



ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



REGOLAMENTO WORKING COW HORSE

INDICE:

CATEGORIE	Pag. 1
IMBOCCATURE E ATTREZZATURE	Pag. 1
ABBIGLIAMENTO	Pag. 1
SVOLGIMENTO	Pag. 2
GIUDICI	Pag. 2
CONTROVERSIE	Pag. 2
FENCE WORK	Pag. 3
PATTERN	Pag. 4
HERD WORK	Pag. 16



ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



CATEGORIE:

Categorie: NOVICE YOUTH - YOUTH (fino ai 18 anni) NOVICE RIDER – NON PRO (AMATEUR) - OPEN

L'herd work sarà solo per le classi NON PRO e OPEN quando richiesto.

La divisione per categorie viene eseguita in base al grado del cavaliere :

Nelle categorie **NOVICE**, possono iscriversi tutti i cavalieri in possesso del grado di cavaliere 1° liv (PAT A1 p simili per altri Enti) Nella categoria **AMATEUR – NON PRO** possono iscriversi tutti i cavalieri con grado 2° liv (Patenti BW o simili per altri Enti) Nella categoria **OPEN** possono iscriversi tutti i cavalieri mentre è categoria **obbligatoria** per tutti i **Quadri Tecnici**.

La categoria sarà aperta con un minimo di 5 binomi per categoria, nel caso in cui non si raggiunga il numero richiesto verranno accorpate in categoria unica.

Per le categorie NOVICE E YOUTH è necessario che i cavalieri siano accompagnati da un QUADRO TECNICO di almeno 1° livello o TBW delegato.

Ogni cavaliere può mantenere la categoria per un solo anno agonistico dopo di chè dovrà passare alla categoria superiore, ad esclusione delle classi OPEN.

Durante il lavoro con il bestiame, per le classi YOUTH è concesso l'entrata in Arena del Tecnico a cavallo.

IMBOCCATURE E ATTREZZATURE CONCESSE:

Tutti i cavalieri sono tenuti ad utilizzare imboccature snafflebit (filetto) per cavalli con età inferiore ai 5 anni con conduzione a due mani o bit (morso) con conduzione ad una mano con redini Romal per cavalli oltre i 5 anni. Sarà concesso **solo** nelle classi **NOVICE** la conduzione a due mani con il bit (morso) a due redini.

Sono vietate tutte quelle attrezzature utilizzate per l'addestramento (vedi rule book AQHA) ES:

- Twisted (filetto o morso a torciglione)
- tie down
- martingala
- Imboccature fisse o snodate non regolamentari
- trecce alla coda o criniera
- Tutta l'attrezzatura non western

ABBIGLIAMENTO:

Tutti i cavalieri dovranno avere rigorosamente abbigliamento western:

- Cappello western a falde larghe
- jeans o simili
- cintura con fibbia frontale
- camicia abbottonata fino al penultimo bottone tranne che con l'utilizzo di bolos (ultimo bottone) e polsi all'interno dei pantaloni
- Stivali western sotto i pantaloni
- Facoltativi chaps (lunghi) e speroni

I.S.H.A. www.isha-italia.it info@isha-italia.it regolamento estrapolato dal Rule Book A.Q.H.A.



ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



SVOLGIMENTO SHOW:

(a) In questa disciplina è obbligatorio eseguire sia la parte di lavoro con il bestiame che il pattern di reining. Un ottimo punteggio nella parte riservata al lavoro con il bestiame, si basa su di un cavallo che controlla sempre il vitello, dimostrando un superiore “cow sense” ed una naturale abilità nel lavoro col bestiame senza bisogno di eccessivo intervento del cavaliere con redini o speroni. Un concorrente che non riesca a completare la parte di cow working (lavoro col vitello) e neppure quella di reining non verrà considerato un partecipante alla gara. Un cavallo che provi a completare il lavoro col vitello e non sia stato squalificato sarà giudicato in base al lavoro svolto a discrezione dei giudici. Un cavallo che esca dal pattern nella fase di reined work (la fase di reining) avrà un punteggio uguale a zero.

Un cavallo che tenti il completamento di entrambe le prove potrà essere piazzato anche se in una di esse sia stato squalificato. (ad es. Se un cavallo viene squalificato nella prova di reined work e riceve un punteggio zero ma poi ottiene un 70 nel cow work, il suo punteggio totale sarà 70 e quindi potrà entrare in classifica.). Comunque, la caduta di un cavallo o cavaliere durante la prova porterà a squalifica e non potrà entrare in classifica.

(b) Sarà usato il pattern approvato ed ogni concorrente dovrà procedere all'andatura dallo stesso indicata. **Nel giudicare il reined work il giudice dovrà far riferimento alle norme sul reining .**

(c) In classi di working cow horse potrà essere usato uno qualsiasi dei cinque patterns approvati dall'AQHA. Il giudice dovrà sceglierne uno e sarà quello effettuato da tutti i concorrenti.

GIUDICI

I Giudici dovranno essere riconosciuti dalla I.S.H.A. O ASI Equitazione, possono essere chiamati tutti i Giudici riconosciuti dalla FISE e FITETREC -ANTE disponibili.

Il Giudice dovrà essere accompagnato da uno Scribe e dovrà avvisare nel caso in cui prendano parte allo Show sui allievi e/o cavalli e comunque giudicare in modo imparziale. E' tenuto alla compilazione degli SCORE CARD che dovranno essere esposti in segreteria al termine di ogni Show.

CONTROVERSIE:

Ogni cavaliere può esporre ricorso per giudizio in segreteria dietro il versamento di una quota pari ad euro 70,00 che verrà restituita nel caso di ragione da parte del cavaliere.



ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



FENCE WORK

(d) Il lavoro con il vitello idealmente si svolge come segue: il concorrente, dopo aver ricevuto il vitello in arena, lo deve trattenere sul fondo dell'arena, nell'area prescritta, il tempo sufficiente per dimostrare l'abilità del cavallo di contenere il vitello in quella zona. Dopo un ragionevole lasso di tempo, il concorrente deve far procedere il vitello lungo la staccionata facendolo girare almeno una volta in ciascuna direzione. Di seguito il concorrente dovrà portare il vitello in una zona aperta dell'arena e fargli compiere dei cerchi, almeno uno in ogni direzione.-

(e) Il giudice deve tener conto della dimensione dell'arena, condizioni del fondo nonché disposizione e grado di difficoltà offerto dal vitello lavorato.

