

# **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**  
Eleuterio Arcese

**Vice Presidenti**  
Filippo Masi  
Eugenio Latorre

**Consiglieri:**  
Angelo Capitelli, Aldo Lorenzoni, Adriano Meacci,  
Renzo Canciani

**Revisore dei Conti**  
Alessio Fraboschi, Fabrizio Marcucci,  
Franco Rosso

**Probiviri**  
Luca Minarelli

**Segreteria:**  
Cristina Serra

**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 2006 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 2006.**

# **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. 2006**

- 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. 2006.
- 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.

**Il campionato italiano 2006 si svolgerà in varie tappe di qualificazione sia in ambito nazionale che regionale con una finale unica che si svolgerà durante il Futurity 2006 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 dovranno 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 accederanno alla finale del campionato italiano**

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

IRHA, durante gli Special Events organizzerà tutte le classi collaterali valide per la qualificazione alla finale del campionato italiano. Ogni regione, oltre alle normali classi del campionato regionale potrà organizzare delle gare con montepremi diversi e i punteggi conseguiti andranno a sommarsi a quelli ottenuti nelle tappe organizzate da IRHA. **I primi tre classificati di ogni categoria accederanno alla finale del campionato italiano (sommando le vincite ottenute in ogni tappa)**

- 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 e ogni tappa di qualificazione per il Campionato Italiano terminano a tutti gli effetti il 22 ottobre 2006.

Ai fini dei passaggi di categoria dei cavalieri a fine anno, oltre a quanto previsto nel regolamento IRHA 2006 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 (se previsto) di ciascuna classe offerta
7. Per tutte le categorie dove verrà distribuito un montepremi ogni regione è libera di decidere l'ammontare della tassa di iscrizione ma con le seguenti limitazioni:
  - Added inferiore a € 3.000: il costo dell'iscrizione non potrà mai superare il 5% dell'added
  - Added superiore a € 3000: il costo dell'iscrizione non potrà mai superare l'8% dell'added
  - Il costo di ogni singola iscrizione non potrà mai essere inferiore a € 30.
  - I comitati regionali dovranno utilizzare gli stessi parametri per tutte le gare disputate per rendere omogenea la classifica finale della regione e la qualificazione alle finali del campionato italiano
8. Costo dei box o dei Contributi di partecipazione
9. I risultati di tutte le competizioni potranno essere inviati solo via email con l'apposito programma che sarà distribuito dalla Segreteria.
10. Tutte le competizioni, sia a carattere regionale che nazionale, 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.**

Se si intende dare alle classi offerte un valore nazionale le categorie Open e Non Pro e Intermediate Open e Intermediate Non Pro dovranno essere le

più dotate della manifestazione e ad esse dovrà essere destinato almeno il 40% dell'added Complessivo. L'added della categoria Open non potrà mai essere inferiore a quello della categoria Non Pro mentre l'added di quest'ultima non potrà mai essere inferiore al 50% di quello della Open.

11. Con un added superiore a € 15.000 anche se si tratta di special 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.
12. 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 E YOUTH, NOVICE HORSE OPEN E NOVICE HORSE NON PRO E **LA NUOVA CATEGORIA ROOKIE/ YOUTH.**

Sarà obbligatoria per tutte le gare disputate 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 a questa categoria è sufficiente la patente di base rilasciata dalla FISE.

13. I programmi di tutti gli show, se inviati entro 21 giorni dall'inizio della manifestazione via posta elettronica e pronti per la pubblicazione, saranno inseriti sul sito internet dell'Associazione [www.itrha.com](http://www.itrha.com) Per quanto non pubblicato si potrà fare riferimento al calendario gare redatto all'inizio dell'anno. La segreteria si farà carico di variare date ed added solo previa richiesta scritta da parte dei comitati organizzatori. L'eventuale spedizione della stampa dei programmi è comunque a totale carico del Comitato organizzatore.

14. Per le regioni che organizzeranno all'interno del proprio campionato un minimo di 5 tappe di qualificazione i propri cavalieri dovranno partecipare ad almeno tre di queste tappe per potersi qualificare. (Per chi organizza 4 tappe le tappe obbligatorie saranno due).
15. Ogni cavaliere che intende partecipare al campionato regionale in una regione diversa da quella della sua residenza sportiva dovrà comunicare, prima dell'inizio del campionato, ad I.R.H.A. il cambio di residenza Sportiva. Senza comunicazione in tal senso i punteggi conseguiti in regioni diverse da quella di residenza anagrafica non saranno considerati validi al fine della classifica finale e qualificazione.

# 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.
- **INTERMEDIATE:** sono annualmente classificati cavalieri **INTERMEDIATE OPEN** tutti i cavalieri che non figurano tra i primi 15 cavalieri **OPEN** della classifica triennale IRHA.
- **LTD OPEN:** è una categoria che si svolgerà limitatamente agli Special Events: potranno partecipare tutti i cavalieri che in carriera non abbiano vinto una somma superiore a € 2.500 (gare NRHA incluse).

**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 A PAG. 26).

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**.

- **NON PRO:** sono annualmente classificati cavalieri NON PRO tutti i cavalieri con qualifica NON PRO.
- **INTERMEDIATE NON PRO:** sono annualmente classificati cavalieri **INTERMEDIATE NON PRO** tutti i cavalieri che non figurano tra i primi 15 NON PRO della classifica triennale IRHA.
- **LIMITED NON PRO:** è una categoria che si svolgerà limitatamente agli Special Events: potranno partecipare tutti i cavalieri con qualifica NON PRO che in carriera non abbiano vinto una somma superiore a € 2.000 (gare NRHA incluse).
- **NOVICE RIDERS:** è una categoria di cavalieri NON PRO che non ha vinto in carriera 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.
- **YOUTH:** è una categoria riservata a cavalieri fino a 18 anni di età. 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.
- **LADIES:** categoria riservata a sole donne.
- **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.

# 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 CON PASSAPORTO EXTRA-UE

I cavalieri professionisti senza passaporto europeo devono partecipare esclusivamente a gare OPEN per i primi tre anni di permanenza in Italia. Dopo tre anni consecutivi di permanenza in Italia il cavaliere, se di diritto potrà iscriversi alla categoria LIMITED OPEN o INTERMEDIATE OPEN.

## CAVALIERI COMUNITARI

Per i cavalieri comunitari farà fede la categoria di appartenenza del loro paese di origine.

I cavalieri comunitari che intendono partecipare a gare ufficiali I.R.H.A. dovranno mostrare al momento dell'iscrizione, un attestato della loro associazione in cui si dichiara la loro categoria di appartenenza.

## QUALIFICA DELLE GARE

- 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.
- NOVICE HORSE: si divide in OPEN e NON PRO (gara unica con due classifiche).  
Riservata a cavalli nati in Europa che non hanno vinto in carriera (A.I.C.R., A.N.C.R. e I.R.H.A.), esclusi gli SPECIAL EVENTS più di € 1.550 (Lit. 3.000.000) in entrambe le categorie. 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. una somma superiore a € 1.033 (Lit. 2.000.000). Passa di categoria a fine anno.
- **JACKPOT ROOKIE:** gara riservata a cavalieri con classifica rookie. Può montare a due mani con filetto, bosal o morso regolamentare.
- **JACKPOT OPEN:** gara senza denaro aggiunto, aperta a tutti i cavalli e cavalieri.
- **LADIES:** gara riservata a sole donne.
- **YOUTH:** gara riservata a cavalieri con qualifica youth
- **SNAPPLE 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. 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 sorpassati 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 (perchè 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, SNAPPLE 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.**

## SPECIAL EVENTS

Sono da considerarsi SPECIAL EVENTS:

- **FUTURITY:** riservato a cavalli di 3 anni in tutte le categorie.
- **DERBY:** riservato a cavalli di 4, 5 e 6 anni in tutte le categorie.
- **MATURITY:** riservato a cavalli di 4, 5 e 6 anni in tutte le categorie.

**Per il 2006 tutti gli special events saranno approvati NRHA.**

## CATEGORIE SPECIAL EVENTS

- **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 € 2.500 (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 € 2.000 (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 computeriz-

zato 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. Il cavaliere che non è in regola con il tesseramento, con il pagamento del contratto di partecipazione o dell'iscrizione alla gara, non può partecipare alle gare.

