliere che ha perso il suo turno di ingresso potrà entrare in gara solo dopo il primo trattore disponibile. Esempio: passaggio del trattore ogni 8 concorrenti, il 10° concorrente ad entrare, se necessario e dopo valutazione dei giudici e dello show manager potrà presentarsi in arena solo dopo il 16° concorrente, secondo passaggio del trattore. Il cavaliere è tenuto a presentarsi almeno un'ora prima della competizione per poter essere pronto al cancello in caso di molteplici scratch precedenti alla sua entrata.

Il cavaliere che non è in regola con il tesseramento, **la patente FISE ed il passaporto del cavallo**, con il pagamento del contributo di partecipazione o dell'iscrizione alla gara, non può partecipare alle gare.

Gli addetti ai lavori che non prendono parte alle competizioni ma sono presenti in campo prova devono essere in possesso di patente FISE Anche chi partecipa solo ai Paytime dovrà esibire la tessera IRHA e patente FISE Lo show manager o i responsabili dello show hanno il diritto di allontanare dal campo prova tutti coloro non in regola con i suddetti documenti. Il comitato organizzatore non si assume alcuna responsabilità per eventuali incidenti potessero occorrere ai cavalieri, accompagnatori, cavalli o da questi provocati a terzi o/e cose di terzi.

TESSERAMENTO

La tessera IRHA è necessaria per partecipare a gare approvate IRHA (quindi tutte le categorie qualificanti per il Campionato Italiano IRHA-FISE) la quale definirà di anno in anno l'ammontare della quota associativa. Si ricorda che sia il cavaliere che il proprietario dovranno essere in possesso di tessera IRHA in corso di validità. (La tessera è valida dal 1 Gennaio al 31 Dicembre 2022).

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

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

Tutti i cavalieri OPEN e NON PRO ed i proprietari dei cavalli dovranno arrivare agli show accompagnati da una copia della tessera in corso di validità, della patente FISE e dell'iscrizione ai ruoli federali, in corso di validità, con il quale intendono gareggiare. Se le stesse non vengono prodotte e i dati non sono inseriti nel programma software in dotazione da parte dell' IRHA ad ogni segreteria, non sarà possibile prendere parte alle competizioni.

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

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

PATENTE BWR (FISE)

Ogni cavaliere che partecipa a gare ufficiali IRHA/FISE-NRHA dovrà presentare, al momento dell'iscrizione, una patente FISE rilasciata dalla Federazione Italiana Sport Equestri (vedi elenco categorie per tipo di patente). La suddetta PATENTE POTRÀ ESSERE RINNOVATA E RILASCIATA SOLO PRESSO I CENTRI AFFILIATI FISE, presentando un certificato medico agonistico valido per l'anno in corso. Ogni cavaliere contestualmente al pagamento della tessera associativa dovrà inviare a IRHA una copia della patente FISE rinnovata per l'anno in corso. Si ricorda che per poter partecipare a categorie dove è necessario avere la patente di Tipo A la stessa dovrà essere rilasciata da almeno tre mesi sia per maggiorenni che per minorenni. Per ottenere il passaggio da una patente A ad una BW o BWR dovranno passare almeno tre mesi di tempo (sia per maggiorenni che per minorenni).

LICENZA DI COMPETIZIONE

Per ottenere la licenza è necessario inviare alla segreteria una fotocopia del documento del cavallo con la corretta intestazione dei proprietari. In mancanza di certificato genealogico, la domanda dovrà essere corredata da tre fotografie raffiguranti il lato frontale, sinistro e destro del cavallo. Nel caso in cui sia stato

acquisito nei giorni antecedenti la gara e quindi non ancora in possesso del certificato con la nuova intestazione di proprietà, è necessario mostrare un transfer firmato e una ricevuta postale di invio del transfer all'associazione di razza di appartenenza tramite raccomandata A.R. La suddetta ricevuta dovrà riportare la data antecedente allo show.

L'IRHA si riserva il diritto, entro il termine di tre mesi, di richiedere il certificato con la nuova intestazione (che dovrà riportare una data antecedente allo show). La mancata presentazione comporterà la squalifica del cavaliere ed il ritiro del premio.

Anche i passaggi di proprietà andranno comunicati, con lo stesso procedimento, alla segreteria per l'emissione di una nuova licenza.

LEASING (FIDA - CONTRATTO LOCAZIONE)

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

1. Prima di competere colui che ha affittato il cavallo (Non Pro) che gareggia con il cavallo noleggiato, deve avere un contratto di fida inviato ad IRHA e deve aver saldato tutte le pratiche necessarie. (Tessera IRHA-Contratto di Lease)
2. Il contratto di locazione deve essere riservato a un individuo. Non ci sono limitazioni al numero di volte che il contratto di locazione può essere rinnovato. Tutti i contratti di locazione terminano il 31 dicembre dell'anno nel quale si è richiesta la fida.
3. Durante la durata del contratto di locazione, il locatario e i suoi familiari possono gareggiare con il cavallo affittato in tutte le classi, escluse le categorie 2 e 6 (o special event).
4. Un professionista può gareggiare con il cavallo in fida nelle le classi Open

5. Sarà riconosciuto un solo contratto per cavallo all'anno.
6. Il locatore (colui che affitta il suo cavallo) non può gareggiare il cavallo durante il periodo del contratto di locazione.
7. Durante la durata del contratto di locazione, tutti i punti e / o premi i saranno accreditati al locatario.

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

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

PASSAPORTO CAVALLI

Ogni cavallo dovrà essere in possesso di un passaporto FISE per poter partecipare a gare Regionali, Nazionali, e Internazionali sul territorio Italiano. Anche coloro in possesso di passaporto APA dovranno essere iscritti ai ruoli federali. Il passaporto FISE dovrà essere rinnovato di anno in anno. Il Comitato organizzatore ha l'obbligo di controllare i passaporti dei cavalli partecipanti. Anche i cavalli non partecipanti ma presenti a qualsiasi competizione dovranno essere in possesso di passaporto FISE valido per l'anno in corso. Ogni concorrente dovrà mostrare al momento dell'iscrizione il passaporto rinnovato per l'anno in corso. La mancanza di tale documento o rinnovo porterà alla squalifica del binomio.

ANTIDOPING

Tutti i cavalli e cavalieri dovranno seguire le norme antidoping previste dal regolamento vigente. I controlli potranno essere effettuati in qualsiasi tipo di manifestazione: nazionale, regionale, o internazionale. Per chiarimenti riguardo le normative stesse consultare www.fse.it nella Regolamenti Regolamento veterinario.

Si ricorda che per le competizioni dove è presente un added money superiore a € 15.000 è necessario prevedere un controllo antidoping ogni 20 cavalieri iscritti. Le eventuali sanzioni derivanti da una positività del cavallo saranno applicate in ambito internazionale.

PREMI GARE IRHA (Campionato Regionale e Campionati Italiani)

Il montepremi è costituito dalla somma delle iscrizioni più l'added money. Detratto il costo dei trofei e una percentuale del 20% per spese organizzative. **Nell'eventualità di categorie con meno di quattro partecipanti non si dovrà detrarre il costo del trofeo.**

Il montepremi così costituito, al netto di eventuali ritenute fiscali previste da legge, verrà suddiviso secondo tabelle allegate.

Per tutte le competizioni con added inferiore a € 2.000,00 per categoria sarà utilizzato il Payback A.

Per le categorie con added superiore a € 2.000,00 sarà utilizzato il Payback B.

Gli adempimenti fiscali saranno a carico dei comitati organizzatori.

Chiunque volesse avere una fibbia o un trofeo, se di diritto ma non vinti, (in caso di ex equo) con il lancio della monetina potrà farne dovuta richiesta ma il costo dell'oggetto e della spedizione saranno a suo carico.

Special Events e gare NRHA

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

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

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

Si ricorda che i premi saranno consegnati a colui che ha pagato l'iscrizione, sia egli proprietario, cavaliere o terza persona. Qualsiasi cambiamento dovrà essere comunicato per iscritto da colui che ha pagato l'iscrizione). In caso di mancata segnalazione dei dati dove effettuare il pagamento IRHA terrà conto di quanto presente nei propri archivi.

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

NR. CAVALLI ENTRANTI

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

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

NR. CAVALI ENTRANTI

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

TENUTA DEL CAVALIERE E NORME COMPORAMENTALI

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

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

RESPONSABILITÀ

OGNI PARTECIPANTE ED OGNI CAVALLO DOVRÀ ESSERE IN POSSESSO DI AUTORIZZAZIONE A MONTARE (PATENTE) FISE DEL CAVALIERE VALIDA PER L'ANNO IN CORSO E DI ISCRIZIONE AI RUOLI FEDERALI (PASSAPORTO) FISE DEL CAVALLO RINNOVATO TUTTI I TESSERATI FISE CON AUTORIZZAZIONE A MONTARE BWR DEVONO ESSERE IN POSSESSO DELLA TESSERA IRHA .

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

REGOLE DI CONDOTTA NEI CAMPI PROVA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- è assolutamente vietato l'ingresso nelle arene se non autorizzati. Al pre-check e al campo prova il cavaliere può essere accompagnato al massimo da due assistenti.
- Nell'arena riservata al riscaldamento pre gara è consentito un numero max di 15 cavalli. I cavalli che hanno terminato la prova possono se necessario continuare il lavoro solo nelle altre arene.
- i cavalieri sono invitati a presentarsi autonomamente all'area pre-check 2 cavalli prima del proprio turno di ingresso in gara; non è obbligatorio utilizzare solo l'equipaggiamento descritto come legale nel Rulebook NRHA-IRHA-FISE, ma resta inteso che tutto quello che risulta essere non consono o di apparenza abusiva dovrà essere tolto e sostituito alla prima richiesta dello Steward. Non sono ammessi chiudi bocca di materiale inadatto tipo filo di ferro, redini di ritorno, German Reins, abbassatesta, martingala o morsi ritenuti abusivi. Fasce di contenimento come belly bends, belly wraps o qualsiasi materiale che fasci il cavallo a livello dei fianchi sono vietate nell'area pre-check, è permesso l'uso in campo prova, ma in qualunque momento lo steward può chiedere di visionare il fianco del Cavallo
- **Ogni cavallo non potrà fare più di 4 ingressi giornalieri (si intende totale di tutte le categorie)**

GIUDICE

L'ufficiale di gara nella disciplina del Reining è definito GIUDICE, viene formato dalla NRHA National Reining Horse Association.

Il suo titolo è solo ed esclusivamente a livello mondiale.