(f) A discrezione del giudice, la parte di lavoro col vitello può seguire immediatamente ogni singola fase di reined work, oppure, vengono prima effettuati tutti i pattern di reined work facendo seguire tutte le prove di lavoro col vitello.

(g) Il cavallo deve continuare a lavorare finché il giudice non aziona il fischietto. Se interrompe il lavoro prima del segnale, gli verrà attribuito un punteggio zero.

(h) Il cavallo del concorrente dovrà essere penalizzato per cattiva condotta come ad esempio:

5 punti di penalità

- Non ottenere un cambio di direzione del vitello in ogni direzione

(5 punti per ogni direzione)

- Intenzionale impiego degli speroni o del romal davanti al sottopancia.

3 punti di penalità

- Mordere o urtare il vitello

- Restare agganciato alla recinzione (rifiuto di girare)

- Sfiancare o lavorare troppo il vitello prima di farlo muovere in circolo

- Travolgere il vitello senza averne un vantaggio in termini di lavoro

2 punti di penalità

- Procedere oltre l'angolo in fondo all'arena

prima di far girare il vitello

1 punto di penalità

- Perdita del vantaggio sul lavoro

- Procedere oltre il vitello sarà penalizzato di 1 punto per ogni lunghezza, quando il posteriore del cavallo oltrepassa la testa del vitello si ha una lunghezza.

- Non aver oltrepassato il marker mediano alla prima inversione, prima di far girare il vitello.

- Quando nel lavoro sul lato lungo dell'arena si usi l'angolo per far cambiare direzione al vitello. - Ogni volta che si attraversa l'arena al fine di usare il recinto opposto per far girare il vitello.

- Allentare una redine

Punteggio - 0

- Turn tail (il cavallo gira "le spalle" manzo)

- Dita tra le redini

- Abbandono dell'area di lavoro prima di aver completato il pattern o il lavoro con il vitello.

(a) Qualsiasi cavallo che sia fuori controllo mentre lavora il vitello,

mettendo in pericolo il cavaliere (ad es. incrociando il percorso del vitello) dev'essere interrotto.

(b) Qualsiasi cavallo che travolga il vitello causando la caduta sua e/o del cavaliere dovrà terminare il lavoro immediatamente.



ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



- Durante il cow work, impiego di due mani sulle redini, tranne nelle gare con cavalli junior montati con bosal o filetto a due mani.
- Il giudice può attivare il fischietto in qualsiasi momento per far cessare il lavoro.
- Se il lavoro non sarà stato portato a termine in quel momento, verrà attribuito un punteggio zero.

(i) Se il tempo ed il numero di bestiame a disposizione lo permettono, il giudice, a sua discrezione, può decidere di fornire nuovo bestiame al concorrente per dargli la possibilità di dimostrare le capacità del suo cavallo nei seguenti casi:

- (1) Il vitello non vuole o non può correre;
- (2) Il vitello non vuole abbandonare il fondo dell'arena;
- (3) Il vitello è cieco o non risponde alle sollecitazioni del cavallo;
- (4) Il vitello abbandona l'arena.

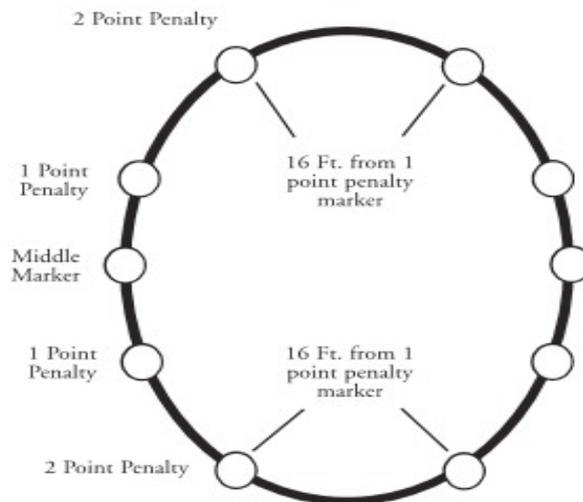
(j) Il punteggio sarà da attribuito sulla base da 0 a 100, con un 70 che sta ad indicare una prestazione media. La stessa base di punteggio sarà usata sia al reined work che al cow work. Nel caso di uno spareggio, il concorrente che avrà ottenuto il punteggio più alto nel lavoro col vitello sarà proclamato vincitore.

(k) I seguenti atteggiamenti del cavallo e azioni del cavaliere saranno considerati errore

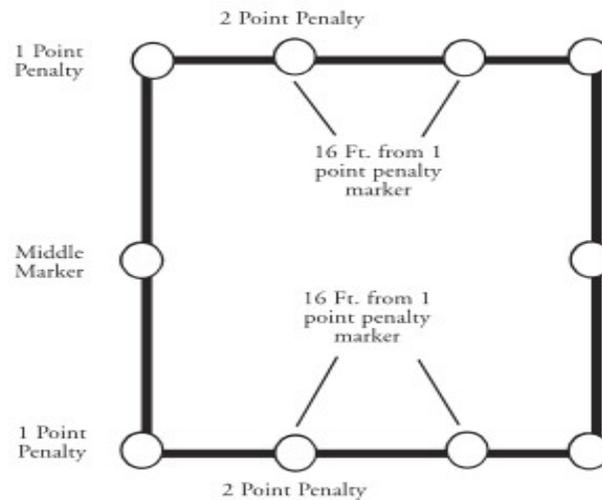
- (1) Aprire la bocca in modo eccessivo;
- (2) Essere pesante o duro di bocca;
 - (3) Sbattere la testa in segno di nervosismo;
 - (4) Tirare violentemente sulle redini;
- (5) Fermarsi di colpo o dimostrare esitazioni mentre è in gara, particolarmente durante una fase di rincorsa, dimostrando di anticipare l'azione del cavaliere
- (6) Perdere un vitello o essere incapace di completare il lavoro a causa di un vitello inadatto: il cavaliere dovrebbe essere penalizzato a discrezione del giudice;



