

# 2023 IRHA RULEBOOK

# IRHA

INTERNATIONAL REINING HORSE ASSOCIATION

**NRHA** 





**IRHA**

**Italian Reining Horse Association**

Sede legale

Stradello Pratospilla 13, 43100, Parma (PR)

Sede operativa

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

Partita IVA 02238810341

Codice fiscale 92117440344

Web [www.irha.it](http://www.irha.it)

E-mail [info@irha.it](mailto:info@irha.it)

E-mail [segreteria@irha.it](mailto:segreteria@irha.it)

PEC [irha@pec.it](mailto:irha@pec.it)

Tel. +39 0521 819151

Fax +39 0521 812423

Dal Lunedì al Venerdì  
dalle ore 8:30 alle ore 12:30

**SOMMARIO / INDICE**

**VERSIONE RIDOTTA**

<b>REGOLE PER GIUDICARE</b>	<b>1</b>
<b>MANOVRE</b>	<b>15</b>
<b>PATTERNS UFFICIALI NRHA</b>	<b>27</b>



## **REGOLE PER GIUDICARE**

### Generale

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

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

### Punteggio

Il punteggio varierà da 0 a infinito con 70 che denota uno svolgimento medio del percorso. Ogni manovra è punteggiata con incrementi di mezzo punto con un minimo di -1 ½ fino ad un massimo di +1 ½ con uno score di 0 per una manovra che è corretta ma senza gradi di difficoltà. I punteggi verranno annunciati dopo ogni percorso.

### Parimerito

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

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

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

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

## Equipaggiamento

Specifiche su hackamore: flessibile, intrecciato, in corda, in pelle oppure bosal in corda la cui parte centrale è in corda o cavo flessibile con un diametro massimo di tre quarti di pollice misurato alla guancia, nessun materiale rigido sarà permesso sotto la mascella oppure sulla capezza in connessione con il bosal incurante di quanto sia imbottito o coperto. I bosal in crine di cavallo sono proibiti. Questa regola non si riferisce ai così detti hackamore meccanici che sono illegali.

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

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

1. una lunghezza massima delle leve di 8 pollici e mezzo. Le leve del morso possono essere fisse o mobili.
2. Per quanto concerne l'imboccatura le barre devono essere rotonde, ovali, a forma di uovo, lisce, di

metallo e senza fili da 5/16" di pollice fino a 3/4 di pollice in diametro da misurarsi a 1 pollice dalla guancia. Possono essere intarsiati ma devono essere comunque lisci e/o avvolti con un materiale non rigido (latex) nulla può protendere più di 1/8 di pollice al di sotto della barra dell'imboccatura.

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

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

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

Le code possono essere allungate attraverso l'intreccio di crine con crine, non è permesso nessun altro tipo di

aggancio applicato direttamente all'osso della coda. È legale applicare code artificiali. **Non è legale applicare Extrapeso o peso eccessivo oltre la Weighttail**

### No Score

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

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

- l. il giudice può richiedere al concorrente di lasciare l'arena in qualsiasi momento mentre è in gara per condizioni rischiose o per impropria esibizione del cavallo o del cavaliere;
- m. le redini chiuse non sono permesse con l'eccezione di redini Romal standard e Macate in classi SNAFFLE BIT e Bosal dove è permesso l'uso di due mani e nella YOUTH 10 anni, SHORT STIRRUP e PARAREINING and ride & slide classes dove le redini chiuse sono permesse.
- n. Non è consentito utilizzare alcun tipo di cuffiette Bluetooth o apparato elettronico solamente nelle classi *Special Event*.

### Redini

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

Romal possono passare attraverso il pugno chiuso una sola volta. Ad un cavaliere è permesso di districare o raddrizzare la criniera in qualsiasi momento del pattern in cui è previsto che il cavallo sia completamente fermo.

### Numero di testiera

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

### Punteggio zero

Il punteggio sarà 0 se:

- a. non vi è solo l'indice o il primo dito tra le redini;
- b. si usano due mani (a parte nelle categorie SNAFFLE BIT, Hackmore o classi designate a due mani) oppure se si cambia mano (ad eccezione delle classi che prevedono l'utilizzo delle due mani in cui il cavaliere possa passare da 1 a 2 mani in qualsiasi momento del pattern, ad es. per le classi GREEN);
- c. si usa il romal in maniera diversa da come specificato al punto 5;
- d. non si completa il pattern come descritto;
- e. si effettuano le manovre non dell'ordine richiesto o eccedere per più di un quarto di cerchio fuori dall'ordine (vedi Judges guide per una spiegazione più precisa)
- f. si includono manovre non richieste quali, ma non solo:
  1. indietreggiare per più di 4 passi; (2 strides)
  2. girarsi oltre 90°;
  3. nei percorsi dove viene richiesto l'ingresso al galoppo, uno stop eseguito prima del primo marker (eccezione: se il cavallo si ferma completamente nel primo quarto di cerchio dopo una partenza al galoppo questo non verrà considerato una inclusione di manovra: verranno applicati due punti di penalità per rottura di andatura); figura 3b



- g. si riscontrano carenze nei finimenti che ritardano il completamento dei patterns;
- h. il cavallo rifiuta un comando e quindi lo svolgimento del percorso viene ritardato;
- i. il cavallo prende la mano oppure è impossibile guidarlo quindi non si riesce a capire se il concorrente sta effettuando il percorso richiesto;
- j. il cavallo trotta per oltre mezzo cerchio o per più della metà della lunghezza dell'arena;
- k. compie più di 1/4 di spin in più;
- l. si verifica una caduta a terra da parte del cavallo oppure del cavaliere;
- m. la caduta di una redine che viene a contatto con il terreno mentre il cavallo è in movimento;
- n. non indossare abbigliamento western adeguato.
- o. andando o ritornando da un rollback, in un pattern dove è richiesto un run-around, si attraversa la linea centrale.

p. non eseguire i cerchi nel corretto ordine e correggere il cavallo dopo il primo quarto di cerchi

q. quando si inizia la serie di cerchi nella direzione opposta e il cavallo viene corretto dopo il primo quarto

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

### Penalità 5

Si applica una penalità di 5 punti quando:

- a. il cavaliere sperona il cavallo davanti al sottopancia;
- b. il cavaliere usa una o l'altra mano per incutere paura al cavallo o per lodarlo;
- c. il cavaliere si tiene alla sella con l'una o l'altra mano; eccetto:
  - 1. Freestyle,
  - 2. Entry Level
  - 3. YOUTH 10, SHORT STIRRUP e
  - 4. per cavalieri con età uguale o superiore ai 65 anni solo nelle categorie NON PRO, dove tenersi alla sella è concesso) Sono escluse le categorie 2-6 Special Events
- d. l'atto di un cavallo che si lascia cadere in ginocchio o sui garretti (che non è inteso come caduta poiché la spalla e/o l'anca e o la linea sotto la pancia non hanno toccato il terreno) **La penalità viene applicata quando il cavallo ha terminato l'attività del movimento e quindi è presupposto debba essere fermo.**
- e. il cavallo disubbidisce ciò include ma non limitato a calciare, rampare, mordere, sgroppare, impennarsi.

