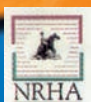




*Italian Reining Horse Association*

# 2011 REGOLAMENTO



AFFILIATA A:

N.R.H.A. National Reining Horse Association



**Federazione Italiana  
Sport Equestri**

AFFILIATA A:

FISE Federazione Italiana Sport Equestri



# **ITALIAN REINING HORSE ASSOCIATION**

Segreteria:  
Via Repubblica, 6  
Gainago di Torrile  
43056 San Polo (PR)  
Telefono 0521.819151 - Fax 0521.812423  
www.itrha.com  
E-mail: itrha@itrha.com

Sede Legale e Amministrativa:  
Stradello Pratospilla, 13  
43100 - PARMA

## **CONSIGLIO DIRETTIVO**

**Presidente**  
Roberto Cuoghi

**Vice Presidente**  
Adriano Meacci

**Consiglieri:**  
Leonardo Arcese, Manuel Bonzano, Renzo Canciani,  
Eugenio Latorre, Filippo Masi, Claudio Riso,  
Stefano Serni

**Revisore dei Conti**  
Franco Rosso

**Probiviri**  
Giovanni Cioli, Marco Manzi,  
Carlo Ciaravalle, Carlo Neccia

**Il presente regolamento dovrà essere rispettato da tutti i partecipanti a gare ufficiali I.R.H.A.**

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

**L'I.R.H.A. non si assume responsabilità per quanto tradotto. Si prega quindi di rifarsi, per quanto scritto e per quanto non riportato sul presente libretto al Rule Book Ufficiale NRHA Edizione 2011 che I.R.H.A. applica in tutti i suoi punti di carattere tecnico e disciplinare.**

**Per quanto riguarda le gare NRHA fare riferimento al Rulebook NRHA 2011.**

# **REGOLAMENTO I.R.H.A. APPLICABILITÀ DELLE NORME**

Il presente regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di gare reining indette in Italia e riconosciute dall'I.R.H.A. Esso deve essere osservato:

- dagli organizzatori delle manifestazioni
- da chi partecipa o fa partecipare i propri cavalli a manifestazioni
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.

Le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità dell'I.R.H.A., dei suoi rappresentanti, delle giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare. Nei confronti dei trasgressori saranno presi provvedimenti da parte degli organi preposti.

## **REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO I.R.H.A. 2011**

- Tutte le manifestazioni promosse da Associazioni Regionali o Comitati Organizzatori che richiedano ed ottengono l'approvazione dell'IRHA sono gare ufficiali I.R.H.A. Verrà applicato il regolamento ufficiale I.R.H.A. 2011.
- Naturalmente il costo della tassa di iscrizione, il sistema di calcolo e distribuzione del montepremi ed i trofei assegnati dovranno essere quelli previsti nel regolamento IRHA vigente.

**Novita' 2011: la Qualificazione per il campionato italiano si svolgerà solo in ambito regionale. Durante le gare organizzate da IRHA, nell'ambito degli Special Events, si svolgeranno solo categorie NRHA Approved per cavalli All ages.**

**Il campionato italiano 2011 si svolgerà in varie tappe di qualificazione in ambito regionale con una finale unica che si svolgerà durante il Futurity 2011 a Novembre.**

### **Metodo di qualificazione in ambito regionale:**

- Ogni regione organizzerà nel proprio territorio da un minimo di tre ad un massimo di 6 tappe valide per il campionato regionale di categoria. Tutte le tappe do-

vranno essere organizzate con i medesimi criteri (Ogni classe dovrà mantenere la stessa tassa di iscrizione per tutte le tappe e se si intende distribuire un added dovrà essere uguale per ognuna di esse). I primi tre classificati di ogni categoria che abbiano partecipato ad almeno tre (o due) tappe accederanno alla finale del campionato italiano.

- Per una migliore organizzazione ogni regione dovrà comunicare al momento della stesura del calendario se intende organizzare delle manifestazioni con un added aggiunto.
- Ogni regione dovrà inviare via email entro 10 giorni dal termine dello show i risultati alla Segreteria centrale. Qualora i risultati non arrivassero nelle forme richieste ed entro i termini stabiliti dal regolamento gli stessi non saranno ritenuti validi per la qualificazione alle finali del Campionato Italiano. La responsabilità dell'invio è a totale carico dei comitati organizzatori verso i quali i cavalieri dovranno rivolgersi anche per eventuali richieste di rimborso.
- I risultati ottenuti in tutte le gare di qualificazione saranno considerati utili per determinare gli eventuali passaggi di categoria a fine anno.

Il campionato regionale terminerà a tutti gli effetti il 16 ottobre 2011.

Ai fini dei passaggi di categoria dei cavalieri a fine anno, oltre a quanto previsto nel regolamento IRHA 2011 è attiva una banca dati centrale cui far affluire tutti i dati degli show nazionali e regionali per una gestione automatizzata degli stessi. Le regioni dovranno però gestire le classifiche dei campionati regionali per determinare i vincitori delle varie categorie.

- I programmi (per gare a valenza nazionale e regionale) dovranno contenere per essere approvati tutti i dati circa lo show ed in particolare:
  1. Nominativo del Comitato Organizzatore.
  2. Luogo e natura dell'impianto (coperto-scoperto-dimensioni)
  3. nominativo del Responsabile del Comitato Organizzatore e suo numero telefonico
  4. Nominativo del Segretario del Concorso e suo

numero telefonico

5. Categorie offerte e orario di svolgimento delle stesse
6. Added Money di ciascuna classe offerta
7. Costo dei box o dei Contributi di partecipazione
8. I risultati di tutte le competizioni potranno essere inviati solo via email con l'apposito programma che sarà distribuito dalla Segreteria.
9. Tutte le competizioni dovranno prevedere tutte le categorie del Campionato Italiano:  
**Open, Intermediate Open, Non Pro, Intermediate Non Pro, Novice Horse Open, Novice Horse Non Pro, Novice Riders, Rookie, Ladies, Youth, Rookie/Youth, Limited Open, Limited Non Pro.**
10. Con un added superiore a €15.000 (speciale events) dovranno essere previsti due giudici con cartellino NRHA in corso di validità e saranno obbligatorie le riprese della gara per consentire review e reclami. Dovranno essere utilizzati scribes con provata esperienza ed una segreteria professionale.
11. I programmi di tutte le manifestazioni a livello nazionale ed internazionale saranno pubblicati sul sito ufficiale IRHA. Per tutti i programmi a livello regionale ogni singola associazione si farà carico di pubblicare sul proprio sito i relativi programmi. Vi preghiamo di fare riferimento al calendario gare generale pubblicato in calce al regolamento. La segreteria si farà carico di variare date ed added solo previa richiesta scritta da parte dei comitati organizzatori. Ogni cambiamento di data sarà comunque pubblicato sul sito ufficiale IRHA. L'eventuale spedizione della stampa dei programmi è comunque a totale carico dei comitati organizzatori.
12. I Campioni italiani 2011 saranno premiati con bellissimi bronzi dal 1° al 5° classificato e fibbie per il 1° e il 2°.



# REGOLAMENTO CAMPIONATO REGIONALE:

Ogni regione organizzerà al suo interno un Campionato regionale che dovrà comprendere da un minimo di 4 tappe ad un massimo di 6.

Le categorie obbligatorie del campionato regionale dovranno essere:

ROOKIE (In questa categoria è consentito montare a due mani con filetto, bosal o morso regolamentare) NOVICE RIDERS, YOUTH, INTERMEDIATE OPEN, INTERMEDIATE NON PRO, OPEN, NON PRO, LADIES, YOUTH, NOVICE HORSE OPEN, NOVICE HORSE NON PRO, ROOKIE/YOUTH, LTD NON PRO, LTD OPEN. Le regioni che non hanno più di due concorrenti in una delle categorie obbligatorie possono scegliere di non disputare la stessa.

Sarà obbligatoria per tutte le gare organizzate nell'arco dell'annata agonistica l'effettuazione della Novice Riders a due mani, una prova senza classifica per cavalieri Non Pro riservata esclusivamente ai principianti. Chi ottenesse la patente BW reining nel corso dell'anno potrà partecipare alla suddetta categoria solo fino alla fine della stagione in corso. Per iscriversi alla categoria è sufficiente la patente di base rilasciata dalla FISE (A), anche con un cavallo non di proprietà purchè in possesso di una licenza di competizione.

Si potranno effettuare gare scuola solo previo pagamento della regolare quota di iscrizione nel rispetto del giudice, del cavallo e dei tempi di gara ma **solo nelle categorie di appartenenza.**

All'inizio di ogni annata agonistica ogni regione dovrà decidere se organizzare competizioni con o senza denaro aggiunto. I comitati regionali dovranno utilizzare gli stessi parametri per tutte le gare disputate (con added money, o senza added money e lo stesso importo di iscrizione). L'added totale per tutte le categorie programmate non dovrà essere superiore a € 2.600 e ogni categoria non dovrà però avere un added superiore a € 400,00.

Non è possibile distribuire rimborsi spese o premi solo ai primi classificati. Chi avesse intenzione di distribuire denaro aggiunto lo potrà fare solo programmando un added money e dovrà distribuire i premi secondo tabella NRHA. Questo ci permetterà a fine anno di avere una situazione chiara al fine dei passaggi di categoria.

Il metodo di distribuzione del monterpremi è specificato nell'apposito programma software in dotazione in ogni regione e seguirà il payback schedule A proposto dall'NRHA.

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

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

Ogni regione potrà organizzare una competizione con denaro aggiunto ma con un added totale non superiore a 10.000 (si fa riferimento alle regioni che durante il corso dell'anno non distribuiscono added money), ma la stessa sarà valevole solo ai fini dei passaggi di categoria a fine anno e non come tappa di qualificazione. **Alla stesura del calendario ogni regione dovrà definire se intende organizzare special events. Le date e i montepremi non potranno essere cambiate nei tre mesi antecedenti l'effettuazione dello show.**

All'interno di ogni regione potranno essere comunque organizzati dei trophies con premi in natura (selle, trailer etc) ma l'iscrizione deve comunque essere contenuta in € 100.

### **Special events Regionali:**

**I Futurity non potranno essere disputati oltre il 3 ottobre 2011 solo se l'added totale delle categorie Futurity supera gli € 6.000. In questo caso la divisione dell'added può essere spartita in percentuali uguali per tutte le categorie (es. € 500,00 a categoria).**

**Se l'added totale delle categorie Futurity supera gli € 6.000 il limite di data rimane quello del 3 ottobre, gli stessi non potranno però avere un added money superiore a € 30.000 complessivi e l'iscrizione non potrà essere superiore al 3% dell'added per ogni categoria.**

**La suddivisione del Montepremi in questo caso dovrà essere come sotto riportato**

**Esempio:**

Added totale 30.000,00 €

CLASSI OPEN : 60% (18.000) CLASSI NON PRO 40% (12.000)

#### **DIVISIONE PER CATEGORIE OPEN:**

OPEN	60%	(10.800)
INT. OPEN	30%	(5.400)
LTD OPEN	10%	(1.800)

#### **DIVISIONE PER CATEGORIE NON PRO:**

NON PRO	60%	(7.200)
INT.NON PRO	30%	(3.600)
LTD NON PRO	10%	(1.200).

**Per gli special events è obbligatorio proporre tutte le 6 classi.**

Chi intendesse organizzare degli Special events dovrà comunque dichiararlo alla stesura del calendario. **Le date e i montepremi non potranno essere cambiate nei tre mesi antecedenti l'effettuazione dello show.**

Trofei: Le regioni che intendono distribuire il montepremi durante le loro tappe dovranno usufruire dei trofei ufficiali IRHA. Coloro che non intendono distribuire montepremi potranno distribuire le targhe ufficiali IRHA o premi a scelta. Nessun trofeo (ad esclusione di quello ufficiale) potrà comunque essere distribuito.

Per le regioni che organizzeranno all'interno del proprio campionato oltre 4 tappe di qualificazione i propri cavalieri dovranno partecipare ad almeno tre di queste per potersi qualificare alla finale del campionato italiano. Per le regioni che organizzeranno 4 tappe saranno necessari solo 2 punteggi. (Il punteggio 0 vale come tappa disputata **ma lo scratch non potrà essere considerato come tappa effettuata se non previa documentazione rilasciata dal veterinario di servizio presente sul luogo dello show. Il NO Score vale come punteggio salvo diversa valutazione del comitato organizzatore.**

Ogni cavaliere ad inizio anno sarà inserito nel sistema informatico centrale con una residenza sportiva corrispondente a quella anagrafica. Chi intendesse spostare la propria residenza sportiva per gareggiare in una regione differente a quella di residenza anagrafica dovrà inviare comunicazione scritta ad IRHA prima dell'inizio del campionato. Non saranno accettati cambiamenti di residenza dopo l'effettuazione della prima tappa del campionato.

Ogni regione è responsabile dell'organizzazione dello show: dovrà garantire la presenza di un'ambulanza, e la reperibilità di un medico e di un veterinario e di un maniscalco di servizio nonché una arena e un campo prova ove siano previsti tutti gli standard obbligatori di sicurezza.

Anche gli adempimenti fiscali (ove necessario) saranno a carico dei comitati organizzatori. IRHA non è in alcun modo responsabile di ogni questione annessa o connessa allo show.

**Ogni Comitato regionale dovrà far rispettare il regolamento e le eventuali squalifiche saranno applicate anche in ambito nazionale.**

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

# CATEGORIE DI CAVALIERI

**CAVALIERE PROFESSIONISTA:** può partecipare solo alle gare riservate ai professionisti.

I cavalieri professionisti si dividono in cavalieri **OPEN, INTERMEDIATE E LTD OPEN.**

- **OPEN:** sono annualmente classificati cavalieri **OPEN** tutti i cavalieri.

