



ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI



REGOLAMENTO CAMPIONATO NAZIONALE

MONTA WESTERN

2024

Segreteria Nazionale E.N.G.E.A. - O.I.P.E.S.
P.zza Vaccari 7 - 25056 Cornale e Bastida (PV)
Tel.: 0383 378944 - Fax: 0383 378947 - Cell.: 3483109883
www.cavalloecavalli.it - www.oipesitalia.org



Art. 1 – FINALITA'

PGS – Settore Equestre unitamente ad E.N.G.E.A. Equitazione SRLSD ed O.I.P.E.S. promuovono, nelle date **15-16-17 NOVEMBRE 2024** presso **Circolo Ippico del Cristallo (Via Baracca 13, 31032 Casale sul Sile (TV))**.

Il **CAMPIONATO NAZIONALE**, evento sportivo dilettantistico che si pone come obiettivo la promozione dell'attività ludica sportiva dilettantistica e la condivisione dei valori insiti nell'attività equestre dilettantistica nelle varie regioni d'Italia, un confronto e una crescita per tutti noi. Di seguito sono riportate lo svolgimento e le categorie previste per l'evento.

Art. 1/a – GIORNATE DI GARA

Giornate 15, 16 mattina gare dedicate al **Dressage**

Giornate 15, 16 pomeriggio e 17 mattina gare dedicate a **Gimkana e Salto Ostacoli**

Giornate 16, 17 pomeriggio/sera campo libero per categorie **Western**

Al termine delle gare di Salto il giorno 17, **premiazioni CAMPIONATO**

Art. 1/b – CATEGORIE

MONTA WESTERN

- NOVICE AMATEUR (Rookie)
- AMATEUR (Non Pro)
- OPEN (Open)

Rookie: Cavalieri principianti con esperienza fino a 3 anni, montano a una o a due mani con morso filetto o bosal.

Non Pro: Cavalieri con esperienza superiore ai 3 anni non professionisti, montano a una mano con il morso, possono restare in questa categoria fino a quando non acquisiscono le caratteristiche OPEN.

Open: Categoria aperta a tutti e riservata ai professionisti (istruttori, giudici, e comunque persone che maturano reddito dall'equitazione), montano a una mano e con morso.

Premiazioni di categorie di giornata ai primi 10 classificati, al termine di ciascuna categoria.

Premiazioni di CAMPIONATO a tutti i partecipanti, al termine del campionato.



Art. 1/c – SUDDIVISIONE GIORNATE

1° GIORNO – 1° GO	Ore 17,30 circa	Western	CAT. Novice Amateur
	A seguire		CAT. Amateur
2° GIORNO – 2° GO	Ore 18,00 circa	Western	CAT. Novice Amateur
	A seguire		CAT. Amateur
			CAT. Open
3° GIORNO – 3° GO	Ore 14,00 circa	PREMIAZIONE DI CAMPIONATO	

*****Gli orari e la suddivisione delle gare potrebbero subire delle modifiche*****

Art. 1/d – CLASSIFICA FINALE CAMPIONATO

In tutte e due le prove il primo classificato riceverà tanti punti quanti sono i partenti dell'ordine di partenza più uno, il secondo classificato riceverà tanti punti quanti sono i partenti dell'ordine di partenza meno uno, e così via.

La classifica finale sarà determinata dalla somma dei punti delle due prove, in caso di parità verrà preso in considerazione il miglior risultato della seconda prova, in caso di ulteriore parità verrà preso in considerazione il risultato della prima prova. I

concorrenti eliminati o ritirati potranno partecipare alla gara del secondo giorno sempre in classifica per il campionato ma riceveranno solamente 1 punto nella giornata dell'eliminazione o del ritiro.

Ordine di partenza a sorteggio (sorteggio effettuato dalla segreteria a porte chiuse) per la prima prova e ordine inverso di classifica per la giornata successive.

