



REGOLAMENTO REINING

1. IL REINING

Il reining è una disciplina dell'equitazione americana. Letteralmente tradotto significa "lavorare di redini". I cavalli devono essere agili, atletici, docili e veloci e devono rispondere repentinamente ai comandi impartiti dai cavalieri tramite le redini. Le competizioni di reining consistono in una serie di manovre, tra cui *sliding stop* e giravolte (*spin*).

Durante le competizioni giudici qualificati sono preposti alla determinazione del punteggio ed emettono il loro verdetto basandosi su regole stabilite, con le quali valutano l'esecuzione dei percorsi, o *pattern*.

I pattern non sono altro che percorsi in cui vengono ripetute le medesime manovre in successioni diverse. Le manovre fondamentali sono:

- cerchi a diverse velocità e grandezze;
- spin (rotazione di 360° facendo perno sulle zampe posteriori);
- cambi di galoppo;
- sliding stop (arresto);
- rollback (dietro front al galoppo);
- back (retromarce).

2. CATEGORIE DEI GAREGGIANTI

AMATOR

- abbigliamento obbligatorio jeans, cintura, stivali, camicia e cappello;
- si guida il cavallo a due mani;
- il cambio di galoppo si effettua tramite una transizione al trotto al centro del campo;
- la partenza di galoppo si può fare dal trotto nel solo il primo $\frac{1}{4}$ di cerchio.

OPEN

- abbigliamento obbligatorio jeans, cintura, stivali, camicia e cappello;
- si guida il cavallo ad una mano sola;

- il cambio di galoppo al centro del campo è facoltativo al volo o mediante una transizione al trotto di massimo 2 battute;
- la partenza di galoppo si può fare da fermo o al massimo dopo 4 passi.

3. I PATTERN

PATTERN n. 5

CAT. OPEN → a 1 mano

CAT. AMATOR → a 2 mani

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 la staccionata sinistra.

1) galoppo a mano sinistra, si completano 2 cerchi larghi e veloci a sinistra ed uno piccolo e lento sempre a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena.

2) completare 4 spin a sinistra. Esitare.

3) galoppo a mano destra (mediante transizione solo per gli amator al trotto nel primo quarto di cerchio). Completare 2 cerchi larghi e veloci a destra e uno piccolo e lento sempre a destra. Fermarsi al centro dell'arena.

4) completare 4 spin a destra. Esitare.

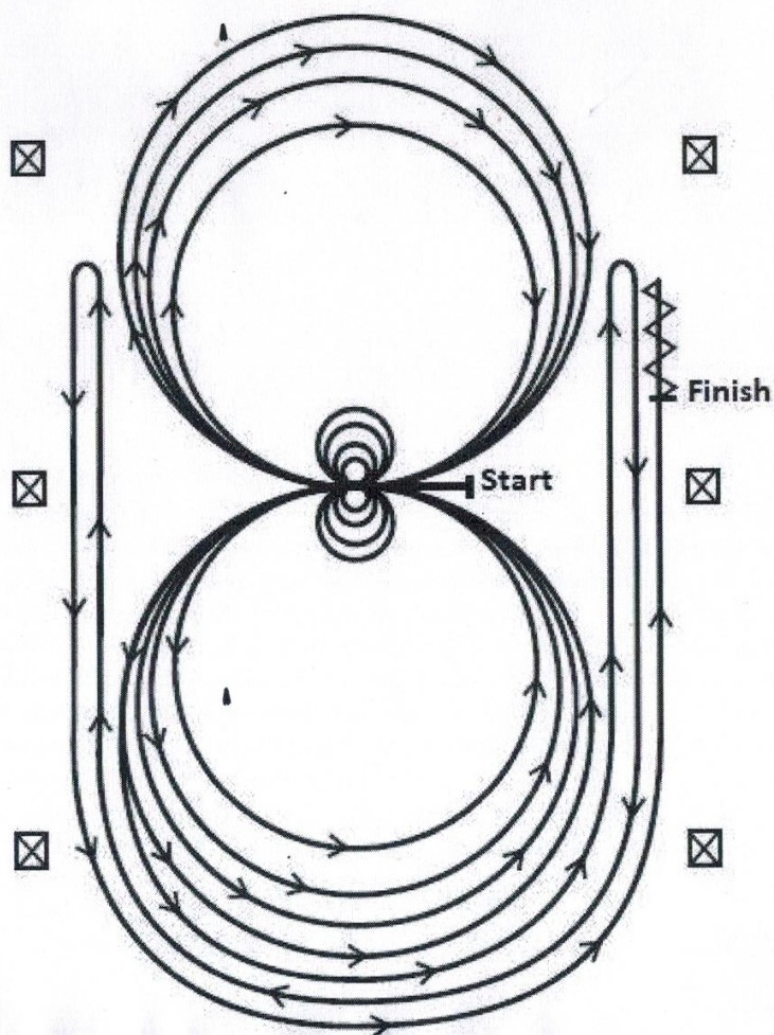
5) galoppo sinistro (mediante transizione solo per gli amator al trotto nel primo quarto di cerchio) e fare una figura larga e veloce a forma di 8.

6) chiudere la figura ad 8 mediante cambio di galoppo scomposto al trotto per tutti. Iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena e 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. 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 aver cambiato direzione, arriva verso il lato opposto al campo.

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 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 e 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.

REINING Pattern 5



PATTERN n. 7

CAT. OPEN → a 1 mano

CAT. AMATOR → a 2 mani

- 1) galoppare, mediante transizione solo per gli amator al trotto nel primo quarto di cerchio, 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 spin a destra.
- 5)completare 4 spin e un quarto a sinistra ed esitare.
- 6) galoppo, mediante transizione solo per gli amator al trotto nel primo quarto di cerchio, a mano destra completare tre cerchi, i primi 2 larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di mano (e di galoppo) solo per gli amator mediante transizione al trotto nel primo quarto di cerchio.
- 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) mediante cambio di galoppo scomposto al trotto er tutti.
- 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 è terminata la prova.
- 9) il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

REINING PATTERN 7