**CAVALIERE NON PROFESSIONISTA:** monta solo cavalli di sua proprietà in qualsiasi categoria e non addestra cavalli per terze persone, non riceve per questo compensi diretti o indiretti, non impartisce lezioni. Il cavallo deve essere di proprietà del cavaliere, oppure di una società di appartenenza. Per primissima parentela si intendono marito, moglie, genitori, patrigno, matrigna, figlio, fratello, fratellastro, sorella, sorellastra, zio/a, nipote, nonno/a, suocero/a, cognato/a, genero e nuora, convivente (per le gare NRHA non è prevista la convivenza).

Il cavallo che partecipa ad una gara riservata ai Non Professionisti deve essere di proprietà del cavaliere o della primissima parentela (vedi sopra) o può essere di proprietà di un syndacate. I facenti parti del Syndacate dovranno però avere un legame di parentela fra di loro. Per tutto quanto non riportato sul presente regolamento fare riferimento al rule book NRHA). Se un cavaliere Non Pro riacquista un cavallo di sua proprietà venduto in precedenza non potrà partecipare a gare Non pro prima di 180 giorni dalla data di vendita dello stesso.

In caso il professionista voglia rinunciare alla sua condizione e diventare NON PRO o effettuare qualsiasi variazione deve inviare una dichiarazione tramite lettera raccomandata ad I.R.H.A e passerà allo studio dei probiviri.

Le condizioni per cui un professionista può passare alla categoria NON PRO sono contenute nel Rule Book N.R.H.A. di cui ne riportiamo la traduzione: un professionista, che per 3 anni non addestra o monta in gara cavalli di terzi, quindi non riceve compensi diretti o indiretti, può dichiarare il suo stato di NON PRO al consiglio di Presidenza dell'Associazione il quale, dopo

aver valutato la dichiarazione, comunicherà la propria decisione in merito.

I cavalieri non professionisti si dividono in **NON PRO, INTERMEDIATE NON PRO** e **LTD NON PRO, ROOKIE, YOUTH, NOVICE RIDERS.**



# REGOLAMENTO E DISCIPLINA

Per quanto riguarda il regolamento di disciplina si farà riferimento a quanto contenuto nel regolamento NHRA e al regolamento di giustizia della Federazione Italiana Sport Equestri riportato sul sito FISE: [www.fise.it](http://www.fise.it)

## CAVALIERI STRANIERI

Per tutti i cavalieri stranieri, o non presenti nell'archivio IRHA si farà riferimento alle vincite in carriera (NRHA o paese d'origine). Se il limite di vincite in carriera è inferiore ai limiti imposti potranno partecipare alle categorie Limited Open o Limited Non Pro.

Se la somma dei punteggi acquisiti negli ultimi tre anni è superiore al 15° posto della nostra triennale, potranno concorrere solo nelle categorie Open o Non Pro.

## QUALIFICA DELLE GARE IN AMBITO REGIONALE

**(TUTTE LE CATEGORIE CHE VERRANO SVOLTE  
IN AMBITO REGIONALE SONO QUALIFICANTI  
PER LE FINALI DEL CAMPIONATO ITALIANO)**

- OPEN: gara aperta a tutti i cavalieri.
- NON PRO: gara aperta a tutti i cavalieri con qualifica NON PRO.
- INTERMEDIATE OPEN: riservata ai cavalieri che, in base ai punteggi conseguiti negli ultimi tre anni, non figurano fra i primi 15 OPEN della classifica triennale pubblicata annualmente all'I.R.H.A.
- INTERMEDIATE NON PRO: riservata ai cavalieri con qualifica NON PRO che, in base ai punteggi conseguiti negli ultimi tre anni, non figurano fra i primi quindici NON PRO della classifica triennale pubblicata annualmente dall'I.R.H.A.
- LIMITED OPEN: riservata ai cavalieri che in base alle somme vinte in carriera non abbiano superato la somma di € 4.500 (gare NRHA incluse).
- LIMITED NON PRO: riservata a cavalieri che in base alle somme vinte in carriera non abbiano superato la somma di € 3.000 (gare NRHA incluse).
- NOVICE HORSE: si divide in OPEN e NON PRO (gara unica con 2 classifiche separate). **Riservata a tutti i cavalli, anche extraeuropei, che non han-**

**no vinto in carriera (A.I.C.R., A.N.C.R., I.R.H.A. e N.R.H.A.), più di € 3.000 esclusi gli Special Events.** Passano di categoria a fine anno.

- **NOVICE RIDERS:** è una gara per cavalieri NON PRO che non hanno vinto in carriera A.I.C.R., A.N.C.R. e I.R.H.A., N.R.H.A. o nel loro paese d'origine, una somma superiore a € 1.033 (Lit. 2.000.000). Passa di categoria a fine anno.
- **ROOKIE:** partecipa alla categoria ROOKIE e può montare cavalli non di sua proprietà. È un NON PRO che non ha vinto più di € 258,22 in carriera A.I.C.R., A.N.C.R. e I.R.H.A. è consentito montare anche a due mani con filetto, bosal o morso regolamentare. Chi comincia il percorso a una mano non può concluderlo a 2 mani.
- **ROOKIE/YOUTH:** è una categoria riservata ai cavalieri Youth (sotto i 18 anni di età), i cavalieri potranno montare a due mani e non è necessario esibire un cavallo di proprietà come per la categoria ROOKIE. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi.
- **JACKPOT OPEN:** gara senza denaro aggiunto, aperta a tutti i cavalli e cavalieri.
- **LADIES:** gara riservata a sole donne.
- **YOUTH:** è una categoria riservata a cavalieri fino a 18 anni di età; anche chi compie i 19 anni nel corso dell'anno rimane youth per l'intera stagione, come da regolamento NRHA. È da considerarsi un NON PRO e quindi sottostà alle regole NON PRO. In questa categoria non è possibile montare cavalli stalloni, monorchidi o criptorchidi. Tutti i cavalieri sotto i 18 anni sono obbligati ad indossare un caschetto protettivo omologato in campo gara e in campo prova.
- **SNAFFLE BIT:** categoria riservata a cavalli di tre anni montati con il filetto.
- **NOVICE RIDERS a 2 MANI:** categoria senza classifica per cavalieri NON PRO riservata esclusivamente ai principianti.  
In questa categoria non è necessario essere in possesso di patente BW Reining. È sufficiente mostrare, al momento dell'iscrizione, una patente FISE di tipo A. I principianti potranno accedere a questa classe solo

accompagnati da un istruttore sia in campo gara che in campo prova. Chi ottenesse la patente BW Reining nel corso dell'anno potrà partecipare alla suddetta categoria solo fino alla fine della stagione in corso.

È responsabilità del cavaliere o del proprietario del cavallo essere a conoscenza dei punteggi acquisiti così come registrati dall'I.R.H.A.

Quando i limiti per poter accedere ad una categoria sono superati durante l'anno in corso, il cavaliere o il cavallo possono completare l'anno in quella specifica classe o divisione. Il cavaliere o il cavallo che partecipa ad una classe in cui non è autorizzato (perché non compreso nella lista dei cavalieri o dei cavalli eleggibili per la suddetta divisione) sarà squalificato e dovrà riconsegnare il premio acquisito.

SPECIFICHIAMO CHE LE CATEGORIE NOVICE RIDERS, ROOKIE, JACKPOT OPEN, YOUTH, SNAFFLE BIT E LADIES, SONO GARE RICONOSCIUTE MA I PUNTEGGI CONSEGUITI NON CONCORRONO ALLA FORMAZIONE DELLE CLASSIFICHE TRIENNALI PER LE CATEGORIE DEI CAVALIERI MA SONO VALIDI AI FINI DEL PASSAGGIO DI CATEGORIA.

## **QUALIFICA DELLE GARE IN AMBITO NAZIONALE / INTERNAZIONALE**

Tutte le gare che si svolgeranno in ambito nazionale saranno approvate dalla National Reining Horse Association. I punteggi acquisiti saranno riportati nel sistema informatico NRHA che, alla fine dell'annata agonistica, determinerà i campioni del mondo di ogni categoria. (Anche le gare approvate NRHA ed organizzate dalle associazioni mondiali faranno parte di questo circuito e i punteggi acquisti sommati a quelli delle nostre gare saranno utili per acquisire il titolo di Campione del Mondo).

**Le categorie che andremo ad organizzare sono le seguenti:**

**All Ages Classes – Category 1**

**Category 1 Non Pro**

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

## **Category 1 Intermediate Non Pro.**

**INTERMEDIATE NON PRO** – La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera NRHA NON PRO che non abbia vinto più di \$ 15. 000 in tutte le categorie NRHA (Escluse le vincite in categoria 3, 7 e 9) nel corso dell'ultimo triennio. Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno

## **Category 1 Limited Non Pro**

**LIMITED NON PRO** – La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA NON PRO che non abbia vinto più di \$ 4.500 in tutte le categorie (Escluse le vincite in categoria 3, 7 e 9) nel corso dell'ultimo triennio. Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno

## **Category 1 Open**

La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera NRHA (General-Non Pro- Youth)

## **Category 1 Intermediate Open**

**INTERMEDIATE OPEN** – La categoria è riservata a qualsiasi cavaliere in possesso di una tessera NRHA che non abbia vinto più di \$ 25.000 in tutte le categorie NRHA (Escluse le vincite in categoria 3, 7 e 9) nel corso dell'ultimo triennio. Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno. Per i cavalieri Non Pro che cambiano il loro Status fare riferimento alle Regole Non Pro sezione 9 del Rule Book NRHA.

## **Category 1 Limited Open**

**LIMITED OPEN** – La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA che non abbia vinto in carriera una somma superiore a \$ 10.000 in tutte le categorie NRHA (Escluse le vincite in categoria 3, 7 e 9. Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno. Per i cavalieri Non Pro che cambiano il loro Status fare riferimento alle Regole Non Pro sezione 9 del Rule Book NRHA.

## **Category 1 Novice Horse Liv. 2**

**NOVICE HORSE** – La categoria è riservata a cavalli che non abbiano vinto più di \$ 25.000 in carriera escluse le categorie 3-7-9. La categoria può essere divisa in Open e Non Pro.

## **Category 5 Rookie . Liv. 2**

**Rookie** – La categoria è riservata ai cavalieri in possesso

di tessera Non Pro che non abbiano vinto in carriera una somma superiore a \$ 500,00 escluse le categorie 3-7-9. I cavalieri possono per questa categoria riservata ai Non Professionisti montare un cavallo non di proprietà.

### **Category 5 Rookie . Liv. 1**

**Rookie** – La categoria è riservata ai cavalieri in possesso di tessera Non Pro che non abbiano vinto in carriera una somma superiore a \$ 200,00 escluse le categorie 3-7-9. I cavalieri possono per questa categoria riservata ai Non Professionisti montare un cavallo non di proprietà.

### **Category 3 Youth 13< e 14-18**

Riservata ai cavalieri Youth che al primo Gennaio 2011 non abbiano compiuto il 14 anno di età (o il 19 anno di età per la categoria 14-18). Gli Stalloni, monorchidi o criptoridi non potranno partecipare alla suddetta categoria. La licenza di competizione NRHA deve contenere la dicitura “gelding” per poter accedere alla categoria. Durante lo svolgimento delle suddette categorie in territorio italiano è obbligatorio l’uso del cap o caschetto protettivo.

## **SPECIAL EVENTS**

Sono da considerarsi SPECIAL EVENTS:

- FUTURITY 3 yrs old: riservato a cavalli di 3 anni in tutte le categorie.  
Si ricorda che il Futurity 2011 è riservato ai figli degli iscritti al Programma I.R.H.B.A.  
(Consultare il sito internet per i programmi Futurity).
- FUTURITY 4 yrs old: riservato ai cavalli di 4 per le categorie Ltd open-Int Open, Int Non Pro, Ltd Non Pro con una classifica e go separati rispetto ai cavalli di tre anni.
- DERBY: riservato a cavalli di 4, 5, 6 anni in tutte le categorie.
- MATURITY: riservato a cavalli fino a 8 anni in tutte le categorie.

**Per il 2011 tutti gli special events organizzati da IRHA saranno approvati NRHA e novità 2011, per equipararci a tutte le nazioni Europee le categorie che andremo ad effettuare sono le categorie ufficiali NRHA suddivise in livelli.**

**Per gli Special event nazionali l’organizzatore (IRHA) si farà carico di definire in ogni singolo programma i livelli che andremo a disputare.**

## Special Events NRHA-IRHA suddivisioni livelli:

### Category 2 Level 4 Open

**LEVEL 4 OPEN:** Ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA può partecipare a questa categoria

### Category 2 Level 3 Open (Intermediate)

**LEVEL 3 OPEN:** La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA che non compare fra i primi 40 cavalieri Open per somme vinte (basate su vincite Open nelle categorie 2 e 6 negli ultimi tre anni). Anche i cavalieri Non pro che compaiono fra i Top 25 per somme vinte (basate su vincite Non Pro nelle categorie 2 e 6 negli ultimi tre anni) non sono eleggibili per la suddetta categoria. Per i cavalieri Non Pro che cambiano il loro Status fare riferimento alle Regole Non Pro sezione 9 del Rule Book NRHA.

### Category 2 Level 2 Open (Limited Open)

**LEVEL 2 OPEN:** La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA che non compare fra i primi 140 cavalieri Open per somme vinte (basate su vincite Open nelle categorie 2 e 6 negli ultimi tre anni). Anche i cavalieri Non pro che compaiono fra i Top 50 per somme vinte (basate su vincite Non Pro nelle categorie 2 e 6 negli ultimi tre anni) non sono eleggibili per la suddetta categoria. Tutti i cavalieri eleggibili per il **Livello 1 Open** sono eleggibili anche per il livello 2. Per i cavalieri Non Pro che cambiano il loro Status fare riferimento alle Regole Non Pro sezione 9 del Rule Book NRHA.

