

AQHA



MANUALE UFFICIALE DI REGOLE E REGOLAMENTI

2019 | 67MA EDIZIONE



OUR VISION:

To lead the world in shaping a vibrant equine industry

OUR PURPOSE:

To serve and support the American Quarter Horse and the global horse community

OUR PROMISE:

A horse community for everyone

PASSION | COMMUNITY | PRIDE

INDICE

5.

- AMERICAN QUARTER HORSE
- DICHIARAZIONE DEGLI OBIETTIVI A LUNGO TERMINE DELL'AQHA
- INTRODUZIONE

6.

- DICHIARAZIONE SULLA POLITICA
- IL BENESSERE DELL'AMERICAN QUARTER HORSE
- STATEMENT OF POSITION
- DICHIARAZIONE SULLA POSIZIONE DELL'AQHA

7.

- PROCEDURE DISCIPLINARI
- INASPRIMENTO DELLA SANZIONE
- REGOLE E POLITICHE SPECIFICHE DELL'AQHA ATTE A PROMUOVERE IL BENESSERE DELL'AMERICAN QUARTER HORSE

10.

- RICERCA IN CAMPO EQUINO
- EDUCAZIONE

11. RIASSUNTO

12. STATUTO DELL'AMERICAN QUARTER HORSE ASSOCIATION

24. STATUTO AQHYA

29. NORME GENERALI & REGOLAMENTI

38. TASSE

41. VIOLAZIONI

62. REGOLAMENTO PER L'ISCRIZIONE (REGISTRAZIONE) DEI CAVALLI

85. SHOW

303. NORME E REGOLAMENTO SULLE CORSE

Cari associati AIQH,

questa raccolta normativa in italiano è stata aggiornata dopo l'ultima edizione del 2009 per agevolare la diffusione del regolamento dell'American Quarter Horse Association tra gli associati dell'AIQH, che da anni si adopera per promuovere in vario modo la conoscenza della famosa razza equina American Quarter Horse in Italia.

Questa che vi trovate dinanzi è la 67ma edizione. La traduzione ha seguito pedissequamente l'impostazione dell'originale americano, tralasciando solamente alcuni articoli in fondo al manuale che, ad oggi, non troverebbero comunque applicazione in Italia. Si tenga presente che la traduzione richiede sempre un certo grado di adattamento e che, trattandosi di normativa, si è spesso preferito sacrificare scorrevolezza e lo stile per riportare invece la lettera della norma. È ovvio che errori sono sempre possibili per cui prego tutti coloro i quali ne rilevassero, di comunicarci onde evitarli nella prossima versione.

Vi offriamo questo importante manuale che raccoglie lo Statuto AQHA, AQHYA e il regolamento.

È uno strumento importante per chiunque voglia informarsi sull'organizzazione AQHA, sui requisiti di razza e sui regolamenti delle gare.

Vi ricordiamo che l'AIQH è un'affiliata dell'AQHA e che siamo a vostra disposizione sia tramite gli uffici di Montemurlo (Si) che il nostro sito www.aiqb.eu.

Emanuela Stefani
Presidente AIQH

AMERICAN QUARTER HORSE

Un American Quarter Horse possiede un pedigree accettabile, colori e segni particolari, ed un certificato di registrazione emesso dall'American Quarter Horse Association. Questo cavallo è stato allevato e sviluppato per avere una buona predisposizione, una conformazione ben bilanciata, e un'agile velocità. L'American Quarter Horse è la razza più versatile del mondo e adatta a una molteplice varietà di scopi, dal lavoro col bestiame nei ranch alle competizioni internazionali di reining. C'è un American Quarter Horse per ogni scopo.

DICHIARAZIONE DEGLI OBIETTIVI A LUNGO TERMINE DELL'AQHA

- Registrare e preservare i pedigrees dell'American Quarter Horse mantenendo l'integrità della razza e **il benessere dei suoi cavalli**.
- Fornire servizi a favore dei suoi membri che esalti ed incoraggi la proprietà del Quarter Horse e la partecipazione.
- Sviluppare vari programmi, materiali e corsi educativi che porteranno l'AQHA in testa alle organizzazioni che offrono risorse, nell'ambito dell'industria equina.
- Incrementare il numero dei membri tramite il marketing, la promozione e la pubblicità dell'American Quarter Horse.
- **Assicurare che l'American Quarter Horse venga sempre trattato con umanità, dignità rispetto e compassione.**

INTRODUZIONE

L'American Quarter Horse Association, nota anche con la sigla AQHA, è sorta nel 1940 con l'obiettivo di raccogliere, registrare e conservare i pedigree e le genealogie dei Quarter Horses. L'AQHA funge anche da centro d'informazione per i soci e per il pubblico per argomenti relativi alle gare, alle corse e a progetti destinati a promuovere la razza e aiutare l'industria, incluso cercare una legislazione favorevole agli allevatori e ai proprietari di cavalli. L'AQHA lavora anche per promuovere la proprietà dei cavalli e accrescere il mercato del quarter horse. Gare, corse, ed eventi di performance offrono ad allevatori e cavalieri l'opportunità di competere per un titolo o un premio in denaro, offrendo agli allevatori la possibilità di mettersi continuamente in gioco per migliorare la razza. L'associazione pubblica i mensili illustrati *The Quarter Horse Journal*, *The Quarter Racing Journal*, *Ranching Horse Journal*, *Performance Horse Journal* e *America's Horse*, i quali forniscono ogni informazione su cavalli, cavalieri, gare, aste, corse, nonché storie e vicende vissute di grandi cavalli di tutti i tempi e degli uomini e donne che li hanno allevati e selezionati, oltre che indicazioni a allevatori, trainer, esibitori e trail rider su come migliorare business, horsemanship e rapporto generale con il cavallo.

L'American Quarter Horse continua ad essere la razza più versatile al mondo a fronte della sua abilità nell'eccellere in molte diverse aree e grazie al continuo impegno degli American Quarter Horse breeders, director e staff nel fornire eccellenti programmi e servizi, ai minori costi possibili, rispetto a qualsiasi altro registro e/o associazione di razza.

Questo manuale sostituisce tutte le precedenti edizioni, le regole pubblicate entrano in vigore il 1° gennaio 2017 salvo diversamente

specificato al momento della loro emissione, queste regole rimangono in vigore salvo che vengano sostituite da cambiamenti del regolamento stabiliti dal "Board of Directors" o dall'"Executive Committee" pubblicati nell'AQHA web site www.aqha.com. Fate riferimento al sito dell'AQHA per la versione più aggiornata delle regole. Se notate differenze fra le regole pubblicate nel sito dell'AQHA e quelle di questo manuale, le prime hanno la priorità.

Si è cercato di indicare nel migliore dei modi i cambiamenti evidenziandoli in grassetto e sottolineando le parti relative, per cortesia leggete per intero e con attenzione le regole che interessano nello specifico la vostra attività in quanto rispetto alla precedente edizione potrebbero essersi verificati cambiamenti e/o modifiche.

DICHIARAZIONE SULLA POLITICA IL BENESSERE DELL'AMERICAN QUARTER HORSE

L'AQHA è il più grande registro di razza la più grande organizzazione ludico sportiva equestre a livello mondiale, con più di 5 milioni di American Quarter Horses registrati nel mondo e più di 265.000 associati. La sede centrale dell'AQHA ad Amarillo, Texas, emette e conserva i certificati e le registrazioni degli American Quarter Horse e supervisiona svariati programmi ed incentivi, incluse le corse, gli show, attività ricreative, inoltre supporta sponsorship a favore della promozione di quella che viene contraddistinta come la più vecchia razza equina in America. L'AQHA fornisce anche servizi a beneficio dei suoi membri, allo scopo di incoraggiare e aumentare la proprietà degli American Quarter Horses e la partecipazione alle attività promosse, si batte per aumentare il numero dei tesserati attraverso marketing, promozione, pubblicità relativa all'American Quarter Horse. Inoltre l'AQHA protegge attivamente il benessere e l'integrità dell'American Quarter Horse, come evidenziato dal seguente.

STATEMENT OF POSITION DICHIARAZIONE SULLA POSIZIONE DELL'AQHA

- La missione dell'AQHA è quella di registrare e conservare i pedigree degli American Quarter Horses, mantenendo nel contempo l'integrità della razza. Inoltre l'AQHA incoraggia la proprietà degli American Quarter Horses e le loro attività. L'AQHA protegge attivamente gli American Quarter Horses stabilendo e consolidando strettamente le regole che governano ogni evento da essa approvato allo scopo di riflettere la naturale abilità del cavallo. In sintesi l'AQHA sostiene le seguenti convinzioni:
- Ogni American Quarter Horse, tutti gli altri cavalli e tutti gli animali devono sempre essere trattati con umanità e dignità, rispetto e compassione.
- Regole rigorose sancite e consolidate dall'AQHA richiedono che gli allevatori, proprietari, trainer ed espositori di American Quarter Horse siano costantemente responsabili dello star bene e del trattamento umano di qualsiasi American Quarter Horse a loro affidato.
- Soprattutto, il benessere dell'American Quarter Horse è al di sopra di ogni altra considerazione, e il continuo sviluppo di procedure che garantiscono il trattamento umano della razza e di tutti gli altri cavalli e animali coinvolti in eventi AQHA e competizioni fieristiche sostituisce ogni altra preoccupazione.

SCARICO DI RESPONSABILITÀ DELL'AQHA NEI CONFRONTI DELLA SICUREZZA

L'AQHA non si assume alcuna responsabilità per la sicurezza dei partecipanti agli show o altri eventi, la quale viene demandata unicamente allo show management. Lo show management richiede l'approvazione all'AQHA volontariamente, accettando di condurre lo show in accordo con le regole AQHA, che sono predisposte per promuovere competizioni leali. L'assunzione di responsabilità nei confronti della sicurezza dei partecipanti da parte dello show management è una condizione essenziale che l'AQHA richiede per l'approvazione di uno show. Uno degli obiettivi dell'AQHA è quello di richiedere, tramite il consolidamento del regolamento, un campo di competizione equilibrato, in modo tale che la performance dell'esibitore e del cavallo possa essere giudicata in modo uniforme da giudici competenti: i cavalli sono identificati dal certificato di registrazione: i cavalli gareggiano o vengono esibiti liberi da sostanze proibite che potrebbero avere effetti sulle loro performance. La sicurezza interessa tutti, ma l'AQHA non se ne assume la responsabilità. Uno degli scopi dell'AQHA nell'atto di autorizzare uno show è quello di garantire una competizione leale.

PROCEDURE DISCIPLINARI

Il Comitato Esecutivo è il foro competente all'interno dell'AQHA, che all'inizio o alla fine ascolta o rivede le evidenze di presunte violazioni di regole e regolamenti da parte di membri e/o partecipanti ad eventi approvati dall'AQHA. Un membro può subire azioni disciplinari, essere sospeso, multato e/o espulso dall'AQHA, ed ogni non membro partecipante può essere escluso in parte o del tutto dai privilegi riservati dall'AQHA. Le regole AQHA concernenti il divieto di droghe, alterazioni chirurgiche o qualsiasi trattamento inumano del cavallo prevedono la totale responsabilità delle condizioni di un cavallo da parte dell'esibitore, partecipante e/o proprietario del suddetto, rendendoli passibili di possibili azioni disciplinari a fronte della prova della presenza di sostanze proibite tramite esami di laboratorio, o dell'esistenza di alterazioni chirurgiche, o di trattamento inumano del cavallo.

INASPIMENTO DELLA SANZIONE

L'AQHA si riserva il diritto di intraprendere in modo indipendente azioni disciplinari o sanzioni nei confronti di persone sottoposte alla sua giurisdizione in quanto partecipanti a show approvati AQHA, concorsi, incontri di corse e altri eventi. Il Comitato Esecutivo dell'AQHA può aumentare o comminare una sospensione, una multa e/o penalizzare coloro che violano regole e regolamenti AQHA, e/o quelli di altre giurisdizioni: sono inclusi i proprietari o affittuari che hanno affidato le cure e la custodia dei loro cavalli ai violatori.

REGOLE E POLITICHE SPECIFICHE DELL'AQHA ATTE A PROMUOVERE IL BENESSERE DELL'AMERICAN QUARTER HORSE

CORSE. L'AQHA si preoccupa della salute e del benessere dei cavalli da corsa e lo fa attraverso regole e supporti economici di valide iniziative industriali. Queste includono il supporto di un progetto di ricerca sulla superficie delle corse, il supporto del Consorzio Racing Medication and Testing e movimenti nazionali che interagiscono tramite i Racing

Commissioner International, al fine di stabilire regole mediche uniformi. L'AQHA ha adottato le seguenti regole che limitano la partecipazione dei cavalli di due anni come evidenziato in RAC301.5.

Per incrementare maggiormente gli incentivi alle corse di cavalli più maturi, l'AQHA ha implementato il Bank of America Quarter Horse Racing Challenge, un programma regionale che prevede come premi dei bonus. L'obiettivo del Challenge è quello di incrementare le opportunità di corse per cavalli più vecchi. Nel Challenge, l'83% del premio in denaro offerto dalle corse è per cavalli più vecchi. L'AQHA e l'AQHA Racing Council e Committee continueranno a cercare modi e opportunità per garantire il benessere del racing American Quarter Horse. L'AQHA Racing Council e Committee assicura che regole e politiche riguardanti il benessere dei racing American Quarter Horses vengano continuamente riviste e aggiornate come stabilito dal AQHA Statement of Position.

SHOWS. Gli show autorizzati come eventi approvati dall'AQHA sono regolati da alcune delle più strette regole consolidate entro l'industria equestre e destinate ad assicurare che la sicurezza e il benessere degli American Quarter Horses che competono non vengano messe a repentaglio. Le regole presenti in questo Official Handbook rappresentano un testamento per l'adempimento di questi scopi e intenti.

La posizione dell'AQHA nei confronti di condotta antisportiva e/o trattamento inumano di un cavallo è indicata in VIOLATIONS.

Politica sulle sostanze controllate e sulle alterazioni della coda.

Le politiche dell'AQHA riguardo la somministrazione di sostanze controllate (droghe) sono tra le più rigorose nell'industria equestre. L'AQHA ha iniziato ad effettuare i drug testing durante i suoi show nel 1973, ed è stata una delle prime se non la prima associazione di razza a farlo. L'AQHA compie dei test random durante l'anno, la politica dell'AQHA riguardo alla somministrazione di sostanze controllate è delineata in VIOLATIONS. In aggiunta l'AQHA ha finanziato la ricerca nel tentativo di determinare tecniche per la valutazione di code alterate nei cavalli, i cui risultati sono stati presentati a veterinari di equini provenienti dagli USA nell'ottobre del 1992 durante un seminario alla Colorado State University intitolato "Tecniche per la valutazione di funzioni normali e alterate della coda in un cavallo mediante l'utilizzo di esame fisico ed elettrodiagnostico". Alcune di queste stesse tecniche sono ancora utilizzate dall'AQHA in test random durante il World Show. L'AQHA spende ogni anno più di un milione di dollari in test volti a rilevare la presenza di sostanze controllate e/o alterazioni della coda in cavalli che competono nell'ambito dei suoi show. Dal 1993 anche gli American Quarter Horse che competono in eventi non approvati dall'AQHA sono diventati oggetto di controlli per verificare presenza di sostanze controllate e/o alterazioni della coda. L'AQHA Executive Committee ha intrapreso azioni, incluse investigazioni, processi, sospensioni di privilegi e/o multe in tutti i casi nei quali è stata rilevata un sostanziale evidenza di violazione alle regole sulla somministrazione di sostanze controllate e/o alterazione della coda. Nel 2005 l'AQHA ha iniziato a richiedere un contributo aggiuntivo "drug testing" per ogni cavallo partecipante ai suoi show negli USA, al fine di migliorare e potenziare la sua politica sulle sostanze controllate.

Trattamento Umano. Il benessere dell'American Quarter Horse esibito negli show approvati dall'AQHA è salvaguardato dalle regole contenute in questo rule book, regole volte a farlo stare bene. L'AQHA Executive

Committee ha intrapreso azioni, incluse investigazioni, processi, sospensioni di privilegi e/o multe in tutti i casi nei quali è stata rilevata un sostanziale evidenza di violazione alle regole AQHA sul benessere animale.

Morsi ed equipaggiamento. Al fine di migliorare gli standard comportamentali umani ai quali gli American Quarter Horse sono soggetti nelle competizioni e nell'addestramento, linee guida uniformi riguardanti morsi ed equipaggiamento sono evidenziate in VIOLATIONS. Nelle classi western i cavalli di 5 anni e più giovani possono essere esibiti con uno snaffle bit, hackamore, curb bit, half-breed o spade bit. I cavalli di 6 anni e oltre possono essere esibiti solo con un curb bit, half-breed o spade bit. I barbozzali (chin straps) sono richiesti e devono avere l'approvazione del giudice, devono avere una larghezza minima di mezzo pollice e devono essere piatti contro la mascella del cavallo. Nell'equipaggiamento proibito delle classi western sono inclusi funi da roping, tie down con parti in metallo nudo a contatto con la testa del cavallo, chiudibocca o nosebands e tack collars. Nell'equipaggiamento proibito delle classi di English sono incluse redini di ritorno e speroni con rotelle. Sono inoltre proibite martingale fisse o scorrevoli (standing or running), ad eccezione che nel working hunter, jumping e equitation over the fences. L'equipaggiamento proibito negli AQHA shows include le catene in bocca, fasce sottopancia e montare con un curb bit senza il barbozzale, filo spinato, barbozzali con rivette/binari o qualsivoglia barbozzale in metallo solido indipendentemente da come è imbottito, chiudibocca in filo spinato, abbassa testa fatto con filo spinato o cavo, morsi con rotelle, bosal in metallo indipendentemente dall'imbottitura, hackamore con parti in metallo, chambons, capezze fatte in metallo (anche se inserite in una protezione fatta di altro materiale), cuoio grezzo o corda intrecciati (è consentito l'uso di rope di 3/8 inch con slip (gag) o bonet), martingala scorrevole usata con curb bit usato senza fermo per le redini, redini laterali tutela collegate direttamente dal morso al sottopancia, redini di ritorno attaccate intorno o tra le zampe anteriori. Nel roping, speed events, team penning e ranch sorting deve essere usato il tipo di equipaggiamento western. L'uso di filo spinato o hackamore meccanici o di altri tipi di briglie è a scelta dei concorrenti. In Halter l'uso di corde tra le labbra (lip cord) è proibito fatta eccezione per gli stalloni di un anno e oltre.

Zoppia e movimento. Gli American Quarter Horse sono facilmente identificabili per la loro caratteristica conformazione che permette alla razza di essere versatile in una varietà di impieghi atletici. La valutazione di zoppia è il fattore principale nel giudicare American Quarter Horses che gareggiano in prove di conformazione e di performance, ed è di conseguenza messa in evidenza durante le conferenze dei giudici AQHA, tenute durante l'anno allo scopo di educare i giudici approvati dall'AQHA. La zoppia e il movimento sono anche enfatizzati nel giudizio delle classi degli show approvati dall'AQHA. Anche la condizione e conformazione del cavallo vengono prese in considerazione. A discrezione del giudice, un cavallo può essere penalizzato o eliminato da una classe "se il cavallo appare accigliato, lento, apatico, emaciato, tirato o troppo stanco".

Gare col bestiame. Nelle classi AQHA che coinvolgono l'uso di bestiame, l'AQHA si batte a favore della salvaguardia e del benessere del bestiame, come per quelli di cavalli e cavalieri che gareggiano. Si raccomanda che tutti gli show abbiano un veterinario reperibile come pure un equipaggiamento di primo soccorso da usare in caso di incidenti.

In entrambe le discipline cutting e team penning si richiede un buon numero di vitelli disponibili per le classi.

Ogni vitello può essere usato una sola volta in un go round. I vitelli usati nelle classi di cow horse possono essere usati una sola volta in un go round. I vitelli usati nelle gare di roping non possono essere usati in altre classi. In questo rule book vi sono regole aggiuntive che evidenziano la cura e gestione dei vitelli nell'ambito di ogni classe. A discrezione del giudice i concorrenti possono essere penalizzati o squalificati.

Speeds Events Durante lo svolgimento di speed events, incluso il barrel racing, pole bending e stake race, i concorrenti possono usare un frustino, per incoraggiare la naturale abilità del cavallo nella corsa. Tuttavia, in tutti gli speed events, il giudice, a sua discrezione "può squalificare un concorrente per aver fatto uso eccessivo del frustino o del rope davanti al sottopancia".

L'AQHA e la sua Animal Welfare Commission continueranno a cercare modi e opportunità per garantire il benessere degli American Quarter Horses partecipanti agli eventi approvati AQHA. L'Animal Welfare Commission si batte per garantire che le regole e la politica riguardanti il benessere degli American Quarter Horses partecipanti agli eventi approvati AQHA vengano continuamente revisionati e aggiornati come stabilito dall'AQHA Statement of Position.

RICERCA IN CAMPO EQUINO

Il Comitato AQHA per la Ricerca Equina è stato fondato con l'intento di finanziare la ricerca equina ai college e alle università nel tentativo di diagnosticare, gestire e prevenire meglio le patologie, non solo negli American Quarter Horse ma in tutti i cavalli. L'Equine Research Committee stanziava ogni anno più di \$300.000 a supporto di diversi ambiti di progetti di ricerca relativi alla salute, al benessere e utilità del cavallo, e all'importanza nei confronti dei proprietari e dell'industria. Le decisioni relative ai finanziamenti sono basate sui meriti scientifici dei progetti, sulle applicazioni cliniche e/o sui potenziali vantaggi al cavallo e alla sua industria. Le svolte includono la prevenzione, trattamento e gestione della colica: percorsi metabolici, tare genetiche ereditarie, diagnostica e misure preventive per varie malattie genetiche, patologia e prevenzione di disturbi polmonari equini, patologie riproduttive e prevenzione delle malattie, così come altri progressi in una vasta serie di malattie sono stati compiuti attraverso l'AQHA Equine Research Committee. I risultati delle ricerche sono pubblicati dall'AQHA nell'*American Quarter Horse Journal* in modo tale che i membri, i proprietari, i trainer e gli altri partecipanti all'industria possano prendere appropriate decisioni riguardo la salute e il benessere di tutti i cavalli.

EDUCAZIONE

Sin dall'inizio della pubblicazione dell'*American Quarter Horse Journal* nel 1948, l'AQHA ha perseguito lo scopo costante di educare i proprietari sui bisogni relativi alla salute, sicurezza, nutrizione, sanità e tutela dell'American Quarter Horse. L'*American Quarter Horse Journal* e l'*American Quarter Horse*, pubblicazioni ufficiali per i membri, forniscono una copertura editoriale comprensiva atta ad educare e informare i proprietari di cavalli sull'alimentazione appropriata, il mantenimento della salute, e gli argomenti relativi all'addestramento dell'American Quarter Horse. L'AQHA ha

inoltre speso centinaia di migliaia di dollari nella produzione di brochure e altro materiale educativo su argomenti come suggerimenti sull'acquisto di un cavallo e sulla salute. L'AQHA ha prodotto dozzine di video formativi, in collaborazione con esperti dell'industria equina, che coprono le tecniche umane e corrette di addestramento per gli eventi approvati AQHA. Per più di 30 anni sui network e in televisione, l'AQHA ha realizzato spot in molti episodi in collaborazione con esperti veterinari. L'AQHA, tramite la sua affiliazione con produttori affidabili e Corporate Partner, fornisce ai suoi membri una maggiore accessibilità a prodotti di qualità per la salute, la nutrizione, la gestione e per materiale di selleria.

RIASSUNTO

L'American Quarter Horse Association lavora per garantire non solo l'integrità e il benessere degli American Quarter Horse, ma anche quelli dell'intera industria. L'AQHA rivede continuamente le sue politiche riguardanti il benessere animale attraverso il Public Policy Committee, gli Alliance Partners e la sua Animal Welfare Commission. Attraverso queste vie, come pure la leadership dell'industria, gruppi consultivi e consigli, l'American Quarter Horse Association è in grado di espandersi, grazie ai suoi comprovati sforzi per salvaguardare il benessere degli American Quarter Horse come evidenziato nell'AQHA Statement of Position.

ARTICOLO I

Nome, finalità, sede, stemma e sigillo sociale

Paragrafo 1. Nome: Questa Associazione prende la denominazione di The American Quarter Horse Association o AQHA ed è un'organizzazione senza fini di lucro, in armonia con le leggi dello stato del Texas previste per questo tipo di organizzazione e dalle quali acquisirà tutti i diritti garantiti ad associazioni di tale tipo.

Paragrafo 2. Finalità: Scopo di quest'Associazione è raccogliere, registrare e conservare i pedigrees dei Quarter Horses, mantenere lo Stud Book con le genealogie e l'anagrafe: registrare la storia, l'allevamento, le manifestazioni, le competizioni e le corse dell'American Quarter Horse; e stimolare la pubblicità ed i progressi di questa razza equina; assieme a tutte le altre questioni necessarie od opportune per incrementare l'interesse per questa razza.

Paragrafo 3. Sede amministrativa: La sede principale dell'AQHA è fissata ad Amarillo, Potter County, Texas, ma gli associati ed i membri aventi cariche sociali possono risiedere in qualsiasi Stato, Paese o Regione e possono svolgere la propria attività in qualsiasi località.

Paragrafo 4. Stemma e sigillo sociale: Lo stemma dell'Associazione, rappresentato qui sotto, sarà riportato anche su di un sigillo la cui custodia sarà affidata al Vice Presidente Esecutivo.



ARTICOLO II

I soci

Paragrafo 1. I soci dell'AQHA possono essere accettati, mantenuti o espulsi sulla base dei requisiti e delle norme e regolamenti che il Consiglio Direttivo potrà fissare di volta in volta. In tutte le circostanze in cui le norme prevedono il ricorso alla votazione dei soci, ciascun socio in regola con l'iscrizione, che sia socio da almeno sessanta (60) giorni secondo i record dell'AQHA, avrà diritto ad esprimere un solo voto.

Paragrafo 2. L'Assemblea ordinaria annuale dei soci deve essere convocata nel luogo e nella data stabiliti dal Consiglio Direttivo (Board of Directors) allo scopo di eleggere i Director e per la transazione di qualsiasi altra questione che venga portata all'attenzione dell'assemblea ("Annual Membership Meeting"). Salvo diversamente stabilito dal Board of Directors, l'Assemblea annuale si tiene durante l'AQHA Convention annuale e consiste in 2 sessioni rispettivamente definite come "Membership General Meeting" e "Membership Business Meeting".

Paragrafo 3. Le Assemblee straordinarie vengono convocate nel luogo ed alla data indicati in modo esplicito nell'avviso di convocazione, in base a quanto deciso dal Presidente o dalla maggioranza dei componenti del

Consiglio Direttivo, o da una richiesta sottoscritta da non meno del 20 per cento dei membri dell'Associazione in regola con l'iscrizione.

La convocazione di ogni singola assemblea straordinaria, corredata da un breve ordine del giorno, dev'essere fatta nel modo previsto per l'assemblea annuale.

Paragrafo 4. L'avviso di convocazione di assemblea annuale, ordinaria o speciale, potrà essere dato per iscritto agli associati, 30 giorni prima della data dell'assemblea in uno dei seguenti modi: **1)** avviso scritto separato, **2)** compreso in uno spazio cospicuo in una comunicazione ufficiale agli associati, regolarmente pubblicata (*pubblicazione inclusa ma non limitata a America's Horse, The American Quarter Horse Journal*) o, **3)** in qualsiasi altro modo previsto dalla legge. L'avviso s'intende inoltrato quando la comunicazione viene consegnata alle poste munita di indirizzo degli associati come risulta dagli archivi AQHA e spedita con posta prepagata. Se la comunicazione viene inoltrata con modi diversi dalla posta, la comunicazione deve essere comunque fatta nei modi previsti dalla legge.

Paragrafo 5. In qualsiasi assemblea, prima di procedere all'esame dei punti all'ordine del giorno riportati sull'avviso di convocazione, i soci presenti dovranno determinare il quorum necessario per qualsiasi decisione a meno che la legge non preveda un determinato quorum superiore. Per esercitare il diritto di voto, il socio deve essere fisicamente presente alla riunione dato che il diritto di voto non può essere oggetto di delega.

Paragrafo 6. Qualsiasi consigliere dell'Associazione può indire la convocazione dell'assemblea dei soci ed assumerne la presidenza. Di regola viene chiamato a presiedere l'assemblea il consigliere con l'incarico di maggior prestigio, secondo un ordine prestabilito: Presidente, Vice Presidente, Vice Presidente Esecutivo, Tesoriere. In assenza di tali consiglieri, uno qualsiasi dei soci presenti potrà presiedere l'assemblea.

Il Vice Presidente Esecutivo dell'Associazione svolgerà le funzioni di segretario in tutte le assemblee ma in sua assenza qualsiasi persona potrà essere designata dal Presidente a fungere da segretario.

Paragrafo 7. In questo Statuto il termine socio viene sempre usato per indicare, salvo esplicita specificazione contraria, un socio avente diritto di voto.

ARTICOLO III

I consiglieri

Paragrafo 1. L'amministrazione delle attività e beni necessari a realizzare le finalità dell'Associazione è di competenza del Consiglio Direttivo e della Commissione Esecutiva appositamente costituita a questo scopo. Le norme ed i regolamenti che interessano la registrazione dei cavalli possono essere modificati solo per iniziativa e con un'apposita delibera del Consiglio Direttivo.

Il Consiglio Direttivo sarà composto da consiglieri eletti su base annuale, Ex Presidenti AQHA, Consiglieri Emeriti, Consigliere Generale, Vicepresidenti Onorari, Consiglieri Internazionali Territoriali e Consiglieri Internazionali Incaricati.

I Consiglieri Eletti, Ex Presidenti AQHA, Consiglieri Emeriti, Consigliere Generale, Vicepresidenti Onorari e Consiglieri Internazionali Territoriali hanno tutti il privilegio di partecipare alle discussioni durante le sedute di consiglio e di votare salvo qui diversamente specificato, mentre i Consiglieri Internazionali Incaricati non avranno il privilegio di voto

mentre potranno partecipare con diritto di discussione a tutte le sedute di consiglio.

Il criterio con cui saranno valutati i candidati al consiglio direttivo dal Nomination and Credential Committee, sarà stabilito di volta in volta dal Comitato Esecutivo con preventiva approvazione del Consiglio Direttivo. È un privilegio, non un diritto far parte del Consiglio Direttivo.

Dall'inizio alla fine del proprio mandato un Consigliere deve 1) essere membro corrente dell'AQHA 2) aderire alle regole e ai regolamenti AQHA relativi alla condotta di un membro e 3) avere un comportamento esemplare che si rifletta favorevolmente sul Consiglio Direttivo e 4) astenersi da condotte non in linea con l'interesse dell'AQHA, con il suo programma, con la sua politica, con i suoi obiettivi e con l'armonia nelle relazioni tra i suoi membri. La condotta di un Consigliere è soggetta a continue revisioni, e il mandato di un Consigliere può essere revocato o rifiutato da parte del Consiglio Direttivo membri senza preavviso e udienza formale.

Se il mandato di un Director viene revocato dal Board of Directors, o se le sue dimissioni vengono accettate, quel Director non potrà più essere rieletto per un periodo minimo di 7 anni dalla data della revoca del mandato o delle dimissioni.

a) Consiglieri Eletti. 1) Il numero di Consiglieri Eletti che rappresenteranno un Distretto sarà stabilito da una formula di ripartizione fondata sul numero di cavalli iscritti all'albo AQHA e all'Appendix, nel Distretto al 30 settembre dell'anno precedente. **2)** Nel rispetto della formula di ripartizione, il numero totale di consiglieri è permanentemente congelato a 150 con una tolleranza del 2% onde consentire variazioni matematiche. **3)** Il termine "Fattore di Popolazione Equina" sta a significare la popolazione equina attiva totale nel mondo divisa per il numero dei Consiglieri Eletti. Ad esempio, se per un particolare anno la popolazione equina mondiale attiva al 30 settembre è di 3,000,000 e il numero di Consiglieri Eletti è di 150, il Fattore di Popolazione Equina dovrebbe essere 20,000 (3,000,000 diviso per 150). **4)** Un Distretto Rappresentativo ha il diritto di essere rappresentato da uno o più Consiglieri Eletti nominati durante l'anno secondo le modalità allegate. **5)** Ogni Stato Americano, Provincia Canadese o stato estero, avente il quorum di cavalli registrati uguale o maggiore a quello richiesto, dovrà costituire un distretto periferico rappresentativo, ed avrà diritto ad essere rappresentato da uno o più consiglieri, eletti e nominati su base annuale come di seguito descritto. **6)** Per decisione della maggioranza del Comitato Esecutivo qualora una Provincia Canadese o uno Stato Americano avesse un numero di cavalli registrati inferiore al quorum richiesto, potrà raggrupparsi con uno o più Province Canadesi o Stati americani per formare un distretto rappresentativo che abbia almeno una porzione significativa di Fattore di Popolazione Equina. **7)** In alternativa e per decisione della maggioranza del Comitato Esecutivo, se uno Stato Americano o una Provincia Canadese hanno meno di una porzione significativa di Fattore di Popolazione Equina possono: **i)** raggrupparsi con uno o più Stati Americani o Province Canadesi per formare un Distretto Rappresentativo che abbia almeno il 25% dell'Horse Population Factor, oppure **ii)** essere autorizzati a stare soli per formare un Distretto Rappresentativo che abbia almeno il 25% dell'Horse Population Factor. **8)** Quando uno stato estero ha meno di una porzione significativa dell'Horse Population

Factor, ma ha almeno il 25% dell'Horse Population Factor, potrà costituire un Distretto Rappresentativo. **9)** La posizione di Consigliere Eletto guadagnata dal risultato dell'applicazione dei sottoparagrafi (a)7 o (a)8 sopra, non può essere considerata ai fini del numero di Consiglieri Eletti a cui si fa riferimento in (a) 2. **10)** Un Distretto Rappresentativo, dopo aver ottenuto il suo iniziale Consigliere Eletto, ha diritto ad essere rappresentato da un Consigliere Eletto aggiuntivo nel momento in cui il Distretto Rappresentativo raggiunge una popolazione equina attiva pari o superiore a 1,5 volte l'Horse Population Factor. Dopo di che la popolazione equina attiva che un Distretto deve possedere per ottenere un altro Consigliere Eletto è pari alla seguente formula ((Numero corrente dei Consiglieri Eletti più 5) moltiplicato per l'Horse Population Factor). **11)** Un Distretto Rappresentativo non perderà la Posizione del Consigliere Eletto a meno che per un periodo di 3 anni consecutivi (grace period) la sua popolazione equina attiva rimanga al di sotto del numero richiesto perché un Distretto Rappresentativo mantenga il suo numero corrente di Consiglieri Eletti. Durante questo periodo di 3 anni (grace period) verrà applicato quanto segue. **i)** La Posizione del Consigliere Eletto che invece sarebbe stata persa a causa della diminuzione della popolazione equina attiva non verrà conteggiata ai fini del numero dei Consiglieri Eletti; e **ii)** i posti vacanti venutisi a creare dai passaggi di carica dei Consiglieri Eletti non potranno essere occupati. **12)** Ogni Consigliere scelto a rappresentare un distretto deve essere residente nel distretto che rappresenta ed avere l'intenzione di risiedervi in modo permanente. Per candidarsi alla carica ed entrare a far parte del Consiglio Direttivo, il socio deve essere stato un membro regolare dell'AQHA per tre anni antecedenti la nomina. I Consiglieri Eletti saranno in carica per un anno e comunque fino all'elezione generale dei Consiglieri Eletti alla successiva assemblea generale. **13)** Il Nominations and Credentials Committee si incontrerà prima del Memberships Business Meeting per dare ai membri o ai rappresentanti di stati, nazioni, organizzazioni provinciali o regionali, una opportunità di presentare le credenziali di ciascun candidato per la nomina e per l'elezione al Comitato in qualità di Consigliere Eletto. **14)** Una candidatura singola verrà presa in considerazione dal Nominations and Credentials Committee solamente una volta che le credenziali scritte saranno ricevute dall'ufficio del Vice Presidente Esecutivo, e questo entro il 1° febbraio dell'anno in cui le suddette credenziali devono essere esaminate dal Nominations and Credentials Committee. Questo termine può essere esteso dal Comitato Esecutivo quando si verificano circostanze straordinarie. **15)** In aggiunta ad altri rilevanti argomenti che concernono i singoli presi in considerazione, il Nominations and Credentials Committee valuterà i candidati anche sulla base dei criteri stabiliti dal Comitato Esecutivo. **16)** Al Memberships Business Meeting, il Chairman del Nominations and Credentials Committee presenterà la lista delle candidature a Consiglieri Eletti del Nominations and Credentials Committee, dopo di che il Presidente raccoglierà le candidature in loco. Per essere ammessi a candidarsi in loco, i candidati devono aver precedentemente sottoposto le loro candidature al Nominations and Credentials Committee come specificato sopra. Le candidature ricevute in loco verranno ricevute solo in opposizione ad una particolare persona, e non in opposizione alla lista totale di un particolare stato, nazione, provincia o regione. Una volta chiuse le candidature Il Presidente presiederà le elezioni.

b) Ex Presidenti. Tutti i Presidenti AQHA del passato e del futuro avranno la nomina a vita di consigliere.

c) Consigliere Emerito. Il Consiglio Direttivo comprende anche i consiglieri emeriti, cioè quei soci che in passato hanno servito fedelmente l'Associazione come Consiglieri Eletti, Consiglieri Internazionali Distrettuali o Consiglieri Internazionali Incaricati. I consiglieri emeriti sono nominati a vita, in presenza dei seguenti requisiti:

Individui che hanno raggiunto l'età di 65 anni e che sono stati Consiglieri Eletti, Consiglieri Internazionali Distrettuale o Consiglieri Internazionali Incaricati per almeno 10 anni consecutivi precedenti; il consigliere in carica che dovesse compiere i 65 anni continuerà la sua attività di consigliere regolare fino alla successiva assemblea annuale in occasione della quale verrà automaticamente nominato consigliere emerito. Verrà così a crearsi un posto vacante tra i consiglieri eletti o quelli internazionali che sarà occupato o 1) con l'elezione di un nuovo consigliere eletto o rappresentante di distretto eletto nel suo territorio, oppure 2) la nomina di un nuovo Consigliere Internazionale Incaricato in base all'Articolo III Sezione I (f).

d) Consigliere Generale. Un individuo che abbia rivestito la carica di Consigliere Eletto, Consigliere Internazionale Distrettuale o Consigliere Internazionale Incaricato allo scadere del quindicesimo mandato sarà automaticamente nominato "consigliere generale" e manterrà il mandato a vita nel Board of Directors. Verrà quindi a crearsi un posto vacante tra i consiglieri eletti o quelli internazionali che sarà occupato con 1) l'elezione di un nuovo consigliere eletto o rappresentante di distretto eletto nel suo territorio, oppure 2) con la nomina di un nuovo Consigliere Internazionale Incaricato.

e) Vicepresidente Onorario. Il Consiglio Direttivo deve includere una carica di Vice Presidente Onorario a riconoscimento di coloro che meritano tale onore in quanto si sono contraddistinti per servizi resi all'AQHA. La carica di tutti i Vice Presidenti Onorari dell'AQHA avrà carattere vitalizio per il Consiglio Direttivo, ma non sarà idonea ad una eventuale nomina per entrare a far parte del Comitato Esecutivo. La carica di Vicepresidente Onorario presso il Consiglio Direttivo ha carattere vitalizio.

Il Nominations and Credentials Committee si deve riunire prima del Memberships Business Meeting per permettere ai membri o ai rappresentanti di stati, nazioni, organizzazioni provinciali o regionali di sottoporre le credenziali individuali per la candidatura ed elezione a Vicepresidente Onorario. Per essere prese in considerazione dal Nominations and Credentials Committee le candidature individuali a Vicepresidente Onorario devono essere precedute dalle credenziali scritte. Le quali devono pervenire all'ufficio del Vicepresidente Esecutivo entro il 1° gennaio dell'anno in cui devono essere esaminate dal Nominations and Credentials Committee. Il termine può essere prolungato in caso si verificano circostanze straordinarie. In aggiunta ad altri rilevanti argomenti riguardanti la persona in esame, il Nominations and Credentials Committee valuterà il/i candidati alla carica di Vicepresidente Onorario in accordo coi criteri stabiliti dal Comitato Esecutivo. Durante il Memberships Business Meeting, il Chairman del Nominations and Credentials Committee presenterà la eventuale lista dei candidati del Nominations and Credentials Committee, per la carica di Vicepresidente Onorario. La/le candidature non verranno accettate in sede di riunione. Dopo la presentazione della lista dei candidati, il Presidente presiederà la elezione.

f) Consiglieri Internazionali. Ogni Associazione Affiliata riconosciuta dall'AQHA deve nominare un Consigliere Internazionale Incaricato con mandato annuale e fino alla nomina del suo successore.. Il Presidente dell'associazione straniera deve certificare per iscritto al Vicepresidente Esecutivo la sua nomina quale membro nel Consiglio Direttivo almeno 30 giorni prima della riunione annuale dei consiglieri.

Questo consigliere sarà in aggiunta ad uno o più eventuali Consiglieri Eletti di quello Stato, come specificato nell'art. III paragrafo (a) di cui sopra. I Consiglieri Internazionali Incaricati devono essere domiciliati nello stato la cui affiliata intendono rappresentare, avendo intenzione di dimorarvi permanentemente. Requisito per essere nominato Consigliere Internazionale Incaricato è l'essere stato associato regolare AQHA.

A seconda dell'affiliata che rappresenta, un Consigliere Internazionale Incaricato sarà membro di uno dei tre consigli che rappresentano i seguenti distretti internazionali: **1)** Europa; **2)** Messico, Sud e Centro America; e **3)** Oceania ed altri.

Alla Convention annuale ogni consiglio internazionale dovrà indicare ed eleggere i Consiglieri Internazionali Distrettuali che rappresenteranno e voteranno per il loro Distretto Internazionale durante le sedute del Consiglio Direttivo. Il numero di Consiglieri Internazionali Distrettuali che rappresenteranno un Distretto Internazionale sarà stabilito tramite la "formula di assegnazione annuale" che si basa sul numero di cavalli AQHA con certificato regolare più quelli con certificato Appendix presenti nel Distretto Internazionale al 30 settembre dell'anno precedente, in rapporto al numero di cavalli con gli stessi requisiti presenti sul territorio rappresentato all'interno dello stesso Distretto Internazionale nello stesso periodo. I Consiglieri Internazionali Distrettuali saranno in carica per un anno e fino alla successiva nomina dei Consiglieri in occasione dell'assemblea generale. I Consiglieri Internazionali Incaricati sono membri del comitato internazionale durante il loro mandato.

g) Ogni Consigliere Eletto o Consigliere Internazionale Distrettuale che risulti assente per due (2) sedute consecutive delle riunioni del Consiglio Direttivo Uscente e del Nuovo Consiglio Direttivo alla Convention annuale AQHA viene automaticamente sollevato dall'incarico senza necessità di ulteriori comunicazioni e, di conseguenza si renderà vacante un posto che potrà essere assegnato, mediante regolare elezione, ad un altro socio disponibile a rappresentare gli interessi del distretto alle riunioni del Consiglio Direttivo.

Chi non presenzierà o alla riunione Consiglio Direttivo Uscente o a quella del nuovo Consiglio Direttivo durante la Convention annuale dell'AQHA verrà considerato assente.

Tuttavia, a chi non presenzierà ad entrambe le riunioni verrà conteggiata una (1) sola assenza.

Al fine di verbalizzare i nomi degli assenti, verrà fatto un appello sia prima di ogni riunione del Consiglio Direttivo Uscente, che prima di ogni riunione del nuovo Consiglio.

Ogni Consigliere Emerito, Consigliere Generale e Vice Presidente Onorario che risulti assente per tre volte consecutive dalle riunioni del Consiglio Direttivo uscente e del nuovo Consiglio Direttivo durante la Convention annuale dell'AQHA, perderà automaticamente il suo diritto di voto senza ulteriori azioni a decorrere dal momento della sua seconda assenza.

Coloro che alla Convention annuale dell'AQHA non presenzieranno o alla riunione del Consiglio Direttivo uscente o a quella del nuovo Consiglio Direttivo verranno considerati assenti.

Tuttavia, a coloro che non presenzieranno ad entrambe le riunioni verrà conteggiata una (1) sola assenza. Al fine di verbalizzare i nomi degli assenti, verrà fatto un appello sia prima di ogni riunione del Consiglio Direttivo Uscente, che prima di ogni riunione di quello nuovo.

Ogni Consigliere Emerito, Consigliere Generale e Vice Presidente Onorario che perda il suo diritto di voto potrà comunque godere del privilegio di presenziare alle riunioni del Comitato Direttivo e prendere parte alle discussioni. Ogni Consigliere Emerito, Consigliere Generale e Vice Presidente Onorario che perda il suo diritto di voto può essere inserito nella lista di un comitato onorario e fare richiesta di ottenere nuovamente il diritto di voto facendone formale richiesta al Comitato Esecutivo.

h) In conformità con la dichiarazione di missione dell'AQHA, si presuppone che i Consiglieri Eletti, i Consiglieri Internazionali Incaricati e i Consiglieri Internazionali Distrettuali assistano per fornire dei servizi a beneficio dei soci. Questi servizi dovrebbero esaltare ed incoraggiare la titolarità di un American Quarter Horse e le attività a ciò connesse e sono resi dalla disponibilità e presenza dei consiglieri in rappresentanza dei rispettivi Stati, Paesi e/o Provincie. Al fine di stabilire e migliorare la comunicazione tra l'AQHA e i suoi soci, i Consiglieri Eletti, i Consiglieri Internazionali Incaricati e i Consiglieri Internazionali Distrettuali dovranno, per la durata della carica, essere membri regolari delle associazioni statali, provinciali o internazionali affiliate al distretto rappresentato. La mancanza di tale stato sarà motivo di revisione da parte del Nominating & Credential Committee. Inoltre, ogni Consigliere Eletto e Consigliere Internazionale Distrettuale dovrebbe essere incoraggiato a presentare un rapporto annuale relativo alla situazione dell'industria del Quarter Horse nel proprio Paese, Stato o Provincia al fine di aiutare l'AQHA ad indirizzare ed incrementare il numero di soci.

i) Tutti i Consiglieri di qualsiasi categoria sopramenzionata convegono di rispettare le politiche e le linee guida dell'AQHA stabilite per assistere l'AQHA nell'essere conforme alle leggi statali, federali o altre leggi applicabili.

Paragrafo 2. Qualora vi siano dei posti vacanti nel Consiglio Direttivo dovuti a decessi, dimissioni, esoneri, incremento nel numero o qualsiasi altra causa, il Presidente, con l'autorizzazione e la maggioranza del Comitato Esecutivo, deve nominare dei successori qualificati che resteranno in carica fino all'elezione dei consiglieri che si terrà al Members Business Meeting.

Paragrafo 3. La riunione ordinaria annuale del Consiglio Direttivo deve svolgersi congiuntamente all'assemblea annuale dei soci. Salvo diversamente stabilito dal Consiglio Direttivo, la riunione annuale si svolgerà in due sessioni di seguito definite come "General Board Meeting" e "New Board Meeting". La prima seguirà immediatamente il Membership Business Meeting, La convocazione dell'Annual Board Meeting deve seguire le stesse procedure come da precedente articolo Il Paragrafo 2.

Paragrafo 4. Le riunioni straordinarie del Consiglio direttivo possono essere convocate dal Presidente o da 2/3 dei consiglieri in carica.

Il Vicepresidente Esecutivo deve dare notizia di ogni riunione straordinaria a mezzo posta o telefono a ogni consigliere almeno 15 giorni prima

della data fissata per la riunione. È possibile che tale incarico sia affidato ad un consigliere. Durante le riunioni straordinarie del Consiglio può essere preso in esame qualsiasi argomento, a meno che l'ordine del giorno non limiti esplicitamente tale libertà.

In ogni riunione plenaria del Consiglio, anche se non convocata, possono essere presi in esame e trattati tutti gli argomenti.

Paragrafo 5. La maggioranza del numero dei consiglieri presenti costituirà un quorum per la prosecuzione del meeting, ma se durante qualsiasi meeting del comitato i presenti fossero meno del quorum previsto la maggioranza dei consiglieri presenti può decidere di aggiornare la riunione di volta in volta fino a raggiungimento del quorum. Per esercitare i privilegi di voto un consigliere deve presenziare fisicamente presente ad un meeting, tale privilegio non può essere trasferito per delega.

Paragrafo 6. Alle riunioni del Consiglio Direttivo gli argomenti devono essere trattati nell'ordine determinato dal Consiglio stesso.

Paragrafo 7. Alla riunione annuale del Consiglio Direttivo, il Consiglio stesso deve procedere alla nomina dei funzionari dell'associazione.

Paragrafo 8. Salvo come altrimenti qui indicato, gli Statuti, le regole e i regolamenti concernenti la registrazione dei cavalli, saranno suscettibili di cambiamenti solo da parte del Consiglio Direttivo.

Il Consiglio Direttivo ha il potere e l'autorità di correggere, abrogare e far rispettare le norme ed i regolamenti dell'Associazione, non contrastanti con le leggi dello Stato, del presente Statuto o dell'atto costitutivo dell'Associazione. Il Consiglio Direttivo ha il potere in merito alla determinazione della politica, amministrazione ed attività dell'Associazione; nonché all'ammissione, classificazione, qualificazione, sospensione, espulsione dei membri, rimozione dei funzionari. Fissa inoltre le norme ed i regolamenti che determinano le procedure di queste sospensioni, espulsioni e rimozioni dall'incarico; fissa le quote sociali e l'ammontare di diritti ed onorari; determina le norme riguardanti le iscrizioni allo Stud Book, registrazione dei cavalli, spese, verifica di libri e registrazioni, assegnazione dei titoli di campione, regolamentazione di show, concorsi, esibizioni, gare, vendite, funzioni sociali ed altri dettagli relativi alle finalità dell'Associazione. Tutte le decisioni possono essere soggette a revisioni ed emendamenti proposti e suggeriti al Consiglio Direttivo dai soci e deliberati in occasione di qualsiasi Assemblea dei soci, straordinaria ed ordinaria, a condizione che l'obbligo di notifica di cui al presente regolamento sia stato rispettato.

ARTICOLO IV

Comitato Esecutivo

Paragrafo 1. Il Comitato Esecutivo è composto dal Presidente, Primo Vicepresidente, Secondo Vicepresidente, e da altri due consiglieri autorizzati ed eletti dal Consiglio Direttivo nel corso della riunione annuale, con mandato annuale e fino a nomina e qualificazione del successore.

Paragrafo 2. Nessun funzionario o membro del Comitato Esecutivo eletto dopo l'11 marzo 1969 potrà far parte di codesto comitato per più di cinque anni consecutivi.

Paragrafo 3. Il Presidente deve provvedere a colmare tutti gli eventuali posti vacanti nel Comitato nel periodo tra un'assemblea annuale e l'altra.

Paragrafo 4. Il Comitato Esecutivo deve riunirsi ogni volta che il Presidente o, almeno due membri del Comitato lo richiedano in qualsiasi

luogo e momento. Il Vicepresidente Esecutivo deve notificare una convocazione scritta a tutti i componenti del Comitato almeno dieci giorni prima della data della riunione.

Paragrafo 5. Il Comitato può svolgere la propria attività anche senza riunirsi in formale riunione con decisione firmata da tutti i membri e debitamente registrata nei registri dell'Associazione. In tutte le riunioni del Comitato il quorum è di tre membri.

Paragrafo 6. Tutti i poteri di competenza del Consiglio Direttivo possono essere delegati al Comitato Esecutivo, eccetto il potere di modificare le norme dello Statuto, ed ogni altra norma o regolamento relativo alla registrazione dei cavalli.

Paragrafo 7. Tutti gli incarichi vacanti nell'ambito dell'Associazione devono essere attribuiti, dal Comitato Esecutivo, per il periodo che manca alla loro scadenza naturale; coloro che sono chiamati a ricoprire una carica vacante, resteranno in carica fino all'elezione ed accettazione dei successori.

Paragrafo 8. Per poter essere eletta (o incaricata in caso di assenza di un membro) nel Comitato Esecutivo, una persona, al momento della nomina o incarico di sostituzione deve possedere uno dei seguenti requisiti: **a)** essere Direttore Eletto con privilegio di voto da almeno tre anni consecutivi immediatamente prima della nomina/sostituzione; **b)** Direttore Emerito con privilegio di voto da almeno tre anni consecutivi immediatamente prima della nomina/sostituzione; **c)** Director at Large con privilegio di voto da almeno tre anni consecutivi immediatamente prima della nomina/sostituzione; **d)** Direttore Internazionale di Distretto con privilegio di voto da almeno tre anni consecutivi immediatamente prima della nomina/sostituzione; **e)** Vice Presidente Onorario che sia stato Director con privilegio di voto per tre anni prima di essere stato eletto o elevato al grado di Vice Presidente Onorario e abbia mantenuto i suoi privilegi di voto per tre anni consecutivi immediatamente prima della nomina o incarico sostitutivo.

Paragrafo 9. **a)** Durante il Board Meeting che si tiene in occasione della Convention annuale, Il Board of Directors dovrà eleggere un Comitato Esecutivo composto da un Presidente, Primo Vice Presidente, Secondo Vice Presidente, e due membri aggiuntivi. **b)** Prima di questa elezione, un comitato presieduto dal più recente Past President e composto da Past Presidents registrati e partecipanti alla Convention annuale presenterà al Board of Directors per l'esame e le relative votazioni, una lista di candidature per ricoprire le cariche sopra descritte nell'ambito del Comitato Esecutivo. **c)** Dopo la presentazione di questa lista al Board of Directors, il Presidente aprirà il meeting e raccoglierà eventuali ulteriori candidature. Le candidature ricevute in loco, verranno ricevute solo in opposizione ad una particolare persona (candidata), e non in opposizione alla lista totale. **d)** Per poter essere eletto dal Comitato dei Past President al Nuovo Board Meeting o eletto in loco a quel meeting, un candidato che non fa attualmente parte del Comitato Esecutivo dovrà possedere i seguenti requisiti: **i)** entro il primo novembre dell'anno precedente all'elezione, il Vice Presidente Esecutivo deve ricevere il curriculum del candidato, e una nomination scritta da parte di un Director votante e **ii)** il candidato deve essersi presentato personalmente ad un colloquio di fronte al comitato dei Past Presidents alla convention annuale nello stesso anno delle elezioni. **e)** se vi sono meno di tre (3) candidati che possiedono i requisiti di cui ai punti (d) (i) sopra, i Past Presidents devono presentare curriculum e candidatura/e scritta/e del/

dei candidati aggiuntivi che devono essere ricevuti dal Vice Presidente Esecutivo entro il primo dicembre. Quei candidati potranno anche essere nominati al nuovo Board Meeting dal comitato dei Past President, oppure nominati in loco a quel meeting sempre che quel/quei candidati si siano personalmente presentati ad un colloquio di fronte al comitato dei Past President alla convention annuale lo stesso anno dell'elezione. **f)** 30 giorni prima dell'elezione, il Vice Presidente Esecutivo dovrà: **i)** inoltrare ai Past Presidents i resoconti e le candidature di cui ai punti (d) (i) o (e) di cui sopra; **ii)** fornire al Board of Directors notizie in merito ai candidati che presentano i requisiti di cui ai punti (d) (i) o (e) di cui sopra. Le notizie dovranno contenere informazioni riguardo ai nomi, residenze (città/stati), e numero di anni di servizio nel Board of Directors dell'AQHA. **g)** I Past President dovranno tenere colloqui annuali con tutti quei candidati che possiedono i requisiti di cui ai punti (d) (i) o (e) sopra. **h)** Alla chiusura delle candidature, il Presidente dirigerà l'elezione, o tramite votazioni verbali, o per alzata di mano, o ballottaggio segreto, come da disposizioni del Board od Directors. **i)** Nel caso in cui una persona venga nominata in opposizione ad un membro attuale del Comitato Esecutivo e ne prenda il posto, il neo eletto occuperà il ruolo più basso del Comitato Esecutivo, mentre i membri correnti del Comitato Esecutivo, se rieletti, verranno promossi ai successivi posti più alti del Comitato Esecutivo.

ARTICOLO V

Cariche elettive e doveri

Paragrafo 1. Funzionari: I funzionari dell'AQHA eletti dopo l'11 marzo 1969 saranno: Presidente, Primo Vicepresidente, Secondo Vicepresidente e quegli altri funzionari che saranno di volta in volta eletti ed autorizzati dal Consiglio Direttivo, tutti eletti dal Consiglio Direttivo per il periodo di un anno senza possibilità di essere rieletti immediatamente.

Paragrafo 2. Presidente: Il Presidente è a capo dell'Associazione, presiede tutte le riunioni del Consiglio Direttivo, esercita ogni opportuno controllo affinché lo Statuto, le norme ed i regolamenti dell'Associazione siano rispettati e provvede a tutti gli adempimenti che di volta in volta il Consiglio Direttivo gli affida. È inoltre membro ex officio di tutte le commissioni ed i comitati dell'Associazione.

Paragrafo 3. Primo Vicepresidente: In assenza del Presidente il Primo Vicepresidente, e qualora anch'egli fosse assente, il Secondo Vicepresidente, assume i poteri e le prerogative del Presidente e deve provvedere a tutti gli adempimenti affidatigli dal Consiglio Direttivo.

ARTICOLO VI

Vicepresidente Esecutivo e Tesoriere

Paragrafo 1. In aggiunta ai funzionari elencati nell'articolo V, paragrafo I, ci saranno due funzioni non elettive dell'Associazione il Vicepresidente Esecutivo ed il Tesoriere dell'AQHA, che verranno nominati dal Comitato Esecutivo, scelti tra individui particolarmente qualificati che resteranno in carica per un massimo di 3 anni. È possibile revocare l'incarico se sussistono fondati motivi e l'incarico è eventualmente rinnovabile per altri 3 anni. È possibile che il Vicepresidente Esecutivo ed il Tesoriere siano la stessa persona e che si verifichi quindi un cumulo di queste cariche nella stessa persona.

Paragrafo 2. Le competenze del Vicepresidente esecutivo e del Tesoriere sono: **a) Vicepresidente Esecutivo:** È a capo della struttura organizzativa dell'Associazione e, in conformità con le direttive del Comitato Esecutivo, provvede a far eseguire le decisioni del Consiglio Direttivo e del Comitato Esecutivo. Ricopre il ruolo di segretario ufficiale di tutte le commissioni nominate dal presidente del Comitato Direttivo. Deve presentare il resoconto delle sue attività al Consiglio Direttivo ogniqualvolta gli venga richiesto e a tutte le assemblee annuali dei soci. Deve infine eseguire tutti gli incarichi che gli sono affidati di volta in volta dal Consiglio Direttivo. **b) Tesoriere:** Il tesoriere è il capo dell'ufficio finanziario dell'AQHA, e in base alle direttive del Comitato Esecutivo, provvede a rendere esecutive le decisioni del Consiglio Direttivo e del Comitato Direttivo. Incassa il denaro che riceve dal Vicepresidente Esecutivo e da altri per conto dell'Associazione. Deve rendere conto di ogni movimento in una relazione dettagliata da presentarsi all'assemblea annuale dei soci ed al Consiglio Direttivo ogniqualvolta gli venga richiesto. Presenta alla prima riunione del Comitato Esecutivo successiva all'assemblea dei soci, un dettagliato bilancio di previsione per l'anno fiscale entrante e, una volta che tale bilancio di previsione è stato approvato, nel caso con opportune modifiche, ne cura l'attuazione.

Il bilancio di previsione approvato deve essere rispettato da tutti i funzionari e dipendenti dell'Associazione e in nessun caso le uscite potranno superare quelle preventivate, con un limite di tolleranza del 10% senza l'esplicita autorizzazione, espressa mediante votazione, della maggioranza dei componenti del Comitato Esecutivo.

Paragrafo 3. Assicurazione: Il Vicepresidente Esecutivo, il Tesoriere e tutti gli altri funzionari e dipendenti dell'Associazione che abbiano responsabilità dirette nella gestione di denaro dell'Associazione, devono essere assicurati, a spese dell'Associazione stessa, contro ogni rischio legato alla loro attività, qualora il Comitato lo ritenga opportuno.

Paragrafo 4. Revisione dei conti: L'AQHA svolge i suoi affari in base all'anno fiscale che si apre il 1° ottobre e si chiude il 30 settembre. Allo scadere di ciascun anno fiscale, un revisore dei conti certificato dovrà provvedere ad un'analisi e ad una verifica del bilancio e dell'attività amministrativa il cui resoconto verrà presentato alla prima assemblea dei soci convocata dopo la conclusione dell'anno fiscale. Il professionista incaricato della revisione del bilancio, non dovrà aver alcun legame l'Associazione e non potrà essere scelto tra i soci dell'AQHA.

ARTICOLO VII

Emendamenti

Paragrafo 1. Il Consiglio Direttivo ha il potere di fare, emendare e abrogare norme statutarie dell'AQHA con il consenso della maggioranza dei consiglieri, validamente espresso durante una delle riunioni ordinarie o straordinarie del Consiglio stesso, fatto salvo il diritto dei soci di proporre revisioni o emendamenti e dare suggerimenti al consiglio in merito a norme e regolamenti come previsto dall'articolo III Paragrafo 8.

Paragrafo 2. Per essere presa in considerazione dal Comitato Direttivo, una proposta di emendamento allo Statuto deve essere presentata in forma scritta all'ufficio del Vicepresidente Esecutivo entro e non oltre il 31 dicembre dell'anno precedente la riunione annuale del Consiglio Direttivo, o in caso di qualsiasi altre riunione del suddetto, almeno 60 gg precedenti

la data della riunione che dovrà prenderla in esame. Il Vicepresidente Esecutivo dovrà poi darne tempestivamente comunicazione ad ogni consigliere avente diritto di voto nelle riunioni del Consiglio Direttivo. La richiesta di emendamento può essere esaminata dal Consiglio Direttivo in qualsiasi riunione straordinaria od ordinaria, a patto che sia approvata con maggioranza dei 2/3 dei votanti, sempre che si sia raggiunto il quorum dei presenti.

ARTICOLO VIII

Indennizzi

Paragrafo 1. L'AQHA deve risarcire nella misura massima consentita dal presente statuto o dalle leggi dello stato del Texas, qualsiasi persona che venga chiamata a rispondere per qualsiasi azione, causa o procedimento presunto o in corso, a titolo sia civile, penale, amministrativo o investigativo, in ragione del fatto che tale persona a) era o è un amministratore, un fiduciario, un funzionario, dipendente, membro di un comitato o membro di un consiglio creato in base a questo regolamento o debitamente designato dal comitato esecutivo dell'AQHA, oppure b) stava o sta servendo qualsiasi altra società, associazione, trust o altra impresa caritatevole come direttore, fiduciario, funzionario o dipendente su specifica richiesta dell'AQHA (di seguito "beneficiario"), tale indennizzo è disponibile solo se, in relazione alla questione posta alla base dell'azione, causa, o procedimento il beneficiario: **a)** ha agito in buona fede, **b)** ha agito o si suppone abbia agito nel migliore interesse dell'AQHA e **c)** non vi è ragionevole motivo di credere che la sua condotta fosse illegale o fuorilegge la cessazione di qualsiasi azione, causa o procedimento con sentenza, ordine, liquidazione, condanna, o su un motivo di nolo contendere o il suo equivalente, non deve di per sé creare una presunzione assoluta che il beneficiario non soddisfa i requisiti di cui sopra. Questa indennità includerà tutte le spese usuali e consuete sostenute in difesa o in risposta all'azione, causa o procedimento, incluse le spese legali, costi, sentenze, sanzioni e importi per pagamenti ragionevolmente sostenuti da tale persona in relazione a tale azione, causa o procedimento. L'indennizzo previsto dovrà essere efficace a favore del beneficiario e dei suoi eredi, esecutori o amministratori, e non precluderà qualsiasi altro diritto a cui il beneficiario potrebbe avere titolo in virtù delle leggi dello Stato del Texas, di qualsiasi altro regolamento dell'AQHA, di un accordo scritto con l'AQHA o del voto del comitato esecutivo. In deroga alle disposizioni di cui sopra, una persona non deve essere indennizzata in relazione a qualsiasi azione, causa o procedimento presentato o intrapreso dall'AQHA contro una persona alla quale l'indennità sarebbe altrimenti disponibile.

Paragrafo 2. Condizioni Precedenti e Diritti dell'AQHA.

Per mantenere il diritto all'indennità, un beneficiario deve prontamente notificare all'AQHA qualsiasi azione, caso o procedimento reale o presunto, dopo di che l'AQHA avrà il diritto, ma non l'obbligo, di assumere una difesa diretta attraverso uno o più avvocati selezionati e pagati dall'AQHA. Se, a sua unica discrezione, l'AQHA attraverso il suo comitato esecutivo determina che il mancato rispetto da parte del beneficiario a notificare tempestivamente all'AQHA azioni, casi legali o procedimenti, pregiudica i diritti dell'AQHA ai sensi di questa disposizione, può negare l'indennizzo alla persona per la quale l'indennizzo sarebbe invece disponibile.

La scelta del o degli avvocati sarà soggetta al consenso del beneficiario, il cui consenso non sarà irragionevolmente negato. Qualsiasi accordo, monetario o di altro genere riguardante l'azione, caso o procedimento richiederà l'esplicito consenso del Comitato Esecutivo dell'AQHA, e in assenza di tale consenso, la responsabilità sarà unicamente del beneficiario.

Statuto AQHYA

ARTICOLO I: Nome e Scopo

Sezione 1. Questa organizzazione dovrà essere una divisione dell'American Quarter Horse Association (AQHA), agirà in base agli scopi dello statuto, dei regolamenti e delle regole dell'AQHA, e verrà denominata American Quarter Horse Youth Association (in seguito "AQHYA").

Sezione 2. Gli obiettivi e gli scopi dell'AQHYA saranno i seguenti: **a)** Migliorare e promuovere la razza dell'American Quarter Horse. **b)** Migliorare e sviluppare le capacità dei giovani, sia a livello individuale che attraverso la partecipazione a gruppi, nell'allevamento, crescita ed esibizione dell'American Quarter Horse. **c)** Sviluppare e migliorare attività collegiali, leadership, interesse della comunità e partecipazione dei giovani dediti all'equitazione. **d)** Incoraggiare alti principi morali, sportività, e una sana convivenza tra i suoi membri. **e)** Stabilire un mezzo attraverso il quale i membri youth possano lavorare assieme allo AQHA Youth Activities Committee. **f)** Creare, favorire, e assistere filiali di affiliati youth composte da membri dell'AQHYA. **g)** Fare in modo che membri youth e gli affiliati conoscano l'organizzazione madre, AQHA, la sua struttura e funzioni. **h)** Usare le borse di studio, la leadership, la sportività, e il carattere per dare un futuro al nostro cavallo.

ARTICOLO II: Sede Operativa

Sezione 1. La sede operativa dell'AQHYA sarà presso la sede centrale in Amarillo, Texas.

Sezione 2. Tutta la corrispondenza diretta all'AQHYA dovrà essere indirizzata allo Youth Activities Department dell'AQHA, Amarillo, Texas.

ARTICOLO III: Comitato Consultivo

Sezione 1. L'attività e la proprietà dell'AQHYA dovranno essere dirette e controllate dal Comitato Consultivo dell'AQHYA (di seguito "Advisory Board").

Sezione 2. Il Comitato Consultivo sarà costituito dal Presidente AQHA, dal Vice Presidente Esecutivo AQHA, dal Presidente dell'AQHYA Youth Activities Committee e dal suo Direttore, e da qualsiasi altro membro aggiuntivo incaricato dal Comitato Esecutivo dell'AQHA. Questo Comitato Consultivo dovrà essere costituito da almeno quattro adulti per assistere l'AQHA Youth Activities Committee nel dirigere le attività dell'AQHYA.

Sezione 3. Tutte le azioni dell'AQHYA dovranno essere soggette alla approvazione finale del Comitato Consultivo e del Comitato Esecutivo AQHA.

ARTICOLO IV: Soci

Sezione 1. Categorie di soci: AQHYA avrà le seguenti categorie di soci:

a) Membri organizzativi, che consistono negli affiliati youth. Si definisce affiliato youth (1) un'associazione youth di uno stato, provincia o affiliato internazionale, accettabile e approvata da parte del Comitato Consultivo

b) Membri Individuali, ovvero ragazzi e ragazze dai 18 anni in giù. L'età di uno youth al 1° gennaio sarà quella mantenuta per tutto l'anno. **c)** La quota annuale individuale youth è di \$20, la quota triennale è di \$50, la quota a vita (fino ai 18 anni) è di \$100. **d)** La tessera darà allo youth il diritto di godere dei privilegi riservati ad un membro individuale, e in aggiunta, tutti i privilegi di un membro AQHA, escluso il diritto di voto durante l'AQHA membership meeting e il diritto di avere un incarico nell'AQHA. **e)** La tessera AQHYA è un privilegio e non un diritto, e va richiesta tramite le procedure previste dall'AQHYA. Perciò la tessera o la richiesta possono essere revocate o respinte dal Comitato Consultivo per violazione dei regolamenti AQHA o AQHYA, o per cause dannose nei confronti degli interessi AQHYA, dei suoi programmi, politiche, obiettivi e rapporti armoniosi dei suoi membri, come stabilito dal Comitato Consultivo. Salvo diversamente specificato nei regolamenti AQHYA o AQHA, la revoca di una tessera alla luce di questa sottosezione, verrà gestita dal Comitato Consultivo in base alle procedure disciplinari dell'AQHA per quanto riguarda avviso, udienza e sospensione temporanea. Il rifiuto di una richiesta non costituisce motivo o da titolo al facente richiesta per un'udienza. L'effetto di una revoca o di un rifiuto può costituire la negazione dei privilegi dell'AQHYA o dell'AQHA.

Sezione 2. Approvazione di Affiliati Youth: Un Affiliato Youth viene riconosciuto e considerato in regola con l'AQHYA e con il suo Comitato Consultivo, quando soddisfa i seguenti requisiti: **a)** L'Affiliato Youth deve essere approvato da o affiliato a uno stato, una provincia, un affiliato internazionale AQHA riconosciuti. **b)** Ogni affiliato youth dovrà inviare all'AQHYA il suo atto costitutivo. Dovrà essere notificato all'AQHYA ogni emendamento fatto successivamente all'atto costitutivo in suo possesso. **c)** Entro il 1 marzo di ogni anno, ogni affiliato youth dovrà inviare all'AQHYA un elenco dei suoi funzionari, la tessera di affiliato youth, i delegati AQHYA, il/i consulenti dell'affiliato youth, e le linee guida per la qualificazione ai Mondiali AQHYA. I funzionari dell'affiliato youth e i delegati AQHYA devono essere membri in regola dell'AQHYA. **d)** ciascuna organizzazione comprenderà il rispettivo stato, provincia o paese del suo ambito. Agli affiliati con più di 1500 American Quarter Horse registrati è richiesto di avere 50 membri youth residenti per essere affiliati, ad affiliati con 500/1500 American Quarter Horse registrati è richiesto di avere 35 membri youth residenti per essere affiliati, un affiliato con meno di 500 American Quarter Horse registrati è richiesto di avere 25 membri youth residenti per essere affiliati. Tuttavia, ad un'organizzazione che viene riconosciuta come rappresentativa di uno Stato, Provincia o Paese può essere riconosciuto lo status di affiliato con un numero inferiore di membri rispetto a quello richiesto, se soddisfa i requisiti stabiliti nella subsezione 2.(c) sopra, e inoltra formale richiesta di considerazione all'AQHA entro il 1 marzo. **e)** Nessuna clausola contenuta nella costituzione dell'affiliato youth è in conflitto con la costituzione AQHYA o AQHA, o con i loro regolamenti e regole generali. **f)** Le attività sono in armonia con gli ideali e gli scopi dell'AQHYA e dell'AQHA. **g)** L'associazione deve essere aperta a tutti gli youth dai 18 anni in giù interessati allo stile di vita equestre.

Sezione 3. Approvazione delle Associazioni Youth Internazionali: Un'associazione internazionale, che è riconosciuta dall'AQHA, acquisisce in automatico il diritto per i suoi membri youth, di essere membri

AQHYA, gareggiare nelle attività dell'AQHYA e negli eventi approvati dall'AQHA, e per la sua organizzazione youth di avere Delegati con diritto di voto nell'AQHYA Board of Delegates (Comitato dei Delegati AQHYA). Per poter competere nelle attività AQHYA, negli eventi youth approvati AQHA, o svolgere il ruolo di Delegato AQHYA, un membro internazionale deve essere anche membro dell'AQHYA attraverso il pagamento della tassa richiesta e rispettare regole e regolamenti. Il riconoscimento di affiliato youth internazionale può essere ottenuto inoltrando all'AQHYA una lettera annuale di certificazione, da parte del Presidente della associazione madre internazionale riconosciuta dall'AQHA, la quale certifichi: **a)** che l'affiliato internazionale ha una organizzazione con un consulente adulto per gli youth nominato o eletto o un capo responsabile delle attività dell'organizzazione youth e della condotta dei suoi membri. L'organizzazione youth può essere una divisione dell'affiliato internazionale o un'organizzazione separata. **b)** il numero dei membri youth in regola e, se qualcuno di essi intende competere in eventi approvati AQHYA, i loro nomi, indirizzi, ed età (se non già disponibili nei data base dell'AQHA), assieme a qualsiasi altra informazione richiesta; e, **c)** i nomi degli youth eletti dall'affiliato youth internazionale per rappresentare la loro rispettiva organizzazione come Delegati AQHYA. Su richiesta, il presidente della associazione madre riconosciuta come affiliato internazionale, dovrà produrre copie dello statuto dell'organizzazione youth, dei regolamenti e regole concernenti le sue attività, e se si tratta di una organizzazione separata, certificazione governativa della sua esistenza e buona reputazione del paese internazionale.

Sezione 4. Regioni dell'organizzazione: L'insieme delle province facenti capo agli Stati Uniti e al Canada sarà diviso in dieci (10) regioni che saranno designate come evidenziato nella mappa sottostante. Gli affiliati youth dei paesi internazionali parteciperanno come undicesima regione.



ARTICOLO V: Delegati AQHYA

Sezione 1. Delegati: Un affiliato youth eserciterà i suoi privilegi di voto nell'AQHYA tramite i suoi Delegati.

Sezione 2. Annualmente, ogni affiliato youth eleggerà quattro (4) Delegati che verranno eletti dai membri youth in regola di ogni affiliato youth. **a)** Posti vacanti: Nel caso si verifichi un posto vacante tra i Delegati eletti dell'affiliato youth, il suo presidente nominerà un successore per occupare il posto reso vacante dal Delegato prima del termine del mandato. **b)** Meeting: Ogni meeting annuale del Comitato dei Delegati AQHYA, si terrà nella data e nel luogo che potranno essere fissati dai funzionari del Comitato Consultivo allo scopo di eleggere i funzionari AQHYA. Si potranno tenere meetings speciali del Comitato dei Delegati, previa notifica di data e luogo, ogni qual volta vengano indetti per iscritto dalla direzione del Comitato Consultivo. **c)** Convocazione dei Meetings: deve essere data comunicazione scritta di tutti i meetings, nella quale si stabiliscono il luogo, la data e l'ora, e nel caso un meeting venga convocato per motivi particolari, i suddetti devono essere resi noti; la comunicazione deve essere recapitata non meno di 15 giorni prima della data del meeting, sia di persona che per posta, a discrezione del Comitato Consultivo, a ciascun affiliato youth riconosciuto che abbia diritto di voto al meeting. Se spedita con tassa postale prepagata, la convocazione verrà considerata recapitata al momento del deposito presso il servizio postale (US mail) competente, e qualora l'indirizzo dell'interessato sia lo stesso che figura nei data base dell'AQHA/AQHYA. **d)** Quorum: Una maggioranza del numero dei Delegati costituirà il quorum per approvare le attività, ma se qualsiasi meeting del Comitato Delegati dovesse essere presente un numero inferiore al quorum, una maggioranza dei presenti può aggiornare il meeting di volta in volta fintanto che verrà raggiunto il quorum.

ARTICOLO VI: Direttori AQHYA

Sezione 1. Annualmente, tre (3) Direttori delle regioni designate a cui si fa riferimento nell'articolo IV Sezione 4 sopra, verranno eletti tra e dai Delegati delle loro rispettive regioni durante un meeting annuale ufficiale del Comitato Delegati.

Sezione 2. Un candidato a Direttore AQHYA di una particolare regione deve essere un Delegato del suo affiliato, deve mantenere i requisiti per la tessera AQHYA e continuare ad essere un membro in regola per tutta la durata del suo mandato. Uno youth Director non può compiere 19 anni prima del 1° gennaio, che ricade nei termini del suo incarico.

Sezione 3. I compiti di uno AQHYA Director sono quelli di migliorare la comunicazione e fare da tramite tra i membri AQHYA delle rispettive regioni e i funzionari dell'AQHYA.

ARTICOLO VII: Funzionari dell'AQHYA

Sezione 1. Funzionari: I funzionari dell'AQHYA saranno presidente, primo vice presidente, secondo vice presidente, e due membri che saranno eletti tra e dal Comitato dei Delegati.

Sezione 2. Detti funzionari manterranno l'incarico per un periodo di un anno e fino a quando i loro successori verranno eletti e qualificati. I dirigenti AQHYA possono essere eletti per incarichi diversi o rieletti per lo stesso incarico ogni anno con eccezione del presidente. Un funzionario deve mantenere i requisiti per essere socio AQHYA e continuare ad

essere un membro in regola per la durata del suo incarico. Un funzionario non può compiere 19 anni prima del 1° gennaio che ricade nei termini del suo incarico ad eccezione del presidente uscente.

Sezione 3. Gli youth possono accettare la nomina a funzionari AQHYA solo se hanno precedentemente ricoperto la nomina di AQHYA Director per almeno un mandato ed hanno rispettato i requisiti stabiliti nella Guida alla campagna elettorale dell'AQHYA.

Sezione 4. Tutti i candidati delle varie regioni dell'AQHYA per l'elezione a funzionari dell'AQHYA, dovranno essere prima approvati dal Comitato Consuntivo.

Sezione 5. Presidente: Il presidente sarà il dirigente e capo esecutivo dell'AQHYA, e a lui spetterà la supervisione generale degli affari dell'AQHYA soggetti alla direzione del Comitato Consultivo, e presiederà tutti i meetings dei membri e del Comitato dei Delegati. Il presidente farà in modo che lo statuto, i regolamenti e le regole dell'AQHYA vengano applicati. Il presidente farà parte dell'AQHYA Youth Activities Committee. Per essere idoneo a candidarsi come presidente dell'AQHYA un membro deve avere precedentemente ricoperto per almeno un anno il ruolo di Dirigente AQHYA. Una volta che un Dirigente AQHYA ha ricoperto la carica di presidente per un mandato, non potrà ricoprire altre cariche, ma potrà essere eletto Director.

Sezione 6. Primo Vice Presidente: In assenza del presidente, il primo vice presidente avrà i poteri e svolgerà gli incarichi del presidente. Avrà anche la responsabilità di mantenere la comunicazione tra i Dirigenti AQHYA e i Directors AQHYA, oltre agli altri compiti che possono essere ascritti al presidente.

Sezione 7. Secondo Vice Presidente: In assenza di entrambi presidente e primo vice presidente, il secondo vice presidente avrà i poteri e svolgerà gli incarichi del presidente. Avrà anche la responsabilità di mantenere la comunicazione tra i Dirigenti AQHYA e i Directors AQHYA, oltre agli altri compiti che possono essere ascritti al presidente.

Sezione 8. Due Membri: I due membri avranno anche la responsabilità di mantenere la comunicazione tra i Dirigenti dell'AQHYA e i Directors dell'AQHYA, oltre ad altri compiti che possono essere ascritti al presidente.

Sezione 9. Immediate Past President: Non può essere eletto in altri ruoli e può essere impiegato solo per un anno dal presidente dell'anno precedente. Non è un funzionario AQHYA, ma avrà la responsabilità di ricoprire il ruolo per il periodo di un anno nell'AQHA Youth Activities Committee, e di agire come mentore intermediario tra i Dirigenti AQHYA e l'AQHA Youth Activities Committee. Se per qualsiasi motivo il suo posto rimane vacante, rimarrà tale fino all'elezione dei Dirigenti dell'anno successivo.

Sezione 10. Meetings dei Funzionari AQHYA: I funzionari AQHYA si incontreranno in qualsiasi momento e in qualsiasi sede verranno convocati dalla direzione del Comitato Consultivo. Dovrà essere data convocazione scritta del meeting da parte del Comitato Consultivo almeno dieci (10) giorni prima, ma la convocazione può essere rifiutata da qualsiasi membro.

Sezione 11. Quorum dei Dirigenti AQHYA: Il quorum dei Dirigenti AQHYA sarà costituito da tre (3) membri.

Sezione 12. Posti vacanti di Direttori e Dirigenti: Tutti i posti vacanti dei Direttori e dei Dirigenti AQHYA saranno occupati dai Dirigenti AQHYA del Comitato dei Delegati per il tempo rimanente prima del

termine del mandato, e gli incaricati svolgeranno il loro compito fino alle elezioni e alla conferma dei loro debitamente qualificati successori.

ARTICOLO VIII: Rimozione dall'incarico di Delegati, Direttori o Funzionari AQHYA

Svolgere il compito di Delegato, Direttore o Dirigente dell'AQHYA è un privilegio e non un diritto. Durante il suo mandato questa persona deve **1)** essere in regola con la sua posizione di membro AQHYA: **2)** aderire alle regole e regolamenti AQHYA e AQHA correlati alla condotta di un membro **3)** comportarsi in maniera esemplare in modo che questa si rifletta favorevolmente sull'AQHYA **4)** evitare comportamenti contrari agli interessi dell'AQHYA, ai suoi programmi, alle sue politiche, ai suoi obiettivi, e alle relazioni armoniose tra i suoi membri. La condotta di queste persone è continuamente sottoposta a revisioni, e i loro incarichi come Delegato, Direttore, o Dirigente possono essere revocati o rifiutati dal Comitato Consultivo con o senza notifica o udienza formale.

NORME GENERALI & REGOLAMENTI

GEN100. Commissioni Permanenti al momento sono incluse:

- **Amateur**
- Ricerca equina
- Internazionale
- Giudici
- Marketing e membership
- Nomine e credenziali
- Politica Pubblica
- Corse
- Ranching
- Attività ricreative
- Shows
- Stud Book e registrazioni
- Attività degli Youth

GEN101.1 Membri delle Commissioni Permanenti. Ogni commissione permanente sarà composta da almeno tre membri designati dal Presidente con il parere e l'approvazione della maggioranza del Comitato Esecutivo. Per essere nominati membri di una commissione è necessario essere socio AQHA a pieno titolo e completare la relativa richiesta, che deve pervenire presso l'ufficio del Vicepresidente Esecutivo entro il 15 marzo dell'anno in cui si intende essere nominati.

GEN101.1 Per garantire la continuità e l'esperienza dei membri, la durata dell'incarico nelle commissioni permanenti può essere superiore a un anno ma in ogni caso non deve proseguire per oltre tre anni.

GEN101.2 Per fare in modo che ogni commissione permanente sia in grado di adempiere alle proprie funzioni, ogni consigliere deve presenziare a tutte le riunioni. Se il membro di una commissione risulta assente per due riunioni consecutive, decade automaticamente dall'incarico.

GEN101.3 I membri che partecipano ai meeting dei comitati in carica costituiranno un quorum per tutti gli scopi a patto che sia stato dato avviso del meeting con congruo anticipo a tutti i membri del comitato in carica. I comitati si possono svolgere in forma fisica, per teleconferenza, per conferenza via web, o altre forme similari.

GEN 101.4 A votazione unanime, e in qualsiasi momento del mandato di un membro della commissione permanente, il Comitato Esecutivo può revocarne l'incarico motivandolo o meno. A sua discrezione il Comitato Esecutivo può riammettere la persona in un'altra commissione permanente. Poiché l'incarico in un comitato permanente dell'AQHA è un privilegio e non un diritto, la cessazione dell'incarico può avvenire senza precedente avviso di diritto di udienza.

GEN101.5 Se un consigliere non fosse rieletto o per qualsiasi motivo non terminasse il suo mandato di consigliere AQHA, la sua assegnazione nella commissione permanente termina automaticamente.

GEN102. Presidenza. Ogni commissione permanente deve essere guidata da un Presidente che verrà eletto annualmente dai rispettivi membri della commissione permanente.

GEN102.1 Il Presidente voterà solo in caso di una parità di voti riguardante un provvedimento da intraprendere.

GEN102.2 Un consigliere potrà essere nominato Presidente con carica annuale per tre anni consecutivi poi non sarà rieleggibile alla stessa carica per un anno nel quale dovrà essere nominato un altro Presidente.

GEN102.3 Nessun ex presidente dell'Associazione o ex impiegato dell'AQHA potrà essere nominato Presidente di una commissione, con la sola eccezione di quella della della selezione della Hall of Fame.

GEN102.4 Un Presidente ad interim incaricato dal Comitato Esecutivo potrà presiedere la commissione in assenza o impossibilità del Presidente.

GEN103 Emendamenti. Regole e regolamenti AQHA, ad esclusione di quelli che riguardano la registrazione dei cavalli, possono subire emendamenti in ogni momento, mediante cambiamenti, aggiunte o abrogazioni, con la maggioranza dei voti del Comitato Esecutivo, ma solamente dopo che la proposta di uno specifico emendamento sia stata approvata dalla appropriata commissione permanente o tramite la votazione della maggioranza del Comitato Esecutivo, senza l'approvazione di quella commissione permanente.

GEN103.1 Requisiti di preavviso. Per essere presa in considerazione da una commissione permanente per una possibile raccomandazione al Comitato Esecutivo, una proposta di emendamento dovrà essere sottoposta al Vicepresidente Esecutivo AQHA entro il 31 dicembre dell'anno precedente l'AQHA Annual Membership Meeting al quale sarà presentata. La richiesta può essere respinta dal Comitato Esecutivo, dopo che sono stati presi in considerazione i meriti dell'emendamento proposto.

GEN103.2 Periodo di non emendamento. Una regola o un regolamento non sono soggetti a emendamenti che comportino cambiamenti, aggiunte o abrogazioni fintanto che non siano stati in vigore per almeno due anni di calendario. Questa limitazione può non essere applicata da parte del Comitato Direttivo nel caso in cui si riscontrino circostanze straordinarie che (1) concernono la sicurezza, la salute e il benessere di un cavallo o di un cavaliere (2) apportino benefici concreti ai programmi o alla stabilità finanziaria dell'AQHA (3) coinvolgono altre inevitabili circostanze.

GEN104. NORME GENERALI: ASSOCIATI. Essere membri AQHA è un privilegio, non un diritto. La domanda va inoltrata mediante la procedura prescritta dall'AQHA. Lo status di socio, o la domanda per

diventarlo, possono essere terminati o rifiutati dal Comitato Esecutivo o Consiglio Direttivo a causa di comportamenti dannosi per l'Associazione, i suoi interessi, programmi, direttive, obiettivi ed armoniose relazioni tra i vari membri. La terminazione dello status di socio o il rifiuto della domanda per diventarlo, devono avvenire nel rispetto delle procedure disciplinari previste dall'Associazione per quanto riguarda la notifica, il ricorso e la sospensione temporanea.

L'espulsione o il rifiuto della domanda comportano la negazione dei privilegi derivanti dallo status di socio come previsto dalle procedure disciplinari dell'Associazione.

GENIO4.1 La tessera annuale di socio non è trasferibile a terzi.

GENIO4.2 Un avviso aggiuntivo di rinnovo verrà inviato ai membri presso gli indirizzi che risultano nei file dell'AQHA, almeno 30 giorni prima della scadenza della tessera. Con o senza il ricevimento dell'avviso il socio è unicamente responsabile del suo status di membro. Una tessera annuale viene ritenuta morosa l'ultimo giorno del mese seguente la scadenza dei termini, e può essere ripristinata con il pagamento della quota di rinnovo, ricevuta dall'AQHA entro l'ultimo giorno del mese successivo alla scadenza, se il richiedente è altrimenti qualificato ad ottenere la tessera; diversamente il richiedente pagherà il costo della tessera come socio corrente.

GENIO5. Il nome con il quale può essere richiesta e ottenuta l'iscrizione a socio, deve essere composto da un massimo di 30 spazi tipografici (caratteri, spaziature e punteggiatura compresi).

GENIO6. Se si desidera ottenere delle registrazioni, occorre aver cura di iscriversi con il nome esatto che dovrà poi figurare sulle stesse, sia col nome individuale, l'esatto nome dell'associazione o società (accompagnato dalla firma del rappresentante autorizzato come dovrà risultare sul modulo di richiesta di registrazione). La registrazione fatta per conto di un socio, dovrà essere fatta nel nome che compare sulla tessera associativa.

GENIO6.1 Il socio proprietario o affittuario della fattrice da cui è nato un puledro per il quale è stata avanzata richiesta di registrazione, deve aver regolarizzato la sua posizione di socio per l'anno in cui viene richiesta la registrazione; in caso contrario gli verrà richiesto il pagamento di una tassa di registrazione maggiorata, come ai non soci.

GENIO7. Il cognome dei soci di sesso femminile potrà essere modificato in quello maritale su richiesta dell'interessata.

GENIO8. Tutti i soci in regola con le norme AQHA hanno gli stessi diritti e responsabilità nei confronti dell'Associazione e dei suoi beni. Devono rispettare lo statuto, le norme ed i regolamenti dell'AQHA, e ne sono vincolati, così come devono sottostare alle decisioni ed azioni del Consiglio Direttivo e del Comitato Esecutivo. Hanno inoltre il diritto di votare quando partecipano personalmente alle assemblee societarie ed hanno il diritto di ricoprire cariche sociali, nel rispetto di eventuali limitazioni previste dalle norme vigenti. Per socio "in regola" s'intende un individuo o altra entità legale in regola con le tasse d'iscrizione, che non sia attualmente sospeso per decisione del Comitato Esecutivo o del Presidente Esecutivo, che non sia in mora con AQHA per tasse o altri debiti per cui sia stata inviata una notifica scritta di sospensione dallo status di socio o dai diritti di voto.

GENIO9. Gli individui che non sono soci AQHA ma possiedono un American Quarter Horse ed hanno fatto richiesta di registrazione o

di altri documenti all'Associazione, o partecipano a gare autorizzate dell'AQHA, in considerazione di tali attività, accettano di essere vincolati da statuto, norme e regolamenti dell'AQHA e di sottostare alle decisioni e alle azioni del Consiglio Direttivo e del Comitato Esecutivo. L'AQHA si riserva il diritto di rifiutare documentazione fornita da persone che non siano associate e che abbiano compiuto atti che contravvengono al trattamento umano dei cavalli o che si siano comportati in maniera da contravvenire alle intenzioni dell'AQHA, ai suoi programmi, politiche, obiettivi a all'armonia dei rapporti tra soci.

GENIIO. Ogni socio, per il fatto di far parte dell'AQHA ed ogni non socio per il fatto di chiedere all'Associazione documenti e registrazioni o di partecipare in gare dalla stessa approvate, accetta le seguenti condizioni:

GENIIO.1 In caso di insuccesso in un'azione contro l'AQHA che punti a ribaltare una decisione, azione, norma o regolamento della stessa, rimborserà all'Associazione le spese legali ed in generale di difesa, a tale azione collegate.

GENIIO.2 In caso di controversia il foro competente per qualsiasi tipo di azione, è Potter County, Texas.

GENIII. Quale forma di controprestazione all'AQHA per il privilegio di essere socio, partecipare in competizioni riconosciute ed essere titolare di un Quarter Horse, l'AQHA e la Fondazione dell'American Quarter Horse potranno utilizzare qualsiasi fotografia o altra rappresentazione di un socio, concorrente, titolare di cavallo o i cavalli stessi e relativi nomi registrati per promuovere le attività e le finalità dell'AQHA; compresa la possibilità che vengano utilizzati da terzi con l'autorizzazione dell'Associazione.

I membri inoltre concordano che AQHA/AQHF possono fornire informazioni relative agli indirizzi a terzi (es affiliati AQHA e corporate partners) previa autorizzazione di AQHA/AQHF.

GENI13. Un socio AQHA, compreso il socio che usi i dati dell'AQHA per scopi commerciali, ha il compito di preservare e proteggere le registrazioni dei pedigree, dei risultati delle gare e manifestazioni nonché le proprietà dell'AQHA, compresi i dati elettronici resi disponibili ai membri via sito internet dell'AQHA o altro accesso che gli venga preventivamente consentito, ed ha il dovere di usare tali dati solo per gli scopi per cui l'AQHA li ha rilasciati. La pubblicazione di tali dati dovrà essere accompagnata dalla dicitura: "Quest'informazione è stata fornita dall'American Quarter Horse Association e proviene dalle sue registrazioni ufficiali".

GENI14. ASSOCIAZIONE ALL'AQHA. A fronte della richiesta, qualificazione, e pagamento delle quote richieste, i soci durante il periodo in cui faranno parte dell'AQHA potranno godere dei privilegi indicati e se di età pari o superiore ai 18 anni di esprimere un voto in materie di membership oltre al diritto di ammissione al ruolo di officer o director dell'Associazione.

GENI14.1 Privilegi sociali completi, persone fisiche: Ilimitati ad una sola persona, relativi al nome legale di quella persona e comprendenti il privilegio di partecipare in categorie open negli show e ad altre attività AQHA che richiedano l'associazione di una persona fisica.

GENI14.2 Privilegi sociali, esclusi i privilegi di partecipare in categorie open negli shows AQHA e ad altre attività AQHA che richiedano l'associazione di persona fisica:

GENI14.2.1. Congiunta: una combinazione, per un massimo di due persone quali marito e moglie, e che prevede designazioni quali ad es. John e Jane Doe, John o Jane Doe, John e/o Jane Doe e John/Jane Doe.

GENI14.2.2. Pseudonimo o nome depositato: persona, persone e/o entità legale artificiale vedi A. Smith, d/b/a Smith Ranches, Smith Ranches, un unico proprietario di A. Smith, Smith Ranches o qualsiasi designazione che non sia il nome legale della persona o entità legale artificiale.

GENI14.2.3 Società (persona giuridica): società in buone condizioni finanziarie nello Stato o Paese di sede legale, i funzionari, rappresentanti, azionisti e soci.

GENI14.2.4 Società in nome collettivo o in accomandita semplice: Le società in nome collettivo o in accomandita semplice in buone condizioni finanziarie nello Stato, Provincia o Paese in cui hanno sede, i rappresentanti, e tutti i soci.

GENI14.2.5 Associazione o Joint Venture: associazioni o joint venture in buone condizioni finanziarie nel luogo in cui hanno sede, i rappresentanti e tutti gli associati.

GENI14.2.6 Asse ereditario, trust, tutela o altra custodia legale: asse ereditario, trust, tutela o altra custodia legale, la persona per la quale l'entità è stata creata, suoi rappresentanti e tutti i suoi proprietari o beneficiari.

GENI15. American Quarter Horse Youth Association. Iscrizione: per tutti i ragazzi e ragazze inferiori ai 19 anni, concede ad un giovane il privilegio di associarsi alla AQHYA, oltre a tutti i privilegi di un'iscrizione individuale all'AQHA, compreso il privilegio di partecipare alle categorie open e alle altre attività dell'AQHA che richiedano l'associazione della persona fisica, ma non il privilegio di votare durante l'assemblea dei soci e di ricoprire cariche sociali.

GENI15.1 Per i giovani il cui 19.mo compleanno cade prima del 1° gennaio la tessera di Youth scadrà il 31 dicembre. L'età che il giovane avrà il 1° gennaio, sarà quella che verrà considerata per tutto l'anno solare (indipendentemente dall'ora di nascita). Ad esempio, un giovane che compie 18 anni in luglio gareggerà negli youth fino al 31 dicembre di quello stesso anno.

GENI16. Associazione AQHA Amateur. Soggetti le cui condizioni di associazione sono riportate tra le norme relative alla categoria AQHA amateurs (art. 403), che permette al soggetto di partecipare nella categoria amateur AQHA ed inoltre il privilegio di partecipare nelle categorie open ed in altre attività AQHA che richiedano l'associazione individuale. Da questa categoria sono esclusi istituti nazionali di istruzione, esecutori testamentari, amministratori, trustees, o associazioni.

GENI16.1 Per convertire un'iscrizione ordinaria di 12 mesi in un'iscrizione amateur occorre far domanda e, se accettata (dopo verifica dell'effettivo status di amateur), versare \$10. La scadenza della tessera amateur coinciderà con quella della tessera che è stata convertita. Per i soci a vita la conversione, allo stesso modo, implica la domanda, il versamento di \$10 ed è sempre a validità annuale.

GENI16.2 Per convertire una tessera ordinaria con validità 36 mesi in tessera amateur, occorre far domanda e, se accettata, versare \$30. La scadenza della tessera amateur coinciderà con quella della tessera

convertita. Per i soci a vita che desiderano una tessera amateur per tre anni, costo e procedura sono gli stessi.

GENI16.3 La tessera di Amateur sarà rilasciata da AQHA solo in seguito a domanda da parte dell'interessato ed approvazione da parte dell'Associazione. La domanda andrà compilata in modo veritiero in ogni dettaglio. La violazione della norma relativa alla veridicità esporrà il richiedente a possibili azioni disciplinari o sospensione dalla partecipazione a manifestazioni AQHA, alla perdita di status di socio e/o a contravvenzioni.

GENI16.4 L'idoneità di tutti i detentori di tessere Amateur verrà riesaminata ad ogni rinnovo richiesto, rinnovo da richiedere su apposito modulo fornito dall'AQHA allegando il pagamento della quota prevista. La richiesta di rinnovo deve confermare che tutte le informazioni fornite in precedenza sono ancora vere e corrette, e che la verifica dell'idoneità ha seguito i criteri dell'AQHA. Una dichiarazione falsa contenuta in un'Amateur application è passibile di azioni disciplinari sulla base delle procedure disciplinari dell'AQHA.

GENI16.5 Su richiesta dell'AQHA, una persona che per qualsiasi motivo ha perso i requisiti per la tessera Amateur, dovrà immediatamente restituire, la tessera Amateur all'AQHA indipendentemente dal fatto che l'AQHA ne abbia fatto richiesta.

GENI16.6 I restanti mesi prima della scadenza di una tessera Amateur revocata possono, a discrezione dell'AQHA, essere trasferiti su una tessera ordinaria, che verrà emessa appositamente e avrà la stessa scadenza della tessera Amateur che è stata revocata.

GENI16.7 Un speciale servizio celere per tessera Amateur è disponibile al costo di \$10 in aggiunta al costo della tessera, e non include la spedizione con posta celere e/o corriere.

GENI17. TESSERA A VITA. Disponibile dietro richiesta e pagamento delle quote appropriata nelle seguenti forme:

- Individuale (persona fisica)
- Congiunta
- Pseudonimo o nome registrato
- Societaria (persona giuridica)
- Società in nome collettivo o in accomandita semplice
- Sindacato o associazione in partecipazione
- Asse ereditario, trust, tutela o altra custodia legale
- Associazione alla AQHYA (fino ai 18 anni)

GENI17.1 L'associazione vitalizia avrà gli stessi privilegi di quella corrispettiva annuale ad eccezione della tessera Youth che richiede particolare qualificazione. Ogni funzionario, rappresentante, consigliere, azionista, socio, beneficiario, ed ogni proprietario di un'entità legale artificiale descritta più sopra, ed in riferimento ai patrimoni immobiliari, trusts, custodie legali, la persona per la quale l'entità legale è stata creata, devono essere idonei per un'iscrizione individuale in AQHA.

GENI17.2 I soci vitalizi che sono youth (fino al 18° anno di età) avranno gli stessi privilegi pur essendo soci AQHYA.

GENI17.3 Una tessera vitalizia individuale può essere modificata una sola volta a costo zero, una tessera vitalizia congiunta può essere rimesa una sola volta a costo zero, **1)** su richiesta scritta di tutti i tesserati congiunti, **2)** su richiesta scritta di uno di essi basata su **a)** morte di un tesserato congiunto **b)** atto di divorzio o atto giudiziario finale del

giudice che stabilisce il/gli aventi diritto alla tessera vitalizia. Una tessera vitalizia emessa a nome di una delle entità elencate al paragrafo GENII7 può essere riemessa una volta alla metà del costo. La richiesta va fatta dai proprietari/partners dell'entità come figurano nei records dell'AQHA. Se una tessera vitalizia viene riemessa, quella vecchia dovrà risultare inattiva, e sarà soggetta al pagamento dei costi relativi ai non membri, nel caso fosse usata in un futuro per qualsiasi business legato all'AQHA. Inoltre tutti i cavalli registrati sotto la vecchia tessera vitalizia dovranno rimanere sotto il nome della stessa, a meno che o fintanto che non vengano trasferiti separatamente seguendo le regole di registrazione dell'AQHA.

GENII8. PRIVILEGI DI VOTO: una persona ha diritto ad un voto all'assemblea dei soci AQHA, annuale o straordinaria, indipendentemente dal numero delle tessere individuali o congiunte del quale sia titolare o contitolare. Una persona che esercita il voto derivante da un'iscrizione intestata ad una valida entità legale artificiale, non potrà essere autorizzata ad esercitare anche il voto relativo ad una tessera individuale, congiunta, di pseudonimo o nome registrato ed inoltre, su richiesta, dovrà fornire all'AQHA copia dell'autorizzazione scritta e comprovare l'esistenza dell'entità.

GENII9. SOCI ONORARI AQHA: Tramite il Comitato Esecutivo, l'AQHA, può occasionalmente conferire lo status di socio onorario a coloro che si sono distinti a livello nazionale o internazionale per il sostegno dato allo sviluppo ed al conseguimento delle finalità dell'Associazione. I soci onorari hanno diritto di voto, e a tutti i privilegi dei soci ordinari annuali, esclusi quindi i diritti dei soci amateur e youth che richiedono qualifiche particolari. Ai soci onorari può essere conferita una speciale targa o certificato.

GENI20. RECORDS. L'accuratezza materiale dei dati forniti dall'AQHA su supporto cartaceo o informatico, è garantita dall'AQHA solo nella misura in cui la loro compilazione sia stata accurata e solo a beneficio del socio o parte che acquista tali dati. L'unico risarcimento riconosciuto è il costo sostenuto per l'acquisto dei dati e solo dietro dimostrazione della non accuratezza degli stessi. Risarcimenti per danni conseguenti sono espressamente esclusi. Nessuna garanzia, espressa o tacita, diversa da quella qui considerata, può essere implicata nella cessione di dati, registrazioni e certificazioni, dato che l'acquirente li riceve così come risultano all'AQHA.

GENI21. AFFILIAZIONE STATALE/PROVINCIALE. L'AQHA può designare una associazione in ogni stato/provincia, e se nello stato/provincia esiste un'associazione di corse separata, l'AQHA può designare questa a rappresentare gli interessi statali/provinciale nel settore corse in qualità di associazione affiliata i cui soci ed associazioni locali o regionali affiliate godranno di benefici ed assistenza che l'AQHA determinerà di volta in volta quale controprestazione per attività e responsabilità assunte in esecuzione del contratto di affiliazione tra le parti.

GENI21.1 Questa affiliazione è un privilegio non un diritto acquisito che può essere riconosciuto o negato a discrezione dell'AQHA su base annuale in conformità con le procedure ed i requisiti formulati dall'Affiliate Council (consiglio per le affiliazioni), con il parere e l'approvazione del Comitato Esecutivo. L'associazione non avrà nessuna autorità implicita o esplicita per vincolare o agire per conto dell'AQHA.

GENI22 ASSOCIAZIONI INTERNAZIONALI. L'AQHA può riconoscere associazioni internazionali che promuovono l'American Quarter Horse. Tale riconoscimento dovrà permettere all'associazione internazionale il privilegio di avere un consigliere nel Consiglio Direttivo come previsto dallo Statuto AQHA. I membri delle associazioni internazionali saranno soggetti allo Statuto, norme e regolamenti AQHA.

GENI22.1 Sono riconosciute le seguenti associazioni Internazionali:

- ARGENTINA Criadores Argentinos de caballo quarto de milla
- AUSTRALIA Australian Quarter horse Association
- AUSTRIA Austrian Quarter Horse Association
- BELGIUM Belgian Quarter Horse Association
- BRAZIL Asociacao Brasileira de Quarto de Milha
- CANADA Canadian Quarter Horse Association
- CHINA China Quarter Horse Association
- COLOMBIA Asociacion Colombiana Quarto de Milla
- COSTA RICA Asociacion de Criadores de caballo de Campo y Deportivo
- CZECH REPUBLIC Czech Republic Quarter Horse Association
- DENMARK Danish Quarter Horse Association
- DOMINICAN REPUBLIC Dominican Quarter Horse Association
- FINLAND Finnish Quarter Horse association
- FRANCE French Quarter Horse Association
- GERMANY Deutsche Quarter Horse Association
- HUNGARY Hungarian Quarter Horse Association
- IRELAND Irish Quarter Horse Association
- ISRAEL Israel Quarter Horse Association
- ITALY Associazione Italiana Quarter Horse
- JAPAN Japan Quarter Horse Association
- LUXEMBOURG Quarter Horse Association Luxembourg
- MEXICO Asociacion Mexicana de Cryadores y Caballistas de caballos quarto de milla
- NETHERLANDS Nederlandse Quarter Horse Associatie
- NEW ZEALAND New Zealand Quarter Horse Association
- NORWAY Norwegian Quarter Horse Association
- PANAMA Panama Quarter Horse Association
- PARAGUAY Asociacion Paraguayade Cuarto de Milla
- POLAND Polish Quarter Horse Association
- SLOVAKIA Slovak Quarter Horse Association
- SLOVENIA Slovenian Quarter Horse Association
- SOUTH AFRICA South African Quarter Horse Association
- SWEDEN Swedish Quarter Horse Association
- SWITZERLAND Swiss Quarter Horse Association
- UNITED KINGDOM American Quarter Horse Association United Kingdom
- URUGUAY Sociedad Criadores Quarto de Milla
- VENEZUELA Venezuelan Quarter Horse Association

GENI22.2 L'AQHA può accettare la sospensione di un membro di una associazione internazionale nel qual caso l'associazione all' AQHA del membro viene automaticamente sospesa. La sospesnsione di un membro dall'AQHA in questi casi è soggetta **a)** alla comunicazione della sospensione all'AQHA da parte dell'associazione internazionale, **b)** alla verifica che la suddetta associazione internazionale abbia notificato all'accusato il giorno ed il luogo concessogli per il ricorso ed un'opportunità concessagli di essere ascoltato e di confutare le accuse mossegli.

GENI22.3 In relazione alle violazioni alle norme AQHA quali alterazioni chirurgiche vietate, somministrazione di sostanze vietate ed altre pratiche proibite, L'Associazione può riconoscere e dar esecuzione a provvedimenti disciplinari assunti dal Comitato esecutivo o altro comitato direzionale dell'associazione internazionale, per un termine non oltre un anno di sospensione del privilegio di partecipare a manifestazioni approvate o riconosciute dall'associazione internazionale stessa. L'effetto del riconoscimento dell'AQHA sarà di escludere l'individuo soggetto a provvedimento disciplinare, dalla partecipazione a manifestazioni approvate dall'AQHA per lo stesso termine.

GENI23. PROCEDURE GENERALI DI NOTIFICAZIONE.

GENI23.1 variazioni nelle norme, regolamenti e politica.

GENI23.1.1 Manuale ufficiale. Ogni socio o proprietario di un American Quarter Horse è stato notificato di tutte le norme e regolamenti pubblicati nel corrente manuale ufficiale AQHA. L'Associazione fornisce annualmente ad ogni socio una copia del manuale ufficiale corrente.

GENI23.1.2 The American Quarter Horse Journal. In aggiunta alla notificazione fornita dal manuale ufficiale, un socio o proprietario di un American Quarter Horse ha il dovere di tenersi aggiornato su norme, regolamenti, politica ed ogni altra materia relativa a manifestazioni e programmi dell'AQHA che possono essere emendati di tanto in tanto durante un particolare anno, talvolta con efficacia immediata anziché essere la stessa differita al 1° gennaio successivo quando viene emesso il nuovo manuale ufficiale. A tal fine il socio o proprietario dovrebbe abbonarsi a *The American Quarter Horse Journal*, in cui vengono periodicamente pubblicati gli emendamenti di cui sopra. Benché l'abbonamento alla pubblicazione dell'Associazione non sia obbligatorio, gli emendamenti infra-annuali e quelli che saranno in vigore dal 1° gennaio successivo, si riterranno notificati ai soci e proprietari di QH in seguito a pubblicazione sulla citata testata o su www.aqha.com.

GENI23.2 Notificazione personale. Ogni notificazione richiesta da queste regole e regolamenti può essere fatta consegnando l'avviso alla persona alla quale è destinata, o al suo avvocato, mediante consegna a mano, tramite il servizio postale US di posta prepagata, o tramite posta espressa al suo ultimo indirizzo conosciuto come appare nei record dell'AQHA. Le notificazioni consegnate in base a questa regola saranno considerate pervenute: **1)** al momento della consegna, se consegnate personalmente; **2)** all'ora ricevuta, se spedite; e **3)** un giorno lavorativo dopo l'offerta tempestiva alla persona, se consegnate tramite corriere espresso. La notificazione può anche essere fatta via trasmissione facsimile (fax) all'ultimo numero conosciuto dall'AQHA o via email all'ultimo indirizzo email conosciuto. La trasmissione si ritiene avvenuta quando AQHA ottiene la conferma di trasmissione.

GENI24. AMMISSIONE DOCUMENTI TRASMESSI VIA FAX.

Il personale AQHA è autorizzato ma non obbligato, ad accettare documenti ricevuti via fax o email, quando a parere del personale stesso, il trasmittente è **1)** la parte autorizzata a convalidare il documento o **2)** è una parte avente un sostanziale interesse nel cavallo

in causa, che abbia ottenuto il documento originale dalla persona autorizzata ed intenda così verificare l'autenticità del documento sottoponendolo a giudizio dell'AQHA. A titolo precauzionale il fax o l'email dovrebbe essere seguito dall'originale inviato per posta ma questo non è condizione all'accettazione del fax.

TASSE

FEE100. CLAUSOLE GENERALI

FEE100.1 Le tasse sono pagabili unicamente in dollari americani, devono essere versate prima che il servizio richiesto venga espletato. Indirizzo postale per spedizioni ordinarie: PO Box 200, Amarillo -Texas 79168, **per spedizioni posta celere e/o a mezzo corriere:** 1600 Quarter Horse Drive, Amarillo Texas 79104, www.aqha.com, 806-376-4811.

FEE100.2 All'atto del pagamento della quota associativa all'AQHA ogni membro si rende consapevole che l'iscrizione all'AQHA è volontaria e accetta di attenersi a tutte le clausole e condizioni previste da questo manuale.

FEE100.3 I passaggi di livello delle tessere AQHA sono disponibili per i membri AQHYA i cui requisiti per lo status di Youth sono scaduti. I membri quali devono fare richiesta per quest'opzione entro il 30 giugno dell'anno successivo a quello in cui hanno compiuto 19 anni.

FEE100.4 La tassa di registrazione è determinata dall'età del cavallo al momento in cui la domanda perviene all'AQHA (vale il timbro d'ingresso dell'AQHA) **ESEMPIO:** Se la data di nascita del puledro è il 15 febbraio, il termine di 7 mesi scade il 15 settembre.

FEE100.5 Un servizio speciale/accelerato è disponibile per specifiche pratiche e ne fornisce l'espletamento entro 2/4 giorni lavorativi. Per usufruire di questo servizio extra, la tassa aggiuntiva deve essere versata in aggiunta a quelle regolari, e la busta contenente i documenti deve chiaramente indicare *special handling service requested*. Il servizio accelerato **NON** include spedizioni celeri e/o a mezzo corriere da parte dell'AQHA.

FEE100.6 Per pratiche complesse, l'AQHA può chiedere un ulteriore rimborso spese di ore straordinarie che gli impiegati hanno dedicato alla pratica per un importo minimo di \$100.00 per ora. L'AQHA avviserà la persona interessata se la sua pratica rientra in questa tipologia, prima di iniziare ad espletarla.

Members No Members.

FEE101 AVANZAMENTO DALL'APPENDIX

Castroni	\$ 25.00	\$ 80.00
Femmine	\$ 50.00	\$ 105.00
Stalloni	\$ 100.00	\$ 155.00

FEE102 ASSOCIATION OF PROFESSIONAL HORSEMEN

Annuale	\$ 50	N/A
36 mesi	\$ 120	N/A

**FEE104. CERTIFICATO – DUPLICATO – CORREZIONE
O SOSTITUZIONE**

Correzione certificato	\$ 15	\$ 15
Duplicato certificato	\$ 50	\$ 105
Sostituzione certificato	\$ 25	\$ 80
Cambio del nome (cavallo; se consentito)	\$ 100	\$ 155
Prenotazione nome del cavallo	\$ 75	\$ 130
Ri-registrazione	\$ 50	\$ 105
Fees opzionali in aggiunta ai regolari Procedura urgente per certificato	\$ 100	\$ 155

FEE105. REGISTRAZIONE PER EMBRIONE

Annuale	\$ 200	\$ 255
A vita	\$ 1500	\$ 1555
Fee aggiuntivo per registrazione di embrione	\$ 100	\$ 155

**FEE106. PERMESSO PER
EMBRIONE CONGELATO**

	\$ 75	\$ 130
--	-------	--------

**FEE107. PERMESSO PER
SEME CONGELATO**

	\$ 75	\$ 130
--	-------	--------

FEE108. TEST GENETICI

KIT DNA per puledro non registrato	\$ 40	\$ 95
KIT DNA per cavallo registrato	\$ 50	\$ 105
Test DNA post mortem	\$ 300	\$ 355
KIT HYPP (separato dal Panel Test)	\$ 40	\$ 95
Genetic Panel Test (HYPP-GBED-HERDA-PSSMI-MH)	\$ 100	\$ 155
Genetic Panel Test e DNA	\$ 120	\$ 175
Tassa speciale di procedura urgente in ag- giunta a quella regolare	\$ 100	\$ 155

FEE109. PROGRAMMA HORSEBACK RIDING

Iscrizione	\$ 35	\$ 90
------------	-------	-------

FEE110. AFFITTO DI UN CAVALLO

A scopo riproduttivo	\$ 100	\$ 155
A scopo competitivo per un Amateur	\$ 100	\$ 165
A scopo competitivo per uno Youth	\$ 100	\$ 120
Sostituzione del certificato di leasing	\$ 10	\$ 65

FEE111. Quote associative:

AQHA a vita	\$ 1250	N/A
AQHA 12 mesi	\$ 55	N/A

	Members	No Members.
AQHA 36 mesi	\$ 140	N/A
AQHA Amateur upgrade 12 mesi	\$ 10	N/A
AQHA Amateur upgrade 36 mesi	\$ 30	N/A
AQHA Amateur 12 mesi	\$ 65	N/A
AQHA Amateur 36 mesi	\$ 170	N/A
AQHVA 12 mesi	\$ 20	N/A
AQHVA 36 mesi	\$ 50	N/A
AQHVA vitalizio	\$ 100	N/A
Trasf. da AQHVA vitalizio ad AQHA vitalizio	\$ 1150	N/A
Trasf. da "youth maturando" a tessera AQHA valida 4 anni	\$ 140	N/A
Trasf. da "youth maturando" a tessera amateur valida 4 anni	\$ 170	N/A

FEE 12. REGISTRAZIONE

Entro sette mesi dalla nascita	\$ 40	\$ 95
Dall'ottavo al dodicesimo mese dalla nascita	\$ 75	\$ 130
Dal tredicesimo al ventiquattresimo mese dalla nascita	\$ 170	\$ 225
Dal venticinquesimo al trentaseiesimo mese di nascita	\$ 325	\$ 380
Dal trentasettesimo al quarantottesimo mese di nascita	\$ 435	\$ 490
Oltre quarantotto mesi dalla nascita	\$ 550	\$ 605
Tassa di procedura urgente in aggiunta alla tassa regolare	\$ 100	\$ 155

FEE 13. DICHIARAZIONE DI MONTA

Tassa fissa per ogni dichiarazione di monta	\$ 50	\$ 105
Tassa aggiuntiva per ogni femmina coperta	\$ 6	\$ 12
Tassa per ritardata presentazione in aggiunta alla tassa regolare	\$ 30	\$ 30
Fotocopia della dichiarazione di monta	\$ 5	\$ 5

FEE 14. TATUAGGIO

\$ 100 \$ 100

FEE 15. REGISTRAZIONI RELATIVE A PUROSANGUE

Tassa di registrazione purosangue	\$ 50	\$ 105
Aggiornamento della proprietà	\$ 20	\$ 75

FEE 16. PASSAGGIO DI PROPRIETÀ (TRANSFER)

Tassa di procedura urgente	\$ 20	\$ 75
in aggiunta alla tassa regolare	\$ 100	\$ 155

VIOLAZIONI

VI0100. Nessuno può rifiutarsi di assistere l'Associazione, i suoi funzionari, le sue commissioni o i suoi agenti, **1)** nel localizzare, identificare e ispezionare, rispondere prontamente e veridicamente ad un quesito relativo ad un cavallo, o suo antenato, che sia stato registrato dall'AQHA o per cui sia stata richiesta la registrazione. **2)** nel dare prontamente informazione veritiera, nella forma richiesta, su questioni relative all'AQHA delle quali è a conoscenza.

VI0101. Nell'esercizio delle loro funzioni tutti i rappresentanti AQHA andranno trattati con cortesia, rispetto e cooperazione e nessuno dovrà oltraggiarli o minacciarli.

VI0102. Nessuna persona fisica o giuridica può corrompere o tentare di corrompere un rappresentante dell'AQHA, un giudice approvato dall'AQHA o qualsiasi altro ufficiale durante un evento approvato dall'AQHA.

VI0103. Qualsiasi socio può essere sospeso e privato dei privilegi dall'AQHA e a chiunque può essere negata l'iscrizione all'AQHA da parte del Vicepresidente Esecutivo nel caso di mancata, tempestiva trasmissione ad AQHA di un rapporto o documento (inclusi documenti relativi alla registrazione) richiesto dalle norme dell'Associazione o in caso di mancata risposta in caso di domanda da parte di AQHA. In ogni caso, 15 giorni prima dell'azione di sospensione, sarà notificata, via posta, al soggetto inadempiente una comunicazione del provvedimento che sarà preso in caso di reiterata inadempienza. In seguito alla sospensione o negazione dei privilegi ad opera del Vicepresidente Esecutivo, il nome, indirizzo e descrizione dell'azione disciplinare del soggetto interessato saranno pubblicati sul The American Quarter Horse Journal o sul sito www.aqha.com. Ogni sospensione o negazione di privilegi considerate in questa sezione avrà termine con la trasmissione del rapporto dovuto.

VI0104. Nessuno, socio o non socio, dovrà cospirare con altri al fine di violare intenzionalmente le norme dell'Associazione o volontariamente contribuire o cooperare con altri, mediante comportamento attivo o passivo, al fine di violare le regole dell'AQHA.

VI0105. Ogni informazione fornita all'Associazione quale presupposto per un'azione dell'AQHA o di un suo funzionario, dovrà essere veritiera e corretta.

VI0106. La titolarità dei certificati di registrazione emessi dall'AQHA è della stessa. I certificati sono rilasciati in base ad una domanda scritta presentata e attestata dal proprietario del cavallo al momento della nascita ed a condizione che l'AQHA possa correggere e/o cancellare il certificato stesso in conformità con le proprie norme e regolamenti.

VI0107. Nessuna variazione o alterazione potrà essere fatta sul certificato di registrazione da altri che non sia l'AQHA o sue rappresentanze ufficiali in seguito a debita dimostrazione dell'esigenza di tale variazione o alterazione dovuta a cambiamenti nel colore del manto o segni particolari oppure ad errore. Nessuno deve esibire, pubblicizzare o possedere un certificato che sia stato modificato o alterato da altri che non sia l'AQHA o sue rappresentanze ufficiali.

VI0108. Nessuna persona fisica o giuridica può:

VI0108.1 rifiutarsi di restituire un certificato di registrazione all'AQHA prima, dopo o durante un'inchiesta concernente la registrazione o il diritto di partecipare a manifestazioni autorizzate dall'AQHA. L'Associazione

potrà trattenere il certificato fino alla decisione finale sulla questione per la quale è stato richiesto.

VI0108.2 rilasciare, vendere, scambiare, cedere, ricevere o offrire un certificato falso o fraudolento che voglia simulare un originale certificato ufficiale rilasciato dall'AQHA.

VI0108.3 dichiarare che un cavallo di sua proprietà o da lui gestito sia registrato presso l'AQHA salvo che lo stesso non sia registrato nel registro di razza ufficiale.

VI0108.4 spacciare per American Quarter Horse un cavallo diverso da quello per cui il certificato è stato rilasciato.

VI0108.5 pubblicizzare, iscrivere in una gara o manifestazione AQHA un cavallo registrato presso l'AQHA, con nome diverso da quello ivi registrato.

VI0108.6 rendere pubblico o diversamente rivendicare che un cavallo registrato presso l'AQHA ha conquistato o ha diritto al riconoscimento di un titolo ufficiale AQHA, riconoscimenti o menzione prima che tale titolo, riconoscimento o menzione non sia stato registrato dalla stessa.

VI0108.7 alterare, cambiare in alcun modo o tentare di nascondere o modificare segni particolari naturali di un cavallo, sia con mezzi chirurgici, tinture o altri mezzi (in aggiunta alle sanzioni applicate a chi viola la norma, anche il cavallo potrà essere squalificato).

VI0108.8 In qualsiasi momento, applicare qualsiasi tipo di sostanza, incluso ma non limitato a coloranti, tinte, colle, crini, atta a nascondere i segni naturali del cavallo (in aggiunta alle sanzioni applicate a chi viola la norma, anche il cavallo potrà essere squalificato).

VI0108.9 In qualsiasi momento, applicare qualsiasi tipo di sostanza, incluso ma non limitato a coloranti, tinte, colle, crini, sulle spalle, fianchi, pancia, testa del cavallo (in aggiunta alle sanzioni applicate a chi viola la norma, (livello minimo I, vedi VI0202 sopra) anche il cavallo potrà essere squalificato).

VI0200. TRATTAMENTO INUMANO. A nessuno è permesso di trattare un cavallo in modo inumano. Questa proibizione coinvolge sia i membri AQHA che i non membri. Il trattamento inumano può includere, ma non essere limitato ai comportamenti vietati sotto specificati. Il divieto al trattamento inumano coinvolge anche cavalli diversi dagli American Quarter Horse nonché altri animali usati durante le competizioni, in linea con quanto inaccettabile da parte dell'AQHA nei confronti del rapporto con i cavalli.

VI0200.1 In base a questa regola una persona è responsabile della cura del cavallo ed è anche responsabile e può essere quindi punita per il comportamento inumano dei suoi trainer, agenti, rappresentanti e dipendenti. In seguito alla violazione di questa regola, una persona può subire azioni disciplinari, essere sospesa, multata, privata dei privilegi, e/o espulsa dall'AQHA.

VI0201 Il trattamento inumano di qualsiasi cavallo o di qualsiasi altro animale ad uno show è strettamente proibito. Il trattamento di qualsiasi cavallo verrà considerato inumano se una persona, educata o esperta in tecniche di addestramento equine accettate, si accorgesse del comportamento inumano di un'altra persona.

VI0202 In base a questa regola è stato stabilito un sistema di multe e sanzioni basato sulla gravità delle violazioni. A tutte le violazioni di cui al

paragrafo VI0204 di seguito riportato verrà assegnato un livello minimo (livello 1 = lieve, livello 2 = moderata, livello 3 = grave). In base alle situazioni il livello della violazione può essere aumentato.

VI0203 Cartellini di Avviso di Show Ground Removal verranno emessi sulla base della frequenza e gravità delle violazioni.

VI0204 Il trattamento inumano include ma non è limitato a:

VI0204.1 Introdurre in bocca al cavallo oggetti che provochino eccessivo disagio o dolore (livello minimo 2).

VI0204.2 Lasciare un morso in bocca al cavallo troppo a lungo tanto da causare eccessivo disagio o dolore (livello minimo 1).

VI0204.3 Legare la testa del cavallo in alto, dietro o intorno in un box o altrove durante uno show AQHA in modo da causargli eccessivo disagio o dolore (livello minimo 2).

VI0204.3.1 legare un cavallo nel box negandogli l'accesso al cibo e all'acqua per un periodo di tempo troppo prolungato (livello minimo 1).

VI0204.4 Girare alla corda o montare un cavallo in modo da causargli eccessivo disagio o dolore (livello minimo 1).

VI0204.5 Legare o allacciare qualsiasi oggetto estraneo a capezza, briglie e/o sella del cavallo, allo scopo di desensibilizzarlo (livello minimo 2).

VI0204.6 Ricorrere a tecniche o metodi di addestramento come colpire le gambe del cavallo con oggetti (livello minimo 2).

VI0204.7 Uso eccessivo degli speroni e del frustino (livello minimo 1)

VI0204.8 Strattonare eccessivamente le redini (livello minimo 1).

VI0204.9 Far correre troppe volte il cavallo verso il fence per stopparlo (livello minimo 1).