### **Tesseramento**

- **I.R.H.A. definirà di anno in anno l'ammontare della quota associativa. Per il 2006 la quota è fissata in € 110,00, o € 190,00 per chi intendesse ottenere il rinnovo della patente FISE.**
- **NRHA consultare il sito [www.nrha.com](http://www.nrha.com)**
- **Licenza di competizione**

Tutti i cavalieri (OPEN e NON PRO) dovranno arrivare agli show accompagnati da una copia della licenza di competizione del cavallo con cui intendono gareggiare. Non saranno ritenute valide copie già inviate in segreteria o già mostrate durante show precedenti per altre ragioni in quanto, al momento dell'iscrizione, non è possibile procedere a controlli incrociati.

In mancanza di tali documenti non sarà assolutamente possibile partecipare a gare ufficiali I.R.H.A.

Tutti i cavalli che prenderanno parte agli show ufficiali I.R.H.A. dovranno essere provvisti di 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.** La federazione ha introdotto questa normativa anche per le associazioni Western: una legge europea vincola i proprietari degli animali a certificare se si tratta di animale a livello sportivo o da carne. La FISE insieme alle Asl sono gli unici organismi preposti a certificare l'utilizzo del cavallo sportivo. Con il passaporto FISE (certificato di identità per cavalli), oltre ad ottenere l'iscrizione al repertorio Federale dei cavalli da concorso, i nostri cavalli oltre ad ottenere un certificato a livello europeo allo stesso tempo avranno un'assicurazione per danni provocati involontariamente da questi a terzi durante tutte le attività svolte: gare, allenamenti, trasferimenti, permanenza nei box o scuderie nonché danni involontariamente cagionati ai soggetti incaricati della cura dei cavalli. Per ottenere il passaporto FISE (certificato d'identità per cavalli) bisognerà contattare un Veterinario FISE della propria regione che provvederà a compilare il passaporto in tutte le sue parti. Il proprietario del cavallo dovrà poi inviarlo al Comitato regionale di appartenenza. (Vi preghiamo di consultare il sito [www.fise.it](http://www.fise.it) nella sezione Comitati Regionali per poter richiedere delucidazioni in merito al Vostro Comitato). Ogni passaporto avrà un costo di € 50,00. Il passaporto FISE sarà indispensabile per la partecipazione ad ogni competizione ufficiale FISE/ IRHA.

## **PREMI**

### **GARE IRHA**

Il montepremi è costituito dalla somma delle iscrizioni più l'added money. Detratto il costo dei trofei, il 3% per IRHA e una percentuale del 36 % per le spese organizzative il montepremi così costituito verrà suddiviso secondo la tabella riportata sul seguente libretto.

### **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 pag.

## **51) detraendo un ulteriore 20% per spese organizzative.**

I.R.H.A. distribuirà un trofeo in bronzo grande per tutte le categorie del Derby, Maturity e Futurity e per categorie OPEN e NON PRO con added money uguale o superiore a € 1.500. Un trofeo in bronzo medio sarà consegnato a tutte le categorie con added superiore a € 1.000. Per le categorie con added inferiore a € 1.000 sarà distribuito un trofeo in bronzo piccolo.

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. dovrà presentare, al momento dell'iscrizione, una patente **BW Reining FISE** rilasciata dalla Federazione Italiana Sport Equestri. La suddetta patente potrà essere rinnovata solamente tramite la segreteria I.R.H.A. previo invio di un certificato medico agonistico con scadenza non inferiore al 30 Novembre 2006. I nuovi cavalieri, per ottenere il rilascio, dovranno sostenere un test presso gli istruttori incaricati i quali rilasceranno un attestato di idoneità da inviare alla segreteria I.R.H.A.

Per quanto riguarda il metodo di rilascio delle patenti per l'anno 2006 potete consultare il nostro sito [www.itrha.com](http://www.itrha.com) nella sezione SOCI - REINING e FISE.

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

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

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

### **RESPONSABILITÀ**

OGNI PARTECIPANTE 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 PERCENTAGES

## NUMBER OF HORSES

	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	7	7	7	7	7	7
7							6	6	6	6	6	6	6	6	6
8								5	5	5	5	5	5	5	5
9									4	4	4	4	4	4	4
10										3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5
11											3	3	3	3	3
12												2.5	2.5	2.5	2.5
13													2	2	2
14														1.5	1.5
15															1
	100	100	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. **ADDED MONEY UGUALE O MAGGIORE DI € 1.000**  
In caso di parimerito al primo posto dove l'added money è uguale o maggiore di € 1.000 si dovrà disputare uno spareggio se i concorrenti a parimerito si accordano a partecipare ad un run-off. I concorrenti a parimerito hanno l'opzione di non disputare il run-off ed essere nominati co-champion. Se non si accordano, il cavaliere che non vuole disputare il run-off, lascerà il primo posto all'altro. (Eccezioni: nelle classi freestyle reining e nello snaflebit hackamore il run-off non è richiesto per il primo posto).

## ADDED MONEY MINORE DI € 1.000

Nel caso in cui l'added money è inferiore a € 1000 e vi è parità di punteggio al primo posto i concorrenti potranno:

- a) Disputare un run-off
- b) Accordarsi reciprocamente per determinare il vincitore mediante il lancio di una monetina. Il vincitore riceverà il denaro equivalente al primo posto e i premi aggiuntivi.

I concorrenti che disputeranno lo spareggio dovranno eseguire lo stesso pattern e rispettare lo stesso ordine di ingresso della classe svolta. Comunque non si potrà disputare più di un run-off.

Se ci sarà ancora un parimerito dopo il run-off entrambi saranno nominato co-champion e si divideranno il premio in denaro relativo al primo e al secondo posto ma per la consegna del trofeo o premi aggiuntivi si determinerà il vincitore mediante il lancio di una monetina.

Il cavallo che non ritornerà a disputare il run off senza che ci sia stato 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 un/i concorrenti non vincessero il run off non potranno ottenere un piazzamento minore della posizione per la quale erano arrivati a parimerito.

Per tutti gli altri parimerito non ci sarà run off.

### 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 e di metallo. Può essere intarsiato ma liscio e/o avvolto da materiale o rivestimento non rigido (latex). Le barre devono essere un minimo di 5/16 di pollice di diametro misurati ad un pollice dalla guancia con un graduale rimpicciolimento verso il centro dello snaffle.

Il barbozzale in cuoio è optional mentre i barbozzali a catena non sono accettati.

Questi requisiti rimangono gli stessi per tutte le classi nelle quali un cavaliere può usare uno snafflebit.

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

- 1)** una lunghezza massima delle leve di 8 pollici e mezzo. Le leve del morso possono essere fisse o mobili.
- 2)** per quanto concerne l'imboccatura le barre devono essere rotonde, ovali, a forma di uovo, lisce e di metallo 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 e freestyle, nelle altre classi si utilizza solo una mano sulle redini e la mano non può essere cambiata. La mano deve essere attorno alle redini, 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).
- 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.
- 5.** Il cavaliere potrà riordinare le redini in eccesso in qualsiasi momento sia concessa una sosta al cavallo du-

rante il percorso (Il cavallo dovrà essere completamente fermo) Quando il cavaliere fa uso del romal, nessun dito fra le redini è consentito. La mano libera del cavaliere può essere usata per impugnare il romal e deve essere ad almeno 16" (cm. 45) dalla mano usata per guidare e deve essere tenuta in posizione rilassata. 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°(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 ma uno 0 potrà avanzare in una competizione con più go (vedi Futurity) mentre un No score no. 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.