Oval Arena



Square Arena





ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



7) Toccare il cavallo o la sella con la mano libera salvo durante il lavoro con il vitello, momento in cui il cavaliere può tenersi al pomolo della sella;

(l) Le caratteristiche di un buon cavallo da cow working sono:

(1) Buona educazione

(2) Dev'essere scattante, fluido ed avere sempre gli arti ben sotto di sé; quando si ferma deve portare ben sotto i posteriori

3) La bocca dev'essere dolce e dovrebbe rispondere ad una mano Leggera, particolarmente nelle virate

(4) La testa deve portarla in posizione naturale;

(5) Deve lavorare ad una velocità ragionevole pur restando sempre sotto il controllo del suo cavaliere.

(m) Uno show può offrire fino a tre classi approvate di working cow horse:

(1) Se vengono offerte tre classi dovranno essere le seguenti:

A) Senior working cow horse, con cavalli presentati in imboccature a leve

(B) Junior working cow horse, con cavalli presentati in imboccature a leve

C) Hackamore/snaffle bit working cow horse, per cavalli fino a cinque anni compresi presentati in hackamore o snaffle bit.

(1) I cavalli junior non possono partecipare in entrambe le classi B) e C) allo stesso show;

Se vengono offerte due classi, dovranno essere le seguenti:

(A) Senior working cow horse, con cavalli presentati in imboccature a leve;

(B) Junior working cow horse, con cavalli presentati con imboccatura a leve, con hackamore o filetto, a discrezione del concorrente

(3) Se viene offerta una sola classe di working cow horse, dovrà essere la seguente:

A) Working cow horse – all ages, in cui i cavalli sopra i cinque anni dovranno essere presentati con imboccature a leve mentre i cavalli fino a cinque anni potranno essere presentati con imboccatura a leve, con hackamore o filetto, a discrezione del concorrente;

(n) Il giudice, a sua discrezione, potrà richiedere del lavoro aggiuntivo

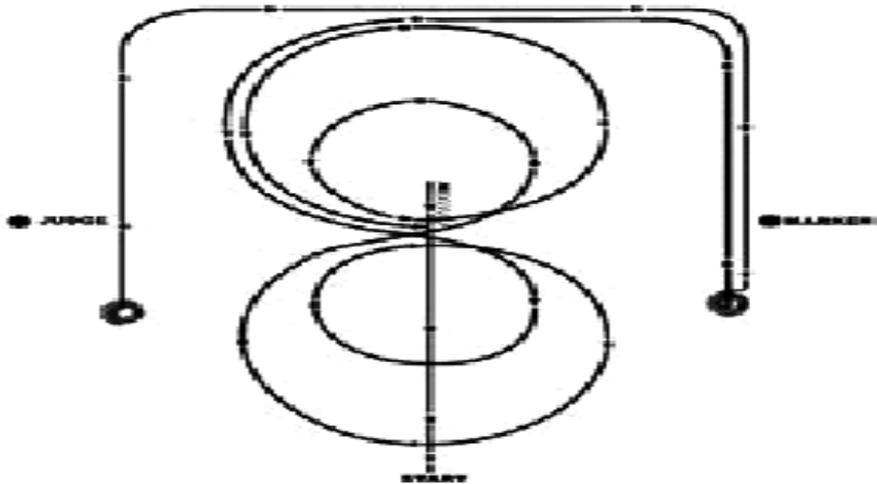


ISHA Partnership

Italian Stock Horse Association



WORKING COW HORSE PATTERN I



1. Iniziare sul fondo dell'arena. Galoppare verso il lato opposto passando per il centro ed eseguire uno sliding stop dopo il marker di centro.
2. Indietreggiare di almeno 10 piedi verso il centro. Eseguire $\frac{1}{4}$ di giro a sinistra.
3. Prendere il galoppo destro, eseguire un cerchio ampio e veloce poi un cerchio piccolo e lento.
4. Cambiare galoppo al centro, eseguire un cerchio ampio e veloce poi un cerchio piccolo e lento.
5. Cambiare di nuovo galoppo e non chiudere il cerchio.
6. Galoppare attorno al fondo dell'arena e lungo il lato (a circa 20 piedi dalla delimitazione), passato il marker mediano eseguire uno sliding stop.
7. Completare 3 spin e $\frac{1}{2}$ a destra.
8. Riprendere il galoppo e continuare lungo il lato corto dell'arena (a circa 20 piedi dalla delimitazione). Sul lato lungo dopo il marker eseguire uno sliding stop.
9. Eseguire 3 spin e $\frac{1}{2}$ a sinistra.
10. Esitare a completamento del pattern.

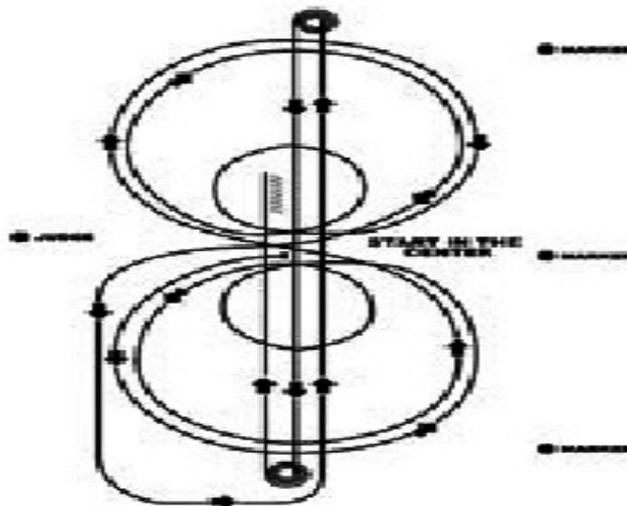


ISHA *Partnership*

Italian Stock Horse Association



WORKING COW HORSE PATTERN II



È obbligatorio porre i markers lungo la recinzione o il muro.