### Category 2 Level 1 Open (Limited Open)

**LIVELLO 1 OPEN:** La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA che non abbia vinto piu' di \$ 50.000 in tutte le categorie nel corso di tutta la sua carriera agonistica. Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno. Per i cavalieri Non Pro che cambiano il loro Status fare riferimento alle Regole Non Pro sezione 9 del Rule Book NRHA.

### Category 2 Level 4 Non Pro

**LEVEL 4 NON PRO:** Riservata a tutti i cavalieri in possesso di una tessera Non Pro. (Facendo riferimento alle regole per Non Professionisti presenti nel regolamento vigente)

### **Category 2 Level 3 (Intermediate Non Pro)**

**LEVEL 3 NON PRO** : La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA NON PRO che non compare fra i primi 25 cavalieri Non Pro per somme vinte (basate su vincite nelle categorie 2 e 6 negli ultimi tre anni).

### **Category 2 Level 2 Non Pro (Limited)**

**LEVEL 2 NON PRO**: La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA NON PRO che non compare fra i primi 125 cavalieri Non Pro per somme vinte (basate su vincite Non Pro nelle categorie 2 e 6 negli ultimi tre anni). Tutti i cavalieri eleggibili per il Livello 1 Non Pro sono eleggibili anche per il livello 2.

### **Category 2 Level 1 Non Pro (Limited)**

**LEVEL 1 NON PRO**: La categoria è riservata ad ogni cavaliere in possesso di una tessera NRHA NON PRO che non abbia vinto più di \$ 25.000 in tutte le categorie nel corso di tutta la sua carriera agonistica. Il conteggio è riferito all'inizio dell'anno agonistico e si passa di categoria solo a fine anno. Per i cavalieri Non Pro che cambiano il loro Status fare riferimento alle Regole Non Pro sezione 9 del Rule Book NRHA.

## **CATEGORIE SPECIAL EVENTS ORGANIZZATI IN AMBITO REGIONALE**

- **OPEN**: aperta a tutti i cavalieri.
- **INTERMEDIATE OPEN**: riservata ai cavalieri che in base ai punteggi conseguiti negli ultimi tre anni, non figurano fra i primi 15 cavalieri OPEN della classifica triennale annualmente pubblicata da I.R.H.A.
- **LIMITED OPEN**: riservata ai cavalieri OPEN che in carriera non hanno vinto una somma superiore a € 4.500 (gare NRHA incluse).
- **NON PRO**: aperta a tutti i cavalieri con classifica NON PRO.
- **INTERMEDIATE NON PRO**: riservata ai cavalieri con classifica NON PRO che in base ai punteggi conseguiti negli ultimi tre anni non figurano fra i primi 15 NON PRO della classifica triennale annualmente pubblicata da I.R.H.A.
- **LIMITED NON PRO**: riservata ai cavalieri NON PRO che in carriera non hanno vinto una somma superiore a € 3.000 (gare NRHA incluse).

## ISCRIZIONI ALLE GARE

Le iscrizioni alle gare, cioè il modulo compilato con il contratto di partecipazione, nome dei cavalli e cavalieri partecipanti, devono pervenire alla segreteria entro i limiti fissati dai regolamenti di ogni singola manifestazione. I pagamenti possono essere accettati fino alla chiusura della segreteria di campo, il giorno precedente la gara o come descritto nei programmi di ogni singola manifestazione. Ogni cavallo dovrà essere accompagnato dai certificati sanitari a norma di legge. L'ordine di partenza sarà stabilito da un programma computerizzato e sarà indiscutibile. La sua esposizione sul luogo della gara avverrà almeno 2 ore prima dell'inizio della manifestazione. Se un cavaliere monta più di un cavallo, nell'ordine di partenza ci saranno almeno 2 concorrenti tra il primo e il secondo cavallo. Se un cavaliere perde il suo turno di entrata, determinato dall'ordine di partenza, è squalificato salvo validi motivi che verranno esaminati dallo SHOW MANAGER. In ogni caso il cavaliere che ha perso il suo turno di ingresso potrà entrare in gara solo dopo il primo trattore disponibile. Esempio: Passaggio del trattore ogni otto concorrenti il 10 concorrente ad entrare, se necessario e dopo valutazione dei giudici e dello show manager potrà presentarsi in arena solo dopo il 16 concorrente, secondo passaggio del trattore. Il cavaliere che non è in regola con il tesseramento, con il pagamento del contributo di partecipazione o dell'iscrizione alla gara, non può partecipare alle gare.

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

### **Tesseramento**

- IRHA definirà di anno in anno l'ammontare della quota associativa. Per il 2011 la quota è fissata in € 120,00. Chi intendesse ottenere il rinnovo della patente FISE tramite l'Associazione dovrà versare un importo totale

di € 200,00 e inviare un certificato medico agonistico valevole per l'anno in corso. Per ottenere un nuovo tesseramento o rinnovo vi preghiamo di consultare il sito internet [www.itrha.com](http://www.itrha.com) nella sezione tesseramento. Si ricorda che sia il cavaliere che il proprietario devono essere in possesso di Tessera IRHA.

- NRHA: La tessera NRHA è necessaria solo per partecipare a gare approvate NRHA. Potrete consultare il sito IRHA per scaricare i moduli necessari.

**Anche chi partecipa solo a gare NRHA, in ambito nazionale, dovrà esibire una patente FISE ed una tessera IRHA.**

Tutti i cavalieri OPEN e NON PRO e i proprietari dei cavalli dovranno arrivare agli show accompagnati da una copia della tessera 2011, della Patente FISE e della Licenza di Competizione del Cavallo con il quale intendono gareggiare. Se le stesse non vengono prodotte e i dati non sono inseriti nel programma software in dotazione ad ogni segreteria non sarà possibile prendere parte alle competizioni.

### **Licenza di competizione**

Il costo della licenza è di € 15.

Per ottenere la licenza è necessario inviare alla segreteria una fotocopia del documento del cavallo con la corretta intestazione dei proprietari. In mancanza di certificato genealogico, la domanda dovrà essere corredata da tre fotografie raffiguranti il lato frontale, sinistro e destro del cavallo. Nel caso in cui il cavallo sia stato acquistato nei giorni antecedenti la gara e quindi non ancora in possesso del certificato con la nuova intestazione di proprietà, è necessario mostrare un transfer firmato e una ricevuta postale di invio del transfer all'associazione di razza di appartenenza tramite raccomandata A.R. La suddetta ricevuta dovrà riportare la data antecedente allo show. L'I.R.H.A. si riserva il diritto, entro il termine di tre mesi, di richiedere il certificato con la nuova intestazione (che dovrà riportare una data antecedente allo show). La mancata presentazione comporterà la squalifica del cavaliere e il ritiro del premio.

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

## **PASSAPORTO CAVALLI**

Ogni cavallo dovrà essere in possesso di un passaporto FISE. Anche coloro in possesso di passaporto APA dovranno essere iscritti ai ruoli federali. (vedi sito FISE nella sezione Passaporti).

## ANTIDOPING

Tutti i cavalli e i 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 [www.fise.it](http://www.fise.it) nella sezione Attività-Veterinaria-Regolamenti-Regolamento veterinario.

## PREMI

Il montepremi è costituito dalla somma delle iscrizioni più l'added money. Detratto il costo dei trofei e una percentuale del 20% per spese organizzative.

Il montepremi così costituito, al netto delle ritenute fiscali verrà suddiviso secondo tabella NRHA:

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

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

### SPECIAL EVENTS E GARE NRHA

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

I.R.H.A. distribuirà un trofeo in bronzo grande per tutte le categorie del Derby, Maturity e Futurity , per le caegorie NRHA si farà riferimento al rule book specifico.

Qualsiasi cavallo squalificato dovrà restituire il premio vinto in quella particolare divisione. Si ricorda che i premi saranno consegnati a colui che ha pagato l'iscrizione, sia egli il proprietario. cavaliere o terza persona.

### PATENTE BW REINING FISE

Ogni cavaliere che partecipa a gare ufficiali I.R.H.A./ N.R.H.A. dovrà presentare, al momento dell'iscrizione, una patente **BW Reining FISE** rilasciata dalla Federazione Italiana Sport Equestri. La suddetta patente potrà essere rinnovata presso i nostri uffici previo invio di un certificato medico agonistico con scadenza non inferiore al 30 Novembre 2011. Chi intendesse rinnovare la propria patente presso un circolo affiliato dovrà comunque inviare copia della patente rinnovata presso i nostri uffici, prima delle competizioni. Sarà nostra cura aggiornare all'inizio dell'anno i nostri archivi.

I nuovi cavalieri, per ottenere il rilascio dovranno sostenere un test presso gli istruttori incaricati i quali rilasceranno una patente si specialità. Per ogni informazione vi preghiamo di contattare la Fise - Dipartimento Equitazione Americana al numero 06-81918622.

## **TENUTA DEL CAVALIERE E NORME COMPORTAMENTALI**

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

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

## **RESPONSABILITÀ**

OGNI PARTECIPANTE ED OGNI CAVALLO DOVRÀ ESSERE COPERTO DA ASSICURAZIONE R.C.T., I.R.H.A. NON SI ASSUME NESSUNA RESPONSABILITÀ IN CASO DI DANNI O RICHIESTA DI RISARCIMENTO DA PARTE DI QUALSIASI COMITATO PARTECIPANTE O SPETTATORE.



**NRHA PAYBACK SCHEDULE A**

Use this payback schedule for all NRHA classes EXCEPT \$2000 or more added Category 1 classes (refer to NRHA Payback Schedule B for \$2000 or more added Category 1 classes).

**NUMBER OF HORSES ENTERED**

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

**NRHA PAYBACK SCHEDULE B**

Use this payback schedule for NRHA \$2000 or more added Category 1 classes only.

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

# REGOLE PER GIUDICARE

## A . GENERALE

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

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

## B. PUNTEGGIO

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. I punteggi verranno annunciati dopo ogni percorso.
2. Tutti i parimeriti al primo posto dovranno disputare uno spareggio se i concorrenti a parimerito sono concordi a partecipare ad un run off. I concorrenti a parimerito hanno l'opzione alternativa di concordarsi e non disputare il run off ed essere nominati co – champion ma devono determinare il vincitore dei premi (trofeo, coccarde oggetti etc. ) con il lancio della monetina, il premio in denaro, se previsto verrà invece diviso in parti uguali. Se non sono d'accordo con questa opzione il concorrente (i) che non vuole disputare il run off lascerà il primo posto all'altro. (Eccezioni: Freestyle reining – guardare le condizioni per la disputa del run off o Snaffle o Hackamore classes dove il run off non è richiesto per il primo posto).  
Se un parimerito sussiste dopo il run off i concorrenti verranno nominati co-champions ed eventualmente divideranno i soldi del primo e del secondo posto ma determineranno il vincitore dei premi (trofeo coccarde

etc.) con il lancio della monetina. Il cavallo che non ritornerà a disputare il run off senza che ci sia stato un accordo in tal senso perderà il primo posto e sarà premiato con la cifra del secondo posto relativa al montepremi della gara stessa. Nel caso in cui i concorrenti (un concorrente) non vincessero il run off non potranno ottenere un piazzamento minore della posizione per la quale era a pari merito (per esempio 2 o terzo). Per tutti gli altri pari merito non ci sarà run off e saranno piazzati nelle posizioni per le quali sono arrivati a parimerito (esempio 4-5-6-7 posto) Il premio in denaro per quelle posizioni sarà sommato e diviso in quattro parti uguali.

### **3. Equipaggiamento:**

**a)** specifiche su hackamore: flessibile, intrecciato, in corda, in pelle oppure bosal in corda la cui parte centrale è in corda o cavo flessibile con un diametro massimo di tre quarti di pollice misurato alla guancia, nessun materiale rigido sarà permesso sotto la mascella oppure sulla capezza in connessione con il bosal incurante di quanto sia imbottito o coperto. I bosal in crine di cavallo sono proibiti. Questa regola non si riferisce ai cosiddetti hackamore 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 testiera, in quanto fornirebbe una leva. L'imboccatura deve essere rotonda, ovale o a forma di uovo, liscia, di metallo e 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 con siderati 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) tranne che per le classi snafflebit, freestyle e Green e Ride Class, nelle altre classi si utilizza solo una mano sulle redini e la mano non può essere cambiata. **La mano deve essere attorno alle redini con la coda o redine in eccesso che fuori escono dal basso del palmo della mano**, solo l'indice è permesso fra le redini nell'uso delle split reins. La violazione di questa regola darà zero come punteggio finale (penalty score zero). Nelle classi NRHA Green and Ride, il cavaliere non potrà cambiare la mano con cui tiene le redini né prendere le redini con due mani.
- e) con l'utilizzo di morso a barbozzale viene richiesta una fascetta o catena e devono avere almeno mezzo pollice di spessore, appoggiate piatte contro la mascella e libere da fil di ferro e/o torciglioni.
4. 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;
  - 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) per malcondotta o mancanza di rispetto da parte del concorrente;
  - j) 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;
  - k) 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.
5. 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 la redine 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.
6. Una multa di \$ 25 sarà applicata se non si espone il numero di testiera corretto.
7. 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 come riportato a pagina 15 del regolamento I.R.H.A.