VI0204.10 Spinnare eccessivamente il cavallo (si intendono più di 8 consecutivi turn arounds in entrambe le direzioni), (livello minimo 1)

VI0204.11 Esercitarsi sugli ostacoli in ordine inverso (ad esempio dall più alto al più basso anziché il contrario), (livello minimo 1)

VI0204.12 Esercitarsi usando barre più alte di 4 piedi (livello minimo 1)

VI0204.13 L'uso di equipaggiamento illegale incluso ma non limitato a: catene in mezzo alle labbra, morsi seghettati, balze, collari appuntiti, barbozzali appuntiti, hackamore appuntiti, uso della frusta nello showmanship, briglie o altre attrezzature che provochino dolore, tie down con parti in metallo nudo a contatto con la testa del cavallo, chiudibocca o nosebands, martingale fisse o scorrevoli, filo spinato, barbozzali con rivette/binari o qualsivoglia barbozzale in metallo solido indipendentemente dal tipo di imbottitura, chiudibocca in filo spinato, abbassa testa fatto con filo spinato o cavo, bumper bits (morsi con rotelle), bosal in metallo indipendentemente dal tipo di imbottitura, hackamore con parti in metallo (loungeing hackamore), chambons, capezze fatte in metallo (anche se inserite in una protezione fatta di altro materiale), cuoio grezzo o corda intrecciati (è consentito l'uso di rope di 3/8 inch con slip (gag) o bonet), martingala scorrevole usata con curb bit usato senza rein stop (livello minimo 2).

Non sono ammessi inoltre negli show AQHA fasce sottopancia, montare con un curb bit senza il barbozzale, redini di ritorno attaccate intorno o tra le zampe anteriori, redini laterali collegate direttamente dal morso al sottopancia, sottopancia o cavessons troppo tirati (livello minimo 1).

VI0204.14 L'uso di qualsiasi oggetto o dispositivo che inibisca la circolazione nella coda del cavallo (livello minimo 3), l'uso di qualsiasi

oggetto o dispositivo che inibisca il movimento della coda del cavallo rientra nel livello minimo 1.

VI0204.15 L'uso di qualsiasi sostanza, incluso ma non limitato a ogni tipo di colorante, tintura, colla, pelo allo scopo di nascondere un danno provocato intenzionalmente o da trattamento negligente, o tecniche di addestramento proibite o equipaggiamento proibito. In base a questa regola per "danno" si intendono una piaga aperta, una ferita, un grafio (livello minimo 2).

VI0204.16 Un cavallo che appare accigliato, lento, apatico, emaciato, tirato o troppo stanco

VI0204.17 Trattamento intenzionale o negligente che generi qualsiasi perdita di sangue, **piaga aperta o ferita** provocate intenzionalmente (livello minimo 3), secondo questo paragrafo per "negligenza" si intende la mancanza di cura sufficiente che una persona ragionevole e prudente dovrebbe fornire. Riguardo al sanguinamento o **piaga e/o ferita** causati da intenzionalità o negligenza, **il cavallo verrà squalificato**.

VI0204.18 Esercitare una pressione eccessiva o stratonare eccessivamente la capezza, la catena della lunghina, e la lip cord ammessa (minimo livello 2).

VI0204.19 Qualsiasi altro trattamento o condotta ritenuti inumani o abusivi da uno show ufficiale (livello minimo 1).

VI0205. L'AQHA può accettare **1)** una condanna individuale, senza disputa in appello, o una decisione differita **2)** una confisca giudiziaria di un cavallo sotto legge statale, federale, provinciale o internazionale, per una violazione riguardante la crudeltà o il trattamento inumano di un cavallo, indipendentemente dal fatto che vi sia coinvolto un American Quarter Horse, come presunta violazione di questa regola, il cui effetto immediato è la sospensione della persona dall'AQHA o la revoca dei privilegi per un periodo non inferiore a 2 anni, trascorsi i quali la persona può richiedere di essere riammessa. L'AQHA può anche sospendere temporaneamente una persona accusata o rinviata a giudizio secondo leggi statali, federali, provinciali o internazionali per violazione relativa a crudeltà o trattamento inumano di un cavallo, anche se non si tratta di un American Quarter Horse. Detta sospensione temporanea può rimanere in effetto in attesa dell'evolversi del procedimento giudiziario o dell'accusa della persona in oggetto.

VI0206. L'AQHA può accettare norme di sospensione relative a trattamenti crudeli o disumani adottati da altre associazioni equine riconosciute e commissioni corse statali, e di conseguenza automaticamente sospendere l'individuo soggetto del provvedimento dai privilegi di socio AQHA, o negare detti privilegi, per un periodo di tempo per il periodo di tempo assegnato.

VI0220. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO o qualsiasi altra forma di condotta irresponsabile, illegale, priva di decenza, irriverente, intimidatoria, minacciosa o abusiva è vietata. Questo provvedimento si applica a:

VI0220.1 Soci AQHA, non soci, esibitori, trainer, proprietari e loro rappresentanti, spettatori e tutte le altre persone presenti agli show approvati dall'AQHA.

VI0220.2 Soci AQHA che partecipano ad un evento che si svolge in concomitanza con uno show approvato AQHA e inoltre:

VI0220.3 Soci AQHA presenti ad un evento durante il quale abbia luogo una classe AQHA, nel caso in cui sia collegata o accada durante una classe AQHA.

VI0221. Lo show management deve immediatamente espellere dallo show le persone che manifestano comportamento antisportivo, e deve inoltrare un rapporto scritto all'AQHA in merito al comportamento in questione.

VI0230. IMPEDIRE LA COMPETIZIONE. Qualsiasi forma di condotta atta ad impedire la competizione ad un evento approvato dall'AQHA è espressamente proibita. Questa violazione include non solo le persone che incoraggiano un comportamento proibito, ma tutti coloro che sono coinvolti sia nel fatto che nella eventuale pianificazione del suddetto. Questo tipo di condotta include ma non è limitata a:

VI0230.1 Iscrivere cavalli non qualificati per gareggiare alle classi allo scopo di riempirle per incrementare i punti.

VI0230.2 Pagare direttamente o indirettamente l'iscrizione di qualcun altro; oppure

VI0230.3 incoraggiare un potenziale concorrente ad astenersi dall'iscriversi alla classe.

VI0231. Per aver ostacolato una competizione, un membro AQHA può essere sottoposto a sanzioni disciplinari, sospeso, multato e/o espulso dall'AQHA, e un non membro può essere escluso dai privilegi.

Inoltre, la violazione di questa regola può causare la squalifica del/dei cavalli iscritti dalle persone coinvolte nelle azioni proibite da questa regola.

VI0232. Per assistere l'AQHA nella promozione di vere competizioni, qualsiasi persona avvicinata da un'altra allo scopo di coinvolgerla in azioni volte ad ostacolare la competizione, dovrà immediatamente riferirlo allo show management e di seguito all'AQHA scrivendo entro 10 giorni. Nel caso di omissione, la persona sarà parimenti passibile di azioni disciplinari da parte del Comitato Esecutivo, allo stesso modo delle persone che hanno cercato di coinvolgerla.

VI0233. Gli steward dell'AQHA devono immediatamente provvedere all'emissione di un cartellino di avviso o removal (dal luogo dello show) nei confronti delle persone il cui comportamento violi le regole dell'AQHA e inoltrare un rapporto all'AQHA riguardo al comportamento in questione. Chi riceve dagli steward due cartellini di avviso nell'arco di 12 mesi può essere convocato davanti ad una commissione di udienza dell'AQHA, in accordo con le procedure disciplinari dell'AQHA. A prescindere dal fatto che uno steward dell'AQHA sia presente allo show in questione o che uno Steward dell'AQHA intraprenda azioni nei riguardi delle violazioni alle regole dell'AQHA, nulla di quanto esposto deve impedire allo show management o l'AQHA di intraprendere azioni appropriate rispetto a chi ha violato le regole.

VI0240. ASSISTENZA PROIBITA. Se un concorrente, mentre si trova in arena o nello show ring è assistito in qualsiasi modo da un'altra persona, o fornisce assistenza in qualsiasi modo ad un'altra persona, verrà automaticamente eliminato. Questa regola non si applica a concorrenti partecipanti a gare a squadre, come dally team roping, cutting, team penning o ranch sorting. Inoltre questa regola non si applica ad un concorrente che assiste un altro concorrente se questo intervento, per decisione del giudice, si è reso necessario per la sicurezza di concorrenti e cavalli, e comunque il concorrente che si è trovato nella condizione di essere assistito verrà squalificato.

VI0250. PARTI RESPONSABILI. I concorrenti, le “persone assolutamente responsabili” e i proprietari (definiti globalmente parti responsabili) sono ciascuna responsabile delle condizioni di un cavallo, si presume che siano a conoscenza delle regole e dei regolamenti dell'AQHA, e sono suscettibili di azioni disciplinari per violazioni alle regole e ai regolamenti AQHA in accordo con le procedure disciplinari della stessa.

VI0251 Una persona è pienamente responsabile per le condizioni del cavallo quando:

VI0251.1 Si sia definito concorrente sul modulo d'iscrizione alle gare oppure abbia autorizzato altri a qualificarlo tale.

VI0251.2 Firmi il modulo d'iscrizione alle gare a nome suo o di altri o dia procura ad agente o rappresentante di firmarlo.

VI0251.3 Partecipi fisicamente alla manifestazione, montando o esibendo il cavallo.

VI0252. Sia il concorrente indicato sul modulo di iscrizione alle gare che quello che eventualmente disponga effettivamente del cavallo partecipando fisicamente con esso ad una manifestazione, sono presunti delegati del proprietario a firmare tutti i documenti, necessari od opportuni, onde permettere al cavallo la partecipazione ad una manifestazione approvata dall'AQHA, compresi i documenti relativi all'esame sui farmaci e all'uso del Lasix. Se una persona non può assolvere ai propri doveri, compresa l'assoluta responsabilità per le condizioni del cavallo, a causa di malattia o altro, oppure è assente dallo show, deve immediatamente informarne lo show secretary e nominare un sostituto il quale dovrà immediatamente aggiungere il suo nome sul modulo di iscrizione alle gare. Sia il concorrente che il proprietario riconoscono che un concorrente rappresenta il proprietario per quanto concerne i cavalli di quest'ultimo presentati in gara.

VI0253. Ogni concorrente, su richiesta dello show management o di un rappresentante dell'AQHA, dovrà:

VI0253.1 permettere l'esame del cavallo per determinare la presenza eventuale di interventi chirurgici, apparecchiature meccaniche o dispositivi artificiali

VI0253.2 permettere l'esame del cavallo per verificare la normale funzionalità della coda; e

VI0253.3 permettere il prelievo di un campione di urina, saliva, sangue od altra sostanza per essere sottoposta ad analisi.

VI0253.4 I rifiuto di tale prelievo sarà motivo per la squalifica immediata del cavallo, il suo mancato proseguimento nella partecipazione allo show e l'esclusione da future manifestazioni o show approvati dall'AQHA per un periodo stabilito dal Comitato Esecutivo o altro comitato competente, nonché la sospensione dall'Associazione.

VI0300. MEDICAMENTI, FARMACI E SOSTANZE PROIBITE.

È vietato somministrare ad un cavallo, internamente o esternamente, sia prima che durante una manifestazione approvata, qualsiasi medicamento, farmaco o sostanza, tale che possa incidere sulla sua prestazione, o aspetto fisico, in quella manifestazione. Fanno eccezione i medicinali terapeutici, condizionatamente permessi, l'uso dei quali è specificamente indicato nell'appendice dei medicinali terapeutici, e quelli che non siano altrimenti vietati dalle leggi governative.

VI0301 In seguito alla scoperta della somministrazione di tali farmaci, medicinali, dispositivi artificiali o meccanici, la direzione dello show deve immediatamente riferire i fatti all'AQHA. È vietato l'uso di qualsiasi

azione o sostanza, interna od esterna, che sia o meno un farmaco, che possa interferire con il procedimento di rilevazione, mascherare o schermare la presenza di sostenze o farmaci vietati.

VI0302. Si presume che il campione di urina, saliva, sangue o altra sostanza testata dal laboratorio approvato, sia quello prelevato dal cavallo in questione, che la sua integrità sia conservata e che tutte le procedure di prelievo e di conservazione, trasferimento al laboratorio e analisi siano accurate e corrette. Si presume inoltre che il rapporto ricevuto dal laboratorio sia pertinente al campione prelevato dal cavallo in questione e che rifletta correttamente la condizione del cavallo durante lo show al quale era stato iscritto, con l'onere della prova contraria a carico del concorrente o altro responsabile.

VI0303. Se i risultati delle analisi di laboratorio effettuate su urine, sangue, saliva o altri campioni prelevati dal cavallo, dovessero rilevare la presenza di sostanze proibite, ciò verrà considerato come prima evidenza della somministrazione di sostanze o farmaci proibiti al cavallo.

VI0304. Il responsabile, potrà essere soggetto a provvedimenti disciplinari, indipendentemente dal fatto che fosse a conoscenza della presenza di sostanze proibite, che avesse partecipato alla somministrazione delle suddette, che avesse in buona fede male calcolato i tempi di ritenzione nel corpo del cavallo, o per qualsiasi altro motivo collegato alla presenza delle sostanze rilevate.

VI0305. Il riscontro di farmaci o medicinali, fuori dai limiti previsti dall'appendice, in un cavallo partecipante ad una manifestazione approvata AQHA, sarà motivo di una delle seguenti azioni prese dal Comitato Esecutivo:

VI0305.1 squalifica del cavallo da tutte le classi dello show alle quali ha partecipato.

In base alle norme generali di procedura disciplinare dell'AQHA oppure potrà essere proposta una penale amministrativa come eventualmente determinata dal Comitato Esecutivo.

VI0305.2 Esclusione del cavallo da future partecipazioni in manifestazioni o gare approvate dall'AQHA per un periodo ritenuto opportuno e, su richiesta, il proprietario dovrà consegnare il certificato d'iscrizione all'AQHA che lo tratterrà anche dopo un eventuale trasferimento del cavallo ad altro proprietario. Il trasferimento di proprietà non annullerà né abbrevierà il termine di sospensione e inoltre

VI0305.3 il responsabile, qual è definito in questo articolo, potrà essere soggetto a provvedimenti in base alle norme generali di procedura disciplinare dell'AQHA oppure potrà essere proposta una penale amministrativa come eventualmente determinata dal Comitato Esecutivo.

VI0305.4 In attesa dell'udienza finale dinanzi al Comitato Esecutivo, o altro comitato competente, il Vice presidente Esecutivo può, previa notifica scritta dell'azione, da inviare al proprietario registrato al suo indirizzo attuale (registrato), sospendere temporaneamente il cavallo dalla partecipazione in qualsiasi manifestazione o show approvati dall'AQHA.

VI0320. PROCEDURE CHIRURGICHE, APPARECCHIATURE MECCANICHE E DISPOSITIVI ARTIFICIALI VIETATI:

È vietata qualsiasi procedura chirurgica o apparecchiatura meccanica o dispositivo artificiale che possa incidere sulle prestazioni del cavallo o alterare la sua conformazione o apparenza naturale con le seguenti eccezioni:

VI0320.1 interventi chirurgici effettuati da un veterinario regolarmente ammesso alla professione al solo scopo di preservare la salute del cavallo

VI0320.2 uso del pacemaker o occhio artificiale, a condizione che il proprietario presenti richiesta scritta, per il permesso e la suddetta venga presa in esame dal Comitato Esecutivo (l'approvazione, se concessa, non verrà annotata sul certificato di registrazione del cavallo).

VI0320.3 code allungate con allungamenti posticci, con attaccature da crine a crine, senza nessun tipo di aggancio all'osso caudale direttamente. L'uso di pesi per appesantire le code è legale o

VI0 320.4 copri orecchie o cotone nelle orecchie.

VI0321 Qualora si scoprisse l'esistenza di un intervento chirurgico proibito o apparecchiatura meccanica o dispositivo artificiale, lo show management lo deve immediatamente riferire all'AQHA.

VI0322 Le parti responsabili sono suscettibili di azioni disciplinari, anche nel caso in cui non fossero effettivamente a conoscenza di un intervento chirurgico proibito o apparecchiatura meccanica o dispositivo artificiale, o non avessero autorizzato i suddetti. Il possesso e successiva esibizione di un cavallo che rientra in questa casistica, ad uno show AQHA rende una persona parte responsabile in base a questa regola. La violazione di questa regola è motivo di azioni disciplinari per il Comitato Esecutivo o un appropriato comitato AQHA, in accordo alle regole disciplinari della suddetta.

VI0330. ALTERAZIONI DELLA FUNZIONALITÀ DELLA CODA.

In base a questo articolo, per funzionalità normale della coda s'intende "quella che permetta al cavallo di sollevare la coda a livello orizzontale o al disopra di esso".

L'impossibilità di un cavallo a sollevare la coda fino a o al disopra del piano orizzontale in risposta a un test sulla funzionalità della coda eseguito da un veterinario approvato dall'AQHA, verrà considerata una violazione di questa regola.

VI0330.1 I divieti di cui sopra comprendono l'applicazione o somministrazione di qualsiasi farmaco, prodotto chimico, sostanze estranee, interventi chirurgici o traumi, accidentali o intenzionali (per quanto riguarda il trauma, questo divieto è applicabile a cavalli nati dopo il 1° gennaio 1990), che risulti, o possa risultare, nell'alterazione della normale funzionalità di coda, portamento, conformazione o aspetto generale del cavallo.

VI0331. La Parte Responsabile è passibile di azioni disciplinari, indipendentemente dal fatto che fosse a conoscenza del trauma, avesse autorizzato un intervento chirurgico o partecipato direttamente a somministrazione di sostanze che hanno alterato la funzionalità della coda. In base a questa regola, il possesso e la conseguente esibizione di un cavallo che si trova in questa condizione in uno show approvato dall'AQHA, rende la persona parte responsabile e dà motivo al Comitato Esecutivo o ad un appropriato comitato dell'AQHA, di intraprendere azioni disciplinari in accordo alle procedure disciplinari dell'AQHA.

VI0332. Qualora, in seguito ad un esame dell'AQHA o di un rappresentante dello show (dopo aver ottenuto l'autorizzazione dall'AQHA), si riscontri un anormale aspetto o funzionalità della coda, deve subito

essere trasmesso un rapporto all'AQHA. In seguito a notificazione scritta al proprietario dall'AQHA, i privilegi di partecipazione a gare approvate dall'AQHA del cavallo potranno essere temporaneamente sospesi in attesa dell'udienza.

VI0333 Un cavallo la cui funzionalità o aspetto della coda siano stati riscontrati anormali, potrà essere riammesso ai privilegi della partecipazione in gare qualora, in seguito all'esame di un veterinario approvato dall'AQHA, si riscontri che la coda è normale sia nell'aspetto che nella funzionalità. Deve trascorrere almeno un anno dal momento della sospensione al momento del riesame a carico del proprietario. In seguito al riesame i privilegi di partecipazione del cavallo resteranno sospesi fino a riconsiderazione da parte del Comitato Esecutivo o altro appropriato Comitato dell'Associazione al quale il proprietario dovrà inoltrare richiesta per iscritto. L'onere della prova in quanto alla normale funzionalità ed aspetto della coda è a carico del proprietario.

VI0334 In caso di trauma alla coda del cavallo che non alteri o che non risulti nell'alterazione della funzionalità della coda, al fine di ridurre il periodo di un anno previsto più sotto per il riesame al fine della riammissione, il proprietario deve trasmettere all'AQHA un rapporto scritto, con la descrizione della lesione e delle circostanze in cui si è verificata, entro 30 giorni dal verificarsi della stessa.

VI0334.1 In seguito al ricevimento di questo rapporto, a spese del proprietario, l'AQHA potrà richiedere la perizia di un veterinario che diventerà parte integrante dei documenti del cavallo. Il veterinario dovrà essere approvato dall'AQHA.

VI0334.2 Entro un anno dal ricevimento del rapporto del trauma inviato dal proprietario, qualora il Comitato Esecutivo abbia nel frattempo interdetto il cavallo dal partecipare a gare approvate AQHA; oppure nel caso un proprietario abbia inviato il rapporto oltre un anno dopo che il Comitato Esecutivo abbia interdetto il cavallo; il proprietario può richiedere per iscritto un riesame del cavallo ed un'udienza davanti al Comitato Esecutivo per stabilire se la funzionalità della coda del cavallo, il suo portamento, conformazione o aspetto generale siano normali. Qualora il parere del Comitato Esecutivo fosse negativo, il proprietario potrà ripetere la sua richiesta di reintegrazione allo scadere di un anno dopo l'ultima udienza. L'onere della prova circa la normalità dell'aspetto e funzionalità della coda sarà a carico del proprietario.

VI0400. APPENDICE DEI MEDICAMENTI TERAPEUTICI.

VI0400.1 Non si applica se proibiti da regole governative.

VI0400.2 concorrenti, proprietari, trainers e veterinari devono essere cauti nell'uso di preparati medicinali, tonici, paste e prodotti di ogni tipo di cui non si conoscano gli ingredienti e l'analisi quantitativa, poiché molti di essi possono contenere una sostanza vietata.

VI0400.3 per l'assistenza sui farmaci terapeutici è a disposizione un numero verde: 1-800-633-2472.

VI0401. Farmaci e sostanze proibiti includono:

VI0401.1 Qualsiasi farmaco o sostanza classificata di Classe I o II nella edizione più recente dell'American Racing Commissioners International Uniform Classification Guidelines for Foreign Substances.

VI0401.2 Qualsiasi stimolante, depressivo, tranquillante o sedativo che possa influenzare la prestazione del cavallo (stimolanti e depressivi sono definite sostanze che stimolano o deprimono il sistema cardiovascolare, respiratorio o nervoso centrale).

VI0401.3 Qualsiasi sostanza, indipendentemente da quanto innocua o inoffensiva possa essere, che possa interferire con la rilevazione o quantificazione di qualsiasi sostanza, come definito in VI0401.1, o VI0401.2.

VI0401.4 Qualsiasi anabolizzante steroideo nelle classi di morfologia, non si applicano i paragrafi VI0402, VI0403.

VI0401.5 Qualsiasi farmaco anti-infiammatorio non steroideo (NSAID) tranne quelli elencati nei paragrafi VI0405.1, VI0405.8 sotto.

VI0401.6 Clenobuterolo.

VI0401.7 Qualsiasi metabolizzante e/o sostanza analoga di qualsiasi dei farmaci o sostanze proibiti descritti.

VI0402. Medicamenti terapeutici condizionatamente permessi:

Qualsiasi farmaco, medicamento o sostanza che possa influire sulla prestazione del cavallo, che venga usato per un legittimo trattamento di una malattia o ferita e non rientri nella definizione di sostanza vietata di cui al paragrafo VI0401.1 - VI0401.5 o 401.6 sopra, potrà essere considerato condizionatamente permesso. Tuttavia, l'uso di questi farmaci e di queste sostanze rimane vietato, e il loro uso espone la persona ad azioni disciplinari, salvo che vengano rispettate tutte le condizioni del loro impiego.

VI0403. Ognuno dei seguenti requisiti è una condizione all'autorizzazione alla somministrazione di sostanze terapeutiche condizionatamente permesse e deve essere verificato in un rapporto di medicazione scritto, fornito dall'AQHA o dallo show management. Dev'essere compilato in tutte le sue parti e presentato allo show management prima della partecipazione del cavallo alla gara (vedi VI0403.3 - VI0403.10 sotto).

VI0403.1 Somministrazione attuata da un veterinario autorizzato alla pratica della medicina veterinaria nello stato, provincia o nazione in cui si tiene la manifestazione ("veterinari autorizzati") oppure somministrazione sulla base di una ricetta scritta (posologia scritta) da un veterinario che documenti che la somministrazione del medicamento è necessaria per il legittimo trattamento di malattia o ferita. La somministrazione di un medicamento terapeutico condizionatamente permesso, onde meglio accudire, trasportare o addestrare, ecc, non è considerato terapeutico ai fini di questo articolo.

VI0403.2 Il cavallo dev'essere ritirato e non partecipare a gare per almeno 24 ore dopo la somministrazione del medicamento con eccesione del Furosemide o Lasix®, vedi (VI0405.9).

VI0403.3 Identificazione del medicamento: il nome, quantità, efficacia e posologia, concentrazione e modo di somministrazione.

VI0403.4 Data e ora della somministrazione.

VI0403.5 Identificazione del cavallo: nome, età, sesso, colore e numero di testiera.

VI0403.6 Diagnosi di malattia/infortunio, ragione per la somministrazione e nome del veterinario AAEP che somministra e/o prescrive il medicamento.

VI0403.7 Firma del veterinario o altra persona che somministra il medicamento. Nel caso ci sia una ricetta scritta (posologia scritta) deve esserne allegata una copia al rapporto di medicazione.

VI0403.8 Il rapporto di medicazione deve essere presentato allo show management entro un'ora dalla somministrazione oppure entro un'ora da quando sia disponibile lo show management, qualora si somministri fuori dagli orari di gara.

VI0403.9 Il rapporto di medicazione deve essere firmato dallo show management e deve essere annotata la data di ricevimento dello stesso.

VI0403.10 Il rapporto del trattamento dev'essere presentato solo in caso di somministrazione di sostanze in quantità che siano rilevabili nei campioni di sangue e/o urina prelevati durante la gara o al momento riservato al prelievo. Si avvertono i concorrenti che è loro responsabilità stabilire se un medicamento abbia il tempo necessario di sparire dal sistema del cavallo. In caso di qualsiasi dubbio deve essere presentato un rapporto di medicazione.

VI0403.11 Anche se sussistono i requisiti riguardanti i rapporti di trattamenti terapeutici sopra descritti, la scoperta da parte del laboratorio di livelli di concentrazione di un altrimenti condizionalmente permesso farmaco terapeutico che sono in contraddizione con la somministrazione del dosaggio terapeutico di quel farmaco (incluso, ma non limitatamente a contraddizioni riguardanti il dosaggio riportato e restrizioni di tempo), costituirà presunta violazione di questa regola, e la parte responsabile ha l'onere di persuasione per stabilire che il farmaco era stato somministrato in dosaggio terapeutico e non meno di 24 ore prima della gara.

VI0403.12 Anche se sussistono tutti i requisiti elencati nel paragrafo VI0403 riguardo a tutti i trattamenti terapeutici condizionalmente permessi, verrà considerata una violazione della regola se lo stesso campione di plasma o di urine contiene più di uno (1) dei NSAIDs elencati nei paragrafi VI0405.1- VI0405.8.

VI0404. Limitazioni all'uso di medicinali condizionalmente permessi che possono essere somministrati entro 24 ore dalla gara:

VI0404.1 Soggetti alle specifiche restrizioni sono solo i seguenti tredici (13) farmaci elencati nei paragrafi VI0401.1, VI0405.12 sotto, che possono essere somministrati entro 24 ore dalla gara. Le clausole in VI0405.1, VI0405.12 contengono le regole relative i massimi livelli di concentrazione di plasma permessi seguite dalle istruzioni. Le istruzioni sono applicabili sulla maggior parte dei cavalli. Tuttavia l'attendibilità delle regole non ne garantisce l'ottemperanza dal momento che la risposta di ogni singolo cavallo può variare. I concorrenti, i proprietari e i trainer (addestratori) dovrebbero consultare il produttore del farmaco e un veterinario bene informato per informazioni aggiornate e consigli più specifici riguardanti l'uso terapeutico di un farmaco o di una cura per un particolare cavallo. Le istruzioni se seguite con attenzione, minimizzeranno le possibilità di drug test positivi, tuttavia, tutte le parti responsabili sono avvisate che le istruzioni sono generali, ed è quindi loro responsabilità verificare che prevalgano le condizioni per la piena ottemperanza di tutte le regole AQHA. L'attendibilità delle istruzioni non servirà come difesa nell'accusa di violazione della regola in caso di drug test positivo.

Se il report del laboratorio che esegue il test dovesse rilevare la presenza di uno dei farmaci o trattamenti elencati nei paragrafi VI0401.1, VI0405.12, in quantitativo superiore a quello previsto dalle istruzioni o a un livello più alto di concentrazione nel plasma di uno specifico massimo permesso, l'argomento sarà soggetto a revisione e a possibile azione disciplinare.

VI0404.2 Anche se sussistono tutti i requisiti riguardo a tutti i trattamenti terapeutici condizionalmente permessi per uno specifico NSAID elencato nel paragrafo VI0405.1, VI0405.8, verrà considerata una violazione della regola se lo stesso campione di plasma o di urine contiene più di uno (1) dei NSAIDs elencati nei paragrafi VI0401.1, VI0405.8.

VI0405. FARMACI TERAPEUTICI PERMESSI CONDIZIONALMENTE. Solo quei dodici (12) farmaci o trattamenti sottoelencati, possono essere somministrati entro 24 ore dalla gara.

VI0405.1 Fenilbutazone (an NSAID). La concentrazione massima consentita nel plasma è di 15.0 microgrammi per millilitro.

Istruzioni. Quando si somministra il fenilbutazone, la dose dovrebbe essere accuratamente calcolata in base all'effettivo peso del cavallo. Ogni 24 ore non più di 2.0 milligrammi per libbra (0,4536 Kg) di peso corporeo dell'animale, preferibilmente meno. Per un cavallo di 1000 libbre (453 kg) la dose massima giornaliera è 2.0 grammi, che equivale a due compresse da 1 grammo, o due dosi di pasta da 1 grammo, oppure 10.0 cc della sostanza iniettabile (200 milligrammi per millilitro). Non devono essere somministrati durante le 12 ore prima di una gara, nè una dose giornaliera completa nè parte di una dose iniettabile. Nel caso il Fenilbutazone venisse somministrato per via orale, può essere data metà della dose massima giornaliera (1.0 grammi per 1000 libbre) ogni 12 ore durante un periodo di cura di 5 giorni. Il Fenilbutazone non dovrebbe essere usato per oltre cinque giorni consecutivi.

VI0405.2 Diclofenac (Surpass) (an NSAID). La concentrazione massima di Diclofenac (Surpass) consentita nel plasma è di 0,005 microgrammi per millilitro.

Istruzioni. Ogni 12 ore, non può essere somministrata una quantità superiore a 73 mg di diclofenac liposomal crema (la dose non può superare i 146 mg durante il periodo delle 24 ore) sull'area colpita. Questa dose di 73 mg è pari a una striscia di crema della lunghezza di 5 pollici e di larghezza non superiore a 1/2 pollice, che dovrebbe essere strofinata con le mani protette dai guanti in modo da penetrare attraverso il pelo sulle giunture o nella zona interessata.

La somministrazione di Diclofenac in crema deve essere sospesa 12 ore prima della gara. Non si può applicare il Diclofenac in crema contemporaneamente a nessun altro tipo di preparazione topica inclusi il DMSO, il nitrofurazone o linimenti, e non si può usare su una ferita aperta. Il Diclofenac in crema non può essere somministrato per un periodo superiore a 10 giorni consecutivi.

VI0405.3 Flunixin (an NSAID). La concentrazione massima consentita nel plasma è di 1.0 microgrammi per millilitro ed il massimo livello di traccia permesso è 0.2 microgrammi per millilitro.

Istruzioni. Quando si somministra il Flunixin Meglumine (Banamine) la dose dovrebbe essere accuratamente calcolata in base all'effettivo peso del cavallo. Ogni 24 ore non più di 0.5 milligrammi per libbra (0,4536 kg) di peso corporeo dell'animale. Per un cavallo di 1000 libbre (453 kg) la dose giornaliera massima è 500 milligrammi che equivale a due bustine da 250 milligrammi di prodotto granulato, o una bustina da 500 milligrammi di prodotto granulato, o 500 milligrammi di prodotto in pasta orale (reperibile in siringhe da 1500 milligrammi), o 10.0 cc di sostanza iniettabile (50 milligrammi per millilitro).

Nessuna quantità dev'essere somministrata entro 12 ore dalla gara. Il mangime eventualmente contenente il farmaco dev'essere consumato o tolto almeno dodici ore prima della gara. Il prodotto non deve essere usato per più di cinque giorni consecutivi.

VI0405.4 Chetoprofene (an NSAID). La concentrazione massima consentita nel plasma è di 40.0 nanogrammi per millilitro.

Istruzioni. Quando si somministra il chetoprofene (Ketofen®) la dose dovrebbe essere accuratamente calcolata in base all'effettivo peso del cavallo. Ogni 24 ore non più di 1.0 milligrammi per libbra (0,4536 kg) di peso corporeo dell'animale. Per un cavallo di 1000 libbre (453 kg) la dose giornaliera massima è 1.0 grammi che equivale a 10.0 cc di sostanza iniettabile (100 milligrammi per millilitro). Nessuna quantità dev'essere somministrata entro 12 ore dalla gara. Il prodotto non deve essere usato per più di cinque giorni consecutivi.

VI0405.5 Acido Meclofenamico (an NSAID). La concentrazione massima consentita nel plasma è di 2.5 microgrammi per millilitro.

Istruzioni: Quando si somministra l'acido meclofenamico (Arquel®) la dose dovrebbe essere accuratamente calcolata in base all'effettivo peso del cavallo. Ogni 12 ore non più di 0.5 milligrammi per libbra (0,4536 kg) di peso corporeo dell'animale, preferibilmente meno. Per un cavallo di 1000 libbre (453 kg) la dose massima nelle 12 ore è 0.5 grammi, che equivale ad una bustina da 500 milligrammi di prodotto granulato. Il prodotto non deve essere usato per più di cinque giorni consecutivi.

VI0405.6 Naprossene (an NSAID). La concentrazione massima consentita nel plasma è di 40.0 microgrammi per millilitro ed il massimo livello di traccia permesso è 0.2 microgrammi per millilitro.

Istruzioni. Quando si somministra il Naproxen la dose dovrebbe essere accuratamente calcolata in base all'effettivo peso del cavallo. Ogni 24 ore non più di 4.0 milligrammi per libbra (0,4536 kg) di peso corporeo dell'animale. Per un cavallo di 1000 libbre (453 kg) la dose giornaliera massima è 4.0 grammi che equivale a otto compresse da 500 milligrammi. Nessuna quantità dev'essere somministrata entro 12 ore dalla gara. Il mangime eventualmente contenente il farmaco dev'essere consumato o tolto almeno dodici ore prima della gara. Il prodotto non deve essere usato per più di cinque giorni consecutivi.

VI0405.7 Firocoxib (Equioxx) (an NSAID). La massima concentrazione di Firocoxib (Equiox) permessa nel plasma è di 0.240 microgrammi per millilitro.

Istruzioni. Quando Firocoxib (Equioxx) viene somministrato, la dose dovrebbe essere accuratamente calcolata in base al peso effettivo dell'animale. Per un animale di 1.000 pound, la dose giornaliera massima è di 45,5 milligrammi, che corrisponde a 0,1 milligrammi per chilogrammo di peso corporeo una volta al giorno. Nessuna parte della dose dovrebbe essere somministrata durante le 12 ore precedenti la gara. Firocoxib (Equioxx) non dovrebbe essere somministrato per un periodo superiore a 14 giorni consecutivi.

VI0405.8 Acetazolamide. può essere somministrato solo a cavalli che siano risultati positivi (N/H o H/H) al test del DNA per la paralisi periodica ipercalcemica (HYPP). Sebbene queste regole non contengano un livello massimo permissibile di concentrazione nel plasma per l'Acetazolamide, la scoperta da parte del laboratorio di livelli di Acetazolamide

che non sono conformi con la somministrazione prevista dalle seguenti istruzioni può comportare l'accusa di violazione di una regola.

Istruzioni. Quando si somministra l'acetazolamide la dose dovrebbe essere accuratamente calcolata in base all'effettivo peso del cavallo. Ogni 24 ore non più di 3 milligrammi per libbra (0,4536 kg) di peso corporeo dell'animale. Per un cavallo di 1000 libbre (453 kg) la dose giornaliera massima è 3 grammi.

VI0405.9 Furosemide o Lasix®. La massima concentrazione di plasma del Furosemide è di 100 nanogrammi per millimetro. Ogni 24 ore la dose non può eccedere i 500 milligrammi. Quando è impiegato dev'essere somministrato per via intravenosa almeno quattro ore prima della gara. Il rapporto del medicamento deve essere compilato e consegnato allo show management come previsto da VI0403 sopra.

VI0405.10 Isossisuprina - Istruzioni. Quando si somministra l'isossisuprina la dose dovrebbe essere accuratamente calcolata in base all'effettivo peso del cavallo. Ogni 24 ore non più di 1.6 milligrammi per libbra (0,4536 kg) di peso corporeo dell'animale (generalmente suddivisa in due dosi uguali ogni 12 ore). Per un cavallo di 1000 libbre (453 kg) la dose giornaliera massima è 1600 milligrammi che equivale a otto compresse da 20 milligrammi. Nessuna quantità dev'essere somministrata entro 12 ore dalla gara. Il mangime eventualmente contenente il farmaco dev'essere consumato o tolto almeno quattro ore prima della gara.

VI0405.11 Lidocaina/Mepivicaina. (Quando somministrata entro le 24 ore dalla gara) può solo essere usata sotto diretto controllo della direzione (o rappresentante designato) e/o veterinario ufficiale dello show, ognuno dei quali deve firmare il modulo di rapporto di medicazione. È usato per la cicatrizzazione in seguito a sutura di lacerazioni minori della pelle che, per se stesse, non impedirebbero al cavallo di gareggiare dopo l'intervento. Il rapporto di medicazione dev'essere presentato allo show management come indicato in VI0103.

VI0405.12 Dexametazone. La concentrazione massima nel plasma è di 3.0 nanogrammi per millilitro durante la gara.

Istruzioni. Per agevolare addestratori, proprietari e veterinari a conformarsi al presente articolo per quanto riguarda l'impiego di dexametazone, si consiglia la somministrazione seguendo le indicazioni di cui sotto. Queste indicazioni considerano vari scenari in relazione ai tempi ed ai modi di somministrazione. Ogniqualevolta si somministri il dexametazone è opportuno calcolarne la dose in modo accurato in relazione all'effettivo peso dell'animale.

Alternativa numero 1: (2.0 mg o meno per circa 45 kg, in vena o in muscolo 12 ore o più prima della gara). Ogni 24 ore non più di 2.0 milligrammi di dexametazone soluzione iniettabile per circa 45 kg di peso corporeo, preferibilmente meno, da somministrare in vena od in muscolo. Per un animale di circa 450 kg la dose massima giornaliera di dexametazone soluzione iniettata dovrebbe essere 20.0 milligrammi che equivale a 5.0 ml di soluzione iniettabile (4.0 mg per ml). Nessun quantitativo dovrà essere somministrato nelle 12 ore prima della gara. Il dexametazone non dovrebbe essere somministrato per più di 5 giorni consecutivi.

Alternativa numero 2: (0.5 mg o meno per circa 45 kg di peso in vena a sei o più ore prima della gara). Ogni 24 ore non più di 0.5 milligrammi di dexametazone soluzione iniettabile per circa 45 kg di peso

corporeo, preferibilmente meno, da somministrare in vena. Per un animale di circa 450 kg la dose massima giornaliera di dexametazone soluzione iniettata dovrebbe essere 5.0 milligrammi che equivale a 1.25 ml di soluzione iniettabile (4.0 mg per ml). Nessun quantitativo dovrà essere somministrato nelle 6 ore prima della gara. Il dexametazone non dovrebbe essere somministrato per più di 5 giorni consecutivi.

Alternativa numero 3: (1.0 mg o meno per circa 45 kg di peso per via orale a sei o più ore prima della gara). Ogni 24 ore non più di 1.0 milligrammo di dexametazone in polvere per circa 45 kg di peso corporeo, preferibilmente meno, da somministrare oralmente. Per un animale di circa 450 kg la dose massima giornaliera di dexametazone in polvere dovrebbe essere 10.0 milligrammi che equivale ad una confezione di dexametazone in polvere (10.0 mg per confezione). Nessun quantitativo dovrà essere somministrato nelle 6 ore prima della gara. Ogni alimento contaminato dal farmaco dovrà essere stato consumato oppure reso inaccessibile al cavallo, sei ore prima della gara. Il dexametazone non dovrebbe essere somministrato per più di 5 giorni consecutivi.

VI0406. La somministrazione di questi farmaci non richiede che il cavallo sia ritirato dalle gare per un periodo di almeno 24 ore dalla somministrazione, né è necessario che sia presentato un rapporto di medicazione allo show management tranne il caso in cui venga impiegata la lidocaina/mepivacaina (vedi VI0405).

VI0500. SOSPENSIONI. Qualsiasi socio potrà essere sospeso e potranno essergli negati i privilegi AQHA e, a qualsiasi non socio potranno essere negati gli stessi privilegi, per decisione del Vicepresidente esecutivo a causa di:

VI0500.1 Mancato adempimento di una qualsiasi delle obbligazioni pecuniarie nei confronti dell'AQHA, e di qualsiasi suo sussidiario incluso ma non limitato a: Award Recognition Concepts, LLC, Robin Glen Pedigrees LLC, o di qualsiasi sua pubblicazione inclusa ma non limitata a: The American Quarter Horse Journal, Performance Horse Journal, Ranch Horse Journal, Quarter Racing Journal, e America's Horse.

VI0500.2 Mancato adempimento di una qualsiasi delle obbligazioni pecuniarie nei confronti di una affiliata riconosciuta dell'AQHA, manifestazioni riconosciute AQHA.

VI0500.3 Emissione a vuoto di un assegno a copertura di spese di partecipazione in gare (iscrizioni, box, segreteria), tasse per il bestiame ed ogni altra spesa o tassa connessa alla partecipazione agli shows, comprese le spese bancarie per l'assegno a vuoto.

VI0501. Prima di ogni sospensione o negazione dei privilegi AQHA in riferimento a questo articolo, l'AQHA notificherà per iscritto la messa in mora ai soggetti interessati (vedi VI0500.3). In caso di mancato riconoscimento dell'obbligazione o di parte di essa entro 31 giorni dal ricevimento di tale notifica, l'AQHA riterrà valida l'obbligazione e potrà procedere alla sospensione o negazione. Se entro 31 giorni dal ricevimento della notifica la persona interessata contesta tutta o in parte l'obbligazione, l'AQHA farà verificare la correttezza dell'obbligazione stessa e trasmetterà all'interessato i risultati di tale verifica dopo di che il debitore avrà 15 giorni di tempo per pagare. In mancanza di ciò l'AQHA riterrà valida l'obbligazione e potrà procedere alla sospensione o negazione dei privilegi.

VI0502. Dopo la sospensione o negazione dei privilegi da parte del Vicepresidente esecutivo, il nome e l'indirizzo (città e Stato) di quel membro o non membro e la descrizione dell'azione disciplinare, saranno pubblicati sull'American Quarter Horse Journal, o sul sito ufficiale www.aqha.com. Ogni sospensione o negazione di privilegi considerate in questa sezione avrà termine con il pagamento del dovuto o con la trasmissione del rapporto dovuto.

VI0505. PROCEDURE DISCIPLINARI E DI APPELLO.

Giurisdizione del Comitato Esecutivo: Il comitato Esecutivo è l'organo giurisdizionale all'interno dell'AQHA. Esso è competente a prender conoscenza ed esaminare le prove delle presunte violazioni a norme e regolamenti dell'AQHA perpetrate da soci e non soci; decide su tutte le materie relative alla registrazione dei cavalli ed esamina gli appelli seguenti ad azioni di altre commissioni o quelle dei commissari di gara delle corse. Un socio può essere sottoposto a provvedimento disciplinare, sospeso, sanzionato finanziariamente e/o espulso dall'AQHA e ad ogni non socio potranno essere negati tutti o alcuni privilegi. I certificati di registrazione potranno essere alterati o cancellati e le domande di registrazione rifiutate. La prova necessaria a stabilire l'avvenuta violazione di una norma o la non idoneità alla registrazione, è la misura di prova che porterebbe una persona ragionevole a credere che, i fatti presunti nella notifica di udienza, siano resi certi dalla credibile prova ammessa davanti al Comitato Esecutivo. La colpevolezza sarà votata dalla maggioranza del Comitato Esecutivo e le sue decisioni ed azione saranno definitive e vincolanti per tutte le parti.

VI0510. MISURA DELLA SANZIONE. In relazione ad ogni violazione alle norme e regolamenti AQHA, il Comitato Esecutivo avrà la giurisdizione ad irrogare la sanzione, compresa la revoca o il rifiuto dei privilegi sociali, revoca dei privilegi di partecipazione in tutte le manifestazioni approvate dall'AQHA per un periodo definito o indefinito, rifiuto dei privilegi di accesso e presenza nelle zone riservate a manifestazioni approvate AQHA, ed inoltre, attribuzione di una pena pecuniaria non superiore a US\$25,000. La sanzione del Comitato esecutivo può comprendere il rifiuto dei privilegi di pubblicizzare nelle pubblicazioni ufficiali dell'Associazione.

VI0515. AMMISSIBILITÀ DELL'EVIDENZA E SUFFICIENTE ATTENDIBILITÀ DELLA PROVA ACQUISITA.

I procedimenti davanti al Comitato Esecutivo saranno informali e le norme sulle prove, sia di common law che della legge del Texas in materia di prove civili e penali, non devono essere rigorosamente osservate. Una prova si ritiene ammissibile se è tale che una persona mediamente prudente è disposta a farvi affidamento. Un socio dell'AQHA, proprietario o affittuario di un American Quarter Horse o partecipante ad una gara approvata dall'AQHA che compare davanti al Comitato esecutivo, comitato permanente o qualsiasi sub-comitato, consente a che tutti i testimoni e partecipanti nell'udienza siano esonerati da ogni responsabilità civile, compresa la maldicenza, la calunnia, l'invasione della privacy, la diffamazione o la denigrazione per la testimonianza resa durante l'istruzione o la discussione della causa.

VI0520. RESPONSABILITÀ ASSOLUTA. Le norme dell'AQHA relative alla proibizione di droghe o alterazioni chirurgiche rendono il trainer, esibitore o persona responsabile in base ai regolamenti AQHA,

assolutamente responsabile delle condizioni di un cavallo, che sia o meno a conoscenza della somministrazione di tali droghe o pratiche chirurgiche. Tale responsabile sarà esposto ad eventuali sanzioni disciplinari se verrà provata l'esistenza dell'alterazione chirurgica o della somministrazione di droghe a mezzo di analisi di laboratorio. Questa norma procedurale sull'azione disciplinare è relativa ai casi di alterazione chirurgica e somministrazione di droghe nei limiti della notifica, udienza ed effetti della sospensione ed altre sanzioni mentre l'onere della prova e le presunzioni sono regolate dalle norme specifiche che regolano i casi di doping e alterazioni chirurgiche.

VI0521. Ogni proprietario o affittuario di American Quarter Horse registrato è responsabile delle azioni di tutti i terzi alle cui cure l'avesse affidato, compresi il trainer e l'esibitore. Qualora uno di questi terzi fosse accusato di una violazione delle norme AQHA, il proprietario o affittuario, qualora il loro cavallo fosse coinvolto, dovrà prendere prontamente quei provvedimenti che fossero necessari per proteggere l'animale e l'AQHA dalla reiterazione del danno. La mancanza di intraprendere tale azione esporrà il proprietario e affittuario ad un eventuale aggravante della pena come da regolamento disciplinare AQHA.

VI0600. NOTIFICAZIONE DI UDIENZA. A chiunque venga accusato di una violazione sarà comunicato, con preavviso di 15 giorni, l'ora ed il luogo in cui, davanti al Comitato Esecutivo gli verrà contestata l'accusa ed avrà l'opportunità, personalmente e a mezzo di legale, di portare le prove a difesa nonché di prender conoscenza e confutare le prove a carico. Tale comunicazione si presume ricevuta quando è stata trasmessa a norme del procedimento di notifica dell'AQHA.

VI0610. SOSPENSIONE TEMPORANEA. In attesa di giudizio il Vice presidente Esecutivo, può, dando notizia scritta del suo provvedimento:

VI0610.1 Sospendere temporaneamente il socio inquisito, con conseguente sospensione di tutti i privilegi sociali fino a che il Comitato esecutivo non abbia adottato il provvedimento disciplinare appropriato; e

VI0610.2 Sospendere temporaneamente la registrazione del cavallo in questione, e su richiesta dell'AQHA, obbligare il proprietario o affittuario a rendere il certificato di registrazione al Vicepresidente Esecutivo in attesa della decisione definitiva circa la sua validità con conseguente sospensione dei privilegi di partecipazione a manifestazioni approvate dall'AQHA.

VI0620. PUBBLICAZIONE. Quando nei confronti di un socio vengono adottati provvedimenti disciplinari, di sospensione o espulsione o si negano ad un non socio i privilegi sociali o quando una di queste persone è temporaneamente sospesa dal Vicepresidente Esecutivo in attesa di giudizio, il nome e l'indirizzo (città e Stato) di tali persone e la descrizione dell'azione disciplinare saranno pubblicati su *The American Quarter Horse Journal*, o sul sito ufficiale www.aqha.com.

Presso gli uffici dell'AQHA è tenuto un elenco di persone sospese o soggette a provvedimenti disciplinari.

È responsabilità di ogni socio, proprietario di cavalli o coloro che sono coinvolti in transazioni con American Quarter Horse, di contattare l'AQHA per informazioni concernenti lo status associativo di particolari individui o entità legali.

VI0630. CANCELLAZIONE DI CERTIFICATI. Quando è stabilito che un cavallo non è idoneo alla registrazione oppure sarà idoneo solo in

seguito al verificarsi di certe condizioni, il certificato di registrazione dovrà essere cancellato o emendato in seguito al verificarsi di dette condizioni. Se cancellato, il cavallo non potrà partecipare in manifestazioni approvate dall'AQHA. Se la registrazione è sottoposta a condizione, il cavallo non potrà partecipare in tali manifestazioni finché dette condizioni non si saranno verificate ed il certificato sia stato ripristinato.

VI0640. RECRUDESCENZA DELLA PENA. Il Comitato esecutivo ha la facoltà di prolungare la sospensione, incrementare la pena, compresa la pena pecuniaria, in caso di violazione recidiva delle regole AQHA, e tali sanzioni sono estendibili anche a proprietari e affittuari che abbiano ripetutamente affidato la custodia dei loro cavalli a soggetti recidivi. L'incremento della pena pecuniaria potrà essere di un massimo di US\$25000 e sospensione ad infinitum. Tali azioni disciplinari sono la recrudescenza di quelle sopra elencate nella sezione VI0510.

VI0641. Un proprietario o affittuario di American Quarter Horse registrato è responsabile delle azioni di tutti i terzi alle cui cure l'avesse affidato, compresi il trainer e l'esibitore. Qualora uno di questi terzi fosse accusato di una violazione delle norme AQHA nei confronti del cavallo, il proprietario o affittuario che ne fosse venuto a conoscenza, dovrà prendere prontamente quei provvedimenti che fossero necessari per proteggere l'animale e l'AQHA dalla reiterazione del danno. Il mancato intraprendimento di tale azione esporrà il proprietario e/o affittuario ad una eventuale aggravante della pena come da regolamento disciplinare AQHA.

VI0650. EFFETTI DELLA SOSPENSIONE. Nel momento in cui una persona viene espulsa, sospesa o esclusa dai privilegi AQHA, oltre alle conseguenze previste dall'*AQHA Official Handbook* o dalla politica dell'AQHA, si applicano le restrizioni di seguito elencate. In base a questa regola per "famiglia" si intendono oltre alla persona espulsa, sospesa o esclusa dai privilegi, la moglie e i figli.

VI0650.1 La persona in causa non potrà partecipare, e sarà inidonea a partecipare, a qualsiasi manifestazione approvata dall'AQHA. Tale persona sarà inidonea ad essere giudice approvato AQHA o qualsiasi altro soggetto approvato AQHA.

VI0650.2 Nessun cavallo registrato a nome della persona in causa, potrà partecipare ad eventi approvati dall'AQHA, che si tratti di gare o corse. Nessun cavallo registrato a nome della famiglia è ammesso a partecipare a quegli eventi, fatto salvo che il Comitato Esecutivo conceda il permesso.

VI0650.2.1 CAVALLI NON REGISTRATI. Nel caso di vendita fatta dalla persona sospesa ad un terzo innocente che non sia il proprietario al momento della nascita, se accompagnato dal trasferimento scritto dalla persona sospesa al richiedente la registrazione, oppure

VI0650.2.2 CAVALLI REGISTRATI. Nel caso di vendita fatta dalla persona sospesa, la cui proprietà non era stata registrata, si potrà registrare il cavallo nel nome della persona sospesa e poi trasferirlo al terzo innocente acquirente.

VI0650.3 La persona in causa, i suoi familiari, o entità appartenente tutta o in parte al dante causa, non potranno né registrare né far trasferire a proprio nome alcun cavallo presso l'AQHA. Per tutelare i terzi acquirenti innocenti, inconsapevoli della sospensione, il Comitato Esecutivo potrà, a sua discrezione rinunciare a prescrizioni procedurali se tutti gli altri presupposti per la registrazione sono presenti.

VI0650.4 L'AQHA riterrà valide le firme sui moduli di trasferimento e certificati di vendita per permettere ad una persona sospesa o entità appartenente tutta o in parte al dante causa di trasferire a terzi innocenti cavalli registrati a suo nome durante il periodo di sospensione.

VI0650.5 Nessun cavallo che sia figlio di uno stallone o fattrice che al momento del concepimento apparteneva ad una persona sospesa o suo familiare, sarà registrato.

VI0650.6 L'AQHA non accetterà la firma di persona sospesa, di un membro della sua famiglia, o entità appartenente tutta o in parte al dante causa sulle domande di registrazione, certificati di fecondazione o monta che attestino la fecondazione avvenuta durante il periodo di sospensione.

VI0650.7 I Contratti di affitto trasmessi ad AQHA prima dell'azione disciplinare e relativi a cavalli di proprietà della persona sospesa o suo familiare, resteranno validi e la firma dell'affittuario sarà accettata durante tutta la durata del contratto ma non per un rinnovo alla scadenza.

VI0651. Durante il periodo di espulsione, sospensione o negazione dei privilegi AQHA, la mancanza di osservazione di queste restrizioni ed ogni altra condizione o restrizione espressa nell'azione disciplinare potrà essere causa di ulteriori azioni disciplinari.

VI0655. EFFETTI DELLA SOSPENSIONE DEI PRIVILEGI IN MANIFESTAZIONI APPROVATE DALL'AQHA. Durante il periodo in cui sono stati negati i privilegi di partecipazione a manifestazioni approvate dall'AQHA, ma non sono stati negati i privilegi di socio, si applicano le seguenti restrizioni:

VI0655.1 la persona sospesa non potrà partecipare ad alcuna manifestazione approvata dall'AQHA;

VI0655.2 I cavalli registrati a nome di tale persona o di sua proprietà, totale o parziale, non potranno partecipare ad alcuna manifestazione autorizzata dall'AQHA;

VI0655.3 La persona stessa non potrà godere delle credenziali di giudice AQHA né potrà assumere incarichi per conto dell'Associazione;

VI0656. Durante il periodo di restrizione dei privilegi AQHA, ogni violazione di tali restrizioni potrà essere causa di ulteriori provvedimenti disciplinari a carico del contravventore.

VI0657. Qualora la negazione o sospensione dei privilegi di gara comprenda il divieto di accesso o presenza negli spazi in cui si svolgono le gare, la persona colpita da tale sanzione dovrà astenersi dall'accedere o presenziare in qualsiasi spazio in cui si svolgano gare approvate dall'AQHA per tutto il periodo di sospensione. In caso di non osservanza della restrizione la persona sarà passibile di **1)** ulteriori azioni disciplinari, **2)** squalifica di espositori e cavalli che ha assistito durante lo show o aiutato nella preparazione per il suddetto.

VI0658. Chiunque sia stato sospeso o sottoposto a sanzioni disciplinari da una delle seguenti associazioni, sarà considerato sospeso anche dall'AQHA, previo comunicato ufficiale trasmesso alla stessa dall'associazione che ha preso il provvedimento, per le seguenti infrazioni:

VI0658.1 Per aver tenuto una condotta antisportiva durante uno show

VI0658.2 Per aver trattato un cavallo in modo disumano

VI0658.3 Per aver sottoposto il cavallo ad interventi chirurgici o iniezioni vietate, per aver somministrato al cavallo sostanze estranee o droghe che possano alterare la prestazione o la naturale conformazione, o apparenza, dello stesso.

VI0700. Le associazioni alle quali si riconosce reciprocità, che hanno emanato e dato esecuzione alle stesse regole, sono:

- Alberta Quarter Horse Association
- American Paint Horse Association
- Barrel Futurities of America
- California Department of Food & Agriculture
- Cowboy Mounted Shooting
- Federation Equestre International
- International Buckskin Horse Association
- National Cutting Horse Association
- National Reined Cow Horse Association
- National Reining Horse Association
- National Snaffle Bit Association
- Ontario Quarter Horse Association
- Palomino Horse Breeders of America
- United States Team Penning Association
- United States Equestrian Federation
- World Conformation Horse Association

AQHA SHOW MULTE E SANZIONI

Riguardante il trattamento inumano e la condotta antisportiva VIO200 – 204 & VIO220

	Livello 1 lieve	Livello 2 Moderata	Livello 3 Grave
Bianco: primo avviso Giallo: cartellino di avviso Rosso: show ground removal card Esempio: 1 violazione su 3 cavalli= 3 violazioni 3 violazioni su 1 cavallo = 3 violazioni			
1ª Violazione	nessuna multa o sanzione lo steward emette cartellino bianco di avviso il nome viene inserito nel database apposito	Multa da \$ 500 a \$ 15.000	Multa da \$ 5000 a \$ 25.000, sospensione estendibile ad espulsione permanente, nome registrato nel warning database, prova obbligatoria.
2ª Violazione	Sospensione fino a 36 mesi, prova obbligatoria, nome inserito nel database apposito		
3ª Violazione			
Più di 3 violazioni in 120 giorni, o più di 4 violazioni in 12 mesi		Multa da \$ 5000 a \$ 25.000, sospensione estendibile ad espulsione permanente, nome registrato nel warning database prova obbligatoria.	
Il Comitato Esecutivo dell'AQHA ha la massima autorità nell'imporre sanzioni più o meno gravi rispetto a questa tabella se lo ritiene necessario. Questa tabella può essere modificata in qualsiasi momento dal Comitato Esecutivo. Tutte le multe e le sanzioni sono cumulative e si applicano consecutivamente in caso di violazioni multiple. I soggetti recidivi sono soggetti a multe e sanzioni più severe di quelle sopra elencate.			

REGOLAMENTO PER L'ISCRIZIONE (REGISTRAZIONE) DEI CAVALLI

REG100. STUD BOOK (registro genealogico). Il registro genealogico ufficiale dell'American Quarter Horse Association è costituito dai certificati di registrazione dei cavalli emessi in base alle loro genealogie. Questi certificati possono essere o nel registro numerato o in quello degli Appendix, dipende dallo status di registrazione dei padri e delle madri. Prima del 1962, i puledri registrati dall'AQHA avrebbero potuto essere nei registri numerati, permanenti, provvisori, vecchi Appendix o nuovi Appendix, ma oggi esistono solo il registro numerato e quello Appendix.

REG100.1 Clausole generali. Il pagamento va effettuato solo ed esclusivamente in US dollars ed è richiesto all'atto di presentazione della pratica, indirizzo di spedizione: P.O. box 200, Amarillo, Texas 79168. Indirizzo per spedizioni celeri e/o a mezzo corriere: 1600 Quarter Horse Drive, Amarillo, Texas 79104. www.aqha.com. 806-376-4811.

REG100.2 Mediante il pagamento della quota associativa all'AQHA, una persona si rende cosciente che l'associazione è volontaria e accetta di essere sottoposta a tutti i termini e le condizioni stabilite dal presente Manuale.

REG100.3 Un modulo apposito deve essere compilato in tutte le sue parti e firmato se e dove richiesto.

REG101. Assegnazione dell'Onere della Prova per la qualifica alla iscrizione. In tutti i procedimenti relativi alla iscrizione o che interferiscano nelle registrazioni e dati dell'AQHA, ed in tutte le azioni disciplinari, l'onere di risolvere qualsiasi dubbio concernente la vera parentela o identità di un cavallo, così come i requisiti di iscrizione, sono a carico del richiedente, proprietario, colui che lo detiene in leasing (lessee) o altro socio/i coinvolto/i. La determinazione, decisione ed azione del Comitato Esecutivo su tutte queste questioni sarà definitiva e vincolante per tutte le parti. Dato che la/e parte/i sopracitate hanno l'onere della prova, qualora fallissero nel tentativo di dar prova dei fatti rilevanti all'AQHA o ad un'udienza preposta a risolvere la questione, devono rendersi conto che hanno rinunciato al loro diritto di sottoporre tale prova ad una corte di giustizia, qualora dovessero agire giudizialmente per una revisione dell'azione dell'AQHA.

REG101.1 Onere della prova. L'onere della prova di un fatto controverso relativo alla iscrizione, è la quantità di prova, ammissibile in base regole AQHA sui procedimenti disciplinari, che convincerebbe una persona di comune prudenza.

REG101.2 Verifiche di parentela. Dei test genetici possono essere richiesti dal Comitato Esecutivo per determinare tra l'altro questioni di effettiva discendenza o identificazione di cavalli. Tenendo presenti i risultati di detti tests ed altre informazioni che possono essere disponibili, il Comitato esecutivo può autorizzare le correzioni nelle registrazioni che ritiene necessarie o indicate.

REG101.3 Condizioni di emissione. Il certificato che testimonia la iscrizione nella sezione numerata dello Stud Book o l'elencazione nel New Appendix, è rilasciato alle seguenti condizioni, che devono essere stampate sul suo frontespizio: "Il certificato è emesso a fronte della richiesta firmata dalla persona specificata dal regolamento AQHA; e su espressa condizione che l'AQHA abbia il privilegio di correggere e/o cancellare il certificato per motivi definiti dalle sue norme e regolamenti."

REGIO1.4 RegISTRAZIONI della progenie. Al fine di proteggere i terzi ignari proprietari, i puledri/e che siano il prodotto dell'incrocio di genitori aventi i requisiti per l'iscrizione al momento della monta, ed i cui certificati, di uno o di entrambi i genitori, siano stati in seguito annullati, hanno i requisiti per essere registrati: tuttavia, un certificato precedentemente emesso verrà revocato per designare il pedigree dietro il/i genitori cancellati come "sconosciuto".

REGIO2. PROCEDURE PER LA REGISTRAZIONE. Per ottenere la registrazione di un cavallo dall'AQHA:

REGIO2.1 il proprietario o l'affittuario della madre del puledro al momento della nascita (al momento della monta se il puledro è frutto di embryo transfer) deve farne richiesta all'AQHA tramite un apposito modulo debitamente compilato e firmato denominato registration application, accompagnato da un certificato di monta compilato e firmato. In caso di uso di embrione congelato autorizzato per la registrazione di un puledro, il titolare del permesso dovrà firmare in qualità di proprietario al momento della nascita.

REGIO2.2 Affinché il puledro abbia i requisiti per la registrazione, ogni richiesta deve essere compilata per intero e firmata dal proprietario registrato della fattrice al momento della nascita (al momento della monta se il puledro è frutto di embryo transfer), dall'affittuario della fattrice (se esiste un documento di cessione in affitto presso l'AQHA), o da una persona autorizzata alla firma dal proprietario o dall'affittuario (se è stata depositata presso l'AQHA una delega alla firma). In caso di uso di embrione congelato autorizzato per la registrazione di un puledro, il titolare del permesso dovrà firmare in qualità di proprietario al momento della nascita.

REGIO2.3 Qualora uno dei genitori del cavallo da registrare, fosse un purosangue, occorre che venga trasmessa all'AQHA una fotocopia di entrambi i lati del suo certificato emesso da The Jockey Club of North America o da altro Registro dei Purosangue riconosciuto da The Jockey Club of North America, al fine di determinarne l'esatto proprietario e di verificare qualsiasi informazione richiesta. I purosangue utilizzati per la riproduzione dopo il 1° gennaio 1997, devono essere conformi alla normativa dell'AQHA sul colore bianco nel manto come da art. REGIO9.8 e l'AQHA potrà richiedere quattro fotografie in cui compaiano in modo chiaro tutti i segni bianchi. Nel caso di successive richieste di registrazioni di discendenti, se nella richiesta risulta una variazione del proprietario del purosangue, deve essere trasmessa all'AQHA un'altra fotocopia di entrambi i lati del certificato dal quale risulti la cessione a nuovo proprietario.

REGIO2.4 Ogni cavallo verrà registrato a nome del proprietario o affittuario della madre, quali risultano dai documenti AQHA, al momento della nascita (se il puledro è frutto di embryo transfer fare riferimento alle regole REGII2 e REGII3) ed il proprietario o affittuario (o persona autorizzata) dovrà firmare la richiesta di iscrizione. Il proprietario o affittuario devono essere regolarmente iscritti all'AQHA al momento della presentazione della richiesta oppure saranno soggetti alla tassazione per non-soci.

REGIO2.5 Nel caso in cui una richiesta di iscrizione indichi che sul cavallo di cui si chiede l'iscrizione sono presenti zone di bianco oltre i limiti indicati dall'art. REGIO9.8, o segni bianchi e/o macchie

eccessive, verranno richieste delle fotografie e potrà anche rendersi necessaria un'ispezione onde determinare se fosse necessaria una verifica genetica prima di procedere alla registrazione.

REGIO2.6 Qualora fosse necessario eseguire un'ispezione su un cavallo ai fini della verifica dell'estensione del bianco, il proprietario sarà tenuto a versare \$50 all'AQHA prima dell'ispezione. Qualora il risultato dell'ispezione dimostrasse che l'estensione di bianco è nei limiti descritti dall'art. REGIO9.8 e che i segni particolari sono effettivamente quelli indicati dal registration application e da eventuale altra documentazione fornita, tale somma verrà rimborsata.

REGIO2.7 Se, dopo la nascita del puledro ci fossero passaggi di proprietà, sarà necessario inoltrare un modulo (transfer report) debitamente compilato e firmato ad ogni passaggio di proprietà.

REGIO2.8 La parentela deve essere verificata tramite test genetico, prima della iscrizione del puledro, nei seguenti casi:

REGIO2.8.1 Quando uno dei genitori era minore di due anni al momento del concepimento.

REGIO2.8.2 Quando il puledro è il prodotto di un'embryo transfer, trasferimento di ovocita, trapianto di ovulo fecondato.

REGIO2.8.3 È stato concepito mediante seme refrigerato e trasportato;

REGIO2.8.4 È stato concepito mediante seme congelato.

REGIO2.8.5 Aveva oltre 48 mesi quando fu fatta la richiesta di iscrizione.

REGIO2.8.6 La madre è stata coperta da più di uno stallone nel giro di 30 giorni.

REGIO2.8.7 Ha segni bianchi che eccedono i limiti specificati nell'art. REGIO9.8.

REGIO2.8.8 È nato a partire dall'1.1.2007 ed è discendente di Impressive 0767246 come indicato nell'art. REGIO9.3.

REGIO2.8.9 Quando il Comitato Esecutivo ha motivi validi per dubitare della discendenza.

REGIO2.9 Le richieste di registrazione di cavalli nati in una nazione riconosciuta dall'AQHA come affiliata internazionale, dovrebbero essere trasmessi all'associazione internazionale riconosciuta per essere espletate per poi essere inviate all'AQHA per la convalida: le richieste trasmesse all'AQHA senza preventivo espletamento da parte di una associazione affiliata, saranno suscettibili di notifica da parte dell'AQHA a detta associazione per rendere noto che la pratica è stata ricevuta ed espletata. Per il servizio al richiedente non sarà richiesto di pagare alcuna tassa aggiuntiva a quella regolare dell'AQHA per le registrazioni e non gli sarà richiesto di essere membro dell'associazione internazionale di provenienza; comunque, i richiedenti che non sono soci AQHA saranno soggetti alla tassazione prevista per i non-soci AQHA.

REGIO3. ASSEGNAZIONE DEL NOME AL CAVALLO. A ogni cavallo per il quale si richiede la registrazione deve essere assegnato un nome accettabile per l'AQHA.

REGIO3.1 Il nome non deve superare 20 caratteri, inclusi lettere, numeri, e spazi.

REGIO3.2 I numeri arabi sono permessi come suffisso.

REGIO3.3 Non sono permessi segni di punteggiatura.

REGIO3.4 Un nome può essere riusato solo se sono presenti tutte le condizioni riferite al cavallo al quale originariamente era stato assegnato il nome:

REGIO3.4.1 deve essere morto e il decesso registrato dall'AQHA.

REGIO3.4.2 Non ha performance record (gare o corse).

REGIO3.4.3 Non ha ricevuto dall'AQHA speciali riconoscimenti o riconoscimenti da affiliati che appaiano nei record AQHA come premi.

REGIO3.4.4 Non ha figli con performance record (gare o corse) e neppure con speciali riconoscimenti dell'AQHA o riconoscimenti da affiliati che appaiano nei record AQHA come premi.

REGIO3.4.5 Non ha figli, o gli stessi devono essere di età inferiore ai 10 anni.

REGIO3.5 Un nome può essere riservato per il periodo di un (1) anno dalla data in cui l'AQHA riceve una richiesta di riserva scritta e la tassa non rimborsabile prevista. Il nome non dovrebbe essere usato durante quel periodo di tempo, il nome verrà sciolto da riserva senza ulteriore avviso da parte dell'AQHA a meno che, prima della scadenza del periodo di riserva, il nome venga nuovamente riservato per un ulteriore periodo di un (1) anno in base alla procedura riportata immediatamente sopra.

REGIO4. OTTENERE UN CERTIFICATO NUMERATO. Salvo diversamente previsto dal regolamento AQHA, uno stallone, femmina, castrone, o femmina sterile può essere iscritto nella Sezione Numerata dello Stud Book, se:

REGIO4.1 Sia figlio di padre e madre iscritti nella sezione numerata. Al momento dell'iscrizione al cavallo viene attribuito un numero di registrazione. Per puledri nati dal 1° gennaio 1992 in poi, qualsiasi tratto indesiderato o condizione comunemente considerata come "difetto genetico", come risulta dall'elenco di cui all'art. REGIO9, deve essere annotato sul certificato di iscrizione.

REGIO4.2 Sia stato precedentemente iscritto nell'elenco della New Appendix, e dove sussistano le seguenti condizioni: **1)** il cavallo si sia qualificato per il Registro di Merito in gare di performance approvate dall'AQHA, che non siano ristrette in alcun modo (il Registro di Merito Youth e/o Amateur non è titolo di qualifica per la promozione), inoltre **2)** Sia stato visitato da un veterinario approvato AQHA il quale abbia riscontrato che l'animale non presenta enognatismo (bocca di pappagallo) REGIO9.1 e **3)** l'AQHA abbia ricevuto foto del cavallo che evidenzino chiaramente tutte le zone di bianco **4)** se il cavallo è stallone l'AQHA deve essere in possesso di una dichiarazione firmata da un veterinario approvato attestante che non sia criptorchide (vedi regola REGIO9.2). I cavalli affetti da enognatismo (bocca di pappagallo), criptorchidismo e HYPP o eccessive parti di bianco non sono ammessi all'avanzamento del certificato nel registro numerato. Una volta ottenuto l'avanzamento, è necessario consegnare il certificato di registrazione prima che il certificato numerato venga rilasciato.

REGIO4.3 Una volta che uno stallone o femmina, precedentemente inclusi nella New Appendix, vengono inseriti nel registro numerato, tutta la loro progenie elencata nel registro di Appendix, diventa da quel momento idonea all'avanzamento nel registro numerato. L'avanzamento dei discendenti deve essere richiesto dal proprietario accompagnato dal certificato di Appendix oppure

REGIO4.4 sia nato in uno stato estero nel quale vi sia una associazione riconosciuta dall'AQHA e che abbia un proprio registro genealogico; sia stato emesso un certificato da tale organizzazione che dimostri che discenda per almeno il 93,75% (15/16) da cavalli che abbiano un certificato numerato presso l'AQHA. Al fine di ottenere un certificato numerato dall'American Quarter Horse Association, il proprietario del cavallo deve farne richiesta tramite l'Associazione Internazionale Riconosciuta del paese in cui ha residenza e fornire prova di monta e di identificazione. La tassa di registrazione è di quaranta dollari (\$40), o novantacinque dollari (\$95) se il proprietario non è socio AQHA.

REGIO5. OTTENERE UN CERTIFICATO DI APPENDIX. Eccetto vi siano limitazioni diverse sull'appropriato adeguamento alle regole e regolamenti AQHA, uno stallone, femmina, castrone o femmina sterile, di cui uno dei genitori sia iscritto nel registro Numerato e l'altro sia iscritto in Appendix, nel registro del The Jockey Club of North America o altro registro di purosangue riconosciuto dal The Jockey Club of North America, può essere registrato come Appendix.

REGIO5.1 Per i cavalli nati dal 1° gennaio 1992 in poi, ogni tratto indesiderabile o condizione comunemente considerata "difetto genetico" come elencato nell'art. REGIO9, dovrà essere riportato sul certificato d'iscrizione.

REGIO5.2 Quando la richiesta viene fatta al fine di registrare un puledro nato da stallone o fattrice purosangue, innominato/a, è necessario che, al fine di completare la registrazione, il Jockey Club provveda preventivamente ad attribuire un nome al genitore innominato.

REGIO5.3 I cavalli registrati in Appendix saranno qualificati a partecipare alle gare approvate dall'AQHA alle condizioni poste per la manifestazione specifica.

REGIO5.4 Un cavallo registrato in Appendix che non abbia ottenuto almeno un registro di merito, dovrà restare Appendix, salvo che, oltre ad avere tutti gli altri requisiti, entrambi i genitori si siano qualificati per la Registrazione Numerata AQHA.

REGIO5.5 Al fine di essere ammesso alla registrazione come Appendix, un cavallo nato all'estero, in uno stato in cui esista un'associazione Quarter Horse che tenga un proprio albo genealogico, deve aver ottenuto un certificato d'iscrizione all'albo da tale associazione che dimostri che discende per almeno il 93,75% (15/16) a cavalli iscritti al registro Numerato AQHA o presso il Jockey Club of North America o altro registro di Purosangue riconosciuto dal Jockey Club of North America. Onde ottenere il certificato, il proprietario deve farne domanda tramite l'associazione internazionale riconosciuta nello stato in cui risiede e fornire all'AQHA tutte le prove richieste, relative alla monta ed all'identificazione. **La tassa di registrazione sarà di quaranta (\$40) o novantacinque dollari (\$95) se il richiedente non è socio.**

REGIO6. CAVALLI NON AMMESSI

ALLA REGISTRAZIONE INCLUDONO:

REGIO6.1 Puledri figli di stallone registrato in Appendix o di mamma nata da un altro cavallo registrato in Appendix

REGIO6.2 Puledri figli di stallone registrato in Appendix o di mamma nata da padre o madre Purosangue.

REGIO6.3 IL certificato di registrazione emesso per qualsiasi cavallo avente segni distintivi bianchi che vadano oltre le linee

prescritte come indicate nell'art. REG109.8, sarà soggetto ad annullamento qualora la domanda di registrazione non abbia correttamente indicato i segni bianchi ed il cavallo non potrà essere sottoposto a test di verifica del DNA.

REG106.4 Puledri nati il 1° gennaio o dopo il 1° gennaio 2007, che risultino omozigoti positivi al test HYPP (H/H) non potranno essere registrati.

REG107. REGISTRAZIONE STRAORDINARIA.

REG107.1 Il Comitato Esecutivo ha l'autorità di dichiarare idoneo all'iscrizione ai soli fini di riproduzione, un cavallo il cui certificato d'iscrizione sia stato precedentemente annullato, ma, che per la maggioranza dei membri del Comitato, si sia distinto per risultati di prestazioni agonistiche o per i suoi prodotti, per cui sia degno della registrazione ai fini della riproduzione anche se manchi di qualche requisito tecnico previsto dal regolamento AQHA per la regolare iscrizione.

REG107.1.1 "Distinto per risultati di prestazioni agonistiche o per i suoi prodotti" significa che il cavallo, prima che il suo certificato venisse annullato, ha ottenuto il titolo di "AQHA Superior Event Horse" o che uno o più dei suoi puledri ha ottenuto tale titolo.

REG107.1.2 Il Comitato esecutivo potrà accettare ai fini della riproduzione solo cavalli il cui padre o madre abbiano un certificato numerato (iscritti nella sezione numerata dello Stud Book) ed inoltre il cui altro genitore: (1) sia anch'esso iscritto al registro numerato; oppure (2) sia iscritto in Appendix; oppure (3) sia iscritto presso The Jockey Club of North America o altro registro di purosangue riconosciuto da tale Jockey Club; oppure (4) in seguito a prove genetiche e con approvazione del Consiglio, sia stato riconosciuto idoneo ad una delle iscrizioni di cui sopra.

REG107.1.3 Un cavallo non è ritenuto comunque idoneo, neppure per iscrizione straordinaria, se presenta difetti elencati in REG109 come difetti genetici.

REG107.2 La richiesta di ammissione alle condizioni esposte in questo articolo dev'essere presentata dal proprietario allegando il pagamento delle tasse applicabili, fotografie, rapporti comprovanti il pedigree e qualsiasi altro materiale a supporto della sua domanda che fosse di volta in volta richiesto dal Comitato Esecutivo.

REG108. TEST GENETICI.

REG108.1 Nel caso ci siano giustificati motivi per dubitare della discendenza di un puledro, il Comitato Esecutivo può chiedere che vengano effettuati test genetici su padre, madre e puledro e le spese saranno addebitate su indicazione del Comitato. I risultati di questo test, assieme ad altre informazioni disponibili, potranno essere prese in considerazione dal Comitato esecutivo nella definizione dell'origine del puledro così come prevista dall'AQHA. I test genetici in questione dovranno essere fatti da un'organizzazione approvata dall'AQHA.

REG108.2 Il proprietario o affittuario di uno stallone che ha coperto una o più fattrici, dovrà a sue spese provvedere a fornire l'AQHA di una tipizzazione genetica dello stallone, rilasciata da un laboratorio approvato dall'AQHA e in accordo con le procedure adottate dall'AQHA. Una volta effettuato e trasmesso all'AQHA il test genetico non deve essere ripetuto annualmente, salvo richiesto diversamente dall'AQHA. Il test dev'essere in possesso dell'AQHA prima dell'iscrizione di qualsiasi puledro prodotto con fattrici di cui al punto REG108.3.

REG108.3 L'AQHA deve essere in possesso di una tipizzazione genetica di tutte le femmine nate a partire dal 1° gennaio 1989, prima che possa essere registrato un puledro da loro nato.

REG108.4 Gli stalloni che hanno 25 o più cavalle elencate nello stallion breeding report del 2014 devono avere il deseas panel test registrato con l'AQHA, prima della registrazione dei puledri nati da fecondazioni avvenute dopo il 1° gennaio 2014.

REG108.5 Tutti gli stalloni devono avere il deseas panel test registrato con l'AQHA prima della registrazione dei puledri nati dalle fecondazioni avvenute dopo il 1° gennaio 2015.

REG108.6 Con effetto dal 1° gennaio 2015, solo i puledri la cui paternità e maternità siano stati verificati e i cui genitori siano risultati negativi a tutte le malattie genetiche incluse nel panel test, riceveranno la qualifica di "N/N" per ciascuno dei test genetici.

REG109. DIFETTI GENETICI E TRATTI INDESIDERABILI.

In accordo con le sue linee guida riguardanti la sua missione e politica del benessere, l'AQHA cerca di educare i suoi iscritti e proteggere il benessere e l'integrità della razza. Parte di questi tentativi include l'impegno dell'AQHA associato alla ricerca, identificazione e promulgazione di regole e regolamenti riguardanti difetti genetici e tratti indesiderabili attraverso il suo processo governativo. A quel proposito le ricerche hanno riscontrato che l'American Quarter Horse non presenta maggiori difetti genetici rispetto alle altre razze equine, piuttosto l'AQHA è stata la più efficiente ed attiva nell'identificare le malattie genetiche che colpiscono la razza dell'American Quarter Horse. Le condizioni qui sotto elencate e comunemente considerate tratti indesiderabili o difetti genetici dal Consiglio di Amministrazione, devono essere indicate sul certificato d'iscrizione dei cavalli al momento della nascita o al momento in cui vengono riscontrate. Nel momento in cui il proprietario le riscontrasse, dovrà immediatamente segnalarle all'AQHA in modo che vengano annotate sul certificato di registrazione come contemplato di seguito. La mancata e tempestiva comunicazione da parte del proprietario di queste condizioni può causargli possibili azioni disciplinari. I geni vengono trasmessi alla progenie in parità da ciascun genitore. Rispetto alle malattie genetiche autosomiche dominanti elencate sotto (HYPP, PSSM, e MH), basta un solo gene difettoso per evidenziare la malattia genetica in questione. Il gene può essere ereditato da uno dei due genitori o da entrambi. Rispetto alle malattie genetiche autosomiche recessive elencate sotto (GBED e HERDA), tipicamente, due copie di un gene anormale (due copie = un paio) devono essere presenti nel cavallo perché questo presenti segni di questo difetto genetico. I cavalli che presentano solo una copia del gene difettoso, vengono considerati "portatori".

REG109.1 Dentatura a becco di pappagallo, (enognatismo e prognatismo) è definito dall'*American Association of Equine Practitioners* un "contatto non occlusionale tra gli incisivi centrali superiori ed inferiori". La definizione è effettiva per cavalli nati a partire dal 1° gennaio 1992.

REG109.2 Criptorchidismo con cui s'intende la presenza di meno di due testicoli scesi nello scroto. Tale definizione vale per puledri nati a partire dal 1° gennaio 1992.

REG109.3 Paralisi Ipercalemica Periodica (HYPP), come definizione vale per puledri nati a partire dal 1° gennaio 1998. È una malattia

muscolare causata da un difetto genetico ereditario che porta a contrazioni muscolari incontrollate o a profonda debolezza muscolare, e, in casi gravi, può portare al collasso e/o a morte. Stando ai risultati della ricerca, questa condizione esiste in certi discendenti dello stallone Impressive, registrato presso l'AQHA col numero 0767246.

REGIO9.3.1 La seguente dicitura dovrà essere posta sui certificati di registrazione di puledri discendenti dallo stallone Impressive o da ogni altra linea di sangue che sia stato provato porti il gene dell'HYPP: "Questo cavallo ha un antenato portatore di HYPP, definito un difetto genetico dal regolamento AQHA. L'AQHA consiglia di fare dei test per confermare o escludere la presenza di questo gene."

Se il genitore (o entrambi) della linea di sangue che porta l'HYPP è risultato negativo al test dell'HYPP e dal suo certificato risulta in modo appropriato, la dicitura di cui sopra non è necessaria e sarà invece sostituita dalla dicitura "N/N"; oppure, se sottoposto a test HYPP con risultato negativo, la dicitura di cui sopra potrà essere sostituita dalla sigla "N/N", su richiesta e a spese del proprietario.

REGIO9.3.2 Obbligo di test HYPP. Nei casi in cui l'AQHA prevede l'obbligo di verifica di discendenza di un puledro per cui si chiede l'iscrizione al Registro Numerato o all'Appendix (vedi art. REGIO2.8), ogni puledro che discenda da linee che notoriamente portano il gene HYPP, dev'essere sottoposto a test per l'HYPP nel momento in cui vengono fatti i test genetici di discendenza. I risultati saranno riportati sul certificato d'iscrizione al posto della dicitura di cui sopra. Il test non sarà necessario se gli antenati più vicini al puledro, che siano riconducibili alla linea HYPP, sono stati sottoposti al test con esito negativo e menzione sui loro certificati; i loro puledri avranno automaticamente la sigla "N/N" sui loro certificati d'iscrizione.

REGIO9.3.3 I puledri discendenti dallo stallone Impressive AQHA n. 0767246, nati a partire dal 1° gennaio 2007 avranno l'obbligo del test di verifica di parentela e di quello HYPP alle condizioni di cui al punto REGIO9.3.2 del presente articolo. Ogni puledro che risulterà omozigota positivo all'HYPP (H/H) non sarà ammesso all'iscrizione al registro AQHA.

REGIO9.4 MIOPATIA DA ECCESSO DI POLISACCARIDE (PSSM). È una malattia ereditaria genetica dominante che causa un accumulo eccessivo di glicogene nei muscoli, i cui effetti possono essere tremori e tensione muscolare, e/o anomalia nelle andature.

REGIO9.5 PATOLOGIA ENZIMATICA GLICOGENICA (GBED) È una malattia ereditaria genetica che inibisce la sintesi delle proteine, i cui effetti possono sfociare o in aborti a gravidanza avanzata o morte del puledro immediatamente dopo la nascita.

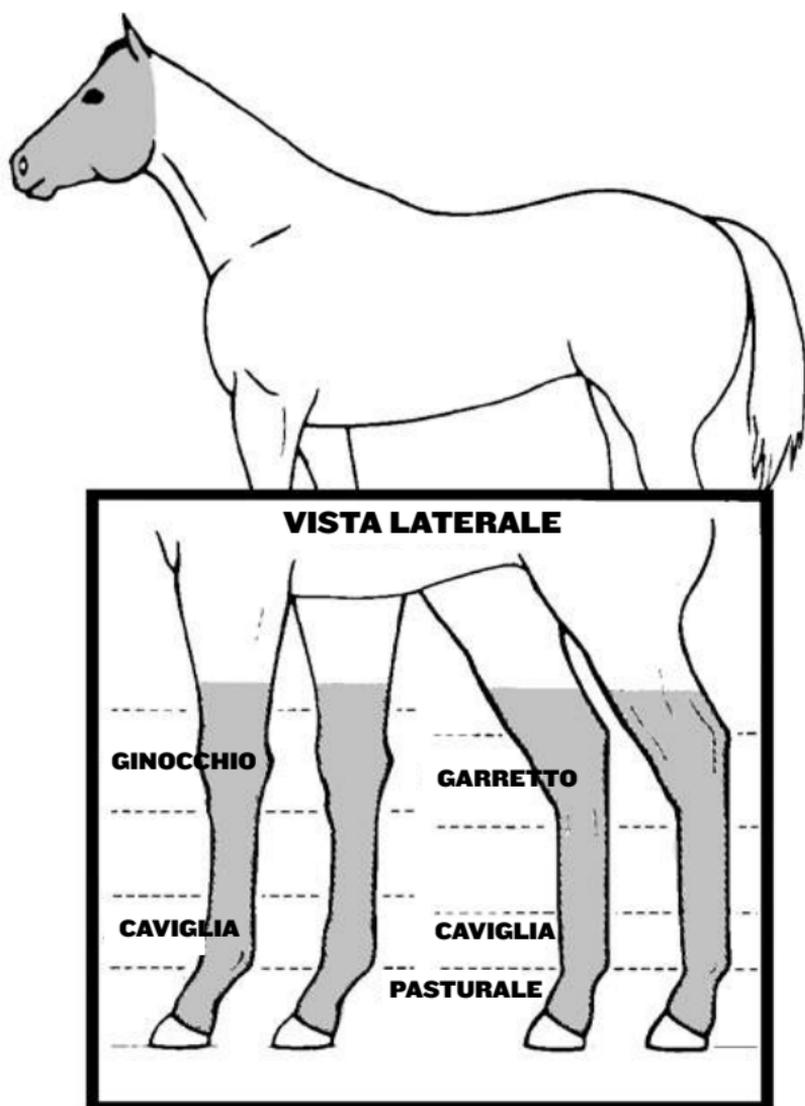
REGIO9.6 ASTENIA EPIDERMICA EQUINA EREDITARIA A ZONE (HERDA). Nota come **Hyperalastosis Curtis (HC)** è una malattia ereditaria recessiva che indebolisce le fibre di collagene che uniscono la pelle del cavallo al resto del corpo. I cavalli colpiti possono avere pelle fragile e iperestensibile, con conseguenti lacerazioni, cicatrici, lesioni. Inoltre i cavalli colpiti da questa malattia sono noti per presentare apparenti segni di guarigione dalle ferite.

REGIO9.7 IPERTERMIA MALIGNA (MH). È una malattia ereditaria dominante, che costituisce una minaccia a vita, normalmente scatenata dalla sottoposizione a certi tipi di farmaci usati per

l'anestesia generale. Nei cavalli ipersensibili, questi farmaci possono provocare un incontrollabile aumento del metabolismo ossidativo nel sistema muscolo scheletrico, che altera la capacità del corpo a rifornirsi di ossigeno, rimuovere il biossido di carbonio, e regolare la temperatura corporea, conducendo ad un potenziale collasso circolatorio e alla morte, se non si interviene velocemente.

REGIO9.8 SEGNI BIANCHI. cavallo che presenti segni bianchi con sottostante pelle chiara oltre ciascuna delle linee sotto descritte sarà ammesso all'iscrizione presso l'AQHA solo in seguito a verifica ottenuta mediante test del DNA suo e dei genitori. Gli allevatori dovrebbero essere consci del fatto che, benché l'American Quarter Horse sia stato a lungo riconosciuto e pubblicizzato quale cavallo in tinta unita, può occasionalmente dare prodotti con caratteristiche ovvero paint. Tali segni non sono caratteristici della razza e sono considerati tratti indesiderabili. La seguente annotazione sarà apposta sul certificato dei cavalli i cui segni bianchi sono oltre i limiti qui sotto riportati:

“Questo cavallo possiede segni bianchi che il regolamento AQHA definisce indesiderabili e non caratteristici della razza.”



Questo diagramma è una illustrazione approssimativa dei segni bianchi che non vengono considerati indesiderati o non caratteristici della razza come specificato in REGIO9.8. Le direttive effettive della regola hanno la

precedenza nell'applicazione della suddetta nel caso particolare di una registrazione, in quanto la conformazione di un particolare cavallo, non coincide in ogni caso, con le dimensioni di questo diagramma. I cavalli con segni che vanno oltre queste linee guida necessitano di verifica genetica di parentela prima della registrazione.

REGIO9.8.1 Una linea parallela al suolo disegnata attorno l'arto anteriore in un punto a metà strada tra la punta del gomito (il centro tra la tuberosità olecranica o epifisi prossimale dell'ulna) e la protrusione sul retro del ginocchio (il processo stiloideo, parte dell'ulna).

REGIO9.8.2 Una linea parallela al suolo passante per il centro delle cosce (tecnicamente denominate gambe) sui posteriori. (Il centro della coscia dev'essere definito come un punto immaginario sul davanti della stessa equidistante tra l'articolazione del ginocchio e il centro del garretto). Il punto di riferimento più alto dev'essere la protrusione ossea all'interno (mediale) della regione della grassella (tecnicamente conosciuta come il condilo mediale della tibia) e la protrusione più prominente nella parte più alta ed interna del garretto (tecnicamente nota come il malleolo mediale della tibia).

REGIO9.8.3 Una linea attorno al collo del cavallo immediatamente dietro alla nuca che passi per il centro della gola.

IO9.8.4 Entro un'area compresa tra due pollici (2") su entrambi i lati della linea ventrale mediale, partendo da un punto tra gli anteriori e proseguendo verso, ma non comprendendo, il fodero nei castroni o le mammelle nelle femmine.

IO9.8.5 Inoltre, è ammessa una sola area di segno bianco con sottostante cute chiara, tale che si possa coprire completamente con un dischetto dal diametro di un pollice (2.54 cm), sia che si trovi isolata o che sia il prolungamento di un'area bianca più estesa che si protenda oltre la linea di limite sopra descritte.

REGIO9.8.6 Eventuali zone di bianco, rosa o pelle maculata localizzata sotto i genitali del cavallo, compresi il fodero e la mammella, nella zona ascellare, o all'interno della zona posteriore compresa la superficie interna dei posteriori fin su e comprendente la zona ventrale della coda e che non è chiaramente visibile quando il cavallo è in posizione eretta, non sono considerati segni bianchi ai sensi del punto REGIO9.8.

REGIO. STALLION BREEDING REPORT.

REGIO.1 Il proprietario, agente autorizzato o affittuario di ogni stallone American Quarter Horse deve inoltrare rapporto scritto indicante i nomi, numeri di iscrizione e date di monta, effettuate da quello stallone, di tutte le fattrici purosangue o American Quarter Horse prima del 30 novembre ed il proprietario, agente autorizzato o affittuario di ogni stallone purosangue iscritto deve inoltrare rapporto scritto indicante il nome, numeri di iscrizione e date di monta, effettuate da quello stallone, di tutte le fattrici American Quarter Horse prima del 30 novembre. Tali rapporti devono essere inviati o consegnati all'AQHA entro il 30 novembre dell'anno di monta. I rapporti di monta per stalloni che operano a sud dell'equatore devono essere inoltrati all'AQHA entro il 30 giugno dell'anno di monta.

REGIO.2 Il rapporto (denuncia di monta) deve comprendere sia tutte le fattrici di proprietà del titolare dello stallone che di proprietà di terzi. Le persone che usufruiscono del permesso per mantenere

il diritto d'uso del seme di uno stallone (fare riferimento alla regola REGIII) devono inoltrare uno stallion breeding report o uno stallion breeding report supplementare elencando le fattrici coperte con seme immagazzinato, entro il 30 novembre della stagione di monta.

REGIO.3 Potrà essere iscritto un solo puledro per ogni fattrice registrata in un breeding report. Al fine di poter registrare un numero multiplo di puledri nati in seguito alla fecondazione di una particolare fattrice, quest'ultima deve essere elencata più volte (con relative date di accoppiamento) sullo stallion breeding report corrispondente al numero di puledri che si vogliono registrare.

REGIO.4 Per poter iscrivere il puledro, è necessario che trascorrono trenta giorni tra una monta e l'altra se la fattrice viene fecondata da più. Vedi art. REGIO2.8.6.

REGIO.5 Se si tratta di uno stallone purosangue per cui sia stato inoltrato il rapporto di monta, occorre allegare una copia di entrambi i lati del suo certificato di iscrizione rilasciato dal the Jockey Club of North America o da altro ente registrante riconosciuto da detto Jockey Club da cui risulti il proprietario e delle fotografie da cui risultino chiaramente tutti i segni bianchi come indicato dall'art. REGIO2.3.

REGIII. INSEMINAZIONE ARTIFICIALE CON SEME REFRIGERATO E TRASPORTATO E SEME CONGELATO

REGIII.1 I proprietari o affittuari di stalloni devono distinguere in modo chiaro sullo stallion breeding report le fattrici fecondate con seme refrigerato o congelato.

REGIII.2 Nel caso in cui il proprietario di uno stallone desideri **1)** venderlo mantenendo il diritto di usarne il seme congelato, **2)** tenere lo stallone ma cedere i diritti sul seme congelato a terzi deve procurare dall'AQHA i permessi di diritto sul seme congelato. Per la richiesta dell'acquisto deve essere compilato apposito modulo rilasciato dall'AQHA, il quale deve essere firmato dal proprietario dello stallone o da agente autorizzato, e solamente il proprietario o agente autorizzato dello stallone possono acquistare i permessi per l'uso del seme. Una volta che lo stallone è venduto il precedente proprietario o agente non potranno più acquistare altri permessi dall'AQHA.

REGIII.2.1 Ognuno dei permessi di diritto di uso del seme acquistati deve essere usato, come il breeder's certificate, per la registrazione di un solo puledro. Questi permessi richiedono solamente la firma del proprietario al quale sono stati rilasciati. L'AQHA registrerà il numero dei permessi rilasciati per ciascuno stallone e quel numero sarà soggetto di pubblica registrazione. È responsabilità ultima dell'acquirente confermare con il venditore il numero dei permessi non ancora registrati dall'AQHA alla data della vendita.

REGIII.2.2 La proprietà dei permessi di diritto di uso del seme può essere ceduta a terzi. Ogni trasferimento di proprietà di un permesso deve essere registrato dall'AQHA. Fanno fede le regole riguardanti i trasferimenti di proprietà di un cavallo elencate nel paragrafo REGI24, fatta eccezione che la richiesta di trasferimento di proprietà di un permesso deve essere accompagnata dal permesso di diritto di uso del seme anziché dal certificato originale del cavallo.

REGIII.2.3 È responsabilità dell'acquirente di un permesso di diritto d'uso di seme inoltrare un appropriato stallion breeding report come richiesto dalla regola REGIO.

REGIII.3 Ogni puledro (ed anche i genitori) nato dall'inseminazione con seme trasportato dovrà essere sottoposto a test genetico, per la verifica della discendenza oppure dovrà essere sottoposto ad altri test genetici che l'AQHA ritenga necessari, tutti a spese di chi ne richieda l'iscrizione. Inoltre, il Comitato Esecutivo ha l'autorità di richiedere la prova genetica di discendenza di tutti i puledri nati in un allevamento in cui si sia ricevuto del seme trasportato.

REGIII.4 Il Comitato Esecutivo ha l'autorità di inviare dei rappresentanti ad ispezionare le strutture ed esercizi di qualsiasi persona o allevamento che faccia uso di inseminazione artificiale e nessuno, in seguito a richiesta ragionevole, potrà rifiutare pieno accesso a tali luoghi.

REGIII.5 Quando un puledro nasce da inseminazione con seme refrigerato trasportato o congelato, questo verrà annotato sul certificato di registrazione.

REGIII.6 Con riferimento a stalloni nati nel o dopo il 2015, il seme non potrà essere usato trascorsi i due anni o dalla morte o dalla castrazione, per produrre puledri registrabili con l'AQHA.

REGII2. TRASFERIMENTO DI EMBRIONE E OVOCITA

REGII2.1 Il puledro nato da fattrice che non sia la sua madre genetica, ma trasferito a lei con la tecnica del trasferimento di embrione/ ovocita, può essere iscritto. In aggiunta alle altre regole previste in materia di iscrizione dall'AQHA, il puledro non sarà idoneo alla iscrizione salvo che:

REGII2.1.1 Prima dell'espianto dell'ovulo fecondato, il proprietario o affittuario della femmina abbia comunicato per iscritto all'AQHA che era sua intenzione tentare un trasferimento d'embrione o ovocita ed abbia versato le tasse. Per l'iscrizione di femmine inoltrate dopo l'espianto dell'embrione o ovocita ma prima del parto, verrà richiesta una sovrattassa di \$100 per iscrizioni dopo il parto la sovrattassa sarà di \$200. Questa registrazione può essere fatta a vita oppure ogni anno in cui si intenda procedere al trasferimento e, una volta fatto, la tassa non è risarcibile e non è concessa sostituzione.

REGII2.1.2 La sua discendenza sia stata verificata a mezzo di test genetici del puledro, padre e fattrice donatrice, e da ogni altro test che l'AQHA ritenga necessario, tutto a spese di chi chiedi l'iscrizione del puledro.

REGII2.2 La comunicazione di registrazione deve essere inviata per posta raccomandata con ricevuta di ritorno da conservare da parte del proprietario o affittuario della donatrice, in quanto sarà l'unica prova del tempestivo inoltro, qualora tale prova fosse necessaria.

REGII2.3 Conformemente alle procedure approvate dall'AQHA, un embrione/ovocita/ può essere trasportato dal luogo in cui sia stato prelevato dalla donatrice al luogo in cui si trovi la fattrice ricevente. La procedura regolare prevede che deve esserne comunicata all'AQHA l'intenzione di trasportare l'embrione/ovocita in congiunzione con la preventiva comunicazione dell'intenzione di espianto dell'ovulo, come sopra specificato.

REGII2.4 Qualora una fattrice sia stata registrata quale candidata all'espianto di ovulo od ovocita ma la procedura non sia stata poi effettuata su detta fattrice in quell'anno solare, al fine di evitare l'obbligo dei test genetici per la verifica della discendenza, occorre informare per iscritto l'AQHA, entro il 31 dicembre dell'anno in cui il proprietario

ha deciso di non tentare il trasferimento di embrione o ovocita. In difetto di tale comunicazione, un puledro prodotto nell'anno successivo da tale femmina non sarà idoneo all'iscrizione salvo che non si dia luogo ai test genetici per la verifica dell'origine. Se una fattrice è stata iscritta a vita, tutti i suoi puledri prima di essere registrati devono essere sottoposti al test di verifica della parentela, indipendentemente dal metodo di inseminazione usato.

REGII2.5 Nel caso in cui il proprietario di una fattrice desideri (1) venderla, ma voglia riservarsi il diritto di usarne embrioni congelati, (2) tenere la cavalla ma trasferire il/i permessi per gli embrioni/ovociti deve procurare i relativi permessi dall'AQHA. La richiesta di acquisto di un permesso deve essere fatta su apposito modulo fornito dall'AQHA. Una volta che la fattrice è venduta, il precedente proprietario non può acquistare ulteriori permessi dall'AQHA.

REGII2.5.1 La richiesta per un permesso di embryo congelato deve essere firmata sia dal proprietario della fattrice che dal proprietario dello stallone al momento della monta. Questo permesso, quando viene usato per registrare un puledro, servirà come stallion breeding report e breeder's certificate.

REGII2.5.2 Ogni permesso per embryo congelato acquistato deve essere usato per la registrazione di un solo puledro. L'AQHA registrerà il numero dei permessi rilasciati per ciascuna fattrice e quel numero sarà soggetto a pubblica registrazione. È responsabilità ultima del futuro acquirente confermare con il venditore il numero dei permessi non ancora registrati dall'AQHA alla data della vendita.

REGII2.5.3 La proprietà del permesso può essere trasferita a terzi. Ogni trasferimento di proprietà di permesso per embryo sarà registrato dall'AQHA. Si fa riferimento alle regole riguardanti il passaggio di proprietà di un cavallo elencate nella regola REGI24, fatta eccezione per la richiesta per il trasferimento di proprietà di un permesso che deve essere accompagnata dal permesso per l'embryo anziché dal certificato di registrazione del cavallo.

REGII2.6 Quando un puledro nasce da trasferimento di embrione/ovocita questo particolare verrà annotato sul certificato di registrazione.

REGII2.7 L'AQHA potrà ispezionare le strutture e gli esercizi di ogni soggetto che faccia uso o intenda far uso delle procedure di trasferimento dell'embrione/ovocita e procedimenti con ovuli fecondati.

REGII2.8 L'onere della verifica di parentela è a carico del richiedente l'iscrizione del puledro, e qualsiasi questione inerente la discendenza sarà risolta nei confronti di un certificato di un cavallo portato da una fattrice ricevente tramite trasferimento d'embrione/ovocita.

REGII2.9 Un embrione/ovocita proveniente da una femmina nata nel o dopo il 2015, non potrà essere usato successivamente a due anni di calendario dalla morte o dalla sterilizzazione della suddetta per registrare un puledro con l'AQHA.

REGII3 ALLEVATORI E CERTIFICATI DI MONTA.

REGII3.1 L'allevatore è il proprietario della fattrice al momento della fecondazione, salvo che la stessa non sia stata affittata in quel momento e che l'accordo di affitto firmato dall'affittante sia in possesso dell'AQHA al momento della registrazione; nel qual caso il certificato di registrazione indicherà l'affittuario quale allevatore.

Nel caso di impianto di embryo con seme congelato, l'acquirente originale del relativo permesso dovrà figurare come allevatore.

REGI13.2 La domanda di registrazione dev'essere accompagnata dal certificato di monta firmato dal proprietario dello stallone e dal proprietario della fattrice al momento della fecondazione, quando lo stallone o fattrice sono utilizzati per l'allevamento in condizioni di affitto e la comunicazione di tale accordo è in possesso dell'AQHA; in questo caso è richiesta la firma dell'affittuario sui certificati di monta. Il breeder's certificate non è richiesto se:

REGI13.2.1. Un permesso per embryo con seme congelato debitamente firmato viene usato per registrare un puledro, le regole relative al breeder's certificate sono state soddisfatte nel momento in cui era stata fatta la richiesta di acquisto del permesso per l'embryo congelato.

REGI13.2.2 Nel caso la stessa entità, persona, fattoria, società, ecc, sia titolare sia dello stallone che della fattrice che del puledro.

REGI13.2.3 Quando per registrare un puledro viene usato un permesso per il diritto di uso di seme, l'AQHA sul documento richiederà solamente la firma del proprietario del permesso per verificare il servizio dello stallone. Il proprietario registrato della fattrice al momento della monta deve firmare l'appropriato breeder's certificate sul registration application (documento di registrazione).

REGI13.3 Le alterazioni di informazioni su un certificato di monta potranno necessitare delle verifiche.

REGI13.4 Per un cavallo oggetto di accordo di affitto, la cui notizia sia stata trasmessa all'AQHA, solo l'affittuario o persona da lui delegata potranno firmare il certificato per monte avvenute durante il periodo di affitto.

REGI14. COLORI. Descrizione dei colori dell'American Quarter Horse:

REGI14.1 BAY (baio): corpo di un colore spaziente dal marrone rossiccio a tutte le tonalità di rosso; criniera e coda neri – generalmente nera la parte inferiore degli arti.

REGI14.2 BLACK (nero): corpo nero senza zone chiare, coda e criniera nere.

REGI14.3 BROWN (marrone): corpo color marrone o nero con zona chiara attorno al muso, occhi, fianchi ed interno superiore degli arti; coda e criniera neri.

REGI14.4 SORREL (sauro): corpo rossiccio o ramato, coda e criniera normalmente dello stesso colore ma possono anche essere biondi.

REGI14.5 CHESTNUT (sauro bruciato): corpo color rosso scuro o tendente al marrone, coda e criniera normalmente dello stesso colore ma possono anche essere biondi.

REGI14.6 DUN: corpo color giallastro o oro, coda e criniera nere o marroni; riga mulina sul dorso e generalmente hanno gli arti zebrati ed una linea trasversale sul garrese.

REGI14.7 RED DUN: una variante del dun con corpo color giallastro o color carne, coda e criniera rosso o rossiccio, biondo, bianco o misto; ha una riga mulina rossa e rossiccia, normalmente gli arti sono zebrati di rosso o rossiccio ed ha una riga trasversale sul garrese.

REGI14.8 GRULLO: corpo color fumo o grigio topo (non dato da una mistura di crini bianchi e neri, ma ogni crine è grigio topo);

coda e criniera nere; generalmente ha una riga mulina nera e gli arti inferiori neri.

REGI14.9 BUCKSKIN: corpo color giallastro o oro, coda e criniera nere; arti inferiori neri; generalmente ha una riga mulina.

REGI14.10 PALOMINO: corpo di un color giallo oro; coda e criniera bianche; tipicamente i palomino non hanno la riga mulina.

REGI14.11 GRAY (grigio): crini bianchi misti con ogni altro colore; spesso nati di una tinta unita o quasi unita e si schiariscono poi con l'invecchiamento man mano che aumentano i crini bianchi.

REGI14.12 RED ROAN (roano): mistura più o meno uniforme di crini bianchi e rossi sulla maggior parte del corpo, ma normalmente più scuro sulla testa ed arti inferiori; può avere la coda e/o la criniera rossa, nera o bionda.

REGI14.13 BLUE ROAN (roano blu): mistura più o meno uniforme di crini bianchi e neri sulla maggior parte del corpo, ma normalmente più scuro sulla testa e sugli arti inferiori, può avere alcuni crini rossi nella mistura.

REGI14.14 BAY ROAN (roano baio): mistura più o meno uniforme di crini bianchi e rossi su gran parte del corpo, più scuri sulla testa, generalmente rosso ma possono essere presenti anche alcuni crini neri nella mistura; criniera e coda neri; nero sulla parte inferiore degli arti.

REGI14.15 CREMELLO: pelle chiara (o rosa) su tutto il corpo, crini bianchi o color panna, occhi azzurri.

REGI14.16 PERLINO: pelle chiara (o rosa) su tutto il corpo, crini bianchi o color panna, occhi azzurri. Criniera, coda e parte inferiore degli arti leggermente più scuri del resto del corpo.

REGI14.17 WHITE (bianco): colore del corpo bianco; la pelle è rosa; gli occhi sono solitamente scuri; piccole macchie nere possono essere presenti sulla pelle, ma solitamente non sono accompagnate da pelo colorato. Alcuni cavalli bianchi possono essere variegati, il che significa che possono avere pezzature di pelo colorato, solitamente mischiato con peli bianchi.

COME FOTOGRAFARE

Avere le fotografie corrette potrà accelerare il procedimento d'iscrizione cos potrete avere i vostri documenti prima. Quando fornite le foto del vostro cavallo, ricordatevi di:

- Usare una macchina a 35mm oppure una digitale. Evitare le macchine istantanee poiché le foto tendono ad essere sovraesposte o a sbiadire.
- Fare foto in un giorno di sole avendo lo stesso alle spalle
- Inviare sempre quattro foto di base - frontale, posteriore, lato destro, lato sinistro.
- Dovreste includere anche una foto che ritragga il cavallo di 1/2 frontale nella quale si vedano bene la faccia ed i quattro arti. Ricordate di non includere l'eventuale persona che vi aiuta.
- Posizionare il cavallo con gli arti disallineati di modo che siano ben visibili tutti su tutte le foto.
- Riprendere sempre il cavallo dissellato, senza copertine e senza fango addosso.
- Che il cavallo da fotografare deve essere il solo ripreso.

- Posizionare il cavallo in piano ed in assenza di erba e/o oggetti che ostacolino la chiara veduta degli arti.
- Portare indietro il ciuffo in modo che si vedano bene eventuali segni sulla testa.
- Fotografare separatamente in modo ravvicinato eventuali segni inusuali e/o che siano fuori dalle comuni zone di segni distintivi.
- Scegliere uno sfondo appropriato. Uno sfondo scuro è ideale per cavalli dal manto chiaro mentre un cavallo scuro risalta molto bene su uno sfondo chiaro.

Contattare l'ufficio dell'AQHA per una brochure esplicativa su come fotografare il vostro cavallo.

REGII5. SEGNI PARTICOLARI Descrizione dei segni particolari:

REGII5.1 SNIP: qualsiasi segno bianco tra le due nari.

REGII5.2 STAR (fiocco): qualsiasi segno bianco sulla fronte.

REGII5.3 STRIP (lista): un segno sottile bianco, verticale, nella zona tra la fronte e le nari.

REGII5.4 BLAZE: un segno bianco verticale di larghezza media e uniforme che si estende per tutta la lunghezza della faccia.

REGII5.5 STAR AND STRIP (fiocco e lista): un segno sulla fronte con una lista fino picco nasale. Il fiocco e la lista non devono essere necessariamente collegati.

REGII5.6 STAR, STRIP and SNIP: un segno sulla fronte con una stretta estensione sul picco nasale ed allargamento tra le nari. Possono essere collegati.

REGII5.7 BALD FACE: una striscia bianca molto larga che può estendersi all'esterno ed attorno agli occhi, nonché fino al labbro superiore ed attorno alle narici.

REGII5.8 CORONET: qualsiasi segno stretto attorno alla corona sopra allo zoccolo.

REGII5.9 HALF PASTERN: un segno che comprenda solo mezzo pastorale sopra la corona.

REGII5.10 PASTERN: un segno che comprenda tutto il pastorale.

REGII5.11 SOCK (balzana): un segno che si estende attorno all'arto, dalla corona fino alla metà dello stinco ossia, a metà strada dal ginocchio sull'anteriore oppure a metà strada dal garretto sul posteriore.

REGII5.12 STOCKING: un segno pieno fino alla zona del ginocchio sull'anteriore o fino all'area del garretto sul posteriore. È una balzana estesa.

REGII5.13 ROAN PATCHES (chiazze roane); PATCHES OF SCATTERED WHITE HAIR (chiazze di crini bianchi sparpagliati): zone in cui si trovano crini bianchi sparpagliati in mezzo al colore fondamentale del manto ma che non hanno cute chiara sottostante.

REGII5.14 PATCHES OF DARKER - COLORED HAIR (chiazze di crine più scuro): zone concentrate in cui il crine ha una pigmentazione più scura del colore di base del manto.

REGII5.15 DARK SPOTS (macchie scure): macchie di crine scuro (o del colore di base del manto) all'interno dei segni bianchi.

REGII5.16 WHORL: pelo cresciuto che forma un percorso a spirale.



CORONET

Qualsiasi segno stretto attorno alla corona sopra allo zoccolo.



HALF PASTERN

Un segno che comprenda solo mezzo pastorale sopra la corona.



PASTERN

Un segno che comprenda tutto il pastorale.



SOCK

Un segno che si estende attorno all'arto, dalla corona fino alla metà dello stinco ossia, a metà strada dal ginocchio sull'anteriore oppure a metà strada dal garretto sul posteriore.



STOCKING

Un segno pieno fino alla zona del ginocchio sull'anteriore o fino all'area del garretto sul posteriore. È una balzana estesa.



STAR

Qualsiasi segno bianco sulla fronte.



SNIP

qualsiasi segno bianco tra le due nari.



STRIP

un segno sottile bianco, verticale, nella zona tra la fronte e le nari.



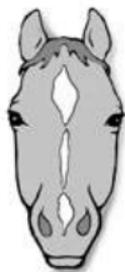
STAR AND STRIP

un segno sulla fronte con una lista fino picco nasale. Il fiocco e la lista non devono essere necessariamente collegati.



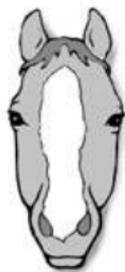
BALD FACE

Una striscia bianca molto larga che può estendersi all'esterno ed attorno agli occhi, nonché fino al labbro superiore ed attorno alle narici.



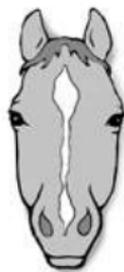
DISCONNECTED STAR, STRIP and SNIP

Un segno sulla fronte con una stretta estensione sul picco nasale ed allargamento tra le nari. Possono essere collegati.



BLAZE

Un segno bianco verticale di larghezza media e uniforme che si estende per tutta la lunghezza della faccia.



STAR, STRIP and SNIP

Un segno sulla fronte con una stretta estensione sul picco nasale ed allargamento tra le nari. Possono essere collegati.

REGI16. CERTIFICATO DI RI-REGISTRAZIONE. I certificati di ri-registrazione sono rilasciati nel caso di variazione nello stallone, fattrice o data di nascita.

REGI16.1 Un certificato di ri-registrazione richiede una domanda di registrazione (registration application) debitamente compilata, accompagnata da un certificato di monta, uno stallion breeding report (rapporto delle monte dello stallone) ed una dichiarazione del proprietario (o affittuario o agente delegato del proprietario) della fattrice al momento della nascita che spieghi in dettaglio i motivi per cui il cavallo fu iscritto in modo non corretto. Inoltre, nel caso in cui l'anno di nascita sia precedente e vi sia quindi una differenza tra le tasse pagate e quelle effettivamente dovute, a favore dell'AQHA, la differenza va versata. All'AQHA va consegnato il certificato originale di registrazione prima che possa essere rilasciato quello di ri-registrazione.

REGI17. CORREZIONE DI UN CERTIFICATO DI REGISTRAZIONE

REGI17.1 Il certificato d'iscrizione deve descrivere in modo accurato il cavallo per cui sia stato rilasciato. Il proprietario ha il dovere di riferire immediatamente ogni discrepanza rilevata sul certificato rendendolo all'AQHA per la correzione. Il certificato potrà essere annullato dal Comitato Esecutivo nel caso che da un'ispezione preliminare risulti che lo stesso non descriva il cavallo per cui sia stato rilasciato.

REGI17.2 Verrà emesso un nuovo certificato ad indicare una variazione nel colore, segni particolari, sesso (da maschio a femmina e viceversa), o mese di nascita; da castrone a stallone; rimozione di cicatrici o marchiature che siano state precedentemente indicate sul certificato; oppure la correzione della data di cessione. All'AQHA deve essere fornito l'originale del certificato prima che possa essere rilasciato quello corretto.

REGI17.3 Entro 12 mesi dalla data di nascita del puledro oppure, se posteriore, entro 6 mesi dal rilascio del primo certificato di nascita, potranno essere apportate variazioni al certificato gratuitamente.

REGI17.4 La richiesta di correzione di un certificato di iscrizione originale dev'essere fatta dal proprietario, quale risulta dal certificato stesso, oppure da un suo delegato, con una dichiarazione, mediante un modulo rilasciato dall'AQHA. La dichiarazione dev'essere accompagnata da una serie di quattro fotografie che mostrino il cavallo per intero dai due lati, dal fronte e dal retro.

REGI17.5 Se si tratta di una correzione importante nella descrizione di un cavallo, potrà essere richiesta un'identificazione qualora il proprietario richiedente non sia quello originale (proprietario della fattrice al momento della nascita). L'identificazione consiste nel riconoscimento del cavallo da parte del proprietario originale, in forma scritta e firmata su una fotografia in cui compaiano chiaramente i segni distintivi del cavallo, con dichiarazione che la fotografia ritrae il cavallo in questione.

REGI17.6 Qualora la domanda di un certificato corretto contenga discrepanze tali da far sorgere il dubbio sull'identità del cavallo, potrà essere necessaria un'ispezione.

REGI17.7 Nel caso di un cavallo che sia ancora di proprietà di colui il quale per primo ne abbia richiesto la registrazione, e si richiedesse di apporre una variazione esclusivamente riguardante il colore del manto, la domanda di variazione potrà essere ottenuta dal proprietario

registrato inoltrando una dichiarazione firmata che specifichi il colore esatto, accompagnata dalle tasse previste e dal certificato di iscrizione esistente.

REGI17.8 Per correggere la data di un passaggio di proprietà (transfer) registrato con l'AQHA, dovrà essere inviata una dichiarazione con la data esatta del passaggio firmata contestualmente da venditore e acquirente, accompagnata dal certificato di registrazione e dalla tassa prevista. A discrezione dell'AQHA e per motivi di equità, la data della cessione potrà essere corretta in base alla sola dichiarazione dell'acquirente o del venditore.

REGI17.9 Qualora pervenga agli uffici AQHA un certificato d'iscrizione con la richiesta di correzione ma la documentazione allegata non sia completa, l'AQHA tratterà tale certificato finché la documentazione necessaria non sia completa e potrà essere rilasciato un nuovo certificato.

REGI18. VARIAZIONE DEL NOME DEL CAVALLO. Il nome di un cavallo può essere cambiato fintanto che:

REGI18.1 lo stesso non abbia ancora partecipato ad una manifestazione o special event approvato AQHA;

REGI18.2 non sia partito in una corsa riconosciuta;

REGI18.3 non abbia ottenuto alcun riconoscimento speciale previsto dall'art. SHW817;

REGI18.4 non abbia vinto premi di alcun tipo in gare organizzate da affiliati AQHA che risultino dagli show records;

REGI18.5 non risulti in alcuno dei documenti di allevamento sottoposti all'AQHA.

REGI19. SOSTITUZIONE DEL CERTIFICATO. Un certificato sostitutivo è un nuovo certificato di registrazione rilasciato nei casi in cui il certificato sia tuttora valido ma sia illeggibile. Per poter ottenere un certificato sostitutivo occorre far pervenire all'AQHA il certificato originale.

REGI20 DUPLICATO DEL CERTIFICATO. Il duplicato di un certificato viene emesso nei casi in cui l'originale fosse andato smarrito o distrutto. Viene rilasciato nei casi in cui vengano fornite all'AQHA sufficienti prove dello smarrimento ed idonea identificazione del cavallo.

REGI20.1 L'AQHA può rilasciare un duplicato del certificato d'iscrizione dopo che il proprietario attuale, o suo delegato, abbia inoltrato la necessaria dichiarazione completa in tutte le sue parti e indicante le circostanze nelle quali sia stato smarrito o distrutto il certificato originale e che paghi le tasse previste. La dichiarazione dev'essere accompagnata da quattro fotografie recenti, ritraenti il cavallo per intero sui due lati, fronte e retro.

REGI20.2 Se l'attuale proprietario non è quello che risulta dai documenti in possesso dell'AQHA, dovrà inoltre far pervenire una dichiarazione dell'ultimo proprietario registrato con l'AQHA, perché possa essere rilasciato un duplicato. Tale dichiarazione dovrà indicare le circostanze in cui avvenne la cessione del cavallo e l'identità della persona a cui fu consegnato il certificato di iscrizione.

REGI20.3 Qualora un certificato fosse stato smarrito da un trainer o addetto alle corse presso la pista, la domanda di rilascio di un duplicato inoltrata dal proprietario dovrà essere accompagnata dalla dichiarazione di chi ha smarrito il documento.

REG120.4 Qualora la domanda di emissione di un duplicato del certificato contenesse discrepanze tali da mettere in questione l'identità del cavallo, l'AQHA potrà richiedere un'ispezione.

REG120.5 Nel caso fosse richiesta l'emissione di un duplicato di certificato d'iscrizione ma non fossero reperibili il proprietario che risulti dall'iscrizione o un suo delegato per rilasciare la necessaria dichiarazione, dopo ogni ragionevole sforzo sia da parte del proprietario attuale che dell'AQHA, occorre fornire quanto segue:

REG120.5.1 Passaggi di proprietà (transfer reports) debitamente firmati o accettabili fatture di vendita che riflettano ogni passaggio di proprietà a partire dal proprietario risultante dalla registrazione.

REG120.5.2 Dichiarazione, firmata da ogni persona che abbia avuto in possesso il certificato di iscrizione dopo il proprietario risultante dalla registrazione.

REG120.5.3 Dichiarazione firmata dall'effettivo proprietario attuale recante dettagli di tutti i tentativi fatti per contattare il proprietario risultante dalla registrazione.

REG120.5.4 Quattro recenti fotografie del cavallo che lo ritraggano da entrambi i lati, fronte e retro.

REG120.6 Con riferimento a cause involontarie di cessione quali ad esempio decisioni giudiziarie, pegni o garanzie, quando sia provato in modo soddisfacente all'AQHA che il precedente proprietario non sia reperibile onde poter rilasciare la dichiarazione sulle sorti del certificato originale o si rifiuti di dar corso alla decisione giurisdizionale consegnandolo, a discrezione dell'AQHA e per motivi di giustizia, può essere ritenuta sufficiente la domanda del proprietario attuale e rinunciarsi alla dichiarazione di quello precedente.

REG121. ETÀ DEL CAVALLO.

REG121.1 L'età del cavallo sarà calcolata sulla base dell'anno solare con inizio al 1° gennaio dell'anno di nascita. È un puledro svezzato (weanling) durante l'anno di nascita ed un cavallo di un anno nell'anno successivo, indipendentemente dalla data di nascita. Ad esempio, un cavallo nato in qualsiasi giorno del 2011 era considerato "cavallo di un anno" il primo gennaio 2012 e di due anni il primo gennaio 2013.

REG121.2 Un cavallo non è idoneo a partecipare a manifestazioni approvate dall'AQHA se l'età anagrafica risultante dal certificato non corrisponde all'età riscontrabile dalla valutazione della sua dentatura. La determinazione dell'età a mezzo dell'esame dei denti dev'essere fatta in accordo con le attuali linee guida adottate dall'American Association of Equine Practicioners.

REG121.3 Ogni concorrente, proprietario o trainer deve, in seguito a richiesta dell'AQHA, di uno show manager o racing steward, permettere che venga effettuato detto esame da un rappresentante dell'AQHA e/o da un veterinario. Il rifiuto di sottoporsi a tale esame costituirà motivo di immediata squalifica del cavallo dalla manifestazione in corso e costituisce motivo di sospensione, per il socio, dall'AQHA.

REG121.4 Qualora dall'esame risultasse che l'età biologica del cavallo non corrisponda a quella anagrafica risultante dal certificato, si riterrà esauriente la prova che l'età del cavallo riportata sul certificato non è corretta. Il cavallo sarà automaticamente sospeso dalla manifestazione in corso e dalle altre manifestazioni approvate dall'AQHA, fintanto che sarà conclusa l'udienza davanti al Comitato Esecutivo.

REGI21.4.1 Il concorrente, proprietario o trainer dovrà, su richiesta dell'AQHA, show manager o racing steward, consegnare il certificato d'iscrizione del cavallo a chi lo richiama che immediatamente lo inoltrerà, assieme ad una dichiarazione della persona, o persone, che ha effettuato l'esame e riscontrato la discordanza, al Registration Department dell'AQHA.

REGI21.4.2 Nel luogo e tempo indicato dal Comitato Esecutivo, sarà tenuta un'udienza ed in quell'occasione il proprietario e/o allevatore dovranno fornire la prova a supporto della data di nascita risultante nel certificato. In mancanza di sostanziali prove a difesa, il Comitato Esecutivo potrà annullare il certificato del cavallo e prendere misure appropriate nei confronti delle persone coinvolte.

REGI21.4.3 Qualora il certificato risultasse convalidato ma restasse irrisolta la discrepanza tra l'età biologica e quella anagrafica, il Comitato Esecutivo potrà ordinare che venga apposta una speciale annotazione sul certificato del cavallo e che lo stesso possa venir usato solo ai fini della riproduzione ma non per la partecipazione in manifestazioni approvate.

REGI22. CASTRONI-FEMMINE STERILIZZATE

L'AQHA deve essere informata immediatamente quando un cavallo viene castrato o una femmina sterilizzata.

REGI22.1 Ciò va fatto fornendo all'AQHA il certificato d'iscrizione ed una dichiarazione del proprietario con l'indicazione della data di castrazione o sterilizzazione. L'AQHA farà la dovuta annotazione tra i propri documenti e sul certificato di registrazione e renderà quest'ultimo al proprietario gratuitamente.

REGI22.2 L'identificatore addetto presso l'ippodromo o il segretario delle corse di un ippodromo supervisionato da un ente incaricato dallo stato o la segreteria di un evento approvato dall'AQHA, possono correggere un certificato d'iscrizione per adeguarlo alla effettiva situazione di castrone o femmina sterilizzata, apportandovi un'annotazione in modo indelebile, siglandola e datandola. Inoltre, il funzionario dell'ippodromo, dovrà avvertire immediatamente in forma scritta l'AQHA della correzione.

REGI23. CICATRICI E MARCHI. Devono essere indicati sul certificato di iscrizione tutte le cicatrici, marchi e tatuaggi presenti sul cavallo.

