

REGOLAMENTO GENERALE WORKING COW HORSE

EDIZIONE 2016



**SETTORE WORKING COW HORSE
DELLA FEDERAZIONE ITALIANA TURISMO
EQUESTRE E TREC-ANTE**

PREMESSA

Per quanto non previsto dal presente regolamento si dovrà far riferimento alle norme generali della FITETREC-ANTE o alle disposizioni del Consiglio Federale.

1) APPLICABILITA' DELLE NORME

1.1 Il presente regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di gare working cow horse indette in Italia e riconosciute dalla FITETREC-ANTE. Esso deve essere osservato:

- dagli organizzatori della manifestazione
- 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 FITETREC-ANTE e dei suoi rappresentanti, e delle giurie di gara, in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare. Nei confronti dei trasgressori saranno presi provvedimenti da parte degli organi preposti. I soggetti tenuti agli obblighi ed agli adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al cavallo partecipante alle competizioni di Working Cow Horse sono: il Cavaliere che lo monta, l'Associazione Sportiva, l'Ente o colui che lo ha iscritto, il proprietario del cavallo stesso, per gli Youth e gli Junior: il Tecnico Federale di riferimento, il Tecnico delegato (delega scritta) e chi ne esercita la patria potestà. Per tutti i casi controversi o non espressamente previsti nel presente Regolamento è compito del Presidente di Giuria decidere con equità e spirito sportivo, ed in considerazione di un corretto rapporto con il cavallo, improntato al rispetto dell'animale, interpretando le norme del presente Regolamento. Le decisioni di cui sopra saranno immediatamente esecutive, fatto salvo il diritto di ricorso.

2) REGOLAMENTO GARE

Alle gare potranno partecipare **esclusivamente i cavalieri con patente A2W e A3W** in regola con il tesseramento Fitetrec-Ante per l'anno in corso, **documentazione del cavallo in regola per quanto in vigore nelle norme sanitarie, passaporto A.I.A.** in regola con:

- ❖ vaccinazione antinfluenzale annuale (D.P.G.R. n° 186 del 28/04/95);
- ❖ dove richiesto il test di Coggins - Ord. Min. 06.08.2010 (Piano di sorveglianza per l'anemia infettiva degli equidi);

Con il tesseramento il cavaliere consegue la copertura assicurativa per infortuni e responsabilità civile. La partecipazione ai concorsi è consentita dal momento in cui decorre la copertura ai sensi della polizza in vigore consultabile sul sito federale.

La FITETREC-ANTE ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare sotto ogni aspetto il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

2.1) Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della FITETREC-ANTE o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

a) all'impegno da parte dell'Organizzatore di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Federale, del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla FITETREC-ANTE o dai suoi Organi Regionali. Il programma approvato dagli Organi

competenti, dovrà essere divulgato non oltre i 10 giorni dall'approvazione (con i mezzi ritenuti idonei dall'organizzatore)

b) all'impegno da parte dell'Organizzatore per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare la scuderizzazione richiesta all'atto dell'iscrizione (in box od in posta) e l'impianto di prima lettiera. Nel programma dovranno essere obbligatoriamente indicati:

- le Categorie
- gli importi delle tasse di iscrizione, ed i corrispettivi per la scuderizzazione
- i montepremi o rimborsi spese o premi in natura
- gli ufficiali di gara
- l'orario di inizio della competizione

Non è obbligatorio indicare le regole e prescrizioni contenute nel presente Regolamento.

c) Il presidente di Giuria deve fornire tempestivo riscontro alla convocazione ricevuta, comunicando la sua risposta via mail o fax anche alla Segreteria Nazionale Fitetrec-Ante.

d) . A manifestazione ultimata il Presidente di Giuria deve inviare la relazione di gara e le classifiche, nei tempi e nei modi previsti dal vigente Regolamento Ufficiali di gara (art.20)

2.2) Le gare a carattere regionale non dovranno mai, per nessun motivo, essere organizzate in concomitanza con un qualunque evento nazionale ufficiale FITETREC-ANTE;

2.3) Ogni evento agonistico dovrà prevedere un Comitato Organizzatore di riferimento ed in attesa della formazione di segreterie ufficiali di disciplina una segreteria di gara individuata nella persona di collaboratori affidabili e di comprovata esperienza. In merito al ruolo delle Segreterie di gara e dei Presidenti di Giuria incaricati si dovranno rispettare le direttive dei vigenti regolamenti Ufficiali di Concorso e Ufficiali di Gara. Per quanto concerne la richiesta di approvazione dell'evento ogni manifestazione agonistica di carattere regionale deve essere approvata dal rispettivo Comitato Regionale di competenza, quella nazionale invece, dal Responsabile Nazionale di disciplina. L'organizzatore deve inoltrare la domanda (su apposito stampato, scaricabile dal sito internet Federale), unitamente alle norme di partecipazione, 20 giorni prima della data di inizio, mettendo sempre in copia la Segreteria Nazionale M.W. e il Comitato Regionale FITETREC-ANTE competente.

2.4) Le manifestazioni possono essere indette dalle Associazioni affiliate o aggregate alla FITETREC-ANTE (in caso di aggregazione con speciale deroga come previsto da Statuto Federale) oppure da Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrano il necessario affidamento a giudizio del Comitato Regionale o del Responsabile nazionale di disciplina a seconda del tipo di circuito.

2.5) Il Presidente di Giuria dell'evento dovrà essere un giudice ufficiale FITETREC-ANTE. La sua designazione seguirà quanto previsto dal vigente Regolamento Ufficiali di Gara FITETREC-ANTE

2.6) Le categorie che dovranno obbligatoriamente essere presenti in ogni manifestazione regionale sono le seguenti:

- ✓ Open Bridle;
- ✓ Non-Pro Bridle;
- ✓ Novice Riders
- ✓ Novice Horse Open (cavalli esibiti esclusivamente con snaffle-bit a due mani – nessun limite d'età);
- ✓ Novice Horse Non-Pro (cavalli esibiti esclusivamente con snaffle-bit a due mani – nessun limite d'età);

- Le categorie che potranno essere inserite (tutte o alcune) a discrezione degli organizzatori sono le seguenti:
 - ✓ Open Hackamore;
 - ✓ Two-Rein Open/Non Pro;
 - ✓ Limited Open;
 - ✓ Non Pro Limited;
 - ✓ Youth;
- Ogni classe potrà essere jackpot o munita di added;

Il comitato organizzatore dovrà inviare alla Segreteria Nazionale M.W. e/o al Comitato Regionale di competenza, copia del modulo di iscrizione e del programma delle categorie comprensivo di added per consentirne la divulgazione sui siti di competenza

2.7) Inizio e termine di una competizione.

Una manifestazione inizia con l'apertura ufficiale del campo prova, o in mancanza, un'ora prima dell'inizio della competizione. Una manifestazione si intende ultimata mezz'ora dopo la chiusura del campo gara.

2.8) Reclami

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti o ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la FITETREC-ANTE.

Per gli Youth il reclamo **deve** essere presentato dal **Tecnico di riferimento**, o **Tecnico delegato (per iscritto)** o da chi ne esercita la patria potestà. Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria. I reclami **devono** essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza (esempio: articolo del Regolamento che non è stato applicato, testimonianze, ecc...), accompagnati da un deposito di € 100,00. Pena nullità dell'atto, il reclamo deve essere presentato nei seguenti termini di tempo:

- a) per quanto riguarda irregolarità del campo, prima dell'inizio della prova,
- b) in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile durante la gara (es. qualifica dei concorrenti ecc) e dei risultati, non più di 1/2 ora dopo la proclamazione dei risultati finali.

La segreteria, stilate le classifiche, le sottoporrà al Presidente di Giuria che inserirà l'orario e apporrà la propria firma per convalida. Le classifiche, divenute ufficiali, verranno esposte in modo visibile per essere consultate dai partecipanti alla manifestazione. Dall'orario in esse inserito si calcolerà la mezz'ora prevista per il reclamo dopodiché verranno ritenute definitive.

2.9) DIRIGENTI E SERVIZI

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina:

- a) da parte degli Organi Federali: di un Presidente di Giuria come stabilito nel regolamento ufficiali di Gara;
- b) da parte degli Organizzatori:
 - di un Responsabile della Manifestazione (scelto tra gli elenchi dei tesserati FITETREC-ANTE)
 - servizi di segreteria (segreteria ufficiale di gara se prevista o personale affidabile e di comprovata esperienza)
 - Medico
 - Ambulanza munita di attrezzature per la rianimazione e personale abilitato per il primo soccorso BLS
 - Veterinario di servizio
 - Maniscalco
 - uno o più Stewards, scelto anche fra gli allievi giudici
 - uno Speaker

Nelle gare regionali o di categoria inferiore la giuria può essere costituita da un giudice unico e uno

steward.

Gli Organizzatori devono inoltre assicurare:

- la messa in sicurezza dell'impianto, delle strutture e delle attrezzature, per lo svolgimento delle gare, in ordine al pubblico presente, ai cavalieri ed ai cavalli partecipanti. Sicurezza di cui assumono la diretta responsabilità.

Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che il Comitato Organizzatore possa avvalersi di un altro medico e/o di altra ambulanza.

Tali servizi devono essere disponibili per tutta la durata della manifestazione (vedi inizio e termine di una competizione al punto 2.7).

3) AUTORIZZAZIONI A MONTARE

Per accedere alle competizioni di Working Cow Horse di qualunque tipo o categoria si deve essere in possesso di patente A2W e A3W FITETREC-ANTE rinnovata per l'anno in corso.

4) CATEGORIE DI CAVALIERI/AMAZZONI

4.1) Cavaliere/amazzone professionista: può partecipare solo alle gare riservate ai professionisti.

I cavalieri professionisti si dividono in cavalieri: open e limited open.

- **OPEN:** sono annualmente classificati cavalieri/amazzoni open tutti i cavalieri.
- **LIMITED OPEN:** sono annualmente classificati limited open tutti i cavalieri/amazzoni che non figurano tra i primi cinque cavalieri open della classifica triennale.

4.2) Cavaliere/amazzone Non Pro.

Si definisce Non Pro un soggetto, indipendentemente dall'età, che non riceve compensi diretti o indiretti, vale a dire nell'ambito delle gare, dell'addestramento o dando lezioni, consulenze o prestando assistenza nell'addestramento di un cavallo. I montepremi non sono considerati compensi. Il pagamento di quote di ammissione e/o di altre quote da parte di soggetti all'infuori del Non Pro, dei suoi più stretti parenti o della sua associazione è considerato "compenso". Un Non Pro può esibire, addestrare o prestare assistenza nell'addestramento di un cavallo per il quale il suo coniuge riceve un compenso diretto o indiretto per l'addestramento, l'assistenza dello stesso o l'esibizione. Il compenso può essere definito come: (i) pagamento, ricompensa per un lavoro, o un danno, ecc.; (ii) rimborso, risarcimento; (iii) onorario per un'azione; baratto.

Un Non Pro non può accettare compensi di qualunque tipo, tuttavia, se la società, nella quale un Non Pro possiede degli interessi di proprietà, sponsorizza un prodotto (dalla vendita del quale percepisce un ricavo) e finché il soggetto Non Pro non permette l'utilizzo né della propria immagine, né fa uso di abbigliamento o finimenti, o durante un'esibizione allo scopo di pubblicizzare un prodotto grazie al quale la sua società o il suo ranch riceve un compenso o il nome del soggetto Non Pro non è usato per pubblicizzare il prodotto, il Non Pro è considerato in regola rispetto alle linee guida dettate dalla norma 2.1, in vigore dal 1° luglio 2006.

La qualifica di Non Pro viene assegnata dopo aver riempito il modulo Non Pro. La Commissione Non Pro selezionerà tutte le domande e una volta all'anno riesaminerà i requisiti. Ogni anno saranno riesaminati anche i requisiti dei Soci a Vita. Se si registra qualche mancanza, sarà necessaria una nuova compilazione del suddetto modulo. La Commissione Non Pro può domandare ad un socio Non Pro di presentare la tessera per poter effettuare un controllo sui suoi requisiti. La Commissione Non Pro può negare la tessera di Non Pro a chiunque sia ritenuto non

essere in conformità con i criteri di ammissibilità stabiliti dal regolamento. Il richiedente, prima di poter entrare a far parte della Classe Non Pro, dovrà aver già inoltrato domanda per ottenere la tessera di Non Pro; i richiedenti dovranno attendere almeno trenta (30) giorni affinché le domande siano esaminate. Le vincite o i punti accumulati durante questi 30 giorni saranno temporaneamente sospesi fino all'approvazione della domanda da parte della Commissione Non Pro. Il mancato rispetto dei requisiti specificati nel regolamento potrà portare a dei provvedimenti disciplinari. La Commissione Non Pro dovrà riesaminare i requisiti necessari per ottenere la qualifica di Non Pro e la decisione sarà inappellabile.

Se un socio volesse contestare l'ammissibilità di un Non Pro, questo dovrebbe presentare un reclamo scritto al Referente Nazionale di disciplina. Tale reclamo dovrà essere preso in esame dalla Commissione Non Pro, che esprimerà il proprio parere al Referente Nazionale di disciplina la cui decisione sarà inappellabile.

Ogni cavaliere/amazzone (indipendentemente dall'età) che prende parte ad una gara Non Pro deve aver richiesto una tessera di Non Pro. La richiesta può essere presentata anche in occasione della gara stessa.

Spetta alla Commissione Non Pro in accordo con il Referente Nazionale di disciplina decidere se un Non Pro ha presentato dichiarazioni false, o non rispetta quanto stabilito per i Non Pro, in questo caso il Non Pro si vedrà spogliato di tutte le vincite ottenute. Tutte le somme sequestrate saranno restituite all'Ente organizzatore e cancellate dai verbali mentre tutti i punti che concorrono all'assegnazione dei premi annuali saranno annullati. Le somme restituite saranno ridistribuite dalla Commissione Non Pro. Il Referente Nazionale correggerà il database delle graduatorie e delle vincite riferite alla classe. Spetta al partecipante riconsegnare tutte le vincite all'Ente Organizzatore e tutti i premi entro 30 giorni dal recapito della richiesta scritta. Se si presenta la necessità di ricorrere ad un'azione legale, questa sarà intrapresa nei tempi e nei modi previsti dagli organi di Giustizia Sportiva Federale.