Eseguire il pattern come segue:

Trottare al centro dell'arena ed eseguire uno stop. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.

1. Prendere il galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra. Il primo ampio e veloce, il secondo lento e piccolo, il terzo di nuovo ampio e veloce.
2. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
3. Eseguire tre cerchi a destra. Il primo ampio e veloce, il secondo lento e piccolo, il terzo di nuovo ampio e veloce.
4. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
5. Senza fermarsi procedere al galoppo verso il fondo dell'arena.
6. Dopo il marker di fondo eseguire uno sliding stop. Esitare.
7. Eseguire 3 spin e ½ a sinistra. Esitare.
8. Procedere al galoppo verso il fondo arena opposto. Dopo il marker di fondo eseguire uno sliding stop. Esitare.
9. Eseguire 3 spin e ½ a destra. Esitare.
10. Dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop. Esitare.
11. Indietreggiare di almeno 10 piedi in linea retta. Esitare.
13. Esitare a completamento del pattern.

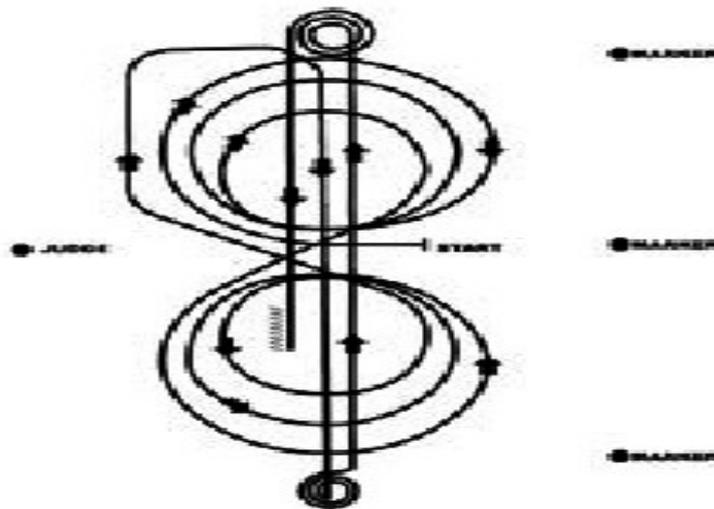


ISHA *Partnership*

Italian Stock Horse Association



WORKING COW HORSE PATTERN III



È obbligatorio porre i markers lungo la recinzione o il muro.

Eseguire il pattern come segue:

Trottare al centro dell'arena ed eseguire uno stop. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.

1. Prendere il galoppo destro ed eseguire tre cerchi a destra, due ampi e veloci seguiti da uno lento e piccolo.. Cambiare a galoppo sinistro.
2. Eseguire tre cerchi a sinistra, due ampi e veloci seguiti da uno lento e piccolo.. Cambiare a galoppo destro.
3. Continuare al galoppo lungo il fondo dell'arena senza interrompere l'andatura.
4. Galoppare verso il centro dell'arena in direzione del lato opposto e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop.
5. Eseguire 2 spin e ½ a destra.
6. Galoppare verso il centro dell'arena in direzione del lato opposto e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop.
7. Eseguire 2 spin e ½ a sinistra.
8. Galoppare verso il centro dell'arena in direzione del lato opposto e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop.
9. Indietreggiare di almeno 10 piedi in linea retta.
10. Esitare a completamento del pattern.

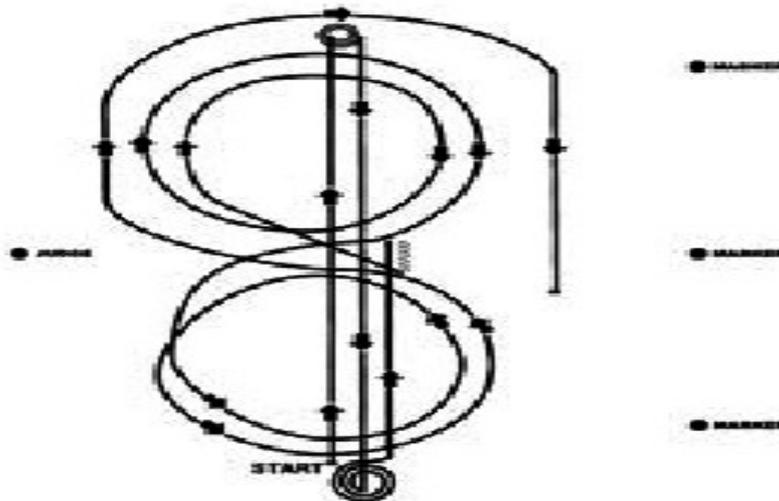


ISHA *Partnership*

Italian Stock Horse Association



WORKING COW HORSE PATTERN IV



Eeguire il pattern come segue:

1. Iniziare sul lato corto dell'arena.
2. Galoppare attraverso il centro dell'arena e dopo il marker di fondo eseguire uno sliding stop. Eseguire due spin e mezzo (2 ½) a sinistra.
3. Galoppare in direzione del fondo arena opposto e dopo il marker di fondo eseguire uno sliding stop. Eseguire due spins e mezzo (2 ½) a destra.
4. Galoppare di nuovo in direzione opposta e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop.
5. Indietreggiare di almeno 10 piedi in linea retta.
6. Eseguire un quarto (1/4) di giro a sinistra. Esitare. Prendere il galoppo destro.
7. Eseguire due cerchi a destra, il primo lento e piccolo, il secondo ampio e veloce. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
8. Eseguire un cerchio piccolo e lento ed uno ampio e veloce. Cambiare galoppo.
9. Proseguire lungo il lato corto dell'arena, quindi, sul lato opposto dell'arena, dopo il marker mediano, eseguire uno sliding stop ad almeno 20 piedi dalla recinzione.
10. Esitare a completamento del pattern.