REGI23.1 Marchi, cicatrici o tatuaggi identificativi che non siano menzionati sul certificato saranno aggiunti gratuitamente dall'AQHA se il proprietario fornisce il certificato d'iscrizione, un diagramma indicante la forma e collocazione della cicatrice o marchio e la data in cui si è verificata la ferita causa della cicatrice o in cui fu marchiato il cavallo, se conosciuta; se si tratta di tatuaggio, l'esatta descrizione e l'indicazione della collocazione dello stesso.

REGI23.2 Per i crini bianchi comparsi su tessuto cicatriziale, su di una zona preventivamente di altro colore, far riferimento agli art. REGI17.2 - REGI17.4.

REGI24. PASSAGGIO DI PROPRIETÀ. Ogni passaggio di proprietà di un cavallo registrato dev'essere registrato dall'AQHA.

REGI24.1 La parte responsabile, come indicato nell'art. REGI24.4 deve trasmettere all'AQHA tutti i dati relativi alla cessione immediatamente dopo l'acquisto al fine di garantire un rapido servizio, al fine

di ridurre la possibilità di smarrire il certificato o il rapporto di cessione (transfer report) e di ridurre il rischio di complicazioni che possano rendere impossibile la registrazione del trasferimento.

REGI24.2 Al fine di registrare un passaggio di proprietà, la parte responsabile deve fornire all'AQHA quanto segue:

REGI24.2.1 Il certificato di iscrizione del cavallo.

REGI24.2.2 Un modulo (transfer report) fornito dall' AQHA, compilato in tutte le sue parti e firmato dall'ultimo proprietario registrato e da altrettanti transfer quanti sono gli eventuali successivi proprietari fino ad arrivare all'ultimo passaggio definitivo.

REGI24.2.3 Le tasse dovute con il membership status dell'acquirente che determini l'ammontare della tassa di trasferimento.

REGI24.3 L'AQHA riconoscerà la firma sul transfer report di uno qualsiasi dei comproprietari del cavallo se tale nome compare nell'attuale certificato di iscrizione salvo il caso di trasferimento esclusivo ad uno solo dei cointestati (o agenti rappresentanti) nel qual caso è richiesta la firma di tutti i cointestati (o agenti rappresentanti). Inoltre, l'AQHA riconoscerà la firma di qualunque socio se proprietario registrato di una società. Qualora si volesse vietare tali riconoscimenti o si richiedessero delle limitazioni, i comproprietari o soci devono trasmettere all'AQHA un accordo che rifletta tale volontà, specificando il nome del cavallo e il numero di iscrizione. L'accordo dev'essere firmato da tutti i comproprietari o tutti i soci.

REGI24.4 Responsabilità del venditore: il proprietario registrato ha, al momento della vendita, la responsabilità del completamento del transfer report AQHA per intero e dell'invio dello stesso all'AQHA.

REGI24.4.1 Il venditore deve indicare sul transfer report il nome corretto ed il numero di iscrizione del cavallo, data della vendita, e nome ed indirizzo dell'acquirente. Il venditore deve immediatamente trasferire il transfer report, con il certificato di registrazione all'AQHA, inoltrando anche ogni altro documento richiesto per perfezionare la transazione. Il pagamento delle tasse può essere oggetto di accordo tra venditore ed acquirente e può essere pagato indifferentemente dall'uno o dall'altro ma tali tasse devono accompagnare la domanda e sarà lo status dell'acquirente a determinare se si applicano quelle per i soci o quelle per i non soci.

REGI24.4.2 Vendita all'asta: perché un cavallo possa essere venduto all'asta, il venditore dovrà consegnare al responsabile dell'asta il certificato di registrazione accompagnato da un modulo di transfer debitamente firmato nonché istruirlo sulla necessità di richiedere il nome e l'indirizzo dell'acquirente, compilare il modulo e inoltrarlo all'AQHA per conto del venditore, accompagnato dal certificato d'iscrizione e dal versamento delle tasse. La responsabilità del completamento e consegna del modulo all'AQHA assieme agli altri documenti e le tasse, resta del venditore.

REGI24.5 Ogni correzione o cancellatura, cambio o alterazione del modulo di transfer compilato richiederà una verifica.

REGI24.6 Quando un cavallo è reclamato presso un ippodromo riconosciuto, la segreteria delle corse deve raccogliere le tasse di trasferimento e quelle di associazione, se necessario, dal reclamante e deve inviarle all'AQHA assieme al certificato di iscrizione, un rapporto scritto della corsa con l'indicazione della data, il nome e l'indirizzo

della persona rivendicante il cavallo. In seguito al ricevimento di quanto sopra, l'AQHA completerà il trasferimento senza che sia necessaria la firma del proprietario registrato. Se l'avviso di reclamo ed i documenti a sostegno sono ricevuti dall'AQHA entro 14 giorni dal reclamo stesso, il passaggio di proprietà sarà fatto in termini brevi senza tassa aggiuntiva.

REGI24.7 Qualora venissero consegnati all'AQHA il certificato di registrazione ed il modulo di transfer, senza sufficienti informazioni, il certificato sarà trattenuto dall'AQHA finché non potrà essere perfezionato il trasferimento.

REGI25. AFFITTI.

REGI25.1 Affinché l'AQHA riconosca l'accordo di affitto di un cavallo, dev'esserne data comunicazione scritta all'AQHA, firmata sia dal proprietario registrato, quale affittante che dall'affittuario. La comunicazione deve specificare la data d'inizio dell'affitto e può prevedere una durata non superiore a tre anni al termine dei quali può essere rinnovato previa nuova registrazione. Se la durata è più breve, dev'essere indicata la data di scadenza. Se la risoluzione dell'accordo avviene prima della scadenza del termine, deve essere data comunicazione scritta all'AQHA, specificando la data di cessazione e riportando la firma sia dell'affittante che dell'affittuario. Se la cessazione avviene per vendita tra le parti dell'affitto, sarà necessario un regolare rapporto di cessione firmato dal proprietario registrato (affittante) e dall'acquirente (affittuario). La cessazione del rapporto di affitto non è soggetta al pagamento di alcuna tassa.

REGI25.2 L'imposizione all'affittuario del rispetto degli accordi relativi all'affitto quali i limiti d'uso del cavallo, è di competenza dell'affittante.

REGI25.3 Il trasferimento di proprietà nascente da corse a rivendicare riconosciute produrrà l'effetto di terminare eventuali contratti di affitto.

REGI25.4 Durante l'effettivo periodo di affitto, l'AQHA non riconoscerà passaggi di proprietà finché non sarà terminato. Solo l'affittuario o suo delegato sono autorizzati a firmare un certificato di monta, uno stallion breeding report o richiesta di registrazione relativi al cavallo oggetto dell'affitto.

REGI26. AUTORIZZAZIONI E DELEGHE.

REGI26.1 Quando un cavallo appartiene ad una società, fattoria, club, associazione, università o scuola, famiglia o associazione di persone legate da vincoli di parentela o meno, l'AQHA deve essere in possesso di una delega dalla quale risulti chi abbia l'autorizzazione a firmare i documenti per quell'entità. È richiesta delega scritta anche nel caso un proprietario individuale voglia autorizzare altra persona a firmare per suo conto. I moduli per il rilascio della delega sono ottenibili dall'AQHA a titolo gratuito.

REGI26.2 In tutti i documenti AQHA, eccetto nei trasferimenti di proprietà come indicato nell'art. REGI24.3 l'AQHA riconoscerà la firma di ognuno dei comproprietari di un cavallo che risultino dal certificato d'iscrizione aggiornato. Inoltre, l'AQHA riconoscerà la firma di ogni singolo socio se questi è indicato singolarmente nel nome della società.

REGI26.3 Nel caso di un minore di anni 18, l'AQHA richiede una dichiarazione dal suo legale rappresentante che indichi la data di nascita del minore e designi la/le persona/e autorizzata/e alla firma per conto del minore stesso.

REG126.4 Nel caso di morte del proprietario di un cavallo, l'AQHA deve avere un documento legale dal quale risulti l'agente o rappresentante del bene e riferirsi alla certificazione originale o al sigillo del cancelliere della corte competente per l'autenticazione dei testamenti. Nel caso non vi sia stata omologazione formale del testamento, gli eredi devono completare un modulo di dichiarazione di successione autenticato da un notaio. Tali moduli sono forniti dall'AQHA a titolo gratuito.

REG126.5 La delega all'agente può essere revocata mediante notifica scritta firmata dal proprietario o affittuario che risulti dal registro. Tale revoca avrà validità dal momento in cui sarà ricevuta dall'AQHA.

REG126.6 La delega rilasciata dall'affittuario sarà valida fino a che AQHA non riceverà notifica di revoca o di termine del periodo di affitto.

REG127. MORTE DI UN CAVALLO E CAVALLI VENDUTI SENZA DOCUMENTI.

REG127.1 Quando muore un cavallo iscritto oppure viene ceduto senza i documenti, il proprietario deve notificarlo all'AQHA e restituire il certificato d'iscrizione all'AQHA. Il certificato verrà modificato onde riportare la morte del cavallo e verrà restituito al proprietario salvo che venga disposto diversamente.

REG127.2 Quando, stante alle registrazioni dell'AQHA, un cavallo ha vissuto per 25 anni oltre il 1° gennaio dell'anno di nascita, si presume che sia morto. L'AQHA toglierà automaticamente tale cavallo dall'elenco dei cavalli in vita ed eventuali suoi discendenti concepiti dopo tale data non saranno iscrivibili ed il soggetto non potrà partecipare in gare approvate dall'AQHA finché il proprietario non dia prova dell'esistenza in vita del cavallo. La verifica potrà richiedere quattro fotografie a colori del cavallo intero ed una dichiarazione scritta che potrà essere richiesta al proprietario annualmente.

SHW100. APPROVAZIONE DEGLI SHOW. L'approvazione degli show è un privilegio, non un diritto, concesso o rifiutato a giudizio insindacabile dell'AQHA su base annuale in rapporto alla costante valutazione del richiedente, incluso ma non limitato a, competenza della direzione dello show, applicazione delle norme AQHA, qualità dello show e servizio ai soci.

SHW100.1 L'AQHA nel corso dell'anno solare si riserva il diritto di approvare solo il numero di show che ritiene appropriati per la stessa organizzazione/management.

SHW100.2 "Evento approvato AQHA" significa ogni classe ufficiale di una competizione o show i cui risultati vengano accettati e riconosciuti ufficialmente dall'AQHA.

SHW100.3 L'AQHA rilascerà una dichiarazione ufficiale di approvazione dello speciale event o dello show, oppure comunicherà all'organizzazione o persona richiedente l'approvazione i motivi dell'eventuale diniego.

SHW100.4 La mancanza di approvazione di una certa gara in uno show proposto non invalida il riconoscimento del restante show.

SHW100.5 Tutte le classi approvate devono essere aperte a qualsiasi proprietario di American Quarter Horse che abbia i requisiti di età, proprietà nonché i requisiti di partecipazione. L'unico obbligo di associazione è quello con l'AQHA e/o AQHYA nel caso di gare youth.

SHW100.6 Per poter gareggiare in una classe approvata AQHA, un cavallo deve essere iscritto tramite lo show management prima dell'inizio della suddetta.

SHW100.7 Il concorrente deve compilare accuratamente il modulo di iscrizione e si assume la responsabilità per qualsiasi errore.

SHW100.8 Un cavallo erroneamente inserito in una classe può essere trasferito in quella corretta dopo che il programma è stato stampato.

SHW100.9 Qualsiasi concorrente che si ritiri da uno show dopo essersi iscritto non verrà rimborsato delle iscrizioni né gli verranno liquidati i premi eventualmente vinti fino al momento del ritiro. Solo in caso di malattia invalidante o incidente suoi o del cavallo, patologie gravi e/o lutto in famiglia, il concorrente avrà diritto alla liquidazione di premi in denaro vinti fino a quel momento.

SHW100.10 Qualsiasi show approvato AQHA nel quale non vengano rispettati i pagamenti nei confronti di terzi prestanti servizi (es: judge fee, cattle charge, affitto strutture, assicurazione, testing fees eccetera) o non vengano pagati i premi in denaro ai concorrenti, potrà essere invalidato per il presente e non approvato per il futuro; lo show management e/o show secretary e le organizzazioni sponsor e/o i loro rappresentanti potranno essere privati dei privilegi o sospesi dall'AQHA.

SHW100.11 I barili non possono essere usati come markers in nessun evento tranne che nel barrel racing.

SHW100.12 Le sedie non possono essere usate come markers in nessun evento.

SHW100.13 Negli speed events, si consiglia il passaggio del trattore prima dell'inizio e successivamente ogni sette concorrenti; lo show management può decidere di farlo più frequentemente.

SHW100.14 Una delle persone designate nello show approval o come show manager o come show secretary per uno show o special event approvato dall'AQHA, deve aver seguito un AQHA show management workshop nei cinque anni precedenti lo show in questione.

SHW100.15 Show managers o show secretaries approvati di altre associazioni facenti parte dell'Alliance con l'AQHA, non hanno l'obbligo di aver frequentato uno show management workshop per tenere un AQHA Alliance Event.

SHW100.16 Uno show management che deliberatamente e/o abitualmente non si attenga a quanto previsto riguardo a **1)** richieste di approvazione degli show **2)** risultati **3)** fornisca informazioni incomplete o **4)** ometta l'invio dei risultati in formato elettronico, sarà riesaminato dall'AQHA Show Council.

SHW100.17 Uno show management non è autorizzato a fare aggiunte al numero totale degli show approvati.

SHW101. SHOW/SPECIAL EVENT NUOVI. Se i suddetti non sono stati approvati o tenuti l'anno precedente vengono considerati show nuovi.

SHW101.1 Per ottenere l'approvazione di un nuovo show, deve essere inviata una lettera di richiesta accompagnata dal pagamento di \$25,00 non rimborsabili all'AQHA Competition Department.

SHW101.2 Il richiedente l'approvazione che desidera svolgere uno show AQHA deve prima ottenere l'autorizzazione.

SHW101.3 Non verranno autorizzati show o special event in concomitanza di data con altri nella stessa regione nell'arco delle distanze calcolate come segue:

- 450 miglia - Regione 1
- 400 miglia - Regione 2
- 350 miglia - Regione 3 e 9

- 200 miglia - Regione 4, 5, 6,
- 500 miglia - Regione 7, 8 e 10
- La seguente distanza verrà implementata per show tenuti da gennaio a dicembre 2019
- 350 miglia Regioni 1, 2, 7 e 8
- 200 miglia Regioni 3, 4, 5, 6, 9 e 10

SHW102. APPROVAZIONE PER UNO SHOW PRECEDENTEMENTE SVOLTO con priorità di date non viene mantenuta anno dopo anno e deve essere ottenuta annualmente per ogni singolo show.

SHW102.1 Per ottenere l'approvazione di uno show precedentemente svolto con priorità di date, una richiesta deve essere **1)** completata in ogni sua parte **2)** accompagnata dal pagamento della tassa prevista non rimborsabile **3)** presentata e ricevuta almeno 120 giorni prima della prima data di inizio prevista in modo tale da poter essere pubblicata su due numeri del The American Quarter Horse Journal e **4)** accompagnata da un elenco di tutte le classi, che siano o meno tutte limitate a quarter horses registrati con l'AQHA, e una bozza del programma.

SHW103. DATE PRIORITARIE PER SHOW SVOLTI PRECEDENTEMENTE. Uno show approvato AQHA, un Level I show, e Versatility Ranch Horse Show autorizzato dall'affiliato che lo ha già svolto precedentemente, viene considerato stabilito ed ha la priorità di riservare le stesse date del calendario settimanale dell'anno in corso fintanto che non viene eliminato dall'AQHA. La prenotazione viene definita una priority date (data prioritaria).

SHW103.1 Shows tenuti durante una festa nazionale USA conserveranno la priority date per quella particolare festa: New's Year Day, Martin Luter King day, Presidents Day, Memorial Day, Independence Day, Labor Day, Columbus Day, Veterans Day, Thanksgiving Day, Christmas Day.

SHW103.2 I Versatility Ranch Horse All Around Shows avranno la priorità su quelli che offrono classi di Versatility individuali, in caso si verificasse un conflitto di date.

SHW103.3 Gli show che cadono per calendario in una festività ritrovandosi in conflitto di date con uno show festivo già in essere, dovranno cambiare le date.

SHW103.4 La priorità di date è un privilegio, non un diritto, perciò uno sponsor non può venderle o trasferirle ad altro sponsor, senza averlo notificato e fatto approvare dall'affiliato e dall'AQHA. Un cambio di sponsorizzazione non rende lo show un nuovo show, a meno che l'affiliato e l'AQHA non siano stati avvisati, nel qual caso lo show viene definito come nuovo e trattato come tale. Un cambio di sponsor può avvenire una volta nel corso di 3 anni. La violazione di questa regola può dare adito ad azioni disciplinari.

SHW103.5 Special events, Introductory shows, Versatility Ranch Horse shows, e Show per disabili NON conservano le date prioritarie di anno in anno.

SHW103.6 Uno show non conserverà la priorità delle date negli anni seguenti se verrà cancellato per motivi diversi da:

SHW103.6.1 Calamità naturali (incendi, tempeste, tornadi, alluvioni, uragani eccetera).

SHW103.6.2 coincidenza con altri eventi nella stessa location (con verifica scritta da parte della location).

SHWI03.6.3 perdita della location che esuli dal controllo dello show management (con verifica scritta da parte della location).

SHWI03.5.4 Conflitto con eventi regionali AQHA.

SHWI03.5.5 Diffondersi di una epidemia o malattia equina.

SHWI03.7 Uno show che cambia ente sponsorizzante (l'individuo o il gruppo finanziariamente responsabile per l'attuazione dello show), cambia localizzazione di oltre 150 miglia o si sposta in un altro stato è considerato un nuovo show senza priorità nella scelta delle date.

SHWI03.8 Uno Stato può avere fino a due (2) 6 pointed circuits all'anno, e l'affiliato deve approvare quelli. Ogni "6 or more pointed circuit" stabilito prima del 2013 è mantenuto di diritto.

SHWI03.9 In caso di eventi con cinque o più shows, dovrà essere previsto un giorno di intervallo prima di poter svolgere un altro evento nello stesso posto.

SHWI04. TASSE DI APPROVAZIONE PER GLI SHOW APPLICATION basati sul numero totale degli entries dello show dell'anno precedente – Shows tenuti dal gennaio al dicembre 2018:

- \$ 3.000 = 5000 o più entries
- \$ 2.000 = 2.500-4.999 entries
- \$ 750 = 1.000-2.499 entries
- \$ 500 = Eventi con 500-999 entries
- \$ 100 = Eventi con 1-499 entries
- \$ 100 = Introductory shows/ Level I Shows/Rookie Shows/Ranch Horse/New Special Event o New Show
- \$ 50 = Dressage/EWD/CMSA

SHWI05. TASSE AGGIUNTIVE DI APPROVAZIONE PER GLI SHOW APPLICATION PERVENUTI OLTRE LA SCADENZA.

Basate sulla data di ricevimento della richiesta completata in ogni sua parte presso gli uffici dell'AQHA.

SHWI05.1 Show/Special Event

- \$ 200 - 90/119 giorni prima della data dello show.
- \$ 400 - 60-89 giorni prima della data dello show.
- \$ 1000 - meno di 59 giorni dalla data dello show e suscettibili di diniego.

SHWI06. Cambiamenti nelle richieste dopo che sono state inoltrate possono essere fatti dopo i 120 giorni di cui sopra a condizione che AQHA abbia la possibilità di pubblicarli su almeno un numero di Quarter Horse Journal prima della data approvata.

SHWI07. RICHIESTE DI CAMBIO DATA E LOCATION.

Devono essere inoltrate accompagnate dal pagamento di una tassa di \$25 non rimborsabile.

SHWI08. TIPOLOGIE DI SHOWS. Alcuni dei maggiori show approvati dall'AQHA si tengono durante fiere bestiame e fiere. Questi eventi collettivi, che ospitano show per altri tipi di bestiame, offrono tutti i livelli di competizione incluse le classi youth. Il numero degli entries può essere alto e si possono trovare esibitori maturi ed occasionali.

SHWI08.1 Double Judged/Double Pointed (DJ/DP**).** In questo tipo di show due giudici giudicano indipendentemente uno dall'altro, il che significa che i migliori piazzamenti avranno due set di punti senza dover gareggiare due volte, i Double Judged/Double Pointed shows si trovano per lo più nei maggiori livestock shows dove vi è un alto numero di concorrenti. La maggioranza dei concorrenti che partecipano a questi show è altamente competitiva, quindi ci si aspetta un'alta qualità sia

di concorrenti che di American Quarter Horses. Ciascuno dei piazzamenti dei due giudici porterà a classifiche diverse quindi due serie complete di punti AQHA, pertanto il concorrente deve aspettarsi di pagare doppia tassa di iscrizione.

SHW108.1.1 Per tutte le maggiori fiere del bestiame e fiere statali che hanno i requisiti sarà autorizzato uno show approvato AQHA con doppio giudice e doppio punteggio all'anno.

SHW108.1.2 In show con più giudici e solo in gare a tempo, un giudice può sovrintendere/giudicare la/le classi e firmare entrambi i set di cartellini.

SHW108.1.3 Se uno show management l'anno dopo desidera ritornare al format originario dopo aver svolto un DJ/DP lo può fare.

SHW108.1.4 Un massimo di due già esistenti show di affiliati o state shows/fairs che abbiano adottato il sistema double judge possono avere l'opzione di cambiare nel format tre o quattro giudici a condizione che questo non incrementi il numero di shows in quel circuito.

SHW108.2 Split/Combined (S/C**).** Qualsiasi due shows consecutivi (ad esempio il primo sabato e il secondo domenica) possono essere riuniti in un unico show e suddivisi nei due giorni. Vi sono due giudici e due set di punti, ma le classi si svolgono una volta sola. I concorrenti devono aspettarsi di pagare due iscrizioni.

SHW108.2.1 Gli show split/combined già in essere, possono modificare il programma per permettere ad uno show di quattro giorni di svolgersi in due, o uno show di due di svolgersi in uno tenendo i due shows simultaneamente.

SHW108.2.2 Qualsiasi due shows consecutivi possono essere combinati in modo da diventare un unico show con le classi suddivise su un massimo di due giorni consecutivi con due giudici e due set di punti, con classi svolte una volta sola. La massima combinazione di shows in un giorno è di quattro; non più di quattro giudici possono giudicare simultaneamente nella stessa arena.

SHW108.2.3 Lo Show management ha l'abilità di selezionare le classi da svolgere ogni giorno con ciascun giudice separatamente e permettere alle altre classi di svolgersi con la formula split combined con due giudici contemporaneamente.

SHW108.3 Special Events (SpEv**)** Come implicito nel nome, gli special events possono ospitare due singoli eventi come team penning e ranch sorting, barrel racing e pole bending, o eventi di roping come team roping e tie-down roping. Gli special events vedono la partecipazione di concorrenti sia seri che occasionali. Un solo set di punti viene assegnato per ogni special event. Per ogni evento è permesso un massimo di due tipi di classi.

SHW108.3.1 Organizzazioni o singoli che intendono svolgere o sponsorizzare special events devono ottenere approvazione dall'AQHA per il riconoscimento dei risultati e l'assegnazione dei punti ai cavalli che si sono piazzati in posizioni sufficientemente alte in quell'evento.

SHW108.3.2 Verranno seguiti tutti i regolamenti e le regole relativi agli show AQHA.

SHW108.3.3 Due special events già in essere per ogni stato possono richiedere di essere giudicati da due giudici e devono essere approvati dalla associazione affiliata. Gli special events devono

essere svolti regolarmente per tre anni consecutivi. Non possono essere aggiunti shows o punti ad eventi esistenti.

SHW108.3.4 Gli affiliati statali/provinciali dell'AQHA possono fare richiesta di due special events per categoria per stato/provincia.

SHW108.4 Level I Shows/Rookie Shows. ospitati o approvati da affiliati statali o provinciali dell'AQHA, che si svolgono solitamente come eventi a se stanti, ma possono essere svolti nell'ambito di uno show open (non approvato AQHA). Si raccomanda un minimo di sei classi Level I Youth e sei classi Level I Amateur.

Un clinic/seminario di formazione dovrebbe essere tenuto in concomitanza allo show e tenuto da un AQHA Professional Horseman, il giudice dello show non può tenere il clinic ad eccezione che il suddetto si svolga in una nazione estera. I Level I Shows si possono svolgere su due giorni e un solo set di punti viene assegnato.

SHW108.5 Alliance Shows (AL EV**).** I punti AQHA si possono ottenere partecipando a shows ospitati dall'AQHA Alliance Partners come la National Cutting Horse Association, National Reined Cow Horse Association, National Snaffle Bit Association, Cowboy Mounted Shooting, etc. Gli eventi approvati assegnano i punti basandosi sul sistema AQHA ai concorrenti che amano gareggiare in entrambe le associazioni. I concorrenti devono attenersi alle regole AQHA relative alla proprietà dei cavalli e all'ammissibilità alle categorie. Su www.aqha.com si può trovare l'elenco completo degli alliance partners.

SHW108.6 Ranch Horse Competition (RH**).** Dimostra la versatilità del cavallo da lavoro nei ranch in quattro categorie: ranch riding, ranch trail, ranch reining, ranch cutting, ranch cow e ranch conformation. I punti verranno assegnati in ogni singola classe secondo il piazzamento ottenuto e in base al numero dei cavalli presenti nella classe. I punti verranno inoltre assegnati ai vincitori 'All-Around che partecipano alle varie classi, basandosi sui crediti cumulativi ricevuti nelle singole classi. Per accedere al titolo di All-Around un binomio deve gareggiare come minimo in una cattle class (lavoro col bestiame), in un'altra classe montata che non implichi il lavoro col bestiame, e in ranch conformation, per ottenere punti nell'All-Around VRH competition. I riconoscimenti di fine anno si baseranno sul numero di punti ottenuti nei piazzamenti All-Around. La Versatility Ranch Horse competition promuove l'abilità atletica e la versatilità del cavallo.

SHW108.7 AQHA Equestrians with Disabilities (Gare AQHA riservate ai cavalieri diversamente abili). Questo tipo di competizione è aperta a persone colpite da disabilità fisiche o cognitive, che amano gareggiare con gli American Quarter Horses. Le classi a loro riservate possono essere svolte nell'ambito di shows ed eventi approvati dall' AQHA, US para-equestrian events, o possono essere svolti eventi specifici dedicati. Per partecipare agli EDV events è necessario completare per l'AQHA un modulo di diagnosi e un modulo relativo all'equipaggiamento speciale accettabile. Inoltre sono richiesti un numero di tessera AQHA valido, o una richiesta di associazione. Una volta ricevuta la modulistica, verrà emessa una tessera AQHA con la dicitura EWD.

SHW108.8 Dressage. È un termine francese che significa "addestramento" e il suo scopo è quello di sviluppare la naturale abilità atletica del cavallo e la sua disponibilità al lavoro, mantenendolo calmo,

elastico e attento al suo cavaliere. I percorsi di dressage, o "tests", sono predisposti per mettere in evidenza l'abilità del cavallo nel dimostrare questi punti di forza attraverso vari movimenti. La competizione si svolge in una arena di misure regolamentari con specifico abbigliamento ed equipaggiamento, il tutto regolamentato dall'USEF. Le classi di dressage approvate AQHA si svolgono solo in concomitanza con shows autorizzati USEF/USDF i quali devono essere approvati dall'AQHA. L'ammissibilità degli Open, Youth e Amateur si basa sui criteri AQHA.

SHW108.10 INTRODUCTORY SHOWS (Show Introduttivi).

Per aumentare e migliorare la partecipazione di nuovi concorrenti e l'esperienza degli show AQHA, l'AQHA, a sua unica discrezione, può derogare o rendere più flessibili alcune regole degli show AQHA per gli introductory shows, il che include classi AQHA negli show open, all-breed, o 4-H già programmati. Gli introductory shows non mantengono lo stato di priorità di date.

SHW108.10.1 Le regole che possono essere ammorbidite per gli introductory shows includono: conflitti di date e prossimità di date con altri shows, qualifiche e obblighi dei funzionari degli shows, o qualifiche dei giudici, in particolare per quelli specializzati Level I.

SHW108.10.2 Negli introductory shows possono essere introdotte classi con ammissibilità limitata per Youth, Amateur e Open.

SHW108.10.3 Per tutto quanto non eventualmente ed espressamente derogato o concesso dall'AQHA, gli introductory shows si atterranno a tutte le regole dello show e potranno essere giudicati da un unico giudice.

SHW108.10.4 L'AQHA si riserva il diritto di richiedere un gruppo di sei classi: western pleasure, showmanship, western horsemanship, hunter under saddle, hunt seat equitation e trail.

SHW108.10.5 Gli introductory shows che superano il limite di 12 ore di gara possono essere soggetti a multe.

SHW108.10.6 I punti ottenuti negli introductory shows non sono validi per il pagamento dell'Incentive Found.

SHW108.10.7 I punti ottenuti negli introductory shows non contano per la qualifica al World Show o per il pagamento dell'incentive found.

SHW108.10.8 Un concorrente che si è piazzato nei primi 10 in una classe di un AQHA World Show non è ammesso a partecipare in quella specifica classe di un introductory show.

SHW108.10.9 Gli introductory shows sono validi per le qualifiche dei campionati Level I.

SHW109. PROGRAMMI. Lo show management ha l'opzione di riservare alcune classi per il pomeriggio o la sera precedente alle date approvate dello show, a condizione che il pomeriggio o la sera non si tengano altri eventi approvati già programmati. Ad esempio, ad un weekend show, lo show di sabato può iniziare il pomeriggio del venerdì precedente e lo show di domenica può iniziare il sabato.

SHW110. GIUDICI. Devono essere scelti dall'elenco approvato dall'AQHA.

SHW110.1 Se un giudice non è in grado di adempiere in pieno ad un incarico di giudice, l'accettazione di un sostituto è a discrezione dell'AQHA.

SHW110.2 Uno show deve avere il nome del giudice pubblicato su almeno un numero dell'American Quarter Horse Journal prima delle date programmate. È anche strettamente necessario fornire il nome del giudice sia sui moduli di iscrizione sia sul catalogo o premium list.

SHW110.3 È fortemente raccomandato che un giudice non lavori per più di 10 ore al giorno. Se si prevede che le ore di lavoro del giudice superino i limiti suggeriti, lo show management dovrebbe valutare l'opportunità di ingaggiare giudici aggiuntivi.

SHW110.4 Con eccezione degli eventi a tempo, uno show management team/entità che consiste in toto o in parte di: **a)** comune individuo/i elencato/i come show management; **b)** comune individuo/i coinvolto/i nell'effettivo show management di uno show (che sia elencato o meno); **c)** comune individuo/i retribuito/i o avente/i interesse di proprietà nell'ambito del team/entità di uno show management; o **d)** membri diretti della famiglia (moglie, genitore, figlio, nonno). Non può assumere un giudice che ha già giudicato tre shows, o gruppi di shows, per quello show management team/entità, nel corso di quell'anno.

SHW112. CLASSI. In classi con punteggio e suddivise in livelli, le classi Level 2 e Level 3 devono svolgersi in concomitanza. Lo show management continua ad avere la possibilità di svolgere separatamente ogni classe divisa in livelli. Lo show management inoltre ha l'opzione di svolgere le classi Rookie e Level 1 in concomitanza o separatamente.

SHW112.1 Per classi svolte in contemporanea o separatamente, i punti disponibili per le classi Level 2 saranno calcolati sulla base dei concorrenti di Level 2 presenti nella classe.

SHW112.2 Il numero dei punti disponibili per i concorrenti di Level 3 sarà dato dalla somma dei concorrenti Level 2 e Level 3 presenti in quella classe.

SHW112.3 Quando applicabile si può ottenere l'approvazione per tenere insieme classi junior e senior, eccetto eventi di western pleasure, reining e working cow horse, che devono essere divisi in tre classi.

SHW112.4 Nessun cavallo di 2 anni può partecipare ad una gara di performance prima del 1° luglio del suo secondo anno di vita, fatta eccezione per lo showmanship at halter.

SHW112.5 Solo cavalli junior di 5 anni o più giovani possono partecipare a classi junior.

SHW112.6 Solo cavalli senior di 6 anni o più vecchi possono partecipare a classi senior.

SHW112.7 Solo cavalli senior di 6 anni o più vecchi possono partecipare a classi senior.

SHW112.8 Classi Junior e Senior, classi Junior e Hackamore/Snaffle Bit o tutte e tre le classi (Senior, Junior, Snaffle bit/Hackamore) possono essere combinate solo quando ci sono due o meno concorrenti in una o entrambe le divisioni, o le classi all - age possono essere divise per direttive del giudice e dello show management dietro il consenso unanime di tutti i concorrenti coinvolti nella/e classi. Se uno show desidera combinare una classe Junior e Senior bit reining ed ha una classe reining hackamore/snaffle bit, quest'ultima continuerà ad essere riconosciuta come classe approvata. Dopo che una classe è stata combinata verranno accettati entries, nel caso in cui con l'ingresso di nuovi entries vi siano ora tre o più concorrenti in entrambe le classi open o divisioni youth, le classi dovranno essere di nuovo divise nel modo precedente in cui erano state originariamente offerte dallo show.

SHWII2.9 In tutte le classi di performance dove ogni concorrente lavora individualmente, l'ordine di ingresso deve essere sorteggiato dallo show management. I cavalli iscritti in ogni classe devono essere pronti con debito anticipo in modo da iniziare la classe per tempo e proseguire senza ritardi, e devono rimanere a disposizione fintanto che il giudice non li congedi. Un concorrente ritardatario può essere escluso dalla gara.

SHWII2.10 In tutte le classi di performance i cavalli devono essere montati, eccetto nel pleasure driving dove vengono attaccati e guidati, e nello showmanship dove vengono condotti alla capezza.

SHWII2.11 Negli show con più giudici e più arene che offrono l'opzione di lavorare liberamente nel trail, western riding e e working hunter, è obbligatorio raggruppare insieme i concorrenti. Gli ordini di partenza per ciascun gruppo devono essere fatti con sistema casuale (random). Ad esempio se il calibro dei concorrenti e/o cavalli per Livello I e I3 & under è simile, dovrebbero lavorare tutti in un gruppo. Poi, se il calibro dei concorrenti e/o cavalli Select, Junior e I4/I8 è simile, questi dovrebbero lavorare in un gruppo diverso e e dovrebbero gareggiare su un percorso più difficile. Lo stesso pattern deve essere usato entro ogni gruppo.

SHWII2.12 I patterns e i percorsi devono essere obbligatoriamente esposti almeno un'ora prima dell'inizio della classe.

SHWII2.13 Il punteggio nelle eliminatorie o nei go-rounds, e il punteggio di ogni cavallo nelle finali, o il punteggio delle sole finali determinerà il piazzamento finale. La consistenza nelle prestazioni deve essere considerata come fattore determinante.

SHWII2.14 Qualsiasi show che non offra le classi di halter/performance halter richieste nella divisione open, non vedrà riconosciuti i risultati.

SHWII2.15 L'AQHA raccomanda vivamente che lo show management offra una divisione youth per concorrenti dai 18 anni in giù e una divisione amateur per concorrenti ammissibili nella suddetta.

SHWII3. Procedure specifiche delle classi suddivise in livelli:

SHWII3.1 CLASSI CON LAVORO INDIVIDUALE E SEGUENTE LAVORO COLLETTIVO SULLA PISTA. Western Horsemanship, Hunt Seat Equitation, Hunter Hack.

SHWII3.1.1 Tutti i concorrenti eseguono la parte che prevede il pattern.

SHWII3.1.2 I concorrenti verranno piazzati dal giudice e i migliori verranno richiamati per il lavoro sulla pista. Il giudice piazierà un numero massimo di 15 concorrenti.

SHWII3.1.3 I concorrenti del Level 2 che non sono stati inizialmente richiamati per il lavoro sulla pista, rimarranno in attesa di sapere se sarà necessario un lavoro sulla pista aggiuntivo per il Level 2.

SHWII3.1.4 Se nei primi posti della classifica vi è un numero sufficiente di concorrenti del Level 2 piazzati per la distribuzione dei punti relativi al livello, non sarà necessario un ulteriore lavoro sulla pista.

SHWII3.1.5 Se il numero dei concorrenti del Level 2 piazzati dal giudice nei primi posti nella classifica non fosse sufficiente per la distribuzione dei punti destinati al Level 2, i restanti concorrenti del Level 2 verranno richiamati per il lavoro sulla pista e il giudice li piazierà per distribuire i restanti punti destinati al Level 2.

SHW113.1.6 Se si rendono necessarie delle finali per la distribuzione dei punti del Level 2, a discrezione del giudice, ai concorrenti può essere richiesto di lavorare sulla pista in una sola direzione.

SHW113.2. CLASSI CON LAVORO INDIVIDUALE.

Western Riding, Trail, Working Cow, Cutting, Roping, Reining, Working Hunter, Equitation over Fences, Jumping, Showmanship. A discrezione dello show management, gli ordini di partenza possono essere in sequenza o in blocco e le classi verranno svolte contemporaneamente. I piazzamenti verranno effettuati in modo da distribuire tutti i punti disponibili per il Level 2 e Level 3.

SHW113.3. CLASSI SULLA PISTA IN GRUPPI. Western Pleasure, Hunter Under Saddle, Pleasure Driving.

SHW113.3.1 Tutti i concorrenti parteciperanno al lavoro sulla pista, dopo di che verrà stilata la classifica. Il giudice piezzerà un massimo di 15 concorrenti.

SHW113.3.2 Se nei primi posti della classifica vi è un numero sufficiente di concorrenti del Level 2 piazzati per la distribuzione dei punti relativi al livello, non sarà necessario un ulteriore lavoro sulla pista.

SHW113.3.3 Se il numero dei concorrenti del Level 2 piazzati dal giudice nei primi posti nella classifica non fosse sufficiente per la distribuzione dei punti destinati al Level 2, i restanti concorrenti del Level 2 verranno richiamati per il lavoro sulla pista e il giudice li piezzerà per distribuire i restanti punti destinati al Level 2.

SHW113.3.4 Se si rendono necessarie delle finali per la distribuzione dei punti del Level 2, a discrezione del giudice, ai concorrenti può essere richiesto di lavorare sulla pista in una sola direzione.

SHW113.4 HALTER Quando una classe di halter è divisa in livelli ci sono due opzioni su come giudicarla:

SHW113.4.1 Opzione #1. Il giudice piezzerà un massimo di 15 concorrenti, sia i concorrenti del Level 2 e Level 3 si allineeranno testa a coda, di fronte al giudice in ordine di piazzamento.

SHW113.4.2 I concorrenti del Level 2 formeranno quindi una fila separata che rispecchi i piazzamenti del Level 2 fatti dal giudice.

SHW113.4.3 Opzione #2. Il giudice piazza un massimo di 15 concorrenti sul cartellino del Level 3 e i concorrenti del Level 2 vengono contrassegnati con un cerchio sul cartellino del Level 3. per poi essere trascritti sul cartellino del Level 2.

SHW113.5 Quando una classe è divisa in livelli, l'annunciatore dovrebbe iniziare annunciando i piazzamenti dei Rookie e del Level 1 o dei Level 2 e quindi Level 3.

SHW114. CLASSI DEL LEVEL 1. Non c'è un numero limite di classi Level 1 che si possono offrire ad uno show, tuttavia, showmanship at halter, western horsemanship e hunt seat equitation sono fortemente raccomandati per la maggioranza degli show.

SHW114.1 Se si fa richiesta per le classi del Level 1, devono essere offerte le corrispondenti classi youth e amateur.

SHW114.2 Le classi Level 1 youth o amateur devono svolgersi prima delle corrispondenti classi youth o amateur se il giudice è lo stesso per entrambe, fanno eccezione le classi che prevedono un pattern, a discrezione dello show management.

SHW114.3 Le classi Level 1 youth possono essere svolte come all-age o suddivise per gruppi di età. La richiesta va fatta con la suddivisione I3

& under, 14-18 e vanno svolte nello stesso modo. Le classi amateur possono essere svolte come all-age o suddivise per gruppi di età. La richiesta va fatta divisa per Level I amateur, e select Level I amateur e vanno svolte nello stesso modo.

SHWI14.4 La Level I halter può essere offerta come classe approvata e a punti in qualsiasi show approvato dall'AQHA.

SHWI14.5 Gli stalloni non possono essere presentati in classi youth di nessun livello. Fanno eccezione unicamente gli youth di 14 anni e oltre residenti in Messico, America del Sud e America Centrale, che possono gareggiare con stalloni in classi di performance che si svolgono in Messico, Sud America, America Centrale. Inoltre gli stalloni non devono essere esibiti in classi Rookie e Level I amateur.

SHWI14.6 I vincitori delle classi Level I di halter sono ammessi a concorrere per il Grand Champion e il Reserve Champion solo negli show dei Level I.

SHWI16. APPROVAZIONE DI UNA DIVISIONE OPEN. Per ottenere l'approvazione di una divisione open devono essere offerte un minimo di 5 classi di halter per ogni sesso (stalloni, femmine, castroni) e una classe di performance per American Quarter Horses.

SHWI16.1 Le classi di halter devono includere classi individuali per cavalli di 1 anno, 2 anni, 3 anni, 4 anni e oltre, e performance halter per American Quarter Horses.

SHWI16.2 Lo show management avrà l'opzione di combinare i gruppi in base all'età dividendoli in 2 and under e 3 and over con il consenso unanime dei concorrenti.

SHWI16.3 Le classi possono essere combinate solo se vi sono 2 o meno entries in almeno uno dei gruppi di età da combinare.

SHWI16.3.1 Una volta che i gruppi di età per le classi di halter sono stati combinati e sono stati accettati altri entries, è obbligatorio che i si ritorni al format originario delle classi separate, dovessero essere disponibili metà o più punti in ogni gruppo di età. Performance halter dovrebbe continuare ad essere offerta come classe separata.

SHWI16.3.2 Nelle classi di halter un Grand Champion e Reserve Champion deve essere scelto per ogni sesso con 3 o più concorrenti.

SHWI17. APPROVAZIONE DI UNA DIVISIONE AMATEUR.

Una divisione amateur può essere approvata separatamente o insieme ad un AQHA show per all-ages e/o uno youth show, a condizione che vengano offerte almeno 4 classi amateur di performance approvate dall'AQHA.

SHWI17.1 A discrezione dello show management, qualsiasi numero di classi di performance può essere offerto come Select (concorrenti di 50 anni e oltre) e il concorrente ha la facoltà di gareggiare nella classe Select o nella classe all-age.

SHWI17.1.1 Le classi verranno svolte come all-ages se dovessero esserci meno di tre entries o nella Select o nell'amateur.

SHWI17.1.2 Nel caso in cui altri entries venissero accettati portando il numero delle due categorie Select e amateur a 3 o più concorrenti, le suddette verranno svolte separatamente.

SHWI17.1.3 Prima di pubblicare i patterns nelle gare che li prevedono, lo show management deve valutare i concorrenti delle amateur e delle Select. Se dalle valutazioni dello show management emerge che le due categorie possono essere combinate per mancanza

di concorrenti, lo show management manterrà la coerenza dei patterns. Se vi sono sufficienti concorrenti in entrambe le categorie amateur e Select da consentirne lo svolgimento separato, lo show management può usare patterns diversi.

SHW117.2 Per ottenere l'approvazione di una divisione amateur di halter: Le classi di halter devono includere classi individuali per cavalli di 1 anno, 2 anni, 3 anni, 4 anni e oltre, e performance halter per American Quarter Horses.

SHW117.2.1 Nelle classi di halter un Grand Champion e Reserve Champion deve essere scelto per ogni sesso con 3 o più concorrenti.

SHW117.3 Lo show management avrà l'opzione di combinare i gruppi in base all'età dividendoli in 2 and under e 3 and over con il consenso unanime dei concorrenti.

SHW117.3.1 Le classi possono essere combinate solo se vi sono 2 o meno entries in almeno uno dei gruppi di età da combinare.

SHW117.3.2 Una volta che i gruppi di età per le classi di halter sono stati combinati e sono stati accettati altri entries, è obbligatorio che i si ritorni al format originario delle classi separate, dovessero essere disponibili metà o più punti in ogni gruppo di età. Performance halter dovrebbe continuare ad essere offerta come classe separata.

SHW117.4. Lo show management ha l'opzione di offrire classi amateur di halter per i weanlings nelle tre divisioni stalloni, femmine, castroni.

SHW118. APPROVAZIONE DI UNA DIVISIONE YOUTH.

Una divisione Youth può essere approvata separatamente o insieme ad un AQHA show per all-ages, a condizione che vengano offerte almeno 4 classi youth di performance approvate, due delle quali devono essere showmanship at halter e western pleasure o western horsemanship.

SHW118.1 Per ottenere l'approvazione di una divisione youth di halter: Le classi di halter devono includere classi individuali per cavalli di 1 anno, 2 anni, 3 anni, 4 anni e oltre, per femmine e castroni di American Quarter Horses, e performance halter per femmine e castroni di American Quarter Horses.

SHW118.1.1 Un Grand Champion e un Reserve Champion deve essere scelto per ciascun sesso nelle rispettive divisioni youth, con un numero di tre o più entries.

SHW118.2 Lo show management avrà l'opzione di combinare i gruppi in base all'età dividendoli in 2 and under e 3 and over con il consenso unanime dei concorrenti.

SHW118.2.1 Le classi possono essere combinate solo se vi sono 2 o meno entries in almeno uno dei gruppi di età da combinare.

SHW118.2.2 Per tutti gli show approvati AQHA che si svolgono in California, Hawaii, Alaska, Canada o a livello internazionale, lo show management deve raccogliere \$5 di show processing fee per cavallo e per show. Per tutti gli AQHA shows che si tengono negli Staes, eccetto in California, Hawaii, e Alaska, lo show management deve raccogliere \$5 di show processing fee e \$1 di drug fee (totale \$6) per cavallo per show.

Per tutti gli introductory show AQHA, lo show management deve raccogliere \$5 di show processing per cavallo.

SHW118.3 Lo show management ha l'opzione di offrire classi youth per weanlings femmine e castroni.

SHW118.4 I limiti di età dei singoli gruppi negli eventi youth devono essere stabiliti dallo show management. Ai fini dello show, l'età di una persona al 1° gennaio di quell'anno farà fede per tutto l'anno (esempio: uno youth il cui compleanno è in luglio, e alla data del 1° gennaio ha 18 anni, gareggerà come diciottenne per tutto l'anno).

SHW 118.5 Si raccomanda di dividere le classi numerose in gruppi di età per dare maggiore equità alla competizione. I gruppi per età non sono comunque consentiti nelle classi di halter.

SHW 118.5.1 Con una sola classe, indivisa, l'età del gruppo sarà 18 e under.

SHW 118.5.2 Con due classi, le divisioni dei gruppi devono essere (1) 13 e under e (2) 14-18.

SHW 118.5.3 Con tre classi, le divisioni dei gruppi devono essere (1) 11 e under, (2) 12-14, e (3) 15-18.

SHW 118.5.4 I gruppi di età possono essere combinati allo show, sotto le direttive del giudice, dello show management e con il consenso unanime dei concorrenti coinvolti nelle classi, solo se vi sono due o meno entries in uno o entrambi i gruppi di età che si intendono mettere insieme.

SHW 118.5.5 Un gruppo di età 11 e under non può mai essere messo insieme con un 15-18.

SHW 118.5.6 Quando si combinano un gruppo di età 11 e under e un gruppo 12-14, quella classe verrà definita e riportata come 14 e under.

SHW 118.5.7 Quando si combinano due gruppi di età 12-14 e 15-18, quella classe verrà definita e riportata come 12-18.

SHW 118.5.8 I gruppi costituiti per età non possono mai essere divisi allo show.

SHW118.5.9 Una volta che i gruppi di età sono stati combinati e sono stati accettati altri entries, è obbligatorio che i si ritorni al format originario delle classi separate, dovessero essere disponibili metà o più punti in ogni gruppo di età.

SHW119. PERMESSI. Gli shows nei quali si richiede che i permessi non siano usati per fattori di sicurezza o per circostanze attenuanti devono ricevere autorizzazione dall'AQHA prima dell'approvazione dello show.

SHW120. ISPEZIONI/TEST. Se lo show management o un affiliato AQHA desidera effettuare la propria ispezione, test sui farmaci o alterazioni chirurgiche, deve ottenere autorizzazione scritta dall'AQHA istruzioni sulle procedure e veterinari abilitati.

SHW120.1 Ad uno show approvato AQHA, solo affiliati statali o provinciali o rappresentanti dello show management che agiscano in conformità alle regole AQHA, possono richiedere campioni di urina, saliva, sangue o altre sostanze per i test sui farmaci, o richiedere il pagamento di una tassa specifica per il drug test come clausola per l'iscrizione.

SHW120.2 Per tutti gli show approvati AQHA che si svolgono in California, Hawaii, Alaska, Canada o a livello internazionale, lo show management deve raccogliere \$ 5 di show processing fee per cavallo e per show. Per tutti gli AQHA shows che si tengono negli Staes, eccetto in California, Hawaii, e Alaska, lo show management deve raccogliere \$ 5 di show processing fee e \$ 1 di drug fee (totale \$ 6) per cavallo per show,

Per tutti gli introductory show AQHA, lo show management deve raccogliere \$ 5 di show processing per cavallo.

SHWI20.3 Uno show management che omette di inviare le tasse dovute all'AQHA entro i 10 giorni (data del timbro postale) dalla chiusura dello show, potrà vedersi respinta la richiesta di approvazione l'anno successivo.

SHWI20.4 Lo show management è esonerato dal raccogliere il sopra citato drug testing fee se lo show in questione si svolge in uno stato dove il governo del suddetto (non un affiliato): **1)** svolge un programma di drug testing equino, **2)** raccoglie un drug testing fee dagli shows svolti entro quello stato, e **3)** comunica le violazioni relative all'uso dei farmaci all'AQHA.

SHWI20.5 Le somme relative al drug testing stabilite da uno show AQHA devono ricevere preventiva approvazione dall'AQHA.

SHWI20.6 Lo show manager dovrà inoltrare per iscritto all' AQHA informazioni complete, riguardo a casi di farmaci proibiti, o rifiuti di permessi ad effettuare il test.

SHWI21. ELENCO DEI PREMI. L'elenco dei premi, il conto dello show o il programma delle classi deve essere inoltrato assieme alla richiesta di approvazione.

SHWI21.1 L'elenco dei premi ed i moduli d'iscrizione dovranno essere stampati onde garantirne l'uniformità.

SHWI21.2 L'elenco dei premi deve includere:

SHWI21.2.1 Ogni premio in denaro offerto, e l'importo relativo ad ogni piazzamento.

SHWI21.2.2 Ogni premio offerto dallo show management deve essere messo nella lista dei premi dello show e non può essere aggiunto allo show.

SHWI21.2.3 Un elenco di responsabili e funzionari di gara.

SHWI21.2.4 Il programma delle classi.

SHWI21.2.5 L'esatta ubicazione della gara.

SHWI21.2.6 La data o le date di svolgimento.

SHWI21.2.7 La data entro la quale si accetteranno iscrizioni.

SHWI21.2.8 Date e orari di lavoro del giudice.

SHWI21.3 Lo show non è obbligato ad assegnare eventuali premi non vinti.

SHWI22. ENTRIES Un concorrente non ha l'obbligo di iscriversi in una particolare classe o divisione per essere ammesso a gareggiare. L'iscrizione ad una o più classi deve essere opzione del concorrente.

SHWI22.1 Uno show non può richiedere ad un concorrente di iscrivere un cavallo o pagare l'iscrizione in una classe di halter per renderlo ammissibile a gareggiare in una classe di performance.

SHWI22.2 Uno show non può richiedere ad un concorrente di iscrivere un cavallo o pagare l'iscrizione in una classe di performance per renderlo ammissibile a gareggiare in una classe di halter.

SHWI22.3 Lo show management può, a sua discrezione, richiedere che un cavallo gareggi in una o più classi e/o categorie specifiche per essere ammesso a gareggiare per un premio di un circuito all-around.

SHWI22.4 Lo show management può non richiedere che un cavallo gareggi in altre categorie al di fuori di quella specifica per essere ammesso a gareggiare per un premio di un circuito riguardante una specifica categoria.

SHWI23. TASSE DI ISCRIZIONE. Se vi sono, devono essere applicate in modo uniforme a tutti i concorrenti della classe, gli importi devono

essere raccolti dallo show management e pagati direttamente alla parte interessata e non pagati o rimborsati a terzi, in particolare ad un altro concorrente della classe. Tutti i costi dello show devono essere equiparati per tutti i concorrenti nelle rispettive divisioni: open, youth, amateur, Level I youth, level I amateur, Rookie.

SHWI23.1 Le tasse di iscrizione, se applicate, devono essere specificate sulla richiesta di approvazione.

SHWI23.2 Ogni classe programmata che si svolge senza una tassa di iscrizione deve essere specificata sulla richiesta di approvazione.

SHWI23.3 Non saranno permessi cambiamenti negli importi delle tasse di iscrizione dopo l'approvazione dello show, a meno che i cambiamenti vengano pubblicati almeno su un numero del The American Quarter Horse Journal, prima delle date di inizio dello show. La violazione comporterà la squalifica della classe.

SHWI23.4 Si raccomanda vivamente che le tasse di iscrizione per le classi Rookies e Level I siano nominali.

SHWI23.5 Lo show management può offrire tasse di iscrizione scontate per i concorrenti del Level I amateur e Level I youth che gareggiano anche nelle rispettive divisioni amateur e youth.

SHWI23.6 Lo show management dovrà tenere records scritti o in formato elettronico a dimostrazione che le tasse di iscrizione sono state pagate da ogni concorrente secondo quanto sopra stabilito, in modo da soddisfare eventuali richieste di controllo da parte dell'AQHA. Questi records devono essere conservati per almeno un anno dalla data dello show. La mancata osservanza di questa regola comporterà da parte dell'AQHA il rifiuto del permesso di svolgimento della classe, e del rilascio dei risultati dello show, o, nel caso fossero già stati pubblicati, la rimozione dei suddetti dai records AQHA.

SHWI23.6.1 La mancata conservazione dei records sopra indicati da parte dello show management, creerà il presupposto che le tasse richieste non siano state pagate secondo le regole stabilite, con l'onere della persuasione da parte dello show management e del concorrente di provare il contrario.

SHWI23.7 Se un cavallo in base alle regole SWH904.1 o SHW904.5-6 viene iscritto ad uno show, le sue tasse di iscrizione dovranno essere rimborsate e il cavallo non dovrà gareggiare.

SHWI24. PARIMERITI. Nessuna classe si può definire completata prima che i pari merito per l'assegnazione dei punti non siano stati sistemati.

SHWI24.1 Se uno o più concorrenti pari merito vengono squalificati in un runoff (spareggio), non possono essere piazzati in una posizione inferiore di quella più bassa ottenuta con il pari merito.

SHWI24.2 I concorrenti squalificati nel primo run non possono essere considerati ai fini di un pari merito per un piazzamento anche in presenza di meno di 10 concorrenti diversi.

SHWI24.3 Fare riferimento al premio del trofeo all around per "rompere" i pari merito relativi al premio all around.

SHWI25 COCCARDE. Negli show approvati AQHA, nelle classi amateur, youth, Rookie/Level I amateur e Rookie/Level I youth approvate AQHA, devono essere distribuiti coccarde o premi fino al sesto posto. Per la classi di halter e performance si raccomandano le seguenti coccarde:

1 posto – blu	7 posto – viola
2 posto – rosso	8 posto – marrone
3 posto – giallo	9 posto – grigio scuro
4 posto – bianco	10 posto – azzurro
5 posto – rosa	Grand Champion – viola
6 posto – verde	Reserve Champion – rosa e bianca

SHWI26. RISULTATI DELLO SHOW. Al termine dello show, una volta che l'AQHA ha ricevuto tutti i resoconti richiesti da parte dello show management ed ha certificato che lo show si è svolto in conformità alle regole dell'AQHA, i risultati e i punti relativi diventano ufficiali per gli AQHA records e vengono mantenuti da parte dell'AQHA nel file per due anni di calendario.

SHWI26.1 I risultati di uno show AQHA devono essere forniti per intero. **SHWI26.2** Lo show management deve fornire un ruolino di tutti i cavalli iscritti.

SHWI26.3 Se un cavallo viene squalificato, non deve essere piazzato, indipendentemente dal numero di cavalli presenti nella classe, ma conta ai fini del numero totale degli iscritti.

SHWI26.4 Lo show management è tenuto ad usare risultati computerizzati, un campione esemplificativo può essere ottenuto su richiesta dall'AQHA. Uno show i cui risultati non vengono inviati nel format elettronico accettabile, non riceverà la priorità delle date per l'anno successivo. **SHWI26.5** Lo show management (US e Canada) verrà multato di \$50 per ogni giorno di ritardo successivo ai 10 giorni di termine per l'invio dei risultati dopo la chiusura dello show.

SHWI27. FUNZIONARI DELLO SHOW. Si definisce funzionario dello show una persona che ricopra la carica di show manager, steward, ring steward o show secretary. Ad eccezione dei/delle ring stewards, tutti i funzionari devono avere una tessera AQHA in corso di validità. Ogni persona in grado di fornire prova della sua affidabilità attraverso capacità o esperienza, può svolgere mansioni di show officer nell'ambito di uno show.

SHWI27.1 Ai funzionari non è consentito iscrivere i propri cavalli in gare open e amateur di nessuno show dove prestano la loro opera, la regola si estende ai membri stretti delle loro famiglie, figli o parenti ed affini, conviventi. Il proprietario o affittuario del posto in cui si svolge lo show, non deve in alcun modo usare tale situazione per influenzare il risultato della manifestazione. Questo articolo non si applica alle gare youth ed agli shows definiti "alliance shows" dove sia compatibile con il regolamento del sodalizio.

SHWI27.2 Gli youth che svolgono mansioni di show officer non possono partecipare alle gare durante lo show al quale l'incarico si riferisce.

SHWI27.3 I compiti del funzionario dello show comprendono ma non si limitano a: **1)** Contattare o assumere i giudici. **2)** Accettare le iscrizioni e le quote d'iscrizione. **3)** Avere il proprio nome e/o numero di telefono pubblicato sul modulo di richiesta dello show quale membro

della direzione; sul Quarter Horse Journal o in qualsiasi pubblicazione o conto dello show quale persona da contattare. **4)** Dirigere lo show anche qualora non fosse elencato tra i membri della direzione nel modulo di richiesta dello show.

SHWI28. LO SHOW MANAGER dovrà:

SHWI28.1 Essere la persona incaricata dall'AQHA per lo show, ma non potrà contemporaneamente ricoprire la carica di show secretary o ring steward, o qualsiasi altro ruolo che possa interferire con le sue competenze di manager.

SHWI28.2 Avere almeno 18 anni.

SHWI28.3 Avere l'autorità di far rispettare tutti i regolamenti e potrà allontanare qualsiasi cavallo o cavaliere dallo show o concorso prima o durante la fase di giudizio.

SHWI28.4 Avere giurisdizione sulla preparazione e spedizione di tutti i moduli d'iscrizione, elenchi premi e cataloghi e far rispettare gli orari previsti su cataloghi, o comunque pubblicati, relativi ad arrivi e partenze.

SHWI28.5 Essere presente sul campo gare per tutta la durata dello show. Nel caso si presenti un'emergenza e lo show manager non sia in grado di espletare i suoi compiti, dev'essere nominato un manager in sostituzione. Lo show manager dovrà sottoporre all'attenzione dell'AQHA una giustificazione scritta per la sua assenza. Il sostituto show manager dovrà anch'egli essere presente in campo gare per tutto lo show e dovrà avere i requisiti richiesti dall'AQHA Official Handbook.

SHWI28.6 Compiere sempre ogni possibile sforzo per soddisfare le esigenze di benessere di cavalli, concorrenti, spettatori e funzionari e sarà responsabile per lo svolgimento di tutto lo show in condizioni di correttezza e lealtà sportiva.

SHWI28.7 Lo show manager sarà anche responsabile per la garanzia che il trattamento umano verso i cavalli sia applicato nell'area riservata alla manifestazione attraverso una adeguata vigilanza della zona dei box e dei campi prova, a tutte le ore durante l'intero show.

SHWI28.8 Restituire all'AQHA i resoconti sui danni fisici ai vitelli dove vengono svolte gare con il bestiame

SHWI28.9 Ricevere lamentele scritte o verbali dai concorrenti, trainers, proprietari, partecipanti allo show ed altri soci AQHA in ordine a casi di abuso, crudeltà e maltrattamenti nei confronti di animali sul campo gara o qualsiasi altra lamentela in ordine a episodi di violazione del regolamento. Dovrà inoltrare tali segnalazioni all'AQHA.

SHWI28.10 In seguito ad un rapporto o scoperta di trattamento disumano, investigare immediatamente sull'accaduto e far rapporto all'AQHA. Lo show manager dovrà adoprarsi in ogni modo al fine di ottenere la collaborazione di ogni giudice AQHA presente in campo gara o di personale autorizzato AQHA eventualmente disponibile. Ogni richiamo scritto o verbale fatto dallo show manager durante uno show per trattamento inumano deve essere riportato per iscritto all'AQHA. Qualora in seguito venisse segnalato un incidente all'AQHA e vi fosse l'informazione sicura che lo show manager vi avesse assistito senza riferire l'accaduto all'AQHA, il manager stesso rischierebbe la qualifica di show manager per gare future.

SHWI28.11 essere soggetto ad una revisione (della qualifica) e a una possibile multa di \$100 per ogni ora o parte di essa, che oltrepassi il limite di 15 ore previste per uno show di un giorno con un giudice

solo, che non dovrebbe oltrepassare 15 ore consecutive dall'inizio gara previsto fino alla conclusione del suddetto incluse tutte le pause. Gli shows di più giorni con un giudice solo, gli shows di più giorni con più giudici e gli shows di un giorno con più giudici, non dovrebbero superare 15 ore al giorno dal momento in cui un giudice inizia il suo lavoro a quando termina le sue classi.

SHWI28.I2 rendere disponibili i contatti dello show manager o di chi può essere contattato in casi di emergenza, es. professional horsemanship, show steward.

SHWI29. Lo show management può:

SHWI29.1 Espellere immediatamente le persone che sul terreno di gara si rendono colpevoli di condotta antisportiva e inoltrare rapporto scritto all'AQHA sull'accaduto.

SHWI29.2 Stabilire delle regole del campo gara relative al tempo concesso al concorrente prima dell'inizio della sua prestazione in base alla struttura e alle condizioni. Qualora queste regole fossero già fissate, lo show manager dovrà assicurarsi che vengano rispettate.

SHWI29.3 Stabilire se, nell'interesse di un produttore incremento dei numeri dello show approvato dall'AQHA, siano o meno necessarie delle gare eliminatorie, il numero di turni necessario ed il numero di cavalli in gara ad ogni turno. Se necessario, a causa di limitazioni temporali o della struttura, può ragionevolmente limitare il numero di partecipanti a condizione che venga fatto in modo leale ed uniforme mediante un procedimento che includa tutti i partecipanti qualificati in un'estrazione a sorte.

SHWI29.4 Permettere che il nome dell'esibitore e del cavallo vengano annunciati durante l'evento.

SHWI30. SHOW SECRETARY. Lo/la show secretary non può contemporaneamente (nello stesso show) ricoprire la carica di show manager o di ring steward ed è sua responsabilità:

SHWI30.1 Tenere e registrare accuratamente sia le iscrizioni che i risultati degli show, e verificare le tessere e i requisiti per l'iscrizione di cavalli e concorrenti.

SHWI30.2 Tenere in archivio i risultati delle gare per almeno un anno dallo show.

SHWI30.3 Essere responsabile delle quote d'iscrizione, spese di segreteria, ecc, e per ogni tassa incassata per le iscrizioni all'AQHA e all'AQHHA. I pagamenti ricevuti in contanti dovranno essere rimesse all'AQHA a mezzo vaglia o assegno.

SHWI30.4 Accertarsi che solo cavalli iscritti all'AQHA concorrano in gare approvate dall'AQHA. Il concorrente deve produrre il certificato d'iscrizione o, se accettato dallo show management, la fotocopia di entrambe le pagine del certificato.

SHWI30.5 Ispezionare il certificato d'iscrizione di ogni cavallo iscritto a gare approvate. Un comportamento contrario porterebbe alla cancellazione di approvazioni a show futuri.

SHWI30.6 Registrare le iscrizioni a nome del proprietario che risulta dal certificato del cavallo, i nomi completi e numeri di registrazione dei cavalli, con la specifica se si tratta di Appendix per l'ammissibilità ai punti AQHA.

SHWI31. RING STEWARD. Durante gli shows approvati, è richiesto un/una ring steward competente per ogni giudice. Il/la ring steward non

può contemporaneamente (durante lo stesso show) fungere anche da show manager o show secretary e dovrà:

SHW131.1 Indossare un abbigliamento western appropriato che includa pantaloni (pantaloni sportivi o formali, jeans, ecc.), camicie a manica lunga con colletto di varia foggia e stivali da cowboy. Il cappello western è facoltativo.

SHW131.2 Alleviare il giudice da inutili dettagli; riunire prontamente le classi, mantenere lo svolgimento del programma del giudice in orario, eliminare lunghi ritardi tra le classi e controllare il comportamento di cavalli e concorrenti in pista e arena.

SHW131.3 Avvertire il giudice quando tutti i cavalli sono presenti per ogni classe e fargli notare quali siano quelli assenti.

SHW131.4 Assicurarsi che nessuno monti più di un cavallo in classi di performance approvate tranne i casi previsti dall'art. SHW400

SHW131.5 Assistere il giudice, non consigliarlo ed evitare di commentare, o dar l'impressione di commentare, i cavalli o i concorrenti con il giudice.

SHW131.6 Non partecipare, o dar l'impressione di partecipare, ad alcuno dei giudizi.

SHW131.7 Quando non è attivamente impegnato nei suoi doveri, mettersi in posizione tale da non interferire con il giudizio e la veduta degli spettatori.

SHW131.8 Non permettere ai concorrenti di ammassarsi in campo gara e far sempre ogni sforzo per ridurre il rischio di incidenti al minimo.

SHW131.9 Essere incaricato/a dell'attività in pista o in arena. Dovrebbe agire da mediatore tra il giudice ed i concorrenti. Il giudice deve richiedere al ring steward di spostare o posizionare i cavalli dando istruzioni. Quando la pista o l'arena sono piccole, e le classi sono numerose, il ring steward deve sorvegliare la situazione e far in modo che i cavalli continuino a muoversi finché il giudice non sarà pronto per giudicarli. Ha l'autorità di chiedere ad un concorrente di spostare il proprio cavallo per la sicurezza di altri cavalli o spettatori.

SHW131.10 Avere l'autorità di far abbandonare l'arena a concorrenti con atteggiamenti non sportivi.

SHW131.11 Essere pratico con la procedura di selezione, quando le classi sono numerose ed il giudice richiede che il ring steward le allinei per la prima selezione, seconda, e così via finché il giudice non abbia definito la sua classe.

SHW131.12 Allineare quando possibile i vincitori delle classi, allo stesso modo in ogni classe, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.

SHW132. VETERINARIO. A discrezione dello show management, qualsiasi veterinario autorizzato può espletare la funzione di veterinario di servizio ad uno show. Se ci sono più di un veterinario, uno dovrebbe essere delegato all'incarico. I requisiti sanitari devono essere indicati nei cataloghi e sui moduli di iscrizione e lo show manager ed il veterinario dovranno farli rispettare.

SWH133. AQHA STEWARDS. Essere designato come AQHA Steward è un privilegio e non un diritto concesso dal Comitato Esecutivo in accordo con le procedure da esso formulate, a persone la cui esperienza in campo equino e il cui personale carattere meritino questo onore. La condotta di una persona che riveste il ruolo di Steward AQHA deve

essere esemplare, ed è soggetta a continui controlli da parte del Comitato Esecutivo, con una revisione automatica dopo tre anni dall'inizio dell'incarico. La nomina è revocabile da parte del Comitato Esecutivo in qualsiasi momento con o senza motivo e con o senza avviso o udienza formale.

SWHI34. Le responsabilità dell'AQHA Aeward includono:

SWHI34.1 Monitorare il terreno di gara per rilevare eventuali trattamenti inumani verso i cavalli e casi di condotta antisportiva.

SWHI34.2 Rispondere alle domande dei concorrenti riguardanti le regole.

SWHI34.3 Assistere i funzionari dello show nella corretta preparazione di ostacoli e percorsi di prova.

SWHI34.4 Indagare sulle lamentele riguardanti il riempimento delle classi.

SWHI34.5 Valutare eventuali condizioni di mancanza di sicurezza relative allo show, ad esempio camminamenti insufficienti nell'area di riscaldamento, e farle presenti allo show management per la risoluzione.

SWHI34.6 Emettere cartellini di avvertimento o removal cards dal terreno di gara come previsto in accordo con le regole e i regolamenti AQHA.

SWHI34.7 Compilare periodicamente un rapporto e una valutazione per l'AQHA.

SWHI34.8 Aderire al Codice di Comportamento Etico degli Stewards dell'AQHA.

SHW200. DATA EFFETTIVA E ABROGAZIONE. Questi regolamenti e regole sono in vigore dal 1° gennaio 2016. Le regole, come sono stampate nell' *AQHA Official Handbook* verranno applicate durante gli shows approvati dall'AQHA, l'AQHA World Championship Show, l'AQHA World Championship Select World Show, l'AQYHA World Championship Show, l'AQHA Versatility Ranch Horse World Championship Show, Level I (Novice) Championship Shows, e Regional Championship Shows.

SHW201. DISPOSIZIONI GENERALI.

SHW201.1 Regolamenti e regole aggiuntivi riguardanti gli AQHA World Championships Shows si trovano nei manuali specifici, e sono inoltre collocati in fondo a questo manuale o on line nel sito aqha.com.

SHW201.2 Qualsiasi pagamento deve essere fatto al momento dell'avvio di qualsiasi procedura e unicamente in US funds (moneta USA). Indirizzo postale: P.O. Box 200 Amarillo, Texas 79168. Per spedizioni a mezzo posta celere o corriere: 1600 Quarter Horse Drive, Amarillo, Texas 79104. Numero di telefono: 806-376-4811.

SHW201.3 Con il pagamento della tessera associativa all'AQHA, una persona si rende consapevole che l'adesione all'AQHA è volontaria e accetta tutti i termini e le condizioni contenuti in questo manuale.

SHW201.4 Un modulo di richiesta associativa deve essere appropriatamente compilato in tutte le sue parti e firmato come richiesto.

SHW201.5 I membri AQHA o AYQHA possono essere soggetti ad azioni disciplinari, essere sospesi, multati, e/o espulsi dall'AQHA e/o dall'AYQHA, e i non membri possono vedersi negati i privilegi in conseguenza a violazioni, o azioni fraudolente che comportino VIOLAZIONI del presente manuale.

SHW201.6 I concorrenti sono tenuti ad attenersi a tutte le regole relative alle classi dal momento in cui fanno il loro ingresso in campo gara, al momento in cui escono.

SHW202. AQHA SHOWS. offrono una varietà di classi (English, Halter, Western) e di livelli di competizione che includono Rookie, Level I, Level 2 o Level 3. Vedi: TIPOLOGIE DI SHOW.

SHW205. BENESSERE DEGLI ANIMALI

(ANIMAL WELFARE). Ogni American Quarter Horse dovrà sempre essere trattato in modo umano, con dignità, rispetto e compassione. Questa proibizione contro il trattamento inumano deve essere rispettata da tutti i membri e non membri dell'AQHA.

SHW205.1 I membri dell'AQHA devono essere ritenuti responsabili per le azioni dei loro trainers, agenti, rappresentanti e/o dipendenti. In seguito alla violazione di questa regola, una persona può essere soggetta ad azioni disciplinari, sospesa, multata, privata dei privilegi AQHA, squalificata, espulsa dal terreno di gara e/o espulsa dall'AQHA.

SHW205.2 Lo standard in base al quale un comportamento o un trattamento verrà misurato, è quello secondo il quale una persona ragionevole, informata e che possieda esperienza su come trattare un cavallo in maniera accettabile, che conosca le procedure di addestramento, gara, e standards veterinari, può essere considerata crudele, abusiva o inumana.

SHW205.3 Fare riferimento alla parte VIOLATIONS (Violazioni) di questo manuale per le regole globali sul benessere degli animali (animal welfare).

SHW 210. ESONERO DI RESPONSABILITÀ DA PARTE DELL'AQHA IN ORDINE ALLA SICUREZZA DEI PARTECIPANTI AD UNO SHOW:

SHW210.1 La Direzione dello show è responsabile per le condizioni delle strutture destinate allo show, inclusi l'arena e le aree destinate all'allenamento; il comportamento e la competenza degli addetti allo show, ed altri rappresentanti, esecuzione delle attività relative allo show e gare; e tutti gli altri aspetti di questo show.

SHW210.2 L'AQHA non assume od accetta doveri o responsabilità per la sicurezza allo show dei partecipanti o di ogni parte terza, per i cavalli o loro proprietari.

SHW210.3 Quale condizione espressa del privilegio di partecipare ad uno show o gara approvati dall'AQHA, ogni proprietario di un American Quarter Horse, espositore, addestratore, partecipante, assume il rischio relativo alla partecipazione ed esime l'AQHA, i suoi incaricati, direttori, rappresentanti ed impiegati da ogni responsabilità per lesioni personali e danni alla proprietà, comunque sorgenti in seguito alla partecipazione ad una gara gestita dallo show o alla frequentazione dell'area destinata allo show.

SHW210.4 Senza voler presupporre il dovere di controllare eventuali handicaps dei concorrenti, qualora la condizione di disabilità fisica o mentale di un concorrente venisse all'attenzione dell'AQHA, al concorrente interessato potrebbe esser temporaneamente negato il privilegio di partecipare a gare approvate dall'AQHA fino a che egli fornirà informazioni sufficienti a determinare la sua idoneità fisica o mentale a partecipare alle gare senza mettere a repentaglio la salute e sicurezza sua e/o di altri concorrenti della classe nella quale desidera partecipare. L'AQHA a sua esclusiva discrezione può autorizzare l'uso di particolari attrezzature atte ad incrementare l'abilità fisica al fine di poter gareggiare in sicurezza in manifestazioni approvate dall'AQHA.

SHW215. AMMISSIONE ALLA PARTECIPAZIONE. Tutte le classi approvate dall'AQHA devono essere aperte a qualsiasi American Quarter Horse che risponda ai requisiti di età, proprietà, e ammissibilità. Le uniche tessere associative obbligatorie sono quelle AQHA e/o AYQHA per le gare youth.

SHW215.1 Ogni persona che gareggi in una classe approvata AQHA deve essere in possesso o di una tessera individuale in corso di validità AYQHA o AQHA, oppure di una tessera AQHA con i privilegi amateur, registrata unicamente a nome suo, o deve compilare e pagare una richiesta di associazione allo show, la quale verrà inviata all'AQHA assieme al resoconto. Il concorrente deve compilare accuratamente i moduli di iscrizione ed assumersi la responsabilità di eventuali errori.

SHW215.2 Lo show management deve ispezionare la tessera di iscrizione (o una fotocopia) ad ogni show dove il concorrente è iscritto. Se il concorrente è membro ma non è in grado di mostrare la tessera (o una fotocopia) allo show, deve essere compilata una richiesta di sostituzione e pagata una nuova tessera allo show prima dell'accettazione dell'iscrizione. Questa tassa non è rimborsabile.

SHW215.2.1 Al fine di permettere allo show management di qualificarsi per sovvenzioni dallo stato, regione o provincia nel quale si terrà una certa manifestazione approvata dall'AQHA per la cui qualifica sia essenziale anche l'ammissione di non-soci che siano diversamente qualificati, il non-socio potrà essere ammesso a partecipare in divisione open e youth a fronte del pagamento di una tassa di non-membro equivalente alla tassa di membro come specificato nell'art. 102. Il pagamento di questa tassa permetterà al non-socio di partecipare a quella data manifestazione o show ed include il completo circuito gare. Con l'iscrizione il non-socio s'impegna ad rispettare tutte le norme AQHA. Dopo l'incasso, tutte le tasse di cui al presente paragrafo dovranno essere rimesse dalla direzione dello show all'AQHA.

SHW215.3 Ogni socio, proprietario di cavalli, o altra persona coinvolta in manifestazioni approvate dall'AQHA ha la responsabilità di verificare l'idoneità della persona che esibisce il suo cavallo, prima di tale esibizione, contattando l'AQHA in relazione al corrente elenco di persone sospese o soggette a provvedimento disciplinare.

SHW215.4 Qualsiasi stallone, femmina o castrone di un anno o più vecchio, deve essere in possesso di un regolare certificato di registrazione AQHA per poter gareggiare in una classe di morfologia approvata AQHA.

SHW215.5 Solo stalloni, femmine, sterili, femmine non adibite a riproduzione o castroni di 2 anni o più vecchi che siano in possesso di un certificato di registrazione AQHA, possono competere in gare di performance o contests approvati.

SHW215.6 Un cavallo di 2 anni non può essere presentato in una gara di performance prima del 1° luglio del suo secondo anno di nascita, ad eccezione dei puledri di un anno che possono competere ed acquisire punti nelle prove di showmanship at halter.

SHW215.7 I geldings che risultano ancora registrati come stalloni al momento del ricevimento dei risultati dello show, verranno squalificati.

SHW215.8 I weanlings (puledri nati nell'anno) possono essere esibiti senza il certificato di registrazione, ma devono essere presentati come senza nome; devono possedere i requisiti per la registrazione AQHA.

Sia prima che dopo la presentazione di un registration application, l'AQHA dovrebbe stabilire se il weanling non è registrabile o se lo è soddisfando determinate condizioni richieste; se non è ritenuto registrabile non potrà essere più presentato in gara, se la sua registrazione è sottoposta a condizioni, non potrà essere presentato fino a quando le suddette non verranno soddisfatte.

SHW215.9 Gli stalloni non possono essere presentati in classi Rookie, Level I amateur o Level I o youth, o in qualsiasi classe youth, fanno eccezione solo gli youth dai 14 in su residenti in Messico, America del Sud o America Centrale, che possono esibirli in classi youth che si svolgano nei suddetti Paesi.

SHW220. REQUISITI PER LA PROPRIETÀ DEI CAVALLI NELLE CLASSI YOUTH E AMATEUR.

In aggiunta ai requisiti di AMMISSIBILITÀ PER LA PARTECIPAZIONE A GARE AMATEUR e/o YOUTH, a meno che non diversamente stabilito in base a regolamenti e regole AQHA, qualsiasi cavallo presentato in una divisione youth o amateur deve essere unicamente di proprietà del concorrente o dei suoi parenti prossimi.

SHW220.1 PARENTELA PROSSIMA. Include: coniuge, figlio/a, figliastro/a, genitori, nonni e loro figliastri, nonni adottivi, patrigno e matrigna; fratelli; fratelli germani, consanguinei, uterini ed adottivi; genitori del coniuge e genitori adottivi del coniuge; coniugi dei fratelli germani, consanguinei, uterini ed adottivi; curatore e tutore. Persone la cui relazione sia legalmente riconosciuta come convivenza domestica o unione civile secondo le leggi giurisdizionali, nel cui caso viene considerata come parentela prossima. Entità legali separate, come una corporazione familiare, trust o partnership, sono inoltre riconosciute come proprietarie di cavalli di un concorrente amateur, a condizione che tutti i proprietari e beneficiari legalmente ed equamente facenti parti di queste entità legali, siano persone specificamente autorizzate da questa regola.

SHW220.2 Con il termine "proprietà" s'intende quella acquisita mediante i legali metodi d'acquisto dei beni mobili compreso l'acquisto del titolo in buona fede in considerazione del reale valore di mercato del cavallo. Ad esempio, il pagamento di \$5 non giustifica l'acquisto di un cavallo di livello di campionato mondiale e non soddisfa il criterio di "proprietà" richiesto per la partecipazione in divisioni AQHA amateur o youth. Tale proprietà deve essere dimostrata a mezzo di iscrizioni AQHA e il certificato di iscrizione di tale cavallo deve riportare tale persona quale proprietario a mezzo di corretta annotazione fatta dall'AQHA al momento in cui il cavallo viene iscritto a qualsiasi attività youth, show o gara.

SHW225. REQUISITI PER IL TESSERAMENTO AMATEUR.

La richiesta di ammissione quale socio amateur deve essere veritiera e corretta in ogni dettaglio. Una falsa dichiarazione può essere motivo per un'azione disciplinare a norma del regolamento di procedura disciplinare AQHA (VIOLAZIONI), che comprende sospensione, sanzioni pecuniarie, e/o espulsione dall'associazione. In aggiunta ai requisiti per il tesseramento, si applicano le seguenti regole. Un amateur:

SHW225.1 Deve avere compiuto 19 anni il 1° gennaio o prima del 1° gennaio dell'anno per cui chiede l'ammissione e non ha più i requisiti per concorrere in gare youth.

SHW225.2 Può partecipare in classi select dal giorno in cui compie 50 anni.

SHW225.3 per i 3 anni dalla data dell'ultimo episodio che ha reso la persona non idonea (allo status di amateur) prima dell'application per la tessera un amateur non può:

SHW225.3.1 Aver esibito, giudicato, addestrato o assistito nell'addestramento di un cavallo (che sia o meno un American Quarter Horse registrato) dietro compenso, monetario o in diverso modo, direttamente o indirettamente. Il pagamento delle tasse di iscrizione alle gare e/o le spese da parte di chiunque altro che non sia l'amateur stesso, un membro diretto della famiglia come sopra specificato, o un amateur collegiate team e/o national sponsored team (solamente dimostrazioni di team, esibizioni o competizioni internazionali) verranno considerati come compenso.

SHW225.3.2 Aver istruito un'altra persona in monta, attacchi, addestramento o esibizione di un cavallo (che sia o meno un American Quarter Horse registrato) dietro compenso diretto o indiretto.

SHW225.3.3 Aver esibito, addestrato o assistito nell'addestramento di un cavallo (che sia o meno un American Quarter Horse registrato) per cui un parente prossimo accetti compenso diretto o indiretto in denaro o sotto altre forme.

SHW225.3.4 Avere credenziali di giudice equestre, sia per AQHA che per altra organizzazione equestre.

SHW225.3.5 Essere stato membro dell'American Quarter Horse Association of Professional Horsemen: o

SHW225.3.6 essere stato membro di una delle seguenti Associazioni: Professional Rodeo Cowboys Association, Women's Professional Rodeo Association (solo Barrel Racing), International Professional Rodeo Association, o essersi classificati dalla settima posizione in su nel Ranch Sorting National Championship o UST-PA National Championship (le classifiche sono valide dal 1 agosto o quando vengono ufficialmente comunicate dalle rispettive associazioni) per quelle manifestazioni o gare che sono le stesse nelle quali la persona compete o desidera competere in una divisione AQHA Amateur. Ad esempio, una persona che compete in gare roping PRCA, non può competere in amateur calf roping, dally team roping (heading o heeling) ma può competere in ogni altra gara AQHA Amateur; il detentore di un permesso non viene parificato a chi è accreditato come membro in una organizzazione professionale e può partecipare a qualsiasi classe amateur AQHA.

SHW225.4 Non fanno parte delle regole SHW225.3.3-4 sopra, le certificazioni di istruttore di ippoterapia rilasciate dalla Professional Association of Therapeutic Horsemanship (PATH) o altre organizzazioni simili riconosciute dall'AQHA che non pregiudicano i requisiti per la qualifica di amateur.

L'AQHA conserverà un elenco di queste organizzazioni. Per avere i requisiti di AQHA amateur, questo tipo di istruttore può insegnare solo ad allievi iscritti a queste organizzazioni riconosciute o ai quali un medico abilitato abbia prescritto questo tipo di riabilitazione. Ogni concorrente amateur richiedente l'esenzione di cui sopra dovrà chiederne personalmente una certificazione al Dipartimento AQHA Amateur prima di ogni competizione.

SHW225.5 Non è soggetta alla regola SHW225.3.4 una persona di 65 anni e oltre in possesso di credenziali di giudice AQHA o di altra organizzazione equestre, che non ha giudicato nei 12 mesi antecedenti, la quale può richiedere la tessera amateur, ammesso che ne abbia i requisiti e che rinuncia alle sue credenziali di giudice.

SHW225.6 Non è soggetta alla regola SHW225.3.5 una persona di 65 anni e oltre, membro dell'American Quarter Horse Association of Professional Horsemen, la quale può richiedere la tessera amateur, ammesso che ne abbia i requisiti e che rinuncia alla sua tessera di Professional Horsemen.

SHW225.7 Quale condizione per l'associazione amateur, il richiedente, e/o il familiare al quale effettivamente appartiene il cavallo con il quale l'amateur intende partecipare, si rende disponibile a fornire con sollecitudine, ove richiesto la documentazione od altra prova come richiesta dall'AQHA, a dimostrazione dell'esclusiva proprietà economica del/i cavallo/i che l'amateur intende utilizzare in classi open od amateur e di altri criteri come sopra esposti. La mancanza di fornire prontamente tale documentazione, in seguito a richiesta di AQHA, può essere causa di immediata perdita dello status di socio amateur e possibile motivo di azione disciplinare del Comitato Esecutivo in applicazione della procedura disciplinare relativa alla mancanza di risposta alla richiesta di informazioni.

SHW227. Per essere idoneo, o essere riammesso, allo status di socio amateur, devono trascorrere tre anni dalla data dell'ultimo fatto che ha reso l'individuo inidoneo. La violazione delle norme AQHA relative all'obbligo di dichiarazioni veritiere nel contesto di richiesta di status di amateur, può essere causa di sanzione più severa di tale periodo di attesa.

SHW228. Se un proprietario registrato (1) affitta un cavallo al solo scopo riproduttivo (2) ha il diritto di esclusiva per competere con il cavallo, il proprietario registrato può esibire il cavallo nelle classi open o amateur AQHA.

SHW229. In seguito a revoca dello status di socio amateur a causa di inidoneità, tutti i punti amateur realizzati dal momento della violazione delle norme sull'idoneità, saranno revocati.

SHW230. PERMESSI AMATEUR. I detentori di tessera amateur possono montare cavalli di proprietà di terzi che non facciano parte dell'immediata parentela in ogni gara di performance per la quale abbaino ottenuto l'esonero dall'AQHA, senza penalità, a condizione che il socio amateur sostenga le spese relative alle tasse di iscrizione gare ed ogni altra spesa collegata allo show. In seguito a richiesta scritta al Dipartimento Amateur ed in seguito all'autorizzazione da questo ottenuta, un socio amateur avrà il permesso di esibire in classi open e, ad un massimo di due shows approvati AQHA, un cavallo non di sua proprietà Il socio amateur richiedente l'esonero deve comunicare al Dipartimento Amateur i nomi e le date esatte dei due show, il nome e numero di iscrizione AQHA che intende esibire.

SHW230.1 Sarà concessa una sola autorizzazione per quel cavallo e non saranno assegnati punti AQHA.

SHW230.2 La direzione dello show non dovrà permettere ad alcun amateur di esibire un cavallo non di proprietà nella divisione open salvo che il partecipante sia in possesso dell'autorizzazione al momento dell'iscrizione. La mancanza dell'ottenimento di tale autorizzazione prima dello show può essere causa della revoca della qualifica di amateur e/o di altre sanzioni.

SHW235. REQUISITI PER IL TESSERAMENTO YOUTH.

Quale condizione di concessione dello status di socio youth, il richiedente e/o il familiare al quale il cavallo con cui lo youth intende partecipare effettivamente appartiene, consente a fornire, in seguito a richiesta, tale documentazione od altra prova richiesta da AQHA a dimostrazione dell'esclusiva proprietà economica del/i cavallo/i esibiti dallo youth in manifestazioni youth e degli altri criteri sopra esposti. La mancanza di fornire prontamente tale documentazione, in seguito a richiesta di AQHA, può essere causa di immediata perdita dello status di socio youth e possibile motivo di azione disciplinare del Comitato Esecutivo in applicazione della procedura disciplinare relativa alla mancanza di risposta alla richiesta di informazioni.

SHW236. Nonostante a uno youth sia permesso montare un cavallo non di proprietà in una divisione open, così facendo potrebbe violare i requisiti per la qualifica di AMATEUR.

SHW240. AMATEUR E YOUTH CHE GAREGGIANO CON CAVALLI IN AFFITTO. Amateur e youth possono gareggiare con cavalli in affitto seguendo le seguenti regole:

SHW240.1 Prima che l'affittuario (amateur o youth) gareggi con il cavallo affittato, l'AQHA deve aver ricevuto e registrato la richiesta di affitto a scopo gare.

SHW240.2 L'affittuario deve essere responsabile delle spese relative alla cura del cavallo: pensione, nutrimento, ferrature e spese veterinarie di routine.

SHW240.3 Nel periodo di durata di affitto a scopo gare, solo l'affittuario e i suoi PARENTI PROSSIMI possono gareggiare con il cavallo. Anche il trainer dell'affittuario può gareggiare con il cavallo durante il periodo dell'affitto, ma solo nelle divisioni open. Durante il periodo dell'affitto il cavallo può essere esibito anche da altri concorrenti in possesso dei requisiti nelle sole divisioni open.

SHW240.4 La durata dell'affitto deve essere minimo di un anno, e il contratto fatto ad una singola persona. Se per qualsiasi ragione il contratto viene chiuso prima dello scadere dell'anno, il cavallo può essere presentato solo nelle divisioni open, classi Level e/o Rookie fino allo scadere dell'anno a partire dalla data originaria del contratto di affitto; ad eccezione da quanto previsto dall'International Lease, per le World Championship Show rules.

SHW240.5 Verrà riconosciuto un solo permesso di affitto alla volta a cavallo.

SHW240.6 un affitto a scopo gare di un cavallo, non autorizza l'affittuario o un suo agente a firmare certificati di monta, dichiarazioni di monta, passaggi di proprietà o richieste di registrazione per quel cavallo.

SHW240.7 Durante il periodo di affitto a scopo gare, non verranno registrati successivi passaggi di proprietà del cavallo fino allo scadere del contratto di affitto.

SHW240.8 Se durante l'affitto un affittuario qualifica il cavallo per l'AQHA World Show e intende presentarlo, un contratto di affitto deve essere in corso di validità e registrato all'AQHA nel momento in cui (a) l'affittuario iscrive il cavallo al World Show e (b) presenta il cavallo al World Show. Secondo la regola SHW240.4 se un contratto di affitto dovesse scadere prima dei due momenti sopra elencati, sarà richiesto un nuovo contratto.

SHW245. REQUISITI DI AMMISSIBILITÀ PER IL LEVEL I –

Ogni persona che gareggia in una classe Level I amateur o Level I youth deve essere in possesso di una tessera amateur o youth.

SHW245.1 I limiti di punti per l'ammissibilità al Level I verranno stabiliti ogni anno per ciascuna classe. I limiti di punti per una classe sono basati sulla media cumulativa di tutti i concorrenti, per classe, durante i tre anni di calendario consecutivi precedenti. Le medie dei punti per l'ammissibilità al Level I e le percentuali, per classe, si possono trovare in www.aqha.com/leveling.

SHW245.2 I punti relativi al Level I non sono registrati nei record di gare del cavallo, ma solo in quelli del cavaliere.

SHW245.3 quando si determina l'ammissibilità per un livello in una particolare classe, una persona non deve avere superato il limite descritto nella regola SHW245.1 per quella particolare classe. Inoltre, al momento della richiesta per il Level I una persona non deve:

SHW245.3.1 avere conseguito un superior award in una particolare classe di qualsiasi organizzazione o associazione equestre con più di 7.500 membri (inclusa l'AQHA).

SHW245.3.2 essersi piazzata nei top 10 ad un AQHA World Championship Show in una particolare classe

SHW245.3.3 aver vinto un titolo di campione mondiale, un reserve mondiale, un titolo di campione nazionale o un reserve nazionale, in una particolare classe (escluse le classi Level I) di una qualsiasi organizzazione o associazione equestre con più di 7.500 membri (inclusa l'AQHA).

SHW245.3.4 aver vinto un titolo di campione internazionale o di reserve in quella particolare classe ai Campionati Europei o ai Campionati Tedeschi sia che le classi dove ha gareggiato fossero o meno approvate dall'AQHA

SHW245.3.5 Aver vinto un totale di \$5000 in soldi e premi con qualsiasi organizzazione o associazione equestre. Se un concorrente vince una classe del Campionato Level I, non è più un avente diritto a competere in quella classe in qualsiasi futuro Campionato Level I; tuttavia, se un concorrente ha i requisiti per il Level I può continuare a gareggiare in quella classe nelle gare Level I. Se un concorrente non ha raggiunto nessuno dei riconoscimenti sopra elencati, ma ha ottenuto punti fuori dal Level I, il concorrente può ritornare a gareggiare in quella specifica classe se non ha conseguito nessun punto in quella classe per 10 anni consecutivi e deve essere in possesso dei requisiti secondo la regola SHW245.3.

SHW245.4 Una volta che ad un concorrente è stato assegnato un livello per l'anno di gare, sarà ammesso a gareggiare in quel livello per tutto l'anno.

SHW245.5 Qualsiasi persona che sia stata giudice accreditato di cavalli o che abbia addestrato professionalmente, non avrà titolo a partecipare a gare di Level I.

SHW245.6. I Punti conseguiti nel Level I non possono essere usati per nessun premio amateur o youth o per qualsiasi qualificazione al world show.

SHW245.7 I facenti richiesta sono responsabili della verifica dell'ammissibilità per ogni classe/livello riguardante i punti conseguiti in halter e performance. I facenti richiesta devono contattare l'AQHA riguardo i

punti di halter e performance che sono stati comunicati all'AQHA e registrati nei records AQHA.

SHW245.8 I concorrenti del Level I possono partecipare nelle relative classi con un cavallo non di proprietà solo a show approvati dall'AQHA senza l'uso di permessi. Il proprietario registrato si riserva la possibilità di gareggiare con lo stesso cavallo in qualsiasi altra classe che non sia quella del concorrente Level I. Questa opzione non è disponibile per concorrenti presenti nelle Top 10 dei circuiti degli show. I top 10 possono essere trovati nel sito aqha.com e verranno determinati sulla base del numero degli entries dell'anno precedente. Per i top 10 shows (ammesso che lo show accetti permessi), un Level I amateur o Level I youth può richiedere fino a 10 permessi che gli concedano di gareggiare con un permesso per show con un cavallo non di proprietà solo nelle classi di Level I. I punti conseguiti nel Level I, che si usino o meno i permessi, verranno conteggiati per l'ammissibilità al Level I. Le richieste per i permessi dovranno essere indirizzate all'AQHA competition department su appositi moduli forniti dall'AQHA, o una richiesta può essere compilata ad uno show approvato dall'AQHA, ed essere accettata a esclusiva discrezione dell'AQHA, secondo quanto da essa stabilito. Il concorrente deve avere una tessera amateur o youth valida per partecipare. Tutte le regole del Level I si applicheranno che si usino o meno i permessi.

SHW245.9 Uno youth che vuole gareggiare solo nelle classi Level I con un cavallo intestato o affittato da un college o da una università, dovrà avere i seguenti requisiti:

SHW245.9.1 La persona deve essere membro corrente AQHYA o membro amateur AQHA, prima dello show approvato AQHA nel quale desidera gareggiare;

SHW245.9.2 La persona deve richiedere un modulo di richiesta all'AQHA per essere ammessa a partecipare a questo programma. La richiesta deve essere sottoposta e approvata prima della partecipazione nello show approvato dall'AQHA. Verrà inviata una lettera di accettazione o diniego della richiesta. Se la richiesta viene accettata la lettera di conferma deve essere esibita allo/a show secretary al momento dell'iscrizione.

SHW245.9.3 Alla richiesta devono essere allegati: verifica che la persona è iscritta a 12 ore di credito per semestre, firma del coach del team equestre del college o dell'università, o dell'istruttore del programma equestre, elenco dei cavalli di proprietà o affitto del college o dell'università coi quali la persona gareggerà, e fotocopia dell'identificativo dello studente.

SHW245.9.4 Ai fini dell'AQHA il semestre primaverile sarà dal 1° gennaio al 30 giugno dell'anno corrente, e il semestre autunnale dal 1 luglio al 31 dicembre dell'anno corrente.

SHW246. Se un concorrente vince una classe del Campionato Level I, non è più un avente diritto a competere in quella classe in qualsiasi futuro Campionato Level I; tuttavia, se un concorrente ha i requisiti per il Level I può continuare a gareggiare in quella classe nelle gare Level I.

SHW246.1 Se un concorrente non ha raggiunto nessuno dei riconoscimenti sopra elencati (SHW245), ma ha ottenuto punti fuori dal Level I, il concorrente può ritornare a gareggiare in quella specifica classe se non ha conseguito nessun punto in quella classe per 10 anni consecutivi e deve essere in possesso dei requisiti secondo la regola SHW245.3.

SHW250. LIVELLI – DIVISIONI YOUTH, AMATEUR, OPEN.

Le classi youth e amateur saranno basate sugli show records dei concorrenti. Le classi open, con l'eccezione di classi di halter e di lavoro con i vitelli, saranno basate sui records dei cavalli. I livelli delle classi open di halter e di lavoro con i vitelli verranno stabiliti in base ai records dei concorrenti. L'ammissibilità alle classi rookie per il cavallo e per il cavaliere si basa sui punti acquisiti in carriera per classe. L'ammissibilità alla open Level I si basa sui punti e sui soldi acquisiti in carriera per classe. L'ammissibilità del cavallo e del cavaliere, per tutti gli altri livelli, viene calcolata su un periodo cumulativo di 3 anni che va dal 1 novembre fino al 31 ottobre, per determinare l'ammissibilità al/ai livelli dell'anno di gare successivo.

SHW250.1 Le classi basate sulle prestazioni del concorrente sono solo quelle nelle divisioni **1) amateur 2) youth 3) open** di halter e gare con vitelli.

SHW250.2 Le classi basate sulle prestazioni del cavallo sono quelle delle divisioni open, escluse quelle di halter e lavoro coi vitelli.

SHW250.3 I concorrenti devono stabilire in quale livello iscriversi. Se nessun livello verrà specificato, il concorrente verrà automaticamente inserito nel Level 3.

SHW251. AMMISSIBILITÀ AD UN LIVELLO. L'ammissibilità ad un livello diverrà effettiva dal 1° gennaio di ogni anno, e un concorrente o un cavallo resteranno ammissibili per quel livello per tutto l'anno di calendario, indipendentemente dal numero di punti acquisiti durante lo stesso.

SHW251.1 Durante l'anno, cavalli e concorrenti possono gareggiare ad un livello superiore di quello a cui appartengono, ma non ad uno inferiore.

SHW251.2 Un cavallo che supera i punti del Level I può continuare a gareggiare nel Level I per il resto dell'anno. Allo scadere dell'anno però non potrà mai ritornare a gareggiare nel Level I

SHW251.3 Cavalli e cavalieri possono ritornare al Level 2 in base ai punti acquisiti durante il periodo di calcolo negli anni futuri, a causa della mancanza di punti ottenuti nei precedenti 3 anni. Tuttavia le seguenti circostanze impediscono il ritorno:

SHW251.4 I cavalli che si piazzano nei top 10 delle classi Level 3 all'open Worlds Show non sono più ammessi in quella classe Level I a partire dall'anno successivo.

SHW251.5 I concorrenti che si piazzano nei top 10 delle classi Level I al Built for Tough AQHYA, Open/Amateur o Adequan Select World Show, non sono più ammessi al Level I, a partire dall'anno successivo e non possono mai essere ammessi al Level I per quella classe.

SHW251.6 I concorrenti che si piazzano nei top two nelle classi Level 3 del Built for Tough AQHYA, Open/Amateur o Adequan Select World Show, non sono più ammessi al Level 2 per i seguenti 3 anni in quella classe all'interno della divisione, indipendentemente dai punti acquisiti negli ultimi 3 anni.

SHW251.7 I concorrenti Level 3 che si piazzano nei top 10 in classi di halter o di lavoro coi vitelli all'Open World Show, non saranno più ammessi al Level I in quella classe a far tempo dall'anno successivo, e non saranno mai ammessi al Level I per quella classe.

SHW251.8 I cavalli che si piazzano nei top 2 delle classi Level 3 all'Open World Show, non saranno più ammessi al Level 2 in quella classe per i 3 anni seguenti, indipendentemente dai punti ottenuti negli ultimi 3 anni.

SHW251.9 I cavalli nel loro primo anno di gare senior saranno automaticamente ammissibili al Level 2, a meno che un cavallo si piazzino nei top 2 in una classe Level 3 dell'Open World Show. In questa circostanza, il cavallo non è ammesso al Level 2 per i 3 anni seguenti in quella classe, indipendentemente dai punti conseguiti negli ultimi 3 anni.

SHW252. ROOKIE LEVEL. L'ammissibilità di un rookie è basata sui riconoscimenti ottenuti in carriera dal concorrente e dal cavallo.

SHW252.1 Per essere ammesso a gareggiare in una classe di Livello Rookie, quel cavallo o quel concorrente devono aver conseguito meno di 10 punti in carriera in quella classe in qualsiasi divisione: open, amateur, o youth. Questa regola non si applica a cavalli che hanno conseguito 10 o più punti in classi over fence. Il cavallo non deve aver vinto \$1000 o più di \$1000 in qualsiasi organizzazione o associazione equestre per classe. Il concorrente non deve aver vinto \$5000 o più di \$5000 in qualsiasi organizzazione o associazione equestre per classe. La precisione nella verifica di ammissibilità è responsabilità del concorrente. L'ammissibilità va dal 1° gennaio al 31 dicembre.

SHW252.2 In deroga ai requisiti di proprietà del cavallo associati alla partecipazione alle classi youth e amateur, la proprietà del cavallo non è richiesta per partecipare alle classi di Rookie Level. Più di un concorrente, incluso il proprietario registrato, può gareggiare con lo stesso cavallo in qualsiasi classe di uno show (fatto salvo che vi siano i requisiti di ammissibilità), ma non nella stessa/e classe/i di Rookie Level di quello specifico show.

SHW252.3 Le classi di performance Rookie Level youth e amateur si possono svolgere a se stanti o assieme alle relative classi di Level I. Le classi delle divisioni open di performance Rookie Level possono essere svolte a se stanti o assieme con le corrispondenti classi AQHA Level I. Se un concorrente ha i requisiti per gareggiare sia in una classe Rookie che nella corrispondente classe Level I, può iscriversi ad entrambe.

SHW252.4 Le classi di halter Rookie Level devono essere all-aged e devono svolgersi separatamente. Le classi di halter Rookie non prevedono il riconoscimento per grand e reserve champion.

SHW255. CONDOTTA DEI CONCORRENTI.

SHW255.1 Per inoltrare una formale lamentela verso un concorrente approvato dall'AQHA, la suddetta deve essere scritta, firmata dalla persona che la inoltra, contenere i fatti specifici che hanno sollevato la lamentela, e deve essere ricevuta dall'AQHA entro un lasso ragionevole di tempo dall'accaduto. Inoltrando questa lamentela, l'interessato/a accetta di presenziare ad una eventuale udienza, fissata dall'AQHA in relazione all'argomento della lamentela, o negli uffici dell'AQHA ad Amarillo, Texas, o secondo le direttive del Vice Presidente Esecutivo.

SHW255.2 I concorrenti non possono contattare o cercare di contattare un giudice, in merito al suo compito di giudizio di qualsiasi cavallo di quello show. Inoltre i concorrenti non possono avvicinare il giudice per qualsiasi ragione prima del termine del suo lavoro, se non in presenza del/della ring steward.

SHW255.3 Nessun concorrente potrà intrattenersi o socializzare con un giudice sia il giorno prima che il giorno dello show.

SHW255.4 Un giudice AQHA dovrà essere trattato con cortesia, collaborazione e rispetto. Nessuna persona, concorrente, proprietario o chiunque altro, potrà mancare di rispetto o avere comportamenti riprovevoli nei confronti dei giudici, né nel corso né successivamente alle loro funzioni, indipendentemente che questo avvenga durante eventi o show approvati, o dentro o fuori dal terreno dello show.

SHW 260. PUNTI. I punti verranno assegnati a cavalli qualificati di 2 anni e oltre iscritti e partecipanti a gare approvate dall'AQHA e manifestazioni di performance; ed a yearlings iscritti e partecipanti in gare di morfologia a loro riservate e gare di showmanship, come da schema di punteggi della pagina seguente.

SHW260.1 Per poter assegnare i punti come da schema, tutte le classi dovranno raggiungere un numero minimo di partecipanti.

SHW260.2 In ogni classe di performance il punteggio sarà assegnato in rapporto al numero totale di cavalli iscritti e giudicati in quella classe indipendentemente dal fatto che vi sia stata una eliminatoria. Se ad esempio si sono iscritti ed hanno partecipato 45 cavalli in un'eliminatória, il punteggio si baserà sulla partecipazione di 45 partecipanti anche se è stata restituita la tassa d'iscrizione a quei cavalli che sono stati eliminati non avendo passato il turno.

SHW260.3 Non verranno assegnati punti in classi con meno di 3 partecipanti le quali verranno però comunque giudicate.

SHW260.4 I punti conseguiti in classi youth e amateur saranno considerati tali e non potranno essere utilizzati per alcun altro premio, titolo, registrazione o riconoscimento AQHA.

SHW260.5 I punti conseguiti nelle classi rookie o Level 1, non vengono conteggiati per la qualificazione al World Show o per la suddivisione dei pagamenti dell'Incentive Found.

SHW260.6 I punti conseguiti nelle classi Level 2 e 3 Amateur, Youth e Open verranno conteggiati per la qualificazione al World Show.

SHW260.7 I punti conseguiti nelle classi Level 2 e 3 Amateur e Open saranno validi per la suddivisione del pagamento dell'Incentive Found.

SHW260.8 I punti nelle divisioni youth e amateurs sono considerati sulla base di un cavallo- un amateur o uno youth e saranno utilizzabili per il raggiungimento di qualsiasi premio fintanto che saranno rispettati i requisiti di proprietà richiesti. Nel caso che il cavallo fosse venduto tutti i punti del vecchio binomio cavallo-cavaliere andranno persi ed il nuovo proprietario dovrà iniziare da zero salvo il caso in cui un cavallo venga riacquistato o comunque tornasse di proprietà del venditore nel qual caso i punti precedentemente acquisiti tornerebbero ad essere validi, ad eccezione che per la qualificazione al World Show.

SHW260.9 Il Gran Champion di una divisione per sesso con tre o quattro partecipanti riceverà mezzo punto in più di ogni altro concorrente di un anno o più vecchio. In divisioni con cinque o più partecipanti, Il Gran Champion riceverà un punto in più di ogni altro concorrente di un anno o più vecchio salvo il Reserve Champion. Se necessario saranno aggiunti ai punti vinti dal Gran Champion nella sua categoria, tutti i punti necessari a raggiungere questo totale. La conquista del titolo di Gran Champion, stallone, femmina o castrone, verrà annotata dall'AQHA sul registro di performance del singolo cavallo solo quando vi siano almeno tre concorrenti nella divisione per sesso.

Esempio: se lo stallone Gran Champion ha ottenuto tre punti per essere stato il primo della sua categoria di età ed un altro stallone, in un'altra categoria d'età, ha ottenuto anch'esso tre punti, allo stallone Gran Champion verrà dato un punto in più di modo che avrà un punto in più di ogni altro partecipante della sua divisione per sesso.

SHW260.9.1 Se lo stallone Gran champion ha ottenuto tre punti per essere stato il primo della sua categoria di età e nessun altro stallone ha ottenuto più di due punti, non saranno attribuiti altri punti al Gran Champion.

SHW260.9.2 Il Reserve Champion di divisioni per sesso con tre o quattro concorrenti riceverà un punteggio non inferiore a quello di ogni altro concorrente di un anno o più vecchio nella sua divisione, eccettuato il Gran Champion. In divisioni con più di cinque partecipanti il Reserve Champion riceverà mezzo punto in più di ogni altro concorrente della sua divisione, di un anno o più vecchio, eccettuato il Gran Champion. Se necessario saranno aggiunti ai punti vinti dal reserve Champion nella sua categoria, tutti i punti necessari a raggiungere questo totale. Esempio: Se lo stallone Reserve Champion ha ottenuto due punti nella sua classe (categoria d'età) ed un altro stallone, diverso dallo stallone Gran Champion, ha ottenuto tre punti nella sua classe, allo stallone Reserve Champion verrà dato un altro punto e mezzo di modo che avrà mezzo punto in più di ogni altro cavallo della sua divisione eccettuato il Gran Champion.

SHW260.9.3 Se lo stallone Reserve Champion ha ottenuto due punti nella sua classe e nessun altro stallone (eccettuato il Gran Champion) ha ottenuto più di un punto e mezzo, non gli verranno assegnati altri punti.

SHW261-TABELLA DEI PUNTI.

N° concorrenti nella classe:	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
3-4	1/2									
5-9	1	1/2								
10-14	2	1	1/2							
15-19	3	2	1	1/2						
20-24	4	3	2	1	1/2					
25-29	5	4	3	2	1	1/2				
30-34	6	5	4	3	2	1	1/2			
35-39	7	6	5	4	3	2	1	1/2		
40-44	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2	
45 e oltre	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2

SHW300. EQUIPAGGIAMENTO.

SHW300.1 Nel caso in cui contrattamenti dovuti all'equipaggiamento causino ritardi oppure l'interruzione di una prova, il giudice squalificherà il concorrente tranne nelle classi di working hunter e jumping.

SHW300.2 In ogni classe approvata il giudice avrà l'autorità di richiedere la modifica o la rimozione di ogni accorgimento o pezzo

dell'equipaggiamento che gli possa sembrare pericoloso, che gli sembri possa tendenzialmente favorire ingiustamente un cavallo oppure che ritenga inumano.

SHW300.3 La coda può essere allungata solo con prolunghe attaccate al crine, non è permesso alcun tipo di prolunga attaccata all'osso della coda.

SHW300.4 È accettabile l'uso di code appesantite.

SHW300.5 È accettabile l'uso di tappi o cotone nelle orecchie del cavallo.

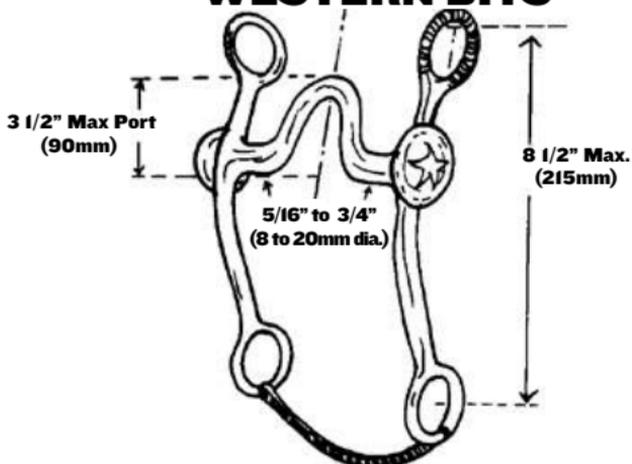
SHW300.6 Non saranno ammesse ripetizioni di una prova a causa di carenza di equipaggiamento.

SHW300.7 Il concorrente che non porta il/i numero/i corretto/i in modo visibile verrà squalificato.

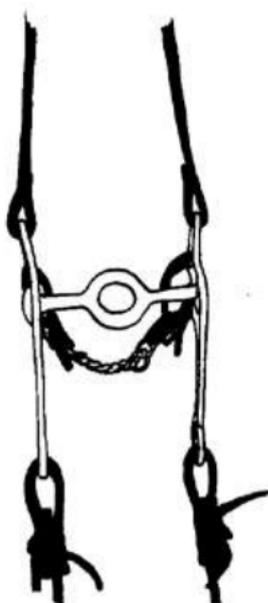
BARBOZZALI e MORSI CONSENTITI



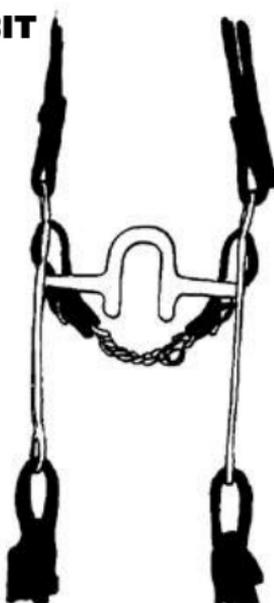
WESTERN BITS



LEGAL BIT



DONUT BIT



PRONG BIT

ILLEGAL BIT

SHW305. EQUIPAGGIAMENTO WESTERN.

SHW305.1 Con il termine “hackamore” s’intende un bosal, flessibile, fatto di rawhide o cuoio intrecciati la cui anima può essere sia di rawhide che di cavo flessibile. Non sono assolutamente permessi materiali rigidi sotto le mascelle indipendentemente da quanto siano imbottiti o ricoperti. Questo articolo non è applicabile all’hackamore meccanico.

SHW305.2 Per “snaffle bit” nelle classi western s’intende un filetto convenzionale con gli anelli tondi, a uovo oppure a D ed il diametro degli anelli non deve superare 4” (100 mm). L’interno dell’anello dev’essere privo di agganci per la testiera, il barbozzale o le redini che creerebbero un effetto leva. L’imboccatura dev’essere tonda, ovale o a forma d’uovo, di metallo morbido e non rivestito. Può essere rivestito di latex oppure placcato ma in modo morbido. I cannoni devono essere di un diametro minimo di 5/16” (8 mm), misurato a un pollice (25 mm) dalla guancia e deve stringersi gradualmente verso il centro. L’imboccatura può essere composta da due o tre pezzi. Le parti centrali di collegamento nei filetti a tre pezzi devono essere date da un anello del diametro di massimo 1 e 1/2” (25 mm) oppure da una barretta piatta che misuri dall’alto al basso da 3/8” a 3/4” (da 10 a 20 mm) ed in lunghezza 2” (50mm) e che stia in posizione piatta nella bocca del cavallo. È ammesso il barbozzale attaccato al filetto sotto le redini.

SHW305.3 Per “bit” nelle classi western s’intende un morso, con imboccatura fissa o spezzata, che sia dotato di leve ed abbia effetto leva. Tutti tali morsi devono essere privi di dispositivi meccanici e devono essere considerati imboccature western di tipo standard.

SHW305.4 La descrizione di un morso western di tipo standard comprende:

SHW305.4.1 Le leve devono essere di lunghezza massima 8 e 1/2” (215 mm) misurate come da diagramma della pagina precedente. Le leve possono essere fisse o mobili.

SHW305.4.2 Riguardo all’imboccatura, le barre devono essere tonde, ovali o a forma d’uovo, di metallo liscio e non rivestito e di diametro tra 5/16” e 3/4” (8mm/20mm), misurati a 1” (25 mm) dalla guancia. Tuttavia, un cavo sulle barre mobili (sopra le barre e attaccato alla paletta) di uno spade bit tradizionale è accettabile.

Possano essere rivestite di latex oppure placcate ma devono essere morbide. Nulla deve protrudere al di sotto della barra, come un’estensione o allungamento, incluse estensioni nella parte superiore in imboccature fisse. L’imboccatura può essere composta da due o tre pezzi.

Le parti centrali di collegamento nei filetti a tre pezzi devono essere date da un anello del diametro di massimo 1 e 1/4” (32mm) oppure da una barretta piatta che misuri dall’alto al basso da 3/8” a 3/4” (da 10 a 20 mm) ed in lunghezza 2” (50mm) e che stia in posizione piatta nella bocca del cavallo.

SHW305.4.3 Il ponte non deve essere più alto di 3 e 1/2” (90mm) con rollers e coperture permesse, halfbreed e spade bits sono standard.

SHW305.4.4 Non sono ammesse imboccature da polo piatte e donut bits.

SHW305.4.5 un curb bit deve essere usato con un barbozzale adeguatamente agganciato in modo da fare contatto con il mento del cavallo.

SHW305.4.6 Slip o gag bits sono permessi nelle gare di velocità.

SHW305.5 Tranne che in classi Hackamore/snaffle bit o classi junior con cavalli bardati con hackamore o snaffle bit, è obbligatorio l'uso di una sola mano sulle redini e non è ammesso il cambio di mano. La mano deve essere intorno alle redini. L'indice in mezzo alle redini è permesso solo con le redini separate. In trail è ammesso il cambio di mano sulle redini nell'affrontare un ostacolo. La violazione di questo articolo porta a squalifica automatica.

SHW305.5.1 Qualsiasi cavallo di qualsiasi età presentato in classi Rookie/Level I youth, Rookie Level I amateur o Level I deve essere montato a una o due mani con uno snaffle bit/hackamore.

SHW305.6 Per romal si intende un'estensione di materiale intrecciato attaccato alle redini chiuse. Quest'estensione dev'essere portata nella mano libera ad una distanza di 16 pollici (40cm) dalla mano che tiene le redini. Nell'impiego del romal le redini vanno tenute nella mano chiusa attorno ad esse, i polsi devono essere dritti e rilassati, il pollice in alto e le dita leggermente chiuse attorno alle redini. Non è ammesso l'uso delle dita tra le redini. La mano libera non può essere usata per regolare la lunghezza delle redini in nessuna classe di reining. Nelle classi di reining l'uso della mano libera per regolare la lunghezza delle redini od alterarne la tensione verrà considerato come l'impiego di due mani, tranne che avvenga nelle fasi di esitazione o preparazione del cavallo, e porterà ad un punteggio 0 tranne il momento, in qualsiasi punto della gara, in cui al cavallo è permesso di fermarsi completamente. In tutte le altre classi, compresa la parte di reining nelle classi di working cow-horse, la mano libera può essere impiegata per regolare la lunghezza delle redini.

In tutte le classi western le redini in eccesso possono essere radrizzate o separate in qualsiasi momento durante la classe, a condizione che la mano libera del cavaliere venga usata per aggiustare o separare le redini in eccesso dietro la mano che inpugna le redini. Qualsiasi tentativo di modificare la tensione o la lunghezza delle redini dal morso alla mano che tiene le redini verrà considerata come uso delle due mani sulle redini e verrà assegnato un punteggio di zero o la squalifica.

SHW305.6.1 Il romal non deve essere usato davanti al sottopancia o in modo da servire quale aiuto in alcun modo. Qualsiasi infrazione a questo articolo dovrà essere penalizzato severamente dal giudice.

SHW305.7 I cavalli junior presentati in gare di junior western pleasure, western horsemanship, reining, working cow horse, boxing, ranch horse riding, western riding e trail, con hackamore o filetto possono essere montati sia ad una che a due mani. Quando vengono presentati con le redini aperte (split reins) le parti terminali delle redini devono essere incrociate sui lati opposti del collo tranne nelle classi di working cow horse, boxing e reining. Non sono ammesse redini chiuse (es mecate) con il filetto, tranne nelle classi di versatility ranch horse, boxing, ranch horse riding working cow horse e reining in cui viene ammesso il mecate.

SHW305.8 In tutte le classi western i cavalli devono essere presentati con sella western, briglie appropriate, snaffle bit o hackamore per tutta la durata della gara. Una sella western è un comune tipo di sella che si differenzia per la notevole larghezza dell'inforcatura sulla quale c'è un pomolo di varia forma, l'arcione è alto e le gonne larghe. Non verrà tenuto conto delle finiture in argento. I cavalli di cinque anni o più giovani, possono essere presentati con filetto, hackamore, morso a leve, halfbreed o spade bit. I cavalli di sei anni e più vecchi possono essere presentati solo con morso a leve, halfbreed o spade bit. Le redini separate o il romal devono essere usate con un curb bit ad eccezione che nelle gare di velocità, team penning, ranch sorting, roping e cowboy mounted shooting dove sono opzionali. Quando si usa un morso a leve dev'essere impiegato un barbozzale (anche catena) che deve però essere approvato dal giudice; dev'essere largo almeno 1/2 pollice ed aderire in modo piatto contro le mascelle del cavallo. I barbozzali a catena non possono essere legati all'imboccatura a mezzo di corde o stringhe. Un barbozzale rotto non è necessariamente motivo di squalifica.

SHW305.8.1 L'uso del "Two rein equipment" è permesso solo nel working cow horse, versatility ranch horse ranch cow work, VRH limited ranch cow work, boxing. Per maggiori chiarimenti sull'uso del two-rein equipment vedi SHW509.1.6 - 509.1.7.

SHW305.8.2 Qualsiasi cavallo di qualsiasi età che gareggia in qualsiasi classe Rookie Level I youth/ Level I amateur, o in una classe Level I, deve essere presentato a due mani con uno snaffle bit/hackamore.

SHW305.9 EQUIPAGGIAMENTO SPEED EVENT, TEAM PENNING, RANCH SORTING, ROPING, E COWBOY MOUNTED SHOOTING.

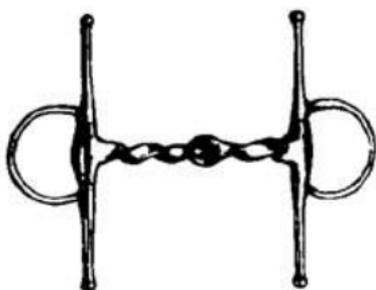
SHW305.9.1 Nel roping, negli speed events (gare di velocità), team penning, ranch sorting e cowboy mounted shooting deve essere usato equipaggiamento di tipo western. L'uso di rawhide, hackamore meccanici o altri generi di briglie è opzione del concorrente. Tuttavia, la parte dell'hackamore che passa sopra il naso del cavallo, deve essere ricoperta in cuoio e non deve avere parti in metallo visibilmente in contatto con la testa del cavallo. Il giudice o lo/la steward devono vietare l'uso di qualsiasi morso o equipaggiamento che considerino inumano, o che dia l'impressione di avvantaggiare in modo scorretto il binomio cavallo/cavaliere.

SHW305.9.2 L'abbassatesta usato per roping, gare di velocità, team penning, ranch sorting, e cowboy mounted shooting, deve essere in cuoio, nylon piatto, o corda di un diametro minimo di 3/8 inch (pollice).

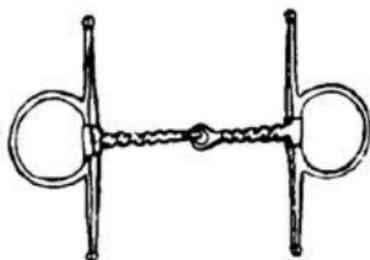
SHW305.9.3 Sono consentiti solo bonnets (tipi particolari di tye down) fatti di corda, nylon piatto, o cuoio (diametro minimo 3/8 inch).

SHW305.9.4 Martingale e redini di ritorno sono consentite negli speed events, team penning, ranch sorting, e cowboy mountain shooting. Tuttavia, le martingale usate con i curb bits devono avere i rein stops (fermi per le redini) Le redini di ritorno non possono essere attaccate in mezzo o intorno le zampe anteriori.

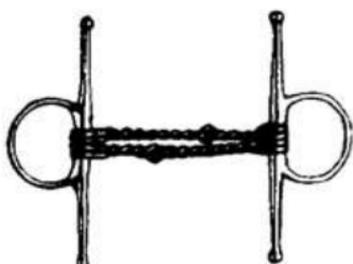
**MORSI ENGLISH CONSENTITI
PER CAVALLI ALL AGES**



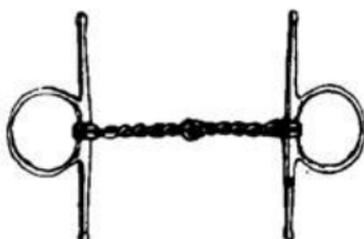
SLOW TWIST



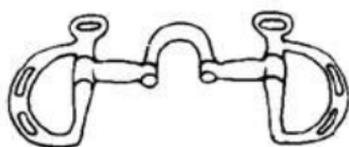
CORKSCREW



**DOUBLE TWISTED
WIRE**



**SINGLE TWISTED
WIRE**

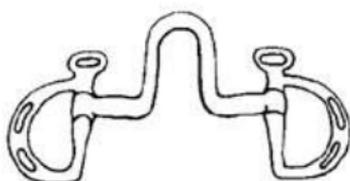


CORRECTION BIT

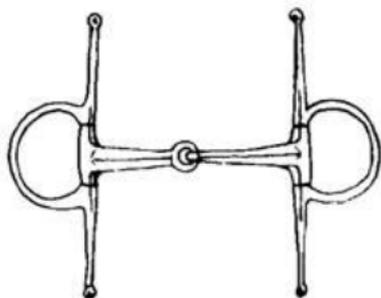


**SNAFFLE BIT WITH
CONNECTING FLAT BAR**

UNACCEPTABLE ENGLISH BITS



EXCESSIVE PORT



TRIANGULAR MOUTH

SHW306. EQUIPAGGIAMENTO WESTERN OPZIONALE

SHW306.1 Lazo o riata che, qualora usati, devono essere arrotolati ed attaccati alla sella.

SHW306.2 Pastoie attaccate alla sella.

SHW306.3 Tapaderos, tranne nelle classi di working cow horse dove non sono ammessi.

SHW306.4 Protezioni varie quali campane, paratendini e fasce sono permessi in reining, working cow horse, team penning, barrel racing, pole bending, stake racing, jumping, calf roping, break-away roping, dally team roping – heading, dally team roping heeling, cutting, western horsemanship, ranch horse riding, versatility ranch horse riding e ranch trail. Coperture sfilabili per gli zoccoli non sono considerate come stivaletti protettivi e possono essere portate in tutte le classi.

SHW306.5 Speroni; da non usare davanti al sottopancia.

SHW307 EQUIPAGGIAMENTO WESTERN VIETATO

SHW307.1 Campane, paratendini e fasce sono proibite in western pleasure, trail, halter, western riding showmanship,

SHW307.2 Barbozzali di cavo, indipendentemente da quanto e come siano rivestiti, o barbozzali con puntine/chiodi.