Un Non Pro che intende rinunciare al suo stato di Non Pro deve renderlo noto alla Commissione Non Pro con una dichiarazione scritta e un preavviso di almeno 30 giorni.

Se un individuo non risponde ai criteri per la qualifica di Non Pro o un professionista chiede di ottenere la qualifica di Non Pro, questo potrà fare richiesta solo dopo aver rispettato i criteri stabiliti dalla Commissione Non Pro.

Gli allievi iscritti ad un corso di equitazione, in quanto parte del loro programma di studi, hanno diritto ad essere riconosciuti come Non Pro a condizione che i cavalli che addestrano e gli eventuali compensi che ricevono siano previsti dal programma di studi. Possono mantenere la qualifica di Non Pro fino a che rispettano gli altri requisiti di ammissibilità dei Non Pro.

I Non Pro, nelle loro classi, non possono esibire cavalli di proprietà di terzi, ma possono esibire solo cavalli di proprietà del partecipante o della famiglia del partecipante, vale a dire: coniuge, figlio/a, figliastro/a, genitori, nonni, nipoti, patrigno, matrigna, fratello, sorella, fratellastro, sorellastra, suoceri, patrigno e matrigna del coniuge, cognati, fratellastro e sorellastra del coniuge, cognati acquisiti, tutore. Le altre entità giuridiche autorizzate da questa norma sono le aziende familiari, le società d'investimento e le partnership. Il termine "proprietà" si riferisce, oltre che a tutti i metodi legittimi per acquisire la proprietà, a quella ottenuta in buona fede, vale a dire dietro un giusto compenso considerando l'attuale valore di mercato del cavallo.

Ogni operazione legata alla vendita di un cavallo a un Non Pro, escludendo la vendita da parte dei familiari, deve essere fatta al giusto valore di mercato. Il Non Pro, in caso di reclami, è responsabile della completa documentazione di tale operazione.

La comproprietà di un cavallo con una persona che non sia un familiare non è considerata in linea con i requisiti di proprietà.

Tutti i Non Pro e gli Amateur partecipanti ad un Limited Age Event devono rispettare la regola della proprietà dei Non Pro.

I Non Pro partecipanti ad una classe Open devono osservare le regole della proprietà dei Non Pro. I Non Pro partecipanti alle Non Pro Limited non devono necessariamente essere i proprietari del cavallo con il quale si esibiscono in queste classi.

Ad ogni gara autorizzata dalla Fitetrec-Ante, sta al Comitato Organizzatore dell'evento decidere se chiedere o meno ai partecipanti di comprovare la proprietà del cavallo. La FITETREC-ANTE riconosce documento di proprietà il passaporto AIA o APA. FITETREC-ANTE si riserva il diritto di chiedere al Non Pro in gara, in occasione dell'evento, di comprovare la proprietà esibendo il certificato di registrazione (o fotocopia leggibile) dal quale risultino chiaramente i nomi del proprietario e dei proprietari considerando un'attestazione di proprietà il documento ufficiale di registrazione rilasciato da un'associazione di razza, quali la AQHA, la APRA o la APHC. I cavalli non possono essere esibiti nelle classi Non Pro, se sono in fase di cessione. La proprietà deve essere attestata dai documenti del cavallo, affinché questo possa essere esibito nelle categorie Non Pro. L'atto di vendita sottoscritto (o la dichiarazione scritta di proprietà) sarà accettato solo per stabilire la proprietà nel caso in cui il cavallo non sia stato ancora registrato. Sia l'Acquirente che il Venditore devono controfirmare l'atto di vendita affinché sia dichiarato valido. La dimostrazione della proprietà può essere richiesta in qualsiasi momento.

Gli addestratori professionisti che hanno vinto premi in denaro per € 100000 o superiori, non possono ottenere in ogni caso la qualifica di Non Pro da parte della NRCHA.

Gli addestratori professionisti provenienti da un'altra associazione non possono diventare Non Pro fino a che non rispetteranno i Requisiti previsti per i Non Pro.

4.3) Youth (Giovani): sono considerati tali tutti gli atleti di età compresa tra i 10 e i 18 anni (sino al 31 dicembre del 18° anno) Uno Youth, secondo quanto definito in questo regolamento, ha diritto a gareggiare come Non Pro a condizione che rispetti i criteri per i Non Pro. Per questioni di sicurezza, agli Youth non è permesso montare stalloni nelle classi che li riguardano. Nelle Youth Bridle gli Youth non devono essere necessariamente i proprietari dei cavalli con i quali si esibiscono.

Lo Youth che si esibisce in una categoria che non sia quella degli Youth, deve rispettare tutte le regole dei Non Pro, ma comunque indossare il caschetto di protezione omologato per gli sport equestri

4.4) LIMITED NON PRO: Sono annualmente classificati cavalieri limited non pro tutti i cavalieri che non figurano tra i primi cinque cavalieri non pro della classifica triennale FITETREC ANTE

4.5) NOVICE RIDER: cavalieri con vincite in carriera inferiori a € 1000 , o che non abbiano vinto classi di campionato, dopodiché si passerà automaticamente alla classe NON PRO LIMITED

5) REGOLAMENTO DI GIUSTIZIA SPORTIVA

Per quanto riguarda gli atti sanzionabili, gli illeciti , i provvedimenti disciplinari ecc.ecc. si farà riferimento a quanto contenuto nel presente regolamento e al Regolamento di Giustizia Sportiva della FITETREC-ANTE riportato sul sito Federale: <http://www.fitetrec-ante.it/giustizia-sportiva.html>



6) QUALIFICA DELLE GARE

Bridle Classes: aperte ai cavalli di qualunque età, dotati di morso standard. E' richiesto l'uso di redini normali. Può essere usata solo una mano per tenere le redini e il cambio di mano è vietato.

Open Bridle: aperta a tutti i cavalieri

Limited Open Bridle: riservata ai cavalieri che, in base ai punteggi conseguiti negli ultimi 3 anni, non figurano tra i primi cinque open della classifica triennale pubblicata annualmente.

Non Pro Bridle: aperta a tutti i Non Pro autorizzati.

Youth Bridle: aperta a tutti gli atleti di età compresa tra i 10 e i 18 anni (sino al 31 dicembre del 18° anno) . E' obbligatorio l'uso del caschetto protettivo e consigliato l'uso del corpetto protettivo

“Tartaruga”. Qualora si renda necessario potranno essere divisi in due fasce d’età : dai 10 sino ai 14 anni (sino al 31 dicembre del 14° anno) e dai 15 ai 18 anni (sino al 31 dicembre del 18° anno)In ogni caso a fine anno verrà consegnato solo un premio. Per questioni di sicurezza, agli Youth non è permesso montare stalloni nelle classi che li riguardano.Per i cavalieri che hanno l'obbligo dell'uso del caschetto protettivo, nel caso lo stesso, durante la gara, cada e/o si sposti dalla posizione di protezione, sarà assegnato un punteggio pari a 0.

Regole per il Bridle Horse Spectacular

Per la gara si applicano le regole di valutazione della Associazione di riferimento internazionale. La gara consisterà nelle prove di Herd Work, Reined Work e Fence Work.

Nella Herd Work è permesso tenere le redini Romal in una mano.

Classi Hackamore: aperte ai cavalli di 5 anni o di età inferiore al 1° gennaio dell’anno di partecipazione, che non siano mai stati esibiti in una bridle o in una prova di fence work in qualsiasi classe o gara ad eccezione delle vendite di cavalli. Il cavaliere deve usare delle redini chiuse. Le redini devono essere tenute a due mani, ad eccezione della herd work.



Open Hackamore: aperta a tutti i cavalieri.

Non Pro Limited: aperta ai cavalieri Non Pro che non figurano tra i primi cinque cavalieri della classifica triennale.

NOVICE RIDERS: Sarà considerata una gara a Jackpot con la possibilità di montare cavalli anche NON di proprietà, a due mani con snafflebit o hackamore o a due mani con morso regolare secondo regole AQHA. I concorrenti si esibiranno nella prova di reining e boxin. Categoria riservata a cavalieri con vincite in carriera inferiori a € 1000, o che non abbiano vinto classi di campionato, dopodiché si passerà automaticamente alla classe NON PRO LIMITED.



Two Reins: La gara Two Rein e’ aperta cavalli di tutte le età che fino alla stagione precedente NON HANNO MAI PARTECIPATO a una gara FITETREC-ANTE. I cavalli potranno essere esibiti in questa classe solo per una stagione di gara. E’ concesso più di un dito fra le redini.

Open Two-rein: aperta a tutti i cavalieri.

7) SPECIAL EVENT

Sono da considerarsi SPECIAL EVENT:

PREFUTURITY: Aperta a cavalli di tre e quattro anni d’età, compiuti entro e non oltre il 1 gennaio del corrente anno, di tutte le razze. Si tratta di una gara di 3 go round: herd, reined e fence work. I cavalli potranno essere precedentemente esibiti con bridle, snaffle bit o hackamore. I concorrenti devono posizionare entrambe le mani sulle redini, eccezion fatta per l’herd work. I concorrenti devono indossare una testiera standard (frontalino, shaped ear o split ear) utilizzando uno snaffle bit liscio come descritto nelle regole generali per i finimenti.

a) FUTURITY: Aperta a cavalli di tre e quattro anni d’età, compiuti entro e non oltre il 1 gennaio del corrente anno, di tutte le razze. Si tratta di una gara di 3 go round: herd, reined e fence work. I cavalli potranno essere precedentemente esibiti con bridle, snaffle bit o hackamore. I concorrenti devono posizionare entrambe le mani sulle redini, eccezion fatta per l’herd work. I concorrenti devono indossare una testiera standard (frontalino, shaped ear o split ear) utilizzando uno snaffle bit liscio come descritto nelle regole generali per i finimenti.

b) DERBY: Aperta a tutti i cavalli di età inferiore o pari a 5 anni, compiuti entro e non oltre il 1° gennaio del corrente anno, che devono essersi esibiti in una snaffle bit o hackamore. I cavalli potranno essere stati precedentemente esibiti in una bridle in una prova di fence work. Una volta iniziata una gara (herd, rein e cow work) dovrà essere mantenuto lo stesso tipo di morso sul cavallo (hackamore o snaffle). I concorrenti devono posizionare entrambe le mani sulle redini,

eccezion fatta per l'herd work. I cavalli devono indossare una testiera standard (frontalino, shaped ear o split ear) utilizzando uno snaffle bit liscio come descritto nelle regole Generali per i finimenti.

c) HACKAMORE CLASSIC : Aperta a tutti i cavalli di età inferiore o pari a 5 anni, compiuti entro e non oltre il 1° gennaio del corrente anno, che non si siano mai esibiti in una bridle sotto il fence in una qualsiasi categoria o gara, eccezion fatta per la vendita dei cavalli. Il cavaliere dovrà utilizzare redini chiuse. I concorrenti devono posizionare entrambe le mani sulle redini, eccezion fatta per l'herd work.

d) SPRING STAKES: Aperta a tutti i cavalli che abbiano un'età compresa tra i 4 ed i 5 anni compiuti entro e non oltre il 1° gennaio del corrente anno. Una volta iniziata una gara (herd, rein e cow work) dovrà essere mantenuto lo stesso tipo di morso sul cavallo (hackamore o snaffe). I concorrenti devono posizionare entrambe le mani sulle redini, eccezion fatta per l'herd work. I cavalli devono indossare una testiera standard (frontalino, shaped ear o split ear) utilizzando uno snaffle bit liscio come descritto nelle regole Generali per i finimenti.

8) CATEGORIE SPECIAL EVENTS

9.1) OPEN: aperta a tutti i cavalieri.

9.2) LIMITED OPEN: riservata ai cavalieri che in base ai punteggi conseguiti negli ultimi tre anni, non figurano tra i primi 5 cavalieri OPEN della classifica triennale annualmente pubblicata dalla FITETREC ANTE.

9.3) NON PRO: aperta a tutti i cavalieri non pro.

9.4) LIMITED NON PRO: riservata ai cavalieri non pro che in base ai punteggi conseguiti negli ultimi tre anni, non figurano tra i primi 5 cavalieri NON PRO della classifica triennale annualmente pubblicata dalla FITETREC ANTE.

9) ISCRIZIONI ALLE GARE

Le iscrizioni alle gare, cioè il modulo compilato con il contratto di partecipazione, nome dei cavalli e cavalieri partecipanti, devono pervenire alla segreteria entro i limiti fissati dai regolamenti di ogni singola manifestazione. I pagamenti possono essere accettati fino alla chiusura della segreteria di campo, il giorno precedente la gara o come descritto nei programmi di ogni singola manifestazione. Ogni cavallo dovrà essere accompagnato dai certificati sanitari a norma di legge. L'ordine di partenza sarà stabilito tramite sorteggio e sarà indiscutibile. La sua esposizione sul luogo della gara avverrà almeno 2 ore prima dell'inizio della categoria. Se un cavaliere perde il suo turno d'entrata determinato dall'ordine di partenza, è squalificato salvo validi motivi che verranno esaminati dal Presidente di Giuria e dallo show manager. Il cavaliere che non è in regola con il tesseramento Fitetrec-Ante e che non è in regola con il pagamento delle iscrizioni, non può partecipare alle gare.

10) PASSAPORTO CAVALLI

Ogni cavallo dovrà essere in possesso di passaporto A.I.A. (Associazione Italiana Allevatori) o A.P.A. (Associazione Provinciale Allevatori) comprensivi di prescritta dichiarazione di provenienza - modello 4 (foglio rosa), prevista dal D.P.R. 320/54 (R.P.V.) – D.P.R. 317/96. L'A.I.A. (che a sua volta incarica le A.P.A.), sono gli organismi preposti dallo Stato sul territorio italiano alla registrazione degli equidi. I cavalli saranno così in regola per la movimentazione sul territorio.