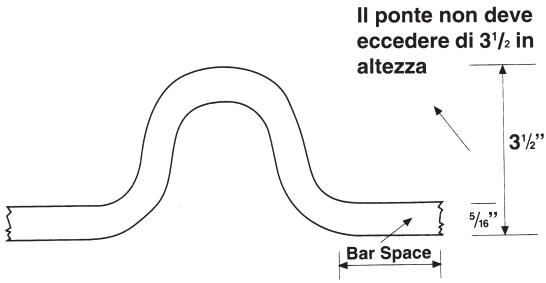
8. Si applica una penalità di 5 punti quando:
  - a) il cavaliere sperona il cavallo davanti al sottopancia
  - b) il cavaliere usa una o l'altra mano per incutere paura al cavallo o per lodarlo
  - c) il cavaliere si tiene alla sella con l'una o l'altra mano
  - d) il cavallo disubbidisce - ciò include calciare, rampare, mordere, sgroppare, impennarsi.
9. Si applica una penalità di 2 punti quando:
  - a) il cavallo rompe l'andatura (trotto o passo)
  - 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
  - e) 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 cam-**

## **bio è richiesto dalla descrizione del pattern.**

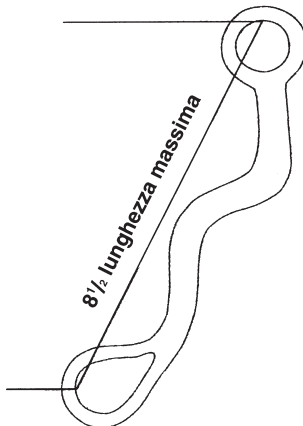
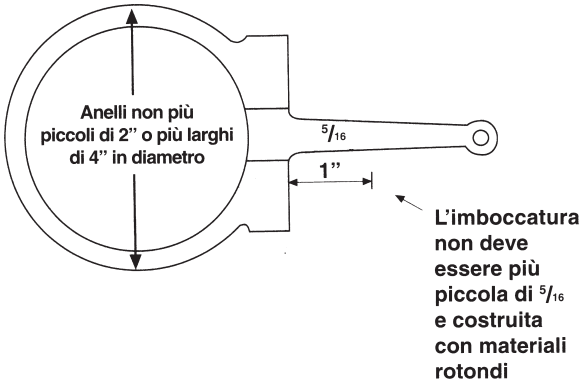
11. Si applica 1/2 punto di penalità se si parte al trotto nei cerchi o si trotta uscendo dal rollback, questo fino a due falcate. Oltre due falcate, ma per meno di 1/2 cerchio o 1/2 lunghezza dell'arena, applicare 2 punti di penalità.
12. Si applica 1/2 punto di penalità per ogni ottavo di spin in più 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. 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.
20. 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.

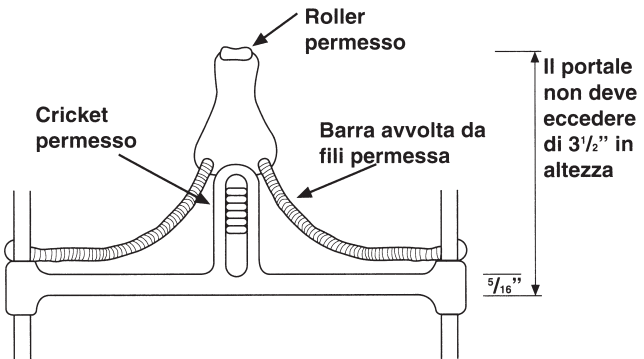
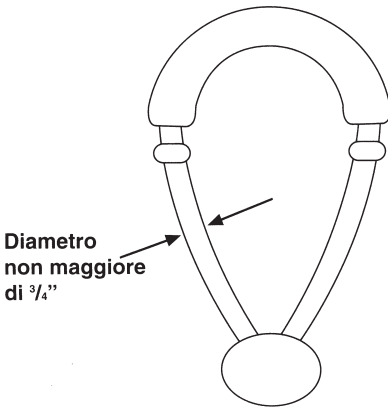
Figura #1 - Morsi