Non saranno ammessi spostamenti di ordine di partenza se non per perdita del ferro del cavallo, o per concrete motivazioni.

Art. 2 – ISCRIZIONI

La partecipazione è aperta a tutti i cavalieri regolarmente tesserati ed in possesso di autorizzazione a montare, valida per l'anno in corso, che prevede la relativa copertura assicurativa.

Posso partecipare al CAMPIONATO NAZIONALE tutti gli allievi ed è aperta a qualunque iscritto, regolarmente tesserato, alle 3 giornate di gara.

La partecipazione al Campionato Nazionale è vincolata alla partecipazione ad entrambe le giornate di gara per disciplina scelta.



L'iscrizione deve avvenire attraverso la compilazione dell'apposito modulo scaricabile dal sito: www.cavalloecavalli.it e debitamente firmato dal Presidente o dall'istruttore del Centro di appartenenza, che si assume la responsabilità di veridicità di tutti i dati riportati nel modulo.

Il modulo unitamente alla copia di versamento dovrà essere inviato all'indirizzo mail a: info@cicristallo.com **ENTRO e NON OLTRE L'8 NOVEMBRE 2024.**

Le quote di partecipazione da corrispondere sono:

QUOTA ISCRIZIONE: € 50,00 a categoria (tassa unica per entrambe le giornate)

QUOTA BOX: € 75,00 con prima lettiera

Art. 3 – LIMITI DI PERCORSO

Per garantire il benessere dei Cavalli e Pony sono stati stabiliti i seguenti limiti giornalieri

LIMITE MASSIMO DI PERCORSI: 4 percorsi per Cavallo/Pony

Un binomio potrà partecipare a più categorie di campionato ma sempre nel limite massimo delle gare giornaliere che può disputare il Cavallo/Pony

Art. 4 – AIUTI DI COMPIACENZA

Sono vietati gli aiuti di compiacenza. È considerato tale qualunque intervento di terzi, sollecitato o meno, fatto allo scopo di facilitare il compito del cavaliere o aiutare il suo cavallo, pena l'eliminazione dal Campionato.

Art. 5 – BARDATURA

È consentito l'uso di sella western, stinchiere, paranocche, paraglomi e parastinchi, fasce da lavoro, testiera conforme alla disciplina.

Imboccature ammesse:

a) Specifiche su hackmore: flessibile, intrecciato, in corda, in pelle oppure bosal in corda la cui parte centrale è in corda o cavo flessibile con un diametro massimo di tre quarti di pollice misurato alla guancia, nessun materiale rigido sarà permesso sotto la mascella oppure sulla capezza in connessione con il bosal incurante di quanto sia imbottito o coperto.

I bosal in crine di cavallo sono proibiti. Questa regola non si riferisce ai così detti hackmore meccanici che sono illegali.

b) Specifiche sugli snafflebit: convenzionale con anelli tondi, a forma di uovo, a forma di D, ma non più grandi di 4 pollici e non più piccoli di 2 pollici. La circonferenza interna dell'anello deve essere libera da redini, barbozzali o tastiera in quanto fornirebbe una leva.



ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI



L'imboccatura deve essere rotonda, ovale o a forma di uovo, liscia, di metallo senza fili. Può essere intarsiato ma liscio e/o avvolto da materiale o rivestimento non rigido (latex). Le barre devono essere un minimo di 5/16 di pollice di diametro misurati ad un pollice dalla guancia con un graduale rimpicciolimento verso il centro dello snaffle. Il barbozzale in cuoio è optional mentre i barbozzali a catena non sono accettati. Questi requisiti rimangono gli stessi per tutte le classi nelle quali un cavaliere può usare uno snafflebit.