## Penalità 2

Si applica una penalità di 2 punti quando:

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

- al galoppo prima del primo marker o rompe l'andatura prima di raggiungerlo;
- e. se il cavallo non passa completamente il marker specifico prima di iniziare la posizione di stop.

### Galoppo falso

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

- a. ogni volta che, il cavallo è sul galoppo sbagliato, il giudice deve applicare una penalità di 1 punto. Le penalità per galoppo falso si accumulano, quindi, il giudice applicherà 1 punto per ogni 1/4 di circonferenza del cerchio dove il cavallo galoppa falso. Un ritardo sul cambio di galoppo per più di una falcata è una penalità da 1 punto. Si applica fino ad 1/4 di circonferenza e diventa cumulativa dopo quel punto.
- b. Viene applicato 1/2 punto di penalità per un ritardo di una falcata ogni volta in cui il cambio è richiesto dalla descrizione del pattern.

### Penalità 1/2

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

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

### Penalità: cerchi

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

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

### Penalità: stop e rollback

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

### Penalità: run around

In un pattern dove viene richiesto un run around, verrà applicata una penalità da ½ punto se non verrà rispettata la distanza di 3 metri da entrambe i lati del centro dell'arena, per le piccole arene sarà a discrezione del giudice valutare la proporzione.

### Cavallo che incespica

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

### Video review

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

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

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

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

### Condotta

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

### Controllo imboccature

Tutti i cavalieri devono scendere da cavallo e togliere l'imboccatura subito dopo aver effettuato il percorso. Il cavallo deve essere presentato e l'imboccatura mostrata dal cavaliere o da un suo rappresentante. Il cavallo e l'attrezzatura dovranno essere controllati dal giudice designato in arena o in prossimità di questa. In caso tale giudice denoti un no score il cavaliere, il suo rappresentante, trainer o tutor possono accettare il no score e permettere al giudice di riferimento di far cambiare il punteggio su tutti gli score cards o chiamare gli altri giudici in conferenza. Nel caso un cavaliere YOUTH non sia accompagnato da un genitore/tutore o trainer si desume che le parti siano a conoscenza di questa regola e concorderanno con la decisione del cavaliere. Se richiesto il giudice al controllo consulterà gli altri giudici il più preso possibile. Non accettare questa regola farà risultare il punteggio un "no score".

### Specifica aggiuntiva Controllo imboccature

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

### Completamento del pattern

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

### Review delle major penalties

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

### Ripetere un percorso

Il giudice ha la facoltà di permettere al concorrente di ripetere un percorso nel caso in cui, circostanze imprevedibili disturbino il cavallo ed il cavaliere

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

### Aiuti

Il Giudice valuterà le richieste individuali dei cavalieri riguardanti l'uso di aiuti durante la loro esibizione. Nel caso in cui a un individuo siano stati garantiti speciali privilegi, esso dovrà richiedere questi privilegi per iscritto e deve consegnarne una copia al comitato organizzatore ogni qualvolta entrerà in gara. Il comitato organizzatore dovrà presentare questi privilegi al giudice così come il numero di entrata ed il numero di tastiera del cavaliere prima che la classe abbia inizio.

### Eccezioni PARAREINING

1. I cavalieri sono autorizzati a scegliere la dimensione e la velocità nei cerchi quando non è specificato nel pattern. Una eccessiva velocità porterà ad una deduzione sullo score della manovra
2. Al concorrente è permesso di trattenersi alla sella senza che venga applicata nessuna penalità
3. È permesso l'uso di redini chiuse, questo include ma non si limita all'uso del romal, roping, redini incrociate, annodate o nastrate.
4. I cavalieri possono montare ad una o due mani in ogni momento durante il percorso
5. I cavalieri sono autorizzati a seguire le disposizioni sotto elencate. Ulteriori disposizioni saranno di esclusiva discrezione dello Show Manager.
  - a. Bretelle-Cinture speciali
  - b. Sistemi di comunicazione (esempio: cuffiette)
  - c. Istruttore presente in arena



- d. Stivali adattati
  - e. Accessori per trattenere le redini
  - f. Fasce elastiche
  - g. Dispositivo per bloccare la sella
  - h. Cunei/Cuscini
  - i. Steffe di sicurezza
  - j. Proteggi seduta
  - k. Fruste
6. Il concorrente può non scendere da cavallo durante il pre o il post check fintanto che un assistente è presente con una cavezza per aiutare nell'area di pre e post check
7. I concorrenti possono utilizzare qualsiasi style bit ma la decisione finale spetta al giudice che verificherà se lo stesso è inadeguato o inumano per la competizione.

## **MANOVRE**

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

### Walk-in (entrata al passo)

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

### Trot-in (entrata al trotto)

I cavalli devono essere al trotto per la maggior parte della “strada” per arrivare al centro dell'arena. Se ciò non

dovesse avvenire, si darà un punteggio di 0 per mancato completamento del pattern come previsto.

### Stop

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

### Spin

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

### Rollback

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

prima di eseguire il rollback, non deve fare passi avanti o back.

### Cerchi

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

### Back

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

### Esitare

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

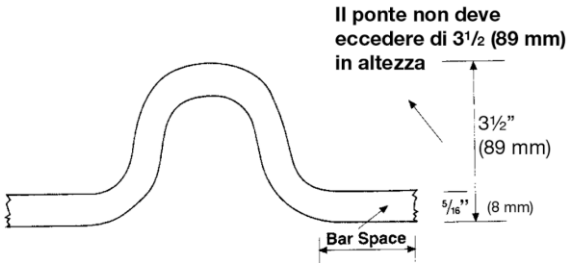
### Cambi di galoppo

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

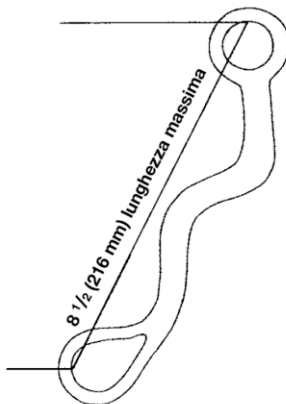
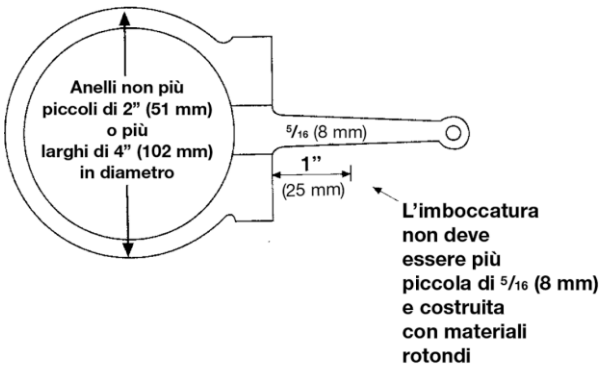
### Run Down e Run Around