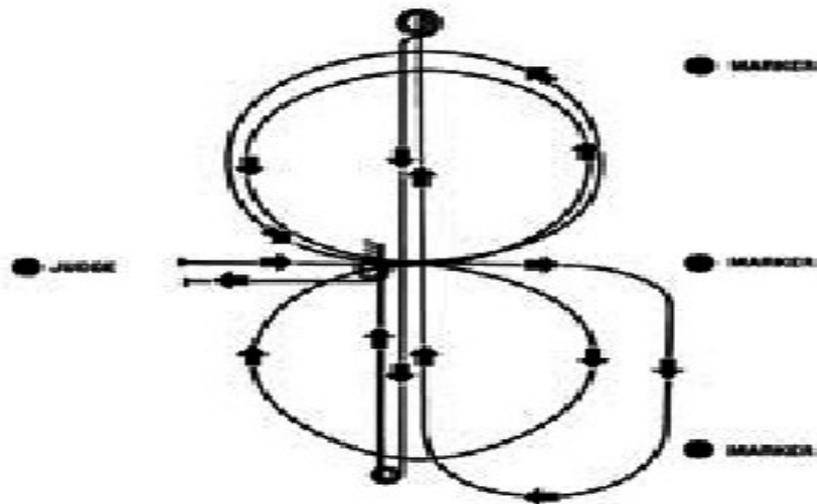


ISHA Partnership

Italian Stock Horse Association



WORKING COW HORSE PATTERN V



Eeguire il pattern come segue:

Trottare al centro dell'arena, stop. Iniziare il pattern fronteggiando il lato opposto al giudice.

1. Iniziare al centro dell'arena avendo di fronte la recinzione di destra. Prendere il galoppo destro ed eseguire un cerchio a destra, lontano dal giudice.
2. Al centro dell'arena cambiare galoppo ed eseguire due cerchi a sinistra di circa lo stesso diametro.
3. Al centro dell'arena cambiare galoppo.
4. Proseguire verso il fondo dell'arena e senza interruzioni di andatura passare per il centro dell'arena oltre il marker di fondo.
5. Eseguire uno square sliding stop. Esitare.
6. Eseguire 2 spin e ½ a destra.
7. Al galoppo dirigersi verso il lato opposto passando per il centro e dopo il marker di fondo eseguire uno square sliding stop. Esitare.
8. Eseguire 2 spin e ½ a sinistra.
9. Passare per il centro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno square sliding stop.
10. Indietreggiare di almeno 10 piedi verso il centro.
11. Eseguire uno spin di 360 gradi a destra. O sinistra.
12. Eseguire uno spin di 360 gradi nella direzione opposta.
13. Esitare per dimostrare la fine del pattern.

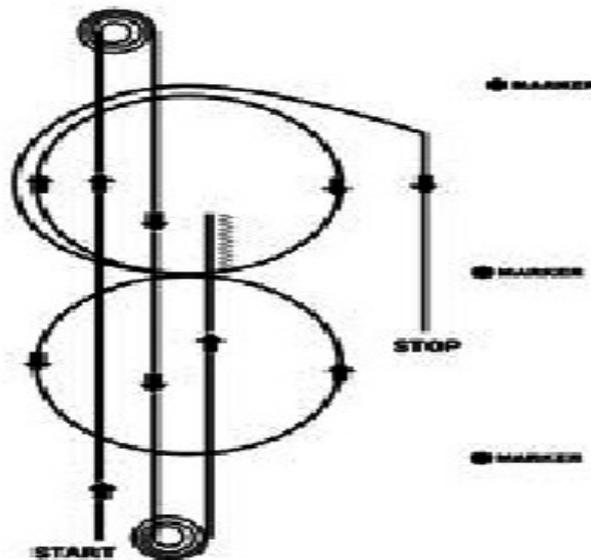


ISHA Partnership

Italian Stock Horse Association



WORKING COW HORSE PATTERN VI



1. Iniziare il pattern dal fondo dell'arena.
2. Galoppare verso il lato corto di fronte e dopo il marker di fondo effettuare uno sliding stop.
3. Effettuare tre spin e mezzo (3 ½) a sinistra.
4. Galoppare in direzione del lato corto di fondo e dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop.
5. Effettuare tre spin e mezzo (3 ½) a destra.
6. Galoppare in direzione del lato corto di fondo e dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop.
7. Indietreggiare in linea retta per almeno 10 piedi. Esitare.
8. Effettuare un quarto di spin a sinistra.
9. Prendere il galoppo destro ed eseguire un cerchio a destra. Cambiare galoppo in centro ed eseguire un cerchio a sinistra. Cambiare galoppo ed iniziare un cerchio ampio e veloce a destra ma non chiudere il cerchio.
10. Proseguire al galoppo lungo il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla delimitazione dell'arena.
11. Esitare a completamento del pattern.

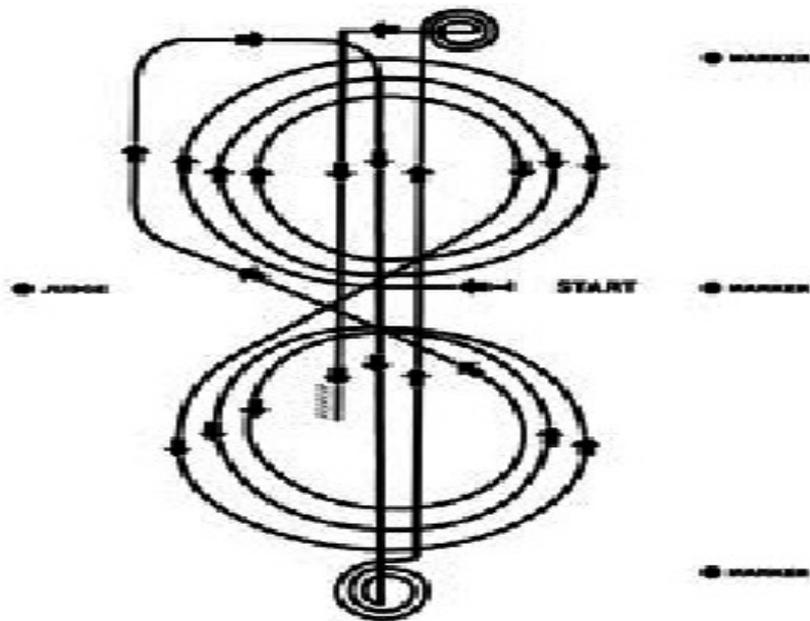


ISHA *Partnership*

Italian Stock Horse Association



WORKING COW HORSE PATTERN VII



Trottare al centro dell'arena, stop. Iniziare il pattern fronteggiando il giudice.