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

- 1) una lunghezza massima delle leve di 8 pollici e mezzo. Le leve del morso possono essere fisse o mobili.
- 2) Per quanto concerne l'imboccatura le barre devono essere rotonde, ovali, a forma di uovo, lisce, di metallo e senza fili da 5/16" di pollice fino a 3/4 di pollice in diametro da misurarsi a 1 pollice dalla guancia. Possono essere intarsiati ma devono essere comunque lisci e/o avvolti con un materiale non rigido (latex) nulla può protendere più di 1/8 di pollice al di sotto della barra dell'imboccatura.
- 3) Il ponte non deve essere più alto di 3 pollici 1/2 con rulli e coperture accettate. Imboccature spezzate (half breeds) e imboccature "spades" sono standard,
- 4) Morsi che creano pressione sulla testa del cavallo (slip e gag bits) e filetti levatori, imboccature "donuts" e "flat polo" non sono accettabili.

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

Tutta la bardatura del cavallo e del cavaliere deve essere integra e in buono stato, pulita nel rispetto della propria persona, degli animali e più in generale di tutti i partecipanti all'evento. In caso di finimenti in cattive condizioni considerati pericolosi dall'arbitro ufficiale, il concorrente verrà eliminato dal Campionato.

In caso di presentazione in campo con tenuta del cavaliere o del cavallo o di entrambi in cattive condizioni, può avvenire il richiamo in giuria e l'eventuale eliminazione del concorrente specialmente nel caso la tenuta non sia regolamentare.

Qualsiasi problema fisico di un partecipante che richiede un abbigliamento particolare o particolare bardatura del cavallo va comunicata all'arbitro Ufficiale di Gara (Giudice) prima dell'inizio della manifestazione.

Sono ammessi speroni che non ledano il cavallo.



Art. 6 – TENUTA DEI CAVALIERI

In gara, durante la ricognizione del percorso e in premiazione, per tutte le categorie, sono obbligatori:

- Cap o casco protettivo a norma di legge e con tre punti di attacco (No Cap modificati)
- Giubbotto protettivo a norma per concorrenti al di sotto dei 16 anni.
- Stivali o stivaletto
- Abbigliamento idoneo per la gara (camicia a maniche lunghe, cappello/ casco protettivo)

Art. 7 – PENALITA' DI ELIMINAZIONE

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

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



- k) il giudice può richiedere al concorrente di lasciare l'arena in qualsiasi momento mentre è in gara per condizioni rischiose o per indecente esibizione del cavallo o del cavaliere;
- l) le redini chiuse non sono permesse con l'eccezione di redini Romal standard e Macate in classi Snaffle Bit e Bosal dove è permesso l'uso di due mani e nella youth 10 anni dove le redini chiuse sono permesse.

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

3. Il punteggio sarà 0 se:

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

- 1. indietreggiare per più di quattro passi;
- 2. girarsi oltre 90°;
- 3. nei percorsi dove viene richiesto l'ingresso al galoppo, uno stop eseguito prima del primo marker (eccezione: se il cavallo si ferma completamente nel primo quarto di cerchio dopo una partenza al galoppo questo non verrà considerato una inclusione di manovra: verranno applicati due punti di penalità per rottura di andatura);
- g) si riscontrano carenze nei finimenti che ritardano il completamento dei patterns;
- h) il cavallo rifiuta un comando e quindi lo svolgimento del percorso viene ritardato;
- i) il cavallo prende la mano oppure è impossibile guidarlo quindi non si riesce a capire se il concorrente sta effettuando il percorso richiesto;



- j) il cavallo trotta per oltre mezzo cerchio o per più della metà della lunghezza dell'arena;
- k) compie più di 1/4 di spin in più;
- l) si verifica una caduta a terra da parte del cavallo oppure del cavaliere;
- m) la caduta di una redine che viene a contatto con il terreno mentre il cavallo è in movimento;
- n) non indossare abbigliamento western adeguato.