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

**Figura #1 - Morsi**



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



**Figura #2 - Morsi**

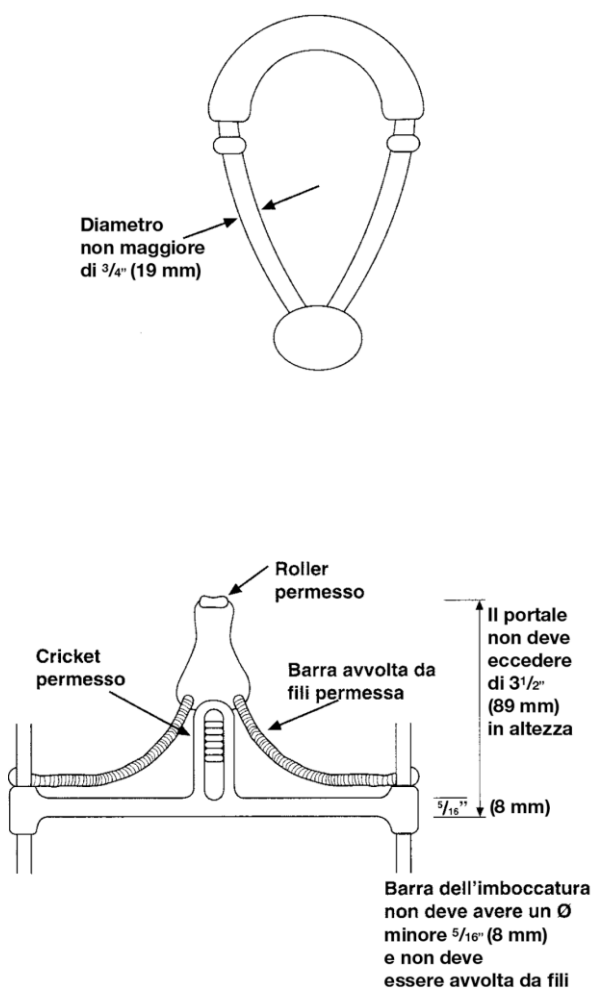


Figura #3A - Over/Under Spin

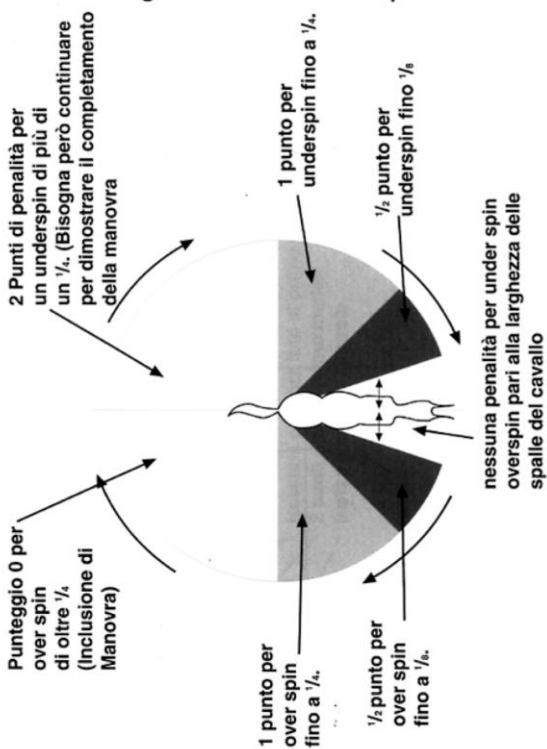


Figura #3B

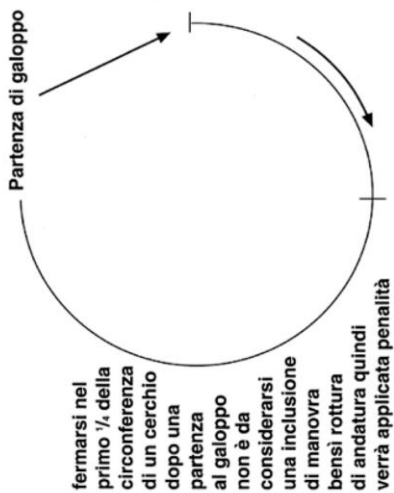




Figura #4 - Galoppo errato/Cambio ritardato

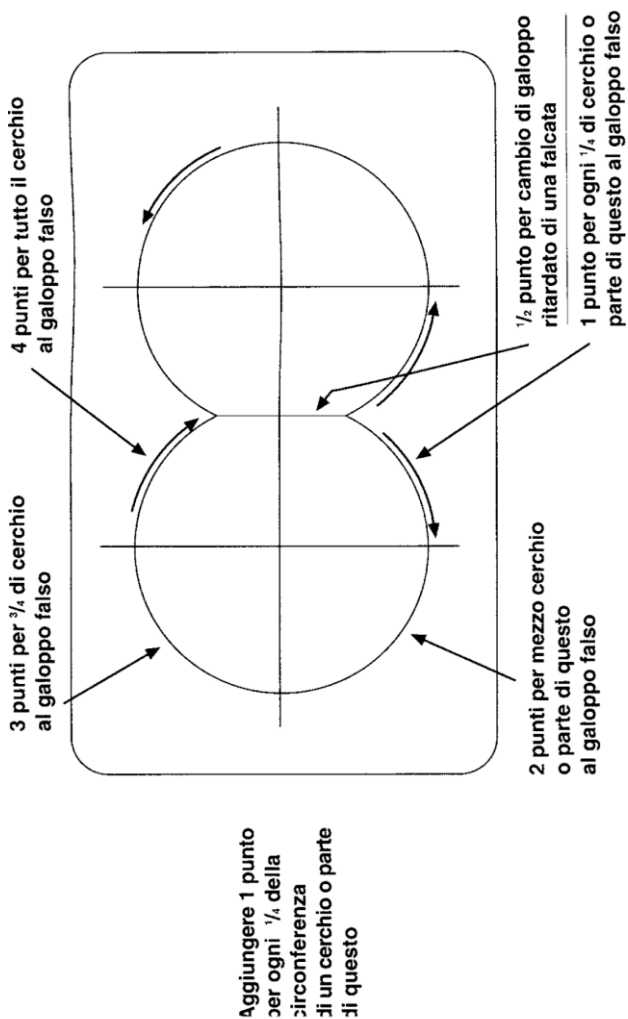


Figura #5 - Trotto

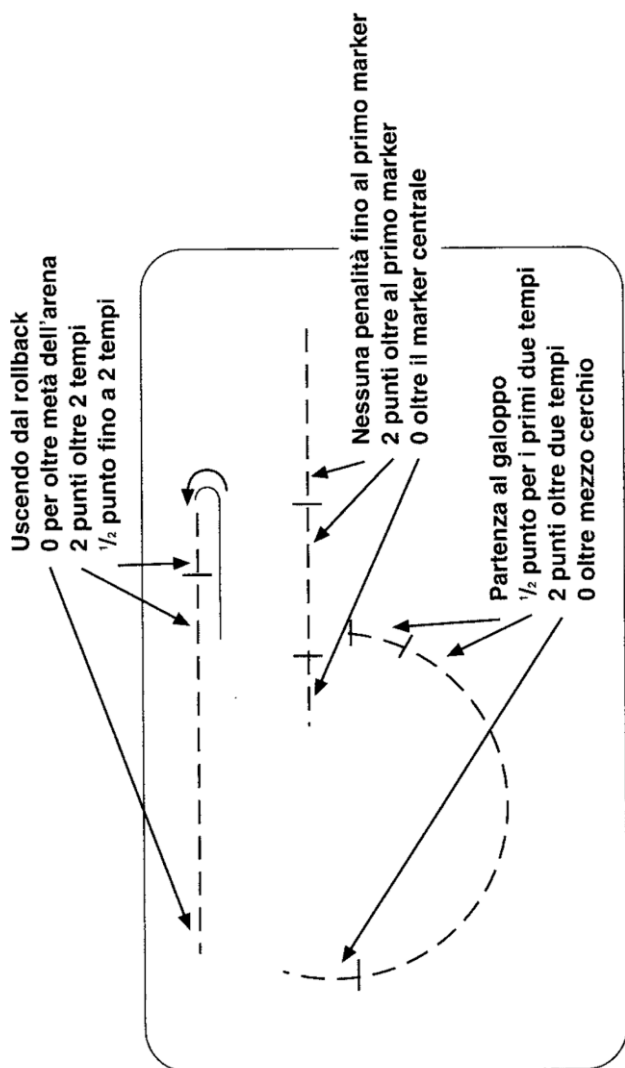
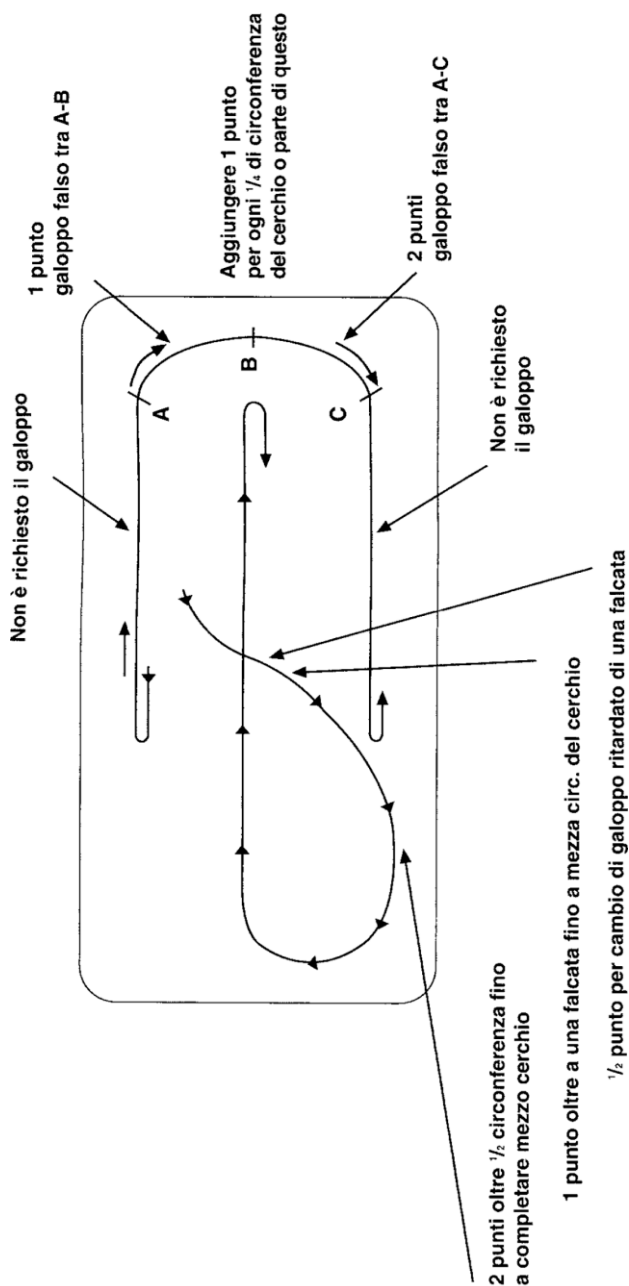
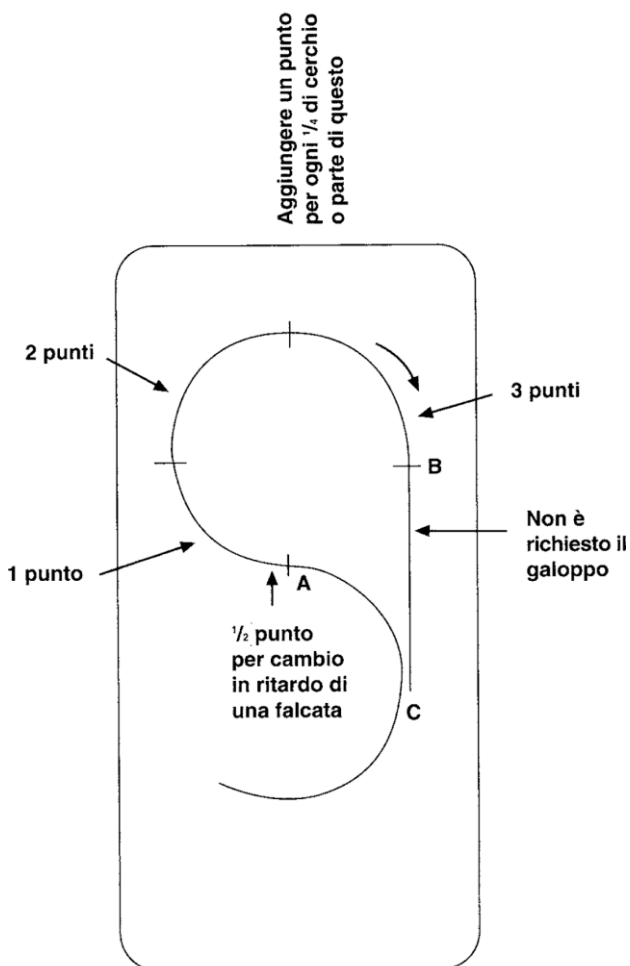


Figura #6 - falso nel semicerchio da A a C



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



### Figura #8 - Esempio di uno Score Card

[illegible]

### Figura #9 - Esempio di uno Score Card Freestyle

**Freestyle Reining  
NRHA JUDGES SCORE CARD**

Judge \_\_\_\_\_

Event \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_ Class *Freestyle*  
 MANEUVER SCORES: -1½ Extremely Poor, -1 Very Poor, 0 Correct, +½ Good, +1 Very Good, +1½ Excellent  
 ARTISTIC SCORES: (+, 0, -) for Choreography, Originality, Musicality and Presentation & Balance.