La FISE e l' IRHA ne riconoscono solo il titolo dopo averlo acquisito tramite i corsi NRHA, con gli adeguati aggiornamenti sui regolamenti federali.

Il privilegio o titolo così acquisito di giudice mondiale di Reining non è vitalizio ma deve essere rinnovato ogni due anni, in caso contrario o di mancato esito positivo dell'esame, esso verrà revocato, sia da parte della NRHA che dalla FISE stessa.

Il Dipartimento Reining FISE nei rapporti con i giudici si confronta con la Commissione Giudici IRHA.

COMMISSIONI IRHA

Le Commissioni IRHA, pur non avendo alcun valore ufficiale o statutario, sono organi esterni di supporto al Consiglio Direttivo IRHA. Sono tre:

COMMISSIONE GIUDICI

Composta da un minimo di 3 ad un massimo di 5 componenti, eletta da Giudici IRHA-FISE-NRHA in regola con il tesseramento IRHA ed in carica per tutta la durata del mandato del Consiglio Direttivo IRHA.

COMMISSIONE TECNICI

Composta da un minimo di 3 ad un massimo di 5 componenti, eletta da Tecnici Equitazione Americana FISE di 2° e 3° livello in regola con il tesseramento IRHA ed in carica per tutta la durata del mandato del Consiglio Direttivo IRHA.

COMMISSIONE TRAINER

Composta da un minimo di 3 ad un massimo di 5 componenti, eletta da cavalieri con qualifica OPEN in regola con il tesseramento IRHA ed in carica per tutta la durata del mandato del Consiglio Direttivo IRHA.

RECLAMI

Un giudice (o più) deve presentare per iscritto qualsiasi reclamo entro 10 giorni dal fatto avvenuto nei confronti di un esibitore o di uno show ad un funzionario ufficiale, ad un Direttore o chi designato come Rappresentante degli esibitori al momento del reclamo. Il giudice non è tenuto a versare la tassa di reclamo di \$100. Il caso segnalato dal giudice sarà esaminato dalla Commissione competente e trattato in conformità con le norme disciplinari descritte nel Manuale NRHA. Se una delle figure sopra descritte espone una lamentela verso un giudice, lo dovrà segnalare immediatamente all'ufficio NRHA per iscritto e versando la tassa di reclamo di \$100. Qualsiasi lamentela riguardante la condotta di un giudice deve essere presentata entro 10 giorni dall'accaduto. Tutti i reclami saranno gestiti in conformità con le procedure disciplinari descritte nel Manuale NRHA.

MODALITÀ DI RICHIESTA DEL REVIEW

Un cavaliere o un proprietario, nelle rispettive classi, possono richiedere un review delle maggiori penalità che sono state applicate (si intende 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, al Rappresentante dello Show

o se necessario allo show manager che sottometteranno questa richiesta ai giudici.

JUDGES MONITOR

I Judges Monitor, sono giudici ufficiali, che sono stati selezionati dalla Commissione Giudici, per garantire la buona riuscita del giudizio durante gli Show di tipo A o AA. Gli eventi che desiderano utilizzare un Monitor devono fare richiesta scritta all'ufficio NRHA non più tardi di 90 giorni prima della data di chiusura delle iscrizioni. La commissione può approvare l'utilizzo del monitor durante l'evento. Il monitor sarà selezionato dalla commissione che seleziona anche i giudici di sedia.

Un Monitor judge deve:

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

REGOLE PER GIUDICARE

Generale

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

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

Punteggio

Il punteggio varierà da 0 a infinito con 70 che denota uno svolgimento medio del percorso. Ogni manovra è punteggiata con incrementi di mezzo punto con un minimo di $-1 \frac{1}{2}$ fino ad un massimo di $+1 \frac{1}{2}$ con uno score di 0 per una manovra che è corretta ma senza gradi di difficoltà. I punteggi verranno annunciati dopo ogni percorso.

Parimerito

Tutti i pari meriti al primo posto dovranno disputare uno spareggio se i concorrenti a pari merito sono concordi a partecipare ad un run off. I concorrenti a pari merito hanno l'opzione alternativa di concordarsi e non disputare il run off ed essere nominati co-champion ma devono determinare il vincitore dei premi (trofeo, coccarde, oggetti ecc.) con il lancio della monetina, il premio in denaro, se previsto verrà invece diviso in parti uguali. Se non sono d'accordo con questa opzione il

concorrente che non vuole disputare il run off lascerà il primo posto all'altro. (eccezioni: Freestyle Reining guardare le condizioni per la disputa del run off o Snaffle o Hackamore classes dove il run off non è richiesto per il 1° posto).

In caso di parimerito, i cavalieri o un loro rappresentante devono recarsi subito al cancello di entrata al termine della classe e comunicare allo show management se intendono disputare il run off o essere nominati co-champion. Se i cavalieri a parimerito decidono di fare il run off devono essere presenti con i loro cavalli e pronti ad entrare in arena entro 10 minuti, dalla fine della competizione. Se uno dei cavalli a parimerito è entrato fra gli ultimi 5 concorrenti è a discrezione dei giudici e dello show management quantificare il tempo che il cavaliere può aspettare prima di correre per il run off.

Se un pari merito sussiste dopo il run off i concorrenti verranno nominati cochampions ed eventualmente divideranno i soldi del primo e del secondo posto ma determineranno il vincitore dei premi (trofeo, coccarde fibbie ecc.) con il lancio della monetina. Il cavallo che non ritornerà a disputare il run off senza che ci sia stato un accordo in tal senso perderà il primo posto e sarà premiato con la cifra del secondo posto relativa al montepremi della gara stessa. Nel caso in cui i concorrenti (un concorrente) non vincessero il run off non potranno ottenere un piazzamento minore della posizione per la quale era a pari merito (per esempio secondo o terzo). Per tutti gli altri pari merito non ci sarà un off e saranno piazzati nelle posizioni per le quali sono arrivati a pari merito (esempio 4-5-6-7 posto). Il premio in denaro per quelle posizioni sarà sommato e diviso in quattro parti uguali.

Equipaggiamento

Specifiche su hackamore: 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.

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

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

1. una lunghezza massima delle leve di 8 pollici e mezzo. Le leve del morso possono essere fisse o mobili.
2. Per quanto concerne l'imboccatura le barre devono essere rotonde, ovali, a forma di uovo, lisce, di metallo e senza fili da 5/16" di pollice fino a 3/4 di pollice in diametro da misurarsi a 1 pollice dalla guancia. Possono essere intarsiati ma devono essere

comunque lisci e/o avvolti con un materiale non rigido (latex) nulla può protendere più di 1/8 di pollice al di sotto della barra dell'imboccatura.

3. Il ponte non deve essere più alto di 3 pollici 1/2 con rulli e coperture accettate. Imboccature spezzate (half breeds) e imboccature "spades" sono standard. I morsi "spades" possono avere una barra avvolta in filo metallico
4. Slip or gag bits o flat polo masterpiece non sono accettati
5. Un morso standard ha un solo punto di trazione

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

Con l'utilizzo di morso a barbozzale viene richiesta una fascetta o catena e devono avere almeno mezzo pollice di spessore, appoggiare piatte contro la mascella e libere da fil di ferro e/o torciglioni.

Le code possono essere allungate attraverso l'intreccio di crine con crine, non è permesso nessun altro tipo di aggancio applicato direttamente all'osso della coda. È legale applicare code artificiali.

No Score

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

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

PARAREINING and ride & slide classes dove le redini chiuse sono permesse.

- n. Non è consentito utilizzare alcun tipo di cuffiette Bluetooth o apparato elettronico solamente nelle classi *Special Event*.

Redini

La coda delle redini in eccesso può essere sistemata con la mano libera in qualsiasi momento, durante l'esecuzione del pattern, è importante effettuare la correzione con la mano libera sempre dietro la mano che guida il cavallo. Ogni tentativo di alterare la lunghezza o la tensione delle redini dall'imboccatura alla mano che tiene le redini, verrà considerata come utilizzo della seconda mano e quindi verrà applicata penalità zero. Inoltre il giudice deve determinare se la mano libera viene utilizzata per incutere timore o per lodare il cavallo, in tal caso verrà applicata penalità 5, con conseguente riduzione nella valutazione della manovra. Quando viene usato il romal, il polso del cavaliere dovrà essere piatto e rilassato. Il pollice dovrà essere sopra le redini e la mano chiusa intorno alle redini stesse. Nessun dito fra le redini è permesso. La mano libera potrà tenere le redini in eccesso del romal ma deve essere rilassata e vi devono esserci almeno 16" di romal tra la mano libera e la mano usata per guidare il cavallo. Se la mano libera che tiene il romal accorcia oppure altera la tensione delle redini sull'imboccatura, il punteggio sarà zero con l'eccezione di quando al cavallo è permesso di essere completamente fermo durante l'esecuzione di un pattern. Ad un cavaliere è permesso di districare o raddrizzare la criniera in qualsiasi momento del pattern in cui è previsto che il cavallo sia completamente fermo

Numero di testiera

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

Punteggio zero

Il punteggio sarà 0 se:

- a. non vi è solo l'indice o il primo dito tra le redini;
- b. si usano due mani (a parte nelle categorie SNAFFLE BIT, Hackmore o classi designate a due mani) oppure se si cambia mano (ad eccezione delle classi che prevedono l'utilizzo delle due mani in cui il cavaliere possa passare da 1 a 2 mani in qualsiasi momento del pattern, ad es. per le classi GREEN);
- c. si usa il romal in maniera diversa da come specificato al punto 5;
- d. non si completa il pattern come descritto;
- e. si effettuano le manovre non dell'ordine richiesto o eccedere per più di un quarto di cerchio fuori dall'ordine (vedi Judges guide per una spiegazione più precisa)
- f. si includono manovre non richieste quali, ma non solo:
 1. indietreggiare per più di 4 passi; (2 strides)
 2. girarsi oltre 90°;
 3. nei percorsi dove viene richiesto l'ingresso al galoppo, uno stop eseguito prima del primo marker (eccezione: se il cavallo si ferma completamente nel primo quarto di cerchio dopo una partenza al galoppo questo non verrà considerato una inclusione di manovra: verranno applicati due punti di penalità per rottura di andatura); figura 3b
- g. si riscontrano carenze nei finimenti che ritardano il completamento dei patterns;
- h. il cavallo rifiuta un comando e quindi lo svolgimento del percorso viene ritardato;
- i. il cavallo prende la mano oppure è impossibile guidarlo quindi non si riesce a capire se il concorrente sta effettuando il percorso richiesto;
- j. il cavallo trotta per oltre mezzo cerchio o per più della metà della lunghezza dell'arena;
- k. compie più di 1/4 di spin in più;

- l. si verifica una caduta a terra da parte del cavallo oppure del cavaliere;
- m. la caduta di una redine che viene a contatto con il terreno mentre il cavallo è in movimento;
- n. non indossare abbigliamento western adeguato.
- o. andando o ritornando da un rollback, in un pattern dove è richiesto un run-around, si attraversa la linea centrale.