11) 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 vi preghiamo di fare riferimento al sito: <http://www.fitetrec-ante.it/veterinaria-e-antidoping.html>; nella sezione veterinaria e antidoping, (particolare attenzione a: elenco sostanze proibite ecc... e alla modulistica per la dichiarazione di un trattamento ecc...).

12) PATENTE FITETREC-ANTE

Ogni cavaliere che partecipa a gare ufficiali FITETREC-ANTE dovrà presentare, al momento dell'iscrizione, la patente A2W rilasciata dalla FITETREC-ANTE. La suddetta patente potrà essere rinnovata previo invio di un certificato medico agonistico valido presso un Ente affiliato/ aggregato Fitetrec-Ante in regola.. Sarà cura della segreteria federale aggiornare periodicamente gli archivi.

13) UFFICIALI DI GARA FITETREC-ANTE

Al momento dell'approvazione del presente Regolamento la FITETREC-ANTE riconosce l'elenco degli Ufficiali di Gara, sia residenti all'estero sia residenti in Italia, abilitati dalla Associazione Internazionale di riferimento. I giudici Working Cow Horse Fitetrec-Ante seguiranno - sia per quanto riguarda la formazione che gli aggiornamenti - le linee guida del vigente Regolamento ufficiali di Gara. Tutti i giudici di disciplina dovranno partecipare ad un corso organizzato dalla Federazione una volta ogni 2 anni a partire dal gennaio dell'anno in cui sono stati nominati

14) TENUTA DEL CAVALIERE E NORME COMPORTAMENTALI

Le seguenti disposizioni riguardanti la condotta da tenere sono valide per tutti gli eventi agonistici Fitetrec-Ante approvati. La responsabilità di prendere provvedimenti circa la violazioni della condotta da tenere rientra fra i doveri del Presidente di Giuria. Gli altri organi coinvolti nell'organizzazione della manifestazione (dirigenti ecc...) possono segnalare alla Giuria eventuali atteggiamenti scorretti.

Non sono ammessi comportamenti contrari allo spirito sportivo. Saranno considerate tali tutte quelle azioni non rispettose, inganni, frodi o intimidazioni nei confronti di giudici, Comitato Organizzatore, concorrenti, spettatori o sponsor della manifestazione. Le eventuali violazioni verranno sottoposte alla autorità federale preposta della FITETREC-ANTE .

I concorrenti hanno il diritto di ritirarsi da una qualsiasi gara in caso di eventuali lesioni alla loro persona o ai loro cavalli, d'indisposizione momentanea o lutto in famiglia. Non è concesso ai concorrenti ritirarsi dalle gare a cui stanno partecipando sulla base di ragioni che includono lamentele o insoddisfazione nei confronti del/dei giudice/i, della direzione dell' evento o degli altri concorrenti senza aver restituito le somme di denaro vinte nei precedenti go round. Le quote d'iscrizione o, parti delle stesse, non verranno rimborsate una volta che un concorrente abbia iniziato la gara.

I concorrenti dovranno attenersi all'ordine di partenza estratto a sorte dalla direzione, pena la squalifica da quel go round senza attribuzione di punteggio.

Durante lo svolgimento della gara i cavalieri devono portare il tipico cappello western o, nelle categorie che lo prevedono, il caschetto omologato per gli sport equestri, ed indossare una camicia a maniche lunghe quando si trovano nell'arena. Non è permesso ai cavalieri indossare vestiario diverso da quello ufficiale durante le manifestazioni approvate. Si precisa che i minorenni devono indossare obbligatoriamente caschetto e tartaruga o corpetto protettivi fino al compimento del 18° anno di età.

Il Presidente di Giuria è tenuto a squalificare quei concorrenti che scenderanno nell'arena con equipaggiamento non consentito dal regolamento e tutte le eventuali quote d'iscrizione e/o premi

in denaro dei dati concorrenti dovranno essere restituiti.

Sono proibiti maltrattamenti di qualsiasi genere nei confronti dei cavalli nell'arena, è severamente vietato inoltre l'uso di recinti chiusi per l'allenamento o sul luogo di gara.

Con il termine trattamenti disumani si intende il far gareggiare un cavallo con mutilazioni, ferito, esausto o con qualsiasi altro problema fisico che possa comportare un malessere dello stesso.

Il termine maltrattamenti comprende: stratonare, spronare, frustare o colpire il cavallo, oppure qualsiasi altra azione che miri a ferire o a causare un trauma all'animale. Qualsiasi maltrattamento, o tentativo di maltrattamento, che avverrà nell'arena o sul luogo di gara e che potenzialmente può recar danno a persone o animali riceverà la pena più severa.

La scoperta di eventuali maltrattamenti perpetrati sui cavalli in uno qualsiasi degli eventi autorizzati FITETREC-ANTE comporterà immediatamente il ritiro dalla gara del concorrente e del cavallo. La decisione del Presidente di Giuria e della direzione in merito a maltrattamenti nei confronti di un cavallo si baserà sul parere medico di un veterinario. Se, tuttavia, a giudizio della direzione ci fosse immediato bisogno di agire per il benessere di un determinato cavallo ed il veterinario non fosse al momento disponibile, questa dovrà consultare un giudice prima di prendere una qualsiasi delle misure previste da questa regola.

La scoperta di eventuali maltrattamenti nei confronti dei cavalli dovrà essere notificata al Comitato Organizzatore e al Presidente di Giuria per la comunicazione in FITETREC-ANTE: le violazioni verranno gestite secondo iter e regolamenti del settore Giustizia Sportiva della Fietrec-Ante.

E' severamente vietata la somministrazione di medicinali nell'arena di gara o in quella adibita all'allenamento ad eccezione di casi delicati in cui questi farmaci potrebbero salvare una vita. Un caso del genere dovrà essere comunicato al Comitato Organizzatore. La decisione della direzione in merito alla somministrazione di farmaci in tali casi eccezionali dovrà essere presa ed effettuata solo dal veterinario. Il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di squalificare e/o rifiutare l'iscrizione di quei concorrenti e/o proprietari che abbiano violato questa regola.

Per nessun motivo sarà permesso ai concorrenti o ad i loro parenti di rivolgere la parola ad un giudice e viceversa, eccezion fatta per i normali saluti di cortesia pronunciati durante la manifestazione. Si fa divieto inoltre di discutere con un giudice/i giudici dei punteggi precedentemente ottenuti, delle gare o di tutti gli avvenimenti a queste correlati fino ai 30 giorni successivi alla gara in cui abbiano partecipato entrambe le parti.

E' vietato consumare o portare nell'arena bevande alcoliche durante lo svolgimento di una gara di reined cow horse approvata dalla FITETREC-ANTE.

15) RESPONSABILITA'

Ogni cavaliere concorrente dovrà essere in possesso di patente Fitetrec-Ante in regola per l'anno in corso. Le manifestazioni devono ricevere regolare nulla osta da parte della Federazione. Posto ciò tutto quanto concerne infortuni, incidenti, o danni a terzi, verrà gestito secondo quanto previsto dal vigente contratto assicurativo consultabile anche on line su sito nazionale Fitetrec-Ante

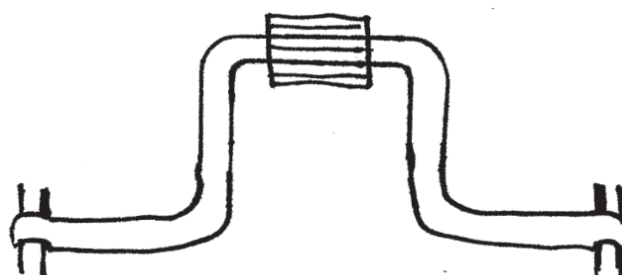
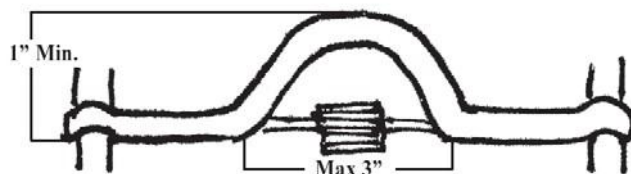
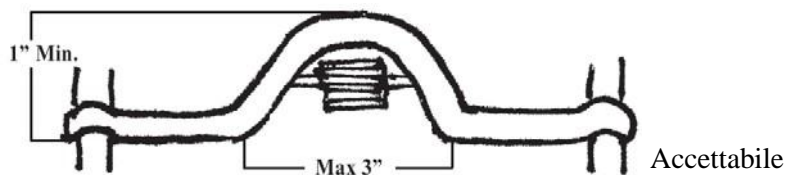
16) EQUIPAGGIAMENTO

I cavalli dovranno essere montati con una sella western. I cavalieri devono indossare un cappello western, una camicia a maniche lunghe e i chaps. Il lazo o la nata sono facoltativi.

I minorenni devono indossare obbligatoriamente caschetto e tartaruga o corpetto protettivi fino al compimento del 18° anno di età.

In tutte le classi bridle dovrà essere usato uno spade bit o un morso dalle seguenti caratteristiche: un'imboccatura fatta con un unico pezzo con un ponte alto 1 pollice (25mm) o più, misurato dalla base del cannone fino all'estremità del ponte. Ci deve essere anche un rullo funzionante incorporato nell'imboccatura del morso. Il diametro del cannone deve essere di almeno 3/8 di

pollice (10 mm). Le leve devono essere collegate alla base. La lunghezza totale del morso non deve superare gli 8 pollici e mezzo (21,6 cm). Il giocolingua (facoltativo) non deve superare i 3 pollici (76 mm) di larghezza.



Braces un rivestimento in rame dell'imboccatura e/o un'imboccatura placcata sono facoltativi. L'uso di bosal, martingala o abbassatesta è proibito (il bosal è ammesso solo nella classe Two-rein). Nessun filo, catena o altro dispositivo metallico o di cuoio può essere usato assieme al morso o ad una parte di cavezza in cuoio. La cavezza in cuoio deve essere piatta e con una larghezza massima di 1/2 pollice (13 mm). E richiesto l'uso di redini con il romal. Le redini possono essere tenute con entrambe le mani, con una mano sopra alle redini, in una posizione a pugno chiuso con il pollice alzato. La mano senza redini deve essere sul romal. (La pastoia, o il capestro, che attacca il romal alle redini è considerata parte del romal). La mano senza redini non può, in nessun caso, toccare le redini, altrimenti verrà assegnato un punteggio pari a 0.



Al cavaliere è permesso accorciare le redini mentre il cavallo è in movimento fintanto che le sue mani siano in posizione corretta. Non è permesso l'uso delle dita tra le redini nelle classi Bridle, ad eccezione della classe Two-rein.

Nella classe Two-rein il bosal può essere di qualunque misura, fatto in cuoio greggio intrecciato o in pelle, ma la parte flessibile non deve essere di metallo. Non possono essere usati materiali estranei o ferro. Il cavaliere deve impugnare le redini con una mano sola. E permesso l'uso delle dita tra le redini.

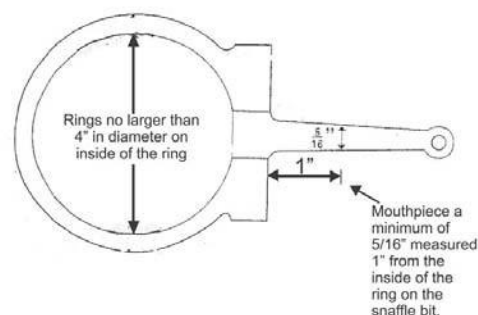




Non
accettabile
Punteggio - 0 -

Gli hackamore devono essere di forma tondeggiante fatti di cuoio grezzo intrecciato in modo uniforme o in pelle, ma la parte flessibile non deve essere di metallo. Non può essere usato nessun arnese assieme al bosal e nessun altro materiale rigido, indipendentemente da quanto sia imbottito o ricoperto. Sono vietati anche i bosal con crini di cavallo.

Gli Snaffle Bit possono essere o di forma circolare o a forma di "D", non possono avere il diametro interno più grande di 4 pollici (10 cm). Devono avere un'imboccatura divisa in 2 parti, con un diametro minimo di 5/16 di pollice (8 mm), misurato a un pollice (25 mm) dalla guancia e deve stringersi gradualmente verso il centro del filetto. L'imboccatura deve essere rotonda, ovale o a forma di uovo, di metallo liscio e non rivestito. Può essere intarsiata, ma in ogni caso deve essere liscia o rivestita in lattice. Questi filetti devono fare in modo che quando le redini vengono tirate non facciano troppa leva; l'interno della circonferenza dell'anello, ad esempio, deve essere libero dalle redini, dal barbozzale o dalle parti della testiera. Si può utilizzare una cavezza in pelle o in altro tessuto di qualsiasi spessore. Mentre



non è possibile far uso di ferro, catene o di altro materiale. Le redini devono essere attaccate sopra la cavezza. Ad esclusione dell'herd work, devono essere usate entrambe le mani per tenere le redini affinché venga garantita la sicurezza del cavaliere o sia permesso di sistemare l'equipaggiamento.

Il cavaliere o un suo rappresentante mostrerà la briglia all'addetto al controllo della stessa. L'addetto dovrà essere in possesso di una calamita per poter controllare l'eventuale presenza di parti metalliche negli hackamore e nelle cavezze. L'addetto non potrà toccare la bocca del cavallo.

17) ROTTURA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Se durante un'esibizione, una parte dell'equipaggiamento si rompe, il cavaliere può continuare ad esibirsi a condizione che la parte danneggiata non costituisca un pericolo per il cavaliere stesso e/o non sia doloroso per il cavallo. Nel caso in cui il fence work debba essere eseguito immediatamente dopo il rein work, la parte danneggiata può essere riparata entro un minuto di tempo. Per permettere la riparazione, se necessario, il cavaliere può scendere da cavallo. Il cavallo e il cavaliere non possono lasciare l'arena e non possono ricevere assistenza fisica o attrezzature dall'esterno dell'arena. Se il cavaliere non è in grado di continuare a causa del pezzo danneggiato, gli sarà assegnato un punteggio pari a 0.