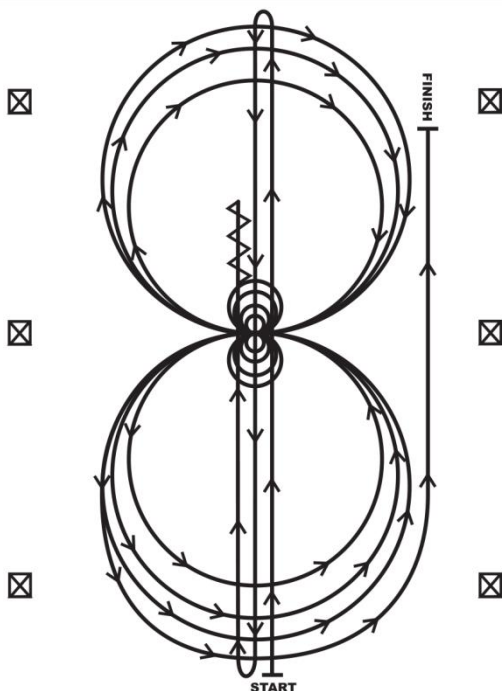
[illegible]

DRAW	EXH#	PENALTY	2								2	ARTISTIC C O M P	SCORE
2	307	Required SCORE Additional Maneuvers	0 -1/2	-1/2 -1/2	0	0	0	-1/2 0	0 -1/2	-1/2 -1/2	-1/2 -1/2		
		SCORE	-1/2	-1/2	0	0	0	-1/2	-1/2	-1/2	-1/2	-1/2	64 1/2

[illegible]

## **PATTERNS UFFICIALI NRHA**

The National Reining Horse Association has granted permission for reproduction of the 2023 Patterns as published and copyright in the 2023 NRHA Handbook.

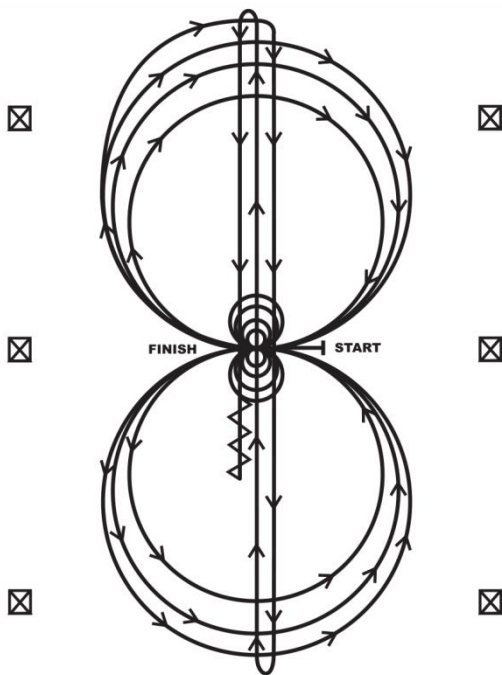


# PATTERN 1



## **PATTERN 1**

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

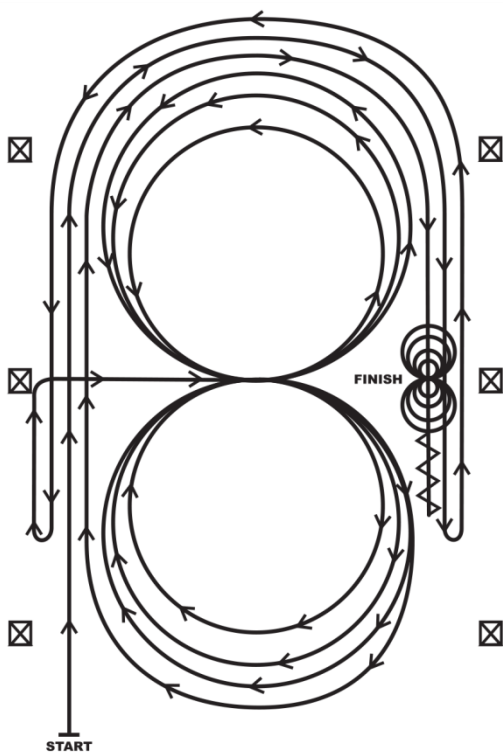


# PATTERN 2

## **PATTERN 2**

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

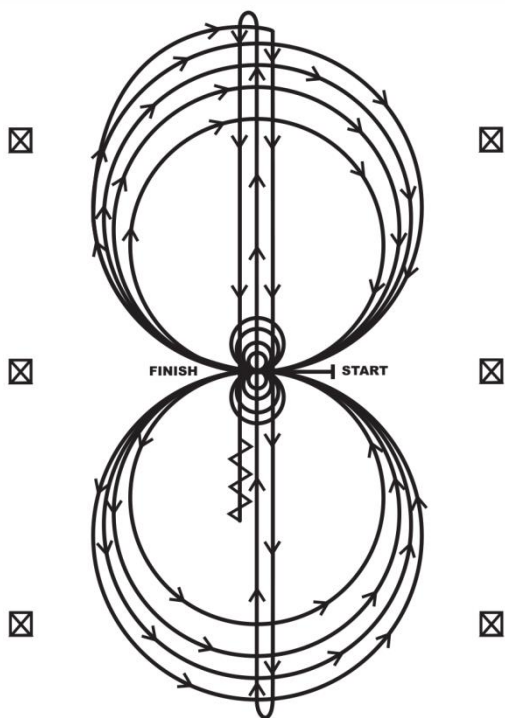
1. Completare tre cerchi a destra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
2. Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento e gli altri due larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
3. Continuare lungo il cerchio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