N.B.: Ne uno 0 ne un No Score si possono piazzare in un go round o in classi da un solo go e uno 0 e un No Score NON potrà avanzare in una competizione con più go (vedi Futurity). Durante una finale i cavalli che ottenessero un punteggio 0 o non entrassero in gara (scratch) hanno il diritto (nel caso venissero pagati tutti i finalisti) ad un premio. Il punteggio zero dà però diritto ad una vincita superiore a quella dello scratch. Nell'eventualità che non ci siano abbastanza cavalli qualificati per la totale distribuzione dei premi la porzione non distribuita o il premio saranno trattenuti dallo show manager.

Penalità 5

Si applica una penalità di 5 punti quando:

- a. il cavaliere sperona il cavallo davanti al sottopancia;
- b. il cavaliere usa una o l'altra mano per incutere paura al cavallo o per lodarlo;
- c. il cavaliere si tiene alla sella con l'una o l'altra mano; eccetto:
 - 1. Freestyle,
 - 2. Entry Level
 - 3. YOUTH 10, SHORT STIRRUP e
 - 4. per cavalieri con età uguale o superiore ai 65 anni solo nelle categorie NON PRO, dove tenersi alla sella è concesso) Sono escluse le categorie 2-6 Special Events
- d. l'atto di un cavallo che si lascia cadere in ginocchio o sui garretti (che non è inteso come caduta poiché

la spalla e/o l'anca e o la linea sotto la pancia non hanno toccato il terreno)

- e. il cavallo disubbidisce ciò include ma non limitato a calciare, rampare, mordere, sgroppare, impennarsi.

Penalità 2

Si applica una penalità di 2 punti quando:

- a. Il cavallo rompe l'andatura (trotto o passo).
Nota: cambi di galoppo semplici sono permessi nelle categorie Green, Ride and Slide e PARAREINING. Non viene applicata alcuna penalità per aver rotto al trotto durante il cambio di galoppo.
- b. si verifica un “freeze up” (il cavallo si ferma completamente) negli spins o nei rollbacks;
- c. nei pattern in cui deve entrare al passo, il cavallo galoppa e non si ferma oppure non è al passo prima di partire al galoppo;
- d. nei pattern dove non si parte al centro dell'arena ma è richiesta la partenza da fondo campo, il cavallo non è al galoppo prima del primo marker o rompe l'andatura prima di raggiungerlo;
- e. se il cavallo non passa completamente il marker specifico prima di iniziare la posizione di stop.

Galoppo falso

Essere al galoppo falso nei cerchi o nella figura otto verrà giudicato come segue:

- a. ogni volta che, il cavallo è sul galoppo sbagliato, il giudice deve applicare una penalità di 1 punto. Le penalità per galoppo falso si accumulano, quindi, il giudice applicherà 1 punto per ogni 1/4 di circonferenza del cerchio dove il cavallo galoppa falso. Un ritardo sul cambio di galoppo per più di una falcata è una penalità da 1 punto. Si applica fino ad 1/4 di circonferenza e diventa cumulativa dopo quel punto.

- b. Viene applicato 1/2 punto di penalità per un ritardo di una falcata ogni volta in cui il cambio è richiesto dalla descrizione del pattern.

Penalità 1/2

Si applica 1/2 punto di penalità se si parte al trotto nei cerchi o si trotta uscendo dal rollback, questo fino a due falcate. Oltre due falcate, ma per meno di 1/2 cerchio o 1/2 lunghezza dell'arena, applicare 2 punti di penalità.

Si applica 1/2 punto di penalità per ogni ottavo di spin in più o in meno; si applica 1 punto per ogni quarto di spin in più o in meno.

Penalità: cerchi

Nei patterns dove viene richiesto di non chiudere il cerchio ma di proseguire sul lato dell'arena, quando il cavallo oltrepassa la prima curva e non è al galoppo giusto, verrà penalizzato come specificato di seguito:

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

Penalità: stop e rollback

Nell'approccio di un rollback, oppure uno stop, verrà calcolato 1/2 punto di penalità se il cavallo non si trova ad almeno 20 piedi di distanza dalla staccionata (m.6 circa).

Penalità: run around

In un pattern dove viene richiesto un run around, verrà applicata una penalità da 1/2 punto se non verrà rispettata la distanza di 3 metri da entrambe i lati del centro dell'arena, per le piccole arene sarà a discrezione del giudice valutare la proporzione.

Cavallo che incespica

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

Video review

I giudici non possono consultarsi per discutere le penalità oppure lo score della manovra prima di aver annunciato il loro punteggio. Se vi è una penalità “importante” (qual è un no score, uno 0, 2 punti oppure 5 punti) non chiara, il giudice indicherà il suo punteggio chiedendo di tenerlo sospeso fino a quando non potrà vedere il video durante il seguente passaggio del trattore o il prima possibile. La penalità risultata chiara in video, deve venire applicata. Se non c'è penalità, verrà annunciato il punteggio già dichiarato dal giudice. Il giudice non potrà cambiare il punteggio dopo aver visto il video.

La decisione di ogni giudice è una chiamata individuale e basata su una decisione individuale dopo una conference o video replay.

Il video potrà essere utilizzato solo nel caso in cui il giudice è certo che tutti i percorsi siano stati filmati. I giudici possono rivedere le penalità da 2 punti per break of gait (rottura di andatura), trotto per più di 2 falcate e freeze ups. Dopo aver rivisto una major penalty se si ritiene che la major penalty non si sia verificata, il giudice ha la possibilità di aggiungere la penalità corretta per la manovra per la quale è stato chiamato il review

I giudici devono continuare a punteggiare i no score o gli zero negli eventi con più giudici in caso di un review. È suggerito che un giudice NRHA continui a giudicare i runs quando possibile.

Condotta

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

Controllo imboccature

Tutti i cavalieri devono scendere da cavallo e togliere l'imboccatura subito dopo aver effettuato il percorso. Il cavallo deve essere presentato e l'imboccatura mostrata dal cavaliere o da un suo rappresentante. Il cavallo e l'attrezzatura dovranno essere controllati dal giudice designato in arena o in prossimità di questa. In caso tale giudice denoti un no score il cavaliere, il suo rappresentante, trainer o tutor possono accettare il no score e permettere al giudice di riferimento di far cambiare il punteggio su tutti gli score cards o chiamare gli altri giudici in conferenza. Nel caso un cavaliere YOUTH non sia accompagnato da un genitore/tutore o trainer si desume 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".

Specifiche aggiuntive Controllo imboccature

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

Completamento del pattern

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

Review delle major penalties

Un cavaliere o un proprietario, nelle rispettive classi, possono richiedere un review delle major penalties che sono state applicate (si intende penalty score 0 e 5 punti di penalità). I giudici possono accettare o negare la richiesta. Se la richiesta viene accettata bisogna accertarsi che tutta la classe sia stata ripresa da un video operatore ufficiale. La richiesta deve essere fatta non più tardi di 30 minuti dopo l'ultimo percorso della classe della giornata e prima che i giudici abbiano lasciato il terreno di gara per quel giorno. Il cavaliere e il proprietario non devono avere diretto contatto con i giudici durante questo processo. La richiesta va fatta allo steward dello show, allo show representative o se necessario dallo show manager che sottometteranno questa richiesta ai giudici.

Ripetere un percorso

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

Aiuti

Il Giudice valuterà le richieste individuali dei cavalieri riguardanti l'uso di aiuti durante la loro esibizione. Nel caso in cui a un individuo siano stati garantiti speciali

privilegi, esso dovrà richiedere questi privilegi per iscritto e deve consegnarne una copia al comitato organizzatore ogni qualvolta entrerà in gara. Il comitato organizzatore dovrà presentare questi privilegi al giudice così come il numero di entrata ed il numero di tastiera del cavaliere prima che la classe abbia inizio.

Eccezioni PARAREINING

1. I cavalieri sono autorizzati a scegliere la dimensione e la velocità nei cerchi quando non è specificato nel pattern. Una eccessiva velocità porterà ad una deduzione sullo score della manovra
2. Al concorrente è permesso di trattenersi alla sella senza che venga applicata nessuna penalità
3. È permesso l'uso di redini chiuse, questo include ma non si limita all'uso del romal, roping, redini incrociate, annodate o nastrate.
4. I cavalieri possono montare ad una o due mani in ogni momento durante il percorso
5. I cavalieri sono autorizzati a seguire le disposizioni sotto elencate. Ulteriori disposizioni saranno di esclusiva discrezione dello Show Manager.
 - a. Bretelle-Cinture speciali
 - b. Sistemi di comunicazione (esempio: cuffiette)
 - c. Istruttore presente in arena
 - d. Stivali adattati
 - e. Accessori per trattenere le redini
 - f. Fasce elastiche
 - g. Dispositivo per bloccare la sella
 - h. Cunei/Cuscini
 - i. Steffe di sicurezza
 - j. Proteggi seduta
 - k. Fruste
6. Il concorrente può non scendere da cavallo durante il pre o il post check fintanto che un assistente è presente con una cavezza per aiutare nell'area di pre e post check
7. I concorrenti possono utilizzare qualsiasi style bit ma la decisione finale spetta al giudice che

verificherà se lo stesso è inadeguato o inumano per la competizione.

MANOVRE

Ai giudici è richiesto di valutare un cavallo da Reining basandosi sull'esecuzione di alcuni gruppi di manovre previsti in ciascun pattern. Tutti i pattern NRHA sono divisi in 7 o 8 gruppi di manovre. Di seguito, la descrizione delle manovre ideali.

Walk-in (entrata al passo)

Il cavallo è al passo dal cancello al centro dell'arena, per iniziare il pattern. Il cavallo dovrebbe sembrare rilassato e fiducioso. Qualsiasi azione che da l'impressione di intimidazione, tra cui partire e fermarsi, è un difetto che deve essere contrassegnato, a seconda della gravità, nello spazio dedicato sulla score card per la valutazione della prima manovra.