18) LINEE GUIDA PER I GIUDICI

I giudici FITETREC-ANTE devono essere professionali in qualsiasi situazione. Le qualità di un giudice devono essere: esperienza nel settore equino, possedere la giusta indole, integrità morale e nutrire interesse sincero nei confronti dei cavalli da Working Cow Horse

I giudici FITETREC-ANTE devono basare il loro giudizio su regole specifiche che si trovano nel presente regolamento e classificare i cavalli conformemente a quest'ultimo.

I Giudici FITETREC-ANTE dovranno mostrarsi sempre disponibili e cortesi verso i membri del Comitato Organizzatore, i concorrenti, gli spettatori ed i propri colleghi.

E' necessario che i giudici di Workin Cow Horse si tengano sempre aggiornati riguardo le tecniche di giudizio e di attribuzione del punteggio

Requisiti dei Giudici:

I Giudici di disciplina devono essere in regola con il tesseramento e con gli aggiornamenti previsti dalla Federazione.

Dopo aver accettato l'impegno derivante dalla nomina a giudice, questo dovrà fare tutto il possibile per giudicare al meglio l'evento. Qualora il giudice non fosse nelle condizioni di farlo, dovrà comunicarlo immediatamente al momento della ricezione della convocazione. Il giudice convocato che rifiuta l'incarico dovrà fornire adeguata motivazione.

Il giudice che andrà a ricoprire tale ruolo dovrà avvisare il Comitato Organizzatore dell'evento non appena perverrà nella location prevista. Il giudice dovrà indossare un vestiario idoneo e professionale (ad es. cappello in buone condizioni, stivali puliti, abiti stirati correttamente e, ove necessario, giacca sportiva e cravatta).

19) PUNTEGGIO

Descrizione Generale — I punti di merito devono essere attribuiti solo se validi, anche in presenza di punti di penalità. In caso di dubbio, il vantaggio verrà dato sempre all'avversario. Il sistema di punteggio prevede 60-80 punti ed è permessa l'attribuzione di mezzi punti. Il concorrente sarà giudicato dal momento in cui entrerà nell'arena fino al completamento del pattem. Il giudice dovrà prestare particolare attenzione a qualsiasi tentativo di modificare la coda e di conseguenza il punteggio.

I cavalli verranno giudicati esclusivamente in base alla loro performance.

Sistema di punteggio — Il Sistema di Punteggio per le categorie/gare previste nel presente Regolamento è di 60-80 punti. Il punteggio minimo è 60 punti e quello massimo 80. Il punteggio medio per un esercizio tipo è 70 punti.

Il giudice può fischiare in qualsiasi momento la fine del lavoro. Se in quel dato istante il lavoro non è stato portato a termine il giudice assegnerà un punteggio pari a 0.

All'inizio della gara i cavalli devono apparire in buone condizioni. Nei casi di gare a più giudici la

maggioranza deve essere d'accordo sulle condizioni degli animali prima che questi inizino il loro pattern o lavoro. Saranno squalificati tutti gli animali visibilmente zoppicanti.

Herd Work — La gara si considera iniziata dalla linea di partenza posta prima della mandria. Il cavallo dovrà avvicinarsi al bestiame senza mostrare esitazione ed evitando di zigzagare, lo porterà al centro dell'arena mostrando la sua abilità di controllo per poi spingerlo in un recinto. Il cavallo dovrà lavorare in maniera calma ma vigile causando il minimo disturbo al bestiame o all'animale separato dal resto della mandria. Il punteggio positivo sarà attribuito per aver spinto il bestiame ed averlo allontanato, da una distanza adeguata, e per averlo separato e mantenuto, rimanendo sempre in una posizione di lavoro, quanto più vicino possibile al centro dell'arena. 11 grado di difficoltà, il gradimento visivo e la quantità di coraggio mostrata rimanendo sul bovino verranno tenuti in considerazione. Il tempo massimo previsto per questo esercizio è di 2 minuti e mezzo, ed il rispetto di tale tempo sarà valutato in maniera positiva nell'attribuzione del punteggio totale. Il cavallo dovrà apparire sicuro ma mai cattivo nei confronti del bestiame. La gara terminerà al fischio del giudice.

Reined Work — Punteggio delle manovre nel Reined Work:

Il presente regolamento prevede che ogni pattern di rein work sia suddiviso in vari gruppi di manovre

Spetta al giudice la valutazione individuale di questi gruppi di manovre ed attribuire le seguenti valutazioni:

-1 ½	-----	Gravemente Insufficiente
-1	-----	Molto insufficiente
-1/2	-----	Insufficiente
0	-----	Sufficiente
+1/2	-----	Buono
+1	-----	Molto Buono
+1 ½	-----	Eccellente

Reined Work: I cavalli dovranno lavorare singolarmente. La gara si considera iniziata dal momento in cui il cavallo entra nell'arena. Non sarà più possibile continuare a dare le istruzioni una volta che il cavallo entrerà nell'arena. Il reined work consiste nell'esecuzione di: cerchi, cambi di galoppo e corse, conclusione armoniosa sulla linea di demarcazione (marker), esecuzione di rotazioni (spin) e passi all'indietro (back up) da una distanza ragionevole mostrando la minor esitazione possibile in ogni manovra. Si consiglia l'utilizzo dei pattern descritti in questo regolamento. Il giudice può ignorare l'ordine tradizionale dei pattern che si trovano in questo regolamento qualora le condizioni dell'arena lo rendessero necessario. La gara si considera terminata quando il cavaliere fa capire di aver finito giungendo alla linea di arrivo. Il miglior cavallo per questo tipo di disciplina è quell'animale che si lascia guidare o controllare con facilità, restando mite e senza opporre resistenza. Un eventuale nervosismo od azioni brusche del cavallo riceveranno punti di penalità. Eventuali stravolgimenti dei pattern ufficiali saranno considerati una perdita di controllo del cavallo e verranno opportunamente segnalati. Il punteggio di merito verrà attribuito a quei cavalli che eseguiranno le varie manovre con la giusta convinzione, fluidità, delicatezza, rapidità ed autorità mantenendo costante la velocità per rendere lo spettacolo più interessante e bello da vedere.

Cerchi: sono manovre eseguite a galoppo lento nella specifica area dell'arena. Punteggi più alti potranno essere attribuiti a quei cavalli che li eseguiranno in maniera fluida controllando l'altezza di tutto il corpo e che eseguiranno rapidi cambi di galoppo. I cerchi verso destra e quelli verso sinistra avranno la stessa linea di demarcazione centrale nell'area apposita. I cerchi dovranno essere effettuati od iniziati con il giusto galoppo. La velocità e l'ampiezza dei cerchi di destra sarà la stessa di quelli di sinistra. Il cavallo dovrà procedere a galoppo lento in maniera fluida ed uniforme mostrando il minor bisogno possibile di contatto o di comandi da parte del cavaliere. I cerchi devono essere realizzati alla giusta distanza dalle pareti dell'arena.

Cambi di Galoppo: consistono nel cambiare il lato di spinta del cavallo mentre si cambia

direzione a galoppo lento. Il cambio di galoppo dovrà essere effettuato al galoppo lento mantenendo la stessa velocità ed andatura. Il cavallo deve eseguire ogni cambio di galoppo nel punto esatto indicato nel pattern e con una sola falcata. Il cavallo è fuori galoppo quando zampe anteriori e zampe posteriori non eseguono la stessa falcata per cambiare il tipo di galoppo.

Jogging (trotto riunito): eseguire un trotto riunito con 2 falcate comporta 2 punti di penalità, mentre eseguirlo con meno di 2 falcate ne comporta 2. Un trotto riunito con mezzo cerchio o metà della lunghezza totale dell'arena in eccesso comporta l'attribuzione di zero punti. Per decidere se attribuire un punto e mezzo o due punti di penalità sarà utile considerare la velocità e contare il numero di passi fatti con le zampe posteriori. Due (o meno di 2) falcate corrispondono a quattro (o meno di 4) passi delle zampe posteriori e corrisponderanno all'attribuzione di 1/2 punto di penalità, mentre 5 (o più di 5) passi richiedono 2 punti di penalità.

Run Down: consistono nella corsa lungo tutta l'arena e dovranno pertanto essere realizzati come descritto nei pattern ufficiali, salvo diverse indicazioni da parte del giudice motivate da condizioni particolari dell'arena. Nell'iniziare un run down e nel realizzare le dovute manovre il cavallo dovrà essere fluido e rilassato. Il cavallo dovrà adottare una velocità controllata compatibile con le dimensioni e le condizioni dell'arena. L'animale dovrà percorrere la distanza in linea retta stabilendo il minor contatto possibile con il cavaliere. E' opportuno che i cavalli realizzino run down ben controllati e che eseguano square stop fluidi mantenendo l'agilità e la giusta posizione della loro testa.

Stop: devono essere effettuati nella direzione di galoppo. I garretti dovranno rimanere ben al di sotto del cavallo durante lo svolgimento dello stop, mantenendo una corretta posizione della testa e la giusta reazione al light rein.

Spin: si tratta di una rotazione lineare di 360 gradi eseguita con i garretti (pivot) rimanendo in posizione stazionaria. Gli spin dovranno essere fluidi e ben effettuati. La posizione dei garretti deve essere decisa all'inizio dello spin. Il cavallo dovrà terminare lo spin esattamente come previsto nella descrizione del pattern. Gli spin a destra e quelli a sinistra devono essere effettuati con la stessa velocità ed equilibrio.

Back-up: si tratta dell'esecuzione da parte del cavallo di passi all'indietro in linea retta lungo una determinata distanza. L'animale deve iniziare il back up in maniera controllata e dovrà continuarlo senza mostrare esitazione fino al momento in cui il cavaliere gli ordinerà di fermarsi. Nell'eventualità che il cavallo indietreggi per più di due falcate complete in una parte del pattern in cui ciò non è previsto, verrà attribuito il punteggio di penalità pari a 0. Si tenga presente che con il termine falcata si intende il movimento completo e simultaneo di tutte e 4 le zampe. In questa situazione sarà d'aiuto al giudice osservare e contare i passi delle due zampe anteriori. Un numero di passi delle zampe anteriori inferiore o pari a 4 nel back up non previsto dallo specifico pattern, non comporta nessun punto di penalità, mentre un numero di passi pari o superiore a 5 comporta necessariamente l'esecuzione di una manovra non prevista e, di conseguenza, un punto di penalità pari a 0.

Esitazione: l'esitazione serve a mostrare la fine di una data manovra prima che ne inizi un'altra. E' sufficiente una breve esitazione per mostrare ogni singola manovra.

Rollback: è una manovra che combina uno stop, una rotazione di 180 gradi intorno ai garretti ed un'uscita realizzata in maniera fluida. Il rollback deve essere eseguito mostrando l'esitazione necessaria in seguito allo stop, senza incrociare le zampe anteriori od indietreggiare prima della rotazione. Nell'uscita del rollback il cavallo dovrà assumere la posizione per procedere al galoppo lento in linea retta.

Definizione della caduta di un cavallo: si parla di caduta del cavallo quando la sua spalla e l'anca sono a terra e le 4 zampe sono rivolte tutte verso la stessa direzione. La caduta di un cavallo in una qualsiasi gara riceverà un punteggio pari a 0.

Definizione della caduta di un cavaliere: si parla di caduta del cavaliere quando questo non è più a cavalcioni sull'animale.

Reined Work - Punti di penalità

½ punto di penalità:

Non cambiare galoppo simultaneamente

Eccesso o difetto di spin (over/under spin) per ¼ di giro Andatura jog nelle prime due falcate

1 punto di penalità:

Spezzare il galoppo

Spezzare il galoppo ogni quarto di cerchio

Far scivolare le redini nella bride

Soffocare o anticipare uno stop

Eccesso o difetto di spin (over/under spin) per ¼ di giro

2 punti di penalità:

Galoppo falso nel fondo dell'arena una volta oltrepassato il secondo angolo

Mancato cambio di galoppo in pattern in cui c'è solo 1/2 cerchio

Non oltrepassare il marker prima di iniziare lo stop

Arresto (freeze) durante gli spin e i rolback

Spezzare l'andatura

Andatura jog oltre le due falcate

In pattern che prevedono il trotto, mancato stop prima di eseguire una partenza al galoppo di lavoro

(canter)

Fermarsi nel primo 1/4 di cerchio, dopo una partenza al piccolo galoppo, equivale a spezzare l'andatura

5 punti di penalità:

Impiego degli speroni o del romal davanti al sottopancia.

Chiari segni di disobbedienza quali lo scalciare, il mordere, lo sgroppare, l'impennarsi ed il rampare.

Punteggio -0-:

Mancato completamento del pattern (es. eccesso o difetto di spin per più di un quarto di giro)

Due mani sulle redini in una classe bridle o two rein

Dita tra le redini in una categoria bridie ad eccezione della categoria two rein

Cavallo' recalcitrante

Interno della bocca del cavallo sanguinante

Equipaggiamento illegale

Abbandono dell'area di lavoro prima della fine dell'esecuzione del pattern

Caduta del cavallo o del cavaliere

Indietreggiare per più di due falcate quando il pattern non lo prevede

Eccesso di jogging per mezzo cerchio o per metà della lunghezza dell'arena.

Punti di Penalità per i Tipi e i Cambi di Galoppo: un giudice deve attribuire 1/2 punto di penalità qualora un cavallo ritardasse un cambio di galoppo di una falcata. Il punteggio di penalità per un cavallo fuori galoppo è cumulativo e pertanto il giudice aggiungerà un punto di penalità per ogni quarto o frazione di circonferenza fuori galoppo eseguita dal cavallo.

Cow Work: La gara si considera iniziata dal momento in cui il cavallo entra nell'arena. Non

saranno date istruzioni tra il termine del rein work e l'inizio del cow work nei casi in cui quest'ultimo è immediatamente successivo al rein work. Il punteggio di penalità per la violazione di questa regola sarà pari a zero. All'inizio del lavoro ogni concorrente, dopo che sarà stato fatto entrare il bestiame nell'arena, dovrà mantenerlo nell'apposita parte finale dell'arena per il tempo necessario a dimostrare la capacità del cavallo di lavorare il vitello tenendolo separato dal resto del bestiame. Dopo una quantità di tempo prestabilita, il concorrente deve spingere il bestiame nella recinzione (cut) compiendo almeno un giro in ciascuna direzione della stessa. In seguito il cavallo deve spingere il vitello in una parte aperta dell'arena ed accerchiarlo almeno una volta per ogni direzione. Il pattern previsto per il cow work prevede, nell'ordine che segue: guidare il bestiame nella recinzione, giri della recinzione e cerchi.