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

- 8. 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, mordere, sgroppare, impennarsi.
- 9.** Si applica una penalità di 2 punti quando:
- a)** il cavallo rompe l'andatura (trotto o passo). Nota: Cambi di galoppo semplici sono permessi nelle categorie NRHA Green Classes. Non viene applicata alcuna penalità per aver rotto al trotto durante il cambio di galoppo. Nelle classi NRHA Ride, possono essere alterati i percorsi inoltre, se viene specificato che è richiesto un cambio di galoppo semplice, non verrà applicata penalità alcuna per aver rotto al trotto.
  - 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
    - a -** 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
    - b -** se il cavallo non passa completamente il marker specifico prima di iniziare la posizione di stop
- 10.** Essere al galoppo falso nei cerchi o nella figura otto verrà giudicato come segue:
- a)** ogni volta che, il cavallo è sul galoppo sbagliato, il giudice deve applicare una penalità di 1 punto. Le penalità per galoppo falso si accumulano, quindi, il giudice applicherà 1 punto per ogni 1/4 di circonferenza del cerchio dove il cavallo galoppa falso. Un ritardo sul cambio di galoppo per più di una falcata è una penalità da 1 punto. Si applica fino ad 1/4 di circonferenza e diventa cumulativa dopo quel punto.
  - b)** viene applicato 1/2 punto di penalità per un ritardo di una falcata ogni volta in cui il cambio è richiesto dalla descrizione del pattern.
- 11.** 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.
- 12.** Si applica 1/2 punto di penalità per ogni ottavo di spin

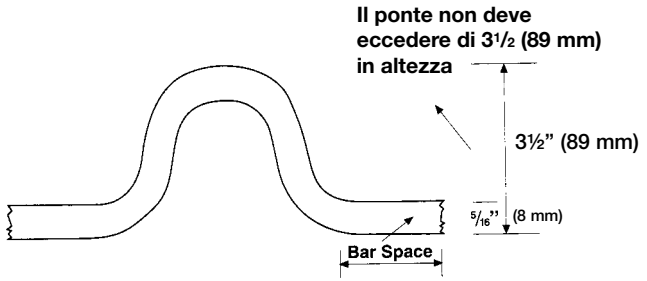
in più o in meno; si applica 1 punto per ogni quarto di spin in più o in meno.

- 13.** 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
- 14.** 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)
- 15.** I giudici non possono consultarsi per discutere le penalità oppure lo score della manovra prima di aver annunciato il loro punteggio. Se vi è una penalità "importante" (qual'è un no score, uno 0 oppure 5 punti) non chiara, il giudice indicherà il suo punteggio chiedendo di tenerlo sospeso fino a quando non potrà vedere il video durante il seguente passaggio del trattore **o il prima possibile**. La penalità risultata chiara in video, deve venire applicata. Se non c'è penalità, verrà annunciato il punteggio già dichiarato dal giudice. Il giudice non potrà cambiare il punteggio dopo aver visto il video. Il video potrà essere utilizzato solo nel caso in cui il giudice è certo che tutti i percorsi siano stati filmati.
- 16.** Il giudice potrà squalificare un concorrente dalla gara quando questo si dimostra maleducato oppure manca di rispetto tale da rendere se stesso o lo show non professionale.
- 17.** Tutti cavalieri devono scendere da cavallo e togliere l'imboccatura subito dopo aver effettuato il percorso. Il cavallo deve essere presentato e l'imboccatura mostrata dal cavaliere o da un suo rappresentante. Il cavallo e l'attrezzatura dovranno essere controllati dal giudice designato in arena o in prossimità di questa. In caso tale giudice denoti un no score il cavaliere, il suo rappresentante, trainer o tutore possono accettare il no score e permettere al giudice di riferimento di far cambiare il punteggio su tutti gli score cards o chiamare gli altri giudici in conferenza. Nel caso un cavaliere youth non sia accompagnato da un genitore/tutore o trainer si desumerà che le

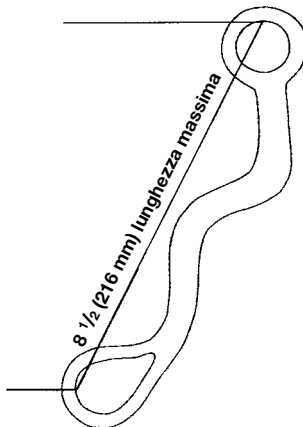
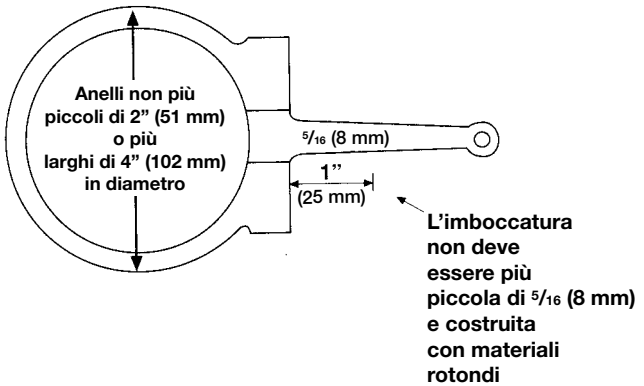
parti siano a conoscenza di questa regola e concorderanno con la decisione del cavaliere. Se richiesto il giudice al controllo consulterà gli altri giudici il più presto possibile. Non accettare questa regola farà risultare il punteggio un "no score".

- 18.** Il giudice potrà essere la sola persona responsabile nello stabilire se un concorrente ha completato correttamente il pattern come prescritto.
- 19.** Un cavaliere o un proprietario, nelle rispettive classi, possono richiedere un review delle major penalty che sono state applicate (si intende penalty score 0 e 5 punti di penalità). I giudici possono accettare o negare la richiesta. Se la richiesta viene accettata bisogna accertarsi che tutta la classe sia stata ripresa da un video operatore ufficiale. La richiesta deve essere fatta non più tardi di 30 minuti dopo l'ultimo percorso della classe della giornata e prima che i giudici abbiano lasciato il terreno di gara per quel giorno. Nel caso di una classe che si svolge in più sezioni suddivise in più giornate, saranno resi ufficiali i punteggi di ogni giornata 30 minuti dopo l'ultimo percorso di ogni sezione giornaliera. Il cavaliere e il proprietario non devono avere diretto contatto con i giudici durante questo processo. La richiesta va fatta allo steward dello show, allo show representative o se necessario dallo Show manager che sottometteranno questa richiesta ai giudici.
- 20.** La NRHA autorizza il giudice di permettere al concorrente di ripetere un percorso nel caso in cui, per ragioni fuori dal controllo del cavaliere, il pattern non sia stato completato. Nel caso in cui venga concesso al concorrente di ripetere il percorso, il giudice deve comunicare la sua decisione al rappresentante NRHA oppure al Comitato Organizzatore nel più breve tempo possibile.
- 21.** L'NRHA Judges Committee valuterà le richieste individuali dei cavalieri riguardanti l'uso di aiuti durante la loro esibizione. Nel caso in cui a un individuo siano stati garantiti speciali privilegi, esso dovrà richiedere questi privilegi per iscritto e deve consegnarne una copia allo show committee ogni qualvolta entrerà in gara. Lo show Committee dovrà presentare questi privilegi al giudice così come il numero di entrata e il numero di testiera del cavaliere prima che la classe abbia inizio.

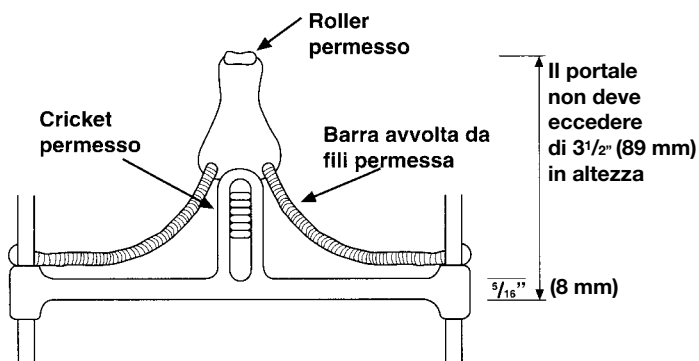
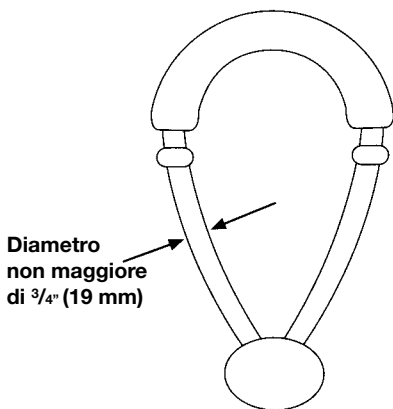
**Figura #1 - Morsi**



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

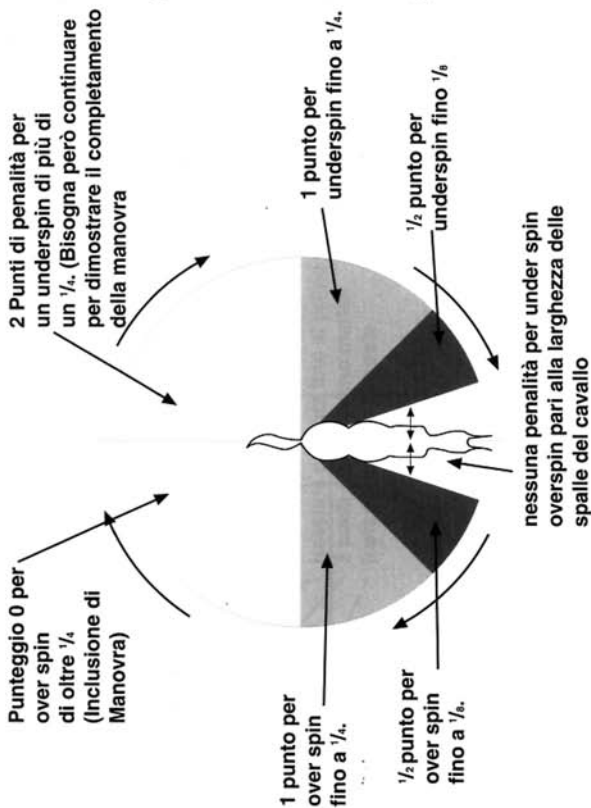


**Figura #2 - Morsi**



**Barra dell'imboccatura non deve avere un  $\varnothing$  minore  $\frac{5}{16}$ " (8 mm) e non deve essere avvolta da fili**

**Figura #3A - Over/Under Spin**



**Figura #3B**

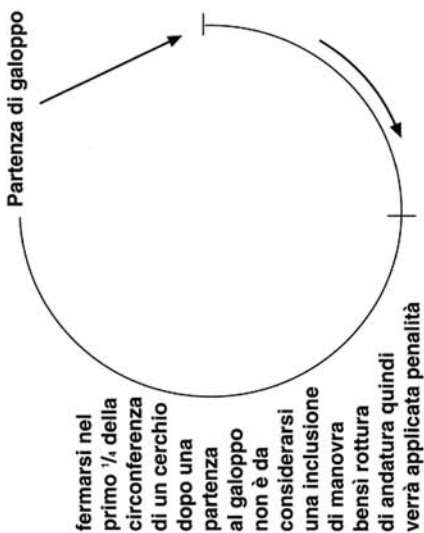
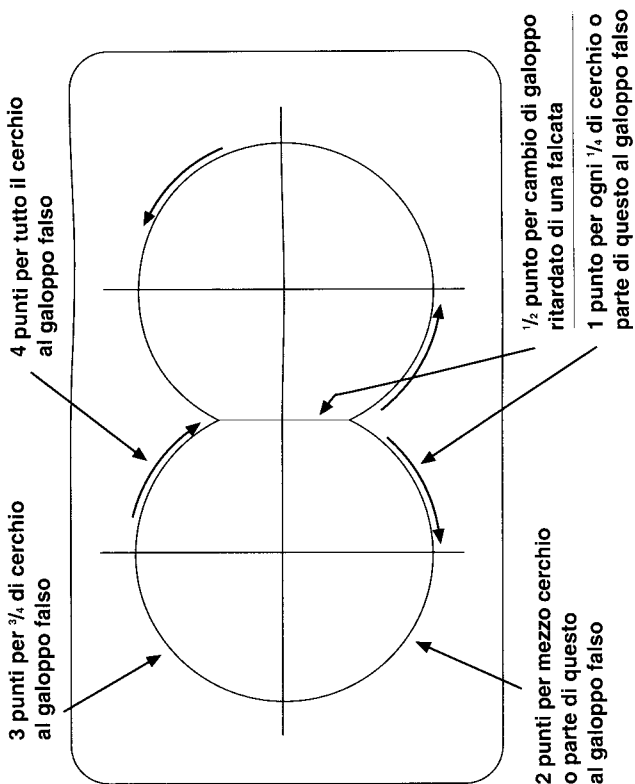