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

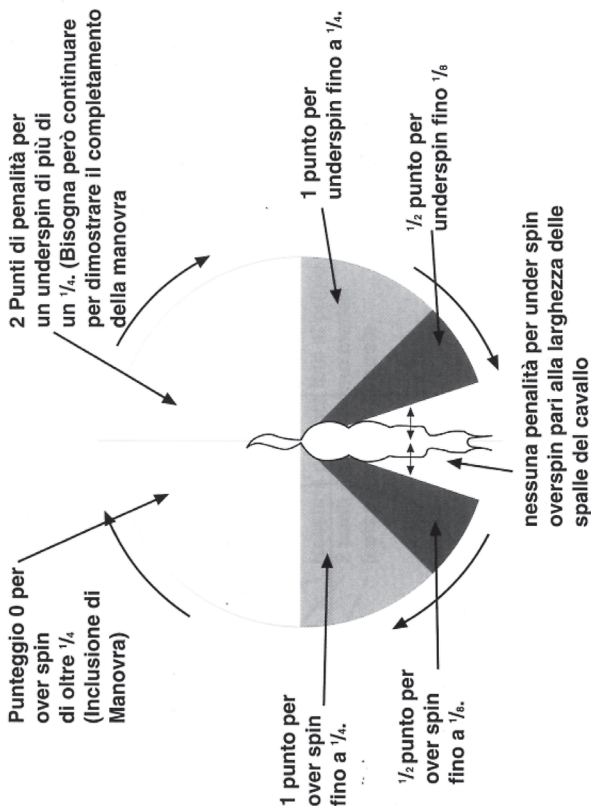


**Figura #2 - Morsi**

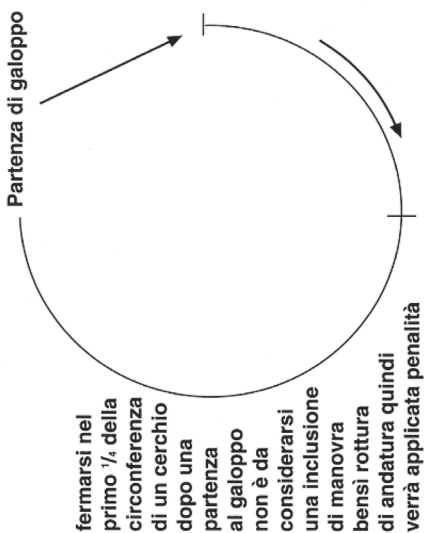


**Barra dell'imboccatura non deve avere un  $\varnothing$  minore  $\frac{5}{16}$ " e non deve essere avvolta da fili**

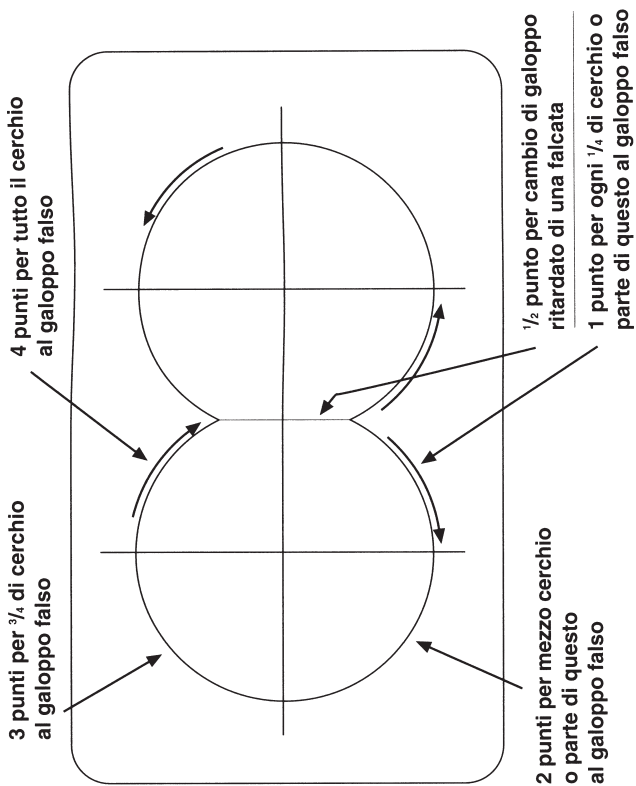
**Figura #3A - Over/Under Spin**



**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

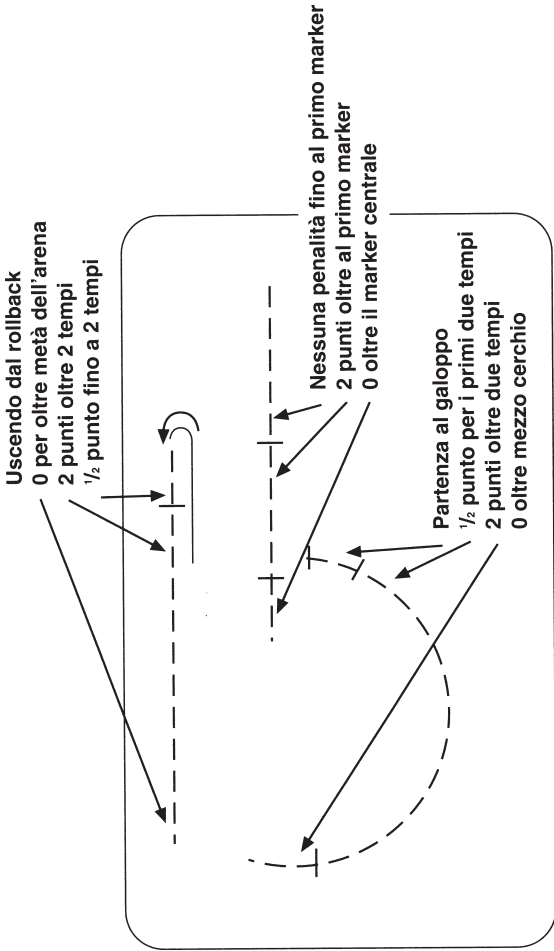
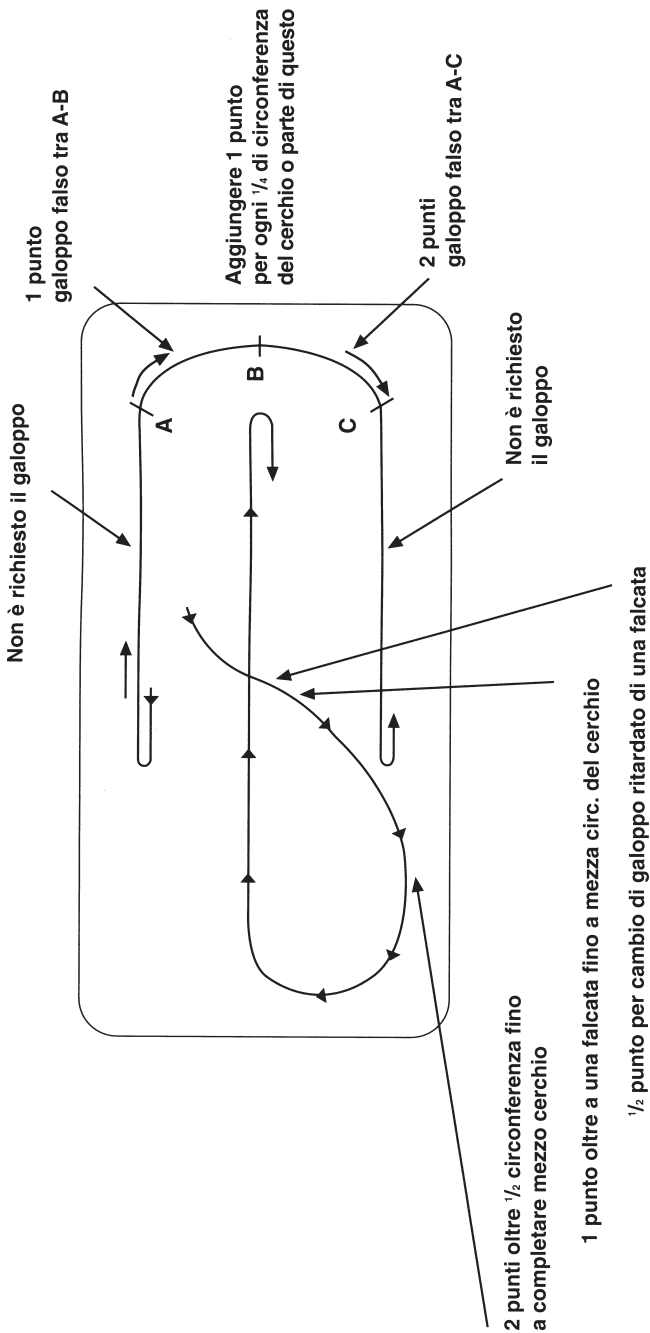
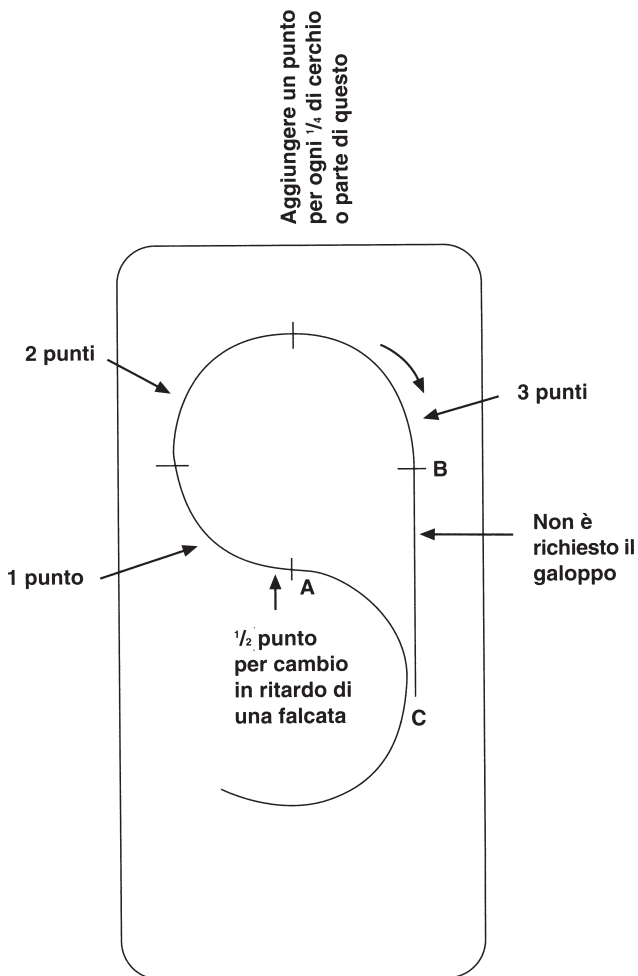


Figura #6 - falso nel semicerchio da A a C



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

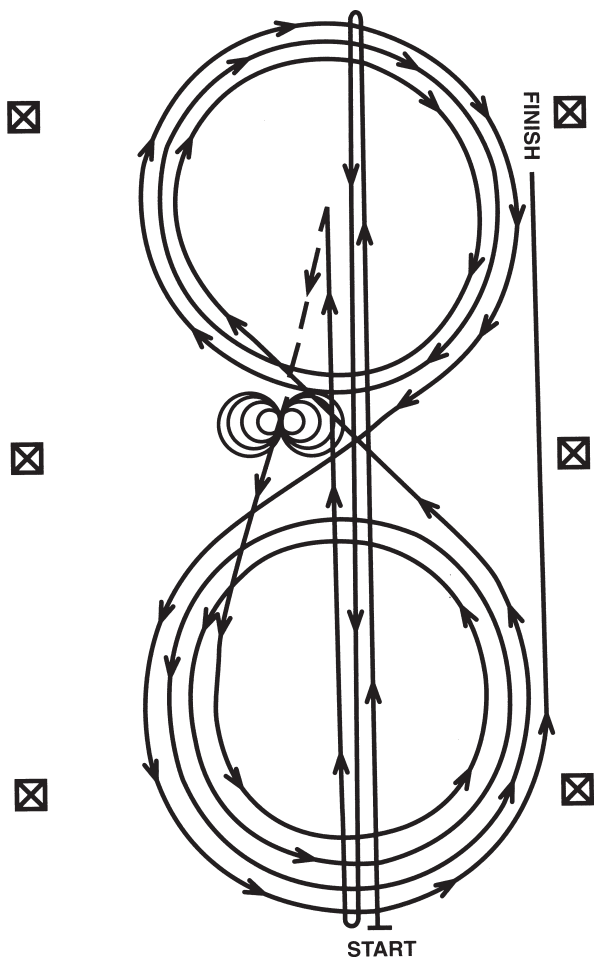




**PATTERNS UFFICIALI  
N.R.H.A.**

*The National Reining Horse Association has granted permission for reproduction of the 2006 Patterns as published and copyright in the 2006 NRHA Handbook.*