Il giudice deve tener conto della grandezza dell'arena, delle condizioni del terreno e della posizione del bestiame per l'attribuzione del punteggio. Qualora l'arena o le condizioni atmosferiche non fossero favorevoli per i concorrenti, questi possono farlo presente al giudice che potrà decidere di variare il lavoro col bestiame per motivi di sicurezza. Maggiore è la difficoltà della corsa, maggiore sarà il punteggio di merito da attribuire. La difficoltà può derivare dalla velocità sostenuta, dal rifiuto del bestiame o dalla riluttanza dello stesso ad entrare nella recinzione nonostante il cavallo faccia i dovuti tentativi. Il cow work più controllato e con la maggiore difficoltà vedrà attribuirsi il punteggio più alto. Saranno penalizzati i cavalli che mostreranno un atteggiamento ed azioni nervose. Qualora il bestiame si mostrasse difficile da lavorare per il concorrente, gliene sarà fornito dell'altro. Il fatto di permettere al cavallo di abbandonare il lavoro prima che il giudice decida di fornire altro bestiame, comporterà l'assegnazione di un punteggio pari a 0. Qualora un cavaliere riuscisse a circondare il vitello e lo lasciasse cadere, non otterrà altro bestiame. Il cavaliere sarà tenuto pertanto a completare la corsa girando intorno al vitello caduto per mostrare la sua capacità di compiere i giri previsti. Il giudice può emettere un fischio in qualsiasi momento del lavoro per porre fine alla gara mentre i due fischi significano "concessione di nuovo bestiame". Qualora il giudice metta fine al lavoro con un fischio o conceda un nuovo vitello, il concorrente non potrà scegliere se continuare o meno il lavoro. Nel caso in cui un concorrente continui invece a lavorare dopo aver ottenuto un altro vitello grazie ai due fischi del giudice, riceverà un punteggio pari a zero. La gara termina al fischio del giudice e qualora il lavoro non fosse stato portato a termine in quel momento, sarà attribuito un punteggio pari a zero. Durante la fase del cow work è concesso al cavaliere di posizionare una mano sul pomo della sella (hom) per evitare di cadere. Una stretta eccessiva del pomo della sella sarà penalizzata.

Se, durante lo svolgimento del cow work il vitello abbandona l'arena, il concorrente riceve automaticamente un altro vitello e il punteggio da attribuire ripartirà da zero.

Boxing: prevede la lavorazione del vitello nel lato corto dell'arena per un dato tempo al fine di dimostrare l'abilità del cavallo di controllare il vitello. Il cavallo deve dar prova di possedere un grande cow sense ed una naturale capacità di lavorare il vitello senza un eccessivo aiuto del cavaliere, di redini o di speroni. Nella posizione di lavoro testa a testa verrà tenuto in considerazione il livello di difficoltà.

Turning on the fence: per turning on the fence si intende una girata cui il vitello dapprima viene spinto verso il lato lungo dell'arena o verso una parte aperta dell'arena, viene poi obbligato a cambiare la direzione del di corsa e a rimanere vicino a questa spessa recinzione o al lato dell'arena. Il concorrente deve mantenersi ad una distanza ravvicinata per fare in modo di essere la causa di cambio di direzione del vitello.

Nel caso in cui un cavallo ed il suo cavaliere cercassero di stoppare il vitello ma non girasse ma uscisse rimanendo dietro rispetto al cavallo, la stoppata si considererà comunque eseguita. La direzione del vitello verrà quindi modificata a causa delle azioni del cavallo e del suo cavaliere. Fermare il vitello utilizzando l'angolo dell'arena come aiuto non è considerato stoppare il vitello. Una stoppata corretta è realizzata senza avvalersi dell'aiuto degli angoli dell'arena per fermare il vitello che si sta lavorando. Il cavallo dovrà riuscire a far girare il vitello autonomamente, in maniera controllata ed agile, utilizzando al più i suoi garretti per fermarlo e fargli compiere il giro ed anche la sua parte anteriore per restare in equilibrio e girare. Il concorrente dovrà ottenere dal vitello almeno un giro in ogni direzione. Più di 2 giri ben effettuati non riceveranno punteggio extra

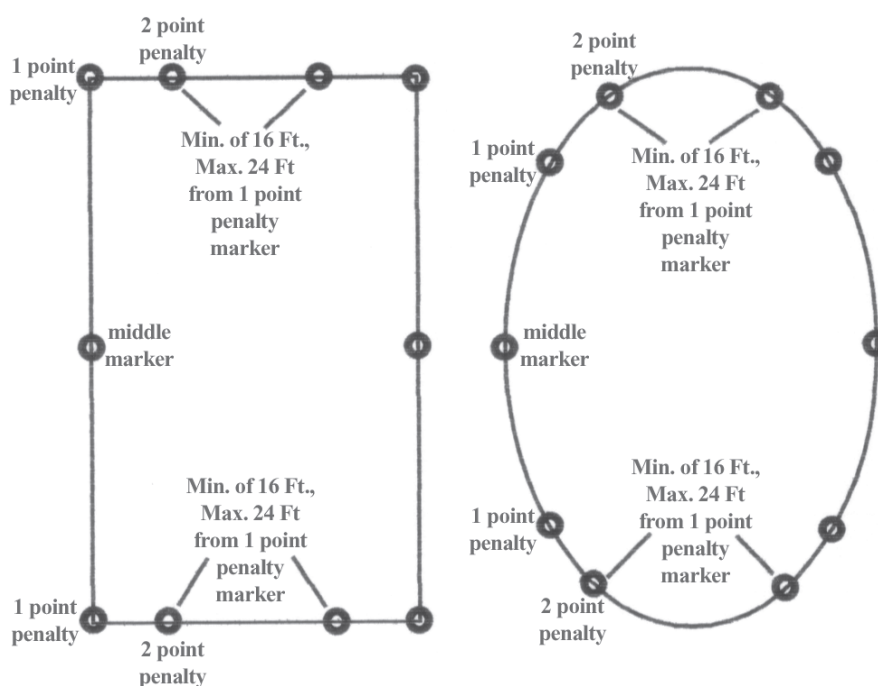
e non saranno nemmeno penalizzati, a meno che il cavallo sia troppo stanco per stoppare correttamente. Una stoppata in ciascuna direzione non comporterà necessariamente un punteggio di merito extra se il cavallo o il vitello saranno fuori controllo.

Circling (Muovere il vitello in cerchio): consiste nel manovrare il vitello per almeno 360 gradi in ciascuna direzione senza interferenze toccare la recinzione. L'ampiezza del cerchio e la sua simmetria, la velocità ed il relativo equilibrio mostrato a destra ed a sinistra sono la prova di un buon controllo. Restringere i cerchi ad una velocità di testa a testa sostenuta sarà motivo per un punteggio di merito. I cerchi dovranno essere completati prima che il vitello si stanchi troppo.

Cow Work — Puntì di Penalità

1 punto di penalità:

- A. Perdita del vantaggio di lavoro.
- C. Utilizzare l'angolo o la parte finale dell'arena per far compiere il giro vitello (in presenza di un'arena ovale quando invece la testa del vitello sorpassa la linea di demarcazione — marker — finale).



- E. Cambiare lato dell'arena per far compiere il giro al bestiame. (1 punto ad ogni cambio)
- L. Cavallo che oltrepassa il vitello per ogni lunghezza. Una lunghezza è la distanza che va dalla testa del vitello alla parte finale della coda del cavallo.
- S. Accorciare in redine del romal.
- T. Non riuscire a far oltrepassare il marker centrale al vitello durante il primo run down lungo la recinzione.
- W. Excessive whipping, spurring, or hollering

2 punti di penalità:

- A. Procedere oltre l'angolo dell'arena prima di far girare il vitello (quando il vitello sorpassa il livello del marker di penalità di 2 punti).

3 punti di penalità:

- B. Mordere od urtare il vitello.
- E. Far stancare o lavorare troppo il vitello prima di cerchiarlo.

- H. Restare agganciato alla recinzione (rifiuto di girare da parte del cavallo)
- K. Far cadere il vitello senza avere una corretta posizione si vantaggio nel lavoro.

5 punti di penalità:

- A. Non ottenere un cambio di direzione dal vitello per ciascuna direzione (5 punti per ogni direzione).
- B. Impiego degli speroni o del romal davanti al sottopancia.
- C. Chiari segni di disobbedienza, intesa come chiara insubordinazione.
- D. Evidente disobbedienza, come un calcio, morso, impennata, sgroppata, o ovviamente insubordinazione.

Punteggio -0-:

- A. Turn tail (il cavallo gira le spalle al vitello)
- B. Due mani sulle redini in una categoria bridle o two rein.
- C. Dita fra le redini in una categoria bridie, eccetto nella categoria two rein.
- D. Cavallo recalcitrante.
- E. Qualsiasi cavallo fuori controllo mentre lavora il vitello mettendo in pericolo il cavaliere (ad es. incrociando il percorso del vitello) dovrà essere interrotto.
- F. Interno della bocca del cavallo sanguinante.
- G. Equipaggiamento non consentito da Regolamento.
- H. Abbandono dell'area di lavoro prima che il lavoro o il pattern siano stati completati.
- I. Caduta del cavallo o del cavaliere.
- J. Esercitare il cavallo tra il rein ed il cow work nei casi in cui quest' ultimo e immediatamente successivo al rein work.
Esercitare significa ottenere un vantaggio per mezzo di tirate, rollback, o indietroggiamenti eccessivi.
- L. Se il cavaliere urta o calcia l'animale che sta lavorando, con il romal o redini, con evidente maltrattamento.
- M. Interrompere il lavoro su un vitello dopo che è stato richiesto il cambio vitello.
- N. Il concorrente non riesce nel tentativo di portare a termine il pattern.

No Score

- A. Maltrattamento
- B. Zoppia

N.B.: Il giudice, per porre fine al lavoro in qualsiasi momento, può utilizzare il fischiotto. Se in quel dato istante il lavoro non è stato portato a termine il giudice assegnerà un punteggio pari a 0.

Linee guida per il cow work delle categorie limitate — L'obiettivo di questa gara è di introdurre il cavaliere alla fase "boxing" del cow work. La gara inizia nel momento in cui il concorrente entra nell'arena. Non sarà consentito esercitare il cavallo tra il termine del rein work e l'inizio del cow work, o dopo aver ottenuto un nuovo vitello.

Il punteggio di penalità previsto per questo tipo di violazione sarà pari a 0. Dopo aver ricevuto il vitello nell'arena il concorrente deve mantenerlo nella parte finale dell'arena per 50 secondi a dimostrare la capacità del cavallo di lavorare il vitello. Il giudice fischierà la fine del lavoro. Il cavallo riceverà il punteggio secondo quanto previsto dalle linee guida per i limited cow work.

Limited Cow Work — Punt di Penalità:**1 punto di penalità:**

- A. Perdita del vantaggio del lavoro.

P. Lavorare fuori posizione.

3 punti di penalità:

- C. Perdita di controllo ed abbandono del lato corto dell'arena da parte del vitello
- O. Seconda perdita di controllo ed abbandono del lato corto dell'arena a da parte del vitello. Il cow work si considera finito.

5 punti di penalità:

- B. Impiego degli speroni o del romal davanti al sottopancia.
- C. Chiari segni di disobbedienza, intesa come chiara insubordinazione.
- B. Stimolare o colpire davanti al sottopancia in qualsiasi momento.
- C. Evidente disobbedienza, come un calcio, morso, impennata, sgroppata, o ovviamente insubordinazione.

Punteggio -0-:

- A. Tum tail (il cavallo gira le spalle)
- B. Due mani sulle redini in una categoria bridie o two rein.
- C. Dita fra le redini in una categoria bridle, eccetto nella categoria two rein.
- D. Cavallo recalcitrante.
- E. Cavallo fuori controllo.
- F. Interno della bocca del cavallo sanguinante.
- G. Equipaggiamento illegale.
- H. Abbandono dell'area di lavoro prima che il lavoro o il pattem siano stati completati.
- I. Caduta del cavallo o del cavaliere.
- J. Esercitare il cavallo tra il rein ed il cow work nei casi in cui quest'ultimo è immediatamente successivo al rein work.
- K. Esercitare il cavallo fra il bestiame dopo aver ottenuto un altro vitello.
- M. Interrompere il lavoro su un vitello dopo che è stato richiesto il cambio vitello.

- N. Il concorrente non riesce nel tentativo di portare a termine il pattern.

No Score

- A. Maltrattamenti
- B. Zoppia

Punteggio di merito:

- A. Mantenere il cavallo sotto controllo.
- B. Mantenere la giusta posizione.
- C. Elevato livello di difficoltà.
- D. Gradimento visivo.
- E. Tempo di lavoro

20) PATTERN

Il presente Regolamento consiglia nelle manifestazioni approvate l'uso dei pattern descritti nella parte che segue. I pattern dovranno essere eseguiti così come sono descritti, non tenendo conto dell'illustrazione. L'immagine del pattern è puramente illustrativa.

I marker sono obbligatori in tutti i pattern e verranno posizionati sulle pareti o sulla recinzione di entrambi i lati dell'arena per l'approvazione dei giudici secondo le linee guida seguenti:

Al centro dell'arena.

Il marker da 1 punto di penalità per il cow work dovrà essere posizionato ad ogni angolo dell'arena. Il marker da 2 punti di penalità per il cow work dovrà essere posizionato ad una distanza minima dal marker da 1 punto di penalità compresa tra 16 piedi e 24 piedi (1 piede 30,48 cm, 16 piedi = 4,88 m circa, 24 piedi 7,32 m circa).

Per l'herd work il marker della linea di partenza dovrà essere ad una distanza di 60-70 piedi (21,34 m circa) dal marker della recinzione posteriore.