Figura #4 - Galoppo errato/Cambio ritardato



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

Figura #5 - Trotto

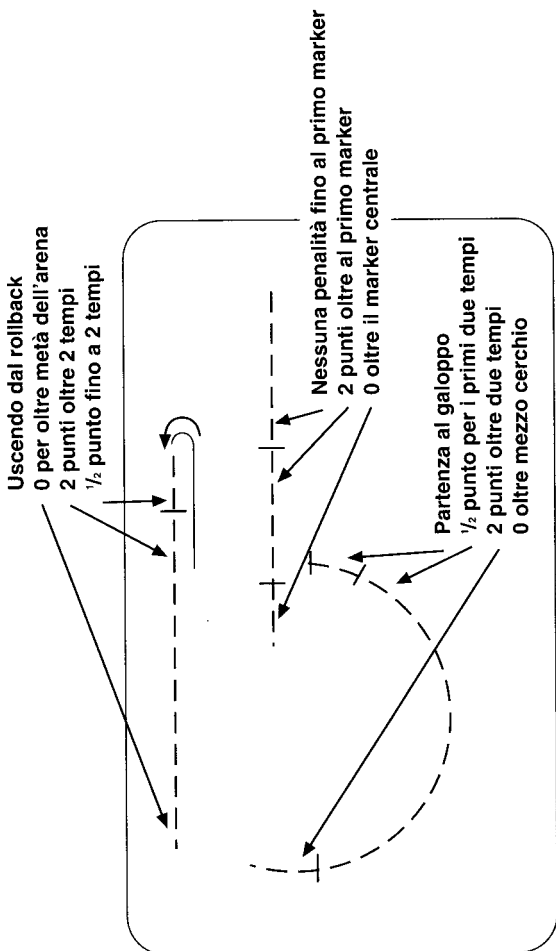
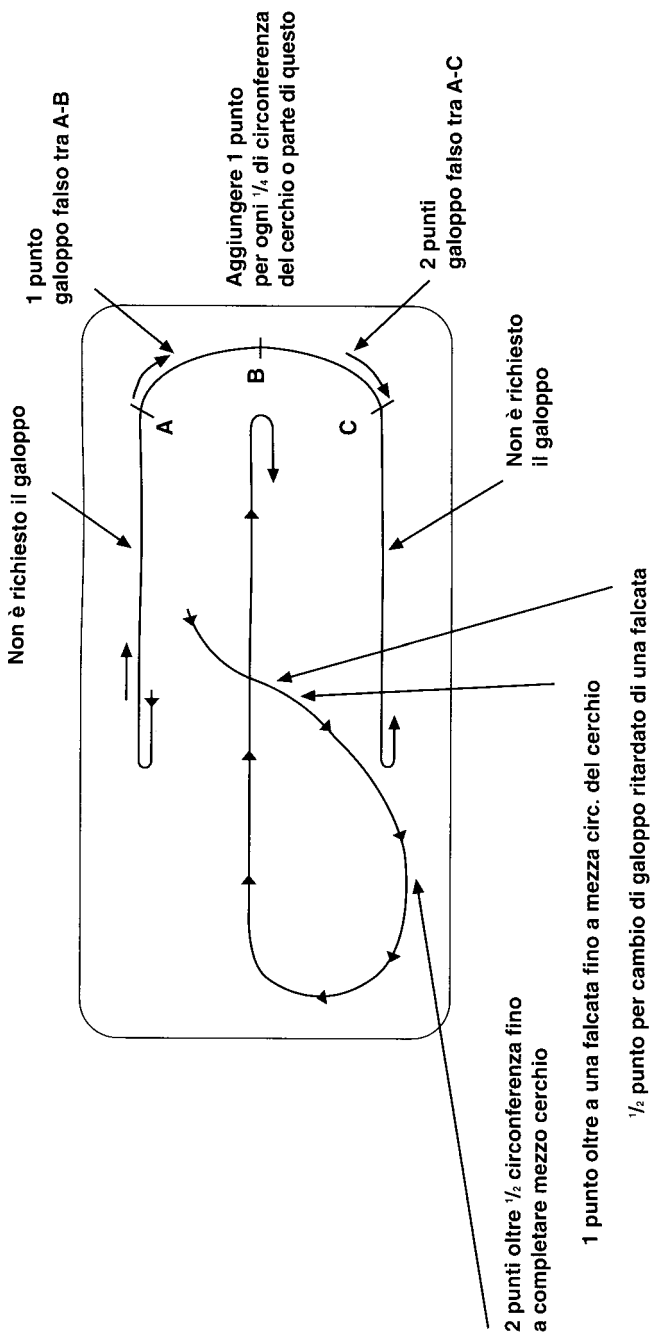


Figura #6 - falso nel semicerchio da A a C



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

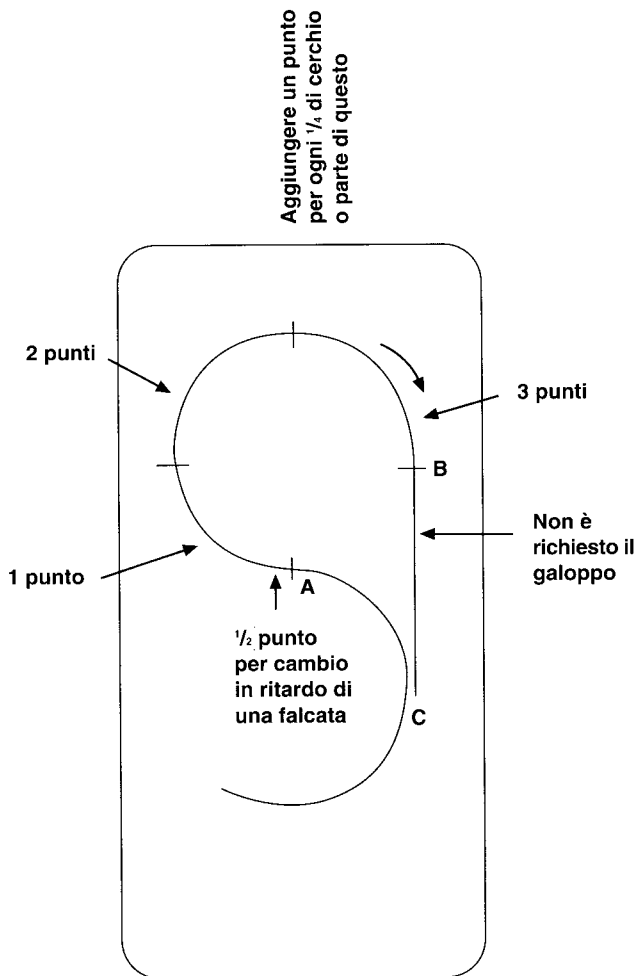


Figura #8 Esempio di uno Score Card

**NRHA JUDGE SCORE CARD** Judge / \_\_\_\_\_

Event \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_ Class \_\_\_\_\_ Pattern \_\_\_\_\_ 4

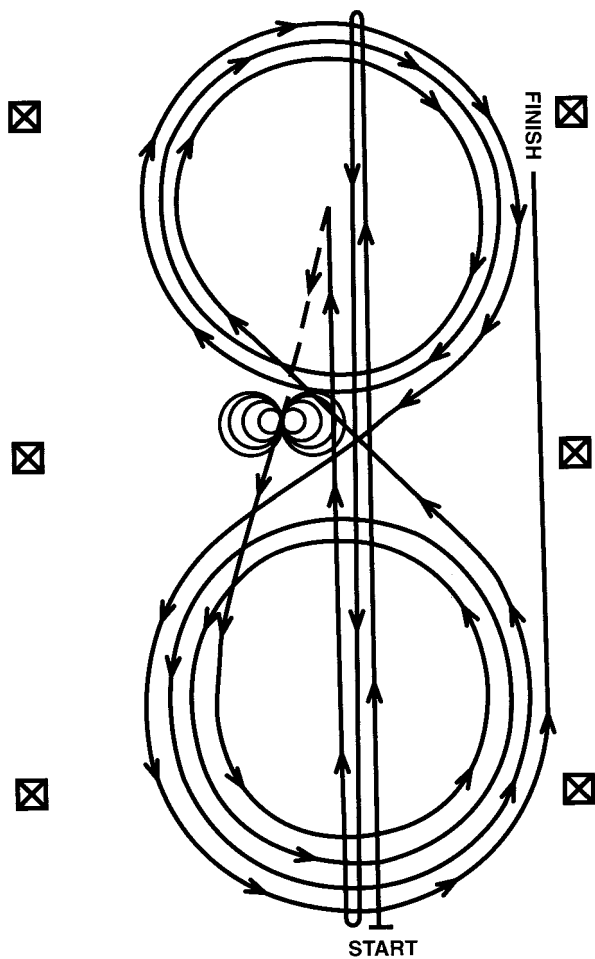
**MANEUVER SCORES:** -1 1/2 Extremely Poor -1 Very Poor -1/2 Poor 0 Correct +1/2 Good +1 Very Good +1 1/2 Excellent

DRAW	DRAW	MANEUVER DESCRIPTION	MANEUVER								PENALTY TOTAL	SCORE	
			1	2	3	4	5	6	7	8			
1	256	SCORE	0	+1/2	+1/2	-1/2	0	+1/2	+1/2	+1/2	+1/2	1 1/2	70 1/2
		PENALTY	1/2										
2	143	SCORE	+1/2	0	-1	-1/2	0	+1/2	0	0	0	0	0
		PENALTY				0							
3	210	SCORE	+1/2	+1/2	+1	+1	+1	0	+1/2	+1/2	+1/2	1	74 1/2
		PENALTY		1/2		1/2							
4	178	SCORE											
		PENALTY											
5	120	SCORE											
		PENALTY											

**PATTERNS UFFICIALI  
N.R.H.A.**

*The National Reining Horse Association has granted permission for reproduction of the 2011 Patterns as published and copyright in the 2011 NRHA Handbook.*

# PATTERN # 1

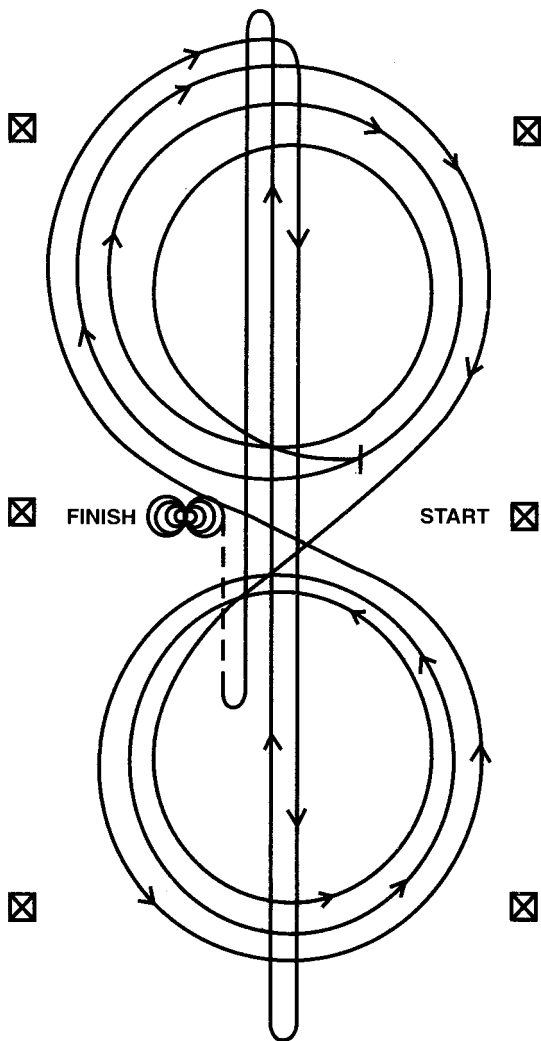


## PATTERN 1

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

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

# PATTERN # 2



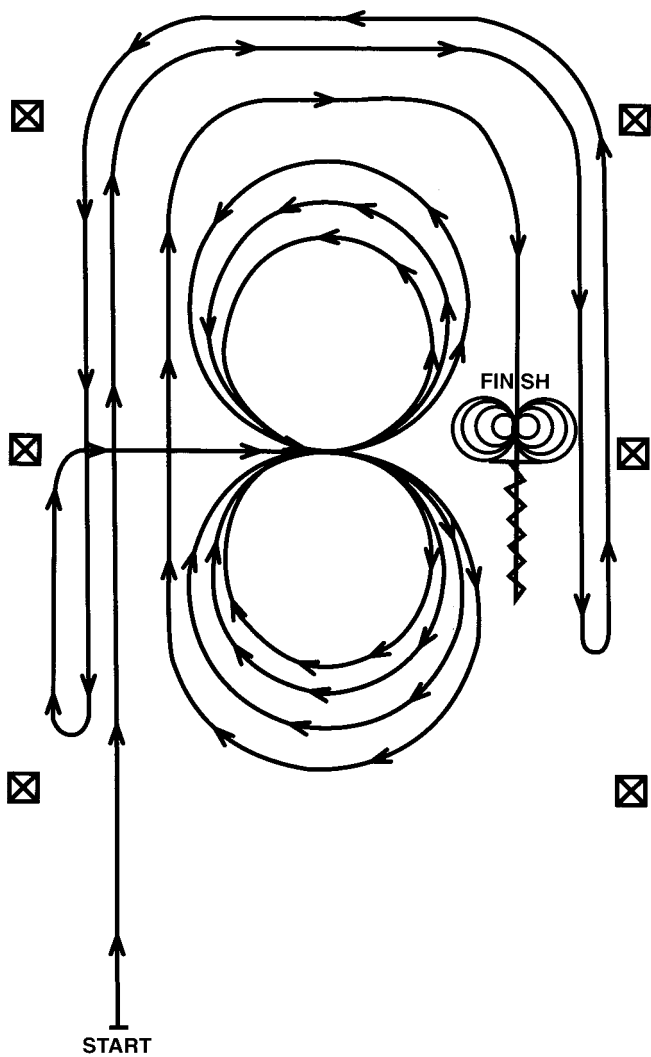
## PATTERN 2

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

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

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

# PATTERN # 3



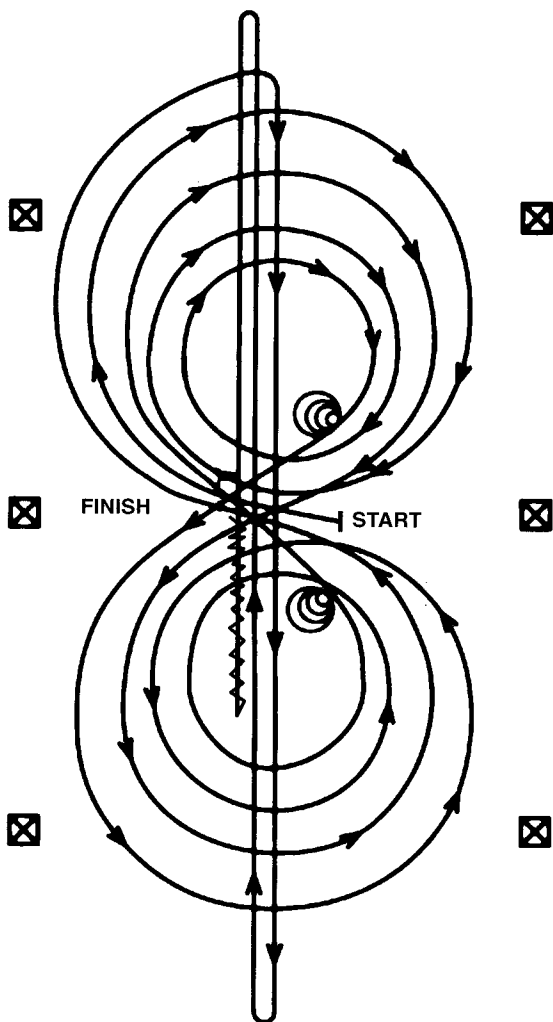
## PATTERN 3

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

Esitare per dimostrare il completamento del percorso. Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