SHW307.3 Qualsiasi barbozzale più stretto di mezzo pollice.

SHW307.4 Abbassatesta o bonnets di catena, filo spinato o metallo sono proibiti, indipendentemente da come sono imbottiti o rivestiti.

SHW307.5 Fasce sottopancia, morsi seghettati, balze, tack collars (collari con punte o chiodi), barbozzali o hackamores con chiodi; fruste usate nello showmanship, war bridles o dispositivi simili; montare con un curb bit senza barbozzale; barbozzali in filo spinato o metallo solido indipendentemente dall'imbottitura; cavessons in filo spinato; abbassatesta in filo spinato o cavo; morsi con rotelle; bosals in metallo (indipendentemente dal tipo di imbottitura); chambons; testiere fatte in metallo (indipendentemente dal tipo di imbottitura o rivestimento); filo spinato o corda attorcigliati non possono essere usati sulla testa del cavallo (una corda larga 3/8 di pollice può essere usata con uno slip/gag bit o un bonnet); le martingale scorrevoli usate con curb bits senza il fermo per le redini; le redini di ritorno attaccate tra o intorno le zampe anteriori non saranno permesse durante eventi approvati dall'AQHA.

SHW307.6 Funi di tiro (jerk lines) per roping.

SHW307.7 Tack collars (collari con punte all'interno) per il roping.

SHW307.8 Cavesson o nose band non possono essere parti integranti di un abbassa testa. Cavesson o nose band non possono essere usati durante una competizione.

SHW307.9 I fenders non possono essere collegati da lacci o qualsiasi altro materiale

SHW310. EQUIPAGGIAMENTO ENGLISH. In tutte le classi English devono usarsi filetti (senza leve), kimberwick, pelham e/o la briglia completa (con doppia redine), tutti con capezzina ed il frontalino di cuoio liscio.

SHW310.1 Per quanto riguarda l'imboccatura, nulla può protrudere al disotto del cannone. Il diametro delle imboccature fisse e snodate deve essere compreso tra 5/16" e 3/4" (8 mm/20 mm) misurato 1" (25 mm) dalla guancia e non possono avere un ponte più alto di 1 e 1/2" (40mm). Possono essere incastrate, ricoperte di materiale sintetico, inclusa gomma plastica o rivestimenti ma devono essere lisce. I morsi in cuoio

devono essere interi, lisci, cuoio arrotolato (15 mm - 20mm) misurato un pollice dalla guancia senza ponte.

Solo nelle imboccature snodate, l'anello di congiunzione non può superare il diametro di 1 e 1/4" (32 mm) e la barretta di congiunzione dev'essere tra 3/8 e 3/4" (misurato dall'alto al basso) e di lunghezza massima pari a 2" (50 mm) che deve inoltre posizionarsi piatta nella bocca del cavallo. Il diametro degli anelli dello snaffle bit non può superare 4" (100 mm). Ogni imboccatura dotata di redine fissa dev'essere provvista di barbozzale a catena. Sono ammesse imboccature morbide e tondeggianti, ovali o a uovo, torciglione singolo e doppio, a cannone diritto e a pezzo unico.

SHW310.2 Solo nelle classi di salto ad ostacoli, è ammesso l'uso dell'hackamore meccanico.

SHW310.3 Le selle devono essere di cuoio nero e/o marrone, del tipo tradizionale da caccia o con assetto in avanti, l'inserito per le ginocchia ed i quartieri sono facoltativi. I sottosella dovrebbero essere adeguati in misura e forma, salvo nel caso in cui sia necessario accomodare dei numeri sui lati nel qual caso si possono usare sottosella di forma quadrata o con appositi portanumeri. Sottosella ed eventuali portanumeri devono essere bianchi o di colori naturali senza decorazioni.

SHW311 EQUIPAGGIAMENTO ENGLISH FACOLTATIVO

SHW311.1 Speroni del tipo senza rotelle, a punta smussata, tonda, o con una pallina rotante di gomma liscia non più lunghi di un pollice.

SHW311.2 Frustino rigido o flessibile.

SHW311.3 Guanti.

SHW311.4 Pettorale di tipo inglese.

SHW311.5 Criniera e/o coda intrecciate nello stile da caccia.

SHW311.6 Martingala fissa o scorrevole ma solo nelle classi working unter, jumping, ed equitation over fences.

SHW311.7 Paracolpi, paratendini e fasce sono permessi in hunt seat equitation on the flat e hunt seat equitation over fences.

SHW311.8 Sottosella colorati o sottosella con il marchio AQHA possono essere usati solo in jumping.

SHW311.9 I mezzi chaps devono essere di cuoio marrone chiaro o nero.

SHW312. EQUIPAGGIAMENTO ENGLISH VIETATO.

SHW312.1 Imboccature di ogni tipo (pelham, filetto, kimberwick) che siano dotate di cathedral (ponte particolarmente alto), donuts, rebbi, spigoli o siano fatte di materiale tagliente saranno motivo di squalifica. Pezzi squadriati, ricoperti di metallo o morsi da polo saranno causa di squalifica. Nelle imboccature con effetto leva, devono essere usate delle catene larghe almeno 1/2" (15mm) che si posino piatte contro il mento del cavallo.

SHW312.2 Redini di ritorno.

SHW312.3 Speroni con rotelle.

SHW312.4 Martingale fisse o scorrevoli salvo in working hunter ed equitation over fences.

SHW312.5 Cavessons fatti a 8 salvo che in jumping.

SHW312.6 Paracolpi di ogni tipo, paratendini e fasce sono vietati in pleasure driving e hunter under saddle, e protezioni di ogni tipo (tranne all'aperto in caso di maltempo) in hunter hack, green working hunter e working hunter. Paracolpi sfilabili o coprizoccoli correlati, non sono parificati a paracolpi e possono essere usati in tutte le classi.

SHW312.7 Redini di gomma tranne in jumping.

SHW312.8 Speroni "slip on" (senza cinturini).

SHW313. EQUIPAGGIAMENTO PER IL PLEASURE DRIVING.

SHW313.1 L'attrezzatura per il pleasure driving comprende una frusta consona al tipo di calesse, finimenti per tiro leggero che comprendano un pettorale, sottopancia con agganci per le stanghe ed il sottocoda, briglia standard, overcheck (finimento che passa tra le orecchie e si attacca all'imboccatura, detto anche "freno") oppure redini da overcheck. Possono essere impiegati solo morsi tradizionali per il driving: filetti ad anelli mobili, half cheek snaffle, liverpool (imboccatura da carrozza a leve), elbow driving bit (filetto da carrozza con palette laterali) ed il Bradoon come imboccatura per l'overcheck.

Le imboccature devono essere delle dimensioni previste dall'art. SHW310.1. Qualora venisse impiegata un barbozzale a catena, questa dev'essere almeno 1/2" (15 mm) di larghezza ed aderire piatta al mento del cavallo. Solo il concorrente è ammesso nel calesse durante la gara. Il calesse dev'essere del tipo leggero ad attacco singolo, con due ruote e posti per uno o due passeggeri. Tutti i calesse devono essere del tipo "a cestello" (in cui poggiano i piedi del guidatore), dotati di ruote dal diametro tra 24" e 48" (60 e 120 cm). Non sono ammessi sulkies o calesse nei quali i piedi vengono inseriti in staffe (non a cestello). Il parasassi e la copertura del cestello sono opzionali.

SHW314. EQUIPAGGIAMENTO FACOLTATIVO PER IL PLEASURE DRIVING.

SHW314.1 Paraocchi.

SHW314.2 Imbragatura, o manicotti per le stanghe.

SHW314.3 Martingala scorrevole.

SHW314.4 Cavesson (capezzina), noseband (chiudibocca).

SHW315. EQUIPAGGIAMENTO PROIBITO PER IL PLEASURE DRIVING.

SHW315.1 Barbozzale di cavetto di ferro (indipendentemente da quanto sia rivestito).

SHW315.2 Eccessive decorazioni sui finimenti, briglia o calesse dovranno essere penalizzate.

SHW320. ABBIGLIAMENTO WESTERN E ENGLISH.

SHW320.1 Nelle classi di morfologia, velocità, team penning ed altre classi western, è obbligatorio portare un appropriato abbigliamento western che comprende pantaloni (di varia foggia), maniche lunghe e colletto (da allacciare, tipo "coreano", tipo "tuxedo" anche detto da smoking, ecc.), cappello western e stivali da cowboy. Potranno essere fatte delle eccezioni per motivi religiosi o a causa di particolari handicaps ma solo in seguito ad autorizzazione scritta rilasciata dall'AQHA prima della gara e su specifica richiesta scritta da parte dell'interessato. Il cappello dev'essere in testa al concorrente quando questo entra in arena. Gli speroni ed i chaps sono facoltativi. A discrezione dello show management, possono essere erogate multe agli esibitori che perdono il cappello. Speroni e chaps sono facoltativi. Nello Youth Level I e nelle divisioni open degli speed events, i concorrenti di 18 anni o minori di 18 anni possono usare un elastico per piede (larghezza massima 1/2 di pollice) durante la gara, ma non possono essere legati, agganciati o assicurati per nessun altro motivo durante la gara.

SHW320.2 In tutte le classi di hunter, jumper ed equitation, incluso l'hunter hack dove è richiesto il jumping e in qualsiasi luogo dello show dove saltano, ai concorrenti è fatto obbligo di indossare copricapi protettivi allacciati secondo gli standard ASTM/SEI o standard internazionali equivalenti per le competizioni equestri. Il casco deve essere propriamente indossato con cinturino sottogola. È facoltà del concorrente indossare, in qualsiasi classe, un caschetto approvato dall'ASTM/SEI con cinturino sottogola è invece obbligatorio che venga indossato in tutte le classi youth con ostacoli, lo stesso si raccomanda agli amateur. Nelle classi con ostacoli e durante il riscaldamento dei cavalli su ostacoli, è comunque obbligatorio per tutti i concorrenti l'uso del caschetto.

SHW320.3 In tutte le classi English i cavalieri devono indossare giacche da caccia in colori tradizionali quali il blu marino, verde scuro, grigio, nero o marrone. Marrone rossiccio e rosso non sono indicati. Le camicie devono essere di colori tradizionali. I pantaloni devono essere in sfumature delle tinte tradizionali quali sabbia, cachi, giallo canarino, grigio chiaro o ruggine (oppure jodhpurs) e gli stivali devono essere del tipo jodhpur o alti del tipo inglese in nero o marrone. È obbligatorio l'uso di un cap (con cinturino sottogola nelle classi youth di ostacoli) nero, blu marino o marrone e di una cravatta o un collarino. È facoltativo l'uso di guanti, speroni del tipo senza rotelle e frustino. I capelli devono essere raccolti in modo ordinato (ad es. in una rete o intrecciati). I giudici devono penalizzare i concorrenti che non si conformano ai requisiti qui esposti.

SHW320.4 In pleasure driving il concorrente dev'essere vestito in modo ordinato. Possono essere indossati una giacca, cravatta e cappello a scelta. Nessuna parte della gamba del concorrente al disopra di metà polpaccio dev'essere esposta.

SHW320.5 I giudici, a loro discrezione, possono autorizzare modifiche all'abbigliamento in seguito a condizioni climatiche particolari.

SHW320.6 Il giudice avrà l'autorità di squalificare il concorrente per qualsiasi parte dell'abbigliamento o equipaggiamento che ritenga possa avvantaggiare in modo sleale il suddetto.

SHW325. ZOPPIE. Il giudice deve esaminare e controllare ogni cavallo presentato in gara per verificare le eventuali zoppie. Il giudice, in qualsiasi momento, ha l'autorità di espellere un cavallo da una classe, a causa di zoppia. Ciò è essenziale indipendentemente dal fatto il tipo di competizione lo richieda o meno.

SHW325.1 Zoppie evidenti saranno motivo di squalifica. Zoppie evidenti sono:

SHW325.2 Quando si possa osservare in modo costante al trotto in ogni circostanza.

SHW325.3 Rimarchevole ciondolamento della testa, movimenti legati, falcate accorciate.

SHW325.4 Minimo carico dell'arto in movimento o a riposo e incapacità di muoversi.

SHW330. ANDATURE – CLASSI WESTERN. La seguente terminologia si applica in tutte le classi western:

SHW330.1 Il passo (walk) è un'andatura a quattro tempi, naturale, radente il suolo. Il cavallo, al passo, deve procedere in modo diritto e sicuro. Il passo dev'essere pronto, con una falcata di lunghezza ragionevole in rapporto alle dimensioni del cavallo.

SHW330.2 Il trotto (jog) è un'andatura a due tempi diagonale e coprente il suolo. Il cavallo si muove impiegando una coppia di arti in diagonale dopo l'altra. Il jog dev'essere, bilanciato e con un movimento dei piedi diritto in avanti. Cavalli che camminano con i posteriori e trottono con gli anteriori non vengono considerati muoversi all'andatura richiesta. Quando si richiede di allungare il jog, si estende con lo stesso movimento, conservando lo stesso modo regolare di procedere.

SHW330.3 Il galoppo (lope) è un'andatura sciolta, ritmica e a tre tempi. Cavalli che procedono verso la sinistra dovrebbero procedere in galoppo sinistro. I cavalli che si muovono a mano destra dovrebbero procedere al galoppo destro. Cavalli che procedono ad un'andatura a quattro tempi non sono considerati muoversi ad un'andatura corretta. Il cavallo dovrebbe muoversi con una falcata naturale ed apparire rilassato e tranquillo. Dovrebbe essere montato ad una velocità che sia un modo naturale di procedere. A tutte le andature la testa dovrebbe essere portata ad un'angolazione che sia naturale e consona alla conformazione del cavallo.

SHW330.4 Ci sarà un ordine di priorità nella valutazione delle andature western. Questa gerarchia di considerazione deve essere seguita dai giudici e sarà di grande aiuto ai concorrenti per far capire come dovrebbero essere presentati i loro cavalli.

Di seguito, i criteri in ordine di importanza:

SHW330.4.1 La correttezza – riguardo alla correttezza, che è l'elemento più importante della gerarchia, i giudici devono stabilire se il concorrente ha eseguito ogni andatura nel modo corretto per tutta o quasi la durata della classe, in modo da esprimere una corretta o positiva valutazione. Per le andature western, questo include il passo in quattro battute, il trotto in due battute e il galoppo in tre. La distinzione della cadenza stabilita per le andature eseguite è essenziale.

SHW330.4.2 La qualità – riguardo alla qualità, che è il secondo più importante elemento nella gerarchia, può essere considerata positivamente se l'esecuzione delle andature è stata in linea con il primo elemento della correttezza. Nella valutazione delle piacevoli caratteristiche di un'andatura, tra le molte considerazioni, il giudice deve tenere conto innanzitutto della grazia, dell'espressione rilassata, bilanciamento, leggerezza nel movimento, della regolarità e lunghezza della falcata a quella particolare andatura.

SHW330.4.3 Grado di difficoltà – riguardo al grado di difficoltà, è il meno importante ed ultimo elemento della gerarchia. Questo elemento deve essere considerato solo se è stato rispettato il requisito della correttezza e la combinazione tra correttezza e qualità fanno sì che l'esecuzione possa essere presa in considerazione ai fini di un piazzamento. La difficoltà ha una grande influenza quando si esibisce un cavallo da pleasure ad una andatura e velocità che permettano la correttezza e la migliore qualità di una andatura per quel soggetto. L'esecuzione di un passo sciolto che rade il suolo, ha un elevato grado di difficoltà. Un trotto o un galoppo che vengono eseguiti con un ritmo lento che non vada a discapito della correttezza o della qualità, ha un elevato grado di difficoltà. La lentezza che sacrifica la correttezza o ha un impatto negativo sulla qualità verrà considerata incorretta e la prestazione scarsa.

SHW331. ANDATURE – WESTERN PLEASURE. Si applica la seguente terminologia:

SHW331.1 Il passo (walk).

SHW331.1.1 Passo scadente – passo disuguale e senza cadenza. Non ha fluidità e può sembrare incerto o sembrare una marcia.

SHW331.1.2 Passo medio – ha quattro tempi, linea dorsale uniforme, è rilassato.

SHW331.1.3 Passo buono – è fluido e in quattro tempi, linea dorsale uniforme, rilassato, brillante e attento.

SHW331.2 Il trotto.

SHW331.2.1 Trotto inaccettabile - non si può eseguire in due tempi e non ha fluidità o equilibrio nel movimento

SHW331.2.2 Trotto scadente – esitante nel movimento. Non mantiene un movimento uniforme e bilanciato o linea dorsale uniforme. Può sembrare strascicato.

SHW331.2.3 Trotto leggermente sotto la media - movimento medio ma ha la caratteristica negativa di camminare con i posteriori trascinando le punte posteriori o prendendo una lunghezza disuguale di falcata con gli anteriori e posteriori.

SHW331.2.4 Trotto medio o corretto – è in due tempi, linea dorsale uniforme, aspetto rilassato.

SHW331.2.5 Trotto buono – ha un movimento medio con la caratteristica positiva di equilibrio e padronanza nel prendere la stessa lunghezza di falcata con anteriori e posteriori.

SHW331.2.6 Trotto molto buono – è comodo da cavalcare mentre ha un'andatura costante in due tempi, il cavallo si muove bene, appare rilassato ed ha linea dorsale uniforme.

SHW331.2.7 Trotto eccellente – movimento senza sforzo e molto efficiente, oscilla gli arti però tocca il terreno leggermente. Fiducioso, però leggero nel suo movimento mentre è bilanciato e sotto controllo. Si muove piatto col ginocchio e garretto ed attutisce un po' con le pastoie. Ha un'espressione brillante e vigile e mostra più elevatezza e portamento che nel "trotto molto buono".

SHW331.3 Trotto moderatamente allungato.

SHW331.3.1 Trotto allungato scadente – non allunga mai la falcata e può sembrare scomodo nel cavalcare.

SHW331.3.2 Trotto allungato medio – movimento dell'andatura in avanti e dolce nel cavalcare.

SHW331.3.3 Trotto allungato buono – ha un evidente allungamento della falcata con un leggero incremento nell'andatura mentre esercita meno sforzo e appare dolce nel cavalcare.

SHW331.4 Il galoppo.

SHW331.4.1 Galoppo inaccettabile – non ha andatura in tre tempi, non ha fluidità, ritmo o equilibrio. Scomodo nel cavalcare.

SHW331.4.2 Galoppo scadente – si presenta come un galoppo in tre tempi ma non ha elevatezza o portamento. Il cavallo strascica i piedi, non ha fluidità e muove la testa su e giù, dando l'impressione di esercitare un grande sforzo nell'eseguire l'andatura. Può anche sembrare scomodo nel cavalcare.

SHW331.4.3 Galoppo leggermente sotto la media – ha un movimento medio ma presenta la caratteristica negativa come quella di muovere la testa su e giù, non completando la falcata con gli

anteriori e lasciando il garretto esterno molto indietro rispetto alle natiche del cavallo.

SHW331.4.4 Galoppo medio – è una vera andatura in tre tempi con linea dorsale uniforme, e molto poco movimento della testa e del collo. È relativamente dritto (non eccessivamente piegato), si muove bene ed ha un aspetto rilassato.

SHW331.4.5 Galoppo buono – ha un movimento medio ma nella sua esecuzione presenta caratteristiche positive come portamento, linea dorsale ferma, aspetto rilassato ed è sensibile agli aiuti del cavaliere.

SHW331.4.6 Galoppo molto buono – ha maggiore elevatezza e fluidità del medio. Ha un forte ma regolare impulso dal posteriore. Può piegare leggermente il ginocchio però ha ancora una linea dorsale uniforme mentre dimostra portamento con un aspetto rilassato. Appare comodo nel cavalcare.

SHW331.4.7 Galoppo eccellente - rotondo nel posteriore senza un forte impiego di sforzo, falcata profonda con i posteriori e un'oscillazione piatta con gli anteriori. Mantiene la linea dorsale uniforme, un aspetto rilassato però vigile e fiducioso ed è corretto ma morbido. Un cavallo speciale con un grande grado di elevatezza e portamento.

SHW331.5 Il back-up (retromarcia).

SHW331.5.1 Back- up scarso – il cavallo è resistente ed è pesante davanti. Può aprire la bocca e sbattere la testa o piegarsi indietro.

SHW331.5.2 Back- up medio – il cavallo indietreggia dritto e tranquillamente con un leggero contatto e senza esitazione.

SHW331.5.3 Back-up buono – mostra un movimento bilanciato, leggero e fluido. Indietreggia dritto con portamento, senza aprire la bocca, con un leggero contatto e senza esitazione.

SHW332. ANDATURE -CLASSI ENGLISH. Si applica la seguente terminologia.

SHW332.1 Il passo (walk).

SHW332.1.1 Passo scadente - Il cavallo può avere andatura irregolare che manca della cadenza in quattro battute, o un'andatura robotica che ha l'aspetto di una marcia. Può apparire nervoso legato nei muscoli o timoroso di andare in avanti. Può anticipare o tentare di trottare o rompere l'andatura, può sembrare svogliato, annoiato e senza equilibrio, trascinando le zampe e perdendo ritmo e fluidità.

SHW332.1.2 Passo medio - Il cavallo cammina in quattro tempi, la linea dorsale è bilanciata e ha un aspetto rilassato, può ogni tanto rallentare ma mantiene ancora l'andatura in avanti. Mantiene il corpo dritto, ha ritmo e cadenza. Tutto questo eseguito correttamente e con maniera si definisce nella media.

SHW332.1.3 Passo buono - Il cavallo ha un'andatura in quattro tempi, una linea dorsale armoniosa e bilanciata, un aspetto rilassato, e si mostra vivace e attento. Mantiene ritmo, fluidità e cadenza, e procede dritto, con un leggero contatto dalle redini. La falcata parte dalla spalla ed è di lunghezza ragionevole in rapporto alle dimensioni del cavallo, radente il suolo. L'impatto degli zoccoli sia in entrata che in uscita dal terreno è dolce e l'andatura si mantiene invariata.

SHW332.2 Il trotto (trot).

SHW332.2.1 Trotto inaccettabile - Il cavallo che non sembra eseguire un'andatura in due tempi e appare molto a disagio nel suo tentativo di farlo. Non ha alcuna fluidità o equilibrio nel movimento e sembra anche scomodo da montare. Può essere debole e sciatto nei nodelli con conseguente perdita di impulso in avanti, o usare i nodelli trascinandoli o portandoli troppo indietro causando una perdita di cadenza e di ritmo. Potrebbe anche essere un cavallo che si comporta male e non è disponibile ad eseguire l'andatura correttamente e di conseguenza non mostra un movimento accettabile.

SHW332.2.2 Trotto molto scadente - Il cavallo può avere una cadenza irregolare o non essere disponibile ad andare in avanti. Può non mantenere un movimento uniforme e bilanciato con una linea dorsale orizzontale. Può sembrare che le zampe si muovano velocemente, che abbia una maniera di muoversi su e giù, o sia legato nei muscoli sembrando nervoso e teso, o può essere che le redini lente e cadenti non gli permettano di essere raccolto o lo facciano muovere pesante sulla parte anteriore. Può toccare il terreno facendo passi più frequenti invece di aumentare correttamente la lunghezza delle falcate.

SHW332.2.3 Trotto scadente - Il cavallo ha un movimento nella media, che mostra caratteristiche negative nell'esecuzione. Ad esempio, questo tipo di cavallo può avere una andatura al trotto nella media, ma avere una espressione svogliata, infelice o risentita.

SHW332.2.4 Trotto corretto o nella media (average) - Il cavallo ha una andatura diagonale in due tempi nella quale l'anteriore sinistro e il posteriore destro toccano contemporaneamente il terreno e lo stesso l'anteriore destro e il posteriore sinistro. Questo è il trotto standard e un cavallo DEVE avere una reale andatura in due tempi per essere definita "average" o di un qualsiasi livello più alto dell'average. Ha una linea dorsale uniforme, con un aspetto rilassato e una espressione piacevole, viene esibito con un leggero contatto e sembra muoversi in modo obbediente in avanti.

SHW332.2.5 Trotto buono - Il cavallo ha un movimento nella media, mostra caratteristiche positive nell'esecuzione. Per esempio il cavallo può avere un'andatura al trotto nella media ma avere un eccellente atteggiamento ed espressione, con le orecchie in avanti, ed apparire vivace ma calmo e rilassato.

SHW332.2.6 Trotto molto buono - Il cavallo si mostra molto comodo da montare, ha sempre una andatura con un ritmo cadenzato in due tempi, si guida bene ed ha una linea dorsale rilassata e uniforme. Ha una buona falcata in avanti con equilibrio e impulso. In confronto ad un cavallo eccellente può non essere dotato di una falcata notevole per il fatto che può non avere un grado sufficiente di leva dai quarti posteriori, o una grande capacità di allungamento con le spalle. Può piegare le ginocchia o flettere le pastoie un poco ma si mantiene chiaramente morbido, fluido, e rilassato. Ha un aspetto attento e calmo con una espressione piacevole e mantiene un leggero contatto con il morso.

SHW332.2.7 Trotto eccellente - Il cavallo sembra muoversi senza sforzo e in modo efficiente. Usa il dorso arrotondando la sua parte posteriore e guidando uniformemente fuori gli arti posteriori

creando impulso e sospensione mentre rimane nel contempo morbido e controllato. Fa passi lunghi e ben distesi con falcate complete e radenti il terreno. Si distende nelle spalle ed è piatto con le ginocchia, estende l'arto avanti e dà l'impressione di entrare prima nel terreno con la punta, anche se di fatto plana di piatto. L'impulso che parte dai suoi nodelli permette all'arto posteriore di muoversi all'interno o davanti a dove il suo anteriore ha lasciato il terreno, usando la piena estensione della falcata. Il cavallo è bilanciato, ha una linea dorsale equilibrata, ha cadenza e ritmo costanti. Ha un eccellente comportamento ed una bellissima espressione, apparendo rilassato e felice, morbido nella guancia, mandibola e bocca, e viene esibito con un leggero contatto.

SHW332.3. Il trotto allungato.

SHW332.3.1 Trotto allungato scadente - Il cavallo non dà mai l'impressione di allungare le falcate, ma trotta solo più velocemente. Sembra anche fastidioso e scomodo da montare.

SHW332.3.2 Trotto allungato nella media (average) - Il cavallo quando gli viene richiesto di allungare, si porta all'andatura e sembra mantenersi ancora fluido.

SHW332.3.3 Trotto allungato buono - Il cavallo, quando gli viene richiesto di allungare, ha un evidente allungamento nella falcata con un moderato aumento dell'andatura che lo rende più versatile. Il cavallo è ancora morbido, ma sembra avere più lunghezza (nella falcata) ottenuta esercitando un minor sforzo.

SHW332.4 Il galoppo.

SHW332.4.1 Galoppo inaccettabile - Il cavallo non ha una vera andatura in tre tempi. Non ha cadenza, ritmo, equilibrio, non ha sincronismo e sembra chiaramente scomodo da montare. Si può comportare male e non essere disponibile ad eseguire l'andatura in modo appropriato, e di conseguenza non ha un movimento accettabile.

SHW332.4.2 Galoppo molto scadente - Il cavallo può dare l'impressione di avere l'andatura in tre tempi, ma perde il controllo dei suoi movimenti. Può essere piatto in ciò dove non ha neppure arrotondato il posteriore, o dove non è riuscito ad impegnare i quarti posteriori e quindi perde direzione, impulso e sospensione. Può essere debole di nodelli, il che lo porta a trascinarsi in avanti con gli anteriori, o può non bilanciarsi sui quarti posteriori con conseguente appesantimento sui quarti anteriori. Il cavallo può perdere impulso in avanti, fluidità nell'andatura, consistenza nella velocità, può non usare le spalle in modo appropriato, causando eccessivo lavoro alle ginocchia. Può essere esibito con redini sciolte che non gli permettono di raccogliersi, o essere nervoso e teso nei muscoli, con conseguente accorciamento o maggiore rapidità delle andature.

SHW332.4.3 Galoppo scadente - Il cavallo ha un movimento nella media, che mostra caratteristiche negative nell'esecuzione. Ad esempio, il cavallo può avere un galoppo nella media ma perdere in espressione o perdere in consistenza nella sua linea dorsale.

SHW332.4.4 Galoppo corretto o nella media (average) - Il cavallo ha una reale andatura in tre tempi con una linea dorsale uniforme, e un movimento comodo. Questo è il galoppo standard e

un cavallo DEVE avere una vera andatura in tre tempi, perché possa essere considerata average o di un qualsiasi livello superiore all'average. Viene esibito con un leggero contatto ed è reattivo al cavaliere, ha un aspetto rilassato e una espressione piacevole.

SHW332.4.5 Galoppo buono - Il cavallo ha un movimento nella media, mostra caratteristiche positive nell'esecuzione. Ad esempio, può essere un cavallo con un galoppo nella media, ma avere una bellissima espressione, consistenza e un atteggiamento piacevole.

SHW332.4.6 Galoppo molto buono - Il cavallo ha più stile, direzione, impulso e sospensione di un cavallo che sta nella media. Ha un impulso forte ma allo stesso tempo fluido dal posteriore. Può piegare un po' il ginocchio e non avere la stessa lunghezza di falcata di un cavallo eccellente, ma mantiene una linea dorsale uniforme e un aspetto rilassato, è corretto e sembra comodo da montare. Ha una espressione piacevole, è reattivo al cavaliere e viene esibito con un leggero contatto.

SHW332.4.7 Galoppo eccellente - Il cavallo utilizza la sua linea dorsale arrotondando il posteriore, impegnando i suoi quarti posteriori, per guidare i suoi arti posteriori sotto di sé, creando impulso e sospensione nel suo movimento. Ha una forte, profonda, falcata posteriore ed una pari estensione piatta del ginocchio anteriore. Sembra non fare sforzi ed avere il totale controllo del suo movimento, con grande padronanza di direzione. Crea energia pur rimanendo morbido e reattivo al cavaliere. Il suo peso è distribuito in modo adeguato tra i suoi quarti posteriori e si muove con falcate lunghe e lente. Da l'impressione che se gli fosse richiesto, potrebbe facilmente allungare la sua falcata ed eseguire correttamente un galoppo allungato (hand gallop). Questo cavallo ha un alto grado di sospensione, impulso ed elasticità nei suoi movimenti. Ha una bellissima espressione con le orecchie in avanti ed è armonioso, rilassato, e a suo agio con un leggero contatto con il morso.

SHW332.4.8 Hand gallop (galoppo lungo) dovrebbe essere un chiaro allungamento della falcata con una rimarchevole variazione nella velocità. Il cavallo dovrebbe essere sempre sotto controllo ed in grado di fermarsi (non si tratta di uno sliding stop). Se gli viene richiesto di fermarsi, dopo lo stop, il cavaliere deve rilassare le redini e il cavallo deve stare fermo tranquillamente.

SHW333. ANDATURE. PLEASURE DRIVING. Si applica la seguente terminologia:

SHW333.1 Passo; un'andatura naturale a quattro tempi, radente il suolo. Dovrà essere penalizzata la mancanza di un ritmato movimento in avanti.

SHW333.2 Park gait; un trotto deciso con movimenti fluidi in avanti. Dovrà essere penalizzata la mancanza di movimento ritmico in avanti come il jog (trotterellare).

SHW333.3 Road gait; un trotto esteso che mostri un chiaro allungamento della falcata, con un notevole incremento di velocità. Le falcate corte, rapide, animate e/o la velocità eccessiva dovranno essere penalizzate.

SHW334 ANDATURE - RANCH RIDING. In tutte le andature i movimenti del cavallo da ranch riding devono simulare quelli di un cavallo che deve percorrere lunghe distanze, dolcemente e tranquillamente, come quelle di un cavallo da lavoro nei ranch. Si applica la seguente terminologia:

SHW334.1 Passo - Il passo è un'andatura naturale, sciolta, in quattro tempi, l'andatura è ritmica e radente il suolo. Come in tutte le andature, il cavallo deve mostrare una linea dorsale uniforme o leggermente al di sotto dell'uniformità con una espressione luminosa ed attenta.

SHW334.2 Trotto - Il trotto è un'andatura naturale in due tempi, che dimostra un maggiore impulso in avanti rispetto al western jog (trotto western).

SHW334.3 Trotto allungato - Il trotto allungato è un evidente allungamento della falcata con un definito aumento nell'andatura. Il cavallo dovrebbe muoversi come se dovesse coprire una vasta area del ranch mantenendo la linea dorsale ad un livello superiore.

SHW334.4 Galoppo - Il galoppo è un'andatura in tre tempi, dovrebbe essere rilassato e fluido con una falcata naturale in avanti.

SHW334.5 Galoppo allungato. Il galoppo allungato non è una fuga o una corsa ma dovrebbe essere un evidente allungamento della falcata, che dimostra una velocità da lavoro in avanti. Il cavallo dovrebbe mostrare una linea dorsale molto equilibrata e una espressione attenta.

SHW334.6 Il Passo Allungato - Il passo allungato è una evidente estensione della falcata che aumenterà naturalmente il ritmo. Il cavallo dovrebbe muoversi in modo naturale (non con una andatura da passo correndo), come se stesse attraversando un pascolo aperto.

SHW350. CLASSI DI MORFOLOGIA (HALTER). Una classe di morfologia si definisce una classe nella quale il cavallo viene giudicato in base alla sua conformazione fisica. Lo scopo della classe è di preservare la tipologia dell'American Quarter Horse, selezionando degli individui ben educati, in ordine alla loro somiglianza all'ideale di allevamento che è dato dalla combinazione più positiva di equilibrio, correttezza strutturale, movimento con adeguati caratteri della razza e sessuali nonché una muscolatura adeguata.

SHW350.1 L'American Quarter Horse ideale esibito in morfologia è un cavallo che generalmente si ritiene debba essere di un colore unito e che possiede le seguenti caratteristiche: il cavallo dovrebbe essere attraente, quale risultato di un insieme armonioso di una bella testa, una sottile attaccatura del collo; un collo ben proporzionato e asciutto; spalle lunghe ed inclinate; ampia circonferenza toracica; schiena corta; lombi forti e congiunti; fianchi e groppa lunghi; grassella, coscia avambraccio e petto ben definiti e muscolosi. Tutti gli stalloni di due (2) anni e oltre devono avere due testicoli visibili. Queste caratteristiche dovrebbero essere unite a degli arti dritti e a dei piedi tutti strutturalmente corretti, liberi da imperfezioni. Il cavallo dovrebbe essere un atleta equilibrato che è muscolato ovunque in modo uniforme. Per conformazione si intende l'apparenza fisica data dalla combinazione di muscoli, ossa ed altri tessuti corporali.

SHW350.2 Tutti i cavalli sui cui certificati di registrazione è segnalata la bocca di papagallo, il criptorchidismo o eccessivo bianco (vedi regole di registrazione relative) non sono idonei a competere nelle classi di morfologia.

SHW350.3 Uno dei criteri più importanti nel selezionare un cavallo, è la sua conformazione, ossia, la sua apparenza fisica. Anche se si può presumere che la maggior parte dei cavalli di una certa età ed un passato di prestazioni atletiche abbiano una conformazione accettabile, l'obiettivo della selezione dovrebbe essere sempre quello di trovare il cavallo con la miglior conformazione possibile.

SHW350.4 Classificare la conformazione va fatto in base ad una

oggettiva valutazione dei quattro seguenti tratti: equilibrio, correttezza strutturale, caratteristiche della razza e del sesso, grado di muscolatura. Dei quattro, l'equilibrio è il più importante e si riferisce alla combinazione strutturale ed estetica delle parti del corpo. L'equilibrio è influenzato quasi esclusivamente dalla struttura scheletrica.

SHW351. CLASSI DI MORFOLOGIA DI GRUPPO. I cavalli partecipanti in classi di morfologia collettiva, devono avere i requisiti per gareggiare nelle classi individuali nello stesso show. Si suggerisce di aggiungere le seguenti classi se l'interesse o il numero di partecipanti li giustificano ma non saranno attribuiti punti per il Registro di Merito o il titolo di Campione.

SHW351.1 Produce of Dam (prodotti di una fattrice). Per ogni fattrice possono essere esibiti due prodotti, di quattro anni e più giovani, di qualsiasi sesso. Non è necessario esibire anche la fattrice. L'iscrizione allo show dev'essere fatto dal proprietario della fattrice o da persona munita di suo permesso scritto ma non è necessario che i prodotti appartengano al proprietario della fattrice.

SHW351.2 Get of Sire (prodotti di uno stallone). Per ogni stallone possono essere esibiti tre prodotti di quattro anni o più giovani di qualsiasi sesso. Non è necessario esibire anche lo stallone. L'iscrizione allo show dev'essere fatta dal proprietario dello stallone o da persona munita di un suo permesso scritto ma non è necessario che i prodotti appartengano al proprietario dello stallone.

SHW351.3 Broodmares (Fattrici). Femmine che hanno prodotto e portato a termine una gravidanza nell'anno corrente o nell'anno precedente. Possono avere qualsiasi età. Le femmine presentate nelle classi riservate alle broodmares non possono essere presentate in nessuna classe di puledre o cavalle, e nessuna femmina presentata in una classe di puledre o cavalle può essere presentata in una classe di boormares.

SHW355. ATTREZZATURA PER LA MORFOLOGIA (HALTER):

SHW355.1 In ottemperanza a questa regola, il termine "allowed lip cord" (corda sublabiale) significa solo:

SHW355.1.1 Una corda circolare delicata soffice/flessibile in cotone non abrasivo poliblend con un nucleo denso, non fissa, con almeno di pollice della corda al di fuori della capezza, prima del gancio o della parte in pelle della parte terminale della lunghina.

SHW355.1.2 Si usa solo sulla gengiva e non attraverso la bocca.

SHW355.1.3 Riguardo la corda applicata sopra la gengiva, si stabilisce una corda avente diametro di almeno 3/8 pollici: le corde applicate sopra la gengiva non devono contenere metallo interno o esterno.

SHW355.1.4 nessuna sostanza estranea o materiale aggiuntivo possono essere aggiunti alla "lip cord".

SHW355.2 Gli stalloni di un anno e oltre possono essere presentati con una corda sublabiale permessa nelle divisioni open e amateur; sono proibite le catene sublabiali di qualsiasi tipo; tutti gli altri tipi di corde sublabiali che non rispondono alla definizione di corda sublabiale permessa sono vietate.

SHW355.3 I seguenti cavalli non possono essere presentati con una corda sublabiale permessa:

SHW355.3.1 Weanlings.

SHW355.3.2 Femmine di qualsiasi età.

SHW355.3.3 Geldings di qualsiasi età.

SHW355.3.4 Qualsiasi cavallo presentato in una classe di performance halter.

SHW355.3.5 Qualsiasi cavallo presentato in una classe di ranch horse conformation.

SHW355.4 È proibito applicare una pressione eccessiva o tirare eccessivamente una corda sublabiale.

SHW362. PROCEDIMENTO PER GIUDICARE L'HALTER.

I cavalli avanzeranno al passo, uno alla volta, verso il giudice. Quando il cavallo si avvicina, il giudice si sposterà a destra (a sinistra rispetto al cavallo) per permettere al cavallo di trottare in linea retta verso un cono posizionato a 50 piedi (15 metri) di distanza. Al cono il cavallo svolgerà, sempre trottao, verso sinistra e procederà in direzione della recinzione o delimitazione dell'arena. Dopo il trotto i cavalli dovranno essere allineati, testa – coda, per l'ispezione individuale da parte del giudice. Il giudice dovrà ispezionare ogni cavallo da entrambi i lati, davanti e dietro.

SHW362.1 Ad uno show giudicato da un solo giudice, il giudice dovrebbe allineare i cavalli testa/coda in ordine di preferenza.

SHW362.2 Un cavallo bene educato **1**) è sotto controllo del suo esibitore durante il percorso e mentre è fermo per l'ispezione **2**) è sufficientemente fermo e piazzato sui quattro arti durante l'ispezione.

SHW362.3 In base a questa regola, il termine "comportamento irrequieto" include ma non è limitato a: impennarsi, colpire, mordere o indietreggiare o cadere addosso agli altri.

SHW362.4 I giudici dovrebbero squalificare e far uscire dall'arena prima del piazzamento finale un cavallo che:

SHW362.4.1 Mostra comportamento irrequieto così che il cavallo stesso o gli altri cavalli non possono essere ispezionati dal giudice.

SHW362.4.2 Mostra comportamento irrequieto che metta a repentaglio la sicurezza sua, del suo o di un altro esibitore, del giudice, o di un altro cavallo.

SHW362.4.3 non è sotto il controllo del suo esibitore.

SHW362.4.4 si stacca dal suo esibitore.

SHW362.4.5 è caduto e giace a terra con i quattro arti indirizzati nella stessa direzione.

SHW362.4.6 viene rilevato del sangue sul suo corpo, incluso ma non limitato a naso, mento, bocca, lingua, gengive, indipendentemente dalla causa.

SHW362.4.7 È zoppo.

SHW362.5 Piuttosto che squalificare un giudice può scegliere di penalizzare un cavallo che mostra comportamento irrequieto a condizione che questo non sia commisurabile con quello descritto immediatamente sopra SHW362.4.1-5.

SHW362.6 Se un cavallo mostra un comportamento irrequieto come descritto nella regola SHW362.4.1-5 e provoca la fuga degli altri cavalli dai loro esibitori, solo il cavallo che ne è stato causa verrà squalificato e fatto uscire. La decisione del giudice sarà inappellabile.

SHW362.7 Tutti gli stalloni di due anni e oltre, devono essere esaminati per confermare che abbiano due testicoli visibili. Tutte le femmine e gli stalloni devono essere esaminati per la dentatura a "becco di pappagallo" (enognatismo). Se l'esame rivela che il cavallo ha bocca di

pappagallo o è criptorchide, quel cavallo deve essere fatto uscire dall'arena prima della classifica finale del giudice anche se la bocca di pappagallo o il criptorchidismo sono segnalati sul certificato di registrazione.

SHW362.8 Un cavallo può essere esibito in una sola delle classi open che ottengono punti.

SHW362.9 In nessuna gara di morfologia individuale si possono esibire con-temporaneamente cavalli di due divisioni di sesso.

SHW362.10 Le femmine che hanno subito l'asportazione delle ovaie possono essere presentate solo in classi di performance halter e ranch horse conformation, non possono essere presentate in nessun'altra classe di morfologia e non sono ammesse al titolo di grand e reserve.

SHW365.PERFORMANCE HALTER. Una classe di performance halter è richiesta nelle divisioni Open, Amateur e Youth quando le classi di morfologia sono offerte. Verrà svolta solamente una categoria all-ages. Verranno svolte classi separate per stalloni, femmine e castroni nelle divisioni Open e Amateur. Verranno svolte classi separate per femmine e castroni nella divisione Youth.

SHW365.1 Primo e secondo posto nella classe di performance halter saranno idonei per Grand e Reserve in ogni divisione per sesso. Il numero dei concorrenti nella classe di performance halter viene conteggiato in base al numero totale per ogni divisione per sesso per determinare i punti per Grand e Reserve.

Il primo classificato verrà nominato Champion Performance Halter in classi con 5 o più partecipanti

SHW365.2 In base a questa regola il termine "AQHA Performance Points" include i punti ottenuti in qualsiasi classe sottolineata in ACHIEVEMENT AWARDS diversamente da halter e racing.

SHW365.3 I seguenti cavalli sono gli unici ammessi a partecipare nelle classi di performance halter:

SHW365.3.1 Cavalli che possiedono un Register of Merit in race (corsa) nei propri record.

SHW365.3.2 Cavalli che hanno conseguito un Register of Merit in performance prima del 1° gennaio 2010.

SHW365.3.3 Cavalli che hanno conseguito un Register of Merit in performance dopo il 1° gennaio 2010 fintanto che i loro record dimostrano che hanno conseguito almeno 5 o più punti AQHA in performance durante la loro carriera in competizioni diverse dallo showmanship at halter. Esempio: Un cavallo consegue un Performance Register of Merit prima del 1° gennaio 2010. I 10 punti acquisiti per ottenere il Register of Merit consistono in 6 punti in Showmanship at Halter e 4 punti in Western Pleasure; il cavallo è ammesso a partecipare in una classe di performance halter. Esempio: un cavallo ottiene un Register of Merit dopo il 1° gennaio 2010. I 10 punti acquisiti per conseguire il Performance Register of Merit consistono in 6 punti in Showmanship at Halter e 4 punti in Western Pleasure: il cavallo deve acquisire ancora un punto AQHA in performance in una classe diversa dallo showmanship at halter per poter accedere ad una classe di performance halter.

SHW365.4 In base a questa regola, un Register of Merit o un punto in AQHA Performance si considerano acquisiti solo dopo che sono stati ufficialmente registrati dall'AQHA.

SHW365.5 La prova che un cavallo ha i requisiti sopra specificati deve

essere fornita allo show management.

SHW365.6 Il Register of Merit è legato al cavallo. Se il cavallo viene venduto, il cavallo è idoneo a competere in performance halter a nome del nuovo proprietario a condizione che sia in possesso dei requisiti sopra specificati.

SHW365.7 Un cavallo non può essere presentato nella classe di halter per età e nella performance halter class nello stesso show in una particolare divisione.

SHW369. GRAND E RESERVE CHAMPION. Quando è stata completata l'attività di giudizio di tutte le classi di una divisione in morfologia, tutti i primi e secondi piazzati di quella divisione per sesso (escluse le femmine sterilizzate) devono rientrare in arena allineando da un lato tutti i primi e dall'altro tutti i secondi piazzati.

SHW369.1 Il giudice deve obbligatoriamente scegliere un Grand Champion ed un Reserve Champion in ogni divisione per sesso, in divisioni open, youth ed amateur in cui ci siano minimo tre cavalli concorrenti.

SHW369.2 Il giudice (o i giudici) devono scegliere un Gran Champion stallone, femmina e castrone, tra i primi classificati per ogni rispettiva divisione per sesso. Se il primo classificato, per una ragione qualsiasi, non dovesse rientrare in arena, il secondo classificato verrà spostato tra i primi e considerato per la scelta sia del Gran che del Reserve Champion. Il terzo classificato non potrà essere allineato con i secondi. Tutti i primi classificati manterranno i punti nelle rispettive classi.

SHW369.3 Il ring steward prenderà il cavallo classificato secondo nella classe in cui si classificò primo il cavallo scelto quale Gran Champion, e lo sposterà nella fila dei primi classificati, per essere egualmente giudicato ai fini del titolo di Reserve Champion, stallone, femmina o castrone nella rispettiva divisione per sesso.

SHW369.4 Nelle classi di morfologia amateur e youth, se un concorrente si è qualificato con due o più cavalli per il Grand e il Reserve Champion, solo un altro amateur o youth possono assisterlo a condizione che anche l'amateur o lo youth originariamente qualificato presenti uno dei cavalli nella classe. Un amateur non può presentare nel Grand e/o Reserve Champion un cavallo non di proprietà nella categoria open.

SHW370. SHOWMANSHIP AT HALTER. Si svolge solo nelle divisioni Youth e Amateur. Nella prova di showmanship deve essere valutata l'abilità del concorrente nell'eseguire, con un cavallo ben pulito ed in buone condizioni, una serie di manovre stabilite dal giudice (pattern) con precisione e armonia, dimostrando nel contempo compostezza e sicurezza e mantenendo la posizione del corpo bilanciata, funzionale e fondamentalmente corretta.

SHW370.1 È obbligatorio che il giudice annunci qualsiasi pattern che debba essere svolto, almeno un'ora prima dell'inizio della gara; se però il giudice richiederà prestazioni suppletive onde decidere sui piazzamenti, l'annunciazione del pattern relativo sarà solo eventuale. I patterns dovrebbero essere fatti in modo tale da mettere alla prova l'abilità del concorrente di presentare efficacemente un cavallo al giudice. Il giudizio in caso di parità sarà a completa discrezione del giudice.

SHW371. PROCEDIMENTO DI GARA: Può essere richiesto che

tutti i concorrenti entrino in arena e poi ognuno, singolarmente esegua la sua prova oppure, può essere richiesto che ogni concorrente entri singolarmente in arena a svolgere il suo pattern nel qual caso sarà necessario un ordine di partenza. Le seguenti manovre sono considerate accettabili: condurre il cavallo al passo, jog, trotto o trotto allungato, indietreggiare (back) in linea diritta o curva oppure combinazioni di linee diritte e curve; stop; girare di 90 (1/4), 180 (1/2), 270 (3/4), 360 (giro completo) gradi o combinazioni o multipli di questi giri. Nel pattern deve essere richiesta la manovra di piazzare il cavallo per l'ispezione.

SHW372. Nello showmanship non sono permessi fruste, briglie o altri tipi di dispositivi, o qualsiasi genere di filo spinato o corda sopra la testa del cavallo.

SHW372.I È richiesto un collegamento della misura minima di 4 mm.

SHW373. PUNTEGGIO: ai concorrenti sarà assegnato un punteggio che va da 0 a infinito, con il punteggio di 70 che denota una prestazione media. I patterns saranno divisi tra 6 e 10 manovre, come specificato dal giudice, e ad ogni manovra sarà assegnato un punteggio da + 3 a - 3 con incrementi accettabili di 1/2 punti che saranno aggiunti o sottratti dalla media di 70. I punteggi assegnati alle manovre dovranno essere determinati indipendentemente dalle penalità e dovranno prendere in pari considerazione sia l'esecuzione del pattern che la forma e l'efficacia del cavaliere e la presentazione del cavallo, per poi attribuire uno dei seguenti punteggi: +3 = Eccellente, + 2 = Molto Buono, + 1 = Buono, 0 = Media o Corretto, -1 = Scadente, - 2 = Molto Scadente, - 3 = Estremamente Scadente. L'efficacia e la forma complessiva del cavaliere in sella dovranno essere anche attribuiti un punteggio che va da 0 a 5 punti. Da 0 a 2 = Media, 3 = Buono, 4 = Molto Buono, 5 = Eccellente.

SHW373.I PUNTEGGIO FINALE deve essere su una base da 0 a 100, con una distinzione approssimativa come segue:

90-100 Eccellente showmanship, inclusa la posizione del corpo e la presentazione del cavallo. Il pattern viene completato velocemente e accuratamente, scorrevolmente e con precisione; si dimostra un alto livello di professionalità.

80-89 Molto Buona la performance nell'esecuzione del pattern, così come pure corretti lo showmanship e la presentazione del cavallo. Showman eccellente che commette una penalità maggiore.

70-79 Buona esecuzione del pattern e showmanship nella media; mancanza di stile adeguato e di presentazione professionale per meritare il punteggio più alto. Uno showman molto buono che commette una penalità maggiore o un eccellente showman che commette un grave errore.

60-69 Pattern abbastanza buono che manca di velocità o di precisione. Cavallo con un atteggiamento riluttante o esibitore con evidenti errori di posizione e/o presentazione che impediscono un efficace showmanship. Un buono showman che commette una penalità maggiore nell'esecuzione del pattern. Uno showman molto buono che commette un grave errore.

Meno di 59 Un buono showman che commette una penalità grave o più penalità maggiori e/o minori; uno showman eccellente o molto buono che commette diverse, e/o una combinazione di penalità gravi, maggiori o minori nell'esecuzione o nella presentazione o posizione dell'esibitore che impedisce l'effettiva comunicazione con il cavallo.

SHW374. Aspetto generale di concorrente e cavallo. Saranno valutati la generale compostezza e sicurezza di sé, l'apparenza ed il portamento durante tutta la gara nonché l'aspetto fisico del cavallo.

SHW375. Aspetto e posizione dell'esibitore. Dev'essere indossato abbigliamento western appropriato. Gli abiti e la persona devono essere curati e puliti. È motivo di squalifica l'uso di ogni tipo d'ausilio artificiale quale, ma non limitato a, accendini, fieno, terra, puntine, ecc.

SHW375.1 In ogni momento della gara i concorrenti dovrebbero essere composti, sicuri di sé, cortesi, e genuinamente sportivi, prontamente riconoscere e correggere errori nella postura del cavallo. Il concorrente dovrebbe continuare ad esibire il cavallo fino a che la gara non è stata giudicata oppure i concorrenti sono scusati, salvo che il giudice non dia istruzioni diverse. Il concorrente dovrebbe apparire in modo pratico ed efficiente, stare fermo in piedi diritto e muoversi col busto eretto ma sempre in modo naturale evitando posizioni del corpo eccessive, innaturali o animate.

SHW375.2 Il concorrente deve condurre il cavallo sul lato sinistro, tenendo la lunghina nella mano destra vicino alla cavezza e l'avanzo della lunghina stessa avvolta in modo ordinato nella mano sinistra salvo che il giudice non chieda l'ispezione dei denti del cavallo. È preferibile che la mano del concorrente non sia costantemente sul moschettone o sulla catena della lunghina. La lunghina d'avanzo non dovrebbe mai essere avvolta in modo stretto, arrotolata o piegata. Quando conduce il cavallo il concorrente dovrebbe posizionarsi tra l'occhio e la metà del collo del cavallo (posizione di conduzione).

SHW375.3 Entrambe le braccia dovrebbero essere piegate al gomito con i gomiti accostati ai fianchi del concorrente e gli avambracci tenuti in posizione naturale. L'altezza delle braccia potrà variare in dipendenza dell'altezza del cavallo e del concorrente ma le braccia non dovrebbero mai essere rigidamente tese.

SHW375.4 La posizione del conduttore quando esegue un giro verso destra è la stessa della posizione di conduzione salvo che il conduttore dovrebbe girarsi verso la testa del cavallo il quale dovrebbe spostarsi verso destra (allontanandosi dal conduttore).

SHW375.5 Per eseguire un back, l'esibitore dovrebbe girarsi verso il posteriore del cavallo con la mano destra tesa davanti al proprio costato e camminare in avanti mentre il cavallo indietreggia. La posizione ideale è la spalla sinistra dell'esibitore in linea con l'anteriore sinistro del cavallo.

SHW375.6 Durante il piazzamento del cavallo per l'ispezione, l'esibitore dovrebbe stare in posizione angolata rispetto al cavallo, in un punto che sia di fronte alla zona tra l'occhio ed il muso dell'animale e non dovrebbe mai abbandonare la testa del cavallo. È raccomandata, ma non obbligatoria, l'applicazione da parte del conduttore, del "metodo Quarter" durante l'ispezione. Gli esibitori dovrebbero assumere una posizione che sia sicura per loro stessi e per il giudice. La posizione del conduttore non dovrebbe ostruire la veduta del giudice sul cavallo e nel frattempo non dovrebbe mai perdere di vista il giudice stesso. Il concorrente non dovrebbe mai avvicinarsi troppo agli altri concorrenti durante l'allineamento testa-coda o fianco-a-fianco. Quando si muove intorno al cavallo, il conduttore dovrebbe cambiare lato stando davanti al cavallo impiegando un numero minimo di passi per poi assumere la stessa posizione sul lato destro che aveva sul lato sinistro.

SHW375.7 Condurre, retrocedere, girare ed iniziare a piazzare, dovrebbe essere fatto stando sul lato sinistro del cavallo. In nessun momento il conduttore dovrà trovarsi direttamente di fronte al

cavallo. Il conduttore non dovrà mai toccare il cavallo con mani o piedi oppure dirigere il cavallo con evidenti movimenti dei piedi durante il piazzamento.

SHW376. Presentazione del cavallo. Le condizioni fisiche del cavallo e la sua salute generale devono essere evidenti. Il pelo dovrebbe essere pulito, ben spazzolato ed in buone condizioni. Criniera, coda, ciuffo frontale e ciuffo al garrese non devono portare ornamenti (nastri, fiocchetti, ecc.) ma possono essere intrecciati o legati per English o Western. La lunghezza della criniera e della coda possono variare ma devono essere ordinati, puliti e liberi da nodi. La criniera dev'essere pareggiata o può essere tagliata a spazzola ma il ciuffo frontale e quello al garrese devono essere lasciati. Possono essere tosati le ciglia, peli lunghi sulla testa e sugli arti e la zona dietro le orecchie dove passa la capezza salvo che non sia proibito da leggi locali. Gli zoccoli devono essere correttamente pareggiati e, se il cavallo è ferrato, i ferri devono essere idonei ed i chiodi in ordine. Gli zoccoli devono essere puliti e possono essere tinti di nero, lucidati o portati allo stato naturale. L'attrezzatura dovrebbe essere adatta, in ordine, pulita ed in buono stato.

SHW377. Performance. Il concorrente dovrebbe dare una prestazione accurata, precisa, armoniosa ad una velocità ragionevole. Un aumento della velocità aumenta il grado di difficoltà della prestazione però accuratezza e precisione non dovrebbero essere sacrificate alla velocità. Il cavallo dovrebbe farsi condurre, fermarsi, retrocedere, girare e piazzarsi di buon grado, rapidamente e prontamente con il minimo di aiuti visibili ed udibili. Gli errori nell'esecuzione del pattern prescritto, urtare i coni o affrontarli dal lato sbagliato, gravi disubbidienze del cavallo, non porteranno a squalifica ma dovrebbero essere severamente penalizzati ed il concorrente non dovrebbe piazzarsi meglio di chi ha svolto il pattern correttamente. Gli eccessi di addestramento ed allenamento, maltrattamenti volontari o mancanza di controllo del cavallo da parte del conduttore saranno causa di squalifica.

SHW377.1 Il cavallo dovrebbe essere condotto direttamente verso il giudice o via dal giudice in linea dritta o curva e assumere prontamente e liberamente l'andatura richiesta. La testa ed il collo del cavallo dovrebbero essere dritti ed in linea con il corpo.

SHW377.2 L'arresto (stop) dovrebbe essere eseguito senza esitazione, con sollecitudine, armoniosamente e con il corpo del cavallo dritto.

SHW377.3 Il cavallo dovrebbe retrocedere prontamente con la testa, collo e corpo allineati in linea dritta o curva secondo quanto richiesto.

SHW377.4 Quando si gira il cavallo di 90 gradi o meno, dovrebbe girare a sinistra. Nei giri superiori ai 90 gradi, la volta ideale consiste nel cavallo che fa perno sul posteriore destro mentre incrocia gli anteriori con il sinistro davanti al destro. Un concorrente il cui cavallo fa perno sul posteriore sinistro non sarà penalizzato ma il concorrente con il cavallo che farà perno sul posteriore destro dovrebbe essere considerato più meritevole.

SHW377.5 Un giro forzato verso sinistra non è una manovra accettabile.

SHW377.6 I Cavalli dovrebbero essere piazzati rapidamente con gli arti in appiombato sotto il corpo. Quando il cavallo si ferma in appiombato, già piazzato non occorre piazzarlo di nuovo.

SHW378. Un cavaliere potrebbe essere penalizzato nel pattern indipendentemente dai punti sulle manovre e detratti dallo score finale come segue:

SHW378.1 Tre (3) punti:

- Rompere l'andatura al passo o al trotto per più di due falcate.
- Eseguire 1/8 di giro in più o in meno.
- Toccare o urtare un cono.
- Scivolare sul piede che esegue il pivot.
- Alzare il piede durante il pivot o posizionarlo e rimetterlo nello stesso posto.
- Alzare il piede nel set-up e riposizionarlo nello stesso posto dopo la presentazione.

SHW378.2 Cinque (5) punti:

- Non eseguire l'andatura o non fermarsi entro 10 piedi (3 metri) dell'area stabilita.
- Rompere l'andatura al passo o al trotto per più di due falcate.
- Trovarsi con il cono in mezzo tra il cavallo e l'esibitore.
- Cavallo che durante il pivot manca di far perno su di un posteriore in modo corretto.
- Cavallo che non mantiene la posizione dopo la presentazione.
- Un cavallo che riposa un piede o sta con una anca abbassata (hipshot) mentre sta in posizione (set-up).
- Eseguire da 1/8 a 1/4 di giro in più o in meno.

SHW378.3 Dieci (10) punti:

- L'esibitore non è nella posizione richiesta durante l'ispezione.
- Toccare il cavallo in qualsiasi modo, anche con i piedi in fase di piazzamento.
- Posizionarsi direttamente davanti al cavallo.
- Perdere la lunghina, afferrare la catena, o tenere la lunghina con due mani.
- Disobbedienza grave del cavallo compreso impennarsi e rampare, girare continuamente attorno al suo esibitore.

SHW378.4 Squalifiche (non dovrebbero essere piazzati) includono:

- Mancanza di controllo sul cavallo che metta in pericolo l'esibitore, altri cavalli o concorrenti, il giudice.
- Il cavallo si stacca dall'esibitore.
- Mancanza del numero corretto portato in modo visibile dall'esibitore
- Intenzionale maltrattamento del cavallo.
- Addestramento o allenamento eccessivi; utilizzo di aiuti artificiali.
- Equipaggiamento illegale.
- Fuori pattern, incluso: picchiare sul o dalla parte sbagliata del cono o marker; non eseguire mai il cancello indicato; o eseguire di più o di meno di un 1/4 di giro.

SHW380. Solo nelle classi Rookie/Level I. Gli esibitori che sbagliano il pattern, abbattono o lavorano dalla parte sbagliata del cono, non eseguono mai una specifica andatura, o compiono 1/2 di giro in eccesso rispetto a quanto stabilito non saranno squalificati, ma devono essere sempre piazzati sotto agli esibitori che non hanno commesso un errore da squalifica.

SHW400. CLASSI DI PERFORMANCE. Nelle divisioni open un concorrente può iscrivere uno o più cavalli in una classe, ma ogni cavallo può essere montato da un solo concorrente nella classe. In divisioni open di lavoro individuale (ranch riding, reining, working cow horse, boxing, western riding, barrel racing, pole bending, jumping, working hunter,

trail tie-down roping, dally team roping - heading, dally team roping - heeling, team penning, ranch sorting e cutting) un concorrente può:

SHW400.1 Presentare tre cavalli in classi junior

SHW400.2 Presentare tre cavalli in classi senior

SHW400.3 Presentare un massimo di (totale) di quattro cavalli in una classe all-age. No c'è una stipulazione nella combinazione dei cavalli junior e/o senior in una classe all-age. Se una classe senior e junior vengono unite a causa di mancanza di concorrenti (possono essere unite solo se ci sono due o meno concorrenti in una o entrambe le classi), la classe diventa all-age.

SHW400.4 In una classe dove concorrono contemporaneamente più livelli (Level 2 e Level 3), un concorrente può presentare un massimo di quattro cavalli. Se ci sono meno di tre partecipanti nel Livello 2 o nel Livello 3 saranno tutti messi insieme in un unico Livello 3.

SHW400.5 Nel Level I youth, youth, Level I amateur, select amateur e amateur in eventi di lavoro individuale (ranch riding, reining, working cow horse, boxing, western riding, pole bending, stakes race, jumping, working hunter, trail, breakaway roping, tie-down roping, dally team roping - heading, dally team roping - heeling, team penning, ranch sorting e cutting) un concorrente può montare tre cavalli indipendentemente dal loro sesso (ad eccezione del Level I youth e Level I amateur dove gli stalloni non possono essere esibiti)

SHW400.6 Un concorrente select, in eventi di lavoro individuale può gareggiare con qualsiasi combinazione nelle classi select e amateur a condizione che vengano presentati tre cavalli diversi e che ogni cavallo venga presentato una sola volta da ciascun concorrente in quella classe. Ad esempio un concorrente select in eventi di lavoro individuale può montare tutti e tre i cavalli nell'amateur, o nelle classi select, o due nelle select e uno nell'amateur, o uno nelle select e due nell'amateur. Un cavallo può essere presentato una sola volta in una classe che sia amateur o select, indipendentemente dal concorrente.

SHW400.7 Un concorrente select in classi select amateur o amateur può presentare fino a due cavalli diversi nelle classi di gruppo (showmanship at halter, western pleasure, western horsemanship, hunter under saddle, hunter hack, hunt seat equitation, equitation over fences e pleasure driving) a condizione che uno venga presentato nella classe select e l'altro nella classe amateur di gruppo. Se le classi dovessero essere combinate il concorrente deve scegliere con quale cavallo partecipare.

SHW400.8 Nessun cavallo può essere presentato in più di una suddivisione youth o amateur di nessun tipo di evento. (Esempio: un cavallo montato in una classe di reining da uno youth nel gruppo youth dagli 11 anni in giù, non può essere montato anche in una classe di reining da un altro youth nel gruppo youth dai 15 anni ai 18). Tuttavia, lo stesso cavallo può essere montato in una Level I class da un altro o dallo stesso concorrente in una classe Level 2 o 3 nelle suddivisioni youth o amateur.

SHW400.9 Nessun concorrente di 18 anni o più giovane può essere legato, agganciato, o allacciato alla sella in nessun modo (ad eccezione di quanto riportato nella regola SHW320.1) o per nessun motivo durante una gara youth o Level I youth.

SHW400.10 Se c'è una eliminatória, ogni cavallo deve essere

montato nella classe effettiva dallo stesso concorrente che lo ha montato nella eliminatoria.

SHW400.11 Qualsiasi cavallo usato come aiuto in uno show AQHA, nel cutting, heading and heeling, deve essere un American Quarter Horse.

SHW400.12 Aggrapparsi al pomello della sella con una o l'altra mano verrà penalizzato e può comportare la squalifica a discrezione del giudice, a meno che non sia previsto da specifiche regole di quella classe.

SHW400.13 riguarda le gare di velocità: permette ai concorrenti di riprendere i tempi. Se un concorrente è idoneo a partecipare a più classi, può fare un run e dichiarare in anticipo che quel particolare run si riprenderà o riprenderà alle altre classi alle quali è iscritto. Questa regola si applica ai concorrenti Level I youth, youth, Level I amateur, amateur, select amateur. Il concorrente deve dichiarare al momento dell'iscrizione se qualcuno dei tempi deve essere ripreso e per quale particolare classe o classi. Verranno pagate una tassa di iscrizione e qualsiasi altra tassa supplementare per ciascuna classe. Un concorrente non deve dichiarare di riprendere il tempo una volta che la classe è iniziata, o farlo con una classe che è già stata svolta. Farà il suo run nella prima classe alla quale si è iscritto in base al programma dello show. Verrà incluso nell'ordine di partenza di quella classe, ma non verrà inserito in quelli delle classi successive che ha dichiarato, in modo da non pregiudicare l'ordine di partenza di quella/e particolare/i classe/i. L'annunciatore dovrebbe anche annunciarlo nel run iniziale, sia che il tempo venga ripreso o meno in una classe successiva. Se uno show si è svolto con più giudici, e la classe si svolge una volta, il tempo verrà annotato per ogni giudice nella classe/i appropriata/e dichiarate. Se lo show fa parte di un circuito di più giorni, devono essere fatte singole iscrizioni e dichiarazioni per ogni giorno. Una volta che una classe è iniziata un concorrente che dichiara che il tempo verrà ripreso non può decidere di correre in autonomia.

SHW401. LEVEL I (CAVALLO) WESTERN PLEASURE. Lo scopo del Level I western pleasure è quello di permettere ad un cavallo di gareggiare in un contesto di cavalli dello stesso livello ed esperienza. Il Level I western pleasure è il punto di partenza per le competizioni più avanzate di Level 2 /Level 3.

SHW401.1 I cavalli, indipendentemente dalla loro età, possono essere montati ad una mano e con un morso western standard approvato dalle regole AQHA, o a due mani con uno snaffle bit o un bosal come descritto nelle regole AQHA relative all'equipaggiamento.

SHW401.2 Ad eccezione dei requisiti di idoneità ed equipaggiamento, nel Level I si applicano le stesse regole del western pleasure.

SHW401.3 I cavalli sono idonei a competere se alla data del 1° gennaio dell'anno in corso non hanno:

SHW401.3.1 Vinto 25 o più punti in gare di western pleasure approvate dall'AQHA (vengono conteggiati i punti provenienti da tutti i livelli e da ogni divisione, inclusi quelli introductory/rookie, e sono cumulativi ai fini dell'idoneità); oppure

SHW401.3.2 ha vinto \$2.500 o di più sotto qualsiasi organizzazione o associazione nelle classi Western Pleasure.

SHW401.3.3 Precisione nel verificare l'idoneità è responsabilità del proprietario o del concorrente.

SHW402. WESTERN PLEASURE. Un buon cavallo da pleasure ha

una falcata libera di ragionevole lunghezza in rapporto alla sua conformazione. Deve coprire un ragionevole tratto di terreno con il minimo sforzo. Idealmente, dovrebbe fruire di una mozione bilanciata e fluida, sempre dimostrando le andature corrette con giusta cadenza. La qualità del movimento e la consistenza delle andature sono di maggiore importanza. Dovrebbe portare la testa ed il collo in posizione rilassata e naturale, con la nuca a livello del garrese o leggermente al disopra. Non dovrebbe portare la testa dietro alla verticale dando l'impressione di intimidazione o portarla eccessivamente davanti alla verticale dando l'impressione di resistenza. La sua testa dovrebbe essere portata al livello del garrese con il muso leggermente davanti alla verticale, l'espressione dev'essere vivace e le orecchie all'erta. Dovrebbe essere montato con redini ragionevolmente lunghe ma con un leggero contatto e controllo. Dovrebbe essere solerte nel rispondere ma morbido nelle transizioni quando richieste. Quando gli viene richiesto di estendere l'andatura dovrebbe allungare con lo stesso movimento fluido. Il massimo credito dovrà essere dato al cavallo fluido, bilanciato e solerte che dia l'impressione di essere fisicamente in forma e piacevole da montare. Questa classe verrà giudicata sulla base della performance, condizione e conformazione del cavallo.

SHW403. Uno show può avere fino a tre gare di western pleasure. Se ci saranno tre gare di western pleasure, saranno come segue: **1)** Senior western pleasure da presentare con l'imboccatura a leve

2) Junior western pleasure da presentare con l'imboccatura a leve oppure hackamore o filetto **3)** Two-year old western pleasure (per i due anni) da presentare con hackamore o filetto. Questa gara non sarà approvata per gare da tenersi prima del 1° luglio dell'anno richiesto.

SHW403.1 Se ci saranno due gare di western pleasure, saranno come segue: **1)** Senior western pleasure da presentare con l'imboccatura a leve **2)** Junior western pleasure da presentare con l'imboccatura a leve oppure hackamore o filetto.

SHW403.2 Se ci sarà una sola gara di western pleasure dovrà essere aperta a tutte le età.

SHW404. I cavalli di sei anni ed oltre dovranno essere esibiti con imboccature a leve.

SHW405. I cavalli di cinque anni e più giovani potranno essere esibiti con imboccature a leve, hackamore o filetto.

SHW406. Nessun cavallo potrà essere esibito sia in junior che in two-year-old western pleasure durante lo stesso show.

SHW407. I cavalli esibiti nel Two-year-old western pleasure potranno essere montati sia ad una che a due mani. Montando a due mani, le redini dovranno essere incrociate con l'avanzo delle stesse pendente sul lato opposto del collo. Le mani del cavaliere dovranno essere vicine al pomello e non più distanti di quattro pollici (10 cm) su ogni lato. Le mani del cavaliere devono essere ferme con movimenti molto limitati.

SHW408. I cavalli dovranno lavorare in entrambe le direzioni dell'arena alle tre andature per dimostrare la loro abilità alle differenti andature. A discrezione del giudice i cavalli possono essere richiesti di allungare il passo, trotto o galoppo; in una o entrambe le direzioni dell'arena. È obbligatorio che venga richiesta una moderata estensione del trotto almeno in una direzione, ad eccezione che nelle classi Level I, youth II and under, youth I3 and under, select western pleasure e 2

year old western pleasure. Tuttavia la richiesta di estendere moderatamente il trotto rimane opzionale nelle classi sopra menzionate. Si definisce moderata estensione del trotto un allungamento della falcata di due battute, che copra più terreno. Cadenza ed equilibrio abbinati alla fluidità sono più importanti della velocità. Al trotto allungato i cavalieri dovranno star seduti nella sella. Ai cavalli è richiesto di retrocedere con facilità e star fermi tranquillamente. Il sorpasso è permesso e non deve essere penalizzato fintanto che il cavallo mantiene la giusta cadenza ed il giusto ritmo.

SHW409. I cavalli dovranno cambiar mano verso l'interno dell'arena. Può esser richiesto di cambiar di mano al passo o al trotto ma mai al galoppo.

SHW410. Il giudice potrà richiedere prestazioni aggiuntive, dello stesso tipo, a qualsiasi cavallo.

SHW411. Al cavaliere non potrà essere richiesto di scendere di sella salvo nelle occasioni in cui si controlla l'equipaggiamento.

SHW412. I cavalli dovranno essere presentati al passo, trotto e galoppo con redini ragionevolmente lunghe o con un leggero contatto senza costrizione.

SHW413. Errori da penalizzare in base alla loro gravità:

- Eccessiva velocità (a ogni andatura).
- Essere sul galoppo falso.
- Rompere l'andatura (compreso il non assumere l'andatura richiesta)
- Eccessiva lentezza a qualsiasi andatura, mancanza di impulso in avanti (risultante in un galoppo animato e/o artificiale).
- Mancanza nel prendere la giusta andatura quando è richiesta (durante le transizioni sarà penalizzato un eccessivo ritardo).
- Toccare il cavallo o la sella con la mano libera.
- Testa del cavallo troppo alta.
- Testa del cavallo troppo bassa (punta delle orecchie sotto livello garrese).
- Cavallo incappucciato con il muso dietro la verticale.
- Muso eccessivamente davanti alla verticale.
- Movimento eccessivo della linea dorsale al galoppo.
- Apertura eccessiva della bocca del cavallo.
- Inciampare.
- Uso degli speroni davanti al sottopancia.
- Un cavallo che appare astioso, apatico, letargico, emaciato, teso o eccessivamente stanco.
- Falcate rapide, irregolari o da pony.
- Eccessiva inclinazione al galoppo (Quando il posteriore esterno si trova maggiormente verso l'interno dell'arena dell'anteriore interno).

SHW414. I seguenti errori saranno causa di squalifica salvo nelle gare Level I amateur o Level I youth nelle quali saranno errori giudicati in base alla gravità: Testa del cavallo troppo bassa e/o chiaramente sotto la verticale in modo eccessivo e costante mentre il cavallo è in movimento, o altrimenti mostrare l'apparenza di essere intimidito.

SHW415. Level I (CAVALLO) RANCH RIDING. Lo scopo del Level I Ranch Riding è quello di permettere ad un cavallo di competere con cavalli dello stesso livello di esperienza e che abbiano un minimo di vincite. È il punto di partenza per progredire ai successivi livelli più avanzati 2 e 3.

SHW415.I I cavalli, indipendentemente dalla loro età, possono essere montati ad una mano con un morso western standard approvato dal regolamento AQHA relativo all'equipaggiamento, oppure a

una o due mani con un bosal o snaffle bit come espresso nell'regole AQHA relative all'equipaggiamento.

SHW415.2 Con l'eccezione dei criteri di ammissibilità e di equipaggiamento, nel Level I Ranch Riding si applicano le stesse regole del Ranch Riding.

SHW415.3 Sono ammessi a gareggiare i cavalli che alla data del 1° gennaio non hanno:

SHW415.3.1 Ottenuto 25 o più punti in classi di ranch riding approvate dall'AQHA (verranno conteggiati e saranno cumulativi i punti ottenuti in qualsiasi livello e divisione, inclusi gli introductory/rookie).

SHW415.3.2 ha vinto \$2.500 o di più sotto qualsiasi organizzazione o associazione nelle classi Ranch Riding.

SHW415.3.3 La verifica dell'ammissibilità è responsabilità del proprietario o del cavaliere.

SHW416. RANCH RIDING – Lo scopo del ranch riding è quello di misurare l'abilità del cavallo nell'essere piacevole da montare mentre viene usato a scopo di trasporto nel passare da un lavoro da ranch all'altro. Il cavallo dovrebbe dimostrare la versatilità, predisposizione al movimento di un cavallo da ranch che viene montato fuori dai confini di un'arena. Dovrebbe essere bene addestrato, rilassato, tranquillo, morbido, e cadenzato in tutte le andature. Il cavallo da ranch ideale si muoverà con movimento in avanti dimostrando una chiara lunghezza nella falcata nelle andature allungate. Può essere montato con un leggero contatto o con redini relativamente sciolte senza richiedere una indebita restrizione, ma non presentato con un set completo di redini. I modi generali, la reattività del cavallo da ranch riding nell'effettuare transizioni tempestive in un modo corretto e fluido e la qualità del movimento, sono i fattori sui quali si pone la primaria considerazione. Il cavallo da ranch riding ideale dovrebbe avere un naturale portamento della testa a qualsiasi andatura. Il cavallo da ranch riding ideale dovrebbe avere un atteggiamento naturale di cavallo da ranch dalla testa alla coda, in ogni manovra.

SHW416.1 Per cavalli dai tre (3) anni in avanti, offerto come divisione open junior, senior o all-age, e come classe all-age nel Level I youth, youth, Level I amateur, select amateur, amateur.

SHW416.2 Nessun cavallo presentato in ranch riding può essere presentato anche in western pleasure o walk and trot western pleasure nello stesso show, in nessuna divisione (youth, amateur, select o open). Lo show management può tenere l'AQHA ranch riding e versatility ranch horse ranch riding in concomitanza nell'ambito di uno show completo di versatility ranch horse. Se le classi si svolgono in concomitanza si applicano le regole AQHA relative al ranch riding (SHW416-419.7).

SHW417. Requisiti della classe:

SHW417.1 Ciascun cavallo lavorerà individualmente eseguendo le manovre richieste alle rispettive andature e un minimo di tre manovre opzionali. I cavalli riceveranno un punteggio tra 0 e 100, dove un 70 denoterà una prestazione nella media. Ogni manovra riceverà un punteggio che dovrebbe essere aggiunto o sottratto da 70, ed è soggetta a penalità che dovrebbero essere sottratta. Ogni manovra verrà valutata secondo le seguenti basi che vanno da + I a - I: - I estremamente scarso; - I molto scarso; - scarso; 0 corretto; + buono; + I

molto buono; +l eccellente. I punteggi delle manovre devono essere assegnati separatamente dai punti di penalità.

SHW417.2 Le manovre relative alle andature includeranno passo, trotto, e galoppo in entrambe le direzioni; trotto e galoppo allungato almeno in una direzione, così come stop e back.

SHW417.3 Le manovre opzionali possono includere un side pass, girate a 360 gradi o più, cambio di galoppo, (semplice o al volo), passo, trotto, o galoppo sulla/e barriera/e; o alcune ragionevoli combinazioni di manovre che possano essere ragionevoli da eseguire da parte di un cavallo durante il lavoro nel ranch.

SHW417.4 Deve essere utilizzato uno dei 15 patterns approvati, tuttavia un giudice può usare un altro pattern a condizione che contenga tutte le manovre richieste e le tre (o più) manovre opzionali. Il giudice potrebbe usare il suo pattern, si raccomanda di non mettere lo stop di seguito al galoppo disteso.

SHW417.5 Le manovre possono essere disposte in varie combinazioni con l'approvazione finale del giudice.

SHW417.6 La principale cadenza ed esecuzione delle andature dovrebbe essere come quella descritta in GAITS (ANDATURE) (SHW334 – Ranch Riding) ponendo enfasi sul movimento in avanti, la scioltezza, e il contatto dello zoccolo con il terreno per tutte le andature. Le transizioni dovrebbero essere eseguite dove stabilito, con fluidità e prontezza.

SHW417.7 Nessun limite di tempo.

SHW417.8 Si incoraggia l'uso di pali naturali.

SHW417.9 Battere la sella al trotto allungato è accettabile.

SHW417.10 Toccare o afferrare il pomolo della sella è accettabile.

SHW418. Abbigliamento ed equipaggiamento per il ranch riding.

SHW418.1 Nessun lucido sugli zoccoli.

SHW418.2 Le criniere non devono essere intrecciate o legate e nessuna extension alle code.

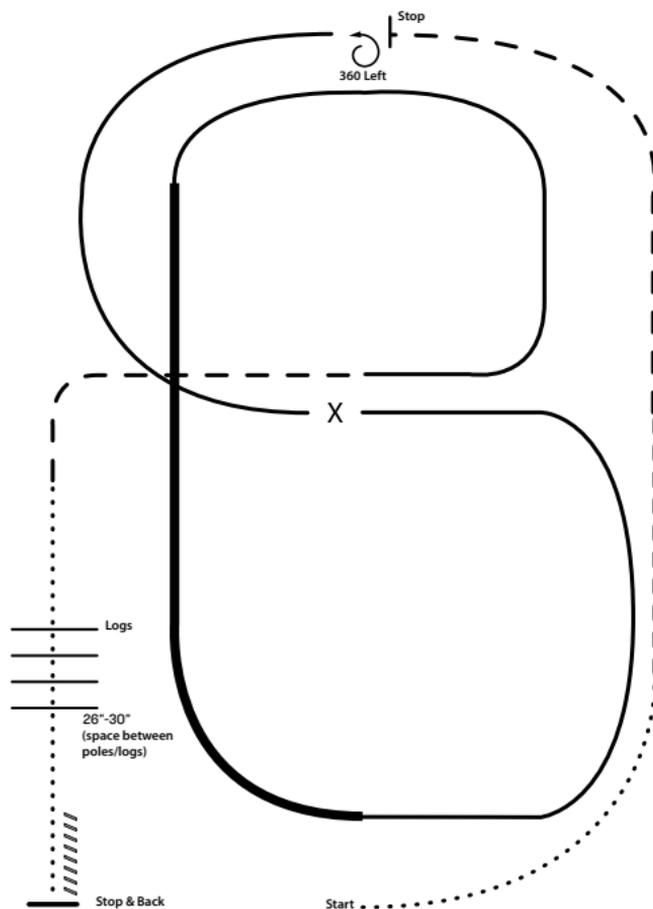
SHW418.3 Si sconsiglia di tagliare i peli nelle orecchie.

SHW418.4 È permesso tagliare i peli in eccesso sulla faccia, sui garretti.

SHW418.5 Equipaggiamento con argento non dovrebbe essere considerato come un buon abbigliamento da lavoro. L'argento su briglie e selle è sconsigliato.

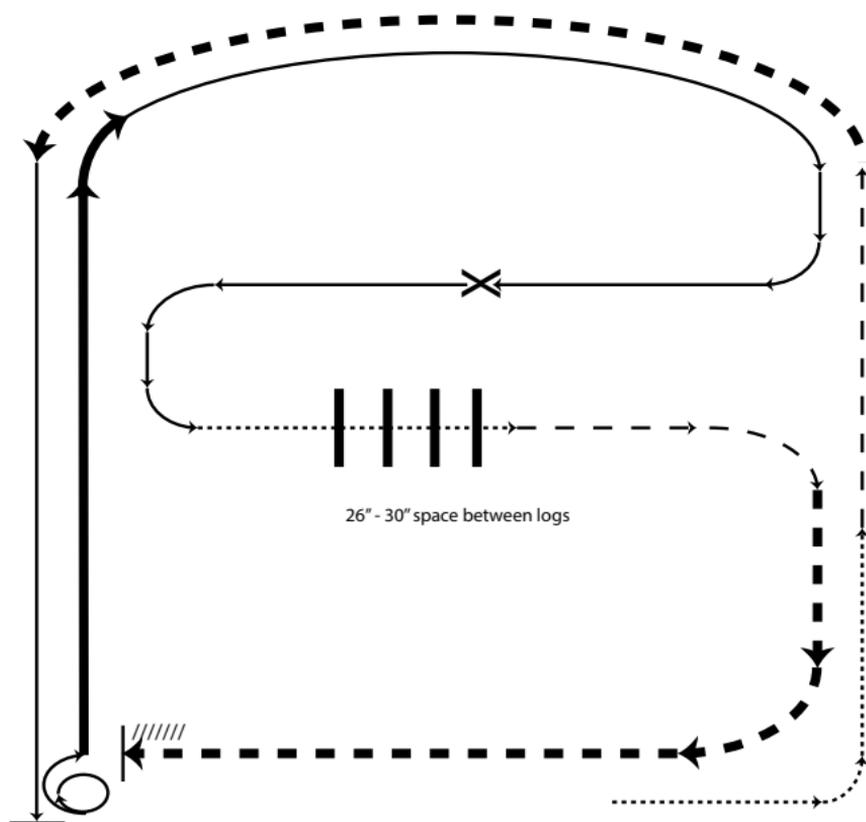
SHW418.6 Si consiglia ai concorrenti di usare un pettorale e il secondo sottopancia.

SHW418.7 Quando si espone con uno snaffle bit o con un hackamore, il cavaliere può alternare tra due mani ed una mano sul le redini in qualsiasi momento.



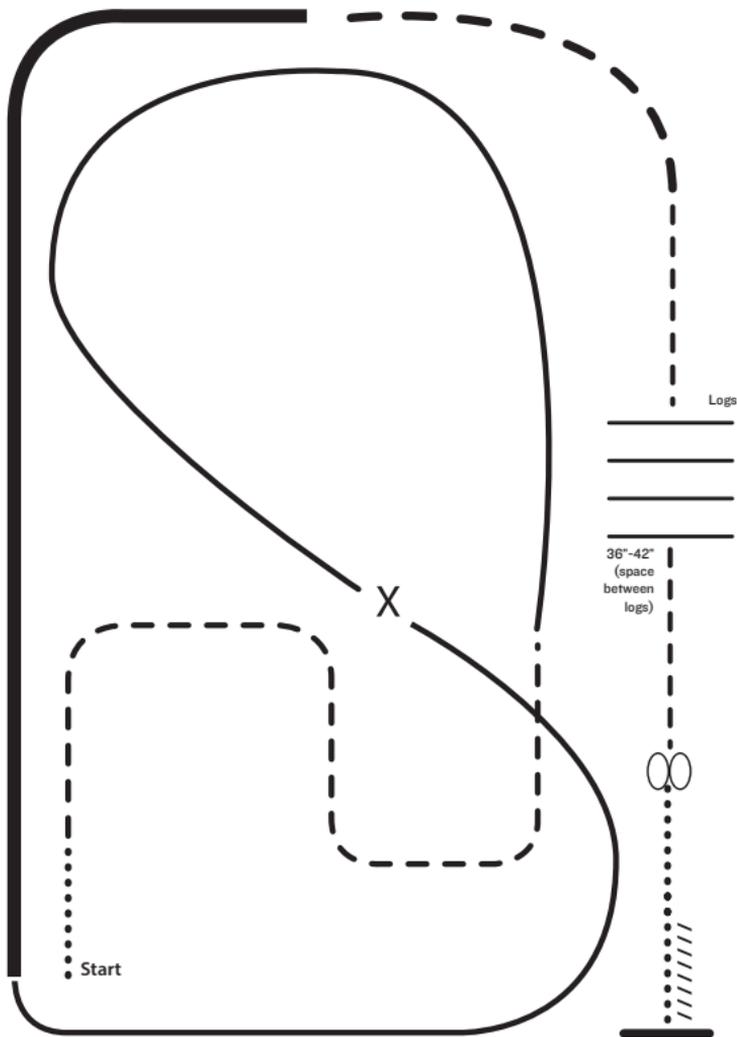
X	Cambio di galoppo
• •	Passo
- -	Trotto
— —	Trotto allungato
——	Galoppo
————	Galoppo disteso
//////	Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto
3. Allungare il trotto, fermarsi alla fine dell'arena
4. Girare a 360 ° a sinistra
5. 1/2 cerchio a sinistra, galoppare al centro
6. Cambiare galoppo (semplice o al volo)
7. 1/2 cerchio a destra
8. Galoppo disteso fino al lato lungo dell'arena (galoppo destro)
9. Riprendere il galoppo normale intorno alla fine dell'arena e tornare al centro dell'arena
10. Rompere al trotto allungato
11. Passo sopra i pali
12. Stop e back



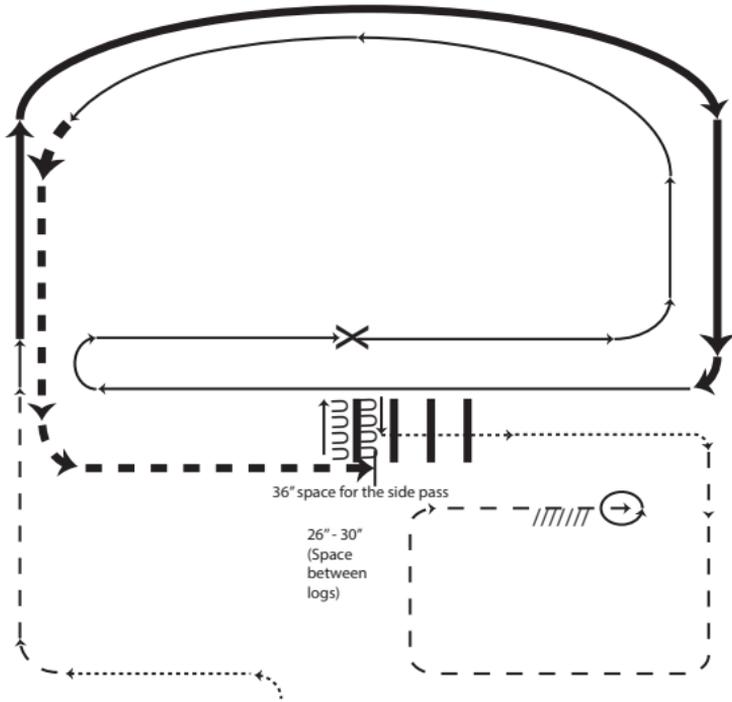
- × Cambio di galoppo
- • Passo
- - - Trotto
- — Trotto allungato
- Galoppo
- Galoppo disteso
- //// Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto
3. Trotto allungato
4. Galoppo a mano sinistra
5. Stop, 1 giro e 1/2 a destra
6. Galoppo disteso
7. Riunire il galoppo per galoppare a mano destra
8. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
9. Passo
10. Passo sui pali
11. Trotto
12. Trotto allungato
13. Stop e back



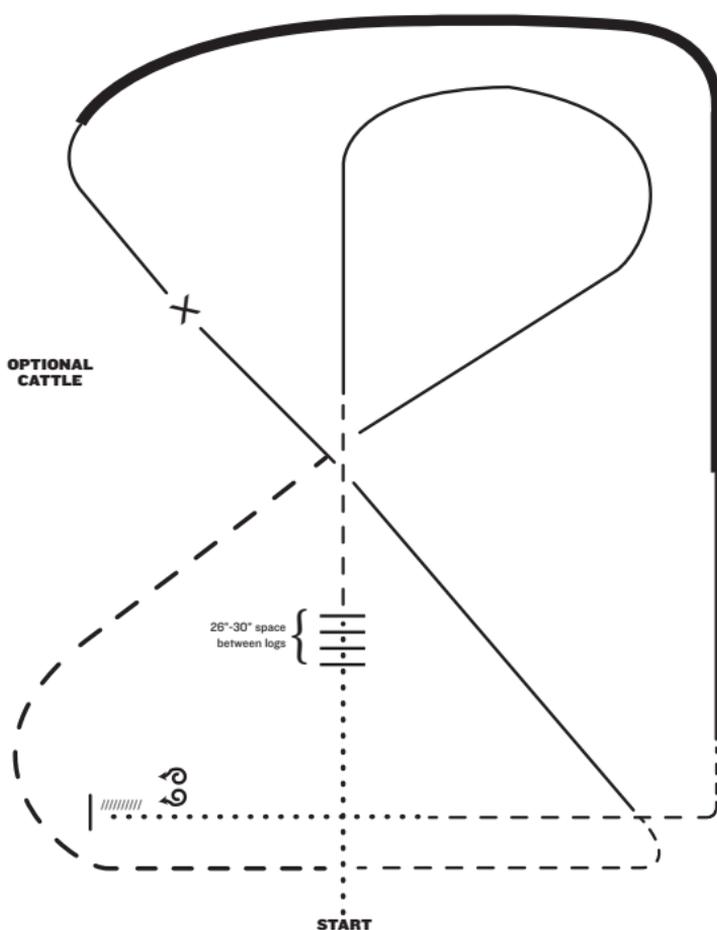
X	Cambio di galoppo
• •	Passo
- -	Trotto
— —	Trotto allungato
——	Galoppo
————	Galoppo disteso
////	Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto sulla serpentina
3. Galoppo a mano sinistra intorno la fine dell'arena e attraversamento in diagonale dell'arena
4. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
5. Galoppo a mano destra intorno la fine dell'arena
6. Galoppo allungato lungo e intorno l'angolo dell'arena fino al centro
7. Trotto allungato intorno all'angolo dell'arena
8. Riprendere il trotto
9. Trotto sui pali
10. Stop, facendo 360 gradi in entrambe le direzioni (indifferentemente iniziando da destra o sinistra)
11. Passo, stop e indietreggiare



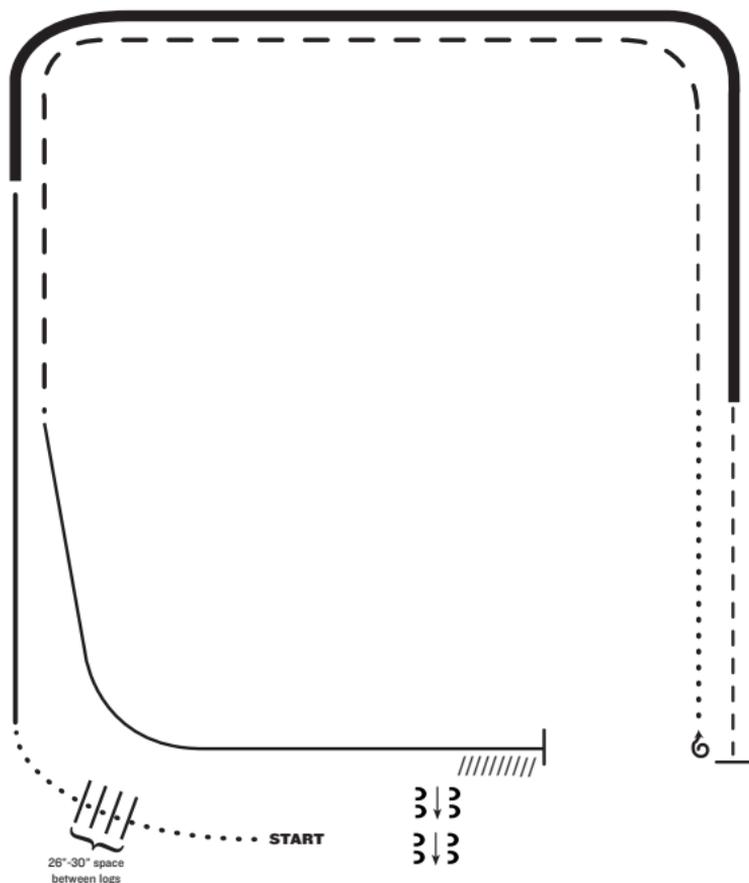
- × Cambio di galoppo
- • Passo
- - - Trotto
- - - Trotto allungato
- Galoppo
- Galoppo disteso
- //// Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto
3. Galoppo allungato – mano destra
4. Galoppo – mano destra
5. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
6. Galoppo mano sinistra
7. Trotto allungato
8. Stop, side pass a sinistra, side pass a destra, 1/2 volta
9. Passo sui pali
10. Passo
11. Trottare disegnando un quadrato
12. Stop, 360 a sinistra, back



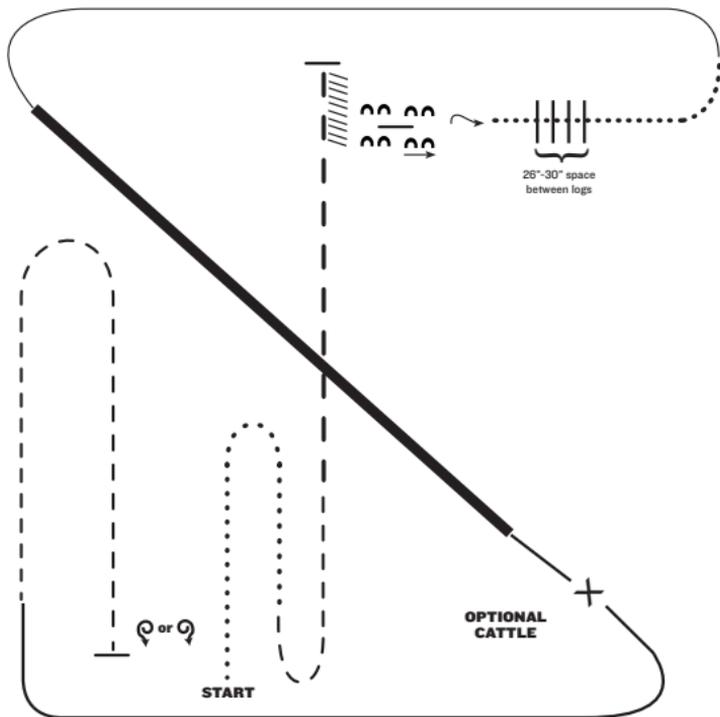
- × Cambio di galoppo
- • Passo
- - - Trotto
- — Trotto allungato
- Galoppo
- Galoppo disteso
- //// Indietreggiare

1. Passo
2. Passo sui pali
3. Trotto
4. Galoppo mano destra
5. Trotto allungato
6. Trotto
7. Galoppo mano sinistra
8. Cambio di mano (semplice o al volo)
9. Mano destra, galoppo allungato
10. Riprendere il galoppo
11. Trotto
12. Passo
13. Stop e back
14. 360° in entrambe le direzioni, indifferentemente iniziando da destra o sinistra



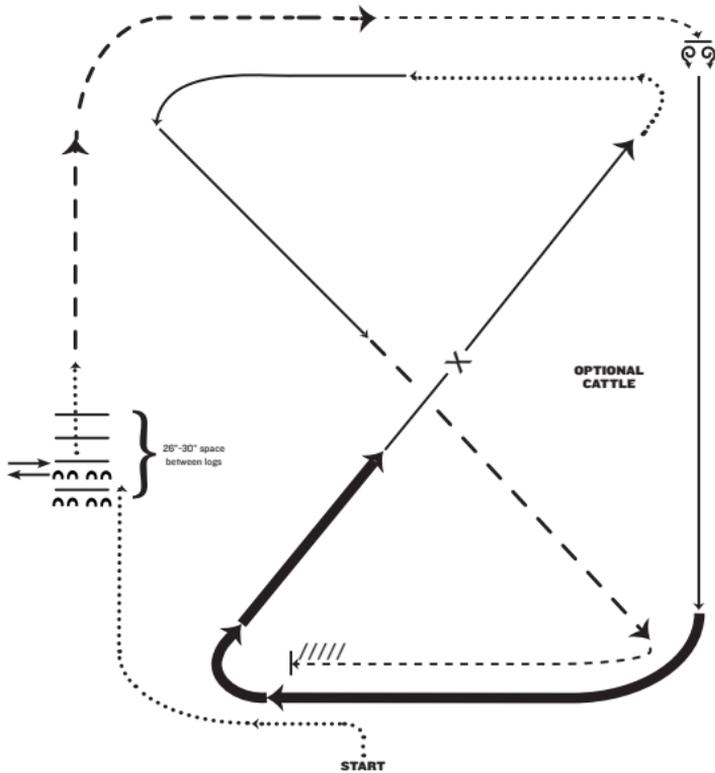
- x Cambio di galoppo
- • Passo
- - Trotto
- — Trotto allungato
- — Galoppo
- — Galoppo disteso
- //// //// Indietreggiare

1. Passo
2. Passo sui pali
3. Galoppo mano destra
4. Galoppo allungato (mano destra)
5. Trotto
6. Stop, 1 giro e 1/2 a destra
7. Passo
8. Trotto
9. Trotto allungato
10. Galoppo mano sinistra
11. Stop e Back
12. Side pass a destra



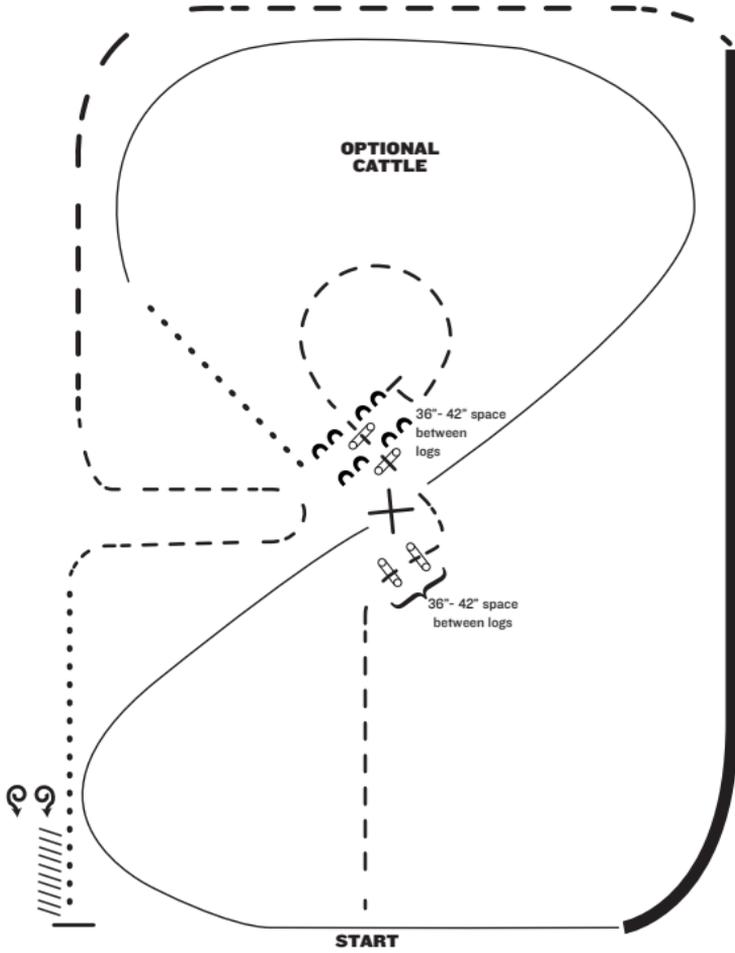
- × Cambio di galoppo
- • Passo
- - Trotto
- - Trotto allungato
- Galoppo
- Galoppo disteso
- //// Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto
3. Trotto allungato
4. Stop e Back
5. Side pass
6. 1/4 giro a destra, passo sui pali
7. Passo
8. Galoppo mano sinistra
9. Galoppo allungato (mano sinistra)
10. Riprendere il galoppo, cambio di mano (semplice o al volo)
11. Galoppo mano destra
12. Trotto
13. Stop, un giro 360 in qualsiasi direzione



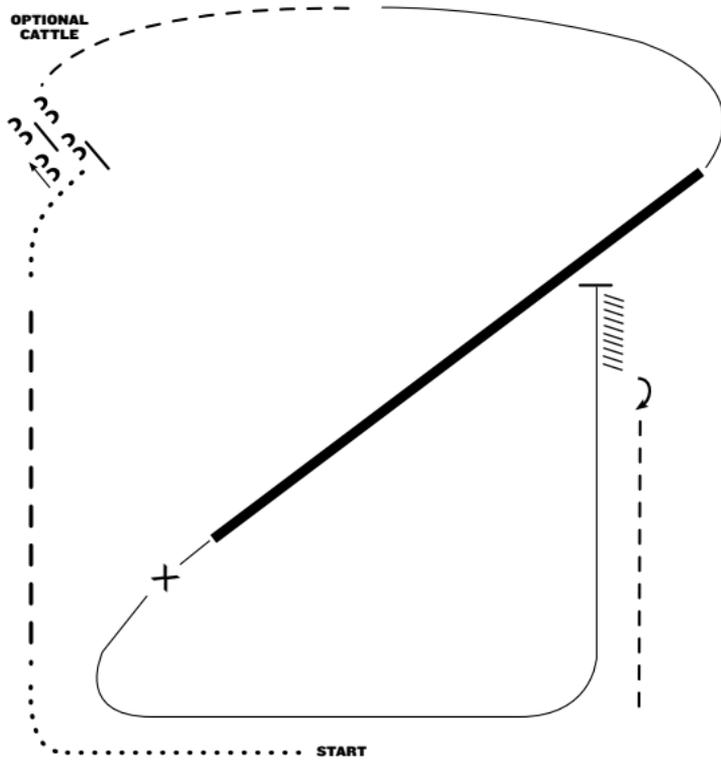
- × Cambio di galoppo
- • Passo
- - - Trotto
- — Trotto allungato
- ==== Galoppo
- ===== Galoppo disteso
- //// Indietreggiare

1. Passo
2. Side pass a sinistra sul primo palo, side pass per metà a destra
3. Passo sui pali
4. Trotto allungato
5. Trotto
6. Stop, 360° in ciascuna direzione (indifferentemente iniziando da destra o sinistra)
7. Galoppo mano destra
8. Galoppo allungato (mano destra)
9. Ritornare al galoppo, cambio di mano (semplice o al volo)
10. Passo
11. Galoppo mano sinistra
12. Trotto allungato
13. Trotto
14. Stop e Back



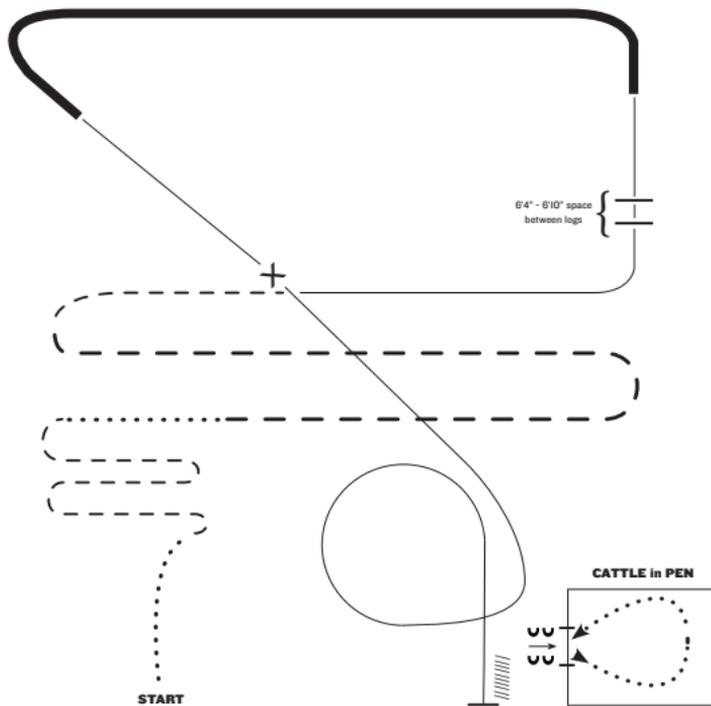
- X Cambio di galoppo
- • Passo
- - - Trotto
- — Trotto allungato
- Galoppo
- Galoppo disteso
- //// Indietreggiare

1. Trotto
2. Trotto su due set di pali
3. Cerchio al trotto, stop e side pass sul palo a sinistra
4. Passo
5. Galoppo mano destra
6. Cambio di mano (semplice o al volo)
7. Galoppo mano sinistra
8. Galoppo allungato (mano sinistra)
9. Trotto allungato
10. Trotto
11. Passo
12. Stop e Back
13. 360° in ciascuna direzione (indifferentemente iniziando da destra o sinistra)



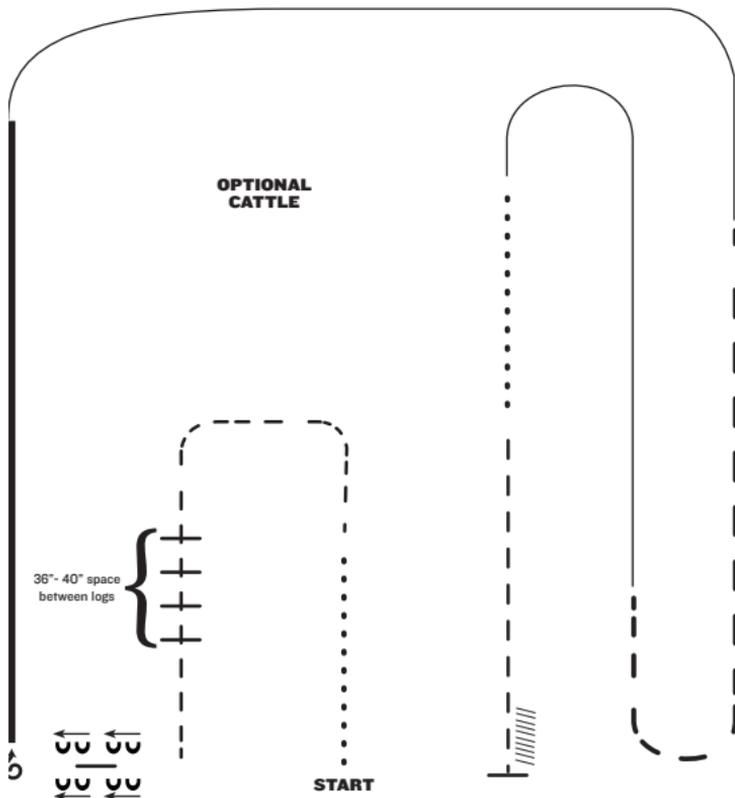
×	Cambio di galoppo
• •	Passo
- -	Trotto
- - - -	Trotto allungato
————	Galoppo
—————	Galoppo disteso
///////	Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto allungato
3. Passo
4. Stop, side pass sul palo a sinistra
5. Trotto
6. Galoppo mano destra
7. Galoppo allungato (mano destra)
8. Tornare al galoppo e cambio di mano (semplice o al volo)
9. Galoppo mano sinistra
10. Stop e back
11. 180° a destra
12. Trotto



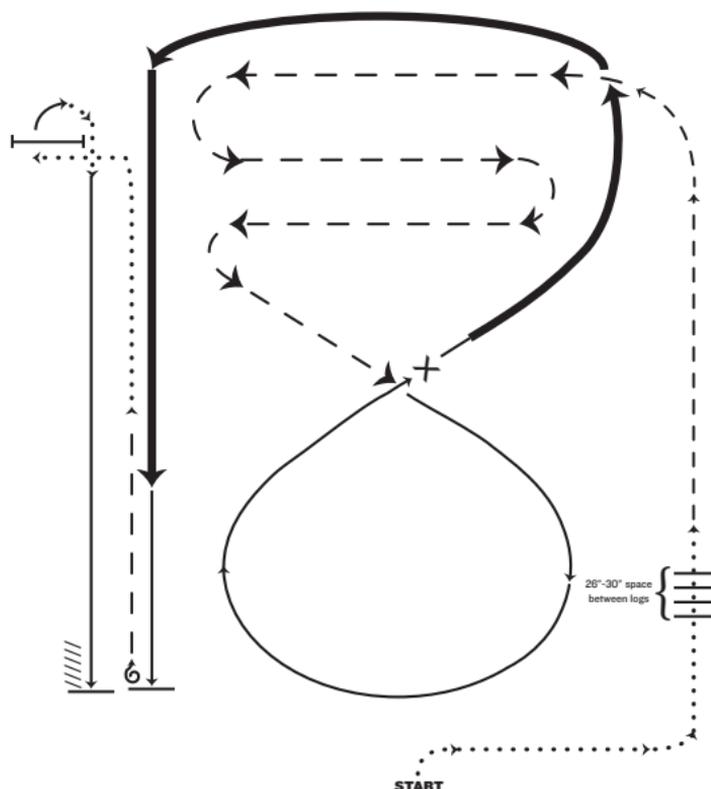
- χ Cambio di galoppo
- • Passo
- - - Trotto
- — Trotto allungato
- — Galoppo
- — Galoppo disteso
- //// Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto sulla serpentina
3. Passo
4. Trotto allungato
5. Trotto
6. Galoppo mano sinistra
7. Galoppo sui pali
8. Galoppo allungato (mano sinistra)
9. Tornare al galoppo, cambio di mano (semplice o al volo)
10. Galoppo mano destra
11. Cerchio al galoppo
12. Stop e Back
13. Side pass al cancello, spingere a mano sinistra verso il recinto
14. Passo tra il bestiame, spingere fuori mano destra



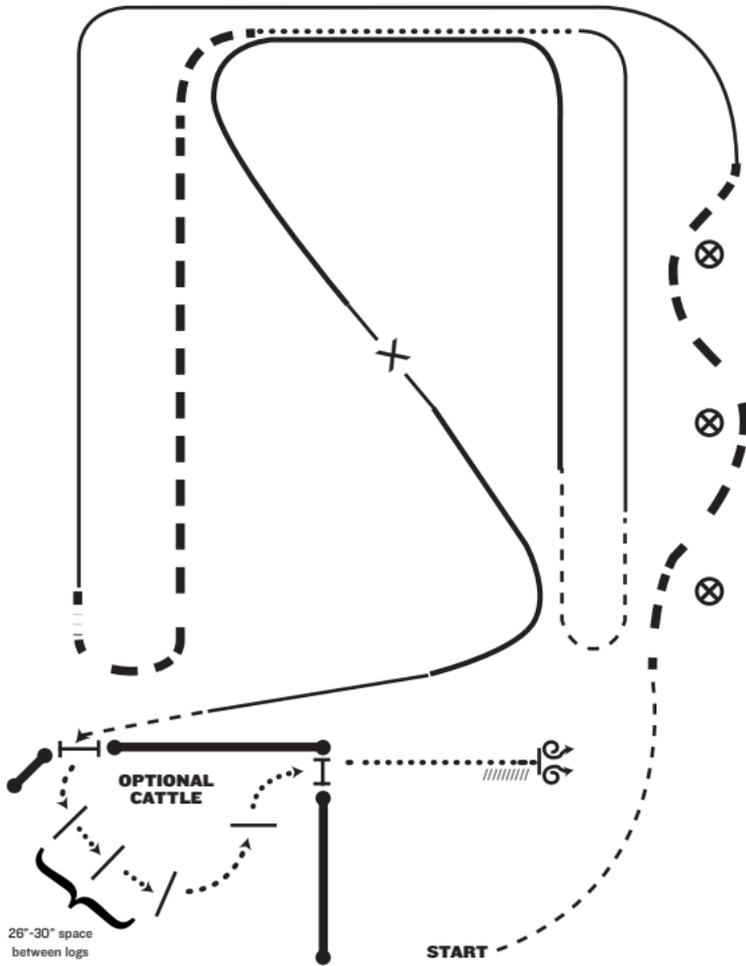
- × Cambio di galoppo
- • Passo
- - Trotto
- — Trotto allungato
- — Galoppo
- — Galoppo disteso
- //// //// Indietreggiare

1. Passo
2. Trotto
3. Trotto sui pali
4. Side pass a destra
5. 1 giro e 1/2 a destra
6. Galoppo allungato (mano destra)
7. Galoppo mano destra
8. Trotto allungato
9. Galoppo mano sinistra
10. Passo
11. Trotto
12. Stop e back



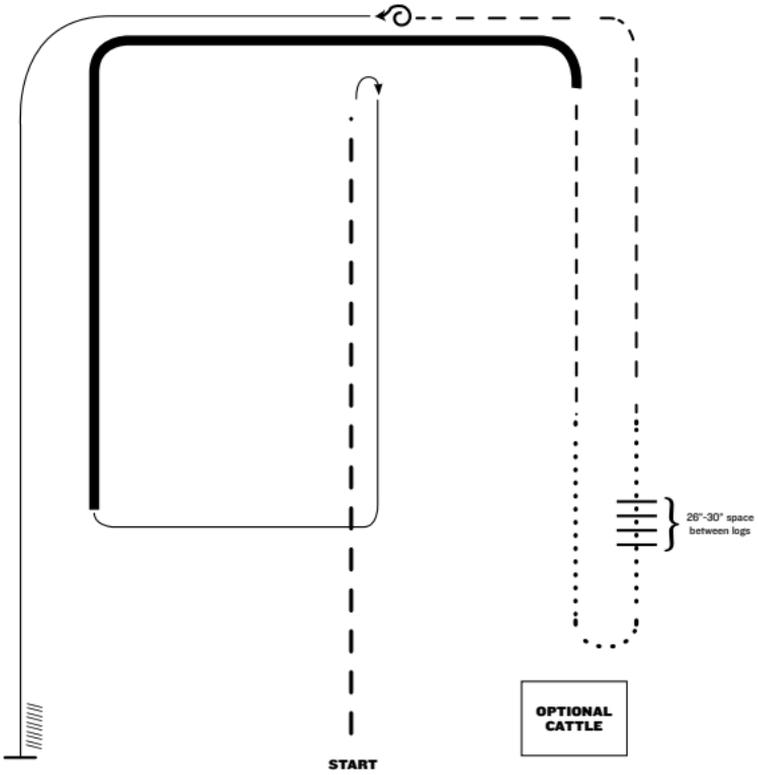
×	Cambio di galoppo
• •	Passo
- -	Trotto
- - - -	Trotto allungato
- - - - -	Galoppo
- - - - - -	Galoppo disteso
//////	Indietreggiare

1. Passo
2. Passo sui pali
3. Trotto
4. Trotto allungato sulla serpentina
5. Galoppo mano destra
6. Cambio di mano (semplice o al volo)
7. Galoppo allungato (mano sinistra), riprendere il galoppo
8. Stop, 1 giro r 1/2, in qualsiasi direzione
9. Trotto
10. Passo verso il cancello
11. Spingere il cancello a mano destra
12. Passo, galoppo mano sinistra
13. Sto e Back



- X Cambio di galoppo
- • Passo
- - - Trotto
- — Trotto allungato
- Galoppo
- Galoppo disteso
- //// //// Indietreggiare

1. Trotto
2. Trotto allungato
3. Galoppo mano sinistra
4. Trotto allungato
5. Passo
6. Galoppo mano destra
7. Trotto
8. Galoppo allungato (mano sinistra)
9. Riprendere il galoppo, cambio di mano (semplice o al volo) galoppo allungato (mano destra), riprendere il galoppo
10. Trotto
11. A mano sinistra spingere il cancello verso il recinto
12. Passo sui pali
13. A mano destra spingere il cancello verso fuori
14. Passo
15. Stop, 360° in ciascuna direzione (indifferentemente iniziando da destra o sinistra)
16. Back



- × Cambio di galoppo
- • Passo
- - Trotto
- — Trotto allungato
- — Galoppo
- — Galoppo disteso
- ////// Indietreggiare

1. Trotto allungato
2. Stop, rollback a destra
3. Galoppo mano destra
4. Galoppo allungato (mano destra)
5. Trotto
6. Passo
7. Passo sui pali
8. Passo
9. Trotto
10. Stop, 360° a sinistra
11. Galoppo mano sinistra
12. Stop e Back

SHW419. Penalità del Ranch Riding. Un concorrente sarà penalizzato ogni volta che si verificheranno le seguenti circostanze:

SHW419.1 Un (1) punto di penalità:

- Troppo lento/per andatura.
- Troppo incappucciato.
- Fuori struttura.
- Rottura dell'andatura al passo o al trotto per due o meno falcate.

SHW419.2 Tre (3) punti di penalità:

- Rottura dell'andatura al passo o al trotto per più di due falcate.
- Rottura dell'andatura al galoppo.
- Galoppo falso o direzione sbagliata.
- Redini drappeggiate (per manovra).
- Direzione sbagliata o galoppo incrociato per più di due falcate nei cambi di direzione.
- Trottare più di tre falcate durante un semplice cambio di galoppo
- Grave disturbo a qualsiasi ostacolo.

SHW419.3 Cinque (5) punti di penalità: evidente disobbedienza (calciare, mordere, sgroppare, impennarsi, eccetera) per ogni rifiuto.

SHW419.4 Dieci (10) punti di penalità: atteggiamento innaturale (la coda è evidentemente e costantemente in posizione innaturale in ogni manovra).

SHW419.5 (OP) Piazzati sotto ai cavalli che hanno eseguito tutte le manovre:

- Manovre non eseguite.
- Manovre incomplete.
- L'uso di due mani (eccetto gli Junior ed i cavalli di Livello I in gara con uno snaffle bit/hackamore), più di un dito tra le redini tenuti ad una mano, o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto nelle classi a due mani).

SHW419.6 Punteggio di zero (0):

- Equipaggiamento illegale inclusi zoccoli tinti di nero, criniere intrecciate o legate, code con extension.
- Abuso intenzionale.
- Disobbedienza significativa o addestramento.

SHW419.7 Non verrà assegnata alcuna specifica penalità per aver toccato o urtato i pali, ma la manovra potrebbe subire una deduzione nel punteggio.

SHW419.8 Non verrà assegnata alcuna specifica penalità per over o under spins, ma la manovra potrebbe subire una deduzione nel punteggio.

SHW430. WESTERN HORSEMANSHIP. Proposta solo nelle categorie amateur e youth. La gara di western horsemanship è studiata per valutare l'abilità del cavaliere nell'eseguire, in concerto con il proprio cavallo, una serie di manovre descritte dal giudice, con precisione e fluidità dimostrando equilibrio e sicurezza di sé conservando sempre un assetto bilanciato, funzionale e fondamentalmente corretto. Il pattern ideale di horsemanship è estremamente preciso con cavallo e cavaliere che lavorano all'unisono eseguendo ogni manovra con sottili aiuti. La testa ed il collo del cavallo devono essere in posizione naturale e rilassata, con la nuca a livello o leggermente più alta del garrese. Non dovrebbe portare la testa dietro la verticale dando l'impressione di essere intimidito e neppure troppo davanti alla verticale dando l'impressione di opporre resistenza.

SHW430.1 Il giudice ha l'obbligo di pubblicare ogni pattern almeno un'ora prima della gara. Tuttavia, se il giudice richiede lavoro aggiuntivo

al fine della classifica finale, può essere pubblicato un pattern aggiuntivo. I pattern dovranno essere studiati per provare l'abilità del cavaliere.

Tutte le decisioni nel caso di spareggio saranno a discrezione del giudice.

SHW431. PROCEDIMENTO DELLA GARA: Tutti i concorrenti devono entrare in arena e poi lavorare individualmente oppure ogni concorrente entrerà da solo per svolgere il pattern. Quando i concorrenti sono chiamati ad entrare uno alla volta, è richiesto un ordine di partenza. Ai concorrenti dovrà essere detto se dopo il lavoro individuale dovranno uscire, allinearsi, o posizionarsi sulla pista. Tutti i concorrenti o solo i finalisti, dovranno lavorare alle tre andature in almeno una direzione sulla pista. Le seguenti manovre potranno essere richieste nei patterns: passo, jog, trotto, trotto allungato, galoppo o galoppo allungato in linea retta, curva, serpentina, cerchio, figura otto, o combinazioni di queste andature e manovre; stop, retrocedere in linea retta o curva, girare o compiere un pivot, compresi spins e volte sulle anche e/o sulle spalle; passi laterali, lavoro su due piste o cessione alla gamba, cambio di galoppo scomposto o in aria, galoppo contrario o qualsiasi altra manovra o montare senza staffe. In un momento del pattern dovrà essere richiesto di indietreggiare. Il giudice non potrà chiedere di montare o smontare.

SHW432. PUNTEGGIO: ai concorrenti sarà assegnato un punteggio che va da 0 fino a infinito, con il punteggio di 70 che denota una prestazione media. I pattern saranno divisi tra 6 e 10 manovre, come specificato dal giudice, e ad ogni manovra sarà assegnato un punteggio da + 3 a - 3 con incrementi accettabili di 1/2 punti che saranno aggiunti o sottratti dalla media di 70. I punteggi assegnati alle manovre dovranno essere determinati indipendentemente dalle penalità e dovranno prendere in pari considerazione sia l'esecuzione del pattern che l'efficacia, l'abilità (horsemanship) e la forma del cavaliere in sella, per poi attribuire uno dei seguenti punteggi: +3 = Eccellente, + 2 = Molto Buono, + 1 = Buono, 0 = Media o Corretto, -1 = Scadente, - 2 = Molto Scadente, - 3 = Estremamente Scadente. L'efficacia, l'abilità (horsemanship) e la forma complessiva in sella del cavaliere dovranno essere anche attribuiti un punteggio che va da 0 a 5 punti. Da 0 a 2 = Media, 3 = Buono, 4 = Molto Buono, 5 = Eccellente. I concorrenti vanno anche giudicati sulla pista e di conseguenza il loro punteggio per il pattern e/o la loro classifica potranno variare.

SHW432.I PUNTEGGIO FINALE: sarà su una base da 0 a 100, con un 70 che denota un punteggio nella media.

90-100 Cavaliere eccellente inclusa la posizione del corpo e l'uso dell'attrezzatura. Completa il pattern in modo accurato, veloce, fluido, preciso, dimostrando nel contempo un alto livello di professionalità.

80-89 Performance molto buona nell'esecuzione del pattern abbinata ad un horsemanship e uso dei mezzi corretto. Horseman eccellente che commette una penalità maggiore.

70-79 Buona esecuzione del pattern e horseman medio, mancante di stile adeguato e presentazione professionale per meritare un punteggio più elevato. Un cavaliere molto buono che commette una penalità maggiore o un cavaliere eccellente che commette una penalità grave.

60-69 Pattern corretto che manca di velocità o precisione, o il cavaliere presenta evidenti errori di posizione e/o aspetto, i quali ostacolano un effettivo horsemanship: o un buon horseman che commette una penalità maggiore nell'esecuzione del pattern. Un cavaliere molto buono che commette una penalità grave.

Meno di 59 Pattern buono con una penalità grave o più penalità maggiori/minori, e/o una combinazione di penalità gravi, maggiori o

minori nell'esecuzione. Un cavaliere che dimostra mancanza di abilità nel montare e di conoscenza della posizione corretta del corpo.

SHW433. VALUTAZIONE ASPETTO GENERALE DI CAVALLO E CAVALIERE. Saranno valutati l'equilibrio generale, la sicurezza di sé, l'aspetto, l'assetto durante tutta l'esibizione e l'aspetto fisico del cavallo.

SHW434. Aspetto e assetto del cavaliere. Dev'essere indossato abbigliamento western appropriato. Abiti e persona devono essere puliti ed in ordine. L'uso di qualsiasi mezzo artificiale o apparecchiatura magnetica comporterà la squalifica.