I giudici dovranno posizionarsi approssimativamente ad una distanza di 120 piedi (36,58 m circa) dalla recinzione posteriore dell'arena. Saranno i giudici a decidere dove posizionare il marker della recinzione posteriore.

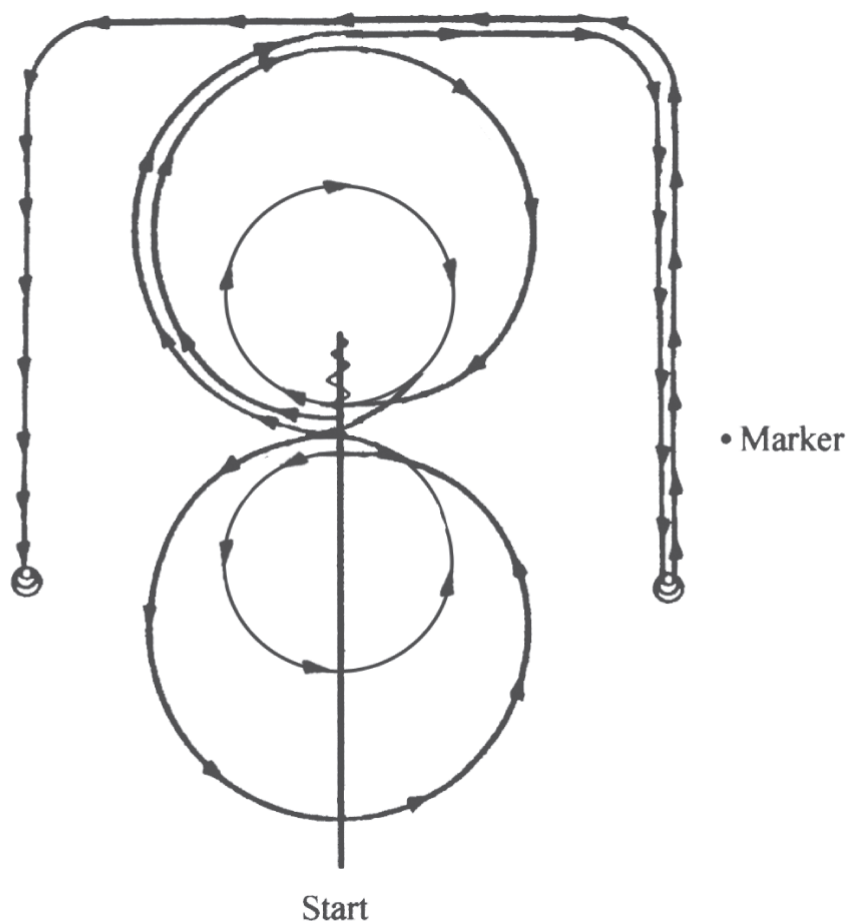
I marker finali per il rein work dovranno essere posizionati ad almeno 50 piedi (15,24 m circa) dalla fine dell'arena.

In un pattern in cui fossero previsti gli stop dietro ad un marker, il cavallo dovrà iniziare lo stop dopo aver oltrepassato tale marker.

Le corse disegnate nei pattern sono realizzate in modo che la parte bassa della pagina rappresenti la fine dell'arena in cui entrano i concorrenti. Qualora un'arena avesse soltanto un cancello di partenza che si trova a metà esatta di un lato, quel lato rappresenterà allora il lato destro della pagina su cui è disegnato il pattern. I percorsi rappresentati nei pattern devono essere iniziati di fronte o dando le spalle al giudice.

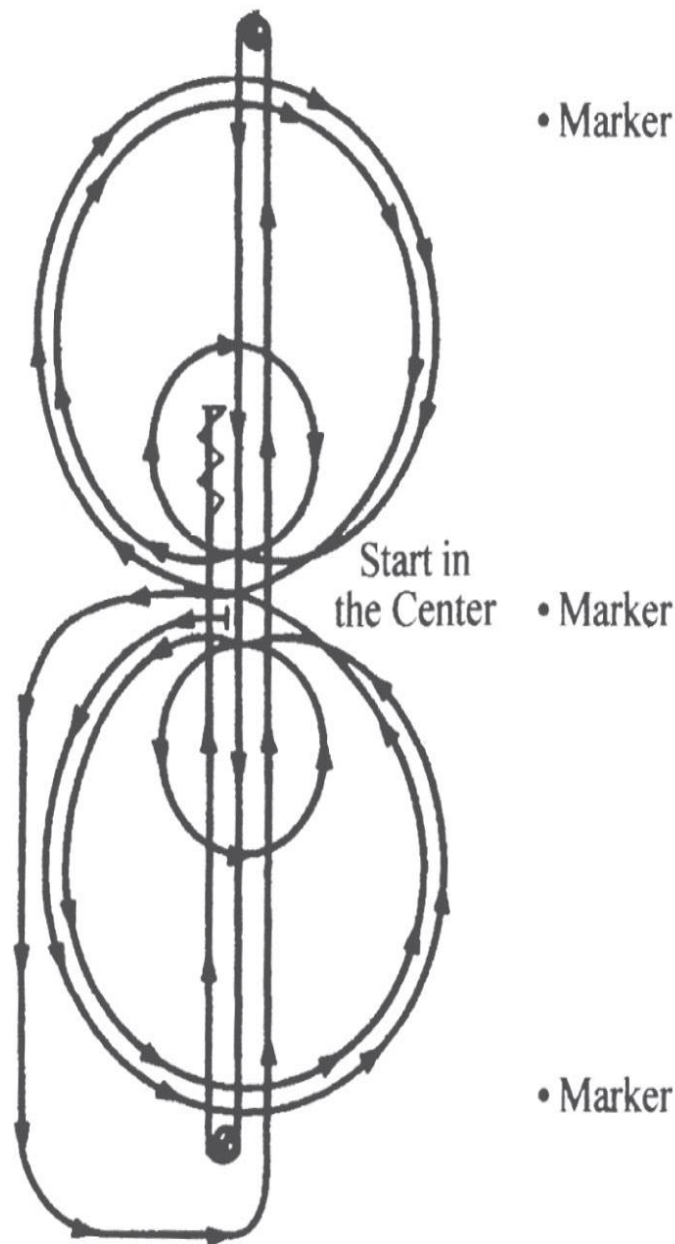
I cavalli verranno giudicati sin dal momento in cui entrano nell'arena e fino all'esecuzione dell'ultima manovra. Eventuali imperfezioni riscontrate prima dell'inizio di un pattern saranno opportunamente segnalate.

Le decisioni dei giudici sono inappellabili salvo quando soggette al Sistema di Monitoraggio a Regolazione Automatica.



PATTERN 1

1. Partenza dalla fine dell'arena. Galoppare verso il lato opposto e dopo aver oltrepassato il marker centrale eseguire uno sliding stop.
2. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3,05 m circa) verso il centro. Eseguire $\frac{1}{4}$ di giro a sinistra.
3. Prendere il galoppo destro, eseguire prima un cerchio ampio e veloce e poi un cerchio piccolo e lento.
4. Cambiare galoppo verso sinistra, cerchio ampio e veloce e cerchio piccolo e lento.
5. Cambio di galoppo verso destra, non chiudere il cerchio.
6. Galoppare lungo la fine dell'arena e tornare indietro lungo tutto il lato (approssimativamente 20 piedi (6,10 m circa) dalla recinzione) oltrepassando il marker centrale ed eseguire uno sliding
7. Eseguire 3 spin e $\frac{1}{2}$ verso destra.
8. Riprendere il galoppo e continuare lungo il lato corto dell'arena (approssimativamente 20 piedi (6,10 m circa) dalla recinzione), oltrepassare il marker centrale sul lato lungo dell'arena ed eseguire uno sliding stop.
9. Eseguire 3 spin e $\frac{1}{2}$ verso sinistra.
10. Esitare a completamento del pattern.

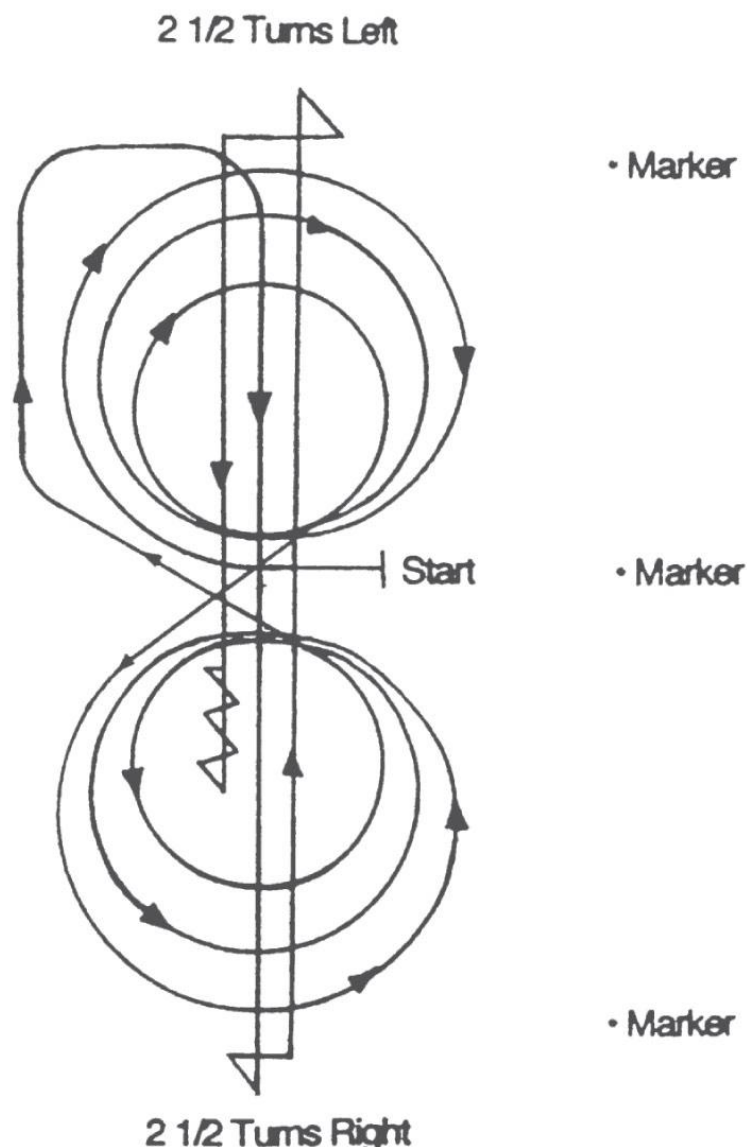


PATTERN 2

Trottare verso il centro dell'arena, fermarsi. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice.

1. Iniziare con il galoppo sinistro, eseguire 3 cerchi verso sinistra. Il primo cerchio ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo ampio e veloce. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
2. Eseguire 3 cerchi verso destra. Il primo cerchio ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo ampio e veloce. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
3. Continuare il galoppo verso il fondo dell'arena.
4. Galoppare verso l'estremità opposta oltrepassando il marker ed eseguire uno sliding stop. Esitare.
5. Eseguire 3 spin e 1/2 verso sinistra. Esitare.
6. Galoppare fino all'estremità opposta e dopo il marker eseguire uno sliding stop. Esitare.

7. Eseguire 3 spin e 1/2 verso destra. Esitare.
8. Galoppare oltrepassando il marker centrale ed eseguire uno sliding stop. Esitare.
9. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3,05 m circa). Esitare a completamento del pattern.



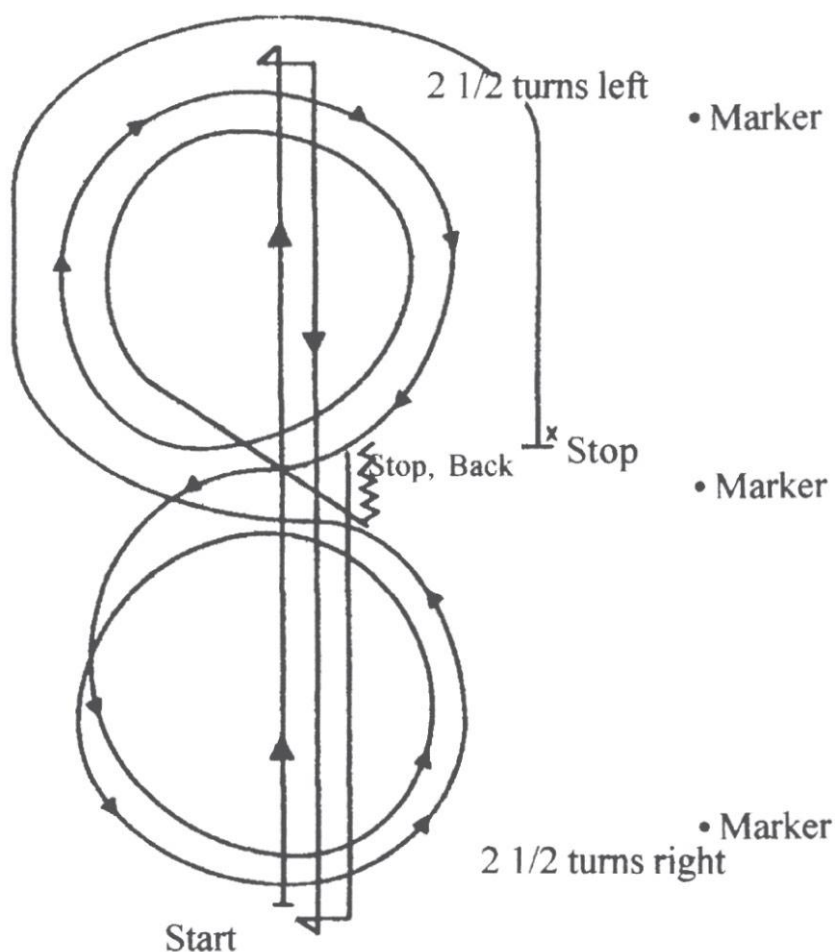
PATTERN 3

Trottare verso il centro dell'arena, fermarsi. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice.