Trot-in (entrata al trotto)

I cavalli devono essere al trotto per la maggior parte della "strada" per arrivare al centro dell'arena. Se ciò non dovesse avvenire, si darà un punteggio di 0 per mancato completamento del pattern come previsto.

Stop

Lo stop è l'azione che rallenta il cavallo dal galoppo ad una posizione di "arresto". Nell'eseguire lo stop il cavallo porta i posteriori sotto di sé. I posteriori, nell'eseguire questa manovra, hanno una funzione scorrevole. Il cavallo, assumendo la posizione dello stop, piega la schiena, porta i posteriori sotto di sé, mantenendo però il movimento in avanti ed il contatto col terreno e la cadenza della "camminata" con gli anteriori. Per tutta la durata dello "sliding stop" il cavallo deve continuare in linea retta.

Spin

Gli spin sono una serie di rotazione di 360°, eseguita su un posteriore (interno), che rimane fisso. La propulsione per la rotazione è fornita dagli anteriori e dal posteriore esterno. La posizione del quarto posteriore deve essere fissata all'inizio dello spin e mantenuta tale durante le rotazioni. Per una corretta valutazione della manovra, è d'aiuto per il giudice guardare che il cavallo resti sempre nello stesso punto, anziché fissare il posteriore interno. Questo rende più semplice concentrarsi anche sugli altri elementi dello spin (es. cadenza, atteggiamento, fluidità, velocità e finezza).

Rollback

Il rollback è un'inversione di avanzamento di 180° completata eseguendo uno stop, una rotazione delle spalle verso la direzione opposta (indietro) facendo perno sui garretti, per poi ripartire al galoppo. Il tutto è un unico continuo movimento. L'Handbook NRHA stabilisce che non ci devono essere esitazioni in occasione del rollback, ma va precisato che una breve pausa per ritrovare l'equilibrio non va considerata esitazione. Il cavallo, prima di eseguire il rollback, non deve fare passi avanti o back.

Cerchi

I cerchi sono manovre eseguite al galoppo, le cui dimensioni sono precisate come anche la loro velocità, nella descrizione dei singoli pattern. La manovra deve dimostrare controllo, la disponibilità del cavallo a farsi guidare, e un grado di difficoltà in velocità e nelle variazioni della velocità. I cerchi devono avere un punto centrale comune. Deve esserci una differenza chiaramente definita nella velocità e nelle dimensioni del cerchio piccolo e lento, rispetto a quelle previste nel cerchio grande e veloce. Allo stesso modo, le dimensioni e la velocità del cerchio piccolo e lento eseguito a mano destra, devono essere simili a quello

eseguito a mano sinistra. Lo stesso vale per i cerchi larghi e veloci.

Back

Il back è una manovra che richiede al cavallo di spostarsi con un movimento inverso in linea retta, per una distanza specifica e definita (almeno 10 piedi).

Esitare

Esitare significa dimostrare la capacità del cavallo di stare fermo in modo rilassato, in una specifica area prevista dal pattern. Tutti i pattern NRHA prevedono l'esitazione una volta terminata l'ultima manovra, per indicare al giudice che la prova è terminata.

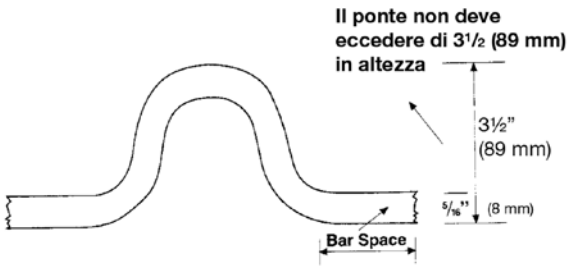
Cambi di galoppo

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

Run Down e Run Around

Run Down: sono corse svolte passando per il centro dell'arena, lungo il lato lungo, fino alla fine dell'arena. I Run Dows e i Run Around dovrebbero dimostrare il controllo del cavallo e una graduale progressione della velocità fino allo stop.

Figura #1 - Morsi



Le imboccature devono avere un diametro non inferiore a $\frac{5}{16}$ (8 mm) e non avvolte da fili

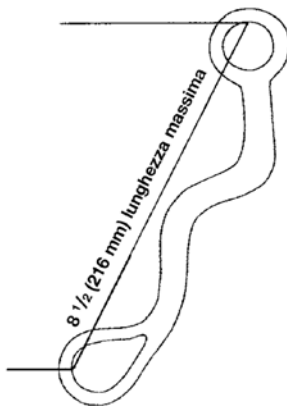
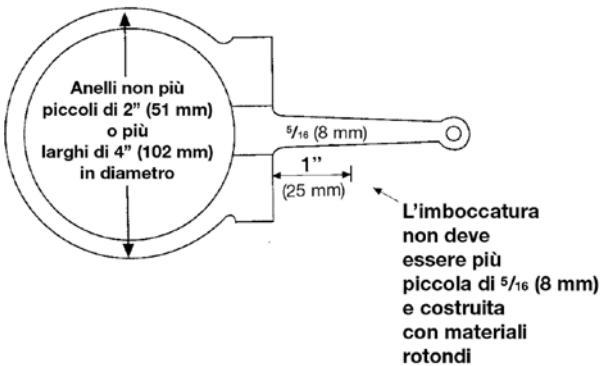


Figura #2 - Morsi

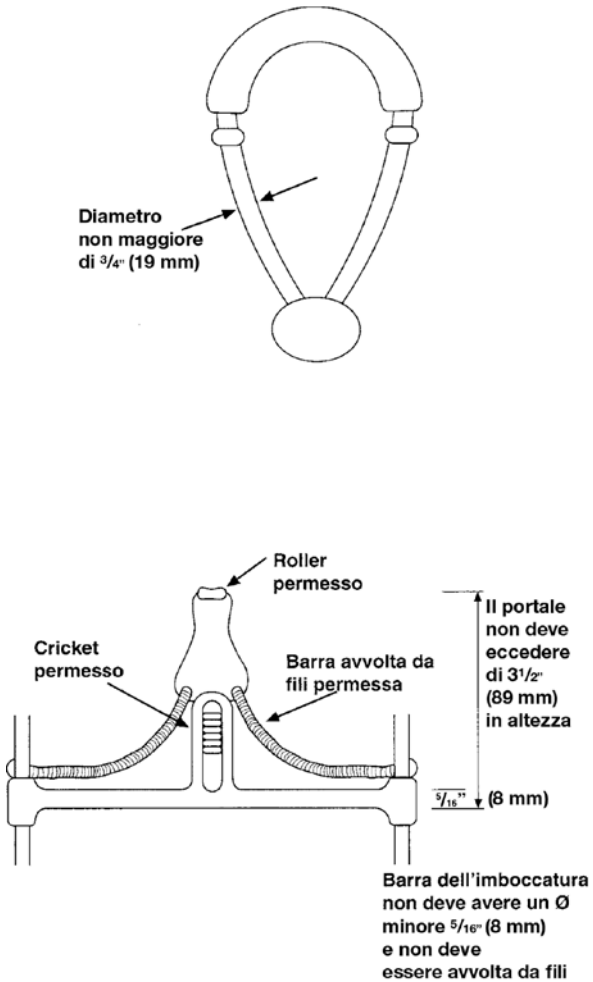


Figura #3A - Over/Under Spin

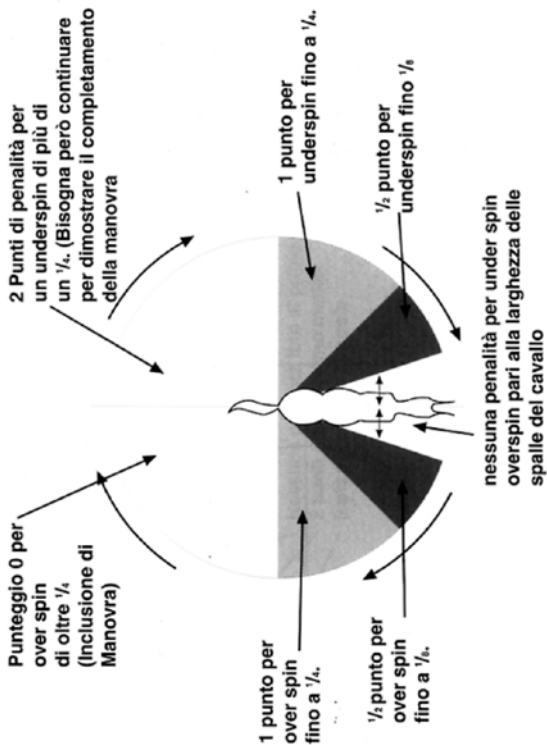


Figura #3B

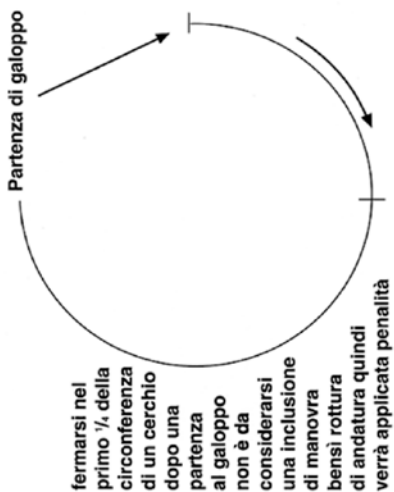
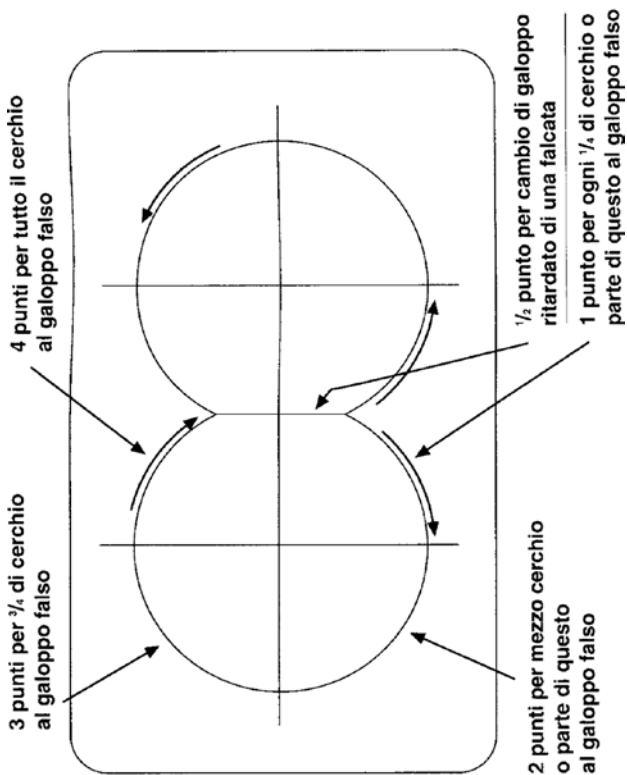