SHW434.1 Il cavaliere dovrebbe dar l'impressione di essere naturale e montare con un assetto bilanciato, funzionale e corretto, indipendentemente dalla manovra o andatura. Durante il lavoro sulla pista e il pattern il cavaliere dovrebbe mantenere un assetto deciso, sicuro ed appropriato. Il cavaliere dovrebbe sedere e mantenere una posizione con il tronco eretto in tutte le andature.

SHW434.2 Il cavaliere dovrebbe sedere al centro della sella e del dorso del cavallo con le gambe sotto di sé in modo da formare, idealmente, una linea retta che passi dall'orecchio, centro della spalla ed anca, toccando il retro del tallone o il mezzo della caviglia. I talloni dovrebbero essere più bassi della punta del piede con una leggera flessione nel ginocchio e la parte inferiore delle gambe direttamente sotto al ginocchio. La schiena del cavaliere dovrebbe essere dritta, rilassata e flessibile. Sarà penalizzata la schiena eccessivamente rigida e/o eccessivamente arcuata ai lombi. Le spalle dovrebbero essere portate indietro, allineate e squadrate. La base di supporto del cavaliere, deve avere un sicuro contatto con la sella, dalle natiche all'interno delle cosce. Dev'essere mantenuto un leggero contatto con la sella ed il cavallo dal ginocchio al polpaccio. Il ginocchio deve essere puntato in avanti e rimanere chiuso senza spazio tra di esso ed la sella. Il concorrente che porterà i piedi eccessivamente avanti o dietro l'ideale linea verticale sarà penalizzato. Indipendentemente dal tipo di staffa, i piedi potranno essere inseriti completamente in essa, con i tacchi degli stivali a contatto, oppure potranno essere inseriti al centro della staffa fin dietro la punta dei piedi. La punta del piede deve essere rivolta in avanti o leggermente all'esterno con le caviglie diritte o leggermente torte. Il cavaliere che monta con le sole dita dei piedi nella staffa o che monta senza il contatto del fondo dello stivale in modo sicuro all'interno della staffa sarà penalizzato. Quei cavalieri che sapranno mantenere la corretta posizione durante tutte le manovre riceveranno maggior credito. Anche montando senza staffe il cavaliere dovrà mantenere la posizione sopra descritta. Entrambe le mani e braccia dovranno essere in posizione naturale e rilassata con la parte superiore in linea dritta con il corpo. Il braccio che tiene le redini dev'essere piegato al gomito formando una linea dal gomito alla bocca del cavallo. Il braccio libero può essere portato disteso al fianco o in modo simile all'altro. Saranno penalizzati sia l'eccessiva rigidità che l'eccessivo movimento del braccio libero. Il polso del cavaliere dovrà essere dritto e rilassato con la mano portata a circa 30 a 45 gradi entro la verticale. La mano che tiene le redini dev'essere portata immediatamente sopra o leggermente davanti il pomolo della sella. Le redini devono essere regolate in modo da avere un leggero contatto con la bocca del cavallo ed in nessun momento dovrà essere necessario più di un leggero movimento della mano per controllare il cavallo. Saranno penalizzate redini eccessivamente lunghe o corte.

SHW434.3 La testa del cavaliere deve essere portata con il mento alzato e gli occhi in avanti e può essere leggermente girata nella direzione di marcia. Sarà penalizzata la testa troppo girata verso l'interno del cerchio, verso la testa o la spalla del cavallo.

SHW434.4 Durante il lavoro in pista, il cavaliere non dovrà ostacolare gli altri concorrenti e dovrà sorpassare all'interno e, quando verrà chiesto il cambio di direzione, questo andrà eseguito verso l'interno dell'arena.

SHW435. Aspetto del cavallo. Saranno valutati la condizione fisica del cavallo ed il suo stato di salute generale. Il cavallo dovrà apparire in forma ed essere in carne in modo appropriato rispetto alle sue dimensioni. Un cavallo che appare pigro, apatico, letargico, emaciato, teso od eccessivamente stanco sarà penalizzato in rapporto alla gravità. L'equipaggiamento dev'essere adatto al cavallo, in ordine, pulito ed in buono stato.

SHW436. Performance. Il concorrente dovrà eseguire il lavoro in modo accurato, preciso, fluidamente e con un'adeguata dose di prontezza. L'incremento della velocità nelle manovre incrementa il grado di difficoltà però, accuratezza e precisione non dovrebbero essere sacrificate alla velocità. Saranno penalizzati i concorrenti che eseguono il pattern in modo indolente e permettono ai cavalli di muoversi senza l'impulso, raccoglimento o cadenza adeguati.

SHW436.1 Il cavallo dovrà eseguire tutte le manovre del pattern in modo volenteroso, sollecito e pronto con il minimo di aiuti visibili ed udibili. Errori di percorso, lavorare sul lato sbagliato di un cono o rovesciarlo, così come la grave disobbedienza del cavallo non porteranno alla squalifica ma saranno severamente penalizzati e risulteranno in un piazzamento più basso rispetto al concorrente che avrà svolto il pattern correttamente. Sarà motivo di squalifica il maltrattamento volontario, l'eccessivo addestramento ed allenamento da parte del concorrente (durante la gara).

SHW436.2 Il cavallo deve procedere diritto, liberamente ed alla cadenza appropriata all'andatura richiesta. Le transizioni devono essere fluide e sollecite sia nel pattern che sulla pista dove devono essere eseguite al momento in cui vengono richieste. La testa ed il collo del cavallo devono essere dritti, in linea con il corpo quando si procede in linea retta e leggermente piegati all'interno nelle curve e sui cerchi. I cerchi devono essere rotondi ed eseguiti alla velocità appropriata, forma e nel momento indicati dal pattern. Il galoppo contrario va eseguito in modo fluido, senza variazioni nella cadenza o nella lunghezza delle falcate, salvo richiesta contraria del pattern.

SHW436.3 Lo stop dev'essere diritto, squadrato, fluido, pronto e sollecito con il cavallo che mantiene il corpo diritto durante tutta la manovra. Il back dev'essere sollecito e fluido.

SHW436.4 Le volte devono essere fluide e continue. Durante la volta sulle anche il cavallo dovrebbe far perno sul posteriore interno ed incrociare gli anteriori. Un rollback è uno stop seguito da una volta di 180 gradi sui garretti senza esitazione. Sarà severamente penalizzato il retrocedere durante le volte.

SHW436.5 Il cavallo dovrebbe incrociare gli anteriori durante il sidepass, la cessione alla gamba ed il lavoro su due piste. Il sidepass dev'essere eseguito con il cavallo diritto che si muove lateralmente

nella direzione richiesta. Durante la cessione alla gamba il cavallo deve muoversi in avanti e lateralmente in una direzione diagonale con il corpo leggermente arcuato nella direzione opposta.

Nel lavoro su due piste il cavallo si deve muovere in avanti e lateralmente con il corpo diritto o leggermente arcuato nella direzione in cui procede.

SHW436.6 Un cambio di galoppo, in aria o scomposto, dev'essere eseguito nel punto esatto in cui è richiesto e/o nell'esatto numero di falcate indicato. Il cambio di galoppo scomposto (o semplice) si esegue passando da un'andatura inferiore, passo o trotto, per una, due o tre falcate. Il cambio di galoppo in aria dovrebbe essere eseguito simultaneamente dagli anteriori e dai posteriori. Tutti i cambi dovrebbero essere fluidi ed eseguiti tempestivamente.

SHW436.7 La posizione del cavaliere e la prestazione del cavallo durante il lavoro sulla pista saranno valutati al fine dei piazzamenti finali.

SHW437 PENALITÀ. Un cavaliere potrebbe essere penalizzato nel pattern indipendentemente dai punti sulle manovre e detratti dallo score finale come segue:

SHW437.1 Tre (3) punti:

- Rompere l'andatura al passo, jog/trotto fino a 2 falcate.
- Compiere 1/8 o 1/4 di girata in più o in meno.
- Toccare o urtare un cono.
- Guardare visibilmente in giù per controllare i galoppi.

SHW437.2 Cinque (5) punti:

- Non eseguire l'andatura specifica o fermarsi quando viene richiesto durante il pattern entro 10 piedi (3 metri) dell'area designata.
- Galoppo sbagliato o rompere l'andatura (eccetto quando si corregge un galoppo sbagliato).
- Rompere l'andatura al passo, jog o trotto per più di 2 falcate.
- Perdere le staffe.
- Il fondo dello stivale non tocca l'interno della staffa a tutte le andature compreso il Backup (Retromarcia).
- Posizione della testa troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale mentre il cavallo è in movimento, mostrare un aspetto intimidito.

SHW437.3 Dieci (10) punti:

- Perdita delle redini
- Uso di una delle due mani per incutere paura o elogiare il cavallo durante il pattern o il lavoro sulla pista.
- Aggrapparsi alla sella con una o l'altra mano
- Battere il cavallo con la parte terminale del romal
- Disobbedienza palese incluso calciare, rampare, sgroppare e impennarsi
- Speronare davanti al sottopancia

SHW437.4 Le cause di squalifica (non deve essere piazzato) comprendono:

- Non portare il numero corretto in modo visibile.
- Abuso del cavallo o addestramento del cavallo.
- Caduta di cavallo o cavaliere.
- Equipaggiamento illegale o uso illegale delle mani sulle redini.
- Uso di equipaggiamento vietato.
- Andare fuori pattern, che include: abbattere un cono, o essere dalla parte sbagliata rispetto al cono o marker; non eseguire mai l'andatura o il galoppo stabiliti; eseguire più di 1/4 di girata in più o in meno.

SHW438. Solo per le classi ROOKIE/LEVEL 1: I concorrenti che escono dal pattern, sbattendo su un cono o ritrovandosi dalla parte sbagliata dello stesso, o che non eseguono mai una specifica andatura, o eseguono più di 1/4 di girata in più del previsto, non verranno squalificati, ma devono essere sempre piazzati al disotto quelli che non hanno commesso un errore da squalifica.

SHW450. LEVEL I (CAVALLO) WESTERN RIDING. Lo scopo del Level I western riding è quello di permettere ad un cavallo di gareggiare in un contesto di cavalli dello stesso livello ed esperienza. Il Level I western riding è il punto di partenza per le competizioni più avanzate di Level 2 /Level 3. Si enfatizzano il movimento e la qualità del cambio di galoppo mentre si permettono l'indulgenza nell'assistenza da parte del concorrente, e mentre si considerano la morbidezza e la disponibilità. Verrà dato credito alla fluidità, cadenza delle andature, e all'abilità del cavallo nel cambiare di galoppo in modo preciso, facilmente, e simultaneamente, sia davanti che dietro.

SHW450.1 I cavalli, indipendentemente dalla loro età, possono essere montati ad una mano e con un morso western standard approvato dalle regole AQHA, o a due mani con uno snaffle bit o un bosal come descritto nelle regole AQHA relative all'equipaggiamento.

SHW450.2 Ad eccezione dei requisiti di idoneità ed equipaggiamento, nel Level I si applicano le stesse regole del western riding. Il pattern deve essere scelto tra i tre del Level I.

SHW450.4 I cavalli sono idonei a competere se alla data del 1° gennaio dell'anno in corso non hanno:

SHW450.4.1 Vinto 25 o più punti in gare di western riding approvate dall'AQHA (vengono conteggiati i punti provenienti da tutti i livelli e da ogni divisione, inclusi quelli introductory/rookie, e sono cumulativi ai fini dell'idoneità); o:

SHW450.4.2 vinto \$1000 o più di \$1000 in qualsiasi organizzazione o associazione equestre in classi di western riding.

SHW450.4.3 Precisione nel verificare l'idoneità è responsabilità del proprietario o del concorrente.

SHW451. WESTERN RIDING. Il cavallo viene giudicato per la qualità delle andature, cambi di galoppo, risposta al cavaliere, comportamento e indole. Il cavallo dovrebbe eseguire il percorso ad una velocità ragionevole, essere sensibile e ben educato, libero e sciolto nei movimenti. Dovrà esser enfatizzato e dato credito alla regolarità, costante cadenza delle andature (ossia, iniziare e terminare il percorso con la stessa cadenza) e la capacità del cavallo di cambiare galoppo in modo preciso, agevolmente e simultaneamente di anteriore e posteriore, nel punto centrale tra i marker. Al fine di ottenere equilibrio congiunto a cambi di galoppo di qualità, la testa ed il collo del cavallo devono essere in posizione naturale e rilassata, con la nuca a livello o leggermente più alta del garesse. Non dovrebbe portare la testa dietro la verticale dando l'impressione di essere intimidito e neppure troppo davanti alla verticale dando l'impressione di opporre resistenza. Il cavallo dovrà portare la testa in modo rilassato, dimostrando risposta alle mani del cavaliere con moderata flessione dell'incollatura. I cavalli possono essere montati con un leggero contatto o con redini ragionevolmente lunghe. Il cavallo dovrebbe attraversare la barriera sia al trotto che al galoppo senza rompere l'andatura o variare radicalmente la falcata.

SHW452. Il giudice sceglierà uno degli otto (8) percorsi (pattern) e

sarà responsabile per la corretta posa dello stesso. Per il Level I amateur o Level I youth devono essere usati i tre (3) pattern del Level I. Commenti sui pattern:

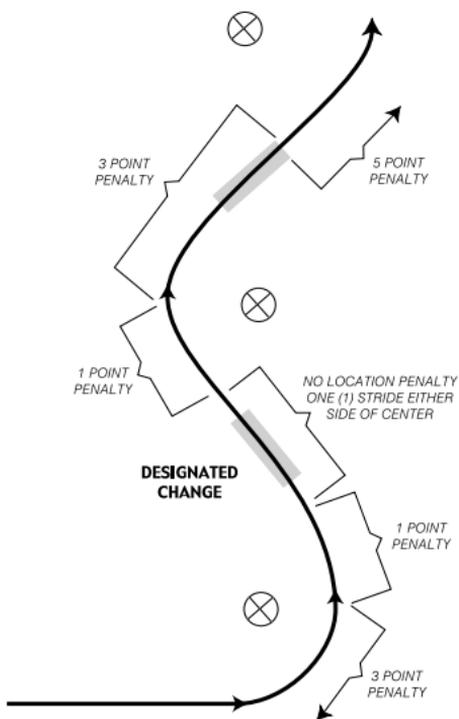
SHW452.1 I cerchi piccoli si eseguono seguendo marker di riferimento di cui si raccomanda l'uso, che dovranno essere separati da una distanza uniforme, misurata, non inferiore a 30 piedi (9 metri) e non superiore a 50 piedi (15 metri) sui lati con 5 marker (v. diagramma). Nel pattern uno (1), i tre marker sul lato opposto dovranno essere posti all'altezza del corrispondente marker dell'altra fila. Si raccomanda che i marker siano posti ad una distanza minima di 15 piedi (4,5 metri) dalla recinzione (o muri dell'arena) e che il pattern sia largo da 50 a 80 piedi (15 a 24 metri) a seconda delle possibilità offerte dall'arena.

SHW452.2 Dovrà essere impiegata una barriera, o palo, solidi, lunghi almeno 8 piedi (2,5 metri).

SHW452.3 Le lunghe linee in serpentina, indicano l'andatura e la direzione in cui il cavallo deve procedere. Le zone evidenziate rappresentano le zone in cui deve avvenire il cambio di galoppo tra i marker. La linea punteggiata (...) indica il passo, quella tratteggiata (- - -) il trotto e quella continua (-) il galoppo.

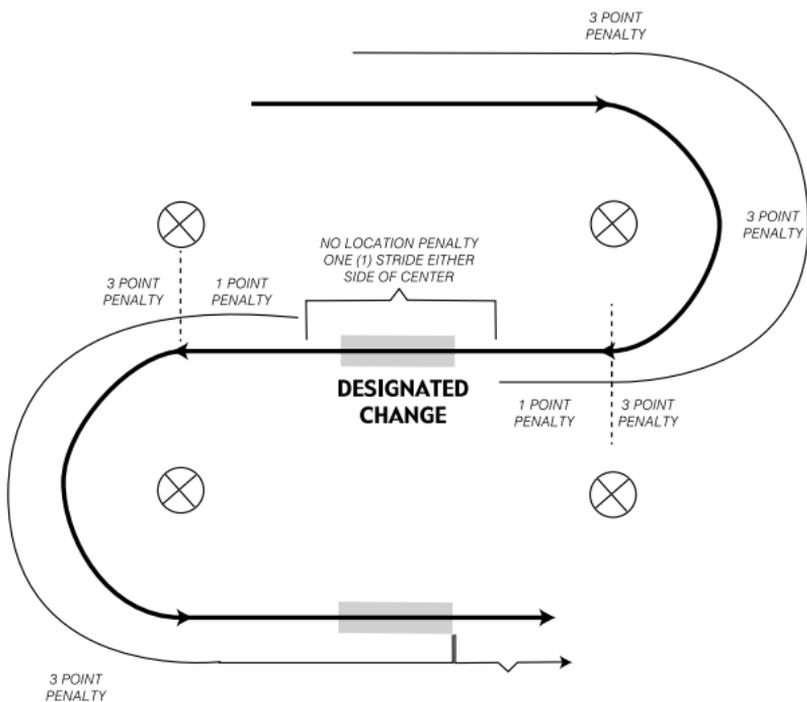
SHW452.4 Un cono verrà posto lungo la parete o sulla pista dell'arena per stabilire dove il concorrente dovrebbe iniziare il percorso. Nel pattern 1, il cono dovrebbe essere posizionato ad un minimo di 15 piedi prima del primo pilone. Nei pattern 2,3,4 e 5, il cono dovrebbe essere posizionato in corrispondenza del primo pilone. Il concorrente seguente non dovrebbe andare al cono di inizio finché il concorrente che sta eseguendo il pattern non ha liberato l'area di lavoro vicina al cono di inizio per l'ultima volta.

Location Penalties for Designated Change

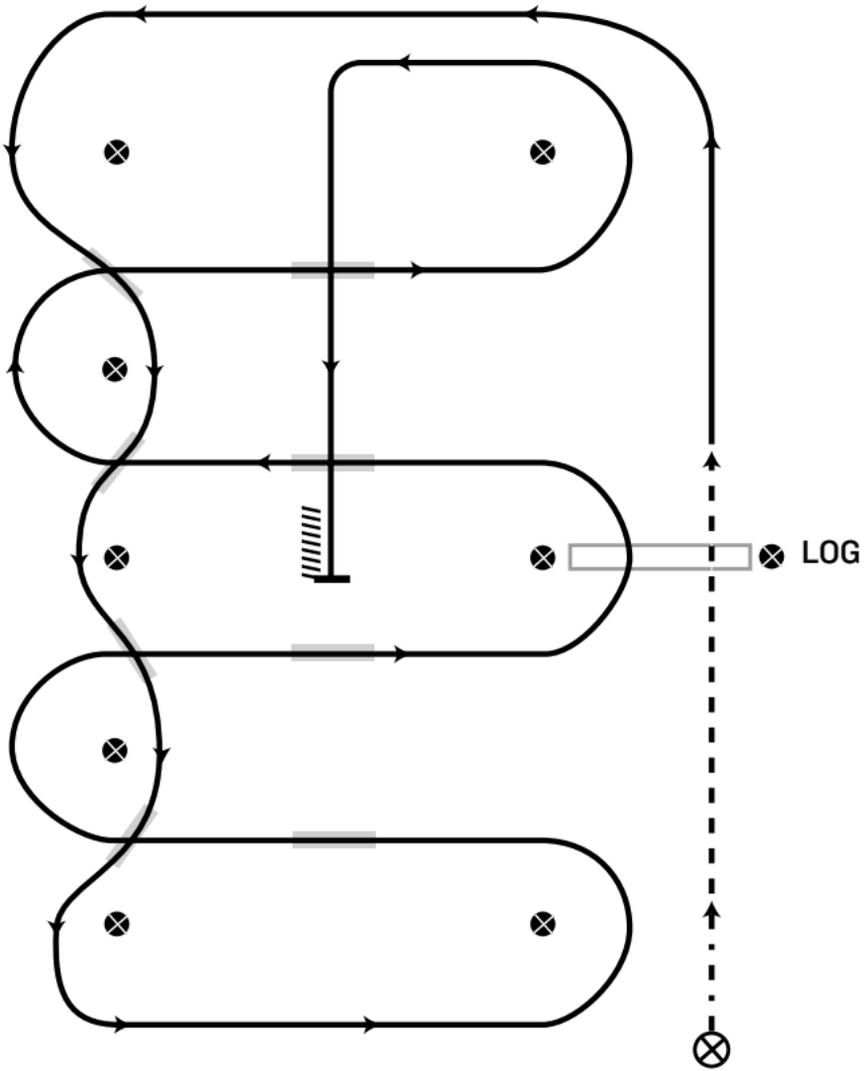


LEAD CHANGING AREA

Location Penalties for Designated Change



LEAD CHANGING AREA



⊗ Cono di partenza

Passo

· · · · ·

Trotto

- - - - -

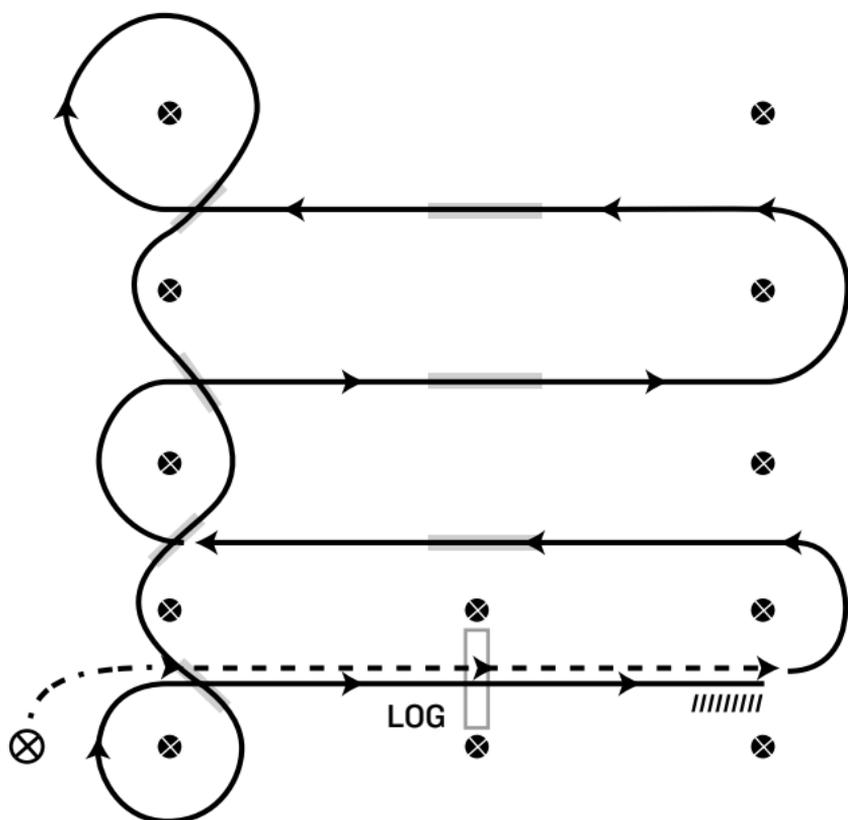
Area di cambio di galoppo

■

Galoppo

—————

1. Passo per almeno 15' (3.8 metri) e trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro e galoppo attorno al fondo dell'arena
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio al centro
8. Secondo cambio al centro
9. Galoppo sulla barriera
10. Terzo cambio al centro
11. Quarto cambio al centro
12. Galoppo al centro, stop e back



⊗ Cono di partenza

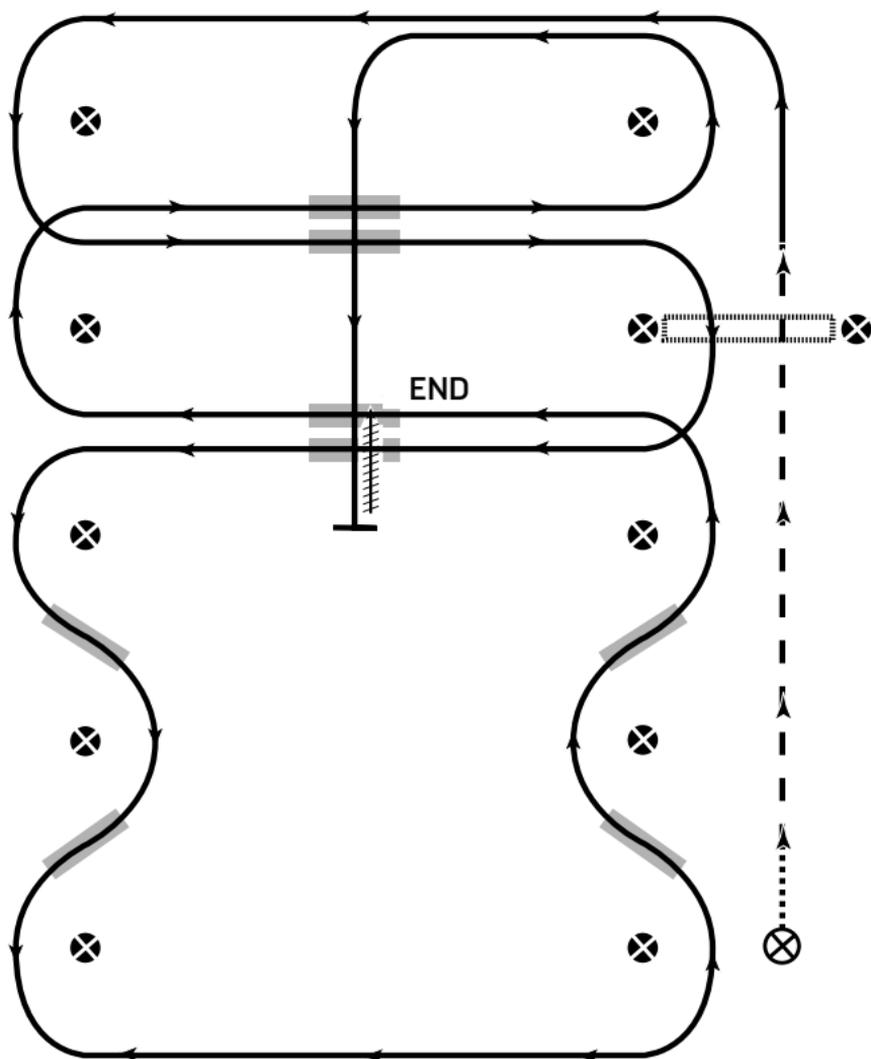
Passo -

Trotto - - - - -

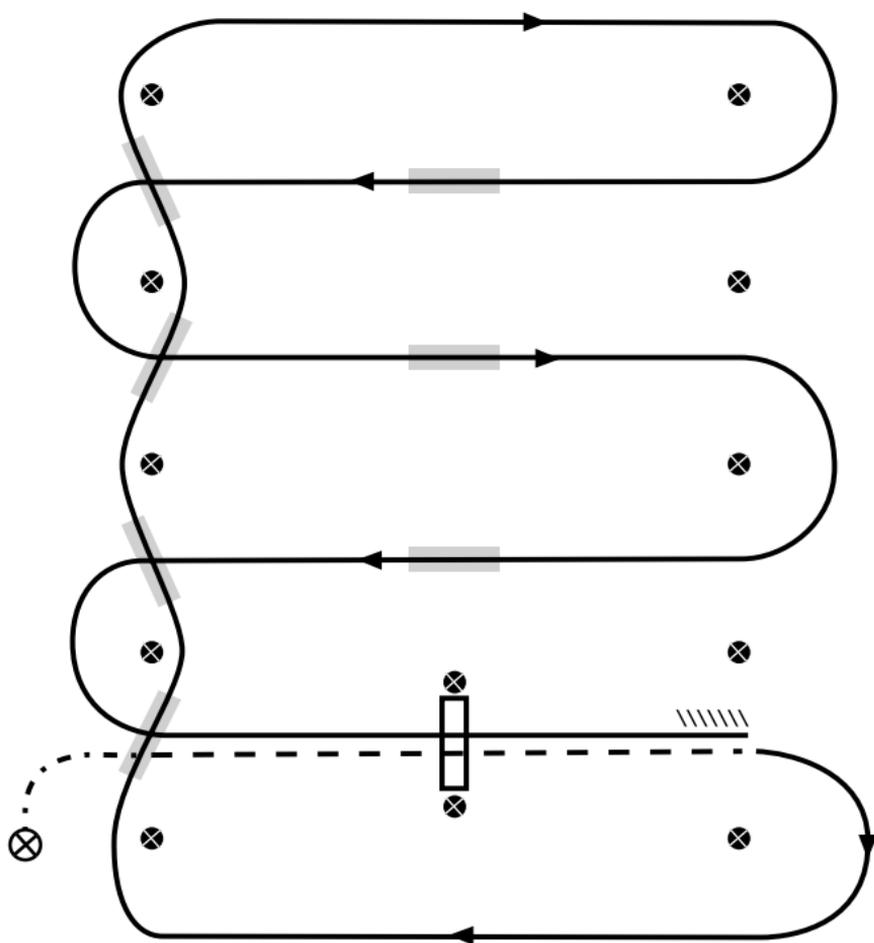
Area di cambio di galoppo [shaded area]

Galoppo —————

1. Passo, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro
3. Primo cambio al centro
4. Secondo cambio al centro
5. Terzo cambio al centro
6. Cerchio e primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea e cerchio
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, stop e back



1. Passo fino al punto centrale tra i due primi marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro
3. Primo cambio al centro
4. Galoppo sulla barriera
5. Secondo cambio al centro
6. Primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea
10. Terzo cambio al centro
11. Quarto cambio al centro
12. Galoppo al centro, stop e back



⊗ Cono di partenza

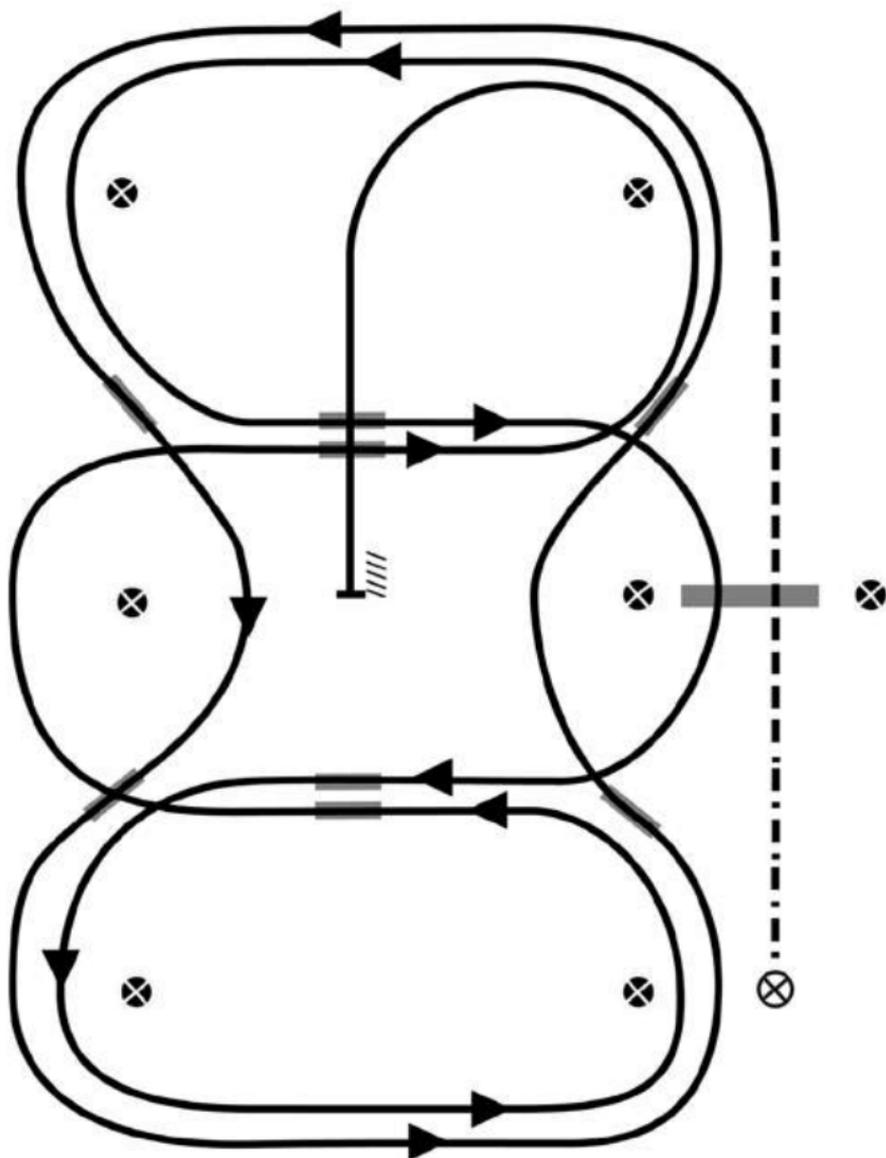
Passo - -

Trotto - - - - -

Area di cambio di galoppo [shaded gray box]

Galoppo [solid line]

1. Passo, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo destro
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio al centro
8. Secondo cambio al centro
9. Terzo cambio al centro
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, stop e back



⊗ Cono di partenza

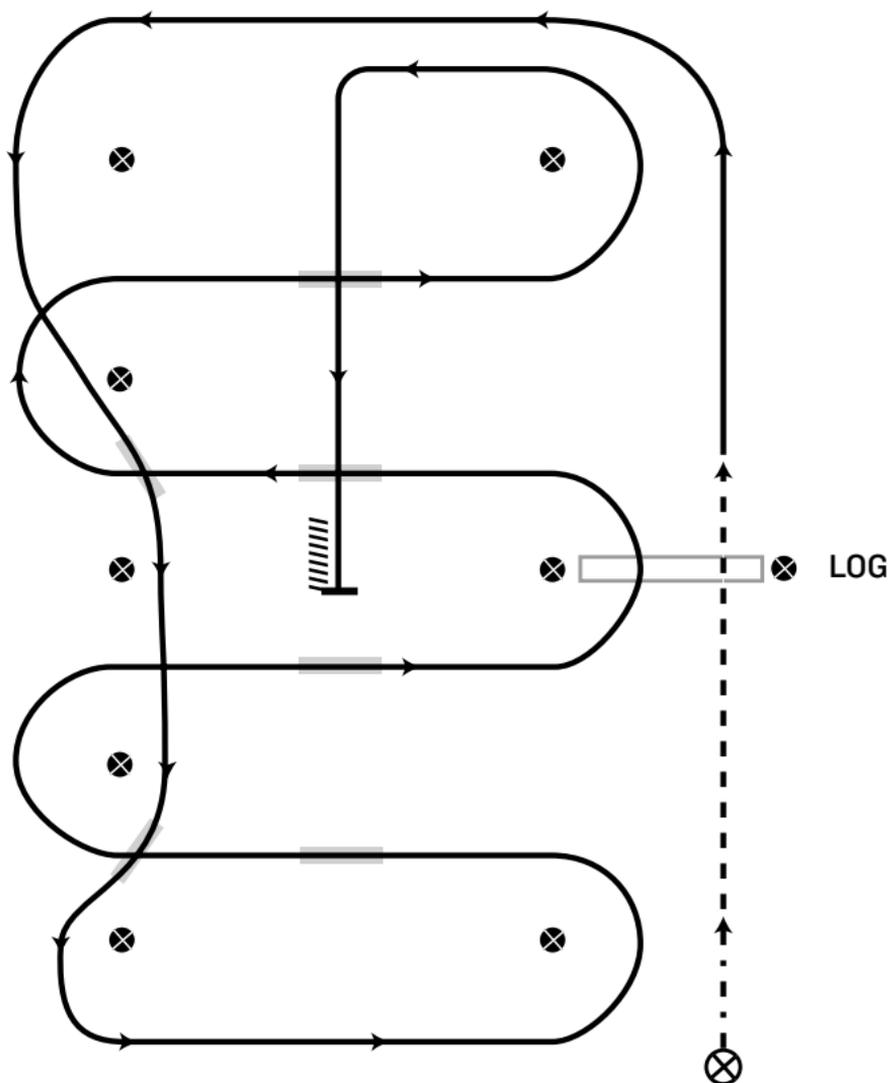
Passo - . - . - . - .

Trotto - - - - -

Area di cambio di galoppo [shaded bar]

Galoppo [solid line]

1. Passo, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio al centro
8. Galoppo sulla barriera
9. Secondo cambio al centro
10. Terzo cambio al centro
11. Quarto cambio al centro
12. Galoppo, stop e back



Cono di partenza

Passo



Trotto



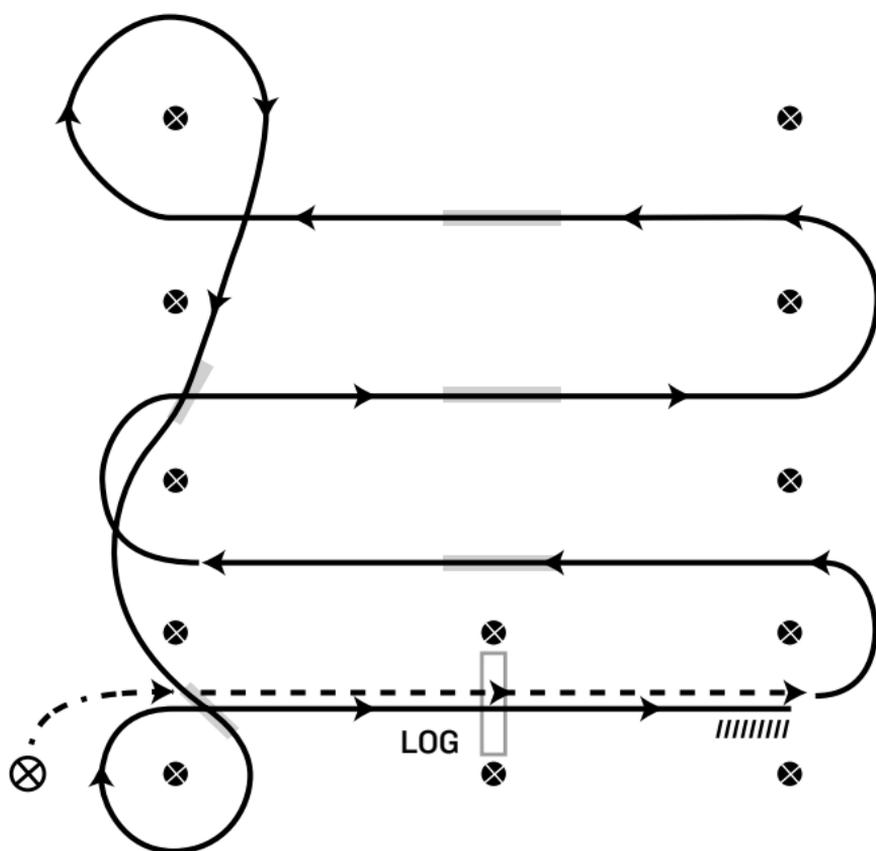
Area di cambio di galoppo



Galoppo



1. Passo per almeno 15 piedi e trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro e galoppo intorno fino alla fine
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea e galoppo intorno fino alla fine dell'arena
5. Primo cambio al centro
6. Secondo cambio al centro
7. Galoppo sulla barriera
8. Terzo cambio al centro
9. Quarto cambio al centro
10. Galoppo fino al centro, stop e back



Cono di partenza

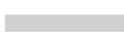
Passo



Trotto



Area di cambio di galoppo



Galoppo



1. Passo, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo sinistro
3. Primo cambio al centro
4. Secondo cambio al centro
5. Terzo cambio al centro
6. Cerchio e primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea e cerchio
8. Galoppo sulla barriera
9. Stop e back

SHW453. PUNTEGGIO. Il punteggio sarà dato sulla base da 0 a 100 e 70 starà ad indicare una prestazione media. I punti saranno aggiunti o sottratti dalle manovre sulla seguente base, spaziando da + 1 e 1/2 a - 1 e 1/2: -1 e 1/2 estremamente scarso, -1 scarso, - 1/2 insufficiente, 0 sufficiente (valore medio), + 1/2 buono, +1 molto buono, +1 e 1/2 eccellenti. I punteggi relativi alla manovra devono essere determinati indipendentemente dai punti relativi a penalità.

SHW454. Un concorrente dovrà essere penalizzato ogni volta che si verificherà uno dei seguenti fatti:

SHW454.1 Mezzo (1/2) punto.

Sfiorare o toccare leggermente il palo.

SHW454.2 Un (1) punto.

- Colpire o far rotolare il palo.
- Galoppo falso per più di una falcata sia lateralmente che nel punto centrale e in mezzo ai marker.
- Trovarsi con la barriera tra gli anteriori e i posteriori durante il galoppo.
- Salto con i posteriori o gli stessi che si toccano durante il cambio
- Rottura dell'andatura al passo o al trotto fino a due falcate.
- Cambio di galoppo scomposto (semplice).

SHW454.3 Tre (3) punti.

- Non prendere la giusta andatura (trotto o galoppo) o non fermarsi quando richiesto, entro 10 piedi (3 metri) della zona indicata.
- Cambi di galoppo semplici.
- Galoppo sbagliato al o prima del marker posto prima dell'area destinata al cambio, oppure, galoppo sbagliato al marker o dopo lo stesso, dopo la zona destinata al cambio.
- Cambi di galoppo aggiuntivi in qualsiasi parte del pattern (tranne in occasione di una correzione di un cambio di troppo o di un galoppo falso).
- Nei pattern 1 e 3, mancanza di partenza al galoppo entro 30 piedi (9 metri) dopo aver oltrepassato la barriera.
- Rottura dell'andatura al passo o al trotto per oltre due falcate.
- Rottura dell'andatura al galoppo.

SHW454.4 Cinque (5) punti.

- Mancanza di cambio di galoppo dopo la zona stabilita (nota: mancanza di cambio compreso il galoppo incrociato. Due errori di cambio consecutivi risulterebbero in due volte 5 punti di penalità).
 - Palese disobbedienza compreso scalciare, mordere e sgroppare ed impennarsi.
 - Tenersi alla sella con una o l'altra mano
- usare una o l'altra mano sul cavallo per incutere timore o per elogiare

SHW454.5 Squalifica – punteggio totale 0.

- Attrezzatura illegale.
- Maltrattamento volontario.
- Errore di percorso.
- Abbattere un marker.
- Mancare totalmente la barriera.
- Rifiuti gravi- arrestarsi ed indietreggiare per oltre due falcate o quattro passi con l'anteriore.
- Disobbedienze gravi, addestramento in campo.
- Mancanza nel prendere il galoppo prima del cono di fine percorso nei pattern 1.

- Quattro o più cambi semplici e/o mancanze di cambi (eccetto per le classi level I e rookie).
- Mancanza di partenza al galoppo dopo 30 piedi dell'area stabilita nei patterns 2,3,4,5 e level I western riding patterns 1, 2 e 4 (eccetto per le classi level I).
- Overturn per oltre 1/4 di giro.

SHW454.6 Errori che portano a squalifica e saranno valutati secondo la gravità, salvo nelle classi Level I amateur o Level I youth includono: posizione della testa troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale in modo eccessivo e consistente mentre il cavallo è in movimento, oppure mostrare aspetto intimidito.

SHW454.7 Le seguenti caratteristiche sono da considerare errori e devono essere valutati tali nei punteggi relativi alle manovre:

- Aprire eccessivamente la bocca.
- Anticipare i comandi.
- Inciampare.
- Testa troppo alta.
- Testa troppo bassa (punta delle orecchie sotto il livello del garrese).
- Flettere o distendere il collo in maniera eccessiva, cos che il naso si porta dietro la verticale.
- Naso troppo avanti alla verticale (excessive nosing out).

SHW454.8 Crediti.

- Cambio di galoppo con anteriori e posteriori simultaneamente.
- Cambio di galoppo vicino al centro della zona destinata al cambio.
- Percorso compiuto in modo uniforme ed accurato.
- Percorso compiuto ad un'andatura costante.
- Facilità di guida e controllo del cavallo con redini e gambe.
- Educazione e disposizione.
- Conformazione e preparazione atletica.

SHW460. LEVEL I TRAIL. Lo scopo del Level I trail è quello di permettere a un cavallo di competere con cavalli dello stesso livello di esperienza. Il Level I trail è il primo passo verso il livello più avanzato di competizione Level 2/Level 3.

Questa classe dovrebbe essere giudicata in base alla performance del cavallo sugli ostacoli ponendo enfasi sul movimento, fluidità nelle andature e nelle transizioni e buona volontà nell'eseguire le manovre con atteggiamento disponibile. Dovrebbero essere penalizzati i cavalli che sugli ostacoli mostrano un aspetto innaturale.

SHW460.1 Il percorso dovrebbe essere disegnato per il livello dei cavalli partecipanti. Per eseguire gli ostacoli si dovrebbe usare un ampio spazio.

SHW460.2 I cavalli, in base alla loro età, possono essere montati con una mano e un morso western standard approvato dalle regole sull'equipaggiamento dell'AQHA, oppure a due mani con uno snaffle bit o un bosal come descritto dalle regole sull'equipaggiamento dell'AQHA.

SHW460.3 Con l'eccezione dei requisiti riguardanti l'idoneità e l'equipaggiamento, nel Level I trail si applicano le stesse regole del trail.

SHW460.4 I cavalli ammessi a gareggiare se alla data del 1° gennaio dell'anno in corso non hanno:

SHW460.4.1 Vinto 25 o più punti in gare trail approvate dall'AQHA (vengono conteggiati i punti provenienti da tutti i livelli e da ogni

divisione, inclusi quelli introductory/rookie, e sono cumulativi ai fini dell'idoneità); o:

SHW460.4.2 Vinto \$1000 o più di \$1000 in qualsiasi organizzazione o associazione equestre in classi di trail.

SHW460.4.3 Precisione nel verificare l'idoneità è responsabilità del proprietario o del concorrente.

SHW461. TRAIL. Questa classe sarà giudicata sulla base della prestazione del cavallo sugli ostacoli enfatizzando il suo comportamento, risposta al cavaliere e qualità dei movimenti. Verrà dato credito ai cavalli che affronteranno gli ostacoli con stile ed una certa velocità senza che ne risenta la correttezza. I cavalli dovrebbero anche ricevere credito quando mostrano attenzione all'ostacolo e la capacità di trovare la via nel percorso quando è ostruito da ostacoli nonché quando rispondano di buon grado agli aiuti del cavaliere su ostacoli più difficili. I cavalli dovranno essere penalizzati per ogni inutile ritardo in fase di avvicinamento e superamento dell'ostacolo. Cavalli che mostrano atteggiamenti artificiali sugli ostacoli dovrebbero essere penalizzati. Non verrà richiesto ai cavalli il lavoro sulla pista. Il percorso dovrà essere studiato in modo che i cavalli possano mostrare le tre andature (passo, trotto e galoppo) da qualche parte tra gli ostacoli quale parte integrante della prestazione e la qualità del movimento e la cadenza dovrebbero essere considerate nella valutazione della manovra. Le andature tra gli ostacoli saranno a discrezione del giudice. Nel transitare tra gli ostacoli, il cavallo dev'essere equilibrato; la testa ed il collo del cavallo devono essere in posizione naturale e rilassata, con la nuca a livello o leggermente più alta del garrese. Non dovrebbe portare la testa dietro la verticale dando l'impressione di essere intimidito e neppure troppo davanti alla verticale dando l'impressione di opporre resistenza.

SHW462. Il percorso dovrà essere esposto almeno un'ora prima dell'inizio della classe.

SHW463. PUNTEGGIO. Il metodo di attribuzione dei punti suggerito, sarà sulla base da 0 ad infinito con 70 rappresentante una prestazione media. Ad ogni superamento di ostacolo verrà attribuito un punteggio che sarà aggiunto o sottratto da 70 ed è soggetto ad una penalità che verrà sottratta. Il punteggio su ogni ostacolo sarà attribuito sulla seguente base spaziando da + 1 e 1/2 punti a - 1 e 1/2 punti: - 1 e 1/2 estremamente scadente, -1 molto scadente, - 1/2 scadente, 0 corretto, + 1/2 buono, + 1 molto buono, + 1 e 1/2 eccellente. I punti attribuiti per il superamento degli ostacoli andranno tenuti distinti da quelli relativi a penalità.

SHW464. I punti per le penalità andranno attribuiti come segue:

SHW464.1 Mezzo (1/2) punto.

- Ogni volta che si tocca o si ha contatto con una barriera, palo, cono, pianta, o qualsiasi componente dell'ostacolo

SHW464.2 Un (1) punto.

- Ogni volta che si colpisce, si batte o calpesta una barriera, cono, pianta o qualsiasi componente di un ostacolo.
- Andatura non corretta o rottura dell'andatura al passo o al trotto per due falcate o meno.
- Collocazione di entrambi gli anteriori o posteriori in uno spazio previsto per una falcata unica al passo o jog.
- Saltare o mancare di entrare in uno spazio previsto.

- Quando si affronta una barriera al galoppo e la stessa viene a trovarsi tra gli anteriori o i posteriori (split pole in lope-over).
- Numero di falcate non corretto dove richiesto.

SHW464.3 Tre (3) punti.

- Andatura non corretta o rottura dell'andatura al passo o trotto per più di 2 falcate.
- Galoppo falso o rottura dell'andatura al galoppo (salvo che in fase di correzione di un galoppo scorretto).
- Abbattimento di una barriera rialzata, cono, barile, pianta, ostacolo, o spostamento considerevole di un ostacolo.
- Cadere o saltare giù o fuori dal ponte o vasca dell'acqua con un piede una volta che il cavallo è salito o entrato su o in quell'ostacolo.
- Uscire dai confini predefiniti (esempio; indietreggiare attraverso, 360 gradi box, side pass) con un piede una volta che il cavallo è entrato nell'ostacolo.
- Mancare o evitare un palo che è parte di una serie di un ostacolo con un piede.

SHW464.4 Cinque (5) punti

- Far cadere l'impermeabile oppure l'oggetto che era richiesto portare durante il percorso.
- Primo o secondo rifiuto cumulativo, sgroppata, o eludere il superamento di un ostacolo scartando o indietreggiando.
- Lasciare andare il cancello o far cadere la corda del cancello.
- Utilizzo della mano libera per infondere paura o per premiare il cavallo
- Cadere o saltare giù o fuori dal ponte o vasca dell'acqua con più di un piede una volta che il cavallo è salito o entrato su o in quell'ostacolo.
- Uscire dai confini di un ostacolo con un più di un piede (esempio; indietreggiare attraverso, 360 gradi box, side pass) una volta che il cavallo è entrato nell'ostacolo.
- Mancare o evitare un palo che è parte di una serie di un ostacolo con un piede.
- Palese disobbedienza (incluso scalciare, sgroppare, impennarsi, rifiuto di procedere).
- Tenersi alla sella con una o l'altra mano.

SHW464.5 Squalifica -Punteggio 0

- Uso delle due mani (salvo in classi snaffle bit o hackamore previste per l'uso di due mani) o cambio di mano sulle redini; salvo che per cavalli junior presentati con filetto o hackamore, è consentito l'uso di una sola mano sulle redini, tranne che sia permesso il cambio di mano delle redini per il superamento di un ostacolo come previsto in western equipment, o raddrizzare le redini quando si è fermi.
- Uso del romal in modo diverso da quello previsto in western equipment.
- Affrontare l'ostacolo in modo non corretto o nell'ordine diverso da quello previsto.
- Rinunciare a qualsiasi tentativo di affrontare un ostacolo.
- Rottura dell'equipaggiamento che porti ad un ritardo nel completamento del percorso.
- Toccare in modo eccessivo o ripetuto il cavallo sul collo per fargli abbassare la testa.
- Ingresso o uscita da un ostacolo dal lato o direzione sbagliati
- Affrontare un ostacolo nella direzione sbagliata: compreso l'overturn di oltre 1/4 di giro.

- Uscire dalle linee che delimitano il tracciato dell'arena o dall'area del percorso.
- Terzo rifiuto cumulativo, sgroppata, o eludere l'ostacolo scartando o indietreggiando.
- Non mostrare mai la corretta andatura tra gli ostacoli come previsto
- Non seguire la corretta linea di percorso tra gli ostacoli.
- Addestrare, stratonare, girarsi, saltare o indietreggiare in modo eccessivo in qualsiasi punto del percorso.
- Mancata apertura e chiusura del cancello o manovra incompleta (eccetto che per le classi level I o rookie nelle quali i concorrenti vengono piazzati al di sotto di quelli che hanno completato il percorso correttamente).

SHW464.6 Errori punteggiati in base alla gravità che si verificano durante la transizione tra gli ostacoli del percorso:

- Testa troppo alta.
- Testa troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale in modo eccessivo e continuo, mentre il cavallo è in movimento, oppure mostrare aspetto intimidito.
- Aprire la bocca in modo eccessivo.

SHW464.7 Errori che comporteranno squalifica che si verificano durante la linea di percorso tra gli ostacoli, eccetto nelle classi Level I amateur o Level I youth nelle quali verranno penalizzati e punteggiati in base alla gravità, includono **1)** posizione della testa troppo bassa (punta dell'orecchio costantemente sotto la linea dei garretti); **2)** flettere o tendere il collo nel portare la testa, in modo che il naso viene a trovarsi costantemente dietro la verticale.

SHW465. Percorso di Trail II management, quando prepara il percorso, dovrebbe tener presente che l'idea non è quella di intrappolare un cavallo o di eliminarlo rendendo un ostacolo troppo difficile. Tutti i percorsi ed ostacoli devono essere costruiti pensando alla sicurezza onde evitare ogni incidente. Se vengono posti percorsi difficili, per la classe junior dovrebbero essere più semplici. Quando si misurano le distanze e gli spazi tra gli ostacoli, in considerazione del normale tragitto del cavallo, si prenda come punto per la misurazione l'interno delle basi degli ostacoli. Deve essere consentito sufficiente spazio da fare al trotto (almeno 9 metri) e al galoppo (almeno 15 metri) perché il giudice possa valutare le andature. Nel percorso di prova del trail, gli ostacoli devono essere posizionati seguendo le regole in SHW466.

SHW465.1 Se viene scomposto il percorso andrà ricomposto. Nel caso un ostacolo faccia parte di una combinazione con altri ostacoli, non potrà essere rimesso a posto prima che il concorrente abbia terminato l'ostacolo nella sua completezza.

SHW465.2 Il giudice deve camminare lungo il percorso ed ha il diritto e il compito di alterarlo in qualsiasi modo. Il giudice può rimuovere o cambiare qualsiasi ostacolo che ritenga pericoloso o non gestibile. Se in qualsiasi momento un ostacolo del trail viene ritenuto pericoloso dal giudice, deve essere riparato o rimosso dal percorso. Se non può essere riparato e i cavalli hanno completato il percorso, il punteggio per quell'ostacolo dovrà essere dedotto dalla valutazione del lavoro di tutti i precedenti concorrenti della classe.

SHW465.3 Devono essere usati almeno sei ostacoli tre dei quali del tipo obbligatorio ed altri tre differenti, scelti dall'elenco degli ostacoli facoltativi.

SHW466. Gli ostacoli obbligatori nel percorso del trail includono:

SHW466.1 Aprire, attraversare e chiudere un cancello. (La perdita del controllo del cancello dovrà essere penalizzato). Si deve usare un cancello che non rappresenti un pericolo per il cavallo o cavaliere. Se il cancello ha una traversa in metallo, plastica o legno sotto l'apertura, i concorrenti dovranno affrontarlo solamente procedendo in avanti.

SHW466.2 Passare sopra almeno a quattro barriere o pali che possono essere allineati, messi in curve, serpentine o elevati. Lo spazio tra le barriere dovrà essere misurato nel punto in cui idealmente si colloca il passaggio del cavallo. Nelle classi novice non sono ammesse barriere elevate da farsi al trotto o al galoppo. Tutti gli elementi elevati devono essere allocati in appositi "cucchiai", blocchi sagomati o comunque fissati in modo tale che non possano rotolare. L'altezza andrà misurata da terra al punto più alto dell'elemento. Gli spazi tra le barriere da eseguire al passo, trotto o galoppo sono le seguenti, o incrementi di esse:

SHW466.2.1 Lo spazio tra le barriere al passo dev'essere da 20" a 24" (50-60 cm) e potranno essere elevate fino ad un massimo di 12" (30 cm). Lo spazio tra le barriere elevate devono essere distanziati di almeno 22" (55 cm).

SHW466.2.2 Lo spazio tra le barriere al trotto dev'essere da 3' a 3'3" (90 - 100 cm) e potranno essere elevate fino ad un massimo di 8" (20 cm).

SHW466.2.3 Lo spazio tra le barriere al galoppo dev'essere da 6' a 6 e 1/2' (1.8 e 2.1 metri) o incrementi di queste misure e potranno essere elevate fino ad un massimo di 8" (20 cm).

SHW466.3 Ostacolo da affrontare in back. Questi ostacoli devono essere distanziati di almeno 28" (70 cm) se a terra, se elevati almeno 30" (75 cm.). Non può essere richiesto ai concorrenti di indietreggiare sopra un ostacolo fisso quale un palo di legno o una barriera di ferro.

SHW466.3.1 Indietreggiare in mezzo ed attorno ad almeno tre marker.

SHW466.3.2 Indietreggiare ad L, V, U, in linea retta o percorsi simili. Non può essere elevato oltre 24" (60 cm.)

SHW467. Ostacoli opzionali includono ma non sono limitati a:

SHW467.1 Ostacolo acquatico (fosso o piccolo stagno). Non possono essere usati costruzioni con fondo di metallo o sdruciolevole.

SHW467.2 Serpentine da fare al passo o al trotto. La distanza minima per gli ostacoli delineanti la serpentina da fare al trotto è di 6' (1,8 m).

SHW467.3 Trasporto di un oggetto da una parte all'altra dell'arena. (Solo oggetti che ragionevolmente possano essere trasportati durante una cavalcata in campagna).

SHW467.4 Passaggio sopra un ponte di legno largo 36" e lungo almeno sei piedi (larghezza minima suggerita 90 cm e lungo almeno 182 cm). Il ponte deve essere solido e sicuro e può essere attraversato solo al passo.

SHW467.5 Indossare o togliere un impermeabile.

SHW467.6 Togliere e rimettere materiali dalla cassetta delle lettere.

SHW467.7 Passo laterale (side pass). Può essere elevato fino ad un massimo di 12" (30 cm).

SHW467.8 Un ostacolo consistente in un quadrato composto da quattro pali o barriere. La larghezza minima del quadrato dovrebbe essere 6' (1,8 m.) Ogni concorrente dovrà entrare nel quadrato passando sopra il palo o la barriera, come stabilito. Quando i quattro piedi del cavallo si trovano dentro il quadrato, il concorrente dovrebbe eseguire un turn, come stabilito, e uscire.

SHW467.9 Può essere usato qualsiasi altro ostacolo sormontabile e sicuro che si possa ragionevolmente incontrare in un percorso di campagna e che incontri l'approvazione del giudice.

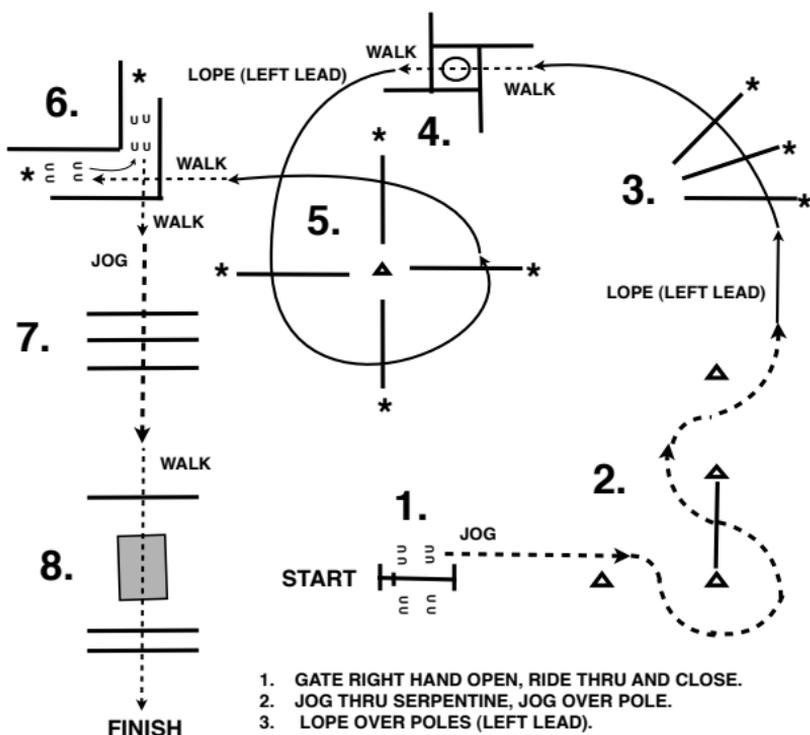
SHW467.10 Possono essere usate combinazioni di due o più ostacoli.

SHW468. Ostacoli e manovre inaccettabili includono:

- Pneumatici.
- Animali.
- Nascondigli.
- Tubi in PVC.
- Smontare.
- Salti.
- Ponti mobili o traballanti.
- Vasca dell'acqua con parti galleggianti o mobili.
- Fiamme, ghiaccio secco, estintori, ecc.
- Barriere o pali posti in modo da rotolare.
- Ground ties.

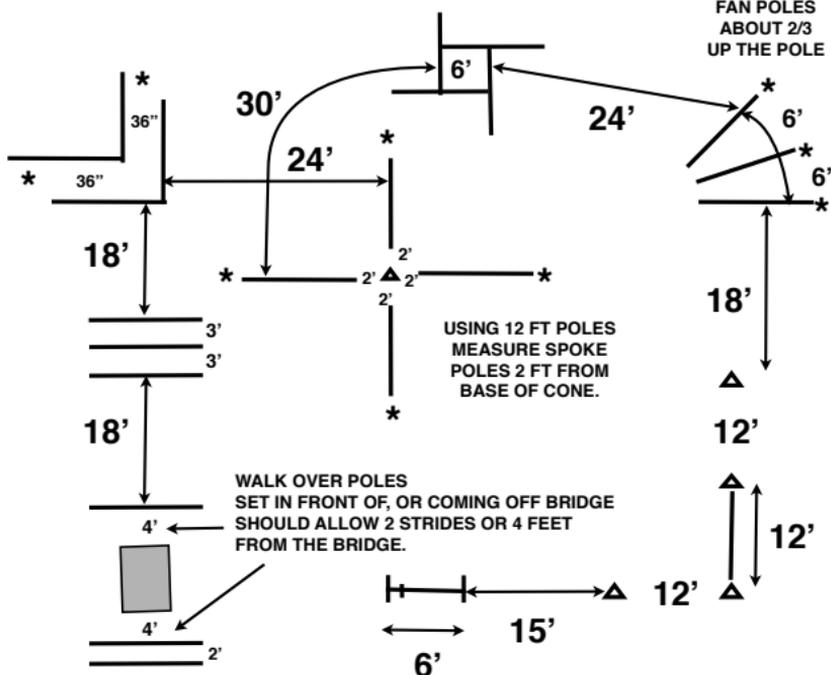
SHW480. REINING. Il reining è una gara giudicata, che ha lo scopo di mostrare l'abilità atletica di un cavallo il cui modello richiama il cavallo da ranch, entro i confini limitati di un'arena. Nella gara di reining, ai concorrenti viene richiesto di eseguire uno o più patterns approvati. Ogni pattern include cerchi piccoli e lenti, cerchi larghi e veloci, cambi di galoppo al volo, rollbacks effettuati sui garretti, una serie di spins a 360 gradi eseguiti da fermi, e gli eccitanti sliding stops che sono la caratteristica del cavallo da reining. Avere il cavallo in mezzo alle redini non significa solo guidarlo, ma anche avere il controllo di ogni suo movimento. Il miglior cavallo "reined" (lett. guidato con le redini) dovrebbe essere guidato volentieri o controllato con una scarsa o nessuna resistenza apparente ed essere completamente sottomesso. Qualsiasi movimento fatto di sua iniziativa deve essere considerato una mancanza di controllo. Uno qualsiasi dei 15 patterns approvati dall'AQHA può essere usato e deve essere scelto dal giudice della classe e seguito da tutti i concorrenti nella classe. Ogni concorrente eseguirà il pattern richiesto individualmente e separatamente. Tutti i cavalli verranno giudicati immediatamente dal momento in cui fanno il loro ingresso in arena. Qualsiasi errore commesso prima dell'inizio del pattern verrà punteggiato di conseguenza. Tutte le deviazioni dal pattern esatto scritto devono essere considerate una mancanza o una temporanea perdita di controllo, inoltre devono essere penalizzate in base alla gravità della deviazione. Verrà dato credito alla fluidità, finezza, attitudine, velocità e autorità nell'eseguire le varie manovre mantenendo una velocità controllata.

SAMPLE TRAIL



1. GATE RIGHT HAND OPEN, RIDE THRU AND CLOSE.
2. JOG THRU SERPENTINE, JOG OVER POLE.
3. LOPE OVER POLES (LEFT LEAD).
4. STOP OR BREAK TO THE WALK, WALK INTO BOX, 360 TURN EITHER DIRECTION, WALK OUT BOX.
5. LOPE OVER SPOKE (LEFT LEAD).
6. STOP OR BREAK TO THE WALK, WALK INTO "L" BACK AROUND CORNER, WALK OUT "L".
7. JOG OVER POLES.
8. STOP OR BREAK TO THE WALK, WALK OVER POLES AND OVER BRIDGE.

SAMPLE TRAIL



MEASURE
FAN POLES
ABOUT 2/3
UP THE POLE

USING 12 FT POLES
MEASURE SPOKE
POLES 2 FT FROM
BASE OF CONE.

WALK OVER POLES
SET IN FRONT OF, OR COMING OFF BRIDGE
SHOULD ALLOW 2 STRIDES OR 4 FEET
FROM THE BRIDGE.

A STANDARD BRIDGE SHOULD BE
AT LEAST 3 FEET IN WIDTH AND
AT LEAST 6 FT IN LENGTH

A STANDARD GATE SHOULD BE AT
LEAST 6 FEET IN WIDTH INSIDE THE
OPENING.

SHW481. PUNTEGGIO. Il punteggio sarà sulla base da 0 ad infinito, con 70 che denota una prestazione media. I punti verranno sommati o detratti dalle manovre sulle seguenti basi, spaziando da un massimo di +1 e 1/2 a un minimo di -1 e 1/2: -1 e 1/2 estremamente scarso, -1 molto scarso, -1/2 scarso, 0 nella media, +1/2 buono, +1 molto buono, +1 e 1/2 eccellente. I punteggi devono essere assegnati alle manovre indipendentemente dalle penalità.

SHW482. Le seguenti infrazioni porteranno ad un “no score” (nessun punteggio):

- Maltrattamento di un animale in arena e/o presenza di segni che indichino un abuso, prima o durante la prestazione di un cavallo in gara.
- Impiego di attrezzatura vietata, compresi il filo di ferro sulle imboccature, bosals o barbozzali.
- Impiego di imboccature, bosals o barbozzali vietati; quando si usa uno snaffle bit (filetto) può essere utilizzato un barbozzale ma non deve essere di catena.
- Utilizzo di tack collars (collari con punte all'interno), abbassatesta e chiudibocca.
- Impiego di frustini.
- Applicazione di qualsiasi tipo di dispositivo che alteri il movimento o la circolazione del sangue della coda.
- Non ottemperanza all'obbligo di mostrare l'attrezzatura ed il cavallo al giudice per l'ispezione.
- Mancanza di rispetto o cattiva condotta da parte del concorrente.
- Non sono ammesse redini chiuse salvo le regolari redini romal.
- Le redini in eccesso possono essere raddrizzate in qualsiasi momento durante il pattern, a condizione che la mano libera rimanga dietro la mano che tiene le redini. Qualsiasi tentativo di alterare tensione o lunghezza delle redini dalla briglia alla mano che tiene le redini deve essere considerato come uso di due mani e verrà assegnato un punteggio di zero (0). In aggiunta, se il giudice dovesse stabilire che la mano libera è stata usata per per incutere timore o per premiare il cavallo, verranno assegnati cinque (5) punti di penalità, oltre ad una riduzione nel punteggio della manovra.

SHW482.1 Le seguenti infrazioni porteranno ad un punteggio di zero (0):

- Maggior impiego dell'indice o del primo dito tra le redini.
- Utilizzo di due mani (tranne nell'uso di filetto o hackamore in classi apposite) o cambio di mano.
- Utilizzo del romal in modo diverso da come indicato in WESTERN EQUIPMENT.
- Mancanza di completare il pattern come descritto.
- Eseguire le manovre in ordine diverso da quello specificato.
- Aggiungere manovre non specificate, come ad esempio:
 - Indietreggiare per più di due falcate.
 - Girare per più di 90 gradi.
- Malfunzionamento dell'attrezzatura che ritardi il completamento del pattern, compresa la caduta di una redine che venga a contatto con il terreno mentre il cavallo è in movimento.
- Recalcitrare o rifiutare un comando ritardando l'esecuzione del pattern.
- Il cavallo prende la mano o il cavaliere non lo guida e diventa impossibile stabilire se il concorrente è sempre sul percorso.

- Trottare per oltre mezzo cerchio o per metà della lunghezza dell'arena.
- Eccesso di spin per oltre 1/4 di giro.
- Caduta del cavallo o del cavaliere.
- Attraversare la linea centrale uscendo o entrando da un rollback quando il pattern prevede di compiere il giro intorno all'arena.
- Supera più di un quarto del cerchio fuori ordine.

SHW483. Né un "no score" (nessun punteggio) o uno zero (0) danno diritto al piazzamento in un go round o in una classe, ma uno zero (0) può dare diritto all'avanzamento ai successivi in un evento dove sono previsti più go rounds, mentre il no score no.

Il punteggio 0 e il "no score" non sono ammessi nel piazzamento della gara ma lo 0 può procedere in gare a riprese multiple mentre un "no score" non può.

SHW484. Le seguenti infrazioni causeranno una penalità di 5 punti: Impiego degli speroni davanti al sottopancia.

- Utilizzo di una qualsiasi delle mani per incutere paura o per premiare il cavallo.
- Tenersi alla sella con una mano o con l'altra.
- Palese disobbedienza del cavallo, tra cui, scalcia, mordere, sgroppare, impennarsi e rifiutarsi di lavorare.
- Il cavallo si abbassa in ginocchio o sui garretti

SHW485. Le seguenti infrazioni porteranno a due punti di penalità:

- Rottura dell'andatura.
- Arresto (freeze-up) durante gli spins o rollbacks.
- Non ottemperanza all'obbligo di prendere il galoppo da fermo o dal passo, nei pattern in cui si entra al passo.
- Non ottemperanza all'obbligo di essere al galoppo al primo marker, nei pattern in cui si entra al galoppo.
- Non ottemperanza all'obbligo di oltrepassare il primo marker prima di iniziare la manovra dello top.

SHW486. Iniziare o lavorare sui cerchi o sulle figure a otto, sul galoppo falso, verrà valutato come segue:

SHW486.1 Ogni volta che un cavallo è sul galoppo falso, il giudice deve sottrarre un punto. Le penalità per il galoppo falso sono cumulative ed il giudice dedurrà un punto per ogni quarto di cerchio, o frazione, in cui il cavallo sarà in galoppo falso. Il giudice dovrà sottrarre mezzo punto (1/2) per il ritardo nel cambio di galoppo di una falcata quando il cambio di galoppo è richiesto nella descrizione del pattern.

SHW486.2 Verrà sottratto mezzo punto (1/2) per aver iniziato un cerchio al trotto o esser usciti al trotto da un rollback fino a due falcate. Oltre le due falcate ma meno di mezzo cerchio o metà della lunghezza dell'arena, costerà la sottrazione di due punti.

SHW486.3 Verrà sottratto mezzo punto (1/2) per eccesso o difetto di spin (overspin o underspin) fino ad un ottavo di giro (1/8); un punto da un ottavo (1/8) ad un quarto (1/2) di giro.

SHW486.4 Verrà sottratto mezzo punto (1/2) per non aver rispettato l'obbligo di distanza minima di 20 piedi (6 metri) dalla parete dell'arena, quando si compie una manovra di stop o rollback.

SHW487. Nei patterns in cui sono previste delle figure a U (giri intorno all'arena), se il cavallo non è sul galoppo corretto quando affronta la prima curva in fondo all'arena, verranno attribuite le seguenti penalità:

mezzo punto (1/2) per mezzo giro, due punti (2) per oltre mezzo giro.

SHW487.1 In un pattern che richiede un giro intorno all'arena, verrà assegnato mezzo punto (1/2) di penalità per non aver rispettato la distanza minima di 10 piedi (3 metri) o dal centro o dal lato dell'arena; nelle arene piccole sarà lasciato alla discrezione del giudice.

SHW488. Errori imputabili al cavallo che verranno valutati in base alla gravità ma non saranno causa di squalifica:

- Aprire eccessivamente la bocca quando si usa il morso.
- Eccessivo movimento della mandibola, apertura della bocca o sollevamento della testa durante uno stop.
- Eseguire uno stop in modo non armonioso e non diritto ma con il posteriore sobbalzante o eseguire uno stop laterale.
- Rifiuto di cambiare galoppo.
- Anticipare un comando.
- Inciampare.
- Indietreggiare di traverso.
- Abbattere i markers.

SHW489. Errori imputabili al cavaliere che verranno valutati in base alla gravità ma non saranno causa di squalifica:

- Perdita di una staffa.
- Il mancato rispetto dell'obbligo di eseguire i cerchi o le figure a otto entro i marker non è considerato un errore, a seconda delle condizioni e delle misure dell'arena; però è considerato errore il non eseguire gli stop ed i rollback oltre i marker.

SHW490. Uno show può offrire fino a tre classi di reining approvate e nessun cavallo può essere iscritto ad entrambe le categorie junior bit e hackamore/snaffle bit durante lo stesso show.

SHW490.1 Se sono offerte tre classi, devono essere come segue:

Senior reining, cavalli presentati con l'imboccatura a leve.

Junior reining, cavalli presentati con l'imboccatura a leve

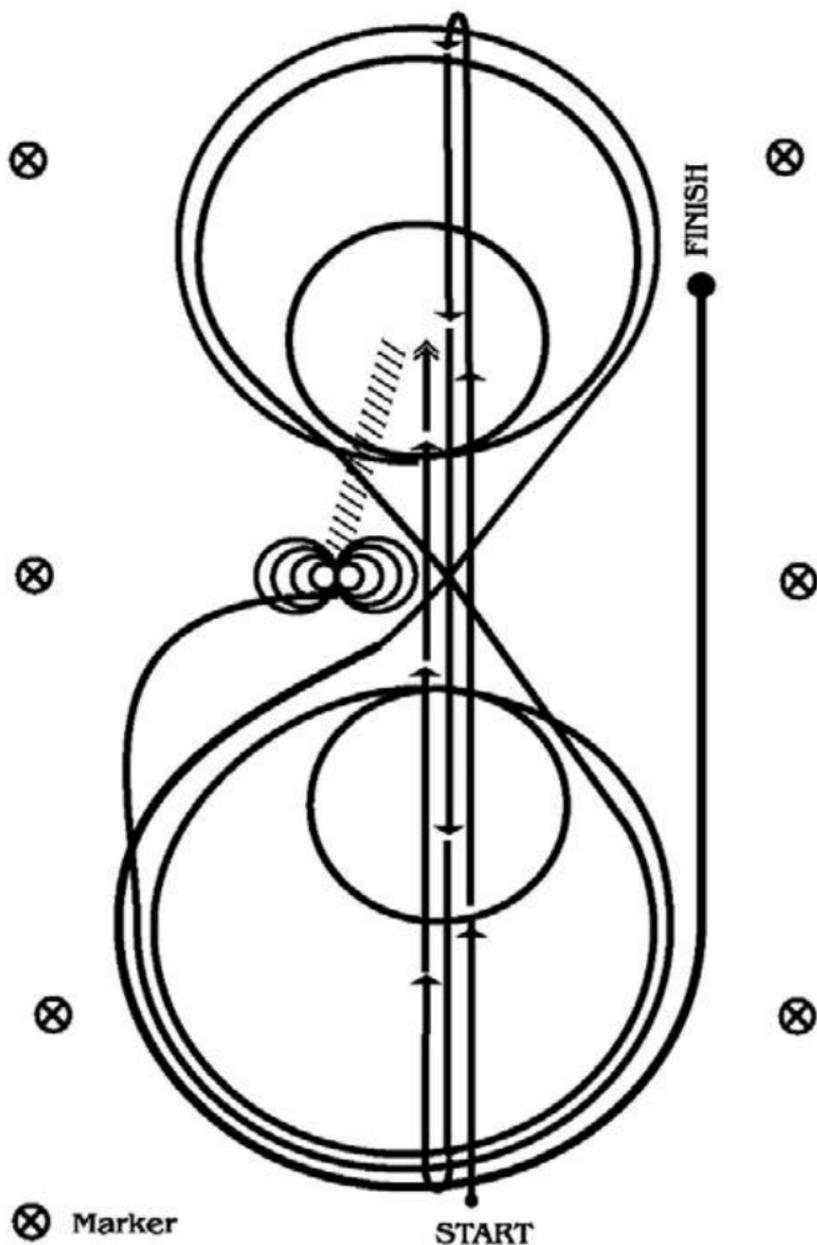
Hackamore/snaffle bit reining, (cavalli di 5 anni o più giovani) presentati in filetto o hackamore.

SHW490.2 Se sono offerte due classi di reining allo show, devono essere come segue:

Senior reining, cavalli presentati con imboccature a leve

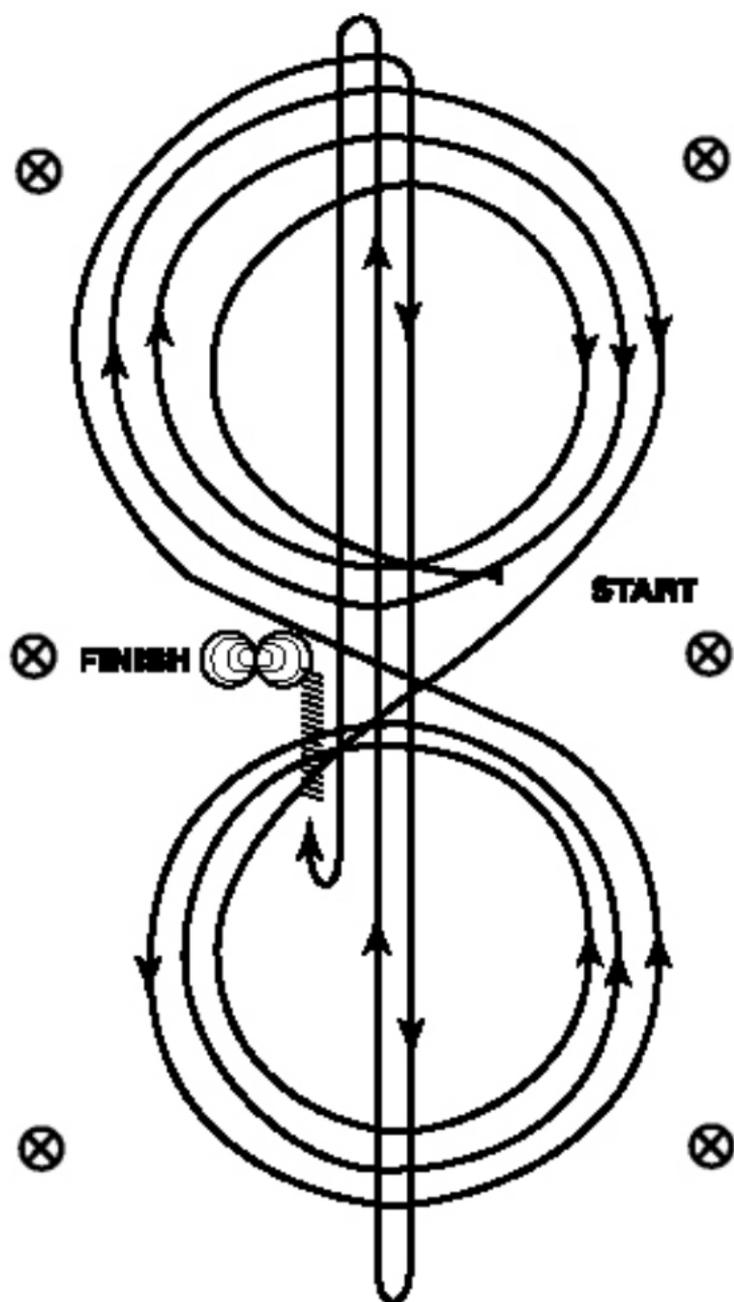
Junior reining, presentati, a scelta del concorrente, in filetto, hackamore o imboccatura a leve.

SHW490.3 Se viene offerta una sola classe di reining allo show, dovrà essere reining all-ages, in cui i cavalli di sei anni e oltre dovranno essere presentati con imboccatura a leve ed i cavalli di cinque anni e più giovani potranno essere presentati indifferentemente in filetto, hackamore o imboccatura a leve.



1. Procedere al galoppo veloce fino al lato opposto rispetto al punto di partenza, oltrepassando l'ultimo marker ed eseguire un rollback a sinistra senza esitare.
2. Tornare al galoppo sul lato di partenza oltre l'ultimo marker ed eseguire un rollback a destra, senza esitare.
3. Galoppare di nuovo in direzione del fondo dell'arena, e dopo il centro della stessa eseguire uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
4. Eseguire quattro spin a destra.
5. Eseguire quattro spin ed un quarto a sinistra di modo che il cavallo si trovi di fronte alla delimitazione (recinto, muro, ecc.) sinistra dell'arena. Esitare.
6. Partendo in galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: il primo ampio e veloce; il secondo piccolo e lento ed il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo in centro all'arena.
7. Completare tre cerchi verso destra: il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento ed il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo in centro all'arena.
8. Iniziare un cerchio ampio e veloce verso sinistra ma non chiuderlo. Galoppare dritto sul lato destro dell'arena, verso il fondo della stessa, e dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o staccionata. Esitare per dimostrare il completamento del percorso.

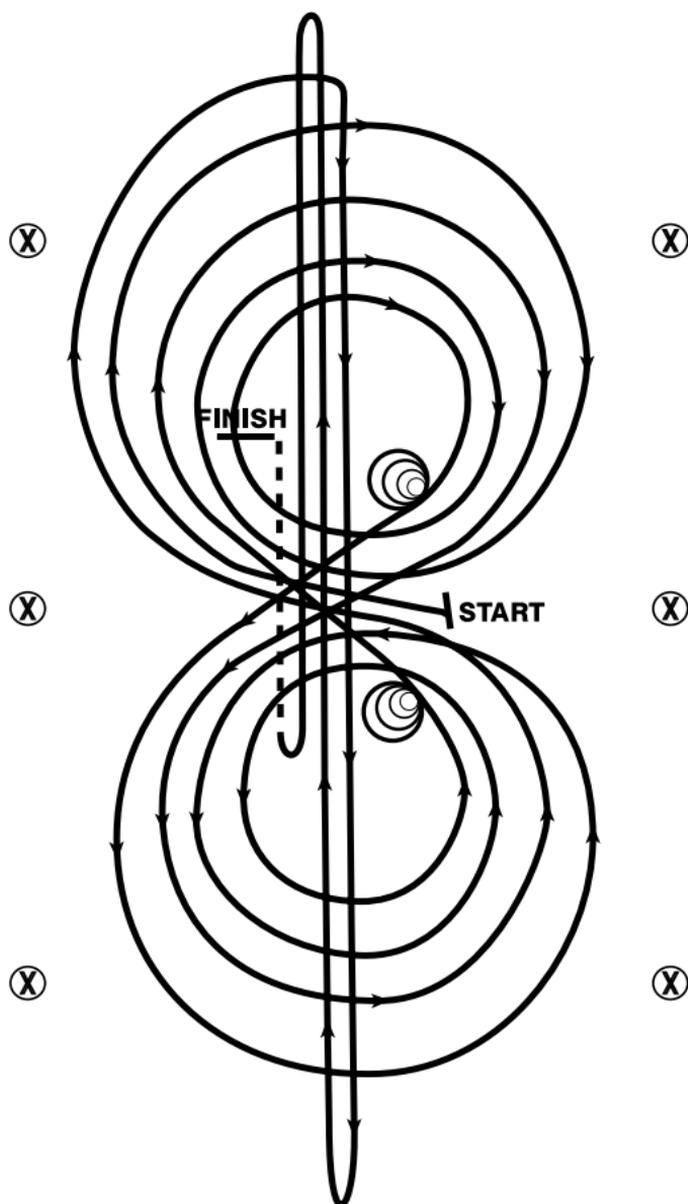
Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatatura.



Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern.

Iniziare al centro dell'arena rivolti verso la parete/fence di sinistra.

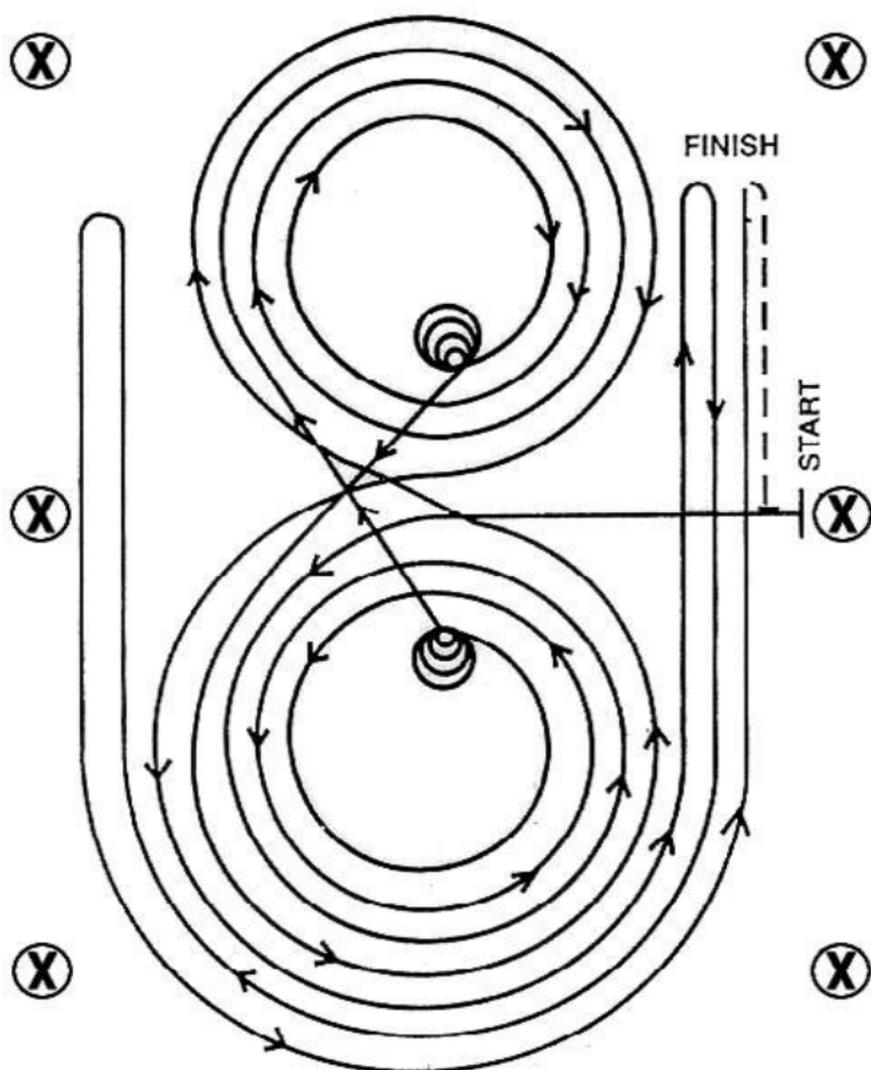
- 1.** Partendo in galoppo destro, completare tre cerchi verso destra: il primo piccolo e lento, il secondo ed il terzo ampi e veloci. Cambiare galoppo in centro all'arena.
- 2.** Completare tre cerchi verso sinistra: il primo piccolo e lento, il secondo e terzo ampi e veloci. Cambiare galoppo in centro all'arena.
- 3.** Effettuare un semicerchio a destra e, a metà del lato corto, girare a destra e galoppare verso il lato opposto passando dal centro dell'arena. Dopo l'ultimo marker effettuare un rollback a destra, senza esitare.
- 4.** Tornare verso il lato corto opposto e dopo l'ultimo marker effettuare un rollback a sinistra, senza esitare.
- 5.** Proseguire al galoppo oltre il marker centrale ed effettuare uno sliding stop. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
- 6.** Effettuare quattro spin a destra.
- 7.** Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare per dimostrare il completamento del pattern. Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena frangendo il muro/recinzione di sinistra.

- 1.** Iniziare in galoppo destro, completare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Stop al centro dell'arena.
- 2.** Effettuare quattro spin a destra. Esitare.
- 3.** Prendere il galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
- 4.** Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare.
- 5.** Prendere il galoppo destro, percorrere velocemente un ampio cerchio a destra, cambiare galoppo nel centro dell'arena. Percorrere velocemente un cerchio ampio a sinistra e cambiare di nuovo galoppo al centro dell'arena.
- 6.** Effettuare un semi cerchio a destra. A metà del lato corto svoltare decisamente a destra in una traiettoria che tagli a metà l'arena passando per il centro. Dopo l'ultimo marker effettuare un rollback a destra, senza esitare.
- 7.** Procedere al galoppo verso il lato opposto, passando per il centro e, dopo l'ultimo marker, effettuare un rollback a sinistra, senza esitare.
- 8.** Passare di nuovo per il centro dell'arena in direzione opposta e, dopo il marker mediano, effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare per dimostrare di aver concluso il pattern.

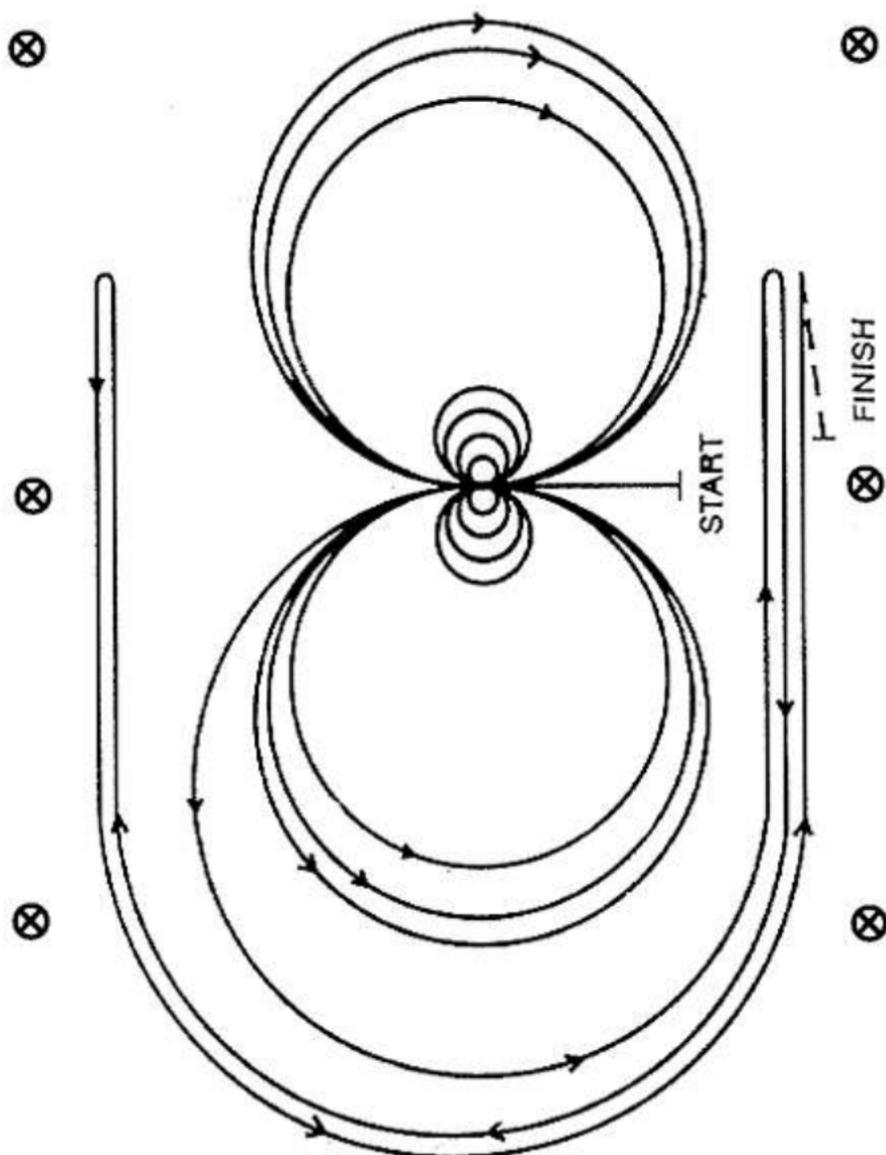
Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro/recinzione di sinistra.

1. Iniziare in galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Stop al centro dell'arena.
2. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare.
3. Prendere il galoppo destro, completare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
4. Effettuare quattro spin a destra. Esitare.
5. Prendere il galoppo sinistro, percorrere velocemente un ampio cerchio a sinistra, cambiare galoppo nel centro dell'arena. Percorrere velocemente un cerchio ampio a destra e cambiare di nuovo galoppo al centro dell'arena (figura a 8).
6. Iniziare un cerchio a sinistra ma, senza chiuderlo, procedere sul lato lungo dell'arena, destro, e dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o recinto, senza esitare.
7. Procedere in galoppo a mano destra e dopo il lato corto, costeggiare il lato lungo. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o recinto, senza esitare.
8. A mano sinistra, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena e, dopo il marker mediano, effettuare uno sliding stop ad almeno 6 metri dalla recinzione. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare e dimostrazione della conclusione del pattern.

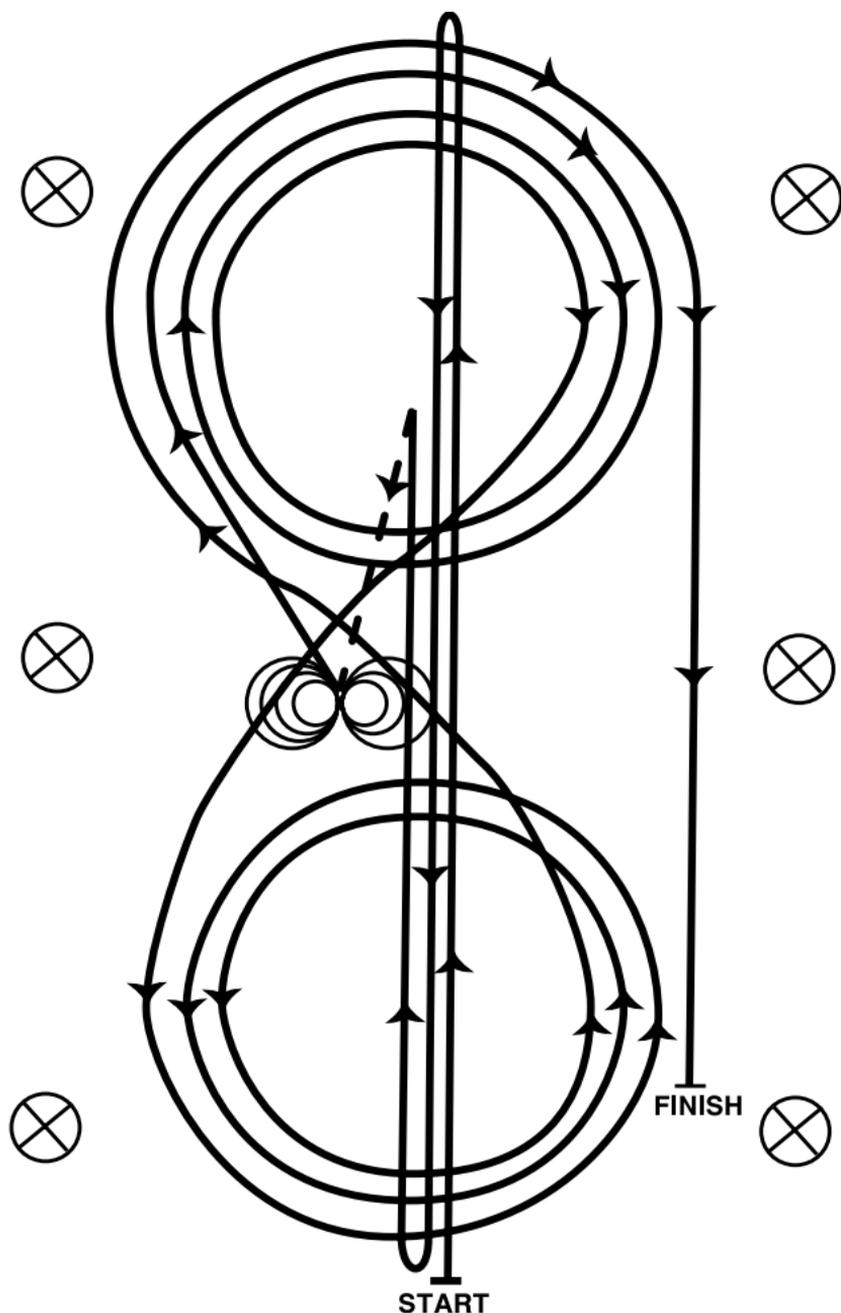
Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro/fence di sinistra.

1. Effettuare quattro spin a destra.
2. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare.
3. Prendere il galoppo sinistro ed effettuare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo lento e piccolo. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
4. Effettuare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio veloce ed ampio a sinistra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione, senza esitazione.
6. Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione, senza esitare.
7. Ritornare sul semicerchio di prima, a mano sinistra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

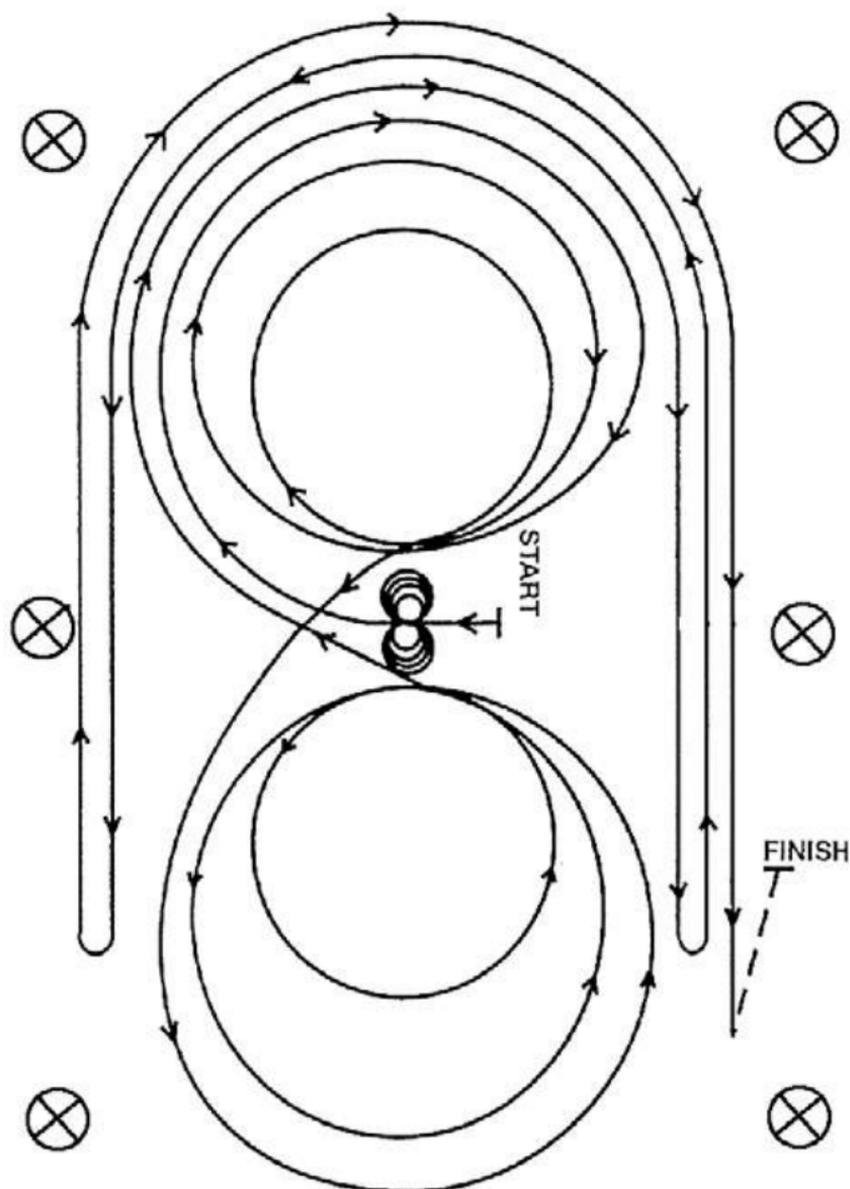
Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



1. Procedere in galoppo veloce fino al lato opposto rispetto al punto di partenza, oltrepassando l'ultimo marker ed eseguire un rollback a sinistra senza esitare.
2. Tornare al galoppo sul lato di partenza oltre l'ultimo marker ed eseguire un rollback a destra, senza esitare.
3. Galoppare di nuovo in direzione del fondo dell'arena, e dopo il centro della stessa eseguire uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
4. Eseguire quattro spin a destra.
5. Eseguire quattro spin ed un quarto a sinistra di modo che il cavallo si trovi di fronte alla delimitazione (recinto, muro, ecc.) sinistra dell'arena. Esitare.
6. Partendo in galoppo destro, completare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.
7. Completare tre cerchi verso sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.
8. Iniziare un cerchio ampio e veloce verso destra ma non chiuderlo. Galoppare diritto sul lato destro dell'arena, verso il fondo della stessa, e dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o staccionata. Esitare per dimostrare il completamento del percorso.

Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la recinzione di sinistra.

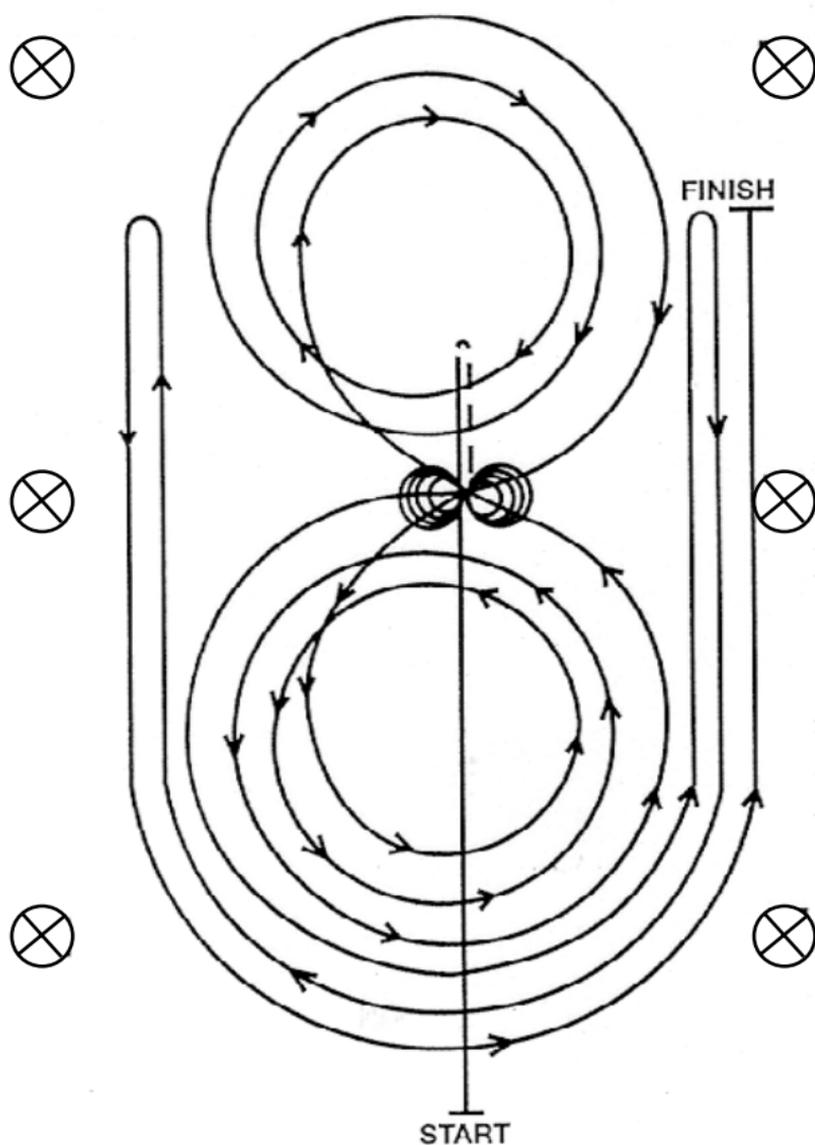
Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la recinzione di sinistra.

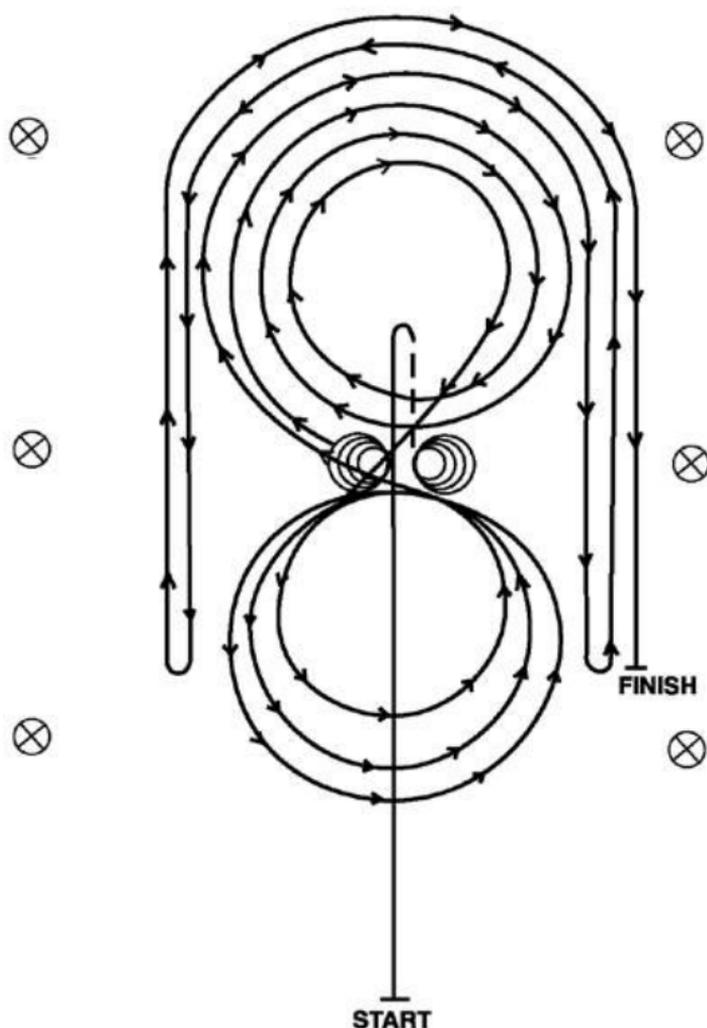
- 1.** Effettuare quattro spin a sinistra
- 2.** Effettuare quattro spin a destra. Esitare.
- 3.** Prendere il galoppo destro ed effettuare tre cerchi a destra: il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
- 4.** Effettuare tre cerchi a sinistra: il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
- 5.** Iniziare un cerchio veloce ed ampio a destra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete o recinzione, senza esitazione.
- 6.** Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione, senza esitare.
- 7.** Ritornare sul semicerchio lasciato, a mano destra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



- 1.** Iniziare il pattern al galoppo veloce, procedere in direzione del lato opposto dell'arena passando per il centro e, dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
- 2.** Effettuare quattro spin a destra.
- 3.** Effettuare quattro spin ed un quarto a sinistra in modo da fronteggiare il lato sinistro dell'arena. Esitare.
- 4.** Prendere il galoppo sinistro ed effettuare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento; gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
- 5.** Effettuare tre cerchi a destra: il primo piccolo e lento; gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
- 6.** Iniziare un cerchio veloce ed ampio a sinistra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete o recinzione, senza esitazione.
- 7.** Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete o recinzione, senza esitare.
- 8.** Ritornare sul semicerchio lasciato, a mano destra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

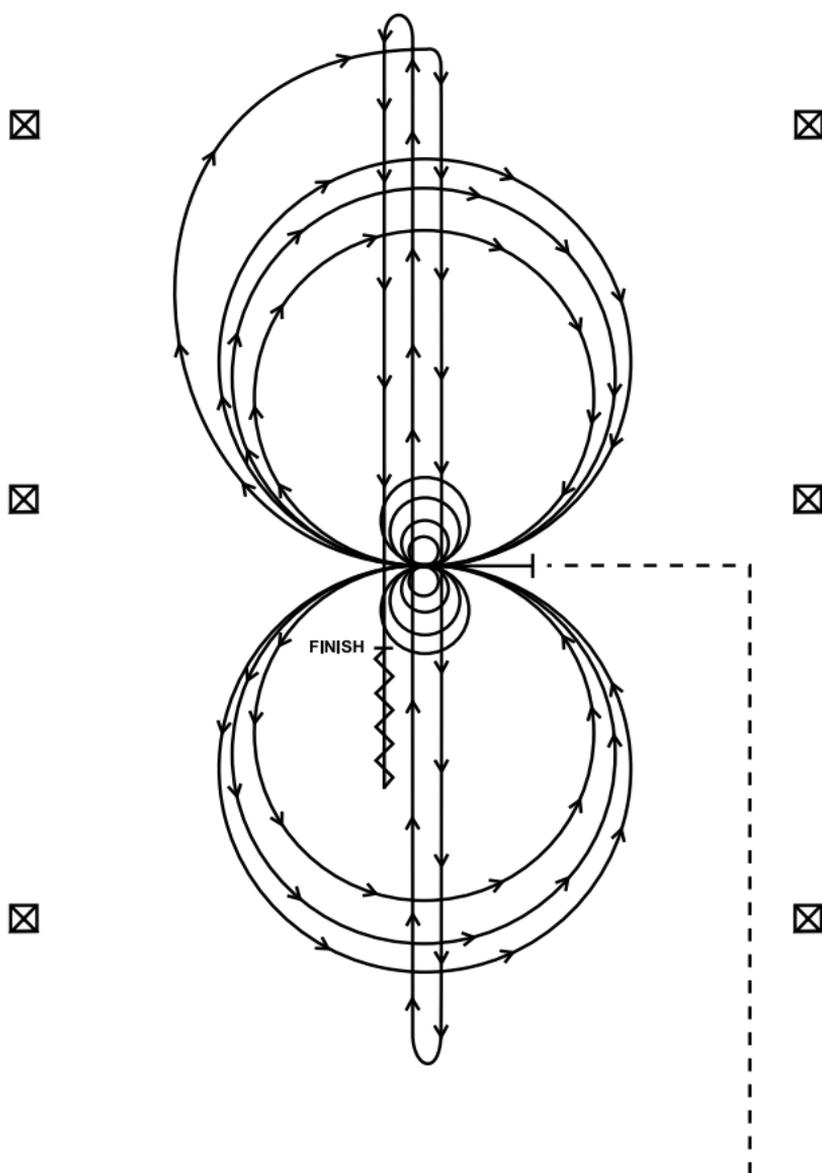
Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



⊗ **MARKER**

- 1.** Iniziare il pattern al galoppo veloce e procedere in direzione del lato opposto dell'arena passando per il centro e, dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 metri) Esitare.
- 2.** Effettuare quattro spin a destra.
- 3.** Effettuare quattro spin ed un quarto a sinistra in modo da fronteggiare il lato sinistro dell'arena. Esitare.
- 4.** Prendere il galoppo destro ed effettuare tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci; il terzo lento e piccolo. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
- 5.** Effettuare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento; gli altri due ampi e veloci. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
- 6.** Iniziare un cerchio veloce ed ampio a destra ma non chiuderlo. Percorrere il lato destro dell'arena e dopo il marker mediano effettuare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione, senza esitazione.
- 7.** Tornare sul semicerchio di prima e dopo il lato corto costeggiare il lato sinistro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione, senza esitare.
- 8.** Ritornare sul semicerchio lasciato, a mano destra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

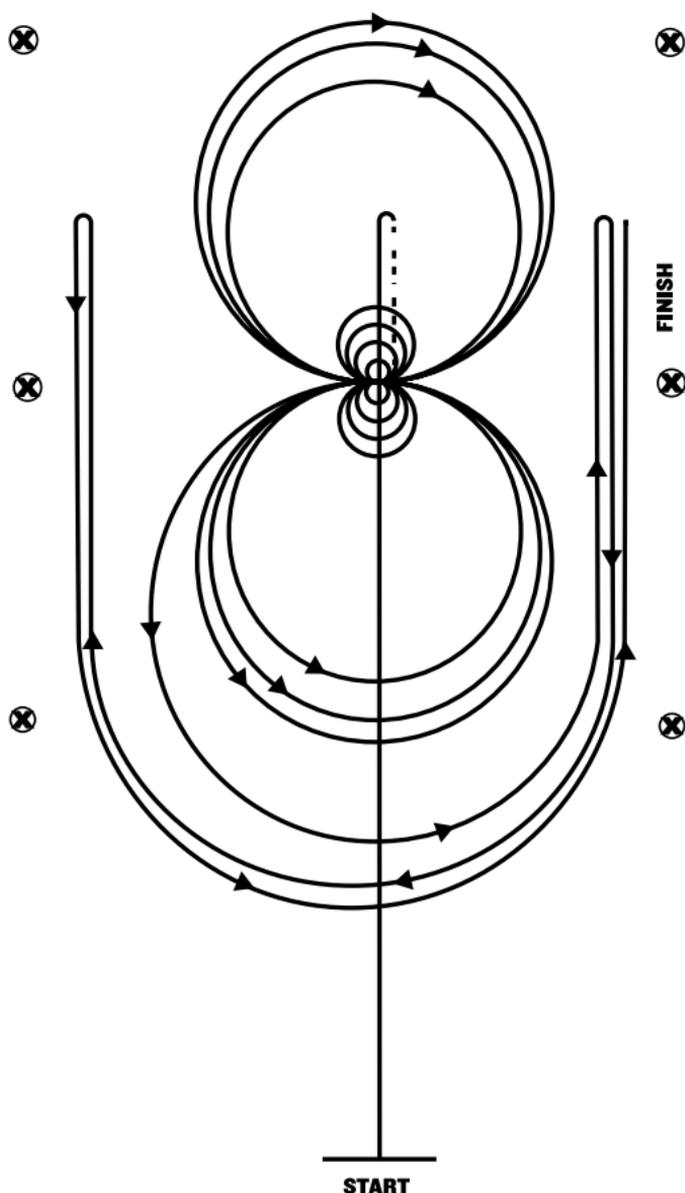
Al concorrente può essere richiesto di smontare di sella e mostrare l'imbracatura al giudice.



Il cavallo deve trottare (jog) per la maggior parte del percorso dal suo ingresso fino al centro dell'arena, se non rispetta questa condizione riceverà un punteggio di zero (0) per non aver completato il pattern come stabilito. Il cavallo deve procedere al passo o fermarsi prima di iniziare il pattern. Iniziando dal centro dell'arena rivolto verso la parete/fence di sinistra.

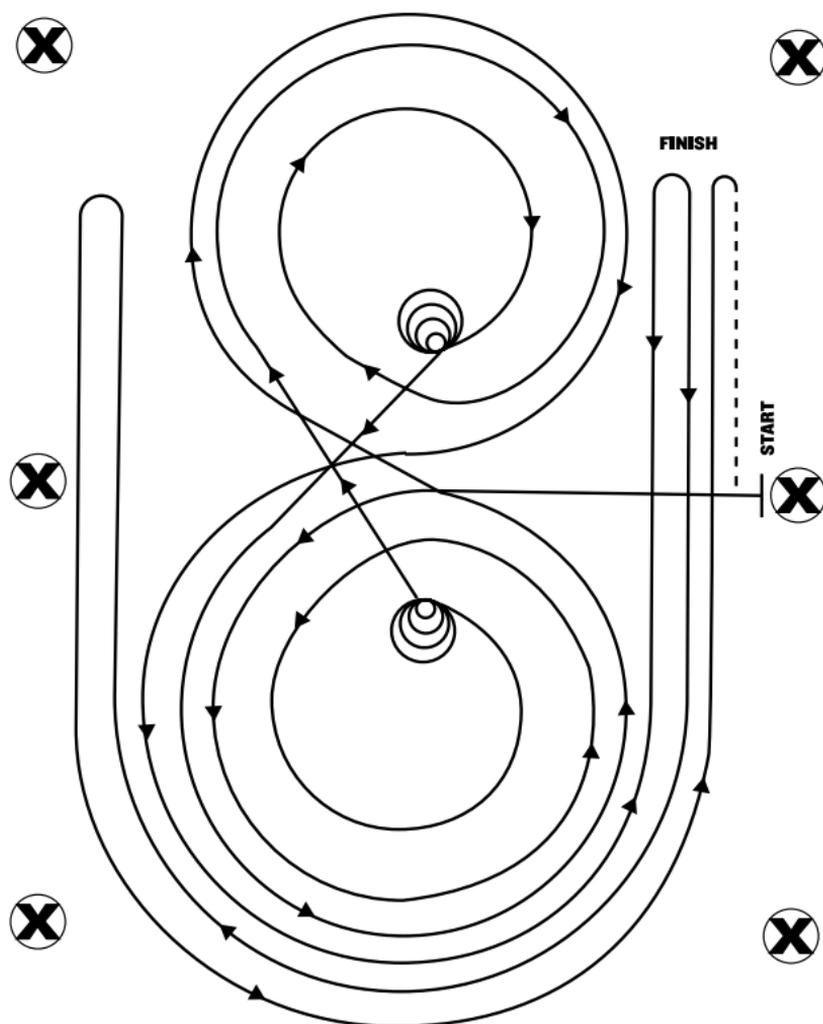
- 1.** Completare quattro spins a sinistra. Esitare.
- 2.** Completare quattro spins a destra. Esitare.
- 3.** Partendo con il galoppo destro, completare tre cerchi a destra; il primo piccolo e lento, i due successivi larghi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
- 4.** Completare tre cerchi a sinistra; il primo piccolo e lento, i due successivi larghi e veloci. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
- 5.** Iniziare un cerchio largo a mano destra, ma non chiuderlo. Galoppare fino al centro dell'arena, oltrepassare il marker finale ed effettuare un roll-back verso destra - nessuna esitazione
- 6.** Galoppare oltrepassando il centro verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker finale ed eseguire un roll-back verso sinistra - nessuna esitazione
- 7.** Oltrepassare il marker centrale ed effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno 10 piedi (3 metri).

Esitare per dimostrare il completamento del pattern.



- 1.** Galoppare oltrepassando il marker centrale ed effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
- 2.** Completare quattro spins a destra.
- 3.** Completare quattro e 1/2 di spins a sinistra in modo che il cavallo termini la manovra rivolto verso la parete/fence di sinistra. Esitare.
- 4.** Iniziando sul galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra: i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento: cambiare galoppo al centro dell'arena.
- 5.** Completare tre cerchi a destra: i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento: cambiare galoppo al centro dell'arena.
- 6.** Iniziare un cerchio largo e veloce a sinistra ma non chiuderlo. Galoppare fino al lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare un roll-back verso sinistra mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence - nessuna esitazione.
- 7.** Continuare riprendendo il cerchio precedente senza chiuderlo. Galoppare fino al lato sinistro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare un roll-back verso destra mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence - nessuna esitazione.
- 8.** Continuare riprendendo il cerchio precedente senza chiuderlo. Galoppare fino al lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare uno sliding stop mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.



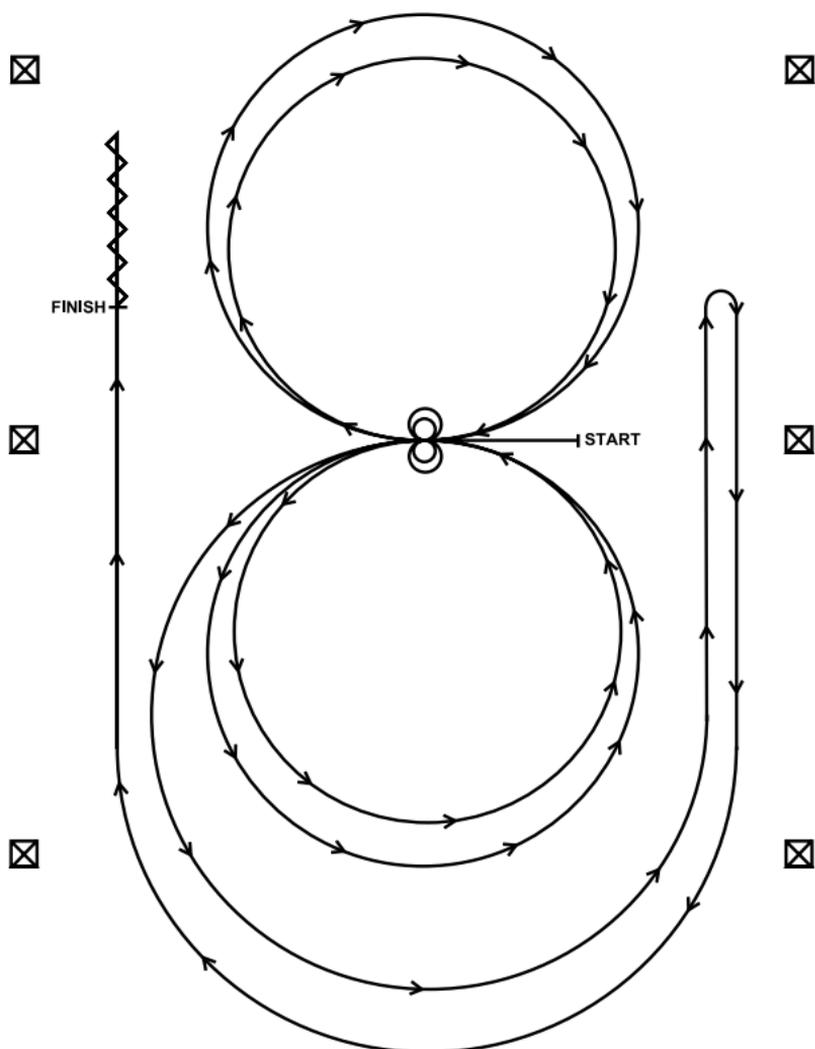
Il cavallo deve camminare o fermarsi prima di iniziare il pattern.
 Iniziare dal centro dell'arena fronteggiando la parete/fence di sinistra.

1. Partendo sul galoppo sinistro, completare due cerchi a sinistra; il primo largo e veloce; il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
2. Completare quattro spins a sinistra. Esitare.
3. Partendo sul galoppo destro, completare due cerchi a destra; il primo largo e veloce; il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
4. Completare quattro spins a destra. Esitare.
5. Partendo sul galoppo sinistro, effettuare un cerchio largo e veloce a sinistra, cambiare galoppo al centro dell'arena, effettuare un cerchio largo e veloce a destra e cambiare galoppo al centro dell'arena.
6. Continuare riprendendo il cerchio precedente verso sinistra ma non chiuderlo. Galoppare fino al lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare un roll-back verso destra mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence, nessuna esitazione.
7. Continuare riprendendo il cerchio precedente ma non chiuderlo. Galoppare fino al lato sinistro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare un roll-back verso sinistra mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence, nessuna esitazione.
8. Continuare riprendendo il cerchio precedente ma non chiuderlo. Galoppare verso il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed effettuare uno sliding stop mantenendosi ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri).

Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

REINING PATTERN 14

Approvato solamente per Level I Youth e Amateur, Youth 13 & under ed EWD Jog, Lope Para-Reining (Indipendente).



Il cavallo deve camminare o trottare fino al centro dell'arena. Il cavallo deve camminare o fermarsi prima di iniziare il pattern. Iniziando dal centro dell'arena rivolto verso la parete/fence di sinistra.