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

4. Si applica una penalità di 5 punti quando: a) il cavaliere sperona il cavallo davanti al sottopancia; b) il cavaliere usa una o l'altra mano per incutere paura al cavallo o per lodarlo; c) il cavaliere si tiene alla sella con l'una o l'altra mano; d) il cavallo disubbidisce – ciò include calciare, rampare, moderare, sgroppare, impennarsi.

5. Si applica una penalità di 5 punti quando:

- a) il cavaliere sperona il cavallo davanti al sottopancia;
- b) il cavaliere usa una o l'altra mano per incutere paura al cavallo o per lodarlo;
- c) il cavaliere si tiene alla sella con l'una o l'altra mano;
- d) il cavallo disubbidisce – ciò include calciare, rampare, moderare, sgroppare, impennarsi.

6. Si applica una penalità di 2 punti quando:

- a) Il cavallo rompe l'andatura (trotto o passo);
- b) si verifica un "freeze up" (il cavallo si ferma completamente) negli spins o nei rollbacks;
- c) nei pattern in cui deve entrare al passo, il cavallo galoppa e non si ferma oppure non è al passo prima di partire al galoppo;
- d) nei pattern dove non si parte al centro dell'arena ma è richiesta la partenza da fondo campo, il cavallo non è al galoppo prima del primo marker o rompe l'andatura prima di raggiungerlo;
- e) se il cavallo non possa completamente il marker specifico prima di iniziare la posizione di stop.



7. Essere al galoppo falso nei cerchi o nella figura otto verrà giudicato come segue:
- ogni volta che, il cavallo è sul galoppo sbagliato, il giudice deve applicare una penalità di 1 punto. Le penalità per galoppo falso si accumulano, quindi, il giudice applicherà 1 punto per ogni 1/4 di circonferenza del cerchio dove il cavallo galoppa falso. Un ritardo sul cambio di galoppo per più di una falcata è una penalità da 1 punto. Si applica fino ad 1/4 di circonferenza e diventa cumulativa dopo quel punto.
 - Viene applicato 1/2 punto di penalità per un ritardo di una falcata ogni volta in cui il cambio è richiesto dalla descrizione del pattern.
8. Si applica 1/2 punto di penalità se si parte al trotto nei cerchi o si trotta uscendo dal rollback, questo fino a due falcate. Oltre due falcate, ma per meno di 1/2 cerchio o 1/2 lunghezza dell'arena, applicare 2 punti di penalità.
9. Si applica 1/2 punto di penalità per ogni ottavo di spin in più o in meno; si applica 1 punto per ogni quarto di spin in più o in meno.
10. Nei patterns dove viene richiesto di non chiudere il cerchio ma di proseguire sul lato dell'arena, quando il cavallo oltrepassa la prima curva e non è al galoppo giusto, verrà penalizzato come specificato di seguito: -1 punto fino alla metà del lato corto -2 punti se oltrepassa la metà o non cambia affatto.
11. Nell'approccio di un rollback, oppure uno stop, verrà calcolato 1/2 punto di penalità se il cavallo non si trova ad almeno 20 piedi di distanza dalla staccionata (m.6 circa).
12. Il giudice potrà squalificare un concorrente dalla gara quando questo si dimostra maleducato oppure manca di rispetto tale da rendere sé stesso o lo show non professionale.
13. Il giudice potrà essere la sola persona responsabile nello stabilire se un concorrente ha completato correttamente il partner come prescritto.
14. Il giudice ha la facoltà di permettere al concorrente di ripetere un percorso nel caso in cui, in circostanze imprevedibili disturbano il cavallo ed il cavaliere nell'esecuzione del pattern. Nel caso in cui venga concesso al concorrente di ripetere il percorso, il giudice deve comunicare la sua decisione al Comitato Organizzatore nel più breve tempo possibile.



Nel caso il cavallo fosse stato in grado di completare il pattern ma è concesso di ripeterlo, lo score deve essere tenuto in sospeso fino a che il cavaliere decide se ripetere il percorso.