1. Iniziare con il galoppo destro, eseguire 3 cerchi verso destra, i primi 2 cerchi ampi e veloci, seguiti da uno piccolo e lento. Passare al galoppo sinistro.
2. Eseguire 3 cerchi verso sinistra, i primi 2 cerchi ampi e veloci, seguiti da uno piccolo e lento. Passare al galoppo destro.
3. Continuare il galoppo lungo il fondo dell'arena senza interrompere l'andatura.
4. Galoppare in direzione del lato opposto passando per il centro dell'arena e una volta oltrepassato il marker finale eseguire uno sliding stop.
5. Eseguire 2 spin e 1/2 verso destra.
6. Galoppare in direzione del lato opposto passando per il centro dell'arena e una volta oltrepassato il marker finale eseguire uno sliding stop.
7. Eseguire 2 spin e 1/2 verso sinistra.
8. Galoppare verso il centro dell'arena oltrepassando il marker centrale ed eseguire uno sliding

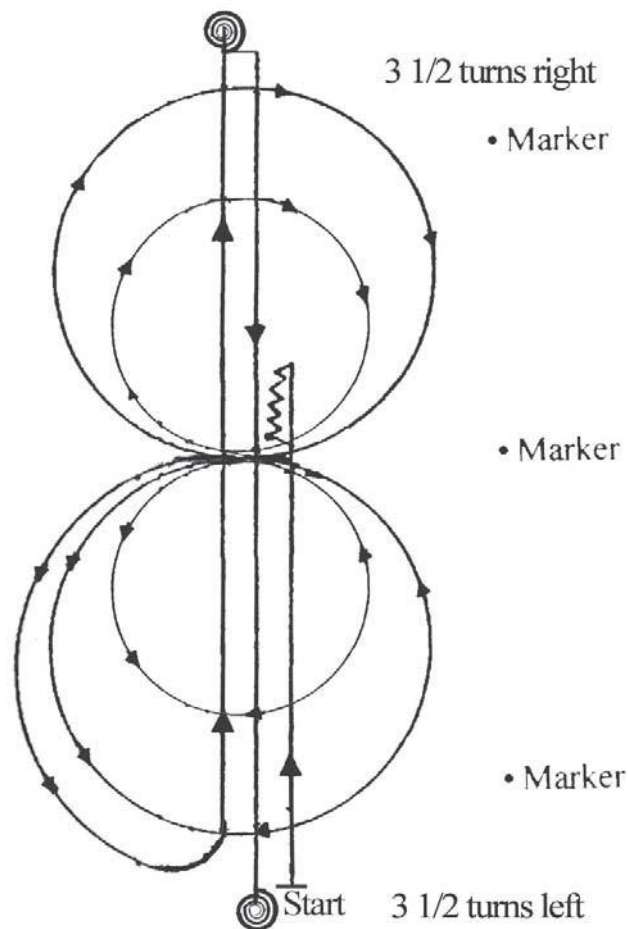
stop.

9. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3,05 m circa) in linea retta.
10. Esitare a completamento del pattern.



PATTERN 4

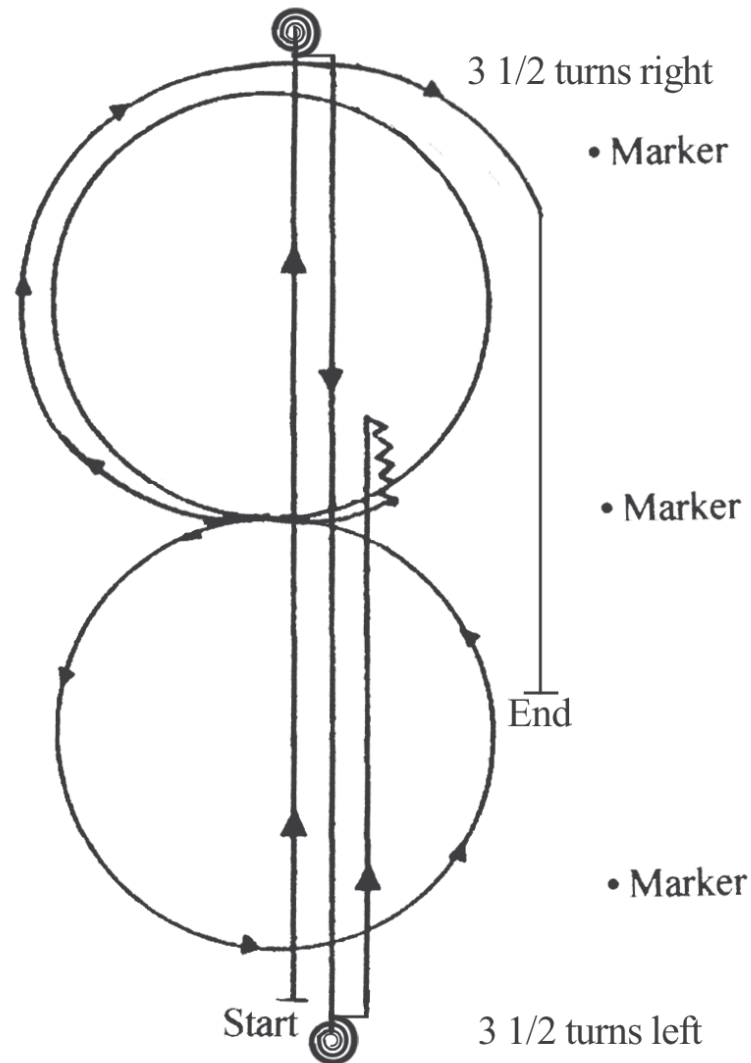
1. Partenza dal fondo dell'arena.
2. Galoppare attraverso il centro dell'arena e una volta oltrepassato il marker finale eseguire uno sliding stop. Eseguire 2 spin e 1/2 verso sinistra.
3. Galoppare verso il lato opposto dell'arena oltrepassando il marker finale e fermarsi. Eseguire 2 spin e 1/2 verso destra.
4. Galoppare oltrepassando il marker centrale e fermarsi.
5. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3,05 m circa) in linea retta.
6. Eseguire $\frac{1}{4}$ di giro verso sinistra, esitare. Iniziando dal galoppo destro, eseguire 2 cerchi verso destra, il primo cerchio piccolo e lento, il secondo ampio e veloce. Cambiare galoppo.
7. Eseguire un cerchio piccolo e lento e uno ampio e veloce. Passare al galoppo destro.
8. Correre lungo il lato corto dell'arena e poi verso il lato opposto, oltrepassare il marker centrale ed eseguire uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6,10 m circa) dalla recinzione.
9. Esitare a completamento del pattern.



PATTERN 5

Questo pattern funziona al meglio quando il concorrente e il vitello entrano dallo stesso lato dell'arena.

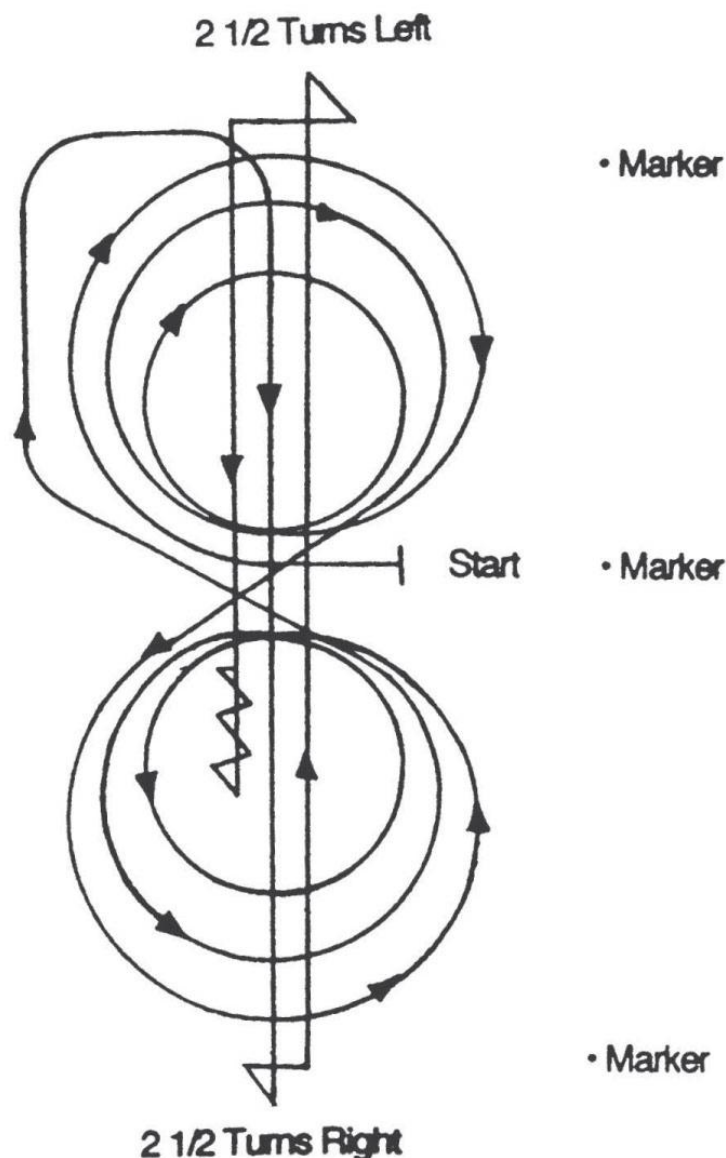
- 1) partire dal fondo dell'arena. correre oltrepassando il marker centrale, stop, e back, di almeno 10 piedi;
- 2) 1/4 di giro a sinistra. completare due cerchi a sinistra, il primo grande e veloce, il secondo piccolo e lento. cambiare di mano al galoppo al centro dell'arena
- 3) completare 2 cerchi a destra. Il primo piccolo e lento, il secondo grande e veloce. cambiare di galoppo al centro dell'arena.
- 4) continuare a galoppare intorno all'arena senza interruzioni di andatura o cambi di galoppo, correre verso il centro dell'arena fino oltre il marker finale ed eseguire uno sliding stop.
- 5) completare 3 spin e mezzo a destra
- 6) galoppare al centro dell'arena fino ad oltrepassare il marker finale ed eseguire uno sliding stop
- 7) completare 3 spin e mezzo a sinistra. Esitare a completamento del pattern.



PATTERN 6

Partenza dal fondo dell'arena.

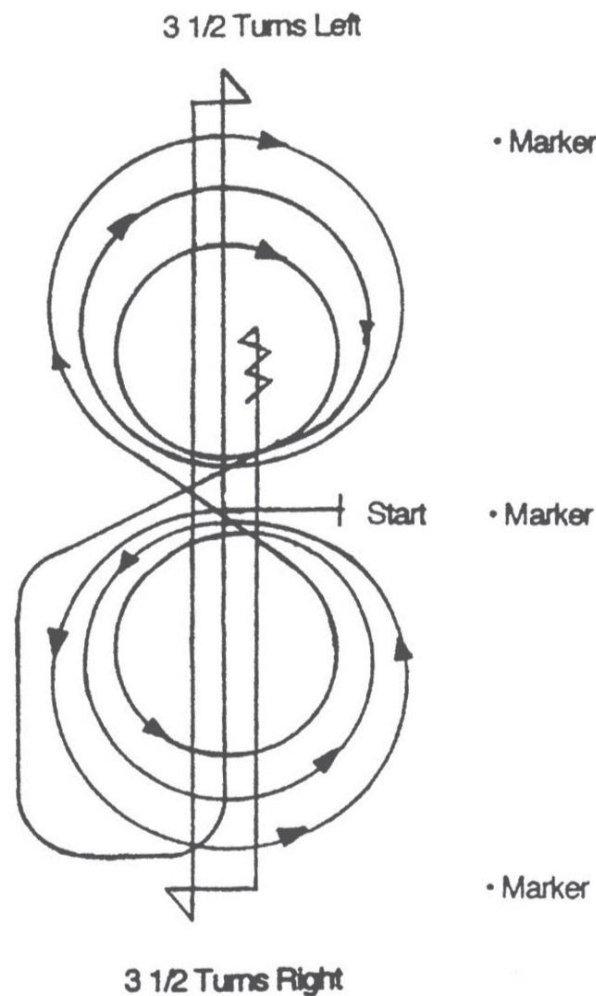
1. Galoppare verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno sliding stop.
2. Effettuare 3 spin e 1/2 verso destra.
3. Galoppare verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno sliding stop.
4. Effettuare 3 spin e 1/2 verso sinistra.
5. Galoppare oltrepassando il marker centrale, fermarsi, indietreggiare di almeno 10 piedi (3,05 m circa), eseguire 1/4 di giro verso sinistra.
6. Iniziando con il galoppo destro, eseguire un cerchio a destra, cambiare il galoppo. Eseguire un cerchio a sinistra, cambiare galoppo.
7. Eseguire 3/4 di giro a destra, galoppare oltrepassando il marker centrale, fermarsi. Esitare a completamento del pattem.



PATTERN 7

Trottare verso il centro dell'arena, fermarsi. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice.