Figura #4 - Galoppo errato/Cambio ritardato



Aggiungere 1 punto per ogni $\frac{1}{4}$ della circonferenza di un cerchio o parte di questo

Figura #5 - Trotto

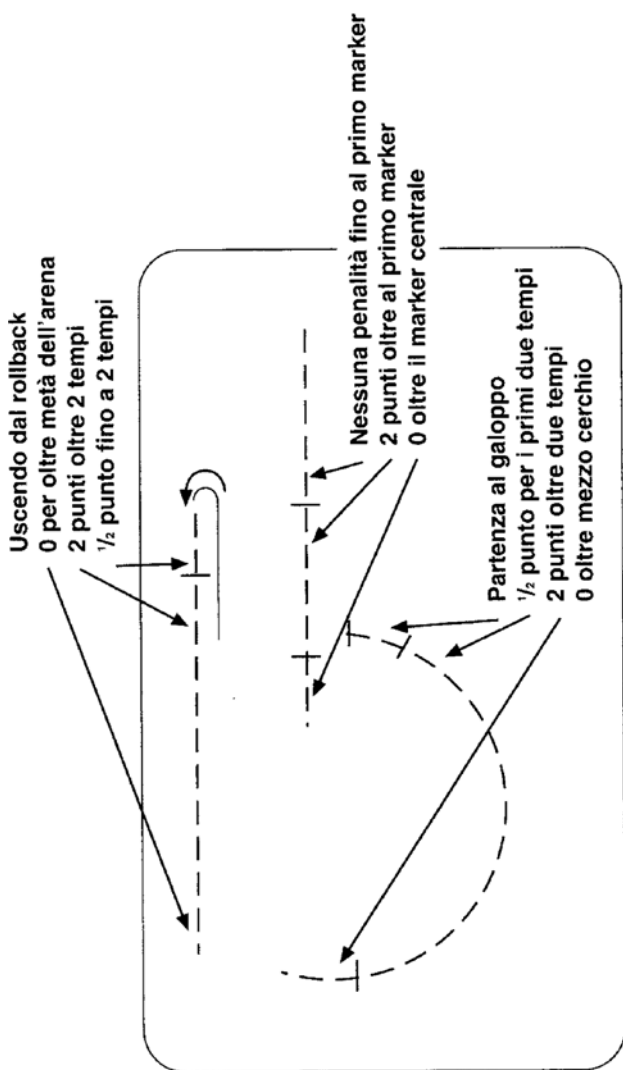
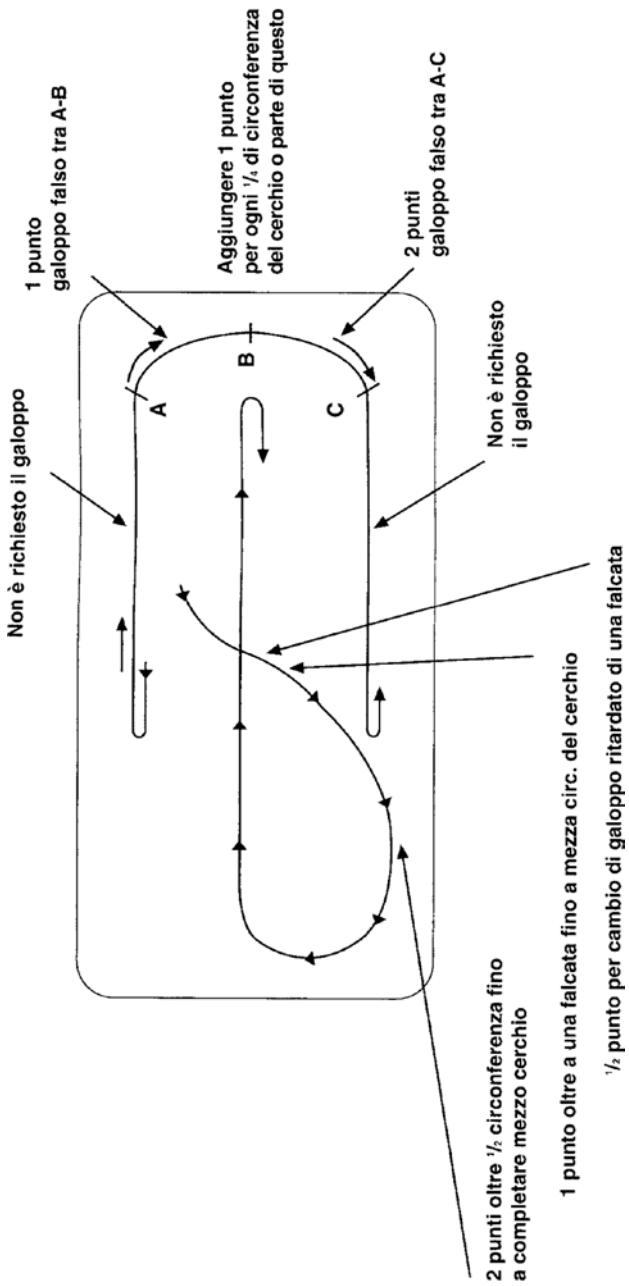


Figura #6 - falso nel semicerchio da A a C



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

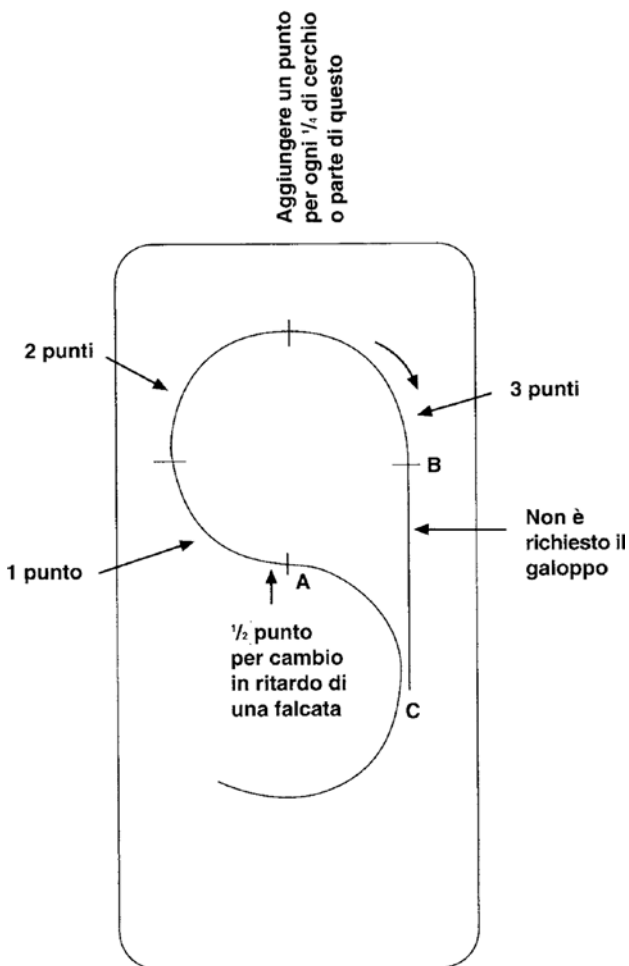


Figura #8 - Esempio di uno Score Card

Event		Date	Class	Pattern								
				4								
MANEUVER SCORES: -1 1/2 Extremely Poor, -1 Very Poor, -1/2 Poor, 0 Correct, +1/2 Good, +1 Very Good, +1 1/2 Excellent												
MANEUVER DESCRIPTION		MANEUVER	1	2	3	4	5	6	7	8	PENALTY TOTAL	SCORE
DRAW	EXH #	PENALTY	1/2	0	+1/2	-1/2	0	+1/2	+1/2	+1/2	0	70 1/2
1	256	SCORE	0	+1/2	+1/2	-1/2	0	+1/2	+1/2	+1/2	0	70 1/2
DRAW	EXH #	PENALTY										0
2	143	SCORE	-1/2	0	-1	-1/2	0	+1/2	0	0	0	0
DRAW	EXH #	PENALTY	1/2									75
3	210	SCORE	+1/2	+1/2	+1	+1	0	+1/2	+1	+1/2	0	75
DRAW	EXH #	PENALTY										
4	178	SCORE										
DRAW	EXH #	PENALTY										
5	120	SCORE										

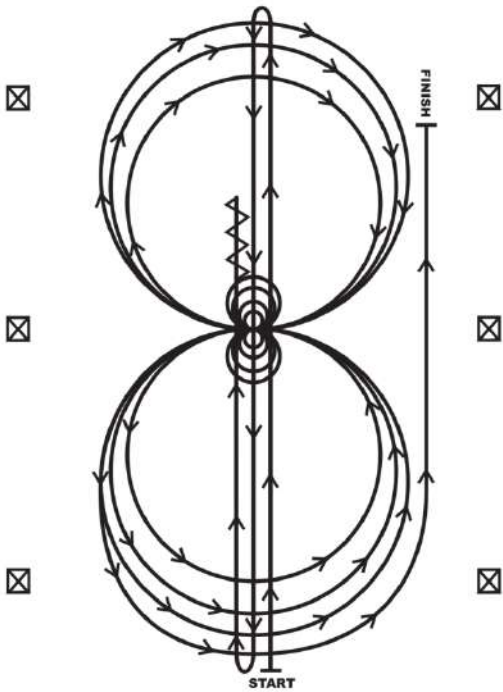
Figura #9 - Esempio di uno Score Card Freestyle

Freestyle Reining
NRHA JUDGES SCORE CARD

Event		Date	Class									
			Freestyle									
MANEUVER SCORES: -1 1/2 Extremely Poor, -1 Very Poor, -1/2 Poor, 0 Correct, +1/2 Good, +1 Very Good, +1 1/2 Excellent												
ARTISTIC SCORES: (+, 0, -) for Choreography, Originality, Musicality and Presentation & Balance.												
MANEUVER DESCRIPTION		MANEUVER	1	2	3	4	5	6	7	8	ARTISTIC C O M P	SCORE
DRAW	EXH#	PENALTY	1/2	0	1/2	0	1/2	1/2	1/2	0	0	73
1	256	Required Score	1/2	0	1/2	0	1/2	1/2	1/2	0	0	73
		Additional Maneuvers	0	0							+5	
		SCORE	1/2	0	1/2	0	1/2	1/2	1/2	1/2	+00	73
DRAW	EXH#	PENALTY	2								2	61 1/2
2	307	Required Score	0	-1/2	0	0	0	-1/2	0	-1/2	0	61 1/2
		Additional Maneuvers	-1/2	-1/2							-1	
		SCORE	-1/2	-1/2	0	0	0	-1/2	-1/2	-1/2	-00	61 1/2
DRAW	EXH#	PENALTY										
		Required Score										
		Additional Maneuvers										
		SCORE										