15. Caduta del cavallo e/o del cavaliere: si ha la caduta del cavaliere quando questi si separa dal suo cavallo in modi da dover nuovamente montare in sella.

PUNTEGGI

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

1. Il punteggio varierà da 0 a infinito con 70 che denota uno svolgimento medio del percorso. Ogni manovra è punteggiata con incrementi di mezzo punto con un minimo di $-1 \frac{1}{2}$ fino ad un massimo di $+1 \frac{1}{2}$ con uno score di 0 per una manovra che è corretta ma senza gradi di difficoltà.
2. Tutti i pari meriti al primo posto saranno nominati co-champion e devono determinare il vincitore dei premi (trofeo, coccarde, oggetti ecc.) con il lancio della monetina. Se non sono d'accordo con questa opzione il concorrente che non vuole disputare il run off lascerà il primo posto all'altro.

Eventuali contestazioni sui risultati dovranno essere segnalate entro massimo 60 minuti dalla comunicazione della classifica.

Art. 8 – RESPONSABILITA'

Il Comitato Organizzatore non assume responsabilità oggettiva e soggettiva alcuna per incidenti di qualsiasi natura che si verificassero in campo gara, prova o nell'ambito delle strutture a persone, animali o cose, sia per danni da questi ricevuti o provocati.

Tutti i partecipanti devono essere in regola con le autorizzazioni a montare, come da art. 2 del presente regolamento e con le assicurazioni di legge.

Per i non associati sarà possibile partecipare all'evento richiedendo il tesseramento giornaliero comprensivo di relativa copertura assicurativa.

I cavalieri minorenni dovranno essere tassativamente accompagnati da un Istruttore (con qualifica idonea alla categoria a cui presenta l'allievo, minimo istruttore Ludico) sia in campo prova, sia in campo gara. Nel caso un istruttore sia impegnato in campo gara con un allievo e avesse altri allievi in campo prova potrà chiedere ad un collega di visionarli, oppure potrà essere accompagnato da un operatore di base/istruttore di base, in regola con gli aggiornamenti e i rinnovi al solo fine di co-adiuvare l'attività dell'istruttore; la presenza dell'operatore di base/istruttore di base dovrà essere comunicata alla segreteria. Tutti gli istruttori sono tenuti a farsi consegnare i moduli di autorizzazione all'evento sportivo dai genitori degli allievi minorenni e di tenerli a disposizione della segreteria di



concorso. Un modulo di autorizzazione per gli allievi minorenni è messo a disposizione sul sito: www.cavalloecavalli.it.

Art. 9 – NORME SANITARIE

Tutti i cavalli e pony per essere ammessi nel centro e nel concorso dovranno essere provvisti al momento dell'ingresso del passaporto/documento identificativo dell'equide con annotata la vaccinazione antinfluenzale in corso di validità e del Coggins Test.

La documentazione sanitaria dei cavalli dovrà essere tenuta a disposizione dei controlli da parte del Veterinario di servizio incaricato.

Tutti i trasportatori, anche privati, dovranno esibire e rilasciare una copia del Modello IV (Foglio Rosa) debitamente compilato. Il Codice ASL della struttura organizzatrice (codice stalla). Una copia del modello 4 deve essere depositata in segreteria al momento dell'iscrizione.

I trasportatori devono avere automezzi autorizzati al trasporto animali vivi nel rispetto della normativa vigente in materia di benessere animale: in caso contrario, solo ed esclusivamente i proprietari del mezzo e/o i conducenti sono direttamente responsabili della veridicità dei dati e di eventuali danni a cose/persone/animali, compresi i cavalli trasportati.

Una qualsiasi mancanza di uno dei prescritti documenti comporta il divieto di ingresso degli equidi in qualsiasi parte della struttura.