# PATTERN # 1

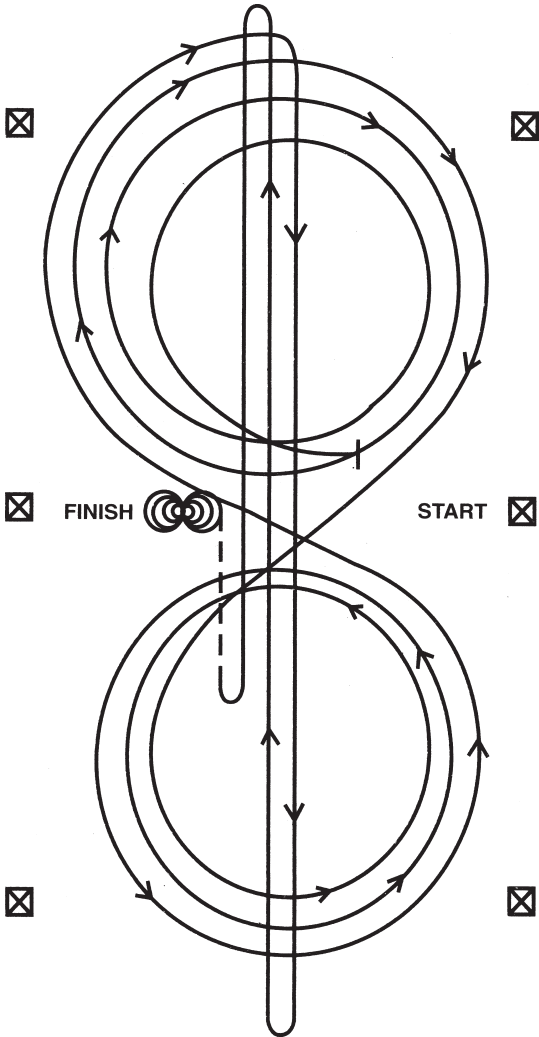


## PATTERN 1

- 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, oltre passare 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



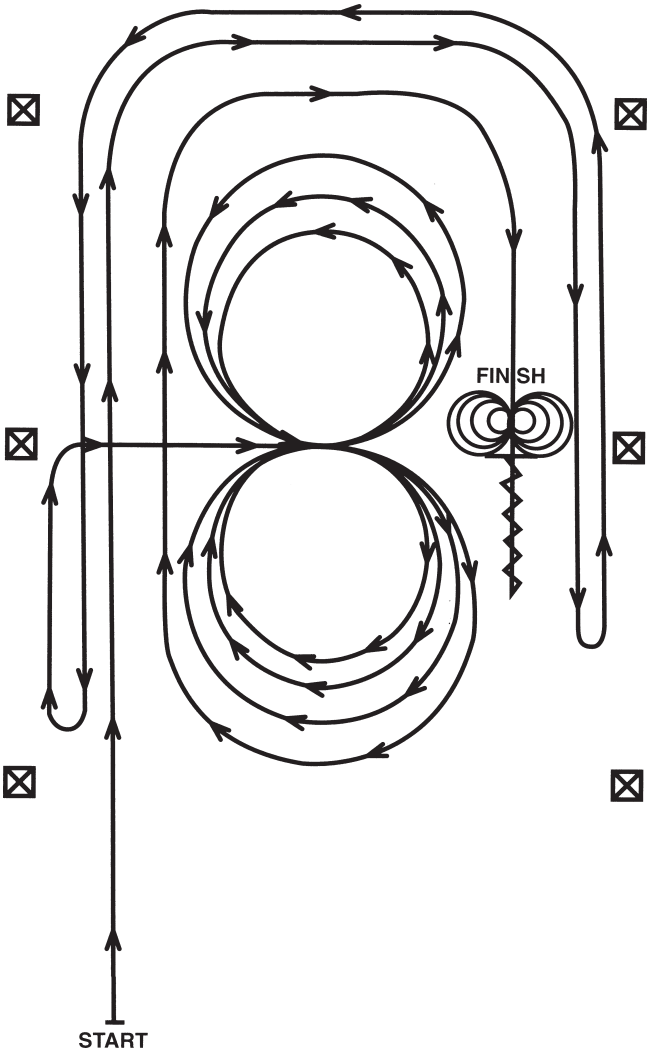
## PATTERN 2

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



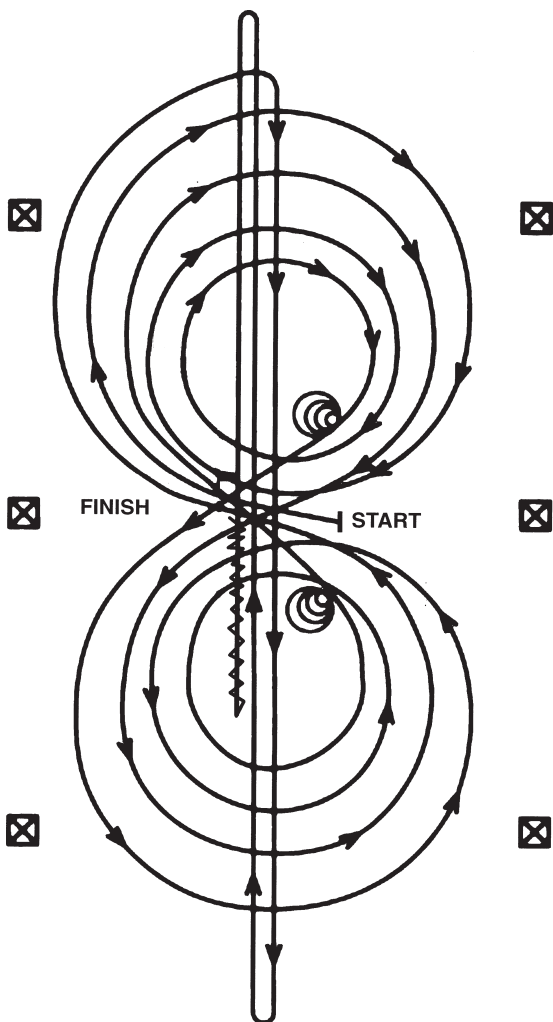
## PATTERN 3

- 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



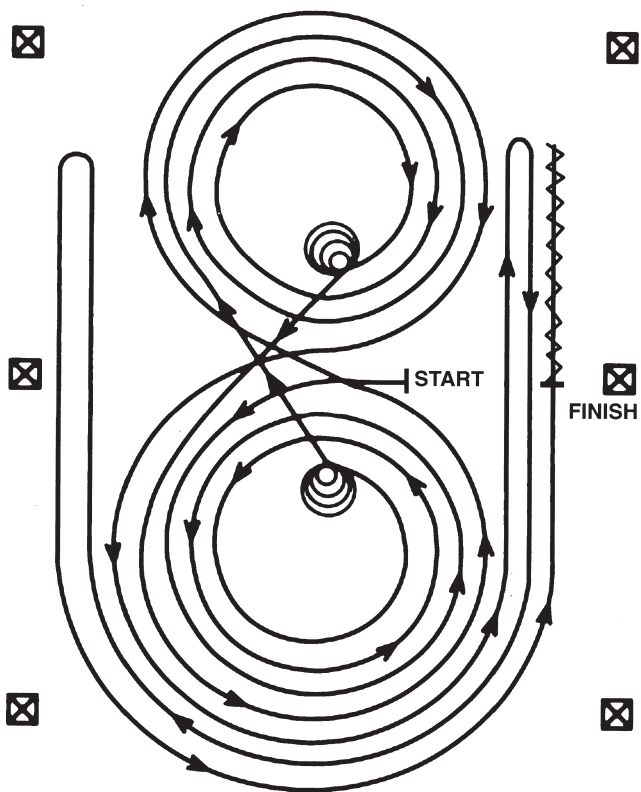
## PATTERN 4

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

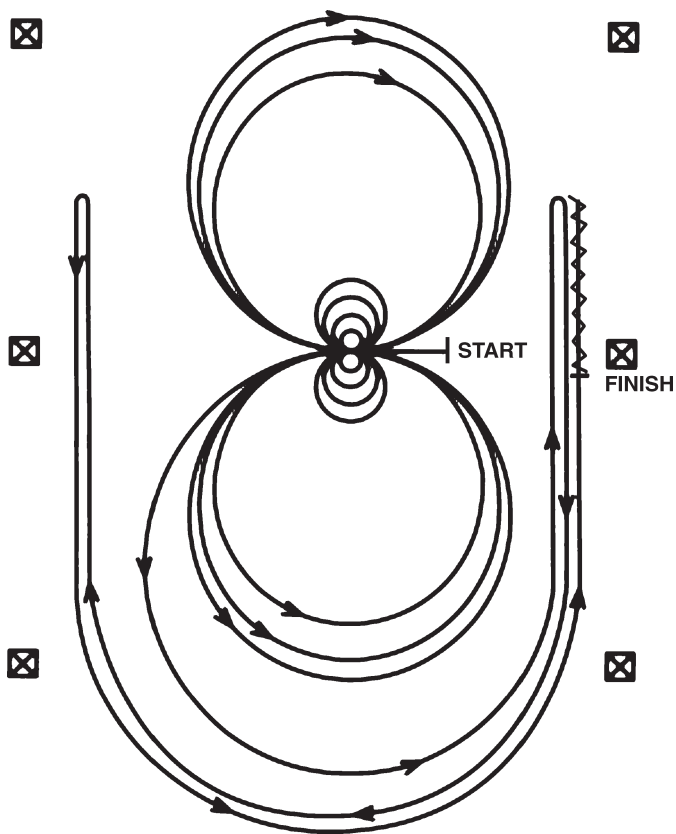
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 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