PATTERNS UFFICIALI NRHA

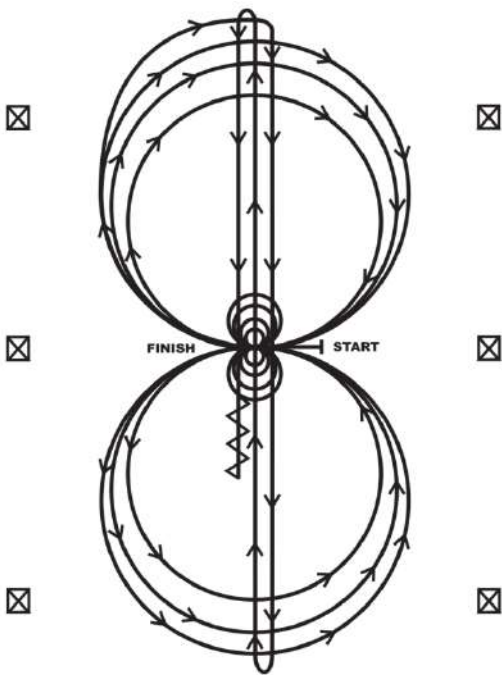
The National Reining Horse Association has granted permission for reproduction of the 2022 Patterns as published and copyright in the 2022 NRHA Handbook.



PATTERN 1

PATTERN 1

1. Entrare e galoppare fino alla parte opposta dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire un rollback a sinistra senza esitare.
2. Galoppare fino alla parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker ed eseguire un rollback a destra senza esitare.
3. Galoppare passando dal centro dell'arena, fare un sliding stop, fare un back verso il centro dell'arena (o almeno tre metri), esitare.
4. Completare 4 spins a destra. Esitare
5. Completare 4 e un quarto di spins a sinistra in modo che il cavallo si trovi con il muso rivolto il lato sinistro dell'arena, esitare.
6. Proseguire a mano sinistra e completare 3 cerchi a sinistra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di galoppo passando per il centro dell'arena.
7. Completare tre cerchi a destra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di galoppo passando per il centro dell'arena.
8. Cominciare un cerchio largo e veloce a sinistra senza chiuderlo. Galoppare dritto verso la parte opposta dell'arena oltrepassando il marker di mezzo ed effettuare uno sliding stop almeno a sei metri dal muro o dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

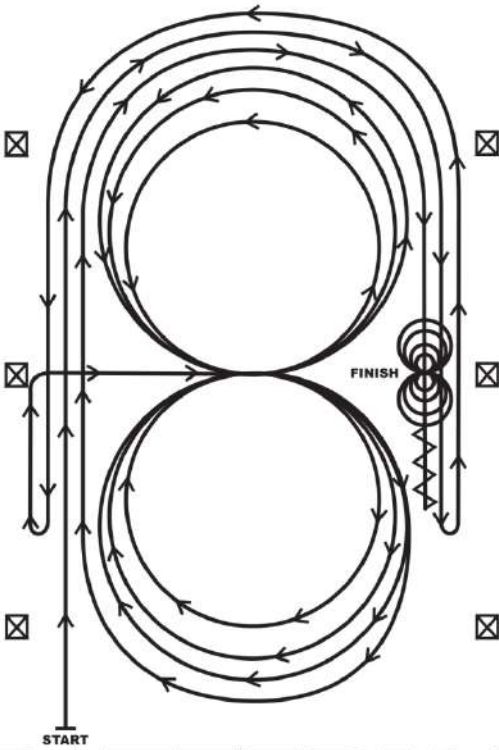


PATTERN 2

PATTERN 2

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

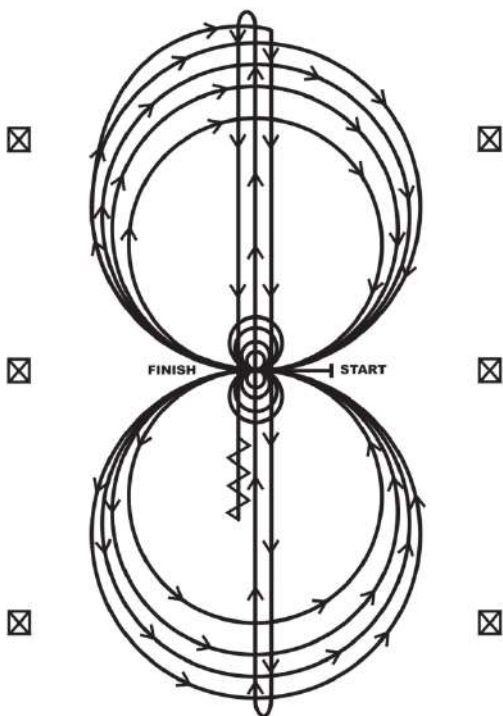
1. Completare tre cerchi a destra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
2. Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento e gli altri due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
3. Continuare lungo il cerchio precedente sulla destra. Alla metà del lato corto dell'arena tagliare e correre verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback a destra. Non esitare.
4. Proseguire passando per il centro fino alla fine dell'arena dalla parte opposta, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra non esitare
5. Proseguire passando dal centro e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 mt.) Esitare
6. Completare 4 spins verso destra
7. Completare 4 spins verso sinistra. Esitare per dimostrare che si è terminata la prova



PATTERN 3

PATTERN 3

1. Si incomincia (galoppo a mano destra) ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata sul lato sinistro dell'arena. Proseguire sul lato corto dell'arena e galoppare verso il lato opposto o destro dell'arena. Passare il marker mediano e fare un rollback a sinistra. Non esitare
2. Continuare sul lato destro dell'arena (galoppo a mano sinistra) ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Proseguire sul lato corto dell'arena, per correre il lato sinistro dell'arena. Passare il marker mediano e fare un rollback a destra. Non esitare
3. Proseguire sul lato sinistro dell'arena fino al marker mediano. Al marker mediano il cavallo deve essere a mano destra. Proseguire (galoppo a mano destra) al centro dell'arena e completare tre cerchi a destra: i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi a sinistra : i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento, cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Cominciare un cerchio largo e veloce a destra senza chiuderlo. Proseguire dritti fino in fondo al lato sinistro dell'arena stando almeno a 6 metri dal muro o staccionata. Percorrere il lato corto dell'arena e proseguire lungo il lato opposto o lato destro dell'arena. Passare il marker mediano e fare uno sliding stop. Fare un back di almeno 3 mt. Esitare.
6. Completare 4 spins a destra.
7. Completare 4 spins a sinistra. Esitare per dimostrare di aver completato la prova

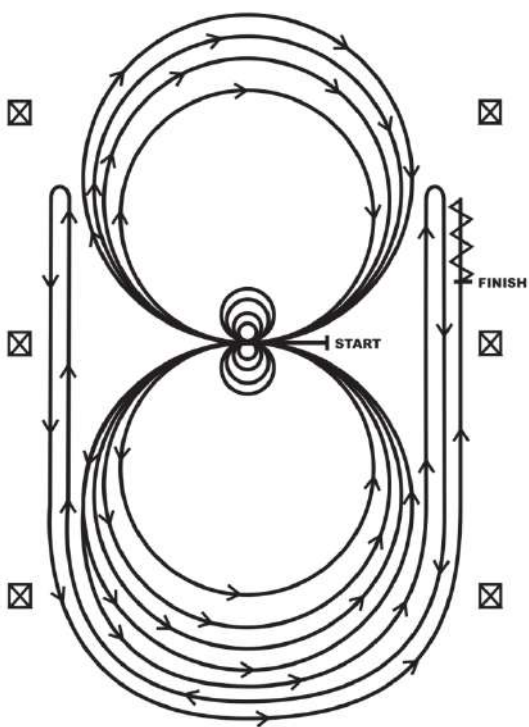


PATTERN 4

PATTERN 4

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

1. Galoppare a mano destra. Completare tre cerchi a destra: i primi due larghi e veloci il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare
2. Completare 4 spins a destra. Esitare
3. Partire al galoppo sinistro. Completare tre cerchi a sinistra: i primi due larghi e veloci il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena
4. Completare 4 spin a sinistra. Esitare
5. Cominciare a mano destra e fare un cerchio largo e veloce a destra, cambiare di galoppo al centro dell'arena e fare un cerchio largo e veloce sulla sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena. (Figura 8)
6. Continuare lungo il cerchio precedente sulla destra.
7. Alla metà del lato corto dell'arena tagliare e correre verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback a destra. Non esitare
8. Proseguire passando per il centro fino alla fine dell'arena dalla parte opposta, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra non esitare
9. Proseguire passando il marker di centro e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 mt.) Esitare per far capire che si è terminata la prova.