Art. 10 – NORME COVID19

Si ricorda che dovranno essere rispettate tutte normative COVID SARS 19, che saranno in vigore durante il campionato, secondo decreto ministeriale

Art. 11 – NORME SUL MALTRATTAMENTO ANIMALE

Si ricorda a tutti i partecipanti che i maltrattamenti nei confronti degli animali sono puniti dall'art. 727 del Codice Penale

A seguire nell'Allegato 1 i Pattern

Regolamento aggiornato al 26.09.2024

Visto Responsabile Nazionale PGS-Settore Equestre

Segreteria Nazionale E.N.G.E.A. - O.I.P.E.S.
P.zza Vaccari 7 - 25056 Cornale e Bastida (PV)
Tel.: 0383 378944 - Fax: 0383 378947 - Cell.: 3483109883
www.cavalloecavalli.it - www.oipesitalia.org



Visto Amministratore unico E.N.G.E.A.
Visto Presidente O.I.P.E.S. Visto Ufficiale di Gara



JUDGES SCORE CARD

Judge _____

Event _____ Date _____ Class _____ Pattern _____

MANEUVER SCORES: -1 1/2 Extremely Poor -1 Very Poor -1/2 Poor 0 Correct +1/2 Good +1 Very Good +1 1/2 Excellent