# PATTERN 3

### **PATTERN 3**

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

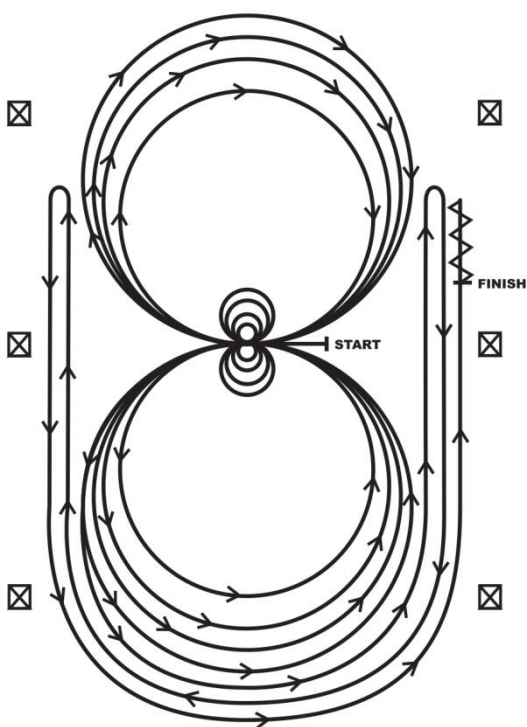


# PATTERN 4

## **PATTERN 4**

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

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



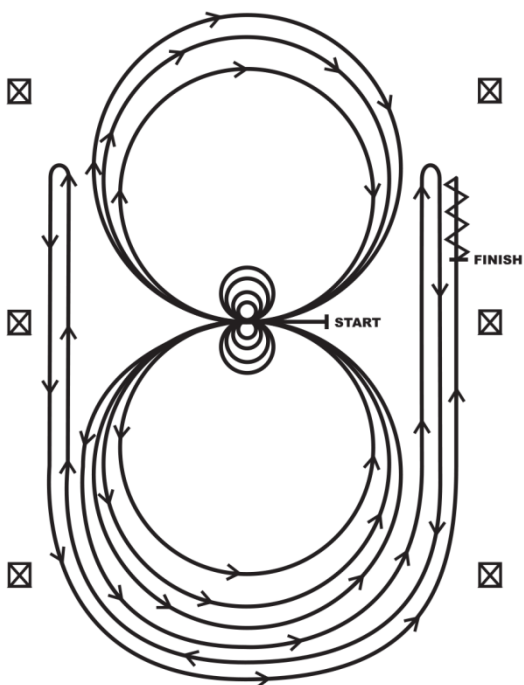
# PATTERN 5



## **PATTERN 5**

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

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

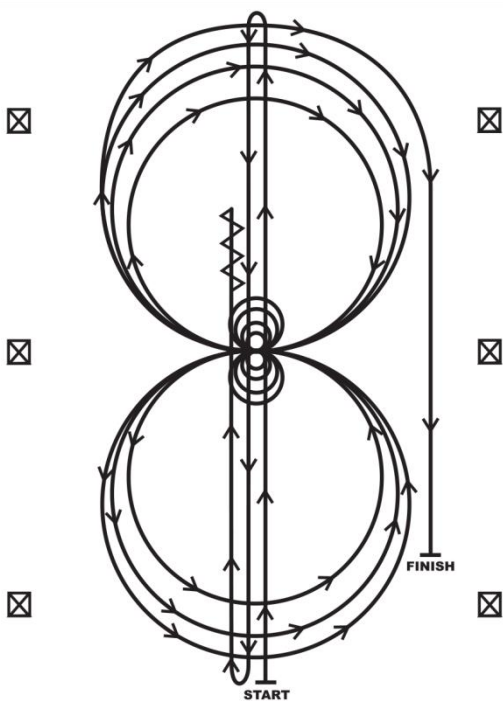


# PATTERN 6

## **PATTERN 6**

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

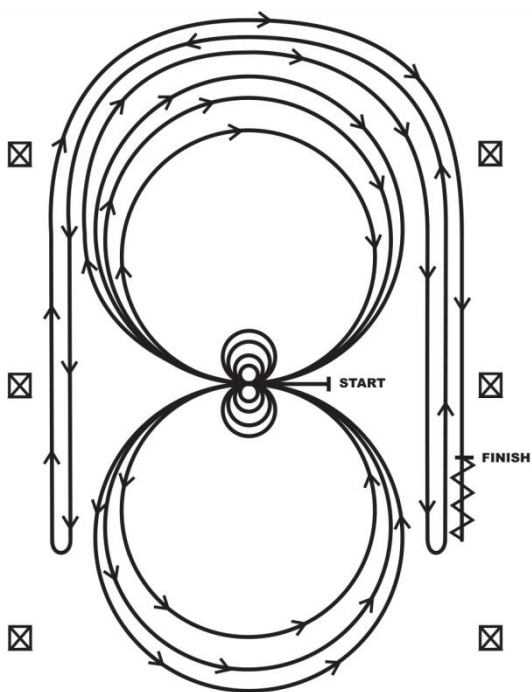
1. Completare 4 spins a destra. Esitare
2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare
3. Galoppo sinistro e completare tre cerchi a sinistra: due cerchi larghi e veloci e uno piccolo e lento; cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi a destra: due cerchi larghi e veloci e uno, piccolo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