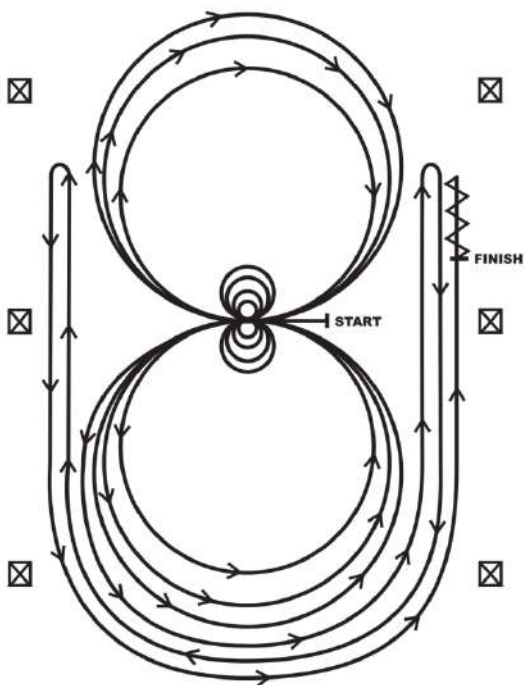


PATTERN 5

PATTERN 5

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

1. Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi larghi e veloci a sinistra ed uno piccolo e lento sempre a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena
2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare
3. Galoppo a mano destra. Completare tre cerchi: due larghi e veloci a destra ed uno piccolo e lento sempre a destra. Fermarsi al centro dell'arena.
4. Completare 4 spins a destra. Esitare
5. Cominciare un cerchio al galoppo largo e veloce a mano sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena, fare un cerchio largo e veloce a mano destra, poi cambiare di galoppo al centro dell'arena (figura a 8)
6. Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte destra dell'arena. Passato il marker mediano fare un rollback verso destra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.
7. Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte sinistra dell'arena. Passato il marker mediano fare un rollback verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.
8. Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte destra dell'arena, oltrepassare il marker mediano, fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

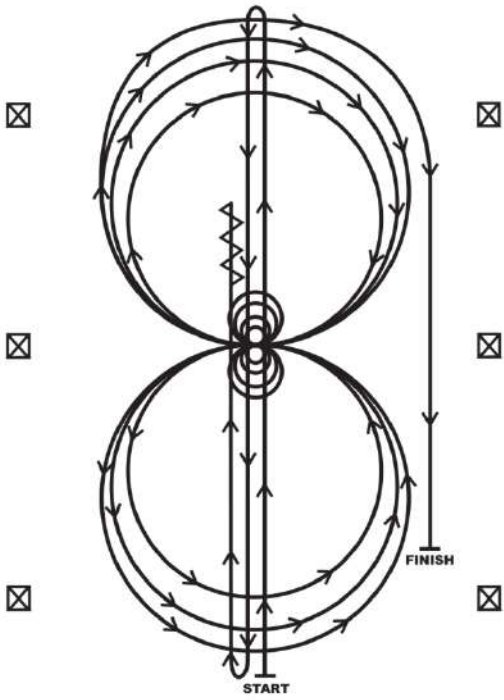


PATTERN 6

PATTERN 6

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

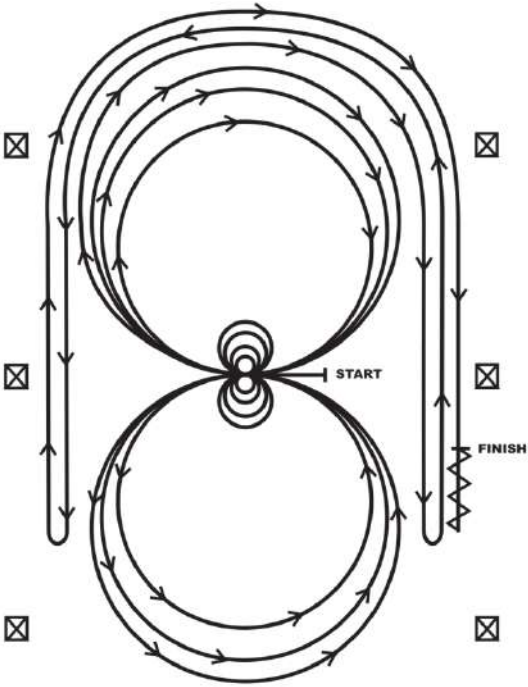
1. Completare 4 spins a destra. Esitare
2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare
3. Galoppo sinistro e completare tre cerchi a sinistra: due cerchi larghi e veloci e uno piccolo e lento; cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi a destra: due cerchi larghi e veloci e uno, piccolo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



PATTERN 7

PATTERN 7

1. Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker. Fare un rollback a sinistra. Non esitare
2. Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback destro. Non esitare
3. Galoppare verso il lato opposto, oltrepassare il marker mediano e fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena o per almeno 3 mt. ed esitare.
4. Completare 4 spins destra.
5. Completare 4 spins e un quarto a sinistra ed esitare. Il cavallo sar  rivolto al muro o al fence sinistro esitare.
6. Galoppo a mano destra completare 3 cerchi a destra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di galoppo
7. Completare 3 cerchi a sinistra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di galoppo.
8. Cominciare un cerchio veloce e largo verso destra Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo dell'arena, oltrepassare il marker mediano e fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Esitare per far capire che si   terminata la prova.

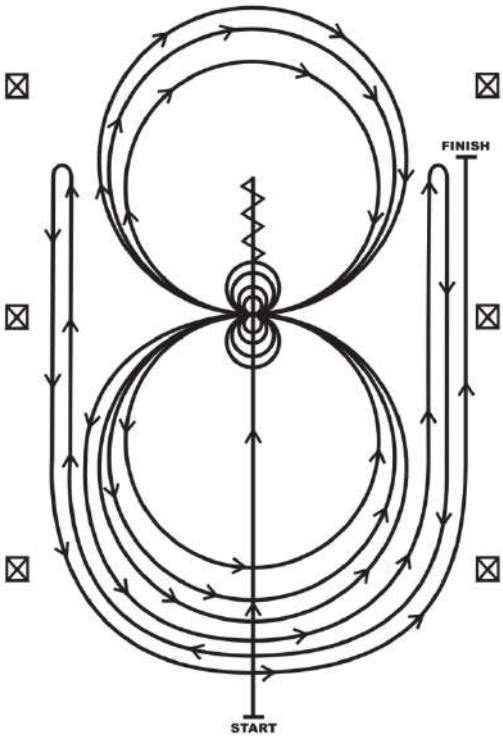


PATTERN 8

PATTERN 8

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

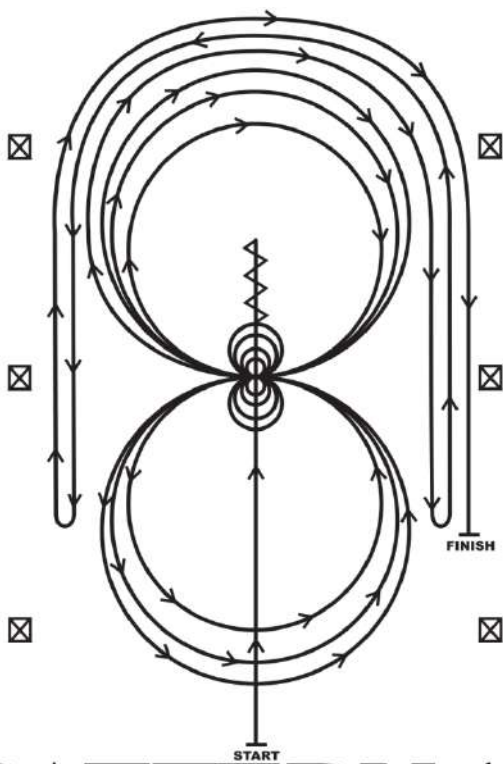
1. Completare 4 spins verso sinistra. Esitare
2. Completare 4 spins verso destra. Esitare
3. Galoppo a mano destra e completare tre cerchi a destra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di galoppo passando dal centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi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



PATTERN 9

PATTERN 9

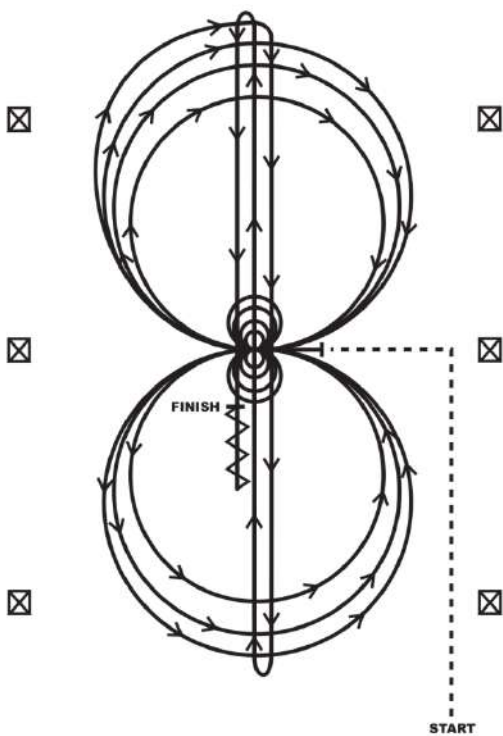
1. Galoppare passando per il centro, oltrepassare questo, fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena (o almeno 3 mt.) Esitare.
2. Completare 4 spins a destra. Esitare
3. Completare 4 spins e 1/4 a sinistra. Il cavallo al termine si deve trovare con la testa rivolta verso il lato sinistro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



PATTERN 10

PATTERN 10

1. Galoppare, passare il marker centrale e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro o per almeno 3 mt. Esitare.
2. Completare 4 spins a destra.
3. Completare 4 spins e 1/4 a sinistra, in modo che il cavallo si trovi con la testa verso il lato sinistro dell'arena. Esitare
4. Galoppare a mano destra, completando tre cerchi a destra: i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
6. Cominciare un cerchio grande e veloce verso destra, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato destro dell'arena; oltrepassato il marker centrale fare un rollback verso sinistra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.
7. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato sinistro dell'arena; oltrepassare il marker centrale fare un rollback verso destra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.
8. Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato destro dell'arena; oltrepassato il marker centrale ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata fare uno sliding stop. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

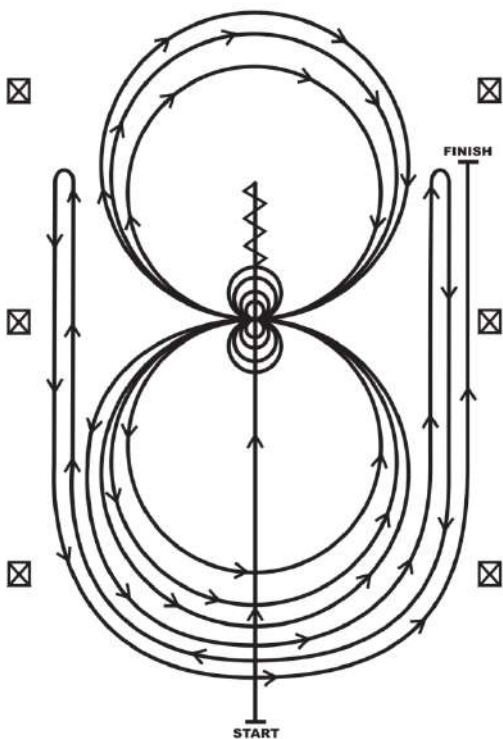


PATTERN 11

PATTERN 11

I cavalli devono trottare fino al centro dell'arena. Devono fermarsi o essere al passo prima di iniziare il percorso, iniziando al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccinata sinistra.