*N.B. la NRHA non richiede un particolare galoppo sui percorsi rettilinei.*

# PATTERN # 4



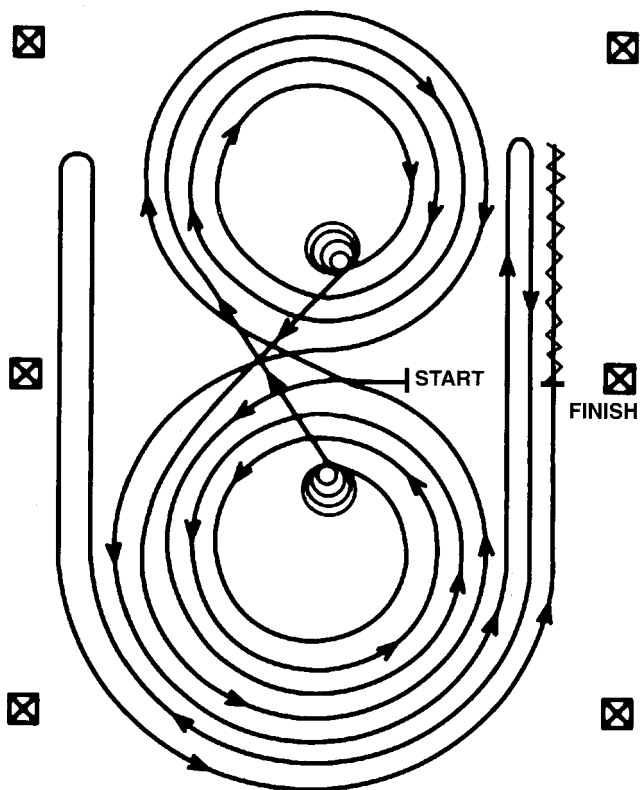
## PATTERN 4

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

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

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

# PATTERN # 5



## PATTERN 5

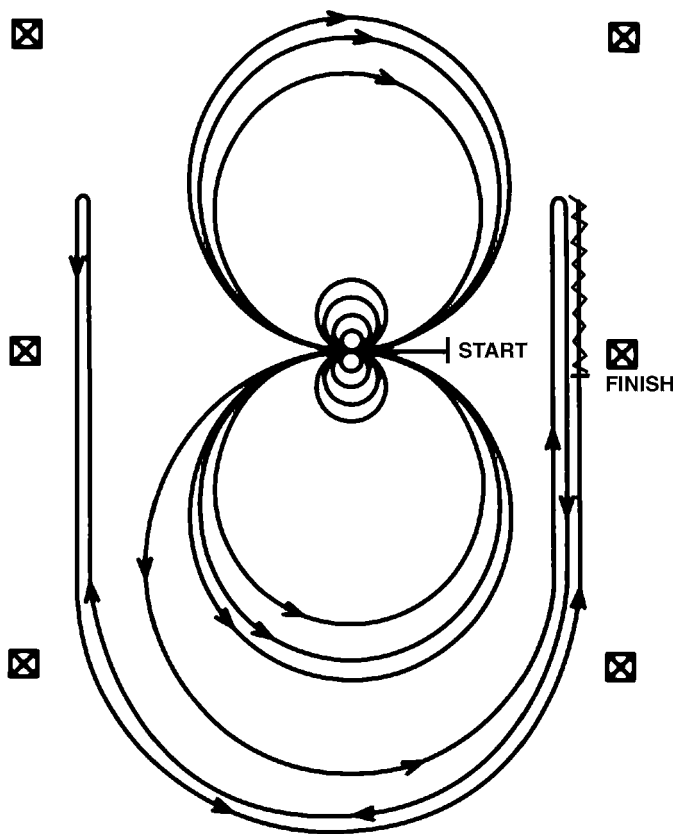
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1) Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi larghi e veloci a sinistra ed uno piccolo e lento sempre a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena
- 2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare
- 3) Galoppo a mano destra. Completare due cerchi 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) Galoppo sinistro e fare una figura larga e veloce a forma di 8.
- 6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un roll back verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.\*
- 7) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena. Passato il marker mediano fare un roll back verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.
- 8) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

\*Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.

# PATTERN # 6



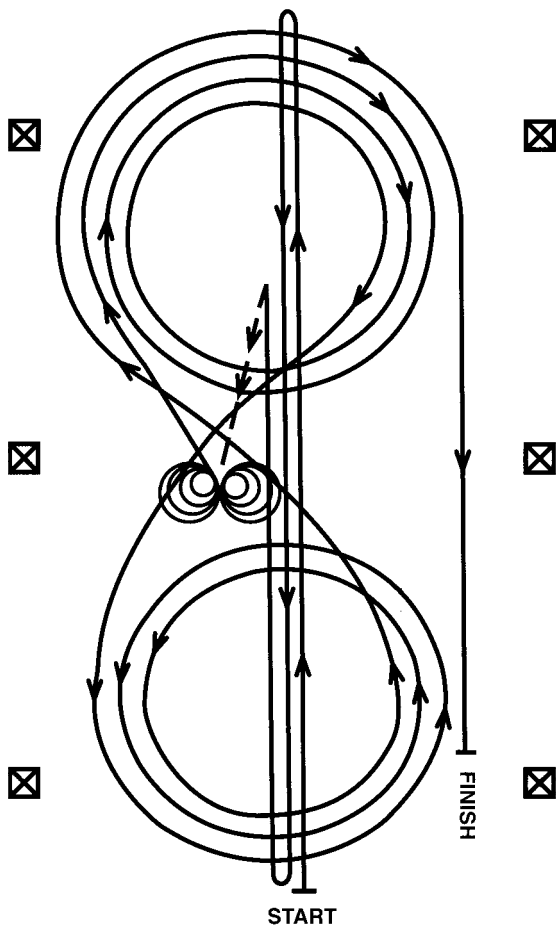
## PATTERN 6

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

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

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

# PATTERN # 7



## PATTERN 7

- 1) Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker. Fare un roll back a sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.
- 2) Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un roll back destro per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.
- 3) Galoppare verso il lato opposto, oltrepassare il marker mediano e fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena o per almeno 3 mt. ed esitare.
- 4) Completare 4 spins destra.
- 5) Completare 4 spins e un quarto a sinistra ed esitare.
- 6) Galoppo a mano destra completare 3 cerchi a destra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di mano (e di galoppo)
- 7) Completare 3 cerchi a sinistra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di mano (e di galoppo).
- 8) Incominciare un cerchio veloce e largo verso destra Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo dell'arena, oltrepassare il marker mediano e fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dalla staccionata.  
Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.



## PATTERN 8

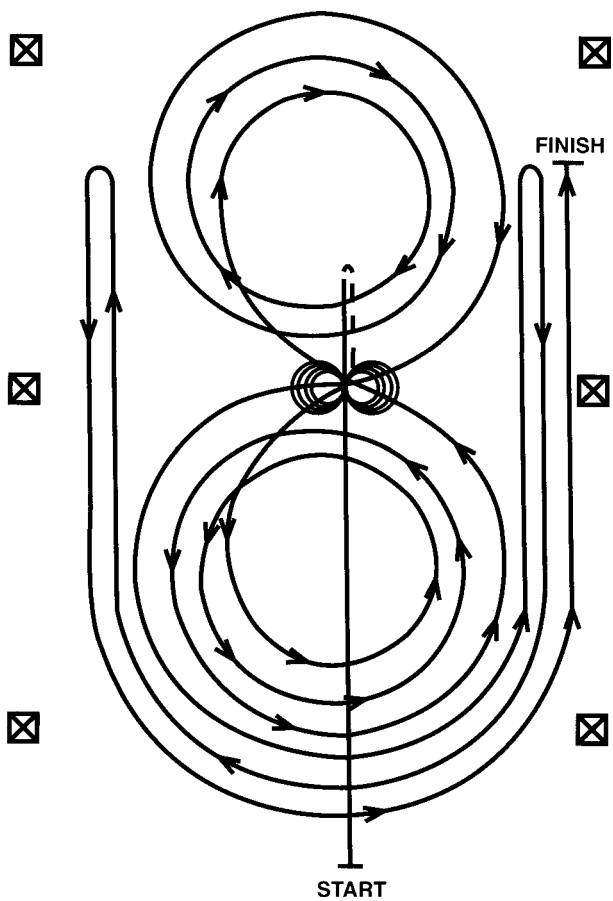
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 1) Completare 4 spins verso sinistra.
- 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 mano 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 mano passando dal centro dell'arena.
- 5) Incominciare un cerchio largo e veloce a destra. Non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.\*
- 6) Continuare al galoppo sulla stessa linea del semicerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo; oltrepassare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un roll back verso destra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.\*
- 7) Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, dritto per il lato lungo passando per il marker mediano, quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare uno sliding stop. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che di è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

\* Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.

# PATTERN # 9



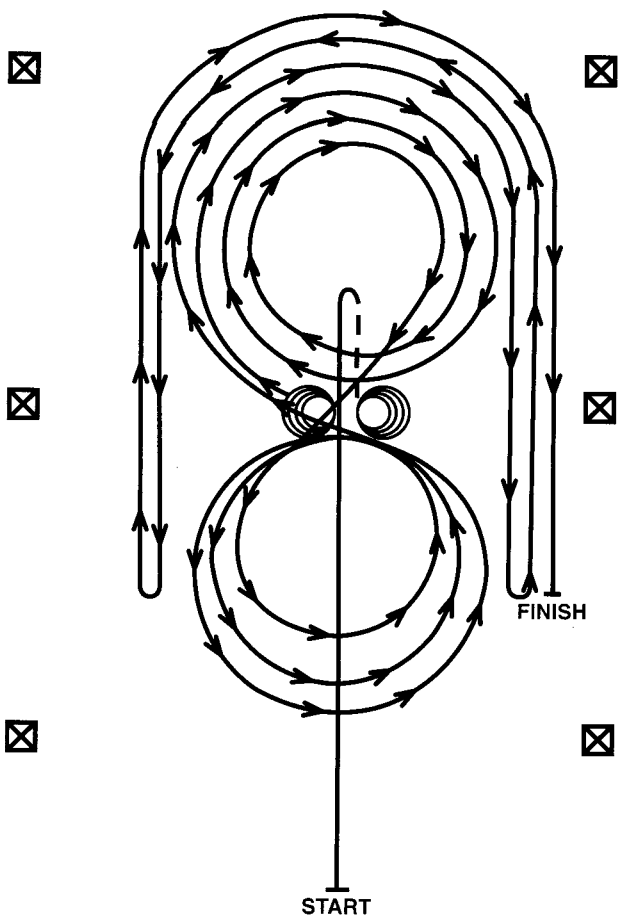
## PATTERN 9

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

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

\* Il cavallo quando effettua il roll back per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.

# PATTERN # 10

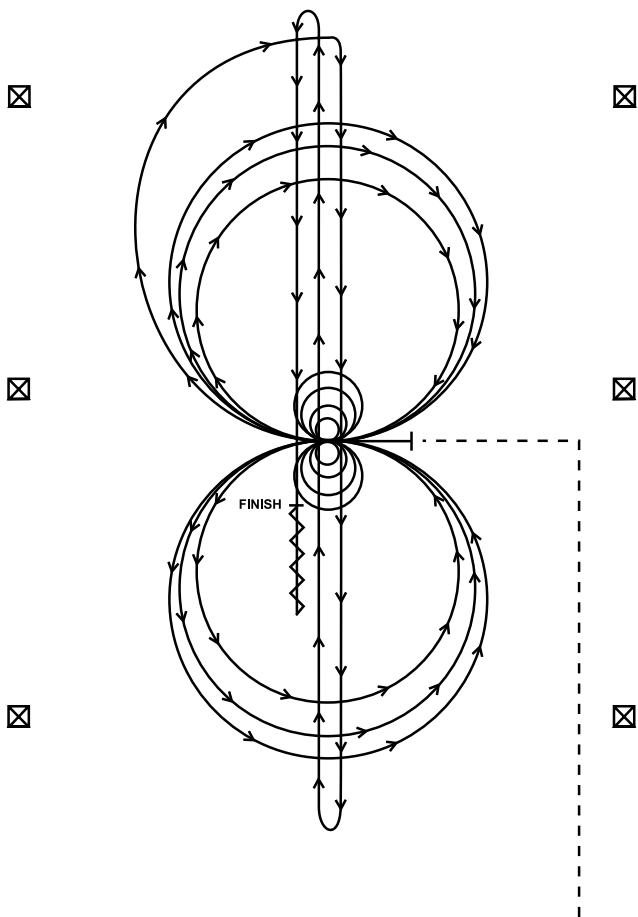


## PATTERN 10

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

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

# PATTERN # 11



## PATTERN 11

I cavalli devono trottare fino al centro dell'arena. Devono fermarsi o essere al passo prima di iniziare il percorso

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

1) completare 4 spin a sinistra. Esitare.