1. Prendere il galoppo destro ed eseguire tre cerchi, il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo.

2. Eseguire tre cerchi a sinistra, il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo.

3. Continuare al galoppo sul fondo dell'arena senza interruzione d'andatura o cambi di galoppo.

4. Al galoppo veloce passare per il centro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop. Esitare.

5. Eseguire due spin e mezzo (2 1/2) a destra.

6. Al galoppo veloce passare per il centro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop. Esitare.

7. Eseguire due spin e mezzo (2 1/2) a sinistra.

8. Al galoppo veloce passare per il centro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop.

9. Indietreggiare per almeno 10 piedi.

10. Esitare a completamento del pattern.

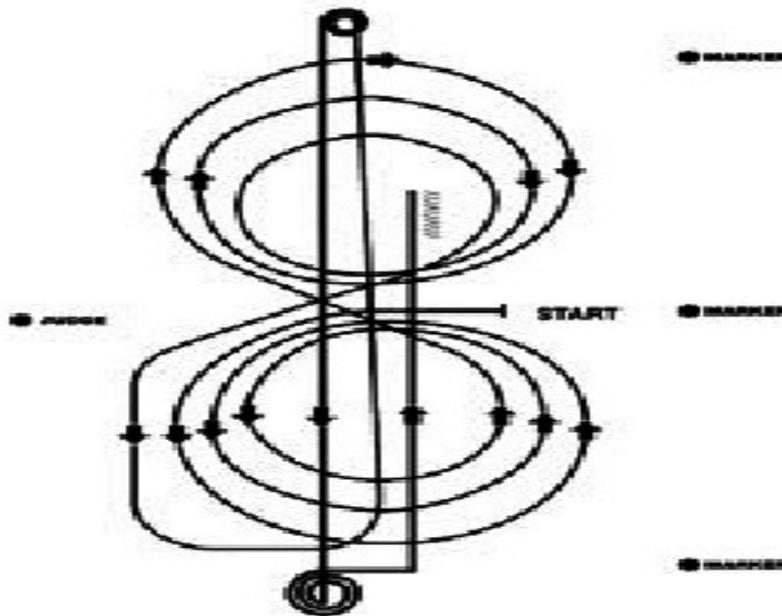


ISHA Partnership

Italian Stock Horse Association



WORKING COW HORSE PATTERN VIII

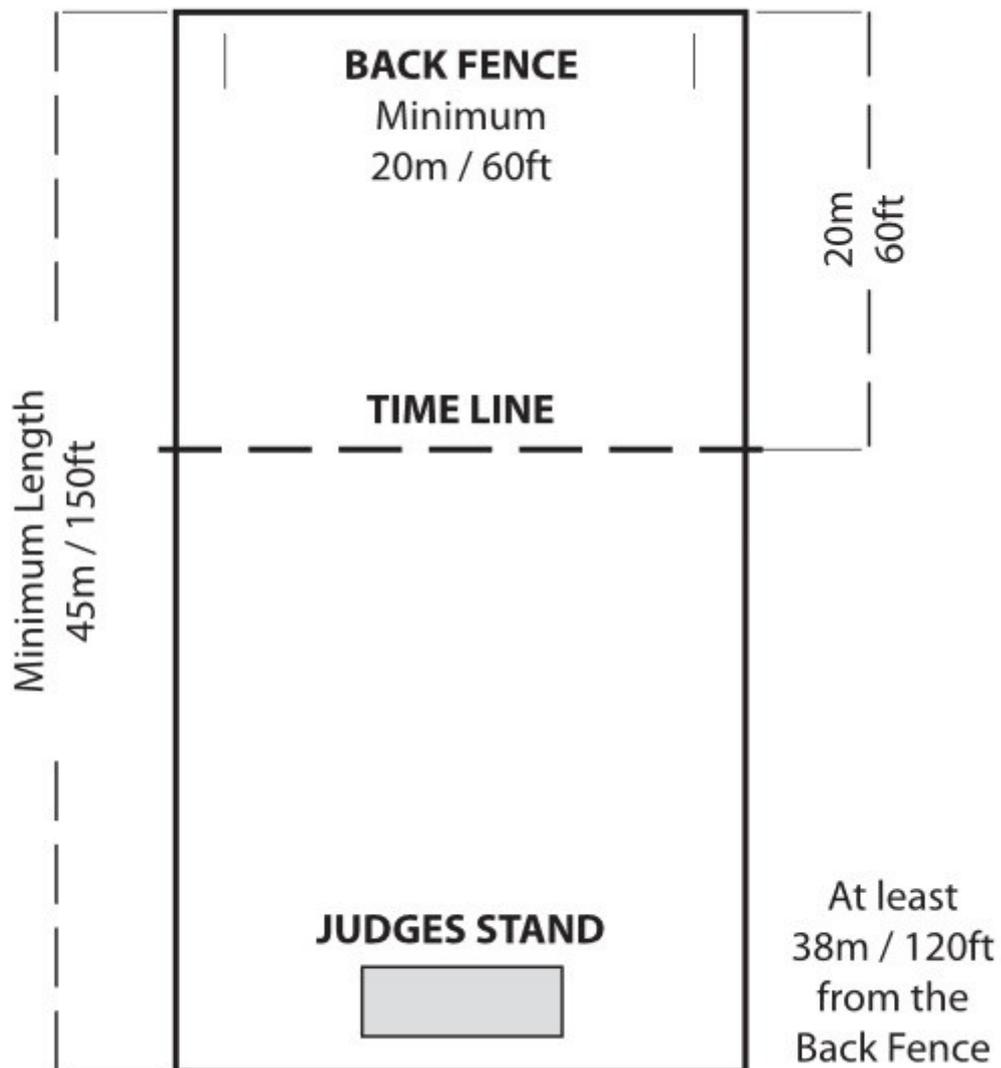


Trottare al centro dell'arena, stop. Iniziare il pattern fronteggiando il giudice.