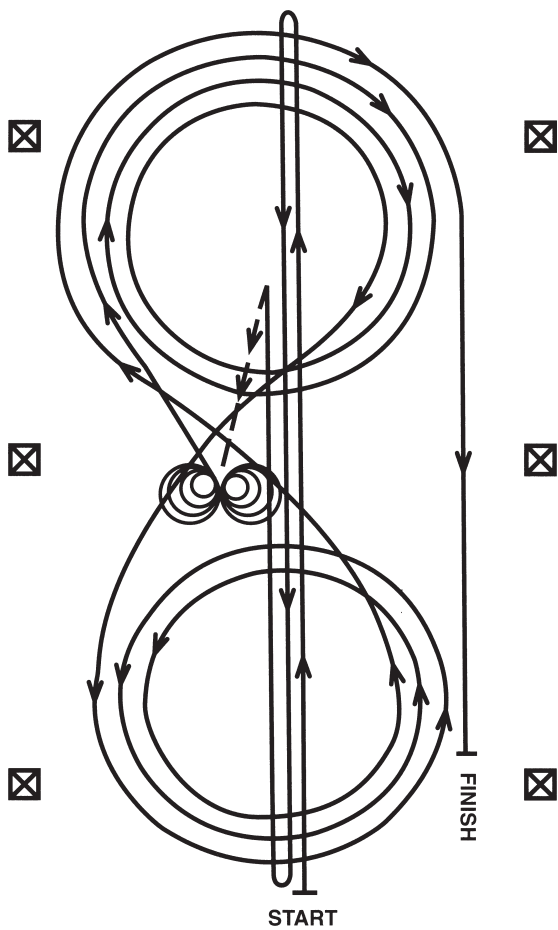
## PATTERN 6

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

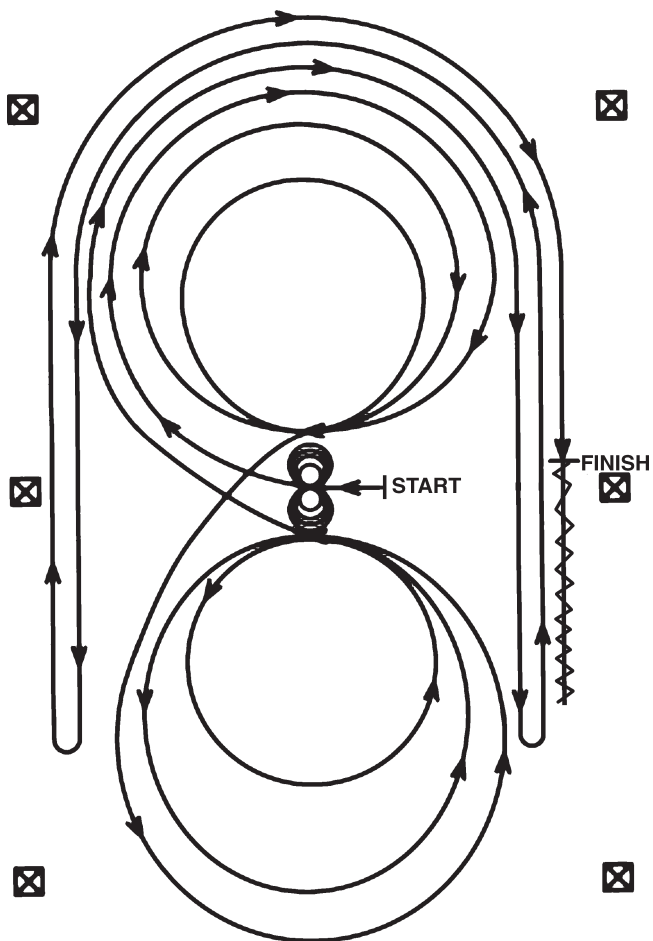


## PATTERN 7

- 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



## PATTERN 8

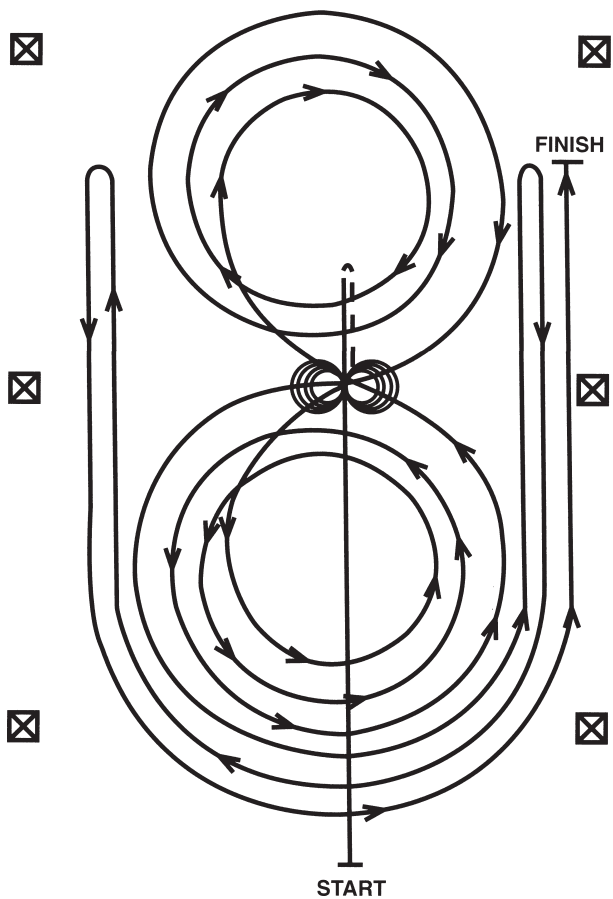
Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

- 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



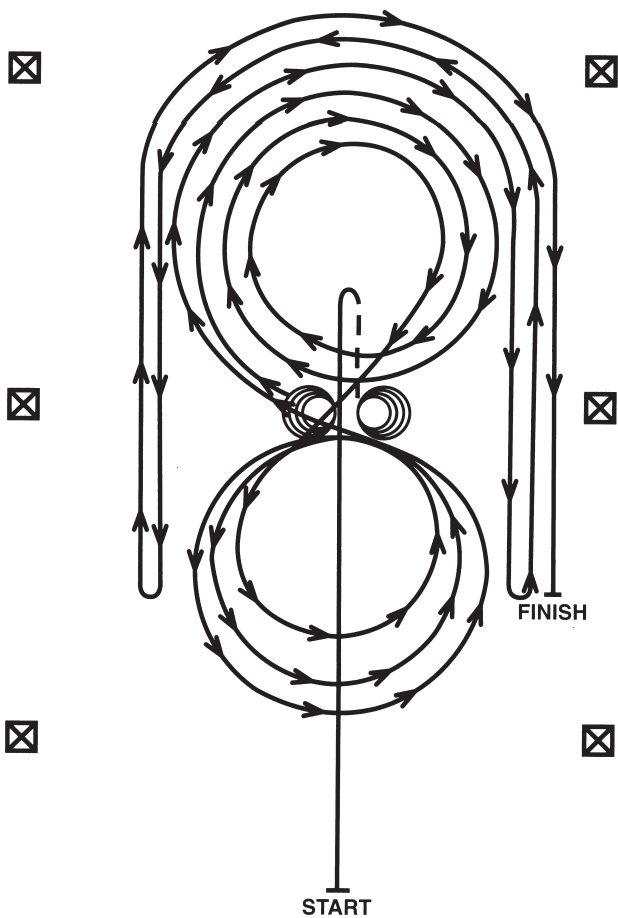
## PATTERN 9

- 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'imbocatura al giudice.