# PATTERN 7

## **PATTERN 7**

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

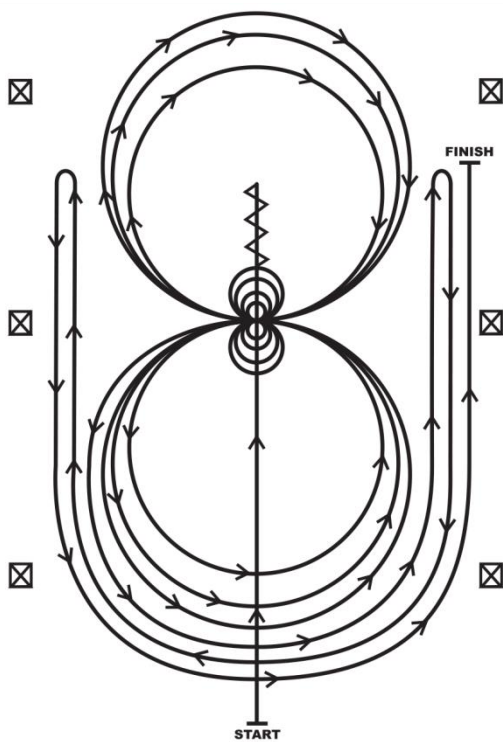


# PATTERN 8

## **PATTERN 8**

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

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

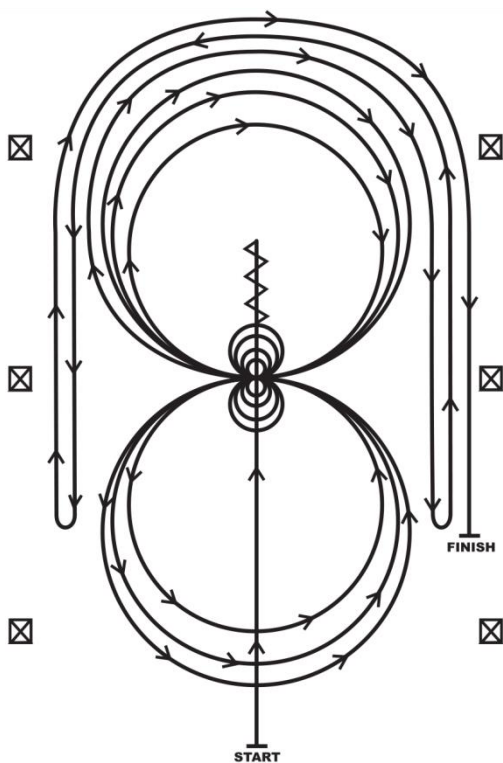


# PATTERN 9



## **PATTERN 9**

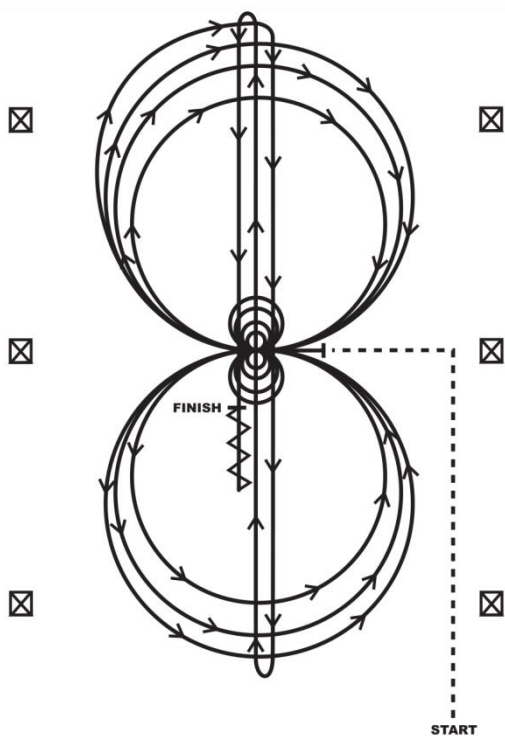
1. Galoppare passando per il centro, oltrepassare questo, fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena (o almeno 3 mt.) Esitare.
2. Completare 4 spins a destra. Esitare
3. Completare 4 spins e 1/4 a sinistra. Il cavallo al termine si deve trovare con la testa rivolta verso il lato sinistro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



# PATTERN 10

## **PATTERN 10**

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

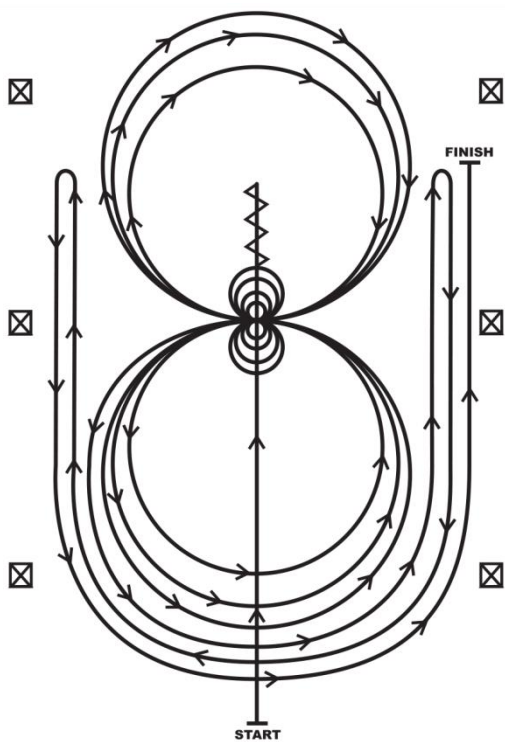


# PATTERN 11

## **PATTERN 11**

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

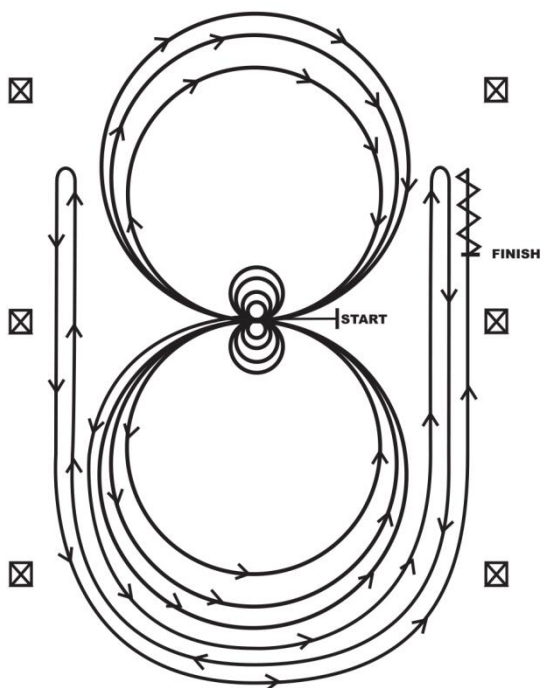
1. Completare 4 spins a sinistra. Esitare.
2. Completare 4 spins a destra. Esitare.
3. Iniziando a galoppo destro completare 3 cerchi a destra; il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare 3 cerchi a sinistra, il primo piccolo e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