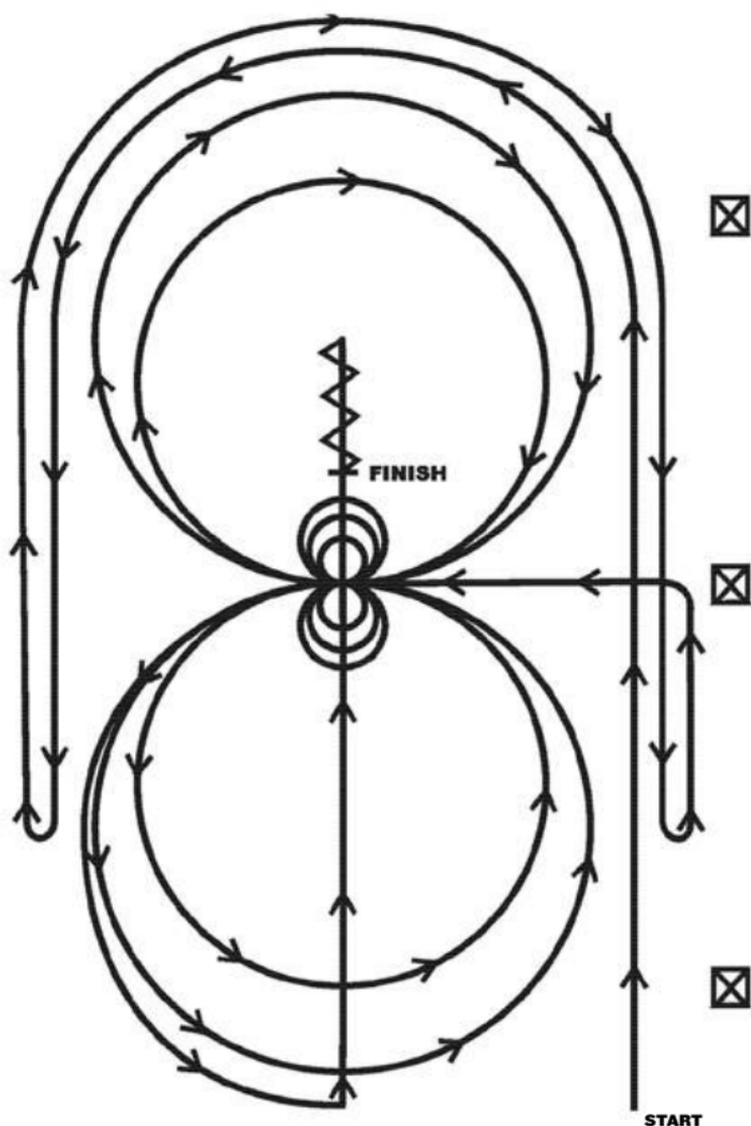
1. Partendo sul galoppo sinistro, completare due cerchi a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
2. Completare due spin a sinistra. Esitare.
3. Partendo sul galoppo destro completare due cerchi a destra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Completare due spin a destra. Esitare.
5. Partendo sul galoppo sinistro, galoppare intorno alla fine dell'arena, procedere lungo il lato destro dell'arena oltrepassare il marker centrale, fermarsi ed effettuare un roll back a destra.
6. Continuare intorno alla fine dell'arena per procedere lungo il lato sinistro dell'arena, oltrepassare il marker centrale. Fermarsi ed indietro.

Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.

REINING PATTERN 15

Approvato solo per Level I Youth e Amateur, Youth I3 & Under e EWD Jog, Lope Para-Reining (Indipendente).



1. Galoppare girando attorno alla fine dell'arena, procedere fino al lato sinistro, oltrepassare il marker centrale, effettuare un roll back a destra.
2. Galoppare intorno alla fine dell'arena, procedere fino al lato destro, oltrepassare il marker centrale, effettuare un roll back a sinistra.
3. Cerchi di sinistra, uno largo e veloce e uno piccolo e lento, fermarsi al centro.
4. 3 spins a sinistra, esitare.
5. Cerchi di destra, uno largo e veloce e uno piccolo e lento, fermarsi al centro.
6. 3 spins a destra, esitare.
7. Iniziare un cerchio largo a sinistra, a metà del cerchio chiuderlo e galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale, fermarsi e indietreggiare almeno fino a 10 piedi (3 metri).

Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

Il giudice può richiedere al concorrente di mostrare l'imboccatura.

SHW500. CUTTING. La gara di cutting è una battaglia di volontà tra un cavallo e un vitello. Cavallo e cavaliere devono muoversi in modo tranquillo entrando nella mandria di vitelli, tagliare (isolare) un animale dalla mandria, guidarlo verso il centro dell'arena e tenerlo separato dal resto del gruppo. I movimenti del cavallo e del vitello devono essere speculari, il cavallo deve essere in grado di anticipare ogni singolo movimento del vitello. I giudici valuteranno l'abilità del cavallo nell'impedire al vitello di ritornare nella mandria una volta separato, il cow sense, l'attenzione e il coraggio. I concorrenti possono tagliare (separare) due o più capi di bestiame nei due minuti e mezzo (2, 1/2) della durata della prova. AQHA raccomanda vivamente di offrire gare di cutting approvate dall'AQHA in ogni occasione possibile. Qualora durante uno show vi siano sia le gare di cutting NCHA che quelle AQHA, verranno attribuiti punti solo nelle classi approvate AQHA. Per lo svolgimento e il giudizio delle gare verranno applicati i regolamenti della National Cutting Horse Association (NCHA) o Canadian Cutting Horse Association (CCHA). Tutti i cavalieri in arena dovranno adeguarsi al regolamento NCHA per quanto concerne l'abbigliamento, l'attrezzatura ed il comportamento e in base al regolamento NCHA vi saranno ammessi solo i concorrenti e gli aiutanti.

SHW500.1 Il regolamento dell'NCHA si può richiedere alla National Cutting Horse Association, 4704 Highway 377 South, Fort Worth, Texas 76116.

SHW500.2 Il regolamento della CCHA si può richiedere alla Canadian Cutting Horse Association, 1414 Fox Drive, Edmonton, Alberta, Canada T6H 4P3.

SHW501. Per le gare di cutting approvate dalla NCHA, verranno assegnati punti AQHA solo sulla base di registrazioni firmate, relative allo show o manifestazione, inviate all'AQHA dallo show management, premesso che:

SHW501.1 I cavalli concorrono con il nome registrato presso l'AQHA.

SHW501.2 I concorrenti siano regolarmente iscritti all'AQHA individualmente.

SHW501.3 La gara si sia tenuta in congiunzione ad uno show approvato AQHA e non siano state offerte classi di cutting approvate dall'AQHA a quello show.

SHW502. Punteggio. Il punteggio sarà su una base 60-80, dove un 70 viene considerato una prova nella media.

SHW503. Penalità. Un concorrente verrà penalizzato per ogni occorrenza come segue:

SHW503.1 Mezzo (1/2) punto.

Una leggera mancanza o una leggera perdita di vantaggio (sul vitello) durante il lavoro.

SHW503.2 Un (1) punto.

- Mancanza o perdita di vantaggio nel lavoro.
- Guidare o palesemente aiutare (il cavallo).
- Rumore diretto nei confronti dei vitelli.
- Punta del piede, piede, o staffa sulla spalla del cavallo.
- Prolungare un taglio più del dovuto.
- Lavorare fuori posizione.
- Mano troppo spostata in avanti.

SHW503.3 Tre (3) punti.

- Hot quit (lasciare andare un vitello prima del momento giusto).
- Sbaragliare la mandria, provocare l'uscita di vitelli dalla mandria.

- Seconda mano sulle redini.
- Speronare sulle spalle.
- Cavallo che rampa o morde un vitello.
- Non eseguire un taglio profondo.
- Back fence (ritrovarsi all'interno dei limiti posti ai lati della mandria).

SHW503.4 Cinque (5) punti.

- Cavallo che lascia volontariamente il vitello (abbandono del lavoro).
- Perdita di un vitello.
- Cambiare un vitello dopo averlo visibilmente scelto.
- Non riuscire a separare un singolo vitello dopo aver lasciato la mandria.

SHW503.5 Punteggio di 60 se il cavallo gira la coda al vitello.

SHW503.6 Squalifica – Punteggio di zero (0).

- Equipaggiamento illegale.
- Montare con il romal, o redini unite sullo snaffle bit/hackamore.
- Abbandonare l'area di lavoro prima dello scadere del tempo.
- Trattamento inumano del cavallo.
- Se il cavallo cade a terra.

SHW505. WORKING COW HORSE. Il Working Cow Horse è basato sulle tradizionali tecniche di addestramento vaquero, usate per sviluppare il più altamente scolarizzato di tutti i cow horses, ovvero il bridle horse. L'addestramento ha inizio con uno snaffle bit, progredisce con un hackamore, e poi le due redini per arrivare alla briglia. Questo metodo di addestramento, che richiede anni piuttosto che mesi, è orientato per aiutare un cavallo a raggiungere il suo massimo livello di performance, dal lavoro nel ranch alla competitiva arena. Entrambe le parti di questo evento che coinvolgono il bestiame e la parte "reined" (reining) sono obbligatorie. Un ottimo punteggio nella parte riservata la lavoro con il bestiame, si basa su di un cavallo che controlla sempre il vitello, dimostrando un superiore "cow sense" ed una naturale abilità nel lavoro col bestiame senza bisogno di eccessivo intervento del cavaliere con redini o speroni. Più alto è il grado di difficoltà della gara più credito dovrebbe essere dato. La difficoltà potrebbe essere causata dall'estrema velocità o ostinazione del vitello, o dalla riluttanza del vitello ad andare lungo il fence quando è guidato sufficientemente dal concorrente. Il massimo controllo nel cow-work con il più alto grado di difficoltà dovrebbero marcare il punteggio più alto. Un concorrente che non riesca a completare la parte di cow working (lavoro col vitello) e neppure quella di reining non verrà considerato un partecipante alla gara. Un cavallo che provi a completare il lavoro col vitello e non sia stato squalificato sarà giudicato in base al lavoro svolto a discrezione dei giudici. Un cavallo che esca dal pattern nella fase di reined work (la fase di reining) avrà un punteggio uguale a zero (0). Un cavallo che tenti il completamento di entrambe le prove potrà essere piazzato anche se in una di esse sia stato squalificato. (ad es. Se un cavallo viene squalificato nella prova di reined work e riceve un punteggio zero ma poi ottiene un 70 nel cow work, il suo punteggio totale sarà 70 e quindi potrà entrare in classifica.). Comunque, la caduta di un cavallo o cavaliere durante la prova porterà a squalifica e il concorrente non potrà entrare in classifica.

SHW505.1 Sarà usato il pattern approvato ed ogni concorrente dovrà procedere all'andatura dallo stesso indicata. Nel giudicare il reined work il giudice dovrà far riferimento alle norme sul reining del presente regolamento, con le seguenti eccezioni (vedi regole NRCHA):

i giudici dovranno assegnare un punto (1) di penalità per porre fine ad uno stop o anticiparlo, per la caduta di una redine; due punti (2) di penalità per non aver stoppato prima di avere effettuato la partenza al galoppo in un pattern al trotto. I giudici non dovrebbero assegnare cinque punti (5) di penalità al concorrente che afferra il pomolo della sella con una o con l'altra mano, o per l'uso di una o dell'altra mano al fine di incutere timore o attenzione.

SHW505.2 In classi approvate di working cow horse potrà essere usato uno qualsiasi dei dodici pattern approvati dall'AQHA. Il giudice dovrà sceglierne uno e sarà quello effettuato da tutti i concorrenti di quella classe. Tutti i pattern che prevedono l'ingresso al trotto possono essere modificati con l'ingresso al galoppo. Quando si sceglie un pattern con ingresso al galoppo, i giudici dovrebbero tenere in considerazione la direzione dalla quale il concorrente si porta al centro dell'arena, in modo che il cavallo possa essere sul galoppo corretto partendo dal cancello fino all'inizio del pattern. Il concorrente oltrepasserà il cancello al passo, e poi senza trottare, partirà al galoppo e continuerà a galoppare verso il centro dell'arena. Una volta al centro, senza fermarsi o rompere l'andatura, inizierà il pattern. Quando si usa un pattern che prevede di arrivare al galoppo al centro dell'arena, il giudice inizierà a giudicarlo dal momento dell'arrivo al centro dell'arena. Verranno assegnate le penalità commesse mentre il concorrente galoppa verso il centro dell'arena per iniziare il pattern.

SHW505.3 Il lavoro con il vitello idealmente si svolge come segue: il concorrente, dopo aver ricevuto il vitello in arena, lo deve trattenere sul fondo dell'arena, nell'area prescritta, il tempo sufficiente per dimostrare l'abilità del cavallo di contenere il vitello in quella zona. Dopo un ragionevole lasso di tempo, il concorrente deve far procedere il vitello lungo la staccionata facendolo girare almeno una volta in ciascuna direzione. Di seguito il concorrente dovrà portare il vitello in una zona aperta dell'arena e fargli compiere dei cerchi, almeno uno in ogni direzione. Il pattern richiesto per il cow work è il boxing, fence turns e circles, in quell'ordine. È responsabilità del giudice controllare l'arena e il trattamento riservato ai vitelli.

SHW505.4 Il giudice deve tener conto della dimensione dell'arena, condizioni del fondo nonché disposizione e grado di difficoltà offerto dal vitello lavorato.

SHW505.5 A discrezione del giudice, la parte di lavoro col vitello può seguire immediatamente ogni singola fase di reined work, oppure, vengono prima effettuati tutti i pattern di reined work facendo seguire tutte le prove di lavoro col vitello.

SHW505.6 Il giudice può usare il suo fischietto in qualsiasi momento durante il lavoro. Un fischio per porre fine al lavoro, due per concedere un altro vitello. Se il giudice concede un altro vitello, il concorrente ha la facoltà di rifiutarlo, e di continuare a lavorare. Se il concorrente ha intenzione di accettare il nuovo vitello deve fermarsi immediatamente e aspettare il nuovo vitello. Se in qualsiasi momento il giudice dovesse accorgersi che un concorrente è fuori controllo, ponendo a rischio se stesso e il proprio cavallo, il giudice può interrompere il lavoro, e verrà assegnato un punteggio di zero (0). Nel caso di un'emergenza, (come una persona che cade in arena o una parte dell'arena cade), il giudice può fischiare due volte per dare una

seconda prova. A questo punto, il concorrente non ha la possibilità di continuare e deve ricevere un nuovo vitello. Il concorrente deve fermarsi immediatamente, altrimenti verrà assegnato un punteggio di zero (0). Il giudizio ha termine quando suona il fischietto. Se al momento del fischio finale il cavallo non avrà completato il lavoro gli verrà attribuito un punteggio zero (0).

SHW505.7 Se il tempo ed il numero di vitelli a disposizione lo permettono, il giudice, a sua discrezione, può decidere di fornire nuovo vitello al concorrente per dargli la possibilità di dimostrare le capacità del suo cavallo, nei seguenti casi:

SHW505.7.1 Il vitello non vuole o non può correre.

SHW505.7.2 Il vitello non vuole abbandonare il fondo dell'arena.

SHW505.7.3 Il vitello è cieco o non risponde alle sollecitazioni del cavallo.

SHW505.7.4 Il vitello abbandona l'arena.

SHW506. PUNTEGGIO. Il punteggio sarà da attribuito sulla base da 60a 80, con un 70 che sta ad indicare una prestazione media. La stessa base di punteggio sarà usata sia al reined work che al cow work. Nel caso di uno spareggio, il concorrente che avrà ottenuto il punteggio più alto nel lavoro col vitello sarà proclamato vincitore.

Nel fence work (lavoro lungo il fence) le penalità verranno assegnate all'occorrenza come segue:

SHW506.1 Un (1) punto.

- Perdita del vantaggio sul lavoro.
- Procedere oltre il vitello sarà penalizzato di 1 punto per ogni lunghezza, quando il posteriore del cavallo oltrepassa la testa del vitello si ha una lunghezza.
- Non aver oltrepassato il marker mediano alla prima inversione, prima di far girare il vitello.
- Ogni volta che si attraversa l'arena al fine di usare il fence opposto per far girare il vitello.
- Oltrepassare il marker che costituisce un punto di penalità mentre si va giù dal fence.
- Far scivolare una redine.
- Sferzare, speronare, gridare eccessivamente.

SHW506.2 Due (2) punti.

- Oltrepassare il marker che comporta due punti di penalità mentre si va giù per il fence.
- In una girata effettuata in campo aperto, il vitello arriva entro tre piedi (90 cm) dalla fine del fence prima di essere fatto girare.
- Nei pattern con ingresso al trotto, non fermarsi prima di iniziare con la partenza al galoppo.

SHW506.3 Tre (3) punti.

- Travolgere il vitello senza averne un vantaggio in termini di lavoro.
- Restare agganciato alla recinzione (rifiuto di girare).
- Sfiancare o lavorare troppo il vitello prima di farlo muovere in circolo.

SHW506.4 Cinque (5) punti.

- Non ottenere un cambio di direzione del vitello in ogni direzione (5 punti per ogni direzione).
- Intenzionale impiego degli speroni o del romal davanti al sottopancia.
- Evidente disobbedienza.

SHW506.5 Punteggio zero (0).

- Il cavallo si gira con la coda rivolta al vitello.
- Uso delle due mani sulle redini in una classe bridle o two-rein.
- Dita tra le redini in una classe bridle, eccetto nella classe two rein.
- Scalciare.
- Essere fuori controllo.
- Equipaggiamento illegale.
- Abbandono dell'area di lavoro prima di aver completato il pattern o il lavoro con il vitello.
- Fare scuola al cavallo tra il rein work e il cow work.
- Usare i vitelli per fare scuola al cavallo, quando è stato concesso un altro vitello.
- Colpire o spingere un vitello che è stato lavorato, con il romal o con le redini, in un modo che denota abuso.
- Non interrompere il lavoro su un vitello dopo che gliene è stato concesso uno nuovo.
- Colpire o spingere intenzionalmente un vitello che è stato lavorato, in un modo che denota abuso.

SHW507. Atteggiamenti del cavallo considerati errori:

- Aprire la bocca in modo eccessivo.
- Essere pesante o duro di bocca.
- Sbattere la testa in segno di nervosismo.
- Tirare sulla briglia.
- Fermarsi di colpo o dimostrare esitazioni mentre è in gara, particolarmente durante una fase di rincorsa, dimostrando di anticipare l'azione del cavaliere.
- Perdere un vitello o essere incapace di completare il lavoro a causa di un vitello inadatto: il concorrente dovrebbe essere penalizzato a discrezione del giudice.

SHW508. Le caratteristiche di un buon cavallo da working cow includono:

- Buona educazione.
- Deve essere scattante, fluido ed avere sempre gli arti ben sotto di sé; quando si ferma deve portare ben sotto i posteriori.
- La bocca dev'essere dolce, e dovrebbe rispondere ad una mano leggera, particolarmente nelle girate.
- La testa deve essere portata in posizione naturale.
- Deve lavorare ad una velocità ragionevole, pur restando sempre sotto il controllo del suo cavaliere.

SHW509. Uno show può offrire fino a tre classi approvate di working cow horse; nessun cavallo può essere iscritto ad entrambe le classi di working cow horse junior bit e hackamore/snaffle bit nello stesso show.

SHW509.1 Se vengono offerte tre classi dovranno essere le seguenti:

SHW509.1.1 Senior working cow horse, con cavalli presentati con morso a leve.

SHW509.1.2 Junior working cow horse, con cavalli presentati con morso a leve.

SHW509.1.3 Hackamore/snaffle bit working cow horse, (cavalli dai cinque anni in giù alla data del 1° gennaio dell'anno in corso) presentati in hackamore o snaffle bit.

SHW509.1.4 Le regole NRCHA ammettono uno spade bit o un morso avente le seguenti caratteristiche; intero con un ponte di altezza 1 inch (pollice) o più alto, misurato dal fondo della barra alla

cima del ponte. Ci deve essere un cricket o un roller apribile (con uno o più anelli) incorporato nella parte centrale del morso. È legale avere un cannone fatto di rame o metallo, avvolto intorno allo spazio della barra del morso e da considerarsi parte del pezzo centrale. Il cannone deve essere arrotondato, liscio, fatto di in un pezzo unico Il diametro minimo di qualsiasi parte della barra della parte centrale, è di 5/16 inch. Le barre devono essere in metallo liscio, non rivestito, arrotondate, ovali o a forma di uovo. Non sono accettabili avvolgimenti in lattice, o qualsiasi altro tipo di materiale estraneo. Niente può sporgere sotto la barra della parte centrale, come estensioni o denti. Le parti laterali devono essere connesse al fondo. La lunghezza totale del morso non dovrà essere superiore a 8 e 1/2 inches (pollici).

SHW509.1.5 L'hackamore dovrà essere arrotondato e costruito in cuoio grezzo intrecciato o pelle, e dovrà avere un nucleo non metallico e flessibile. Nessun arnese di alcun tipo può essere usato congiuntamente al bosal. Nessun tipo di materiale rigido può essere usato congiuntamente al bosal, indipendentemente dall'imbottitura o rivestimento. Sono proibiti i bosal in crine di cavallo. È proibito il nastro isolante sul noseband dell'hackamore. È consentito l'uso di nastro isolante liscio, piatto, avvolto intorno all'hackamore tra la testiera e le redini mecate. Il massimo di nastro isolante consentito è di due pollici su ciascun lato della testiera.

SHW509.1.6 L'uso del "two rein equipment" è permesso in quanto riconosciuto dall'alleanza (alliance) con la NRCHA per le gare di working cow horse AQHA. Lo scopo dell'opzione del delle two reins (due redini) è la transizione tra l'hackamore e la briglia, e può essere usata su cavalli di ogni età nelle classi di working cow horse amateur, junior, senior, o all age, o VRH reining e cow work, o amateur boxing, solo per un anno. La combinazione morso e bosal deve essere approvata in accordo con le regole NRCHA riportate di seguito. Può essere usata una mano sola sulle redini e le mani non possono essere cambiate. Sarà permesso di inserire le dita tra le redini. Sia il mecate che le redini devono essere tenuti nella mano delle redini.

SHW509.1.7 Nella classe two reins, i bosals possono essere di qualsiasi misura, fatti in cuoio grezzo intrecciato o pelle, con un nucleo flessibile non metallico. Non possono essere utilizzati ferro o altri tipi di materiale estraneo. Il cavaliere deve usare una mano sulle redini. Le dita tra le redini sono permesse. Sia il mecate che le redini devono essere tenuti nella mano delle redini.

SHW509.2 Se vengono offerte due classi di working cow horse dovranno essere le seguenti:

SHW509.2.1 Senior working cow horse, con cavalli presentati in imboccature a leve.

SHW509.2.2 Junior working cow horse, con cavalli presentati con imboccatura a leve, con hackamore o filetto, a discrezione del concorrente.

SHW509.3 Se viene offerta una sola classe di working cow horse, dovrà essere la seguente: Working cow horse – all ages, in cui i cavalli sopra i cinque anni dovranno essere presentati con imboccature a leve mentre i cavalli fino a cinque anni potranno essere presentati con imboccatura a leve, con hackamore o filetto, a discrezione del concorrente;

SHW510. BOXING. Il boxing consiste in un pattern di reining e nel

lavoro con un vitello singolo (boxing) alla fine dell'arena. L'obiettivo di questa classe è quello di introdurre al concorrente la fase di "boxing" del cow work. Il giudizio inizia quando il concorrente entra in arena. Non potrà esserci addestramento del cavallo nell'intervallo tra il termine del rein work e l'inizio del cow work, o tra un vitello e l'altro se viene concesso un altro vitello. La penalità per questo è di zero (0). Ogni concorrente, una volta che il vitello gli viene fatto entrare in arena, dovrà tenere il vitello entro lo spazio previsto in fondo all'arena, per 50 secondi, dimostrando l'abilità di cavallo e cavaliere nel controllare il vitello. È legale tenere redini e romal con una mano (rein hand), mentre si esegue il boxing con il vitello. Il tempo partirà nel momento in cui il cancello si chiude dietro il vitello dopo che questo è stato fatto entrare in arena. L'annunciatore o il giudice segnaleranno il termine dei 50 secondi con un fischietto o un buzzer (clacson).

SHW510.1 Offerto per il Level I amateur, amateur, Select, Level I youth e youth.

SHW510.1.1 Uno youth è idoneo per le classi di boxing 13 & under, 14-18 e Level I, se non si è mai piazzato nei top ten nel working cow horse. (nella classe "going down the fence") in un qualsiasi AQHA Worldshow, o major event NRCHA. Inoltre il cavaliere deve aver acquisito meno di 25 punti in working cow horse. I cavalieri non possono aver vinto più di \$750 in classi di fencework in qualsiasi classe o evento giudicato.

SHW510.1.2 Un cavaliere è idoneo per classi di boxing select, amateur e Level I amateur se non si è mai piazzato nei top ten in working cow horse (nella classe "going down the fence") in un qualsiasi AQHA Worldshow, o major event NRCHA. Inoltre il cavaliere deve aver acquisito meno di 25 punti in working cow horse. I cavalieri non possono aver vinto più di \$750 in classi di fencework in qualsiasi classe o evento giudicato. Qualsiasi cavaliere amateur o select può ritornare una volta al boxing. Se dopo essere ritornato al boxing, un cavaliere gareggia una volta "down the fence" (giù dal fence), non sarà più ammesso a partecipare ad una classe di boxing.

SHW510.1.3 Se un cavaliere è idoneo a competere nel boxing all'inizio dell'anno, manterrà l'idoneità per tutto l'anno. Il cavaliere perde l'ammissibilità al boxing se ha gareggiato tre o più volte "down the fence" in una classe giudicata. Essere iscritto ad una classe che include il fence work verrà considerato come "going down the fence", indipendentemente dal fatto che il cavaliere nel boxing si sia fermato prima di aver completato il run. Non ci potrà essere iscrizione incrociata (esempio: se ci si iscrive al boxing, non ci si può iscrivere alla corrispondente classe di working cow horse, in nessuno show inclusi i world shows).

SHW511. PUNTEGGIO. Il punteggio verrà assegnato su una base di 60-80, con 70 che denota una prestazione nella media. La stessa base di punteggio si applicherà sia nel reined work che nel boxing. In caso di parimerito, il concorrente con il punteggio più alto nel cow work verrà dichiarato vincitore. Il giudice può fischiare in qualsiasi momento per porre fine al lavoro. Verrà assegnato un punteggio di zero (0) se in quel momento il lavoro non è stato completato. Ogni lavoro ha il I tempo limite di 50 secondi, e il giudice può richiedere lavoro aggiuntivo a sua discrezione.

SHW512. Crediti

- Mantenere un costante controllo sul vitello.
- Mantenere la posizione corretta.
- Grado di difficoltà.
- Eye appeal.
- Tempo di lavoro.

SHW513. Nel boxing/cow work le penalità verranno assegnate all'occorrenza come segue:**SHW513.1 Un (1) punto**

- Perdita di vantaggio nel lavoro.
- Lavorare fuori posizione.

SHW513.2 Tre (3) punti

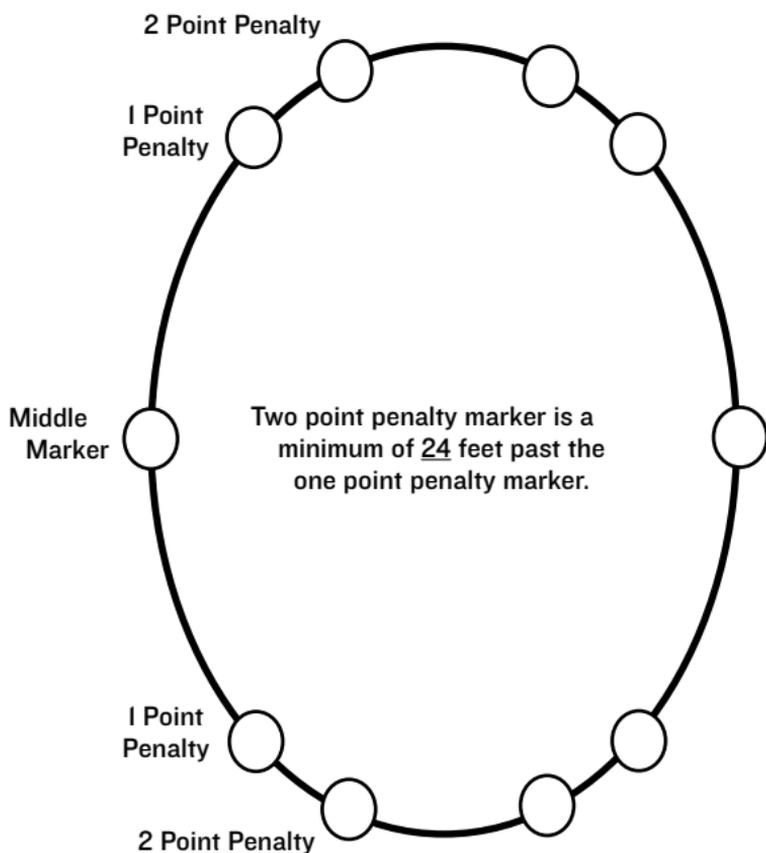
Perdita del controllo e vitello che lascia la fine dell'arena.

SHW513.3 Cinque (5) punti

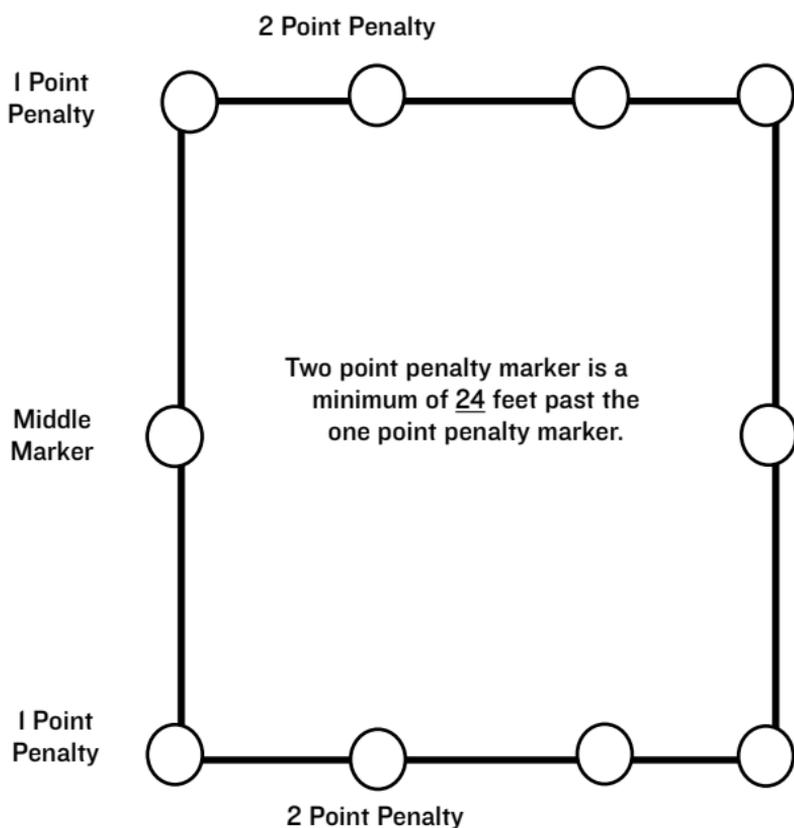
- Speronare o colpire in qualsiasi momento davanti al sottopancia.
- Palese disobbedienza come calciare, mordere, sgroppare, impennarsi, rifiutare il lavoro o mostrare evidente riluttanza.

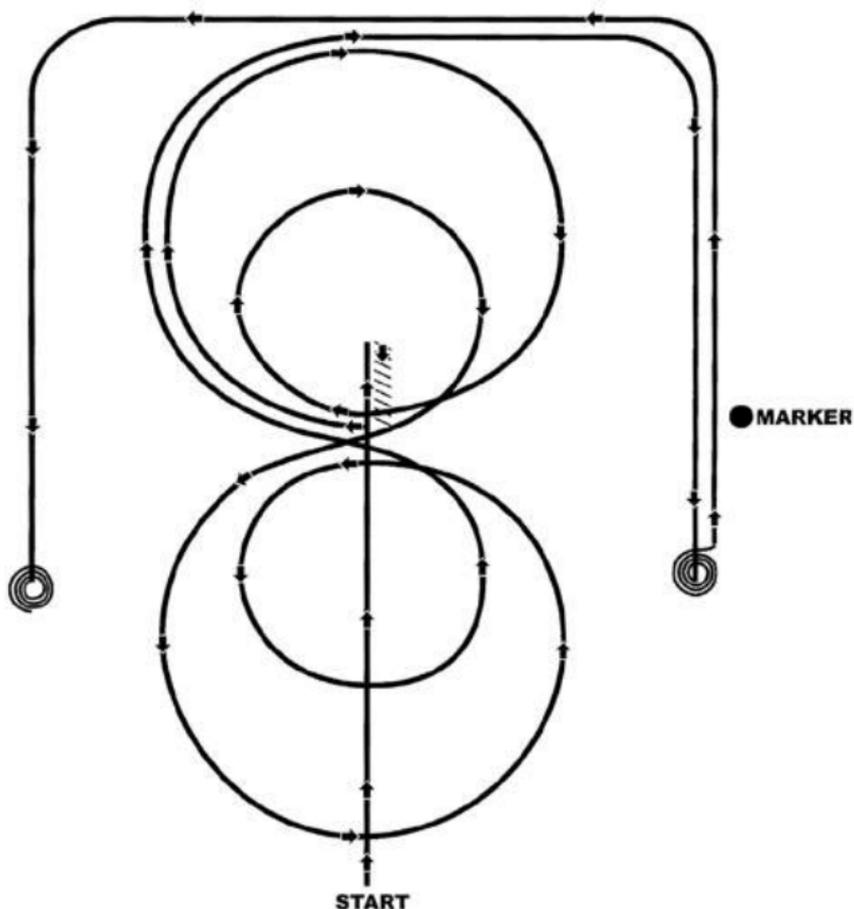
SHW513.4 Punteggio zero (0)

- Cavallo che si gira con la coda verso il vitello.
- Usare due mani sulle redini con una briglia o two reins.
- Dita tra le redini in una classe bridle, eccetto nel two reins.
- Scalciare.
- Mancanza di controllo.
- Sangue all'interno della bocca.
- Equipaggiamento illegale.
- Lasciare l'area di lavoro prima del completamento del pattern.
- Caduta del cavallo o del cavaliere.
- Fare scuola al cavallo tra il rein work e il cow work.
- Fare scuola al cavallo tra un vitello e l'altro, quando viene concesso un altro vitello.
- Non smettere di lavorare il vitello dopo che è stato concesso un nuovo vitello.



ARENA QUADRATA





PATTERN 1

1. Iniziare sul fondo dell'arena. Galoppare verso il lato opposto passando per il centro ed eseguire uno sliding stop dopo il marker di centro. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3 metri) verso il centro. Eseguire 1/4 di giro a sinistra.
2. Prendere il galoppo destro, eseguire un cerchio ampio e veloce poi un cerchio piccolo e lento. Cambiare galoppo al centro.
3. Eseguire un cerchio ampio e veloce poi un cerchio piccolo e lento a sinistra. Cambiar galoppo al centro
4. Iniziare un cerchio a destra senza chiuderlo. Galoppare attorno al fondo dell'arena e lungo il lato (a circa 20 piedi dalla delimitazione), passato il marker mediano eseguire uno sliding stop.
5. Completare 3 spin e 1/2 a destra.
6. Riprendere il galoppo e continuare lungo il lato corto dell'arena (a circa 20 piedi dalla delimitazione). Sul lato lungo dopo il marker eseguire uno sliding stop.
7. Eseguire 3 spin e 1/2 a sinistra. Esitare a completamento del pattern.

Pattern 1

1. Stop, back e 1/4 di giro
2. Cerchi di destra
3. Cerchi di sinistra

4. Stop

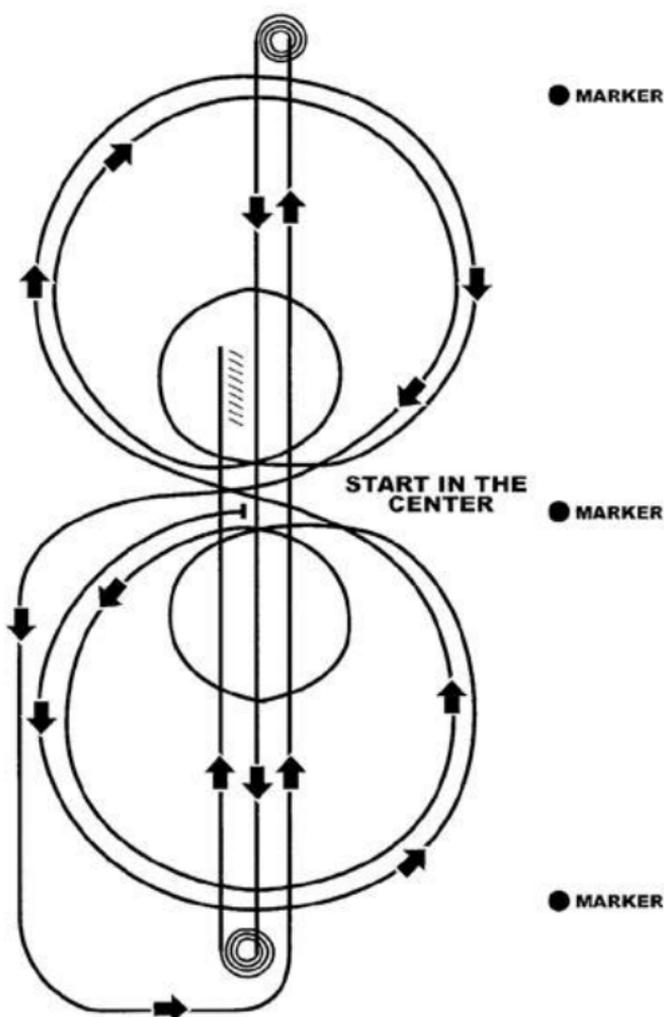
5. 3 e 1/2 spins a destra
6. Stop
7. 3 e 1/2 spins a sinistra

WORKING COW HORSE PATTERN 2

È obbligatorio porre i markers lungo la recinzione o il muro.

Eseguire il pattern come segue:

Trottare al centro dell'arena e fermarsi. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.



1. Prendere il galoppo sinistro, completare tre cerchi a sinistra. Il primo ampio e veloce, il secondo lento e piccolo, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
2. Eseguire tre cerchi a destra. Il primo ampio e veloce, il secondo lento e piccolo, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
3. Senza fermarsi procedere al galoppo verso il fondo dell'arena. Dopo il marker di fondo eseguire uno sliding stop. Esitare.
4. Eseguire 3 spin e 1/2 a sinistra. Esitare.
5. Procedere al galoppo verso il fondo arena opposto. Dopo il marker di fondo eseguire uno sliding stop. Esitare.
6. Eseguire 3 spin e 1/2 a destra. Esitare.
7. Dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop. Esitare. Indietreggiare di almeno 10 piedi in linea retta. Esitare a completamento del pattern.

Pattern 2

1. Cerchi di sinistra

2. Cerchi di destra

3. Stop

4. 3 e 1/2 spins a destra

5. Stop

6. 3 e 1/2 spins a sinistra

7. Stop e back

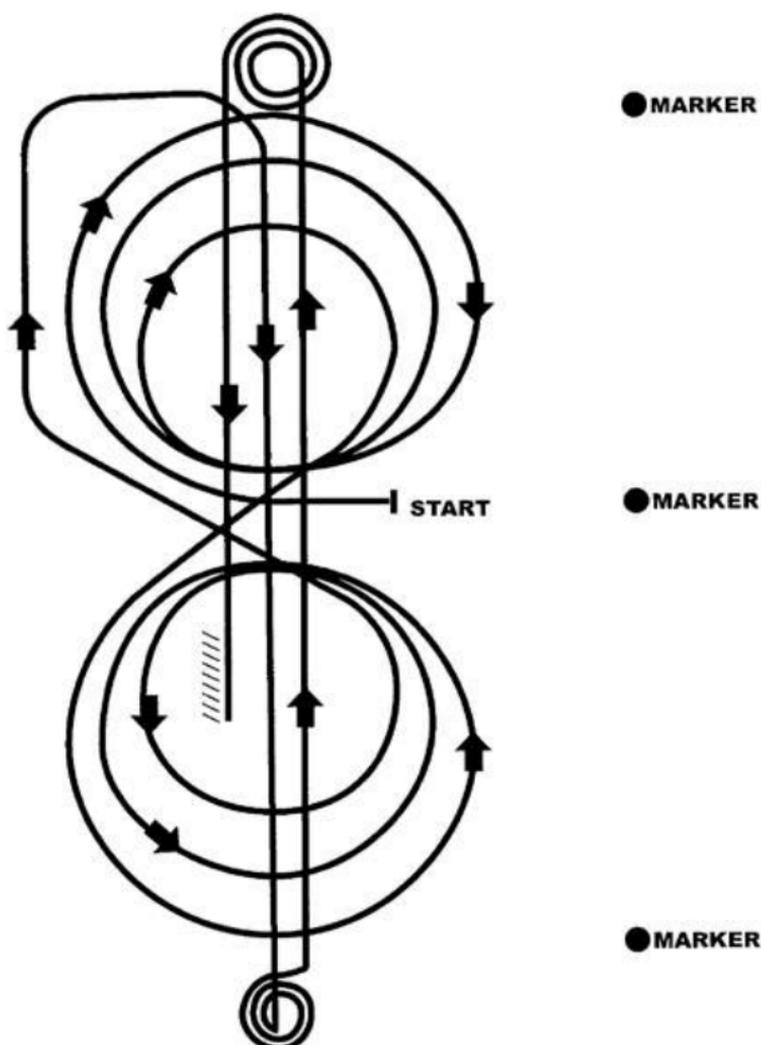
Questo pattern può essere usato come "lope in pattern" (entrata al galoppo) - vedi SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN 3

È obbligatorio porre i markers lungo la recinzione o il muro.

Eseguire il pattern come segue:

Trottare al centro dell'arena e fermarsi. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.



1. Prendere il galoppo destro ed eseguire tre cerchi a destra, due ampi e veloci seguiti da uno lento e piccolo. Cambiare a galoppo sinistro.
2. Eseguire tre cerchi a sinistra, due ampi e veloci seguiti da uno lento e piccolo. Cambiare a galoppo destro.
3. Continuare al galoppo lungo il fondo dell'arena senza interrompere l'andatura. Galoppare verso il centro dell'arena in direzione del lato opposto e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop.
4. Eseguire 3 spin e 1/2 a destra.
5. Galoppare verso il centro dell'arena in direzione del lato opposto e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop.
6. Eseguire 3 spin e 1/2 a sinistra.
7. Galoppare verso il centro dell'arena in direzione del lato opposto e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3 metri) in linea retta. Esitare a completamento del pattern.

Pattern 3

1. Cerchi di sinistra

2. Cerchi di destra

3. Stop

4. 3 e 1/2 spins a destra

5. Stop

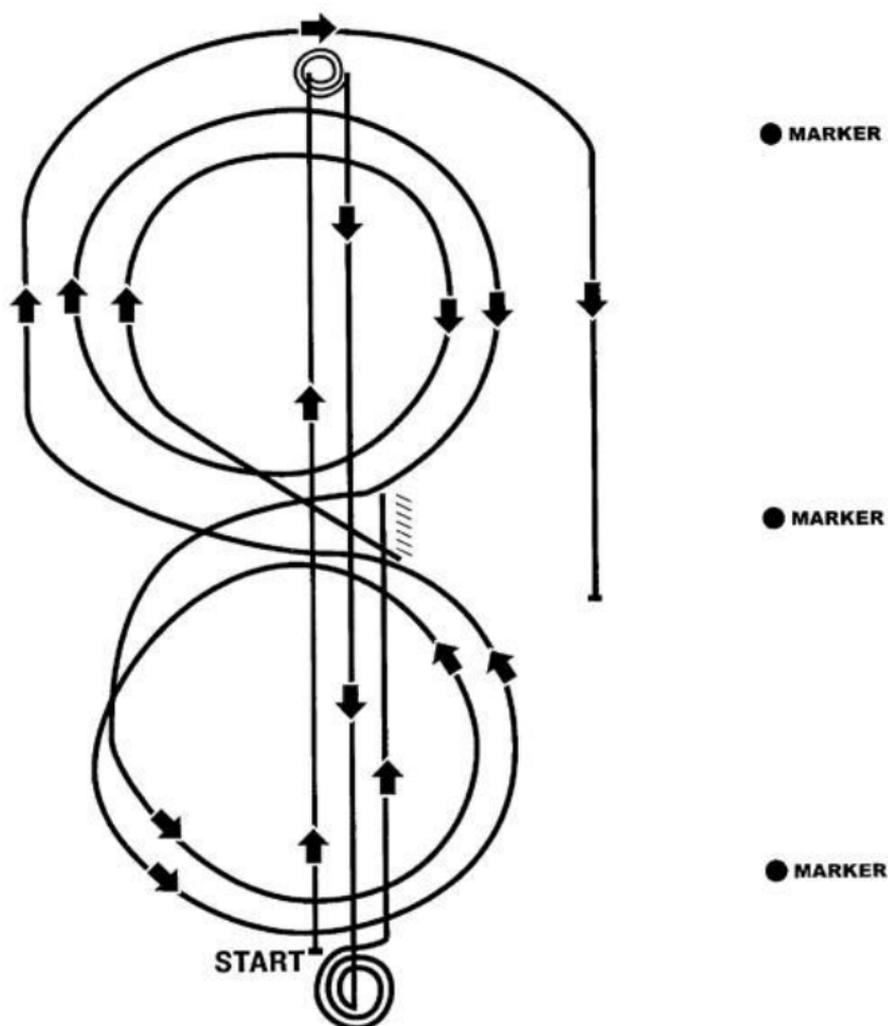
6. 3 e 1/2 spins a sinistra

7. Stop e back

Questo pattern può essere usato come "lope in pattern" (entrata al galoppo) - vedi SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN 4

Eeguire il pattern come segue:



1. Iniziare dalla fine dell'arena. Galoppare attraverso il centro dell'arena e dopo il marker di fondo eseguire uno sliding stop.
2. Eseguire tre spins e mezzo (3 e 1/2) a sinistra.
3. Galoppare in direzione del fondo arena opposto e dopo il marker di fondo eseguire uno sliding stop.
4. Eseguire tre spins e mezzo (3 e 1/2) a destra
5. Galoppare verso il centro dell'arena e dopo il marker centrale eseguire uno stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3 metri). Eseguire un quarto (1/4) di giro a sinistra. Esitare.
6. Prendere il galoppo destro. Eseguire due cerchi a destra, il primo lento e piccolo, il secondo ampio e veloce. Cambiare galoppo al centro dell'arena. Eseguire un cerchio piccolo e lento ed uno ampio e veloce. Cambiare galoppo al centro.
7. Proseguire lungo il lato corto dell'arena, quindi, sul lato opposto dell'arena, dopo il marker mediano, eseguire uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla recinzione. Esitare a completamento del pattern.

Pattern 4

1. Stop

2. 3 e 1/2 giro a sinistra

3. Stop

4. 3 e 1/2 giro a destra

5. Stop e indietro e 1/4 giro

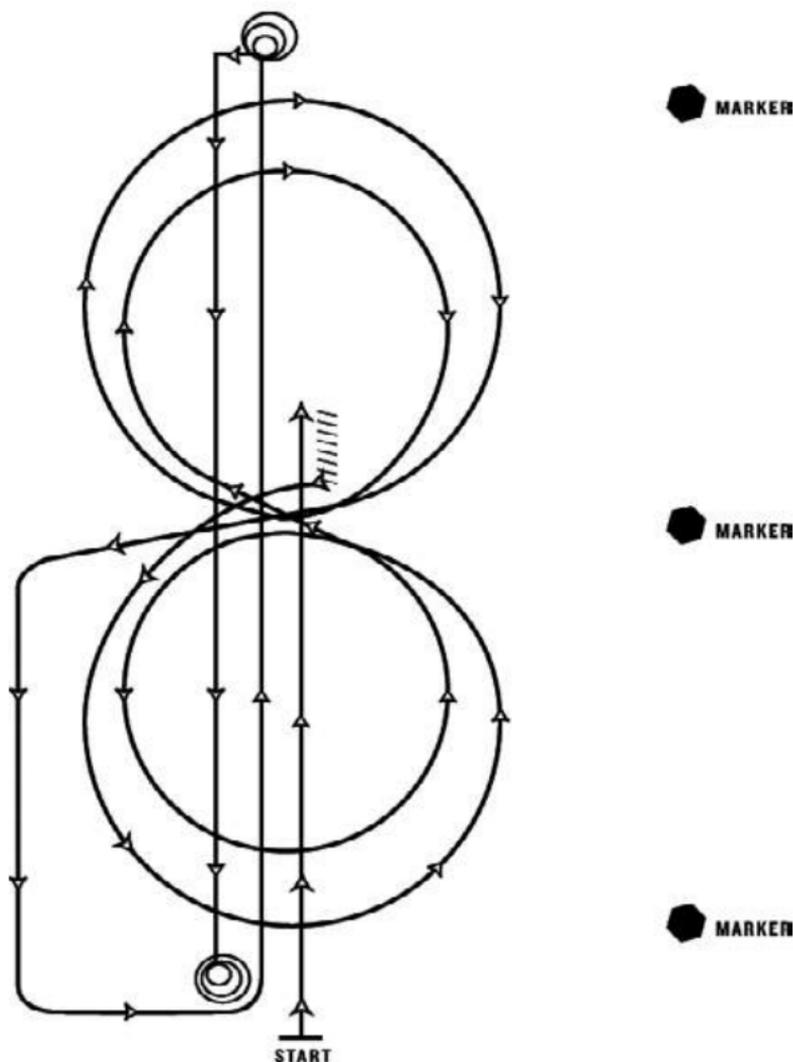
6. Cerchi a destra e a sinistra

7. Stop

WORKING COW HORSE PATTERN 5

La condizione ottimale per questo pattern è che il concorrente e il vitello entrino dalla stessa parte finale dell'arena.

Eseguire il pattern come segue:

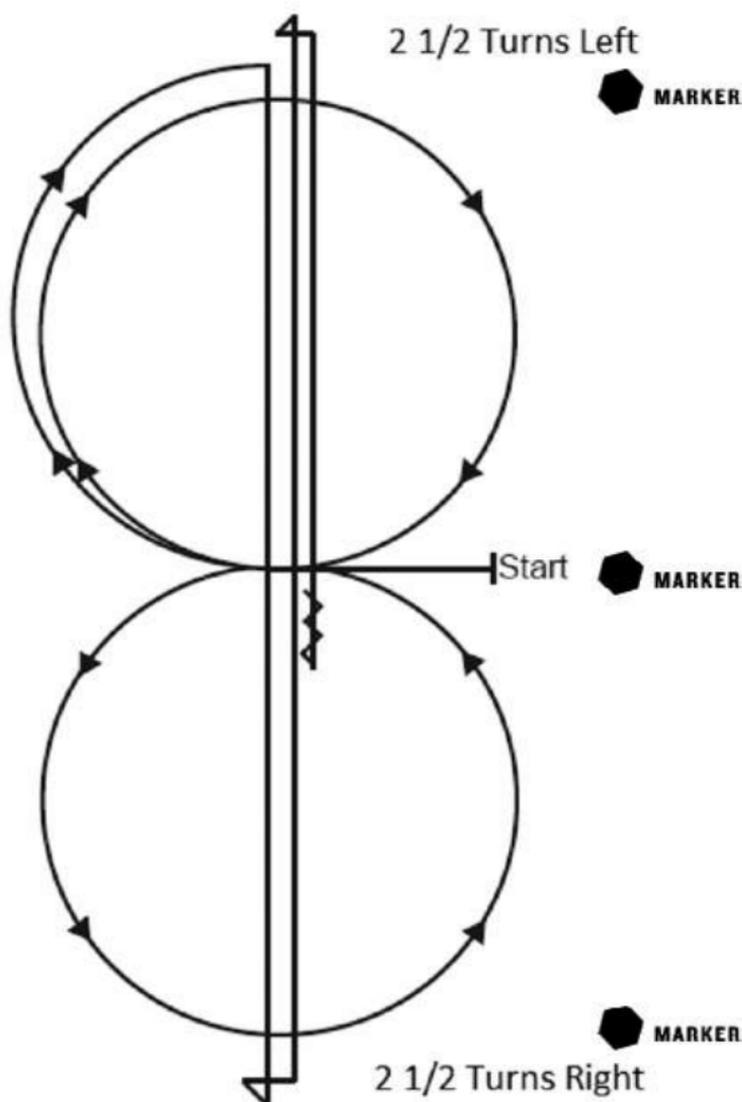


1. Partire dal fondo dell'arena. Galoppare verso il centro, oltrepassare il marker centrale, fermarsi. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3 metri). Completare 1/4 di giro verso sinistra
2. Completare 2 cerchi a sinistra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
3. Completare 2 cerchi a destra, il primo piccolo e lento, il secondo largo e veloce. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
4. Continuare intorno alla fine dell'arena senza rompere l'andatura o cambiare di galoppo, galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare il marker finale, eseguire uno sliding stop diritto.
5. Completare 3 e 1/2 spins a destra.
6. Galoppare verso il centro dell'arena, passare il marker finale ed effettuare uno sliding stop diritto.
7. Completare 3 e 1/2 spins a sinistra. Esitare per completare il pattern.

Pattern 5**4. Stop****1. Stop, back e 1/4 di giro****5. 3 e 1/2 spins a destra****2. Cerchi di sinistra****6. Stop****3. Cerchi di destra****7. 3 e 1/2 spins a sinistra**

WORKING COW HORSE PATTERN 6

Trottare al centro dell'arena e fermarsi. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.



1. Iniziando con il galoppo a mano destra eseguire un cerchio a destra. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
2. Completare un cerchio a sinistra. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
3. Galoppare verso il centro dell'arena, oltrepassare il marker finale ed effettuare uno sliding stop.
4. Completare 2 e 1/2 spin a destra.
5. Galoppare verso il lato opposto dell'arena, passare il marker finale e ed eseguire uno sliding stop.
6. Completare 2 e 1/2 spin a sinistra.
7. Galoppare oltrepassando il marker centrale, fermarsi, indietreggiare almeno 10 piedi (3 metri). Esitare per completare il pattern.

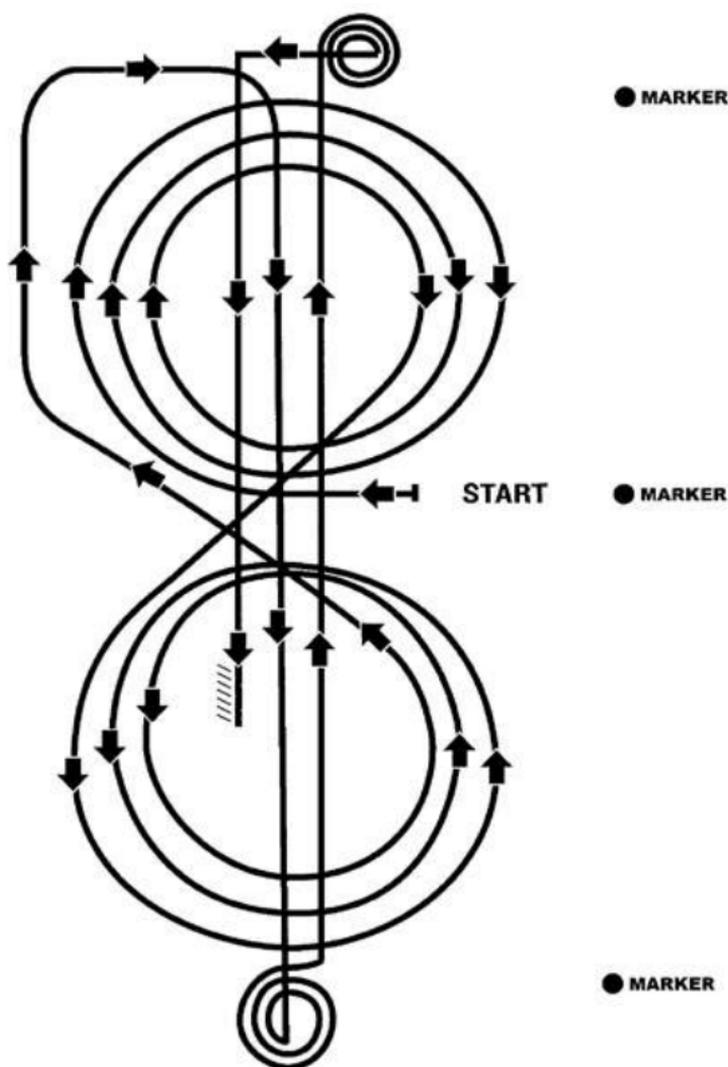
Pattern 6

- | | |
|-----------------------|----------------------------|
| 1. Cercho di destra | 4. 2 e 1/2 giro a destra |
| 2. Cercho di sinistra | 5. Stop |
| 3. Stop | 6. 2 e 1/2 giro a sinistra |
| | 7. Stop e back |

Questo pattern può essere usato come "lope in pattern" (entrata al galoppo) - vedi SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN 7

Trottare al centro dell'arena e fermarsi. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.



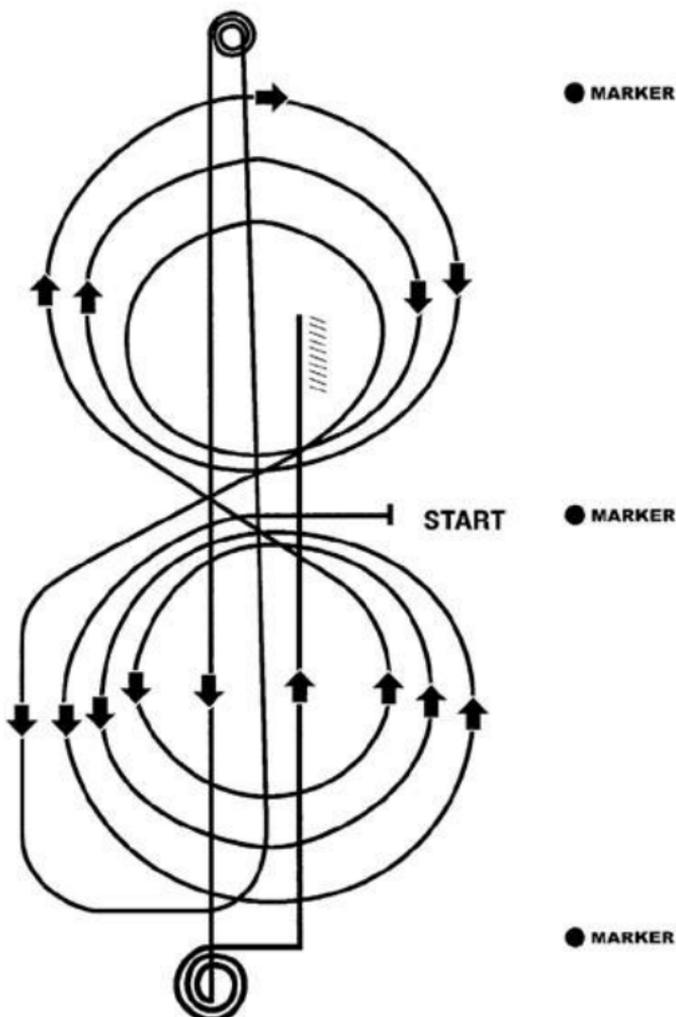
1. Iniziare al centro dell'arena. Prendere il galoppo destro ed eseguire tre cerchi, il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo verso sinistra.
2. Eseguire tre cerchi a sinistra, il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo.
3. Continuare al galoppo sul fondo dell'arena senza interruzione d'andatura o cambi di galoppo. Al galoppo veloce passare per il centro dell'arena e dopo il marker finale eseguire uno sliding stop. Esitare.
4. Eseguire 3 e 1/2 spins a destra.
5. Al galoppo veloce passare per il centro dell'arena e dopo il marker finale eseguire uno sliding stop. Esitare.
6. Eseguire 3 e 1/2 spins a sinistra.
7. Al galoppo veloce passare per il centro dell'arena e dopo il marker centrale eseguire uno sliding stop. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare a completamento del pattern.

Pattern 7

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1. Cerchi di destra | 4. 3 e 1/2 spins a destra |
| 2. Cerchi di sinistra | 5. Stop |
| 3. Stop | 6. 3 e 1/2 spins a sinistra |
| | 7. Stop e back |

WORKING COW HORSE PATTERN 8

Trottare al centro dell'arena e fermarsi. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.



1. Prendere il galoppo sinistro ed eseguire tre cerchi, i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo verso destra.
2. Al galoppo destro eseguire tre cerchi, i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo verso sinistra.
3. Continuare al galoppo sul fondo dell'arena senza interruzione d'andatura o cambi di galoppo. Passare dal centro dell'arena e dopo il marker di fondo eseguire uno sliding stop diritto.
4. Eseguire 3 e 1/2 spin a sinistra.
5. Galoppare passando per il centro dell'arena e dopo il marker finale eseguire uno sliding stop diritto.
6. Eseguire 3 e 1/2 spin a destra.
7. Galoppare passando per il centro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop diritto. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare a completamento del pattern.

Pattern 8

1. Cerchi di sinistra

2. Cerchi di destra

3. Stop

4. 3 e 1/2 spin a sinistra

5. Stop

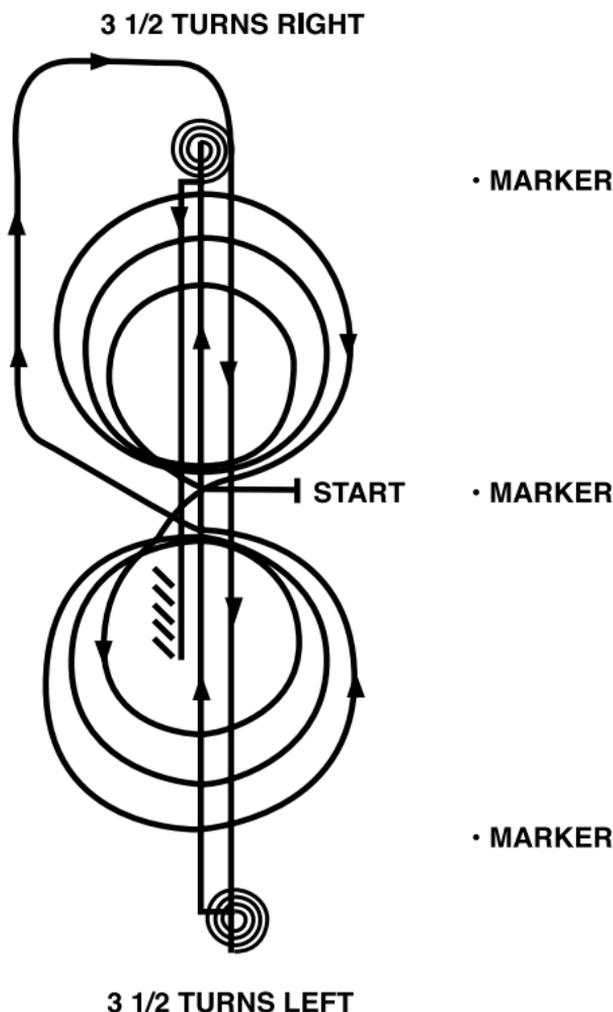
6. 3 e 1/2 spin a destra

7. Stop e back

Questo pattern può essere usato come "lope in pattern" (entrata al galoppo) - vedi SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN 9

Trottare al centro dell'arena e fermarsi. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.



1. Iniziando con galoppo a mano destra completare 3 cerchi a destra; il primo piccolo e lento seguito a due larghi e veloci. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
2. Completare 3 cerchi sinistra, il primo piccolo e lento seguito da due larghi e veloci. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
3. Continuare al galoppo sul fondo dell'arena senza rompere l'andatura o cambiare galoppo, passare il centro dell'arena, oltrepassare il marker di fondo, ed eseguire uno sliding stop diritto.
4. Completare 3 e 1/2 spin sinistra.
5. Passare il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire uno sliding stop diritto.
6. Completare 3 e 1/2 spin a destra.
7. Passare il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale, eseguire uno sliding stop diritto. Indietreggiare almeno 10 piedi (3 metri). Esitare a completamento del pattern.

Pattern 9

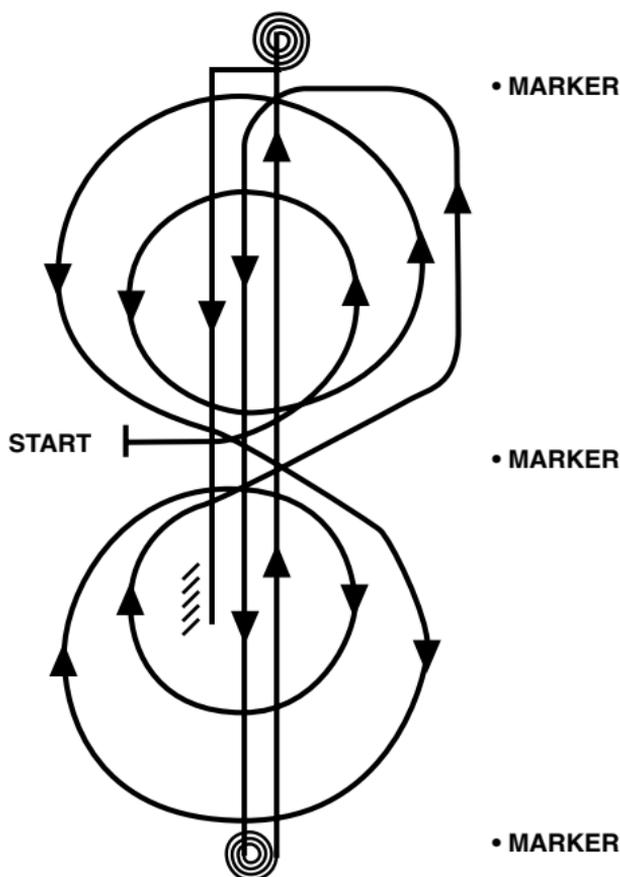
1. Cerchi di destra
2. Cerchi di sinistra
3. Stop

4. 3 e 1/2 spin a sinistra
5. Stop
6. 3 e 1/2 spin a destra
7. Stop e back

Questo pattern può essere usato come "lope in pattern" (entrata al galoppo) - vedi SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN 10

Trottare al centro dell'arena e fermarsi. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.
3 1/2 TURNS RIGHT



3 1/2 TURNS LEFT

1. Iniziando con galoppo a mano sinistra, completare 2 cerchi a sinistra. Il primo cerchio piccolo e lento, il secondo largo e veloce.
2. Completare 2 cerchi a mano destra. Il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
3. Continuare intorno all'arena senza rompere l'andatura o cambiare galoppo, passare il centro dell'arena, oltrepassare il marker di fondo ed eseguire uno sliding stop diritto.
4. Completare 3 e 1/2 spin a sinistra.
5. Passare il centro dell'arena, oltrepassare il marker finale ed eseguire uno sliding stop diritto.
6. Completare 3 e 1/2 a destra.
7. Passare il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire uno sliding stop diritto. Indietreggiare almeno 10 piedi (3 metri). Esitare a completamento del pattern.

Pattern 10

1. Cerchi di sinistra

2. Cerchi di destra

3. Stop

4. 3 e 1/2 spins a sinistra

5. Stop

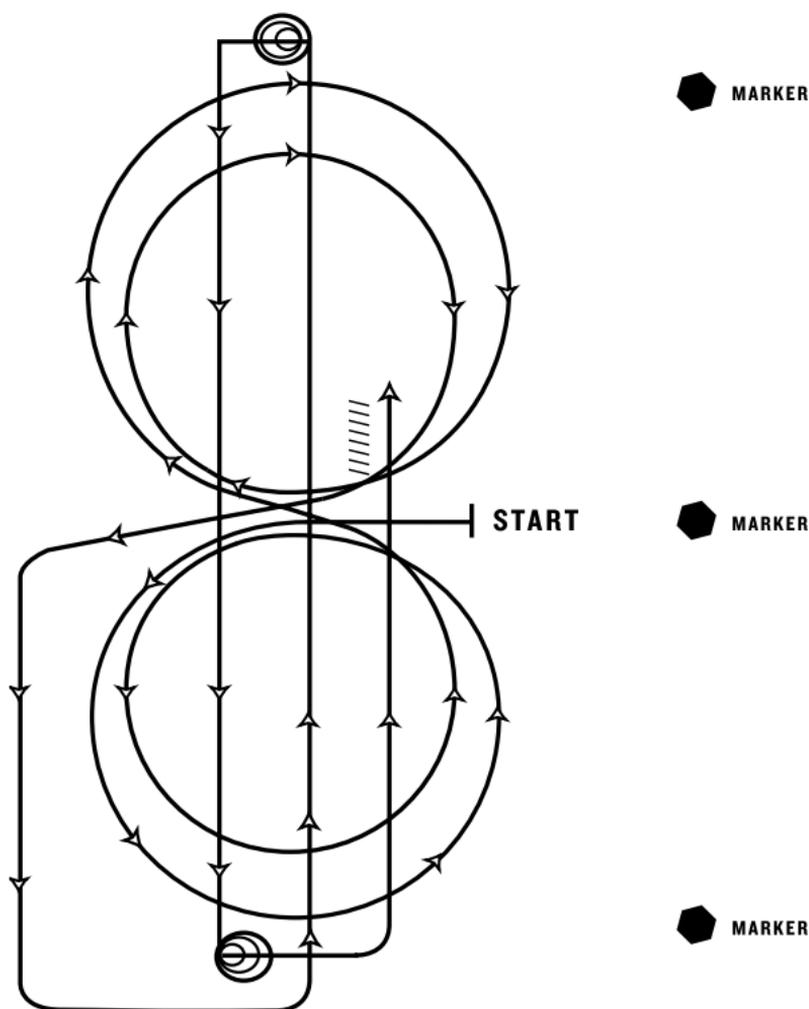
6. 3 e 1/2 spins a destra

7. Stop e back

Questo pattern può essere usato come "lope in pattern" (entrata al galoppo) - vedi SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN II

Trottare al centro dell'arena e fermarsi. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.



1. Iniziare al galoppo sinistro, completare 2 cerchi a sinistra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
2. Completare 2 cerchi a destra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
3. Proseguire intorno al fondo dell'arena e senza interruzioni di andatura o cambi di galoppo passare per il centro dell'arena oltre il marker di fondo. Eseguire uno sliding stop diritto.
4. Eseguire 3 e 1/2 spin a sinistra.
5. Passare per il centro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop diritto.
6. Eseguire 3 e 1/2 spin a destra.
7. Passare per il centro dell'arena oltre il marker mediano. Eseguire uno sliding stop diritto. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3 metri). Esitare per dimostrare la fine del pattern.

Pattern II

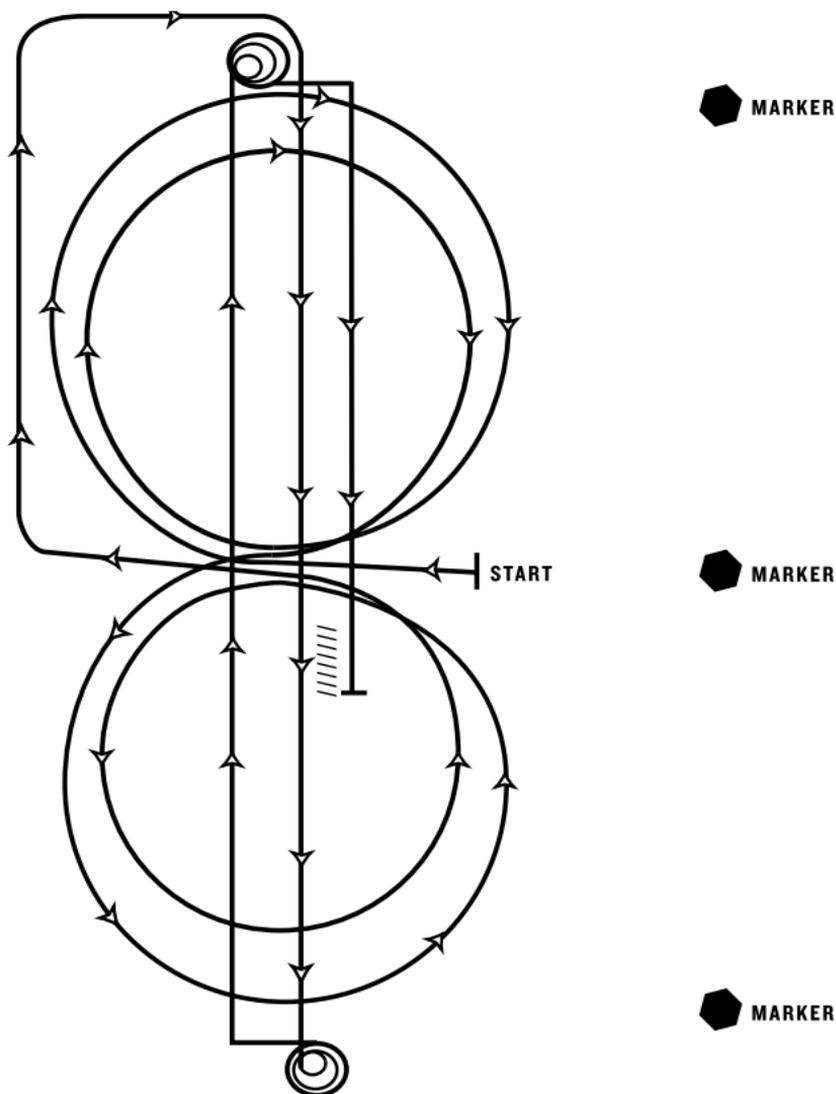
1. Cerchi di sinistra
2. Cerchi di destra
3. Stop

4. 3 e 1/2 spin a sinistra
5. Stop
6. 3 e 1/2 spin a destra
7. Stop e back

Questo pattern può essere usato come "lope in pattern" (entrata al galoppo) - vedi SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN 12

Trottare al centro dell'arena e fermarsi. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.



1. Iniziando al galoppo destro completare 2 cerchi a destra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
2. Completare 2 cerchi a sinistra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
3. Continuare intorno alla fine dell'arena senza rompere l'andatura o cambiare galoppo, galoppare verso il centro dell'arena, passare il marker finale, ed eseguire uno sliding stop diritto.
4. Completare 3 e 1/2 spin a sinistra.
5. Galoppare verso il centro dell'arena, passare il marker finale, ed eseguire uno sliding stop diritto.
6. Completare 3 e 1/2 spin a destra.
7. Galoppare verso il centro dell'arena, passare il marker mediano, ed eseguire uno sliding stop diritto. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare a completamento del pattern.

Pattern 12

1. Cerchi di destra
2. Cerchi di sinistra
3. Stop

4. 3 e 1/2 spin a sinistra
5. Stop
6. 3 e 1/2 spin a destra
7. Stop e back

Questo pattern può essere usato come "lope in pattern" (entrata al galoppo) - vedi SHW505.2.

I pattern di Working Cow Horse sono suddivisi in set con gruppi di 7 manovre, che verranno giudicate come da prospetto sottostante. I pattern contrassegnati con l'asterisco possono essere usati come lope-in pattern:

Pattern 1

1. Stop, back e 1/4 di giro
2. Cerchi di destra
3. Cerchi di sinistra
4. Stop
5. 3 e 1/2 spin a destra
6. Stop
7. 3 e 1/2 spin a sinistra

*** Pattern 2**

1. Cerchi di sinistra
2. Cerchi di destra
3. Stop
4. 3 e 1/2 spin a destra
5. Stop
6. 3 e 1/2 spin a sinistra
7. Stop e back

*** Pattern 3**

1. Cerchi di sinistra
2. Cerchi di destra
3. Stop
4. 3 e 1/2 spin a destra
5. Stop
6. 3 e 1/2 spin a sinistra
7. Stop e back

Pattern 4

1. Stop
2. 3 e 1/2 spin a sinistra
3. Stop
4. 3 e 1/2 spin a destra
5. Stop e back e 1/4 di giro
6. Cerchi a destra e a sinistra
7. Stop

Pattern 5

1. Stop, back e 1/4 di giro
2. Cerchi di sinistra
3. Cerchi di destra
4. Stop
5. 3 e 1/2 spin a destra
6. Stop
7. 3 e 1/2 spin a sinistra

*** Pattern 6**

1. Cerchio di destra
2. Cerchio di sinistra
3. Stop
4. 2 e 1/2 spin a destra
5. Stop
6. 2 e 1/2 spin a sinistra
7. Stop e back

*** Pattern 7**

1. Cerchi di destra
2. Cerchi di sinistra
3. Stop
4. 3 e 1/2 spin a destra
5. Stop
6. 3 e 1/2 spin a sinistra
7. Stop e back

*** Pattern 8**

1. Cerchi di sinistra
2. Cerchi di destra
3. Stop
4. 3 e 1/2 spin a sinistra
5. Stop
6. 3 e 1/2 spin a destra
7. Stop e back

*** Pattern 9**

1. Cerchi di destra
2. Cerchi di sinistra
3. Stop
4. 3 e 1/2 spin a sinistra
5. Stop
6. 3 e 1/2 spin a destra
7. Stop e back

*** Pattern 10**

1. Cerchi di sinistra
2. Cerchi di destra
3. Stop
4. 3 e 1/2 spin a sinistra
5. Stop
6. 3 e 1/2 spin a destra
7. Stop e back

*** Pattern 11**

1. Cerchi di sinistra
2. Cerchi di destra
3. Stop
4. 3 e 1/2 spin a sinistra
5. Stop
6. 3 e 1/2 spin a destra
7. Stop e back

*** Pattern 12**

1. Cerchi di destra
2. Cerchi di sinistra
3. Stop
4. 3 e 1/2 spin a sinistra
5. Stop
6. 3 e 1/2 spin a destra
7. Stop e back

I pattern contrassegnati con * possono essere usati come lope in pattern (ingresso al galoppo) – vedi SHW505.2.

SHW520 GARE DI ROPING. Lo scopo delle gare di roping è di fornire un'opportunità al cavallo di dimostrare, ed esser giudicato, in base al suo naturale talento ed abilità, la sua volontà di esecuzione ed il livello di addestramento che lo rendono idoneo a competere nelle gare di roping a tempo fuori dall'arena AQHA. Il cavallo da roping sarà valutato sulla base di una serie di manovre giudicate singolarmente che poi combinate risultano in un punteggio che da in modo alquanto accurato la misura della capacità del cavallo da roping di permettere al suo cavaliere di prendere e gestire un vitello o un manzo in modo efficiente ed efficace.

SHW520.1 I cavalli devono partire dalla gabbia di partenza (roping box).

SHW520.2 Solo i cavalli in tie down roping e heading (che siano giudicati o meno) nel dally team roping, devono partire da dietro una barriera (è accettabile una barriera elettronica).

SHW520.3 Sono oggetto di giudizio solo la prestazione del cavallo ed il suo comportamento dietro alla barriera ed in qualsiasi altro momento della gara.

SHW520.4 Il concorrente non deve tentare di prendere alla fune (rope) il vitello fintanto che non sia stata abbassata la bandierina della barriera. Qualsiasi tentativo da parte del concorrente di posizionare il proprio cavallo dietro alla barriera cos da permettere al concorrente di poter prendere alla fune il vitello senza dover uscire dalla gabbia, porterà alla squalifica.

SHW520.5 Infrangere la barriera, qualsiasi frustata non necessaria, stratonare le redini, parlare o far rumori, sbattere o stratonare la fune nonché qualsiasi azione non necessaria che serva ad indurre il cavallo ad una migliore prestazione, sarà considerato un errore e verrà penalizzato di conseguenza.

SHW520.6 La partecipazione a jackpots pagati a tempo negli eventi di roping deve essere lasciata a discrezione del concorrente.

SHW520.7 In tutti gli eventi di roping, un run deve essere portato a termine entro il limite di tempo di un minuto (1).

SHW520.8 Tutti i vitelli usati in heading (presa del vitello attorno al collo) e heeling (presa del vitello per uno dei posteriori) devono avere le corna protette con apposite fasciature.

SHW521. Il giudice può, a sua discrezione, assegnare nuovo bestiame per permettere al concorrente di dimostrare l'abilità del cavallo, nei casi in cui:

SHW521.1 Il vitello non voglia correre o si fermi.

SHW521.2 Malfunzionamento della barriera o del recinto d'ingresso del bestiame.

SHW521.3 Il vitello torna indietro immediatamente.

SHW521.4 Il vitello abbandona l'arena.

SHW522. PRESE LEGALI. Sia che vengano giudicate o meno, si richiede che le prese nel nell'header e heeler siano legali.

SHW522.1 Le prese definite legali in heading sono su entrambe le corna, mezza testa, intorno al collo.

SHW522.2 Le prese legali nell'heeling includono una presa che contiene da dietro il posteriore e le spalle del vitello, intorno al fianco, o su uno di entrambi i talloni.

SHW522.3 Qualsiasi figura otto, arto posteriore, o la punta di un corno, non è considerata una presa legale in heading.

SHW522.4 Nell'heeling la presa della sola coda non è considerata una presa legale.

SHW525. TIE-DOWN ROPING. Il roper può lanciare la fune solo due volte entro il limite di un minuto dal momento in cui il vitello lascia il recinto. Il tempo limite di un minuto parte dal momento in cui il vitello lascia la gabbia (chute) fino a quando il roper segnala che il tempo è finito. Nonostante il tempo limite termini quando il roper segnala che la legatura (del vitello) è completa, il cavallo continuerà ad essere giudicato fintanto che il cavaliere è in sella e va avanti a montare.

SHW525.1 Nelle gare open, se si lancia la fune più di una volta, il secondo lancio deve essere fatto con una seconda fune che si trova legata alla sella del concorrente.

SHW525.2 Nelle gare youth ed amateur, il concorrente che desiderasse provare con un secondo lancio, può, a sua scelta, riutilizzare la fune usata per il primo lancio previo riavvolgimento, oppure può usare una seconda fune preventivamente assicurata alla sella.

SHW525.3 Nel caso la fune mancasse la presa non sarà attribuito punteggio ed il concorrente lascerà l'arena.

SHW525.4 Qualsiasi presa che tenga è valida ma la fune deve restare addosso al vitello finché non sia stata completata la legatura ed il concorrente non sia rimontato in sella.

SHW525.5 Se il vitello non è a terra quando il roper lo raggiunge, questo lo deve atterrare a mano, incrociare tre zampe e legarle con non meno di un giro completo e mezzo nodo.

SHW525.6 La fune deve passare attraverso una fune di trattenuta attaccata al collo del cavallo e, a discrezione del cavaliere, può esser fatta passare attraverso un passante che però deve essere attaccato alla nasiera dell'abbassatesta e non può essere attaccato alla testiera o all'imboccatura.

SHW525.7 Solo il roper può toccare il vitello mentre il cavallo viene giudicato. Il roper può scendere di sella da qualsiasi lato e può prendere il vitello per le zampe o dal fianco.

SHW526. PUNTEGGIO Il giudizio sarà dato sulla base di un punteggio da 0-100 e 70 indicherà una prestazione media. Ogni manovra sarà valutata con un punteggio da +3 a -3 con incrementi di mezzo punto.

SHW526.1 Il cavallo di tie-down roping sarà giudicato su quattro manovre:

- Box e barriera.
- Corsa e controllo del vitello.
- Stop.
- Lavoro con la fune.

SHW527. Penalità. Verranno assegnate come segue:

SHW527.1 Un (1) punto.

Trascinare il vitello durante la legatura, verrà sottratto un punto per ogni 3 piedi di trascinamento fino a 12 piedi.

SHW527.2 Due (2) punti.

- Bloccarsi nel box (rifuto di muoversi).
- Saltare la barriera.
- Setting up or scotschin.
- Sfregare la fune.
- Interruzione nell'indietreggiare mentre il roper affronta il vitello.
- Allentamento della fune.

SHW527.3 Tre (3) punti.

- Effettuare 2 giri di pista
- Portare il vitello oltre la linea facendolo cadere di schiena o di testa con le quattro zampe in aria mentre si ferma (solo Youth e Amateur).

SHW527.4 Cinque (5) punti.

- Rifiuto del cavallo di entrare nel box.
- Impennarsi del cavallo nel box.
- Infrangere la barriera.
- Cozzare contro il vitello.
- Cavallo che allenta la fune (fune a terra).
- Disobbedienza eclatante compresi: scalciare, mordere, sgroppare, impennare e rampare.

SHW527.5 Squalifica - punteggio zero (0).

- Il vitello si libera prima che il cavaliere rimonti in sella ed allenti la fune.
- Eccessivo addestramento del cavallo in arena, in qualsiasi momento.
- Frustare o Incitare il cavallo con la fune
- Iniziare il run avendo la fune sul lato del collo opposto a quello dal quale il cavaliere lancia.
- Trascinare il vitello preso alla fune, mentre viene preso o dopo che è stato preso, per oltre 12 piedi.
- Ogni tentativo del concorrente di posizionare il suo cavallo dietro la barriera permettendo al concorrente di lanciare la fune per prendere l'animale senza sforzarsi di uscire dal box.
- Trattamento inumano dell'animale che è stato lavorato, come, ma non limitato a, colpire o calciare l'animale.
- Portare il vitello oltre la linea facendolo cadere di schiena o di testa con le quattro zampe in aria mentre si ferma (solo Open).

SHW527.6 Le seguenti infrazioni saranno valutate a seconda della loro gravità:

- Strattonare le redini.
- Colpire il cavallo con le redini.
- Strattonare la fune o qualsiasi altra azione atta ad incrementare la prestazione del cavallo.
- Girare nel box.
- Girare fortemente la testa.
- Accovacciarsi nell'angolo.
- Fermarsi col cavallo storto.
- Impennarsi nella manovra dello stop.
- Allontanarsi.
- Distrarsi del cavallo durante il lavoro alla fune.
- Scartare mentre il cavaliere tenta di rimontare.

SHW528. BREAKAWAY ROPING. Classe offerta solo in divisioni youth ed amateur. È una gara a tempo che si svolge nel limite di un minuto. Questa gara deve svolgersi seguendo le regole generali del youth calf roping.

SHW528.1 Il cavallo deve partire da dietro la barriera.

SHW528.2 Verrà assegnata una penalità di 10 secondi in caso di infrangimento della barriera.

SHW528.3 Saranno permessi due tentativi di lancio. Una o due funi devono essere attaccate al pomello della sella a mezzo di un grosso laccio in modo che la fune possa staccarsi quando il vitello la metta in tensione. Al capo della fune attaccato alla sella deve essere posto uno straccio o una bandierina perché si veda più facilmente quando si stacca.

SHW528.4 Qualora il concorrente desiderasse provare un secondo lancio, potrà riavvolgere la fune qualora ne avesse una sola, oppure usarne una seconda preventivamente assicurata al pomello. Qualora dovesse sciogliersi la seconda fune non potrà essere riavvolta.

SHW528.5 Il concorrente può liberare la prima fune dal pomello dopo un lancio fallito, prima della seconda prova con una seconda fune.

SHW528.6 Al concorrente verrà attribuito un no time qualora stacchi la fune dal pomello con le mani oppure tocchi la fune od il laccio dopo aver preso il vitello. Se la fune non si stacca subito dopo che il vitello l'ha messa in tensione, il concorrente avrà un no time.

SHW528.7 Il tempo sarà preso dal momento che si abbasserà la bandierina alla barriera al momento in cui si staccherà la fune dalla sella. Una presa valida è data da una netta presa "a collare di campanaccio" che provochi il distacco della fune dal pomello. Si definisce una "presa a collare di campanaccio" il cappio che passa sopra la testa del vitello, davanti alla coda e senza impigliare arti alcuni. È vietato prendere alla fune il vitello senza rilasciare il cappio dalla mano.

SHW528.8 Il concorrente non deve tentare di prendere alla fune il vitello prima che nega abbassata la bandierina di partenza. Ogni tentativo del concorrente di posizionare il cavallo dietro alla barriera in modo da prendere alla fune il vitello senza dover oltrepassare la barriera o senza dover uscire dalla gabbia, sarà motivo di squalifica.

SHW528.9 La fune non potrà esser fatta passare attraverso la testiera, l'abbassatesta, la fune attorno al collo né nessun altro dispositivo.

SHW528.10 Un giudice può, a sua discrezione, usare un ring steward, altri funzionari dello show o giudici approvati per assistere come giudici di barriera, e aiutare per determinare se le prese sono legali o si verifica qualche infrazione alle regole.

SHW529. DALLY TEAM ROPING. Il cavallo da heading (cavallo del roper che fa la presa alla testa del vitello) e quello da heeling (cavallo del roper che fa la presa sui posteriori del vitello) devono essere iscritti ed giudicati separatamente, non come team. Se un cavallo in gara effettua più di una prova in qualità di header o di heeler, deve essere dichiarato precedentemente in quale prova vorrà essere giudicato.

SHW529.1 Tutto il bestiame impiegato per heading e heeling deve avere le corna protette.

SHW529.2 Prese valide in heading sono richieste sia in heading che heeling. Vedi LEGAL CATCHES.

SHW529.3 Il roper sul cavallo oggetto di giudizio, può lanciare solo due volte. Nel caso di un secondo lancio, il roper deve riavvolgere la fune e creare un altro cappio. Se il roper manca la presa si ritira dall'arena senza punteggio.

SHW529.4 Il cavaliere che serve come heeler ad un header può usare due funi entro il tempo limite di un minuto da quando il manzo è stato liberato.

SHW529.5 Il cavaliere che serve da header per un heeler può usare due funi.

SHW529.6 Il concorrente in gara come header deve agire come tale ed il cavaliere in gara come heeler deve agire come tale. Non possono essere invertite le posizioni.

SHW529.7 I cavalieri devono restare in sella. Quando entrambe le funi sono sistemate ed entrambi i cavalli fronteggiano il vitello in tensione, la prova è conclusa. Per essere considerate sistemate le funi devono essere avvolte attorno al pomello mediante un giro almeno. I cavalieri oltre i 50 anni e le donne possono fissare la fune al pomello quando fanno heeling.

SHW529.8 Ogni concorrente dovrà scegliere l'altro membro del team, che potrà o meno, essere anch'egli un concorrente in gara.

SHW529.9 Il concorrente amateur potrà essere assistito da un altro amateur o anche da un non amateur.

SHW529.10 Il concorrente youth potrà essere assistito da altro youth, concorrente o meno, o da qualsiasi adulto.

SHW530. PUNTEGGIO. Il punteggio sarà dato su una base da 0-100 e 70 indicherà una prestazione media. Ogni manovra sarà valutata con un punteggio da +3 a -3 con incrementi di mezzo punto.

SHW531. Il cavallo da heading sarà giudicato su quattro manovre:

- Box e barriera.
- Corsa e controllo del vitello.
- Posizionamento e gestione.
- Lavoro davanti al vitello.

SHW532. Penalità. Un cavallo da heading verrà penalizzato come segue:

SHW532.1 Due (2) punti:

- Rifiutarsi di muoversi nel box (freez up).
- Saltare la barriera.
- Prepararsi o finire.
- Allontanarsi.
- Non posizionarsi completamente di fronte.
- bloccarsi mentre si fronteggia.

SHW532.2 Tre (3) punti:

Lancio aggiuntivo da una o dall'altra parte finale.

SHW532.3 Cinque (5) punti:

- Rifiuto di entrare nel box.
- Impennarsi nel box.
- Infrangere la barriera.
- Sbattere contro il vitello.
- Rifiuto di tirare.
- Disobbedienza eclatante compresi: scalciare, mordere, sgroppare, impennare e rampare.

SHW532.4 Squalifica - punteggio di zero (0):

- Tirare in modo intenzionale e continuo lo steer (toro castrato) dopo che il cavallo si è posizionato frontalmente.
- Eccessivo addestramento del cavallo in arena.
- Incitare il cavallo con la fune.
- Nel caso in cui entrambi, il header ed il heeler manchino di prendere il toro entro un minuto dal momento che l'animale ha lasciato il recinto.
- Perdita della fune da parte del heeler o del header.
- Se il concorrente sul cavallo giudicato manca di prendere il toro entro due tentativi. Se fallisce il primo, il roper deve riavvolgere la fune.
- Nel caso in cui non si mantenesse il dally per tutta la durata della prova. La fune deve essere avvolta per almeno un giro completo attorno al pomolo della sella per essere considerato un dally.
- Rifiuto del cavallo di fronteggiare il vitello.

SHW532.5 Le seguenti infrazioni saranno valutate a seconda della gravità:

- Strattonare le redini.
- Colpire il cavallo con le redini.
- Strattonare la fune o qualsiasi altra azione atta ad incrementare la prestazione del cavallo.
- Girare nel box.
- Girare fortemente la testa.
- Accovacciarsi nell'angolo.
- Posizione scorretta.
- Mancanza nel controllare il vitello.
- Non correre verso il vitello.
- Il cavallo è superato dal vitello.

SHW533. Il cavallo da Heeling sarà giudicato su 4 manovre:

- Box.
- Corsa e controllo del toro.
- Posizione.
- Arresto.

SHW534. Penalità. Un cavallo da heeling verrà penalizzato come segue.**SHW534.1 Due (2) punti:**

Header che abbatte la barriera.

SHW534.2 Tre (3) punti:

Lancio aggiuntivo da una o dall'altra parte finale.

SHW534.3 Cinque (5) punti:

- Rifiuto di entrare nel box.
- Impennarsi nel box.
- Posizionarsi dalla parte sbagliata del vitello.
- Sbattere contro il vitello.
- Non fermarsi sui quarti posteriori e tenere la posizione fino al completamento del run.
- Disobbedienza eclatante compresi: scalciare, mordere, sgroppare, impennare e rampare.

SHW534.4 Squalifica – Punteggio di zero (0):

- Tirare in modo intenzionale e continuo lo steer (toro castrato) dopo che il cavallo si è posizionato frontalmente
- Eccessivo addestramento del cavallo in arena
- Incitare il cavallo con la fune.
- Nel caso in cui entrambi, header ed il heeler manchino di prendere il toro entro un minuto dal momento che l'animale ha lasciato il recinto.
- Perdita della fune da parte del heeler o del header
- Nel caso in cui il concorrente sul cavallo giudicato manchi di prendere il toro entro due tentativi. Nel caso fallisse il primo tentativo, il roper deve riavvolgere la fune.
- Nel caso in cui non si mantenesse il dally per tutta la durata della prova. La fune deve essere avvolta per almeno un giro completo attorno al pomolo della sella per essere considerato un dally.

SHW534.5 Le seguenti infrazioni saranno valutate a seconda della gravità:

- Strattonare le redini.
- Colpire il cavallo con le redini.
- Strattonare la fune o qualsiasi altra azione atta ad incrementare la prestazione del cavallo.

- Girare nel box.
- Girare fortemente la testa.
- Accovacciarsi nell'angolo.
- Posizione scorretta.
- Non trovarsi nel galoppo corretto prima che il cavallo si metta in posizione sul toro.

SHW540. TEAM PENNING. Un team di tre cavalieri deve isolare dal branco e rinchiudere in un recinto posto all'altro capo dell'arena tre capi di bestiame contrassegnati. Il tempo continua fino a quando tutti i vitelli non chiusi nel recinto si trovano completamente dalla parte dei vitelli della linea di partenza. Il tempo migliore vince.

SHW540.1 I numeri e l'ordine di partenza verranno redatti dal giudice e dallo show management prima dell'inizio della gara.

SHW540.2 Prima dell'inizio della gara tutto il bestiame viene raggruppato sul lato bestiame rispetto alla linea di partenza.

SHW540.3 Ci saranno due guardialinee, uno all'entrata del recinto e uno alla linea di partenza/fallo. Il giudice si deve posizionare alla linea di partenza/fallo e può o meno, a sua discrezione, alzare la bandierina per iniziare la gara.

SHW540.4 Ci dovranno essere almeno due cronometristi. Il primo sarà quello che determina il punteggio ufficiale, e il secondo sarà quello di scorta, nel caso in cui il primo perdesse il conteggio del tempo o il suo cronometro non funzionasse.

SHW540.5 Il guardialinee alza la bandierina quando l'arena è pronta.

SHW540.6 Ai concorrenti verrà comunicato il numero dei loro vitelli nel momento in cui il guardialinee abbasserà la bandierina che coinciderà con il momento in cui il muso del cavallo del primo concorrente avrà attraversato la linea. I cavalieri sono in gara dal momento in cui oltrepassano la linea di partenza.

SHW540.7 Una volta impegnato con il bestiame, il team è responsabile degli animali assegnati. Nel caso i concorrenti ritengano che uno degli animali a loro assegnati, devono fermarsi e chiedere il parere del giudice prima di iniziare a lavorare il bestiame. Una volta iniziato il lavoro sul bestiame non si accettano più scuse.

SHW540.8 Se per qualsiasi motivo un team non partecipa dopo che l'ordine di partenza del go è stato fatto, il numero dei loro vitelli verrà estratto nell'ordine e annunciato secondo l'ordine nel quale il team avrebbe dovuto gareggiare. Il suo numero di entrata non verrà usato in quel set di teams. Questo eviterà di cambiare l'ordine per gli altri concorrenti.

SHW540.9 Possono essere offerte le tre divisioni all-age youth, all-age amateur, all-age open. Le classi select amateur possono essere offerte come classe separata dall'amateur.

SHW540.10 Possono essere usati snaffle bits, morsi con le leve, hackamore, indipendentemente dall'età del cavallo. I cavalli possono essere montati a due mani.

SHW540.11 I numeri dei vitelli devono essere alti almeno sei inches (15 cm). I numeri devono essere applicati su entrambi i fianchi del vitello, verso la parte alta, con la cima vicina alla linea mediana del dorso del vitello, tra la spalla e il fianco.

SHW540.12 Il numero ottimale di vitelli per mandria è di 30; tuttavia, è permesso un numero massimo di 45, ed è richiesto un numero

minimo di 21, anche se ci sono meno di sette team. Tutti i vitelli della mandria devono essere numerati a gruppi di tre.

SHW540.13 Devono esserci nella mandria tre capi assegnati (con lo stesso numero) per ogni team, quando ogni team inizia la sua prova.

SHW540.14 Deve esserci sempre lo stesso numero di capi in ognuna delle mandrie usate in un go-round.

SHW542. Misure. La linea di partenza e di fallo deve essere collocata ad una distanza dal fondo dell'arena che ospita la mandria, che corrisponda dal 30 al 60% della lunghezza dell'arena stessa. La linea di fallo sarà di una misura compresa tra il 30% e il 35% della lunghezza dell'arena partendo dal punto dove termina la mandria e dovrà essere fissata e comunicata dallo show management. La linea di fallo può essere estesa del 5% per ogni 10' oltre 110' in larghezza, per essere adeguata ad arene più grandi e più larghe. Il cancello di entrata del pen sarà posto ad una distanza pari al 25% della misura dell'arena partendo dal fondo, ma non potrà essere a meno di 55 passi dal fondo dell'arena.

SHW543. Tempo. Lo show management può usare, per ogni divisione, i seguenti limiti di tempo: 60, 75 o 90 secondi. Il limite dev'essere annunciato.

SHW543.1 Quando mancano 30 secondi allo scadere del tempo massimo concesso, il team dev'essere avvertito.

SHW543.2 Per fermare il tempo un cavaliere del team deve porsi sull'ingresso del recinto ed alzare la mano. La bandierina verrà abbassata quando il muso del primo cavallo varcherà la soglia del recinto ed il cavaliere avrà alzato la mano.

SHW543.3 Il tempo continuerà a scorrere fino a che tutto il bestiame che non sia nel recinto si trovi sul lato bestiame della linea di partenza.

SHW544. Penalità. Tutte le penalità occorse verranno aggiunte ad un run qualificato anche se il penalty time eccede dal limite di tempo.

SHW544.1 Ripetizione della prova.

SHW544.1.2 Se quando mancano 30 secondi allo scadere del tempo massimo concesso, il team non dovesse essere avvertito, in mancanza di tale segnale il team potrà chiedere di ripetere la prova. In questo caso si riposiziona subito lo stesso bestiame e la seconda prova si ripeterà immediatamente con una penalità di 60 secondi.

SHW544.1.3. Qualora un animale dovesse abbandonare l'arena, sia attraverso che scavalcando la recinzione, il team potrà essere squalificato per eccessiva rudezza oppure potrà essere concessa una seconda prova, a discrezione del giudice. Se viene concessa una seconda prova dovrà avvenire quando tutti gli altri teams avranno terminato le rispettive prove.

SHW544.1.4 Se non ci sarà a disposizione bestiame fresco per le prove di recupero, saranno il giudice e lo show management a decidere quali animali riutilizzare. Se saranno diverse le prove di recupero da effettuare, dovranno svolgersi nell'ordine in cui si sono verificati i presupposti. Nel caso vi siano sia animali freschi che già lavorati, dovranno essere mischiati, e di nuovo contrassegnati, in modo tale che ogni team abbia a disposizione lo stesso numero di animali freschi e già lavorati.

SHW544.1.5 Se ad un team è stato attribuito un numero già usato entro una data mandria, deve essere concessa immediatamente un'altra prova, utilizzando il numero o colore corretti entro la stessa mandria. Se si dovesse scoprire l'errore dopo che la mandria sia stata rimossa dall'arena, la seconda prova avrà luogo alla fine di tutte le tornate usando la stessa mandria.

SHW544.1.6 Nel caso vengano contrassegnati più o meno di tre capi con identico numero, il team a cui sono stati assegnati ha diritto a ripetere la prova alla fine della tornata. I tempi per tutti gli altri teams che hanno lavorato con la mandria mal numerata resta invariato.

SHW544.1.7 Il bestiame non può essere riutilizzato entro una tornata di una divisione tranne come specificato al punto sopra relativo alla ripetizione della prova.

SHW544.2 No time (nessun tempo).

SHW544.2.1 Verrà dato se un animale viene spinto in qualsiasi modo ad entrare nel recinto dopo la richiesta di arrestare il tempo.

SHW544.2.2 Nel caso che un animale sfugga dal recinto dopo la richiesta di fermare il tempo.

SHW544.2.3 Se un vitello esce dal pen, quando il team richiede di arrestare il tempo, prima che tutto il bestiame non nel recinto si trovi sul lato bestiame. Si considera sfuggito qualsiasi animale che fuoriesca con qualsiasi parte del corpo dall'apertura del recinto.

SHW544.2.4 Se un team che dimostri inutile rudezza.

SHW544.2.5 Uso eccessivo di fruste, corde, redini, bastoni, su qualsiasi parte del cavallo.

SHW544.2.6 Se qualsiasi parte del "trash animal" attraversa la linea.

SHW544.2.7 Qualsiasi vitello con il numero sbagliato attraverso la linea "no trash rule".

SHW544.3. Squalifica.

SHW544.3.1 Qualsiasi ritardo nella partenza dei concorrenti.

SHW544.3.2 Toccare il bestiame con le mani, cappelli, bastoni, corde (rope), romal o qualsiasi altro finimento. Non è permesso incitare gli animali con fruste, cappelli o corde. I romals o le redini possono essere agitati o battuti sui chaps.

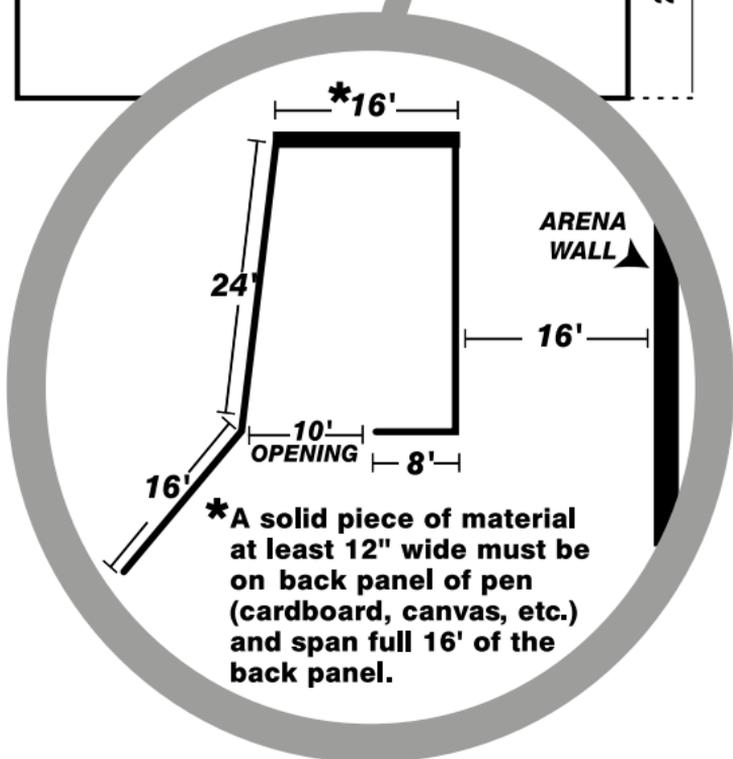
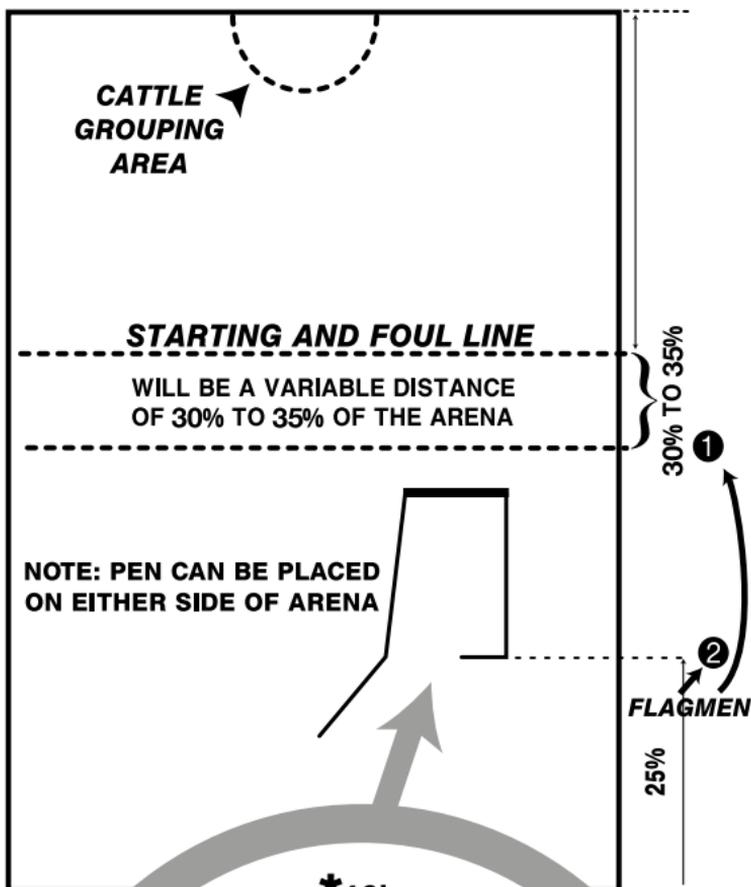
SHW544.3.3 ogni azione che ritenga di inutile rudezza nei confronti del bestiame o dei cavalli, oppure a causa di condotta sleale.

SHW544.3.4 La caduta di cavallo e/o cavaliere non comporta squalifica, però, ogni tentativo del cavaliere appiedato di lavorare il bestiame prima di essere rimontato in sella, porterà automaticamente alla squalifica.

SHW544.3.5 La squalifica di un componente del team causerà la squalifica dell'intero team.

SHW545. Piazzamenti/parimeriti. Un team può chiedere di fermare il tempo anche se ha solo uno o due animali nel recinto però il team che riesce a mettere più animali nel recinto si piazza meglio, indipendentemente dal tempo. In una gara a riprese multiple, qualora i teams riescano a racchiudere il proprio bestiame in una sola prova, il tempo inferiore vince, indipendentemente dalla ripresa in cui si sia verificato. Inoltre, in gare svolgentesi in più riprese, i teams che riescono a rinchiudere gli animali in tutte le riprese batteranno quelli che non sono riusciti in una ripresa, indipendentemente dal numero di animali rinchiusi e dal tempo. Nelle gare a più riprese si dovrà cumulare i tempi ai fini dei piazzamenti.

TEAM PENNING



SHW545.1 Nel caso in cui un parimerito abbia conseguenze sulla classifica, ogni team sarà autorizzato a portare nel pen un vitello numerato. Il miglior tempo scioglierà il parimerito.

SHW545.2 I punti verranno assegnati in base al numero dei teams partecipanti. Per ogni cinque teams, verrà assegnato un punto a ciascuno dei tre membri del team vincente.

SHW547. RANCH SORTING. Deriva dalla pratica del lavoro da ranch di dividere vacche da vitelli o steers da giovenche, dove eccellono la finezza, l'agilità, e capacità nel lavoro con il bestiame. È una divertente gara a tempo con due cavalieri il cui obiettivo è quello di scegliere undici vitelli portandoli da un recinto ad un altro con una sequenza designata. Il team che porta tutti i vitelli nell'ordine corretto con il tempo più veloce sarà proclamato vincente. Questa classe, orientata verso le famiglie, mette in evidenza attraverso tutto il paese, la grande eredità americana della vita da ranch, trasponendola in una arena. I punti verranno assegnati in base al numero dei teams partecipanti. Per ogni cinque teams, verrà assegnato un punto a ciascun membro del team vincente. Il concetto di base del ranch sorting è quello che all'inizio della prova vi sono dieci vitelli numerati, 0-9, e un vitello non numerato per un totale di 11 vitelli dietro la linea di fallo in un'arena con due persone a cavallo all'altro lato della linea di fallo.

SHW547.1 Il ranch sorting si svolgerà tra due recinti di misura approssimativamente uguale, con l'opzione da parte dello show management di lavorare i vitelli avanti e indietro o in una sola direzione. Le due arene per il ranch sorting devono essere posizionate fianco a fianco con i teams aventi numero dispari in un'arena e i teams aventi numero pari nell'altra. Se i vitelli devono essere lavorati avanti e indietro, devono essere spostati nel recinto opposto e poi riportati indietro prima ogni nuova mandria che entra in arena venga lavorata. La misura raccomandata per l'area del sorting è di 50'- 60' di diametro senza angoli di 90 gradi, i.e. 60' per round pen o pen con disegno ottagonale.

SHW547.2 La partenza della linea di fallo raccomandata è un'apertura tra i 12' - 16' tra i due recinti.

SHW547.3 Vi sarà un orologio di 90,75, oppure 60 secondi per ogni classe, a opzione dello show management. L'orologio ufficiale è quello con il display elettronico ed è richiesto per tutti gli show di ranch sorting. Il tempo ufficiale di ogni prova è determinato dal tempo complessivo impiegato finché i dieci (10) vitelli sono stati presi o il tempo limite è scaduto. Il tempo continuerà a scorrere fino a quando i vitelli sono stati presi nell'ordine corretto o il tempo limite è stato raggiunto, o l'uno o l'altro diventerà quello ufficiale per quel team.

SHW547.4 Un doppio timer deve essere usato nelle classi di sorting per eliminare i pareggi dove il conto dei vitelli è uguale in prove con meno di 10 vitelli presi. Il cronometro usato per il doppio controllo del tempo servirà pure come orologio a ritroso in caso di malfunzionamento dell'orologio elettronico con display. I doppi tempi sono cumulativi negli eventi con come il numero dei vitelli presi, ma non sostituiscono il tempo ufficiale di ogni run. I doppi tempi entrano in gioco solamente quando il conto dei vitelli e i tempi ufficiali sono identici.

SHW547.5 Ci sarà un minimo di un giudice per il sorting, che dovrà essere posizionato in prossimità della linea di fallo.

SHW547.6 Tutti i vitelli verranno raggruppati sul lato dalla parte del cancello dei vitelli entro l'area designata prima che il tempo inizi. A conclusione di ogni run, il giudice stabilirà se c'è bisogno di raggruppare i vitelli.

SHW547.7 Il giudice alzerà la bandiera come segnale quando l'arena è pronta. La bandiera si abbasserà quando il naso del primo cavallo attraversa la partenza della linea di fallo e l'annunciatore assegnerà il numero del vitello che deve essere preso per primo. Ai cavalieri verranno dati immediatamente i loro numeri. Ogni ritardo nell'attraversare oltre la linea di fallo può concludersi in un "no time" (nessun tempo) per il team facendo particolare attenzione che nessuno e due bovini siano stati isolati.

SHW547.8 Tutti i vitelli devono avere sul posteriore un numero approvato; i numeri sul collo non sono accettabili. I vitelli vengono presi nell'ordine stabilito. Se una qualsiasi parte di un vitello scelto riattraversa la partenza della linea di fallo il team verrà squalificato. Se qualsiasi parte di un qualsiasi vitello non numerato attraversa la partenza della linea di fallo prima che il decimo vitello sia stato completamente spostato, si avrà un no-time.

SHW547.9 L'ordine del sorting (selezione dei vitelli) è determinato dalla scelta di un numero casuale da parte dell'annunciatore dopodiché quel vitello deve essere preso per primo. Per esempio, se il 5 viene estratto come primo numero, il 5 viene preso per primo, poi devono essere presi i vitelli con il numero 6, 7, 8, 9, 0, 1 e avanti così. Un vitello è considerato preso quando tutto il vitello è completamente attraverso la linea di partenza di fallo.

Se uno o più vitelli attraversano la linea insieme, fintanto che il naso del vitello o vitelli con il numero/i corretto/i è il primo, i vitelli vengono considerate in ordine, sia che terminino o meno di attraversare la linea in quell'ordine.

SHW547.10 Se vi è un malfunzionamento del sorting per o un vitello numerato salta un qualsiasi recinto oppure esce dall'arena o finisce nell'arena opposta, ma non passa attraverso il cancello, si avrà una ripetizione della prova per quel team alla fine della mandria, (presumendo che non sia stato causato da una forzatura dei vitelli). A discrezione del giudice può essere assegnato un no-time o concessa un'altra prova. Nel caso in cui ci sia una ripetizione del go, i concorrenti lo effettueranno immediatamente, usando gli stessi vitelli numerati, partendo dallo 0, con un nuovo giro di orologio.

SHW547.11 Se la mandria dovesse essere numerata in modo non corretto o avere troppi vitelli non numerati, il team (o i teams) possono ricevere una ripetizione della prova. Se dovesse essere chiamato due volte lo stesso numero nello stesso set di vitelli, verrà immediatamente concessa la ripetizione della prova nel momento in cui succede, usando lo stesso set di vitelli con qualsiasi numero che non sia stato ancora usato. Ripetizioni della prova possono essere concesse anche a causa di errori ufficiali o meccanici, o a causa di vitelli buttati a terra. In questi casi, ai concorrenti verrà data l'opzione di prendersi il tempo necessario riguardo al numero di vitelli sorteggiati quando la prova viene fermata dall'incaricato, o ripetere immediatamente la prova con lo stesso vitello numerato, iniziando al tempo di zero (0).

SHW547.12 Prima che un team attraversi la linea di partenza/fallo, deve notificare al giudice qualsiasi vitello non numerato, ferito o non adatto. Dopo di che il giudice (non i concorrenti) deciderà se risolvere il problema o andare avanti. Non verranno concesse ripetizioni della prova una volta che il team ha scelto i vitelli attraversando la linea di partenza/fallo. Se a discrezione del giudice, viene concessa la ripetizione della prova a causa di vitelli non numerati, feriti o non adatti, la ripetizione avverrà immediatamente, usando gli stessi vitelli numerati, una volta che i vitelli non numerati, feriti o inadatti sono stati sostituiti.

SHW547.13 Qualsiasi forzatura non necessaria effettuata su vitelli o cavalli o condotta non sportiva può causare squalifica.

SHW547.14 Uso eccessivo di fruste, funi, bastoni o redini su qualsiasi parte del cavallo comporterà squalifica.

SHW547.15 Possono essere offerte tre divisioni, all-age, youth, all-age amateur e all-age open. Possono essere anche offerte classi select-amateur, come classi separate dalle classi all-age amateur. I punti verranno assegnati in base al numero dei teams partecipanti alla classe. Per ogni cinque teams, verrà assegnato un punto a ciascuno dei due componenti del team vincente.

SHW547.16 In eventi dove ci sono più go rounds, i teams devono scegliere i vitelli in modo pulito con un tempo che permetta l'avanzamento.

SHW547.17 Può essere usato uno snaffle bit, un morso a leve, un hackamore, indipendentemente dall'età del cavallo, e i cavalli possono essere montati a due mani.

SHW547.18 Dividere i vitelli in gruppetti è permesso.

SHW550. VERSATILITY RANCH HORSE DIVISION E RANCHING HERITAGE CHALLENGES.

Lo scopo della classe di Versatility Ranch Horse è di dimostrare le prestazioni, la versatilità e la conformazione dell'American Quarter Horse quale cavallo da ranch. L'intento è quello di ricompensare un concorrente e/o un cavallo basandosi sul rispettivo livello di competenza.

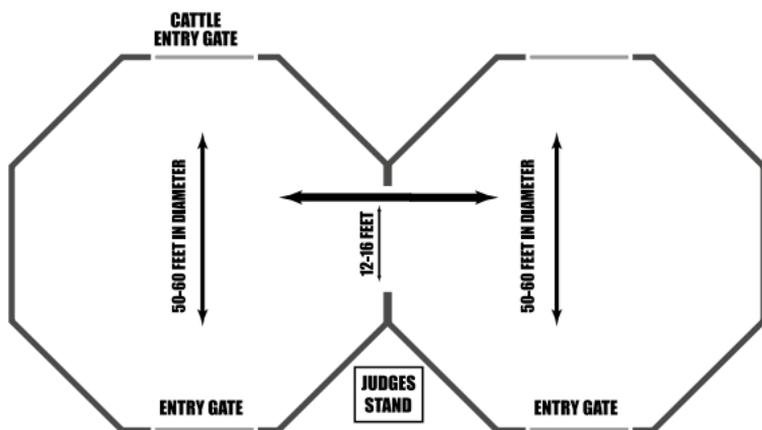
SHW551. APPROVAZIONE. Gli shows di Ranch Horse si terranno o come eventi a se stanti o insieme ad altri eventi simili. Vi sarà una tassa di approvazione di \$150 per evento. Ci saranno quattro categorie con un totale di sette classi che potranno essere offerte:

Categoria I	VHR	Ranch Riding, Ranch Trail, Ranch Reining
Categoria II	VHR	Ranch Cutting, Ranch Cow Work, Limited Ranch Cow Work
Categoria III	VHR	Ranch Conformation

SHW552. DIVISIONI. Verranno offerte quattro divisioni: open, cowboy, amateur, e youth (18 e under).

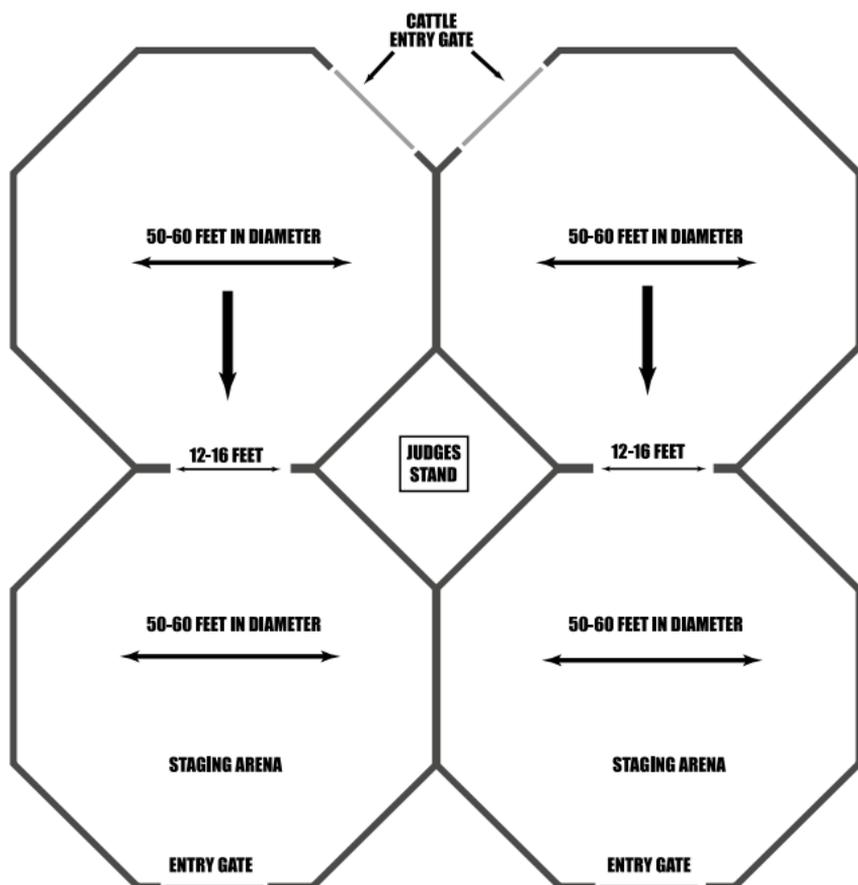
SHW552.1 I concorrenti open dovrebbero essere autorizzati a presentare tre cavalli junior e tre cavalli senior in ogni classe se svolta come Junior/Senior, se la classe viene svolta come all-age, il concorrente potrà presentare fino a 4 cavalli in ogni classe.

SINGLE SORTING ARENA CONFIGURATION



I cavalieri entrano dal cancello in arena senza vitelli. I vitelli scelti nell'arena opposta verranno rimessi in ordine dal team successivo.

DOUBLE SORTING ARENA CONFIGURATION



I concorrenti entrano dal cancello in arena senza vitelli. I teams sono divisi e le arene designate come pari e dispari. Appena il team dispari inizia a scegliere i vitelli, il team pari staziona nell'arena vuota fino a quando il team dispari ha completato il lavoro, e viceversa. I vitelli scelti nell'arena opposta vengono fatti ritornare dal team che ha eseguito la prova. Il team successivo dovrebbe entrare solo quando i vitelli sono stati rimandati indietro e la mandria assestata dal team precedente.

SHW552.2 I concorrenti cowboy, youth e amateur saranno ammessi a presentare fino a 3 cavalli in ogni classe. Si seguiranno i criteri AQHA per determinare l'ammissibilità dei concorrenti open, amateur e youth.

SHW552.3 La divisione cowboy è per working ranch cowboys. Il cavaliere può essere proprietario del cavallo oppure membro della famiglia, oppure dipendente a tempo pieno del ranch intestatario del cavallo. I dipendenti devono aver lavorato per minimo 90 giorni prima di poter gareggiare nel ranch horse. Il cavaliere deve aver vincite in carriera inferiori a \$15000 per associazione in qualsiasi delle seguenti: NRHA, NCHA, NRCHA, ACHA, RHAA, ASHA o SHOT, oppure aver conseguito meno di 25 punti Open AQHA o American Paint Horse Association in reining, cutting, ranch cow horse o versatility ranch horse negli ultimi 10 anni. Nessun concorrente può aver vinto più di \$15000 in una singola associazione.

SHW553. SHOW MANAGEMENT. Lo show management avrà l'opzione di offrire solo una classe di lavoro con il bestiame. Questa può essere indifferentemente ranch cutting o ranch cow work. Tuttavia entrambe le classi possono essere offerte.

SHW553.1 Il ranch riding e il ranch trail possono essere combinati e svolti allo stesso tempo o svolti in modo indipendente. Se combinati, ogni classe avrà punteggi e classifiche separate.

SHW553.2 Ranch reining e ranch cow work possono essere combinati e svolti allo stesso tempo o svolti in modo indipendente. Se combinati, ogni classe avrà punteggi e classifiche separate.

SHW553.3 Le iscrizioni si chiudono non oltre una settimana prima dell'evento. Possono essere usate e consigliate più arene per sveltire lo show e fare in modo di finire puntualmente. Clinics o opportunità educazionali possono essere offerti, incoraggiati e svolti prima dell'inizio della competizione.

SHW554. PUNTI. I punti verranno assegnati in ogni singola classe in base ai piazzamenti ricevuti e al numero totale dei cavalli che gareggiano in quella particolare classe. I punti ottenuti agli show nelle gare di ranch horse, varranno solo ed esclusivamente per qualsiasi premio o qualificazione riguardante la divisione ranch, e non conteranno ai fini di altri premi o qualificazioni di altre classi approvate AQHA o premi in shows AQHA.

SHW555. ALL AROUND VERSATILITY RANCH HORSE. Il titolo di All-Around Versatility Ranch Horse verrà nominato nelle divisioni open, cowboy, amateur, limited amateur e youth per ogni show, se ottenuto.

Ogni divisione è calcolata indipendentemente per il numero di cavalli che gareggiano in quella divisione. Verranno assegnati punti aggiuntivi basati sul numero di cavalli/concorrenti che gareggiano in quella divisione per il titolo di All-Around. Per poter concorrere per i punti del titolo All-Around Versatility Ranch Horse, un cavallo e un cavaliere devono iscriversi e partecipare ad un minimo di tre categorie. Per qualificarsi per il titolo di All-Around Versatility Ranch Horse, deve essere inclusa una classe di lavoro con il bestiame, e il cavallo deve essere presentato anche in conformation. Deve essere aggiunta una ulteriore classe dalle due rimanenti categorie. Si possono aggiungere ulteriori classi che verranno conteggiate per l'All-Around. Per il calcolo dei punti All-Around, tutti i cavalli devono essere piazzati in ogni classe. I cavalli che che gareggiano

per l'All-Around ranch horse verranno piazzati uno contro l'altro, in aggiunta al loro piazzamento nella classe. Il cavallo primo classificato in ogni classe che ha i requisiti per l'All-Around, riceverà 9 crediti, indipendentemente dal numero degli altri cavalli iscritti o aventi titolo. Il secondo all-around riceverà 8 crediti e così via. Ad esempio un cavallo che gareggia per l'all-around può piazzarsi 16° in una classe. Se risulterà essere il primo della classifica dei partecipanti all'all-around riceverà 9 crediti. Il successivo all-around si classifica 22° nella stessa classe, e riceverà 8 crediti, e così via. Un altro esempio: In una classe di sei allo stesso show, il cavallo che concorre per l'all-around si piazza secondo nella classe. Riceverà 9 crediti. Il successivo concorrente all-around si piazza quarto nella classe, e riceverà 8 crediti, e via dicendo. Dopo aver fatto il conteggio dei crediti, il cavallo che risulterà aver ricevuto il maggior numero di crediti in quella divisione, verrà piazzato primo per l'All-Around Versatility Ranch Horse di quella divisione, e riceverà punti aggiuntivi basati sul numero dei cavalli che gareggiano per il titolo all-around. I punti conseguiti nelle classi di limited cow work, vengono conteggiati per il titolo di limited All-Around Versatility Ranch Horse limited amateur e limited youth.

SHW555.1 Se ci sono dei pari meriti nella classifica finale per il versatility ranch horse All-Around, verranno risolti prendendo il piazzamento più alto nella classe di ranch cow work, o di limited ranch cow work, qualunque sia applicabile.

SHW555.2 L'High Point di fine anno, verrà assegnato all'All-Around di ogni divisione, inclusa la limited amateur e limited youth, in base al numero totale dei punti all-around e non nelle classi individuali.

SHW556. PARTECIPAZIONE AD UNA CLASSE.

SHW556.1 Non sono ammessi a gareggiare cavalli di età inferiore a tre (3) anni.