## Top 15 OPEN per la stagione 2006

	Nominativo	2003	2004	2005	Totale Triennio	Media
1	LARCOMBE MARTIN	25.623,88	73.169,84	17.693,43	116.487,15	38.829,05
2	MASSIGNAN STEFANO	52.481,12	30.442,32	8.137,94	91.061,39	30.353,80
3	MEACCI ADRIANO	27.354,00	41.784,32	7.214,61	76.352,94	25.450,98
4	ZWEIFEL KELLY	10.233,36	41.604,30	23.100,82	74.938,48	24.979,49
5	KRONSTEINER RUDI	0,00	28.048,98	44.588,40	72.637,39	24.212,46
6	CARMIGNANI DARIO	2.373,28	18.775,89	46.348,44	67.497,62	22.499,21
7	RICOTTA MARCO	47.559,03	2.859,94	1.329,26	51.748,23	17.249,41
8	PEREZ CHRISTIAN	12.111,18	20.914,23	7.991,20	41.016,61	13.672,20
9	SCHOPFER MARKUS	18.873,38	6.842,03	5.663,65	31.379,06	10.459,69
10	FONK BERNARD	0,00	0,00	28.790,06	28.790,06	9.596,69
11	LORENZONI ALDO	5.763,11	17.405,28	4.872,86	28.041,25	9.347,08
12	REGHEZZA DIEGO	11.577,12	10.374,57	5.381,28	27.332,97	9.110,99
13	ARRIGHI FRANCESCO	24.795,93	0,00	1.409,28	26.205,21	8.735,07
14	ERNST EMANUEL	0,00	0,00	24.698,86	24.698,86	8.232,95
15	PREVOSTI GIUSEPPE	4.204,44	9.404,20	9.999,02	23.607,66	7.869,22

## Top 15 NON PRO per la stagione 2006

	Nominativo	2003	2004	2005	Totale Triennio	Media
1	RISSO CLAUDIO	11.416,19	12.823,08	21.664,53	45.903,79	15.301,26
2	KRAHENBUHL JEANNETTE	1.713,81	22.520,71	17.027,41	41.261,93	13.753,98
3	ARCESE MATTEO	12.783,15	17.502,63	9.189,04	39.474,82	13.158,27
4	LENDI GENNARO	15.508,14	4.418,93	18.669,71	38.596,78	12.865,59
5	FREDIANI CECILIA	10.239,03	14.216,56	3.550,49	28.006,08	9.335,36
6	ZAGARIA ANTONIO	2.822,46	17.763,93	104,96	20.691,35	6.897,12
7	BAECK CIRA	0,00	0,00	16.039,37	16.039,37	5.346,46
8	RONDANINA MATTEO	4.485,08	590,51	10.833,96	15.909,55	5.303,18
9	POLLARINI ALESSANDRO	6.398,19	4.924,58	3.941,81	15.264,57	5.088,19
10	STERNBERG FRANCESCA	0,00	13.620,85	0,00	13.620,85	4.540,28
11	COLLEONI EMANUELE	10.674,52	643,92	1.446,74	12.765,18	4.255,06
12	RIFESER EWALD	5.649,17	6,40	6.964,51	12.620,08	4.206,69
13	GIRAUDINI MIRJAM	417,28	6.343,31	4.767,86	11.528,45	3.842,82
14	BRIVIO NICOLA	0,00	0,00	10.769,10	10.769,10	3.589,70
15	KUNSTNER TINA	2.876,86	4.593,50	2.684,40	10.154,76	3.384,92

## CALENDARIO GARE REINING 2006

MESE	DATA	LOCALITA'	COMITATO ORGANIZZ	REGIONE	NOME SHOW	TELEFONO	TAPPA NAZ.	Added totale per le cat. programmate	
MARZO	11-12	CENTRO IPPICO POLLARINI	A.R.E.R.	EMILIA-ROMAGNA	RINVIATA IN DATA DA DEFINIRE	335-6933552		€ 2.500,00	
	18-19	LA PESCHIERA QH - CALUSO - TO	A.P.C.R.	PIEMONTE	1 TAPPA REGIONALE	348-7415417		€ 800,00	
	26	SIR RAGUSA - MANEGGIO COMUNALE	A.R.S.	SICILIA	1 TAPPA REGIONALE	328-5351801			
	25-26	PALASTURLA - MANERBIO - BS	L.R.	LOMBARDIA	1 TAPPA REGIONALE	339-3438712			
	25-26	TENUTA SANTA BARBARA	A.L.C.R.	LAZIO	1 TAPPA REGIONALE	339-3438712			
APRILE	1-2	C.I. LO SCIOATTOLO - PONTEDERA	T.R.H.A.	TOSCANA	1 TAPPA REGIONALE	393-3343964		€ 1.200,00	
	1-2	CENTRO IPPICO POLLARINI	A.U.R.	UMBRIA	1 TAPPA REGIONALE	3886-441507		€ {	
	1-2	CENTRO IPPICO POLLARINI	A.R.E.R.	EMILIA-ROMAGNA	2 TAPPA REGIONALE	335-6933552			
	2	AZ. AGR. LE ARENE - CORROPOLI - TE	A.R.A.M.	ABRUZZO-MARCHE	1 TAPPA REGIONALE	333-4926726		€ 2.500,00	
	8-9	LA PESCHIERA QH - CALUSO - TO	A.P.C.R.	PIEMONTE	2 TAPPA REGIONALE	348-7415417		€ 800,00	
	8-9	CRISTALLO - TREVISO	A.V.C.R.	VENETO	1 TAPPA REGIONALE+ALPEN TROPHY	340-1800937			
	9	TORELLO QH - MELIZZANO - BN	A.C.C.R.	CAMPANIA	1 TAPPA REGIONALE	347-4054581			
	9	CENTRO IPPICO SANTA BARBARA	A.L.C.R.	LAZIO	2 TAPPA REGIONALE	339-3438712			
	9	SEDE DA DEFINIRE	A.C.R.P.	PUGLIA	1 TAPPA REGIONALE	339-8236043			
	16-17	PALASTURLA - MANERBIO - BS	L.R.	LOMBARDIA	2 TAPPA REGIONALE	335-7065595			
	27-30	<b>PALASTURLA -MANERBIO - BS</b>	<b>IRHA</b>		<b>DERBY NRHA / IRHA</b>	<b>0521-819151</b>	<b>SI</b>	<b>DA DEFINIRE</b>	
	MAGGIO	6-7	LA PESCHIERA QH - CALUSO - TO	A.P.C.R.	PIEMONTE	3 TAPPA REGIONALE	348-7415417		€ 800,00
		6-7	CENTRO IPPICO POLLARINI	A.R.E.R.	EMILIA-ROMAGNA	3 TAPPA REGIONALE	335-6933552		€ 2.500,00
6-7		C.I. SCALIGERO - VERONA	A.V.C.R.	VENETO	2 TAPPA REG. + ALPEN TROPHY	340-1800937			
7		MESSINA - CENTRO IPPICO GARDEN	A.R.S.	SICILIA	2 TAPPA REGIONALE	328-5351801			
7		SEDE DA DEFINIRE	A.C.R.P.	PUGLIA	2 TAPPA REGIONALE	339-8236043			
7		AZ. AGR. LE ARENE - CORROPOLI - TE	A.R.A.M.	ABRUZZO-MARCHE	2 TAPPA REGIONALE	333-4926726			
7		TORELLO QH - MELIZZANO - BN	A.C.C.R.	CAMPANIA	2 TAPPA REGIONALE	347-4054581			
7		TENUTA SANTA BARBARA	A.L.C.R.	LAZIO	3 TAPPA REGIONALE	339-3438712			
7		C.I. SCHIPPA R.H. - PERUGIA	A.U.R.	UMBRIA	2 TAPPA REGIONALE	3888-441507			
18-21		<b>SALONE DEL CAVALLO REGGIO EMILIA</b>	<b>FIERE RE</b>		<b>CHALLENGE 4YRS OLD NRHA AP.</b>	<b>0521-819151</b>		<b>DA DEFINIRE</b>	
27-28		<b>CASTELNUOVO BELBO - AT</b>	<b>23 QH</b>		<b>23 CLASSIC NRHA APPR.</b>	<b>0521-819151</b>		<b>\$ 80.000</b>	
28		RANCH ROEN - AMBLAR	A.R.T.A.	TRENTINO A.A.	1 TAPPA REGIONALE	348-2680888			