MANEUVER DESCRIPTION

PENALTY

MANEUVER	1	2	3	4	5	6	7	8	PENALTY TOTAL	SCORE
DRAW	EXH#	PENALTY								
		SCORE								

DRAW	EXH#	PENALTY								
		SCORE								

DRAW	EXH#	PENALTY								
		SCORE								

DRAW	EXH#	PENALTY								
		SCORE								

DRAW	EXH#	PENALTY								
		SCORE								

DRAW	EXH#	PENALTY								
		SCORE								

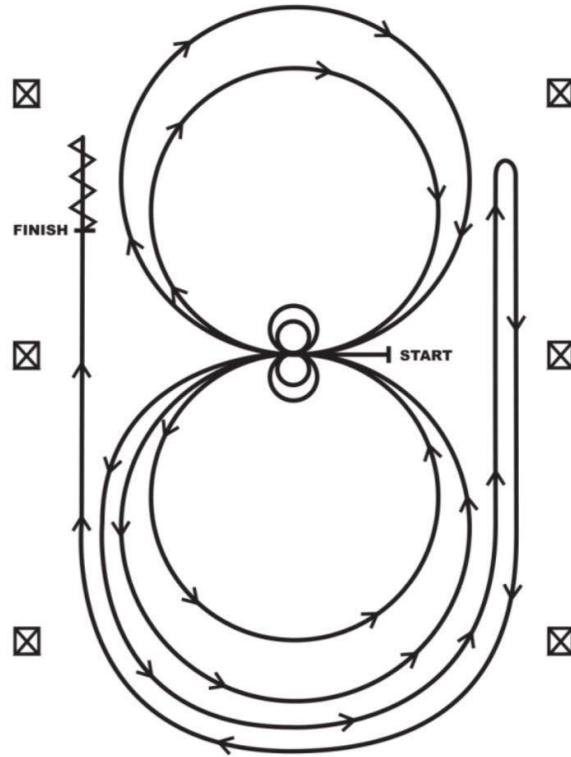
DRAW	EXH#	PENALTY								
		SCORE								

DRAW	EXH#	PENALTY								
		SCORE								

DRAW	EXH#	PENALTY								
		SCORE								

DRAW	EXH#	PENALTY								
		SCORE								

Judge's Signature _____



PATTERN A

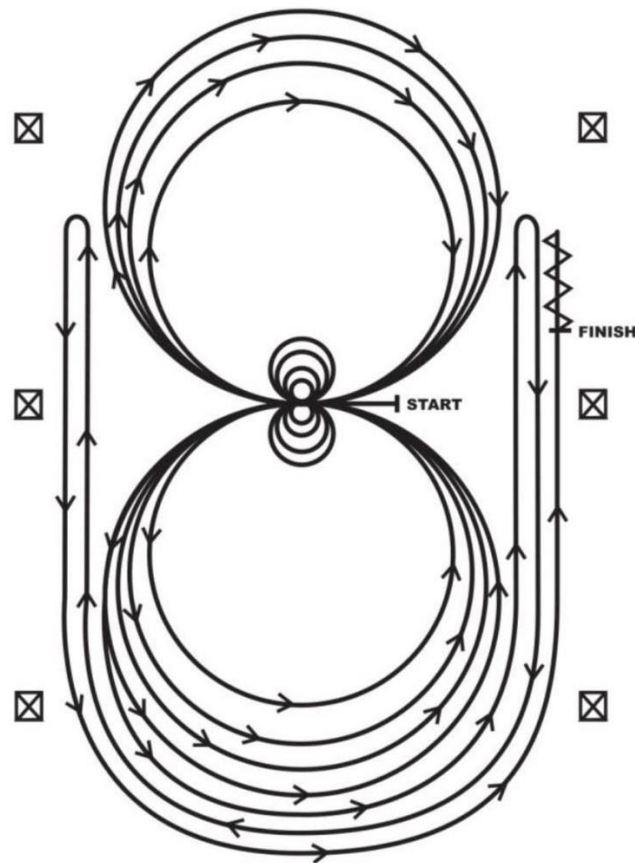
PATTERN A

Novice Amateur (Rookie): Cavalieri principianti con esperienza fino a 3 anni, montano a una o a due mani con morso filetto o bosal.

Il cavallo può andare al passo o trotto al centro dell'arena, ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern.

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

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



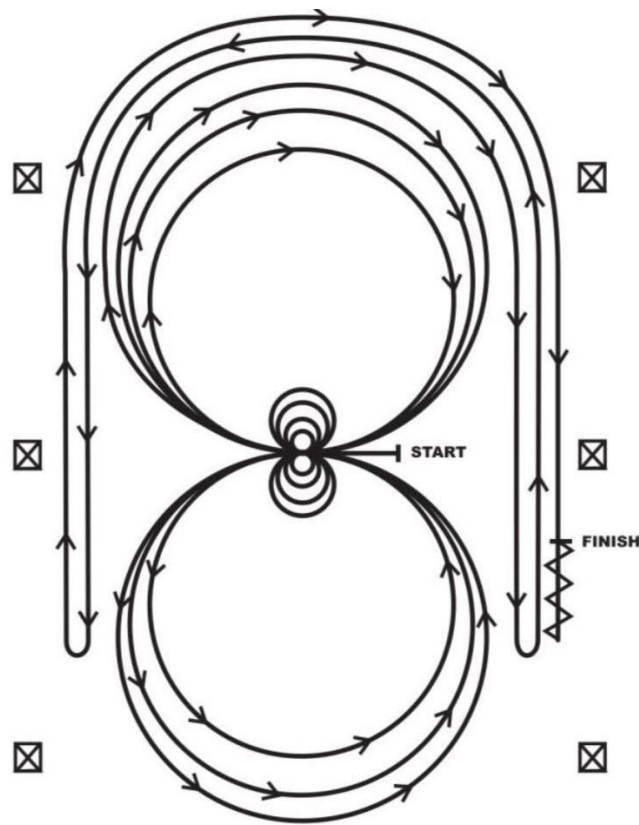
PATTERN 5

PATTERN 5

Amateur (Non Pro): Cavalieri con esperienza superiore ai 3 anni non professionisti, montano a una mano con il morso, possono restare in questa categoria fino a quando non acquisiscono le caratteristiche OPEN.

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

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



PATTERN 8

PATTERN 8

Open: Categoria aperta a tutti e riservata ai professionisti (istruttori, giudici, e comunque persone che maturano reddito dall' equitazione), montano a una mano e con morso.

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

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