2) completare 4 spin a destra. Esitare.

3) Iniziando a galoppo destro completare 3 cerchi a destra; il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

4) Completare 3 cerchi a sinistra, il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

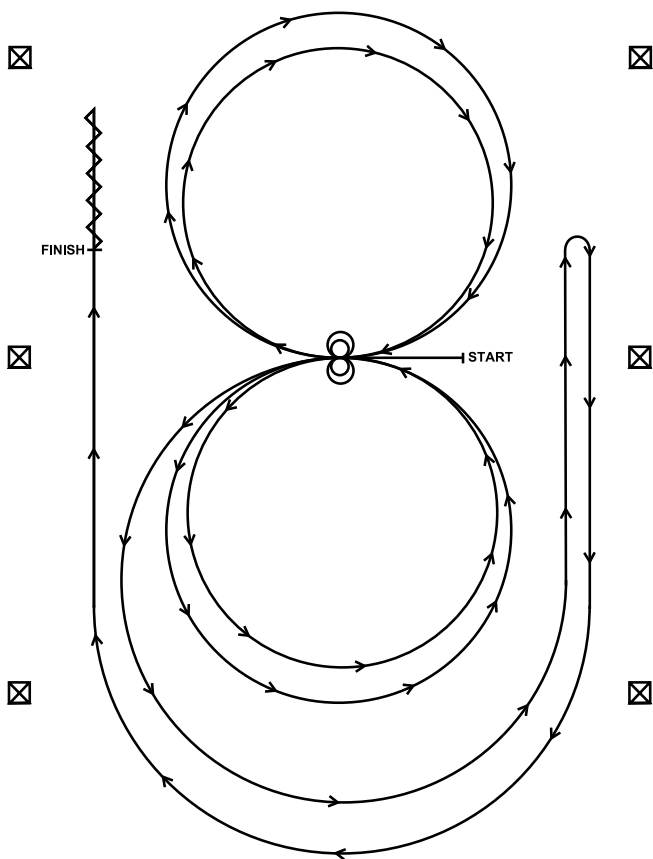
5) Iniziare un cerchio grande verso destra, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il centro dell'arena; oltrepassare il marker finale ed eseguire un rollback verso destra. Non esitare.

6) Galoppare verso il centro della parte opposta dell'arena, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra Non esitare.

7) Galoppare passando il marker centrale ed eseguire uno sliding stop; indietreggiare verso il centro dell'arena o per almeno 3 metri.

Esitare per dimostrare di aver completato il pattern.

# PATTERN # 12



## PATTERN 12

Da usare solo per le classi Youth 10 & Under Short Stirrup

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

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

## Classifica triennale Open stagione agonistica 2011 (ambito regionale)

1	Name	2008	2009	2010	Totale	ValorePremi	Qualifica
2	LENDI GENNARO	29.288,83	52.105,71	46.358,43	127.752,96	42.584,32	OPEN
3	BRUNELLI NICOLA	51.683,36	18.166,00	28.876,53	98.725,89	32.908,63	OPEN
4	ZWEIFEL KELLY	22.945,89	5.337,12	34.194,06	62.477,06	20.825,69	OPEN
5	DALLA POZZA CRISTIAN	8.421,94	22.816,90	28.394,48	59.633,32	19.877,77	OPEN
6	MASSIGNAN STEFANO	15.676,85	23.793,96	18.941,70	58.412,51	19.470,84	OPEN
7	SAPERGIA CODY	0,00	0,00	55.593,34	55.593,34	18.531,11	OPEN
8	GAMPER MARTIN	18.068,46	11.808,76	14.344,08	44.221,30	14.740,43	OPEN
9	RUGGERI MASSIMILIANO	890,81	30.102,67	13.220,07	44.213,54	14.737,85	OPEN
10	BERTOLANI FRANCO	23.917,05	2.043,94	15.611,39	41.572,38	13.857,46	OPEN
11	MEACCI ADRIANO	12.019,51	17.847,48	7.677,49	37.544,48	12.514,83	OPEN
12	BRIGHTENTI DAVIDE	10.638,81	12.611,64	13.400,91	36.651,35	12.217,12	OPEN
13	PREVOSTI GIUSEPPE	12.786,32	12.348,86	10.084,67	35.219,85	11.739,95	OPEN
14	CORDIOLI NICOLA	4.134,76	11.985,30	14.227,51	30.347,57	10.115,86	OPEN
15	CARMIGNANI DARIO	18.784,06	2.061,72	7.814,02	28.659,80	9.553,27	OPEN
16	LATORRE EUGENIO	5.078,13	277,25	21.892,12	27.247,50	9.082,50	OPEN

I seguenti cavalieri per l'anno 2011 potranno partecipare solo alla categoria Open. Tutti coloro che intendessero partecipare a gare regionali IRHA (si fa riferimento agli stranieri che parteciperanno alle ns competizioni) non potranno iscriversi alla categoria Int Open se la media dei punteggi del triennio (gare NRHA e svolte nel proprio paese) supera la media triennale di 9.082,50. Le seguenti categorie non sono valide per gli Special Event approvati NRHA che si svolgeranno in Italia ed in Europa.

Per gli Special Events organizzati da IRHA fare riferimento ai livelli NRHA.

Per le gare All Ages organizzate da IRHA fare riferimento alle categorie NRHA

## Classifica triennale Non Pro stagione agonistica 2011 (ambito regionale)

	Name	2008	2009	2010	Totale	Media Triennale	Qualifica
1	RISSO CLAUDIO	27.625,11	30.161,03	36.152,46	93.938,60	31.312,87	NON PRO/OPEN
2	ANGELUCCI STEFANO	34.259,88	14.726,89	28.567,05	77.553,82	25.851,27	NON PRO/OPEN
3	CASTRUCCI ANDREA	16.361,08	17.359,96	8.697,23	42.418,27	14.139,42	NON PRO/OPEN
4	BONZANO MANUEL	22.445,16	5.678,00	7.119,80	35.242,96	11.747,65	NON PRO/OPEN
5	CORTESI MANUEL	4.135,84	5.446,42	24.276,51	33.858,77	11.286,26	NON PRO/OPEN/YOUTH
6	BARTOLETTI CHIARA	12.574,35	6.612,30	7.405,03	26.591,67	8.863,89	NON PRO/OPEN/YOUTH
7	RONDANINA MATTEO	1.856,67	20.452,93	3.946,23	26.255,83	8.751,94	NON PRO/OPEN
8	TOSCANI ROCCO	18.299,52	6.141,99	0,00	24.441,52	8.147,17	NON PRO/OPEN
9	ZAGARIA ANTONIO	12.263,61	4.574,95	1.502,67	18.341,23	6.113,74	NON PRO/OPEN
10	MASI DE VARGAS GIOVANNI	1.205,35	12.780,12	3.074,47	17.059,94	5.686,65	NON PRO/OPEN/YOUTH
11	RINNER KARL	12,16	1.281,05	15.286,61	16.579,82	5.526,61	NON PRO/OPEN
12	CARRARINI GABRIELE	9.308,62	1.943,83	5.143,67	16.396,11	5.465,37	NON PRO/OPEN
13	DE IULIO FABIO	1.013,28	9.471,13	5.634,40	16.118,81	5.372,94	NON PRO/OPEN
14	POLLARINI ALESSANDRO	2.994,38	9.314,71	2.832,74	15.141,83	5.047,28	NON PRO/OPEN
15	COLOMBO CLAUDIO	12.541,23	1.107,00	0,00	13.648,23	4.549,41	NON PRO/OPEN

I seguenti cavalieri per l'anno 2011 potranno partecipare solo alla categoria Non Pro. Tutti coloro che intendessero partecipare a gare regionali IRHA (si fa riferimento agli stranieri che parteciperanno alle ns competizioni) non potranno iscriversi alla categoria Int non Pro se la media dei punteggi del triennio (gare NRHA e svolte nel proprio paese) supera la media triennale di 4.549,41. Le seguenti categorie non sono valide per gli Special Event approvati NRHA che si svolgeranno in Italia ed in Europa.

Per gli Special Events organizzati da IRHA fare riferimento ai livelli NRHA.

Per le gare All Ages organizzate da IRHA fare riferimento alle categorie NRHA

# CALENDARIO GARE REINING 2011

MESE	DATA	LOCALITA'	ORG.	REGIONE	NOME SHOW	TELEFONO	SITO INTERNET	Added totale	
MARZO	4-6	LE ARENE - CORROPOLI - TE	ARAMM	ABRUZZO/MOLISE/MARCHE	1 TAPPA REGIONALE	335-5686827	www.aramm.it	€ 2.000,00	
	8-13	MANERBIO - BS	LR	LOMBARDIA	1 TAPPA REG. + WINTER 4	339-5754859	www.lombardiareining.it	€ 2.600,00	
	8-13	MANERBIO - BS	APER	EMILIA-ROMAGNA	1 TAPPA REGIONALE	335-6933552	www.associazionearer.com	€ 1.600,00	
	19-20	LO SCIAIATTOLO - PONTEDERA	TRHA	TOSCANA	1 TAPPA REGIONALE	334-8899530	www.trha.it	€ 2.400,00	
	20	COUNTRY WESTERN HOUSE - ALCAMO - PA	ARS	SICILIA	1 TAPPA REGIONALE	329-4280013	www.siciliareining.com		
	27-2/04	<b>KREUTH - GERMANIA</b>			<b>FUTURITY EUROPEO NRHA</b>				
APRILE	3	SEDE DA DEFINIRE	ACRP	PUGLIA	1 TAPPA REGIONALE	349-7636314	www.reiningpuglia.it		
	7-10	SEDE DA DEFINIRE	LRHA	LAZIO	1 TAPPA REGIONALE	339-3438712	www.trha.it		
	10	RAYA RANCH c/o S.I.S.A. - CATANIA	ARS	SICILIA	2 TAPPA REGIONALE	329-4280013	www.siciliareining.com		
	12-17	MANERBIO - BS	LR	LOMBARDIA	1 TAPPA REGIONALE	339-5754859	www.lombardiareining.it	€ 2.600,00	
	12-17	MANERBIO - BS	APER	EMILIA-ROMAGNA	1 TAPPA REGIONALE	335-6933552	www.associazionearer.com	€ 1.600,00	
	15-17	MANERBIO - BS	ARTA	TRENTINO A. ADIGE	1 TAPPA REGIONALE				
	15-17	LE ARENE - CORROPOLI - TE	ARAMM	ABRUZZO/MOLISE/MARCHE	2 TAPPA REGIONALE	335-5686827	www.aramm.it	€ 2.000,00	
	17	LE ARENE - CORROPOLI - TE	ACCR	CAMPANIA	1 TAPPA REGIONALE	347-4054581	www.toreloqh.it		
	16-17	LA PESCHIERA OH - CALLUSO	APCR	PIEMONTE	1 TAPPA REGIONALE	348-7415417	www.apcrlt	€ 2.000,00	
	16-17	PORTOGUARO	AVCR	VENETO/FRIULI	1 TAPPA REGIONALE	329-1786555	www.avcrlt		
	30-1/5	LO SCIAIATTOLO - PONTEDERA	TRHA	TOSCANA	2 TAPPA REGIONALE	334-8899530	www.trha.it	€ 2.400,00	
	MAGGIO	1	SEDE DA DEFINIRE	ACRP	PUGLIA	2 TAPPA REGIONALE	349-7636314	www.reiningpuglia.it	
		07-14	<b>REGGIO EMILIA</b>	<b>IRHA</b>	<b>NAZIONALE</b>	<b>DERBY NRHA - IRHA</b>	<b>0521-819151</b>	<b>www.trha.com</b>	<b>\$ 150,000</b>
		22	FOR EVER HORSES (CS)	ACRC	CALABRIA	1 TAPPA REGIONALE	328-0026766		€ 2.000,00
		27-29	PESARO	ARAMM	ABRUZZO/MOLISE/MARCHE	3 TAPPA REGIONALE	335-5686827	www.aramm.it	
27-29		SEDE DA DEFINIRE	LRHA	LAZIO	2 TAPPA REGIONALE	339-3438712	www.trha.it		
28-29		PORTOGUARO	AVCR	VENETO/FRIULI	2 TAPPA REGIONALE	329-1786555	www.avcrlt		
28-29		LA PESCHIERA OH - CALLUSO	APCR	PIEMONTE	2 TAPPA REGIONALE + NRHA	348-7415417	www.apcrlt	€ 2000 +\$ 15000	
29		RANCH ROEN - AMBLAR - TN	ARTA	TRENTINO A. ADIGE	2 TAPPA REGIONALE	339-5026924			
29		SEDE DA DEFINIRE	ACCR	CAMPANIA	2 TAPPA REGIONALE	347-4054581	www.toreloqh.it		
29		C.I.I MANDORLJ - RAGUSA	ARS	SICILIA	3 TAPPA REGIONALE	329-4280013	www.siciliareining.com		