## CALENDARIO GARE REINING 2006

MESE	DATA	LOCALITA'	COMITATO ORGANIZZ	REGIONE	NOME SHOW	TELEFONO	TAPPA NAZ.	Added totale per le cat. programmate
GIUGNO	3-5	PALASTURLA - MANERBIO - BS	L.R.	LOMBARDIA	3 TAPPA REGIONALE	335-7065595		
	4	AZ. AGR. LE ARENE - CORROPOLI - TE	A.R.A.M.	ABRUZZO-MARCHE	3 TAPPA REGIONALE	333-4926726		
	11	PATTI'S STABLE - SCIARA	A.R.S.	SICILIA	3 TAPPA REGIONALE	328-5351801		
	11	SEDE DA DEFINIRE	A.C.R.P.	PUGLIA	3 TAPPA REGIONALE	339-8236043		
	10-11	C.I. LO SCOIATTOLO - PONTEDERA	T.R.H.A.	TOSCANA	2 TAPPA REGIONALE	393-3343964		€ 1.200,00
	10-11	C.I. SCALIGERO - VERONA	A.V.C.R.	VENETO	3 TAPPA REG. + ALPEN TROPHY	340-1800937		
	18	C.I. SCHIPPA R.H. - PERUGIA	A.U.R.	UMBRIA	3 TAPPA REGIONALE	3886-441507		
	24-25	<b>TORELLO QH - MELIZZANO - BN</b>	<b>A.C.C.R.</b>	<b>CAMPANIA</b>	<b>3 TAPPA REG.+NAZ. MEMORIAL DOMENICO SERGIO</b>	<b>347-4054581</b>	<b>SI</b>	<b>DA DEFINIRE</b>
	25	TENUTA SANTA BARBARA	A.L.C.R.	LAZIO	4 TAPPA REGIONALE	339-3438712		
	1-2	LA PESCHIERA QH - CALUSO - TO	A.P.C.R.	PIEMONTE	4 TAPPA REGIONALE	348-7415417		€ 800,00
	1-3	PALASTURLA - MANERBIO - BS	L.R.	LOMBARDIA	4 TAPPA REGIONALE+TROPHY	335-7065595		
	2	C.I. SCHIPPA R.H. - PERUGIA	A.U.R.	UMBRIA	4 TAPPA REGIONALE	3886-441507		
2	RANCH EL ZERILLO - STAVA	A.R.T.A.	TRENTINO A.A.	2 TAPPA REGIONALE	348-2680888			
2	COUNTRY WESTERN CLUB - BELLANTE - TE	A.R.A.M.	ABRUZZO-MARCHE	4 TAPPA REGIONALE	333-4926726			
7-9	<b>AUSTRIA</b>		<b>AUSTRIA</b>	<b>FINALE EUROPEI NRHA APP.</b>				
8-9	C.I. LO SCOIATTOLO - PONTEDERA	T.R.H.A.	TOSCANA	3 TAPPA REGIONALE	393-3343964		€ 1.200,00	
9	TENUTA SANTA BARBARA	A.L.C.R.	LAZIO	5 TAPPA REGIONALE	339-3438712			
9	T & C - MESSINA	A.R.S.	SICILIA	4 TAPPA REGIONALE	328-5351801			
9	SEDE DA DEFINIRE	A.C.R.P.	PUGLIA	4 TAPPA REGIONALE	339-8236043			
15-16	CAVALESE	A.V.C.R.	VENETO	ALPEN TROPHY	340-1800937			
16	CAVALESE WEST - CAVALESE	A.R.T.A.	TRENTINO A.A.	3 TAPPA REG.+ALPEN TROPHY	348-2680888			
21-23	<b>PALASTURLA - MANERBIO - BS</b>	<b>IRHA</b>		<b>SUMMER SLIDE+2° TROFEO DELLE REGIONI + 2° TROFEO YOUTH</b>	<b>0521-819151</b>	<b>SI</b>	<b>DA DEFINIRE</b>	
6	RANCH COFLARI - MENDOLA	A.R.T.A.	TRENTINO A.A.	4 TAPPA REGIONALE	348-2680888			
26-28	PALASTURLA - MANERBIO - BS	L.R.	LOMBARDIA	5 REG. + SNAFFLE BIT FUTURITY	335-7065595			
26-27	C.I. LO SCOIATTOLO - PONTEDERA	T.R.H.A.	TOSCANA	4 TAPPA REG. + FUT + MAT	393-3343964		<b>DA DEFINIRE</b>	

## CALENDARIO GARE REINING 2006

MESE	DATA	LOCALITA'	COMITATO ORGANIZZ	REGIONE	NOME SHOW	TELEFONO	TAPPA NAZ.	Added totale per le cat. programmate	
SETTEMBRE	1-3	AACHEN - GERMANIA	A.R.E.R.	GERMANIA	WEG - WORLD EQUESTRIAN GAMES	335-6933552		€ 2.500,00	
	2-3	CENTRO IPPICO POLLARINI	A.R.T.A.	EMILIA-ROMAGNA	5 TAPPA REGIONALE	348-2680888			
	3	LA SCUDERIA QH - NAVE SAN ROCCO		TRENTINO A.A.	5 TAPPA REGIONALE+TROPHY AMERICANA				
	6-10	AUSBURG - GERMANIA		GERMANIA					
	9-10	LA PESCHIERA QH - CALUSO	A.P.C.R.	PIEMONTE	5 TAPPA REGIONALE	348-7415417			
	10	TORRELO QH - MELIZZANO - BN	A.C.C.R.	CAMPANIA	4 TAPPA REGIONALE	347-4054581			
	10	SEDE DA DEFINIRE	A.C.R.P.	PUGLIA	5 TAPPA REGIONALE	339-8236043			
	17	DA DEFINIRE	A.R.S.	SICILIA	5 TAPPA REGIONALE	328-5351801			
	21-24	C.I. SANTA BARBARA - ROMA	IRHA+A.		MATURITY NRHA / IRHA ALL AGES + 6	0521-819151	SI		da definire
			L.C.R.		TAPPA REG. LAZIO		SI		da definire
OTTOBRE	27-1	PALASTURLA - MANERBIO - BS	IRHA+L.R	LOMBARDIA	PREFUTURITY IRHA+5 TAPPA REG.	0521-819151			
	8	AZ. AGR. LE ARENE - CORROPOLI - TE	A.R.A.M.	ABRUZZO-MARCHE	5 TAPPA REGIONALE	333-4926726			
	8	PATTI'S STABLE - SCIARA	A.R.S.	SICILIA	6 TAPPA REGIONALE	328-5351801			
	8	TORRELO QH - MELIZZANO - BN	A.C.C.R.	CAMPANIA	5 TAPPA REGIONALE	347-4054581			
	14-15	C.I. LO SCOIATTOLO - PONTEDERA	T.R.H.A.	TOSCANA	5 TAPPA REGIONALE	393-3343964		€ 1.200,00	
	15	CRISTALLO - TREVISO	A.V.C.R.	VENETO	4 TAPPA REG. + FINALE ALPEN TROPHY	340-1800937			
	20-22	LA PESCHIERA QH - CALUSO - TO	A.P.C.R.	PIEMONTE	APCR TROPHY + FUTURITY	348-7415417	SI	€ { 2.500,00	
	21-24	CENTRO IPPICO POLLARINI	A.U.R.	UMBRIA	5 TAPPA REGIONALE	3888-441507			
	21-24	CENTRO IPPICO POLLARINI	A.R.E.R.	EMILIA-ROMAGNA	6 TAPPA REGIONALE	335-6933552			
	NOVEMBRE	12-18	PALASTURLA - MANERBIO - BS			FUTURITY NRHA / IRHA + FINALE CAMPIONATO ITALIANO	0521-819151	SI	da definire

Tutti i programmi riferiti alle gare nazionali saranno pubblicati sul sito nella sezione programmi gare.

Per i programmi non pubblicati vi preghiamo di fare riferimento al numero telefonico riportato in corrispondenza di ogni gara.

Le eventuali rettifiche al calendario saranno riportate tempestivamente sul sito [www.itrha.com](http://www.itrha.com)