1. Prendere il galoppo sinistro ed eseguire tre cerchi, i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo.
2. Al galoppo destro eseguire tre cerchi, i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo.
3. Continuare al galoppo sul fondo dell'arena senza interruzione d'andatura o cambi di galoppo. Passare dal centro dell'arena e dopo il marker di fondo eseguire uno square sliding stop.
4. Eseguire tre spin e mezzo ($3 \frac{1}{2}$) a sinistra.
5. Al galoppo veloce passare per il centro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno square sliding stop.
6. Eseguire tre spin e mezzo ($3 \frac{1}{2}$) a destra.
7. Al galoppo veloce passare per il centro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno square sliding stop.
8. Indietreggiare per almeno 10 piedi.
9. Esitare a completamento del pattern.



HERD WORK





ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



Questa classe è giudicata sull'abilità del cavallo di lavorare un bovino separandolo dalla mandria, dirigerlo nel centro dell'arena, trattenerlo per dimostrare la sua abilità di controllo.

Il numero di capi minimo nella mandria sarà 10

- (2) L'obiettivo sarà quello di separare un capo dalla mandria e lavorarlo con l'aiuto di due assistenti (turn back riders)
- (3) Il bestiame andrà posto ad un capo dell'arena
- (4) C'è un limite di due minuti e mezzo. Dopo 60 secondi verrà rilasciato un fischio per avvertire il concorrente che metà del tempo è trascorso. Il tempo decorrerà dal momento che il concorrente oltrepasserà una linea posta prima della mandria.

il 100% della valutazione si basa sulla prestazione e capacità naturale del cavallo.

Non vi sarà penalizzazione per l'intervento con le redini durante la fase di cutting ma il cavallo dovrà aver dato prova di una naturale abilità al

lavoro col bestiame
1/2 punto penalità:

- * perdere il vantaggio sul vitello (cumulativo)

1 punto penalità:

- * frenare o guidare il cavallo subito dopo il taglio
- * Aiutare il cavallo sulle spalle con le staffe
- * incitare il bestiame con la voce o con rumori
- * Non tenere la giusta posizione delle mani, ovvero troppo in avanti sul collo del cavallo

3 punti penalità:

- * Muovere troppo la mandria e correre dietro al vitello
- * Incapacità di fare almeno un taglio profondo
- * Il cavallo è fuori controllo
- * il cavallo scalpita o morde il bestiame
- * prendere le redini con la mano non di conduzione mentre si effettua il lavoro
- * Stimolare il cavallo sulle spalle
- * Farsi aiutare dal fence

5 punti penalità:

- * il cavallo smette il lavoro di sua volontà



ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



- * Il cavallo perde il vitello
- * cambiare il taglio dopo un impegno specifico
- * non riuscire a separare il vitello dalla mandria

10 punti penalità punteggio automatico di 60

- * il cavallo dà la schiena al vitello (cumulativo)
- * il cavallo cade per terra

Squalifica:

- * il cavallo lascia l'area di lavoro prima dello scadere del tempo

- * Uso dell'equipaggiamento vietato

* Ogni cavallo deve essere in grado di effettuare almeno un taglio profondo. La mancata soddisfare questo requisito si tradurrà in una penalità di tre (3) punti. Sarà dato credito al cavallo che ha la capacità di entrare nel branco tranquillamente con molto poco disturbo alla mandria o al vitello portato fuori .

* Il vitello che è tagliato fuori dalla mandria, dovrà essere posizionato il più possibile al centro dell'arena per ottenere un credito. Verranno sommati crediti al cavallo che guida l'azione a sufficiente distanza dalla mandria per assicurarsi che questa non venga disturbata dall'azione, mostrando la sua capacità a guidare il vitello scelto.

- * Condurre il cavallo con le redini sciolte sarà requisito di credito

*Se il cavallo o il cavaliere durante il lavoro (della durata di 2 minuti e mezzo) crea disturbo sarà penalizzato. Qualsiasi rumore diretto dal concorrente verso il bestiame sarà penalizzato di un (1) punto .Ogni volta che un cavallo corre in branco , disperde il gregge durante il lavoro o raccoglie bestiame verrà penalizzato di tre (3) punti .

Il giudice deve fermare il lavoro a causa di abuso del cavallo o del concorrente nei confronti dello stesso o del bestiame.

* Un cavallo sarà penalizzato di tre (3) punti ogni volta che lavoro il vitello facendosi aiutare dalla recinzione, si ferma o si sta lavorando l'animale all'interno di un passo (tre (3) metri) del recinto.

* Se un cavallo gira nel modo sbagliato con la coda verso il vitello che sta lavorando, gli sarà dato un punteggio automatico di 60 punti .

* Mentre si lavora , un cavallo sarà penalizzato uno (1) il punto ogni volta che vengono usate le redini per controllare o frenare il cavallo indipendentemente dal fatto che le redini siano tenute alte o basse .



ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



Un (1) punto di penalità sarà anche a carico ogni volta che un cavallo è visibilmente caldo .

*Il cavallo deve essere rilasciato non appena il vitello desiderato è diviso dagli altri bovini. l'uso supplementare delle redini o il posizionamento si tradurrà in un (1) punto di penalità per ogni occorrenza. Il pilota deve tenere le redini briglie in una mano . Una penalità di tre (3) punti sono a carico se la seconda mano tocca le redini per qualsiasi scopo, tranne che per aggiustarle se intrecciate.

* Stimolare dietro la spalla non è considerata un segnale visibile . Verrà attribuita una penalità di tre (3) ogni volta che un cavallo è stimolato alla spalla .

ESEMPI DI VALUTAZIONE

(Taglio Profondo)

ESEMPIO 1 .