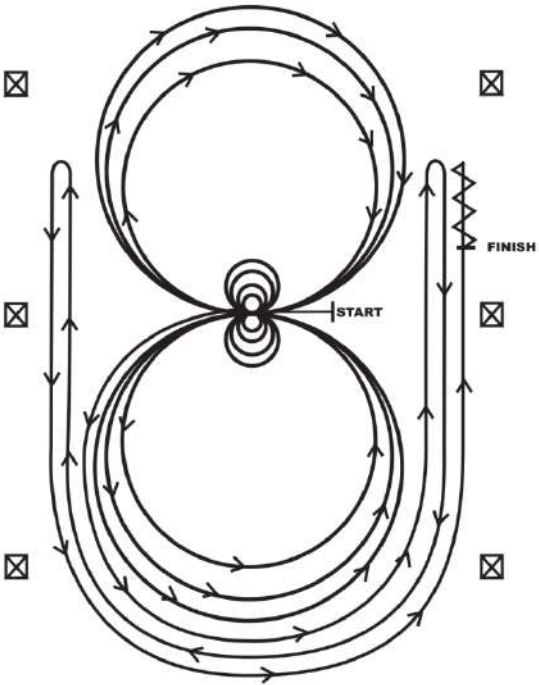
1. Completare 4 spins a sinistra. Esitare.
2. Completare 4 spins a destra. Esitare.
3. Iniziando a galoppo destro completare 3 cerchi a destra; il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare 3 cerchi a sinistra, il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio grande verso destra, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il centro dell'arena; oltrepassare il marker finale ed eseguire un rollback a destra. Non esitare.
6. Galoppare verso il centro dalla parte opposta dell'arena, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra. Non esitare.
7. Galoppare passando il marker centrale ed eseguire uno sliding stop; indietreggiare verso il centro dell'arena o per almeno 3 metri. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.



PATTERN 12

PATTERN 12

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

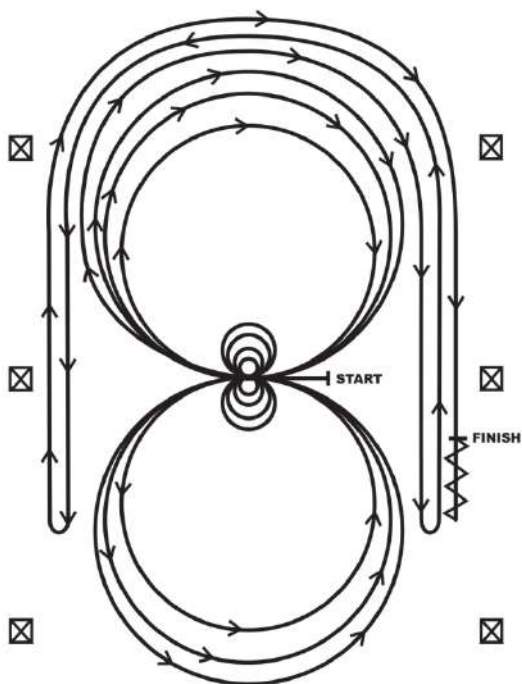


PATTERN 13

PATTERN 13

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

1. Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi a sinistra il primo grande e veloce, il secondo uno piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare.
3. Galoppo a mano destra. Completare due cerchi Il primo grande e veloce il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
4. Completare 4 spins a destra. Esitare.
5. Cominciare a galoppo sinistro e fare un cerchio largo e veloce a sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena e fare un cerchio largo e veloce a destra cambiare di galoppo al centro dell'arena (figure 8)
6. Continuare a galoppare lungo la linea del cerchio a sinistra non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un rollback verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata non esitare.
7. Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker mediano fare un rollback verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.
8. Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

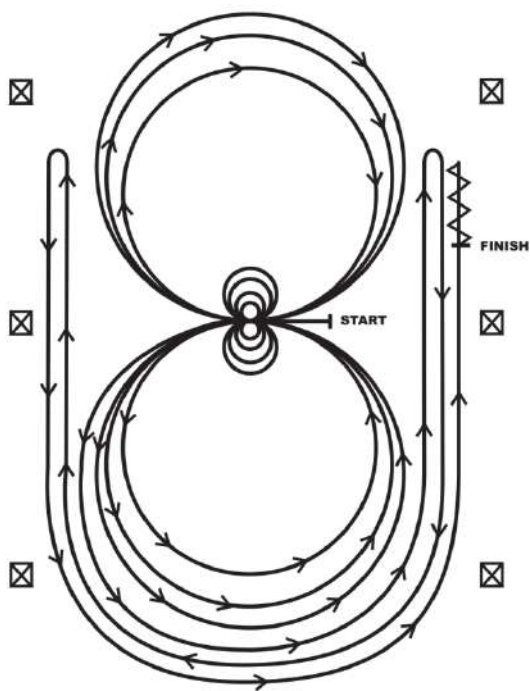


PATTERN 14

PATTERN 14

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

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

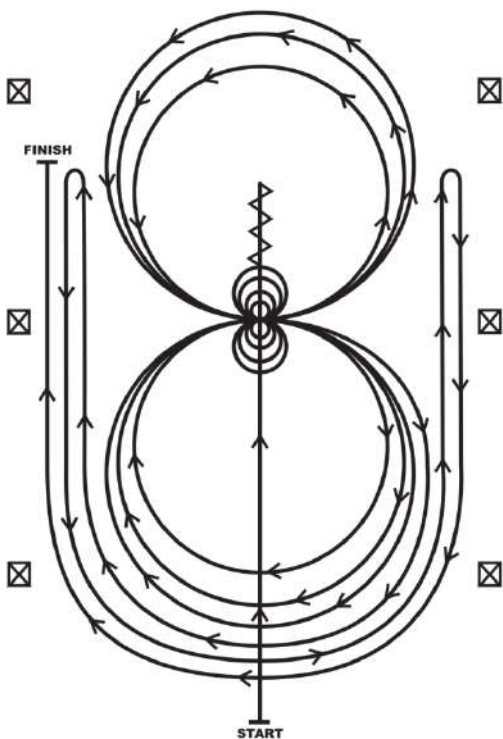


PATTERN 15

PATTERN 15

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

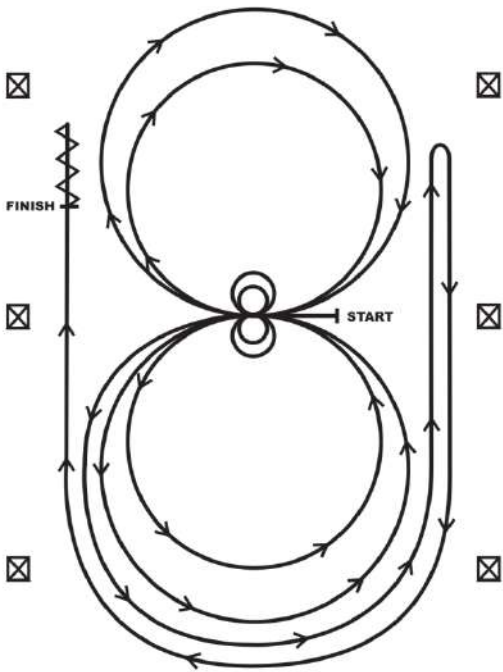
1. Completare 4 spin a destra. Esitare
2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare
3. Galoppo a mano sinistra. Completare tre cerchi a sinistra il primo largo e veloce il secondo piccolo e lento il terzo grande e veloce Cambiare di galoppo al centro dell'arena
4. Completare tre cerchi a destra: il primo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



PATTERN 16

PATTERN 16

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



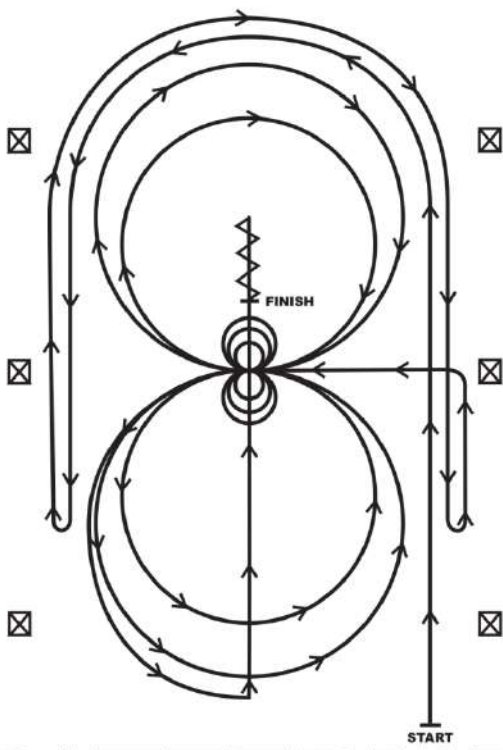
PATTERN A

PATTERN A

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

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

1. Iniziando a galoppo sinistro, completare 2 cerchi a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
2. Completare due spin a sinistra. Esitare.
3. Iniziando a galoppo destro completare 2 cerchi a destra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Completare due spin a destra. Esitare.
5. Iniziando a galoppo sinistro, non chiudere il cerchio sinistro ma avanzare verso la parte opposta sul lato destro dell'arena. Passato il marker mediano eseguire uno stop e rollback a destra per trovarsi dalla direzione opposta.
6. Continuare a galoppo verso il lato corto dell'arena e avanzare sul lato sinistro. Passato il marker mediano eseguire uno stop e back up.



PATTERN B

PATTERN B

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

1. Incominciare al galoppo a dritto sul lato destro dell'arena, proseguire sul lato corto e galoppare verso il lato contrario o sinistro dell'arena, passare il marker mediano e fare un rollback a destra. Non esitare.
2. Continuare sul lato sinistro, proseguire sul lato corto vs destra dirigersi quindi sulla destra e oltrepassare il marker centrale e fare un rollback a sinistra. Non esitare.
3. Continuare su lato destra dell'arena, fino al marker centrale. Al marker centrale il cavallo deve essere a mano sinistra e deve completare due cerchi a sinistra uno largo e veloce e uno piccolo e lento. Fermarsi al centro.
4. Completare tre spin a sinistra. Esitare
5. Completare due cerchi a destra, uno grande e veloce e uno piccolo e lento. Fermarsi al centro.
6. Completare tre spin a destra, esitare.
7. Cominciare un cerchio largo e veloce sulla sinistra, non chiudere il il cerchio. Continuare fino al centro dell'arena, passare il marker centrale a fare uno sliding stop.
8. Fare un back di almeno tre metri. Esitare per di mostrare che si è concluso il pattern.

ASSOCIAZIONI REGIONALI









IRHA
ITALIAN REINING
HORSE ASSOCIATION
www.irha.it
info@irha.it
segreteria@irha.it
+39 0521 819 151