SHW556.2 Non si può usare colore sugli zoccoli.

SHW556.3 La coda non può essere legata o intrecciata, sono proibite extensions alla coda.

SHW556.4 Si sconsiglia la tosatura dentro le orecchie.

SHW556.5 È permessa la tosatura dietro le orecchie dove passa la briglia, sui nodelli, o dei peli troppo lunghi sulla testa.

SHW556.6 Un equipaggiamento con argento non dovrebbe prevalere su un buon equipaggiamento da lavoro. È sconsigliato l'argento sulle briglie e sulle selle.

SHW556.7 Afferrare il pomolo della sella con una o l'altra mano non verrà penalizzato in nessuna classe.

SHW556.8 Battere la sella al trotto allungato è accettabile.

SHW556.9 Negli shows svolti in paesi internazionali, il concorrente ha l'opzione di vestire l'abbigliamento tradizionale del paese.

SHW556.10 Le redini romal sono ammesse in tutte le classi VRH e RHC, incluso il VRH Ranch Cutting. Quando si monta con il romal si può usare un "get down rope". Per get down rope si intende un piccolo rope legato intorno al collo del cavallo con nodo non scorrevole, la cui sommità può essere tenuta nella mano del cavaliere o assicurata alla sella. Il get down rope può essere usato per condurre il cavallo da terra, imbalzarlo, o legarlo.

SHW556.11 L'uso del "two rein equipment" è consentito solo nel Ranch Reining VRH e RHC, nel Ranch Cow Work e Limited Ranch Cow Work.

SHW557. CRITERIO DI GIUDIZIO. IL sistema di giudizio è ideato per essere positivo, imparziale, schietto, e sempre volto ad incoraggiare la crescita e il miglioramento di cavallo e cavaliere. Il sistema di giudizio è ideato per dare credito al lavoro svolto.

SHW557.1 Ad eccezione della classe di conformation, ogni binomio cavallo/cavaliere riceverà un punteggio da 0 a 100, e partirà con un punteggio automatico di 70. Il binomio verrà giudicato in base alla qualità di ogni singola manovra, (e.g., -1 e 1/2 estremamente scarso, -1 molto scarso, -1/2 scarso, 0 corretto, +1/2 buono, +1 molto buono, +1 e 1/2 eccellente.). I più e i meno riflettono la fluidità, finezza, attitudine, prontezza e autorevolezza del binomio nell'eseguire le varie manovre. Le penalità possono essere meritate per per l'esecuzione incorretta della manovra.

SHW557.2 In ogni classe, tutti i partecipanti verranno giudicati e piazzati. Tutti i concorrenti in ogni classe verranno classificati in base al punteggio, e piazzati dal punteggio più alto al più basso. Nel caso un binomio sbagli il pattern (OP), esca dall'arena prima di averlo completato, si verifichi palese e ripetuta disobbedienza, il binomio non può essere piazzato sopra gli altri binomi che hanno completato il pattern correttamente.

SHW557.3 Nessun binomio verrà squalificato eccetto che per equipaggiamento illegale, evidente zoppia del cavallo, trattamento inumano, caduta del cavallo/cavaliere, e/o cattiva condotta o mancanza di rispetto. I cavalli squalificati verranno conteggiati come partecipanti della classe, ma non riceveranno punti.

SHW557.4 In caso di caduta a terra del cavallo o del cavaliere, la prova terminerà quando il cavallo o il cavaliere cadono a terra. Il cavallo si considera caduto quanto i quattro arti sono distesi nella stessa direzione. Un cavaliere si considera caduto quando non è più a cavalcioni. Al binomio verranno riconosciuti i crediti ottenuti per il suo lavoro fino a quel momento, ma non verrà piazzato sopra altri binomi che hanno completato il loro pattern correttamente.

SHW557.5 Nel caso di equipaggiamento che provoca ritardo nella gara, o diventa pericoloso, la prova viene fermata e il binomio riceverà i crediti ottenuti fino a quel momento, ma non ma non verrà piazzato sopra altri binomi che hanno completato il loro pattern correttamente, e verrà considerato fuori pattern (OP).

SHW557.6 In ogni classe, vi saranno manovre specifiche designate dal giudice per sciogliere i parimerito. Queste manovre verranno effettuate prima dell'inizio della classe e annotate sugli score sheets. Queste manovre verranno classificate come primo tie-breaker, secondo tie-breaker e via dicendo.

SHW558. PROCEDURE DI GIUDIZIO. I giudici devono essere scelti dalla lista dei giudici Versatility Ranch Horses approvati dall'AQHA. I giudici dovranno usare score sheets approvati per assegnare i punteggi a tutte le classi. Vi saranno manovre specifiche designate dal giudice per sciogliere i parimerito. Queste manovre verranno classificate come primo tie-breaker, secondo tie-breaker, terzo eccetera.

SHW558.1 Durante la classe, una/uno scribe dovrà assistere ogni giudice, riportando il punteggio sull'appropriato score sheet, dopo ogni manovra. I giudici devono firmare i loro score sheets.

SHW558.2 Gli score sheets della classe dovranno essere postati il prima possibile dopo ogni classe, per permettere ai concorrenti di valutare le loro prestazioni.

SHW558.3 I concorrenti che competono per l'All-Around Versatility Ranch Horse, avranno i loro crediti relativi al piazzamento nella classe, inseriti nel conteggio dell'all-around. I crediti ottenuti in ogni classe, verranno sommati per il piazzamento complessivo relativo all'evento. I pari meriti relativi all'all-around versatile ranch horse vengono sciolti usando il piazzamento più alto nella classe di cow work, o nella limited ranch cow, in qualunque delle due sia applicabile.

SHW560. VRH RANCH RIDING. Lo scopo del ranch riding è quello di misurare l'abilità del cavallo nell'essere piacevole da montare mentre viene usato a scopo di trasporto nel passare da un lavoro da ranch all'altro. Il cavallo dovrebbe dimostrare la versatilità, predisposizione al movimento di un cavallo da ranch che viene montato fuori dai confini di un'arena. Dovrebbe essere bene addestrato, rilassato, tranquillo, morbido, e cadenzato in tutte le andature. Il cavallo da ranch ideale si muoverà con movimento in avanti dimostrando una chiara lunghezza nella falcata nelle andature allungate. Può essere montato con un leggero contatto o con redini relativamente sciolte senza richiedere una indebita restrizione, ma non presentato con un set completo di redini. I modi generali, la reattività del cavallo da ranch riding nell'effettuare transizioni tempestive in un modo corretto e fluido e la qualità del movimento, sono i fattori sui quali si pone la primaria considerazione. Il cavallo da ranch riding ideale dovrebbe avere un naturale portamento della testa a qualsiasi andatura. Il cavallo da VRH ideale dovrebbe avere un naturale portamento dalla testa alla coda in ogni manovra.

SHW560.1 Nessun cavallo può gareggiare in entrambe le classi di western pleasure e ranch riding nello stesso show indipendentemente dalla divisione. Lo show management può svolgere un AQHA ranch riding e un versatility ranch horse ranch riding completo in concomitanza, se svolti nell'ambito di uno show di versatility ranch horse. In questo caso si applicano le regole AQHA del ranch riding (SHW 416-419,7).

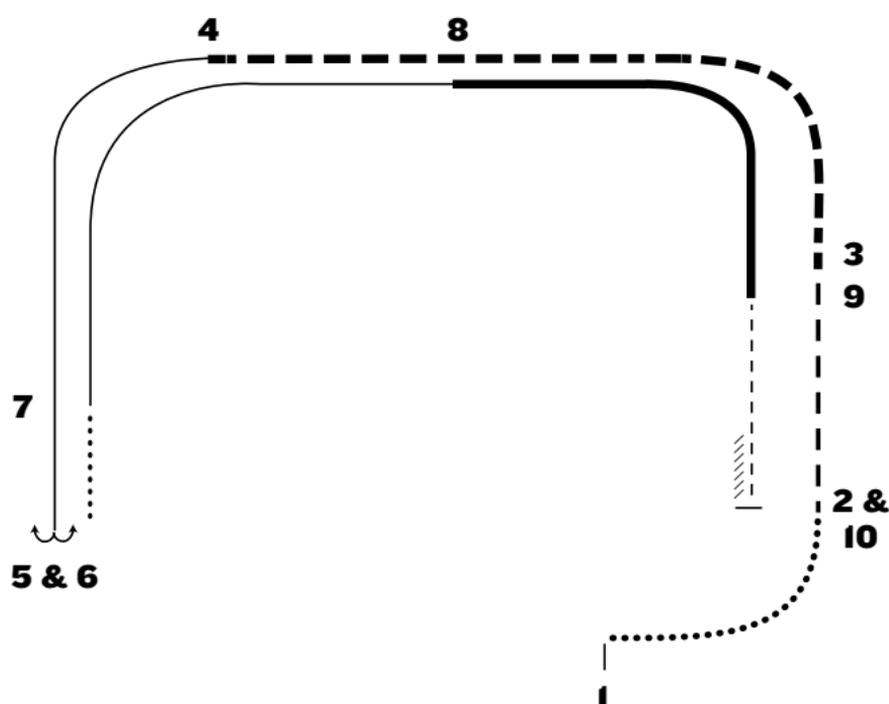
SHW560.2 I cavalli verranno presentati singolarmente e la classe si potrà svolgere sia all'esterno che all'interno di un'arena. Il pattern può essere iniziato sia a destra che a sinistra. Lo show management ha l'opzione di disporre i markers per stabilire i cambi di andatura. Se la classe si svolge all'interno di un'arena, il percorso verrà predisposto per fare approssimativamente un passaggio dell'arena in ciascuna direzione.

- Il pattern opzionale o un altro pattern di ranch riding, fintanto che tutti gli elementi della classe vengono soddisfatti come segue:
- I cavalli verranno presentati individualmente alle tre andature; passo, trotto, e galoppo in ogni direzione dell'arena.
- Ai cavalli verrà inoltre richiesto di cambiare di mano, fermarsi e indietreggiare.
- Il giudice deve richiedere di allungare il trotto e il galoppo almeno in una direzione.

SHW560.3 CREDITI E PENALITÀ. Parte della valutazione di questa classe si basa sulla fluidità delle transizioni. Un cavallo può essere riunito quando si trova al trotto allungato mentre passa al galoppo. La transizione dal galoppo disteso al trotto è una transizione al trotto seduto, non al trotto allungato. Pertanto è previsto un ulteriore suggerimento per raggiungere questa andatura. I cavalli che

completano questa totale transizione in tre falcate, tranquillamente e in modo obbediente, dovrebbero ricevere credito. I cavalli che cercano di stoppare o stoppano prima di trottare verranno penalizzati. I giudici si aspettano di vedere cavalli che sono stati addestrati a rispondere ai segnali. Vedere l'applicazione discreta e la risposta corretta del cavallo a questi segnali dovrebbe portare il concorrente ad una situazione di credito-guadagno. Le penalità verranno assegnate come segue:

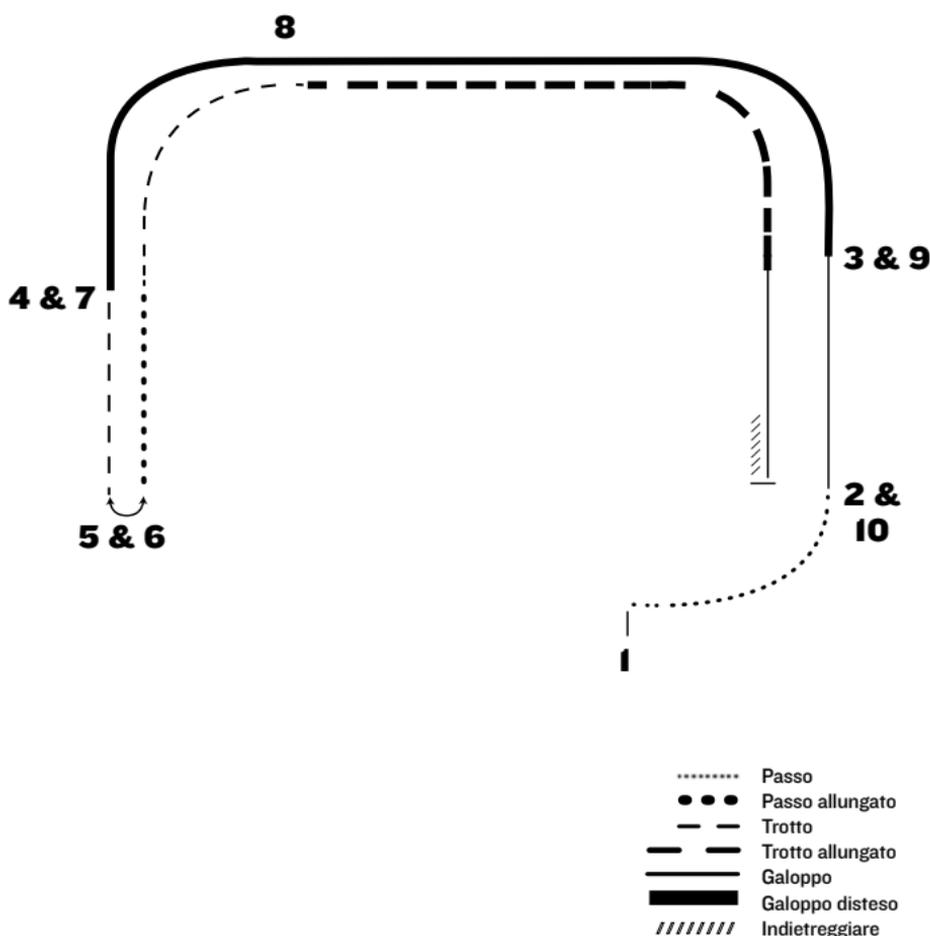
- **1 Punto:** Over-bridled (troppo raccolto), fuori dalla delimitazione del percorso, troppo lento, bocca spalancata, rompere l'andatura al passo o al trotto per due (2) o meno falcate.
- **3 Punti:** Galoppo sbagliato o fuori dal galoppo, redini non tese, perdere l'andatura al galoppo, perdere l'andatura al passo o al trotto per più di due (2) falcate.
- **5 Punti:** Speronare davanti al sottopancia, palese disobbedienza, uso di una delle due mani per incutere timore o premiare, usare le due mani per manovra, primo o secondo rifiuto cumulativo, più di un dito tra le redini separate, o qualsiasi dito tra le redini (eccetto due redini) per manovra.
- **10 Punti:** Atteggiamento innaturale del ranch horse (la coda del cavallo ha una posizione evidentemente e costantemente innaturale in ogni manovra).
- **Off-pattern (OP):** Interrompere il pattern, lasciare l'area di lavoro prima di averlo completato, disobbedienza ripetuta. Non può essere piazzato sopra altri concorrenti che hanno completato il pattern correttamente.
- **Squalifica (DQ):** Zoppia, abuso, equipaggiamento illegale, cattiva condotta o mancanza di rispetto, abbigliamento western improprio. Caduta del cavallo/cavaliere.



.....	Passo
● ● ●	Passo allungato
- - -	Trotto
- - -	Trotto allungato
— — —	Galoppo
—————	Galoppo disteso
////////	Indietreggiare

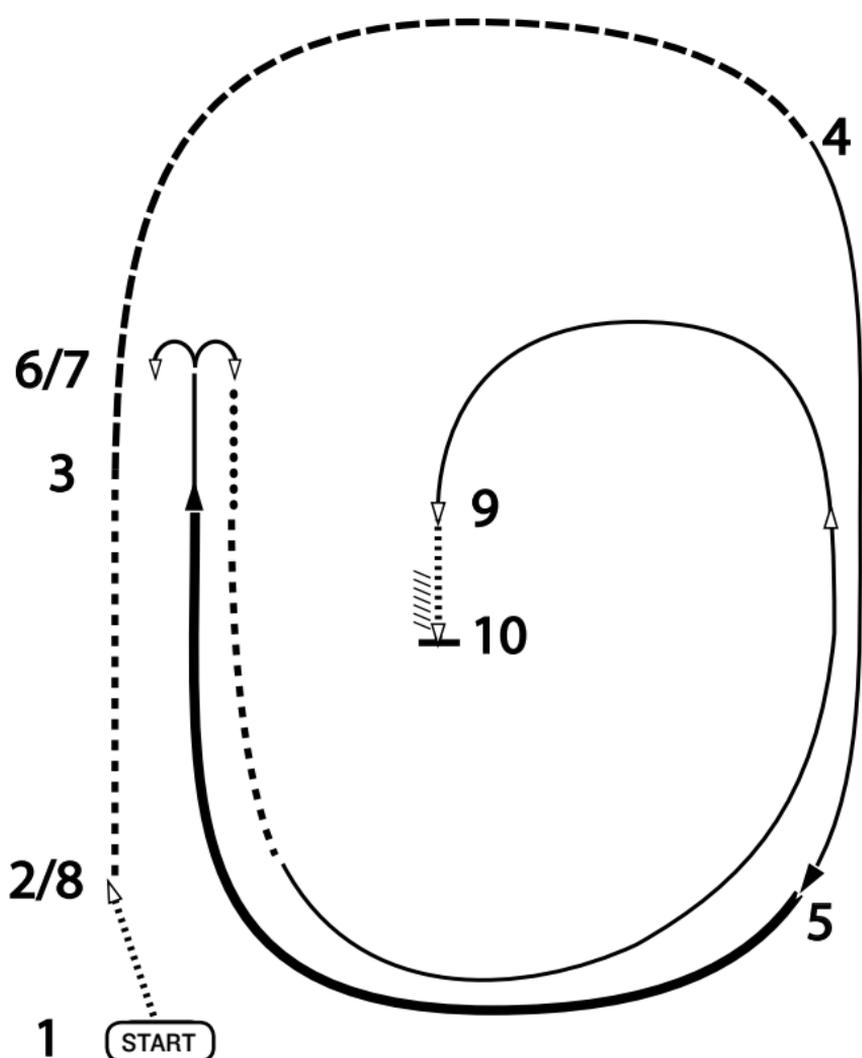
Quando si stabilisce il percorso si consigliano le seguenti distanze. I patterns possono iniziare indifferentemente da una o dall'altra direzione e i markers sono opzionali.

1. Passo allungato da 1 a 2 - 75 piedi.
2. Trotto da 2 a 3 - 120 passi.
3. Trotto allungato da 3 a 4 - 240 piedi.
4. Galoppo da 4 a 5 - 150 piedi.
5. Stop al 5 - cambio di mano (qualsiasi direzione).
6. Passo da 6 a 7 - 30 piedi.
7. Galoppo da 7 a 8 - 150 piedi.
8. Galoppo disteso da 8 a 9 - 200 piedi.
9. Trotto da 9 a 10 - 90 piedi.
10. Stop e back al 10 - approssimativamente la lunghezza del cavallo.



Quando si stabilisce il percorso si consigliano le seguenti distanze. I patterns possono iniziare indifferentemente da una o dall'altra direzione e i markers sono opzionali.

1. Passo da 1 a 2 – 30 piedi.
2. Galoppo da 2 a 3 – 150 piedi.
3. Galoppo disteso da 3 a 4 – 200 piedi.
4. Trotto da 4 a 5 – 120 piedi.
5. Stop al 5; cambio di mano (qualsiasi direzione).
6. Passo allungato dal 6 al 7 – 75 piedi.
7. Trotto dal 7 all'8 – 90 piedi.
8. Trotto disteso dall'8 al 9 – 240 piedi.
9. Galoppo dal 9 al 10 – 150 piedi.
10. Stop e back al 10 – approssimativamente la lunghezza del cavallo.



.....	Passo
● ● ●	Passo allungato
- - -	Trotto
— — —	Trotto allungato
————	Galoppo
—————	Galoppo disteso
///////	Indietreggiare

Quando si stabilisce il percorso si consigliano le seguenti distanze. I patterns possono iniziare indifferentemente da una o dall'altra direzione e i markers sono opzionali.

1. Passo da 1 a 2 – 30 piedi.
2. Trotto da 2 a 3 – 120 piedi.
3. Trotto allungato da 3 a 4 – 240 piedi.
4. Galoppo a mano destra da 4 a 5 – 150 piedi.
5. Galoppo disteso da 5 a 6 (raccogliere l'andatura prima dello stop) – 200 piedi.
6. Stop al 6, cambio di mano (qualsiasi direzione).
7. Trotto dal 7 all'8 – 120 piedi.
8. Galoppo a mano sinistra dall'8 fino al 9, girare verso il centro dell'arena e continuare a sinistra fino al 9 – 150 piedi.
9. Passo dal 9 al 10 – 30 piedi.
10. Stop e back al 10 – approssimativamente la lunghezza del cavallo.

SHW561. VRH RANCH TRAIL - Questa classe è ideata per dimostrare l'abilità e la volontà del cavallo a far fronte a situazioni che potrebbero presentarsi mentre viene montato, attraverso un percorso di ostacoli che si trovano generalmente durante il lavoro quotidiano in un ranch. Il binomio cavallo/cavaliere viene giudicato sulla correttezza, l'efficienza e l'accuratezza con la quale gli ostacoli vengono affrontati e l'attitudine e la condotta mostrati dal cavallo. I giudici si impegnano per identificare il cavallo bene addestrato, reattivo e ben gestito, che si dimostra in grado di farsi strada e affrontare il percorso nel modo corretto. Il ranch trail horse ideale da VRH dovrebbe avere un atteggiamento naturale da ranch horse dalla testa alla coda in ogni manovra

SHW561.1 Il percorso di ranch trail includerà non meno di sei e non più di nove ostacoli. Al cavallo durante il pattern devono obbligatoriamente essere richiesti il passo, il trotto e il galoppo. Ai fini del punteggio il passo può essere considerato parte di un ostacolo, oppure essere punteggiato con il prossimo ostacolo. Il trotto deve essere almeno 35 piedi ed essere punteggiato con il prossimo ostacolo. Il galoppo deve avere direzione specifica, almeno 50 piedi, punteggiato con il prossimo ostacolo. Bisogna avere cura di evitare il montaggio di ostacoli che possano rivelarsi pericolosi per il cavallo o per il cavaliere.

SHW561.2 Quando si predispongono i percorsi, il management dovrà tenere a mente che l'idea non è quella di intrappolare un binomio o eliminarlo rendendo un ostacolo troppo difficile.

Tutti i percorsi e gli ostacoli devono essere costruiti tenendo in mente la sicurezza, per ridurre il rischio di incidenti. Il comitato dello show avrà l'opzione di predisporre il percorso del trail per adattarlo al meglio alle condizioni dell'arena. Si consiglia un percorso esterno, in presenza di un terreno appropriato. Ogni singolo evento di performance può portare via tempo, specialmente con classi numerose, perciò è tassativo che vengano poste delle restrizioni di tempo per la classe. Il comitato dello show, usando un run pilota o in base ad una stima, dovrà scegliere un percorso che abbia un andamento continuo e positivo, che possa essere affrontato e concluso in quattro minuti o meno.

SHW561.3 Il giudice deve controllare a piedi il percorso e ha il diritto e il dovere di cambiarlo se non rispetta lo scopo della classe. Il giudice può rimuovere o cambiare qualsiasi ostacolo che ritenga pericoloso, inaffrontabile o esageratamente difficile. Se in qualsiasi momento un ostacolo del trail viene ritenuto pericoloso dal giudice, dovrà essere riparato o rimosso dal percorso. Se non può essere riparato e il cavallo ha completato il percorso, il punteggio relativo all'ostacolo verrà dedotto dal lavoro di tutti i concorrenti precedenti quella classe.

SHW561.4 Il percorso deve essere disegnato usando gli ostacoli e le manovre obbligatorie con l'aggiunta di ostacoli opzionali. Combinare due o più ostacoli è accettabile.

SHW561.5 OSTACOLI PROIBITI. Teli, ostacoli con acqua con fondi sdrucchiolevoli, tubi in PVC usati come ostacoli o barriere a terra, ponti traballanti o dondolanti, pali elevati in un modo che può farli rotolare in modo pericoloso.

SHW561.6 OSTACOLI E/O MANOVRE OBBLIGATORIE.

I. Montare su ostacoli a terra (solitamente pali). Possono essere usati passo, trotto e galoppo ma è richiesta una sola andatura.

- Walk overs: camminare sopra non più di cinque pali, la cui altezza non superi i 10 pollici, con uno spazio di 26-30 pollici tra uno e l'altro. La disposizione può essere diritta, curva, a zig zag o sollevata.
 - Trot-overs: trottare sopra non più di cinque pali, la cui altezza non superi i 10 pollici, con uno spazi
 - di 36-42 pollici tra uno e l'altro palo o barriera. La disposizione può essere diritta, curva, a zig zag o sollevata.
 - Lope-overs: galoppare sopra non più di cinque barriere la cui altezza non superi i 10 pollici, con uno spazio dai 6 ai 7 piedi pollici tra una e l'altra barriera. La disposizione può essere diritta, curva, a zig zag o sollevata.
2. Aprire, passare attraverso e chiudere un cancello: usare un cancello che non sia pericoloso per cavallo e cavaliere, e richieda un minimo di passaggio laterale.
 3. Passare su un ponte di legno, robusto, sicuro e affrontato solo al passo. Anche un ponte simulato in compensato piatto posto a terra è accettabile. Le misure minime suggerite sono: larghezza 36 pollici, lunghezza 6 piedi.
 4. Ostacoli per il back: deve esserci uno spazio di almeno 28 pollici tra uno e l'altro. Se sono elevati, lo spazio deve essere di 30 pollici. Indietreggiare attraverso e intorno almeno a tre markers.
 5. Ostacoli per il side-pass: qualsiasi oggetto che sia sicuro e di qualsiasi lunghezza può essere usato per dimostrare la risposta del cavallo ai segnali della gamba. Gli ostacoli elevati non devono superare i 12 pollici.
 6. Trascinamento della corda: solo nelle classi open, cowboy e amateur. Non può essere usata nelle classi youth. La manovra deve seguire una figura otto completa e può iniziare in una qualsiasi delle due direzioni.

SHW561.7 OSTACOLI OPZIONALI. Ostacoli opzionali possono essere usati, a condizione che si tratti di ostacoli che si possono trovare nel lavoro quotidiano del ranch. Gli ostacoli opzionali tra i quali si può scegliere includono ma non sono limitati a:

- Un ostacolo da salto la cui altezza centrale non sia inferiore a 14 pollici e non superiore a 25. Per questo ostacolo è permesso tenersi al pomolo della sella.
- Possono essere usati solo animali vivi o impagliati, che si dovrebbero normalmente incontrare in un percorso esterno, ma non nel tentativo di spaventare il cavallo.
- Portare oggetti da una parte all'altra dell'arena.
- Rimuovere e riposizionare materiale nella cassetta della posta.
- Trottare in mezzo a coni distanti un minimo di 6 piedi a parte.
- Attraversare fossati naturali o montare sopra ad argini
- Roteare il lazo o tirare il lazo sulla testa di un manichino di steer.
- Entrare ed uscire da un ostacolo.
- Infilare un impermeabile o cappotto.
- Camminare attraverso ostacoli con acqua.
- Aprire il cancello a piedi.
- Camminare attraverso la boscaglia.
- Stare fermo con la redine appoggiata a terra (sono ammesse le balze).
- Condurre al trotto.

SHW561.8 È opzione dello show management che il percorso di gara del trail non venga reso noto o pubblicato prima del giorno della gara. Deve essere pubblicato almeno un'ora prima della gara. Copie stampate per i concorrenti sono di aiuto e se ne incoraggia la disponibilità.

SHW561.9 CREDITI E PENALITÀ. Tutti i runs iniziano dall'ingresso in arena e qualsiasi infrazione viene conteggiata da quel momento e la relativa penalità assegnata (come due mani sulle redini, usare una mano per incutere timore o premiare il cavallo). Il cavaliere ha l'opzione di eliminare qualsiasi ostacolo, tuttavia questo risulterà in un "off-pattern" (OP), cioè fuori percorso. Il binomio non potrà essere piazzato sopra ad altre che hanno completato il pattern correttamente. Un giudice può richiedere ad un concorrente di passare oltre un ostacolo dopo il terzo rifiuto, o in qualsiasi momento, per motivi di sicurezza.

SHW561.10 Viene dato credito al binomio che affronta gli ostacoli in modo corretto ed efficiente. I cavalli dovrebbero ricevere credito per l'attenzione che dimostrano agli ostacoli e per l'abilità nel destreggiarsi attraverso il percorso quando gli ostacoli lo garantiscono, mentre si dimostrano disponibili ai segnali del cavaliere su quelli più difficili. La qualità del movimento e la cadenza dovrebbero essere considerate parte del punteggio della manovra dell'ostacolo. Le penalità sono assegnate come segue:

- **1 Punto:** Ogni colpo, morso, o calpestamento di una barriera, cono, pianta, o qualsiasi parte dell'ostacolo. Andatura non corretta, o rompere l'andatura al passo, trotto, per due (2) falcate o meno; entrambi, zoccoli anteriori o posteriori riuniti in una unica falcata o spazio al passo o al trotto; saltare sopra o non entrare in uno spazio stabilito; dividere i pali nel galoppo sui pali; numero non corretto di falcate dove specificato; fare un passo quando il cavaliere smonta o la redine è appoggiata a terra, tranne che spostarsi per bilanciarsi.
- **3 Punti:** Galoppo sbagliato o fuori dal galoppo; redini troppo morbide; rompere l'andatura al galoppo; rompere l'andatura al passo o al trotto per più di due (2) falcate; fare due o tre passi dopo che il cavaliere è smontato.
- **5 Punti:** Speronare di fronte al sottopancia; palese disobbedienza; uso di una mano per incutere timore o premiare; usare due mani per manovra; più di un dito tra le redini separate o qualsiasi dito tra le redini del romal per manovra (eccetto two rein); abbattere un ostacolo, uscire o cadere da un ostacolo; far cadere un oggetto che deve essere portato; primo o secondo rifiuto cumulativo; lasciare andare il cancello, fare quattro o più passi dopo che il cavaliere è smontato o ha appoggiato a terra le redini.
- **10 Punti:** atteggiamento innaturale del ranch horse (posizione della coda evidentemente e costantemente innaturale in ogni manovra).
- **Fuori percorso (Off Pattern) (OP):** Interrompere il pattern; lasciare la zona di lavoro prima di aver completato il pattern; terzo rifiuto; ripetuta palese disobbedienza. I concorrenti non possono essere piazzati sopra altri che hanno completato il pattern correttamente.

- Squalifica (DQ): Zoppia, abuso, equipaggiamento illegale, cattiva condotta o mancanza di rispetto, abbigliamento western improprio, caduta del cavallo/cavaliere.

SHW562. VHR RANCH REINING. La classe di ranch reining misura l'abilità del cavallo da ranch nell'eseguire manovre di base mantenendo una posizione naturale della testa, in un modo che denoti movimento in avanti. I pattern possono essere scelti tra i ranch reining patterns, o approvati dallo show management e dal giudice. Il VRH ranch reining horse ideale dovrebbe avere un atteggiamento naturale da ranch horse, dalla testa alla coda, in ogni manovra.

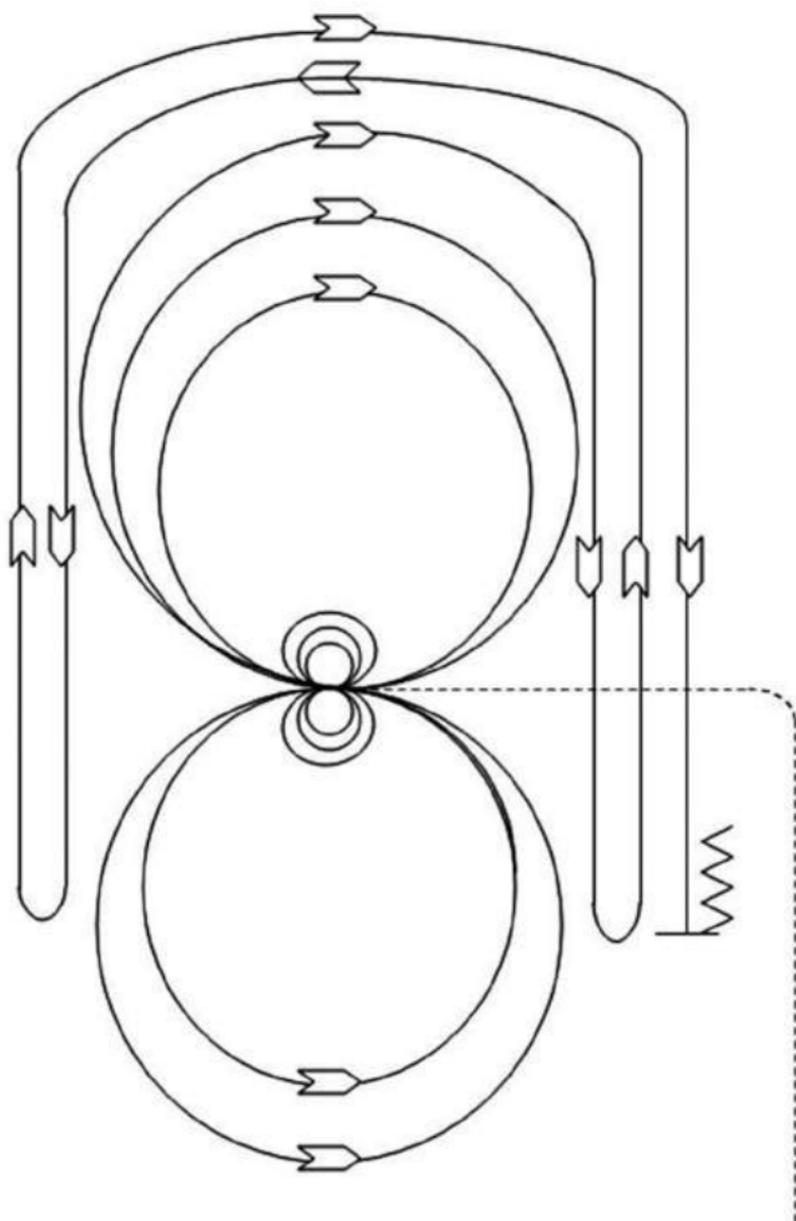
SHW562.1 CREDITI E PENALITÀ. Tutti i run iniziano quando il concorrente entra in arena e ogni infrazione è soggetta a penalità da quel momento, come due mani sulle redini, usare una mano per incutere timore o premiare, eccetera.

SHW562.2 Avere il cavallo in mezzo alle redini (to rein a horse) non significa solo guidarlo ma anche controllare ogni suo singolo movimento. Il miglior cavallo da reining dovrebbe essere disponibile ad essere guidato o controllato, con una minima o non visibile resistenza, e completamente sottomesso. Ogni suo movimento autonomo deve essere considerato una mancanza di controllo. Tutte le deviazioni dal pattern stabilito devono essere considerate una mancanza o una perdita temporanea di controllo, perciò si tratta di una penalità che deve essere assegnata in base alla gravità della deviazione. La prova complessiva del binomio dovrebbe ricevere crediti per fluidità, finezza, attitudine, prontezza e capacità di eseguire varie manovre ad una velocità controllata, che alza il grado di difficoltà e rende la prova del binomio più emozionante e piacevole da guardare.

SHW562.3 PENALITÀ:

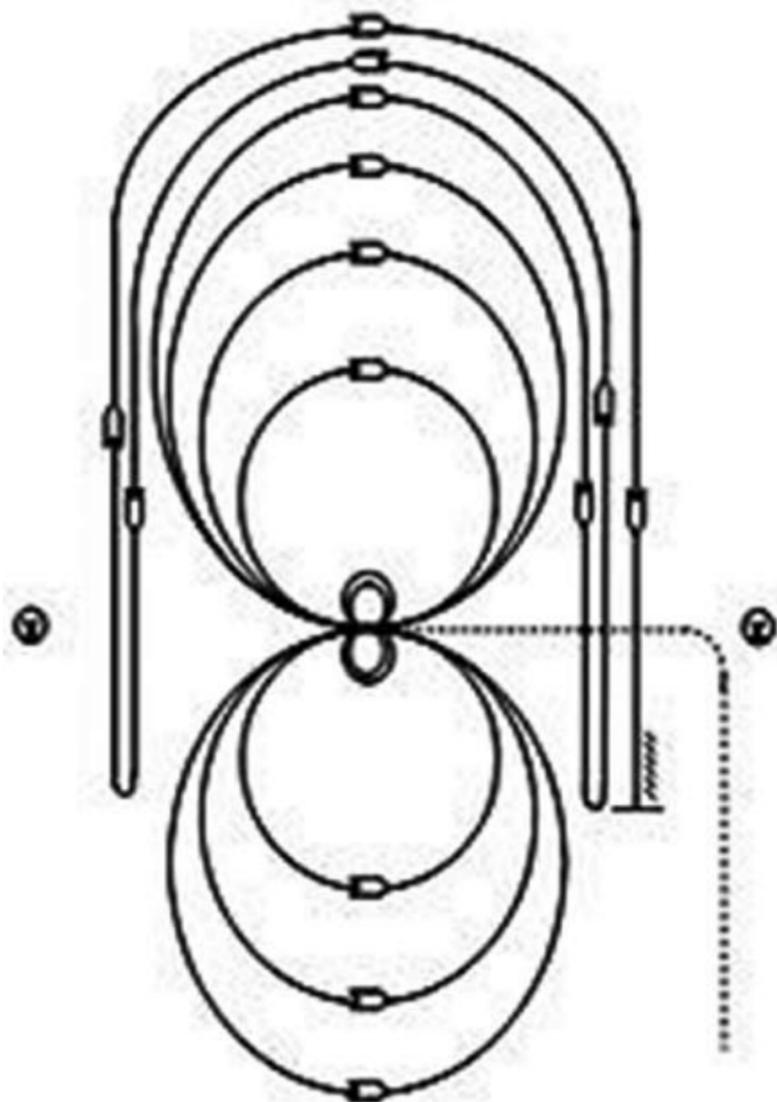
- Mezzo punto (1/2): Iniziare un cerchio o uscire da un roll back al trotto per più di due falcate; ritardare un cambio di galoppo di una falcata quando il cambio è richiesto nella descrizione del pattern; non rimanere alla distanza minima di venti piedi dalla parete o dal fence quando si inizia uno stop e/o roll back; over-spin o under-spin fino ad 1/8 di giro. Caduta di una redine.
- 1 Punto: Galoppo sbagliato nei cerchi, figure otto o intorno alla fine dell'arena (questa penalità è cumulativa e verrà dedotta per ogni quarto di cerchio effettuato sul galoppo sbagliato); over o under spin da 1/8 a 1/4 di giro. Caduta di una redine.
- 2 Punti: Rompere l'andatura, freeze-up (fermarsi durante l'esecuzione) in spins o roll backs; non fermarsi o camminare prima di eseguire una partenza al galoppo in un trot-in pattern (pattern che prevede ingresso al trotto); non essere al galoppo prima del primo marker nei run-in patterns (patterns con ingresso al galoppo); non oltrepassare completamente il marker prestabilito prima di iniziare la posizione di stop, trottare oltre le falcate, ma meno di mezzo cerchio o metà della lunghezza dell'arena.
- 5 Punti: Speronare di fronte al sottopancia; palese disobbedienza; uso di una o dell'altra mano per incutere timore o premiare; uso di due mani per manovra; più di un dito tra le redini separate, o qualsiasi dito tra le redini romal per manovra (eccetto two rein).

- La redine in eccesso può essere raddrizzata in qualsiasi momento durante il pattern, a condizione che la mano libera del cavaliere rimanga dietro la mano della redine. Qualsiasi tentativo di modificare la tensione o la lunghezza delle redini dalla briglia alla mano della redine, viene considerato come uso delle due mani e verrà assegnata una penalità di 5 punti.
- 10 punti: atteggiamento innaturale del ranch horse (la coda del cavallo mantiene palesemente e costantemente una posizione innaturale in ogni manovra).
- Off pattern (OP): Rompere il percorso, inclusione di manovra (esempio: over o under spin, indietreggiare per più di 2 falcate, eccetera); lasciare l'arena prima di aver completato il pattern; disobbedienza palese e ripetuta; i concorrenti non possono essere piazzati sopra ad altri che completano il pattern correttamente.
- Squalifica (DQ): Zoppia; abuso; equipaggiamento illegale; cattiva condotta o mancanza di rispetto; abbigliamento western improprio; caduta di cavallo/cavaliere.



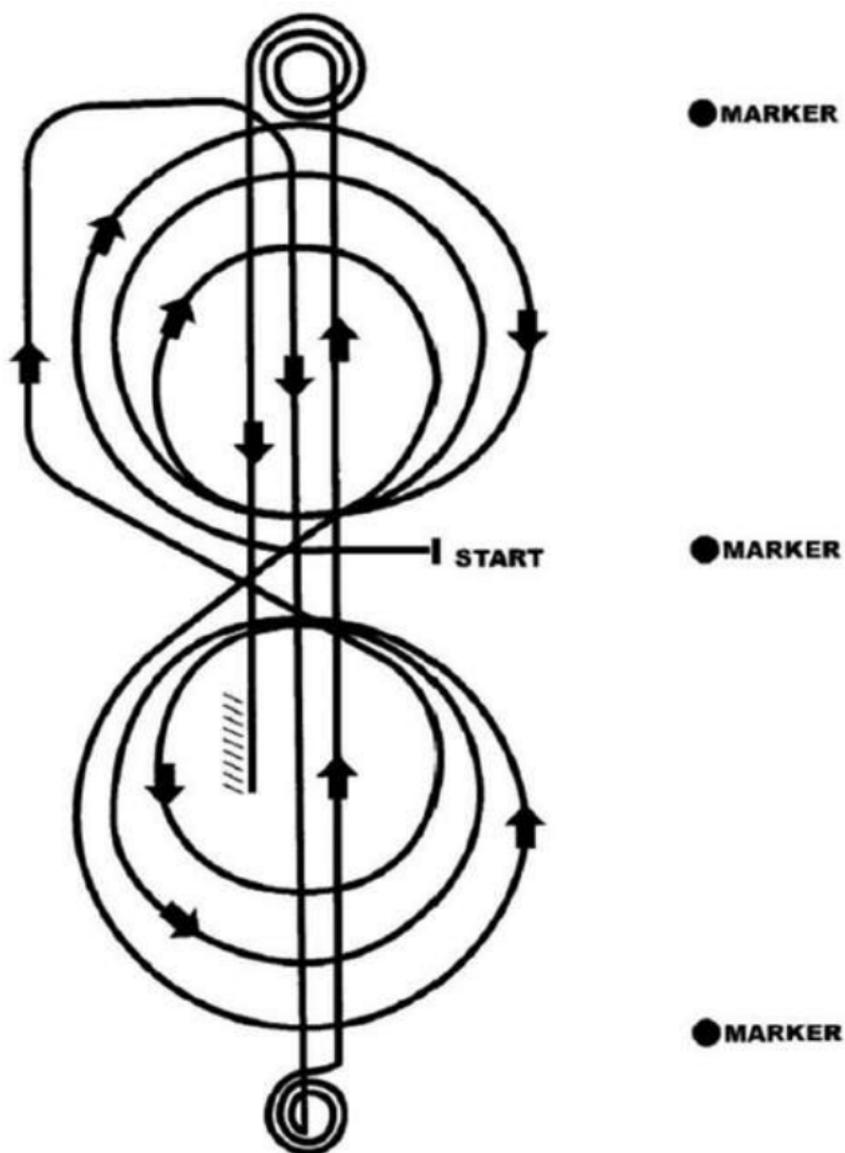
Markers obbligatori. Il giudice contrassegnerà il centro del pattern con i markers posti lungo il muro/fence dell'arena. Eseguire il pattern come segue:

1. Trottare fino al centro dell'arena e fermarsi.
2. Completare 3 spins in entrambe le direzioni.
3. Iniziare al galoppo destro ed eseguire due cerchi larghi e veloci a destra, cambiare di galoppo.
4. Eseguire due cerchi larghi e veloci a sinistra, cambiare di galoppo.
5. Iniziare un cerchio largo a destra senza chiuderlo. Procedere lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale ed eseguire un roll back a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence dell'arena, nessuna esitazione.
6. Continuare riprendendo il cerchio precedente senza chiuderlo. Procedere lungo il lato sinistro dell'arena, passare il marker centrale ed eseguire un roll back a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence dell'arena.
7. Continuare riprendendo il cerchio precedente senza chiuderlo. Procedere lungo il lato destro dell'arena, are il marker centrale ed eseguire uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence dell'arena. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare per mostrare il completamento del pattern.



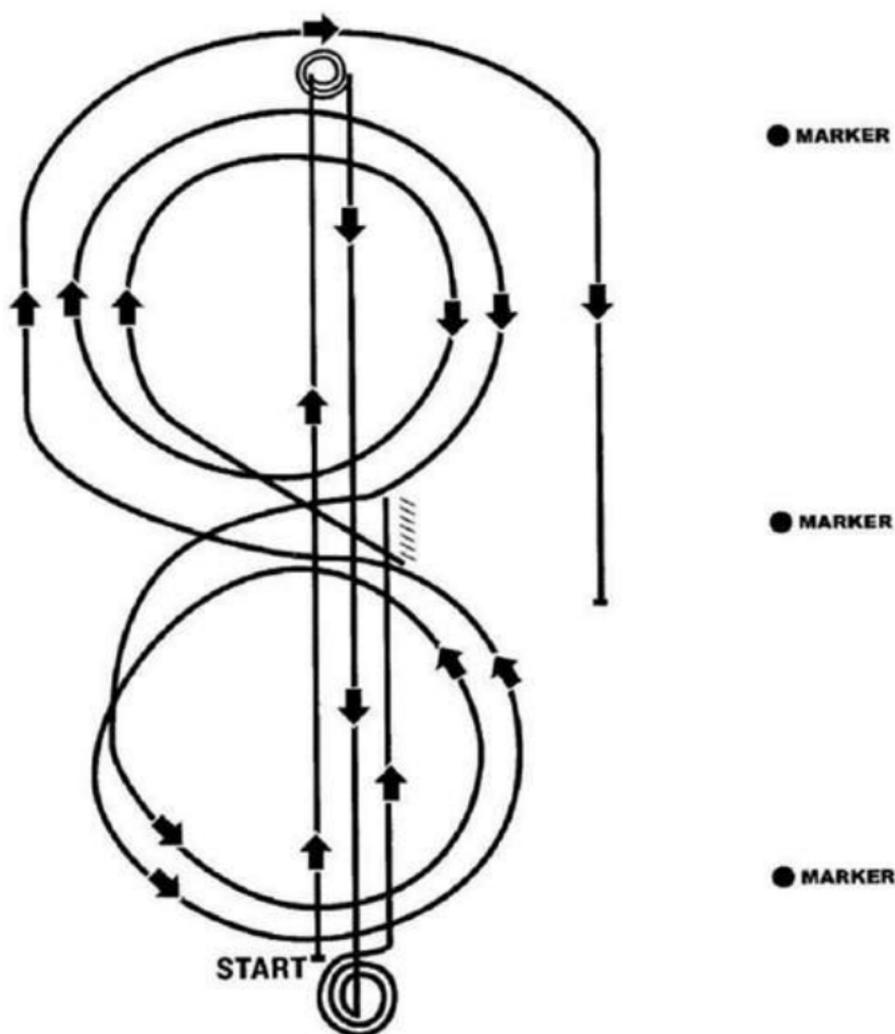
Markers obbligatori lungo la parete/fence. il giudice contrassegnerà il centro del pattern con i markers posti lungo il muro/fence dell'arena. Eseguire il pattern come segue:

1. Iniziare trotando fino al centro dell'arena e fermarsi o procedere al passo prima di partire.
2. Eseguire un cerchio largo e veloce a destra sul galoppo destro.
3. Eseguire un secondo cerchio piccolo fino a raggiungere il marker centrale; fermarsi
4. Eseguire quattro spins verso destra al marker centrale; esitare.
5. Iniziare a mano sinistra ed eseguire un cerchio largo e veloce.
6. Eseguire un secondo cerchio piccolo fino a raggiungere il marker centrale; fermarsi
7. Eseguire quattro spins a sinistra; esitare.
8. Prendere il galoppo destro ed eseguire un cerchio largo e veloce, cambiare di galoppo ed eseguire un cerchio largo e veloce, cambiare di galoppo.
9. Iniziare un cerchio largo e veloce a destra senza chiuderlo, procedere lungo il lato destro dell'arena oltrepassando il marker ed eseguire un roll back a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence.
10. Continuare procedendo intorno all'arena, lungo il lato sinistro oltrepassare il marker centrale ed eseguire un roll back a destra ad almeno 20 piedi (10 metri) dalla parete/fence.
11. Procedere lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence. Indietreggiare per almeno 10 piedi (3 metri). Esitare per mostrare il completamento del pattern. (3 metri). Esitare per mostrare il completamento del pattern.



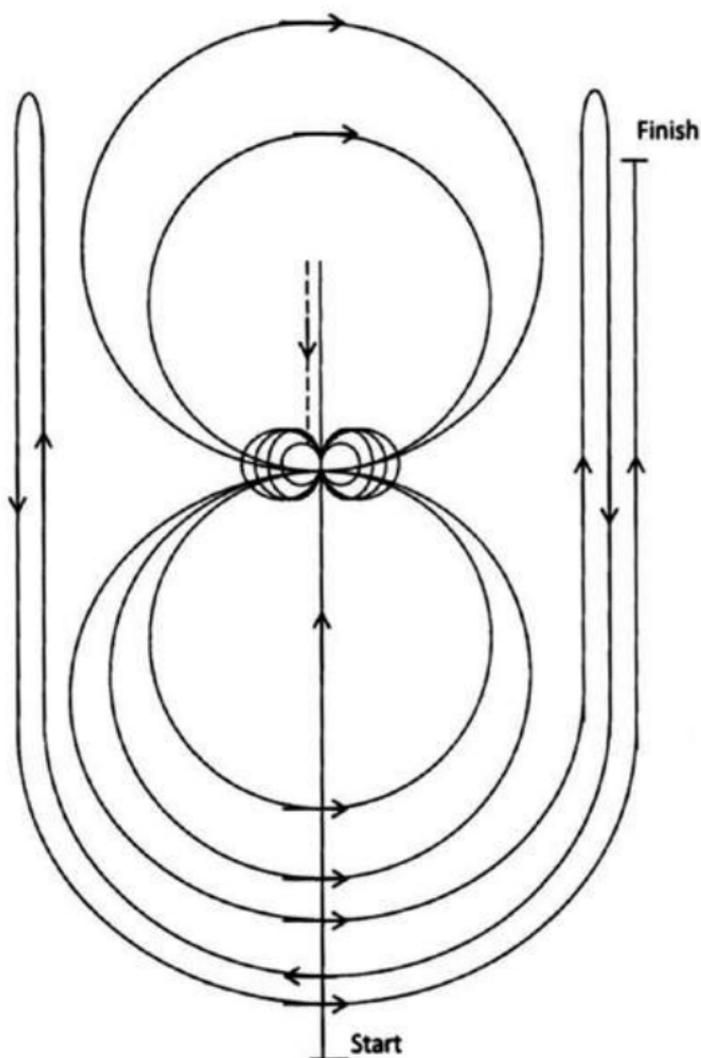
Markers obbligatori lungo la parete/fence. il giudice contrassegnerà il centro del pattern con i markers posti lungo il muro/fence dell'arena. Eseguire il pattern come segue

1. Iniziare trotando fino al centro dell'arena e iniziare rivolti verso il giudice.
2. Iniziare al galoppo destro ed eseguire tre cerchi a destra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento, cambiare al galoppo sinistro.
3. Iniziare al galoppo sinistro ed eseguire tre cerchi a sinistra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento, cambiare al galoppo destro.
4. Continuare galoppando intorno alla fine dell'arena senza rompere l'andatura.
5. Procedere verso il centro dell'arena dirigendosi verso la fine della stessa, passare il marker finale ed eseguire uno sliding stop.
6. Eseguire 3 e 1/2 spins a destra.
7. Galoppare verso il centro dell'arena, passare il marker finale, eseguire uno sliding stop.
8. Eseguire 3 e 1/2 spins a sinistra.
9. Galoppare verso il centro dell'arena, passare il marker centrale ed eseguire uno sliding stop.
10. Indietreggiare dritti per almeno 10 piedi (3 metri).



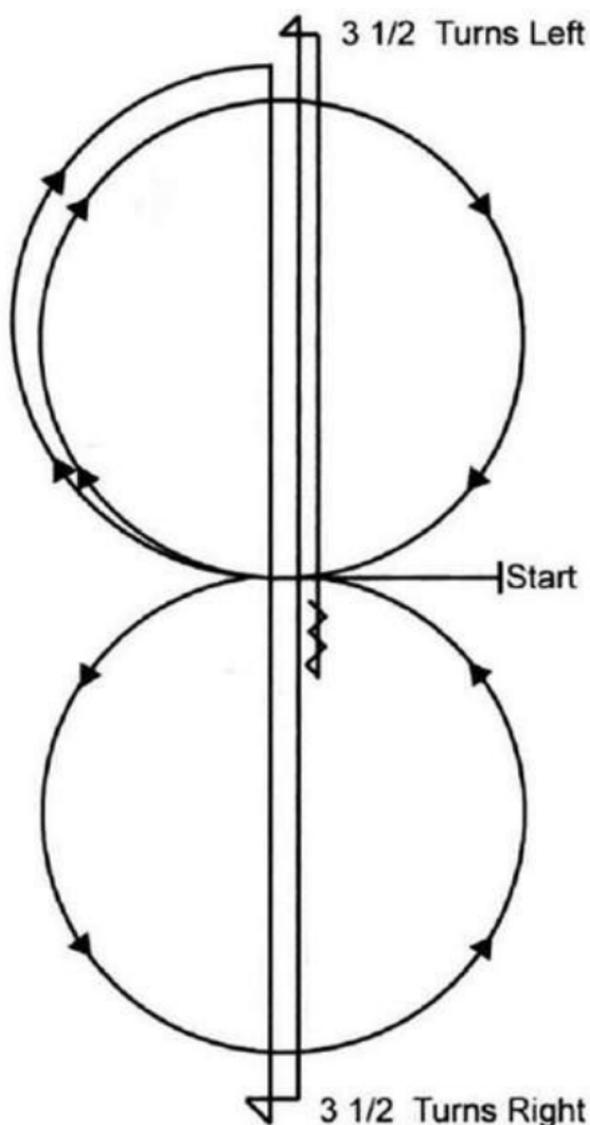
Markers obbligatori lungo la parete/fence. il giudice contrassegnerà il centro del pattern con i markers posti lungo il muro/fence dell'arena. Eseguire il pattern come segue:

1. Galoppare verso il centro dell'arena, passare il marker finale ed eseguire uno sliding stop.
2. Eseguire 3 e 1/2 spins a sinistra
3. Galoppare verso il lato opposto dell'arena, passare il marker finale ed eseguire uno sliding stop
4. Eseguire 3 e 1/2 spins a destra
5. Galoppare oltrepassando il marker centrale e fermarsi
6. Indietreggiare diritti per almeno 10 piedi (3 metri)
7. Eseguire 1/2 di giro a sinistra, esitare. Iniziare al galoppo destro. Eseguire due cerchi a destra, il primo piccolo e lento il secondo largo e veloce. Cambiare al galoppo sinistro.
8. Eseguire un cerchio piccolo e lento e quindi un cerchio largo e veloce. Cambiare al galoppo destro.
9. Galoppare intorno alla fine dell'arena verso l'altro lato, passare il marker centrale, ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence ed eseguire uno sliding stop
10. Esitare per mostrare il completamento del pattern.



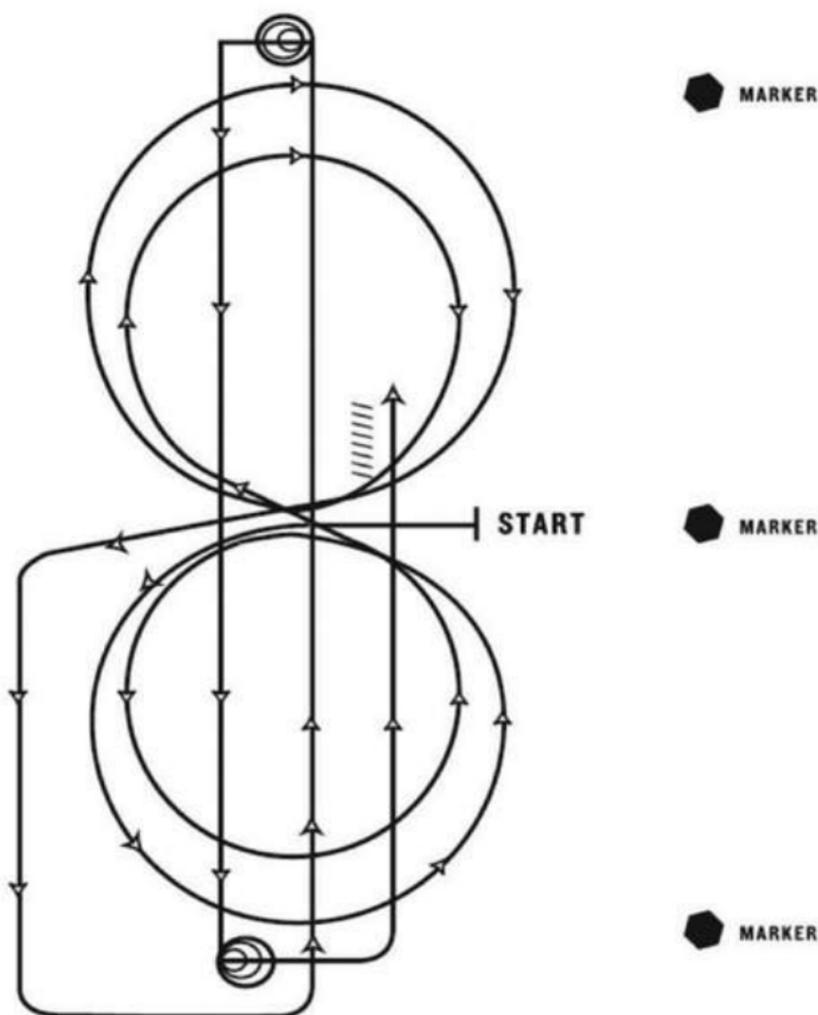
Markers obbligatori lungo la parete/fence. il giudice contrassegnerà il centro del pattern con i markers posti lungo il muro/fence dell'arena. Eseguire il pattern come segue:

1. Galoppare verso il centro dell'arena, passare il marker centrale ed eseguire uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno 10 piedi (3 metri)
2. 2/3. Eseguire 4 spins a destra, eseguire 4 e 1/2 spins a sinistra, al termine il cavallo deve essere rivolto verso la parete/fence di sinistra. Esitare.
3. Iniziare al galoppo sinistro, eseguire due cerchi a sinistra, il primo piccolo e lento e il secondo largo e veloce. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
4. Completare due cerchi a destra, il primo piccolo e lento, il secondo largo e veloce, Cambiare galoppo al centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio largo e veloce a sinistra senza chiuderlo. Procedere lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale, a circa 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence eseguire un roll back a destra.
6. Continuare riprendendo il cerchio precedente senza chiuderlo. Procedere lungo il lato sinistro dell'arena ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence e passare il marker centrale. Eseguire un roll back a sinistra.
7. Continuare riprendendo il cerchio precedente. Procedere lungo il lato destro dell'arena ad almeno 20 piedi (6 metri) dalla parete/fence e passare il marker centrale. Eseguire uno sliding stop. Esitare per mostrare il completamento del pattern.



Markers obbligatori lungo la parete/fence. Il giudice contrassegnerà il centro del pattern con i markers posti lungo il muro/fence dell'arena. Eseguire il pattern come segue:

1. Iniziare trotando fino al centro dell'arena e iniziare rivolti verso il giudice
2. Iniziando al galoppo eseguire un cerchio a destra. Cambiare di galoppo verso sinistra.
3. Completare un cerchio a sinistra. Cambiare di galoppo verso destra e andare verso il fondo dell'arena.
4. Galoppare oltre il centro dell'arena verso il fondo, passare il marker finale ed eseguire uno sliding stop.
5. Eseguire 3 e 1/2 spins a destra.
6. Galoppare verso l'altro capo dell'arena, passare il marker finale, eseguire uno sliding stop.
7. Eseguire 3 e 1/2 spins a sinistra
8. Galoppare passando il marker centrale ed eseguire uno sliding stop.
9. Indietreggiare dritti per almeno 10 piedi (3 metri).
10. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.



Markers obbligatori lungo la parete/fence. Il giudice contrassegnerà il centro del pattern con i markers posti lungo il muro/fence dell'arena. Eseguire il pattern come segue:

1. Iniziare trotando fino al centro dell'arena e iniziare rivolti verso il giudice.
2. Iniziare al galoppo sinistro ed eseguire due cerchi a sinistra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare sul galoppo destro.
3. Eseguire due cerchi a destra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare sul galoppo sinistro.
4. Continuare intorno alla fine dell'arena senza rompere l'andatura o cambiare di galoppo, galoppare verso il centro dell'arena, passare il marker finale ed eseguire uno sliding stop diritto.
5. Eseguire 3 e 1/2 spins a sinistra.
6. Galoppare verso il lato opposto dell'arena, passare il marker finale ed eseguire uno sliding stop diritto.
7. Eseguire 3 e 1/2 spins a destra.
8. Passare il marker centrale ed eseguire uno sliding stop diritto.
9. Indietreggiare dritti per almeno 10 piedi (3 metri).
10. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

SHW563. VRH RANCH COW WORK. Il cavallo da ranch ideale deve essere anche in grado di lavorare con il bestiame, e questa classe dimostra e misura la sua abilità nel lavoro con il bestiame. In aggiunta il ranch cow horse ideale dovrebbe avere un atteggiamento naturale di ranch horse dalla testa alla coda in ogni manovra. È permesso tenersi al pomolo della sella. Il binomio cavallo/cavaliere deve svolgere il lavoro entro un tempo limite che dipende dalla divisione, e il tempo inizia a scorrere quando il vitello viene fatto entrare in arena. Se il tempo non è scaduto, e il giudice è soddisfatto e ritiene che tutti i parametri relativi alla classe sono stati rispettati, dovrebbe fischiare per porre fine alla prova. Il giudice, per motivi di sicurezza, può fischiare in qualsiasi momento per interrompere la prova. I giudici assegneranno credito in base a quello che hanno visto. Solo il giudice può concedere un nuovo vitello ad un concorrente per rimpiazzarne uno che non permette al cavallo di esprimersi. Se il giudice concede un altro vitello, il concorrente ha l'opzione di rifiutarlo continuando a lavorare. Se il concorrente accetta il nuovo vitello, il tempo ripartirà dall'inizio. Se il concorrente intende accettare un nuovo vitello dovrà fermarsi immediatamente. Quando lo show è giudicato da più giudici, uno qualsiasi di loro può porre fine alla prova o dare il segnale per un nuovo vitello.

SHW563.I CONTENT (contenuto). Ai concorrenti nelle divisioni cowboy, open, amateur e youth sono concessi tre minuti per completare il lavoro. Quando manca un minuto, l'annunciatore lo dirà al microfono. Allo scadere dei tre minuti l'annunciatore annuncerà lo scadere del tempo. La classe si divide in tre parti: boxing, fencework, roping o circling.

- **Parte Uno – Boxing the cow:** Il cavaliere entrerà in arena, e si metterà di fronte all'entrata del vitello segnalando quando farlo entrare in arena. Il vitello dovrà essere controllato e tenuto sul lato di ingresso dell'arena per un lasso di tempo sufficiente a dimostrare la sua abilità nel tenere e controllare il vitello. Se il vitello non reagisce subito alla sfida con il cavallo, il cavaliere potrà andare verso il vitello in modo deciso, per dimostrare l'abilità del suo cavallo nel dirigere e bloccare il vitello alla parete o fence di ingresso
- **Parte Due – Fence work:** Dopo che il vitello è stato controllato all'entrata in fondo all'arena, il cavaliere dovrà guidarlo lungo entrambi i lati dell'arena. Il vitello dovrebbe essere fatto girare al fence almeno una volta in ciascuna direzione. La prima corsa fuori dalla girata dovrebbe oltrepassare il marker che delimita la metà dell'arena. Tutte le girate lungo i lati dovranno essere completate prima di arrivare alla fine dell'arena.
- **Parte Tre – Roping o circling:** I concorrenti amateur o youth hanno l'opzione di far cerchiare il vitello in mezzo all'arena in entrambe le direzioni o lanciare il rope. Un amateur o uno youth possono far cerchiare il vitello o prenderlo con il rope, ma non possono combinare le due cose per acquisire credito in questa parte del lavoro. Se intende usare il rope, il concorrente deve averlo con sé quando la prova inizia. Il concorrente può interrompersi dopo il fence work, prendere il rope e proseguire la prova con il rope per fermare il vitello.

Il concorrente deve quindi prendere il vitello al laccio e farlo fermare. Nella parte di roping della classe, sono permessi due lanci e il cavallo verrà giudicato su due manovre: monitoraggio e valutazione, e fermare il vitello. Non è necessario che il concorrente prenda il vitello al laccio per ricevere un punteggio nella parte di roping.

La presa è legale fintanto che il vitello è entro il cappio e il rope è stretto su qualunque parte del corpo del vitello, esclusa la coda. Se il concorrente non prende il vitello, al cavallo verranno dati i crediti relativi al resto del lavoro, e gli verranno assegnati due (2) punti di penalità. Negli shows che si tengono in paesi internazionali, il concorrente ha l'opzione di far cerchiare il vitello invece di effettuare roping o breakaway roping, e di indossare l'abbigliamento tradizionale del paese. Per far cerchiare il vitello, il concorrente lo manovrerà dolcemente ad almeno 360 gradi in ciascuna direzione, senza interferenza con il fence. La misura del cerchio, la simmetria, la velocità e l'equilibrio relativo da destra e sinistra mostrano controllo. Stringere i cerchi con veloci testa a testa (cavallo e vitello) sarà una situazione di credito. I cerchi dovrebbero essere completati prima che il vitello sia stanco. Una volta che un concorrente ha stabilito di cerchiare un vitello, se il vitello cade non verrà concesso un nuovo vitello. Il concorrente completerà il run girando intorno al vitello caduto, completando la manovra come previsto. Nella parte di giudizio relativa ai circling, un fischio segnerà la fine del lavoro e due fischi segneranno che viene concesso un nuovo vitello.

SHW563.2 CREDITI E PENALITÀ. Tutti i runs iniziano all'ingresso in arena, qualsiasi infrazione (come due mani sulle redini, usare una mano per incutere timore o premiare etc.) è da quel momento soggetta a penalità. Durante il "boxing", verrà dato credito all'espressione del cavallo e al suo cow sense (es: muoversi con una piccola assistenza da parte del cavaliere); tenere, controllare e far girare il vitello; la quantità di lavoro effettivamente svolto; il grado di difficoltà del lavoro. Durante il "fence work" verrà dato credito per aver effettuato la prima corsa oltrepasando il centro dell'arena; girare correttamente con il vitello; controllare un vitello difficile. Nel "roping" il credito verrà dato per posizionare e seguire il vitello in modo che il cavaliere si trovi nella posizione ottimale per lanciare il rope; stoppare in modo deciso e rimanere fermo e saldamente ancorato al terreno mentre il vitello viene trattenuto. I crediti per ogni elemento del Roping spaziano da -1 e 1/2 a + 1/2 in ciascuna direzione. Verranno assegnati crediti nel "circling" (cerchiare il vitello) se il cavallo si mostra disponibile al lavoro; riconosce il vitello; si porta abbastanza vicino al vitello per controllare i cerchi.

I crediti nel "circling" spaziano da -1 e 1/2 a + 1 e 1/2 in ciascuna direzione. Le penalità verranno assegnate come segue:

- 1 Punto: Perdita di vantaggio nel lavoro; usare l'angolo della fine dell'arena per far girare il vitello quando si va giù dal fence; cambiare lato dell'arena per far girare il vitello; per ogni lunghezza il cavallo supera il vitello durante la corsa; lavorare fuori posizione; redine che cade; non riuscire a portare il vitello dopo il marker di mezzo al primo giro. Two loop – catch nelle classi amateur e youth.
- 2 Punti: Andare intorno all'angolo dell'arena prima di far girare il vitello; quando si lavora un vitello in campo aperto (almeno a 20 piedi ovvero 6 metri dal lato dell'arena) e il vitello arriva entro 3 piedi (circa un metro) dalla fine del fence prima di essere fatto girare; mancarlo con il rope. Mancare la presa se si effettua il roping nelle classi amateur e youth.

- 3 Punti: Sfiancare o lavorare troppo un vitello prima del circling o del roping; rimanere agganciato al fence (il vitello si rifiuta di girare); far cadere un vitello senza trarne un vantaggio nel lavoro. Two loop – catch nelle classi open/cowboy class dove si effettua il roping.
- 5 Punti: Non riuscire a far girare il vitello in entrambe le direzioni quando si lavora lungo il fence; speronare davanti al sottopancia; palese disobbedienza; uso di una mano per incutere timore o premiare; uso delle due mani (eccetto in snaffle bit o hackamore) per manovra; più di un dito tra le redini separate o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto two rein) per manovra. Mancare la presa quando si effettua il roping nelle classi open/cowboy class.
- 10 Punti: Atteggiamento innaturale del ranch horse (la coda del cavallo ha una posizione palesemente e costantemente innaturale in ogni manovra).
- Off -Pattern (OP) (Fuori percorso): Cavallo che si gira con la coda verso il vitello; mancata esecuzione di qualsiasi parte della classe; lasciare l'arena prima del termine della prova; disobbedienza palese e ripetuta; fare scuola al cavallo quando si entra in arena prima dell'ingresso del vitello; fare scuola al cavallo tra un vitello e l'altro, quando è stato concesso un nuovo vitello; o perdita completa del rope nelle classi open/cowboy class. Non possono essere piazzati sopra ad altri concorrenti che hanno completato il pattern correttamente.
- Squalifica (DQ): zoppia, abuso, equipaggiamento illegale, mancanza di rispetto o cattiva condotta, abbigliamento western improprio, caduta di cavallo/cavaliere.

Nelle classi open o cowboy se un concorrente va oltre il tempo limite nel roping, non riceverà crediti per le altre manovre di stop/hold (fermare e tenere il vitello), e gli verranno assegnati 2 punti di penalità per aver mancato la presa. I concorrenti potranno ancora acquisire credito per tracking/rating/control/position (seguire, posizionare, controllare il vitello e posizione nel lavoro), velocità e grado di difficoltà.

SHW564. LIMITED RANCH COW WORK AMATEUR/YOUTH.

SHW564.I CONTENT (left: contenuto). I concorrenti limited, non possono competere in entrambe le classi di ranch cow work e limited cow work allo stesso show e con lo stesso cavallo. Qualsiasi cavaliere amateur o select può ritornare per una volta al limited ranch cow work. Ai concorrenti Limited viene assegnato un tempo di 1 minuto e 30 secondi per completare il lavoro. Quando mancano 30 secondi alla fine, l'annunciatore dovrà avvisare il concorrente al microfono. L'annunciatore dovrà anche annunciare la fine del tempo. Ai concorrenti non è richiesto di usare tutto il tempo concesso, ma devono proseguire fino al fischio finale del giudice o fino allo scadere del tempo, qualsiasi dei due casi si presenti prima. La prova consiste in quattro parti: tenere e controllare il vitello (boxing the cow); guidare il vitello lungo il fence alla parte opposta dell'arena; tenerlo e controllarlo nella parte opposta dell'arena (boxing) e guidare nuovamente il vitello dopo il marker centrale. Non ci si aspetta che il concorrente esegua girate con il vitello lungo il fence, piuttosto è il guidare il vitello lungo il fence che dimostra la corretta posizione e il controllo intorno all'angolo.

- **Parte Uno- Boxing the cow:** Il cavaliere entrerà in arena, e si metterà di fronte all'entrata del vitello segnalando quando farlo entrare in arena. Il vitello dovrà essere controllato e tenuto sul lato di ingresso dell'arena per un lasso di tempo sufficiente a dimostrare la sua abilità nel tenere e controllare il vitello. Se il vitello non reagisce subito alla sfida con il cavallo, il cavaliere potrà andare verso il vitello in modo deciso, per dimostrare l'abilità del suo cavallo nel dirigere e bloccare il vitello alla parete o fence di ingresso
- **Parte Due – Predisporre il vitello e guidarlo lungo il fence al lato opposto dell'arena:** Dopo che il vitello è stato controllato all'entrata in fondo all'arena, il cavaliere dovrà prepararlo per poi guidarlo lungo il lato dell'arena. Uscendo dall'angolo, il cavallo dovrebbe essere abbastanza vicino al vitello in modo da dimostrare il controllo del vitello contro il fence. Questa distanza e controllo dovrebbero essere mantenuti approssimativamente per 1/2 o fino a 3/4 della lunghezza dell'arena. Il cavaliere quindi fermerà e lascerà il vitello, e dirigerà il cavallo di fronte al centro dell'arena per preparare il vitello al boxing.
- **Parte Tre – Trattene e controllare il vitello (Boxing the cow) nella parte opposta dell'arena –** Il concorrente controllerà o tratterrà nuovamente il vitello per il tempo rimanente a sua disposizione, per dimostrare l'abilità del cavallo nel trattene il vitello.
- **Parte Quattro – guidare il vitello giù dal fence passando oltre il marker centrale e continuare fino a quando il giudice fischia per annunciare il completamento della prova.**

SHW564.2 CREDITI E PENALITÀ. Tutti i runs iniziano all'ingresso in arena, qualsiasi infrazione (come due mani sulle redini, usare una mano per incutere timore o premiare etc.) è da quel momento soggetta a penalità. Durante il "boxing", verrà dato credito all'espressione del cavallo e al suo cow sense (es: muoversi con una piccola assistenza da parte del cavaliere); tenere, controllare e far girare il vitello; la quantità di lavoro effettivamente svolto; il grado di difficoltà del lavoro. Nella parte di preparazione e guida del vitello lungo il fence verranno dati crediti per il posizionamento del vitello, per averlo bloccato e compresso davanti alla fine dell'arena, per averlo guidato controllandolo lungo l'arena, per aver controllato un vitello difficile.

Le penalità verranno assegnate come segue:

- **1 Punto:** cavallo troppo incappucciato (overbridled) (per manovra); cavallo fuori dai limiti del percorso (per manovra): perdita di vantaggio nel lavoro; lavorare fuori posizione; redine che cade; nel limited cow work non guidare per la seconda volta il vitello oltre il marker centrale prima dello scadere del tempo.
- **3 Punti:** Far cadere un vitello senza trarne un vantaggio nel lavoro; perdere un vitello durante il boxing.
- **5 Punti:** Speronare davanti al sottopancia; palese disobbedienza; uso di una mano per incutere timore o premiare; uso delle due mani (eccetto in snaffle bit o hackamore) per manovra; più di un dito tra le redini separate o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto two rein) per manovra.
- **10 Punti:** Aspetto innaturale del ranch horse (la posizione della coda si mantiene palesemente e costantemente innaturale).
- **Off -Pattern (OP) (Fuori percorso):** Cavallo che si gira con la coda verso il vitello; mancata esecuzione di qualsiasi parte della classe;

lasciare l'arena prima del termine della prova; disobbedienza palese e ripetuta; fare scuola al cavallo quando si entra in arena prima dell'ingresso del vitello; fare scuola al cavallo tra un vitello e l'altro, quando è stato concesso un nuovo vitello; non possono essere piazzati sopra ad altri concorrenti che hanno completato il pattern correttamente.

- Squalifica (DQ): Zoppia, abuso, equipaggiamento illegale, mancanza di rispetto o cattiva condotta, abbigliamento western improprio, caduta di cavallo/cavaliere.

SHW565. VRH RANCH CUTTING - Questa classe è giudicata sull'abilità del cavallo di lavorare un bovino separandolo dalla mandria e trattenerlo per dimostrare la sua abilità di controllo. Un singolo vitello deve essere separato dalla mandria e il cavallo deve dimostrare la sua abilità nel lavorarlo. Il VRH ranch cutting horse ideale dovrebbe avere un aspetto naturale da ranch horse dalla testa alla coda, in ogni manovra.

SHW565.1 L'obiettivo sarà di separare uno o due capi dalla mandria e lavorarli (singolarmente) con l'aiuto di due turn back e due herd holders, che potranno essere forniti dallo show management oppure procurati dal concorrente stesso. Se un concorrente svolge il ruolo di turn back o herd holder per aiutare un altro concorrente, può usare il cavallo da gara oppure un altro cavallo. I cavalli di aiuto devono essere American Quarter Horses.

SHW565.2 Nelle divisioni open, cowboy e amateur il tempo limite sarà di 2 minuti. Ogni concorrente deve lavorare due vitelli e ha l'opzione di terminare prima del tempo limite o invece usare tutti i due minuti. Per le competizioni che si svolgono in paesi internazionali, lo show management ha l'opzione di permettere ai concorrenti di lavorare due vitelli, oppure avere un tempo limite di 1 minuto e 1/2 e lavorare un solo vitello., Il bestiame andrà posto ad un capo dell'arena. Un recinto con un invito laterale verrà posto sul lato lungo in prossimità del fondo opposto dell'arena. L'invito si estenderà verso il centro dell'arena (vedi diagramma). Verrà posto un marker nell'arena, ad una distanza variabile da 20 a 40 piedi dal lato dell'arena ed angolo del recinto.

SHW565.3 Nelle gare youth il tempo limite sarà di 1 minuto e 1/2. Ogni concorrente deve lavorare un vitello e ha l'opzione di terminare la sua prova prima dello scadere del tempo, oppure usare tutto il tempo di un minuto e 1/2. Nel caso in cui il vitello esca dall'arena o non sia lavorabile, se stabilito dal giudice, può essere preso un altro vitello.

SHW565.4 Il tempo inizia a scorrere quando il concorrente oltrepassa la linea del tempo (time line), appena prima di entrare nella mandria. Il tempo non dovrebbe partire fino a quando il concorrente non passa una linea contrassegnata e predeterminata. Quindi il concorrente entrerà tranquillamente in mandria e separerà il suo vitello dalla mandria.

SHW565.5 Rudezza non necessaria o eccessivo disturbo della mandria potrebbero comportare la squalifica.

SHW565.6 Verrà dato massimo credito al cavallo che dimostra eccellenza nel lavoro con la mandria scegliendo i vitelli, guidandoli, posizionandoli e lavorandoli nel centro dell'arena, creando il minimo disturbo possibile alla mandria.

SHW565.7 I cavalli non verranno penalizzati se durante la parte del cutting verranno usate le redini, ma dovranno mostrare la loro naturale abilità.

SHW565.8 Punteggio. Il 100% del giudizio si baserà sulla prestazione e naturale abilità del cavallo.

SHW565.9 Le penalità verranno assegnate come segue:

- Un (1) punto
perdere il vantaggio di lavoro
punta del piede, piede, o staffa sulla spalla del cavallo
lavorare fuori posizione
- Tre (3) punti
vitelli che escono dalla mandria o disturbo della mandria
speronare sulle spalle
rampare o mordere il vitello
back fence (trovarsi all'interno della linea di back fence)
- Cinque (5) punti
cavallo che lascia volontariamente il vitello
perdere un vitello
- Dieci (10) punti
aspetto innaturale del ranch horse (la posizione della coda si mantiene palesemente e costantemente innaturale).
- Punteggio zero (0)
equipaggiamento illegale
disturbo eccessivo della mandria al punto che al concorrente viene richiesto di uscire dall'arena
caduta di cavallo/cavaliere.

SHW566. VRH RANCH CONFORMATION. Lo scopo del ranch conformation è quello di preservare il true type dell'American Quarter Horse, selezionando soggetti bene educati, per la loro somiglianza con l'ideale della razza, e che sono la più positiva combinazione di equilibrio, correttezza strutturale, e movimento con adeguate caratteristiche della razza e del sesso e una adeguata muscolatura. Il VRH ranch conformation horse ideale dovrebbe avere l'atteggiamento naturale del ranch horse dalla testa alla coda, in ogni manovra. La classe di ranch conformation deve essere svolta al termine degli altri eventi, ad eccezione dell'AQHA All-Around Ranch Horse World Championship Show.

SHW566.1 Per poter gareggiare nel ranch conformation il cavallo deve essere presentato in almeno una classe di una delle categorie di quel giorno dello show.

SHW566.2 Tutti i cavalli saranno esibiti assieme in arena in un'unica classe.

- Open/Amateur: Stalloni Femmine Castroni.
- Youth/Level I amateur: Femmine Castroni.

SHW566.3 Tutti i cavalli sul cui certificato di registrazione sono segnalati bocca di pappagallo, criptorchidismo o segni bianchi eccessivi, non possono partecipare ad una classe di ranch horse conformation. Tutti gli stalloni devono essere ispezionati per verificare che abbiano due testicoli visibili. Stalloni e femmine verranno ispezionati per controllare che non abbiano la bocca di pappagallo, se l'ispezione rivela la presenza di bocca di pappagallo o criptorchidismo il giudice farà uscire il cavallo dal ring prima della classifica finale, indipendentemente che il difetto sia o meno segnalato sul certificato.

SHW566.4 I cavalli devono essere presentati in capezze da lavoro, di corda, intrecciate, in nylon o cuoio liscio. I cavalli saranno portati individualmente al passo verso il giudice. Qualsiasi cavallo presentato in ranch horse conformation non può essere presentato con una lip cord ammessa, tuttavia una lead shank con una catena attaccata può essere usata sotto il mento o sopra il naso.

SHW566.5 All'arrivo del cavallo, il giudice si sposterà a destra, per permettere al cavallo di trottare diritto verso un cono posto alla distanza di 50 piedi. Al cono, il cavallo continuerà al trotto, girando a sinistra e trotto di fronte alla parete sinistra dell'arena. Dopo aver trotto, i cavalli verranno fatti allineare testa a coda per essere ispezionati individualmente dal giudice. Il giudice dovrà ispezionare ogni cavallo davanti, dietro e su entrambi i lati e quindi, piazzare i cavalli in ordine di preferenza.

SHW566.6 I concorrenti possono qualificare e presentare più di un cavallo nelle classi di ranch conformation. Non permettere che questi cavalli vengano presentati da più esibitori inibirà la loro ammissibilità all'all-around, con conseguenze sui risultati dell'over all-around degli altri esibitori. I concorrenti open non possono presentare un altro cavallo youth o amateur; tuttavia un concorrente youth o amateur può presentare cavalli di altri youth o amateur. È preferibile che il cavallo (o cavalli) in più venga presentato da un altro membro della famiglia. Questa linea guida è simile a SHW369.4 per tutte le altre classi. Per le regole aggiuntive riguardanti l'halter non specificate in ranch conformation vedi SHW350 HALTER CLASSES.

SHW600. LEVEL I (CAVALLO) HUNTER UNDER SADDLE. Lo scopo del Level I hunter under saddle è quello di permettere a un cavallo di competere in un campo idoneo con cavalli dello stesso livello di esperienza. Il Level I hunter under saddle è il primo passo verso il livello più avanzato di competizione dei Level 2 e Level 3. I cavalli devono essere montati con l'equipaggiamento approvato dall'AQHA secondo le regole approvate per l'equipaggiamento dell'hunter under saddle.

SHW600.1 Fatta eccezione per i requisiti di partecipazione nel Level I hunter under saddle si applicano le stesse regole dell'hunter under saddle.

SHW600.2 I cavalli sono ammessi a partecipare se alla data del 1° gennaio dell'anno in corso non hanno:

SHW600.2.1 vinto 25 o più punti in classi di hunter under saddle approvate dall'AQHA (verranno conteggiati tutti i punti acquisiti in qualsiasi livello e divisione, inclusi introductory/rookie, e i punti saranno cumulativi); oppure:

SHW600.2.2 vinto \$2500 o più in qualsiasi organizzazione o associazione equestre in gare di hunter under saddle.

SHW600.2.3 La precisione e la responsabilità nella verifica dell'ammissibilità sono responsabilità del proprietario o del concorrente.

SHW601. HUNTER UNDER SADDLE. Lo scopo dell'hunter under saddle è quello di presentare o esibire un cavallo con un'espressione luminosa e attenta, le cui andature mostrino il potenziale di un working hunter. Perciò, la sua andatura deve essere libera e fluida, radente il suolo e atletica. I cavalli da hunter under saddle dovrebbero essere adatti allo scopo. Dovrebbero muoversi con falcate lunghe e basse avanzando senza sforzo,

allungandosi facilmente e dolcemente, essere in grado di allungare la falcata e coprire il suolo con movimenti rilassati e fluidi, sempre mostrando le andature corrette che siano alla giusta cadenza. La qualità del movimento e la consistenza delle andature è di fondamentale importanza. I cavalli devono essere obbedienti, avere un'espressione vivida con orecchie all'erta e dovrebbero rispondere volenterosamente al cavaliere che monta con un leggero contatto di mani e gambe. I cavalli devono rispondere prontamente ed essere morbidi nelle transizioni. Alla richiesta di estendere il trotto o allungare il galoppo, devono rispondere nello stesso modo fluido. La sommità della testa dovrebbe essere al livello del garrese o leggermente al di sopra per permettere un corretto impulso dai posteriori. La posizione della testa dovrebbe essere leggermente davanti o sulla verticale.

SHW601.1 Questa gara sarà giudicata in base alla prestazione, condizione e conformazione. Il massimo credito verrà dato al cavallo fluido, bilanciato e volenteroso.

SHW601.2 Potrà essere richiesto il galoppo dal passo disteso o dal trotto, a discrezione del giudice. Potrà anche essere richiesto di allungare la falcata al passo, trotto o canter, in una o entrambe le direzioni sulla pista. Una estensione è un palese allungamento della falcata con un leggero incremento dell'andatura che richiede un minor sforzo e appare fluida.

SHW601.3 Il giudice ha l'opzione di richiedere il galoppo allungato solamente ai migliori 12 cavalli, in una sola o entrambe le direzioni della pista. Mai più di 12 cavalli allo stesso tempo devono eseguire il galoppo allungato. Al galoppo allungato il giudice può richiedere ai concorrenti del gruppo di fermarsi e stare fermi tranquillamente con le redini sciolte.

SHW602. I cavalli devono essere:

SHW602.1 esibiti sotto sella, non sugli ostacoli.

SHW602.2 esibiti al passo, trotto e galoppo corto in entrambe le direzioni. I cavalli dovrebbero retrocedere facilmente e star fermi.

SHW602.3 girare verso l'interno nei cambi di direzione.

SHW603 I seguenti errori saranno valutati in rapporto alla loro gravità:

- Passi corti, affrettati o verticali.
- Galoppo falso
- Rompere l'andatura
- Velocità eccessiva ad ogni andatura.
- Lentezza eccessiva a qualunque andatura, mancanza di impulso
- Non adottare l'andatura richiesta
- Testa troppo alta
- Testa troppo bassa (tale che la sua sommità venga a trovarsi sotto il livello del garrese continuamente)
- Collo teso o eccessivamente arcuato (tale che il muso viene a trovarsi dietro la verticale)
- Muso portato eccessivamente avanti
- Contatto con la bocca del cavallo troppo forte
- Inciampare
- Cavallo che appare pigro, apatico, letargico, emaciato, teso o eccessivamente stanco.
- Gareggiare in modo persistente lontano dalla pista.

SHW604. I seguenti errori saranno causa di squalifica eccetto nel Level I amateur o Level I youth, dove saranno valutati in rapporto alla loro gravità: testa

troppo bassa e/o chiaramente sotto la verticale in modo continuo ed eccessivo mentre il cavallo è in movimento, oppure mostrare un aspetto intimidito. **SHW610. PLEASURE DRIVING.** Lo scopo di questa classe è quello di valutare l'abilità del cavallo e la sua piacevole attitudine nel tirare un calesse. Il cavallo dovrebbe avere un trotto impegnato, con un maggiore impulso e falcate lunghe e distese. Stile, conformazione e sicurezza sono la massima espressione in questa classe. Un cavallo da pleasure driving dovrebbe portarsi in modo naturale e bilanciato con collo e testa rilassati. La sommità della testa dovrebbe essere al livello del garrese o leggermente al di sopra.

SHW610.1 I cavalli dovranno entrare in arena nella stessa direzione. Ogni dovrà quindi essere presentato al passo, park gate (trotto corto) e road gate (trotto lungo) in entrambe le direzioni. Si raccomanda il seguente ordine di andature: passo, park gate, road gate, park gate, passo. Il cambio di direzione andrà eseguito sotto la direzione del ring steward, esclusivamente al passo, attraversando l'arena in diagonale.

SHW610.2 Ad ogni cavallo dovrà essere richiesto di retrocedere facilmente ed in modo diritto nonché di star fermo. Al termine del percorso ai conduttori potrà essere richiesto di aiutare i drivers ad allinearsi.

SHW610.3 I cavalli dovranno essere esibiti con ferrature normali e forme dei piedi naturali per l'American Quarter Horse. Non sono ammessi zoccoli allungati, ferri pesanti o pesi in punta.

SHW610.4 Non è mai permesso guidare il cavallo stando in piedi, in ginocchio o usare una prolunga per il sedile nel calesse. Un concorrente può alzarsi momentaneamente se le circostanze lo permettono. Non è permesso lasciare cavalli incustoditi o senza briglia mentre sono attaccati. Rumore eccessivo da parte dei concorrenti sarà penalizzato a seconda della gravità.

SHW610.5 Questa gara sarà giudicata all'80% in base alla prestazione del cavallo ed idoneità a garantire un traino piacevole ed un massimo del 20% sulla base della condizione fisica e morfologia.

SHW610.6 Massimo credito dovrebbe esser dato al cavallo che si muove diritto con movimenti liberi, buone maniere ed un'espressione luminosa.

SHW610.7 Sarà severamente penalizzato il cavallo che porta la testa dietro alla verticale, con il collo troppo arcuato, il muso troppo in avanti, la testa troppo bassa o il conducente dimostra di non averne il controllo.

SHW610.8 Gareggiare in modo persistente lontano dalla pista sarà penalizzato in base alla gravità.

SHW616. HUNT SEAT EQUITATION ON THE FLAT. Questa gara si disputa solo nelle divisioni youth e amateur. Lo scopo dell'Hunt seat equitation on the flat (Equitazione in assetto inglese in piano) è una valutazione basata sull'abilità del cavaliere di compiere varie manovre in armonia con il suo cavallo. La comunicazione tra cavallo e cavaliere, tramite comandi ed aiuti sottili, non dovrebbe essere evidente. Viene giudicato l'equitazione del cavaliere ed il suo effetto sul cavallo. Hunt seat equitation on the flat fornisce una base per una naturale progressione alle classi con ostacoli. La nuca del cavallo dovrebbe essere portata all'altezza del garrese o leggermente al disopra per permettere un corretto impulso dei posteriori. La testa non dovrebbe essere portata dietro la verticale dando l'impressione di intimidazione e neppure troppo avanti la verticale dando l'impressione di opporre resistenza.

SHW617. Percorso. È obbligatorio che il giudice pubblichi il pattern almeno un'ora prima dell'inizio della gara. Questo pattern dovrebbe essere studiato in modo tale che la maggior parte dei concorrenti lo possa eseguire in un ragionevole periodo di tempo (inferiore a 60 secondi). Tutti i patterns devono prevedere il trotto, il galoppo corto e il back. I patterns previsti in gare per cavalieri di 13 anni e più giovani, dovrebbero essere composti da manovre del gruppo #1 e/o del gruppo #2 (SHW620). Le andature dovranno essere del tipo richiesto per le fasi lungo la staccionata. In caso di necessità gli spareggi saranno a discrezione del giudice.

SHW618. Posizione di base. Per montare, prendere le redini nella mano sinistra e metterla sul garrese. Afferrare lo staffile con la destra, inserire il piede sinistro nella staffa e salire. Per smontare, il cavaliere può scegliere tra saltare o lasciarsi scivolare giù. Deve tenersi conto delle dimensioni del cavaliere.

SHW618.1 Le mani devono essere sopra e davanti al garrese, i polsi ad un'angolazione di 30% dentro la verticale, mani leggermente distanziate e poste su una linea retta che congiunge la bocca del cavallo ed il gomito del cavaliere. Il modo di tenere le redini è opzionale e l'avanzo delle stesse può essere lasciato cadere indifferentemente da un lato o dall'altro. È però necessario che entrambe le redini vengano tenute contemporaneamente.

SHW618.2 Il cavaliere deve tenere lo sguardo alto e le spalle indietro.

SHW618.3 Le punte dei piedi devono essere tenute all'angolazione che meglio conviene alla struttura del cavaliere; talloni bassi, polpacci in contatto con il cavallo.

SHW618.4 Le staffe devono essere infilate fin dietro le dita dei piedi e non possono essere collegate al sottopancia con corde o qualsiasi altro materiale.

SHW618.5 Deve essere indossato un appropriato abbigliamento English. Gli abiti e la persona devono essere puliti e in ordine. L'uso di qualsiasi aiuto artificiale o dispositivo magnetico comporterà la squalifica.

SHW619. Procedimento di gara: Ai concorrenti può venir richiesto di iniziare la gara partendo dal cancello singolarmente oppure di entrare tutti in arena. In entrambi i casi dovrà essere stilato un ordine di partenza. L'intera classe, oppure solo i finalisti, saranno chiamati al lavoro sulla pista alle tre andature in una o entrambe le direzioni. Il lavoro sulla pista potrà essere usato per determinare gli spareggi ed eventualmente aggiustare i piazzamenti.

SHW619.1 La volta a destra sulla spalla si esegue spostando le anche a sinistra.

SHW619.2 La volta a sinistra sulla spalla si esegue spostando le anche a destra

SHW619.3 Quando è richiesto di lasciare le staffe, il cavaliere può scegliere di lasciarle penzolare oppure di incrociarle sul garrese.

SHW619.4 Quando effettua uno spostamento della gamba, il cavallo si deve muovere in avanti e lateralmente in direzione diagonale con il corpo diritto con una leggera flessione della testa nella direzione opposta rispetto al movimento laterale. Quando il cavallo si sposta verso destra la testa è leggermente (si deve vedere appena l'occhio del cavallo) verso sinistra. Nel cavallo che si sposta verso sinistra la testa è leggermente flessa verso destra.

SHW620. Il lavoro individuale potrà prevedere una delle seguenti manovre:

- **Gruppo #1:** Passo, trotto corto (jog), trotto, trotto lungo, trotto battuto, galoppo corto (canter), cerchi, figure a 8, stop, retrocedere (back), passi laterali, redini dirette, dimostrazione di cambio di galoppo.
- **Gruppo #2:** Serpentina (al trotto o al galoppo), volta sulle anche o sulle spalle, cessione alla gamba, cambio di galoppo in aria o scomposto.
- **Gruppo #3:** Canter o galoppo lungo (hand gallop) in linee e curve, galoppo contrario sulla figura a 8, lasciare e riprendere le staffe senza fermarsi, montare e smontare.

SHW620.1 IL PASSO. Dovrebbe essere un'andatura a quattro tempi, il cavaliere è in posizione verticale con la mano che segue il movimento della testa del cavallo.

SHW620.2 IL TROTTO BATTUTO. Figura a 8 con dimostrazione di cambio della diagonale. Trottando sulla diagonale sinistra il cavaliere deve battere la sella quando l'anteriore sinistro tocca terra; trottando sulla diagonale destra il cavaliere batte la sella quando l'anteriore destro tocca terra. Trottando sul cerchio a mano destra il cavaliere deve essere sulla diagonale sinistra, a mano sinistra sulla diagonale destra. Il cavaliere dovrebbe chiudere leggermente l'angolo delle anche per permettere al torso per seguire l'andamento orizzontale del cavallo. La parte superiore del corpo dovrebbe essere inclinata di circa 20% di fronte alla verticale.

SHW620.3 TROTTO SEDUTO E CANTER. Al trotto seduto il corpo è solo leggermente inclinato in avanti. Al canter il corpo dovrebbe essere inclinato un po' di più. Dal momento che la falcata si accorcia, il corpo si dovrebbe trovare in una posizione leggermente più eretta.

SHW620.4 POSIZIONE A DUE PUNTI. Il bacino dev'essere in avanti ma rilassato, sollevando il peso del cavaliere fuori dalla sella e trasferendolo tutto sulle gambe. In questa posizione gli unici punti di contatto tra cavallo e cavaliere sono le due gambe di quest'ultimo. Le mani dovrebbero essere in avanti sopra collo del cavallo senza però toccarlo.

SHW620.5 HAND GALLOP. È un'andatura a tre tempi, un galoppo allungato montato nella posizione a due punti. Le gambe del cavaliere sono sui fianchi del cavallo mentre il bacino è sollevato fuori dalla sella. Durante il galoppo allungato il busto del cavaliere varierà a seconda che la falcata del cavallo sia corta o lunga. Ad un galoppo allungato normale l'angolazione è generalmente sui 30 gradi in avanti.

SHW621. PUNTEGGIO. Ai concorrenti sarà assegnato un punteggio che va da 0 a infinito, con il punteggio di 70 che denota una prestazione media. I pattern saranno divisi tra 6 e 10 manovre, come specificato dal giudice, e ad ogni manovra sarà assegnato un punteggio da +3 a -3 con incrementi accettabili di 1/2 punti che saranno aggiunti o sottratti dalla media di 70. I punteggi assegnati alle manovre dovranno essere determinati indipendentemente dalle penalità e dovranno prendere in pari considerazione sia l'esecuzione del pattern che la forma e l'efficacia del cavaliere in sella, per poi attribuire uno dei seguenti punteggi: +3 = Eccellente, +2 = Molto Buono, +1 = Buono, 0 = Media o Corretto, -1 = Scadente, -2 = Molto Scadente, -3 = Estremamente Scadente. L'efficacia e la forma complessiva del cavaliere in sella dovranno essere anche attribuiti un punteggio che va da 0 a 5 punti. Da 0 a 2 = Media, 3 = Buono, 4 = Molto Buono, 5 = Eccellente. I concorrenti saranno anche giudicati sulla pista e di conseguenza il punteggio per il pattern e/o la classifica potranno variare.

SHW621.1 PUNTEGGIO FINALE. La VALUTAZIONE può essere fatta su una base da 0 a 100 con un 70 che denota una prova nella media:

90-100: Eccellente: riferito all'equitazione compresa la posizione del corpo e l'uso degli aiuti. Il pattern è eseguito in modo preciso, fluido e tempestivo. Dimostra un alto livello professionale.

80-89 Molto buono: cavaliere che esegue il pattern in modo corretto sia nell'equitazione che nell'uso degli aiuti. Cavaliere eccellente che commette un errore maggiore.

70-79 Buono: buona esecuzione del pattern, equitazione nella media, mancanza di stile adeguato e di presentazione professionale per meritare di essere elevato al range superiore. Un cavaliere molto buono che commette un errore grave.

60-69 Abbastanza buona esecuzione del pattern, che manca di prontezza o precisione. Il cavaliere presenta evidenti lacune nella posizione e/o aspetto che ne impediscono l'equitazione effettiva. Un buon cavaliere che commette un errore maggiore, o un cavaliere molto buono che commette un errore grave nell'esecuzione del pattern.

Meno di 59: Buon cavaliere che commette un errore grave o diversi errori maggiori e/o minori; cavaliere eccellente o molto buono che commette diversi errori, e/o una combinazione di errori gravi, maggiori, o minori nell'esecuzione del pattern. Cavaliere che dimostra mancanza di abilità nel montare e conoscenza dell'assetto.

SHW621.2 Gli errori possono essere classificati come minori, maggiori o gravi. Il giudice determinerà l'appropriata classificazione di un errore, basandosi sul grado e/o frequenza dell'infrazione. Un concorrente che incorre in un errore grave evita l'eliminazione, ma dovrebbe essere piazzato sotto tutti gli altri concorrenti che hanno completato il pattern correttamente. Un errore minore può diventare maggiore e un errore maggiore può diventare un errore grave quando il grado e/o la frequenza dell'infrazione lo merita.

SHW621.2.1 Errori minori - Deduzione di 5 punti.

- Rompere l'andatura al passo o trotto fino a due falcate.
- Over/under turn di 1/8 fino a 1/4.
- Sfiurare o toccare un cono.
- Guardare palesemente in basso per controllare galoppi e diagonali.

SHW621.2.2 Errori maggiori - Deduzione di 10 punti.

Non eseguire l'andatura specifica o non fermarsi quando richiesto durante il pattern entro 10 piedi (3 metri) dalla zona stabilita.

Perdere una diagonale fino a 2 falcate nel pattern sulla pista

Galoppo sbagliato o rompere l'andatura (eccetto quando si corregge un galoppo sbagliato)

Completa perdita di contatto tra la mano del cavaliere e la bocca del cavallo

Rompere l'andatura al passo o trotto per più di due falcate

Perdere una staffa

Testa troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale mentre il cavallo è in movimento, mostrare aspetto intimidito.

SHW621.2.3 Errori gravi - Deduzione di 20 punti (evitano la squalifica ma dovrebbero essere piazzati sotto gli altri concorrenti che non hanno commesso gravi errori).

- Caduta di una redine.

- Perdere una diagonale per più di due falcate.
- Usare una mano durante il pattern o durante il lavoro sulla pista per incutere timore o premiare il cavallo.
- Afferrare la sella con una o con l'altra mano.
- Speronare o usare una frusta davanti al sottopancia.
- Palese disobbedienza incluso calciare, rampare, sgroppare e impennarsi.

SHW621.2.4 Le situazioni che portano squalifica (esclude il piazzamento) comprendono:

- Il concorrente non porta il numero corretto in modo visibile.
- Maltrattamento dell'animale.
- Correzioni o addestramento eccessivi.
- Caduta del cavallo o del cavaliere.
- Uso illegale delle mani sulle redini.
- Impiego di equipaggiamento proibito.
- Fuori percorso incluso:
 - Abbattere un cono, sbagliare il percorso, o lavorare sul lato sbagliato del cono.
 - Non eseguire il pattern correttamente, incluso non eseguire mai una andatura, direzione o diagonale previsti, eseguire più di 1/4 di turn (overturn) in più di quello prescritto.

SHW622. Solo per le classi Rookie/Level I. I concorrenti che sbagliano il pattern, abbattono un cono o lavorano dalla parte sbagliata dello stesso, non eseguono mai l'andatura, direzione o diagonale previste, o eseguono un over turn superiore a 1/4 rispetto al previsto, non saranno squalificati, ma devono essere sempre piazzati sotto quelli che non hanno commesso errori da squalifica.

SHW622.1 I seguenti errori saranno causa di squalifica tranne nelle classi Level I amateur e Level I youth nelle quali saranno giudicati in rapporto alla loro gravità:

Testa del cavallo troppo bassa e/o portata dietro la verticale in modo continuo ed eccessivo, mentre il cavallo è in movimento, oppure mostrare aspetto intimidatorio.

SHW625. HUNTER HACK. Lo scopo dell'hunter hack è quello di dare ai cavalli l'opportunità di dimostrare la loro competenza su ostacoli bassi e sul dritto. Il cavallo da Hunter Hack dovrebbe muoversi come quello da Working Hunter. La gara sarà giudicata in base allo stile sugli ostacoli e all'andatura costante da caccia del cavallo, al suo comportamento e modo di muoversi nonché al lavoro in piano. La nuca del cavallo dovrebbe essere portata all'altezza del garrese o leggermente al disopra per permettere un corretto impulso dei posteriori. La testa non dovrebbe essere portata dietro la verticale dando l'impressione di intimidazione e neppure troppo avanti la verticale dando l'impressione di opporre resistenza.

SHW625.1 Ai cavalli verrà anzitutto richiesto di saltare due ostacoli dell'altezza tra 2 piedi e 3 pollici (68,5 cm) e 3 piedi (90 cm). Lo show management ha l'opzione di permettere un terzo ostacolo eccetto nelle classi rookie; tuttavia, se gli ostacoli sono posizionati in linea, la distanza deve avere di incrementi di 12 piedi (3.5 metri) ma regolata in modo che non vi siano meno di due falcate. Si consiglia l'utilizzo di un "invito" a terra prima degli ostacoli.

SHW625.2 I cavalli considerati ai fini della classifica verranno poi

esibiti al passo, trotto e galoppo in entrambe le direzioni con un leggero contatto in bocca.

SHW625.3 A discrezione del giudice ai concorrenti può essere richiesto di allungare il galoppo (hand gallop), fermarsi o indietreggiare, e stare fermi e tranquilli dopo l'ultimo ostacolo.

SHW625.4 Nelle classi numerose dove sia necessario svolgere più di un go round, ai finalisti dovrà essere richiesto di lavorare di nuovo sia sugli ostacoli che in piano.

SHW625.5 La valutazione finale sarà data dal giudizio del lavoro sugli ostacoli al 70% minimo e da quello sul lavoro in piano al 30% massimo.

SHW625.6 Gli errori commessi sugli ostacoli saranno valutati come nelle gare di working hunter. I cavalli eliminati nella fase degli ostacoli saranno eliminati dalla gara.

SHW625.7 Fatta eccezione per i criteri di ammissibilità, l'altezza degli ostacoli e la distanza tra gli ostacoli in linea, negli eventi di over fence rookie si applicano le stesse regole delle corrispondenti classi over fence.

SHW625.8 Altezze degli ostacoli: l'altezza minima per le classi rookie deve essere 2', per una massima di 2'3". Data l'altezza irrisoria degli ostacoli delle classi rookie di over fence si raccomanda che la distanza tra gli ostacoli abbia un incremento di 11 piedi. Si raccomanda inoltre che il percorso non contenga combinazioni come oxer o passaggi di una o due falcate nel Level I e nelle classi rookie.

SHW626. Errori commessi durante il lavoro sulla pista (che saranno valutati in rapporto alla loro gravità ma che non portano necessariamente alla squalifica) comprendono:

- Essere nella direzione e/o diagonale sbagliata al trotto.
- Eccessiva velocità (a qualsiasi andatura).
- Eccessiva lentezza (a qualsiasi andatura).
- Rottura dell'andatura.
- Mancata esecuzione dell'andatura richiesta.
- Testa portata troppo bassa o troppo alta.
- Muso troppo in fuori o dietro la verticale.
- Apertura eccessiva della bocca.
- Inciampare.

SHW627. Errori che saranno causa di squalifica, tranne nelle classi Level I amateur e Level I youth nelle quali dovranno essere valutati in rapporto alla loro gravità:

- Testa portata troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale in modo continuo ed eccessivo mentre il cavallo è in movimento, oppure mostrare aspetto intimidito.

SHW630. LEVEL I WORKING HUNTER. Lo scopo del Level I working hunter è quello di permettere a un cavallo di competere in un campo idoneo con cavalli dello stesso livello di esperienza. Il Level I working hunter è il primo passo verso il livello più avanzato di competizione dei Level 2 e Level 3. L'altezza dello steccato sarà tra due piedi e sei pollici (76 cm) e due piedi e nove pollici (85 cm).

SHW630.1 Si applicano le stesse regole del working hunter fatti salvi i requisiti di partecipazione e l'altezza degli ostacoli.

SHW630.2 I cavalli sono ammessi a partecipare se alla data del 1° gennaio dell'anno corrente non hanno:

SHW630.2.1 vinto 25 o più punti in Level I working hunter o vinto

\$1000 o più di \$1000, in qualsiasi organizzazione o associazione equestre, in classi di working hunter.

SHW630.2.2 gareggiato nelle seguenti classi con l'AQHA o qualsiasi altra organizzazione o associazione equestre: working hunter (che non sia AQHA Level I working hunter), equitation over fences, jumping.

SHW630.2.3 se un cavallo possiede i requisiti di ammissione sopra menzionati alla data del 1° gennaio dell'anno corrente, ma in seguito viene presentato in una qualsiasi gara di working hunter, equitation over fences, o jumping di una qualsiasi organizzazione o associazione equestre, rimarrà comunque ammissibile a competere nel Level I working hunter, ma solo fino alla fine dell'anno di gare in corso.

SHW630.2.4 se un cavallo possiede i requisiti di ammissione sopra menzionati alla data del 1° gennaio dell'anno corrente, ma in seguito viene presentato in una gara di working hunter (che non sia AQHA Level I working hunter), equitation over fences, o jumping approvate dall'AQHA, rimarrà comunque ammissibile a competere nel Level I working hunter, ma solo fino alla fine dell'anno di gare in corso.

SHW630.2.5 La precisione nel verificare l'ammissibilità è responsabilità del concorrente o proprietario.

SHW635. PROGRESSIVE WORKING HUNTER. Lo scopo del Progressive Working Hunter è il passo successivo nella progressione dal Level I working hunter al livello più avanzato di competizione con cavalli maturi. Questa classe dovrebbe essere giudicata in base allo scopo del suo intento.

SHW635.1 Requisiti per l'ammissione: cavalli di tutte le età che non abbiano acquisito 10 punti in gare AQHA di Working Hunter. Un cavallo è ammesso a competere solo una volta nel Progressive working hunter all' AQHA World Show.

SHW635.2 L'altezza del fence sarà di due piedi e nove pollici (85 cm).

SHW636. WORKING HUNTER. Il working hunter è una rappresentazione del tipo di cavallo usato sul terreno di caccia. Deve possedere educazione, abilità nel salto, stile, ritmo e qualità. Il cavallo da working hunter deve essere in grado di dimostrare la sua abilità a vantaggio del cavaliere, nell'essere fluido, comodo e sicuro da montare. In tutte le gare working hunter, siano esse junior, senior o all ages (tutte le età), si applicano le stesse regole. Varia solamente l'altezza minima degli ostacoli.

SHW636.1 Un percorso di hunter sarà qualsiasi percorso che il management ritenga idoneo come test per un cavallo da hunter. I giudici sono responsabili della correttezza di ogni percorso dopo che questo è stato montato, e dovranno richiamare l'attenzione dello show management su qualsiasi errore che potrebbe rendere il percorso inadatto o non leale. Il giudice deve esaminare il percorso a piedi ed ha il diritto ed il dovere di modificare il percorso in qualsiasi modo per garantire la sicurezza. Il giudice può rimuovere o cambiare qualsiasi ostacolo che ritenga pericoloso o non gestibile.

SHW636.1.1. Il percorso di "handy hunter" è un percorso opzionale progettato per lo show management. La classe è ancora giudicata sulla prestazione. Il ritmo di caccia, lo stile e la qualità del salto. Sono anche inclusi il movimento, maneggevolezza e brillantezza del

ritmo. La maneggevolezza nel movimento non va a discapito della prestazione e dello stile. Altri elementi diversi che si possono vedere in un percorso di handy hunter sono gallop jumps (salti al galoppo allungato), option jumps (salti opzionali), rollbacks e trot jumps (salti al trotto).

SHW636.1.2 A discrezione dello show management, l'handy hunter può essere offerto nelle classi junior, senior, amateur e/o youth. Questa classe non è raccomandata per il Level I, per cavalli che gareggiano nel progressive hunter, o nelle classi riservate ai novice riders.

SHW636.2 Ci saranno minimo cinque minuti di riscaldamento dopo la chiusura del percorso prima che il primo concorrente venga chiamato in arena per competere.

SHW636.3 Effettuare un cerchio prima di entrare in arena è permesso.

SHW636.4 Ai cavalli non verrà richiesto di ripetere i salti del percorso.

SHW636.5 Nelle classi youth e amateur si terrà in grande considerazione l'educazione.

SHW636.6 Quando un ostacolo è costituito da più elementi, qualsiasi disturbo a questi elementi sarà penalizzato; tuttavia solo una riduzione nell'altezza dell'ultimo elemento verrà considerata un abbattimento.

SHW636.7 In caso di rottura dell'equipaggiamento, il cavaliere può continuare senza penalità, o fermarsi e sistemare il problema, nel qual caso verrà penalizzato come per qualsiasi perdita di impulso in avanti.

SHW636.8 Quando un ostacolo richiede due o più fences (dentro e fuori), gli errori commessi ad ogni ostacolo vengono considerati separatamente. In caso di rifiuto o runout ad uno degli elementi, il concorrente deve saltare nuovamente l'elemento precedente.

SHW636.9 Il percorso deve essere pubblicato almeno un'ora prima dell'orario di inizio previsto per la classe.

SHW636.10 È obbligatorio che vi siano o un campo prova dove vi sia almeno un ostacolo di prova, o tempo per provare in arena.

SHW636.11 Allenarsi sugli ostacoli in arena o su qualsiasi parte di un percorso fuori dall'arena, è permesso solo negli orari stabiliti dallo show management.

SHW637. Requisiti del percorso e dell'arena. Ci dovranno essere un minimo di quattro ostacoli ed i cavalli dovranno saltare almeno otto volte. È obbligatorio un cambio di direzione.

SHW637.1 Ostacoli che potranno essere impiegati: gli ostacoli dovranno simulare quelli che si possono trovare lungo un percorso di caccia quali tronchi e pali naturali, siepi, muretti, barriere di saggina ed oser ascendenti (non quadrati). Sono vietate le barriere triple e gli ostacoli a dorso di mulo. Si sconsigliano le barriere a righe; sono proibiti pali in PVC usati come barriere.

SHW637.2 L'elemento culminante di ogni ostacolo dovrà essere assicurato in modo da non cadere al minimo tocco; si raccomanda, ma non è obbligatorio, di usare gli accorgimenti di sicurezza sugli ostacoli prescritti dalla FEI sia in campo prova che in campo gara.

SHW637.3 Si raccomanda che la distanza tra gli ostacoli abbia un incremento di 12 piedi (3.5 metri) con l'eccezione di qualche combinazione: una falcata dentro e fuori, 24-26 piedi (7 metri); due falcate dentro e fuori, 36 piedi (11 metri); tre falcate, 48 piedi (14.5 metri);

SHW637.4 Si consiglia l'uso di chiusure laterali sugli ostacoli; chiusure

standard n PVC devono essere ancorate o assicurate in modo appropriato.

SHW637.5 Si raccomanda l'uso di pilieri con fori di trattenuta del cucchiaio ad intervalli di tre pollici (75 mm).

SHW638. Altezze del fence. Il comitato di gara può decidere di ridurre di tre pollici (75 mm) le altezze minime sotto riportate, qualora lo ritenesse necessario per misure di sicurezza a causa di terreno inidoneo, situazioni meteorologiche, ecc.

SHW638.1 L'altezza minima per cavalli junior, classi youth e amateur dev'essere di due piedi e nove pollici (88 cm) la massima di tre piedi (91 cm).

SHW638.2 L'altezza minima per cavalli senior dev'essere tre piedi (91 cm), la massima di tre piedi e tre pollici (1 m).

SHW638.3 L'altezza minima per una classe all ages dev'essere due piedi e nove pollici (88 cm), la massima tre piedi e tre pollici (1 m).

SHW638.4 L'altezza minima per classi Level I e select dev'essere due piedi e sei pollici (76 cm), la massima due piedi e nove pollici (88 cm).

SHW638.5 L'altezza per il Progressive Working Hunter dev'essere di due piedi e nove pollici (88 cm).

SHW639. Punteggio. Il giudizio verte sul comportamento, modo di procedere e stile nel salto. Dev'essere dato credito ai cavalli che mantengono una cadenzata andatura da caccia con falcate ampie. La preferenza sarà accordata ai cavalli con uno stile di salto corretto e che affrontano l'ostacolo in centro e diritti. I giudici dovranno penalizzare un modo di saltare pericoloso ed uno stile non appropriato, che si tocchi o non si tocchi l'ostacolo, compresa la torsione. Saranno penalizzati il galoppo falso attorno al percorso, galoppo incrociato e l'uso eccessivo della frusta. Il "dentro e fuori" (una o due falcate) dev'essere preso con il numero corretto di falcate oppure sarà penalizzato. Ogni errore che metta in pericolo il cavallo e/o il cavaliere, in particolare rifiuti e abbattimento dell'ostacolo, saranno severamente penalizzati.

SHW639.1 Il punteggio sarà da 0 a 100 con, approssimativamente, la scaletta che segue:

90-100: un'eccellente prestazione data da un cavallo con buoni movimenti che salta l'intero percorso con cadenza, bilanciamento e stile.

89-89: una buona prestazione fornita da un cavallo che salta tutti gli ostacoli bene; una prestazione eccellente attenuata da uno o due errori minori.

70-79: rappresenta la media, un cavallo con discreto movimento che non commette errori gravi ma manca dello stile, cadenza e buon bilanciamento dei cavalli migliori; una buona prestazione con alcuni errori minori.

60-69: un movimento poco bello e che commette pochi errori; cavalli con movimento medio o discreto che abbiano saltato male uno o due ostacoli ma non abbiano commesso errori gravi o disobbedienze.

50-59: un cavallo che commetta un errore grave quale l'abbattimento dell'ostacolo con i posteriori, rifiuto, trotto, galoppo incrociato o lasci cadere una gamba.

30-49: un cavallo che commette due o più errori gravi, compreso abbattimento dell'ostacolo con gli anteriori e rifiuto oppure salti in modo che metta a rischio l'incolumità sua e/o del cavaliere.

10-29: un cavallo che riesce ad evitare l'eliminazione ma salti in modo tanto pericoloso da escluderlo da un punteggio più elevato.

SHW639.2 I seguenti errori causeranno l'eliminazione:

- Un totale di tre disobbedienze date da: rifiuto, arresto, fuga, percorrenza di un cerchio in più.
- Salto dell'ostacolo prima che sia stato rimesso a posto.
- Fuga dall'arena.
- Errore di percorso.
- Indirizzare deliberatamente il cavallo verso l'ostacolo
- Non eseguire un piccolo cerchio al trotto a redini lente per dimostrare che il cavallo non zoppica, dopo aver eseguito l'ultimo ostacolo, restando in sella e prima di lasciare l'arena.

SHW639.3 Disobbedienze/ errori maggiori. Fare riferimento a JUMPING esclusi rifiuti e su un ostacolo in and out.

SHW645. HUNT SEAT EQUITATION OVER FENCES. Questa classe è disponibile solo in divisioni amateur e youth. Lo scopo è quello di valutare la correttezza e l'abilità degli youth e amateur sugli ostacoli. Il giudizio dovrebbe essere basato sulla precisione e abilità nel montare mentre si affronta l'ostacolo. L'obiettivo della classe è di giudicare l'abilità del cavaliere nel salto degli ostacoli, non quella del cavallo. Si deve considerare solo l'effetto che il cavaliere ha sul cavallo. Il modo che il cavaliere sceglierà per fare il percorso, l'andatura e l'avvicinamento all'ostacolo, saranno utilizzati per valutare la capacità di giudizio e l'abilità del cavaliere.

SHW645.1 Posizione. Vedi HUNT SEAT EQUITATION ON THE FLAT; BASIC POSITION.

SHW646. Requisiti del percorso. Il percorso deve essere pubblicato un'ora prima della classe

SHW646.1 Devono essere impiegati almeno quattro ostacoli ed il cavallo deve compiere almeno sei salti.

SHW646.2 Per quanto concerne i percorsi da caccia che dovrebbero essere offerti per dar modo al cavaliere di esser giudicato per la sua abilità di adottare e mantenere una costante andatura da caccia, vedere WORKING HUNTER

SHW646.3 È obbligatorio almeno un cambio di direzione

SHW646.4 L'altezza minima degli ostacoli dev'essere di due piedi e sei pollici (79 cm) e la massima tre piedi (91.4 cm), salvo nelle classi Level I e Select in cui il massimo è di 2'9" (83,8 cm)

SHW646.5 Si consiglia allo show management di offrire questa classe prima della corrispondente classe di working hunter.

SHW647. Svolgimento della gara. Il concorrente è giudicato non appena entra in arena.

SHW647.1 I concorrenti possono entrare in arena a qualsiasi andatura (salvo che non sia prescritto diversamente dal percorso), facendo una transizione al galoppo, da fermi, dal passo o dal trotto, prima di affrontare il primo ostacolo.

SHW647.2 Il concorrente può compiere un cerchio prima di affrontare il primo ostacolo, poi deve procedere lungo il percorso ad un'andatura costante. Se un concorrente sbaglia palesemente galoppo per una o due falcate solamente prima o durante il cerchio di preparazione, questo non viene riportato sullo score sheet e può servire per risolvere un pari merito nel caso vi sia un percorso di uguali qualità e punteggio.

SHW647.3 Il cavaliere deve portare il cavallo al galoppo corretto per svoltare in fondo all'arena prima di compiere il circolo finale al trotto.

La gara non è terminata fino a che il concorrente non abbia terminato di trottare e non sia uscito al passo dall'arena. I cavalieri dovrebbero lasciare l'arena sempre al passo salvo diverse indicazioni.

SHW647.4 Salvo che in caso di rifiuto o abbattimento, gli errori sugli ostacoli commessi dal cavallo non vengono considerati, salvo che siano la conseguenza dell'azione del cavaliere. Nel caso di rifiuto su ostacoli combinati, doppio o triplo, il concorrente deve sempre ripetere la prova dal primo elemento dell'ostacolo. In caso di abbattimenti, il giudice stabilirà un punteggio base per la prova di ogni concorrente, per ogni ostacolo abbattuto verranno assegnati 4 punti di penalità da dedursi dal punteggio base.

SHW647.5 In caso di rottura dell'attrezzatura o perdita di un ferro, il concorrente può continuare o essere eliminato

SHW647.6 Un concorrente può iscriversi alla classe solo una volta.

SHW648. PUNTEGGIO. Il punteggio può essere attribuito sulla base da 0 a 100, applicando approssimativamente la seguente scaletta:

90-100: Eccellente equitazione, posizione e presentazione; affronta tutti gli ostacoli in modo diritto e alla distanza giusta. Usa tutte le possibilità a proprio vantaggio.

80-89: Errori di equitazione di minore entità ad es. errori di distanza per lo stacco, una falcata di galoppo sbagliato all'atterraggio. Il cavaliere comunque mantiene un buon livello di qualità.

70-79: Maggior numero di problemi, l'equitazione ne risente, ossia, spalle arrotondate, talloni non abbassati, le mani sono in posizione scorretta, mancanza di stile e presenza. Un grave problema sull'ostacolo, ad esempio ricadere sul collo del cavallo dopo l'ostacolo, un percorso non scorrevole ma senza pericolo sugli ostacoli.

60-69: Errori di equitazione di maggior entità, scarso assetto del cavaliere, gambe e seduta instabile, incapacità di ottenere e mantenere il trotto nell'avvicinamento all'ostacolo richiesto al trotto, 2 o 3 mancanze all'ostacolo.

40-59: Rottura al trotto lungo il percorso, galoppo rovescio o incrociato sul fondo dell'arena, mancanza di cambio di galoppo, perdita delle staffe, caduta di una redine, falcata di troppo nelle combinazioni.

10-39: Il cavaliere evita la squalifica, uno o due rifiuti, abbattimento degli ostacoli, modo pericoloso di affrontare gli ostacoli.

SHW649. I seguenti casi sono motivo di squalifica:

- Tre rifiuti consecutivi.
- Errore di percorso.

SHW649.I Se la squalifica avviene in una finale, il concorrente verrà piazzato ultimo tra i finalisti.

SHW650. Gli errori gravi includono:

- Un rifiuto.
- Perdita della staffa.
- Trottare quando non richiesto nel percorso.
- Perdita delle redini.

L'assistenza dall'esterno sarà penalizzata a discrezione del giudice.

SHW655. LEVEL I JUMPING. Lo scopo del Level I Jumping è quello di permettere a un cavallo di competere in un contesto con cavalli del suo stesso livello ed esperienza. Si tratta di un punto di partenza per arrivare alle competizioni più avanzate del Level 2 e Level 3. Questa classe dovrebbe essere giudicata in base allo scopo del suo intento. L'altezza del fence sarà da tre piedi a tre piedi e tre pollici (circa 1 metro).

SHW655.1 Ad eccezione dei requisiti di ammissibilità e dell'altezza degli ostacoli, si applicheranno le stesse regole del jumping.

SHW655.2 I cavalli sono ammessi a gareggiare a condizione che alla data del 1° gennaio dell'anno in corso non abbiano:

SHW655.2.1 Vinto 25 o più punti combinati nelle seguenti classi approvate AQHA: working hunter, equitation over fences o jumping (i punti acquisiti in tutti i livelli e divisioni verranno conteggiati e saranno cumulativi ai fini dell'ammissibilità); oppure.

SHW655.2.2 Vinto \$1000 o più di \$1000 complessivi in qualsiasi organizzazione o associazione equestre in working hunter, equitation over fences o jumping.

SHW655.2.3 La precisione nel verificare l'ammissibilità sono responsabilità del proprietario o del concorrente.

SHW656. JUMPING (salto ostacoli). Il compito di un jumper (saltatore) è solo quello di saltare e il suo punteggio è interamente basato sulla prestazione da sola. L'open jumping è offerto solo nella versione all ages.

SHW657. Allestimento dell'arena: Ci devono essere un minimo di quattro ostacoli, i cavalli devono effettuare almeno otto salti.

SHW657.1 È obbligatorio l'impiego di un ostacolo formato da due o più elementi.

SHW657.2 Si raccomanda che il primo ostacolo non superi l'altezza minima prevista.

- Staccionata.
- Stia (chicken coop).
- Muro di pietra.
- Barriera tripla.
- Siepe.

SHW657.3 Devono essere indicate sia la linea di partenza, posta ad almeno 12 piedi (3.6 metri) prima del primo ostacolo, che quella di arrivo, posta ad almeno 24 piedi (7.3 metri) dopo l'ultimo ostacolo. Le linee devono essere indicate da markers distanziati almeno 12 piedi (3.6 metri) ed il concorrente ha l'obbligo di attraversarle sia iniziando che terminando il percorso.

SHW657.4 Se le dimensioni dell'arena lo consentono, gli ostacoli, tranne quelli in combinazione, devono essere distanziati di almeno 48 piedi (14.6 metri.)