# PATTERN 12

## **PATTERN 12**

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



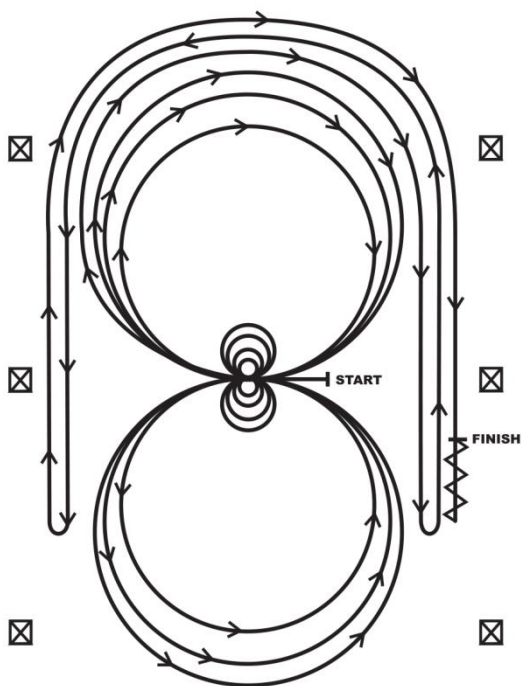
# PATTERN 13



## **PATTERN 13**

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

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

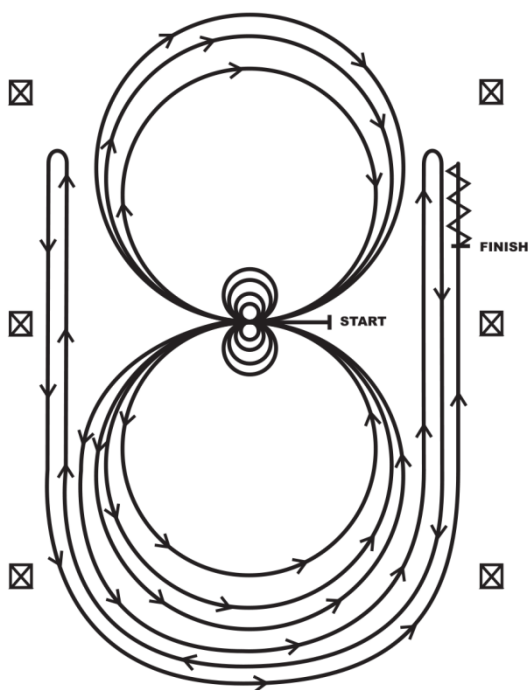


# PATTERN 14

## **PATTERN 14**

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

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

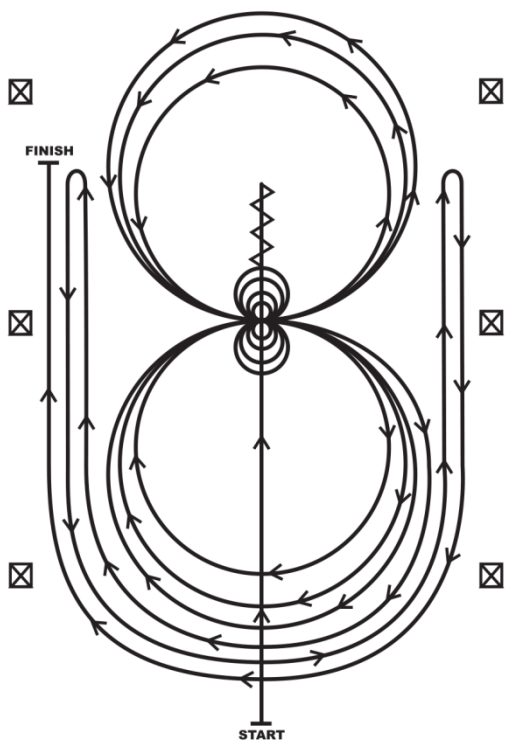


# PATTERN 15

## **PATTERN 15**

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

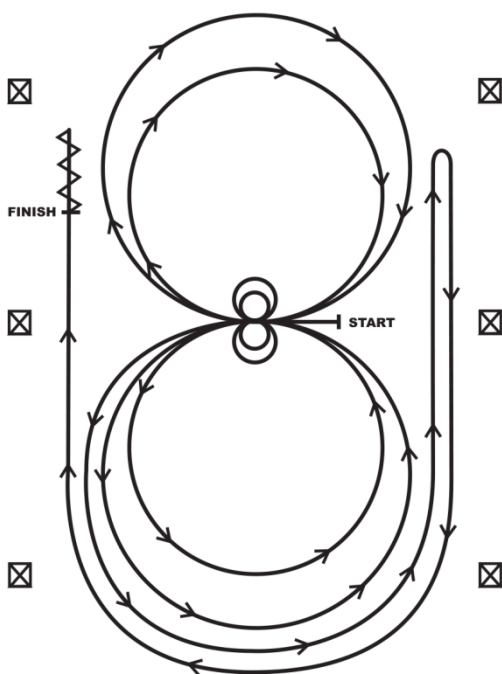
1. Completare 4 spin a destra. Esitare
2. Completare 4 spins a sinistra. Esitare
3. Galoppo a mano sinistra. Completare tre cerchi a sinistra il primo largo e veloce il secondo piccolo e lento il terzo grande e veloce Cambiare di galoppo al centro dell'arena
4. Completare tre cerchi a destra: il primo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



# PATTERN 16

## **PATTERN 16**

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



# PATTERN A

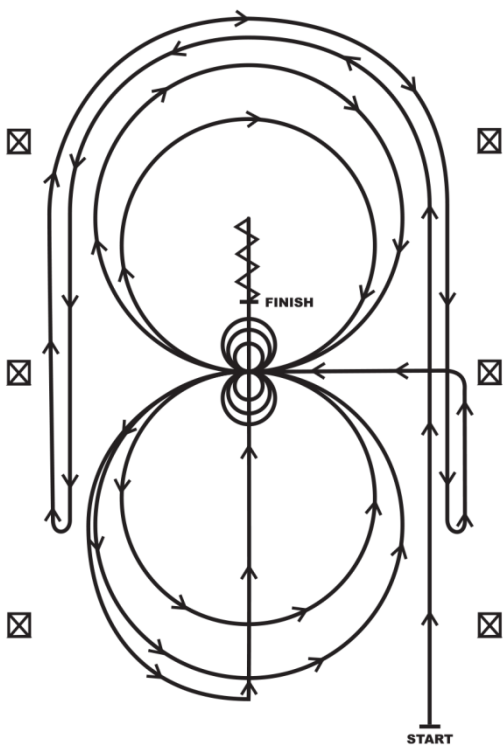


## **PATTERN A**

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

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

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



# PATTERN B

## **PATTERN B**

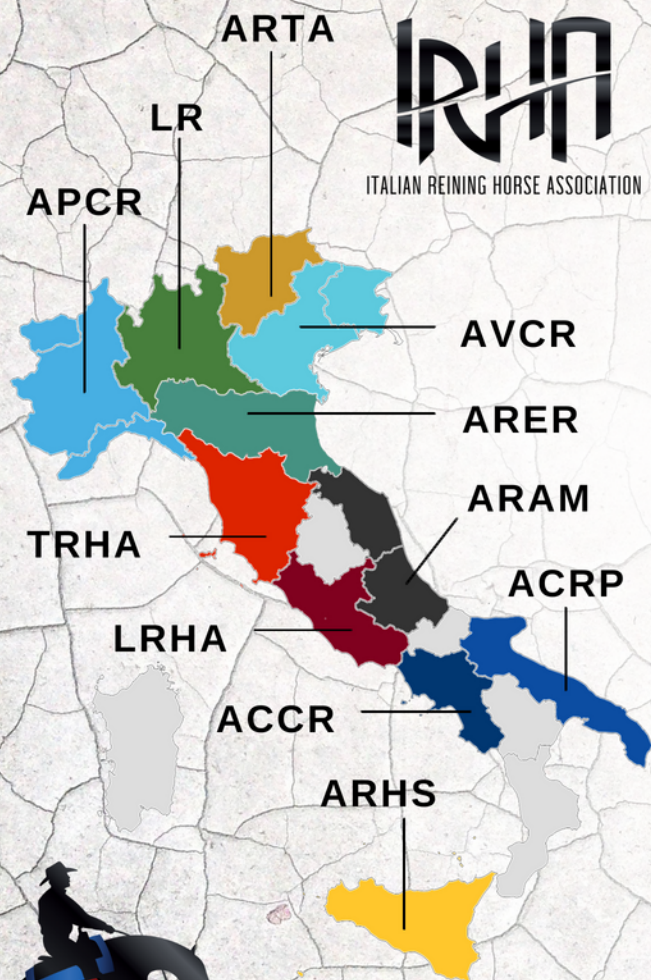
Da usare solo per le classi YOUTH 10&Under e SHORT STIRRUP.

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

# ASSOCIAZIONI REGIONALI



ITALIAN REINING HORSE ASSOCIATION





## NOTE

[illegible]







PHOTO CREDITS  
**BONAGA COMMUNICATION**

**IRHA**  
**ITALIAN REINING**  
**HORSE ASSOCIATION**  
[WWW.IRHA.IT](http://WWW.IRHA.IT)  
[INFO@IRHA.IT](mailto:INFO@IRHA.IT)  
[SEGRETERIA@IRHA.IT](mailto:SEGRETERIA@IRHA.IT)  
+39 0521 819 151