Come il Cutter si avvicina alla mandria , una mucca va volontariamente fuori dal gregge . Il Cutter gira e taglia la mucca e la lavora . Poi prende un altro vitello e lo lavora ed infine decide di fare un taglio profondo ma finisce il tempo a sua disposizione.

DECISIONE:

Valutare un (3) a tre punti di penalità per non fare un taglio profondo in qualche momento durante il lavoro

ESEMPIO 2 .

In una mandria un Cutter taglia due mucche in modo pulito e sta lavorando alla seconda mucca quando il segnale acustico dà i 60 secondi e taglia la terza mucca .

DECISIONE:

Tre (3) vitelli possono essere o non essere abbastanza bestiame per soddisfare i requisiti della regola One . Se il taglio è guidato dal bordo della mandria , il giudice decide che nessun taglio profondo è stato fatto e valuta un (3) punti di penalità .

ESEMPIO 3 .

Un Cutter taglia in profondità la mandria che gli scorre davanti e comincia a lavorare l'ultimo vitello della fila.

DECISIONE:

E' considerato un taglio soddisfacente.



ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



ESEMPI DI VALUTAZIONE **centro dell'arena**

ESEMPIO 1 :

Due Cutter. A e B. Cutter A taglia in modo pulito e lavora tre mucche . Lavora sua seconda mucca interamente a sinistra ad un terzo dell'arena .

Cutter B ha un lavoro simile , tranne che tiene le sue mucche molto più vicino al centro dell'arena .

DECISIONE:

Cutter B deve ricevere più credito per il suo lavoro rispetto a Cutter A. Il giudice deve fare attenzione a non penalizzare Cutter A : tuttavia , Cutter B deve ricevere più credito.

ESEMPIO 2 :

Cutter A taglia in modo pulito e lavora due mucche lavorandole al centro dell'arena.

Cutter B tagli in modo pulito e lavora due mucche . Una la lavora al centro dell'Arena la seconda non riesce a contenerla al centro ma va da recinzione a recinzione nonostante il cavallo rimanga in posizione ottimale.

Sia Cutter A che Cutter B hanno avuto un grado di difficoltà simile

DECISIONE:

Cutter A ricevono più credito per il suo lavoro di Cutter B.

Cutter B non ha commesso infrazioni delle regole ; tuttavia ,
il valore del punto del suo lavoro è inferiore a quella di Cutter A.

ESEMPIO 3

la mucca va da parete a parete e non è mai tenuta al centro dell'arena .

DECISIONE:

Il cavallo che permette al vitello di correre da muro a muro è perché è in svantaggio , o che manca di comando quindi non deve essere accreditato ai sensi della presente regola.

La valutazione del lavoro deve pesare fortemente sulla decisione del giudice.

Il Credito deve essere data al cavallo che risponde alla sfida , in rapido movimento senza perdita di controllo di posizione e di lavoro . Dove altre considerazioni sono uguali, il cavallo che tiene il vitello per un tempo più lungo dovrebbe ricevere maggiore credito .

I.S.H.A. www.isha-italia.it info@isha-italia.it regolamento estrapolato dal Rule Book A.Q.H.A.



ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



ESEMPI DI VALUTAZIONE

Aiuto della recinzione

Un cavallo sarà penalizzato di tre (3) punti ogni volta che viene aiutato dal fence e lavora il vitello entro 3 metri da esso lavorando .

ESEMPIO 1

Mentre si lavora, una vitello arriva fino a tre metri dalla recinzione e torna al centro dell'arena. Il Cutter chiude il vitello e completa il suo lavoro.

DECISIONE:

Valutare una penalità di tre (3) punti.

ESEMPIO 2

Se il vitello si muove verso il Cutter quando la chiude verso il fence

DECISIONE:

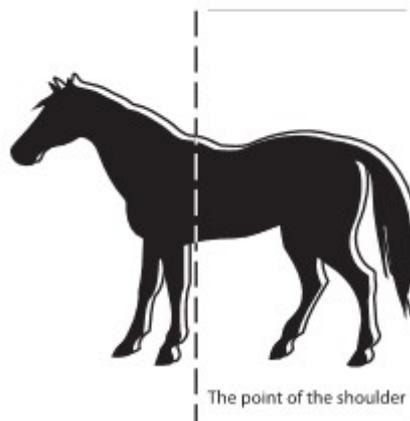
Il giudice attribuirà 3 punti di penalità per l'avvicinamento al fence e tre punti per posizione errata, per un totale di 6 punti.

Il vitello allontanandosi dal fence riceve l'impatto del cavallo che avanza verso il vitello arrestandone il movimento.

|

ESEMPI DI VALUTAZIONE

fuori posizione





ISHA Partnership
Italian Stock Horse Association



Quando un cavallo perde il suo vantaggio sul vitello , o sta lavorando fuori posizione ; lo farà penalizzate (a) ½ punto (A) 1 punto , o (F) 1 poin

DEFINIZIONE DEI TERMINI :

perdita o vantaggio di lavoro è definito come : Quando un cavallo passa un vitello nella misura in cui perde la sua posizione per mantenere il controllo della mucca .

ESEMPIO 1 :

Durante il lavoro , il cavallo del taglio va da una mucca per lunghezza di un cavallo . La mucca gira , ed è necessario per il taglio di fare una corsa dura prima di raggiungere la mucca .

DECISIONE:

Valutare un (1) punto di penalità per la perdita di vantaggio di lavoro .

ESEMPIO DUE:

Il cavallo perde il vantaggio sul vitello ma lo recupera subito.

DECISIONE:

Valutare (1/2) punto di penalità per la perdita di vantaggio di lavoro .

NOTA : Lo scopo di questi esempi è quello di indicare che tutte le perdite di vantaggio non sono di pari valore . Un giudice non dovrebbe mai andare in vantaggio al punto e mezzo o iniziare la sua carta con un punto di punteggio ½

ESEMPIO 3 :

Durante il lavoro , il cavallo taglia il vitello per lunghezza di un cavallo . Il vitello gira, il Cutter è in grado di mantenere immediatamente il suo controllo e riprende il vantaggio di lavoro sul vitello.

DECISIONE:

Nessuna penalità