MESE	DATA	LOCALITA'	ORG.	REGIONE	NOME SHOW	TELEFONO	SITO INTERNET	Added totale	
GIUGNO	3-5	CASTELNUOVO BELBO - AT	NRHA	CALABRIA	23 CLASSIC	0521-819151	www.itrha.com		
	5	FOR EVER HORSES (CS)	ACRC	TOSCANA	2 TAPPA REGIONALE	328-0026766	www.itrha.it	€ 2.400,00	
	11-12	LO SCOCIATTOLO - PONTEDERA	TRHA	PUGLIA	3 TAPPA REGIONALE	334-8899530	www.reiningpuglia.it		
	12	SEDE DA DEFINIRE	ACRP	LOMBARDIA	3 TAP REG. + MEMORIAL STURLA	349-7636314	www.lombardiareining.it	€ 2.600,00	
	14-19	MANERBIO - BS	LR	EMILIA-ROMAGNA	3 TAPPA REGIONALE	339-5754859	www.associazionearer.com		
	15-19	MANERBIO - BS	ARER	ABRUZZO/MOLISE/MARCHE	MATURITY REG. + 4 TAPPA REG.	335-6933552	www.aramm.it	€ 10000 + € 2000	
	17-19	LE ARENE - CORROPOLI - TE	ARAMM	VENETO/FRIULI	3 TAPPA REGIONALE	335-5686827	www.avcrit		
	19	MANERBIO - BS	AVCR	SICILIA	4 TAPPA REGIONALE	329-1786555	www.siciliareining.com		
	19-26	PATTI'S STABLE - SCARA - PA	ARS		DERBY TEDESCO	329-4280013	www.nrha.de		
	25-26	KREUTH - GERMANIA	LRHA	LAZIO	3 TAPPA REGIONALE	339-3438712	www.itrha.it		
	25-26	SEDE DA DEFINIRE	APCR	PIEMONTE	3 TAPPA REGIONALE	348-7415417	www.apcrit	€ 2.000,00	
	25-26	LA PESCHIERA OH - CALLUSO			EUROPEAN NRHA CH+CS CLASSIC	+41 79 5004886	www.cs-ranch.eu		
	30-03/07	CS RANCH - SVIZZERA							
	LUGLIO	2-3	LO SCOCIATTOLO - PONTEDERA	TRHA	TOSCANA	4 TAPPA REG. + DERBY REG.	334-8899530	www.itrha.it	€ 2.400,00
		2-3	SEDE DA DEFINIRE	LRHA	LAZIO	4 TAPPA REGIONALE	339-3438712	www.itrha.it	
		3	STAVA RANCH ELZERILLO TN	ARTA	TRENTINO A. ADIGE	3 TAPPA REGIONALE	334-3535108	Luca Zeni	
		3	TORRELO OH - BN	ACRC	CAMPANIA	3 TAPPA REGIONALE+ MEMORIAL DOMENICO SERGIO	347-4054581	www.torelloch.it	€ 3.000,00
		3	SEDE DA DEFINIRE	ACRP	PUGLIA	4 TAPPA REGIONALE	349-7636314	www.reiningpuglia.it	
		10	COUNTRY WESTERN HOUSE - ALCAMO - PA	ARS	SICILIA	5 TAPPA REG. + MATURITY REG.	329-4280013	www.siciliareining.com	
12-17		LE ARENE - CORROPOLI - TE	ARAMM	ABRUZZO-MARCHE-MOLISE	MATURITY NRHA IRHA				
24		FOR EVER HORSES (CS)	ACRC	CALABRIA	3 TAPPA REGIONALE	328-0026766		€ 2.000,00	
28-31		AUSTRIA			FBI EUROPEAN CHAMP.				
30-31		LA PESCHIERA OH - CALLUSO	APCR	PIEMONTE	4 TAPPA REGIONALE	348-7415417	www.apcrit		
30-31		PADOVA	AVCR	VENETO/FRIULI	4 TAPPA REGIONALE	329-1786555	www.avcrit		
AGOSTO		2-7	MANERBIO - BS	LR	LOMBARDIA	4 TAPPA REGIONALE	339-5754859	www.lombardiareining.it	€ 2.600,00
		2-7	MANERBIO - BS	ARER	EMILIA-ROMAGNA	4 TAPPA REGIONALE	335-6933552	www.associazionearer.com	€ 1.600,00
		7	FOR EVER HORSES (CS)	ACRC	CALABRIA	4 TAPPA REGIONALE	328-0026766		
		7	RANCH COFLARI - MENDOLA - RUFFRE	ARTA	TRENTINO A. ADIGE	4 TAPPA REGIONALE	335-434161		
		12-15	STAFFOLI OH - AGNONE	ARAMM	ABRUZZO/MOLISE/MARCHE	5 TAPPA REG. + TROPHY	335-5686827	www.aramm.it	€ 2000 + 3400

MESE	DATA	LOCALITA'	ORG.	REGIONE	NOME SHOW	TELEFONO	SITO INTERNET	Added totale
	21	HORSE MOUNTAIN STABLE - EORES - BZ	ARTA	TRENTINO A. ADIGE	5 TAPPA REGIONALE	348-2680888	www.lombardiareining.it	€ 2.600,00
	23-28	MANERBIO - BS	LR	LOMBARDIA	5 TAPPA REGIONALE	339-5754859	www.assoziazionearere.com	€ 1.600,00
	23-28	MANERBIO - BS	ARER	EMILIA-ROMAGNA	5 TAPPA REGIONALE	335-6933552	www.avcrit	
	26-28	PORTOGUARO	AVCR	VENETO/FRIULI	FUTURITY REG. + 4 TAPPA REG.	329-1786555		
	29-04/09	AUSBURG		NRHA	AMERICANA AUSBURG			
<b>SETTEMBRE</b>	2-4	LO SCIOIATTOLO - PONTEDERA	TRHA	TOSCANA	5 TAPPA REGIONALE	334-8899530	www.itha.it	€ 2.400,00
	3-4	SEDE DA DEFINIRE	LRHA	LAZIO	5 TAPPA REGIONALE	339-3438712	www.itha.it	
	<b>10-17</b>	<b>MANERBIO - BS</b>	<b>IRHA-NRHA</b>		<b>DERBY EUROPEO + PREFUT.</b>	<b>0521-819151</b>	<b>www.itha.com</b>	<b>\$ 120.000</b>
	23-25	LE ARENE - CORROPOLI - TE	ARAMM	ABRUZZO/MOLISE/MARCHE	6 TAPPA REGIONALE	335-5686827	www.aramm.it	€ 2.000,00
	25	SEDE DA DEFINIRE	ACCR	CAMPANIA	4 TAPPA REGIONALE	347-4054581	www.torelloqh.it	
	25	AZ.AGR.FERRAROL - TREMOL - TN	ARTA	TRENTINO A.ADIGE	6 TAPPA REGIONALE	335-8018336		
	25	SEDE DA DEFINIRE	ACRP	PUGLIA	5 TAPPA REGIONALE	349-7636314	www.reiningpuglia.it	
	26-2/10	MANERBIO - BS	LR	LOMBARDIA	6 TAP. REG. +FUTURITY LOMB.	339-5754859	www.lombardiareining.it	€ 2600+€10000
	26-2/10	MANERBIO - BS	ARER	EMILIA-ROMAGNA	6 TAPPA REGIONALE	335-6933552	www.assoziazionearere.com	€ 1.600,00
<b>OTTOBRE</b>	1-2	SEDE DA DEFINIRE	LRHA	LAZIO	6 TAPPA REGIONALE	339-3438712	www.itha.it	
	1-2	LA PESCHIERA OH - CALLUSO	APCR	PIEMONTE	5 TAP. REG. +FUTURITY APCR	348-7415417	www.apcrit	€ 2.000,00
	2	STAR RANCH c/o S.I.S.A. - CATANIA	ARS	SICILIA	6 TAPPA REG. + FUTURITY REG.	329-4280013	www.siciliareining.com	
	7-13	KREUTH GERMANIA			FUTURITY TEDESCO		www.nrha.de	
	8-9	LO SCIOIATTOLO - PONTEDERA	TRHA	TOSCANA	6 TAP. REG. + FUT. R. + MAT. R.	334-8899530	www.itha.it	€ 2.400,00
	14-15	MILANO CAVALLI						
	15-16	PORTOGUARO	AVCR	VENETO/FRIULI	FREESTYLE + 5 TAPPA REG.	329-1786555	www.avcrit	
	16	TORRELO OH	ACCR	CAMPANIA	5 TAPPA REGIONALE	347-4054581	www.torelloqh.it	
	21-23	LA PESCHIERA OH - CALLUSO	APCR	PIEMONTE	6 TAP. REG. + TROPHY	348-7415417	www.apcrit	€ 2.000,00
<b>NOVEMBRE</b>	<b>5-12</b>	<b>MANERBIO-BS</b>			<b>FUTURITY NRHA-IRHA-IRHBA</b>	<b>0521-819151</b>	<b>www.itha.com</b>	
	24-3/12	OKLAHOMA			FUTURITY NRHA		www.nrha.com	

Tutti i programmi riferiti alle gare nazionali saranno pubblicati sul sito ([www.itha.com](http://www.itha.com)) nella sezione programmi gare.

Per i programmi delle associazioni regionali Vi preghiamo di fare riferimento al sito internet di ogni singola associazione o chiamare al numero telefonico corrispondente. Ogni qualvolta ci sarà comunicato un cambiamento provvederemo a pubblicarlo sul nostro sito.

**ARAMM** - Associazione Reining Abruzzo-Marche-Molise

c/o River Ranch Contrada da Collerenti (TE)

Presidente: Ferruccio Bucci - Segreteria: Daniela Muzi 335-5686827 - tel./fax 0734-871155

e-mail: dany.muzi@hotmail.it

**ACCR** - Associazione Campana Cavallo Reining

c/o Vincenzo Caracciolo - Via Chiaia, 138 - 80131 NAPOLI

Presidente: V. Caracciolo - tel./fax 081400377 - cell. 348/3308669

Segreteria: cell. 347/4054581 - fax 081400337

e-mail: danielalukacs@hotmail.com

**ACRC** - Associazione Calabria Reining

Via Vico I Rizzuti, 9 - 87050 COLOSIMI CS

Presidente: Fabio Apa - Segreteria: Fabio Apa - cell. 328-0026766

e-mail: maletta@libero.it

**ARER** - Associazione Reining Emilia Romagna

Via Dei Laghetti, 1 - 47046 MISANO RN

Presidente: Luca Minarelli - cell. 335-444821 - fax 053266483

Segreteria: Paolo Muccini tel. 0541610726 - fax 0541610726 - cell. 335-6933552

e-mail: mucchini@guest.net - sito: www.associazionearer.com

**LRHA** - Associazione Laziale Cavallo Reining

Via della Pisana 47-49A - 00163 ROMA

Presidente: Carlo Neccia - 328-9720556 - 06-61697978 - fax 06-61697140

Segreteria: Caterina Zumbè - cell. 339-3438712

e-mail: katia.zumbe@lrha.it - info@lrha.it - sito: www.lrha.it

**LR** - Associazione Lombardia Reining

Via degli Aceri, 2 - 21010 Gallarate VA

Presidente: Antonio Vercesi - tel. 0385-44182

Segreteria: tel. 339.5754859 - fax 0331.223994

e-mail: info@lombardiareining.it - sito: www.lombardiareining.it

**APCR** - Associazione Piemontese Cavallo Reining

c/o ClimaSystem Via dei Mulini, 9 10015 IVREA - TO

Presidente: Antonio Pascarella - 348-2641279

Segreteria: Patrizia Pascarella tel. 348-7415417 - fax 0125-424361

e-mail: info@apcr.info - sito: www.apcr.it

**ACRP** - Associazione Cavallo Reining Puglia

Via L. Cisaria, 19 - 72017 OSTUNI BR

Presidente: Filippo Donadeo - tel. 0833-513480

Segreteria: Liliana Scaglione - cell. 349-7636314

e-mail: acrpiliana@libero.it - sito: www.reiningpuglia.it

**ARS** - Associazione Sicilia Reining

Contrada Giardinaccio - Sciara - 90020 PALERMO

Presidente: Salvatore Patti - cell. 329/4280013 - fax 091-8994114

e-mail: patti\_stable@libero.it - info@siciliareining.com - sito: www.siciliareining.com

**TRHA** - Associazione Toscana Cavallo Reining

Via Di Montelupo, 118 - 50025 MONTEPERTOLI - FI

Presidente: Stefano Serni - cell. 393-3343964

Segreteria: Valentina Simoncini - cell. 334-8899530

e-mail: histoiredor@tin.it - sito: www.trha.com

**ARTA** - Associazione Reining Trentino Alto-Adige

c/o Ewald Rifesser - Via Artigianale, 217 39040 Velturmo - BZ

Presidente: Ewald Rifesser - Segreteria: Zust Magdalena 335-8477357

e-mail: info@horsemountainstable.com

**AUR** - Associazione Umbria Reining

c/o Francesco Becattini - Strada Perugia Pontevalleceppi, 94 - 06135 Perugia

Presidente: Nicola Gamboni - Segreteria: Milena Taschini 347-4059339

e-mail: info@geoproping.it - sito: www.umbriareining.com

**AVCR** - Associazione Veneto Friuli V. G. Reining

Via Buonarroto, 21/A 33010 LIMENA - PD

Presidente: Osvaldo Sperotto tel. 335-7372558

Segreteria: Annita Guadagnin tel. 329-1786555 FAX 049-8840422

e-mail: segreteria@avcr.it - sito: www.avcr.it

---

**I.R.H.A.**

**ITALIAN REINING HORSE ASSOCIATION**

43056 GAINAGO DI TORRILE (Parma)

Tel. 0521.819151 - Fax 0521.812423

[www.itrha.com](http://www.itrha.com)