SHW657.5 L'altezza degli ostacoli dev'essere minimo di tre piedi e sei pollici (110 cm) e massimo quattro piedi (122 cm) nella prima tornata, salvo in classi youth ed amateur in cui il minimo è tre piedi e tre pollici (cm 99) ed il massimo tre piedi e sei pollici (cm 105).

SHW658. Il jumping è una gara a tempo e giudicata. Il tempo registrato verrà usato per risolvere i pari meriti nel caso di cavalli che hanno commesso errori nei salti e/o una combinazione di errori di salti e tempo. Il tempo massimo concesso può essere usato secondo le direttive dello show management, dei giudici, e del progettista del percorso. Il tempo concesso per completare il percorso dovrebbe essere calcolato da una effettiva misura della lunghezza del percorso, basandosi su una velocità minima di 327,6 metri al minuto, La lunghezza del percorso deve essere annunciata o pubblicata prima dell'inizio della classe. Il giudice dovrebbe accertare che il percorso sia stato correttamente misurato e il tempo concesso calcolato secondo la velocità. Dopo che il primo concorrente ha completato il suo percorso, dovrebbero essere

annunciati il tempo concesso e il tempo totalizzato dal concorrente. L'uso del tempo massimo concesso è opzionale nel primo round.

SHW658.1 Il giudice può cambiare il tempo concesso qualora abbia la sensazione che non sia accurato, ma solo dopo essersi consultato con il progettista. Il tempo concesso può essere modificato solo dopo che sia passato il primo concorrente che abbia terminato senza disobbedienze e comunque non dopo il terzo concorrente che abbia terminato senza disobbedienze.

SHW658.2 Il tempo limite per completare il percorso è il doppio del tempo massimo concesso.

SHW658.3 Ogni secondo o frazione di secondo oltre al tempo massimo concesso, viene penalizzato con un secondo di penalità. Le penalità di tempo assegnate in uno spareggio (jump-off) sono di un punto per ogni frazione di secondo eccedente il tempo massimo. Abbattimenti in seguito a rifiuti porteranno a sei secondi di penalità. Qualsiasi concorrente il cui tempo, compresi i secondi di penalità, superi il tempo limite sarà eliminato.

SHW659. Jump-off (gara di spareggio) sarà effettuata sul percorso originale con le modifiche qui descritte.

SHW659.1 In un jump-off la sequenza degli ostacoli può avvenire in qualunque ordine purché si mantenga la direzione originale. Fanno eccezione gli ostacoli verticali che devono poter essere saltati nella direzione opposta dal primo round.

SHW659.2 Sia l'altezza che la larghezza di almeno il 50% degli ostacoli andrà aumentata, di non meno di 7.6 cm e non più di 15.2 cm in altezza, e di un massimo di 1.8 metri in larghezza.

SHW659.3 Il percorso può essere ridotto dopo il primo round. Potrebbe includere ostacoli non presenti nel primo round. In ogni caso però il percorso non può essere ridotto di oltre il 50% dei suoi ostacoli originali e deve includere almeno una verticale ed un largo.

SHW659.4 Nel caso sia necessario uno spareggio, il tempo determinerà il vincitore solo a parità di errori. Se due o più cavalli vengono squalificati nella gara di spareggio a tempo, e sono in lizza per un piazzamento, questo verrà deciso dal lancio della monetina senza che sia necessario farli saltare di nuovo.

SHW659.5 Il tempo partirà dal momento che il petto del cavallo tocca la linea di partenza fino al momento in cui tocca quella di arrivo. Il tempo dev'essere fermato durante il ripristino di eventuali ostacoli abbattuti ossia, dal momento in cui il concorrente si posiziona per riprovare l'ostacolo al momento in cui la direzione di gara segnala che l'ostacolo è stato ripristinato. Sta alla solerzia del concorrente ripartire quando il segnale viene dato.

SHW660. Punteggio. I punteggi delle gare di salto sono il risultato del calcolo matematico delle penalità che sono date da abbattimenti, disobbedienze e cadute.

SHW660.1 La prima disobbedienza in qualsiasi punto del percorso viene penalizzata con 4 punti.

SHW660.2 La seconda disubbidienza (cumulativa) in qualsiasi punto del percorso - 4 punti.

SHW660.3 In caso di rottura dell'attrezzatura, il concorrente può a sua scelta fermarsi e sistemarla, subendo quattro (4) punti di penalità, può continuare il percorso senza essere penalizzato.

SHW660.4 In caso di perdita di un ferro il concorrente può continuare senza essere penalizzato o essere eliminato.

SHW660.5 Abbattimenti. Un ostacolo è considerato abbattuto e vengono assegnati quattro punti di penalità quando un cavallo o cavaliere, a causa di contatto:

SHW660.5.1 Abbassa qualsiasi parte dell'ostacolo che determinasse l'altezza dello stesso o l'altezza di qualunque elemento nei larghi, anche se la parte cascante dovesse essere fermata nella sua caduta da qualunque componente dell'ostacolo.

SHW660.5.2 Muove qualsiasi parte dell'ostacolo che ne determini l'altezza spostandola su di un supporto diverso da quello che era l'originale.

SHW660.5.3 Abbatte un ostacolo, inviti e delimitazioni laterali, attrezzature facenti parte del timer o altri markers destinati a segnalare la partenza o l'arrivo.

SHW660.5.4 Se un ostacolo cadesse dopo che il cavallo ha lasciato l'arena, non verrebbe considerato errore.

SHW660.6 Disobbedienze.

SHW660.6.1 Rifiuti. Se un cavallo si ferma davanti all'ostacolo (indipendentemente dal fatto che l'ostacolo sia integro, abbattuto o alterato) si considera un rifiuto a meno che il cavallo immediatamente dopo effettui un salto senza indietreggiare neppure di un passo. Se il cavallo indietreggia anche solo di un passo si considera rifiuto.

SHW660.6.1.1 Se, dopo il rifiuto, il cavallo viene di nuovo portato sotto l'ostacolo ma non effettua il salto, si considera un altro rifiuto.

SHW660.6.1.2 Nel caso di un rifiuto in una combinata (dentro-e-fuori), il concorrente deve tornare all'inizio della combinazione e saltare tutti gli elementi.

SHW660.7 Scarti. Si ha uno scarto quando il cavallo evita l'ostacolo oltrepassandolo a destra o a sinistra, eventualmente saltandone solo gli elementi laterali di invito e/o decorazione, abbattendo bandierine delimitanti la linea dell'ostacolo o altri elementi, senza saltare l'ostacolo stesso.

SHW660.7.1 Mancanza d'impulso: incapacità di mantenere il trotto o galoppo dopo aver attraversato la linea di partenza, salvo che non sia in occasione di un rifiuto, uno scarto o dovuto a circostanze incontrollabili come quando venga ripristinato un ostacolo.

SHW660.7.2 Inutile percorrenza di cerchi sul percorso: qualsiasi forma di cerchio o cerchi, in cui il cavallo incroci il suo percorso originale tra due ostacoli consecutivi, in qualsiasi punto del percorso, salvo quando debba posizionarsi per ritentare un ostacolo dopo un rifiuto o uno scarto.

SHW660.8 Eliminazione.

- Terza disubbidienza cumulativa ovunque sul percorso.
- Saltare un ostacolo prima che venga ripristinato o senza aspettare il segnale di continuare.
- Partire senza attendere il segnale del giudice.
- Non presentarsi in arena entro un minuto da quando si è stati chiamati.
- Non attraversamento della linea di partenza entro 45 secondi da quando sia stato dato il segnale acustico di partenza.
- Saltare un ostacolo prima di aver oltrepassato la linea di partenza salvo che si tratti di un ostacolo di prova oppure dopo aver passato la linea di arrivo, che sia parte del percorso o meno.

- Andar fuori percorso.
- Abbandonare l'arena, cavallo e cavaliere, prima di aver terminato il percorso (penalizzato in qualsiasi momento il cavallo sia in arena).
- Uso eccessivo di frusta o altri oggetti incluse le redini su qualsiasi parte del cavallo.

SHW680. DRESSAGE. Un evento approvato AQHA, che riconoscerà questi livelli di dressage iniziando dal Training Level, continuando attraverso il Primo Livello, Secondo Livello, Terzo Livello, Quarto Livello, FEI Prix St. George, FEI Intermediate I, FEI Intermediate II, e FEI Grand Prix. Il Dressage può anche essere offerto ad uno show approvato AQHA o special event e deve essere giudicato da un giudice certificato USEF/USDF.

SHW680.1 Il freestyle non è riconosciuto.

SHW680.2 Il Dressage verrà offerto e approvato tramite competizioni autorizzate USEF/USDF che prevedono una classe approvata AQHA.

SHW680.3 Devono essere rispettati i requisiti dell'approvazione oltre a quelli di ammissibilità di cavalli e cavalieri.

SHW680.4 Una tassa di ammissione di \$85 per il cavallo deve essere registrata dall'AQHA prima della competizione.

SHW681. La percentuale del punteggio verrà convertita in punti. I punti verranno assegnati in ogni divisione e registrati nei records del cavallo. I punti AQHA verranno assegnati a partire dal Training Level fino al Grand Prix. I punti sono elencati nei records del cavallo e vengono conteggiati ai fini dei riconoscimenti come il Register of Merit, high point di fine anno, ed anche ai fini del pagamento dell'Incentive Found; tuttavia il Training Level non è incluso nel pagamento dell'Incentive Found. L'AQHA riconosce gli high points (dal primo al 10) per le divisioni open, amateur, youth di ogni livello.

PUNTEGGIO				
Percentuali	60-65	66-70	71-75	76+
CONVERSIONE PUNTI				
Livello allenamento	1	2	3	4
Primo livello	1,5	3	4,5	6
Secondo livello	2	4	6	8
Terzo livello	2,5	5	7,5	10
Quarto livello	3	6	9	12
FEI	4	8	12	16

SHW700. BARREL RACING. Il concorrente corre contro il tempo, seguendo un percorso che consiste in tre barili disposti come un trifoglio. Il concorrente deve scegliere se iniziare dal barile destro o sinistro, girargli intorno, e andare verso il barile successivo, completando il percorso dopo aver girato intorno al terzo barile e correre verso il punto di partenza. Il barrel racing è una gara a tempo.

SHW700.1 Al concorrente è consentita la partenza con rincorsa. Al segnale dello starter il concorrente dovrà correre al barile 1, girargli intorno tenendolo sulla destra, completare un giro di circa 360 gradi poi andare al barile 2, girare attorno allo stesso tenendolo sulla sinistra compiendo un giro di poco più di 360 gradi; quindi procedere verso il barile 3,

compiere un giro di circa 360 gradi attorno ad esso tenendolo sulla sinistra ed infine correre verso la linea d'arrivo passando tra i barili 1 e 2. Questo percorso può essere fatto anche al contrario, partendo a sinistra. Ad esempio, il concorrente può andare prima verso il barile 2, girare a sinistra ed andare poi sul barile 1 e girargli attorno a destra; quindi procedere verso il barile 3 e, dopo avergli girato attorno, sempre verso destra, completare il percorso passando tra i barili 1 e 2 verso la linea d'arrivo.

SHW700.2 Abbattere un barile comporterà cinque secondi di penalità.

SHW700.3 L'errore di percorso comporterà la squalifica.

SHW700.4 Il concorrente può toccare il barile con la mano durante la prova.

SHW700.5 Un frustino non può essere più lungo di due piedi esclusi il sopra e il sotto che devono essere attaccati alla sella.

SHW700.6 Se un concorrente gareggia in più di una classe di barrel racing e paga le singole iscrizioni, può correre una volta sola e far valere il tempo per tutte le classi alle quali si è iscritto (roll over times).

SHW700.7 Si raccomanda il passaggio del trattore prima di iniziare la classe e successivamente ogni sette concorrenti. Lo show management può decidere di aumentare la frequenza dei passaggi.

SHW700.8 Il giudice deve squalificare qualsiasi concorrente per uso eccessivo del frustino, rope, redini, o altri oggetti su qualsiasi parte del cavallo.

SHW700.9 Se vi è un pari merito che coinvolge l'assegnazione dei punti, la classifica verrà sistemata se tutti i concorrenti pari merito accettano di correre un run-off (spareggio); se no si ricorrerà al lancio della monetina per rompere i pari merito. Il cavallo dichiarato vincitore nel run-off deve rifare il percorso entro due secondi dal suo tempo suo tempo originale oppure il run-off dovrà essere ripetuto. Il penalty time (tempo di penalità) non si applicherà alla regola dei due secondi, ma al tempo finale del run-off.

SHW701. PERCORSO. Il percorso dev'essere misurato; deve coincidere con le misure espresse dal diagramma e non può eccedere queste dimensioni. Se però il percorso è troppo grande in rapporto allo spazio disponibile lo si può ridurre di cinque iarde (4.6 metri) alla volta fino a che non troverà posto nell'arena. Deve restare spazio i tra i barili e qualsiasi ostacolo. Non occorre che la distanza tra il barile 3 e la linea d'arrivo sia ridotta di 4.6 metri per volta, se c'è sufficiente spazio per la fermata del cavallo.

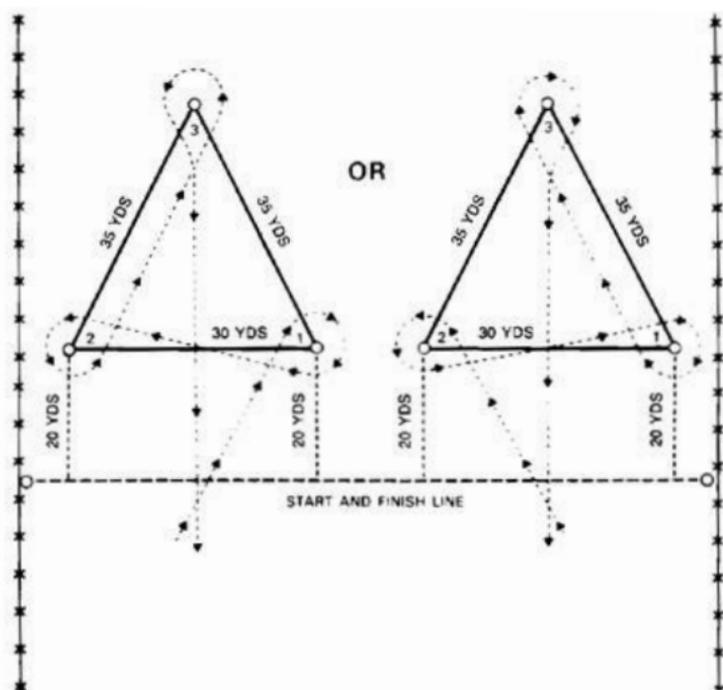
SHW701.1 Quando si misura l'area che ospita il percorso, si deve considerare ampio spazio per permettere ai cavalli di completare i giri e fermarsi al termine. Si raccomanda che ci siano almeno 45 piedi (13.5 metri) dalla linea di partenza al fondo dell'arena, almeno 18 piedi (5.4 metri) tra i barili 1 e 2 e la delimitazione dell'arena e 36 piedi (10.8 metri) tra il barile 3 ed il fondo dell'arena.

SHW701.2 Devono essere usati barili d'acciaio da 55 galloni (200 litri) con colori vivaci e chiusi da entrambe le parti.

SHW701.3 Non devono essere usati fusti di plastica o gomma, né altri oggetti simili.

SHW702. I markers indicanti la linea di partenza o i timer elettrici, se possibile, devono essere posti contro la delimitazione dell'arena. Devono essere usati un timer elettrico oppure almeno due orologi e il tempo ufficiale sarà quello dato dal timer elettrico oppure la media dei tempi presi con gli orologi.

SHW702.1 Il tempo dovrà partire non appena il naso del cavallo raggiunge la linea di partenza e sarà fermato quando il naso del cavallo passa attraverso la linea d'arrivo.



SHW703. POLE BENDING. Il pole bending (corsa tra i paletti) è una gara a tempo che consiste nel girare a serpentina velocemente, intorno a sei paletti la cui distanza tra l'uno e l'altro è di 21 piedi. I cavalli corrono fino alla fine della serie di paletti, girano e rifanno il percorso in senso opposto. I cavalli quindi completano un giro intorno al paletto frontale e rifanno la serie nuovamente. All'ultimo paletto completano quel giro e corrono fino alla linea di arrivo a piena velocità.

SHW703.1 Ogni concorrente partirà con rincorsa ed il tempo decorrerà e terminerà quando il cavallo attraverserà con il naso la linea di partenza. Dovrà esserci una linea di partenza/arrivo ben visibile. Il cavallo può iniziare a destra o a sinistra del primo paletto ed eseguire il resto del percorso conformemente.

SHW703.2 Abbattere un paletto sarà penalizzato con 5 sec. di tempo.

SHW703.3 L'errore di percorso comporta la squalifica.

SHW703.4 Il concorrente può toccare il paletto con la mano durante la gara. Se il percorso originale viene modificato da un cavaliere che afferra intenzionalmente un paletto, verranno assegnati cinque secondi di penalità per ogni paletto afferrato.

SHW703.5 Un frustino non può essere più lungo di due piedi esclusi il sopra e il sotto che devono essere attaccati alla sella.

SHW703.6 Se un concorrente gareggia in più di una classe di pole bending e paga le singole iscrizioni, può correre una volta sola e far valere il tempo per tutte le classi alle quali si è iscritto (roll over times).

SHW703.7 Si raccomanda il passaggio del trattore prima di iniziare la classe e successivamente ogni sette concorrenti. Lo show management può decidere di aumentare la frequenza dei passaggi.

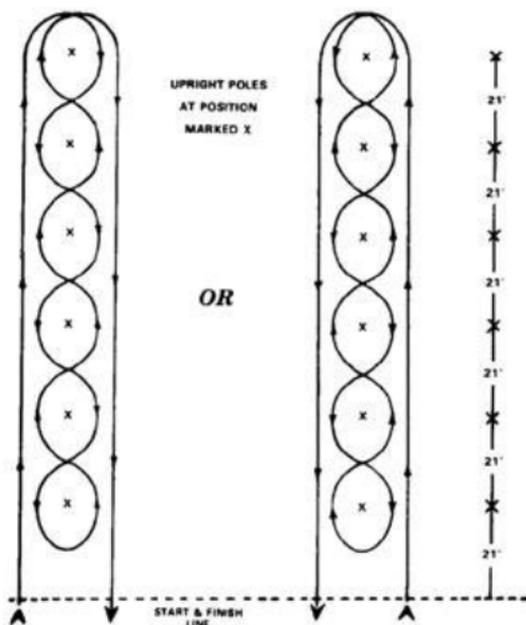
SHW703.8 Il giudice deve squalificare qualsiasi concorrente per uso eccessivo del frustino, rope, redini, o altri oggetti su qualsiasi parte del cavallo.

SHW703.9 Se vi è un pari merito che coinvolge l'assegnazione dei punti, la classifica verrà sistemata se tutti i concorrenti pari merito accettano di correre un run-off (spareggio); se no si ricorrerà al lancio della monetina per rompere i pari merito. Il cavallo dichiarato vincitore nel run-off deve rifare il percorso entro due secondi dal suo tempo originale oppure il run-off dovrà essere ripetuto. Il penalty time (tempo di penalità) non si applicherà alla regola dei due secondi, ma al tempo finale del run-off.

SHW704. PERCORSO. Si svolge attorno a sei paletti distanziati 21 piedi (6.4 metri) l'uno dall'altro ed il primo paletto deve essere posto a 21 piedi (6.4 metri) dalla linea di partenza. I paletti devono essere alti sei piedi (1.8 metri), posti sul suolo, con una base dal diametro non più largo di 14 pollici (35 cm).

SHW704.1 Il percorso di pole bending deve essere svolto attorno a sei paletti.

SHW704.2 Si raccomanda l'uso di timers elettrici da usarsi assieme a due cronometri di scorta. Il tempo ufficiale sarà quello dato dal timer elettrico oppure, nel caso di suo malfunzionamento, dalla media dei tempi presi con i cronometri.



SHW710. STAKE RACE. Si tiene solo nella divisione youth, amateur o Select. È una gara a tempo che consiste in markers posti su un lato o l'altro di una linea centrale. Il concorrente può partire prendendo la rincorsa. Si inizia incrociando la linea centrale tra i due markers (che in quel momento è linea di partenza) e si può iniziare prendendo il primo paletto sia a destra che a sinistra, effettuare un giro a 180 gradi, si gira poi intorno al secondo paletto, si incrocia di nuovo la linea mediana poi si gira attorno al primo paletto e si torna verso la linea mediana che fa da linea d'arrivo per il tempo.

SHW710.1 Il concorrente può partire prendendo la rincorsa. Si inizia incrociando la linea centrale tra i due markers (che in quel momento è linea di partenza) e si può iniziare prendendo il primo paletto sia a destra che a sinistra, si gira poi intorno al secondo paletto, si incrocia di nuovo la linea mediana poi si gira attorno al primo paletto e si torna verso la linea mediana che fa da linea d'arrivo per il tempo.

SHW710.2 Al concorrente che abatterà un paletto o un marker verrà assegnata una penalità di 5 secondi. Se il percorso originale viene alterato da un cavaliere che afferra un paletto in modo intenzionale, verranno assegnati cinque secondi di penalità per ogni paletto afferrato.

SHW710.3 Tutti i cavalli devono partire dallo stesso lato dell'arena.

SHW710.4 Al concorrente che non attraverserà la linea di partenza/arrivo tra i markers verrà assegnato un "no time"

SHW710.5 Al concorrente che non attraverserà la linea di partenza/arrivo tra i markers prima di girare attorno al secondo paletto e non la incroci di nuovo dopo aver girato attorno al secondo paletto, verrà assegnato un "no time".

SHW710.6 Un frustino non può essere più lungo di due piedi, esclusa la parte sopra e sotto che devono essere attaccate alla sella.

SHW710.7 Si raccomanda il passaggio del trattore prima di iniziare la classe e successivamente ogni sette concorrenti. Lo show management può decidere di aumentare la frequenza dei passaggi.

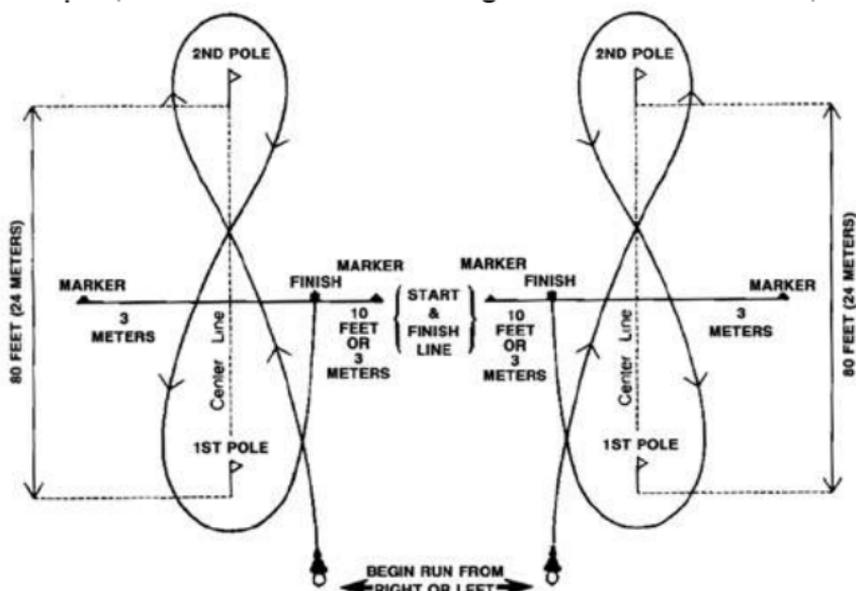
SHW710.8 Il giudice deve squalificare il concorrente per uso eccessivo del frustino, rope, redini, o altri oggetti su qualsiasi parte del cavallo.

SHW710.9 Se vi è un pari merito che coinvolge l'assegnazione dei punti, la classifica verrà sistemata se tutti i concorrenti pari merito accettano di correre un run-off (spareggio); se no si ricorrerà al lancio della monetina per rompere i pari merito.

SHW711. PERCORSO. La linea di partenza/arrivo è lunga 6 metri e delimitata da due markers verticali con 3 metri su ogni lato della linea centrale, e abbastanza corti da non interferire con un eventuale timer impiegato. Si raccomanda l'uso di piloni o coni piccoli. Il primo e secondo paletto che delimitano la linea centrale, sono posti ciascuno a 12 metri dalla linea di partenza e di arrivo, per un totale di 24 metri a parte.

SHW712. Si raccomanda l'uso di timers elettrici da usarsi assieme a due cronometri di scorta. Il tempo ufficiale sarà quello dato dal timer elettrico oppure, nel caso di suo malfunzionamento, dalla media dei tempi presi con i cronometri.

SHW713. Il tempo parte dal momento che il muso del cavallo raggiunge la linea di partenza e sarà fermato quando il muso del cavallo passerà la linea d'arrivo.



SHW750. COWBOY MOUNTED SHOOTING. Evento a tempo approvato dall'AQHA, la cui azione si svolge rapidamente, seguendo specifici percorsi con un alto grado di velocità e agilità da parte del cavallo e abilità nello sparare da parte del cavaliere. La competizione si svolgerà durante un evento della Cowboy Mounted Shooting Association.

SHW750.1 La gara CMSA verrà offerta e approvata attraverso la Cowboy Mounted Shooting Association.

SHW750.1.1 I regolamenti della Cowboy Mounted Shooting Association sono disponibili nel sito cowboymountainshooting.com

SHW750.2 Devono essere rispettati i criteri di ammissibilità dell'AQHA per cavallo e cavaliere.

SHW750.3 I privilegi dell'approvazione verranno concessi o negati dalla Cowboy Mounted Shooting Association.

SHW750.4 PUNTI. I punti verranno attribuiti in ciascuna divisione in conformità con la struttura esistente.

I punti e i piazzamenti saranno registrati nei records del cavallo e del cavaliere. Tutti i punti sono validi per l'attribuzione di riconoscimenti AQHA esistenti.

SHW755. CLASSI DI WALK/TROT. Le classi Level I walk/trot possono essere svolte in western pleasure, western horsemanship, trail, hunter under saddle, e hunt seat equitation. Le classi di walk /trot sono disponibili, a discrezione dello show management, ad ogni show approvato nelle classi Level I youth e Level I amateur.

SHW755.1 Le classi Level I walk/trot possono essere svolte solo come classe all-age e non possono essere divise in gruppi di età youth o select. È ammessa una sola combinazione cavallo/cavaliere per classe. Se un binomio partecipa ad una classe Level I walk/trot, quello stesso binomio non può partecipare alla corrispondente classe loping/cantering a quello stesso show. Tuttavia, il binomio da uno show all'altro può scambiare le classi.

SHW755.2 Non c'è un high point di fine anno e non è una classe del World Show. Il denaro dell'Incentive Found non verrà riconosciuto. I punteggi acquisiti nel Level I walk/trot non contano ai fini della qualificazione per la classe di Performance Halter. Un concorrente può avere qualsiasi numero di punti e continuare nel walk/trot o passare al livello rookie nelle rispettive classi e alle loro andature. I punti del walk/trot non influenzano l'ammissibilità di un cavallo o di un cavaliere inclusa la divisione rookie.

SHW755.3 Si applicano le stesse regole della classe corrispondente, ad eccezione che loping/cantering è proibito sia nel pattern che nel lavoro sulla pista.

SHW755.4 ERRORI: Errore di percorso, abbattere un cono o lavorare dal lato sbagliato del suddetto, non eseguire mai un'andatura specifica, o eseguire un over turn superiore ad 1/4. I concorrenti non verranno squalificati ma dovranno essere sempre piazzati sotto a quelli che non hanno commesso errori da squalifica.

Gli errori che verranno valutati in base alla gravità includono:

Testa portata troppo bassa e/ o chiaramente sotto la verticale in modo continuo ed eccessivo mentre il cavallo è in movimento, oppure mostrare un aspetto intimidito.

SISTEMA METRICO

Unità	Abbreviazione	Numero di metri	Equivalente approx USA
Kilometro (1 miglio = 1,6094 km)	Km	1000	0,62 miglia
Metro (1 yard = 0,9144 m)	m	1	39,37 pollici
Centimetro (1 inch = 2,54 cm)	cm	0,01	0,39 pollici
Millimetro	mm	0,001	0,04 pollici

RICONOSCIMENTI (AWARDS)

SHW800. GENERALE. Qualsiasi cavallo che venga dichiarato non idoneo a causa di violazioni commesse contro i regolamenti degli shows AQHA, non potrà ricevere nessun riconoscimento di fine anno da parte dell'AQHA durante quell'anno.

SHW801. TROFEO GRAN CHAMPION – OPEN, AMATEUR, YOUTH. Sarà riconosciuto ad ogni cavallo che vincerà il titolo di Gran Champion, nelle divisioni open, youth e amateur, purché nella sua divisione per tipologia di sesso abbiano partecipato cinque o più cavali. Il trofeo sarà omaggiato dall'AQHA la prima volta che il cavallo lo vince, in divisione open, amateur e youth, registrato a nome del proprietario corrente. Se successivamente il cavallo vincerà altri Gran Champion a nome dello stesso proprietario, questi potrà acquistare il trofeo qualora l'organizzazione dello show non lo considerasse tra i premi.

SHW802. REGISTO DI MERITO (REGISTER OF MERIT) – OPEN, AMATEUR, YOUTH. Ci sono tre registri di merito: uno per le corse, uno per halter/performance halter, ed uno per le gare di performance. I punti acquisiti nelle classi Rookie e Level I (concorrente) non contano ai fini dei riconoscimenti dei registri di merito; tuttavia i punti acquisiti nel Level I (cavallo) sono validi per il registro di merito di performance. Un Registro di Merito (ROM) viene riconosciuto quando un cavallo:

SHW802.1 Racing ROM (Corse): un cavallo ha ricevuto almeno uno Speed Index Rating ufficiale di 80 o più, nelle corse. Un racing ROM si basa sullo speed index rating (posizione del cavallo nella classifica dell'indice di velocità) e non sui punti della corsa.

SHW802.2 Performance ROM: Un cavallo nella divisione open o un binomio cavallo/cavaliere nelle divisioni amateur e youth ha vinto almeno 10 punti in una o più specialità (che non siano halter, performance halter e corsa). Nessun cavallo può essere pubblicizzato quale detentore del riconoscimento del Register of Merit in una particolare specialità senza aver vinto almeno cinque punti in quella specialità. I punti acquisiti nei Level 1, Level 2, Level 3 sono validi per il riconoscimento del ROM performance.

SHW802.3 Halter/Performance Halter ROM: aver vinto almeno 10 punti in halter/Performance Halter.

SHW802.4 I registri di merito youth e/o amateur non qualificano un cavallo per un avanzamento.

SHW803. TROFEO ALL-AROUND. OPEN, AMATEUR, SELECT AMATEUR, YOUTH. L'AQHA premierà con un trofeo ogni cavallo che vincerà il titolo All-Around nelle divisioni open, amateur select amateur e youth. Il trofeo sarà omaggiato dall'AQHA la prima volta che il cavallo lo vince, e sarà registrato a nome del proprietario corrente. Se successivamente il cavallo vincerà altri titoli All-Around in divisioni open, amateur, select amateur e youth a nome dello stesso proprietario, questi potrà acquistare il trofeo qualora l'organizzazione dello show non lo considerasse tra i premi. Il trofeo sarà assegnato allo stallone (salvo nella divisione youth dove non sono ammessi), femmina o castrone che abbia ottenuto il punteggio maggiore in gare approvate dall'AQHA. In seguito al primo trofeo omaggiato dall'AQHA, la stessa premierà con speciali certificati ogni cavallo che ottenga il titolo di All-Around o Reserve All-Around ogni volta che lo otterrà ed in ogni divisione, open amateur, select amateur e/o youth. I punti acquisiti in classi Rookie e Level I non contano per questo riconoscimento.

SHW803.1 Per avere il riconoscimento del trofeo all-around nelle divisioni open, lo show deve prevedere un minimo di cinque classi di halter per ciascun sesso stalloni, femmine, castroni ed una classe di performance.

SHW803.2 Per avere il riconoscimento del trofeo all-around nella divisione youth, lo show deve offrire un minimo di quattro gare di performance, indipendentemente dal fatto che lo show si svolga separatamente o in congiunzione con altri shows approvati dall'AQHA per concorrenti di tutte le età e/o shows amateur.

SHW803.3 Per avere il riconoscimento del trofeo all-around nella divisione amateur, uno show deve offrire un minimo di quattro gare di performance per amateurs approvate, indipendentemente dal fatto che lo show si svolga separatamente o in congiunzione con altri shows approvati dall'AQHA per concorrenti di tutte le età e/o shows youth.

SHW803.4 Solo le classi Select contano per l'ottenimento del trofeo all-around Select. Se la classe Select dovesse essere combinata con la classe amateur all-age, i punti acquisiti dal Select saranno validi per la qualificazione all'all-around Select.

SHW803.4.1 Se un concorrente Select gareggia in halter, ranch riding, team penning, ranch sorting o jumping, quelle classi conterranno, anche se non vengono offerte come classi Select.

SHW803.5 Per essere candidato agli onori all-around, il cavallo nelle divisioni open, l'amateur in divisioni amateur, il Select amateur in divisioni Select amateur, lo youth in divisioni youth, deve competere in almeno tre specialità nella singola divisione-open, amateur select amateur o youth- in tre o più categorie.

CATEGORIA I

Halter*/Performance Halter
(halter = morfologia)

CATEGORIA II

Reining
Working Cow Horse
Boxing ***
Western Riding
Ranch Riding
Trail

CATEGORIA III

Team Penning
Ranch sorting
Barrel Racing
Pole Bending
Stake Race***
Cowboy Mountain Shooting

CATEGORIA V

Western Pleasure
2-Year-old Western Pleasure*
Hunter Under Saddle
Pleasure Driving **

CATEGORIA VII ****

Showmanship at Halter
Western Horsemanship
Hunt Seat Equitation
Equitation Over Fences

CATEGORIA IV

Jumping
Working Hunter
Hunter Hack

CATEGORIA VI

Tie-down Roping
Breakaway Roping ***
Dally Team Roping-Heading
Dally Team Roping-Heeling
Cutting

CATEGORIA IX

Versatility Ranch Horse
VRH Ranch Trail
VRH Ranch Cutting
VRH Ranch Cow Horse
VRH Limited Ranch Cow Work
VRH Ranch Conformation **
Stallions
Mares
Geldings
VRH Ranch Conformation (youth)
Mares
Geldings

* Solo in divisioni open

** Solo in divisioni open e amateur

*** Solo in divisioni amateur youth

SHW803.6 Il vincitore del trofeo all-around è determinato dal risultato ottenuto sommando i punti ottenuti da ogni cavallo nella divisione open, o binomio cavallo/cavaliere nelle divisioni amateur, Select amateur e youth, in ogni classe approvata nella quale sia stato classificato tra i primi nove. Il cavallo che nelle divisioni open o il binomio nelle altre tre divisioni, avendo gareggiato in almeno tre classi in tre o più categorie, ha ottenuto il maggior numero di punti, avrà diritto al trofeo all-around.

SHW803.7 I punti acquisiti nel Level I boxing contano per il trofeo all-around.

SHW803.8 PUNTEGGIO. Ai cavalli che gareggiano nelle classi di performance in divisioni open o ai binomi in divisione amateur, select amateur e youth, che si piazzano tra i primi nove, verrà assegnato un credito per ogni concorrente piazzatosi dopo di loro più un credito, non eccedendo nove crediti per il primo piazzato. **ESEMPIO:** in una classe di nove o più concorrenti, il primo piazzato riceverà nove crediti, il secondo otto, il terzo sette e così via fino al nono piazzato. In gare di morfologia, ai cavalli nella divisione open o ai concorrenti nelle divisioni youth e amateur, che si piazzano tra i primi nove in gare con cinque o più partecipanti, verrà assegnato ai fini del punteggio all-around un credito in più di ogni altro concorrente di un anno e oltre fino ad un massimo di nove crediti al Gran Champion della rispettiva divisione di sesso. Nelle divisioni con tre a quattro partecipanti il Gran Champion riceverà mezzo credito in più di ogni altro partecipante di un anno e

oltre fino ad un massimo di nove crediti. Il Reserve Champion riceverà tanti crediti quanti ne avrà ogni altro concorrente di un anno e oltre eccettuato il Gran Champion.

SHW803.8.1 Non verranno assegnati crediti a cavalli o concorrenti squalificati, indipendentemente dal numero di partecipanti nella classe. Se si piazzano meno di nove cavalli, benché il numero di partecipanti sia stato superiore a nove, i crediti saranno assegnati sulla base del numero di concorrenti iniziali (anche se poi squalificati).

SHW803.9 PARIMERITI. In caso di parità di crediti, vincerà il titolo all-around il cavallo in divisione open o il binomio in divisioni youth e amateur che:

SHW803.9.1 Si è conquistato i crediti nel maggior numero di gare;

SHW803.9.2 Il cavallo o concorrente che ha vinto sul maggior numero di cavalli;

SHW803.9.3 Ha raggiunto il maggior numero di crediti in gare di performance.

SHW804. SUPERIOR ALL-AROUND.

OPEN, YOUTH, AMATEUR. Il titolo di superior all-around verrà riconosciuto al cavallo (nella divisione open) o al binomio cavallo/cavaliere (nelle classi youth e amateur) che avrà vinto 50 o più titoli all-around.

SHW805. RICONOSCIMENTI DI PERFORMANCE. Le seguenti gare, divise per categorie, nelle diverse categorie open, amateur e youth, sono state approvate per il conseguimento dei riconoscimenti di Register of Merit, AQHA Versatility, AQHA Champion, AQHA Supreme Champion, AQHA Superior (event) Horse, AQHA Performance Champion e Youth Supreme Performance Champion Points:

CATEGORIA I

Halter
Performance Halter
(halter = morfologia)

CATEGORIA II

Reining
Working Cow Horse
Boxing *** / ****
Ranch Riding
Western riding
Level I Western Riding * / ***
Trail
Level I Trail * / ****

CATEGORIA III

Team Penning
Ranch Sorting
Barrel Racing
Pole Bending
Stake Race***
Cowboy Mounted Shooting

CATEGORIA IV

Jumping
Working Hunter
Level I Working Hunter * / ****
Hunter Hack
Level I Jumping * / ****

CATEGORIA V

Western Pleasure
Level I Western Pleasure * / ****
Two-year-old Western Pleasure * / ****
Hunter Under Saddle
Level I Hunter Saddle * / ****
Pleasure Driving **

CATEGORIA VI

Tie-down Roping
Dally Team Roping-Heading
Dally Team Roping-Heeling
Breakaway Roping ****
Cutting e gare Open NCHA riconosciute

CATEGORIA VII ****

Showmanship at Halter
Western Horsemanship
Hunt Seat Equitation
Equitation Over Fences

CATEGORIA VIII

Racing *****

CATEGORIA IX

Versatility Ranch Horse
VRH Ranch Riding
VRH Ranch Trail
VRH Ranch Cutting
VRH Ranch Cow Work
VRH Limited Ranch Cow Work
VRH Ranch Conformation
Stallions
Mares
Geldings
VRH Ranch Conformation (Youth)
Mares
Geldings

CATEGORIA X

Dressage

CATEGORIA XI

Diversamente Abili

* Solo in divisione open

** Solo in divisioni open ed amateur

*** Solo in divisioni amateur e youth

**** Solo Register of Merit

***** Register of Merit basato solo sullo speed index – nessun punto

SHW806. AQHA VERSATILITY AWARD. OPEN, AMATEUR, YOUTH. Il titolo AQHA Versatility Award sarà conferito ad ogni stallone, femmina o castrone nella divisione open o ad ogni binomio cavallo/cavaliere nelle divisioni amateur e youth che abbiano ottenuto un totale di 65 punti in otto specialità con un minimo di 10 punti in ciascuna di cinque diverse specialità e un minimo di cinque punti in ciascuna di altre tre specialità aggiuntive.

SHW806.1 Morfologia/Performance Halter, Rookie e Level I non sono valide per questo titolo.

SHW807. AQHA CHAMPION. OPEN, AMATEUR E YOUTH.

Il titolo di AQHA Champion sarà assegnato ad ogni stallone, femmina o castrone nella categoria open o ad ogni binomio cavallo/amateur o youth nelle rispettive categorie che abbia un totale di 35 o più punti in gare (o corse, ma solo per categoria open) approvate dall'AQHA.

SHW807.1 I punti devono essere stati vinti in 5 o più shows e sotto cinque o più giudici diversi.

SHW807.2 Almeno 15 punti devono essere stati vinti in morfologia/performance halter, di cui almeno 8 nel secondo o successivo anno di vita del cavallo. Solo nelle divisioni open, è requisito aggiuntivo che il cavallo abbia vinto almeno due titoli di Gran Champion in gare con almeno cinque cavalli nella divisione per sesso, sotto due giudici diversi ed uno dei titoli dev'essere stato vinto durante o dopo il secondo anno di vita del cavallo e/o due performance halter champions, con cinque o più partecipanti nella classe.

SHW807.3 Almeno 15 punti devono essere stati vinti in gare di

performance di cui almeno 5 punti vinti in ognuna di almeno due categorie di gare di performance.

SHW807.4 I punti Rookie e Level I non contano per l'assegnazione di questo titolo.

SHW808. AQHA SUPREME CHAMPION. OPEN. Il titolo di AQHA Supreme Champion sarà riconosciuto allo stallone, femmina o castrone che abbia ottenuto due Speed Index con un punteggio di 90 o superiore a 90 (AAA) o abbia vinto un totale di 40 punti in gare di halter/performance halter e performance riconosciute, in cinque o più shows con cinque o più giudici diversi approvati dall'AQHA oppure li abbia vinti in corse riconosciute dall'AQHA a condizione che:

SHW808.1 Un minimo di 15 di questi punti siano stati vinti in halter/performance halter, di cui almeno otto punti vinti durante o dopo il secondo anno di vita del cavallo. Inoltre, devono essere stati vinti almeno due titoli di Gran Champion in gare con almeno cinque partecipanti nella divisione per sesso ed almeno uno di tali titoli sia stato vinto durante o dopo il secondo anno di vita del cavallo, e/o due performance champions, con cinque o più partecipanti nella classe.

SHW808.2 Almeno 20 di questi punti devono essere stati vinti in gare di performance in shows approvati AQHA o in corse. ed Almeno 8 di questi 20 punti di performance devono essere stati vinti in una o più delle seguenti specialità:

Reining
Working Cow Horse
Western Pleasure
Western Riding
Green Western Riding
Jumping

Working Hunter
Hunter Under Saddle
Ranch Riding
Hunter Hack
Trail

SHW808.3 Almeno 8 dei 20 punti di performance vinti in una o più delle seguenti specialità:

Tie-down Roping
Dally Team Roping-Heading
Dally Team Roping-Heeling

Cutting
Working Cow Horse

SHW808.4 I punti Rookie e Level I non contano per l'assegnazione di questo titolo.

SHW809. AQHA SUPREME CHAMPION AMATEUR E YOUTH. Verrà assegnato quando sono stati acquisiti 50 punti con un cavallo in classi riconosciute di halter/performance halter e performance in cinque o più shows o concorsi e sotto cinque o più giudici diversi, a condizione che:

SHW809.1 Dei 50 punti, un minimo di 15 devono essere stati vinti in classi di morfologia/performance halter amateur o youth di cui 8 durante o dopo il secondo anno di vita del cavallo.

SHW809.2 Almeno 20 punti devono essere stati vinti in gare di performance amateur o youth con un minimo di 5 punti vinti in ognuna di almeno quattro categorie di gare come stabilito in Achievement Awards.

SHW809.3 I restanti 15 punti possono essere stati vinti indifferentemente in gare di halter/performance halter o performance (amateur o youth).

SHW809.4 I punti Rookie e Level I non contano per l'assegnazione di questo titolo.

SHW810. AQHA SUPERIOR (EVENT) HORSE. OPEN, AMATEUR, YOUTH. Il titolo di AQHA Superior (Event) Horse sarà riconosciuto allo stallone, femmina o castrone che in divisione open (o al binomio cavallo - amateur/youth nelle rispettive divisioni), abbia vinto 50 o più punti in una specialità; solo per il titolo di AQHA Superior Race Horse occorrono 200 punti.

SHW810.1 Un cavallo nella divisione open o il binomio nelle divisioni youth e amateur, potrà ottenere il titolo per ogni singola specialità per cui avrà vinto almeno 50 punti.

SHW810.2 Nelle divisioni open delle corse sono richiesti almeno 200 punti.

SHW810.3 In halter/performance halter, almeno 25 punti devono essere stati vinti durante o dopo il secondo anno di vita del cavallo.

SHW810.4 I punti Rookie e Level I non contano per Il Superior Award.

SHW811. RICONOSCIMENTO AQHA PERFORMANCE CHAMPION. OPEN, AMATEUR, YOUTH. Questo titolo sarà riconosciuto allo stallone, femmina o castrone in divisione open o al binomio cavallo/amateur o youth nelle rispettive divisioni che abbia conquistato tre titoli individuali di Superior Event Horse.

SHW812. AQHA SUPREME PERFORMANCE CHAMPION. YOUTH E AMATEUR. Questo titolo sarà riconosciuto all'amateur o youth che conquista sei titoli AQHA Superior Horse amateur o youth, con lo stesso cavallo in specialità di performance (esclusi halter/performance halter).

SHW813. HIGH POINT HORSE DI FINE ANNO. OPEN, AMATEUR, YOUTH. Verrà assegnato annualmente in base al numero di punti vinti in quell'anno da un cavallo in divisione open o da un binomio cavallo/amateur o youth nelle rispettive divisioni, per ogni specialità approvata dall'AQHA in cui vengono assegnati dei punti.

SHW813.1 Due o più trofei AQHA verranno messi a disposizione nel caso di pari merito nelle divisioni Level 3 open, amateur e youth. Nel caso di pari merito per un trofeo di un corporate sponsor, il vincitore sarà: **a)** Cavallo o cavaliere con il più alto numero di vittorie; **b)** Cavallo o cavaliere che risulta vincitore sul più grande numero di cavalli; **c)** Il vincitore sarà il concorrente che vince il punto finale per primo durante l'anno.

SHW813.2 I detentori high point del Level 3, che hanno acquisito punti nelle classi Level 3 verranno riconosciuti in ogni evento. I punti devono essere stati acquisiti nelle classi di Level 3. I punti del Level 2 non vengono conteggiati. I primi classificati riceveranno un certificato di merito, il trofeo 'AQHA year end high point, e una fibbia personalizzata. Il 2° su 10 riceverà un certificato di merito e avrà l'opportunità di acquistare un trofeo ufficiale AQHA Top-10 Year end award.

SHW813.2.1 Per il titolo di Level 3 year-end high point performance halter, un cavallo durante l'anno deve avere acquisito almeno 10 punti in performance nelle rispettiva divisione (open, youth, amateur) nelle classi Level 2 e Level 3 per avere diritto al titolo di performance halter high point (esempio: se il cavallo A ha 100 punti in performance halter geldings, e 16 punti in western pleasure, e il cavallo B ha 135 punti in performance halter geldings e 7 in western pleasure, il cavallo A è ammissibile

per il titolo year end high point performance halter, ma il cavallo B non lo è).

SHW813.3 Ad ogni evento verranno riconosciuti i cavalli Junior e Senior high point, e i Top-10 amateur e youth con qualsiasi cavallo. I top-10 riceveranno un certificato di merito assieme all'opportunità di acquistare un trofeo ufficiale AQHA Top-10 Year-end.

SHW813.4 L'open high point halter stallone/femmina/castrone verrà riconosciuto. I top-10 riceveranno un certificato di merito assieme all'opportunità di acquistare un trofeo ufficiale AQHA Top-10 Year-end.

SHW813.5 I concorrenti amateur Select verranno riconosciuti ad ogni evento amateur. I top-10 riceveranno un certificato di merito assieme all'opportunità di acquistare un trofeo ufficiale AQHA Top-10 Year-end.

SHW813.6 Nella divisione youth occorre aver totalizzato almeno un punto per poter aspirare al titolo di Campione High Point.

SHW813.7 I detentori dell'high point Rookie verranno riconosciuti ad ogni evento. I top-10 concorrenti e top-10 cavalli riceveranno un certificato di merito assieme all'opportunità di acquistare un trofeo ufficiale AQHA Top-10 Year-end.

SHW813.8 I detentori dell'high point Level 1 verranno riconosciuti ad ogni evento. I top-10 riceveranno un certificato di merito assieme all'opportunità di acquistare un trofeo ufficiale AQHA Top-10 Year-end.

SHW813.9 I detentori dell'high point nelle classi Level 2 che hanno acquisito punti nelle classi Level 2 verranno riconosciuti ad ogni evento. I punti devono essere stati acquisiti nelle classi Level 2. I top-10 riceveranno un certificato di merito assieme all'opportunità di acquistare un trofeo ufficiale AQHA Top-10 Year-end.

SHW814. HIGH POINT FINE ANNO CAVALIERE OPEN.

Verrà riconosciuto basandosi sul numero di punti acquisiti da un singolo nella divisione open durante l'anno di gare.

SHW814.1 Riceverà il titolo il concorrente che durante l'anno di gare nella divisione open acquisisce il maggior numero di punti rispetto a qualsiasi altro.

SHW814.2 Ogni top-10 dell'anno verrà designato vincitore e gli verrà inviato un certificato.

SHW814.3 In caso di pari merito, il vincitore sarà il concorrente che ha ottenuto il punto finale prima degli altri durante l'anno.

SHW814.4 I punti Rookie e Level 1 non contano per questo titolo.

SHW815. CAVALLO ALL AROUND HIGH POINT E RESERVE DI FINE ANNO OPEN, AMATEUR, YOUTH.

Il titolo verrà assegnato al cavallo nella divisione open e al binomo nelle amateur e youth, che hanno ottenuto rispettivamente il maggior numero di punti in classi di halter/halter performance e performance durante shows approvati dall'AQHA.

SHW815.1 I punti devono essere acquisiti in halter/performance halter e in almeno due delle categorie di performance stabilite nell'all around award (open, amateur, Select amateur, youth) con un minimo di cinque punti acquisiti nella categoria più bassa.

SHW815.2 I punti Rookie e Level 1 non contano per l' all around high point.

SHW815.3 In ogni classe amateur verrà assegnato un certificato al concorrente high-point Select.

SHW816. CONCORRENTE DELL'ANNO LEVEL 2 AMATEUR, YOUTH. Il titolo verrà assegnato all'amateur e allo youth che hanno accumulato il maggior numero di punti sulla base Icavallo/I amateur/Iyouth nelle seguenti categorie di età:

SHW816.1 Categorie di età amateur

- 30 & under (30 e sotto)
- 31-49
- Select (50 and over = 50 e oltre)

SHW816.2 Categorie di età youth

- 11 & under (11 e sotto)
- 12-14
- 15-18

SHW816.3 Per essere idonei al riconoscimento del titolo un amateur o uno youth:

SHW816.3.1 non può aver vinto nessun punto AQHA (in divisioni Level 2 o Level 3 open, youth o amateur) prima dell'anno del titolo.

SHW816.3.2 deve essere membro corrente.

SHW816.3.3 la data di nascita deve essere registrata dall'AQHA entro il 15 dicembre dell'anno del titolo.

SHW816.4 Nel caso di pari meriti i riconoscimenti verranno assegnati alla persona (1) vincitrice di punti amateur/youth nel maggior numero di eventi diversi (2) con il maggior numero di vittorie amateur/youth.

SHW816.5 I punti Rookie e Level 1 acquisiti prima o durante l'anno in corso non contano per il riconoscimento del titolo o per il conteggio dei punti per il titolo di cavaliere Level 2 dell'anno. (Level 2 rider of the year).

SHW817. RICONOSCIMENTI PER MERITI SPECIALI.

Verranno annotati nei records dei cavalli per meriti notevoli acquisiti durante special events non approvati dall'AQHA, o in special events che risultano accettabili, secondo i seguenti criteri:

SHW817.1 L'organizzazione che sponsorizza l'evento deve essere in ambito nazionale e deve richiedere all'AQHA l'approvazione affinché l'evento venga aggiunto alla lista degli eventi che danno la qualifica per questo riconoscimento speciale.

SHW817.2 L'evento deve essere aperto a tutte le razze di cavalli.

SHW817.3 Dopo che l'evento ha ricevuto l'approvazione dell'AQHA per la qualifica a questo programma, i piazzamenti o i primi posti di American Quarter Horses registrati, verranno inseriti nei records del cavallo solo se il suddetto si è classificato primo o secondo durante l'evento, o ha vinto \$10,000 o più di \$10,000 in un evento approvato ad un contest;

SHW817.4 I piazzamenti e/o i vincitori devono essere comunicati all'AQHA dall'organizzazione sponsor entro i 60 giorni successivi all'evento.

SHW817.5 Le alleanze (alliances) attualmente approvate per la richiesta Special Achievement Recognition (riconoscimento per meriti speciali) sono:

- ABRA – American Buckskin Registry Association
- CMSA – Cowboy Mounted Shooting Association
- BFA – Barrel Futurities of America
- IBHA – International Buckskin Horse Association

- NCHA – National Cutting Horse Association
- NRCHA – National Reined Cow Horse Association
- NRHA – National Reining Horse Association
- NSBA – National Snaffle Bit Association
- PHBA – Palomino Horse Breeders of America
- RHAA – Ranch Horse Association of America
- RSNC – Ranch Sorting National Championship
- SHOT – Stock Horse Texas
- USTPA – United States Team Penning Association
- WCHA – World Conformation Horse Association

SHW817.6 Qualsiasi American Quarter Horse registrato che compete nei Giochi Olimpici si qualifica per il riconoscimento.

SHW900. GIUDICI RICONOSCIUTI DALL'AQHA. La nomina a giudice approvato AQHA è un privilegio, non un diritto, concesso dal Comitato dei Giudici conformemente a procedure dallo stesso formulate, ad individui la cui esperienza in campo equino e carattere ne meritino l'onore. La nomina è revocabile dal Comitato giudici con o senza avviso o udienza formale, la revoca è soggetta solo ad una definitiva revisione da parte del Comitato Esecutivo, con o senza avviso o udienza formale.

SHW901. La condotta individuale come membro, esibitore e giudice dev'essere esemplare; è soggetta alla continua revisione del Comitato dei Giudici con un'automatica revisione dopo 5 anni dal conseguimento della qualifica di giudice AQHA.

SHW902. Un giudice AQHA non dovrà avere conflitto di interessi con gli obiettivi dell'AQHA a causa della sua attività o interessi economici personali. Ogni giudice deve evitare di usare il proprio status per perseguire il proprio scopo personale o economico. Qualora dovesse sorgere un tale conflitto di interessi, si pretende che il giudice escluda l'interesse personale dall'operazione in questione oppure che dia le dimissioni dalla lista dei giudici approvati dall'AQHA, cos che poi possa perseguire i propri scopi personali. L'infrazione di questa regola etica sarà soggetto a revisione.

SHW903. Se (durante uno show) un giudice non è in grado di esprimere un'opinione oggettiva, libera da possibili pregiudizi e/o influenze esterne, a causa di una connessione con un proprietario, concorrente o chiunque altro legato al cavallo, anche se non ritiene che potrebbe essere condizionato, deve rinunciare a giudicare.

SHW904. Le seguenti specifiche aree di conflitto di interessi non sono esclusive e i giudici non sono ammessi a giudicare alcun cavallo in altre situazioni non specificate in questa regola. Certe specifiche aree di evidente conflitto di interesse per i giudici includono:

SHW904.1 Giudicare un cavallo che appartenga o sia esibito da una persona da cui il giudice abbia ricevuto uno stipendio, commissioni o qualsiasi tipo di remunerazione per l'acquisto o la vendita di qualsiasi cavallo per conto di detta persona, indipendentemente dal fatto che ci sia o meno un cavallo in causa nella transazione; che sia stato dipendente o rappresentante a titolo oneroso, in qualsiasi veste, entro tre mesi dalla data dello show in causa.

SHW904.2 Esibire personalmente un cavallo ad uno show o ad un gruppo di shows dove giudica.

SHW904.3 Essere proprietario in toto o in parte di un cavallo che viene esibito ad uno show o ad un gruppo di shows dove giudica.

Tuttavia gli sarà permesso giudicare gli speed events (gare di velocità) o le classi Level I, ed è autorizzato a gareggiare allo stesso show o gruppi di show nello stesso posto.

SHW904.4 Essere coinvolto nello show management e giudicare allo stesso show.

SHW904.5 Giudicare un cavallo di proprietà o presentato da un membro della sua famiglia più diretta (coniuge, figlio, figlia, padre, madre, fratello, sorella).

SHW904.6 Il giudice non può giudicare nessun cavallo che sia stato di sua proprietà, di cui sia stato addestratore, agente a qualsiasi titolo o preparatore nei tre mesi precedenti.

SHW905. PER MANTENERE LA QUALIFICA DI GIUDICE una persona deve:

SHW905.1 Essere in regola con l'iscrizione all'AQHA, in caso contrario verrà rimosso dall'elenco dei giudici approvati dall'AQHA e dovrà attendere 12 mesi dalla riattivazione della tessera per poter fare nuova richiesta delle credenziali di giudice.

SHW905.2 Partecipare ad una conferenza per giudici approvati dall'AQHA, almeno una volta ogni due anni a partire dal primo gennaio dell'anno nel quale il soggetto è diventato giudice AQHA. Inoltre, tutti i giudici specializzati approvati dall'AQHA devono partecipare ad una conferenza dei giudici quando viene trattata la loro disciplina.

SHW905.3 Conseguire un minimo di tre crediti da show approvati AQHA all'anno con inizio il 1° gennaio dell'anno seguente il conseguimento della qualifica di giudice (uno show = un credito. In eventi non giudicati (team penning, ranch sorting, barrel racing, pole bending, stake race). Non più di un credito può essere riconosciuto ai fini del minimo di tre crediti richiesti. Nel caso in cui giudichi quattro o più numeri di show durante lo stesso show, o gruppo di shows, gli verranno riconosciuti solo quattro crediti sul massimo dei 25 shows. Gli AQHA specialized judges (giudici di specialità devono conseguire almeno un credito ogni tre anni iniziando dalla data in cui sono stati inseriti nella lista dei giudici approvati AQHA. Questo credito deve essere conseguito giudicando uno show approvato dall'AQHA o un alliance show, nella disciplina per la quale sono approvati. Una persona che ha officiato come panel member in una conferenza per giudici, o in un seminario educazionale, e/o come giudice ufficiale per un esame di qualifica approvati dall'AQHA, riceverà un credito.

SHW905.4 Avere e mantenere il cartellino di giudice con l'alliance in quella disciplina (i.e NCHA, NRHA, NRCHA, USTPA, WCHA) per operare come specialized judge (giudice di specialità).

SHW906. MOTIVI PER LA RIMOZIONE di un giudice AQHA dall'incarico includono ma non sono limitati a:

SHW906.1 Sospensione dallo status di membro AQHA o negazioni di qualsiasi privilegio annesso.

SHW906.2 Mancato rispetto delle regole e regolamenti AQHA.

SHW907. La rimozione dall'incarico di un giudice AQHA per qualsiasi motivo deve essere assoluta, senza alcuna disposizione di reintegrazione automatica.

SHW908. Una persona che è stata sospesa dallo stato di socio o gli sono stati negati i privilegi di socio AQHA, non può fare richiesta per diventare giudice approvato fino allo scadere di un anno a partire dal suo reintegroamento come socio o nuova concessione dei privilegi.

SHW909. GIUDICI INTERNAZIONALI

APPROVATI DALL'AQHA residenti in un paese internazionale devono effettuare quattro viaggi o giudicare quattro shows in quattro posti diversi durante l'anno, escluso il Canada.

SHW910. I GIUDICI DEVONO:

SHW910.1 Giudicare uno show approvato dall'AQHA nel rispetto delle regole e dei regolamenti, direttive e linee guida stabilite dall'AQHA.

SHW910.2 Giudicare in modo onesto, giusto e imparziale ogni cavallo che gli viene presentato, attenendosi strettamente alla sua conformazione e/o alla sua prestazione, come dettato dalle regole relative a quella particolare gara.

SHW910.3 Comportarsi per tutto il tempo in modo professionale.

SHW910.4 Squalificare qualsiasi concorrente in caso di abuso del cavallo.

SHW910.5 Eliminare qualsiasi cavallo/concorrente la cui presenza ritenga sia in violazione delle regole AQHA sulle condotte proibite, o che non si sia impegnato legittimamente a presentare il cavallo al meglio delle sue potenzialità.

SHW910.6 Aderire al Codice Etico dei Giudici.

SHW910.7 Essere presente, durante uno show approvato, per affrontare le proprie responsabilità conformemente al regolamento AQHA e dev'essere disponibile ad assistere lo show management ad affrontare le sue responsabilità nell'osservanza delle regole.

SHW910.8 Adoperarsi con ogni ragionevole sforzo, per giudicare lo show, e comunicare in tempi ragionevoli ogni eventuale impedimento allo show manager al fine di permettere a quest'ultimo di avere sufficiente tempo per cercare un sostituto idoneo. Inoltre il giudice dovrà immediatamente fornire all'AQHA una giustificazione scritta del suo impedimento, specificando la data e le modalità con cui l'impedimento sia stato comunicato allo show management.

SHW910.9 Contattare un funzionario dello show dopo l'arrivo nella città in cui deve giudicare avvisandolo della sua presenza e luogo di soggiorno.

SHW910.10 Vestire in modo western compresi il cappello e gli stivali durante l'attività di giudizio in show approvati AQHA, fatta eccezione per i giudici che hanno il doppio cartellino AQHA/USEF (specializzati nelle classi sugli ostacoli) che potranno indossare un appropriato abbigliamento da English

SHW910.11 Avere almeno 21 anni per poter operare come giudice specializzato Level I o 25 anni per poter giudicare qualsiasi altro show o gara.

SHW911. I GIUDICI POSSONO:

SHW911.1 Giudicare in un anno due special events giudicati nello stesso stato, provincia o paese.

SHW911.2 Escludere qualsiasi persona o cavallo dalla gara per cattiva condotta o altro.

SHW911.3 A propria discrezione, rifiutare l'ingresso in arena o far uscire qualsiasi concorrente dalla classe, per abbigliamento o equipaggiamento non consoni.

SHW911.4 Usufruire dell'opera del/della ring steward, o altro funzionario dello show o di giudici approvati AQHA per assisterli nella valutazione di singoli ostacoli in gare ad ostacoli (jumping).

SHW911.5 Un giudice AQHA può richiedere un po meno del minimo

onorario di \$200 per le competizioni di Versatility Ranch Horse, per i Level I shows, special events ed eventi riservati ai diversamente abili.

SHW911.6 Negli shows dove è presente un operatore video ufficiale, i giudici saranno autorizzati a rivedere i go dove sono presenti penalità da 2 punti per la rottura dell'andatura, trotto per più di due falcate, e freeze up, se almeno un giudice ha comunicato di aver dato la penalità da 2.

SHW911.7 I giudici possono conferire in modo tempestivo riguardo ad una zoppia, a violazioni delle regole, squalifica e penalità maggiori, a condizione che sia presente un/una ring steward.

SHW912. I GIUDICI NON POSSONO:

SHW912.1 Avere più di 25 crediti (uno show = un credito). Nel caso in cui vengano giudicati quattro o più show nello stesso evento o set di eventi, verranno conteggiati solo quattro crediti ai fini del numero massimo di 25 crediti permessi a quel giudice. Gli eventi non giudicati (team penning, ranch sorting, barrel racing, pole bending, stake race) non verranno conteggiati ai fini del numero massimo di 25 crediti.

SHW912.2 Giudicare per due anni consecutivi allo stesso show, serie di shows o circuito eccetto quando giudicano cutting, working cow horse, roping, team penning, ranch sorting, gare di velocità (speed events), ranch riding o versatility ranch horse, dove possono giudicare fino a due anni consecutivi.

SHW912.3 Fare più di tre viaggi in uno stato, provincia o stato estero. Se si fanno tre viaggi, uno di essi deve essere per uno show di un giorno, ovvero di 24 ore. Gli eventi non giudicati (team penning, ranch sorting, barrel racing, pole bending, stake race) non verranno conteggiati ai fini del numero massimo di shows giudicati in uno stato, provincia o stato estero.

SHW912.4 Giudicare due shows, entro 30 giorni, nel raggio di 150 miglia l'una dall'altra. Può giudicare show multipli nello stesso luogo in giorni consecutivi, fintanto che non giudica una classe particolare, ma una volta sola durante quegli shows.

SHW912.5 Presentarsi in campo gara più di un'ora prima dell'inizio dello show.

SHW912.6 Visitare la zona riservata ai box, intrattenersi con proprietari, addestratori, concorrenti o rappresentanti di proprietari; ispezionare o esprimersi su qualsiasi cavallo che verrà successivamente esibito nello show, prima della sua attività di giudizio (compreso il giorno prima della gara).

SHW912.7 Incontrarsi, socializzare o fraternizzare con qualsiasi esibitore sia il giorno prima che durante lo show.

SHW912.8 Esaminare il programma fino a che non abbia terminato di giudicare; ma gli può essere fornita una scaletta delle prove dalla direzione dello show, prima che inizi a giudicare.

SHW912.9 Montare o partecipare in qualsiasi modo nel ruolo di concorrente per un cavallo nella classe mentre sta giudicando una prova.
SHW912.10 Chiedere al concorrente di cambiare i cavalli con un altro concorrente.

SHW912.11 Giudicare di nuovo una classe che è già stata giudicata.

SHW912.12 Modificare i cartellini dove sono indicati i piazzamenti, dopo che è stata effettuata la premiazione, salvo non sia stato commesso un errore formale. In caso di errore formale, che deve essere

convalidato da documentazione appropriata, l'errore deve essere corretto prima che i risultati dello show vengano ricevuti dall'AQHA.

SHW912.13 Fatta eccezione per gli speed events (gare di velocità), un giudice durante l'anno non può giudicare per un comitato organizzatore di uno show, team/entità per i quali ha già giudicato tre shows, o un gruppo di shows. Un comitato organizzatore, team/entità consiste in toto o in parte in: **a)** una o più persone comuni elencate come show management; **b)** persona o persone comune/i coinvolte nell'effettiva gestione di uno show (elencate o meno); **c)** persona o persone comune/i che sono compensate dallo show management o hanno un interesse di proprietà nel team/entità di uno show management; oppure **d)** membri diretti della famiglia (moglie, marito, genitori, figli, o nonni);

SHW912.14 Un giudice non può richiedere di giudicare uno show dopo che ha già soddisfatto il suo requisito in merito al minimo di shows richiestigli.

SHW913. È RESPONSABILITÀ DEL GIUDICE:

SHW913.1 Controllare i recinti dei vitelli e il trattamento ad essi riservato durante le lezioni di lavoro con il bestiame.

SHW913.2 Controllare le imboccature almeno in una classe dello show.

SHW913.3 Permettere ai concorrenti che nelle classi di lavoro individuale hanno avuto un punteggio di zero (0), di completare il pattern o il percorso a condizione che ne rispettino l'andamento in modo ragionevole, che stiano nei limiti di tempo concessi per il pattern/percorso, ed evitino l'allenamento eccessivo o l'abuso del cavallo.

SHW913.4 Consegnare tutti gli fogli-punteggio allo show management perché vengano pubblicati.

SHW913.5 Fare affidamento sul/sulla ring steward per facilitare le richieste dei concorrenti di parlargli direttamente. Quando un concorrente richiede di conoscere l'opinione del giudice sul suo cavallo tramite il/la ring steward o un altro funzionario dello show, il giudice darà la sua opinione in modo cortese e sincero in presenza del/della ring steward o di un altro funzionario dello show.

SHW914. IN OGNI CLASSE DI PERFORMANCE IL GIUDICE:

SHW914.1 Non dovrà chiamare i concorrenti fuori dalla pista se non al passo, nel caso in cui i cavalli vengano lavorati sulla pista.

SHW914.2 Può a sua discrezione richiedere di indietreggiare ai soli finalisti nella classe in cui la manovra è richiesta.

SHW914.3 Può a sua discrezione penalizzare il cavallo, ogni qualvolta un cavallo è montato con un hackamore e presenta una ferita aperta, viva o sanguinante, che viene in contatto con l'hackamore, o se il cavallo si mostra scontroso, noioso, apatico, emaciato, tirato, o troppo stanco.

SHW914.4 Deve squalificare un cavallo se che la bocca sanguina.

SHW914.5 Un cavallo non va penalizzato per il modo in cui tiene la coda e neppure per la normale reazione della coda ai comandi del cavaliere, o nei cambi di galoppo. Un giudice può, a sua discrezione, penalizzare un cavallo per eccessivi o esagerati movimenti della coda, oppure per una coda dall'aspetto morto che pende in mezzo alle gambe e non mostra una reazione normale.

SHW914.6 La caduta di un cavallo o di un cavaliere che è stato giudicato sarà causa di squalifica in tutte le classi eccetto il team penning e il ranch sorting. Un cavallo viene considerato caduto quando giace

su un fianco con i quattro arti allungati nella stessa direzione. Si considera caduto un cavaliere quando non è più a cavalcioni del cavallo.

SHW914.7 Dovrà squalificare un cavallo ogni volta che la bocca è legata o bloccata.

SHW914.8 Deve ispezionare i cavalli su entrambi i lati, davanti e dietro, in almeno una delle classi dello show, per verificare eventuali segni di abuso o eccessivo addestramento.

SHW915. PIAZZAMENTI DELLE CLASSI. Un giudice deve piazzare:

SHW915.1 Fino al nono posto in classi con 9-34 cavalli qualificati ed esibiti.

SHW915.2 Fino al decimo posto in classi con 35-39 cavalli.

SHW915.3 Fino all'undicesimo posto in classi con 40-44 cavalli.

SHW915.4 Fino al dodicesimo posto in classi con 45 o più cavalli.

SHW915.5 Tutti i cavalli qualificati in classi di nove o meno cavalli. Comunque, se un cavallo viene squalificato, non deve essere piazzato, indipendentemente dal numero di cavalli nella classe.

NORME E REGOLAMENTI SULLE CORSE

AVVISO IMPORTANTE: Il benessere dei cavalli e degli altri animali è regolato dall'AQHA. Prima di andare avanti, per cortesia leggere la dichiarazione dell'AQHA riguardo al benessere dell'American Quarter Horse racing a pagina 3, la Regola RAC30I, e RAC3II sono esempi di come l'AQHA ha lavorato per proteggere i cavalli coinvolti nelle corse.

RAC300. DISPOSIZIONI GENERALI.

RAC300.1 L'AQHA non assumerà né accetterà nessun tipo di responsabilità inerente la sicurezza, in occasione di nessuna gara e nei confronti di nessun concorrente o parte terza, di nessun cavallo o altra proprietà.

RAC300.2 Quale espressa condizione del privilegio di partecipare ad una manifestazione corsistica approvata dall'AQHA, ogni proprietario di un American Quarter Horse, addestratore o partecipante, assume i rischi di partecipazione ed esonera e scarica l'AQHA, i suoi funzionari, direttori, rappresentanti e impiegati da ogni responsabilità comunque e quantunque sorgente da lesioni personali o danni alle cose che siano conseguenze della partecipazione ad una gara.

RAC300.3 Nei casi in cui le corse idonee all'approvazione AQHA si svolgono sotto la supervisione di una Commissione Corsa o di una Associazione Ippica Governativa, le regole della suddetta Commissione Corsa o Associazione Ippica Governativa hanno la precedenza. Mentre le regole delle Commissioni Corse o delle Associazioni Ippiche Governative hanno la precedenza, AQHA si riserva il diritto di negare o revocare la sua approvazione per una corsa che non osserva le regole e i regolamenti contenuti in questo manuale. L'American Quarter Horse Racing è definita come una competizione tra due o più American Quarter Horse registrati che vengono iscritti e competono nella stessa corsa, allo stesso tempo da un regolare cancello di partenza, a distanze e condizioni riconosciute dall'AQHA e a piena velocità, senza l'impedimento di ostacoli, verso una comune linea di arrivo. Vedi anche le regole RAC30I e RAC302.

RAC30I. RICONOSCIMENTO DI CORSE E RISULTATI.

RAC30I.1 L'AQHA accetterà i risultati delle corse quali risultati ufficiali ad Amarillo, Texas, e sulla base degli stessi calcolerà i premi e/o i requisiti per l'avanzamento di un cavallo al registro di razza AQHA.

RAC301.2 Perché i risultati di una corsa possano essere riconosciuti dall'AQHA, la corsa in oggetto deve svolgersi sotto la supervisione di una "Racing Authority" e osservare le regole e i regolamenti qui contenuti.

RAC301.3 Con decorrenza 1° aprile 1992, l'AQHA ha imposto una moratoria sull'applicazione delle sanzioni e regolamenti dell'AQHA contenuti in questa sezione, la quale moratoria rimarrà in vigore e può essere annullata solo dal Comitato Esecutivo dell'AQHA.

RAC301.4 Sono riconosciute dall'AQHA solo le gare in cui un American Quarter Horse gareggia

RAC301.4.1 contro un altro o altri American Quarter Horse

RAC301.4.2 purosangue iscritti presso il The American Jockey Club, The Canadian Jockey Club, The Mexican Jockey Club

RAC301.4.3 cavalli iscritti presso l'American Paint Horse Association

RAC301.4.4 cavalli iscritti presso l'Appaloosa Horse Club.

RAC301.5 L'AQHA non riconoscerà una corsa nella quale un cavallo di due anni:

RAC301.5.1 parta prima del 1 marzo (con l'eccezione del trials e delle finali del West Texas Futurity e Mardi Grass Futurity)

RAC301.5.2 corra contro cavalli più vecchi; o

RAC301.5.3 è permesso correre su una distanza maggiore di 440 iarde prima del 1 settembre.

RAC301.6 Un tempo discutibile è un tempo nel quale records passati di prestazione indicano possibile errore.

RAC301.6.1 In caso di tempi discutibili, l'AQHA può tenere in sospeso il riconoscimento ufficiale dei tempi fintanto che la corsa non viene revisionata dall'AQHA.

RAC301.6.2 Se i funzionari ufficiali di corsa o la Racing Authority non forniscono giustificazioni ragionevoli per i tempi discutibili, l'AQHA si riserva il diritto di aggiustare il tempo usando il video della corsa per stimare il tempo contando il numero delle sequenze del video della corsa dal momento in cui le porte delle gabbie di partenza sono completamente aperte, ovvero sono parallele alla pista da corsa.

RAC301.6.3 Le decisioni dell'AQHA in merito ai tempi discutibili possono essere appellabili all'AQHA Racing Council per una ulteriore presa in esame. La decisione del Racing Council è appellabile all'AQHA Executive Committee in base alla regola V10505.

RAC302. RESPONSABILITÀ DELL'IPPODROMO.

RAC302.1 Salvo diversamente specificato in questo regolamento, l'AQHA riconosce le regole "Rules for Flat Racing" adottate dalla Association of Racing Commissioners International ("ARCI") e richiede che le corse idonee al riconoscimento dell'AQHA vengano svolte in conformità con queste regole.

RAC302.2 L'AQHA raccomanda che tutti i commissari di gara presso gli ippodromi degli American Quarter Horse siano certificati ed accreditati ed abbiano un'adeguata esperienza e/o educazione relativa alle corse di American Quarter Horse.

RAC302.3 Il cartellino dei risultati delle corse ed un programma ufficiale devono essere trasmessi all'AQHA via fax, online (direttamente all'AQHA o tramite Equibase) o tramite corriere espresso, al termine di ogni giorno di gara. Il cartellino dei risultati deve comprendere

tutte le informazioni necessarie a generare le “past performance lines” (limiti delle prestazioni precedenti) e deve anche contenere le informazioni relative alle vincite in denaro (da montepremi e bonus). Il programma ufficiale dovrebbe comprendere indicazioni sulle condizioni delle corse e distanze, nomi dei cavalli in ogni corsa, posizione di partenza, colore, sesso, età, razza, proprietario, addestratore, fantino e peso portato.

RAC302.4 L'AQHA può richiedere l'invio a spese della corsa, di un videotape delle stake races classificate.

RAC302.5 L'ippodromo ha la responsabilità di piazzare le gabbie di partenza in modo che le corse si svolgano effettivamente sulla distanza designata. Non ci dovranno essere pendenze (in discesa) superiori ad 1 grado (1°) in dirittura. Dev'essere trasmessa all'AQHA una dichiarazione certificata da un ispettore autorizzato che attesti che negli ultimi cinque anni tutte le distanze presso ogni ippodromo sono state controllate in merito alla pendenza ed alla distanza.

RAC302.6 L'AQHA riconoscerà solo quelle corse ufficiali che si svolgono su piste ovali che rispettano gli standard e i requisiti AQHA e il modello delle regole sulle corse.

RAC302.7 Gli ippodromi che offrono corse di American Quarter Horse devono utilizzare una telecamera elettronica per photo-finish oppure una telecamera per il photo-finish a nastro computerizzata. L'accuratezza minima della telecamera non deve essere inferiore a 1/100 (01) di secondo. La massima accuratezza della telecamera non deve superare 1/1000 (0.001) di secondo. La telecamera per il photo-finish dev'essere calibrata ogni anno ed un rapporto di calibrazione dev'essere inoltrato all'AQHA.

RAC302.8 La scala minima di peso raccomandata dell'American Quarter Horse Jockeys per i cavalli di due anni è di 120 pounds, per i cavalli di tre anni 122 pounds, per i cavalli di 4 anni e oltre 124 pounds.

RAC303 VINCITE. L'AQHA riconoscerà solo le seguenti vincite ai fini dei suoi record ufficiali relativi alle corse:

RAC303.1 Vincite di montepremi registrati nel grafico dei record di gara.

RAC303.2 Vincite di bonus, inclusi riconoscimenti annuali che sono:

RAC303.2.1 versati al proprietario o proprietari di un cavallo a fronte di un risultato relativo alle prestazioni, o ad una serie di prestazioni del cavallo che non sono comprese nell'effettivo montepremi della corsa ma sono pagati tramite “horseman's bookkeeper” (nel caso di una serie di corse sarà quello in cui si è svolta l'ultima tappa); e

RAC303.2.2 siano annotati sul cartellino dei risultati delle corse.

RAC303.3 Le vincite a titolo di bonus saranno registrate separatamente da quelle derivanti da montepremi e si avranno annotazioni relative a proventi particolari quali il Champions Balloting specificando che il totale vincite di quel cavallo comprende anche una particolare somma percepita a titolo di bonus.

RAC303.4 Le vincite a titolo di bonus che vengono versate annualmente, saranno registrate per l'ammontare totale nell'anno in cui il bonus è stato vinto, indipendentemente dal fatto che il vincitore riceva il premio a rate o in un'unica soluzione. Nel caso in cui un vincitore riceva un premio annuale in forma frazionata, l'imputazione di tale somma alla data in cui fu vinta seguirà i generali principi contabili.

RAC303.5 Tutte le somme vinte nelle corse AQHA (montepremi, bonus, premi a reclamare, fondo scommesse, payoff, ecc.) saranno registrate in Dollari USA.

RAC304. PROPRIETÀ DEI CAVALLI.

RAC304.1 Per effetto di questa regola il termine "AQHA Race Ownership Record" significherà che il proprietario ufficiale registrato del cavallo sarà quello che figura nei record (data base) dell'AQHA al momento dello svolgimento della corsa.

RAC304.2 Per effetto di questa regola, una persona sarà considerata un "Recorded Owner" (proprietario registrato) di un cavallo se questa persona è:

RAC304.2.1 Registrata come proprietario negli "AQHA Race Ownership Records" oppure.

RAC304.2.2 Registrata come agente autorizzato negli "AQHA Race Ownership Records"

RAC304.3 Solo agli effetti dei riconoscimenti e dei premi AQHA, i punti e le vincite ottenuti da un cavallo in una determinata corsa, saranno accreditati solo al proprietario registrato (Record Owner) di quel cavallo per quella corsa ("AQHA Credit").

RAC304.4 L'AQHA prevede che la reportistica delle corse, che ha lo scopo di tenere aggiornati correttamente i propri database, debba basarsi su documentazioni certe e comprovanti in modo sufficiente l'effettiva proprietà di un cavallo. L'AQHA riconosce che tale documentazione debba includere ma non essere necessariamente limitata a:

RAC304.4.1 certificati registrazione AQHA presentati a corse ufficiali.

RAC304.4.2 Certificati di affitto (lease) AQHA presentati a corse ufficiali o

RAC304.4.3 passaggi di proprietà (transfer report) o certificati di affitto presentati a corse ufficiali.

Nonostante questo affidamento sulla reportistica ufficiale, se una persona non è "Record Owner" come riportato in RAC304.2 quella persona non avrà il riconoscimento "AQHA Credit" come da RAC304.3. Questo rimane confermato anche se i record ufficiali di proprietà vengono successivamente aggiornati dopo una corsa per dimostrare che quella persona era il proprietario del cavallo al momento della corsa.

RAC304.5 Per informazioni sui passaggi di proprietà dei cavalli reclamati in corse a reclamo vedere la regola REGI24.6.

RAC305. PROVE A TEMPO. In mancanza di condizioni specifiche per corse particolari, che stabiliscano i criteri per regolare le questioni che possano insorgere durante le prove a tempo, per stabilire i cavalli ammessi alle finali, si applicano le seguenti regole:

RAC305.1 Eccettuati i casi in cui le gabbie di partenza restringano fisicamente il numero dei cavalli alla partenza, in ogni prova non dovranno partecipare più di 10 cavalli.

RAC305.2 Le condizioni delle prove a tempo saranno le stesse delle corse finali. Se le prove a tempo si effettuano lo stesso giorno, i cavalli con i 10 tempi migliori dovranno essere ammessi alle finali. Se le prove saranno condotte in due giorni, saranno ammessi alle finali i cinque migliori tempi del primo giorno ed i cinque migliori tempi del secondo giorno. Nel caso in cui le prove si svolgono in due giorni, la segreteria dovrà fare il possibile affinché i cavalli di proprietari con più di un'iscrizione siano suddivisi sui due giorni di prova e/o su due o più prove.

RAC305.3 Nel caso in cui le gabbie di partenza dell'associazione contengano meno di dieci cavalli, il numero massimo di partecipanti corrisponderà alla capacità massima di tale struttura.

RAC305.4 Eccetto nelle corse a punti, nel caso in cui in una prova a tempo partono solo 11 o 12 cavalli da una struttura di gabbie con 12 o più posti, l'associazione può decidere di far correre solo le finali. Se 11 o 12 cavalli partecipano alle finali, solo ai primi dieci verrà assegnato il premio in denaro.

RAC305.5 Nelle prove a tempo i cavalli devono qualificarsi sulla base del tempo e dell'ordine d'arrivo. I tempi dei cavalli nelle prove a tempo saranno determinate al limite del timer. La sola eccezione si ha quando due o più cavalli conseguono lo stesso tempo nella stessa batteria di prova. In questo caso gli ordini d'arrivo avranno un peso per determinare le ammissioni alle finali. Nel caso in cui due o più cavalli conseguissero lo stesso risultato al limite del timer in diverse prove sul tempo, le ammissioni alle finali saranno estratte a sorte in estrazione pubblica diretta dallo steward. I tempi di qualifica ottenuti in prove separate non dovranno essere stabilite oltre il limite del timer paragonando e/o allargando le immagini di foto finish.

RAC305.6 Salvo il caso di squalifica, in nessun caso un cavallo potrà qualificarsi davanti ad un altro che si sia meglio piazzato nell'ordine d'arrivo ufficiale delle prove a tempo.

RAC305.7 Nel caso in cui un cavallo dovesse essere squalificato per interferenza durante una prova a tempo, gli verrà dato il tempo del cavallo dietro al quale si è piazzato più un centesimo di secondo oppure la massima accuratezza del dispositivo di rilevazione del tempo a disposizione. Non ci sarà nessun aggiustamento nei tempi rilevati nelle prove sul tempo per condizioni di vento di testa o di coda, fuori pista, ecc. Nel caso in cui un cavallo venga squalificato per interferenza con un altro cavallo causando la caduta del fantino o la mancata conclusione della corsa, al cavallo squalificato verrà attribuito tempo 0 più un centesimo di secondo oppure la massima accuratezza del dispositivo di rilevazione del tempo a disposizione e tale cavallo non sarà ammesso alle finali.

RAC305.8 Nel caso in cui si registri un malfunzionamento del timer elettronico durante una qualsiasi prova sul tempo, i finalisti di quella prova saranno stabiliti in seguito a prove con calcolo del tempo manuale, eseguita da tre distinti operatori ufficiali. La media dei tre tempi manuali darà il tempo vincente salvo che una delle registrazioni sia palesemente scorretta. In questo caso si farà la media degli altri due tempi manuali. Agli altri cavalli dovrà essere assegnato il tempo in corrispondenza dell'ordine d'arrivo o della posizione in foto finish quando questo è disponibile.

RAC305.9 Nel caso in cui si registri un malfunzionamento del timer in qualche prova sul tempo ma il timer opera correttamente in altre prove simili, il tempo preso elettronicamente non dovrà essere scartato e non si dovrà impiegare la media dei tempi manuali per tutte le prove.

RAC305.10 Nel caso in cui vengano sollevate obiezioni in ordine all'accuratezza dei tempi elettronici o delle medie manuali, lo steward potrà impiegare il video di una prova per stimare il tempo, contando il numero di fotogrammi nella corsa dal momento in cui le gabbie di partenza sono completamente aperte parallelamente alla pista. Nel caso si registri un malfunzionamento del timer e non vi sono a disposizione medie manuali, lo steward potrà selezionare i qualificati basandosi sul video.

RAC305.11 Nel caso in cui si registri un malfunzionamento delle gabbie di partenza ed una o più gabbie non si aprano, oppure si aprano in ritardo, lo steward potrà dichiarare non partiti i cavalli che partivano in quelle gabbie oppure invece dovrà dichiarare qualificato il cavallo che, pur partito in ritardo a causa del malfunzionamento della gabbia, abbia concluso la corsa nei tempi sufficienti per la qualifica. Nel caso in cui un cavallo erompa dalla gabbia o la gabbia si apra prima della partenza ufficiale, potrà essere dichiarato non partito e lo steward potrà decidere che vengano rimborsate le tasse di partecipazione. Nel caso in cui si aprano alcune, ma non tutte le gabbie nel momento della partenza ufficiale, i tempi dei cavalli partiti saranno comunque validi ai fini della qualifica e piazzati conformemente ai tempi ottenuti. Nel caso in cui si registri anche un malfunzionamento del timer, si applicherà la media dei tempi manuali e, qualora anche questo mancasse, si impiegherà il video per la stima dei tempi dei cavalli partiti o dichiarati tali.

RAC305.12 Al cavallo che è stato ritirato non verranno riconosciuti rimborsi per le iscrizioni effettuate e non verrà ammesso alle finali. Al cavallo qualificato che non partecipa alle finali per motivi di salute o in seguito a ritiro per qualsiasi motivo, eccettuata la squalifica per positività all'antidoping, sarà riconosciuto l'ultimo piazzamento ed il premio in denaro equivalente. Nel caso che venissero ritirati più di un cavallo, i premi relativi alle posizioni lasciate vuote saranno sommate ed equamente divise tra i ritirati.

RAC305.13 Nel caso in cui un cavallo qualificatosi per le finali o la corsa di consolazione sia squalificato per mancanza di requisiti o per infrazione del regolamento, dopo la dichiarazione ufficiale dei tempi ma prima dell'iscrizione alle finali o alla corsa di consolazione, sarà sostituito dal cavallo immediatamente seguente nelle classifiche delle prove a tempo. Nel caso in cui un cavallo qualificato sia squalificato per motivi diversi dallo stato di salute o morte, dopo le iscrizioni alle finali o alla corsa di consolazione, il montepremi sarà ridistribuito tra i restanti partecipanti qualificati.

RAC306. STAKE RACES E RESTRICTED STAKE RACES (corse a scommesse). Per avere il riconoscimento dall'AQHA come stake o restricted stake race, una corsa deve rispettare i seguenti requisiti:

RAC306.1 Una stake race è una corsa dove qualsiasi cavallo deve avere una nomination (puntata) o pagare una quota base o una quota supplementare per partecipare.

RAC306.1.1 Le puntate devono essere chiuse più di 48 ore prima di quando si corre la prima delle corse a scommessa del giorno previsto.

RAC306.1.2 Nessuna corsa con montepremi inferiore a \$15,000 verrà considerata stake race.

RAC306.1.3 Possono essere considerate open o restricted.

RAC306.1.4 Idonea per il grading quando vi sono le condizioni per una graded stakes race.

RAC306.1.5 Le domande di condizioni o nomination assieme alla struttura dei montepremi devono essere registrate dall'AQHA Racing Office in Amarillo, Texas contestualmente agli horsemen.

RAC306.1.6 Il montepremi minimo per stake races di American Quarter Horse che si svolgono fuori dagli Stati Uniti e dal Canada, è di almeno \$7,500, sulla base del cambio ufficiale di ciascun

giorno di corsa. fatta eccezione per il Canada dove il montepremi minimo è di \$15,000 canadesi.

RAC306.1.7 Le corse non ammesse come stake race includono ma non sono limitate a:

RAC306.1.7.1 Combinate.

RAC306.1.7.2 Corse limitate a cavalli che non sono vincitori di una stake race.

RAC306.1.7.3 Corse limitate alle femmine, che limitano l'ammissibilità al cavallo che ha già in atto una rivendicazione, ai cavalli iscritti per essere rivendicati o che rivestono la condizione di una parziale-facoltativa rivendicazione.

RAC306.1.7.4 Corse che usano uno speed number (index, rating ecc.)

RAC306.1.7.5 qualsiasi corsa di prova, con eccezione del Z Wayne Griffin Directors Trial.

RAC306.2 Open Stake Race - Una corsa alla quale qualsiasi cavallo in qualsiasi momento può essere iscritto a fronte di un pagamento, e partecipare alla stake race o trial nel rispetto delle condizioni della corsa.

RAC306.2.1 Può solo porre limiti alle iscrizioni in base a sesso o età.

RAC306.2.2 Una corsa ad invito o una corsa handicap può essere considerata stake race se prevede il montepremi minimo, è pubblicata sul programma ufficiale delle corse e soddisfa tutti gli altri criteri. Questo include corse juvenile o "consolation" per cavalli che hanno corso in trial ma non si sono qualificati per la finale.

RAC306.3 Restricted Stake Race - Una corsa che limita l'iscrizione dei cavalli in base a qualsiasi altro criterio che non sia età o sesso. Include ma non è limitata a:

RAC306.3.1 Condizioni relative all'allevamento, nascita e proprietà

RAC306.3.2 Cavalli venduti ad una certa asta, o a certe aste.

RAC306.3.3 Progenie di un gruppo di stalloni, sia di proprietà che operanti in specifiche aziende.

RAC306.3.4 Esclusione di cavalli migliori per permettere la partecipazione di cavalli inferiori.

RAC306.3.5 Corse in certi stati e in certe piste.

RAC306.4 Graded Stake Race - Ogni anno il Comitato delle Corse dell'AQHA prenderà in considerazione ai fini dell'attribuzione del grado, tutte le stake race e restricted stake race in possesso dei requisiti come delineato nelle direttive del "Grade Stakes Committee". Le stake possono essere classificate di Grado 1, 2 o 3, dove il Grado 1 rappresenta il più alto. Le restricted stake possono essere classificate come Restricted di Grado 1, 2 o 3 dove il Grado restricted 1 rappresenta il più alto. La considerazione primaria per l'attribuzione del grado sarà la qualità dei cavalli attratti dalla corsa e altri fattori quali la competizione, le condizioni, il montepremi e il prestigio della corsa. Affinché l'AQHA assegni il grado a una corsa a scommesse, la corsa in oggetto deve limitare l'iscrizione e la competizione ai soli cavalli di razza Quarter Horse registrati dall'AQHA.

RAC306.4.1

- Corse a scommesse notturne.
- Corse le cui condizioni danno la preferenza o sono limitate a cavalli non qualificati di un'altra graded stake race.

RAC307. THE BANK OF AMERICA RACING CHALLENGE.

Le regole generali e le condizioni per il Bank of America Racing Challenge sono contenute nell'Official AQHA Bank of America Racing Challenge Condition Book, applicabile all'anno in cui le corse Challenge si svolgono ("Official Challenge Condition Book"). L'Official Challenge Condition Book è pubblicato nel sito dell'AQHA (www.aqha.com) ed è incorporato qui per riferimento.

RAC308. SPEED INDEX. È un sistema di valutazione delle performance degli American Quarter Horse da corsa.

RAC308.1 La stima degli indici di velocità si basa sulla media dei tempi migliori delle tre gare corse ogni anno per i tre anni precedenti per ogni distanza e su ogni pista. La media dei nove tempi (con approssimazione di 1/100 di secondo) darà l'indice di velocità stimato 100.

RAC308.1.1 Nel caso in cui il tempo medio o uno qualsiasi dei tempi ivi compresi sia inferiore al Tempo Standard Minimo, lo Standard Minimo sarà impiegato per compilare la media (o le medie) da cui verranno calcolati gli speed index dell'anno successivo.

RAC308.1.2 Nessun cavallo verrà usato più di una volta in un anno su una particolare distanza in nessuna pista nel calcolare i nove tempi più veloci.

RAC308.2 I seguenti tempi costituiscono il Tempo Standard Minimo.

Distanza ufficiale tsm	Tempo minimo standard
110 iarde – dirittura	6,98
220 iarde – dirittura	11,95
250 iarde – dirittura	13,35
300 iarde – dirittura	15,55
330 iarde – dirittura	16,95
350 iarde – dirittura	17,85
400 iarde – dirittura	20,15
440 iarde – dirittura	22,05
550 iarde – dirittura	27,70
660 iarde – dirittura	33,50
660 iarde – con curva	34,60
770 iarde – con curva	40,36
870 iarde – con curva	45,60
1000 iarde – con curva	52,41

RAC308.3 Nel caso in cui una pista negli ultimi tre anni non abbia un episodio relativo ad una distanza particolare, ma almeno una volta negli ultimi tre anni abbia registrato tre tempi elettronici vincenti più veloci su una distanza particolare, l'indice di velocità di 100 sarà basato sulla media di:

RAC308.3.1 Il tempo minimo standard relativo all'anno o anni in cui sulla pista non si è corsa quella particolare distanza e

RAC308.3.2 la media dei tre tempi elettronici vincenti più veloci per ognuno dei tre ultimi anni in cui si è svolta la corsa (media di 3

volte se la distanza viene percorsa solo durante 1 corsa negli ultimi 3 anni o media di 6 volte se la distanza viene percorsa durante 2 corse negli ultimi 3 anni).

RAC308.4 Nel caso in cui una pista negli ultimi tre anni non abbia registrato almeno una volta tre tempi elettronici vincenti su una particolare distanza, ma ha svolto corse che l'AQHA aveva in passato riconosciuto, allora lo speed index di 100 corrisponderà al tempo minimo standard per quella particolare distanza.

RAC308.5 I cavalli partenti su piste che abbiano i requisiti per essere riconosciuti dall'AQHA per la prima volta, riceveranno uno speed index basato sui seguenti criteri:

RAC308.5.1 Primo anno: Uno speed index di 100 sarà basato sulla media dei tre tempi elettronici vincenti più veloci ad ogni distanza corsa per il precedente anno a ciascuna delle cinque piste con il più alto numero di partenti l'anno precedente (d'ora in poi chiamata Five Track Average). Nessun cavallo sarà conteggiato più di una volta in qualsiasi anno, su una particolare distanza, su una qualsiasi pista.

RAC308.5.2 Secondo anno: Uno speed index di 100 sarà basato sulla Five Track Average e la media dei tre tempi più veloci alla nuova pista per l'anno precedente. Nessun cavallo sarà conteggiato più di una volta.

RAC308.5.3 Terzo anno: Uno speed index di 100 sarà basato sulla Five Track Average e la media dei tre tempi più veloci alla nuova pista per i due anni precedenti. Nessun cavallo sarà conteggiato più di una volta.

RAC308.6 I punti di speed index variano in rapporto alla distanza su cui si corre, come segue:

- 100 equivale ad un punto speed index a 1000 iarde
- 087 equivale ad un punto speed index a 870 iarde
- 077 equivale ad un punto speed index a 770 iarde
- 066 equivale ad un punto speed index a 660 iarde
- 055 equivale ad un punto speed index a 550 iarde
- 044 equivale ad un punto speed index a 440 iarde
- 04 equivale ad un punto speed index a 400 iarde
- 035 equivale ad un punto speed index a 350 iarde
- 033 equivale ad un punto speed index a 330 iarde
- 03 equivale ad un punto speed index a 300 iarde
- 025 equivale ad un punto speed index a 250 iarde
- 022 equivale ad un punto speed index a 220 iarde
- 011 equivale ad un punto speed index a 110 iarde

RAC308.7 Per calcolare uno specifico speed index per uno specifico cavallo in una specifica corsa, il tempo impiegato da un cavallo è comparato allo speed index associato a 100 per la distanza in questione in quella particolare pista. I punti vengono aggiunti o sottratti basandosi su che tempo fosse più veloce o più lento dello speed index di 100.

RAC308.8 Un American Quarter Horse non potrà ottenere un indice di velocità (speed index) o un registro di merito su una distanza superiore alle 1000 iarde o superiore ad un giro di pista. Tali corse però figureranno nelle registrazioni delle partecipazioni alle corse del cavallo.

RAC308.9 Uno speed index verrà riconosciuto ad un cavallo sulla base di tempi elettronici approvati a distanze ufficialmente riconosciute dall'AQHA.

RAC309. PUNTI ATTRIBUITI NELLE CORSE.

RAC309.1 I punti delle corse riconosciute dall'AQHA e sulle distanze ufficiali AQHA, verranno attribuiti in rapporto alle condizioni della corsa ed all'ordine d'arrivo. (vedi tabella dei punti a seguire)

RAC309.2 Le corse Starter Allowance e quelle a reclamo opzionabili sono considerate della stessa categoria delle corse a reclamare, basate sul prezzo reclamato.

RAC309.3 Nel caso di pareggio, tutti i cavalli in pareggio otterranno lo stesso punteggio del posto che insieme occupano; tutti gli altri riceveranno il punteggio relativo al loro arrivo effettivo.

RAC309.4 Ad un cavallo squalificato verranno assegnati i punti basati sul suo piazzamento finale.

RAC309.5 A cavalli che partecipano in corse combinate o corse con meno di cinque cavalli sul cartellino di corsa, non verranno assegnati punti.

RAC309.6 La decisione finale sulla questione relativa alla categoria di una corsa verrà presa dal Dipartimento Corse dell'AQHA.

RAC310. PREMI E CAMPIONI.

RAC310.1 Ai fini dei premi nelle corse, un puledro maschio che non sia stato castrato sarà considerato puledro a 2 e 3 anni e stallone dai 4 anni in poi.

RAC310.2 Ogni anno verranno assegnati i titoli di World Champion e Champion Racing American Quarter Horses attraverso votazione a scrutinio segreto del Comitato Corse dell'AQHA e sette rappresentanti dei media selezionati e nominati dal Presidente del comitato corse.

RAC310.2.1 I riconoscimenti verranno assegnati come segue: campione puledri maschi di due anni; campione puledri femmine di due anni; campione puledri castroni di due anni; campione puledri maschi di tre anni; campione puledri femmine di tre anni; campione puledri castroni di tre anni; campione stalloni adulti; campione femmine adulte; campione castroni adulti; campione cavallo sulla distanza e fattrice dell'anno.

RAC310.2.2 Sarà nominato un campione in ogni divisione per età: campione due anni, campione tre anni; campione cavalli adulti.

RAC310.2.3 Ai votanti verrà richiesto di eleggere il Campione Mondiale generale American Quarter Horse scegliendolo dalle liste dei campioni delle tre fasce di età.

RAC310.2.4 Per le onorificenze ai campioni saranno prese in considerazione anche le corse tenute all'estero, su richiesta dell'associazione affiliata AQHA nello Stato ospitante, a condizione che in quello Stato ci sia un'importante stagione di corse con una gestione delle scommesse del tipo "pari-mutuel".

RAC310.2.5 Verrà dato un premio al proprietario quale risulti tale al 31 dicembre.

RAC310.3 Sarà assegnato annualmente il titolo di Primo Proprietario, Allevatore, Trainer e Fantino mediante scrutinio segreto della Comitato delle Corse AQHA. I migliori cinque soggetti con i migliori piazzamenti in base alle somme vinte, corse vinte e punti ottenuti, saranno proposti al Comitato delle Corse AQHA e tra loro verrà scelto il vincitore per ogni categoria. I vincitori otterranno un premio.

RAC310.4 Saranno annualmente assegnati i titoli di Campione High Point Regionali per ognuna delle dieci regioni e ognuna delle dodici categorie.

RAC310.4.1 I titoli saranno assegnati nelle seguenti categorie: puledri maschi di tre anni, puledri femmine di tre anni, puledri castroni di tre anni; stalloni adulti; femmine adulte; castroni adulti; distanza e reclamare. Inoltre verrà presentato un premio al miglior Fantino, Trainer, Proprietario ed Allevatore in ogni regione.

RAC310.4.2 Il titolo sulla distanza verrà determinato sulla base dei punti ottenuti in corse regionali su distanze di 550 iarde e oltre.

RAC310.4.3 Il titolo regionale di cavallo a reclamare sarà determinato sulla base dei punti ottenuti in gare regionali a reclamare.

RAC310.4.4 Sarà dato un premio al proprietario quale risulti essere il 31 dicembre.

RAC310.5 Il titolo di Superior Race Horse verrà attribuito ad ogni cavallo che abbia ottenuto 200 punti nelle corse.

RAC310.6 Il titolo di Supreme Race Horse sarà assegnato all'American Quarter Horse che avrà vinto:

RAC310.6.1 Una somma totale di almeno US\$500,000; inoltre

RAC310.6.2 due stake races open di Grado I (GI) oppure due corse di Grado I di significato storico prima del 1983; inoltre

RAC310.6.3 dieci corse.

RAC310.7 Record mondiale e per pista. Verrà assegnato il premio per il record (o raggiungimento di quello esistente) alle seguenti condizioni:

RAC310.7.1 Il tempo vincente è uguale/superiore al record della pista.

RAC310.7.2 Il tempo del secondo arrivato è uguale o superiore al record esistente, nel caso il primo venga squalificato.

RAC310.7.3 Il tempo della corsa dev'essere preso elettronicamente.

RAC310.7.4 La corsa si corre su distanza sorvegliata ufficialmente.

RAC310.7.5 In un ippodromo dove si corre per la prima volta o dopo un periodo di 10 anni e oltre, il record della pista sarà dato dal miglior tempo su ogni distanza.

RAC310.7.6 Il record su una distanza corsa per la prima volta in un certo ippodromo o per la prima volta dopo dieci anni o più è dato dal miglior tempo raggiunto su ogni distanza.

RAC310.7.7 Perché venga riconosciuto quale record AQHA della pista, occorre che sia stato anche raggiunto uno speed index di 80 o superiore.

RAC310.8 Il titolo di "dam of distinction" verrà attribuito a ogni femmina di razza American Quarter Horse in possesso di almeno uno dei seguenti requisiti:

RAC310.8.1 Abbia prodotto due o più Champion Racing American Quarter Horses individuali

RAC310.8.2 Abbia prodotto almeno tre vincitori individuali di American Quarter Horse Grade I stakes

RAC310.8.3 Abbia prodotto almeno due puledri American Quarter Horse classificati nella top ten delle vincite in denaro di qualsiasi particolare anno (alla data del 31 dicembre di quell'anno) e due vincitori di GI stakes

RAC310.8.4 Abbia prodotto almeno tre puledri American Quarter Horse che erano nella top ten delle vincite in denaro di qualsiasi particolare anno (alla data del 31 dicembre di quell'anno)

RAC310.8.5 Abbia prodotto almeno tre American Quarter Horses vincitori individuali di stakes prima del 1983 e quelle vittorie erano equivalenti alla Grace I quality race.

RAC310.9 Si può ottenere un Registro di Merito per le Corse raggiungendo uno speed index di 80 o più elevato. Uno speed index sarà riconosciuto solo se rilevato elettronicamente su distanze ufficiali riconosciute dall'AQHA. Qualora ad un cavallo venisse negato lo speed index a causa di un tempo rilevato manualmente in conseguenza al malfunzionamento del timer elettrico; mentre se il tempo manualmente rilevato è di 80 o superiore ed è stato inoltre certificato dai commissari della pista il proprietario può far ricorso all'AQHA per ottenere il riconoscimento al cavallo del Registro di Merito. In seguito verrà fornito un certificato di Registro di Merito al proprietario risultante tale al momento del raggiungimento dello speed index.

RAC310.10 Per ricevere qualsiasi riconoscimento relativo alle corse di un cavallo il proprietario deve essere membro dell'AQHA al momento della vincita del titolo. Anche se il proprietario non dovesse risultare in regola, i titoli verranno registrati ugualmente nei records permanenti del cavallo. Per avere il diritto di ricevere i premi il proprietario dovrà pagare la/le tessera/e retroattiva/e.

RAC310.11 Se una giurisdizione delle corse riferisce che un cavallo è risultato positivo a sostanze di Classe I, Classe 2, Clenbuterolo o qualsiasi altro medicinale al di fuori di quelli definiti dall'ARCI come medicinali terapeutici, quel cavallo sarà escluso dai riconoscimenti AQHA durante l'anno in cui si è verificato il test.

RAC311. AZIONI DISCIPLINARI.

RAC311.1 Al fine di rafforzare penali e sanzioni e senza bisogno di segnalazione o raccomandazione da parte dei commissari, l'AQHA si riserva il diritto di intraprendere autonomamente azioni disciplinari o infliggere sanzioni ad individui di cui sia venuta a conoscenza a causa della loro partecipazione a corse di American Quarter Horse sottoposte al regolamento di cui all'AQHA Official Handbook ed autorizzate da commissioni statali delle corse, debitamente autorizzate, i cui risultati sono accettati dall'AQHA nelle seguenti questioni:

RAC311.1.1 Risultati di laboratorio positivi, rilevanti narcotici o farmaci di cui non è permessa la somministrazione a cavalli iscritti alle corse.

RAC311.1.2 Risultati di laboratorio positivi, rilevanti overdose di sostanze terapeutiche condizionalmente permesse.

RAC311.1.3 Possesso di dispositivi elettrici durante lo svolgimento di una sessione di corse.

RAC311.1.4 Far correre un cavallo sotto il nome di un altro per motivi fraudolenti; e

RAC311.1.5 Infrazioni multiple da parte di uno stesso proprietario.

RAC311.2 In aggiunta, per sostenere la collaborazione reciproca con la racing authority, l'AQHA si riserva il diritto di imporre multe aggiuntive, sospendere privilegi come membri AQHA e sospendere i privilegi di partecipazione (sia della persona che del cavallo) in eventi approvati/riconosciuti dall'AQHA.

RAC311.3 Se non vi è nulla in contrario contenuto nelle AQHA Disciplinary and Appeal Procedure Rules, nessuna persona che è stata sospesa o sottoposta ad azioni disciplinari dalla Racing Authority e/o in base alle regole RAC311.1-2 avrà la possibilità di avere un'udienza prima dell'Executive Committee o ad un AQHA hearing committee.

RAC311.4 Un cavallo non può ricevere uno speed index ufficiale o punti nelle corse per essere partito in una corsa se:

RAC311.4.1 il suo proprietario è

RAC311.4.1.1 sotto sospensione da parte dell'AQHA;

RAC311.4.1.2 non idoneo per una licenza; o

RAC311.4.1.3 non idoneo a partecipare in base alle regole di qualsiasi racing authority o registro di razza.

RAC311.4.2 una racing authority squalifica il cavallo dalla corsa.

RAC311.5 Qualsiasi decreto di una racing authority o registro di razza che coinvolga cavalli registrati con l'AQHA, o personale incaricato nell'American Quarter Horse Racing, verrà registrato dall'AQHA, a meno che la sanzione sia inferiore a \$500, o la sospensione inferiore a 90 giotni.

RAC311.6 L'AQHA in collaborazione con l'RCI ed il NAPRA, può fornire informazioni sull'emissione di licenze, regolamenti e statistiche di gara per addestratori di American Quarter Horse. Queste informazioni possono essere richieste al Dipartimento delle Corse dell'AQHA.

RAC312. TATUAGGI IDENTIFICATIVI

E VERIFICA DELLA PARENTELA.

RAC312.1 Salvo diversamente concordato dal responsabile dell'ente governativo delle corse, ogni cavallo iscritto all'AQHA dev'essere identificato mediante un numero tatuato sotto il labbro superiore da un tecnico di tatuaggi autorizzato dall'AQHA, prima di partecipare in una corsa di American Quarter Horses.

RAC312.2 Il numero ufficiale di identificazione del tatuaggio verrà riportato sul certificato del cavallo e diventerà parte dei marchi identificativi dello stesso.

RAC312.3 La tassa può essere pagata direttamente al tecnico che esegue il tatuaggio identificativo.

RAC312.4 Il tatuaggio di un numero di identificazione su di un cavallo è solo un altro modo di identificazione e non costituisce una rinuncia da parte dell'AQHA alla sua prerogativa di correggere e/o cancellare un certificato di iscrizione per motivi previsti dai suoi regolamenti, prerogativa che è l'espressa condizione di emissione dei certificati come risulta sul frontespizio degli stessi.

RAC312.5 Verifica d'origine: tutti i cavalli nati dal 1° gennaio 1992 in poi, che abbiano i requisiti per essere tatuati, devono essere sottoposti a verifica di discendenza tramite il test genetico sulla base di analisi scritte trasmesse all'AQHA da un laboratorio approvato dalla stessa. Il certificato del cavallo dovrà essere emesso, o riemesso con la dicitura "parentage verified" (discendenza verificata). Tutte le tasse previste per il test genetico e la verifica d'origine sono a carico del proprietario del cavallo per il quale è richiesto il tatuaggio.

RAC312.6 Nel caso venisse presentato per il tatuaggio un cavallo precedentemente verificato per la discendenza i cui segni particolari, età o altre fattezze non corrispondessero a quelle del certificato d'iscrizione, il tecnico dovrebbe rifiutarsi di tatuare il cavallo e dovrebbe riferire all'AQHA tutte le discrepanze riscontrate. Ciò potrebbe comportare ulteriori test genetici da analizzare a conferma della validità dei campioni originali.

RAC312.7 Il rifiuto da parte del proprietario di uno stallone, fattrice o puledro di conformarsi ai requisiti dei test genetici, verifica d'origine e/o tatuaggio identificativo, porterà automaticamente alla squalifica del cavallo dalle corse approvate dall'AQHA finché non verranno

adempiti tutti gli obblighi e potrà anche essere motivo di eventuali sanzioni disciplinari da parte dell'AQHA.

RA313. GENERAL CUTTER AND CHARIOT RACING

(corse con lo slittino e col carro).

RA313.1 L'AQHA accetterà i risultati della gara in Amarillo, Texas, come ufficiali e userà i suddetti allo scopo di registrare informazioni nei records AQHA, gestendo i programmi di questa specialità e determinando la qualificazione per l'avanzamento di un cavallo al registro di razza AQHA.

RA313.2 Sono validi solo i risultati ottenuti in gare che si sono svolte sotto la diretta supervisione di una commissione delle corse statale e/o la World's Champion Cutter and Chariot Racing Association (WCCRA).

RA313.3 Salvo diversamente specificato nel presente regolamento, saranno applicate le norme di corsa del WCCRA per le competizioni di cutter e chariot race riconosciute dall'AQHA

RA313.4 Una gara di cutter e chariot race deve consistere in alcune serie di corse date dalla prestazione di tutti i cavalli iscritti. Ogni corsa deve impegnare due o più tiri a due trainanti uno slittino e un guidatore (driver) o un carro e un guidatore. Perché venga riconosciuta una gara è necessario che competano almeno dodici tiri a due di cavalli iscritti all'AQHA.

RA313.5 Tutti gli American Quarter Horses che partecipano in corse di cutter o chariot devono essere debitamente identificati.

RA313.6 La corsa di cutter e chariot è una gara a tempo determinata dal tempo di ogni team in gara. Il team vincente in ogni gara sarà quello che avrà impiegato meno tempo tra l'apertura del cancello di partenza ed il momento in cui la punta del naso di uno dei due cavalli tocca la linea d'arrivo.

RA313.7 I funzionari in gare di cutter e chariot sono: un commissario presidente e due commissari associati, uno starter, un addetto alle bilance e tre cronometristi. Nel caso venisse usato un timer elettrico devono comunque esserci sempre due cronometristi manuali. Il tempo di un team è quello registrato per esso dal timer elettrico oppure la media dei tempi presi manualmente, nel caso il timer elettrico non fosse impiegato per qualsiasi motivo.

RA313.8 Per poter essere qualificati occorre che il peso totale del cutter o chariot, più quello del driver e dei finimenti al completo (comprese imboccature), non sia inferiore a 275 libbre.

RA313.9 Una corsa di cutter o chariot deve partire da un cancello di partenza chiuso e svolgersi in dirittura.

RA313.10 Durante una corsa di cutter o chariot, se un team esce dalla corsia nella quale è partito, in modo tale da interferire con la corsa di altri concorrenti, deve essere squalificato se, a parere del commissario, l'interferenza ha influito sul risultato finale della corsa. Il team così squalificato dovrà essere piazzato dietro al team che ha disturbato e gli verrà attribuito il tempo di quest'ultimo più 0.1 secondi oppure il massimo dell'accuratezza del timer, non eccedendo 001 secondi.

RA313.11 Ogni cavallo vincente e qualsiasi cavallo casualmente scelto dal commissario tra i partecipanti di una corsa di cutter o chariot, dev'essere sottoposto al test per la rilevazione di sostanze vietate.

RA313.12 Il riconoscimento del Registro di Merito verrà assegnato come da art. RAC308.

RA313.13 Alla fine della stagione agonistica sarà riconosciuto un High Point Champion nelle seguenti categorie: puledri maschi di tre anni; puledri femmine di tre anni; puledri castroni di tre anni; stalloni adulti; femmine adulte; castroni adulti. Un premio specifico verrà consegnato al proprietario del cavallo quale risulti al 1° aprile.

RA313.14 Il titolo Superior Chariot Horse sarà attribuito ad ogni American Quarter Horse che avrà raggiunto 200 punti nelle corse col carro.

RA313.15 I punti per le corse col carro (chariot racing points) saranno attribuiti in rapporto all'ordine d'arrivo in ogni divisione, come dal seguente schema.

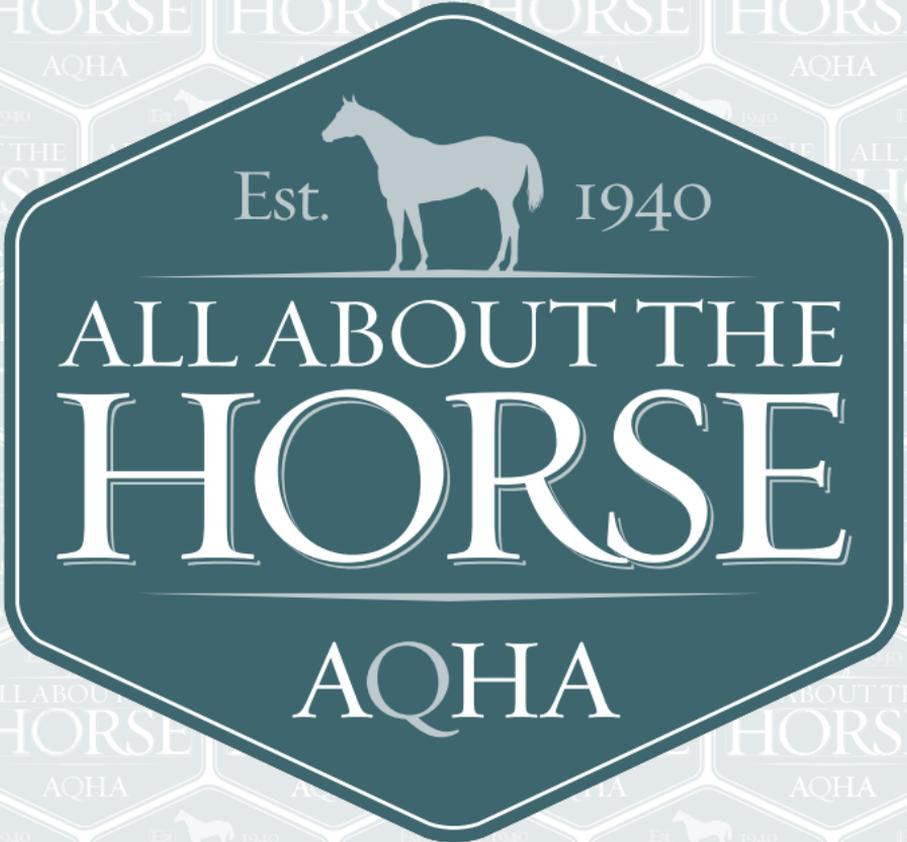
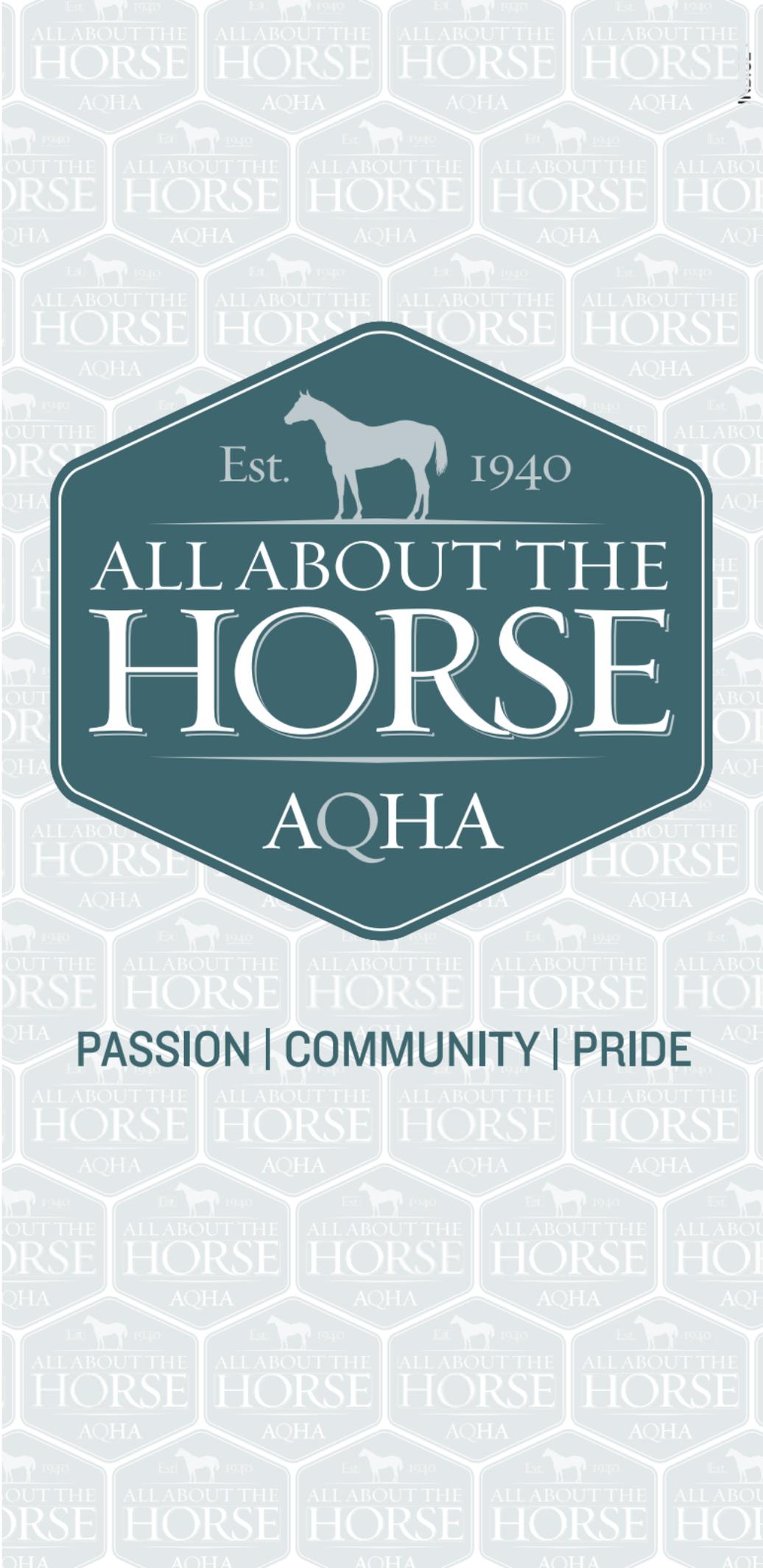
	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th	10th	11th	12th
Graded stakes for \$100,000 or more												
Stakes races for \$100,000 or more												
Restricted graded stakes for \$100,000 or more	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Restricted stakes races for \$100,000 or more												
Graded stakes for \$50,000-\$99,999												
Stakes races for \$50,000-\$99,999												
Restricted graded stakes for \$50,000-\$99,999	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Restricted stakes races for \$50,000-\$99,999												
Graded stakes for \$25,000-\$49,999												
Stakes races for \$25,000-\$49,999												
Restricted graded stakes for \$25,000-\$49,999	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
Restricted stakes races for \$25,000-\$49,999												
Graded stakes for \$15,000-\$24,999												
Stakes races for \$15,000-\$24,999												
Restricted graded stakes for \$15,000-\$24,999	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
Restricted stakes for \$15,000-\$24,999												
Allowance, Consolations, Claiming Stakes or Finals												
races for \$15,000 or more	14	12	10	8	6	4	2	1				
Allowance, Consolation or Finals \$3,500-\$14,999												
OR Mexico stakes races \$7,500-\$14,999	12	10	8	6	4	2	1					
OR Trials for races with purse of \$50,000 & up												
Allowance, Consolation or Finals \$2,000-\$3,499												
OR Trials for races with purse of \$25,000-\$49,999												
OR Claiming price of \$7,500 & up with purse of \$2,000 & up	10	8	6	4	2	1						
Allowance, Consolation or Finals of \$1,000-\$1,999												
OR Starter Allowance races with no specific claiming price												
OR Trials for races with purse of \$15,000-\$24,999												
OR Claiming price of \$7,500 & up with purse of \$1,000-\$1,999	8	6	4	3	2	1						
Allowance, Consolation or Finals of \$200-\$999												
OR Trials for races with purse of \$5,000-\$14,999												
OR Claiming Stakes Trials												
OR Claiming price of \$7,500 & up with purse of \$200-\$999	7	5	4	3	2	1						
OR Claiming price of \$4,000-\$7,499 with purse of \$1,000 & up												
Trials for races with purse less than \$5,000												
OR Claiming price of \$4,000-\$7,499 with purse of \$200-\$999	6	4	3	2	1							
OR Claiming price of \$2,500-\$3,999 with purse of \$1,000 & up												
Claiming price of \$2,500-\$3,999 with purse of \$200-\$999												
OR Claiming price of \$1,000-\$2,499 with purse of \$1,000 & up	5	3	2	1								
Claiming price of \$1,000-\$2,499 with purse of \$200-\$999	4	3	1									
Graded races (Speed Index, Speed Index Trial, Speed Index Final)												
OR Any Race with a purse of less than \$200	3	1										
OR Any maiden race												

Match races or races with less than 5 starters on original card; race canceled, but money paid; or race run at distance other than official AQHA distances will not receive race points.

AQHA POINTS DISTRIBUTION FOR WCCRA RACES

.....	1ST PLACE	2ND PLACE	3RD
PLACE			
WORLD CHAMPIONSHIP CHARIOT RACING FINALS *			
1st Division.....	16	10	5
2nd Division.....	12	6	3
3rd Division.....	10	5	3
4th Division.....	8	4	2
5th Division.....	6	3	2
6th Division.....	5	3	2
WORLD CHAMPIONSHIP QUALIFYING RACES* - 1ST DIVISION			
Two-team race.....	10		
Three-team race.....	10	5	
Four-team race.....	10	6	4
WORLD CHAMPIONSHIP QUALIFYING RACES* - 2ND DIVISION			
Two-team race.....	8		
Three-team race.....	8	4	
Four-team race.....	8	5	3
WORLD CHAMPIONSHIP QUALIFYING RACES* - 3RD DIVISION			
State Finals - 1st Division and World Chariot Challenge Day Two 1st Division			
Two-team race.....	7		
Three-team race.....	7	3	
Four-team race.....	7	4	2
WORLD CHAMPIONSHIP QUALIFYING RACES* - 4TH DIVISION			
State Finals - 2nd Division and World Chariot Challenge Day Two 2nd Division			
Two-team race.....	6		
Three-team race.....	6	3	
Four-team race.....	6	4	2
WORLD CHAMPIONSHIP QUALIFYING RACES* - 5TH DIVISION			
State Finals - 3rd Division and World Chariot Challenge Day Two 3rd Division			
Two-team race.....	5		
Three-team race.....	5	2	
Four-team race.....	5	3	2
WORLD CHAMPIONSHIP QUALIFYING RACES - 6TH DIVISION			
State Finals - 4th through 12th Division and World Chariot Challenge Day One; Day Two - 4th Division and Extra Teams			
Two-team race.....	4		
Three-team race.....	4	2	
Four-team race.....	4	3	2
HOME ASSOCIATION RACES			
Two-team race.....	3		
Three-team race.....	3	1	
Four-team race.....	3	2	1

*First four days of World Championships and the 1st thru next-to-last divisional races on the final day are Qualifying races. Only the last race in each division on the final day is for that division's overall winner – the winners of the last race in the 1st Division are the World Champion



PASSION | COMMUNITY | PRIDE