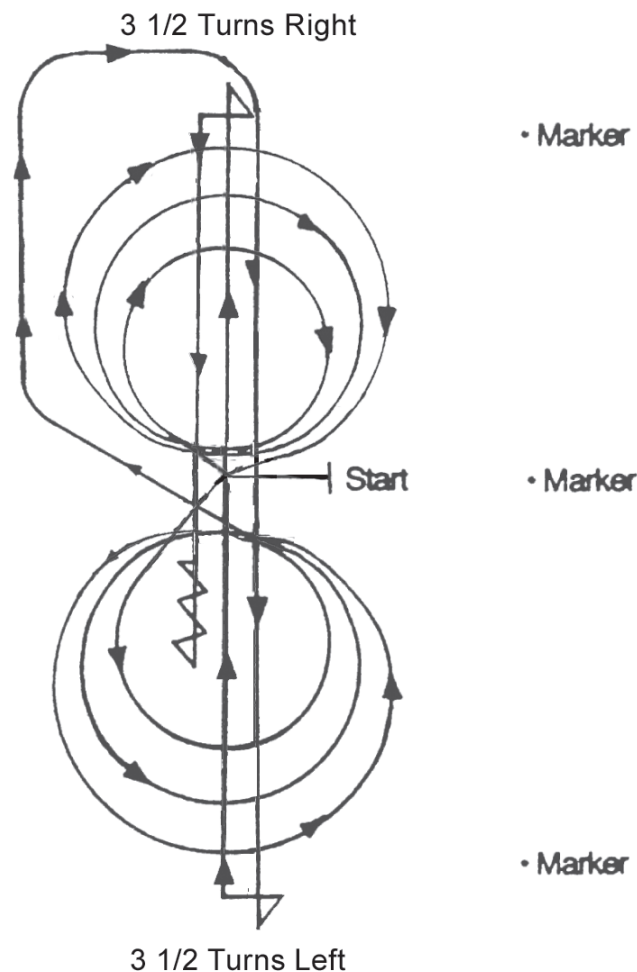
1. Iniziando con il galoppo destro ed eseguire 3 cerchi, il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo ampio e veloce. Passare al galoppo sinistro.
2. Eseguire 3 cerchi, il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo ampio e veloce. Passare al galoppo destro.
3. Continuare il galoppo verso il fondo dell'arena senza spezzare l'andatura o cambiare il galoppo.
4. Galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno sliding stop. Esitare.
5. Eseguire 2 spin e 1/2 verso destra.
6. Galoppare passando per il centro e una volta oltrepassato l'ultimo marker eseguire uno sliding stop.
7. Eseguire 2 spin e 1/2 verso sinistra.
8. Galoppare oltrepassando il marker centrale ed eseguire uno sliding stop.
9. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3,05 m circa).



PATTERN 8

Trottare verso il centro dell'arena, fermarsi. Iniziare il pattem rivolti verso il giudice.

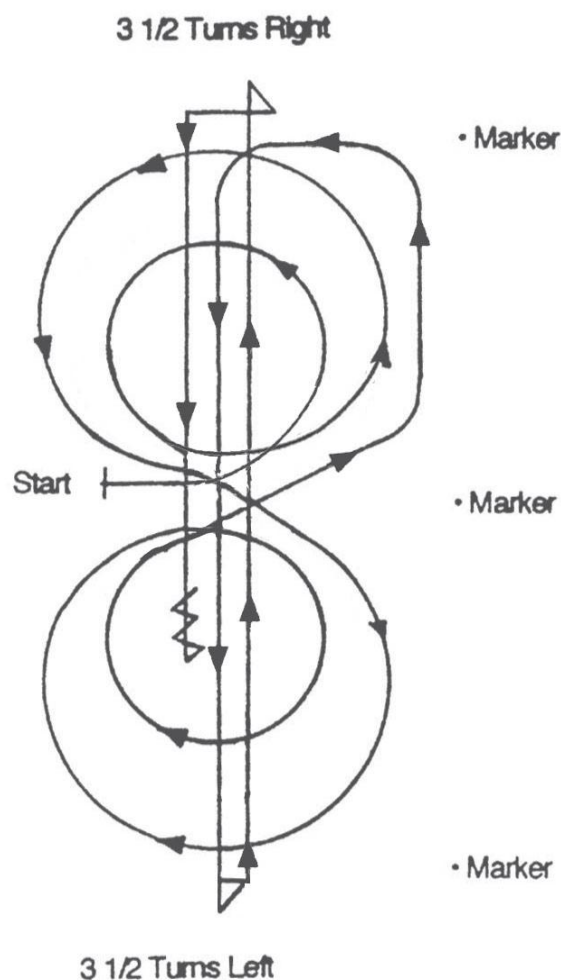
1. Iniziare con il galoppo sinistro, eseguire 3 cerchi: 2 ampi e veloci e 1 piccolo e lento. Passare al galoppo destro.
2. Eseguire 3 cerchi a destra: 2 ampi e veloci e 1 piccolo e lento. Passare al galoppo sinistro.
3. Continuare il galoppo verso il fondo dell'arena senza spezzare l'andatura o cambiare galoppo, galoppare attraverso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno square sliding stop.
4. Eseguire 3 spin e 1/2 verso sinistra.
5. Galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno square sliding stop.
6. Eseguire 3 spin e 1/2 verso destra.
7. Galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire uno square sliding stop.
8. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3,05 m circa).
9. Esitare a completamento del pattern.



PATTERN 9

Trottare verso il centro dell'arena, fermarsi. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice.

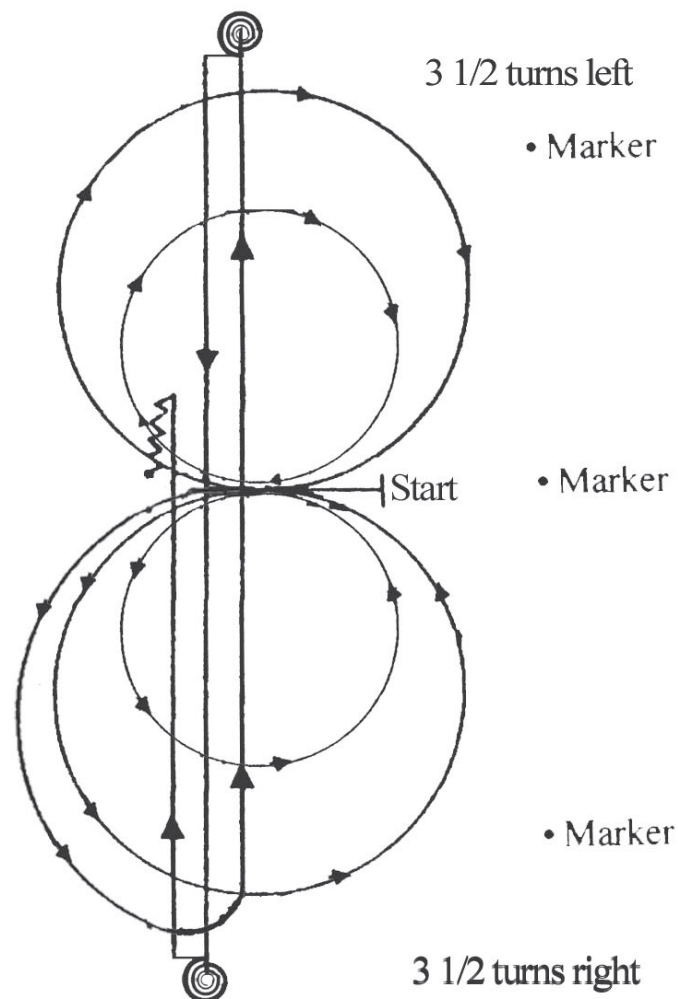
1. Iniziare con il galoppo destro, eseguire 3 cerchi a destra: il primo piccolo e lento e gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo una volta al centro dell'arena.
2. Eseguire 3 cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento e gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo una volta al centro dell'arena.
3. Continuare il galoppo verso il fondo dell'arena senza spezzare l'andatura o cambiare galoppo, galoppare attraverso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno square sliding stop.
4. Eseguire 3 spin e ½ verso sinistra.
5. Galoppare attraverso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno square sliding stop.
6. Eseguire 3 spin e ½ verso destra.
7. Galoppare attraverso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno square sliding stop.
8. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3,05 m circa)
9. Esitare a completamento del pattern.



PATTERN 10

Trottare verso il centro dell'arena, fermarsi. Iniziare il pattern dando le spalle al giudice.

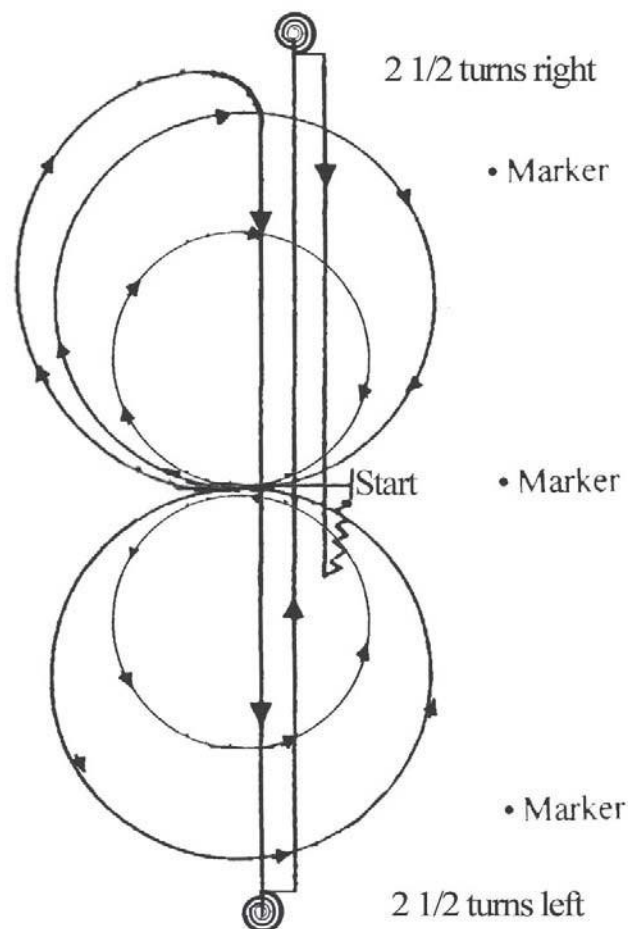
1. Iniziare con il galoppo sinistro, eseguire 2 cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento e il secondo ampio e veloce. Cambiare galoppo una volta al centro dell'arena.
2. Eseguire 2 cerchi a destra: il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare galoppo una volta al centro dell'arena.
3. Continuare il galoppo verso il fondo dell'arena senza spezzare l'andatura o cambiare galoppo, galoppare attraverso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno square sliding stop.
4. Eseguire 3 spin e 1/2 verso sinistra.
5. Galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno square sliding stop.
6. Eseguire 3 spin e 1/2 verso destra.
7. Galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire uno square sliding stop.
8. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3,05 m circa).
9. Esitare a completamento del pattern.



PATTERN 11

Trottare verso il centro dell'arena, fermarsi. Iniziare il pattern dando le spalle al giudice.

1. Iniziare con il galoppo sinistro, eseguire 2 cerchi a sinistra: il primo ampio e veloce e il secondo piccolo e lento. Cambiare galoppo una volta al centro dell'arena.
2. Eseguire 2 cerchi a destra: il primo ampio e veloce e il secondo piccolo e lento. Cambiare galoppo una volta al centro dell'arena.
3. Continuare il galoppo verso il fondo dell'arena senza spezzare l'andatura o cambiare galoppo, galoppare attraverso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno square sliding stop.
4. Eseguire 3 spin e 1/2 verso sinistra.
5. Galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno square sliding stop.
6. Eseguire 3 spin e 1/2 verso destra.
7. Galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire uno square liding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3,05 m circa). Esitare a completamento del pattern.



PATTERN 12

Trottare verso il centro dell'arena, fermarsi. Iniziare il pattern dando le spalle al giudice.

1. Iniziare con il galoppo destro, eseguire 2 cerchi a destra: il primo ampio e veloce e il secondo piccolo e lento. Cambiare galoppo una volta al centro dell'arena.
2. Eseguire 2 cerchi a sinistra: il primo ampio e veloce e il secondo piccolo e lento. Cambiare galoppo una volta al centro dell'arena.
3. Continuare il galoppo verso il fondo dell'arena senza spezzare l'andatura o cambiare galoppo, galoppare attraverso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno square sliding stop.
4. Eseguire 2 spin e 1/2 verso sinistra.
5. Galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire uno square sliding stop.
6. Eseguire 2 spin e 1/2 verso destra.
7. Galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire uno sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3,05 m circa). Esitare a completamento del pattern.

23) DESCRIZIONE DEI PATTERN (MANOVRE)

La FITETREC ANTE ha suddiviso i suoi pattern in gruppi sette manovre che vengono eseguite come descritto più avanti.

Questi pattern si suddividono come segue:

Pattern 1

1. Stop, passi all'indietro e 1/4 di giro
2. Cerchi a destra
3. Cerchi a sinistra
4. Stop
5. 3 spine 1/2 a destra
6. Stop
7. 3 spin e 1/2 a sinistra

Pattern 2

1. Cerchi a sinistra
2. Cerchi a destra
3. Stop
4. 3 spin e 1/2 a sinistra
5. Stop
6. 3 spin e 1/2 a destra
7. Stop e passi all'indietro

Pattern 3

1. Cerchi a destra
2. Cerchi a sinistra
3. Stop
4. 2 spin e 1/2 a destra
5. Stop
6. 2 spin e 1/2 a sinistra
7. Stop e passi all'indietro

Pattern 4

1. Stop
2. 2 spin e 1/2 a sinistra
3. Stop
4. 2 spin e 1/2 a destra
5. Stop, passi all'indietro e 1/4 di giro
6. Cerchi a destra e a sinistra
7. Stop

Pattern 5

1. Cerchi a destra e a sinistra
2. Stop
3. 2 spin e 1/2 a destra
4. Stop
5. 2 spin e 1/2 a sinistra
6. Stop e passi all'indietro
7. Serie di spin

Pattern 6

1. Stop
2. 3 spin e 1/2 a destra
3. Stop
4. 3 spin e 1/2 a sinistra
5. Stop, passi all'indietro e 1/4 di giro
6. Cerchi a destra e a sinistra
7. Stop

Pattern 7

1. Cerchi a destra
2. Cerchi a sinistra
3. Stop
4. 2 spin e 1/2 a destra
5. Stop
6. 2 spin e 1/2 a sinistra
7. Stop e passi all'indietro

Pattern 8

1. Cerchi a sinistra
2. Cerchi a destra
3. Stop
4. 3 spin e 1/2 a sinistra
5. Stop
6. 3 spin e 1/2 a destra
7. Stop e passi all'indietro

Pattern 9

1. Cerchi a destra
2. Cerchi a sinistra
3. Stop
4. 3 spin e 1/2 a sinistra
5. Stop
6. 3 spin e 1/2 a destra
7. Stop e passi all'indietro

Pattern 10

1. Cerchi a sinistra
2. Cerchi a destra
3. Stop
4. 3 spin e 1/2 a sinistra
5. Stop
6. 3 spin e 1/2 a destra
7. Stop e passi all'indietro